

2025年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名	コンテンツ企画論（Contents Design）		
ナンバリングコード	P21103	大分類 / 難易度 科目分野	情報メディア学科 専門科目 / 標準レベル 情報デザイン基礎
単位数	2	配当学年 / 開講期	2 年 / 後期
必修・選択区分	コース必修:メディアデザインコース コース選択必修:情報コミュニケーションコース 選択:情報工学コース、こども・情報教育コース ※入学年度及び所属学科コースで異なる場合がありますので、学生便覧で必ず確認してください。		
授業コード	P110351	クラス名	-
担当教員名	松原 かおり		
履修上の注意、履修条件	基本的なWindows PCの操作（ソフトウェア起動終了、日本語入力、ファイル処理等）と学内LANの利用（Webからの情報収集、メール等）ができること。演習内容を重視するので、出席を欠かさないで下さい。CG関連授業で学習する程度にPhotoshop / Illustratorを用いた制作ができること。著作権・肖像権などを理解した、課題への取り組みが必要です。 他、備考欄を参照してください。		
教科書	必要に応じて教員が資料を作成し配布します。		
参考文献及び指定図書	はじめてのUXデザイン図鑑 中央経済社 ISBN-10 4502461210 Photoshop & Illustrator & Firefly 生成AIデザイン制作入門ガイド タマケン（著）ISBN-10 4815625107		
関連科目	コンピュータグラフィックス基礎、Webアニメーション、Webプランニング論、デジタルコンテンツ論、映像企画・取材学、広告デザイン		

○基本情報		
授業の目的	本授業は、前半（第1～7回）では公募型コンテストへの応募、後半（第8～15回）では県内企業との連携によるコンテンツ企画提案という二本柱の構成で、企画力・表現力・伝達力を総合的に育成することを目的としています。前半は、実在する広告・映像コンテストを題材に、出題意図を読み取り、ターゲットや訴求ポイントを踏まえた企画・制作を行います。後半では、企業からの課題に対し、調査・分析・企画・提案・プレゼンまでをグループで実践し、クライアントの視点を意識したアウトプットを目指します。 制作・提案は、単なる技術習得ではなく、情報を整理し、相手に届く表現へと昇華させる「デザイン思考」の実践の場でもあります。他者に評価される経験を通じて、表現に対する客観性や改善意識が芽生え、将来の進路を問わず課題解決力・発信力を育みます。	
授業の概要	本授業は、コンテンツを企画・設計し、目的や対象に応じて適切に伝える力を育むことを目的とした、実践的かつ応用的な学びの場です。広告・映像・デジタルメディアなど、現代の多様な情報環境に対応した表現手法を取り上げながら、創造性だけでなく論理性や客観性を備えた企画力を養成します。 本授業を通して、社会課題や企業ニーズに応じたコンテンツを自ら構想し、調査・分析・発想・表現といったプロセスを経て、伝えるべき価値を的確に届ける力を身につけます。受け手の視点を意識した企画づくりを通じて、デザイン思考・情報設計・伝達戦略の実践的理解を深め、将来のクリエイティブ実務や幅広い課題解決に応用できる基礎を築くことを目指します。	
授業の運営方法	(1) 授業の形式	「講義形式」
	(2) 複数担当の場合の方式	「該当しない」
	(3) アクティブ・ラーニング	「PBL(課題解決型学習)」
地域志向科目	カテゴリー Ⅲ:地域における課題解決に必要な知識を修得する科目	
実務経験のある教員による授業科目	松原かおり Webデザイナー、Webディレクター、Web制作会社でのデザインチームリーダー グラフィックデザイナー、アートディレクター、広告代理店と協働のデザイナーワーク	

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【関心・意欲・態度】	人の興味を惹くコンテンツの企画ができる。		15点	10点
【知識・理解】	視知覚、学習と理解、コンテンツ企画		15点	10点
【技能・表現・コミュニケーション】	クリティカルシンキング、ブレインストーミング、グループワーク、ロジカルシンキング		15点	10点
【思考・判断・創造】	人を動かすきっかけや心理を考察できる。		15点	10点

