

●2024年度 2(年)指導計画書<後期10回授業用>

©学校法人 創造社学園2024

基礎科目・ 職業専門科目 ・展開科目・総合科目	科目形態	(演習)・実習・一般
必要出席回数 8 / 10	科目名	キャンペーン演習
	セッション	1・2・③
単位(/) 2コマ × 2日 × 5週	自主制作時間	10 時間
	科目記号	(学科)・専攻
	対象学科	(コト・ビジュアル)/モノ・産業
	担当教員	松田 祥宏 先生

※学生に対して、科目の性格付けや位置付けを提示する為、必ず上記項目等には○印をつけてください。
※自主制作時間：フィールドワーク・自習・工房制作等の授業時間数以外にこの科目に必要な自主制作時間数

教員の実務経験 (当該科目に関する現在の仕事内容)

ビジュアルデザイン全般に関する制作(そのひとつとして、ロゴをはじめとした展開ツールの制作およびブランディング)

何故この課題を設定したかの設定意図を記載してください

◆何に気づかせたいか、何に繋がるのかなど課題の設定意図を簡潔に記載してください。
選挙は未来を決める行動であることを若者が意識して、まずは参加してみよう、行ってみようと思うきっかけ作りを考える。デザインの持つ本来の役割や効果と合わせて、デザインを通じて行動させるという可能性に気づき、もっと多くの若者が選挙へ参加しやすい企画、さらに受け入れやすいビジュアルイメージで展開していく。デザイナーとして斬新なアイデアやビジュアル表現を使い取り組んでもらいたい。

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
		◆課題名、指導プロセスを具体的に記載してください。サイズ、スケールの詳細記載。また、フィールドワーク等は、見学場所まで明記してください。全体の評価軸の統一のための工夫などもお書きください。	◆どこまでできるようにするか、また、時間内での完成目処などを記載してください	◆授業進行で使用する教材なども記載してください。
1	/	授業オリエンテーション 授業の進め方と課題説明 キャンペーンについて 人の気持ちを動かし、行動させるキャンペーン企画 課題《投票率を上げる・若者に選挙に参加してもらうキャンペーンを考える》 仕掛けやストーリーに共感して「選挙」に行こう!という気持ちになるような人の気持ちを動かすキャンペーン企画を考える	授業の進め方と課題説明 キャンペーン企画立案 (CTPT) 現在、世の中に発信されている表現やイメージを調査、情報を収集する ・アイデアディスカッション (クラス内) ・調査分析、現状把握、情報収集 ・過去のキャンペーンの研究	
2	/	Research 《情報収集・分析する》 課題のテーマを選択して、まずは設定されている企業や商品・サービスの持つブランド力、メリットをよく調査する		
3	/	Planning キャンペーンのコンセプトを考える 《コンセプト設定》 例えば、コンセプト「もっと若者が楽しめる選挙に!」のようなターゲットに合った方法で訴求力や共感を生むキャンペーンイメージを構築する	・キャンペーンコンセプト(仮) ・ビジュアルイメージ&ストーリーを考える	基本デザイン用具 Mac
4	/	《話題作り・拡散させることも考える》 キャンペーンの話題作り、メディアからのコミュニケーションを通して、口コミやSNSによる拡散効果を生み出すような企画に 《ビジュアルイメージに変換》 キャンペーンストーリーを考え、ビジュアルイメージに展開していく	・キャンペーンコンセプト確定 ・ターゲットペルソナ設定 ・キービジュアル ・キーワードの決定	
5	/	1st. Presentation 《コンセプトイメージを発表》 この時点で一旦、自分の企画内容をまとめてみる	中間プレゼン資料(簡易企画書) ・キャンペーンコンセプト (ストーリー・ペルソナ) ・キービジュアル・キーワード ・ビジュアルイメージなど	

回	月	課題名/指導内容と進め方	指導達成目標/時間内完成目標	使用教材
6	/		・提案用ビジュアルデザイン制作 ポスター/キャンペーン展開 イベント企画 etc. (展開やイベントは企画書にまとめる)	
7	/	Creation 《実制作》 主な制作物 主な制作物 1. 企画書&コンセプト(キャンペーンの概要) 2. キャンペーンコピー(キャッチフレーズetc.) 3. キャンペーンビジュアル(ロゴ・シンボルマークetc.) 4. ビジュアルデザイン(キャンペーンポスター) 5. キャンペーン展開イメージetc.	ビジュアルデザインの完成へ	基本デザイン用具 Mac
8	/			
9	/	プレゼン資料作成(最終回の授業内プレゼン発表のために) ・デザインの完成度を確認する ・デザインコンセプトのまとめ(言葉で整理)	試験課題:提出物、プレゼン準備	
		試験課題名	◆提出日 最終日	継続(10回)・当日
		タイトル	◆学習のまとめとしてふさわしい課題を設定してください。	
		タイトル	気持ち動かし、行動させるキャンペーン企画 「投票率を上げる・若者に選挙に参加してもらうキャンペーンを考える」	
		与件	「投票率を上げる・若者に選挙に参加してもらうアイデアを考える」 仕掛けやストーリーに共感して「選挙」に行こう!という気持ちになるような企画を考える	
		制作内容	コンセプトの設定と視覚情報によるコミュニケーションを通した ビジュアルデザインを意識した人の気持ちを動かす企画	
		提出様態	プレゼン資料(企画書) ・コンセプト ・ビジュアルデザイン案 ・展開例など プレゼン用デジタルデータ(PDFなど)	
		評価項目	チェックポイント	配点
		<input type="checkbox"/> 知識・認識力	1 キャンペーンの役割を理解して、現状分析から訴求ポイントを見つけ出せているか	30/100
		<input checked="" type="checkbox"/> 調査・分析力	2 キャンペーンのためのコンセプト作りから、伝わりやすいビジュアル表現を選択し提案できているか	30/100
		<input checked="" type="checkbox"/> 企画・構想力	3 新しい捉え方により本質的な意味が伝わるようにメディアの特性を活かした斬新な提案ができているか	40/100
		<input type="checkbox"/> 材料・用具使用力		
		<input type="checkbox"/> 構成・表現力		
		<input checked="" type="checkbox"/> 提案・説得力	計	100