

科目名	メディア情報工学実験 I	英文表記	Media Information Engineering Laboratory I	2016/3/22				
科目コード	2302							
教員名:西村篤 技術職員名:新田 保敏				作成				
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		
メディア情報工学科	2年	必	履修	4単位	実験	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)作品(40%)(2)レポート(30%)(3)小テスト(10%)参加姿勢(20%)の合計点により評価する。作品は必ず全て提出することとする。参加姿勢については毎回の授業で実施する小レポート、品評会等における発表、制作作業態度観察によって評価する。							
科目目標達成度	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
	①	小規模な映像作品の企画・制作を自分自身で行なえる。	作品、品評会、レポートによって評価する。	映像コンテンツを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。	映像コンテンツを自分で企画・制作できる。	映像コンテンツを制作するための基礎的な知識を身に付けている。		
	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。	作品、品評会、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、映像コンテンツ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。	作品、品評会、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、映像コンテンツ制作のプロセスと関連づけることができる。		
④	他者と協働・連携して、グループで作品を制作できる。	作品制作態度観察、レポートによって評価する。	協働・連携の価値を理解し、役割分担の調整に一定の役割を果たすことができる。	協働・協働・連携の価値を理解し、役割分担して自分の役割を果たすことができる。	協働・連携の価値を理解し、他者と一緒に作業することができる。			
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		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、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。							
教科書・教材	講義資料・演習課題、その他授業に関す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。							

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	レ ッ フ チ ェ ッ ク
---	---------	----	---------	-----------------------	---------------------------------

1	ガイダンス	4	授業内容・進め方、学習方法について理解する。		
2	作品制作(1-1)	4	自己紹介をテーマとして映像作品制作を通して、撮影、編集の方法の概要について理解すると同時に、映像作品の制作を情報デザインとして捉える視点について学ぶ。また、自分を撮影した素材を用いることにより、撮影者と被写体との関係性について体験的に学ぶ。	授業内に終わらなかった作業。	
3	作品制作(1-2)	4			
4	作品制作(1-3)	4			
5	作品制作(1-4)	4			
6	作品制作(1-5)	4			
7	品評会・レポート作成(1)	4	作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。		
8	カメラワーク	4	業務用撮影機器とスタジオの使用方法について学ぶ。		
9	動画合成方法の理解	4	複数の動画を合成する方法について学ぶ。		
10	作品制作(2-1)	4	各種のキーイングによる合成を中心に、実写映像とCGアニメーションを合成した映像によって構成される1分間の映像作品を作成する。	授業内に終わらなかった作業。	
11	作品制作(2-2)	4			
12	作品制作(2-3)	4			
13	作品制作(2-4)	4			
14	作品制作(2-5)	4			
15	品評会・レポート作成(2)	4	作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。		
16	サウンドトラックの基礎	4	録音と整音に必要な録音再生工学の基礎について学ぶ。		
17	作品制作(3-1)	4	音だけを使った30秒～1分の作品を制作する。	授業内に終わらなかった作業。	
18	作品制作(3-2)	4			
19	作品制作(3-3)	4			
20	作品制作(3-4)	4			
21	作品制作(3-5)	4			
22	品評会・レポート作成(3)	4	作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。		
23	作品制作(4-1)	4	これまでに学んだ知識・技術を活用して、グループでひとつの作品を制作する。	授業内に終わらなかった作業。	
24	作品制作(4-2)	4			
25	作品制作(4-3)	4			
26	作品制作(4-4)	4			
27	校外学習	4			校外で沖縄デジタル映像祭を見学する。
28	作品制作(4-5)	4	グループで作品を制作する。		
29	作品制作(4-6)	4			
30	品評会・レポート作成(4)	4	作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。		
学習時間合計		120		実時間	90
備考欄					