

シラバス参照



科目名	情報メディア演習Ⅲ
科目名(英字)	Media Science Exercise III
ナンバリング	1CAN09
年次	3年次
単位数	2
期間	後期
担当者	佐野 睦夫(サノ ムツオ) 橋本 渉(ハシモト ワタル) 福島 拓(フクシマ タク) 神田 智子(コウダ トモコ) 村木 祐太(ムラキ ユウタ) 河北 真宏(カワキタ マサヒロ) 鈴木 基之(スズキ モトユキ)

授業のねらい・概要	本演習は画像、映像、音響などのマルチメディア処理機能を組み込んだシステム造りや、マルチメディア技術を応用したコンテンツ造りを通して実践的な技術を学び、課題の設定からシステム/コンテンツ評価にわたり自分で考える習慣を身に付けることを目的としている。 受講者を2グループに分け、A、Bのテーマを6週づつローテーションする。		
CSコース	本授業科目はCSコース「学習・教育到達目標達成度判定基準と科目の対応」で(D2)(E)(F)(G)に当る。		
スパイラル型教育	本授業科目はスパイラル型教育のデザイン能力に対応する。		
	テーマ	内容・方法等	予習/復習
第1回	ガイダンス	演習の内容と方法の説明	復習:テキストを読み、演習内容を理解する。
第2回	A. メディア コンピューティング 各種メディア機器の 基本操作の習得	ソフトウェアエージェント、画像認識、音声対話のそれぞれについて、その動作原理と操作方法を習得する。それぞれのメディア機器について導入課題に従って動作させ、その特徴を調べる。	テキストの当該部分を読み、導入課題の内容を理解しておく。(2.5時間)
第3回	A. メディア コンピューティング コミュニケーション システムの構築	導入課題で習得した内容をふまえ、人間とコミュニケーションするソフトウェアエージェントの詳細を設計する。音声対話シナリオ作成、モーション作成、画像認識プログラミングをそれぞれ分担し、実装を開始する。	各分担での実装方法を検討し、テキストの演習記録ページに記録しておく。(2.5時間)
第4回	A. メディア コンピューティング コミュニケーション システムの構築	設計されたシナリオに従って、コミュニケーションシステムを構築する。	各分担での実装方法を検討し、テキストの演習記録ページに記録しておく。(2.5時間)

授業計画	第5回	A. メディア コンピューティング コミュニケーションシステム の構築	設計されたシナリオに従って、コミュニケーションシステムを構築する。	各分担での実装方法を検討し、テキストの演習記録ページに記録しておく。(2.5時間)
	第6回	A. メディア コンピューティング コミュニケーションシステム の構築	設計されたシナリオに従って、コミュニケーションシステムを構築し、完成させる。	実装の詳細を確認し不具合がないか検討し、発表資料とデモムービーの作成しておく。(5時間)
	第7回	A. メディア コンピューティング 成果発表会	各グループごとに作成したコミュニケーションシステムについての成果発表を行う。プレゼンテーションの他にデモムービーも作成し、それらをもとに意見を交換する。	作成したシステムに関する報告書を作成する。(2.5時間)
	第8回	B. メディア 表現 画像・映像編集SWの チュートリアル	画像・映像編集SWを用いてコンテンツを制作する。課題内容を理解し、チュートリアルを実施する。	チュートリアルを元に画像・映像編集SWの機能を理解し、自分の作品の構想を練る。(2.5時間)
	第9回	B. メディア 表現 画像・映像編集SWの チュートリアル	課題内容を理解し、画像・映像編集SWのチュートリアルを完成させる。メディア表現で制作する作品の達成判定の基準を、達成度の高い作品を例に具体的に説明する。	課題テーマの資料を収集し、翌週までに、自分の作品内容のコンセプトと絵コンテを作成する。(2.5時間)
	第10回	B. メディア 表現 作品コンセプトと絵 コンテ提出、 作品制作 開始	作品のコンセプトと絵コンテを提出し、作品制作を開始する。	自分の作品のコンセプトと絵コンテを具体的に仕上げで演習にのぞむ。(2.5時間)
	第11回	B. メディア 表現 作品制作	作品を制作する。	作品制作には時間がかかるため、自習室を使って作品を制作する。(2.5時間)
	第12回	B. メディア 表現 作品制作	作品を制作し、完成させる。	作品制作には時間がかかるため、自習室を使って作品を制作する。(5時間)
	第13回	B. メディア 表現 作品発表	企画書とともに作品を発表する。	必要であれば作品の修正を行う。
	第14回	優秀作品 発表会	メディアコンピューティングで制作した作品のうち優秀作品について発表会を行う。本年度の作品の傾向、良い点、改善点等の説明を行う。メディア表現で制作した作品のうち優秀作品について発表会を行う。演習の総まとめを行う。	制作した作品の詳細や特長、改善すべき点等を再確認しておく。 各テーマで実施した演習内容を振り返る。
	到達目標	(a)メディアコンピューティング分野で、メディアデータ処理や表示の基本的事項を理解し、具体的なシステムをグループ内で協力しながら作り評価することができる。 (b)メディア表現分野で、視覚メディア、聴覚メディアを用い、リクアイアメントを満足する具体的なコンテンツを作り評価することができる。		
	評価方法	(a)メディアコンピューティング：作成したシステムに関する評価とグループ内の貢献度 25% システムの報告書 25% (b)メディア表現：演習記録を基にした平常点 20% 作品発表 30% 出席状況、演習態度は加点対象評価ではなく、減点対象評価として扱う。		
	成績評価基準	A:(a)の報告書と(b)の作品が、いずれも一定の水準に達したと認められ、かつ総合的に90%以上達成されている。 B:(a)の報告書と(b)の作品が、いずれも一定の水準に達したと認められ、かつ総合的に80%以上90%未満達成されている。 C:(a)の報告書と(b)の作品が、いずれも一定の水準に達したと認められ、かつ総合的に70%以上80%未満達成されている。 D:(a)の報告書と(b)の作品が、いずれも一定の水準に達したと認められ、かつ総合的に60%以上70%未満達成されている。 F:上記以外。		

	書名	著者名	出版社名
教科書	1. 配布テキスト 情報メディア演習III 2. <一部の回はPC必携>		
参考書			
受講心得	<p>演習は必ず出席して、自ら計算機を操作して理解することが重要である。各演習とも、演習の時間以外の取り組みとしては、グループワークまたは個人作業として30時間が必要である。 レポートは返却するので、それらを活用し理解を深めること。 提出された課題や作品の中で、誤解や不正解の多かった点は授業内で解説するので、理解に努め疑問点を解消すること。 メディアコンピューティングでは各自のノートPC上でシステムを構築するため、忘れずに持参すること。</p>		
オフィスアワー	<p>佐野(火曜・5限・251研究室) 橋本(火曜・2限・231研究室) 神田(木曜・5限・222研究室) 鈴木(金曜・4限・243研究室) 福島(火曜・2限・253研究室) 村木(木曜・3限・233研究室) 河北(火曜・5限・232研究室)</p>		
実践的教育	<p>【実践的教育】 (神田 智子)マスメディア・ITベンチャー業界の実務経験を元に、マルチメディアコンテンツ制作の指導を行う。 (河北 真宏)放送業界における映像技術の研究開発の実務経験を活かして、メディアコンテンツ制作の指導を行う。</p>		

