

科目名	メディアコンテンツ基礎	英文表記	Fundamentals of Media Contents		2012/5/9			
科目コード	1302							
教員名:西村篤 技術職員名:畑 亮次					修正			
対象学科/専攻コース			学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業期間
全学科			1年	必	履修	2単位	演習	通年
科目目標	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。							
総合評価	①定期試験(50%) ②作品制作レポート(20%) ③作品(20%) ④参加姿勢(10%) 参加姿勢については毎回提出する授業レポートの内容によって評価する。							
達成度目標と評価方法	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			
	①	HTMLとCSSの文法の基礎を理解する。			⇒	定期試験によって評価する。		
	②	編集ソフトを操作して画像の編集や合成ができるようになる。			⇒	作品によって評価する。		
	③	ラスタグラフィックスの編集に必要なCGに関する基礎的な知識を身に付ける。			⇒	定期試験によって評価する。		
④	作品の価値について考えられるようになる。			⇒	作品制作の後、品評会を実施し、学生同士の相互評価の点数、ならびにその後の制作レポートによって評価する。			
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4				
	○	○	○	○				
授業概要、方針、履修上の注意	[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ため、体調を整えて授業に臨むこと。							
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。							

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	2	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)	2	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)	2	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な方法で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。	
4	HTML(3)	2	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。	
5	復習・補習	2	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。	
6	HTML(4)	2		
7	HTML(5)	2		

8	復習・補習	2	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)	2	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)	2	ボックスモデル、背景画像の扱いについて学習する。	
11	CSS(3)	2	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。	
12	CSS(4)	2	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。	
13	CMS(1)	2	CMS (Contents Management System) のしくみについてThingamablogの基本的な操作方法の習得を通じて学ぶ。	
14	CMS(2)	2	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。	
15	前期のまとめ	2	期末試験に向けてこれまで学習した内容を総括する。	
期末	前期末試験	1		
16	Photoshop(1)	4	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)	4	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)	4	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・ペースト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。クイックマスクモードを使った範囲選択	
19	Photoshop(4)	4	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。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	
20	Photoshop(5)	4	品評会用にGIFアニメーションの作品を作成する。	
21	Photoshop(6)	4	品評会を行い、作品を相互に評価する。	
22	Photoshop(7)	4	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。	
23	Photoshop(8)	4	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。	
24	Photoshop(6)	4	品評会を行い、作品を相互に評価する。	
25	Photoshop(7)	4	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。	
26	Photoshop(8)	4	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。	
27	復習・補習	4	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。	
28	Illustrator(1)	4	Illustratorの基本的な操作方法、パスの作成と編集について学ぶ。	
29	Illustrator(2)	4	線と塗りの設定方法、グラデーションについて学ぶ。	
30	後期のまとめ	4	期末試験に向けてこれまで学習した内容を総括する。	
期末	後期末試験	1		
学習時間合計		92	実時間	69
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(試行)
①				
②				
③				
備考欄				

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(45分=1、90分=2)