

デザイングループ制作Web1-3 授業概要

科目概要

学年をまたいだ合同の制作を行う。各学年に合わせた役割を元にグループで1つ作品を制作する。

授業の最終目標

作品制作のスキル・ノウハウを教える・教えてもらう中で、自分の技術向上を目指す。
グループ作品として、コンペへのエントリー（専門学校HTML5作品コンテスト）を行う。

科目目標

下級生は、上級生から技術面などの指導を受けながら、制作の流れを把握し制作技術を学習する。
上級生は、下級生を支持する中で必要な伝える力を中心にコミュニケーション能力や制作技術を学習する。

課題テーマ

生活総研から課題・問題を再定義し、デザインを提案・解決する。



ひらけ、みらい。
○○○○○
生活総研

研究活動

みらい博

テーマ調査

生活定点

未来年表

その他研究活動

研究タグ 都市 街 駅 産業 メディア 家族 アート モノ・コト・トキ シルバー

VIEW ALL

Hokkaido Institute of Life and Living
JAPAN / CHINA / ASEAN

生活総研
<https://seikatsusoken.jp>

博報堂が運営する、生活者の意識調査や生活に関する研究結果などをまとめたサイト。生活定点では、1992年から隔年で調査を実施し、地域・年代などさまざまな分類によって各生活の意識調査の結果が分かるWebサービス。

1 生活総研（生活定点など）から課題・問題を見つけ仮説立てを行う。

2 生活総研に限らず様々な調査を行い、Webを使った解決案を提案する。

生活定点であれば【地域】【年代】【性別】などから、データが上昇・下降・停滞する数値を元に、改善や解決、意識の変化を目的にWebという媒体を使って提案する物を作成すること。必要であれば、その他メディアでの展開案も企画し・作成して下さい。（紙・映像など）

授業の流れ



授業スケジュール

授業のスケジュールは下記のとおり。細かなスケジュールは、Backlogにてグループで共有しスケジューリングを行う。

1 ~ 3	企画案出し、資料作成	生活定点から、データを分析しサービスやアプリなどに落とし込むための企画案を立案し、資料にまとめる。 企画は、多数決では無く、グループ内で納得し、全員が同じ出来上がりを共有すること。
チェック		
4 ~ 6	デザイン設計・導線作成	企画を元に、デザイン面での設計 (UI/レイアウトなど) を決める。アプリやサービス等のページ内の移動や、作品に至るまでのユーザーの導線も考えること。
チェック		
7 ~ 14	デザイン作成・構築	デザインの作成や、必要なテンプレートやシステムの準備・構築を行う。役割に合わせて漏れなく全員が動ける様スケジューリングを欠かさず行うこと。
15or14	プレゼンテーション (コンテスト日程による)	出来上がった制作物・企画上その他必要なメディア類など、グループで想定した企画内容にそったプレゼン・デモを行う。 コンテストエントリーの為、プレゼン・デモプレイは動画として撮影すること。

授業評価について

$$\text{グループ評価 (物・プレゼン)} + \text{個人別評価} = \text{授業評価}$$

グループでの作品やプレゼンなどの出来をベース点とし、そこに個人評価を加味したものを授業の評価として採点する。

グループ評価

$$\text{企画} + \text{デザイン} + \text{実際の物} = \text{グループ評価}$$

個人評価

$$\text{貢献度} + \text{授業態度} = \text{個人別評価}$$

貢献度

$$\text{貢献度} = \text{制作への自主的な関わり}$$

提出物について

グループ制作での提出物は以下の通りです。

1 企画書

形式: PDF (枚数指定無し)

サービス・アプリ・サイトを制作する為に必要な、テーマ・コンセプト・ターゲットを想定し、説得力がある内容にすること。

2 スケジュール

形式: Backlogにてグループ毎に管理

制作スケジュールは、各グループで管理し「誰が」「いつまでに」「何をするか」を明確にすること。

3 プrezen資料

形式: 自由 ※Web上のゴールまでの遷移は必ず見せること

プレゼン資料のフォーマットは自由。サービス・アプリ等が何故必要か・どんな効果が期待出来るか。をしっかり盛り込むこと。

4 作品データ

データ内のテキストや写真などは、ダミーで構わないが、想像出来るよう配慮すること。(誤) ダミーテキストといったテキストの入力

提出物ディレクトリ

グループで作成するディレクトリは以下のとおり



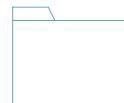
document



deisgn



presen



web

企画書類はここに

デザインデータはここに

プレゼン資料はここに

作品データはここに

その他必要なディレクトリがあれば、各グループで作成すること。

使用素材について

就職作品を目的とした作品制作なので、原則著作権フリーの素材を使用すること。

Q 使いたい画像が学校の素材集に無い場合

A 学校のフリー素材で無い素材場合、必要であればAdobe Stock等を利用し、素材をダウンロードしてください。ダウンロード課金など商用で使える素材を購入し、使用する事ももちろん可能です。(ただし実費負担になります)

Q 既存のロゴや素材等使用した物をWeb上に上げて作品としたい

A それでもどうしても作品としてWeb上に上げたいという場合、誰が見ても分かる場所に、「就職用作品なので、既存の団体や商品等とは関係ありません」という意味を含めた記述がまず必要です。それでも場合によっては転載しないで欲しいとなる事もありますので、その場合は素直に掲載する事を止めましょう。

※ 不特定多数の人が許可無く誰でも見れる状態であれば著作権に関しては、より気を付ける必要があります。

※ 著作権にかかる作品を公開する場合、認証などで特定のユーザーにのみ公開する形を取ることが一般的です。