

デザイン工学部

情報デザイン学科

No.	テーマ	内容	教員名
98	Webで情報発信	Webは、私たちにとって重要な情報収集の場であるとともに、情報発信の場です。皆さんもWeb制作に挑戦してみませんか？ユーザビリティの観点から、見やすく分かりやすいWebデザインについて考えるとともに、Web制作に必要な技術（HTML、CSS等）の基礎を解説します。	岩崎 公弥子
99	iPhone/iPadアプリの作り方	スマートフォンやタブレット端末が一気に普及するきっかけとなったiPhoneとiPad。iPhone/iPadの特長の一つは目的に応じたアプリをダウンロードして追加することで便利なツールに変身することです。それらアプリは誰でも開発でき世界に発信することができます。アプリを使うだけでなく作る楽しみを知ってもらうため、アプリをどのように開発するのかわかりやすく解説します。	牛田 博英
100	身近なデザインの世界	デザインと言う言葉から、何を想像しますか？何か非日常的なキレイなものを想像するかもしれません。しかし、高機能な携帯電話やトイレのマークにも、実はデザインが深く関わっています。デジタル機器から日用品まで、身近にあるさまざまな例を挙げながら使いやすいデザイン、分かりやすいデザインについて解説します。	遠藤 潤一
101	情報デザインで大事なこと	情報デザインって何でしょうか？正確に答えられる人は、意外と少ないかもしれません。日常で目にする風景の中には、交通標識、地図、広告、看板など情報デザインが溢れています。どうしたら情報を分かり易く伝えることができるのか、効果的な情報デザインに必要なことは何なのか、実例を紹介しながら説明します。	遠藤 麻里
102	ハリウッド式！ "絶対に売れる"ストーリーの作り方	「全てのハリウッド映画はたった1つの公式に従って作られている」と言ったら、皆さんは信じられますか？過去100年ほど世界の映画界を牽引してきたハリウッドは、実は同じ物語構成をずーっと使い回すだけで荒稼ぎしてきました。ということは、その物語構成を知れば皆さんもハリウッド映画のような"絶対に売れる"ストーリーを生み出すことができるはずです。実際のマーケティング手法としても用いられ知らず知らずのうちに皆さん消費者を意のままに操っている…かもしれないストーリーの作り方を、映画・CM監督でもある講師が伝授します。	大澤 広暉
103	障がいのある人の暮らしと情報保障— 「障害」とは何か—	障がいのある人の生活のしづらさは、なぜ生じるのだと考えますか？「障害」とは何を言うのでしょうか？この授業はそうした問いについて考えることから始まります。そして障がいのある人の生活のしづらさの中でも、情報をめぐる課題について取り上げます。情報は私たちが日々の選択や行動を決定し、また社会参加していく基盤になります。しかし障がいのある人は、情報の活用が困難な状況に置かれることが少なくありません。誰もが平等に情報にアクセスでき、自分らしい生活を営むことができるための情報保障のあり方について、一緒に考えてみましょう。	鍛冶 智子
104	映像制作の世界を知ろう！	今や誰でも簡単に撮影してYouTubeなどで配信ができるようになった映像ですが、なんとなく撮影していることが意外と多いと思います。そんな撮影の基本やちょっとしたテクニック、また撮影の現場における役割やチーム内コミュニケーションなどを解説します。映像制作をする楽しさから、その意味や価値までを一緒に考えてみましょう。	後藤 昌人
105	情報デザインから考える食の地域ブランド化	世の中には「〇〇産」と地名を冠した食品があふれています。みなさんは、スイーツや乳製品を前に「北海道産」と聞くと、他の同類製品よりも美味しそうと思ったり、思わず手にとったりすることはないでしょうか。これは地域が1つのブランドとして機能している典型例で、地名によって他との差異化を図ることを地域ブランド化といいます。では、なぜ私たちは「北海道」という地名に心動かされるのでしょうか。そのさい、地名と食との間にはどのような関係があるのでしょうか。地名に込められた意味や情報、その周辺に形成されたイメージとはどのようなものなのでしょうか。情報デザインという観点から、食の地域ブランド化について考えてみましょう。	齊藤 由香

金城学院大学 2025出前授業

106	ゲームってどうやって出来ているんだろう？	プログラマ、ゲームに興味がある人が多いと思います。ゲーム作りをキーワードとしてプログラミングの世界を紹介します。テトリス、ドラクエといったレトロゲームから、3Dゲーム、ラブライブ!のリズムゲームまで仕組み、プログラミングの方法を解説して行きます。絵、キャラクタのデザイン、効果音、とくに声優の声、ストーリーなどゲームを取り巻く重要な要素についても解説します。	西尾 吉男
107	ゲームで問い作りのスキルを高めよう！	総合的な探究の時間等で、問いを立てることの重要性を実感している人が多いと思います。しかし、問いを作るトレーニングを行ったことがある人は多くはありません。「ハテナソフカード」を使ったゲームをして、楽しみながら問い作りのスキルを高めます。	長谷川 元洋
108	ネットトラブル事例を分析して、対策を考えよう！	SNSの炎上事件等、様々なネットトラブルが発生しています。問題事例を一つ取り上げて、質問作り（QFT:Question Formulation Technique）を行うことで、問題の原因や防止策等について、多面的多角的に考えます。それにより、自身がトラブルに巻き込まれそうになった時に、冷静に判断する力を身につけることを目指します。	長谷川 元洋

※ 授業は約50分を予定しています。

【お申込み・お問い合わせ】

金城学院大学 入試広報部

電話：0120-331791 e-mail：nyushi@kinjo-u.ac.jp



本学公式サイト