# 愛知東邦大学 シラバス

| 開講年度(Year) | 2023年度 | 開講期(Semester) | 後期 |
|---|---|---|---|
| 授業科目名(Course name) | 専門演習Ⅱ | | |
| 担当者(Instructors) | 谷口 正博 | 配当年次(Dividend year) | 3 |
| 単位数(Credits) | 2 | 必修・選択(Required / selection) | 必修 |

**■授業の目的と概要(Course purpose/outline)**

現在において各種メディアによって展開されるデジタルコンテンツが、情報伝達手段としてより良い形で社会において活用される方法を構想、実践し、プロジェクションマッピング、デジタルサイネージの形態として実現可能な企画の立案、実施を授業の成果とします。 周辺領域の学習、体験、応用を通して企画を実現するためのスキルを身に付けます。 幅広くデザインセンスを応用した情報編集と発信を行う人材として、社会活動を行うことが出来る能力を身に付けます。 なお、質問等の受付については、授業内に指示します。

**■授業形態・授業の方法(Class form)**

| 授業形態(Class form) | 演習 |
|---|---|
| 授業の方法(Class method) | 写真、映像、グラフィックスデータ・CGなど、デジタルコンテンツを表現するための各種アプリケーションツール類を、基礎～応用まで必要レベルに応じて、演習、実技による学習を行う。 |

**■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)**

| 回数(Num) | テーマ(Theme) | 内容(Contents) | メディア区分(Media) |
|---|---|---|---|
| 第1回 | オリエンテーション | 本授業の進め方について | □ |
| 第2回 | 応用コンテンツ制作スキル①<br>インフォグラフィック | 各種コンテンツ制作の応用オペレーションを学習する | □ |
| 第3回 | 応用コンテンツ制作スキル②<br>モーショングラフィック | 各種コンテンツ制作の応用オペレーションを学習する | □ |
| 第4回 | 応用コンテンツ制作スキル③<br>サウンドクリエィション | 各種コンテンツ制作の応用オペレーションを学習する | □ |
| 第5回 | プロジェクション事例調査 | 過去事例の調査研究<br>映像投影の工夫からプロジェクションマッピング分野の成立 | □ |
| 第6回 | プロジェクション事例調査 | 最新事例の調査研究<br>ビジネスフェア出展の最新事例など見学 | □ |
| 第7回 | プロジェクション調査研究 | 建築空間・場との関係性<br>地域・土地の歴史、関連する人物などとコンテンツの関連 | □ |
| 第8回 | 中～大規模サイネージ・プロジェクション企画構想① | 学内外空間においてプロジェクションマッピング、デジタルサイネージ展開可能性についての構想企画立案 | □ |
| 第9回 | 中～大規模サイネージ・プロジェクション企画構想② | 学内外空間においてプロジェクションマッピング、デジタルサイネージ展開可能性についての構想企画立案 | □ |
| 第10回 | 中～大規模サイネージ・プロジェクション企画制作① | プロジェクションマッピング、デジタルサイネージ企画制作について<br>予算計画の設定 | □ |
| 第11回 | 中～大規模サイネージ・プロジェクション企画制作② | プロジェクションマッピング、デジタルサイネージ企画制作の実施 | □ |
| 第12回 | 中～大規模サイネージ・プロジェクション企画制作③ | プロジェクションマッピング、デジタルサイネージ企画制作の実施 | □ |
| 第13回 | 中～大規模サイネージ・プロジェクション企画制作④ | プロジェクションマッピング、デジタルサイネージ企画制作の実施 | □ |
| 第14回 | 中～大規模サイネージ・プロジェクション公開発表 | プロジェクションマッピング、デジタルサイネージの公開発表 | □ |
| 第15回 | プロジェクションマッピング、デジタルサイネージの記録編集<br>アーカイブ作成 | 記録ドキュメントをコンテンツとして編集制作 | □ |

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)

講義回： 各回の授業内容に沿ったデザイン関連分野について調べ、ノート、テキストデータにまとめる。（事前学習2時間程） 配布資料、授業内容を振り返り要点をまとめた資料作成。（事後学習2時間程） 実技回： 各授業回のデザイン技法について資料を元にした予習と、可能な限りPC作業環境での事前学習を行う（2時間程度） 各授業回の習得度合いによって不足している技法を、配布資料を振り返りながら復習する（2時間程度） 学外演習回： 主に土日祝日などにイベント企画運営を手がける体験学習を行う（4時間程度）

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

受講メンバー間でのオンライン情報共有を行い、随時補助指導出来る環境とする

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

| 区分(Division) | DP区分(DP division) | 内容(DP contents) |
|---|---|---|
| 思考力・判断力・表現力 | ◆ 2019地域ビジネスDP2 | 企業経営を社会全体との関連で幅広く思考し、多面的な判断の上、自分の考えを伝えられる形に表現できる。 |
| 主体性 | ◇ 2019地域ビジネスDP3 | 様々な個性・利点・問題点を抱えた地域におけるビジネスを通じ、多様な人々と協働し、地域とつながり地域社会の活性化・発展に貢献できる。 |

■成績評価(Evaluation method)

| 筆記試験(Written exam) | 実技試験(Practical exam) | レポート試験(Report exam) | 授業内試験（in-class exam) | その他(Other) |
|---|---|---|---|---|
| | | | 50% | 50% |

授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

スキル習得度合いと企画制作物の内容を評価します

■テキスト(Textbooks)

| No.(No.) | テキスト名など(Text name) | ISBN(ISBN) |
|---|---|---|
| 1 | テーマに沿った内容の資料データを各回配布します | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

■参考図書(references books)

| No.(No.) | テキスト名など(Text name) | ISBN(ISBN) |
|---|---|---|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |