

2019 年度 愛知学泉短期大学シラバス

| 科目番号  | 科目名  | 担当者名   | 基礎・専門別   | 単位数 | 選択・必修別 | 開講年次・時期  |
|---|--|--|--|-----|--------|----------|
| 32206   | Web アニメーション演習 (Flash)<br>Web animation (Flash) | 神谷 良夫  | 専門   | 1   | 選択     | 1・2 年 後期 |
| <b>科目の概要</b>  |  |  |  |     |        |          |
| Flash は、テキスト、ビデオ、サウンド、アニメーションなどを組み合わせてリッチコンテンツを制作/開発するアプリケーションです。Adobe Creative Suites に含まれる代表的なソフトウェアで、Web サイト制作ソフト Dreamweaver と連携して Web サイトの表現力を高めます。このアプリケーションで Web アニメーションの基本を習得し、Web デザイン能力の向上を目指します。Web アニメーション制作の主流である Flash を使い、描画方法、簡単なアニメーション制作を通して、Web デザインの表現要素である動画について理解を深めます。これらの専門的知識・技能を習得し、活用することを学修します。 |  |  |  |     |        |          |
| <b>学修内容</b>   |  |  | <b>到達目標</b>  |     |        |          |
| ① Flash の操作体系、描画方法、タイムラインの概念を理解する。<br>② アニメーションを使いインタラクティブなインタフェイスの考え方を理解する。<br>③ 課題制作を通して社会人基礎力の養成を行う。   |  |  | ① Flash の操作体系、描画方法、タイムラインの概念を説明することができる。<br>② アニメーションを使いインタラクティブなインタフェイスの考え方を説明することができる。<br>③ 課題制作を通して社会人基礎力の各要素を実施することができる。 |     |        |          |
| <b>学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素</b>  |  | <b>学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例</b>                         |  |     |        |          |
| 前に踏み出す力   | 主体性  | 技術の習得のために自ら練習をすることができる。                                  |  |     |        |          |
|   | 働きかけ力  |  |  |     |        |          |
|   | 実行力  | 困難があっても目標を変更せず到達することができる。                                |  |     |        |          |
| 考え抜く力   | 課題発見力  | 思い込みや憶測ではなく事実に基づいて情報を客観的に整理し、課題を見極めることができる。              |  |     |        |          |
|   | 計画力  | 計画通り進まないときは、計画を見直し修正できる。                                 |  |     |        |          |
|   | 創造力  | 事を考える時に、固定観念に捕らわれることなくいろいろな方向から考えることができる。                |  |     |        |          |
| チームで働く力   | 発信力  | 発表の仕方を工夫して発表できる。   |  |     |        |          |
|   | 傾聴力  | 質問された場合は、何を聞かれているか理解して回答することができる。                        |  |     |        |          |
|   | 柔軟性  |  |  |     |        |          |
|   | 状況把握力  |  |  |     |        |          |
|   | 規律性  | 無断欠席、遅刻、居眠り、私語など講義に支障を来す行動をせず、授業が円滑に進行するようにルールを守ることができる。 |  |     |        |          |
|   | ストレスコントロール力                                    |  |  |     |        |          |
| <b>テキスト及び参考文献</b>   |  |  |  |     |        |          |
| テキスト:これからはじめる Flash の本 CS6/CS5.5 対応版 (技術評論社)<br>参考文献:速習デザイン Flash CS6 (技術評論社)   |  |  |  |     |        |          |
| <b>他科目との関連、資格との関連</b>   |  |  |  |     |        |          |
| 他科目との関連:「Web デザイン」、「CG 演習 (イラストレータ)」、「CG 演習 (フォトショップ)」、「Web デザイン基礎演習」、「Web デザイン応用演習」、「ユニバーサルデザイン」、「3DCG 演習 (shade)」<br>資格との関連:ウェブデザイン実務士・情報処理士  |  |  |  |     |        |          |
| <b>学修上の助言</b>   |  |  | <b>受講生とのルール</b>  |     |        |          |
| 授業進度が速いと感じる学生は、必ず予習段階でテキストを読んできて下さい。授業の空き時間にテキストの内容を復習しておくとう理解が深まります。   |  |  | 欠席した学生は必ず復習しておいて下さい。課題作品に時間と労力を掛ければ良い作品ができあがります。CG-ARTS 協会 Web デザイナー検定に挑戦することで理論の理解をより深めることができます。                            |     |        |          |

【評価方法】

| 評価方法             | 評価の割合 | 到達目標 |   | 各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント   |
|------------------|-------|------|---|---|
| 筆記試験             |       |      |   |   |
| 小テスト             |       |      |   |   |
| レポート             |       |      |   |   |
| 成果発表<br>(口頭・実技)  | 10    | ①    | ✓ | 15 回目に作品発表を行う。制作上で発生した課題やその克服方法、自分なりのアイデアの実装方法などを発表する。企画書は必ず提出すること。作品と併せて評価する。(計画力)   |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       | ③    |   |   |
|                  |       | ④    |   |   |
|                  |       | ⑤    |   |   |
| 作品               | 80    | ①    | ✓ | 作品の完成度(特に高い:80 点、完成度は高く表現にも工夫が見られる:70 点、完成はしているが、表現方法に工夫と努力が必要である:60 点)(実行力)  |
|                  |       | ②    | ✓ |   |
|                  |       | ③    | ✓ |   |
|                  |       | ④    |   |   |
|                  |       | ⑤    |   |   |
| 社会人基礎力<br>(学修態度) | 10    | ①    | ✓ | (主体性) 授業で学ぶ以上のこと身につけたいと考え、自分で学修を進めた。<br>(実行力) 自分で立てた目標を達成できるように、具体的に行動を起こした。<br>(課題発見力) 自分の学修上の問題点の解決策を考えた。<br>(創造力) 授業で修得した事を応用して、新しい発想のもと課題に取り組むことができた。<br>(発信力) 話だけで伝えるのが難しい場合には、資料などを用意した。<br>(傾聴力) 質問された場合は、何を聞かれているか理解して回答した。<br>(規律性) 指示やルールが曖昧になった時は、自分の解釈で進めず必ず確認した。 |
|                  |       | ②    | ✓ |   |
|                  |       | ③    | ✓ |   |
|                  |       | ④    |   |   |
|                  |       | ⑤    |   |   |
| その他              |       | ①    |   | ・15 回目の作品発表に無断欠席は O(放棄)判定となる。(規律性)  |
|                  |       | ②    |   |   |
|                  |       | ③    |   |   |
|                  |       | ④    |   |   |
|                  |       | ⑤    |   |   |
| 総合評価<br>割合       | 100   |      |   |   |

【到達目標の基準】

| 到達レベル A(優)の基準  | 到達レベル B(良)の基準  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・1. イントロアニメーションを作成すること 2. ページ内にフェードインなどの効果を1カ所以上作ること 3. ボタンナビゲーションを使い 4 ページ以上のコンテンツを作成する。(①)</li> <li>・以上 3 つの制作条件を満たし、完成度は高く表現にも工夫が見られる作品を制作する。(②)</li> <li>・授業において積極的に参加する。(③)</li> </ul> S(秀)=①+②+③、A(優)=①+③ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・制作条件を満たした作品を提出する(①)。</li> <li>・授業において積極的に参加する。(②)</li> </ul> B(良)=①+②、C(可)=① |

