

## 1. 基礎教育科目

科目名	頁
プラクティカル・イングリッシュⅠ	93
プラクティカル・イングリッシュⅡ	96
プラクティカル・イングリッシュⅢ	99
プラクティカル・イングリッシュⅣ	100
健康と栄養	101
情報リテラシー	102
I C T基礎	103
プレゼンテーション	105
フレッシュマンセミナーⅠ	106
フレッシュマンセミナーⅡ	107
基礎演習Ⅰ	108
基礎演習Ⅱ	120
日本語力Ⅰ	132
日本語力Ⅱ	133
数的処理Ⅰ	134
数的処理Ⅱ	135
キャリアデザインⅠ	136
キャリアデザインⅡ	137

科目名	頁
哲学	138
芸術	139
心理学	140
人間関係論	141
現代日本史	142
海外事情	143
日本国憲法	144
法学	145
経済学	146
経営学	147
社会学	148
自然科学Ⅰ	150
自然科学Ⅱ	151
統計学	152
フランス語Ⅰ	153
フランス語Ⅱ	154
中国語Ⅰ	155
中国語Ⅱ	156
スポーツ科学	157
スポーツⅠ	158
スポーツⅡ	159
アウトドアスポーツⅠ	160
アウトドアスポーツⅡ	161
ボランティア活動	162

## 2. 専門教育科目（専門基礎科目）

科目名	頁
情報メディア論	163
情報学概論	164
I Tマネジメント	165
社会調査入門	166
プログラミング入門	167
I Tストラテジ	168
情報処理演習	169
ビジネスコミュニケーション	170
情報と社会	171
プログラム演習I	172
ソフトウェア基礎	174
社会調査方法	175
情報と法律	176
プログラム演習II	177
社会調査実習	179
基本情報技術	180
情報と職業	181
情報と教育	182

科目名	頁
メディア・イングリッシュ	183
ビジネス・イングリッシュ	184
ソーシャルネットワーク論	185
ヒューマンインフォメーション	186
情報メディア特別演習 I	187
情報メディア特別演習 II	188
インターンシップ	189

### 3. 専門教育科目（専門科目：コース共通）

科目名	頁
専門演習Ⅰ	190
専門演習Ⅱ	200
卒業演習Ⅰ	210
卒業演習Ⅱ	219

### 4. 専門教育科目

（専門科目：情報システムコース）

科目名	頁
情報システム入門	228
情報基礎理論	229
アルゴリズムとデータ構造	230
メディア情報技術	231
Webプログラミング	232
CAD	233
コンピュータネットワークⅠ	234
情報管理	235
システム開発論	236
データベース	237
プログラム演習Ⅲ	238
コンピュータネットワークⅡ	240
プログラム演習Ⅳ	241
モバイル情報論	242
知識情報学	243
ゲームプログラミング	244

### 5. 専門教育科目

（専門科目：映像メディアコース）

科目名	頁
デジタルアート入門	245
アニメーション	246
画像処理技術	248
色彩学	250
映像制作演習Ⅰ	251
CG基礎	253
映像制作演習Ⅱ	254
ドキュメンタリー・シナリオ	255
CG演習	256
映像加工技術	257
映像史とアーカイブ	258
マルチメディア	259
CM制作	261
放送制作	262
映像メディア表現	※
メディアアート	263

※・・・開講期にWEBシラバスにて掲載いたします

## 6. 専門教育科目

(専門科目：サウンド制作コース)

科目名	頁
デジタルサウンド入門	264
M I D I 制作演習 I	265
音楽理論	266
M I D I 制作演習 II	267
音響実務	268
聴能・音感演習	269
音響学	270
サウンドクリエーション	271
サウンドプロダクション	272
音響制作演習	273
マルチメディア	274
サウンドプログラミング	276
放送制作	277
レコーディング演習	278
舞台制作	279
メディアアート	280

## 7. 専門教育科目

(専門科目：メディアプランニングコース)

科目名	頁
現代メディア論	281
マーケティング概論	282
データ解析	283
マーケティングリサーチ	284
広告概論	285
商用デザイン	286
We b 解析	287
We b デザイン	288
量的データ解析	290
広告表現論	291
コピーライティング	292
We b マーケティング	293
リスクマネジメント	294
ブランド論	295
セールスプロモーション	296
CM制作	297

## 8. 教職課程科目

科目名	頁
教育原理	298
教師論	299
教育課程論	300
教育の制度と経営	301
教育心理学	302
特別活動論	303
生徒進路指導論	304

科目名	頁
教育相談論	305
情報科教育法 I	306
教育の方法と技術	307
情報科教育法 II	308
教育実習指導	309
教育実習	310
教職実践演習 (高校)	311

プラクティカル・イングリッシュ (Advanced)

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

深澤 明利

**概要** 本講義は、英語の4技能（読む、聞く、書く、話す）を総合的に向上させることを目的とします。日常的なトピックに関する短い英文を取り上げ、コミュニケーションのための語彙や文法の知識を向上ないし定着させつつ、流暢に話すための基礎力を養成します。また、小テストや課題を通じ、授業外の学習の習慣化を図ります。

**達成目標** ・日常的な英文を正確かつスピーディに読むことができる  
**学位授与方針との関連** ・日常的な会話やスピーチの内容を聞き取ることができる  
 ・基本的な語彙や文法を正しく用いることができる  
 ・日常的な話題について流暢かつ自信を持ってコミュニケーションができる  
 ・立学の精神による人間力の育成に該当する科目である

教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	Unit 1: 人との出会い (1) 短い会話文
第3週	Unit 1: 人との出会い (2) 長い会話文
第4週	Unit 2: 家族や友人 (1) 短い会話文
第5週	Unit 2: 家族や友人 (2) 長い会話文
第6週	Unit 3: 生き方 (1) 短い会話文
第7週	Unit 3: 生き方 (2) 長い会話文
第8週	まとめ (1)
第9週	Unit 4: 仕事 (1) 短い会話文
第10週	Unit 4: 仕事 (2) 長い会話文
第11週	Unit 5: 余暇 (1) 短い会話文
第12週	Unit 5: 余暇 (2) 長い会話文
第13週	Unit 6: 小括 (1) 短い会話文
第14週	Unit 6: 小括 (2) 長い会話文
第15週	まとめ (2)

成績評価方法・基準

授業内演習への積極的な参加頻度: 20% / 課題・宿題: 25% / 中間試験: 25% / 期末試験: 30%  
 授業回数の3分の1を欠席した場合、成績は認定されません。また、遅刻3回を欠席1回として扱います。  
 なお、20分以上の遅刻は欠席と見なします。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業には辞書を持参してください。また、毎回、小テストを課しますので、各回で扱うユニットの単語を覚え、付属CDを繰り返し聴いたうえで、授業に臨んでください。

テキスト

Steven Gershon, Chris Mares 『New English Upgrade Book 2』 Macmillan 2010年 978-0-2300-2047-4、小池直己・佐藤誠司 『A Shorter Course in Practical Grammar 5分間実践英文法』 南雲堂 2010年 978-4-5231-76565

参考書など

『なし』

プラクティカル・イングリッシュ (Intermediate)

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

加藤 尚子

概要 「聞く」「話す」英語力を中心に、実用的に使える英語を習得する。絵、写真、小道具などを利用し、実際に会話が行われる状況を実現しながらペアワーク、グループワーク、インストラクターとの対話練習を通して、英語のコミュニケーションの基礎を築く。

達成目標 英語を実際に使用する機会を持つことで、実用的なコミュニケーション能力に発展させることを目指す。1形容詞を使って、人物、物、状態を表現する。2食べ物、乗り物などの名称3日常的に使う動詞の言い回し4職種、5日常的に使う部屋、建物の名称。これらの事をペアワークやグループワークを通じて学びながら、学びの基礎となる学力と教養そして人間力を高める。

教授計画

第1週	Introducation, How to Study, Greetings and useful daily expressions, Guidance on Electronic Extensive Reading
第2週	Unit 1: Hello, My Name Is Scott (1) New words, comprehension, and listening
第3週	Unit 1: Hello, My Name Is Scott (2) Short questions, grammar, word groups, and dictation
第4週	Unit 2: Python Boy (1) New words, comprehension, and listening
第5週	Unit 2: Python Boy (2) Short questions, grammar, and word groups, and dictation
第6週	Unit 3: Car-aoke (1) New words, comprehension, and listening
第7週	Unit 3: Car-aoke (2) Short questions, grammar, and word groups, and dictation
第8週	Unit 4: Mud Day (1) New words, comprehension, and listening
第9週	Unit 4: Mud Day (2) Short questions, grammar, and word groups, dictation
第10週	Unit 5: His Mustache Pays (1) New words, comprehension, and listening
第11週	Unit 5: His Mustache Pays (2) Short questions, grammar, and word groups, dictation
第12週	Unit 6: Man Wants People to Laugh (1) New words, comprehension, and listening
第13週	Unit 6: Man Wants People to Laugh (2) Short questions, grammar, and word groups, dictation
第14週	Final Oral Interview+ Individual Interview and Feedback
第15週	Final Oral Interview+ Individual Interview and Feedback

成績評価方法・基準

毎回のクラスパフォーマンス(30%)、ユニットテスト(30%)、電子多読(20%)、口頭インタビュー(20%)。パフォーマンス評価法: 1. 取り組み、発言・発話が良好 = 2点、2. 取り組み、発言・発話に困難 = 1点 定期試験なし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プレイズメントテストで intermediate と判定された学生が受講対象。週一回だけで外国語を効果的に習得するにはクラス外での学習習慣を身に付けることが必須である。予習を適切に行い、クラスは発表・発展の場と捉えること。毎回 Ipadが必要。

テキスト

Jann Huizenga 『Totally True Building Book 1』Oxford University Press 2005 9780194302036

参考書など

David Kluge, Matthew Taylor 『「In My Life - Strategies for Personal Communication」』Macmillian Language House 2011 9784777363810、Karen Viney, Peter Viney 『「Handshake: A Course in Communication」』Oxford University Press 2001 019457220X

プラクティカル・イングリッシュ (Basic)

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

深澤 明利

**概要** 本講義は、英語の4技能（読む、聞く、書く、話す）を総合的に向上させることを目的とします。日常的なトピックに関する短い英文を取り上げ、コミュニケーションのための語彙や文法の知識を向上ないし定着させつつ、流暢に話すための基礎力を養成します。また、小テストや課題を通じ、授業外の学習の習慣化を図ります。

**達成目標** ・日常的な英文を正確かつスピーディに読むことができる  
**学位授与方針との関連** ・日常的な会話やスピーチの内容を聞き取ることができる  
 ・基本的な語彙や文法を正しく用いることができる  
 ・日常的な話題について流暢かつ自信を持ってコミュニケーションができる  
 ・立学の精神による人間力の育成に該当する科目である

教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	Unit 1: 人との出会い (1) 短い会話文
第3週	Unit 1: 人との出会い (2) 長い会話文
第4週	Unit 2: 家族や友人 (1) 短い会話文
第5週	Unit 2: 家族や友人 (2) 長い会話文
第6週	Unit 3: 生き方 (1) 短い会話文
第7週	Unit 3: 生き方 (2) 長い会話文
第8週	まとめ (1)
第9週	Unit 4: 仕事 (1) 短い会話文
第10週	Unit 4: 仕事 (2) 長い会話文
第11週	Unit 5: 余暇 (1) 短い会話文
第12週	Unit 5: 余暇 (2) 長い会話文
第13週	Unit 6: 小括 (1) 短い会話文
第14週	Unit 6: 小括 (2) 長い会話文
第15週	まとめ (2)

成績評価方法・基準

授業内演習への積極的な参加頻度: 20% / 課題・宿題: 25% / 中間試験: 25% / 期末試験: 30%  
 授業回数の3分の1を欠席した場合、成績は認定されません。また、遅刻3回を欠席1回として扱います。  
 なお、20分以上の遅刻は欠席と見なします。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業には辞書を持参してください。また、毎回、小テストを課しますので、各回で扱うユニットの単語を覚え、付属CDを繰り返し聴いたうえで、授業に臨んでください。

テキスト

Steven Gershon, Chris Mares 『New English Upgrade Book 2』 Macmillan 2010年 978-0-2300-2047-4、小池直己・佐藤誠司 『A Shorter Course in Practical Grammar 5分間実践英文法』 南雲堂 2010年 978-4-5231-76565

参考書など

『なし』

プラクティカル・イングリッシュ (Advanced)

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期 2単位 講義 必修

深澤 明利

**概要** 本講義は、英語の4技能（読む、聞く、書く、話す）を総合的に向上させることを目的とします。日常的なトピックに関する短い英文を取り上げ、コミュニケーションのための語彙や文法の知識を向上ないし定着させつつ、流暢に話すための基礎力を養成します。また、小テストや課題を通じ、授業外の学習の習慣化を図ります。

**達成目標  
学位授与方針  
との関連**

- ・日常的な英文を正確かつスピーディに読むことができる
- ・日常的な会話やスピーチの内容を聞き取ることができる
- ・基本的な語彙や文法を正しく用いることができる
- ・日常的話題について流暢かつ自信を持ってコミュニケーションができる

教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	Unit 7: 趣味 (1) 短い会話文
第3週	Unit 7: 趣味 (2) 長い会話文
第4週	Unit 8: 休暇や旅 (1) 短い会話文
第5週	Unit 8: 休暇や旅 (2) 長い会話文
第6週	Unit 9: 経験 (1) 短い会話文
第7週	Unit 9: 経験 (2) 長い会話文
第8週	まとめ (1)
第9週	Unit 10: 町 (1) 短い会話文
第10週	Unit 10: 町 (2) 長い会話文
第11週	Unit 11: 将来展望 (1) 短い会話文
第12週	Unit 11: 将来展望 (2) 長い会話文
第13週	Unit 12: 小括 (1) 短い会話文
第14週	Unit 12: 小括 (2) 長い会話文
第15週	まとめ (2)

成績評価方法・基準

授業内演習への積極的な参加頻度: 20% / 課題・宿題: 25% / 中間試験: 25% / 期末試験: 30%  
 授業回数数の3分の1を欠席した場合、成績は認定されません。また、遅刻3回を欠席1回として扱います。  
 なお、20分以上の遅刻は欠席と見なします。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業には辞書を持参してください。また、毎回、小テストを課しますので、各回で扱うユニットの単語を覚え、付属CDを繰り返し聴いたうえで、授業に臨んでください。

テキスト

Steven Gershon, Chris Mares 『New English Upgrade Book 2』 Macmillan 2010 978-0-2300-2047-4、小池直己・佐藤誠司 『A Shorter Course in Practical Grammar 5分間実践英文法』 南雲堂 2010年 978-4-5231-76565

参考書など

『なし』



プラクティカル・イングリッシュ (Intermediate)

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

必修

加藤 尚子

概要 「聞く」「話す」英語力を中心に、実用的に使える英語を習得する。絵、写真、小道具などを利用し、実際に会話が行われる状況を実現しながらペアワーク、グループワーク、インストラクターとの対話練習を通して、英語のコミュニケーションの基礎を築く。

達成目標 英語を実際に使用する機会を持つことで、実用的なコミュニケーション能力に発展させることを目指す。1 形容詞を使って人物、物、状態を表現する。2 食べ物、乗り物などの名称。3 日常的に使う動詞の言い回し。4 職種との関連 5 日常的に使う部屋、建物の名称 6、日常的に行う家事の名称 7、物の位置、動物の種類。これらの事をペアワークやグループワークを通じて学びながら、学びの基礎となる学力と教養そして人間力を高める。

教授計画

第1週	Introducation, How to Study, Guidance on Electronic Extensive Reading
第2週	Unit 7: Tall Hair (1) New words, comprehension, and listening
第3週	Unit 7: Tall Hair (2) Short questions, grammar, word groups, and dictation
第4週	Unit 9: 32 Days with Scorpions (1) New words, comprehension, and listening
第5週	Unit 9: 32 Days with Scorpions (2) Short questions, grammar, word groups, and dictation
第6週	Unit 10: Reaching to the Sky (1) New words, comprehension, and listening
第7週	Unit 10: Reaching to the Sky (2) Short questions, grammar, word groups, and dictation
第8週	Unit 11: His Car Is His Kitchen (1) New words, comprehension, and listening
第9週	Unit 11: His Car Is His Kitchen (2) Short questions, grammar, word groups, and dictation
第10週	Unit 12: Kind Woman Is a Winner (1) New words, comprehension, and listening
第11週	Unit 12: Kind Woman Is a Winner (2) Short questions, grammar, word groups, and dictation
第12週	Unit 13: Students Study with Animals (1) New words, comprehension, and listening
第13週	Unit 13: Students Study with Animals (2) Short questions, grammar, word groups, and dictation
第14週	Final Oral Interview+ Individual Interview and Feedback
第15週	Final Oral Interview+ Individual Interview and Feedback

成績評価方法・基準

毎回のクラスパフォーマンス(30%)、ユニットテスト(30%)、電子多読(20%)、口頭インタビュー(20%)。パフォーマンス評価法: 1. 取り組み、発言・発話が良好 = 2点、2. 取り組み、発言・発話に困難 = 1点 定期試験なし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プレACEMENTテストで intermediate と判定された学生が受講対象。週一回だけで外国語を効果的に習得するにはクラス外での学習習慣を身に付けることが必須である。予習を適切に行い、クラスは発表・発展の場と捉えること。毎回 Ipadが必要。

テキスト

Jann Huizenga 『Totally True Book 2』 Oxford University Press 2005 9780194302043

参考書など

David Kluge, Matthew Taylor 『In My Life - Strategies for Personal Communication』 Macmillian Language House 2011 9784777363810、Karen Viney, Peter Viney 『Handshake: A Course in Communication』 Oxford University Press 2001 019457220X

プラクティカル・イングリッシュ (Basic)

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

必修

深澤 明利

**概要** 本講義は、英語の4技能（読む、聞く、書く、話す）を総合的に向上させることを目的とします。日常的なトピックに関する短い英文を取り上げ、コミュニケーションのための語彙や文法の知識を向上ないし定着させつつ、流暢に話すための基礎力を養成します。また、小テストや課題を通じ、授業外の学習の習慣化を図ります。

**達成目標**  
**学位授与方針との関連**

- ・日常的な英文を正確かつスピーディに読むことができる
- ・日常的な会話やスピーチの内容を聞き取ることができる
- ・基本的な語彙や文法を正しく用いることができる
- ・日常的話題について流暢かつ自信を持ってコミュニケーションができる

教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	Unit 7: 趣味 (1) 短い会話文
第3週	Unit 7: 趣味 (2) 長い会話文
第4週	Unit 8: 休暇や旅 (1) 短い会話文
第5週	Unit 8: 休暇や旅 (2) 長い会話文
第6週	Unit 9: 経験 (1) 短い会話文
第7週	Unit 9: 経験 (2) 長い会話文
第8週	まとめ (1)
第9週	Unit 10: 町 (1) 短い会話文
第10週	Unit 10: 町 (2) 長い会話文
第11週	Unit 11: 将来展望 (1) 短い会話文
第12週	Unit 11: 将来展望 (2) 長い会話文
第13週	Unit 12: 小括 (1) 短い会話文
第14週	Unit 12: 小括 (2) 長い会話文
第15週	まとめ (2)

成績評価方法・基準

授業内演習への積極的な参加頻度: 20% / 課題・宿題: 25% / 中間試験: 25% / 期末試験: 30%  
 授業回数数の3分の1を欠席した場合、成績は認定されません。また、遅刻3回を欠席1回として扱います。  
 なお、20分以上の遅刻は欠席と見なします。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業には辞書を持参してください。また、毎回、小テストを課しますので、各回で扱うユニットの単語を覚え、付属CDを繰り返し聴いたうえで、授業に臨んでください。

テキスト

Steven Gershon, Chris Mares 『New English Upgrade Book 2』 Macmillan 2010 978-0-2300-2047-4、小池直己・佐藤誠司 『A Shorter Course in Practical Grammar 5分間実践英文法』 南雲堂 2010年 978-4-5231-76565

参考書など

『なし』

プラクティカル・イングリッシュ

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

田中 明子

**概要** クラスメイトやインストラクターとのペアワークを通して、基礎的な英語力の向上を図るとともに、一般的向けの読み物を通して、ビジネスの世界で用いられる英語表現に親しむ。授業ではテキストに沿って単語や文法、語法の確認をした後、学習した表現を用いた会話練習や読解練習、作文練習を行うほか、聴解練習も行う。

**達成目標** 日常生活で用いられる語彙や文法を楽しみながら繰り返し練習することによって、英語力を養うことを目標とする。  
**学位授与方針との関連** 学習した表現を用いて英語で話したり書いたりする習慣と、学習した表現を手掛かりに英文を聴いたり読んだりする姿勢を身につけることを目指す。あわせてアメリカの言語文化に対する理解を深めることにより、大学での学びの基礎となる学力と教養を身につけるとともに、創造的思考力を培い、人間力を高める。

教授計画

第1週	Chapter 1 (1) すでに起こってしまったことについて話す 単純時制、現在完了時制、現在完了進行時制
第2週	Chapter 1 (2) 達成したことについて話す 過去完了時制、過去完了進行時制
第3週	Chapter 2 (1) 可能性に言及する 完了時制と法助動詞(1)Should Have、 Might Have
第4週	Chapter 2 (2) 出来事を順序立てて話す 完了時制と法助動詞(2)May Have、 Could Have、 Must Have
第5週	Chapter 3 (1) 意見を述べる 受動態
第6週	Chapter 3 (2) ストーリーを語る 関係代名詞
第7週	Gazette Volume 4 Number 1 (1) 英文読解(1) 世界を変えた発明
第8週	Gazette Volume 4 Number 1 (2) 英文読解(2) 世界遺産
第9週	Chapter 4 (1) 質問をする 間接疑問文(1)
第10週	Chapter 4 (2) 報告をする 間接疑問文(2)
第11週	Chapter 5 (1) 予定を説明する 条件法と仮定法
第12週	Chapter 5 (2) 希望を語る 仮定法過去
第13週	Gazette Volume 4 Number 2 (1) 英文読解(3) 夢を歌う
第14週	Gazette Volume 4 Number 2 (2) 英文読解(4) 願い事をする
第15週	Review 復習テストと解説

成績評価方法・基準

課題の得点4割と試験の得点6割を総合して評価する。課題には授業内に行う発表や小テストのほかに授業外の時間に取り組む練習問題も含まれる。試験はテキストからの出題8割と学習範囲に関連したエッセイからの出題2割で構成される。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業の初めに小テストを行うので、前回授業の復習をしてから授業に出席すること。また、授業外の課題には、毎週、計画的に取り組むこと。

テキスト

Steven J. Molinsky & Bill Bliss 『Side by Side Extra Edition Level 4: Student Book and eText 』  
 Pearson Japan 2016 9780134306490

参考書など

Steven J. Molinsky & Bill Bliss 『Side by Side, 3rd edition, Activity Workbook 3』 Pearson Japan 2001  
 9780130268754

プラクティカル・イングリッシュ

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

田中 明子

**概要** 前期に引き続きクラスメイトやインストラクターとのペアワークを通して、英語力の向上を図るとともに、一般的向けの読み物を通して、ビジネスの世界で用いられる英語表現に親しむ。授業ではテキストに沿って単語や文法、語法の確認をした後、学習した表現を用いた会話練習や読解練習、作文練習を行うほか、聴解練習も行う。

**達成目標** 日常生活で用いられる語彙や文法を楽しみながら繰り返し練習することによって、英語力を養うことを目標とする。  
**学位授与方針との関連** 学習した表現を用いて英語で話したり書いたりする習慣と、学習した表現を手掛かりに英文を聴いたり読んだりする姿勢を身につけることを目指す。あわせてアメリカの言語文化に対する理解を深めることにより、大学での学びの基礎となる学力と教養を身につけるとともに、創造的思考力を培い、人間力を高める。

教授計画

第1週	Chapter 6 (1) 願望を述べる 仮定法過去
第2週	Chapter 6 (2) 能力や技術について述べる Wishを用いた仮定法過去
第3週	Chapter 7 (1) 理由を述べる Wishを用いた仮定法過去
第4週	Chapter 7 (2) 想定外の出来事について説明する 仮定法過去完了
第5週	Chapter 8 (1) 情報を伝達する 間接話法
第6週	Chapter 8 (2) 感じたことを伝える 時制の一致
第7週	Gazette Volume 4 Number 3 (1) 英文読解(5) 面接のスキル
第8週	Gazette Volume 4 Number 4 (2) 英文読解(6) 就職活動
第9週	Chapter 9 (1) 情報や相手の意図を確かめる 付加疑問文
第10週	Chapter 9 (2) 賛成や反対の意見を述べる 強調構文
第11週	Chapter 10 (1) 残念な気持ちを表現する 復習(1)動詞と時制
第12週	Chapter 10 (2) 謝る 復習(2)条件と仮定
第13週	Gazette Volume 4 Number 4 (1) 英文読解(7) テクノロジー
第14週	Gazette Volume 4 Number 4 (2) 英文読解(8) 技術革新
第15週	Review 復習テストと解説

成績評価方法・基準

課題の得点4割と試験の得点6割を総合して評価する。課題には授業内に行う発表や小テストのほかに授業外の時間に取り組む練習問題も含まれる。試験はテキストからの出題8割と学習範囲に関連したエッセイからの出題2割で構成される。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業の初めに小テストを行うので、前回授業の復習をしてから授業に出席すること。また、授業外の課題には、毎週、計画的に取り組むこと。

テキスト

Steven J. Molinsky & Bill Bliss 『Side by Side Extra Edition Level 4: Student Book and eText 』  
 Pearson Japan 2016 9780134306490

参考書など

Steven J. Molinsky & Bill Bliss 『Side by Side, 3rd edition, Activity Workbook 3』 Pearson Japan 2001  
 9780130268754

## 健康と栄養

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

國友 宏渉

**概要** 生涯に亘って健康で健やかな生活を営むためには、日々の健康管理が大切である。特に誤った食生活習慣や運動習慣は生活習慣病と呼ばれる厄介な病気につながることもある。本講義では、我々の健康を脅かす日常のリスクファクターを取り上げながら、その予防と健康管理の在り方について学習する。

**達成目標** 日常生活の中に潜む健康上のリスクファクターを知り、その予防法を理解する。また、健康管理の意識を高め、**学位授与方針との関連** 栄養、運動、休養について幅広い知識を身につける。また、本学立学の精神に謳われる、健康増進をはかるためには、若いころからできることを実践できるようにする。

### 教授計画

第1週	<ガイダンス>本講義の目的、授業の進め方、評価方法等 1. 健康の3本柱 若年層からの健康管理の重要性(本学学生の骨密度評価から)
第2週	2. 健康の概念 1) 健康の定義、捉え方 2) WHO世界保健憲章における健康の要素 3) わが国の専門家が考える健康
第3週	3. 現代の健康観 1) 無病息災から一病息災 2) 現代人に求められる健康 3) 積極的健康 体力と健康
第4週	4. 国際的な保健衛生、健康増進政策 1) WHOの健康増進政策 2) わが国の健康増進指針・政策
第5週	5. 現代人の健康事情 1) わが国の健康水準 平均余命(平均寿命) 健康寿命
第6週	6. 人口増減と人口構成 1) わが国の高齢化の推移 2) 人口構成の変化 3) 少子高齢化と社会保障関係費
第7週	7. わが国の疾病事情 1) 三大死因 2) 患者調査 3) 国民生活基礎調査
第8週	8. 生活習慣病とその予防 1) 悪性新生物(癌) 2) 心疾患(虚血性心疾患) 3) 脳血管疾患(肺炎)
第9週	4) 糖尿病 糖尿病の種類 糖尿病患者の現状 5) 高血圧症
第10週	6) 高尿酸血症(痛風) 7) メタボリックシンドローム(内臓脂肪症候群) 8) 特定検診、特定健康指導
第11週	9. 肥満、肥満症 1) 肥満と肥満症 2) 皮下脂肪型肥満と内臓脂肪型肥満 3) 体格指数(BMI)と体脂肪率
第12週	10. 食と栄養 1) 正しい食生活と概日リズム 2) 三大栄養素 糖質 脂質 たんぱく質
第13週	3) 糖質の種類と構造 単糖類 少糖類 多糖類 4) 脂質の種類と構造 脂肪酸の種類と機能性(飽和脂肪酸、不飽和脂肪酸) 必須脂肪酸
第14週	5) たんぱく質 1) アミノ酸 必須アミノ酸 アミノ酸スコアと食品
第15週	11. 五大栄養素 1) ミネラル(カルシウム、ナトリウム、鉄、リン) 2) ビタミン(脂溶性ビタミン、水溶性ビタミン) 3) その他の栄養素(水、脱水症状)

### 成績評価方法・基準

学期末試験で評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

板書はプロジェクターを利用し、補足資料としてプリントを配付する。必ず板書をノートにとり、教員の説明をメモする。講義中頻繁に質問をするので、積極的に発言して欲しい。

### テキスト

『使用しない。』

### 参考書など

『講義の中で適宜紹介する。』

## 情報リテラシー

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

山住 富也

**概要** 情報処理の基礎科目として初心者向けの実習を行い、情報活用能力の土台となる知識と技術を習得するとともに、情報化社会におけるルールやモラルを理解することを目的とする。実習はOfficeツールによるレポートの作成、電子メールの送受信、インターネットを使った情報検索、iPadアプリの活用などを毎回のテーマとして課題を与え、レポートとして提出する。

**達成目標** ネットワーク犯罪を例にとりながら情報倫理についての講義を行い、インターネット利用について重要なルールとマナーを理解する。また、Officeツールによるビジネス文書作成、データ処理、スライドの作成技術を身につける。さらに、タッチタイピングのソフトを利用して、タイピング速度の向上を目指す。学位授与方針との関連は学科のディプロマポリシー「1.基礎学力の養成」に該当する。

### 教授計画

第1週	ガイダンス：情報リテラシーの内容、実習室の利用方法、アカウントの配布、電子メールの設定 情報倫理：インターネットのルールとマナーについて
第2週	iPadの初期設定と無線LANの利用、アプリのダウンロード
第3週	タッチタイピング実習：タイピングソフトの設定とレポートの提出
第4週	Word実習（表の挿入：ビジネス文書作成）
第5週	Word実習（オブジェクトの挿入：ポスターの作成）
第6週	Word実習（地図を含む案内文書の作成）
第7週	Excel実習（表計算の基礎：縦横集計とセルの書式設定、数式の入力）
第8週	Excel実習（統計関数と論理関数を利用したデータ処理）
第9週	Excel実習（データベース操作：ソートとデータ抽出）
第10週	Excel実習（グラフの描画）
第11週	Powerpoint実習（スライドの作成の基礎：オブジェクト貼り付けとアニメーション）
第12週	PowerPoint実習（プレゼンテーション用スライド作成のポイント）
第13週	Officeツールの実習まとめ（WordとExcelを使った文書作成）
第14週	HTMLの基礎、Webページのアップロードと管理方法
第15週	実技試験と解説

### 成績評価方法・基準

課題の提出状況および実技試験で評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習を行い課題を提出していくので、遅刻や欠席のないように心がける。e-Learningシステムを使いながら個人のペースに合わせた進め方をするので、iPadや自宅でもアクセスして予習・復習されたい。また、コンピュータの使い方だけでなくとどまらず、情報倫理についても十分理解されたい。

### テキスト

『Type Quick for Windows』日本データパシフィック社

### 参考書など

『INFOSS情報倫理』日本データパシフィック社、山住富也『Office2013入門コース』日本データパシフィック社、山住富也『事例で学ぶOffice2013』日本データパシフィック社、山住富也『MOS試験学習教材』日本データパシフィック社

大矢 信吾

概要 ICT活用の技能や知識を正しく身につけることは、広く社会において求められていると言って良いでしょう。そこで本講義では、前期科目「情報学概論」に引き続きデータベース、コンピュータネットワーク、情報セキュリティの基本的な内容について広く学修します。また、これらの内容に関連した最新事情についても概観します。

達成目標 関係データベースの設計、操作処理などの概要とコンピュータネットワークにおける方式や通信プロトコル、お  
学位授与方針 学位授与方針との関連 及び、情報セキュリティに関する知識とシステム管理の概要などを先ず理解します。そして得られた知見が様々な場面で応用できるようになることまでを目標とします。

