

科目名	メディア情報工学実験 I	英文表記	Media Information Engineering Laboratory I	年月日		
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	授業期間
メディア情報工学科	2	必	履修	4	実験	通年
目 標	(1)短編の動画コンテンツの企画と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 プログラム名称	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	[概要] コンピュータを用いた動画コンテンツ制作の基礎的な技法について、音響データの扱いも含め、網羅的に学習する。[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)長時間のコンピュータ作業は身体への負担が大きいため、体調を整えて授業に臨むこと。					
評 価 方 法	作品 (40%)・作品制作レポート(40%)・参加姿勢 (20%) の合計点により評価する。					
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は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ではありません)					
授 業 計 画						
授 業 項 目	時間	授 業 内 容				
1. ガイダンス	4	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. 撮影と編集の基礎	20	自己紹介をテーマにした30秒間の作品制作を通して、家庭用ビデオカメラ(ハンディカム)と簡易編集ソフト(Windows Movie Maker)を使い、撮影および編集の初歩を学ぶ。特にコンテの作成方法、インサート(音声トラックと映像トラックの分離)について理解を深めることを目標とする。				
3. より高度な編集技法	32	より高度な編集ソフト(Adobe Premiere)を使用し、テロップ、トランジション、キーフレームを使ったエフェクトのコントロール、音声の取扱いについて、より高度な編集や合成について学ぶ。この単元においても個人で作品を制作し、最後に品評会を行い作品を相互に評価する。				
4. 前期のまとめ	4 (60)	前期に学習した内容を総括する。				
5. 制作実習(1)	24	短編の映像作品の制作をグループで行ない、最後に品評会を行い作品を相互に評価する。(PBL1)				
6. 校外学習	4	メディアコンテンツに関するイベントもしくは施設を見学する。				
7. 制作実習(2)	28	制作実習(1)における品評会の結果をもとに作品をリメイクし作品を完成させる。(PBL1)				

8. 後期のまとめ	4 (60)	後期に学習した内容を総括しする。
学習単位時間合計	120	

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(50分=1、100分=2)

通年は2ページ、半期は1ページ以内におさめる。