○成績評価の補足(具体的な評価方法および期末試験・レポート等の学習成果・課題のフィードバック方法)
レポートの提出、レポートの記載内容 課題やワークへの取り組み フィードバック方法 Classroomや授業時間内にフィードバック

○その他
授業時はもちろん、課外の予習復習(自習)を通して、これらの目標が達成できるように学習を進めてください。 課題提出を重視します。グループワークの場合でも個々で提出を求めます。 複数の課題をグループワークで行うため出席を欠かさないでください。 第1回授業時に受講確認を行います。第1回のガイダンスを受けてから2回目までに受講意思を確定してください。 授業プログラムは、シラバスに沿って実施しますが、受講生の進捗状況や、社会情勢を考慮しながら、再調整することがあります。 課題の評価はプレゼンテーション時に講評します。 課された課題への取り組みが非常に重要です。さらに各自でさらなる技能修得や知識の応用など、自主的な取り組みが非常に重要です。 課題などへの取り組みは、グループワークで行い、友人などと相談して取り組むこと可能です。ただし、各自でアイデアを出し、個々のアイデアを履歴として残してください。 スケジュール管理、タスク管理も非常に重要です。授業での課題、演習を通して修得しなさい。 授業中の無断退席や、授業中の姿勢、授業への取り組みも評価対象です。(授業への取り組みが無いと判断できる場合、事前告知なしに早退や欠席と判断する場合があります。) 課題への取り組みと提出は、Classroomを利用し、特に指定がない限り、各個人での取り組みと提出になります。 他人の提出物を複製した提出物は評価対象外です。 著作権を含む法令違反のある提出物は、評価対象外とします。 後に明らかになった場合、全ての評価結果を見直す場合があります。

2025年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画	科 目 名 担当教員	コンテンツ企画論（Contents Design） 松原 かおり	授業コード	P110351
学修内容				
1. ガイダンス:課題内容の説明と第1課題「人日本広告制作協会(OAC)学生クリエイティブアワード応募企業 コンテンツ企画立案に向け、全体的なガイダンスを行います。 各企業から求められている課題から1つ選択し、グループもしくは個人で企画内容をまとめ、 作品制作してください。				
予習	世の中にあるコンテンツの企画立案について調査しておきなさい。			約2時間
復習	第1課題の内容について自身のアイデアをまとめなさい。			約2時間
2. 第1課題: 選択した課題について、構想をまとめ、具体的なデザイン案をラフスケッチしましょう。				
予習	競合他社の取り組みなど参考に、アイデアを具体化するための資料を見つけましょう。			約2時間
復習	自身が選んだ企業の理念や商品の企画に関わる背景など調べてなさい。			約2時間
3. 第1課題:公益社団法人日本広告制作協会(OAC)学生クリエイティブアワード 選択した課題について、グラフィック案をまとめ(動画なら絵コンテ)を制作しましょう。				
予習	Pinterestなど利用して良いクリエイティブワークを参考にしましょう。			約2時間
復習	グループ内でディスカッションし各自もらったアドバイスを参考に作品の質を高めなさい。			約2時間
4. 第1課題:公益社団法人日本広告制作協会(OAC)学生クリエイティブアワード 選択した課題について、グラフィック案をまとめ(動画なら動画撮影・編集など)を制作しましょう。				
予習	Pinterestなど利用して良いクリエイティブワークを参考にしましょう。			約2時間
復習	グループ内でディスカッションし各自もらったアドバイスを参考に作品の質を高めなさい。			約2時間
5. 第1課題:公益社団法人日本広告制作協会(OAC)学生クリエイティブアワード 選択した課題について、グラフィック案をまとめ(動画なら動画撮影・編集など)を制作しましょう。				
予習	広告のアワード作品など調べ、グループで制作している作品に活かせるアイデアを探る。			約2時間
復習	グループ内でディスカッションし各自もらったアドバイスを参考に作品の質を高めなさい。			約2時間
6. 第1課題:公益社団法人日本広告制作協会(OAC)学生クリエイティブアワード 選択した課題について、グラフィック案をまとめ(動画なら動画撮影・編集など)を制作しましょう。 仕上げた作品をもとにグループまたは個人で企画書をまとめ、プレゼンテーション資料を作成しましょう。				
予習	広告のプレゼンテーションの方法など調べておく。			約2時間
復習	作品の完成度をあげプレゼンテーション資料の制作・準備をおこないましょう。作品と企画書はClassroomに提			約2時間
7. 第1課題:公益社団法人日本広告制作協会(OAC)学生クリエイティブアワード プレゼンテーション 第2課題で選択した課題について、グラフィック案をまとめ(動画なら絵コンテ)を制作しましょう。				
予習	プレゼンテーション準備			約2時間
復習	制作した課題の整理整頓・データバックアップ			約2時間
8. 第2課題:県内企業(八鹿酒造様)より課題オリエンテーション 県内企業のご担当者様より、課題オリエンテーションをしていただき、グループ内で想定できるコンテンツ企画を練る。				
予習	八鹿酒造について歴史や商品などについて調べておく。			約2時間
復習	オリエンテーションで伺った内容をもとに、実際に八鹿酒造へ訪れるなど、より企業を知るための調査を進め			約2時間