## 教授計画

第1週	イントロダクション データベース、コンピュータネットワーク（以下、ネットワーク）、情報セキュリティの概観
第2週	データベースの目的や基本概念
第3週	データベースの方式と設計
第4週	関係データベース、データ操作と正規化
第5週	関係データベースとトランザクション処理
第6週	ネットワークの方式
第7週	ネットワーク機器
第8週	通信プロトコルとシステム
第9週	ネットワーク応用
第10週	情報セキュリティの諸問題（情報漏洩、フィッシング、コンピュータウイルス、各種妨害行為など）
第11週	情報セキュリティの諸問題への対策
第12週	情報セキュリティ管理とリスクマネジメント
第13週	情報セキュリティ最新事情・実務問題（現状と対策）
第14週	総合課題 総合的な基礎レベルの課題に取り組む
第15週	発展課題 総合的な応用課題に取り組む

## 成績評価方法・基準

毎回の講義中に課題（全15回分）を課し、これらの課題により総合的に成績評価をします。なお、受験資格喪失の判断は出席数と課題提出数で行います。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義は三段階（初期・中期・応用）で準備された課題に取り組めます。各段階は大凡4回ずつで、初期段階が学習法の修得、実用と応用段階は反転授業となり両者の違いは難易度です。課題はIT機器を利用した調査、実習などを行いながらこなしますが事前学修が特に重要です。なお、講義内容は若干変更されることがあります。

## テキスト

坂下夕里『かんたん合格 ITパスポート教科書 平成30年度』インプレス 2017 9784295002697

## 参考書など

『授業の中で紹介する』

## ICT基礎

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

必修

吉川 遼

概要 本講義では、前期科目「情報学概論」に引き続きデータベース、コンピュータネットワーク、情報セキュリティの基本的な内容について広く学修する。また、これらの内容に関連した最新事情についても概観する。

達成目標 関連データベースの設計、操作処理などの概要とコンピュータネットワークにおける方式や通信プロトコル、および、情報セキュリティに関する知識とシステム管理の概要などを先ず理解する。得られた知見が様々な場面で応用できるようになることまでを目標とする。

## 教授計画

第1週	イントロダクション データベース、コンピュータネットワーク（以下、ネットワーク）、情報セキュリティの概観
第2週	データベースの目的や基本概念
第3週	データベースの方式と設計
第4週	関係データベース、データ操作と正規化
第5週	関係データベースとトランザクション処理
第6週	ネットワークの方式
第7週	ネットワーク機器
第8週	通信プロトコルとシステム
第9週	ネットワーク応用
第10週	情報セキュリティの諸問題（情報漏洩，フィッシング，コンピュータウイルス，各種妨害行為など）
第11週	情報セキュリティの諸問題への対策
第12週	情報セキュリティ管理とリスクマネジメント
第13週	情報セキュリティ最新事情・実務問題（現状と対策）
第14週	総合課題 総合的な基礎レベルの課題に取り組む
第15週	発展課題 総合的な応用課題に取り組む

## 成績評価方法・基準

毎回の講義中に課題（全15回分）を課し、これらの課題により総合的に成績評価をする。なお、受験資格喪失の判断は出席数と課題提出数で行う。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義は三段階（初期・中期・応用段階）で準備された課題に取り組むことで進める。各段階は約4回分ずつあり、初期段階が学習法の修得、実用と応用段階は反転授業となり、実用と応用では難易度が異なる。なお、課題はIT機器を利用した調査、実習などを行いながら実施するが、事前学修が特に重要となる。

## テキスト

『未定』

## 参考書など

『適宜授業内で紹介する』



# プレゼンテーション

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

必修

江草 普二

**概要** 優れたアイデアや商品でも、他人にアピールできなければアイデアは理解されないし商品は売れない。他人に言いたいことをうまく伝えるプレゼンテーションの能力は、現代社会では重要である。この授業では、話すことの難しさを理解しうまく話すために何をすべきかを考える。次に、プレゼンテーションの準備やプレゼンテーションの現場で留意することを、実習を通して習得する。

**達成目標** 大勢の前で商品や企画の内容を発表でき、質疑にも適切に対応できるようになることが目標である。学位授与の  
**学位授与方針との関連** 方針として「コミュニケーション能力や表現力を研鑽し社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

## 教授計画

第1週	プレゼンテーションとは何か？
第2週	自己紹介1分間スピーチ
第3週	プレゼンまでの3つのステップ 「考える」「作る」「試みる」
第4週	「考える」 着想/テーマ/内容/構成
第5週	「作る」 シナリオ/レジュメ/資料/スライド
第6週	「作る」 フォント/デザイン/グラフ/レイアウト/アニメーション/タイトル
第7週	「試みる」 姿勢/発声/話し方/表現
第8週	プレゼン実習と評価 各週につき4～5名が任意のテーマで10分のプレゼンテーションを行う。 リスナーは評価票に「内容」「話し方」「態度」「進行」「表現力」「スライド」「説得力」の6項目で採点を
第9週	プレゼン実習と評価
第10週	プレゼン実習と評価
第11週	プレゼン実習と評価
第12週	プレゼン実習と評価
第13週	プレゼン実習と評価
第14週	プレゼン実習と評価
第15週	プレゼン講評 リスナーの採点・評価をプレゼンターにフィードバック。プレゼンテーションを収録したDVDを配布。

## 成績評価方法・基準

プレゼンテーションの準備状況と、プレゼンテーションの出来栄、他人のプレゼンテーションに対する聴講態度・理解度によって成績を評価する。自分のプレゼンテーション時間に遅刻・欠席した場合、および準備不十分と判断される場合には、単位は取得できないので注意すること。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

受講者数を制限する場合がある。各人のプレゼンテーションをビデオ録画する。  
プレゼンテーションは、実践する時間よりも聴講する時間の方が圧倒的に長いので、他人のプレゼンテーションから多くの事柄を学び取るという姿勢で受講すること。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

## フレッシュマンセミナー

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

1単位 演習

必修

### 科目担当教員

**概要** 4年間の大学生活に慣れ親しむとともに、大学における学修方法を身につけ、各自の興味に応じた教育科目を履修し、適切な履修計画を立てて、無理なく学修していくための導入教育を行います。本学独自の初年次教育テキスト「名古屋文理ワークブック」を用いて、自校教育、導入教育などを行い、学生生活と学修面全般において少人数教育および個別指導を展開します。

**達成目標** 社会で実践的な活動ができる人材となるべく、学生生活に慣れ親しみ、自立して学修する習慣が身につく、学科の4コースについて初年度から理解を深めて行くことを目的とします。  
**学位授与方針との関連** そのためにも、1.基礎学力(基礎学力の習得を支援し、学びの質を高める)、2.社会人基礎力(主体性、コミュニケーション力、協調性)を養成し、人間力を高めます。

### 教授計画

第1週	オリエンテーション ワークブック・・・立学の精神と教育理念
第2週	ワークブック・・・大学生になろう 前期履修登録指導(大学の授業、単位制度とは)
第3週	ワークブック・・・仲良くなろう 自己紹介、学生自治会やクラブ・サークルに入ろう
第4週	ワークブック・・・学生生活の安全と安心 交通安全、健康な生活、アルバイト、コミュニティサイト
第5週	ワークブック・・・楽しい企画を実現しよう -1 新入生歓迎体育大会に参加しよう(チーム名、テーマ曲などを考えよう)
第6週	ワークブック・・・楽しい企画を実現しよう -2 新入生歓迎体育大会に参加しよう(大会に向けて練習をしよう)
第7週	ワークブック・・・活動の幅を広げよう アウトドアスポーツ、インターンシップ、ボランティア活動に参加してみよう
第8週	ワークブック・・・図書館を利用しよう 大学の図書館は情報センター
第9週	ワークブック・・・楽しい企画を実現しよう 稲友祭に参加しよう(模擬店の企画など)
第10週	ワークブック・・・インターネットで調べよう ラーニングコモンズ、インターネットを利用しよう
第11週	低学年キャリアガイダンス1
第12週	ワークブック・・・レポートを出す/試験を受ける レポートとは、試験対策
第13週	ワークブック・・・自分について考えてみよう
第14週	ワークブック・・・気分よく過ごすために 大学生活のストレス
第15週	前期フレッシュマンセミナーの総括および定期試験の準備と対策

### 成績評価方法・基準

大学生として学修する習慣を身につけたかどうか、課題への取り組み方や提出状況などを総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

学生生活や学修方法についての疑問点をこのセミナーで解消し、大学生活に慣れ親しめるよう努力されたい。

### テキスト

『名古屋文理大学編「名古屋文理大学ワークブック」』

### 参考書など

『担当教員が指示する。』

## フレッシュマンセミナー

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

1単位 演習

必修

### 科目担当教員

**概要** 4年間の大学生生活に慣れ親しむとともに、大学における学修方法を身につけ、各自の興味に応じた教育科目を履修し、適切な履修計画を立てて、無理なく学修していくための導入教育を行います。本学独自の初年次教育テキスト「名古屋文理ワークブック」を用いて、自校教育、導入教育などを行い、学生生活と学修面全般において少人数教育および個別指導を展開します。

**達成目標** 社会で実践的な活動ができる人材となるべく、学生生活に慣れ親しみ、自立して学修する習慣が身につくこと、学科の4コースについて初年度から理解を深めて行くことを目的とします。  
**学位授与方針との関連** そのためにも、1.基礎学力(基礎学力の習得を支援し、学びの質を高める)、2.社会人基礎力(主体性、コミュニケーション力、協調性)を養成し、人間力を高めめます。

### 教授計画

第1週	ガイダンス 前期定期試験の結果及び後期履修登録
第2週	ワークブック・・・資格を取得しよう 情報メディア学科推薦の資格・検定試験とは
第3週	ワークブック・・・コースを選ぶ 4コース制の理解を深めよう(情報システムコース・映像メディアコース)
第4週	ワークブック・・・コースを選ぶ 4コース制の理解を深めよう(サウンド制作コース・メディアプランニングコース)
第5週	ワークブック・・・今、一番気になるニュースについて話そう
第6週	稲友祭に参加しよう
第7週	ワークブック・・・ゼミ・研究室を決めよう 基礎演習ガイダンス
第8週	ワークブック・・・ゼミ・研究室を決めよう 演習担当者と面談
第9週	ワークブック・・・プロジェクトに参加しよう プロジェクトとは
第10週	ワークブック・・・電子ポートフォリオをつくらう 電子ポートフォリオとは
第11週	ワークブック・・・コンテストに応募しよう コンテストとは
第12週	ワークブック・・・企業を見学しよう 企業見学の意義
第13週	低学年キャリアガイダンス2
第14週	ワークブック・・・コースを決めよう
第15週	後期フレッシュマンセミナーの総括および定期試験の準備と対策

### 成績評価方法・基準

課題への取り組み方や提出状況などに加えて、学科のコースを理解し新しい学年へ向けて準備ができているかどうかを総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

学生生活や学修方法についての疑問点をこのセミナーで解消し、大学生生活に慣れ親しめるよう努力されたい。

### テキスト

『名古屋文理大学編「名古屋文理大学ワークブック」』

### 参考書など

『担当教員が指示する。』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

青山 太郎

概要 映像表現研究 | 古今東西の映像表現（映画、ビデオ・アート、アニメーション）を鑑賞・分析・批評し、レポート執筆とグループ・ディスカッションを行うことを通じて、自ら映像表現をしていくための基礎リテラシーを身につけることを目指す。

達成目標 映像表現や映像を用いた創作活動の基礎となる知識（歴史、技術、技法）を身につけると同時に、芸術的感性と学位授与方針との関連 論理的思考力を養うことを目指す。

### 教授計画

第1週	イントロダクション   授業の進め方についての確認
第2週	作品鑑賞(1)
第3週	グループ・ディスカッション(1)
第4週	作品鑑賞(2)
第5週	グループ・ディスカッション(2)
第6週	作品鑑賞(3)
第7週	グループ・ディスカッション(3)
第8週	作品鑑賞(4)
第9週	グループ・ディスカッション(4)
第10週	作品鑑賞(5)
第11週	グループ・ディスカッション(5)
第12週	作品鑑賞(6)
第13週	グループ・ディスカッション(6)
第14週	作品鑑賞(7)
第15週	グループ・ディスカッション(7)

### 成績評価方法・基準

授業への参加態度および各回のレポートの内容により総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

レポート作成にあたっては直観的記述のみならず、その作品が制作された時代的背景などを各自に調査することを推奨する。  
また、作品によっては学外で授業を行うこともある。

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

戸田山和久『新版論文の教室』NHK出版 2012 978-4140911945

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

江草 普二

**概要** 情報メディアの発達の源泉はコンテンツに対する人類の飽くなき欲求にある。より面白いもの、より刺激的なもの、より正確なもの、より楽しいもの、より深刻なもの、より知的なもの…。それらへの欲求が技術革新を後押しし、未曾有の情報社会を築きあげた。即ち、情報社会に生きることは、これらコンテンツとどう向き合い、如何に自分の体に取り込むか、ということの実践であるとも言える。

**達成目標** 毎回、様々なジャンル（美術/写真/映画/建築/新聞/雑誌/書籍 e t c）のコンテンツを取り上げて、それらを鑑賞し、感想を出し合い、意見を交わし、時にレポートにまとめることで、審美眼や歴史観、読解力、批評力を養う。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

## 教授計画

第1週	演習の概要
第2週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きな音楽」
第3週	課題「(例)好きな音楽」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第4週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(仮)好きな小説」
第5週	課題「(例)好きな小説」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第6週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(仮)好きな映画」
第7週	課題「(例)好きな映画」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第8週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(仮)好きなマンガ」
第9週	課題「(例)好きなマンガ」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第10週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(仮)好きなゲーム」
第11週	課題「(例)好きなゲーム」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第12週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(仮)好きなアニメ」
第13週	課題「(例)好きなアニメ」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第14週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(仮)好きなテレビ」
第15週	課題「(例)好きなテレビ」 各自プレゼンテーション、ディスカッション

## 成績評価方法・基準

個別レポート/期末レポートによる総合評価

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義と討議形式ですすめる。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

『適宜紹介』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

大矢 信吾

**概要** 本ゼミは、情報メディア分野において重要な要素の一つである映像や画像制作技術の基礎的な知識を身につけるために実施されます。講義と大学内外での撮影実習や、フォトコンテストへの参加などを通して、先に述べた技術を修得します。また、画像加工等も手がけ、作品制作やウェブサイト作成の準備をします。

**達成目標** デジタルカメラを使った撮影技術と活用の基本を学び、様々なデジタルコンテンツに利用する写真や映像を作ることが出来るようになることを目的とし、情報メディア学科の学生としての画像制作の基礎的素養を身につけます。  
**学位授与方針との関連** 更に、写真関連、CG関連検定試験の基礎知識を修得します。

## 教授計画

第1週	イントロダクション： ゼミナールの進め方や心構え、評価方法などを説明します。また、撮影機材の確認と解説も行います。
第2週	撮影機材の役割と構造、最新事情の解説を行います。また、撮影機材の取り扱い方を解説した撮影実習も行います。
第3週	各種のオートモード（シーン設定）を主体とした撮影実習を行い、各モードの機能を理解します。
第4週	プログラムオートを主体とした撮影実習を行います。更に、明暗の調整を行う撮影も行います。
第5週	シャッター優先モードによる撮影実習を行い、シャッターの役割を実地に理解します。
第6週	絞り優先モードによる撮影実習を行い、絞りの役割で特に露出について学びます。
第7週	これまで得た知識をもとに身の回りの事物を撮影します。
第8週	これまで撮影してきた写真を自ら抜粋し、その写真でプレゼンテーションを行います。
第9週	ゼミ室にあるプリンター等を用い印刷実習を行います。このとき、印刷器機の取り扱いや画像調整の基礎的な技術を身につけます。
第10週	大学にある大型プリンターを使った印刷実習を行います。写真データの質に依存しますが、A1～B0までの印刷を予定しています。
第11週	作品制作の準備に取りかかります。具体的には、作品コンセプトの設定と写真の選定、展示方法、印刷サイズの決定などをディスカッションにより決めていきます。
第12週	第1週に引き続き作品制作準備を行います。また、ポートフォリオの作成も念頭に入れます。
第13週	学外での撮影実習（主にネイチャーフォト）を行います。
第14週	第13週と同じロケ地で撮影実習を行い、より完成度の高い画像制作を行います。
第15週	半年間に撮り貯めた写真によって、プレゼンテーションを行います。

## 成績評価方法・基準

作品および課題の提出と参加の様子で行います。但し、欠席による受験資格喪失は学則の通りです。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

天候などの都合によりシラバス順序を入れ替えることがあります。被写体を探す目を養う努力を常に怠らず、技術の修得（習得でない事に注意）に励んで下さい。

## テキスト

上田晃司『デジタル一眼撮影テクニック辞典101』インプレスジャパン 2012 978-8443-3163-6

## 参考書など

『授業中に紹介します。』、『SDなどのメモリーカードを準備して下さい。』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

栗林 芳彦

概要 「マーケティング視点で地域課題に取り組む」をテーマに、地域にどんな課題があるか、またそれにどのように取り組んだらよいか、ディスカッションを重ねながら方向性を見出す。

達成目標 地域における問題を正しく認識し、マーケティングの視点からその解決方法を考えられるようにする。  
学位授与方針 地域の人と直接触れ合うことで、社会人としてのコミュニケーション能力の向上を図る。  
との関連

### 教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	地域課題とは何か
第3週	一宮本町商店街視察
第4週	一宮本町3丁目商店街理事長より現状説明を聞く
第5週	ディスカッション：一宮本町商店街の課題はなにか
第6週	デスクリサーチ：商店街活性化に関する先事例を探る
第7週	調査の企画
第8週	アンケートの作成
第9週	アンケートの実施
第10週	アンケートの集計と分析
第11週	ディスカッション：課題解決の方向を検討する
第12週	プレゼンテーションの作成(1)
第13週	プレゼンテーションの作成(2)
第14週	プレゼンテーション実施
第15週	まとめと講評

### 成績評価方法・基準

授業態度：課題取り組みへの積極性  
プロジェクト遂行への貢献度

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

積極的に議論に参加し、アイデアを出すこと

### テキスト

『使用しない』

### 参考書など

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

柴山 一幸

### 概要

○ポピュラーミュージック研究。  
1950年代アメリカから始まったポピュラーミュージックの歴史を紐解きます。  
また現代のJ-POP、アニソン、ボカロ、音ゲーなど学生の身近にある音楽も研究します。  
○MV(ミュージックビデオ)の制作も不定期で行います。

### 達成目標 学位授与方針 との関連

- 1.ポピュラーミュージックの歴史を学ぶ。
- 2.現在(いま)の音楽への関連性を探る。
- 3.MVを制作する。
- 4.ゼミ発表会(サマーライブ)に参加する。

### 教授計画

第1週	オリエンテーション。進路について。著作権について。
第2週	ポピュラーミュージック研究。1950年代アメリカ。
第3週	ポピュラーミュージック研究。1960年代アメリカ、イギリス(1)
第4週	ポピュラーミュージック研究。1970年代アメリカ、イギリス(2)
第5週	ポピュラーミュージック研究。1980年代アメリカ、イギリス(3)
第6週	ポピュラーミュージック研究。1990年代アメリカ、イギリス(4)
第7週	ポピュラーミュージック研究。2000年代アメリカ、イギリス(5)
第8週	ポピュラーミュージック研究。2010年代アメリカ、イギリス(6)
第9週	日本のポピュラーミュージック研究。昭和30.40年代
第10週	日本のポピュラーミュージック研究。昭和50.60年代。
第11週	日本のポピュラーミュージック研究。1990年代。
第12週	日本のポピュラーミュージック研究。2000年代。
第13週	日本のポピュラーミュージック研究。2010年代。
第14週	サマーライブに向けて
第15週	稲友祭の計画。

### 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、発表会への参加・貢献を加味します。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

### テキスト

『必要に応じて、授業内で指示します。』

### 参考書など

『必要に応じて、授業内で指示します。』



## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

### 関 豪

**概 要** 「スポーツ(運動)を科学的にとらえてみよう」  
あるスポーツ種目を取り上げ、デジタルビデオやデジタルカメラなどを使用し、様々な角度から見つめることにより、種目の特徴を見出したり、経験者と未経験者の動きの違いなどを明らかにする。

**達成目標** スポーツ(運動)に対して今までとは異なる観点から興味をいだき、立学の精神にも記載があるよう健康の増進について考えることを目的とする。基礎演習は、グループワーク(運動を撮影するために協力し合う)とディスカッション(撮影した映像を検証)、基礎演習は、グループワークとディスカッション、さらにプレゼンテーションやレポートの書き方、文献の検索・資料収集の方法などを学ぶ。

### 教授計画

第1週	ガイダンス(演習内容、演習の進め方、受講上の注意、成績評価)
第2週	テーマ(1)(2)(3)・・・スポーツ種目を決めよう
第3週	テーマ(1) 何を見てみたいのか?着目する点はどこ?
第4週	テーマ(1) 撮影してみよう1
第5週	テーマ(1) 撮影した映像を検証しよう
第6週	テーマ(1) 検証をもとに体を動かしてみよう
第7週	テーマ(1) 撮影してみよう2
第8週	テーマ(1) 撮影した映像1・2を比較してみよう
第9週	テーマ(2) 何を見てみたいのか?着目する点はどこ?
第10週	テーマ(2) 撮影してみよう1
第11週	テーマ(2) 撮影した映像を検証しよう
第12週	テーマ(2) 検証をもとに体を動かしてみよう
第13週	テーマ(2) 撮影してみよう2
第14週	テーマ(2) 撮影した映像1・2を比較してみよう
第15週	テーマ(1)・(2) 総括および基礎演習に向けて

### 成績評価方法・基準

受講態度を中心に、グループワークなど総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

テーマによっては学内だけにとどまらず、学外で行うこともあります。学生らしい振る舞い、積極的な参加を期待します。

### テキスト

『適宜プリントを配布。』

### 参考書など

『なし』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

濱口 輝士

概 要 日本で語られているさまざまな若者論・若者問題を取り上げ、それらの妥当性を吟味する。

達成目標 資料・文献の収集方法、プレゼンテーション・議論の作法を学ぶとともに、若者を取り巻く情報を適切に読み解くことのできる力を身につけることを目指す。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	演習の概要
第2週	日本における若者論/若者問題
第3週	事実認識を疑ってみよう
第4週	資料・文献の収集について
第5週	若者論/若者問題に関するブレインストーミング
第6週	データ・情報の扱い方
第7週	プレゼンテーション・ディスカッション(1)
第8週	プレゼンテーション・ディスカッション(2)
第9週	プレゼンテーション・ディスカッション(3)
第10週	プレゼンテーション・ディスカッション(4)
第11週	プレゼンテーション・ディスカッション(5)
第12週	プレゼンテーション・ディスカッション(6)
第13週	プレゼンテーション・ディスカッション(7)
第14週	プレゼンテーション・ディスカッション(8)
第15週	レポートの作成について

### 成績評価方法・基準

演習で行うプレゼンテーション・ディスカッションおよび最終レポートを総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業以外の時間にもプレゼンテーションの準備や情報収集をしっかり行うこと。

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

広田照幸・伊藤茂樹『教育問題はなぜまちがって語られるのか? 「わかったつもり」からの脱却』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

本多 一彦

**概要** タブレット端末を利用した知識の生成法：タブレット端末を利用して、情報を効果的に収集・解析して蓄え、経験を積み重ねることによって、自らの知識となるよう整理し、同時にその知識を発信することを目指す。

**達成目標** タブレット端末の機動性を活かして、いつでもどこでも情報を入手できるようになること。また得た情報をどのように収集・解析・整理して発信すればよいか、最適な方法を選択できる能力を身につけるようになること。この演習では、基礎的な技術の修得はもちろん、各自のテーマの選択と発表を通して、主体性とコミュニケーション能力を高められるよう指導する。

### 教授計画

第1週	ガイダンス：本演習の目標を示し、次回演習で必要となるハードウェア、ソフトウェアの準備、設定を行う
第2週	情報の入手：タブレット端末を用い情報の入手について、パソコンや他のモバイル・デバイスとの連携について実践する
第3週	情報の蓄積：タブレット端末を利用して得られた情報の効果的な蓄積方法について、パソコンや他のモバイル・デバイスとの連携も含めて、演習を行う
第4週	情報の入手と蓄積 実践（1）：各自でテーマを定め、情報の入手と蓄積を行う
第5週	情報の入手と蓄積 実践（2）：情報の入手と蓄積を行う際に有用な方法や、問題となった点について、議論する
第6週	情報の入手と蓄積 実践（3）：情報の入手と蓄積について、発表を行う
第7週	情報の解析（1）：得られた情報を解析するにはどのような方法が存在するか、実例を示して解説する
第8週	情報の解析（2）：各自でテーマに従って、情報を解析する
第9週	情報の解析（3）：情報の解析を行う際に有用な方法や、問題となった点について、議論する
第10週	情報の整理（1）：得られた情報を整理するにはどのような方法が存在するか、実例を示して解説する
第11週	情報の整理（2）：各自でテーマに従って、情報を整理する
第12週	情報の整理（3）：情報の整理を行う際に有用な方法や、問題となった点について、議論する
第13週	情報の発信（1）：得られた知識をどのようにして発信するか実例を示して、解説する
第14週	情報の発信（2）：各自でテーマに従って、情報発信のためのコンテンツ作りを行う
第15週	情報の発信（3）：各自が作成したコンテンツについて発表を行う

### 成績評価方法・基準

演習時の発表ならびに提出課題によって評価する

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

モバイル端末を活用し、情報の収集を常に心がけること。また演習時以外でも、情報の解析・整理の方法について知識を得るよう努めること。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『なし』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

松原 友子

概要 「モノ」を作るためには、道具を自分の体のように使えることが大切である。クリエイターとして作品を創造するための第一歩として、Illustrator、Premiere Pro、Flashの操作技術を習得する。

達成目標 機能やツールの使い方の初歩から始め、具体的な課題作成に取り組むことによって、簡単な作品が作成できるレベルを目指す。なお、本講義は、ディプロマポリシーにおける映像メディアコースの関連科目であるとの関連

## 教授計画

第1週	Illustrator<1> シンボル、パス
第2週	Illustrator<2> オブジェクト、回転体、マッピング
第3週	Illustrator<3> アニメーション、変形
第4週	Illustrator<4> 色と透明度の設定
第5週	Illustrator<5> 線と文字の設定
第6週	Illustrator<6> イラストの加工
第7週	Illustrator<7> Illustratorクリエイター能力認定試験実技問題
第8週	Illustrator<8> Illustratorクリエイター能力認定試験実践問題
第9週	IllustratorとPhotoshopの連携 3Dアート
第10週	Illustrator 自由課題の作成
第11週	Premiere Pro<1> 動画編集の基礎
第12週	Premiere Pro<2> トランジション・エフェクトによる動画の演出
第13週	Premiere Pro<3> タイトル・BGMの設定とムービーの出力
第14週	Flash<1> 簡単なアニメーション
第15週	Flash<2> ボタン

## 成績評価方法・基準

受講態度と課題の完成度によって評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間PC実習を行い、課題の難易度は上がっていく。空き時間には自習をし、各自で技術の習得の努力をして欲しい。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『なし』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

山住 富也

**概要** 情報セキュリティ技術、情報セキュリティ管理、情報セキュリティ関連法規について学習する。学習した内容はスライドにまとめ、プレゼンテーションを行う。毎回の学習範囲に合わせた情報セキュリティマネジメント試験の過去問題にも取り組む。

**達成目標** セキュリティ技術やセキュリティ管理、インターネットの法律を理解されたい。プレゼンテーションの方法やスライドのデザインについても工夫を期待する。学位記授与方針との関連はディプロマポリシー「2. 社会人基礎力の養成」に当たる。

## 教授計画

第1週	ガイダンス(基礎演習1の進め方) 情報セキュリティマネジメントとは
第2週	情報セキュリティ技術 情報セキュリティの基本概念
第3週	情報セキュリティ技術 サイバー攻撃と情報セキュリティ対策
第4週	情報セキュリティ技術 情報セキュリティを確保する技術
第5週	情報セキュリティ技術 情報セキュリティ教育、普及啓発活動
第6週	情報セキュリティ管理 情報セキュリティ管理とISMS
第7週	情報セキュリティ管理 ISMSの確立
第8週	情報セキュリティ管理 ISMSの実行
第9週	情報セキュリティ管理 ISMSの監視とレビュー
第10週	情報セキュリティ管理 ISMSの維持と継続的改善
第11週	情報セキュリティ管理 セキュリティインシデントの管理
第12週	関連法規 セキュリティ関連法規
第13週	関連法規 知的財産権関連法規
第14週	関連法規 労働関連・取引関連法規
第15週	情報セキュリティ対策の実践

## 成績評価方法・基準

プレゼンテーションで評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

セキュリティ技術やインターネットの法律についての調査とスライド作成および報告(プレゼンテーション)を意欲的に行うこと。また、報告に対してルーブリック評価(学生相互評価)を活用する。

## テキスト

『情報セキュリティマネジメント』TAC出版 2017年

## 参考書など

山住富也『モバイルネットワーク時代の情報倫理』近代科学社 2015年、『INFOSS情報倫理』日本データパシフィック、『情報セキュリティマネジメント試験対策テキスト&過去問題集』FOM出版 2017年

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

横田 正恵

**概要** 『ヒトであることを楽しむゼミ』をテーマに演習を進めます。最初に、錯視から分かる視覚の情報処理について勉強します。続いて他の感覚や臓器のシグナル伝達を学習します。その後、日経サイエンスなどの科学記事を読みます。そして、ゼミ生が興味を持つことを調べ発表し、ブレインストーミングの方法で議論して知識を深めていきます。出来れば、学会の見学や、ヒトに関する博物館、動物園などへ出かけることも行います。

**達成目標** 各ゼミ生が興味を持つ、ヒトに関する事柄を探求します。WEBや文献により、皆で一緒に知識を深めます。順に学位授与方針との関連 発表を行いますので、他の人に理解してもらうことと、皆の力を借りて更に深く広く調査できるようになることが目標です。情報メディアは、あくまでもヒトを対象にしています。ヒトを知ること、情報メディアを通じてどのように社会に貢献できるかを考えるよう心がけてください。本ゼミはすべてのコースに関連します。

## 教授計画

第1週	ゼミの仲間を知ろう 自分を知ってもらうこと、他人を知ること。 興味あることを話すこと。
第2週	ヒトの情報処理を見てみよう 視覚を例に ニューロンと脳を知る。
第3週	ヒトの情報処理を見てみよう ~視覚を中心に~ 様々な錯視を見る。
第4週	ヒトの情報処理を見てみよう 錯視から私たちの視覚を知る。
第5週	ヒトの情報処理を見てみよう 視覚以外の感覚を知る。 感覚の統合を知る。
第6週	ヒトの情報処理を見てみよう 循環器や消化器、運動器を知る。
第7週	ヒトの情報処理を見てみよう 3種類のシグナル伝達方法を知る。 改めて脳を中心とした神経系を知る。
第8週	ヒトに関するサイエンス記事を読む サイエンス記事から最新の研究を知る。 1回目
第9週	ヒトに関するサイエンス記事を読む サイエンス記事から最新の研究を知る。 2回目
第10週	ヒトに関するサイエンス記事を読む サイエンス記事から最新の研究を知る。 3回目
第11週	いろいろな企画を考える 学会見学、ヒトに関する施設の見学を計画する。 大学祭の企画を考える。
第12週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 1巡目 1回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第13週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 1巡目 2回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第14週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 1巡目 3回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第15週	見学の詳細な計画を立て、準備する。 期末試験の目標を立て情報交換する。

## 成績評価方法・基準

授業参加の積極性や、やるべきことの遂行状況により評価します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自分が興味を持つことを調べ、他の人に知ってもらえるように努力してください。知ってもらい議論が生まれれば、そこから更に知りたいことが増えていきます。そして、ヒトに関するサイエンスを更に楽しく感じられることを期待しています。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

