

木更津工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	メディアデザイン
科目基礎情報						
科目番号	j0710		科目区分	専門 / 選択		
授業形態	講義		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	情報工学科		対象学年	5		
開設期	後期		週時間数	2		
教科書/教材	「高校 社会と情報」(実務出版株式会社) ※1年次「コンピュータ入門Ⅰ・Ⅱ」で使用した教科書					
担当教員	吉澤 陽介,非常勤					
到達目標						
・メディアデザインの概要、およびメディアデザインの実践を体験的に学ぶ。 ・プロトタイプとして「学校を紹介するメディアデザイン」を作成する。 ・プロトタイプ作成を通して、課題の発見・解決の手法を探究する。 ・上記の結果として、情報構成力と伝達のための表現力を身につける。						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1 (メディアデザインの知識)	メディアデザインの概要を理解できる		メディアデザインの概要をある程度理解できる		メディアデザインの概要を理解できない	
評価項目2 (調査分析・課題発見力)	対象の調査分析に優れ、適切な課題発見力がある		対象の調査分析を行い、課題発見力がある		対象の調査分析が未熟で、課題発見力がない	
評価項目3 (情報構成・発想力)	解決に向けた情報構成が優れ、豊かな発想力がある		解決に向けた情報構成ができ、発想力がある		解決に向けた情報構成ができず、発想が足りない	
評価項目4 (表現・情報伝達力)	効果的な表現を行い、情報伝達力が優れている		適切な表現を行い、情報伝達力がある		表現ができず、情報伝達ができない	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	本講義は、メディアデザインの概要を学習し、社会で実践されているメディアデザインのプロセスに準じたプロトタイプ作成を体験学習するものである。「学校を紹介するメディアデザイン」をテーマに、調査分析・課題発見・情報構成・発想・表現・情報伝達の一連を体験する。Web、映像、アニメーション、3DCG、立体物、紙媒体など、表現手段は問わず、前半の調査分析から発見された課題を解決するために、自身またはチームで表現できる最適な手段を選んで、プロトタイプを完成させる。					
授業の進め方・方法	1. メディアデザインの概要理解 (デザインの意味、メディアの可能性) 2. メディアデザインのプロセス理解 (ユーザ中心設計、デザイン思考) 3. テーマについての理解 (プレスト・調査計画・調査分析・課題抽出) 4. 発想の展開 (コンセプト・設定課題・解決案・プロトタイプ計画・制作提案) 5. ラビッドプロトタイピング (情報構成・アイデア展開・制作) 6. プロトタイプ評価 (プレゼンテーション、評価調査)					
注意点	表現方法は問わないが、自らまたはチームでプロトタイプを作成するために必要な手段を検討し、足りない技量を自主的に習得すること。					
授業の属性・履修上の区分						
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☒ 実務経験のある教員による授業
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	メディアデザインの概要理解 デザインの意味、メディアの可能性		メディアデザインの概要理解、デザインの意味、メディアの可能性について理解できること	
		2週	メディアデザインのプロセス理解 ユーザ中心設計・デザイン思考		メディアデザインのプロセス理解、ユーザ中心設計・デザイン思考について理解できること	
		3週	テーマ理解① ブレインストーミング・調査チーム編成		テーマを理解した上で、ブレインストーミング・調査チーム編成ができること	
		4週	テーマ理解② 調査計画 情報収集整理・分析・インフォグラフィックス		テーマを理解した上で、調査計画、情報収集整理・分析し、インフォグラフィックス表現につなげられること	
		5週	テーマ理解③ 調査報告、相互評価		テーマを理解した上で、調査報告、相互評価ができること	
		6週	発想展開① ブレインストーミング・コンセプト・プロトタイプ案・制作チーム編成		発想展開として、ブレインストーミング・コンセプト・プロトタイプ案・制作チーム編成ができること	
		7週	発想展開② 課題設定・解決案・プロトタイプ計画		発想展開として、課題設定・解決案・プロトタイプ計画ができること	
		8週	発想展開③ 制作提案発表・相互評価		発想展開として、制作提案発表・相互評価ができること	
	4thQ	9週	ラビッドプロトタイピング① 情報構成・アイデア展開・制作		ラビッドプロトタイピングにおける情報構成・アイデア展開・制作について理解できること	
		10週	ラビッドプロトタイピング② 情報構成・アイデア展開・制作		ラビッドプロトタイピングにおける情報構成・アイデア展開・制作を進められること	
		11週	ラビッドプロトタイピング③ 情報構成・アイデア展開・制作		ラビッドプロトタイピングにおける情報構成・アイデア展開・制作を進められること	
		12週	ラビッドプロトタイピング④ 情報構成・アイデア展開・制作		ラビッドプロトタイピングにおける情報構成・アイデア展開・制作を進められること	
		13週	プロトタイプ評価① 中間発表・相互評価・評価調査計画		プロトタイプ評価における中間発表・相互評価・評価調査計画について理解できること	
		14週	プロトタイプ評価② 調査分析・改善計画・制作		プロトタイプ評価における調査分析・改善計画・制作について理解できること	

	15週	プロトタイプ評価③ 調査分析・改善計画・制作	プロトタイプ評価における調査分析・改善計画・制作の一連を進められること	
	16週	プロトタイプ評価④ 最終発表・相互評価	プロトタイプ評価における最終発表・相互評価ができること	
評価割合				
	態度	課題達成	最終作品評価	合計
総合評価割合	30	40	30	100
基礎的能力	10	10	10	30
専門的能力	10	10	10	30
分野横断的能力	10	20	10	40