

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	デザイン創作演習	科目名	デザイン創作演習 I					科目コード	D1401A2	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	6 単位	
担当教員名	塩濱 将悟	履修グループ	2I(DV/MC/MV/SC)					授業方法	演習	
実務経験の内容	映像制作業界にて10年間、技術・編集・アシスタント～ディレクターまで携わった経験を活かして、映像制作の基礎となる基本的な手法や知識について全般的に講義、実践する。									
学習一般目標	本科目は現在までの映像コンテンツ制作に関わる学習の総まとめとして、模擬的な制作チームを形成し、実務を想定した企画立案からコンテンツ制作に関わる実践的なプロセスを体験する中で、創作スキルを高めるとともに、プレゼンテーション能力、コミュニケーション能力を獲得することにある。グループで協調して作業を進めることで、社会での役割や重要性を確認しものづくりに対する理解を深めることができる。									
授業の概要および学習上の助言	<p>該当クラスの学生は制作を行う分野ごとに5、6名程のチームで映像、ゲーム、WEBサイト、紙媒体(グラフィックデザイン、絵本等)などのメディアコンテンツを「テーマ」から発想される企画をもとに制作する。</p> <p>実際のデザイン業務を模して、架空のプロジェクトを設定し、グループ作業による企画の立案からコンテンツ制作、プレゼンテーションまでを行う。</p> <p>制作の過程においては、今日の社会におけるマーケティングを意識し、CG映像分野の専門家の意見を取り入れるなど、企業との連携を取りながら商品価値のある成果物を制作できるよう心掛けること。</p>									
教科書および参考書	科目内で随時、教材資料を配布									
履修に必要な予備知識や技能	デザイン制作に関わる、基礎的な知識及び、コンピュータ等による表現方法を習得していること									
使用機器	普通教室、PC実習室									
使用ソフト	Adobe Illustrator、Photoshop、Dreamweaver、Indesign、AfterEffects、Premiere、3dsMax、MAYA等									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2	テーマから企画したプロジェクトのアイデアを企画書として論理的にまとめることができる。								
	2/4	制作したプロジェクトの内容を明確に説明し、プレゼンテーションすることができる。								
	1/3/4	デザインのセオリーを理解したうえで、多面的な観点から独創的なデザイン成果物を制作できる。								
	1/3/4	自身の持つデザイン専門技術を役立て、社会の最新動向に合わせたコンテンツを制作できる。								
	3/5	グループ内の他のメンバーと協調し、自身の持つ能力を活かしながら作業を進めることができる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解			10		15			25
		2.思考・判断			10	10				20
		3.態度					10		10	20
		4.技能・表現				10	15			25
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合				20	20	40		20	100

評価の要点	
評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	
レポート	<p>【企画書の提出】 評価の実施方法／与えられたテーマを元に、グループ内で協議しながら企画書を作成する。企画書は、フォーマットに準じて作成し、科目開始と同時に文書として提出する。提出された企画書の内容が、社会・産業界の要請に対応し、論理的に説明できているかを観点として評価する。 注意点／企画書の提出に際しては、前段階で「草案」のチェックを受けること。また、企画書作成においては、現在のマーケティングの状況を十分に考察し、検討すること。</p>
成果発表(口頭・実技)	<p>【プレゼンテーション】 評価の実施方法／グループで作成した企画の内容を「中間発表」としてプレゼンテーションを行う、また、最終成果物を含めたグループの取り組みを「最終プレゼン」として発表する。プレゼンテーションはグループメンバー全員で行い、ツールとしてパワーポイント等でスライドを作成する等、補足資料を用意する。 テーマに沿ったコンセプトが明確に説明できているかといった、プレゼンテーションの内容によって評価を行う。 注意点／プレゼンテーションにおいては、コンセプトが明確であり、自らの考えを理論的に説明することができることが重要である。そのため、事前に補足資料を用意し、発表の練習を行うこと。</p>
作品	<p>【デザイン成果物の提出】 評価の実施方法／グループ内で作成した企画書を元にデザイン制作を行う。制作は、メンバーと協力しながら行い、実際のデザイン制作におけるプロセスを踏まえながら実践的な作業を行う。評価は、成果物のデザイン的な完成度を「独創性」「デザイン性」「機能性・技術性」「企画性」という観点から評価を行う。 注意点／デザイン制作の過程では、広い視野と、多面的な観点が必要となるため、デザイン業界経験者の意見を取り入れ、企業との連携をしながら進めるようにする。</p>
ポートフォリオ	
その他	<p>【グループ内での活動】 評価の実施方法／制作過程におけるグループ内での協調性や作品制作に対する取り組み(または個人制作での取り組み)を制作実習の様子、作業日報の記録等から評価する。 注意点／グループでの会議・打ち合わせへの参加や自分に課せられたタスクの管理、実施について、滞りなく行われており、他のメンバーとの協調が見られるかが評価観点となる。</p>

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	科目オリエンテーション ・科目日程確認、作業日報の入力と提出方法の確認 企画書制作 チェック ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認	科目説明 コンテンツ制作	企画書制作 チェック ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認
第2回	企画書制作 最終仕上げ ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認 外部講師講演会参加	コンテンツ制作 講義	企画書制作 最終仕上げ ・グループ内打ち合わせ・企画書内容のチェック ・担当教員による修正後の企画書の確認
第3回	コンテンツ作成・発表会準備 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	コンテンツ制作 個別指導	コンテンツ作成・発表会準備 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作

第4回	企画発表会 ・各グループの企画内容発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。	コンテンツ制作 プレゼン	企画発表会 ・各グループの企画内容発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。
第5回	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って 現時点での進捗状況確認	コンテンツ制作 チーム作業指導	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って デザイン制作 ・現時点での進捗状況確認
第6回	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	コンテンツ制作 個別指導	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ・各自のタスクに沿って ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第7回	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	コンテンツ制作 チーム作業指導	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第8回	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	コンテンツ制作 作業状況中間チェック	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第9回	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	コンテンツ制作 作業状況中間チェック	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第10回	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	コンテンツ制作 年内完成に向けた進捗指導	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第11回	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作	コンテンツ制作 年内完成作品チェック	コンテンツ作成 ・グループ内打ち合わせ ・各自のタスクに沿ってデザイン制作
第12回	コンテンツ作成／進捗状況確認 ・グループ内打ち合わせ ・発表資料作成	コンテンツ制作 最終プレゼンリハーサル チェック	コンテンツ作成／進捗状況確認 ・グループ内打ち合わせ ・発表資料作成
第13回	最終プレゼンテーション ・各グループの成果発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。	プレゼン	最終プレゼンテーション ・各グループの成果発表会。 ・各担当教員に成果物資料提出。