『日経サイエンス 電子版』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

吉田 友敬

**概要** デスクトップミュージック&サウンド制作・基礎編I  
オリジナルの曲を制作できることを目標に、音楽の基礎知識、音楽理論、コード理論の基礎を学ぶ。音感トレーニング。リズムトレーニングを実施する。

**達成目標** 1.音楽や楽譜についての基礎知識を身につける。2.ダイアトニックコード進行についての、基礎知識を習得する  
**学位授与方針との関連** 3.標準的メジャースケール内の音の聴き分けができるようになる。4.オリジナルの楽曲を制作する。5.ゼミ発表会(サマーライブ)に参加する。学位授与方針のうち、サウンド制作コースの教育に沿って、制作・発表、音響の実践までの基礎前半。映像やポスターデザインなど、他コースの学修内容も包含している。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。楽曲制作上の注意。進路について。著作権について。リズムトレーニング、音感トレーニング。曲の作り方。コード作曲法。既知のコード進行を使う。八長調(イ短調)での曲作り。
第2週	楽曲断片の制作(1)。メジャーコードとマイナーコード。リズムトレーニング、音感トレーニング(以後毎週実施)。
第3週	楽曲断片の制作(2)。メジャースケールとダイアトニックコード。コード進行の基礎。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第4週	楽曲断片の制作(3)。ドラムパターンのアレンジ。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第5週	オリジナル楽曲の制作(1)。ペースのアレンジ。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第6週	オリジナル楽曲の制作(2)。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第7週	オリジナル楽曲の制作(3)。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第8週	オリジナル楽曲の制作(4)。リズムトレーニング、音感トレーニング。前期課題の締め切り。
第9週	前期作品鑑賞会。
第10週	前期作品の修正・仕上げ(1)。演奏練習(1)。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第11週	前期作品の修正・仕上げ(2)。演奏練習(2)。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第12週	前期作品の修正・仕上げ(3)。演奏練習(3)。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第13週	サマーライブのリハーサル。
第14週	前期ゼミ発表会(サマーライブ)
第15週	サマーライブの反省会。夏期課題について。稲友祭の計画。

## 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、作品の提出、発表会への参加・貢献を加味します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
各自の能力に応じたレベルアップを図ること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

## テキスト

川村ケン『思いどおりに作曲ができる本』リットーミュージック 2010 4845617773

## 参考書など

『必要に応じて、授業内で指示します。』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

青山 太郎

**概要** 映像表現研究 | 古今東西の映像表現（映画、ビデオ・アート、アニメーション）を鑑賞・分析・批評し、レポート執筆とグループ・ディスカッションを行うことを通じて、自ら映像表現をしていくための基礎リテラシーを身につけることを目指す。

**達成目標** 映像表現や映像を用いた創作活動の基礎となる知識（歴史、技術、技法）を身につけると同時に、芸術的感性と学位授与方針との関連 論理的思考力を養うことを目指す。

### 教授計画

第1週	イントロダクション   授業の進め方についての確認
第2週	作品鑑賞(1)
第3週	グループ・ディスカッション(1)
第4週	作品鑑賞(2)
第5週	グループ・ディスカッション(2)
第6週	作品鑑賞(3)
第7週	グループ・ディスカッション(3)
第8週	作品鑑賞(4)
第9週	グループ・ディスカッション(4)
第10週	作品鑑賞(5)
第11週	グループ・ディスカッション(5)
第12週	作品鑑賞(6)
第13週	グループ・ディスカッション(6)
第14週	作品鑑賞(7)
第15週	グループ・ディスカッション(7)

### 成績評価方法・基準

授業への参加態度および各回のレポートの内容により総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

レポート作成にあたっては直観的記述のみならず、その作品が制作された時代的背景などを各自に調査することを推奨する。  
また、作品によっては学外で授業を行うこともある。

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

戸田山和久『新版論文の教室』NHK出版 2012 978-4140911945



## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習 必修

江草 普二

**概要** 情報メディアの発達の源泉はコンテンツに対する人類の飽くなき欲求にある。より面白いもの、より刺激的なもの、より正確なもの、より楽しいもの、より深刻なもの、より知的なもの…。それらへの欲求が技術革新を後押しし、未曾有の情報社会を築きあげた。即ち、情報社会に生きることは、これらコンテンツとどう向き合い、如何に自分の体に取り込むか、ということの実践であるとも言える。

**達成目標** 毎回、様々なジャンル（美術/写真/映画/建築/新聞/雑誌/書籍 e t c）のコンテンツを取り上げて、それらを鑑賞し、感想を出し合い、意見を交わし、時にレポートにまとめることで、審美眼や歴史観、読解力、批評力を養う。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

## 教授計画

第1週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きな歴史人物」
第2週	課題「(例)好きな歴史人物」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第3週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きな世界遺産」
第4週	課題「(例)好きな世界遺産」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第5週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きなCM」
第6週	課題「(例)好きなCM」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第7週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きな広告コピー」
第8週	課題「(例)好きな広告コピー」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第9週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きなアーティスト」
第10週	課題「(例)好きなアーティスト」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第11週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きなCMソング」
第12週	課題「(例)好きなCMソング」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第13週	作品鑑賞、感想、意見交換 次週の課題「(例)好きなXmasソング」
第14週	課題「(例)好きなXmasソング」 各自プレゼンテーション、ディスカッション
第15週	課題「基礎ゼミで達成したこと」

## 成績評価方法・基準

個別レポート/期末レポートによる総合評価

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義と討議形式ですすめる。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

『適宜紹介』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

大矢 信吾

**概要** 本ゼミは、情報メディア分野において重要な要素の一つである映像や画像制作技術の基礎的な知識と技術を身につけるために実施されます。講義と大学内外での撮影実習やコンテストなどへの参加、写真展を通しよりスキルを高めます。1年の締め括りとしてiPadによる作品ポートフォリオの制作をします。

**達成目標** デジタルカメラを使った撮影技術と活用の基本を学び、様々なデジタルコンテンツに利用する写真や映像を作る  
**学位授与方針** ことが出来るようになることを目的とし、情報メディア学科の学生としての画像制作の基礎的素養を身につけま  
**との関連** す。更に、写真関連、CG関連検定試験の基礎知識を修得します。

## 教授計画

第1週	絞り（露出）： 露出と露光量について解説し、撮影実習を行います。
第2週	絞り（ボケの制御）： 焦点距離と被写界深度の関係を理解し、演習により修得します。
第3週	シャッタースピードの制御と写真表現： フォーカルプレーンシャッターとレンズシャッターの構造や特性を学修します。さらに、実習により出来上がる作品の違いを確認します。
第4週	光源： 光源の位置と作品の仕上がり。自然光や人工光のスペクトルの違いを演習により理解します。
第5週	写真展準備： 学園祭写真展のための作品撮りや展示準備などを通し、プリント展示のノウハウを学びます。
第6週	作品鑑賞： 有名な写真や映像の観賞を通し、進んだ表現方法を実地に学びます。
第7週	光源と設定： 様々な撮影設定を光源ごとにまとめ、正しく理解し、応用範囲を広げます。
第8週	明暗の調整： プログラムオート、絞り優先、シャッタースピード優先と、夜景・人物・接写などの各撮影モードとの関係を明確にすることで、撮影技術の基本を身につけます。
第9週	色温度： 撮影時および現像時における色温度のコントロール法と写真表現について概観し、実習によって表現力を高めま す。
第10週	色調： 色調と写真・映像作品表現について理解し、実習によって表現力を高めま す。
第11週	標準的画角： 視野角50度前後での限定された撮影を通し、作品観賞の眼を養います。 作品制作準備
第12週	狭い画角： 視野角が狭い焦点距離での限定された撮影を通し、作品観賞の眼を養います。 作品制作準備
第13週	広い画角： 視野角が広い焦点距離での限定された撮影を通し、作品観賞の眼を養います。 作品制作
第14週	構図法： 一般的に良く知られる構図法において被写体を配置し撮影実習を行います。 作品制作
第15週	構図法： 商業写真などを参考に、そこに用いられている構図法を分析研究します。 作品制作と発表

## 成績評価方法・基準

作品の提出状況、ならびに、出席と参加状況（受験資格喪失は学則の通り）で行います。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

日頃から被写体を探す目を養う努力を常にして下さい。後期から、撮影の各論になりますが、受け身でなく積極的に知識、技術の修得に努めて下さい。また、要望により内容の変更や順序を入れ替えるので、是非いろいろな提案を寄せて下さい。

## テキスト

『ゼミ中に紹介』

## 参考書など

『ゼミ中に紹介します。』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

栗林 芳彦

概要 「マーケティング視点で地域課題に取り組む」をテーマに、地域にどんな課題があるか、またそれにどのように取り組んだらよいのか、ディスカッションを重ねながら方向性を見出す。

達成目標 地域における問題を正しく認識し、マーケティングの視点からその解決方法を考えられるようにする。  
学位授与方針 地域の人と直接触れ合うことで、社会人としてのコミュニケーション能力の向上を図る。  
との関連

## 教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	一宮本町3丁目商店街理事長とのディカッション
第3週	ディスカッション：商店街におけるコミュニケーションについて考える
第4週	SNSについて調べる
第5週	運用方法の検討
第6週	ダミーの作成
第7週	ポスターのコンセプト開発
第8週	ポスターデザインの方向性について議論する
第9週	ブリーフィング
第10週	出てきたアイデアに対する評価とディスカッション
第11週	プレゼンテーションの方向性を検討する
第12週	プレゼンテーションの作成(1)
第13週	プレゼンテーションの作成(2)
第14週	プレゼンテーション実施
第15週	まとめと講評

## 成績評価方法・基準

授業態度：課題取り組みへの積極性  
プロジェクト遂行への貢献度

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

積極的に議論に参加し、アイデアを出すこと

## テキスト

『使用しない』

## 参考書など

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

柴山 一幸

### 概要

○ポピュラーミュージック研究。  
1950年代アメリカから始まったポピュラーミュージックの歴史を紐解きます。  
また現代のJ-POP、アニソン、ボカロ、音ゲーなど学生の身近にある音楽も研究します。  
○MV(ミュージックビデオ)の制作も不定期で行います。

### 達成目標

学位授与方針  
との関連

- 1.ポピュラーミュージックの歴史を学ぶ。
- 2.現在(いま)の音楽への関連性を探る。
- 3.MVを制作する。
- 4.卒業研究発表会(ゼミコンサート)に参加する。

### 教授計画

第1週	後期ガイダンス。稲友祭計画。
第2週	学生からポピュラーミュージック研究発表(1)
第3週	学生からポピュラーミュージック研究発表(2)
第4週	学生からポピュラーミュージック研究発表(3)
第5週	稲友祭りハーサル(予定)
第6週	学生からポピュラーミュージック研究発表(4)
第7週	学生からポピュラーミュージック研究発表(5)
第8週	学生からポピュラーミュージック研究発表(6)
第9週	学生からポピュラーミュージック研究発表(7)
第10週	学生からポピュラーミュージック研究発表(8)
第11週	学生からポピュラーミュージック研究発表(9)
第12週	学生からポピュラーミュージック研究発表(10)
第13週	学生からポピュラーミュージック研究発表(11)
第14週	学生からポピュラーミュージック研究発表(12)
第15週	卒業研究発表会(ゼミコンサート)の準備。

### 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、発表会への参加・貢献を加味します。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

### テキスト

『必要に応じて、授業内で指示します。』

### 参考書など

『必要に応じて、授業内で指示します。』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

### 関 豪

**概 要** 「スポーツ(運動)を科学的にとらえてみよう」  
あるスポーツ種目を取り上げ、デジタルビデオやデジタルカメラなどを使用し、様々な角度から見つめることにより、種目の特徴を見出したり、経験者と未経験者の動きの違いなどを明らかにする。

**達成目標** スポーツ(運動)に対して今までとは異なる観点から興味をいだき、立学の精神にも記載があるよう健康の増進  
**学位授与方針** について考えることを目的とする。基礎演習 は、グループワーク(運動を撮影するために協力し合う)とディスカッション(撮影した映像を検証)、基礎演習 は、グループワークとディスカッション、さらにプレゼンテーションやレポートの書き方、文献の検索・資料収集の方法などを学ぶ。

### 教授計画

第1週	ガイダンス(演習内容、演習の進め方、受講上の注意、成績評価)
第2週	テーマ(3) 何を見てみたいのか? 着目する点はどこ?
第3週	テーマ(3) 実際に撮影してみよう1
第4週	テーマ(3) 撮影した映像を検証しよう
第5週	テーマ(3) 検証をもとに体を動かしてみよう
第6週	テーマ(3) 実際に撮影してみよう2
第7週	テーマ(3) 撮影した映像1・2を比較してみよう
第8週	レポート作成について(レポートの書き方、文献の検索・資料収集の方法など)
第9週	テーマ(1)についてレポート作成
第10週	テーマ(1)報告会 ディスカッション
第11週	テーマ(2)についてレポート作成
第12週	テーマ(2)報告会 ディスカッション
第13週	テーマ(3)についてレポート作成
第14週	テーマ(3)報告会 ディスカッション
第15週	総括および新3年生に向けて

### 成績評価方法・基準

受講態度を中心に、グループワークなど総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

テーマによっては、撮影が可能な場所へ移動して体を動かしたりします。学生らしい振る舞い、積極的な参加を期待します。

### テキスト

『適宜プリントを配布。』

### 参考書など

『なし』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

濱口 輝士

概要 日本で語られているさまざまな若者論・若者問題を取り上げ、それらの妥当性を吟味する。

達成目標 資料・文献の収集方法、プレゼンテーション・議論の作法を学ぶとともに、若者を取り巻く情報を適切に読み解くことのできる力を身につけることを目指す。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	演習の概要
第2週	若者論／若者問題の語られ方
第3週	報道における若者論／若者問題
第4週	インターネット上における若者論／若者問題
第5週	若者論／若者問題に関するブレインストーミング
第6週	若者論／若者問題の探求
第7週	プレゼンテーション・ディスカッション(1)
第8週	プレゼンテーション・ディスカッション(2)
第9週	プレゼンテーション・ディスカッション(3)
第10週	プレゼンテーション・ディスカッション(4)
第11週	プレゼンテーション・ディスカッション(5)
第12週	プレゼンテーション・ディスカッション(6)
第13週	プレゼンテーション・ディスカッション(7)
第14週	プレゼンテーション・ディスカッション(8)
第15週	レポートの作成について

### 成績評価方法・基準

演習で行うプレゼンテーション・ディスカッションおよび最終レポートを総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業以外の時間にもプレゼンテーションの準備や情報収集をしっかりと行うこと。

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

広田照幸・伊藤茂樹『教育問題はなぜまちがって語られるのか? 「わかったつもり」からの脱却』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

本多 一彦

**概要** タブレット端末を利用したインタラクティブ・コンテンツの作成：タブレット端末の豊富な入出力インターフェースを理解し、活用することにより、インタラクティブなコンテンツが作成できることを目指す。

**達成目標** 情報機器の利用は、情報の収集・解析・整理・発信に活用可能であることのみならず、仮想世界の秩序構築に有用であることを理解する。これにより、専門課程で学ぶ学問大系について俯瞰できる基本的な洞察力を養うことと関連する。この演習では、基礎的な技術の修得はもちろん、専門演習、卒業演習に向けた応用力が高められるよう指導する。

### 教授計画

第1週	ガイダンス：本演習の目標を示し、次回演習で必要となるハードウェア、ソフトウェアの準備、設定を行う
第2週	インターフェースの理解：タブレット端末にはどのような入出力インターフェースが装備されているか、実際のプログラミングコードを参考に議論する
第3週	手続き型プログラミング言語の理解（1）：手続き型プログラミング言語の制御構造について、タブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第4週	手続き型プログラミング言語の理解（2）：手続き型プログラミング言語上の関数の機能について、タブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第5週	インタラクティブプログラミング入門（1）：入出力インターフェースが制御について、タブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第6週	インタラクティブプログラミング入門（2）：静止画の描出法について、その初期設定方法を含めてタブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第7週	インタラクティブプログラミング入門（3）：動画の描出法について、タブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第8週	インタラクティブプログラミング入門（4）：動画描出の際の画面境界領域での取り扱い法について、タブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第9週	インタラクティブプログラミング入門（5）：タッチセンサーの利用法について、タブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第10週	インタラクティブプログラミング入門（6）：重力センサーの利用法について、タブレット端末でコードを動作させることにより理解する
第11週	インタラクティブプログラミング作成（1）：インタラクティブプログラミング入門で学んだ知識を基に、独自コンテンツの作成を行う
第12週	インタラクティブプログラミング作成（2）：インタラクティブプログラミング作成で有用な方法や、問題となった点について議論する
第13週	インタラクティブプログラミング発表（1）：タブレット端末を用いたインタラクティブ・コンテンツについて発表を行う（前半グループ）
第14週	インタラクティブプログラミング発表（2）：タブレット端末を用いたインタラクティブ・コンテンツについて発表を行う（後半グループ）
第15週	インタラクティブプログラミングまとめ：インタラクティブ・コンテンツの発表を基に、レポートの作成を行う

### 成績評価方法・基準

提出課題によって評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

他のプログラミングの演習との関連が深いため、プログラミングに関する十分な復習を行い、本演習に臨むこと。課題を一度に作成するのは負荷が大きいだけでなく、情報の欠落を招く恐れがある。基礎演習Iで培った情報活用術を充分活かすこと。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『なし』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

松原 友子

概要 「モノ」を作るためには、道具を自分の体のように使えることが大切である。クリエイターとして作品を創造するための第一歩として、Flash、Photoshop、Dreamweaverの操作技術を習得する。

達成目標 各自で作品のコンセプトの決定から作成までの一連の作業に取り組み、1つの作品を完成させる達成感を味わって欲しい。なお、本講義は、ディプロマポリシーにおける映像メディアコースの関連科目である。

## 教授計画

第1週	学内コンテストに出品する作品作成<1> コンセプト決定
第2週	学内コンテストに出品する作品作成<2> 作品作成
第3週	Flash<3> 画像を使ったFlashアニメーション
第4週	Photoshop<1> 飛び出す写真
第5週	Photoshop<2> ミニチュア写真
第6週	Photoshop<3> サイトデザイン：ベース、ヘッダー、ナビゲーションの作成
第7週	Photoshop<4> サイトデザイン：メインビジュアル・コンテンツの作成
第8週	Photoshop<5> サイトデザイン：下層ページの作成
第9週	Photoshop<6> 間違い探し
第10週	Photoshop<7> 間違い探し作品の発表会
第11週	Photoshop<8> Photoshopクリエイター検定実技問題
第12週	Photoshop<9> Photoshopクリエイター検定実践問題
第13週	Dreamweaver<1> web作成の基礎
第14週	Dreamweaver<2> スタイルシートでレイアウトする
第15週	Dreamweaver<3> スタイルシートでデザインを仕上げる

## 成績評価方法・基準

受講態度および作品の完成度により評価する

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

オリジナル作品の作成はアイデアが重要である。「作りたいものが思い浮かばない」ことがないように、日々いろいろなことに興味を持って欲しい。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『なし』



## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

山住 富也

概要 Visualプログラミングを学習し、Windowsアプリケーションを制作する。プログラム言語はVisual C#を利用する。

達成目標 自力でテキストを読み進め、プログラム言語の文法事項や制御構造を理解し、コーディングとフォーム設計の技法を習得する。学位記授与方針との関連はディプロマポリシー「2. 社会人基礎力の養成」に当たる。  
との関連

### 教授計画

第1週	ガイダンス(基礎演習2の進め方) プログラミングの基礎
第2週	C#の基礎 はじめてWindowsプログラミングを記述する。
第3週	変数とデータ型 変数の有効範囲、型変換、値型と参照型
第4週	式と演算子 演算子の優先順位、参照型の代入と比較
第5週	プログラムの制御構造 逐次、選択、繰り返し
第6週	クラスの基礎とメソッド インスタンスとは
第7週	継承とカプセル化
第8週	ポリモーフィズム(多態性) インターフェースとは
第9週	例外処理 try - catch - finally
第10週	配列と構造体
第11週	Windowsアプリ制作 タイマーの作成
第12週	Windowsアプリ制作 付箋メモの作成
第13週	Windowsアプリ制作 古いアプリの作成
第14週	Windowsアプリ制作 間違い探しゲームの作成
第15週	Windowsアプリ制作 Twitterアプリの作成

### 成績評価方法・基準

制作したアプリで評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

コーディングやデバッグを積極的かつ粘り強く行っていただきたい。なお、授業の達成度に関して振り返りを行うためルーブリックを活用する。

### テキスト

『基礎からしっかり学ぶC#の教科書』日経BP 2017年

### 参考書など

『作って覚えるVisual C#』秀和システム 2017年

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

横田 正恵

**概要** 本基礎演習では、『ヒトであることを楽しむゼミ』をテーマに演習を進めます。ゼミ生個人個人が興味を持つ事柄を調べ発表します。ブレインストーミングの方法で議論を行い、さらに皆で調査して知識を深めていきます。できれば、大学祭で何か企画を行いましょう。

**達成目標** 各ゼミ生が興味を持つ、ヒトに関する事柄を探索します。WEB検索や文献により、皆で一緒に知識を深めます。  
**学位授与方針との関連** 順にプレゼンを実施しますので、他の人に理解してもらうこと、他の人達の力を借りて更に深く広く調査や実験をできるようになることが目標です。情報メディアは、あくまでもヒトを対象にしています。ヒトを知ること、情報メディアを通じてどのように社会に貢献できるかを考えるよう心がけてください。

## 教授計画

第1週	見学の内容を振り返る 思い出の共有と共感。 ネットへの情報UP。
第2週	大学祭での企画の計画を立てる。 1回目 企画は6月下旬～7月上旬に自治会へ提出するため、前期のどこかで考えましょう。
第3週	大学祭の企画の準備。 1回目
第4週	大学祭の企画の準備。 2回目
第5週	大学祭の企画の準備(直前)。 3回目
第6週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 1巡目 4回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第7週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 1巡目 5回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第8週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 1巡目 6回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第9週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 2巡目 1回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第10週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 2巡目 2回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第11週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 2巡目 3回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第12週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 2巡目 4回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第13週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 2巡目 5回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第14週	興味あることを調べ、皆に知ってもらう 2巡目 6回目 知ってもらった後は皆で議論し、皆で深く調査する。
第15週	1年間で知ったことの概要を、報告書として提出する。 これまで知ったことを、どのように自分や社会に活かせるかを考える。 期末試験の目標を立て情報を共有する。

## 成績評価方法・基準

授業参加の積極性や、やるべきことの遂行状況により評価します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自分が興味を持つことを調べ、他の人に知ってもらえるように努力してください。知ってもらい議論が生まれれば、そこから更に知りたいことが増えていきます。そして、ヒトに関するサイエンスを更に楽しく感じることを期待しています。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

『日経サイエンス 電子版』

## 基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

吉田 友敬

**概要** デスクトップミュージック&サウンド制作・基礎編II  
前期の成果を元に、引き続き音楽制作を行う。音楽制作に必要なアレンジ法や曲の仕上げなどについて学ぶ。引き続き、音感トレーニング。リズムトレーニングを実施する。

**達成目標** 1.音楽理論の基礎を確実にする。2.各種アレンジ法について学ぶ。  
**学位授与方針との関連** 3.オリジナルの楽曲を制作する。4.卒業研究発表会(ゼミコンサート)に参加する。  
学位授与方針のうち、主にサウンド制作コースの教育内容に沿って、制作から発表、音響の実践までの基礎後半。また、映像やポスターデザインなど、他コースの学修内容も包含している。

## 教授計画

第1週	ダイアトニックコード進行の復習。コードとメロディ。夏期作品鑑賞会。稲友祭計画。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第2週	楽曲断片の制作(1)。メロディにコードをつける。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第3週	楽曲断片の制作(2)。メロディーとコードの技法(1)。メロディーの繰り返しとコード付け。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第4週	楽曲断片の制作(3)。メロディーとコードの技法(2)。カウンターメロディー。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第5週	楽曲断片の制作(4)。稲友祭りハーサル。演奏練習。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第6週	楽曲断片の制作(5)。稲友祭の反省。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第7週	オリジナル楽曲の制作(1)。イントロとエンディング。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第8週	オリジナル楽曲の制作(2)。ジャズの雰囲気を出すには。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第9週	オリジナル楽曲の制作(3)。吹奏楽っぽくする。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第10週	オリジナル楽曲の制作(4)。シンセを活用しよう。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第11週	オリジナル楽曲の制作(5)。リズムトレーニング、音感トレーニング。 後期作品締切。
第12週	後期作品鑑賞会。ゼミコンサートでの発表曲を選びます。
第13週	後期課題の修正・仕上げ(1)。演奏練習(1)。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第14週	後期課題の修正・仕上げ(2)。演奏練習(2)。リズムトレーニング、音感トレーニング。
第15週	後期課題の修正・仕上げ(3)。演奏練習(3)。卒業研究発表会(ゼミコンサート)の準備。

## 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、作品の提出、発表会への参加・貢献を加味します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
各自の能力に応じたレベルアップを図ること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

## テキスト

川村ケン『思いどおりに作曲ができる本』リットーミュージック 2010 4845617773

## 参考書など

必要に応じて、授業内で指示します。

日本語力

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

1単位 講義

必修

落合 洋文

概要 本講義では、日本語で考え表現（説明）する方法や、抽象的な概念を理解したり活用したりする方法を学びます。

達成目標 言葉で物事を説明するためには、こころのなかに対象のイメージを描き、それを第三者にもわかるような論理と  
学位授与方針 言葉で表現する必要があります。逆に言葉で表現されたもの（概念など）を理解するためには、書かれている事  
との関連 柄をイメージとしてこころのなかを描き、それを自分の言葉でつかみなおす必要があります。物事を言葉で説明  
したり文を読んで理解する訓練を通じてそうしたことが自由にできるようになることが目標です。

教授計画

第1週	日本語力 -1 ミッション1 自分で自分に語れ：既知の事柄を自覚化する 1 自分が好きなことについてメモを書く。
第2週	日本語力 -2 ミッション1 自分で自分に語れ：既知の事柄を自覚化する 2 メモを使い、自分が好きなことについて自由な字数で書く。
第3週	日本語力 -3 ミッション1 自分で自分に語れ：既知の事柄を自覚化する 3 メモを使い、自分が好きなことについて自由な字数で書く。
第4週	日本語力 -4 ミッション2 自らを人に語れ：文章の読者を意識する グループワーク：自分の文章を隣の人に読み聞かせ、属性の相違と説明すべき内容の変化を意識化する。
第5週	日本語力 -5 ミッション3 自らを人に ”わかりやすく” 語れ：ストーリーを作る 1 例題に沿って、他者に対する説明文において、わかりやすさとはストーリーであることを意識する。
第6週	日本語力 -6 ミッション3 自らを人に ”わかりやすく” 語れ：ストーリーを作る 2 特定の人物像に対して、自分の趣味について適切なストーリーと単語・説明・文体を用いて800字で書く。
第7週	日本語力 -7 まとめのミッション（日本語力 チェックテスト） 特定の人物像に対して、悲しかったけれども乗り越えられた経験について、800字で書く。
第8週	日本語力 -1 ミッション1 文章の種類を見分ける 物語・解説・議論・指示・記録、図・グラフ・宣伝・パウチャー・証明等の種類と目的を確認する。
第9週	日本語力 -2 ミッション2 解説文を読み 1 解説文から情報を取り出す。
第10週	日本語力 -3 ミッション2 解説文を読み 2 解説文に書かれた情報から推論し、解釈する。
第11週	日本語力 -4 ミッション2 解説文を読み 3 解説文に書かれた情報を自らの知識や経験に関連づけ評価する。
第12週	日本語力 -5 ミッション3 哲学書を読み 1 哲学的な文章から情報を取り出す。
第13週	日本語力 -6 ミッション3 哲学書を読み 2 哲学的な文章に書かれた情報から推論し、解釈する。
第14週	日本語力 -7 ミッション3 哲学書を読み 3 哲学的な文章に書かれた情報を自らの知識や経験に関連づけ評価する。
第15週	日本語力 -8 まとめのミッション（日本語力 チェックテスト） 与えられた文章について、情報の取り出し・解釈・評価を行う。

成績評価方法・基準

毎回授業で行う提出課題とチェックテストによる。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ルーブリックによりこの授業のねらいや目標、各回の授業が全体の中でどのような意味を持つかを確認できるようにするので、授業毎にルーブリックで授業内容の意義や自分の達成度を確認しながら受講すること。

テキスト

『WebClassにより配信する』

参考書など

B. ラッセル著、安藤貞雄訳 『ラッセル幸福論』 岩波文庫 1991 978-4003364932、小川仁志 『ラッセル幸福論 客観的に生きよ』 NHK出版 2017 978-4142230808

日本語力

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 前期

1単位 講義

必修

落合 洋文

概要 本講義では、日本語で考え表現（説明）する方法や、抽象的な概念を理解したり活用したりする方法を学びます。

達成目標 言葉で物事を説明するためには、こころのなかに対象のイメージを描き、それを第三者にもわかるような論理と  
学位授与方針 言葉で表現する必要があります。逆に言葉で表現されたもの（概念など）を理解するためには、書かれている事  
との関連 柄をイメージとしてこころのなかを描き、それを自分の言葉でつかみなおす必要があります。物事を言葉で説明  
したり文を読んで理解する訓練を通じてそうしたことが自由にできるようになることが目標です。

教授計画

第1週	日本語力 -1 ミッション1 自分で自分に語れ：既知の事柄を自覚化する1 自分が好きなことについてメモを書く。
第2週	日本語力 -2 ミッション1 自分で自分に語れ：既知の事柄を自覚化する2 メモを使い、自分が好きなことについて自由な字数で書く。
第3週	日本語力 -3 ミッション1 自分で自分に語れ：既知の事柄を自覚化する3 メモを使い、自分が好きなことについて自由な字数で書く。
第4週	日本語力 -4 ミッション2 自らを人に語れ：文章の読者を意識する グループワーク：自分の文章を隣の人に読み聞かせ、属性の相違と説明すべき内容の変化を意識化する。
第5週	日本語力 -5 ミッション3 自らを人に「わかりやすく」語れ：ストーリーを作る1 例題に沿って、他者に対する説明文において、わかりやすさとはストーリーであることを意識する。
第6週	日本語力 -6 ミッション3 自らを人に「わかりやすく」語れ：ストーリーを作る2 特定の人物像に対して、自分の趣味について適切なストーリーと単語・説明・文体を用いて800字で書く。
第7週	日本語力 -7 まとめのミッション（日本語力 チェックテスト） 特定の人物像に対して、悲しかったけれども乗り越えられた経験について、800字で書く。
第8週	日本語力 -1 ミッション1 文章の種類を見分ける 物語・解説・議論・指示・記録、図・グラフ・宣伝・パウチャー・証明等の種類と目的を確認する。
第9週	日本語力 -2 ミッション2 解説文を読み1 解説文から情報を取り出す。
第10週	日本語力 -3 ミッション2 解説文を読み2 解説文に書かれた情報から推論し、解釈する。
第11週	日本語力 -4 ミッション2 解説文を読み3 解説文に書かれた情報を自らの知識や経験に関連づけ評価する。
第12週	日本語力 -5 ミッション3 哲学書を読み1 哲学的な文章から情報を取り出す。
第13週	日本語力 -6 ミッション3 哲学書を読み2 哲学的な文章に書かれた情報から推論し、解釈する。
第14週	日本語力 -7 ミッション3 哲学書を読み3 哲学的な文章に書かれた情報を自らの知識や経験に関連づけ評価する。
第15週	日本語力 -8 まとめのミッション（日本語力 チェックテスト） 与えられた文章について、情報の取り出し・解釈・評価を行う。

成績評価方法・基準

毎回授業で行う提出課題とチェックテストによる。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ルーブリックによりこの授業のねらいや目標、各回の授業が全体の中でどのような意味を持つかを確認できるようにするので、授業毎にルーブリックで授業内容の意義や自分の達成度を確認しながら受講すること。

テキスト

『WebClassにより配信する』

参考書など

B. ラッセル著、安藤貞雄訳 『ラッセル幸福論』 岩波文庫 1991 978-4003364932、小川仁志 『ラッセル幸福論 客観的に生きよ』 NHK出版 2017 978-4142230808

## 数的処理

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

1単位 講義

必修

落合 洋文

**概要** 本講義では統計学の基礎的な概念を応用し、日常生活で出会う様々な問題について議論します。それによって統計数字の意味を理解することができるようになるだけでなく、大学生や社会人に求められる数的処理能力が養われるはずです。

**達成目標** 本講義では、平均、標準偏差、正規分布と標準正規分布など、高校でも学んだ数学概念を社会的な文脈の中で活用することにより、単に技術的な操作に慣れるだけでなく、むしろそれらの概念の意味を深く理解できるようにすることが目標です。また1人で考えるだけでなく、友人と議論し、考えを自分の言葉で表現できるようになることも重要です。立学の精神による人間力の修得に該当する科目です。

