学校番号	3010

令和5年度　工業（映像デザイン）　　科

教科	工業	科目	メディア技術	単位数	3 単位	年次	2 年次
使用教科書	自主編成教材						
副教材等	CG&映像しくみ事典（CGWORLD）						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

映像デザイン科の授業の中で主要な3つの分野(写真・ビデオ・グラフィックデザイン)をローテーションで学びます。各実習に関する実用的な知識と技術を講義と実習を通して学びます。さまざまな機材の応用的な使い方と技術を身に付け、それぞれの特性を理解し、工夫を凝らした作品制作の基礎力と応用力を身に付けます。授業では作品制作にかかわる真摯な態度と提出物を重視します。
履修条件
なし

2　学習の到達目標

(1)映像作品制作の実用的な態度と技術を身に付けるにあたって、さまざまな機材の応用的な使い方と技術を学ぶ。 (2)機材の扱いに慣れることで、専門的な知識と技術などの深化・統合化を図りその経験を今後の制作活動に生かせるようにする。 (3)映像デザインに関する課題の解決に主体的かつ協動的に取り組み、実践することができるようにする。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a：知識・技術	b：思考・判断・表現	c：主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	実習(映像デザイン分野)について映像デザインのもつ社会的な意義や役割と、人と技術のかかわりを踏まえてものづくりを計画し、目的に応じた基礎的技術を身に付ける。	実習(映像デザイン分野)に関する課題を発見し、映像デザインに携わる者として科学的な根拠に基づき作品制作の進展に対応し解決する力を身に付ける。	実習(映像デザイン分野)に関する広い視野、興味関心を持つことをめざして自ら学び、映像デザインの発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を身に付ける。
上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。			

4　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元（題材）の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1	ビデオ作品制作	60秒間の構成を考え、カメラを固定して撮影、アングルや演出に工夫をし１人１作品の映像制作をする。	a:機材・アプリケーションの使い方、効果的な映像表現技術を身に付け、安全に合理的・効果的に作業を進めることができる。 b:映像作品制作に関する工程を通して、適切な思考・判断を行い、計画的に作品制作に取り組むことができる。 c:身近にある映像メディアに関心を持ち、意欲的に情報収集に努め自己の作品に反映させようとしている。	実習ノート 提出作品 レポート	実習ノート 企画書 実習態度 提出作品	実習ノート 企画書 実習態度 振り返り
2	グラフィックデザイン作品制作	文字・印刷・色彩の基礎知識の学習とIllustratorによるDTP作品の制作。	a:機材・アプリケーションの使い方を理解している。必要な基礎的な知識・技術を身に付け、作業を進めることができる。 b:DTP制作に関する工程を通して、適切な思考・判断を行い制作することができる。 c:身近にある印刷物を素材とした平面作品に関心を持ち、意欲的に観察し、自己の作品に反映させようとしている。	実習ノート 提出作品 レポート	実習ノート 企画書 実習態度 提出作品	実習ノート 企画書 実習態度 振り返り
3	写真作品制作	スタジオライティング技術を学び、ライティングを研究し、ポートレート作品を制作する。	a:機材・アプリケーションの使い方を理解している。必要な基礎的な知識・技術を身に付け、作業を進めることができる。 b:スタジオワークに関する工程を通して、適切な思考・判断を行い制作することができる。 c:光に関心を持ち、意欲的に観察し、自己の作品に反映させようとしている。	実習ノート 提出作品 レポート	実習ノート 企画書 実習態度 提出作品	実習ノート 企画書 実習態度 振り返り

※　表中の観点について　a:知識・技術　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度