

科目名	メディアコンテンツ基礎	英文表記	Fundamentals of Media Contents			22年4月1日
教員名：西村 篤 技術支援：なし					作成 修正	
対象学科	学年	必・選	履修・学修	単位数	授業方法	授業形態
メディア情報工学科	1年	必修	履修	3単位	講義・演習	通年
目 標	(1)小規模なウェブコンテンツの企画・制作を自分自身で行なえるようになる。(2)情報デザインという考え方を理解し、ユーザビリティ・アクセシビリティを含むコンテンツの質について配慮できるようになる。(3)メディアリテラシーという考え方を理解し、コンテンツの制作および運用における倫理的問題について配慮できるようになる。					
高 専 目 標	1	2	3	4	JABEE 目標	対象外
	○		◎		JABEE プログラム教育目標	対象外
授 業 概 要 方 針 履 修 上 の 注 意	<p>【概要】 ウェブコンテンツ作成の根底にある考え方と基礎的な技法について画像編集を含め網羅的に学習する。ウェブコンテンツに関しては、種々の情報を構造化しHTML (Hyper Text Markup Language)とCSS(Cascading Style Sheet) を使ってウェブコンテンツとして表現する方法について扱う。また、ウェブコンテンツの基本的な要素のひとつであるラスタ方式のグラフィックスについて Adobe Photoshop を用いた編集作業を通して実践的に学ぶ。総括として、CMS(Contents Management System)の学習を通して、ウェブデザインのオートメーションへと展開する。【方針】 まず、学生自身が「できるようになる」ことを目指す。次に、自分ができるようになったことを、一般的な知見とも関連づけて説明できること、また客観的に評価できることを目指す。【履修上の注意】 (1)デザインとは個々人の感覚や考え方を他者とのコミュニケーションの中で何らかの「かたち」として表現する作業であり、デザインの基礎は表現の方法のみならず、デザイナー自身の「感じる力」「考える力」「関わる力」にある。日常生活の中で、より多くの感動を得、より深く考え、より多くの人と関わりながら、学習を進めて欲しい。(2)コンピュータを使った長時間の作業は身体への負担が大きいので、体調を整えて授業に臨むこと。</p>					
評 価 方 法	定期試験(50%)・作品制作レポート(20%)・作品(20%)参加姿勢(10%)の合計点により評価する。参加姿勢については毎回の提出する授業レポートの内容によって評価する。					
教 科 書 ・ 教 材	講義資料・演習課題、その他授業に関わる情報を集約的に掲載した授業用ウェブページを教科書また教材の主な提供手段として使用する。演習データの保存には学科のネットワークストレージを使用する。ウェブページおよび演習データには、演習室、寮をはじめ学内のすべての場所からアクセスできる。					
参 考 図 書	授業の中で適宜紹介する(必ず購入しなければならないようなものはない)					
授 業 計 画						
授 業 項 目	時間	授 業 内 容				
1. ガイダンス	3	この授業の内容・進め方、学習方法について、また演習室やウェブ教材の使い方について学ぶ。				
2. HTML(1)	3	ウェブの仕組みとウェブコーディングの基本について学習し、HTMLの役割が文書の構造化にあることを理解する。				
3. HTML(2)	3	リストのコーディングについて学ぶ。またリンクについて学び、「WWW(World Wide Web)の目的が環境に依存しない情報の共有であること」「情報がリソースとなるためには統一的方法で情報を識別する必要があること」などリンクの背景にある考え方を踏まえて「URI(Uniform Resource Identifiers)」の意味について理解を深める。				
4. HTML(3)	3	ファイルの場所を相対的に指定する方法、また画像の使い方について学ぶ。				
5. 復習・補習	3	これまでの学習内容を各自で復習し、個別の質問に対応する。				
6. HTML(4)	3	テーブルのコーディングについて学ぶ。テーブルをレイアウトのために使用することの問題、またリキッドレイアウト(ウェブコンテンツの要素幅は相対的であるのが好ましいとする考え方)についても取り上げる。				
7. HTML(5)	3	HTML文書の妥当性を検証する方法について学び、SEO(Search Engine Optimization)にまで展開する。				
8. 復習・補習	3	これまでの学習内容を各自で復習し、個別の質問に対応する。				

9. CSS(1)	3	スタイルシートを用いたデザインについて学習する。HTML との機能分担と協調についての理解を前提に、CSS の基本文法について学ぶ。
10. CSS(2)	3	ボックスモデル、背景画像の扱いについて学習する。
11. 復習・補習	3	これまでの学習内容を各自で復習し、個別の質問に対応する。
12. CSS(3)	3	セレクタについてより深く理解する。また、HTML 文書において class アトリビュートおよび id アトリビュートを適切に利用できるようにする。
13. 復習・補習	3	これまでの学習内容を各自で復習し、個別の質問に対応する。
14. CSS(4)	3	要素の絶対的な配置について理解し、段組を使った応用的なレイアウトについて学ぶ。
15. 前期のまとめ	3 (45)	期末試験に向けてこれまで学習した内容を総括する。
前期末試験	1	前学期末試験（答案返却は第 16 回に行なう）
16. Photoshop(1)	3	Adobe Photoshop の基本的なインターフェース、画像ファイルの形式と画像解像度について学ぶ。また選択ツール群の使い方および選択範囲の利用方法として移動ツールについて学ぶ。
17. Photoshop(2)	3	変形と切り抜き、またそれらを応用した補正について学ぶ。またガイドライン、画像解像度コマンド、キャンバスサイズコマンドを使った正確な補正へと展開する。
18. Photoshop(3)	3	ペイントツール群の概要（特にブラシツールおよびコピースタンプツールについて細かく取り上げる）、また色の基本とカラーモードについて学ぶ。
19. 復習・補習	3	これまでの学習内容を各自で復習し、個別の質問に対応する。
20. Photoshop(4)	3	クイックマスクモードを使った範囲選択、選択範囲の保存、レイヤーの基礎について学ぶ。
21. Photoshop(5)	3	レイヤーを使った複雑な編集について学ぶ。この中で選択系ツール、ペイント系ツールの復習も行なう。
22. 校外学習	3	メディアコンテンツに関連するイベントもしくは施設を見学する。
23. Photoshop(6)	3	Photoshop のレイヤー機能を利用して GIF アニメーションを作成する方法について学ぶ。Photoshop の他に Image Ready というアプリケーションを使用する。
24. Photoshop(7)	3	品評会用に GIF アニメーションの作品を作成する。
25. 品評会・CMS(1)	3	品評会を行い、作品を相互に評価する。CMS (Contents Management System) については、第 28 回目から演習する Thingamablog を各自のノートパソコンにインストールするとともに、基本的な操作方法について学ぶ。
26. Photoshop(8)	3	マスクを使った高度な編集について学ぶ。レイヤーマスクおよびクリッピングマスクの複合的な利用へと展開する。
27. Photoshop(9)	3	パスの作成と利用について学びます。パスを使ったペイントから、選択範囲への変換、ベクトルマスクへの変換へと展開する。
28. CMS(2)	3	HTML のタグに加え CMS 独自のタグを利用することを学び、テンプレートの編集へと展開する。
29. CMS(3)	3	前回の学習内容をさらにテンプレートと CSS との連携へと展開する。
30. 後期のまとめ	3 (45)	期末試験に向けてこれまで学習した内容を総括する。
学年末試験	1	
学習単位時間合計	90	