### 教授計画

第1週	チェックシートによる学力診断；自分の得意分野と苦手分野を把握し、1年間の努力目標を立てます。
第2週	統計データの意味について考えてみる（1）予防接種は効果があったといえるか
第3週	統計データの意味について考えてみる（2）東京スカイツリーの入場料は高いか安い（比較するためには何が必要か）
第4週	統計データの意味について考えてみる（3）給与で会社を選ぶなら1（いつも平均が集団の特徴を表すとは限らない）
第5週	統計データの意味について考えてみる（5）給与で会社を選ぶなら2（データのばらつきと標準偏差）
第6週	統計データの意味について考えてみる（6）総合演習
第7週	数的処理 チェックテスト（ここまでの理解度をチェックします）
第8週	数的処理
第9週	数的処理
第10週	数的処理
第11週	数的処理
第12週	数的処理
第13週	数的処理
第14週	数的処理
第15週	数的処理 チェックテスト（ここまでの理解度をチェックします）

### 成績評価方法・基準

学年のはじめに各自で努力目標を設定し、学年末にチェックシートを用いて達成度を自分自身で評価します。その後、担当教員と面談の上、最終的な評価を確定します。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

勉強がわからなくなる最大の原因は、用語の定義や式の意味が理解できないことです。わからない言葉や式が出てきたら、すぐに先生に質問するか、自分で調べるようにしましょう。

### テキスト

『毎回、資料を配布します。』

### 参考書など

『適宜指示します。』

## 数的処理

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

1単位 講義

必修

落合 洋文

**概 要** 本講義では統計学の基礎的な概念を応用し、日常生活で出会う様々な問題について議論します。それによって統計数字の意味を理解することができるようになるだけでなく、大学生や社会人に求められる数的処理能力が養われるはずです。

**達成目標  
学位授与方針  
との関連** 本講義では、平均、標準偏差、正規分布と標準正規分布など、高校でも学んだ数学概念を社会的な文脈の中で活用することにより、単に技術的な操作に慣れるだけでなく、むしろそれらの概念の意味を深く理解できるようにすることが目標です。また1人で考えるだけでなく、友人と議論し、考えを自分の言葉で表現できるようになることも重要です。立学の精神による人間力の修得に該当する科目です。

### 教授計画

第1週	数的処理
第2週	数的処理
第3週	数的処理
第4週	数的処理
第5週	数的処理
第6週	数的処理
第7週	数的処理 チェックテスト
第8週	(1) 標準正規分布とZ値
第9週	(2) Z値の応用；偏差値
第10週	(3) 変動係数
第11週	(4) 正規分布から標準正規分布への変換と標準正規分布表の活用法
第12週	(5) ベイズ推定（バレンタインデーにチョコをもらったらの程度喜んでよいか）
第13週	(6) 相関図と相関係数
第14週	(7) 総合演習
第15週	数的処理 チェックテスト（ここまでの理解度をチェックします）

### 成績評価方法・基準

学年のはじめに各自で努力目標を設定し、学年末にチェックシートを用いて達成度を自分自身で評価します。その後、担当教員と面談の上、最終的な評価を確定します。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

勉強がわからなくなる最大の原因は、用語の定義や式の意味が理解できないことです。わからない言葉や式が出てきたら、すぐに先生に質問するか、自分で調べるようにしましょう。

### テキスト

『毎回、資料を配布します。』

### 参考書など

『適宜指示します。』

## キャリアデザイン

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 後期

1単位 講義

必修

中村 麻理

**概要** 本講義では、将来様々な形で社会の中で生きていく上で必要な基本的な人生観、勤労観を醸成するための自己分析及び自己認識をベースに、社会的素養や認識を修得することを目的としている。

**達成目標** 社会の中で働くということの意味、そしてより基本的な社会常識やマナーに対する認識と職業知識の修得を通じ  
**学位授与方針との関連** て、自らの将来設計を主体的・自立的にデザインできるようにすることである。情報メディア学科学位授与方針「2. 社会人基礎力の養成」に対応している。

### 教授計画

第1週	ガイダンス・キャリアデザインの考え方（田近）
第2週	キャリアトークショー（1）（クリエイティブ関連）（吉田友・柴山）
第3週	キャリアトークショー（2）（ビジネスIT関連）（江草）
第4週	敬語・言葉づかい（小林）
第5週	適性検査（就職デレクティブ）・解説（山田、中村）
第6週	自分を知る 将来の夢・理想の自分（山田）
第7週	自分を知る 振り返り・長所・短所（山田）
第8週	ワークシート（1）「ビジネスマナー知識を身につける」（松原）
第9週	キャリアトークショー（3）（IT情報関連）（田近）
第10週	eポートフォリオ作成（長谷川）
第11週	適性検査（自己発見レポート）（松原、キャリア支援センター）
第12週	恋愛と結婚（中村）
第13週	ワークシート（2）「お金の意味を考える」（江草）
第14週	自己発見レポート 結果報告会（外部講師、キャリア支援センター、松原）
第15週	まとめ（田近）

### 成績評価方法・基準

- ・講義60分、課題30分を目安とし、毎回受講レポート提出または確認問題を実施し10点満点で採点する。但し、11回目の適性検査はマークシートのみ提出する。
- ・単位は、出席回数2/3以上と上記の合計が60点以上の者に1単位を認定する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・キャリアデザイン の単位を落とした場合でも、キャリアデザイン は受講可。
- ・遅刻者の判断は担当者に委ねるが、配布資料にマーカーで印を付け遅刻者に配布する。遅刻者は8点満点で採点する。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』



## キャリアデザイン

基礎教育科目 情報メディア学科

3年 前期

1単位 講義

必修

中村 麻理

**概要** 本講義の目的は、「キャリアデザイン」での学修成果を踏まえ、社会人として常識的に求められる基礎知識やその獲得の方法、コミュニケーション力とTP0に沿ったコミュニケーションの方法やそのあるべき姿、さらには、社会の一員として生きていくために求められる役割や責任の自覚と協調性を身につける素地を学科ごとに業界研究、企業研究、企業分析を通じて認識することである。

**達成目標** 自覚と主体性を持ってキャリアデザインを実践できることである。  
**学位授与方針との関連**

### 教授計画

第1週	ガイダンス、就職活動に向けて 今後の日程（中村）
第2週	採用活動の流れ、選考方法の特徴（中村）
第3週	履歴書の作成方法（田近）
第4週	エントリーシートの作成方法（杉山）
第5週	グループ面接・集団面接（杉山）
第6週	メンタルタフネス（山田）
第7週	クレペリン検査、解説（山田）
第8週	面接時の自己アピール、プレゼン（横田、中村）
第9週	店舗見学等レポートの作成（中村）
第10週	キャリアアプローチ（松原、中村、キャリア支援センター）
第11週	就職に必要な労働関連法規（愛知労働局）
第12週	適性検査（就職レディネスチェック）・解説（山田・中村）
第13週	学科別業界研究・企業研究（鈴木、石川、関川、江草、横田）
第14週	学科別企業分析シート作成（宮澤、田近、横田、関川、中村）
第15週	キャリアアプローチ結果報告会（外部講師、キャリア支援センター、中村）

### 成績評価方法・基準

- ・講義60分、課題30分を目安とし、毎回受講レポート提出または確認問題を実施し10点満点で採点する。但し10回目の適性検査はマークシートのみ提出する。
- ・単位は、出席回数2/3以上と上記の合計が60点以上の者に1単位を認定する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・キャリアデザイン の単位を落とした場合でも、キャリアデザイン は受講可。
- ・遅刻者の判断は担当者に委ねるが、配布資料にマーカーで印を付け遅刻者に配布する。遅刻者は8点満点で採点する。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『授業中適宜指示する』

哲学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

成瀬 翔

概要 この授業では、はじめに哲学の基本的な考え方を紹介し、その応用として「正義」や「自由」といった政治の概念について考えていきます。

達成目標 本講義は、「創造的思考力を培い、人間力を高める」という大学ディプロマシーにもとづき、以下3点を達成  
学位授与方針 目標とします。 社会人としての基礎教育を身につける、 社会における自らの役割を理解する、 主体性、  
との関連 コミュニケーション力、協調性を養成する。

教授計画

第1週	第1週では、哲学の基本的な考え方をまず紹介します。哲学は古代ギリシアで誕生し、現在までわたしたちのものの考え方に大きな影響を与えています。これから学んでいく哲学の第一歩として、ソクラテスを取り上げて「ほんとうのソクラテス」をめぐる議論を考えていきます。
第2週	第2週では、ヘーゲルやアレクサンドル・コジエーブ、フェリクス・ガタリなどを参照し、人間の欲望と「近代」という時代について考えていきます。
第3週	第3週ではカール・シュミットという政治思想家をとりあげます。彼は、みんなが好きなことを好きなようになると無秩序な状態になり、国家が崩壊すると考えます。そのために、国家を維持するためには強力な独裁者が必要であり、国民はそれに従うべきだとすら主張します。今週はこの考えが正しいのか検討していきます。
第4週	第4週は独裁者に熱狂してしまう人間の心理について考えていきます。その手掛かりとして、次週の2回にわたって映画『THE WAVE (ウェイヴ)』(2008年、ドイツ)を鑑賞します。
第5週	第5週は、先週に引き続き、映画『THE WAVE (ウェイヴ)』を鑑賞します。この映画を通じて、集団の団結や連帯といったポジティブな要素が、異質な他者を排除することになるプロセスを考えていきます。
第6週	第6週からはマイケル・サンデルの『これからの「正義」の話しよう』を読んでいきます。まず、第1章の「正しいことをする」を通じて、正義に対する3つのアプローチを確認します。
第7週	第7週は、功利主義とそれに基づいたさまざまな考え方に対するサンデルの批判を考えていきます。
第8週	第8週は、自由を重視する「リパタリアニズム(自由至上主義)」に対するサンデルの批判を検討します。
第9週	第9週では、お金と市場にかんする倫理的な問題を考えていきます。
第10週	第10週では、カントの倫理学を通じて、動機が重要なのか、結果が重要なのかという二つの見解の対立を考えていきます。
第11週	第11週では、平等を擁護するジョン・ロールズの『正義論』の議論と、それに対するサンデルの批判を検討していきます。
第12週	第12週では、差別に対するアフーマティブアクションについて考えていきます。
第13週	第13週では、アリストテレスの倫理学について考えていきます。
第14週	第14週では、美德と政治の関係について考えていきます。
第15週	第15週では、最後にサンデルのコミュニタリズム(共同体主義)の考え方を議論し、講義全体を振り返ります。

成績評価方法・基準

期末レポート(60%)に加えて、毎回の授業の質問やコメントを重視します(40%)。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

マイケル・サンデル『これからの「正義」の話しよう』をテキストとして使用します。この本は単行本(ハードカバー)と文庫本(ソフトカバー)の2種類が出版されていますが、どちらを購入しても構いません。古本屋などで安価で売られているので、入手しておいてください。

テキスト

マイケル・サンデル『これからの「正義」の話しよう』早川書房 2011年 4150503761

参考書など

マイケル・サンデル『それをお金で買いますか』早川書房 2014年 4150504199、小林正弥『サンデルの政治哲学』平凡社新書 2010年 4582855539

芸術

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

木村 亮介

**概要** 様々な表現や発見を通して芸術に親しむことで、豊かな発想や想像力を育む。自然や人間に対するまなざしから文化としての芸術を捉え、生活をより豊かにする芸術の歴史と心情、また最先端の表現方法まで幅広い視点から「みる力」と「表現する力」を学び、今日の芸術の理解につなげる。

**達成目標** 芸術表現を通して、豊かな発想や想像力で「つくる力」とともに、物事をよく観て観察する「みる力」を養う。  
**学位授与方針との関連** 描画材によるトレーニングをはじめ、芸術的視点から自分のアイデアを表現できるようにすることを目標とする。主にディプロマポリシーにおける映像メディアコースの「芸術的感性」に関連する科目である。

教授計画

第1週	イントロダクション - 芸術とは何か
第2週	鉛筆デッサン1 - 写真をモチーフにした陰影表現
第3週	鉛筆デッサン2 - パースによる立体感の表現
第4週	コラージュ作品制作1 - 要素とする素材収集
第5週	コラージュ作品制作2 - レイアウト～糊付け
第6週	コラージュ作品制作3 - 鑑賞～評価会
第7週	美術館に行こう！ - 作品鑑賞力を鍛えてみよう（荻須美術館）
第8週	紙を使った表現 I - 切り絵1～導入
第9週	紙を使った表現 I - 切り絵2～モチーフの作成
第10週	紙を使った表現 I - 切り絵3～切り出し
第11週	紙を使った表現 I - 切り絵4～スプレーアート
第12週	紙を使った表現 II - ポップアップ技術基礎知識～制作練習
第13週	紙を使った表現 II - テーマと世界観設定～構成要素制作
第14週	紙を使った表現 II - ポップアップ制作～仕上げ
第15週	ディスカッション - 現代における美術の役割について

成績評価方法・基準

関心・意欲・態度および授業時の課題作品（スケッチブック/その他作品）の総合得点  
 （関心・意欲・態度：30% / 課題作品：70%）

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・制作において道具や材料を購入してもらうことがあります
- 受講希望者が定員を超えた場合は抽選等により選抜を行うことがあります

テキスト

『なし』

参考書など

『授業中に適宜指示する』

山田 ゆかり

**概要** 心理学は、行動を科学的に研究し、人間のこころの働きを解明しようとするものである。この授業では、人間が環境とのかかわりにおいて営んでいる生活行動の全体、すなわち、環境からの刺激を知覚する過程、知覚した情報を処理する過程、それをもとに環境に働きかける過程という一連の過程を視野にいれて、こころの働きについて学ぶ。

**達成目標** 人間の行動を通して、こころの働きを理解する。また、これによって、自分自身のこころの働きについて洞察し学位授与方針との関連、自己理解を深める。基礎分野の学修による人間力の修得を図る。

## 教授計画

第1週	ガイダンス こころをどうとらえるか
第2週	環境を知るはたらき 知覚(1) 知覚の基礎
第3週	環境を知るはたらき 知覚(2) 知覚の体制化
第4週	環境を知るはたらき 知覚(2) 知覚のいろいろな特徴
第5週	行動が獲得され進歩する過程 学習・記憶(1) 学習のプロセス
第6週	行動が獲得され進歩する過程 学習・記憶(2) 記憶のメカニズム
第7週	行動が獲得され進歩する過程 学習・記憶(3) 学習と記憶についての体験
第8週	環境への適応過程 感情(1) 感情の分類、フラストレーション
第9週	環境への適応過程 感情(2) ストレス
第10週	行動の個人差と独自性 パーソナリティ(1) パーソナリティの記述 (類型論、特性論)
第11週	行動の個人差と独自性 パーソナリティ(2) パーソナリティの記述 (力動論) パーソナリティの調べ方 (質問紙法)
第12週	行動の個人差と独自性 パーソナリティ(3) パーソナリティテストを用いた自己理解 (質問紙法)
第13週	行動の個人差と独自性 パーソナリティ(4) パーソナリティの調べ方 (作業検査法、投影法) パーソナリティテストを用いた自己理解 (投影法)
第14週	こころの健康 適応と不適応(1) パーソナリティの障がい
第15週	こころの健康 適応と不適応(2) こころの病気 15週までの学習のまとめと自己分析

## 成績評価方法・基準

学期末の筆記試験80%、講義中に実施する課題・レポート20%で評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回の授業前に学修サポートシートで準備学習の内容、キーワードを確認すること。  
講義とともに、できるだけ体験的な要素を取り入れ、理解を深める。  
授業への継続的な出席と積極的な参加を求める。また配布資料に沿って、講義ノートをしっかり作成すること。

## テキスト

二宮克美、山田ゆかり、讓西賢、山本ちか、高橋彩、杉山佳菜子『ベーシック心理学 第2版』医歯薬出版 2016  
978-4-263-42223-6

## 参考書など

『講義中に適宜指示または資料を配付する。』

# 人間関係論

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

山田 ゆかり

**概要** 人間関係と自己意識の発達、人間関係の認知と感情、さまざまな対人的行動、集団の心理、人間関係にかかわるストレスと適応など、人間関係に関連する人のこころの働きと行動について解説する。

**達成目標** 人間関係・対人関係にかかわる人のこころの基本的な働きや行動について理解する。また、自分自身の対人関係のあり方についてふりかえり、より良い人間関係の構築を目指す。基礎分野の学修により、人間力の修得を図るとの関連。

## 教授計画

第1週	人間関係のもつ意味と重要性
第2週	自己と他者：自己の形成における他者の役割
第3週	人間関係の展開（1） 印象形成
第4週	人間関係の展開（2） 対人認知とその歪み
第5週	人間関係の展開（3） 非言語コミュニケーションの機能
第6週	人間関係の展開（4） 対人魅力の心理
第7週	対人関係の場面における行動（1） 援助
第8週	対人関係の場面における行動（2） 攻撃
第9週	対人関係の場面における行動（3） 説得
第10週	対人関係の場面における行動（4） 競争と協同
第11週	よりよい人間関係のために（1） ストレスと人間関係
第12週	よりよい人間関係のために（2） 対人的態度の自己分析
第13週	よりよい人間関係のために（3） 自己開示、アサーション
第14週	集団のなかの人間関係（1） 集団の心理
第15週	集団のなかの人間関係（2） リーダーシップ、社会的影響

## 成績評価方法・基準

学期末に実施する筆記試験（90％）、毎回の授業で求める小レポート（10％）で評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回の授業前に、学修サポートシートに示したキーワードを確認し、準備学習を行うこと。できるだけ体験的な要素をとり入れた講義を行う。講義およびプリントの内容をよく理解し、疑問な点があれば必ず確認すること。

## テキスト

『使用しない。各回の講義内容に準拠したプリントを配布する。』

## 参考書など

二宮克美、山田ゆかり、譲西賢、山本ちか、高橋彩、杉山香菜子『ベーシック心理学 第2版』医歯薬出版  
2016 978-5-263-42223-6

小林 あづみ

概要 移民・難民の歴史を中心として扱う。世界各国において移民・難民問題は政治のあり方を大きく変えるほどの力を持っているが、日本ではそのような認識は薄い。その理由や移民・難民に関する基礎的事柄を学び、今後私たちが移民・難民問題をどのように考えるかの一助とする。

達成目標 移民・難民の出身国や発生理由、難民認定の諸問題、移民・難民の日本での暮らしぶりや日本人によるサポートなどを理解する。各自が理解した内容をレポートあるいはプレゼンテーションにて報告する。立学の精神による学位授与方針との関連 人間力の修得に該当する科目である。

## 教授計画

第1週	講義の進め方、受講上の注意（受講者が多い場合には移民・難民問題に関する理解度と今後学びたいことに関して各自まとめたものを提出し、受講者を決定する）
第2週	移民と難民の違い、日本における移民の出身国の特徴などについて
第3週	難民援助と災害援助の連携について
第4週	難民認定をめぐる諸問題について
第5週	移民・難民出身国と日本との関係について
第6週	日本から海外へ向かった移民について
第7週	難民の国境越えに伴う諸問題について
第8週	移民・難民の留学について
第9週	移民・難民の日本での生活手段について
第10週	移民・難民への日本人によるサポートについて
第11週	レポート・プレゼンテーション作成について
第12週	レポート・プレゼンテーション作成（準備）
第13週	レポート・プレゼンテーション作成（バージョンアップ）
第14週	プレゼンテーション等
第15週	まとめ

## 成績評価方法・基準

作成したレポート・プレゼンテーションの内容、講義中における発言回数や講義内容に関する質問

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

受講人数の制限を行うため、受講前に掲示等を確認すること。ヘイトスピーチにつながらないよう注意すること。アメリカ大統領をはじめとする政治家の発言や行動によっては、講義内容が変化することをあらかじめ了承されたい。

## テキスト

『講義初回に指示』

## 参考書など

ダライ・ラマ法王日本代表部事務所『Tibet Exile 50/希望 チベット亡命50年』2010

## 海外事情

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

松田 康子

**概要** 日本と違う外国の文化や歴史を知ること、異文化を理解し、その上で外国の文化と接した時にどのように対処するかを知る。特にアメリカの歴史と文化の違いやその背景を考察する。国際交流が進む社会で生きるために外国と日本との違いを理解して行動できるようになることを目指す。

**達成目標** 日本と違う文化を知り、それを理解する力を養う。異文化を理解して、国際交流が進む多文化社会で生じる誤解  
**学位授与方針との関連** などを回避する姿勢を示すことができるようにする。

## 教授計画

第1週	授業の進め方 異文化についてどのように感じているのか現状を知る
第2週	異文化理解の意義 日本人が外国人に持つ固定概念やステレオタイプの意味
第3週	国際適応力チェック
第4週	カルチャーショックと異文化への適応
第5週	世界の3大宗教
第6週	世界各地の宗教
第7週	アメリカの歴史 1. 北アメリカ大陸での植民地形成の背景
第8週	アメリカの歴史 2. アメリカの独立 合衆国の成立
第9週	アメリカの歴史 3. 西部への発展とアメリカ合衆国の領土拡大の背景
第10週	アメリカの歴史 4. 南北戦争の意味
第11週	アメリカの歴史 5. アメリカの産業発展とグローバリズムの進展
第12週	アメリカの歴史 6. 第2次大戦終結と公民権運動
第13週	アメリカの歴史 7. 現代のアメリカ
第14週	代表的な世界の神話の比較 課題レポートについてのコメント
第15週	多文化共生社会に参加することを想定して、自分でできることを考える

## 成績評価方法・基準

定期試験結果(60%)と授業中に指示するレポート作成の成果(40%)を合わせて評価する

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間配布するプリントに従って授業を進めるので、授業を聞くだけでなく、自分の意見をもって積極的に質疑応答をして講義に参加する。レポート作成の要領はプリントを渡して指示する。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

八代京子・荒木晶子等『異文化コミュニケーションワークブック』三修社 2011 978-4-384-01851-6、『その他、授業中に適宜指示する』

日本国憲法

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

石原 和子

概要 この国での人権保障とそれを実現するための統治機構（立法・行政・司法）の基本を示すのが憲法です。この二つは法律を通して私たちの生活に影響を及ぼします。医療・介護のサービスはどうなるのか、仕事や経済はどう動いているのか、私たちそれぞれが幸福な一生を送るために気になることの源は憲法に関わっていきます。その意味で一見すると遠くにある憲法こそ身近なものです。講義では憲法の基本を学び、そのあり方を考えます。

達成目標 憲法の基本を理解する中で、生活の中に、また自らの中に、憲法を発見する力を身につける。  
学位授与方針との関連

教授計画

第1週	憲法の基本とその歴史的意義
第2週	憲法の原理－憲法のこころとは－
第3週	基本的人権の全体像
第4週	平等の権利－最近の最高裁判決から－
第5週	平等権の意味－差別とは何か
第6週	身体（からだ）の自由と内心（こころ）の自由
第7週	表現の自由はなぜ大切か
第8週	知る権利など新しい人権
第9週	経済活動の自由保障
第10週	生存権の意味と貧困からの自由
第11週	労働の権利と人間らしい働き方
第12週	天皇制と国民主権
第13週	国会および行政の機能
第14週	司法の仕組み
第15週	憲法9条と憲法改正問題

成績評価方法・基準

二つの方法で評価します。 定期試験 講義時のミニレポート（感想や質問）

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

憲法の問題は特に最近注目を浴びています。ニュースなどでそれらの動きについて注目して、講義に臨んで下さい。

テキスト

『いちばんやさしい憲法入門 6版 初宿・高橋・米澤・棟居』有斐閣  
978-4-641-12408-0

参考書など

木村草太『憲法の急所』羽鳥書店 978-4-904702-65-9



# 法学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

石原 和子

**概要** 私たちは生まれた瞬間から、例えば親子関係の確定や氏名の登録など様々な法律との関わりが始まり、それは一生を終えるまで続いていく。法が変われば私たちの生活の仕方も変化する。したがって法は何のためにあるのか、またどのように使われるべきなのか、どのような法が必要なのかについて一人一人が考えることは重要である。授業では、現在の日本の法知識の基本を学び、注目される裁判事例などを通して法を自ら考える態度を培う

**達成目標** 具体的な事例をとおして現在の法の概要を知り、法が実現しようとしている権利保障の意義を理解する。それに学位授与方針との関連 によって、自らの法意識を深めながら、自他の人としての尊厳について考える視点を育てることを目標とする。

## 教授計画

第1週	現在の法の特徴とその歴史的背景－近代法の法原則
第2週	犯罪と刑罰 ーどのような行為は犯罪となるか？
第3週	犯罪と刑罰 ー刑罰とは何か、その種類や内容
第4週	刑事裁判の原則－刑事訴訟法の基本・刑罰が決定されるまで
第5週	個人間の権利衝突とその救済法－民法「不法行為法」
第6週	現在の不法行為－公害、薬害等の権利侵害問題
第7週	損害賠償の法ルール－賠償金はどのように計算されるか
第8週	契約の法 ー契約の基本
第9週	契約の法 ー契約トラブルになった時は？
第10週	家族の法 ー結婚の法ルール
第11週	家族の法 ー親子の間の法ルール
第12週	家族の法 ー100年ぶりに動いている家族の法律～最近の最高裁判決から
第13週	法律が生まれる仕組み－憲法と法律の関係
第14週	法律を生み出すカ－権利主体としての人間とは？動物には権利があるか？
第15週	自己決定権の行方－生殖、死亡等について自分で決められる自由について

## 成績評価方法・基準

次の二つの方法で評価します。 定期試験 毎回の講義でのミニレポート（感想や質問をまとめる）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

法は社会とともに動いているので、その時々で社会で起きている事柄に目を向けるようにして下さい。

## テキスト

松井・松宮・曾野『はじめての法律学 5版』有斐閣 641-12292-x

## 参考書など

長谷部泰男『法とは何垢』河出書房新社 2015 4-309-62484-6

経済学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

関川 靖

**概要** 本講義はまず第1に、日本経済を構成する経済主体の家計・企業・政府の役割と経済活動の決定要因に関する知識習得を目指す。第2に、日本経済の動向を把握する指標に関する知識を習得した後、日本経済の趨勢をその指標を用いて説明できるかどうかを検証する。第3に、物の流れと反対の流れにある金融や、マクロ経済の動きを調整する政策を考察します。

**達成目標** ・3つの経済主体の役割と経済行動の決定要因を説明できる。  
**学位授与方針との関連** ・価格決定のシステムを理解し、現実社会への適用を考えることができる。  
 ・SNAを説明でき、これを用いて日本経済の動きを説明できる。  
 ・経済政策の種類と波及メカニズムを説明できる。

教授計画

第1週	ガイダンス 半年間の講義カルテ
第2週	経済学の流れ アダムスミスから各学派へ
第3週	市場経済を考える1 需要と供給、市場均衡、価格・生産量決定
第4週	市場経済を考える2 価格メカニズム、ワルラス的均衡
第5週	家計の行動 消費行動、需要の価格(所得)弾力性、貯蓄行動
第6週	企業の行動 生産量の決定、費用の概念、投資の決定
第7週	不完全競争市場とは 独占市場・寡占市場と市場占拠度、価格決定
第8週	市場経済の限界 社会資本、レモンの原理、逆選択
第9週	マクロ経済を考える1 マクロ経済指標の種類・・・GDP、物価、失業等理解
第10週	マクロ経済を考える2 マクロ経済指標を用いて日本経済の歩みを考える・・・高度成長、2つのショック、バブルとバブルの崩壊
第11週	GDPの決定 有効需要理論、消費関数、投資の乗数効果
第12週	貨幣の需給 貨幣の需要と供給、利子率の決定、信用創造理論
第13週	経済政策を考える 金融政策の種類と波及メカニズム、財政政策の種類
第14週	開放マクロ経済 貿易のメリット(比較生産費説と高度経済成長)、国際金融市場と国際通貨制度
第15週	現実の経済問題を考える 経済の諸問題の発生要因と対策

成績評価方法・基準

定期試験(80%) 課題・レポート(20%)

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

事前学習としては、新たに出てきた専門用語の意味を調べておく。事後学習としては、復習を必ずしておくこと。

テキスト

『使用せず』

参考書など

朝岡・関川『消費者サイドの経済学』同文館 2007 978-4-495-43852-4

## 経営学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

吉田 洋

**概要** 経営学を初めて学ぶ人のための入門レベルの講義を行う。本講義には、経営理論、経営戦略、経営管理が網羅されている。そしてこれらの領域をヒト、モノ、カネの経営の3要素のマネジメント活動に基づいて掘り下げ、企業経営の仕組みや成り立ちを理解していく。企業の具体的なケースなども紹介しながら、理論との関連性なども踏まえて学ぶ。

**達成目標** 企業経営に関心をもつこと。ヒト、モノ、カネ、情報といった経営要素のマネジメントのあり方を理解すること  
**学位授与方針との関連** 学位授与方針に従い、社会人としての基礎教育を身につける。

### 教授計画

第1週	企業と経営
第2週	経営組織と法
第3週	経営管理と経営思想の発展
第4週	経営計画とコントロール
第5週	経営計画
第6週	経営組織
第7週	経営財務管理
第8週	意思決定支援
第9週	経営情報
第10週	人的資源管理
第11週	日本の経営
第12週	企業の国際化
第13週	CSR経営
第14週	中小企業論・ベンチャー企業論
第15週	国際経営

### 成績評価方法・基準

定期試験の成績（80点）に、小テストの成績、提出物など平常点（20点）を加味して評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

キーワードを事前に示すのであらかじめ調べてくること。  
 通常の講義形式 企業経営に関する時事問題についても解説を行う。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

加護野忠男『1からの経営学』碩学舎 2012 978-4502696107、秋山義継『経営学コンパクト基本演習』創成社 2015 987-4-7944-2457-0

# 社会学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

井上 治子

**概要** 人は大人になるにつれ、いやでも社会の現実と直面します。時には、社会のあまりの大きさや複雑さに、圧倒されるような気持ちになることもあるでしょう。そんな時、もし社会の「法則」がわかっていたら、少しは生きやすくなるかもしれません。社会学とは、社会の現実と法則性を見出そうとする学問です。ほろ苦い大人の学問を楽しみましょう。

**達成目標** 様々な社会現象について冷静かつ客観的に理解する能力の獲得を目指して、多様な「社会学理論」を学びます。  
**学位授与方針との関連** また、社会の一員として歴史について考える姿勢を身につけ、同時に、その為に必要な知識の補足を目指しますとの関連。

## 教授計画

第1週	講義のオリエンテーション：近代科学と社会学について。 そもそも、社会現象に法則なんてあるのか？
第2週	行為論1：行為の四類型、欲求五階層説。 人間の「行為」をどう分析できるか？
第3週	行為論2：準拠集団論、対自欲求。 私たちの満足や不満はどこからくるのか？不満な気分を制する方法はあるか？
第4週	行為論3：社会化、社会規範。 私たちの価値観は、いつどうやって作られたのか？
第5週	相互作用論1：印象操作と役割距離。 「本当の私」はどこにいるか？
第6週	相互作用論2：象徴的相互作用、ラベリング。 誰かと自分は、どのように影響しあうのか？
第7週	集団論1：集団の分類、個人と集団。 集団は私にどう役立っているか？私は集団にどう役立つか？
第8週	集団論2：内集団と外集団、スケープゴート。 集団がまとまるのはどのような時か？集団は、まとまるために何をしてしまうのか？
第9週	集団論3：集団の非寛容、官僚制組織。 集団や組織にみられる困った傾向とは。
第10週	社会の構造と機能1：「構造」と「機能」、機能の分類。 社会を分析するための二つの概念。
第11週	社会の構造と機能2：機能分化とシステム。 社会集団を維持するための条件とは。
第12週	社会の構造と機能3：競争・闘争・暴力。 社会関係は「闘争」として見る事ができる…。
第13週	社会の構造と機能4：権力と権威。 権力と権威はどう違うか？最強の権力とはどのような権力か？
第14週	社会の構造と機能5：階級・身分・階層。 「格差社会」のどこが問題なのか？
第15週	全体のまとめ

## 成績評価方法・基準

定期試験（テキスト・ノート持ち込み可）の成績と、講義中の提出物の内容により、評価します。また、講義中に受講生諸君に質問することがあります。解答には「ポイント」がつき、定期試験の点数に加算します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

