

3年 ビジュアルデザイン科

メディアブランディング実習(先端メディア アート&デザイン)

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401] 修得単位： 単位

2021/4/16(金)-2021/9/17(金)

13:30-16:30

授業内容

渋谷の街頭ビジョンを使ったデジタル広告制作を想定し、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行い、

デジタル広告の特性を活かした企画力を身につける事を目標とします。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	金		日本語	○	オリエンテーション	
2	4月23日	金		日本語	○	課外授業(渋谷)サイネージ視察	※雨天中止
3	5月7日	金		日本語	○	企画立案/企画書・絵コンテ制作	ビッグサイネージプレミアム
4	5月14日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ初回提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
5	5月28日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ修正提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
6	6月4日	金		日本語	○	動画初回提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
7	6月11日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	ビッグサイネージプレミアム
8	6月18日	金		日本語	○	プレゼン・講評	ビッグサイネージプレミアム
9	6月25日	金		日本語	○	企画立案/企画書・絵コンテ制作	スクランブルスクエアビジョン
10	7月2日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ初回提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
11	7月9日	金		日本語	○	企画書・絵コンテ修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
12	7月16日	金		日本語	○	動画初回提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
13	9月3日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
14	9月10日	金		日本語	○	動画修正提出/動画制作	スクランブルスクエアビジョン
15	9月17日	金		日本語	○	プレゼン・講評	スクランブルスクエアビジョン

学習目標

多種多様なデジタルサイネージが集まる"渋谷"の街を舞台に、デジタル広告の可能性を探ります。

予習・準備物

街中にある大型ビジョンやサイネージ、トレインチャンネル等のデジタル広告を観察すること。初回授業時は下記ルールのポートフォリオをデータで用意する

- ・画像作品はPDFにまとめて1データ(10MB以内)にしておく
- ・映像作品はmp4形式で準備するか、YoutubeやVimeo等の動画サービスにアップしてURLを準備する

注意事項

仕事を想定しているため、プロセスがとても重要な授業です。遅刻や欠席が無いように気をつけてください。

評価方法

課題作品65% 制作態度・積極性35%

3年 ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻/アニメーション&コミック専攻

UIデザイン(先端メディアアート&デザイン)

担当教員 谷内晴彦

受講アトリエ [402、302] 修得単位： 単位

2021/4/14(水)-2021/9/22(水)

9:30-12:40

授業内容

デジタルコンテンツはどうやってつくられるのか?様々なプロセスを体験することで、実践に役立つ演習を試みます。ここではウェブサイト・スマホアプリにおける情報の編集、ワイヤーフレームの設計など、導線や画面遷移といったウェブの仕組みを理解し、UIデザインの基礎を習得します。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月14日	水	○	オリエンテーション		実技カリキュラム	
2	4月21日	水	○	UI概略/XD演習		実技カリキュラム	
3	5月12日	木	○	リサーチ報告 XD演習		実技カリキュラム	
4	5月26日	水	○	ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	
5	6月2日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
6	6月9日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
7	6月16日	水	○	ガジェットアプリ制作		実技カリキュラム	
8	6月23日	水	○	講評		実技カリキュラム	
9	6月30日	水	○	UI概略		実技カリキュラム	
10	7月7日	水	○	ワイヤーフレーム制作		実技カリキュラム	
11	7月14日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
12	9月1日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
13	9月8日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
14	9月15日	水	○	ウェブサイト制作		実技カリキュラム	
15	9月22日	水	○	講評		実技カリキュラム	

学習目標

ひとつのテーマから情報を整理し、Adobe XDを使用してデジタルコンテンツを設計するまでのプロセスを身につけることが目標です。常に客観的に観察する視点を持ちながら、UIデザインを通してサービスそのものを考えていきます。

予習・準備物

- ・ Adobe XDのインストール (PC&お手持ちのスマートフォン両方に)
- ・ PCとスマートフォンを繋ぐUSBケーブル

注意事項

ここでは専門的なプログラミングを習得する場ではありません。様々なスクリーン (画面) を対象に、最適なUIデザインを探求していく授業です。

評価方法

課題作品50% 制作態度50%

3年ビジュアルデザイン科グラフィックデザイン専攻

エディトリアルデザイン

担当教員 奥定泰之

受講アトリエ [302] 修得単位： 単位

2021/4/12(月)-2021/5/8(土)
9:30-12:40 13:30-16:30

授業内容

タイポグラフィ、レイアウト、写真加工、色面構成、素材選択などの技術を総合させて、エディトリアル（編集）という意味を考えつつ、作品を制作する。

授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考	
1	4月12日	月		日本語	○	オリエンテーション		
2	4月13日	火		自主制作		自主制作		
3	4月14日	水		UIデザイン		自主制作		
4	4月15日	木		自主制作		自主制作		
5	4月16日	金		日本語/自主制作		メディアブランディング		
6	4月17日	土		フランス語2自主制作	○	制作プランの発表と指導		
7	4月18日	日						
8	4月19日	月		日本語/自主制作		自主制作		
9	4月20日	火		自主制作		自主制作		
10	4月21日	水		UIデザイン		自主制作		
11	4月22日	木		自主制作	○	進行のチェックと指導		
12	4月23日	金		日本語/自主制作		メディアブランディング		
13	4月24日	土		フランス語2/自主制作		自主制作		
14	4月25日	日						
15	4月26日	月		日本語/自主制作	○	最終チェックと指導		
16	4月27日	火		古美研ガイダンス		自主制作		
17	4月28日	水	新入生の日					
18	4月29日	木	昭和の日					
19	4月30日	金						
20	5月1日	土						
21	5月2日	日						
22	5月3日	月	憲法記念日					
23	5月4日	火	みどりの日					
24	5月5日	水	こどもの日					
25	5月6日	木	健康診断					
26	5月7日	金		古美研講座		メディアブランディング		
27	5月8日	土		フランス語2/自主制作	○	講評会		

学習目標

エディトリアルデザインをより深く考察し、単なるアプリケーション操作を超えたエディトリアルデザインを具体的に考え、制作する。

予習・準備物

デザインが工夫されていると思われるエディトリアル作品（書籍や雑誌など）をいくつか必ず持参すること。

評価方法

作品で評価（思考力も含む）