

シラバス参照

科目名	メディア情報開発
科目名(英字)	Media Information Development
ナンバリング	20CD03
年次	3年次
単位数	2
期間	後期
担当者	藤村 真生(フジムラ マサオ)

授業のねらい・概要

現在マルチメディアという言葉は様々な意味で用いられる。本講義では、この言葉の定義、これまでの移り変わりと現状について学ぶ。またコンピュータによるマルチメディア・コンテンツの作成実習を通じて、情報メディアを構成し発信する技術を習得する。さらに、バーチャルリアリティ技術、著作権問題など、マルチメディアをとりまく最新の技術動向や抱える問題点を学ぶ。

授業計画

	テーマ	内容・方法等	予習／復習
第1回	マルチメディアとは何か	言葉の定義と歴史について学習する。	予習: マルチメディアについて調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: マルチメディアの歴史について調べる(3時間)
第2回	記録用マルチメディア	情報を記録するために用いられる各種メディアについて学習する。	予習: ムーアの法則について調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: ダイナミックメモリとフラッシュメモリについて調べる(3時間)
第3回	伝達用マルチメディア	情報を伝達するために用いられる各種メディアについて学習する。	予習: Shielded Twisted Pairについて調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: 光ファイバの規格について調べる(3時間)
第4回	入出力メディア	マルチメディアで用いられる各種インタフェースについて学習する。	予習: 仮想現実感について調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: 3次元テレビについて調べる(3時間)
第5回	マルチメディアの現状、技術動向	ネットワークとマルチメディアの関わりについて学習する。	予習: Internet Protocolについて調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: OSI参照モデルについて調べる(3時間)
第6回	小テスト 静的なコンテンツの 素材作成	これまでに学習した内容についての小テストを実施する。 実習: 画像メディアの作成	予習: これまでのミニレポートを読み返す(3時間) 課題・復習: ミニテストの間違った問題を見直す(3時間)
第7回	静的なコンテンツの 作成	画像メディアを含んだコンテンツの作成とデザイン手法について学習する。	予習: Hyper Text Markup Languageについて調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: XHTMLについて調べる(3時間)
第8回	HTMLのチェック	文字ベースの静的なコンテンツを題材とし、有効化する手法について学習する。 実習: 情報メディアの収集と合成	予習: HTMLの文法チェック手法について調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: HTMLの文法をチェックする(3時間)
第9回	デザインの統一化	CSSの作成をCSSを用いたデザイン手法について学習する。 実習: CSSによるデザインの統一	予習: Cascading Style Sheetsについて調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: CSSで使うことが可能な色名を調べる(3時間)
第10回	動的なコンテンツの 作成	JavaScriptを用いた動的なコンテンツの作成とデザイン手法について学習する。 実習: 動的なコンテンツの作成	予習: JavaScriptについて調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: 与えられたJavaScriptのプログラムを改良する(3時間)
第11回	ウェブで用いるアニメーション	HTML5のCanvas要素を用いたアニメーションの作成とデザイン手法について学習する。 実習: Canvas要素を用いたアニメーションの作成	予習: クラウドについて調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: 与えられた描画プログラムを改良する(3時間)

第12回	インタラクティブなコンテンツ	インタラクティブコンテンツの作成とデザイン手法について学習する。 実習: 双方向のコンテンツの作成	予習: スマホアプリの開発手法について調べ、簡易にまとめる(1時間) 課題・復習: インタラクティブコンテンツを改良する(3時間)
第13回	プレゼンテーション資料の作成	プレゼンテーションにHTMLを用いる手法とデザイン手法について学習する。 実習: HTMLによるプレゼンテーション資料の作成	予習: HTMLによるプレゼンテーションの作成について調べ、試作する(1時間) 課題・復習: HTMLによるプレゼンテーションを作成する(3時間)
第14回	HTMLによるプレゼンテーション	前回作成した資料を用いて実際の発表をする。 実習: HTMLによるプレゼンテーション	予習: 前回作成した資料を読み返しプレゼンテーションの練習をする(3時間) 課題・復習: プレゼンテーション資料を修正する(3時間)

到達目標

1. 授業に積極的に参加し、毎回のミニレポートを提出することができる。
2. マルチメディアの定義、各種メディアについて理解できる。
3. 各自の作成したコンテンツをまとめたウェブサイトを作成することができる。
4. 標準の仕様に正確に従ったコンテンツを構成することができる。
5. 作成したコンテンツに、統一感のあるオリジナルのデザインを施すことができる。
6. インタラクティブなオリジナルのマルチメディアコンテンツを作成することができる。
7. 現在主流となっているマルチメディア技術の原理を理解できる。
8. マルチメディア技術と社会が抱える問題点について理解できる。

[関連する学習・教育到達目標]

(D-3)情報通信工学に必要な知識とソフトウェアやネットワークの技能が修得できている。
(C-3)技術的内容を伝達するプレゼンテーションができる。

評価方法

- 2回目から11回目にA4用紙1枚にまとめるミニレポートを提出させ、20%の割合で評価する。
6回目に実施する小テストを20%の割合で評価する。
14回目に実施するプレゼンテーションを10%の割合で評価する。
15回目に実施するまとめの課題を30%の割合で評価する。
授業を通じて作成するメディアコンテンツを提出させ、20%の割合で評価する。

成績評価基準

目標1から3は必ず身に付けるべき内容(ミニマムリクワイアメント)である。授業中に指示されるすべてのミニレポートとウェブサイトを作成させ、提出しなければならない。
評価A: 到達目標のすべてを総合して90%以上達成している場合
評価B: 到達目標のすべてを総合して80%以上達成している場合
評価C: 到達目標のすべてを総合して70%以上達成している場合
評価D: 到達目標のすべてを総合して60%以上達成している場合
評価F: 上記以外

教科書

	書名	著者名	出版社名
参考書	1. 映像情報メディアハンドブック	映像情報メディア学会編	オーム社
	2. マルチメディアと情報化社会	西原清一監修	CG-ARTS協会
	3. 入門マルチメディア	西原清一監修	CG-ARTS協会
	4. ノートPC必携		

受講心得

コンピュータに関する基礎知識と、ワープロによるレポートの作成能力が必要である。
提出されたミニレポートは要点を解説の上返却するので、間違った箇所を確認し各自理解を深めること。評価が60%に満たないものは修正の上再提出することが望ましい。
演習への積極的な参加を希望する。

オフィス
アワー

月曜日5時間目、藤村准教授室(4号館3階)

実践的教育

【実践的教育】企業(メーカー等)・研究所での研究・開発の実務経験を有する教員がその経験を活かして、理論から応用まで幅広い視点から学生を指導する。