

2010「メディア造形総合演習II」評価基準について（長嶋）

メディア造形学科では、学科教員はそれぞれ専門も異なり、また担当するゼミも異なるために、成績評価において全員が一律の基準で採点しているわけではありません。これまでも「テーマ」「完成度」「スケジュール・マネジメント」「技術点」「プレゼン」など色々な基準が提案されてきました。「メディア造形で学ぶことの集大成」という大枠では学科として合意されていますが、実際の個々の学生に対する採点にはある程度のばらつきが生じています。

そこで今回、メディア造形総合演習IIの成績評価について、改めていろいろ考えた上で、以下のように評価基準を整理してみました。これはあくまで長嶋個人の採点基準ということですが、後期の卒業制作に向けて、あるいは下級生が今後のゼミに向けて取り組む参考になれば、と資料として作成・配布することにしました。

評価基準

- (1) 基本点としてまず、60点を持ち点として与えます。これは、準備して最終合評の場に臨んだ、ということ、最低限「単位になる」土俵に立つまで努力したことをまず評価するためです。過去に、「自分としては納得いかないので最終合評には発表参加しない」(不可確定。翌年に再チャレンジ)という学生が何人もいたこととも対応しています。総合演習/卒制の最終合評というのは、このように厳しい場である、と再確認しましょう。
- (2) そこに、以下のような4つの項目からそれぞれ10点満点の加点法(特筆して良いところがある場合にのみ加点。フツーである場合には0点)で評価した点数を合計し、(1)に加算したものを長嶋の最終的な評価点とします。項目ごとに10点満点といっても最低点は0点ではなく、最終合評に参加できるレベルでない場合にはマイナス点(最大で-10点)となり、総計が59点以下(不可)となる可能性もあります。

「テーマ・完成度/到達度」

テーマの検討/選択は全てのプロジェクトの「命」です。しょもないテーマにいくら時間をかけても不毛なだけなので、「アイデア力」「発想力」という視点でテーマ設定を評価します。また、最終的な作品が中途半端な完成度では何にもならないので、結果そのものの完成度/到達度も合わせて評価します。

「芸術性/エンタメ性/有用性」

メディア造形学科には現在、「映像系」「情報系」「Comm系」の3つのコースがあり、制作/研究のベクトルが全く異なっている仕事を統一的に評価する必要があります。そこでこの項目では、アート指向の作品については芸術性、エンタテインメント指向の作品についてはエンタメ性、実用的/教育的な領域での制作/研究については有用性、と、それぞれの領域における「ユニークさ」「インパクト」「意義」を評価します。

「企画立案・プロジェクト管理・プレゼン」

総合演習・卒業制作では学生それぞれの1人プロジェクトですが、実際のデザイナーの仕事といえまず全てがチームプレーとなります。そして個人プロジェクトであっても重要なのが、企画立案のステップ、プロジェクトのマネジメント、そしてプレゼンというステップです。この項目では、作品そのものに対する評価とは切り離して、客観的にデザインプロジェクト/プレゼン技術に対して評価します。

「技術・情熱」

メディア造形総合演習あるいは卒業制作研究とは、メディア造形学科の学生として積み重ねて来たいろいろな「学び」を自分のテーマとして集大成するところに存在意義があります。そこでこの項目では、他大学・他学部・他学科の学生、あるいは一般のアマチュア(愛好者)では出来ない、SUACデザイン学部メディア造形学科ならではの仕事である、という意味での「技術力」「成長度」をまず評価します。合わせて、与えられた課題を受け身で出すのではなく、自分が選んだテーマで自分がとことん頑張った、という、情熱/こだわり/頑張り/自信/手応え、といったものをきちんと評価したいと思います。

以上