

科目名	メディアコンテンツ基礎		英文表記	Fundamentals of Media Contents		平成28年3月22日	
科目コード	1302					作成	
教員名: 西村篤 技術職員名: 新田 保敏							
対象学科/専攻コース			学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態
メディア情報工学科			1年	必	履修	3単位	演習
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。 [IV-B-2]情報技術の進展が社会に及ぼす影響、及び個人情報保護法、著作権などの法律との関連について理解できる。 [V-D-8]メディア情報の主要な表現形式や処理技法について説明できる。 [VII-B]各種の発想法、計画立案手法を用い、より効率的、合理的にプロジェクトを進めることができる。				
総合評価			①定期試験(前期20%+後期30%=50%) ②作品制作レポート(20%) ③作品(品評会の学生相互評価10%+教員による評価10%=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および受講態度によって評価する。				
科目達成目標とJABEE目標との対応	目標割合	科目達成度目標	達成度目標の評価方法	ルーブリック			
				理想的な到達レベル	標準的な到達レベル	最低限必要な到達レベル	セルフチェック
	80%	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。	定期試験、作品の品評会、レポートによって評価する。	ウェブコンテンツを企画・制作できる知識と技術を持ち、作品の価値を他者に伝えることができる。	ウェブコンテンツを自分で企画・制作できる。	ウェブコンテンツを制作するために必要な基礎的な知識を身に付けている。	
	20%	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。	定期試験およびレポートによって評価する。	情報デザインの概念について理解し、作品制作の中で効果的に運用できる。	情報デザインの概念について理解し、作品制作の中で運用できる。	情報デザインの概念について理解でき、ウェブコンテンツの制作プロセスと関連づけることができる。	
	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。	定期試験およびレポートによって評価する。	メディアリテラシーについて理解し、作品制作の中で効果的に運用できる。	メディアリテラシーについて理解し、作品制作の中で運用できる。	メディアリテラシーについて理解でき、ウェブコンテンツの制作プロセスと関連づけることができる。		
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		50	0	20	30	100	
基礎的理解	①②	50				50	
応用力(実践・専門・融合)	②③			20	10	30	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)	③				10	10	
主体的・継続的学修意欲	④				10	10	
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参加してもらいたい。						
教科書・教材	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、校舎および学生寮からLANを通してアクセスできる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	セ ル フ チ ェ ッ ク
---	---------	-----	---------	---------------------------------	------------------------

1	ガイダンス	2	この授業の内容・進め方、学習方法について学ぶ。		
2	HTML(1)	2	ウェブの編集環境とテキストファイルについて学ぶ。		
3	HTML(2)	2	文書の構造化・HTMLの文法の基礎について学ぶ。		
4	HTML(3)	2	リスト(箇条書き)のコーディングについて学ぶ。		
5	HTML(4)	2	リンクの設置方法について学ぶ。		
6	HTML(5)	2	画像ファイルの利用方法について学ぶ。		
7	HTML(6)	2	ファイルの場所の指定方法について学ぶ。		
8	HTML(7)	2	テーブル(表)のコーディングについて学ぶ。		
9	CSS(1)	2	スタイルシートの役割と基本文法について学ぶ。		
10	CSS(2)	2	ボックスモデルについて学ぶ。		
11	CSS(3)	2	背景画像の扱い方について学ぶ。		
12	CSS(4)	2	セレクタの高度な利用方法について学ぶ。		
13	CSS(5)	2	段組みのレイアウトについて学ぶ。		
14	CSS(6)	2	段組みのレイアウトについて学ぶ。		
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	期末試験	[1]			
16	Photoshop(1)	4	編集ソフトPhotoshopの概要について学ぶ。		
17	Photoshop(2)	4	変形による補正・切り抜きについて学ぶ。		
18	Photoshop(3)	4	ペイントツールを使った編集について学ぶ。		
19	Photoshop(4)	4	レイヤー機能について学ぶ。		
20	Photoshop(5)	4	アニメーションパレットについて学ぶ。		
21	Photoshop(6)	4	発想の技法について学ぶ。		
22	作品制作	4	GIFアニメーションを作成する。		
23	作品制作	4	GIFアニメーションを作成する。		
24	品評会	4	品評会を行い、作品を相互に評価する。		
25	Photoshop(7)	4	マスクを使ったより高度な合成について学ぶ。		
26	Photoshop(8)	4	パスの作成と利用の方法について学ぶ。		
27	CMS(1)	4	コンテンツマネジメントシステムについて学ぶ。		
28	CMS(2)	4	ブログの利点を理解し作成の実際について学ぶ。		
29	CMS(3)	4	テンプレートの編集方法について理解する。		
30	CMS(4) 総括	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	期末試験	[1]			
学習時間合計		90	実時間	67.5	
備考欄					