

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	ヴィジュアルシンキング	科目コード	9800
シラバスコード	196C58-9800		
授業時数/週	3時間/週		
開講年次・学期	2年次/通年		
必修/選択区分	必修		
担当教員	吉原		
教員の実務経験			
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	自分が考えたイメージ（シンキング）を実際のカタチ（ヴィジュアル）に変換する方法を習得する。形にする方法をチームで考え、制作物を作成する。最終的に完成作品を発表し、評価はその完成品を見て判断する。
到達目標（前期）	Derivative Touchdesignerの基本的な操作と使用方法を身につけ、作品のプロトタイプを製作できることが目標
到達目標（後期）	プロトタイプをさらに完成度を高め、商品として発表できるようになること。
授業方法	学生にテーマを与え、それに沿ったコンテンツ制作をおこなう。
実践的教育の内容	
評価方法（前期）	初めの持ち点を100点とし、課題提出点60%、出席点40%で配分する。 欠席1回につき-2点、遅刻1回につき、-1点減点する
評価方法（後期）	初めの持ち点を100点とし、課題提出点60%、出席点40%で配分する。 欠席1回につき-2点、遅刻1回につき、-1点減点する
授業外における学修	課題作成で使用する素材の検索、調査、撮影、録音、記録をおこなう
授業計画（前期）	第1週 イン트로ダクション Derivative Touchdesignerのインストール
	第2週 Touchdesignerを使用したデモンストレーション AUDIO VISUALの仕組み
	第3週 Touchdesignerを使用したデモンストレーション LED照明のコントロール方法
	第4週 Touchdesignerを使用したデモンストレーション プロジェクションマッピングの方法
	第5週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] チーム分け、テーマを考える。
	第6週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] 音響・照明・映像のどの分野のどのような[カタチ]をつくるか決定する。
	第7週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] 作品製作作業
	第8週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプの製作] 作品製作作業
	第9週 作品発表およびアドバイスをを行う。 次の課題の説明および準備
	第10週 [作品製作2 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] チーム分け、テーマを考える。
	第11週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 音響・照明・映像のどの分野のどのような[カタチ]をつくるか決定する。
	第12週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業
	第13週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業
	第14週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業
	第15週 [作品製作1 イベントで使える表現方法のプロトタイプのブラッシュアップ] 作品製作作業
	第16週 作品発表およびアドバイスをを行う。 次の課題の説明および準備
	第17週 作品発表およびアドバイスをを行う。 次の課題の説明および準備

授業計画（後期）	第18週	前期に制作したプロトタイプの確認と復習 制作したデータの共有
	第19週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] 事例の紹介
	第20週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] 前期で開発したプロトタイプを使用してイベントを行う企画を考える
	第21週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランを作成する
	第22週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランの発表
	第23週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランのブラッシュアップ
	第24週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランの準備1
	第25週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画のスケジュールとプランの準備2
	第26週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画の本番、ビデオカメラで撮影および収録
	第27週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] イベント企画を収録データを編集し発表準備を行う。
	第28週	[実践1 チームによるTouch Designerを使用した表現] 発表および講評、アドバイス
	第29週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランを作成する
	第30週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランの発表
	第31週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランのブラッシュアップ
	第32週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画のスケジュールとプランの準備1
	第33週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] イベント企画の本番、ビデオカメラで撮影および収録
	第34週	[実践2 チームによるTouch Designerを使用した表現 アドバンス] 発表および講評、アドバイス
教科書・教材	なし	
参考文献・資料	Visual Thinking with TouchDesigner プログラムが選ぶリアルタイムレンダリング&プロトタイプングの極音	
履修上の留意点	特になし	