高校までの社会科学系の授業とは異なり、暗記物ではありません。予習・復習について授業中に指示しますので、ルーブリックを参照して着実に実施してください。  
なお、ルーブリックの使い方については授業中に説明します。

## テキスト

森下伸也 著『社会学がわかる辞典』日本実業出版社

## 参考書など

『講義中に随時紹介する。』

社会学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

中村 麻理

概要 私たちは毎日、あたりまえの日常を生活している。あたりまえのものをあたりまえとは考えず、距離をおいて捉えるのが、社会的なものを見方である。本講義では、食べるということ、働くということ、恋愛することといったありふれた日常に焦点をあてることで、「なぜ私たちは、今そうしているように行動するのか」について、改めて考える。

達成目標 ビジネスの現場からは、受身に終わらない、問題解決能力のある学生に需要がある。そこで、本講義においては学位授与方針との関連 現代社会に対する理解を深めると同時に、自分たちの生活を題材にして考えるという経験を通し、「自ら学び、自ら考える」という、社会人に必要な基礎能力を身につけてもらうことを目指す。

教授計画

第1週	社会学ってなんだろう
第2週	日常生活と社会学
第3週	社会学の成立と創始者たち
第4週	食卓の変遷と家族(1) もっとも身近なもの家族
第5週	食卓の変遷と家族(2) 食事風景の変化
第6週	食卓の変遷と家族(3) 映像を題材として
第7週	食卓の変遷と家族(4) 変化する家族
第8週	食べるということ(1) 食と社会
第9週	食べるということ(2) 食と文化
第10週	食べるということ(3) グローバル化と食
第11週	恋愛と結婚(1) 恋愛ドラマを事例として
第12週	恋愛と結婚(2) 恋愛するのはあたりまえか
第13週	働くということ(1) 学校から職場へ
第14週	働くということ(2) キャリアデザインについて考える
第15週	まとめ

成績評価方法・基準

定期試験(50%)、授業時の課題および参加態度(50%)から評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自分たちの問題について考える授業であるので、積極的な態度で授業に参加していただきたい。尚、受講生の問題関心や授業の進捗状況等により、上記の教授計画は変更されることがある。

テキスト

『なし』

参考書など

『授業中に適宜指示する。』

# 自然科学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

大矢 信吾

**概要** 自然科学から得られた知識や技術は、私たちがよりよく暮らすためにとても役立っています。本講義では、古典力学から最新科学に至る主に物理学を中心に広く概観しながら、自然科学と私たちの関わりを学びます。また、近年関心の高まっているエネルギーの諸問題や環境問題を自然科学の立場から考察します。

**達成目標** 自然科学の面白さを知り、物事を科学的・論理的に捉え、多方面から問題を考えることが出来るようになることを目指します。また、本科目を受講することで、情報メディア学部学生にはコンピュータシミュレーションや仮想現実 (VR: virtual reality) 等の、健康生活学部学生には化学的現象を理解するための基礎的な素養を身に付けることも目標とします。

## 教授計画

第1週	自然科学における測定の意味と重要性、さらに、単位や数で用いられる接頭語を解説します。また、自然科学の勉強に役立つアプリの紹介とその活用法についても説明します。
第2週	力と運動： ベクトル量とスカラー量、力の定義、力と運動の関係、運動の概念と表し方を解説します。
第3週	仕事と仕事率： 仕事の定義、仕事率の定義、馬力と仕事率を解説し、ある程度の計算が出来るようになるための演習を行います。また、日常生活に見る仕事率の表記などを紹介します。
第4週	仕事とエネルギー： 仕事とエネルギーの定義、力学的エネルギーの保存則について解説します。また、ある程度の計算が出来るようになるための演習も行います。
第5週	温度と熱の関係： 温度と熱を定義し、これらの関係を理解します。特に、熱については、第6週の講義内容が理解できるよう準備を行います。
第6週	熱的現象： 熱による現象や熱を伴う現象を紹介し、基本的な考え方を解説します。さらに、潜熱、相転移について多少掘り下げて言及し、コンピュータシミュレーションなどへの応用も紹介します。
第7週	熱とエネルギー： 第5週、6週を理解した上で、エネルギーの保存、永久機関などを紹介しながら、エネルギー問題について概観します。
第8週	波動現象： 基本的な概念や定義を音波を中心に解説します。さらに、様々な波動現象（地震波、水面の波、共鳴など）を紹介しながら、応用などにも言及します。
第9週	波動現象と光： 電磁波の基本的な概念や定義を解説し、可視光線を中心に様々な光学的現象を紹介します。
第10週	波動光学の応用： 光学レンズ、光ファイバーなど、情報通信技術で必要不可欠な応用例を紹介します。また、身近な応用技術や現象についても解説します。
第11週	電磁波のまとめ： 第10週から更に視野を広げ、電磁波の一般的な知識を解説し、その応用例を紹介します。
第12週	電気的現象： 電流、電圧の定義や特性を解説します。これらを理解した上で、日常の電気的現象の例を取り上げ紹介します。
第13週	量子の世界： 量子論の世界観を初学者にもなるべく分かり易く解説します。合わせて量子論の応用例についても解説をします。
第14週	物質の小さな世界： 現在知られているクォークやレプトンといった素粒子の世界を紹介します。また、研究設備などの最新の研究事情についても言及します。
第15週	素粒子と宇宙： 微小な素粒子の世界と広大な宇宙の両極端のスケールの結びつきを最新事情を踏まえ紹介します。

## 成績評価方法・基準

筆記試験で行います。また、評価に加味する小レポート等を課す場合があります。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

簡単な計算を織り込みながら講義するので、教科書以外にノートなどの筆記用具を毎回必ず用意して下さい。また、関数電卓やタブレット端末（電卓アプリ、グラフ作成アプリ）などがあると便利です。

## テキスト

J.T.Shipman著 / 勝守寛訳 『シップマン自然科学入門「新物理学」』 学術図書出版 2014 978-4-87361-930-9

## 参考書など

『授業時に紹介』

# 自然科学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

本多 一彦

**概要** 化学と生命科学の分野を中心に、自然科学の発展と考え方を学ぶ。化学を通して物質にたいする基礎的な知識と考え方を理解し、生命科学に至る最新の研究成果をトピック的に交えることにより、物質や生命の不思議な魅力を含む自然科学一般への興味と理解を図る。

**達成目標** 講義を通して、物質の成り立ち、生命の成り立ちなどの基礎的な知識を確実に身につけ、古典的な自然観から近代的自然観に至る変遷を理解する。現代科学の現状と課題についても触れ、この分野の教養を養う。この講義は基礎学力の修得を支援するとともに、いかに基礎教育科目の知識が専門教育科目への多様な接続になり得るかを示す構成を取っている。

## 教授計画

第1週	導入：科学がどのように発展してきたか、現代の物理学、化学、生物学との関連を含め、歴史的な背景を解説する
第2週	元素と原子（1）：身近な元素について周期表を参考に理解する。金属元素について解説する。
第3週	元素と原子（2）：身近な元素について周期表を参考に理解する。主に第3周期までの生命と関わりの深い元素について解説する。
第4週	原子の成り立ち：原子の構造について理解する
第5週	分子の成り立ち：原子と原子を結びつける力とは何かについて考えてみる
第6週	宇宙と分子：地球上では存在しない分子がなぜ宇宙空間で発見されるのか、壮大なスケールで分子の世界を覗いてみる
第7週	生命と分子（1）：生命の設計図、遺伝子と生命の部品、タンパク質について分子の観点から眺めてみる
第8週	生命と分子（2）：遺伝子のわずかな違いが人類にどのような影響を与えるかについて、映像教材を通じて考え、議論する
第9週	分子を見る（1）：分子は原理的に見ることはできないが、見えないものの性質をどのように理解するかを考える
第10週	分子を見る（2）：分子と電磁波の関係を利用した応用について見ることにする
第11週	食品と分子（1）：炭水化物についてその種類と性質の違いを分子の立場から理解する
第12週	食品と分子（2）：油とは、またヘルシーな油とはどのようなものかについて、分子の構造を基に理解する
第13週	環境と分子（1）：フロンとオゾン層破壊について分子の観点から理解する
第14週	環境と分子（2）：代替フロンと地球温暖化について分子の観点から理解する
第15週	総括：未来に向けて、自らの科学・技術とに関わり方について議論する

## 成績評価方法・基準

レポート、筆記試験により評価を行う。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

配布したプリントに充分目を通し、下調べを行うこと。映像教材などを積極的に利用した講義を行う。ループリックを活用する。履修者は積極的に考えることを意識して講義に臨んでほしい。

## テキスト

『なし（適宜プリントを配布する）』

## 参考書など

『なし』

# 統計学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

田近 一郎

**概要** 大規模な社会調査から販売データの分析、レポート作成のための実験/観測データの分析にいたるまでさまざまな場面で統計学は使われる。統計学は得られたデータから合理的に意思決定をおこなうときに必要不可欠なりテラシーとも言える。本講義では統計学の基本的な概念を学ぶとともに実際の運用の場面での使い方を学ぶ。具体的には基本統計量、記述統計・推測統計の違い、正規分布、検定・推定理論とその応用を学習する。

**達成目標** 対象とするデータの性質と目的に応じてどの統計手法を適用すればよいかを把握できることを目標とする。本講義はディプロマポリシーの「データ解析を学ぶ」に関連する。本講義は資格「社会調査士」の取得に必要な科目の一つである。関連科目として「量的データ解析」がある。「基本情報技術者試験」で出題される統計学関連の問題も講義内容に含む。

## 教授計画

第1週	統計学が社会調査、ビジネスにおけるデータの分析、実験観測データの処理のどの場面で用いられているかを例をあげて概説する。また、記述統計学、推測統計学の違いについて概説する。
第2週	データ尺度の4水準、量的データと質的データについて例をあげて説明する。また、データの分布を要約する方法の一つとして、度数分布表、ヒストグラム、クロス集計を用いる方法を説明する。
第3週	データの分布を要約するもう一つの方法として、平均、分散、標準偏差などの代表値や散布度などを用いる方法を説明する。確率と確率変数など重要で基礎的な概念について復習する。
第4週	度数分布表からデータの平均値、標準偏差を計算する手順を学んだ後、データの平均値と標準偏差からデータの性質を読み取ることができることを具体的な事例をいくつか取り上げて解説する。
第5週	データの分布を近似する方法としてもっとも一般的な正規分布を解説する。一般正規分布と標準正規分布との関係についても説明する。
第6週	標準正規分布表を用いて、正規分布に従い出現するデータが特定の条件を満たす確率の計算方法を解説する。また、2項分布などポアソン分布など正規分布以外の代表的な確率分布を取り上げその特性について概説する。
第7週	正規分布による推定として最も基本的な「95パーセント信頼区間による区間推定」の方法について、コイン投げの例をあげて表の出る枚数を指定した場合の推定の考え方について解説する。
第8週	正規分布による推定として最も基本的な「95パーセント信頼区間による区間推定」の方法について、コイン投げの例をあげて表の出る枚数を区間で推定することの意味を詳しく解説する。また例題に取り組む。
第9週	推測統計学の基礎として、データの源である母集団とそこからサンプリングされた標本についての基本的な性質にふれ、標本平均、標本分散などの標本統計量の考え方を解説する。大数の法則、中心極限定理についても概説する。
第10週	母集団の母分散がわかっているときの母平均の正規分布による区間推定について例をあげて説明する。また、母集団の母比率を標本比率から区間推定する方法についても例を挙げて解説する。
第11週	母集団の母平均がわかっているときとわからないときの母分散のカイ2乗分布による区間推定について例を挙げて解説する。母集団の母分散がわからないときの一般的な母平均のt分布による区間推定について例を挙げて解説する。
第12週	標本から母集団の性質を見積もる方法として統計学的仮説検定を解説する。帰無仮説と対立仮説の立て方、有意水準、両側検定と片側検定について例をあげて説明する。
第13週	平均に関する検定として母平均の仮説検定、また、比率に関する検定としてカイ2乗検定（独立性の検定）を解説する。
第14週	対応のある2群の平均の差の検定について解説する。母比率の差の検定、2つの変数間の独立性の検定などにもふれる。
第15週	授業期間中にししたミニ演習・ミニレポートの解説をおこなう。

## 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の3つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 定期試験（評価ウェイト55～65%）、2. ミニ演習の達成状況等（評価ウェイト20～25%）、3. ミニレポートの提出・達成状況等（15～20%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回講義プリントを配布し、これと補助資料、参考webサイトの提示等に基づき講義を行う。また、講義内で紹介した計算処理やデータ処理手順に関するミニ演習の実施、理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

## テキスト

『教科書は指定しない。毎回講義プリントを配布する。』

## 参考書など

小島寛之『統計学入門』ダイヤモンド社、青木繁伸『統計数字を読み解くセンス』化学同人、大村平『統計のはなし（改訂版）』日科技連、アラン・ダブニー『この世で一番おもしろい統計学』ダイヤモンド社、酒巻隆治、里洋平『ビジネス活用事例で学ぶデータサイエンス入門』SBCreative



フランス語

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

クリストフ ボケール

概要 フランス語とは、どういう言語であるか、フランスの文化、芸術などを通じて、興味を持たせ慣れ親しむことを目的とする授業

達成目標 授業では、グループ学習を中心にいろいろな場面設定をしながら、フランス語に慣れ親しむことを目的とし、フランス語を学ぶことによって異文化に触れ、刺激を受けることは、人間としての視野の広がりにつながるものもあるはずですが、との関連

教授計画

第1週	フランス語について(フランス語全体についての簡単な説明)・挨拶。 "ボンジュール"
第2週	自己紹介(発音、表現について)。 "ジュ・マペー"
第3週	人に会う時に・個人情報を求める/与える・～ですの動詞。 "ジュ・スイ・ジャボネ"
第4週	会話(名詞、冠詞について。数字1~10)/ カフェで注文するとき。男性/女性名詞・単数/複数。 "スイル・ヴ・プレ"
第5週	疑問文(何ですか?/何を?) 現在形・活動を記述する。 "ケす・ク・セ"
第6週	空港に着く時: 疑問文(どこ?)/否定形。 "ス・ネ・パ"
第7週	空港からホテルまで: 疑問文(どうやって?)/もつ・あるの動詞/定冠詞。 "イ・リ・ヤ"
第8週	フランス(国・地方)/行く・知る/知らない。 "テュ・コネ・・・?"
第9週	地方の町を訪問: 他の疑問/カジュアルとフォーマルなスピーチ "セ・コワ?"
第10週	自分の好みと理由を伝える(どして?なぜなら) "ジェム/ジェム・パ"
第11週	理由を聞くと伝える(どして?なぜなら) "プるコワ?"
第12週	買い物での会話: ~したい/~ほしい "ジュ・ヴウドレ"
第13週	食文化について(市場&家庭料理)
第14週	フランスのメディアについて
第15週	復習を兼ねて、今まで習得した単語や文法のチェック

成績評価方法・基準

成績の評価は、定期試験の結果のみで行う。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

特に予習は必要ありませんが、毎回の授業の復習が望ましいです。また電子辞書、仏和辞典持参のこと。(収録語数35000語以上のものであれば、どこの出版社のものでも可)

テキスト

『なし。オリジナルプリントを配布。』

参考書など

『なし。または授業内で紹介。』

## フランス語

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

クリストフ ボカール

**概要** フランス語とは、どういう言語であるか、フランスの文化、芸術などを通じて、興味を持たせ慣れ親しむことを目的とする授業

**達成目標** 授業では、グループ学習を中心にいろいろな場面設定をしながら、フランス語に慣れ親しむことを目的とし、フランス語を学ぶことによって異文化に触れ、刺激を受けることは、人間としての視野の広がりにつながるものでもあり、その関連

### 教授計画

第1週	復習（挨拶・自己紹介・男性／女性）
第2週	復習（職業・現在形）
第3週	遊び&勉強について（動詞 持つ・ある・いる）
第4週	どこへ行く？目的地について話す（近未来形）
第5週	曜日と日程表について話す
第6週	毎日のスケジュール（日々の活動）
第7週	旅行について話す（疑問形の復習）
第8週	自分のやってみたいことについて話す・お願いすること
第9週	美術館へ行く・フランス印象派の画家について
第10週	フランスのマンガ文化について（不規則動詞）
第11週	日本とフランスの違いについて（比較級）
第12週	時間・フランスの鉄道旅行
第13週	フランス地方の個別主義について（文化、料理、言葉）
第14週	フランスの社会について
第15週	復習を兼ねて、今まで習得した単語や文法のチェック

### 成績評価方法・基準

成績の評価は、定期試験の結果のみ行う。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

特に予習は必要ありませんが、毎回の授業の復習が望ましいです。また電子辞書、仏和辞典持参のこと。（収録語数3500語以上のものであれば、どこの出版社のものでも可）

### テキスト

『なし。オリジナルプリントを配布。』

### 参考書など

『なし。または授業内で紹介。』

中国語

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

鄭 躍慶

概要 中国語の入門として、その発音を重点的に指導する。自分や家族のことなどを中国語で紹介できるよう、中国語コミュニケーションの基礎的能力を演習式で養成する。将来、中国への留学や旅行に際し、あるいは職場で必要最小限の会話ができるようになる。

達成目標 中国語の発音、中国語に関する基礎知識を身につけることができるだけでなく、簡単な挨拶と簡単な中国語の会話や簡単な中国語の文章もできるようになる。  
学位授与方針との関連 メディア教材なので、ゲーム感覚で中国語を楽しく学習することができる。立学の精神による人間力の修得に該当する科目である。

教授計画

第1週	発音(1) 声調 単母音 複母音
第2週	発音(2) 子音
第3週	発音(3) 鼻音を伴う母音 軽声
第4週	発音(4) 声調変化 数字 名前の尋ね方
第5週	人称代名詞 動詞述語文など
第6週	指示詞 名詞の修飾語(1)など
第7週	反復疑問文など
第8週	疑問詞(1) 所有の「有」など
第9週	形容詞述語文 名詞の修飾語(2)
第10週	連動文 量詞の使い方など
第11週	疑問詞(2) 疑問詞(3)
第12週	場所指示詞 方位詞など
第13週	存在の「有」と「在」
第14週	前置詞(1) 前置詞(2)
第15週	復習

成績評価方法・基準

授業への参加状況、授業の態度、期末試験の結果に基づいて総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業への参加状況を非常に重視する。また、授業を受ける態度（会話の練習、作文の練習、質問の態度など）も期末テスト点数評価の参考になる。積極的に先生と一体となって実のある楽しい授業を期待したい。

テキスト

『中国語の並木道』編集部 編 『中国語の並木道（初級テキスト）』 白帝社

参考書など

『授業の中で紹介します。』

中国語

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

鄭 躍慶

概要

この講義は、中国語Ⅰを習得した学生を対象としている。ここでは、簡単な作文や状況会話や聞き取りの練習を重点としたい。前期を含め、一年間の勉強を通じて、約70の文型と600の単語を身につけることができる。中国語コミュニケーションの基礎的能力を養成する。  
メディア教材なので、ゲーム感覚で中国語を楽しく学習することができる。

達成目標

前期を含め、一年間の勉強を通じて、約70の文型と600の単語を身につけることができる。中国語能力検定試験4級のレベルに対応することが可能である。また中国語の朗読能力や語学力が確実に向上する。立学の精神による人間力の修得に該当する科目である。

教授計画

第1週	年月日・曜日 時間 前置詞(3)
第2週	時刻 名詞の修飾語(3)
第3週	変化の「了」 完了の「了」(1)
第4週	年齢 動詞の重ね型 完了の「了」(2)
第5週	二重目的語 経験の「過」など
第6週	助動詞(1) 十動詞(2)
第7週	助動詞(3) 時間補語など
第8週	回数補語 程度補語
第9週	結果補語 方向補語(1) 方向補語(2)
第10週	人の場所化 進行形など
第11週	比較 助動詞(4) 結果補語・方向補語の可能形
第12週	「着」の用法 存在・出現・自然現象
第13週	「把」の構文 受け身
第14週	接近未来 呼応表現(1)
第15週	復習

成績評価方法・基準

授業への参加状況、授業の態度、期末試験の結果に基づいて総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

基本的に中国語Ⅰと同様。会話の練習や作文の練習や聞き取りの練習などが重点である。

テキスト

『中国語の並木道』編集部 編 『中国語の並木道(初級テキスト)』白帝社

参考書など

『授業の中で紹介します。』

# スポーツ科学

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

## 関 豪

**概 要** スポーツ科学とは、スポーツに関わる身体運動現象を人文社会学あるいは自然科学の研究方法论から探究するものである。スポーツと人間社会との相互関係のあり方について理解を深めるために、スポーツの歴史、発展過程を学び、さらには身体運動の基本的なメカニズムなどを総合的に学ぶ。

**達成目標** スポーツ（運動）は、体力を維持・増進させるための有効な手段の一つとされており、生涯健康な生活を営むためにスポーツ（運動）を活用する機会が多々見受けられる。皆が楽しく、安全にスポーツを行うために、身体運動のメカニズムなどを理解したうえで運動を実践し、立学の精神にも記載があるよう健康の増進について考えることを目的とする。

## 教授計画

第1週	ガイダンス（講義内容、講義の進め方、受講上の注意、成績評価） スポーツ科学とは
第2週	スポーツの歴史および発展について
第3週	社会におけるスポーツ科学の必要性
第4週	身体の仕組み 筋収縮の様式について
第5週	身体的基本的動作 立位について
第6週	身体的基本的動作 身体の重心を求めてみよう！
第7週	身体的基本的動作 歩く動作
第8週	身体的基本的動作 走る動作
第9週	身体的基本的動作 跳ぶ動作
第10週	トップアスリートの動きを視聴してみよう！
第11週	身体の発展的動作 投げる動作（1） 投げる動作には・・・
第12週	身体の発展的動作 投げる動作（2） 合理的な投げ動作
第13週	身体の発展的動作 打つ動作（1） 力強く、効率の良い動きのメカニズム
第14週	身体の発展的動作 打つ動作（2） 筋活動などを参考に経験者と未経験者を比較
第15週	総括 まとめ及びスポーツ種目を一つ取り上げ、種目の特性について考えてみよう！

## 成績評価方法・基準

最終回のまとめ、講義で配布する用紙への記載内容、課題提出を総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プロジェクターを使用し板書の代わりとするので、オリジナルのノートを作成すること。講義中に出される質問時には、お互いの意見を交し合うなど積極的な参加を希望する。

## テキスト

『適宜プリントを配布』

## 参考書など

金子公宥『スポーツバイオメカニクス入門』杏林書院 2006 9784764410794

## スポーツ

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期

1単位 実技

選択

### 関 豪

**概 要** スポーツ（運動）は、体力を維持・増進させるための有効な手段の一つとされており、生涯健康な生活を営むためにスポーツ（運動）を活用する機会が多々見受けられる。数あるスポーツ種目の中には、若年層や高齢者の人々も気軽に取り組むことができるニュースポーツが存在する。スポーツIでは、ニュースポーツの中からソフトバレーボール、ショートテニス、キンボールの3種目を取り上げ実施する。

**達成目標** ニュースポーツとして取り上げたソフトバレーボール、ショートテニス、キンボールの3種目の特性や技術を学位授与方針との関連 把握し、パフォーマンスの向上、さらには立学の精神にも記載されているよう健康の増進について考えることを目的とする。

### 教 授 計 画

第1週	ガイダンス（講義内容、講義の進め方、受講上の注意、成績評価）
第2週	ソフトバレーボール 種目の特性、基礎技術の習得（サーブ、レシーブなど）およびルール習得
第3週	ソフトバレーボール 基礎技術の習得（サーブ、レシーブなど）
第4週	ソフトバレーボール リーグ戦（ゲームの進行・審判の役割）
第5週	ソフトバレーボール リーグ戦（実践）
第6週	ショートテニス 種目の特性、基礎技術の習得（サーブ、ストロークなど）
第7週	ショートテニス シングルスルール説明 シングルス リーグ戦（ゲームの進行・審判の役割）
第8週	ショートテニス シングルス リーグ戦（実践）
第9週	ショートテニス ダブルスルール説明 ダブルス リーグ戦（ゲームの進行・審判の役割）
第10週	ショートテニス ダブルス リーグ戦（実践）
第11週	ショートテニス ダブルス リーグ戦（発展）
第12週	キンボール 種目の特性、リードアップゲーム
第13週	キンボール コンペティションゲーム（ゲームの進行・審判の役割）
第14週	キンボール コンペティションゲーム（実践）
第15週	キンボール コンペティションゲーム（発展） 総括

### 成績評価方法・基準

受講態度を中心に、グループワーク、種目の特性や技術の理解度、パフォーマンスの向上など総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

運動に適した服装、靴を必ず準備し、各自が積極的に参加すること。

### テキスト

『適宜プリントを配布。』

### 参考書など

清水良隆 『ニュースポーツ百科』大修館書店 1997 4469263737

## スポーツ

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期

1単位 実技 選択

### 関 豪

**概 要** スポーツ（運動）は、体力を維持・増進させるための有効な手段の一つとされており、生涯健康な生活を営むためにスポーツ（運動）を活用する機会が多々見受けられる。各自の体力および基礎能力を把握してスポーツに取り組むことが必要である。そこで、スポーツIIでは、数あるスポーツ種目の中から運動強度的にも高く、そして比較的誰もが簡単に取り組むことのできるバドミントンを種目として取り上げ実施する。

**達成目標** 運動強度としては高いレベルにあるバドミントンを実施することにより、各自の体力および基礎能力を把握す  
**学位授与方針** る。また、種目の特性や技術を理解しパフォーマンスの向上に努め、さらには立学の精神にも記載されているよ  
**との関連** う健康の増進について考えることを目的とする。

### 教授計画

第1週	ガイダンス（講義内容、講義の進め方、受講上の注意、成績評価）
第2週	バドミントン 種目の特性、基礎技術の習得（ラケットの握り方・ストローク）
第3週	バドミントン 基礎技術の習得（クリア・ドロップ・ドライブなど）
第4週	バドミントン 基礎技術の習得（スマッシュ・ヘアピンなど）
第5週	バドミントン 基礎技術の習得（サーブなど）およびシングルスルール説明
第6週	バドミントン シングルス リーグ戦（ゲームの進行・審判の役割）
第7週	バドミントン シングルス リーグ戦（実践）
第8週	バドミントン シングルス リーグ戦（発展）
第9週	バドミントン ダブルスルール説明および基礎技術の習得（サーブなど）
第10週	バドミントン ダブルス リーグ戦（ゲームの進行・審判の役割）
第11週	バドミントン ダブルス リーグ戦（実践）
第12週	バドミントン ダブルス リーグ戦（発展）
第13週	バドミントン グループ対抗戦 シングルス
第14週	バドミントン グループ対抗戦 ダブルス
第15週	バドミントン グループ対抗戦 シングルス・ダブルス総括

### 成績評価方法・基準

受講態度を中心に、グループワーク、種目の特性・技術の理解度、パフォーマンスの向上など総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

運動に適した服装、靴を必ず準備し、各自が積極的に参加すること。

### テキスト

『適宜配布する。』

### 参考書など

『最新スポーツルール百科2013』大修館書店 2013 4469267465

## アウトドアスポーツ

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期集中

1単位 実技

選択

國友 宏渉 関 豪

**概 要** 自然の中でエコ・スポーツ (ecological sports) といわれる、他との競争を伴わないアウトドアスポーツ、トレッキング、サイクリング、ラフティング、などを体験することによって、日常では経験できない大自然におけるスポーツの特性を理解し、その実践力を高める。

**達成目標** 大自然の中で、競技スポーツでないエコ・スポーツの意味を理解し、その実践力を高めるとともに、集団生活、  
**学位授与方針** 団体行動のルールやマナーを身につける。同時に、自然や環境問題についても深く考える態度を養う。  
**との関連** また、立学の精神に謳われる健康増進をはかるために、エコ・スポーツが与える身心への影響について学習する。

### 教授計画

第1週	事前講義 ガイダンス：授業のねらい、目的、実践方法、評価について
第2週	事前講義 野外活動、エコ・スポーツ、生涯スポーツについて
第3週	事前講義 スポーツと環境問題について アウトドア・スポーツの方法とマナーについて
第4週	実習 1日目 実習地にバスで移動 移動中、ビデオによるエコ・スポーツの紹介
第5週	実習 1日目 現地散策、サイクリング、野外レクリエーション等
第6週	実習 2日目 ラフティング 用具の学習と安全指導
第7週	実習 2日目 ラフティング 基礎技術の習熟 パドリング等
第8週	実習 2日目 ラフティング 基礎技術の習熟 方向転換等
第9週	実習 2日目 ラフティング 渓流における安全行動の理解と実践
第10週	実習 2日目 ラフティング 渓流を下る 比較的流れの緩やかな場所で安全航行
第11週	実習 2日目 ラフティング 渓流を下る 途中、ボート外からの乗船 救助の仕方
第12週	実習 3日目 移動 トレッキング (小登山)
第13週	実習 3日目 トレッキング (小登山) 山登りのマナーや服装、携行品の学習
第14週	実習 3日目 トレッキング (小登山) 下山の仕方 (注意点等)
第15週	総括、反省、 実習レポート作成

### 成績評価方法・基準

- 1 実習での活動態度、意欲等を評価する
- 2 集団行動の理解と実践について評価する
- 3 エコスポーツと自然についての理解度を評価する

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- 1 事前講義 (実習説明会等) から必ず出席すること
- 2 実習地では時間厳守
- 3 集団行動のルールを守ること

### テキスト

『使用しない』

### 参考書など

『事前講義の中で適宜紹介する。』



## アウトドアスポーツ

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期集中

1単位 実技

選択

國友 宏渉 関 豪

**概要** ウィンタースポーツの代表として、また生涯スポーツとして幅広い年齢層から親しまれているスキー・スノーボードを体験し、冬のアウトドアスポーツについて理解を深め、実践力を高める。実習を通して集団生活、団体行動の要領やルール、マナーを身につける

**達成目標** スキー、スノーボードの基礎技術、応用技術をそれぞれの技術レベルに応じて学習し体得する。また、スキーやスノーボードがなぜ曲がるのかといった、板の構造やスキルのメカニズムについても科学的に理解を深める。集団生活や団体行動の方法を身につける。また、立学の精神に謳われる、健康増進をはかるために、ウィンタースポーツによる健康づくりについて学習する。

### 教授計画

第1週	実習前の講義 実習の目的
第2週	実習前の講義 アウトドアスポーツの特性 スキー、スノーボードの発展史
第3週	実習前の講義 スキー、スノーボードの技術、技術史 スキーの構造
第4週	実習（移動） ビデオによるスキー・スノーボードの基礎知識の習得（午前）
第5週	実習 第1日目（午後） スキー・スノーボードの用具調整
第6週	実習 技術レベル観察による班構成（班分け）
第7週	実習第2日目（午前） 各班ごとに、スキー・スノーボードの基礎技術の習得 技術レベル再確認の上、班員調整（班の移動等）を行う
第8週	実習 基礎技術の習熟 ブルーク ブルークボーゲン
第9週	実習 基礎技術を用いての、多様な斜面での滑降
第10週	実習 2日目（午後） 応用技術の習得 パラレルターン 大回りターン
第11週	実習 応用技術の習熟 ウェーデルン 小回りターン
第12週	実習 応用技術を用いた、多様な斜面での滑降 不整地でのパラレルターンなど
第13週	実習第3日目（午前） 自由滑降 これまでに身につけた技術を用いて、数名のグループで自由に滑降する
第14週	移動（午後） 撮影したビデオ等で、上達のした滑降技術などを確認 今後の課題などを検討する
第15週	実習後の講義 アウトドアスポーツ（スキー・スノーボード）実習に参加して、得た技術や知識、集団行動で身につけたこと等を

### 成績評価方法・基準

- 1 実習での活動態度、意欲等を評価する
- 2 技術及び知識の習得度について評価する

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- 1 事前講義（実習説明会等）も授業の一部であるため、必ず出席すること

### テキスト

『使用しない。』

### 参考書など

『適宜紹介する。』

## ボランティア活動

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前後期

2単位 実習

選択

江草 普二

**概要** 実際に学外のNPO団体に参加しボランティア活動を行います。また、活動内容や活動団体について考察し、報告会での発表を行います。1年間で、合計1週間程度の活動に参加します。活動先や活動内容は、大学から紹介します。活動場所は稲沢市および名古屋市など、周辺市町村を予定しています。

