

津山工業高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)		授業科目	情報デザイン	
科目基礎情報							
科目番号		0050		科目区分	専門 / 必修		
授業形態		講義		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科		総合理工学科(情報システム系)		対象学年	3		
開設期		前期		週時間数	2		
教科書/教材		教科書：「デザイン技術」海文堂出版					
担当教員		曽利 仁,茶室隆一（情報）,畑 良知					
到達目標							
学習目的：デザインの役割と重要性を理解し、より効果的な情報整理と視覚表現の方法を理解する。							
到達目標： 1. デザインワークの基礎を理解する。 2. 視覚表現の基礎を理解する。 3. 企画デザイン、コンセプトワークの基礎を理解する。							
ルーブリック							
		優	良	可	不可		
評価項目1		デザインの基礎を理解し効果的に応用できる。	デザインワークの基礎を理解している。	デザインワークの基礎をおおむね理解している。	デザインワークの基礎を理解していない。		
評価項目2		視覚表現の基礎を理解しデザインワークに生かしている。	視覚表現の基礎を理解している。	視覚表現の基礎をおおむね理解している。	視覚表現の基礎を理解していない。		
評価項目3		企画デザイン、コンセプトワークの基礎を理解し優れたアイデア発想をしている。	企画デザイン、コンセプトワークの基礎を理解している。	企画デザイン、コンセプトワークの基礎をおおむね理解している。	企画デザイン、コンセプトワークの基礎を理解していない。		
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	一般・専門の別：専門 学習の分野：電気・電子・制御 基礎となる学問分野：情報学／情報科学，情報工学およびその関連分野／情報学基礎理論，情報学／人間情報学およびその関連分野／デザイン学関連 学科学習目標との関連：本科目は「③基盤となる専門性の深化」に相当する科目である。 技術者教育プログラムとの関連：本科目が主体とする学習・教育目標は「（C）情報技術の修得，C－1：電気・電子・情報技術者に必要な情報技術を修得し，活用できること」である。 授業の概要：現代社会においてデザインは個人・企業に関わらず人と人，人と物を繋げる必要不可欠なコミュニケーション要素である。本科目では，企画デザインのプロセスを学び，視覚的デザインの役割と重要性を理解しその基礎知識を習得しより効果的な情報発信を学ぶ。						
授業の進め方・方法	授業の方法：教科書を用いて板書中心に講義するが，演習やレポートを取り入れ理解の定着に努める。また，実際の現場での例や，関連的な知識として美術史・デザイン史にもふれる。この授業は前期2時間で実施する。 成績評価方法： 2回の定期試験の結果をそれぞれ同等に評価する（70％）。 レポートの成績，演習で評価する（30％）。 ただし，理解度確認のため，定期試験以外に再試験を行う場合もある。再試験は上限60点とし，その回の試験と比較して高い方を該当回の結果とする。						
注意点	履修上の注意：学年の課程修了のためには履修（欠課時間数が所定授業時間数の3分の1以下）が必須である。 履修のアドバイス：本科目で学ぶ「情報・視覚デザイン」は，様々なメディアにおけるデザインの基礎と成るものであるからその点も留意して受講すること。事前に行う準備学習として，情報・視覚デザインの例を調べておくこと。 基礎科目：情報リテラシー（1年），デジタル基礎（2），プログラミング基礎（2）など 関連科目：回路システム（4年），電子回路（4），制御工学（4）など 受講上のアドバイス：遅刻の扱い：授業開始時の出席確認以降の入室は遅刻として扱う。遅刻は2回で1単位時間の欠課とし，1時限の半分の時間経過後は欠課として扱う。 連絡教員：川波弘道・総合理工学科情報システム系						
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	
必修							
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	ガイダンス 情報デザイン概論				
		2週	デザイン基礎（デザインとは，デザインの領域）		デザインの概念，領域について説明できる。		
		3週	造形活動とデザイン		造形活動とデザインの関係について説明できる。		
		4週	デザイン基礎（色・形・造形の要素）		デザインの基礎について説明できる。		
		5週	創造と想像，アイデア発想		想像と想像，アイディア発想について説明できる。		
		6週	PIキャラクター（コンセプトワーク・キャッチコピー・デザイン）		PIキャラクター（コンセプトワーク・キャッチコピー・デザイン）について説明できる。		
		7週	PIキャラクター（ネームカードデザイン）		PIキャラクター（ネームカードデザイン）について説明できる。		
		8週	（前期中間試験）				

	2ndQ	9週	前期中間試験の返却と解答解説	
		10週	情報のシンボル化	情報のシンボル化について説明できる。
		11週	ビジュアルコミュニケーションデザイン（VI・ロゴマーク）	ビジュアルコミュニケーションデザインについて説明できる。
		12週	企画（アイデア発想・キーワード・コンセプトワーク）	企画の手法について説明できる。
		13週	デザイン開発（アイデアスケッチ・コンセプトワーク）	デザイン開発の手法について説明できる。
		14週	プレゼンテーション	企画のプレゼンテーションができるようになる。
		15週	（前期末試験）	
		16週	前期末試験の答案返却と解説	

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類		分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
専門的能力	分野別の専門工学	情報系分野	その他の学習内容	メディア情報の主要な表現形式や処理技法について説明できる。	4	
				ディジタル信号とアナログ信号の特性について説明できる。	4	
				情報を離散化する際に必要な技術ならびに生じる現象について説明できる。	4	

評価割合

	試験	発表	相互評価	自己評価	課題	小テスト	合計
総合評価割合	70	0	0	0	30	0	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	70	0	0	0	30	0	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0