

平成 29 年度 岐阜工業高等専門学校シラバス			
教科目名	デジタルデザイン II	担当教員	今田 太一郎
学年学科	4 年 建築学科	前期	必修
学習・教育目標	(D-1) 17% (E) 83%	JABEE 基準 1 (1): (d)	
<b>授業の目標と期待される効果：</b> 近年の情報化社会の中、コンピュータを中心とした情報処理は建築においても非常に重要となっている。本授業ではデジタルツールを活用した応用的な操作技術を学修する。 (1)画像作成・加工アプリケーション（イラストレーター・Photoshop）を用いた画像の作成技術 (2)デジタルツール（Photoshop のアニメーション機能）を用いたプレゼンテーション技術		<b>成績評価の方法：</b> 試験；第1課題～第2課題について各50点；計100点における総得点率（%）によって成績評価を行なう。 また、授業に対する姿勢も配慮し、授業の進行を妨げる行為・消極的な行為に対しては、得点率の1～10%を減じた値で評価する 具体的には、出席簿に記載した注意の回数と減点(%)を対応させる。 <b>達成度評価の基準：</b> なお成績評価への重みは①50%、②50%とする。  ① デジタルツールを用いた高度な画像作成技術を習得する。 ② デジタルツールを用いた動画作成技術を習得する。	
授業の進め方とアドバイス：授業は演習を中心に行うので、自ら積極的に取り組む姿勢が重要である。授業計画を示すので予習・復習を必ず行うこと。			
教科書および参考書： 参考書：特に教科書は指定しないが、積極的に建築およびデザイン関係の書籍・雑誌に目を通し、知識を蓄えること			
<b>授業の概要と予定：前期</b>			<b>A L のレベル</b>
第1回：授業の進め方 ： 演習課題1「画像作成・加工アプリケーションを活用した自分の名刺の作成」の説明 ： アプリケーションの操作方法の説明			
第2回～第3回：イラスト作成アプリケーションの使用法の習熟			C
第4回～第5回：画像加工アプリケーションの使用法の習熟			C
第6回～第7回：演習課題制作 <演習課題1の提出>			B
第8回 講評会			A
第9回：演習課題2「30秒のアニメーション作成」の説明 ： アニメーション作成方法の説明			
第10回：映像の表現技法（カットイン、ズーム、フェイドアウトなど）の解説			
第11回～第14回：演習課題制作 <演習課題2の提出>			B
第15回：講評会			A

評価（ルーブリック）

達成度 評価項目	理想的な到達 レベルの目安 (優)	標準的な到達 レベルの目安 (良)	未到達 レベルの目安 (不可)
①	デジタルツールを用いた高度な画像作成が（8割以上）できる。	デジタルツールを用いた高度な画像作成がほぼ（6割以上）できる。	デジタルツールを用いた高度な画像作成ができない。
②	デジタルツールを用いた動画作成が（8割以上）できる。	デジタルツールを用いた動画作成がほぼ（6割以上）できる。	デジタルツールを用いた動画作成ができない。