**達成目標** 社会人としての基礎力を獲得することを目指し、ボランティア活動を通して、学内講義だけでは得にくい多様な経験をし、広く社会についての認識を深めます。また、自ら主体的に行動する力やコミュニケーション力を得ることを目標とします。

### 教授計画

第1週	第1回活動 直前説明会
第2週	第1回活動 実施1
第3週	第1回活動 実施2
第4週	第2回活動 直前説明会
第5週	第2回活動 実施1
第6週	第2回活動 実施2
第7週	第3回活動 直前説明会
第8週	第3回活動 実施1
第9週	第3回活動 実施2
第10週	第4回活動 直前説明会
第11週	第4回活動 実施1
第12週	第4回活動 実施2
第13週	第5回活動 直前説明会
第14週	第5回活動 実施1
第15週	第5回活動 実施2

### 成績評価方法・基準

活動への参加と、報告会での発表により評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

4月下旬に、履修希望者に対して説明会を開催する。これに出席した上で履修を申し込むこと。4月下旬から12月までの間に、10数回の活動をボランティア活動運営委員会より紹介する。紹介された中から、5回以上になるよう活動を選択し、参加する。

### テキスト

『各直前説明会にて、参考資料を配付する。』

### 参考書など

『随時紹介する。』

# 情報メディア論

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義 必修

長谷川 聡

**概要** 「情報メディア」とは何か。「情報」と「メディア」の性質を、具体例を挙げて解説する。また、デジタルメディアのしくみと社会的な影響についても触れ、これからの情報メディアの発展についても考える。

**達成目標** 「情報メディア」の意味と性質を知り、デジタル情報メディアの仕組みと応用分野についての理解を深める。「  
**学位授与方針との関連** 情報メディア」にかかわる幅広い分野に興味を持って自ら学ぶ姿勢を身につける。  
 学位授与方針の4コースに共通する基礎知識を身につけるとともに、参加型のアクティブラーニングにより、自ら学ぶ主体性を養成します。

## 教授計画

第1週	「情報メディア」とは何か
第2週	「情報メディア」の具体例
第3週	「情報メディア」の分類
第4週	情報メディアのデジタル化(1) 数値・文字
第5週	情報メディアのデジタル化(2) 画像
第6週	情報メディアのデジタル化(3) 音声・身体情報・そして・・・
第7週	情報メディアのデジタル化(4) デジタル化の意味と可能性
第8週	3D・VRと情報メディア
第9週	ソーシャルメディアの影響
第10週	ケータイ・スマホと情報メディア
第11週	テレビと情報メディア
第12週	情報メディアとヒューマンインタフェース
第13週	メディアリテラシー
第14週	AI(人工知能)・ロボットとの共生
第15週	情報メディアの未来

## 成績評価方法・基準

授業中または授業時間外の課題として、ほぼ毎回課される課題やオンライン上のテストに、参加・回答・取り組むことが評価対象である。成績評価は15週の課題の合計得点を100点満点に換算する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業中にiPadを利用する

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『適宜指示する』

# 情報学概論

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

本多 一彦

**概要** 情報リテラシーなどの演習系科目と相補的に、コンピュータのハードウェアに関連する講義を行う。ただし、講義内容を拡大し、ハードウェア全般について広く学ぶ。情報理論の成果を踏まえて情報処理の基礎となる計算機の基本的仕組みを学ぶ。デジタル情報の記憶・演算・制御について一般的な知識を学び、特に近年発展がめざましいロボットを例に、計測・制御についても基本的内容を扱う。

**達成目標との関連** 情報の収集・整理・発信を行うのに必要なハードウェアに関する知識を高めることを目標とする。講義を通して学位授与方針との関連 情報とは何かを常に意識できるようにする。この講義では情報システムにおいて根幹をなす幅広い基礎的知識全般の修得を目指す。

## 教授計画

第1週	導入：情報の意味とコンピュータとの関わりについて考える
第2週	ハードウェアの5大機能：制御、演算、記憶、入力、出力の各機能について理解する
第3週	CPU：CPUの処理を中心に、コンピュータによる情報の処理とは何であるかについて学ぶ
第4週	コンピュータによる情報の処理：2進数、16進数について理解する
第5週	コンピュータによる情報の処理（文字の表現）：コンピュータ上での文字の処理方法について学ぶ
第6週	コンピュータによる情報の処理（数の表現）：整数型と2進数、2進数の演算について学び、習得する
第7週	コンピュータによる情報の処理（数の表現）：実数型とその精度について学ぶ
第8週	コンピュータによる情報の処理（数の表現）：実数型とその精度について学ぶ
第9週	まとめ；小テストを行うことにより、知識を確かなものにする
第10週	記憶装置の階層構造（主記憶装置）：CPUと主記憶装置間の情報の流れを中心に理解を深める
第11週	記憶装置の階層構造（補助記憶装置）：CPU-主記憶装置-補助記憶装置の情報の流れを中心に理解を深める
第12週	入力装置：装置を網羅的に記憶するだけでなく、マン・マシンインターフェースの観点から理解する
第13週	出力装置：具体的な装置とその特徴について、インターフェースも含めて、最新の情報を把握する
第14週	計測とロボット：ロボットの各種センサーを基に、計測システムについて考える
第15週	デジタルとアナログ：デジタル情報はアナログ情報に比べてどのような利点があるのかを考察し、本講義の総括とする

## 成績評価方法・基準

授業中の小テスト、筆記試験により評価を行う。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

教科書中、本講義に対応する箇所を示すので、充分予習を行うこと。コンピュータのハードウェア一般について広く講義を行うが、実習科目でも常に問題意識を持ち、本講義との関連を考えること。e-learningシステムで小テストを行うが、理解が不十分であった点は講義内容をよく復習すること。

## テキスト

坂下夕里，ラーニング編集部『かんたん合格 IT パスポート教科書 平成30年度』インプレス 2017 13: 978-4295002697

## 参考書など

『講義中に適宜紹介する』

# ITマネジメント

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

吉田 洋

**概要** この講義では、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査を取り上げる。情報システムは多くの人やもの、予算を伴って運営されているので、いかにマネジメントするかが重要なポイントになる。情報システムやソフトウェアは製品を提供するだけでなく、適切なサービスを継続するための管理が必要である。さらに安全性や効率性の面から問題が発生していないか、常に監査という形でチェックが必要である。

**達成目標** 基本情報技術者試験の入門レベルの講義を行う。  
**学位授与方針との関連** プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査の基礎が理解できることが到達目標である。  
 学位授与方針1に該当する。

## 教授計画

第1週	プロジェクト統合マネジメント(1) プロジェクト統合マネジメント(2)
第2週	プロジェクト・スコープ・マネジメント プロジェクト・タイム・マネジメント
第3週	プロジェクト・コスト・マネジメント プロジェクト品質マネジメント
第4週	プロジェクト人的資源マネジメント プロジェクト・コミュニケーション・マネジメント
第5週	プロジェクト・リスク・マネジメント プロジェクト調達マネジメント
第6週	プロジェクトマネジメントの確認テストとその解説
第7週	サービスマネジメント 運用設計・ツール
第8週	サービスサポート サービスデリバリー
第9週	サービスマネジメント構築 ファシリティマネジメント
第10週	サービスマネジメントの確認テストとその解説
第11週	システム監査(1) 監査業務
第12週	システム監査(2) システム監査の目的と手順
第13週	システム監査(3) システム監査のプロセス
第14週	システム監査(4) システム関連の監査、内部統制、ITガバナンス
第15週	システム監査(内部統制含む)の確認テストとその解説

## 成績評価方法・基準

3回の確認テストの合計で評価する。  
 定期テストは実施しない。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

事前に本学WEB CLASS 新基本情報技術者試験教材を見ておいてください。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

根岸良征『基本情報技術者』TAC出版 2016 978-4-8132-6544-2、大滝みや子『これでナットク基本情報技術者午前マネジメント/ストラテジ集中対策』リックテレコム 2012 978-4-8659-4035-0

## 社会調査入門

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

井上 治子

**概要** 社会調査は、社会学などの学問において使用されるだけでなく、官公庁やマスメディア、一般企業におけるマーケティング、労務管理など、幅広い領域で利用されています。この講義では、社会調査が利用されている領域を紹介し、その意義を解説します。また、マスメディアやネットで目にする世論調査などの適切な解釈や、自分で調査を実施するために必要な知識などを解説します。

**達成目標** 情報化社会の中で社会人として生きているにあたって、偏りのない情報収集・分析能力を身に付けることは、ますます重要になっています。この講義は、6つの社会調査士指定科目のうち、最初に受講する科目です。また、**学位授与方針との関連** 資格取得を目指さない人にとっても理解しやすい内容です。目標は、社会調査の種類や歴史、調査倫理などを理解することと、データ収集・分析の基礎的手法を習得することです。

### 教授計画

第1週	社会調査とは何か：官公庁統計・新聞・テレビ・インターネットサイトなど
第2週	適切な社会調査とはどのような調査か：現状で流布している社会調査に問題が見られる例と問題点の理解
第3週	適切な社会調査を行うための条件：仮説を立てることの意味と反証可能性について
第4週	社会調査の種類と調査手順の概要：量的調査の場合、質的調査の場合
第5週	情報収集の方法：図書館の利用、インターネットを用いた情報収集の注意点
第6週	収集した情報の利用：情報の精度の判断、利用目的による情報の適否、引用のマナーなど
第7週	量的調査：仮説の立て方、質問紙、実証方法（社会学研究における具体例の紹介）
第8週	質的調査：仮説の立て方、記録、実証方法（社会学研究における具体例の紹介、DVD活用の例など）
第9週	実際に仮説を立ててみる：各自が関心を持つテーマについて仮説を立て、対象者や調査方法について考察する
第10週	様々な社会調査：様々な目的と利用のされ方（官公庁の統計、企業のマーケティング・労務管理、学術研究）
第11週	社会調査と政策：調査が政策に与えた影響などの例の解説
第12週	社会調査の歴史：これまでに行われてきた社会調査とその方法の遷移
第13週	社会調査の倫理：調査によって得た情報の保持、調査対象者との関係など
第14週	新しい調査方法の模索：映像、web調査などの利用について
第15週	全体のまとめ

### 成績評価方法・基準

定期試験によって評価を行います。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

・予習・復習について授業中に指示しますので、ループリックを参照して着実に実施してください。なお、ループリックの使い方については授業中に説明します。

### テキスト

小林修一 他『テキスト社会調査』梓出版社 4-87262-219-7

### 参考書など

# プログラミング入門

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

必修

小橋 一秀

**概要** 情報メディア学科の情報システム、映像メディア、サウンド制作、メディアプランニングのコース分け以前の基礎段階の受講生に対し、各領域に関するプログラミングのトピックを取り上げ、プログラム作成の実習を通して体験的に学ぶ。

**達成目標** 問題の対象領域と解決手法が提示されている状況で、問題解決のためのプログラムコードを作成し結果を出す。  
**学位授与方針との関連** プログラム制作において、エラーやバグが発生しても自ら解決し、そうできない場合は適切な状況説明を行い助言を求め解決に至ることができる。プログラミングを通して、情報の社会的・文化的機能に注目し、その作用と効果を多面的に捉え、情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨く。

## 教授計画

第1週	アルゴリズム を プログラミング言語のコード を使用せずに表現 Algodoo
第2週	iPadの子供向けプログラム学習アプリで学ぶプログラムの概念 Drop Dots CargoBot Viscuit Scratch Jr.
第3週	ビジュアルプログラミング + ゲーム制作 + Pyonkee でセンサーを利用 Scratch Pyonkee
第4週	物理エンジン と プログラム Algodoo Thyme
第5週	ゲームエンジン Unity の実習 Unity C#
第6週	Swift Playgrounds でプログラム学習 Swift playgrounds Swift
第7週	ビジュアル&サウンドプログラミング Max7
第8週	C Gとプログラム Blender Python The MellowRoom Shader
第9週	シミュレーションとプログラム Scala
第10週	電子工作とプログラム (Arduino入門) ArduinoIDE processing
第11週	アートとプログラム CanTree Viscuit p5.js processing terragen4
第12週	情報の可視化とプログラミング D3.js HTML JavaScript vs code xampp apache
第13週	ネットワークとプログラム クライアント編 JavaScript HTML CSS vs code Inkscape SVG
第14週	ネットワークとプログラム サーバ編 PHP HTML CSS vs code
第15週	人工知能とプログラム Prolog Python anaconda tensorflow

## 成績評価方法・基準

毎回のテーマに応じたプログラムの提出を求める。1.5回分の課題を均等に評価する。各課題の達成度に応じて0～7点で評価する。高い達成度の場合は+1加点する。実力アピール用の特別課題(10点分)を評価に加える。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

各回を独立したテーマと内容で構成するが、開発環境やプログラム言語の一部で以前の回で紹介したものを再度使用する場合がある。欠席した場合はその分を含め予習が必要。演習内容は、Webの資料を見て自習可能である。受講者は課題制作を先に進めてよい。

## テキスト

『Webで教材を公開』

## 参考書など

阿部 和広 『小学生からはじめるわくわくプログラミング』

# ITストラテジ

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

必修

吉田 洋

**概要** この講義では、システム戦略、システム企画、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、ビジネスインダストリー、企業活動、法務を取り上げる。企業における情報システムの利用に関する戦略と、そのシステムを活用して経営を行う戦略に関して、情報技術者として理解しておきたい内容を講義する。

**達成目標** 基本情報技術者試験の入門レベルの講義を行う。  
**学位授与方針との関連** 基本情報技術者としてシステム戦略、システム企画、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、ビジネスインダストリー、企業活動、法務の基礎が理解できることが到達目標である。  
 学位授与方針1に該当する。

## 教授計画

第1週	情報システム戦略、業務プロセス
第2週	ソリューションビジネス、システム活用促進・評価
第3週	システム戦略の確認テストとその解説
第4週	システム化計画、定義要件、調達計画・実施
第5週	システム企画の確認テストとその解説
第6週	経営戦略手法、経営管理システム
第7週	経営戦略マネジメントの確認テストとその解説
第8週	技術開発戦略の立案、技術開発計画
第9週	ビジネスシステム
第10週	エンジニアリングシステム e-ビジネス、民生機器、産業機器
第11週	技術戦略マネジメントとビジネスインダストリーの確認テストとその解説
第12週	経営・組織論
第13週	OR・IE、財務会計(1)
第14週	財務・会計(2)、法務
第15週	企業活動、法務の確認テストとその解説

## 成績評価方法・基準

5回の確認テストの合計で評価する。  
 定期テストは実施しない。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

事前に本学WEB CLASS 新基本情報技術者試験教材を見ておいてください。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

根岸良征『基本情報技術者』TAC出版 2016 978-4-8132-6554-2、大滝みや子『これでナットク基本情報技術者午前マネジメント/ストラテジ集中対策』オーム社 2012 978-4-865-94035-0



## 情報処理演習

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 演習

選択

松原 友子

**概要** 情報リテラシーで得られた基礎的な情報活用能力に加え、情報機器の高度な操作技術の習得を目指す。前半は、表計算ソフトの応用的な技術を習得する。後半は、表計算やデータベースを日常業務の中で使用する際の手順をマクロ言語（VBA）で定義・カスタマイズする方法を学び、実際に作成する。

**達成目標** Excelでは、データ解析とグラフ作成の手法を学び、繰り返し実習を重ね、速く、かつ正確に行える技術を身につける。「同じような操作を繰り返している」、「面倒な処理を時間をかけて行っている」のであれば、それをボタン1つで実行可能なVBAマクロが作成できるレベルまで技術を習得して欲しい。なお、本講義は、ディプロマポリシーにおける情報システムコースの関連科目である。

### 教授計画

第1週	表計算<1> 判断文、端数処理、順位付け、並べ替え
第2週	表計算<2> グラフ作成
第3週	表計算<3> 端数処理と桁数の指定の仕方、入れ子の判定文
第4週	表計算<4> 表検索、判断文と論理演算の組み合わせ
第5週	表計算<5> 判断文と表検索の組み合わせ
第6週	Excel VBA<1> メッセージボックスとインプットボックス
第7週	Excel VBA<2> オブジェクトの基本
第8週	Excel VBA<3> 条件分岐
第9週	Excel VBA<4> 繰り返し操作
第10週	Excel VBA<5> 変数の型宣言と配列
第11週	Excel VBA<6> プロシージャとオブジェクト
第12週	Excel VBA<7> セル操作の基本
第13週	Excel VBA<8> セル操作の実践例
第14週	Excel VBA<9> ユーザフォーム
第15週	Excel VBA<10> まとめ、期末試験について

### 成績評価方法・基準

課題の内容と提出状況、および期末試験の成績で総合的に判定する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

情報実習室で情報機器を操作しながら講義を行う。毎授業時間内に課題を仕上げて提出する。

### テキスト

七条達弘, 渡辺健, 鍛冶優 『やさしくわかるExcel VBAプログラミング』ソフトバンククリエイティブ 2013 978-4-7973-7408-7

### 参考書など

『なし』

# ビジネスコミュニケーション

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 演習

選択

稲葉 寿美

概要 ビジネスシーンなどにおいて、好感度の高いコミュニケーションをとる話し方と、人前で堂々と話すテクニックを身につける。

達成目標 会話、スピーチを初め、あらゆるコミュニケーションの表現力、説得力を高める。  
 学位授与方針 社会に出て基本となるコミュニケーション力を身に付け、情報、文化等について正確で分かりやすい伝達能力を  
 との関連 持つ。  
 ディプロマポリシーにおける「社会人基礎力の養成」に該当する科目である

## 教授計画

第1週	発声 発音
第2週	美しい言葉使い
第3週	対話術 1 基本のマナー
第4週	対話術 2 話し上手は聞き上手
第5週	対話術 3 話のネタの見つけ方
第6週	人前で話す力 1 好感度アップの話し方
第7週	人前で話す力 2 説得力のある話し方
第8週	人前で話す力 3 名スピーチから学ぶ
第9週	プレゼン能力を高める 1
第10週	プレゼン能力を高める 2
第11週	表現力を高める日本語 1 いい文章から学ぶ
第12週	表現力を高める日本語 2 実践編
第13週	自分の話し方のくせを見つける
第14週	自己PR録画・演習
第15週	総合合評会

## 成績評価方法・基準

授業への参加状況、態度、テスト

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義のあと実践を行う

## テキスト

『「魅せる話し方」(講師作成の冊子を使用)』

## 参考書など

『授業中に適宜指示。』

情報と社会

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

井上 治子

概要 情報化の進展が社会をどのように変化させていくかについて、ネット、および、リアルな「コミュニティ」の観点から考察した論文集を紹介し、ネットビジネス、社会学、科学思想史、霊長類研究など、様々な専門知識を参照しながら、近未来のコミュニティについて考えてみましょう。

達成目標 情報技術が社会・文化に与える影響について、コミュニティ/共同体の観点から考察できる能力を身につけます  
学位授与方針との関連

教授計画

第1週	授業の進め方とテキストおよび監修・著者らの紹介 日本のインターネットコミュニティ1 ・ネットコミュニティ誕生の歴史とネットコミュニティの現状
第2週	日本のインターネットコミュニティ2 ・人はコミュニティに何を求めるのか? についての考察
第3週	ソーシャルメディアとは何か? 1 ・ソーシャルであることと、ソーシャルでないことの相違
第4週	ソーシャルメディアとは何か? 2 ・ソーシャルネットワーキングサービス、ソーシャルメディアが目指す方向性
第5週	コミュニティサイト運営術1 ・運営の諸段階および活動段階に求められること
第6週	コミュニティサイト運営術2 ・コミュニティの持続段階に求められること
第7週	成功するコミュニティの特徴1 ・リリースまでに決めるべきこと
第8週	成功するコミュニティの特徴2 ・ユーザーの獲得と、拡大のためにすべきこと
第9週	人間のコミュニティの特徴1 ・サル学から見た人間の進化とコミュニティ
第10週	人間のコミュニティの特徴2 ・サル学から見たネットコミュニティの限界点
第11週	情報技術はシンギュラリティをもたらすか? 1 ・科学思想史的に見た情報技術の意味
第12週	情報技術はシンギュラリティをもたらすか? 2 ・ローカルへの回帰
第13週	コミュニティのリーダーとはどのような人か? 1 ・ネットコミュニティの盛衰例
第14週	コミュニティのリーダーとはどのような人か? 2 ・コミュニティの形成と、組織運営の違い
第15週	インターネットと人間の未来

成績評価方法・基準

- 1 基本的には、定期試験の結果により評価します。
- 2 講義中に、受講生の見解・意見を聞くことがあります。ここで、積極的に応えてくれると、「ポイント」がつき、評価に加算します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・資料としてインターネット上の画像や映像を随時参照します。
- ・予習・復習について授業中に指示しますので、ループリックを参照して着実に実施してください。なお、ループリックの使い方については授業中に説明します。

テキスト

近藤淳也『ネットコミュニティの設計と力』角川学芸出版 2015 978-4-04-653885-7

参考書など

# プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

長谷川 聡

**概要** C言語によるプログラミングの演習を行う。C言語は、実用アプリケーションの開発、ゲーム開発、CGや画像処理、数値計算や研究用、機械制御など応用範囲が広く、ほとんどの情報処理技術者が身につける言語であるといえる。この授業では、実際にコンピュータに向かってC言語でプログラムを作りながら基本事項を学ぶ。

**達成目標** 基本的なプログラミングから始めて、関数を使ったC言語のプログラミングスタイルを身につけるまでを前期（学位授与方針との関連 プログラム演習I）の目標とする。読みやすい標準的な書式でプログラムを書くことができ、自ら考えて問題解決に利用できるプログラミングの能力を養うことを目指す。  
**学位授与方針との関連** 学位授与方針の「情報システムコース」および他のコースの基礎となるプログラミング技術を習得する。

## 教授計画

第1週	イントロダクション この講義の位置づけと意義、プログラミングのしくみとC言語の応用範囲
第2週	第0章 ソフトウェア開発とプログラミング 「ソフトウェアの開発手順」「プログラミングの手順と道具」「環境と操作コマンド」
第3週	第1章 さっそくプログラミング
第4週	第2章 変数と値、データ型、演算と演算子 「変数と値」「データ型」
第5週	2章つづき 「演算と演算子」
第6週	第3章 制御構造 「if文（選択）」
第7週	3章つづき 「switch文（多分岐）」
第8週	3章つづき 「while文（前判定反復）」「do～while文（後判定反復）」
第9週	3章つづき 「for文（回数指定反復）」
第10週	3章つづき 「多重ループ」「無限ループと補助制御文」
第11週	第4章 関数を作って使う 「関数の定義・宣言・呼び出し」
第12週	4章つづき 「引数や返却値がある関数」
第13週	4章つづき 「再帰」
第14週	応用演習
第15週	応用演習つづき プログラムの提出・今後のプログラミングの学習とソフトウェア開発の可能性について

## 成績評価方法・基準

プログラミングに取り組む姿勢（自分の力で考え、プログラムを書けるようになるための努力をすること）を評価する。  
また、作成したプログラムを提出してもらい、これも評価対象とする。試験は行わない。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回出席すること。わからないことは、質問して全て理解するように心がけること。プログラムを書けるようになりたいという意志を持つこと。授業時間以外にも時間をつくってプログラミングに取り組むこと。

## テキスト

長谷川聡 著『改訂新版 よくわかるC言語 - イメージと例題で理解する』近代科学社 ISBN 4-7649-0319-9

## 参考書など

各人の要望に応じて個別に紹介する。『なし』

## プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

森 博

### 概 要

プログラム言語『C』を使って、プログラミングの基礎から順次応用に向けて、丁寧に学ぶ。1年次で必修の『プログラミング入門』では、プログラムとは何か、プログラミングとは何か、Windowsプログラミングの基礎などについて一通り学んだと思うが、本演習では、プログラミング環境の簡素化をはかり、『アルゴリズムとデータ構造』を中心に理解を深める。

### 達成目標 学位授与方針 との関連

演習においては、大学のPCを中心に行うが、家庭のPCや学科で無償貸与しているタブレットにおいてもプログラミングできるようになるのが目標である。どのようなプログラミング環境においても、ある程度のプログラムであれば、自信を持って作成できる能力の養成が目標である。本講義は、主にディプロマポリシーにおける情報システムコースの『プログラミングやシステム開発の手法』に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	導入 PCでのプログラミング環境の準備。エディタとコンパイラの調整。ノートPCのプログラミング環境準備。iPadアプリ「CodeToGo」の説明。
第2週	第1章 C言語によるプログラミング
第3週	第2章 データ型と変数、演算と演算子
第4週	第2章の続き：変数の初期化、キャスト演算子、基本データ型の変換指定子
第5週	第2章の続き：入力と出力、代入と参照、複合代入演算子
第6週	第3章 制御構造
第7週	第3章の続き：if文、switch文
第8週	第3章の続き：for文
第9週	第3章の続き：while文、do ~ while文、無限ループ
第10週	第4章 関数
第11週	第4章の続き：関数のスコープ、関数の引数と返却値
第12週	第4章の続き：再帰
第13週	鍛錬問題演習（範囲：入力と出力、算術演算など）
第14週	鍛錬問題演習（範囲：制御構造）
第15週	鍛錬問題演習（範囲：関数）

### 成績評価方法・基準

毎回提出の講義のまとめの提出状況と練習課題および鍛錬問題の達成度を総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業中に出された課題は、授業時間中にプログラムを作成し、レポートフォルダに提出する。

### テキスト

長谷川聡『改訂新版 よくわかるC言語』近代科学社

### 参考書など

柴田望洋『新・明解C言語・入門編』SBクリエイティブ 2014 ISBN978-4-7973-7702-6、由梨かおる『新・解きながら学ぶC言語』SBクリエイティブ 2016 ISBN978-4-7973-8409-3

## ソフトウェア基礎

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

必修

本多 一彦

**概要** プログラミング系の演習科目と相補的に、コンピュータのソフトウェアに関連する講義を行う。内容はアルゴリズムからプログラミングまで多岐にわたるが、コンパイラの働きを通してコンピュータにおけるソフトウェアの動作原理と、ソフトウェア開発手順の意味に関する理解を深める。

**達成目標** プログラミング系の演習科目と相補的に、コンピュータのソフトウェアに関連する講義を行う。内容はアルゴリズムからプログラミングまで多岐にわたるが、コンパイラの働きを通してコンピュータにおけるソフトウェアの動作原理と、ソフトウェア開発手順の意味に関する理解を深める。この講義では情報システムにおいて根幹をなすプログラミングに関する基礎的知識全般の修得を目指す。

### 教授計画

第1週	ソフトウェアの特徴：ハードウェアに比べ、なぜソフトウェアは、その特徴を掴みにくいのかについて議論する
第2週	OS(1)：より複雑で高機能になった一方で、その存在を意識することがなくなった基本ソフトウェアについて、その仕組みと機能を再認識する
第3週	OS(2)：実際に利用されている各種 OS について、その歴史についてふれることにより、基本ソフトウェアの重要性を確認する
第4週	プログラミング(1)：アルゴリズムについて、具体例を基に理解を深める
第5週	プログラミング(2)：プログラムの作成手順について理解し、実践できるようにする
第6週	プログラミング(3)：開発工程管理ツールなどプログラミングで必要なユーティリティについて理解し、利用できるようにする
第7週	プログラミング言語の種類(1)：様々なプログラミング言語について、その命令や、制御構造を知ることにより、それらがどのような場面で用いられるかを理解する
第8週	プログラミング言語の種類(2)：ネットワークに対応したプログラミング言語について、その特徴を把握する
第9週	プログラミング言語の実例：従来のコードを打ち込むプログラミング言語に加えて、ビジュアルプログラミング言語の実例を示し、将来のプログラミングについて考察する
第10週	まとめ；小テストを行うことにより、知識を確かなものにする
第11週	機械語への翻訳(1)：コンパイラとインタープリタの特徴について理解する
第12週	機械語への翻訳(2)：スタックの仕組みについて理解する
第13週	機械語への翻訳(3)：スタックを用いることによりプログラム言語がどのように機械語に変換されていくのかを理解する
第14週	自然言語処理と形式言語処理：自然言語とプログラミング言語の類似点と相違点を考察する
第15週	総括：第1週で議論したソフトウェアの特徴について、本講義を履修することにより、どのようにその認識が深まったのかを話し合う

### 成績評価方法・基準

授業中の小テスト、レポート、筆記試験により評価を行う。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

e-learning システムに資料を提示するので、事前に内容を把握しておくこと。コンピュータのソフトウェア一般について広く講義を行うが、実習科目でも常に問題意識を持ち、本講義との関連を考えること。講義中に行う小テストで理解が不十分であった場合は、講義内容をよく復習しておくこと。

### テキスト

『なし(適宜プリントを配布する)』

### 参考書など

『講義中、適宜指示する』

## 社会調査方法

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

井上 治子

**概要** 社会調査士の指定科目です。この講義では、データ分析の前段階で必要となる知識や技能について学びます。資料やデータを収集し、整理するという、調査の企画・設計、実施方法などが主たる内容です。ミニ調査を計画し、実施することで、調査企画・設計に始まり、サンプリング、調査票の作成・実施、データの整理の仕方など社会調査の方法論の基礎を身につけます。

**達成目標** 社会人の基礎力として偏りのない社会観を獲得するためには、情報収集・分析能力が欠かせません。それら能力を獲得するために、ミニ調査の計画・実施を通じて、手順を理解し、自分の力で調査を計画、実施するための基本的な力をつけることが目標です。

## 教授計画

第1週	ガイダンス 講義の目的、内容、ねらい、注意点などについて。
第2週	社会調査の企画と設計 何を知りたいのか、何を調べたいのか、調査目的と調査方法の適合性などについて。
第3週	標本抽出の方法 全数調査と標本調査、ランダムサンプリングなどについて。
第4週	質問紙の作成 1 本講義で実施する質問紙を企画し、設計する。
第5週	質問紙の作成 2 調査目的の明確化、質問項目のワーディングなどを行う。
第6週	質問紙の作成 3 あいまいな設問や誘導的な内容の質問などについて、質問紙のブラッシュアップを行う。
第7週	質問紙調査の実施 質問紙を調査対象者に実施し、回収する。
第8週	調査データの整理 1 エディティングについて解説し、回収した質問紙について実際にエディティングを行う。
第9週	調査データの整理 2 コーディングについて解説し、回収した質問紙について実際にコーディングを行う。
第10週	調査データの整理 3 回収されたデータを入力する。
第11週	調査データの整理 4 データ・チェック(データ・クリーニング)について解説し、実際にデータ・チェックを行う。
第12週	調査データの分析 1 平均(分散)、単純集計、度数分布などについて、Excelを用いて分析する。
第13週	調査データの分析 2 クロス集計、相関係数、単回帰分析などについて、Excelを用いて分析する。
第14週	グラフの作成 円グラフ、棒グラフ、折れ線グラフなどを作成する。
第15週	まとめ レポート作成についての注意など。

## 成績評価方法・基準

レポート提出を中心に採点します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・演習が中心です。Excelによるパソコン実習もありますが、丁寧に説明するので、安心して受講してください。
- ・予習・復習について授業中に指示しますので、ルーブリックを参照して着実に実施してください。なお、ルー

## テキスト

小林修一『テキスト社会調査』梓出版社 2005 978-4872622195

## 参考書など

『講義にて提示する。』

情報と法律

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

江草 普二

概要 情報の持つ意味、その重要性を認識し、情報の発信者・情報の受け手さらに情報をオープンにされる側など様々な角度からの法制度を客観的に判断できるように十分な知識を身につける。

達成目標 関連法体系の概要を知識として持ち、何が常識であるかについての的確な判断力を身につける。その上でまた  
学位授与方針 にあふれる情報の中で何を取り何を排除するかの情報についての感性を養うことによって、問題解決の正しい道  
との関連 を見いだすことができる能力を修得させる。

教授計画

第1週	情報の歴史と伝達手段の変化
第2週	表現の自由とその制約
第3週	情報公開制度と個人情報保護法
第4週	インターネットの問題点 プライバシーの保護と匿名性の悪用 ネット取引
第5週	インターネットの問題点 消費者保護 不正アクセス
第6週	インターネットの問題点 著作権とその期間 わいせつ物陳列罪と所持罪
第7週	インターネットの問題点 児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律
第8週	ビジネスモデル特許
第9週	新聞と情報産業
第10週	放送と法律
第11週	インターネットと放送
第12週	裁判と情報
第13週	プレゼンテーション 不正な手段による情報取得について
第14週	プレゼンテーション 新しい著作権について
第15週	プレゼンテーション 情報操作について