○授業計画		科 目 名 担当教員	コンテンツ企画論（Contents Design） 松原 かおり	授業コード	P110351
学修内容					
9. 第2課題: 県内企業（八鹿酒造様）コンテンツ企画 グループまたは個人でデジタルコンテンツの企画・リサーチ・準備を進める。					
予習	次世代メディアの融合による新たな価値創出するコンテンツを生み出すため同業他社のデジタルコンテンツを				約2時間
復習	八鹿酒造に見学しに行くなど、より深く企業を知るためのアクションをとってみる。				約2時間
10. 第2課題: 県内企業（八鹿酒造様）コンテンツ企画 グループまたは個人でデジタルコンテンツの企画をまとめる。					
予習	地域デザイン的な視点で創造されたデジタルコンテンツを県外企業から収集しておく。				約2時間
復習	各グループや個人で企画したコンテンツ内容に沿って、担当内容を工程管理表を作成して管理する。				約2時間
11. 第2課題: 県内企業（八鹿酒造様）コンテンツ企画 グループまたは個人で、デジタルコンテンツ企画・制作（撮影・編集etc）を進める。					
予習	各グループや個人で企画したコンテンツ内容に沿って、グループの場合、担当内容を工程管理表を準備す				約2時間
復習	各グループや個人で企画したコンテンツ内容に沿って、担当内容を工程管理表を作成して管理する。				約2時間
12. 第2課題: 県内企業（八鹿酒造様）コンテンツ企画 グループまたは個人で、デジタルコンテンツ企画・制作（撮影・編集etc）を進める。					
予習	工程管理表に沿って進められているかチェックし、担当ごとに進捗を確認しておく。				約2時間
復習	各グループや個人で企画したコンテンツ内容に沿って、担当内容を工程管理表を作成して管理する。				約2時間
13. 第2課題: 県内企業（八鹿酒造様）コンテンツ企画 グループまたは個人で、デジタルコンテンツ企画・制作（撮影・編集etc）を進める。					
予習	工程管理表に沿って進められているかチェックし、担当ごとに進捗を確認しておく。				約2時間
復習	各グループや個人で企画したコンテンツ内容に沿って、担当内容を工程管理表を作成して管理する。				約2時間
14. 第2課題: 県内企業（八鹿酒造様）コンテンツ企画 グループまたは個人で、デジタルコンテンツ企画のプレゼンテーション準備					
予習	コンテンツ企画の提案書の作成方法について調べておく。				約2時間
復習	コンテンツ企画の提案書をまとめる。				約2時間
15. 第2課題: 県内企業（八鹿酒造様）コンテンツ企画 プレゼンテーション 各グループで制作したコンテンツ企画の提案発表をします。また他のグループ発表から様々な学習に取り組みます。					
予習	完成した提案書をClassroomで提出しておいてください。				約2時間
復習	講評でのアドバイスなどを参考に、ブラッシュアップして、作品の完成度をあげ再提出してください。				約2時間
16. 補講 課題提出などで必要な場合、補講を行う					
予習					
復習					