| 週    | 学修内容                                       | 授業の<br>実施方法及びフィードバック                           | 到達レベル C(可)の基準                       | 予習・復習  | 時間<br>(分) | 能力名        |
|------|--|--|-------------------------------------|--|-----------|------------|
| 1週 / | Flash の概念を学ぶ。                              | 講義<br>演習、Flash の UI を操作後、フィードバックする。            | 起動と終了、インタフェースを説明することができる。           | (予習)第0章(p4～22)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと    | 90        | 主体性<br>計画力 |
| 2週 / | Flash の基本を理解する。<br>グラフィック、描画モード、グループを学ぶ。   | 講義<br>演習、描画オブジェクト、グループを操作後、フィードバックする。          | グラフィックの基本・描画モードを説明することができる。         | (予習)第1章(p24～54)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと   | 90        | 主体性<br>計画力 |
| 3週 / | Flash の基本を理解する。<br>レイヤー、タイムライン、シンボルを学ぶ。    | 講義<br>演習、レイヤー、タイムライン、シンボルを操作後、フィードバックする。       | レイヤー・タイムライン操作・シンボルを説明することができる。      | (予習)第1章(p24～54)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと   | 90        | 主体性<br>計画力 |
| 4週 / | ロゴアニメーションを作る。アニメーションを制作、管理を学ぶ。             | 講義<br>演習、モーショントウイン、モーショニングエディターを操作後、フィードバックする。 | アニメーションを作り管理・手書きの奇跡・3D 効果を使うことができる。 | (予習)第2章(p58～74)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと   | 90        | 主体性<br>計画力 |
| 5週 / | トップ画面を作る。ボタンを作る、テキストを入力して段組を学ぶ。            | 講義<br>演習、ボタンシンボル、ボタンインスタンスを操作後、フィードバックする。      | ボタン・テキスト・2 段組にすることができる。             | (予習)第3章(p78～110)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと  | 90        | 主体性<br>計画力 |
| 6週 / | コンテンツ画面を作る。<br>写真の読み込み、説明文のスクロールを学ぶ。       | 講義<br>演習、写真の読み込み、テキストのスクロールを操作後、フィードバックする。     | 写真の読み込み・商品説明文をスクロールすることができる。        | (予習)第4章(p96～110)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと  | 90        | 主体性<br>計画力 |
| 7週 / | コンテンツ画面を作る。テキストの連結を学ぶ。                     | 講義<br>演習、テキストの連結、リンクの埋め込みを操作後、フィードバックする。       | TLF テキストの連結テキスト内にリンクすることができる。       | (予習)第5章(p112～122)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと | 90        | 主体性<br>計画力 |
| 8週 / | サイトを完成させる。再生ヘッドを止める。ボタンによる切り替え、BGM の追加を学ぶ。 | 講義<br>演習、ActionScript を操作後、フィードバックする。          | 再生ヘッドを止めるボタンで画面を切り替えることができる。        | (予習)第5章(p124～142)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと | 90        | 主体性<br>計画力 |

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性  
ストレスコントロール力

| 週     | 学修内容                                 | 授業の実施方法及びフィードバック                          | 到達レベル C(可)の基準                     | 予習・復習  | 時間(分) | 能力名                      |
|-------|--------------------------------------|---|-----------------------------------|--|-------|--------------------------|
| 9週 /  | サイトの完成度を高める。写真のフェードイン写真・サウンドの圧縮を学ぶ。  | 講義<br>演習、フェードイン、画像・サウンドの圧縮を操作後、フィードバックする。 | 写真をフェードイン<br>画像を圧縮設定することができる。     | (予習)第 6 章(p124～142)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習)太字の用語をまとめておくこと     | 90    | 主体性<br>計画力               |
| 10週 / | サイトの完成度を高める。<br>Flash コンテンツ公開の準備をする。 | 講義<br>演習、パブリッシュ、アップロードを操作後、フィードバックする。     | パブリッシュ、アップロード、HTML5 書き出しすることができる。 | (予習) 76 章(p144～155)を読み太字の用語を理解しておくこと<br>(復習) 企画シーをもとにポスターを考える。 | 90    | 主体性<br>計画力               |
| 11週 / | 作品課題の制作をする。<br>コンセプトを作る。             | 課題制作<br>絵コンテを制作する。                        | 課題の提示と絵コンテを作成することができる。            | (予習)企画シートをもとにコンセプト、絵コンテを考える。<br>(復習)素材の準備を確認する。                | 90    | 主体性<br>計画力<br>創造力<br>発信力 |
| 12週 / | 作品課題の制作をする。<br>各ページの設計をする。           | 課題制作<br>ページ設定をする。                         | 課題を制作することができる。(主に画面設計)            | (予習)絵コンテのイメージを考える。<br>(復習)絵コンテを確認する。                           | 90    | 主体性<br>計画力<br>創造力<br>発信力 |
| 13週 / | 作品課題の制作をする。<br>アクションスクリプトの設定をする。     | 課題制作<br>ボタンナビゲーションを操作する。                  | 課題を制作することができる。(主にタイムライン)          | (予習)ロゴ・素材を考える。<br>(復習)ロゴ・素材を確認する。                              | 90    | 主体性<br>計画力<br>創造力<br>発信力 |
| 14週 / | 作品課題の制作をする。<br>ランチェックをする。            | 課題制作<br>ランチェックを操作する。                      | 課題を制作することができる。(主にランチェック)          | (予習)レイアウトのパターを考える。<br>(復習)レイアウトの再確認をする。                        | 90    | 主体性<br>計画力<br>創造力<br>発信力 |
| 15週 / | 作品の発表と評価をする。                         | 発表・フィードバック・評価                             | 作品発表と相互評価をする。                     | (予習)最終確認をする。   | 90    | 主体性<br>計画力<br>創造力<br>発信力 |

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性  
ストレスコントロール力