

ビジュアルデザイン領域演習IIIb

No.	到達目標	評価基準					評価方法				
		S (極めて高い水準で達成している)	A (高い水準で達成している)	B (標準的な水準で達成している)	C (最低限の水準で達成している)	D (未達成である) 1つでもあてはまれば不合格	課題1の成果物 (20%)	課題1のプレゼン (10%)	課題2の企画書 (25%)	課題2の成果物 (35%)	課題2のプレゼン (10%)
1	アナログアニメーションを制作するためのプロセスおよび専門的な知識を理解することができる。	アナログアニメーション制作のプロセスを完全に理解し、専門的な知識を持っている。	アナログアニメーション制作のプロセスを大部分理解し、専門的な知識を有している。	アナログアニメーション制作のプロセスを一部理解しており、専門的な知識を一般的に有している。	アナログアニメーション制作のプロセスを理解しているが、詳細な専門的な知識は不十分である。	アナログアニメーション制作のプロセスや専門的な知識を理解していない。	○			○	
2	地域・社会のニーズを理解したうえで目的意識を伴った企画を立案することができる。	調査をもとにした説得力および独自性のある必然性をもった企画内容であり、企画書としてわかりやすく構成されている。	調査をもとにした説得力があり必然性をもった企画内容であり、企画書としてわかりやすく構成されている。	調査をもとにした説得力があり必然性をもった企画内容である。	調査をもとにした必然性をもった企画内容である。	成果物を提出しない。または条件を満たしていない。			○		
3	地域・社会の問題に立脚したデータを根拠に論理的なストーリーを創作することができる。	創作されたストーリーが論理的であり、地域や社会の問題に関連したデータから派生した論理的な展開を示している。	創作されたストーリーが論理的であり、地域や社会の問題に関連したデータから派生した展開を示している。	創作されたストーリーが論理的であり、地域や社会の問題に関連したデータから派生した展開を一部示している。	創作されたストーリーに論理的な部分があり、地域や社会の問題に関連したデータから最低限派生した展開である。	創作されたストーリーが論理性に欠けており、地域や社会の問題に関連したデータから派生した展開が全くない。			○	○	
4	アイデアに対して必然性のある映像表現を用いて具現化することができる。	提案した企画を適切かつ魅力的な表現で実装でき、高い完成度を有している。	提案した企画を適切かつ魅力的な表現で実装できている。	提案した企画を適切な表現で実装できている。	提案した企画を実装できている。	成果物を提出しない。または条件を満たしていない。	○			○	
5	作品の意図および自身の考えを言葉で説明できる。	作品の意図や自身の考えを非常に明瞭かつ的確に説明し、視聴者に十分な理解を与える。	作品の意図や自身の考えを明瞭かつ的確に説明し、大部分の視聴者に理解を与える。	作品の意図や自身の考えを説明し、視聴者に一定程度理解を与える。	作品の意図や自身の考えを説明しようとしているが、説明が最低限である。	作品の意図や自身の考えを説明することができない。		○	○		○