成績評価方法・基準

受講人数によるが、できるだけ全員にプレゼンテーションを実施して評価する。。評価は毎回のコメント提出を加味して評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義内容は社会的な事件などが発生した場合に変更の可能性がある。  
毎回授業終了前に講義中の問題点についてコメントを書く。それが提出されないと出席とカウントされないから注意すること。

テキスト

『なし』

参考書など

石村・堀部編『情報法入門』法律文化社 2000 4-589-02144-7、高橋・松井編『インターネットと法 第3版』有斐閣 2004 4-641-12946-0



## プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

長谷川 聡

**概要** 前期の必修科目「プログラム演習I」に続いてC言語によるプログラミングの演習を行う。実際に、コンピュータに向かってプログラムを作りながらC言語の文法事項をひとつおぼろげに学ぶ。実践的かつ応用的なプログラミングにも挑戦する。教員が教科書の例題に沿って基本事項を解説するので、受講生は各自で演習問題や応用問題に挑戦し、わからないことや疑問点を質問すること。

**達成目標** 前期に学んだ制御構造や関数を使った構造的なプログラミングを習得していることを前提に、この授業では、ポインタやデータ構造などをふくめC言語をひとつおぼろげに学び終え、実践的なプログラムを作成できる力を養う。  
**学位授与方針との関連** 学位授与方針の「情報システムコース」および他のコースの基礎となるプログラミング技術を習得する。

### 教授計画

第1週	この授業の位置づけとプログラミングの応用範囲 構造化プログラミングについての復習
第2週	第1～4章の復習 プログラミング課題「制御構造」「関数の利用」
第3週	第5章 配列 「配列の宣言と利用」「配列の初期化」
第4週	5章つづき 「配列を引数とする関数」「多次元配列」
第5週	第6章 文字と文字列 「文字列は文字の配列」「文字列の代入」
第6週	6章つづき 「文字列の初期化」「文字の正体はASCIIコード」
第7週	6章つづき 「ライブラリ関数を使った文字と文字列の操作」
第8週	第7章 アドレスとポインタ 「変数のアドレスと変数を指すポインタ」
第9週	7章つづき 「アドレス渡しの引数」
第10週	7章つづき 「配列とポインタ」
第11週	第8章 構造体とデータ構造 「構造体の定義と宣言」「構造体の配列」
第12週	8章つづき 「構造体とポインタ」「データ構造」「メモリの動的割り付け」
第13週	第9章 ファイル操作
第14週	応用演習
第15週	応用演習つづき プログラムの提出・今後のプログラミングの学習とソフトウェア開発の可能性について

### 成績評価方法・基準

プログラミングに取り組む姿勢（自分の力で考え、プログラムを書けるようになるための努力をすること）を評価する。  
また、作成したプログラムを提出してもらい、これも評価対象とする。試験は行わない。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回出席すること。わからないことは、質問して全て理解するように心がけること。プログラムを書けるようになりたいという意志を持つこと。授業時間以外にも時間をつくってプログラミングに取り組むこと。

### テキスト

長谷川聡 著『改訂新版 よくわかるC言語 - イメージと例題で理解する』近代科学社 2005 ISBN 4-7649-0319-9

### 参考書など

『各人の要望に応じて個別に紹介する。』、『iPadで実行できるアプリも紹介する』

## プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

森 博

### 概 要

プログラム言語Iに引き続き、プログラム言語『C』を使ったプログラミング技法について、基礎的な事柄から丁寧に学んでいく。内容的には、前期だけでは網羅できなかった部分を中心に、プログラミング技法の中核である、「配列」、「ポインタ」、「構造体」などの事柄をなるべくわかりやすく学習していく。応用課題として、ピンゴゲームや石取りゲームのプログラムを扱う。

### 達成目標 学位授与方針 との関連

プログラム演習Iでは、Cプログラミングの基本をマスターすることをベースに、短いプログラムなら自信を持って作れることを目標としたが、本授業では、さらに、やや高度で実用的なプログラムにも挑戦する。本講義は、主にディプロマポリシーにおける情報システムコースの『プログラミングやシステム開発の手法』に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	プログラム演習Iの復習
第2週	第5章 配列
第3週	第5章の続き：配列の初期化、配列を引数とする関数
第4週	第5章の続き：多次元配列、鍛錬問題演習・その4
第5週	第6章 文字と文字列
第6週	第6章の続き：文字列の初期化、文字列の代入、文字列操作関数
第7週	第7章 アドレスとポインタ
第8週	第7章の続き：アドレス渡しの引数と値渡しの引数、配列とポインタ
第9週	鍛錬問題演習・その5
第10週	第8章 構造体とデータ構造
第11週	第8章の続き：構造体の配列、構造体とポインタ
第12週	第9章 ファイル操作
第13週	鍛錬問題演習・その6
第14週	応用問題演習・ピンゴゲームプログラミング
第15週	応用問題演習・石取りゲーム（ニムゲーム）プログラミング

### 成績評価方法・基準

毎回提出の講義のまとめの提出状況と練習課題および鍛錬問題の達成度を総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業中に出された課題は、授業時間中にプログラムを作成し、レポートフォルダに提出する。

### テキスト

長谷川聡『改訂新版 よくわかるC言語』近代科学社

### 参考書など

中村隆一『学生のための詳細C』東京電機大学出版局、河西朝雄『C言語標準文法ポケットリファレンス』技術評論社、坂下夕里『トレーニングドリルC』翔泳社

## 社会調査実習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

選択

井上 治子

**概要** 社会調査士指定科目の最後に受講する科目です。この講義では、実際に「情報化社会」をテーマとした調査を実施します。他の社会調査士指定科目で学んだ内容を復習しつつ、下準備としての情報収集作業、調査テーマの検討、仮説構築、質問文の作成、調査の実施、データの整理と分析、報告書の作成という社会調査の全工程を体験します。

**達成目標** 社会人基礎力として、偏りのない社会観を得るために必要な、情報収集・分析能力と、能動的に考える力の獲得  
**学位授与方針との関連** を目指します。社会調査の一連のプロセスを実際に経験することを主たる目的とし、それを通して、社会調査を企画・立案・実施できる能力を養うことが目標です。

### 教授計画

第1週	イントロダクション 社会調査の方法と当講義の進め方について
第2週	調査テーマ 情報化社会に関する概説と問題意識についての検討
第3週	調査テーマ 問題意識に沿った「情報化社会」に関する情報の収集
第4週	調査テーマ 調査テーマについての考察と中間報告
第5週	調査設計に関する概説
第6週	仮説構築と調査項目の設定
第7週	質問文の作成
第8週	聞き取り調査の実施
第9週	聞き取り調査の実施（継続）
第10週	聞き取り調査の実施（継続）
第11週	調査データの整理
第12週	調査データの分析
第13週	調査データの考察
第14週	調査報告書の作成
第15週	調査報告書の作成（継続）

### 成績評価方法・基準

調査への参加態度と報告書などによって総合的に評価します。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・6つの社会調査士指定科目の最終仕上げに当たります。「社会調査入門」、「社会調査方法」、「データ解析」などで学んだことをふまえて実習を行います。
- ・予習・復習について授業中に指示しますので、ループリックを参照して着実に実施してください。なお、ルー

### テキスト

『随時資料を配布する。』

### 参考書など

小林修一 他『テキスト社会調査』梓出版社 2005 4-87262-219-7

## 基本情報技術

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

吉川 遼

概要 情報技術全般に関する基礎的な知識を確認し、情報メディアに関する学習の基礎力を身につける。

達成目標 基本情報処理技術者試験（IPA:情報処理推進機構）の合格と同程度の知識技能の習得・理解を目指す。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	テクノロジー系の基礎(1) コンピュータ理論、アルゴリズム、ハードウェア
第2週	テクノロジー系の基礎(2) ソフトウェア、データベース、ネットワーク
第3週	テクノロジー系の基礎(3) 開発工程、テスト
第4週	マネジメント系の基礎 プロジェクトマネジメント、システム監査
第5週	ストラテジ系の基礎(1) アプリケーション・アーキテクチャ
第6週	ストラテジ系の基礎(2) プロセス改善、システム投資
第7週	基礎の振り返り 中間テスト
第8週	テクノロジー系の応用(1)
第9週	テクノロジー系の応用(2)
第10週	マネジメント系の応用
第11週	ストラテジ系の応用(1)
第12週	ストラテジ系の応用(2)
第13週	総合演習(1)
第14週	総合演習(2)
第15週	最終試験

### 成績評価方法・基準

中間試験と総合演習、最終試験により評価する

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回復習を行い、わからないことをそのままにしない

### テキスト

『未定』

### 参考書など

栢木 厚 『平成30年度 イメージ&クレーパー方式でよくわかる栢木先生の基本情報技術者教室』技術評論社 2017  
4774193275

## 情報と職業

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

江草 普二

**概要** 情報技術の発展が、産業あるいは産業構造に様々な変化を及ぼし、情報と職業のかかわりおよび職業人としてのあり方などに大きな変化をもたらしている。情報化社会の進展に伴って、働く環境や職業に対する価値観などがどう変わったのかを事例やデータ等により学ぶ。情報化社会の進展と職業、職業倫理を含む職業観と勤労観を主なテーマとする。

**達成目標** 大学卒業の進路や職業を選択するために応用できる知識を得ることを目指す。学位授与の方針として「情報の社会的・文化的機能に注目し、その作用と効果を多角的に捉え高度情報化社会で不可欠な情報システムやネットワークに関する知識を身につける」ことを掲げる。

## 教授計画

第1週	ビジネスと情報化 企業を取り巻く情報化の現状について学ぶ。
第2週	ビジネスプロセス サービスや製品の提供など、ビジネス活動に果たす情報の役割について学ぶ。
第3週	電子商取引 インターネットを利用して行われる商取引の主な形態について学ぶ。
第4週	インターネットと意識の変化 インターネットの普及が、人々の意識にどのような変化をもたらしているかについて学ぶ。
第5週	ビジネスとインターネット インターネットに関連したビジネスについて学ぶ。
第6週	情報化と就業構造の変化 情報化の進展が、就業構造にどのような変化を与えているかについて学ぶ。
第7週	情報化の進展と職業 情報化社会の雇用、労働、職業、職業観について学ぶ。
第8週	テレワークの現状 テレワークの形態、実態、効果、問題点などについて学ぶ。
第9週	情報化を支える環境 コンピュータ産業、情報サービス産業、電子ネットワーク市場について学ぶ。
第10週	コンピュータ技術の進歩 マイクロプロセッサ、メモリなどのコンピュータ技術の進歩について学ぶ。
第11週	情報化の進展 家庭生活、地域社会などにおける情報化をめぐる動きについて学ぶ。
第12週	情報サービス産業の現状 情報サービス産業の業界構造、発展の経緯、動向、課題などについて学ぶ。
第13週	情報化社会の犯罪と情報倫理 セキュリティ、プライバシー、知的財産権について学ぶ。
第14週	情報セキュリティ・マネジメント 情報セキュリティの脅威、セキュリティ対策などについて学ぶ。
第15週	まとめ

## 成績評価方法・基準

定期試験による。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

パワーポイントを使ったプレゼンテーション形式で進行。

## テキスト

『無し』

## 参考書など

『講義中に適宜紹介する。』

情報と教育

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

長谷川 聡

**概要** 「情報」と「教育」に関して、「情報」についての教育、情報技術を使った教育、「教育」を情報から見る、機械と学習、の4つの視点から考える。メディアリテラシー・情報教育・e-Learning・情報機器と人間の関係・学習者特性・機械学習（人工知能）などについて知識を深め、情報化社会で活躍する人間として、情報と教育に関する職業人としてのあり方について考察する。

**達成目標** 「情報」の学び方や教育との関係に関する理解を深める。教職課程の受講生には、情報と人間そして職業としての教育について十分な見識を身につけることが目標となる。学位授与方針の「情報の社会的・文化的機能」のうち「教育」分野に関連する専門知識を身につけ、参加型のアクティブラーニングにより、「グループ活動を企画・体験し、主体性、コミュニケーション力、協調性」を養成する。

教授計画

第1週	イントロダクション 「情報」と「教育」について
第2週	「情報」についての教育（1） 情報リテラシーと情報教育
第3週	「情報」についての教育（2） 広がる「プログラミング教育」
第4週	「情報」についての教育（3） メディアリテラシー教育
第5週	情報技術を使った教育（1） e-Learning・CAI・WB T・m-Learning
第6週	情報技術を使った教育（2） 応用事例と実践事例 タブレット端末の教育利用とアクティブラーニング
第7週	情報技術を使った教育（3） あたらしい教育環境と教育の方法 オンライン学習とオープンエデュケーション
第8週	「教育」を情報から見る（1） 教育の役割
第9週	「教育」を情報から見る（2） 「わかる」ことと「できる」こと
第10週	「教育」を情報から見る（3） 人間の成長と教育
第11週	「機械と学習」（1） 情報機器の教育化（情報機器の人間工学）
第12週	「機械と学習」（2） 人工知能と機械学習
第13週	「機械と学習」（3） ロボットとの共生
第14週	まとめ（1） 討論：「情報教育」はどうあるべきか
第15週	まとめ（2） 討論：情報化の中で未来の「教育」はどうあるべきか

成績評価方法・基準

毎時間のオンライン課題への回答や取り組み、アクティブラーニングへの参加状況の評価得点の合計を学期末に100点満点に換算して成績を評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

i Padを利用する。講義形式を主とするが、講義中に学生側からの発言を求めることがある。積極的な参加を望む。

テキスト

『なし』

参考書など

『適宜紹介する。』

# メディア・イングリッシュ

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

深澤 明利

**概要** 本講義では、インターネットおよびテクノロジーに関するさまざまなトピックを扱うテキストを用い、英文の読解力の向上、および幅広い教養を身につけることを目的とします。毎回、1章分を学びます。また、授業では本文の読解とともにテキストに用意されたさまざまな問題を解きます。なお、予習と復習の徹底をはかるため、毎回小テストを実施します。

**達成目標** ・英文で論じられている内容を正確かつスピーディに読解することができる  
**学位授与方針との関連** ・インターネットおよびテクノロジーに関するさまざまな知見を身につけるとともに、それらを批判的に考察することができる  
 ディプロマポリシーにおける「社会人基礎力の養成」人間力を高める科目に該当する

## 教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	「ソーシャル・ネットワーク」
第3週	「ストリーミング」
第4週	「ポッドキャスト」
第5週	「RFID」
第6週	「人工知能」
第7週	「自動化装置」
第8週	まとめ (1)
第9週	「ティム・バーナーズ・リー」
第10週	「ジェフ・ベゾスとアマゾン」
第11週	「スティーブ・ジョブズ」
第12週	「ウィキペディア」
第13週	「オンライン学習」
第14週	「ツイッター」
第15週	まとめ (2)

## 成績評価方法・基準

授業内演習への積極的な参加頻度: 20% / 課題: 10% / 中間試験: 30% / 期末試験: 40%  
 授業回数の3分の1を欠席した場合、成績は認定されません。また、遅刻3回を欠席1回として扱います。なお、20分以上の遅刻は欠席と見なします。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

予習していることを前提に授業を行います。それゆえ、しっかりと準備をしたうえで授業に臨んでください。また、毎回、小テストを課しますので、各回で扱うユニットの単語を覚えて授業に臨んでください。なお、授業には必ず辞書を持参してください。

## テキスト

Daniel O'Keefe, 芝垣哲夫 『インターネットが生み出す未来社会』成美堂 2017年 9784791960262

## 参考書など

『なし』

# ビジネス・イングリッシュ

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

深澤 明利

**概要** 本講義では、TOEICテストの対策を通じ、実用的な英語力を向上させることを目的とします。また、TOEICテストの各パートを正確かつスピーディに解くための要諦を解説するとともに、当該テストにおける頻出語彙や熟語や構文、および基本的な文法の知識の定着化を図ります。さらに、小テストや課題を通じ、授業外の学習の習慣化を図ります。本講義は学期中におけるTOEICテストの受験を単位認定の必須事項とします。

**達成目標** ・さまざまなビジネスの場面に応じた英語表現を正確に理解することができる・TOEICの問題形式の特質に精通している・学んだ英語表現を自信を持って用いることができる  
**学位授与方針との関連** ディプロマポリシーにおける「社会人基礎力の養成」人間力を高める科目に該当する

## 教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	旅行・出張 [文の構成要素]
第3週	電話対応 [8品詞]
第4週	銀行・金融 [5文型]
第5週	看板・標識 [自動詞と他動詞]
第6週	健康・病気 [名詞]
第7週	料理・レストラン [代名詞]
第8週	まとめ (1)
第9週	天気 [形容詞]
第10週	コンピュータ [副詞]
第11週	道案内・交通 [前置詞]
第12週	交渉・取引 [冠詞]
第13週	組織・人事 [助動詞]
第14週	政治・社会 [接続詞]
第15週	まとめ (2)

## 成績評価方法・基準

授業内演習への積極的な参加頻度:20%/課題・宿題:20%/TOEICテスト:10%/中間試験:20%/期末試験:30% 1学期中のTOEICテストの受験を必須とします 2授業回数の3分の1を欠席した場合、成績は認定されません。また遅刻3回を欠席1回とします。なお20分以上の遅刻は欠席と見なします

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業には辞書を持参してください。また、毎回、小テストを課しますので、各回で扱うユニットの単語を覚え、付属CDを繰り返し聴いたうえで、授業に臨んでください。

## テキスト

小野博監修『The Next Stage to the TOEIC Test Basic』金星堂 2009年 978-4-7647-38737、小中秀彦『A Shorter Course in Usage and Vocabulary5分間ポイントで解く語法・語彙問題』南雲堂 2013年 978-4-5231-77340

## 参考書など

Educational Testing Service『公式 TOEIC Listening & Reading 問題集 3』国際ビジネスコミュニケーション協会 2017年 978-4-9060-33539



# ソーシャルネットワーク論

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

井上 治子

**概要** インターネットはどのような社会変化をもたらしてきたのでしょうか。インターネットによってつくられた「文化（カルチャー）」を黎明期から見てきた人々の考察を紹介します。あなた自身の受け止め方と対照させつつ、聞いてみてください。

**達成目標  
学位授与方針  
との関連** インターネットの普及とソーシャルネットワークの浸透により、現在引き起こされつつある社会変化の中で、自分たちが置かれている状況を客観的に理解する視点の獲得を目指します。また、ネットカルチャーやネットビジネスには、次々に新しい動きが生じ、様々な立場から新しい物の見方が登場しています。それらを理解するため、変化を複眼的に追いつける物の見方を備えた、社会人としての基礎力を涵養します。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション：登場する主要用語の紹介。
第2週	インターネットの普及と文化変容1：「リア充」という「術語」から見る日本のネット文化の独自性について
第3週	インターネットの普及と文化変容2：「嫌儲」に見られる情報強者の志向について
第4週	インターネットの普及と文化変容3：日本のネットカルチャー史
第5週	インターネットの普及と文化変容4：2000年代後半の日本のネット文化の状況
第6週	言論空間としてのネット1：発生当時の「2ちゃんねる」について
第7週	言論空間としてのネット2：ブログとSNSの言論空間としての相違について
第8週	言論空間としてのネット3：日本のネット空間の言論空間としての特徴
第9週	ネット文化の深層1：リア充と非リアの「対立」
第10週	ネット文化の深層2：非リアの文化
第11週	ネット文化の深層3：炎上の構造と事例
第12週	ネット文化の深層4：流言と欲望
第13週	ネット文化の深層5：暴走と合意
第14週	日本文化における「コピペ」の位置づけについて
第15週	リア充と非リアについて、哲学的に考える

## 成績評価方法・基準

- 1 基本的には、定期試験の結果により評価します。
- 2 講義中に、受講生の見解・意見を聞くことがあります。ここで、積極的に応えてくれると、「ポイント」がつき、評価に加算します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・資料としてインターネット上の画像や映像を随時参照します。
- ・予習・復習について授業中に指示しますので、ループリックを参照して着実に実施してください。なお、ループリックの使い方については授業中に説明します。

## テキスト

川上量生『ネットが生んだカルチャー』角川学芸出版 2014 978-4-04-653884-0

## 参考書など

# ヒューマンインフォメーション

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 講義

選択

横田 正恵

**概要** 情報メディア機器は人間のために作られています。これまで、ヒトの視覚・聴覚などの特性や脳での情報処理機構を踏まえて、より使いやすい新しい情報メディア機器が誕生してきました。本講義では、はじめにヒトの感覚特性と脳での情報処理を学び、それらが様々な分野で、どのように応用されているかを、各自またはグループで調査し、将来の各分野での情報メディア機器を考察します。

**達成目標** 情報メディア機器がヒトの感覚特性に基づいて作られており、それを具体的に考察できるようになること、および、将来の情報システムや情報メディア機器にヒトの情報処理機構を応用しようという考え方を習得することが本講義の到達目標です。本学の教育の柱である『健康・栄養・情報』の3つの内容を網羅します。専門基礎科目ですので、4つのコースすべての人が、選択して受講することができます。

## 教授計画

第1週	ガイダンス 情報メディア機器とヒトの感覚特性・運動特性について ヒトの感覚特性や運動特性が情報メディア分野に応用されていることを考える。
第2週	情報メディア機器とヒトの感覚特性 ビジュアル機器と視覚特性 オーディオ機器・他の感覚機器と、感覚特性 - その情報処理 -
第3週	ヒトの感覚特性 その1 ヒトの視覚と情報メディア機器 - その情報処理 -
第4週	ヒトの感覚特性 その2 聴覚・味覚・嗅覚・体性感覚と情報メディア機器 - その情報処理 - ヒトの感覚融合とマルチモーダル機器
第5週	ヒトの脳での情報処理 脳の情報処理の特徴 脳の情報処理 - 学習 -
第6週	ヒトの脳での情報処理 脳の情報処理を模倣した機械学習 - NNを例に - 機械学習を動かす実習
第7週	ヒトの情報処理機構 AI [人工知能]の概要 AI を使う実習
第8週	ヒトの情報処理機構 ホルモンによる情報伝達。 遺伝および免疫による情報処理。
第9週	応用例と将来の情報メディア機器 その1 情報メディア学分野の応用を考える エンタテインメント分野への応用
第10週	応用例と将来の情報メディア機器 その2 教育・広報・営業販売分野への応用 教育・広報・営業販売分野への情報メディア人材の役割
第11週	応用例と将来の情報メディア機器 その3 医療・介護分野への応用 医療・介護分野への情報メディア人材の役割
第12週	情報メディアと、健康・栄養 その1 生活習慣と健康栄養。健康に関する各種検査の意味と見方。 代表的な疾患の状態と機序の理解。
第13週	情報メディアと、健康・栄養 その2 生涯の健康維持のために知っておくべきこと・確認しておくこと。 健康栄養に情報メディア分野が果たす役割
第14週	各自、期末課題を作成演習 (課題の内容は受講生の興味や社会動向を考慮して決定)
第15週	期末課題の報告と提出(場合によってはプレゼンを含む) まとめ

## 成績評価方法・基準

授業時の提出物(50%)、および、期末課題(50%)で評価します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業内容は、進度や受講生の興味、社会動向によって変えることがあります。4年生向けの科目ですので、これまで情報メディア学科で学んだ様々な知識を活用します。また、本学の特徴である健康と栄養についても考え、生涯にわたる健康維持を意識できるよう努めて下さい。

## テキスト

『授業時にプリントを配布する』

## 参考書など

『必要に応じて授業時に紹介する』

情報メディア特別演習

専門教育科目 情報メディア学科

前期 2 単位 講義 選択

科目担当教員

**概 要** 本講義は、それぞれのテーマに基づいた、各種プロジェクト活動を正規の学修機会として認定し、支援するものである。学生は、本講義が配当されている3年次以前から各プロジェクトに参加し、必要な技術などを磨いた上で、一定の成果を出すことが求められる。学生のプロジェクト活動は、本格的なアクティブ・ラーニングとなる。なお、具体的な学修内容については、それぞれのプロジェクトにおける指示に従うこと。

**達成目標  
学位授与方針との関連** プロジェクト活動を通して、専門的な知識や技術を深めると同時に、主体的に多様な人々と協働することで、社会人として必要な素養を身につける。ディプロマポリシーのうち、それぞれの学修内容を深めて専門的な技術を修得すると共に、他のコースなどの学修も十分に行い、複合スキルを身につける。また、プロジェクト活動を通して、基礎学力・社会人基礎力を養成し、人間力を高める。

教授計画

第1週	オリエンテーション。プロジェクトの趣旨と活動計画について。
第2週	各プロジェクトにて、どのような成果を出すか検討する。
第3週	プロジェクト目標に向けての活動(1)
第4週	プロジェクト目標に向けての活動(2)
第5週	プロジェクト目標に向けての活動(3)
第6週	プロジェクト目標に向けての活動(4)
第7週	プロジェクト目標に向けての活動(5)
第8週	プロジェクト目標に向けての活動(6)
第9週	プロジェクト目標に向けての活動(7)
第10週	プロジェクト目標に向けての活動(8)
第11週	プロジェクト目標に向けての活動(9)
第12週	プロジェクト目標に向けての活動(10)
第13週	プロジェクト目標に向けての活動(11)
第14週	プロジェクト目標に向けての活動(12)
第15週	中間の成果発表。 具体的な日程は、各プロジェクトで適宜振り替えて実施。

成績評価方法・基準

それぞれのプロジェクト活動での参加状況と、成果の発表、およびその報告によって評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

2年次以前より、あらかじめいずれかのプロジェクトに参加し、技術的・社会的準備を行った上で、3年次に成果を出すこと。

テキスト

『プロジェクトによります』

参考書など

『プロジェクトによります』

情報メディア特別演習

専門教育科目 情報メディア学科

後期

2 単位 講義

選択

科目担当教員

**概 要** 本講義は、それぞれのテーマに基づいた、各種プロジェクト活動を正規の学修機会として認定し、支援するものである。学生は、本講義が配当されている3年次以前から各プロジェクトに参加し、必要な技術などを磨いた上で、一定の成果を出すことが求められる。学生のプロジェクト活動は、本格的なアクティブ・ラーニングとなる。なお、具体的な学修内容については、それぞれのプロジェクトにおける指示に従うこと。

**達成目標  
学位授与方針  
との関連** プロジェクト活動を通して、専門的な知識や技術を深めると同時に、主体的に多様な人々と協働することで、社会人として必要な素養を身につける。ディプロマポリシーのうち、それぞれの学修内容を深めて専門的な技術を修得すると共に、他のコースなどの学修も十分に行い、複合スキルを身につける。また、プロジェクト活動を通して、基礎学力・社会人基礎力を養成し、人間力を高める。

教授計画

第1週	オリエンテーション。プロジェクトの趣旨と後期の活動計画について。
第2週	各プロジェクトにて、どのような最終成果を出すか検討する。
第3週	プロジェクト目標に向けての活動(1)
第4週	プロジェクト目標に向けての活動(2)
第5週	プロジェクト目標に向けての活動(3)
第6週	プロジェクト目標に向けての活動(4)
第7週	プロジェクト目標に向けての活動(5)
第8週	プロジェクト目標に向けての活動(6)
第9週	プロジェクト目標に向けての活動(7)
第10週	プロジェクト目標に向けての活動(8)
第11週	プロジェクト目標に向けての活動(9)
第12週	プロジェクト目標に向けての活動(10)
第13週	プロジェクト目標に向けての活動(11)
第14週	最終の成果発表。 具体的な日程は、各プロジェクトで適宜振り替えて実施。
第15週	学生プロジェクト成果報告会。

成績評価方法・基準

それぞれのプロジェクト活動での参加状況と、成果の発表、およびその報告によって評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

2年次以前より、あらかじめいずれかのプロジェクトに参加し、技術的・社会的準備を行った上で、3年次に成果を出すこと。

テキスト

『プロジェクトによります』

参考書など

『プロジェクトによります』

## インターンシップ

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前後期

2単位 実習

選択

杉山 立志

**概要** インターンシップとは学生が在学中に自らの専攻、将来のキャリアに関連した就業体験を行うことである。インターンシップによって諸君の学習意欲を増進させ、企業等での見聞が将来の進路決定に役立つ社会経験となり、就業意識を高め、卒業後に社会人として適応能力が高められる絶好の機会である。実施期間は夏期および春期休暇中の1～2週間である。

**達成目標** 働くことの意味について明確に自覚するとともに自己の適性を分析すること。今後の人生設計を考え、大学で学位授与方針との関連  
ぶべきことを再確認すること。情報メディア学科学位授与方針「2. 社会人基礎力の養成」に対応している。

### 教授計画

第1週	研修希望者募集説明
第2週	事前研修(個別、集合)
第3週	研修1日目
第4週	研修2日目
第5週	研修3日目
第6週	研修4日目
第7週	研修5日目
第8週	研修6日目
第9週	研修7日目
第10週	研修8日目
第11週	研修9日目
第12週	研修10日目
第13週	研修11日目
第14週	事後指導
第15週	報告会

### 成績評価方法・基準

事前研修の参加状況、研修態度、研修先の評価表、研修レポート、報告会の報告内容などにより、認定、不認定で評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

インターンシップは受入先に多大な負担をかけて行われることをよく自覚して真摯に研修を受けること。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『研修先や研修内容によって適宜指示する。』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

青山 太郎

**概要** 映像デザイン研究 | 映像メディアを活用し、自ら研究テーマを設定し、そのテーマについての理解を深めながら、表現へと展開していく。実践を通じて、よりよい映像表現のあり方を探求する。前期はテーマ課題に沿った制作演習を行う。

**達成目標** (1)映像制作にかかる撮影や編集にかかる実践的技術の習熟を図る  
**学位授与方針との関連** (2)コミュニケーションを発生させる装置としての映像メディアの機能を理解し、自ら実践する  
 (3)問題発見から情報発信に至るまでの論理的思考力と、自ら方法論を構築するための想像力を養う

## 教授計画

第1週	イントロダクション   演習の進め方の説明、機材操作についての概説
第2週	第1課題ミュージックビデオ   アイデア・プレゼンテーション   各自の制作テーマを発表し、意見交換を行う
第3週	第1課題ミュージックビデオ   制作進捗の報告(1)   主にリサーチとプリプロダクションの進捗状況の共有を行う
第4週	第1課題ミュージックビデオ   制作進捗の報告(2-1)   主に撮影の進捗状況の共有を行う
第5週	第1課題ミュージックビデオ   制作進捗の報告(2-2)   主に撮影の進捗状況の共有を行う
第6週	第1課題ミュージックビデオ   制作進捗の報告(3)   主に編集の進捗状況の共有を行う
第7週	第1課題ミュージックビデオ   制作進捗の報告(4)   総合的な制作・修正の進捗状況の共有と仕上げを行う
第8週	第1課題ミュージックビデオ   講評会   各自の仮完成作品を上映し、相互に講評する
第9週	第2課題ドキュメンタリー   アイデア・プレゼンテーション   各自の制作テーマを発表し、意見交換を行う
第10週	第2課題ドキュメンタリー   制作進捗の報告(1)   主にリサーチとプリプロダクションの進捗状況の共有を行う
第11週	第2課題ドキュメンタリー   制作進捗の報告(2-1)   主に撮影の進捗状況の共有を行う
第12週	第2課題ドキュメンタリー   制作進捗の報告(2-2)   主に撮影の進捗状況の共有を行う
第13週	第2課題ドキュメンタリー   制作進捗の報告(3)   主に編集の進捗状況の共有を行う
第14週	第2課題ドキュメンタリー   制作進捗の報告(4)   総合的な制作・修正の進捗状況の共有と仕上げを行う
第15週	第2課題ドキュメンタリー   講評会   各自の仮完成作品を上映し、相互に講評する

## 成績評価方法・基準

授業への参加態度および制作物によって総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

課題制作および発表では授業時間外での作業が大幅に必要なため、各自で入念なスケジュール調整を行うこと。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

堀江秀史ほか『デザイン化される映像：21.5世紀のライフスタイルをどう変えるか?』フィルムアート社 2014 978-4845914326、瀧健太郎『いま、ここからの映像術：近未来ヴィジュアルの予感』フィルムアート社 2009 978-4845909254、グラスバレー株式会社『新版映像制作ハンドブック』玄光社 2014 978-4768305386、田所貴司

