

デジタル映像コンテンツデザイン

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：デジタル映像の特性と構成要素を理解し、体験型デジタル映像コンテンツ制作を通して、デジタル映像の可能性を実践的に理解する。

■**到達目標**：①デジタル映像コンテンツの企画づくりを理解し実践することができる。
②デジタル映像コンテンツのインタラクションを理解し実践することができる。
③デジタル映像コンテンツ企画制作を協働によって精度を向上させることができる。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

第 1 回 講義紹介／インタラクションコンテンツの体験デザイン アイデア生成
第 2 回 インタラクションコンテンツの体験デザイン 試作
第 3 回 インタラクションコンテンツの体験デザイン プログラミング講習
第 4 回 インタラクションコンテンツの体験デザイン 提案／共有／振り返り
第 5 回 インタラクションコンテンツの体験デザイン アイデア生成／試作
第 6 回 インタラクションコンテンツの体験デザイン プログラミング講習
第 7 回 インタラクションコンテンツの体験デザイン 提案／共有／振り返り
第 8 回 デジタル映像コンテンツ制作 コンセプト検討／本制作
第 9 回 デジタル映像コンテンツ制作 本制作
第10回 デジタル映像コンテンツ制作 提案／共有／振り返り
第11回 デジタル映像コンテンツ制作 本制作
第12回 デジタル映像コンテンツ制作 完成／修正／発表会準備
第13回 デジタル映像コンテンツ制作 学内発表会
第14回 デジタル映像コンテンツ制作 学外発表会
第15回 講義全体のまとめ／振り返り

■**教科書**：なし

■**参考文献**：必要に応じ講義内で紹介する。

■**成績評価基準と方法**：以下の評価方法と割合によって総合的に評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
制作・提出物	◎	◎	◎	デジタル映像に関する思考・制作能力向上への試行錯誤が活動と作品から感じられる	40
授業態度	○	○	○	真剣に挑む姿勢	20
発表	○	○	○	コンセプトを明快にして、丁寧に発表できる	20
共有・振り返り	○	○	○	課題の意図を理解し、自省・相互評価できる	20
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、コンピュータ基礎実習ⅡB（ムービー）、デジタル映像史、コンテンツ制作システム論、アニメーションI、バーチャルリアリティ

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、グループワークで進めていきます。iPadとプログラム言語Unityなどを使用し、実際に体験できるデジタル映像コンテンツの制作を行う予定です。ゲストスピーカーも招聘する予定です。