

UIデザイン(先端メディアアート&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%

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メディアデザイン専攻

映像ディレクション

担当教員 白石慶子

受講アトリエ [402]

2024/04/10(水)- 2024/05/07(火)

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

授業内容

映像は、絵画・文学・音楽など多様な得意技を生かせる総合芸術でもあります。全員がディレクターになり、コンテ・作画・撮影・編集など、自身の映像を制作します。

授業スケジュール/計画

		指導	AM	指導	PM	備考
1	4月10日	水		○	(1) オリエンテーション・コンテ	対面授業
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				
5	4月14日	日				
6	4月15日	月		○	(2) 作画・撮影	オンライン授業
7	4月16日	火	UIデザイン			
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		○	(3) 編集	オンライン授業
12	4月21日	日				
13	4月22日	月		○	(4) 追加作画・撮影・編集	オンライン授業
14	4月23日	火	UIデザイン			
15	4月24日	水				
16	4月25日	木		○	(5) 中間講評	対面授業
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	UIデザイン	○	講評	対面授業

学習目標

映像は、多様な人々が観られる大衆芸術でもあります。自分の画や話を動かすことで他者の心を動かし、作品を媒体に人とコミュニケーションを取ることを目指します。

予習・準備物

自己紹介をするため、過去作品のデモリールやポートフォリオなどをご用意ください。映像ディレクションの作品のため、好きなアニメーション・実写映像のサーチや、作りたい映像を考えておいてください。

注意事項

在学中や卒業後の映像制作に生かすため、期日までに作品を仕上げることを。

評価方法

作品提出と制作意欲、授業態度などによる採点