

科目名	メディア情報工学実験 I	英文表記	Media Information Engineering Laboratory I	2017/3/9			
科目コード	2302						
教員名:	タンスリヤボン スリヨン(Tansuriyavong Suriyon)			作成			
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	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	<p>(1)WEB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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p>						
総合評価	<p>(1)作品(40%) (2)レポート(40%) (3)参加姿勢(20%)の合計点により評価する。</p> <p>作品は必ず全て提出することとする。</p> <p>参加姿勢については毎回の授業で実施する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。</p>						
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WEBコンテンツの企画・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。	WEB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。	WEBコンテンツを自分で企画・制作できる。	WEB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、WEBコンテンツ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、WEBコンテンツ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、WEB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。	WEBコンテンツ、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、WEBコンテンツ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、WEBコンテンツ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、WEB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WEBコンテンツを制作できる。	WEBコンテンツ制作態度観察、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	<本科教育目標> (3) 専門的基礎知識を理解し、自ら学ぶことのできる人材を育成する。		
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	0	40	60	100	
基礎的理解	①②③			10	20	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	

<b>授業概要、方針、履修上の注意</b>	<p>[概要]：コンピュータを用いたWEBコンテンツ制作の基礎的な技法について、サーバー側、クライアント側のデータの扱いも含め、網羅的に学習する。</p> <p>[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。</p> <p>[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。</p>
<b>教科書・教材</b>	講義資料・演習課題、そして授業に関わる一般的なWEB教材も積極的に使用する。

### 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	ガイダンス及びWEBコンテンツ制作の環境構築	4	授業内容・進め方、学習方法について理解する。 WEBコンテンツ制作ための環境構築・設定について理解する。		
2	作品制作(1-1)	4	自分の身近なテーマを取り上げ、JavaScriptでWEBコンテンツ作品を制作する。制作方法の概要について理解すると同時に、WEBコンテンツの制作を情報デザインとして捉える視点について学ぶ。	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	WEBサーバーの環境構築1	4	WEBサーバーの環境構築・設定について理解する。		
9	WEBサーバーの環境構築2	4			
10	作品制作(2-1)	4	WEBブラウザ側とWEBサーバー側とに組み合わせたWEBコンテンツ作品を作成する。	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	リアルタイムなWEBアプリケーションとその応用	4	よりリアルタイムなWEBアプリケーションの構築とその応用について理解する。		
17	作品制作(3-1)	4	遠隔監視や遠隔操作が可能なWEBアプリケーションの作品を制作する。	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。		
<b>学習時間合計</b>		<b>120</b>	<b>実時間</b>	<b>90</b>	
<b>備考欄</b>					

(各科目個別記述)

・この科目の主たる関連科目はメディアコンテンツ基礎(1年)、情報技術の基礎(1年)、メディア情報工学実験Ⅱ(3年)、メディアコンテンツ応用(5年)である。

(モデルコアカリキュラム)

・対応するモデルコアカリキュラム(MCC)の学習到達目標、学習内容 その到達目標を【】内の記号・番号で示す。

(航空技術者プログラム)

・【航】は航空技術者プログラムの対応項目であることを意味する。

(学位審査基準の要件による分類・適用)

...

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)