

科目名	メディア情報工学実験I	英文表記	Media Information Engineering Laboratory I	2013/3/25			
科目コード	2302					作成	
教員名:西村篤 技術職員名:畑 亮次							
対象学科/専攻コース		学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業日
メディア情報工学科		2年	必	履修	4単位	演習	通年
科目目標	(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)メタ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。						
総合評価	作品(40%) 作品制作レポート(40%) 小テスト(10%) 参加姿勢(10%) の合計点により評価する。作品は全て提出することとする。 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。						
科目目標達成度とJABEE目標との対応	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)			達成度目標の評価方法			目標値
	①	映像作品制作の基本的なワークフロー、映像と音声に関する基礎知識について理解する。		⇒	小テストによって評価する。		10
	②	作品の素材を自分で準備できるようになる。		⇒	作品とレポートによって評価する		40
	③	作品の価値について考えられるようになる。		⇒	作品とレポートによって評価する。		40
	④	グループで作品を制作できるようになる。		⇒	作品とレポートによって評価する。		10
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4			
	○	○	○	○			
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合							
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック
評価項目		0	10	40	50	100	
基礎的理解	①②③		10	10	10	30	
応用力(実践・専門・融合)	②③			10	10	20	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)	④			10	10	20	
主体的・継続的学修意欲	②③④			10	20	30	
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。[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」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」「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ので、体調を整業に臨むこと。						
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						

**授 業 計 画**

週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容	自学自習 (予習・復習)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	
2	作品制作(1)	4	材の備い方について学ぶ。	作品制作について授業の 中でできなかった作業につ いては自学自習の内容と する。
3		4	自己紹介をテーマにした30秒間の作品制作を通して、ビデオカメラの 操作方法と撮影方法の基礎、また編集ソフト(Adobe Premiere Pro)の 使い方について学ぶ。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。自己紹介	
4		4	作品を発表し相互に評価する。	
5		4	品評会(1)	
6	作品制作レポート作成(1)	4		
7	画像合成の方法の理解	4	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サウンドエ ル、Photoshopとの連携、などより高度な編集や合成の方法について	作品制作について授業の 中でできなかった作業につ いては自学自習の内容と する。
8		4	学ぶ。	
9		4	実写映像とコンピュータグラフィックスを合成した映像によって構成さ れる30秒～1分の映像(サイレント作品)を作成する。	
10		4		
11		4		
12		4		
13		4		
14	品評会(2)	4	作品を発表し相互に評価する。	
15	作品制作レポート作成(2)	4		
16	サウンドトラックの作成方法	4	音響学の基礎、録音機の使い方、Adobe Premiereにおける音響デー	作品制作について授業の 中でできなかった作業につ いては自学自習の内容と する。
17	作品制作(3)音響作品の制作	4	音だけを使った30秒～1分の作品を制作する。	
18		4		
19		4		
20		4		
21	品評会(3)	4	作品を発表し相互に評価する。	
22	作品制作(4)グループ作品の制作	4	これまでの学習内容を応用してグループで1分から3分の映像作品を 制作する。	作品制作について授業の 中でできなかった作業につ いては自学自習の内容と する。
23		4		
24		4		
25		4		
26		4		
27		4		
28		4		
29	品評会(4)	4	作品を発表し相互に評価する。	
30	総括	4		
学習時間合計		120	実時間	90
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間
①				
②				
③				
<b>備考欄</b>				

期間

年

方を  
フィアリ  
るよう

割合

%

%

%

%

ウ

う、網  
に  
履修  
たち」  
「考  
りな  
えて授

た教

。

セルフ  
チェッ  
ク

(試行)