

## UIデザイン(先端メディアアート&amp;デザイン)

担当教員 中須賀美和子

受講アトリエ [401]

2024/04/16(火)- 2024/09/17

9:20-10:50/11:00-12

## 授業内容

UIデザインの基礎として、デジタルコンテンツにおけるユーザー体験の向上とその考え方を学び、実践に役立つ演習を試みます。ウェブサイト・スマホアプリにおける情報の整理、ワイヤーフレーム設計、導線や画面遷移といったウェブの仕組みを理解し、修得します。

## 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月16日	水	○	オリエンテーション・UIとは		実技カリキュラム	
2	4月23日	水	○	実習   セルフコンテンツ制作企画		実技カリキュラム	
3	5月7日	水	○	実習   セルフコンテンツ制作		実技カリキュラム	
4	5月21日	水	○	実習   セルフコンテンツ制作		実技カリキュラム	
5	5月28日	水	○	リサーチ報告・発表		実技カリキュラム	
6	6月4日	水	○	ガジェットアプリ制作 ①		実技カリキュラム	
7	6月11日	水	○	ガジェットアプリ制作 ①		実技カリキュラム	
8	6月18日	水	○	講評		実技カリキュラム	
9	6月25日	火	○	ガジェットアプリ制作 ②		実技カリキュラム	
10	7月2日	水	○	ガジェットアプリ制作 ②		実技カリキュラム	
11	7月9日	水	○	講評		実技カリキュラム	
12	9月3日	水	○	最終課題   制作		実技カリキュラム	
13	9月10日	水	○	最終課題   制作			
14	9月17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%

## セルフブランディング

担当教員 田中北斗

受講アトリエ 【302 & 402】

2024/5/08(水) - 06/01(土)

13:30 - 16:30

### 授業内容

各自の進路を見据え、希望するジャンルや方向性を検証。

ポートフォリオに不足している作品など、各自に合った課題を制作していただきます。

- ①課題説明 及び ヒアリング（各自のポートフォリオ内容をもとに課題を決定）
- ②各自の課題内容に沿って制作
- ③作品完成後は、ポートフォリオ用に撮影を実施
- ④講評は個別に行います

### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	5月8日	水			○	課題説明・ヒアリング	ポートフォリオ持参
2	5月11日	土			○	アイデアチェック	
3	5月22日	水			○	作業 及び 進捗確認	
4	5月25日	土			○	作業 及び 進捗確認	
5	5月29日	水			○	作業 及び 撮影	完成した人から撮影
6	6月1日	土			○	作業 及び 撮影	完成した人から撮影

### 学習目標

各自の進路や課題に合わせ、自信をブランディングし個別の課題を制作することで、ポートフォリオ強化につなげます。

### 予習・準備物

ポートフォリオを持参必須（現物 or PDF）

### 注意事項

2年次の集大成プログラムとなります。自由に楽しみながら制作しましょう。

### 評価方法

課題作品70% 制作態度・積極性30%

## 3年 ビジュアルデザイン科

# メディアデザイン応用

担当教員 伊波英里

受講アトリエ [401]

2024/04/12(金)- 2023/09/20(金)

13:30-16:30

### 授業内容

渋谷の街頭ビジョンやデジタルサイネージを使ったデジタル広告制作を想定し、リサーチ、企画、実制作、プレゼンまでを一貫して行います。実際の仕事の流れを体験することで、プロとしての制作スキルを養うことを目標とします。

### 授業スケジュール/計画

			指導	AM	指導	PM	備考
1	4月12日	金			○	オリエンテーション	
2	4月19日	金			○	課外授業（渋谷）ビジョン・サイネージ視察	※雨天中止
3	4月26日	金			○	リサーチ	
4	5月10日	金			○	企画書制作	
	5月17日	金		古美術研修旅行			
5	5月24日	金			○	企画書初回提出/FB:A	
6	5月31日	金			○	企画書初回提出/FB:B	
7	6月7日	金			○	企画書修正提出・絵コンテ初回提出/FB:A	
8	6月14日	金			○	企画書修正提出・絵コンテ初回提出/FB:B	
9	6月21日	金			○	動画制作	
10	6月28日	金			○	動画制作	
11	7月5日	金			○	動画進捗チェック/FB:A	
12	7月12日	金			○	動画進捗チェック/FB:B	
13	9月6日	金			○	動画初回提出:AB	
	9月13日	金		創形祭準備期間			
14	9月20日	金			○	講評	

### 学習目標

多種多様な街頭ビジョンや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デジタルサイネージ、トレインチャンネル等のデジタル広告を観察すること。

自分が広告映像を制作したい製品やブランド等、題材の候補をいくつか考えておいてください。

### 注意事項

仕事を想定しているため、全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50% 制作態度30% 進行管理能力20%

### 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応用

担当教員 奥定泰之

受講アトリエ [302]

2024/04/10(水)- 2024/05/07(火)

9:20-12:30/13:30-16:30

#### 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10日	水			○	オリエンテーション	
2	4月11日	木					
3	4月12日	金				メディアデザイン応用	
4	4月13日	土			○	作品制作のミーティング	
5	4月14日	日					
6	4月15日	月					
7	4月16日	火		UIデザイン	○	作品制作	
8	4月17日	水					
9	4月18日	木					
10	4月19日	金				メディアデザイン応用	
11	4月20日	土					
12	4月21日	日					
13	4月22日	月					
14	4月23日	火		UIデザイン	○	作品制作	
15	4月24日	水					
16	4月25日	木			○	作品制作	
17	4月26日	金		古美研ガイダンス		メディアデザイン応用	
18	4月27日	土		新入生の日			
19	4月28日	日					
20	4月29日	月					
21	4月30日	火					
22	5月1日	水					
23	5月2日	木					
24	5月3日	金					
25	5月4日	土					
26	5月5日	日					
27	5月6日	月					
28	5月7日	火			○	講評	

#### 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）をいくつか持参すること。

#### 評価方法

作品で評価（思考力も含む）