

英文科目名称: Special Program 1

開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
2年前期	2	4	選択必修
担当教員			
松田 崇・范 自然			
添付ファイル			
講義概要	特別プログラム（メディアデザイン演習）は、コンピュータシステム学科領域と情報デザイン学科領域の複合領域である、ウェブデザイン、ゲーム、インタラクションデザイン、メディアアート、アプリ、エンタテインメントコンピューティング、データヴィジュアルイゼーションなどに関わることを実践的に学ぶ科目である。本科目では、デザインやヴィジュアルイゼーションなどの思考や表現の演習を行い、作品制作に必要な感性と創造性を養う。その上で、実際に制作するために必要な技術として、グラフィックソフトウェア（Adobe Photoshop など）やプログラミング（Unityなど）の能力を習得し、その能力を活用したメディアデザイン作品を制作する。 ※特別プログラムは、「特別プログラム1」と「特別プログラム2」の両方を履修し、年間60コマ（週1回2コマ）の授業によってデザイン・ヴィジュアルイゼーション・プログラミングなどの基礎を学ぶ科目である。この科目は、ビジュアルコミュニケーション分野の実務経験のある教員が担当する科目である。		
授業計画	1回 ガイダンス・オリエンテーション ◎担当胸筋紹介 ◎授業進行について 課題：課題制作（AL④） 2回 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 デザイン・ヴィジュアルイゼーション ◎デザイン・ヴィジュアルイゼーション演習Ⅰ 情報の伝達を視覚的に構築するために必要な思考と表現の基本的な能力を養う。 ◎グラフィックソフトウェア演習Ⅰ 実制作に必要なグラフィックソフトウェアの操作理解。 課題：課題制作（AL④） 3回 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 デザイン・ヴィジュアルイゼーション ◎デザイン・ヴィジュアルイゼーション演習Ⅰ 情報の伝達を視覚的に構築するために必要な思考と表現の基本的な能力を養う。 ◎グラフィックソフトウェア演習Ⅰ 実制作に必要なグラフィックソフトウェアの操作理解。 課題：課題制作（AL④） 4回 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 デザイン・ヴィジュアルイゼーション ◎デザイン・ヴィジュアルイゼーション演習Ⅰ 情報の伝達を視覚的に構築するために必要な思考と表現の基本的な能力を養う。 ◎グラフィックソフトウェア演習Ⅰ 実制作に必要なグラフィックソフトウェアの操作理解。 課題：課題制作（AL④） 5回 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 デザイン・ヴィジュアルイゼーション ◎デザイン・ヴィジュアルイゼーション演習Ⅰ 情報の伝達を視覚的に構築するために必要な思考と表現の基本的な能力を養う。 ◎グラフィックソフトウェア演習Ⅰ 実制作に必要なグラフィックソフトウェアの操作理解。 課題：課題制作（AL④） 6回 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 デザイン・ヴィジュアルイゼーション ◎デザイン・ヴィジュアルイゼーション演習Ⅰ 情報の伝達を視覚的に構築するために必要な思考と表現の基本的な能力を養う。 ◎グラフィックソフトウェア演習Ⅰ 実制作に必要なグラフィックソフトウェアの操作理解。 課題：課題制作（AL④） 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。		

	7回	デザイン・ヴィジュアルイゼーション ◎デザイン・ヴィジュアルイゼーション演習Ⅰ 情報の伝達を視覚的に構築するために必要な思考と表現の基本的な能力を養う。 ◎グラフィックソフトウェア演習Ⅰ 実制作に必要なグラフィックソフトウェアの操作理解。 課題：課題制作 (AL④)
	8回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 デザイン・ヴィジュアルイゼーション ◎デザイン・ヴィジュアルイゼーション演習Ⅰ 情報の伝達を視覚的に構築するために必要な思考と表現の基本的な能力を養う。 ◎グラフィックソフトウェア演習Ⅰ 実制作に必要なグラフィックソフトウェアの操作理解。 課題：課題制作 (AL④)
	9回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 プログラミング ◎プログラミング演習Ⅰ 実制作に必要なプログラミングの理解とそれを活用したメディア作品の制作。 ◎作品制作 各自、オリジナルのメディアデザイン作品の制作とプレゼンテーション資料の作成 課題：課題制作 (AL④)
	10回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 プログラミング ◎プログラミング演習Ⅰ 実制作に必要なプログラミングの理解とそれを活用したメディア作品の制作。 ◎作品制作 各自、オリジナルのメディアデザイン作品の制作とプレゼンテーション資料の作成 課題：課題制作 (AL④)
	11回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 プログラミング ◎プログラミング演習Ⅰ 実制作に必要なプログラミングの理解とそれを活用したメディア作品の制作。 ◎作品制作 各自、オリジナルのメディアデザイン作品の制作とプレゼンテーション資料の作成 課題：課題制作 (AL④)
	12回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 プログラミング ◎プログラミング演習Ⅰ 実制作に必要なプログラミングの理解とそれを活用したメディア作品の制作。 ◎作品制作 各自、オリジナルのメディアデザイン作品の制作とプレゼンテーション資料の作成 課題：課題制作 (AL④)
	13回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 プログラミング ◎プログラミング演習Ⅰ 実制作に必要なプログラミングの理解とそれを活用したメディア作品の制作。 ◎作品制作 各自、オリジナルのメディアデザイン作品の制作とプレゼンテーション資料の作成 課題：課題制作 (AL④)
	14回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 プログラミング ◎プログラミング演習Ⅰ 実制作に必要なプログラミングの理解とそれを活用したメディア作品の制作。 ◎作品制作 各自、オリジナルのメディアデザイン作品の制作とプレゼンテーション資料の作成 課題：課題制作 (AL④)
	15回	準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。 中間発表 作品の発表とプレゼンテーション 課題：プレゼンテーション資料制作 準備学習：授業時間内にも制作時間を確保しますが、それだけでは足りません。各自、授業外での制作時間の確保が必要となります。
授業形態	近未来創造スタジオ（教育棟509）にて、講義と演習・実技。 アクティブラーニング：①:0回, ②:0回, ③:0回, ④:10回, ⑤:0回, ⑥:0回	

達成目標	デザイン・ヴィジュアルライゼーション能力の習得 グラフィックソフトウェアの習得 プログラミングの習得 メディアデザイン作品の制作と発表 著作権および個人情報の保護について理解している
評価方法・フィードバック	評価方法：授業態度と制作した作品・最終発表によって評価 フィードバック：作品の中間発表や講評
評価基準	秀（100～90点）、優（89～80点）、良（79～70点）、可（69～60点）、不可（59点以下）
教科書・参考書	オリジナルの解説冊子等を適宜教科書として使用する。
履修条件	特になし。ただし、20名を超える履修希望者がいた場合、GPAにより履修者を決定する。
履修上の注意	欠席は、止むを得ない場合を除き認めない。 「特別プログラム1」を履修した場合は、必ず「特別プログラム2」も履修すること。両科目を履修しなければ単位が付与されない。
準備学習と課題の内容	思考・表現・技術習得のための復習と授業時間外の作品制作。 （毎回、予習復習それぞれ1.5時間程度）
ディプロマポリシーとの関連割合（必須）	知識・理解:10%, 思考・判断:20%, 関心・意欲:30%, 態度:10%, 技能・表現:30%
DP1 知識・理解	
DP2 思考判断	
DP3 関心意欲	
DP4 態度	
DP5 技能・表現	