専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

江草 普二

概要 「広告概論」をベースに、より派生的なテーマを取り上げ、多角的/深耕的に論議を重ねることで、学生の卒論のテーマ絞り込みの一助としたい。併せて、毎回「気になった広告」についてのレポート提出（アドレポート）を求め討議の題材とする。テーマ例：「企業とキャッチフレーズ」「キリスト教の広告手法」「ナチスとプロパガンダ」「広告ビジネス最前線」「キャンペーンとプレミアム」「読まれるコピー」「売れるネーミング」等

達成目標 広告に関する広範囲な知識の習得と批評力/洞察力の育成。卒論テーマの絞り込み。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。との関連

教授計画

第1週	演習の概要
第2週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（1）
第3週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（1）
第4週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（2）
第5週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（2）
第6週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（3）
第7週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（3）
第8週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（4）
第9週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（4）
第10週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（5）
第11週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（5）
第12週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（6）
第13週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（6）
第14週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（7）
第15週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（7）

成績評価方法・基準

課題の提出と発表 ゼミへの積極的参加と態度も考慮する

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

身の回りに存在する広告の観察を怠らないこと

テキスト

『特になし』

参考書など

『適宜紹介』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

木村 亮介

**概要** デザインを通して様々な可能性に挑戦する。グラフィックデザインから、クラフト、映像、カルチャー、アートまで、デザインの基本である「考える」「表現する」ことを軸に、様々なアウトプットに取り組む。

**達成目標との関連** 自分の作品や考えについて発表とディスカッションを行い、表現したいことを伝える力をつける。社会に出てから必要とされる、自分のアイデアをまとめてプレゼンテーションの力、また意見を聞く、コミュニケーションする力を磨く。

## 教授計画

第1週	イントロダクション - デザインワークショップ
第2週	べちゃくちや(PechaKucha)プレゼンテーション~超短時間自己紹介
第3週	テーマを決めよう - 未来予想図制作
第4週	情報収集とまとめ方 - リサーチ
第5週	Illustrator基本講座1 - オブジェクト制作~パスファインダ
第6週	Illustrator基本講座2 - 整列~回転~繰返し
第7週	Illustrator基本講座3 - 変形~フォント
第8週	レーザーカッター操作演習1 - レーザーカッター用データの作成
第9週	レーザーカッター操作演習2 - 使用に関する注意点~実験
第10週	レーザーカッター操作演習3 - データ修正~実験
第11週	プレゼンテーションスキル講座1 - 仮テーマの設定~企画案作成
第12週	プレゼンテーションスキル講座2 - 写真撮影技術演習
第13週	プレゼンテーションスキル講座3 - Keynote演習
第14週	中間発表会
第15週	課題発表~後期に向けたディスカッション

## 成績評価方法・基準

自ら設定した研究テーマについての取り組み及び制作物を評価 / 客観的評価

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・毎回必ず出席すること
- ・Adobe Illustrator, Photoshopを軸に、表現したい制作に必要なソフトウェアがインストールされたノートパソコンの所持・持参が望ましい

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『授業中に適宜指示する』



## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

小橋 一秀

**概要** ゲームを基軸としてプログラミング、グラフィックス、ネットワーク、データベース、モバイル機器など情報技術の統合的応用を目的とする。前期はゲームシステムの理解と分析、戦略研究とゲームAIの実装、プロジェクト学習としてゲーム制作演習を行う。

**達成目標** ゲームのルールを論理的かつ精密に記述する思考力と表現力を持つ。ゲームシステムの分析と評価方法を身に付ける。学位授与方針との関連 プログラムによる実装または駒・カードなどコンポーネント作成によりゲームの試作開発を行い、検証と改善のサイクル的手法を身に付ける。モバイルアプリやゲームなどユーザー向けシステム、情報システムを開発・運用管理できる高度なシステムエンジニアや、情報システムの企画提案ができる情報ストラテジストを養成

## 教授計画

第1週	オリエンテーション ゼミネットワークとWebサービスについて
第2週	カードゲームの数理
第3週	カードゲームの戦略分析
第4週	コンピュータプレイヤーの実装について
第5週	スクリプトエンジンによるゲーム制作 企画
第6週	スクリプトエンジンによるゲーム制作 発表
第7週	ゲームとアニメーション
第8週	ゲームエンジンによるミニゲーム制作
第9週	ボードゲーム ゲームのメカニクス
第10週	ボードゲーム 戦略分析
第11週	ゲーム制作演習 企画
第12週	ゲーム制作演習 テストプレイとフィードバック
第13週	ゲーム制作演習 ルール調整と検証
第14週	ゲーム制作演習 ルールデザイン最終案決定
第15週	ゲーム制作演習 ドキュメンテーション

## 成績評価方法・基準

各回の課題の取り組み状況と達成度、および期末レポートにより評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ゼミ配属までにプログラミング、グラフィックデザイン、ゲーム制作または分析・論評のいずれかまたは全ての経験を有し、演習の準備をしておくこと。ノートPCを所持し日常的に開発研究に取り組めること。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『個別に指示』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

周 欣欣

概要 2次元CGと3次元CGソフトウェアについて学ぶ。簡単なプログラムでCGアプリケーションも作成する。またCG検定にも挑戦する。

達成目標 CGソフトウェアの動作原理を理解する。描画ツールの使い方、ActionScript、3D造型をマスターする。CG検定3級  
学位授与方針 合格を目指す。  
との関連

## 教授計画

第1週	ガイダンス
第2週	復習：Photoshop
第3週	Photoshop検定対策
第4週	3DCG原理復習
第5週	CGクリエイター検定対策
第6週	3DCGモデル作成
第7週	3Dプリンターによる印刷
第8週	Javaプログラミング実習
第9週	VR実現のための環境構築
第10週	Androidアプリの開発
第11週	同上Androidアプリを完成する
第12週	C言語を用いて画像処理プログラムの開発
第13週	センサを利用した監視カメラプログラムの作成
第14週	PCとカメラで人の動きを自動認識するプログラムを完成する
第15週	報告会

## 成績評価方法・基準

ゼミに積極的に参加していたか、研究でしっかりした結果が得られたかで評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習しながら、講義とディスカッションを行う。  
毎回、課題の提出で出席とする。

## テキスト

北村 愛実 『Unityの教科書 Unity 2017完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座 (Entertainment&IDEA)』  
SBクリエイティブ 2017/9/21 4797393521

## 参考書など

『授業中に適宜指示する』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

田近 一郎

**概要** 卒業演習でプログラミング技能を駆使して、ゲームを制作したり、対象のモデリングからそのシミュレーションプログラムの開発までをこなすための基本的なプログラミング技能を習得する。具体的にはC言語による迷路探索ロボットのシミュレーションプログラムの開発、オブジェクト指向プログラミング言語によるシューティングゲームの開発を通して技能を高めていく。

**達成目標** 講義でのプログラミング演習を通して、変数、配列、制御構造等の基礎的概念を確実に把握することを目標にする。  
**学位授与方針との関連** さらにオブジェクト指向言語におけるクラス、オブジェクト、スレッドなど、ゲームやシミュレータ等のアニメーションをプログラムで実現するための諸概念を習得し、自作プログラムを開発できることを目標にする。学位授与方針の一部である「高度情報化社会で不可欠な情報システムに関する知識と技術」に関連する。

## 教授計画

第1週	プログラミング技能の確認と演習内容の概要を説明する。
第2週	C言語プログラミング演習をおこなう。変数について復習する。
第3週	C言語プログラミング演習をおこなう。配列について復習する。
第4週	C言語プログラミング演習をおこなう。配列を用いて適切な迷路のデータ構造を設計する。
第5週	C言語プログラミング演習をおこなう。繰り返し文を復習する。
第6週	C言語プログラミング演習をおこなう。繰り返し文をロボットの1ステップの動作に対応付ける方法を学ぶ。
第7週	C言語プログラミング演習をおこなう。関数について復習する。
第8週	C言語プログラミング演習をおこなう。ロボットに相当する機能を関数として実現する方法を学ぶ。
第9週	C言語プログラミング演習をおこなう。ロボットのセンサー入力をシミュレーションするためのアルゴリズムについて学ぶ。
第10週	C言語プログラミング演習をおこなう。ロボットのセンサー入力からロボットの現在の状態を計算するアルゴリズムについて学ぶ。
第11週	C言語プログラミング演習をおこなう。ロボットが現在の位置から迷路探索を進めるための迷路探索アルゴリズムを学ぶ。
第12週	C言語プログラミング演習をおこなう。各パーツを組み合わせて、迷路探索シミュレータとして動作することを確認する。デバッグをおこなう。
第13週	C言語プログラミング演習をおこなう。迷路探索シミュレータプログラムを改造し、自作プログラムとしてカスタマイズする。
第14週	C言語プログラミング演習をおこなう。既存の迷路探索アルゴリズムでは探索不能な迷路データを入力したときの迷路探索シミュレータの振る舞いを観察しアルゴリズムの改善について考察する。
第15週	C言語プログラミング演習をおこなう。改善された迷路探索アルゴリズムの実装を試みる。

## 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の2つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 毎回のコンピュータ演習の達成状況および自作プログラムの工夫や作り込みの達成状況等(評価ウェイト60~70%)、2. ミニレポートの提出・達成状況等(評価ウェイト30~40%)

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回主にコンピュータ演習をおこなう。講義プリントは適宜配布する。自作プログラムの作成を取り入れ、演習で学んだ内容を確認し、さらには応用する技能を獲得する機会を設ける。理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

## テキスト

『使用しない。適宜プリント、資料等を配布する。』

## 参考書など

小俣光之『プログラミングでメシが食えるか!?』秀和システム

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

長谷川 聡

**概要** 「メディアシステムの開発と人間工学」というテーマのもと、「モバイルシステム」「立体映像」「Webシステム」「3Dアニメーション」など各自のテーマで人間工学的視点から研究を行い、システムの評価実験・作品制作・システム開発などを進める。

**達成目標** 情報メディアの幅広い分野のうち、興味を持ったデジタルメディアや情報システムについて、人間工学的視点からの評価を実践する。実際に手を動かし、情報の収集や発信を行う。モバイル端末・ネット・SNSなども活用して各自の研究テーマを深める。学位授与方針の「情報システムコース」を主に他のコース内容も取り入れ、各自の研究推進により「グループ活動を企画・体験し、主体性、コミュニケーション力、協調性」を身に着ける。

## 教授計画

第1週	専門演習の運営について
第2週	「人間工学」の視点で周りを見てみよう
第3週	ユーザビリティ・アクセシビリティなどについて
第4週	システム開発、コンテンツ制作、システム評価などについて実践例から学ぼう
第5週	参考になるものは、映像作品でも電子書籍でも何でも活用しよう
第6週	共同研究の楽しさを知ろう
第7週	ソーシャルラーニングを実践しよう
第8週	輪読・輪講もソーシャルネットワーク環境で実現しよう
第9週	作品を共同製作する原動力は、やる気・企画力・スケジューリング・推進力
第10週	発表（プレゼン）は人のためならず
第11週	学外にも積極的に足を運ぼう
第12週	他の学年とも交流しよう
第13週	研究の輪をひろげよう
第14週	情報メディア・情報システム・社会システム・・・コラボレーションから新発想
第15週	夏休み中も研究を進める計画を

## 成績評価方法・基準

積極的に何でもやってみる態度、実現に向けての努力を評価

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

週一回だけでなく、自分で計画して毎日研究を進めることが大切。ゼミ室を有効活用するほか、ネットワークやタブレット端末を活用した「ノマド学習」を奨励する。

学会や講習会・シンポジウム・学外研究機関や企業との連携企画など積極的な参加を望む。

## テキスト

『資料や文献は適宜収集する』

## 参考書など

『適宜指示する』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

松原 友子

概要 Photoshop, Flash, Excel VBAを使って、デジタル画像の基本的な加工と処理法について紹介する。作品作りを通して、デジタル画像に関する興味を深めて欲しい。

達成目標 学位授与方針との関連 Photoshopでは、主にさまざまな機能を用いた画像の合成処理について体験する。また、写真の見せ方の一例として、モーショントゥイーンやボタンを使ったアニメーションの作成方法を紹介する。さらに、Excelのセルをデジタル画像の構成要素である画素とみなし、VBAプログラミングによってデジタル画像の構成についての理解を深める。

### 教授計画

第1週	Photoshop<1> 選択と合成
第2週	Photoshop<2> マスク処理
第3週	Photoshop<3> 色補正
第4週	Photoshop<4> 転写効果
第5週	Photoshop<5> スタンプツール
第6週	Photoshop<6> フィルタ
第7週	Photoshop<7> ドローソフト併用
第8週	写真撮影<2> 性海寺であじさいの撮影
第9週	撮影した写真を使って<1> 印刷（L版からB2まで）
第10週	撮影した写真を使って<2> Flashアニメーションの作成：モーショントゥイーン
第11週	撮影した写真を使って<3> Flashアニメーションの作成：ボタン
第12週	撮影した写真を使って<4> Photoshopで画質改善
第13週	撮影した写真を使って<5> 写真および作品の鑑賞
第14週	Excel VBAで画像処理プログラミング：グレースケール
第15週	Excel VBAで画像処理プログラミング：カラー

### 成績評価方法・基準

課題の内容と提出状況で総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間出席し、真面目に参加すること。  
資料はWebClassで配布する。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『なし』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

森 博

**概要** テーマは『画像映像制作研究』である。デジタル画像・映像の撮影・編集・発表を基礎から応用まで丁寧に扱う。前期は、まずデジタル写真とデジタル動画についての知識と撮影・加工・編集の実際について学ぶ。また、それぞれのテーマごとに実際に自由課題作品を制作し発表を行う。作品は相互に批評しあい、より完成度を高めていく努力をする。

**達成目標** デジタルコンテンツのうち、「写真」、「動画」、「アニメーション」、「Webサイト」の4つのテーマについて、知識と技能を身につける。それらをベースにして、(1)創造性に富んだ作品を制作できるようになること、(2)それらを上手に表現・発表すること、(3)他の学生の作品について評価する能力を身につけることを目指す。

## 教授計画

第1週	イントロダクション
第2週	デジタル写真の基礎(1): デジタル写真とアナログ写真の違い、画素数と解像度、画像処理による補正、トーンカーブ、画像処理ソフトの基礎的操作マスター フリーソフト「Photo Scape」による画像編集の基礎
第3週	デジタル写真の基礎(2): 写真解像度自由自在 トリミングによる最適カットの作成
第4週	デジタル写真の基礎(3): 撮影方法研究(接写、ズーム、広角、望遠、特殊効果) 各種レンズによる画角の変化、被写界深度の変化の理解。
第5週	デジタル写真術(4): プリント技法 L判、A4、A3など。
第6週	ミニ写真展: 作品の制作と批評
第7週	デジタル動画の基礎(1): フルHD、HD、DVD画質とビデオカメラ研究 各種カメラの特性を知る。
第8週	デジタル動画の基礎(2): 企画立案、絵コンテ制作 エクセルを使った絵コンテの制作方法。
第9週	デジタル動画の基礎(3): 撮影 単独カメラ撮影、マルチカメラ撮影の実際。
第10週	デジタル動画の基礎(4): 編集 ビデオスタジオX6による動画編集の基礎。
第11週	ミニ映写会: 作品の鑑賞と批評
第12週	プロモーションビデオ制作演習
第13週	CM制作演習
第14週	特殊撮影・編集演習 スタジオでのブルーバック背景でのクロマキー合成の実際。
第15週	作品発表会: 作品の鑑賞と批評

## 成績評価方法・基準

提出課題作品と鑑賞批評会での発言内容などによって総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

課題作品は授業時間内だけでは時間数が足りないので、空き時間等を積極的に活用すること。

## テキスト

『適宜指示する』

## 参考書など

『適宜指示する』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

必修

吉田 友敬

**概要** デスクトップミュージック&サウンド制作・実践編I  
オリジナルの曲を制作できることを目標に、音楽の基礎知識から復習し直し、音楽理論、コード理論の基礎から応用までを学ぶ。基礎演習と同じく、音感トレーニング、リズムトレーニングを実施する。

**達成目標** 1.楽譜やコード進行についての基礎を確実にする。2.セカンダリードミナントや転調・テンションを理解する。  
**学位授与方針との関連** 3.メジャースケールのほか、#や の音の聴き分けができるようになる。4.ゼミ発表会(サマーライブ)に参加する。学位授与方針のうち、主にサウンド制作コースの教育内容に沿って、制作から発表、音響の実践までの応用前半。また、映像やポスターデザインなど、他コースの学修内容も包含している。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。楽曲制作について。ダイアトニックコード進行の復習。 リズムトレーニング、音感トレーニング(以後毎週)。
第2週	楽曲断片の制作(1)。ベースのアレンジ(1)。構成音、スケール音、半音。ウォーキングベース。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第3週	楽曲断片の制作(2)。ベースのアレンジ(2)。ルート以外のベース音。ベースラインの構成。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第4週	楽曲断片の制作(3)。ノンダイアトニック・コードの使用(1)。セカンダリー・ドミナント。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第5週	オリジナル楽曲の制作(1)。ノンダイアトニック・コードの使用(2)。Cマイナーのキーのコードを借りる。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第6週	オリジナル楽曲の制作(2)。ノンダイアトニック・コードの使用(3)。裏コードの使用。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第7週	オリジナル楽曲の制作(3)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第8週	オリジナル楽曲の制作(4)。前期作品締切。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第9週	前期作品鑑賞会。サマーライブで発表する曲を選ぶ。
第10週	前記課題の修正と仕上げ(1)。演奏練習(1)。ピアノアレンジとボーシング。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第11週	前記課題の修正と仕上げ(2)。演奏練習(2)。ミックスとマスタリング。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第12週	前記課題の修正と仕上げ(3)。演奏練習(3)。オーディオの書き出しとMIDIの書き出し。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第13週	前記課題の修正と仕上げ(4)。演奏練習(4)。サマーライブの準備。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第14週	サマーライブの反省。望ましい楽曲制作のあり方。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第15週	卒業研究にむけて。希望する研究テーマの検討。夏期課題について。稲友祭の計画。 リズムトレーニング、音感トレーニング。

## 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、作品の提出、発表会への参加・貢献を加味します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
各自の能力に応じたレベルアップを図ること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

## テキスト

川村ケン『思いどおりに作曲ができる本』リットーミュージック 2010 4845617773

## 参考書など

必要に応じて、授業内で指示します。

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

青山 太郎

**概要** 映像デザイン研究 | 映像メディアをめぐって自ら研究テーマを設定し、そのテーマについての理解を深めながら、表現（作品 / 論文）へと展開していく。後期は自ら課題を設定し、リサーチとプロトタイプング、レポート作成などを行う。また学期末には学内外での展示・発表を行う。

**達成目標** (1) コミュニケーションを発生させる装置としての映像メディアの機能を理解し、自ら実践する  
**学位授与方針との関連** (2) 問題発見から情報発信に至るまでの論理的思考力と、自ら方法論を構築するための想像力を養うとの関連

### 教授計画

第1週	イントロダクション   演習の進め方の説明
第2週	アイデア・プレゼンテーション   各自の制作テーマを発表し、意見交換を行う
第3週	研究進捗の報告と意見交換(1)
第4週	研究進捗の報告と意見交換(2)
第5週	研究進捗の報告と意見交換(3)
第6週	研究進捗の報告と意見交換(4)
第7週	研究進捗の報告と意見交換(5)
第8週	研究進捗の報告と意見交換(6)
第9週	研究進捗の報告と意見交換(7)
第10週	研究進捗の報告と意見交換(8)
第11週	研究進捗の報告と意見交換(9)
第12週	内覧会   各自の仮完成作品を上映し、相互に講評する
第13週	学内展示準備   学内あるいは周辺のスペースでグループ展として映像上映を行うための準備を行う
第14週	学内展示   学内あるいは周辺のスペースでグループ展として映像上映を行う
第15週	講評会   各自の発表や展示、上映を振り返り、相互に講評する

### 成績評価方法・基準

授業への参加態度および成果によって総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

課題と取り組みおよび発表準備には授業時間外での作業が大幅に必要なため、各自で入念なスケジュール調整を行うこと。

### テキスト

『なし』

### 参考書など



専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

江草 普二

概要 毎回「気になった広告」についてのレポート提出（アドレポート）を求め討議の題材とする。テーマ例：「企業とキャッチフレーズ」「キリスト教の広告手法」「ナチスとプロパガンダ」「広告ビジネス最前線」「キャンペーンとプレミアム」「読まれるコピー」「売れるネーミング」等。並行して、「地域連携センター」案件の地元中小企業とのマーケティング・タイアップ企画（コミュニケーションデザイン支援事業）への参画。

達成目標 広告に関する広範囲な知識の習得と批評力/洞察力の育成。卒論テーマの絞り込み。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。との関連

教授計画

第1週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（8） 「コミュニケーション・デザイン」企画案作成
第2週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（8） 「コミュニケーション・デザイン」企画案作成
第3週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（9） 「コミュニケーション・デザイン」企画案作成
第4週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（9） 「コミュニケーション・デザイン」企画案プレゼン
第5週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（10） 「コミュニケーション・デザイン」企画二次案作成
第6週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（10） 「コミュニケーション・デザイン」企画二次案作成
第7週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（11） 「コミュニケーション・デザイン」企画中間発表会
第8週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（11） 「コミュニケーション・デザイン」企画三次案作成
第9週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（12） 「コミュニケーション・デザイン」企画三次案作成
第10週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（12） 「コミュニケーション・デザイン」企画中間発表会
第11週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（13） 「コミュニケーション・デザイン」企画プレゼン準備
第12週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（13） 「コミュニケーション・デザイン」企画最終発表会
第13週	「アド・レポート」の発表。 アドレポートから抽出した、或いは旬なテーマを取り上げ解説。（14） 「コミュニケーション・デザイン」企画反省会
第14週	「アド・レポート」の発表。 前週のテーマに関する討議。各自の見解をレポートにまとめる。（14）
第15週	専門ゼミ の総括。課題「専門ゼミで達成したこと」

成績評価方法・基準

課題の提出とプレゼン内容 ゼミへの積極的関与と態度も考慮する

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

マスメディアのみならず日常生活の端々に広告的なものが存在することを認識してゼミに臨むこと。

テキスト

『特になし』

参考書など

『適宜紹介』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

木村 亮介

**概要** デザインを通して様々な可能性に挑戦する。グラフィックデザインから、クラフト、映像、カルチャー、アートまで、デザインの基本である「考えて」表現することを軸に、様々なアウトプットに取り組む。

**達成目標** 自分の作品や考えについて発表とディスカッションを行い、表現したいことを伝える力をつける。社会に出てから必要とされる、自分のアイデアをまとめてプレゼンテーションの力、また意見を聞く、コミュニケーションする力を磨く。

### 教授計画

第1週	課題発表会
第2週	テーマ考察～様々な表現手法紹介
第3週	デザインスキル講座1 - テーマによるプロダクト制作～設計図描画
第4週	デザインスキル講座2 - テーマによるプロダクト制作～データ制作
第5週	デザインスキル講座3 - レーザーでの切り出し～データ修正
第6週	テーマ考察～各自リサーチ発表
第7週	制作～表現手法紹介
第8週	制作～素材/技術紹介
第9週	卒業制作テーマ発表会（中間発表）
第10週	美術館/博物館見学
第11週	制作～プロトタイプ設計とデータ制作
第12週	制作～プロトタイプ作成と撮影
第13週	プレゼンテーション作成
第14週	卒業制作テーマ発表会
第15週	4年生に向けて心構えとして必要なこと

### 成績評価方法・基準

自ら設定した研究テーマについての取り組み及び制作物を評価/客観的評価

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・毎回必ず出席すること
- ・Adobe Illustrator, Photoshopを軸に、表現したい制作に必要なソフトウェアがインストールされたノートパソコンの所持・持参が望ましい

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

小橋 一秀

**概要** ゲームを基軸としてプログラミング、グラフィックス、ネットワーク、データベース、モバイル機器など情報技術の統合的応用を目的とする。後期は拡張現実、立体音響、NUIなどゲーム周辺技術の応用を扱う。必要に応じて電子工作にも取り組む。

**達成目標** ゲーム周辺技術の調査研究を元に、その応用を企画、システムの試作と展示を工夫する能力を身に付ける。卒業学位授与方針との関連 演習の礎となる知識・技術を理解し習得する。モバイルアプリやゲームなどユーザ向けシステム、情報システムを開発・運用管理できる高度なシステムエンジニアや、情報システムの企画提案ができる情報ストラテジストを養成

## 教授計画

第1週	展示会企画と準備 過去の展示会について振り返る
第2週	展示会企画と準備 チーム、個別テーマの決定
第3週	展示会企画と準備 コンセプト確認と試作
第4週	展示会企画と準備 制作進捗報告、ポスター制作
第5週	展示会企画と準備 展示会場の下見と展示品レイアウト、解説リーフレット、キャプションの準備
第6週	ゲームとITの応用事例 過去の卒業研究・制作のリサーチ
第7週	ゲームとITの応用事例 研究テーマの提案
第8週	ゲームとITの応用事例 研究テーマに関する先行事例、類似研究の調査
第9週	ゲームとITの応用事例 文献・制作部材の検討と購入準備
第10週	ゲームとITの応用事例 プロトタイプによる試行
第11週	ゲームとITの応用事例 制作課題の問題点の洗い出しと改良
第12週	ゲームとITの応用事例 試作課題の仕様の決定
第13週	作品制作・レポート作成 調査結果・試作品のプレゼンテーション
第14週	作品制作・レポート作成 レポート作成
第15週	作品制作・レポート作成 卒業研究計画書・ポートフォリオ作成

## 成績評価方法・基準

各回の課題の取り組み状況と達成度、および制作システム・作品により評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

展示会に向けての準備のため、時間の確保とスケジュール調整をすること。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『個別に指示』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

周 欣欣

概要 コードを利用してメディアアートを作成する。ビジュアル及びインタラクションの簡単なプログラミングを体験する。

達成目標 オブジェクト指向のプログラムの理解。英語・CG・プログラミングの基本を理解する。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	イントロダクション
第2週	基本図形
第3週	色
第4週	変数
第5週	繰り返し
第6週	条件分枝
第7週	座標変換
第8週	画像表示
第9週	配列
第10週	文字
第11週	音声
第12週	時計
第13週	アニメ
第14週	課題
第15週	発表

### 成績評価方法・基準

ゼミに積極的に参加していたか、研究でしっかりした結果が得られたかで評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義・実習・ディスカッションを行う。  
毎回、課題の提出で出席とする。

### テキスト

『授業中に適宜指示する』

### 参考書など

『なし』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

田近 一郎

**概要** 卒業演習でプログラミング技能を駆使して、ゲームを制作したり、対象のモデリングからそのシミュレーションプログラムの開発までをこなすための基本的なプログラミング技能を習得する。具体的にはC言語による迷路探索ロボットのシミュレーションプログラムの開発、オブジェクト指向プログラミング言語Javaによるシューティングゲームの開発を通して技能を高めていく。

**達成目標** 講義でのプログラミング演習を通して、変数、配列、制御構造等の基礎的概念を確実に把握することを目標にする。  
**学位授与方針との関連** さらにオブジェクト指向言語におけるクラス、オブジェクト、スレッドなど、ゲームやシミュレータ等のアニメーションをプログラムで実現するための諸概念を習得し、自作プログラムを開発できることを目標にする。学位授与方針の一部である「高度情報化社会で不可欠な情報システムに関する知識と技術」に関連する。

## 教授計画

第1週	オブジェクト指向言語によるプログラミング技能の確認と演習内容の概要を説明する。
第2週	Javaプログラミング演習をおこなう。アプレットプログラムとアプリケーションプログラムの違いを説明する。また、アプレットプログラムの構成要素について解説し演習する。
第3週	Javaプログラミング演習をおこなう。Javaの基本文法構造について解説し演習する。具体的にはお絵かきツールアプレットプログラムの原型を作成する。
第4週	Javaプログラミング演習をおこなう。引き続きお絵かきツールアプレットプログラムを作成する。
第5週	Javaプログラミング演習をおこなう。インターフェースによるスレッドの実現方法を解説し、スレッドの仕組みを用いることでゲーム世界やシミュレータ内の時間のコントロールが実現できることを学ぶ。
第6週	Javaプログラミング演習をおこなう。クラスとオブジェクト、インスタンスの関係について詳しく解説する。クラスがゲーム世界のキャラクタあるいはシミュレータ内のエージェントの原型として用いられることを学ぶ。
第7週	Javaプログラミング演習をおこなう。Java独自の配列とリスト構造を解説し演習する。
第8週	Javaプログラミング演習をおこなう。リスト構造を用いることでゲーム世界やシミュレータ内のオブジェクトを同時に多数扱えることを学ぶ。
第9週	Javaプログラミング演習をおこなう。継承（インヘリタンス）の概念について学ぶ。
第10週	Javaプログラミング演習をおこなう。継承を用いるとゲーム世界内の各種のキャラクタやシミュレータ内の各種エージェントを系統だてて制作できることを学ぶ。
第11週	Javaプログラミング演習をおこなう。キャラクタに相当するクラスに移動用のプログラムや当たり判定用のプログラム（メソッド）を追加する方法について学ぶ。また、キーボード入力を受け付けるリスナーを配置する方法を学ぶ。
第12週	Javaプログラミング演習をおこなう。すべてのクラスを組み合わせ、シューティングゲームとして完成させ、動作することを確認する。コンパイルできない場合や動作が安定しない場合はデバッグをおこなう。
第13週	Javaプログラミング演習をおこなう。引き続きシューティングゲームとして完成させ、動作することを確認する。コンパイルできない場合や動作が安定しない場合はデバッグをおこなう。
第14週	Javaプログラミング演習をおこなう。シューティングゲームプログラムを改造し、自作プログラムとしてカスタマイズする。既存のクラスのオブジェクトを複数ゲーム画面上に追加配置する方法などを試みる。またアプレット画面の座標系の扱いについて詳しく解説する。
第15週	Javaプログラミング演習をおこなう。引き続きシューティングゲームプログラムを改造し、自作プログラムとしてカスタマイズする。新規クラスを作成し、そのオブジェクトをゲーム画面上に配置する方法を試みる。

## 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の2つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 毎回のコンピュータ演習の達成状況および自作プログラムの工夫や作り込みの達成状況等（評価ウェイト60～70%）、2. ミニレポートの提出・達成状況等（評価ウェイト30～40%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回主にコンピュータ演習をおこなう。講義プリントは適宜配布する。自作プログラムの作成を取り入れ、演習で学んだ内容を確認し、さらには応用する技能を獲得する機会を設ける。理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

## テキスト

『使用しない。適宜プリント、資料等を配布する。』

## 参考書など

中山他『スッキリわかるJava入門第2版』インプレス、小森『なぜ、あなたはJavaでオブジェクト指向開発ができないのか』技術評論社、ファウラー『新装版リファクタリング』オーム社、シャロウエイ他『オブジェクト指向のこころ』ピアソン・エデュケーション、ブロック『Effective Java 第2版』丸善

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

長谷川 聡

**概要** 「メディアシステムの開発と人間工学」というテーマで、「モバイルシステム」「立体映像」「Webシステム」「3Dデジタルアニメーション」などを研究する。システムの間工学評価・作品制作・システム開発などを進め成果をまとめる。学位授与方針の「情報システムコース」を主に他のコース内容も取り入れ、各自の研究推進により「グループ活動を企画・体験し、主体性、コミュニケーション力、協調性」を養成します。

**達成目標** 情報メディアの幅広い分野に興味を持ち、実際に手を動かし、情報の収集や発信を行うなかで、作品制作や研究学位授与方針との関連をまとめ、中間報告を行う。

## 教授計画

第1週	後期の予定
第2週	「4年生の卒業研究」に向けて「3年生のうちにやっておくこと」
第3週	研究の目標を再度確認
第4週	説明できるか考えよう
第5週	発表の場をとらえよう
第6週	研究会やイベントなどに参加しよう
第7週	客観的に見直そう
第8週	これまでの活動を見直してみよう
第9週	「人間工学的視点」に立って評価しよう
第10週	研究成果をまとめよう
第11週	今の課題は何かを把握しよう
第12週	中間報告をしよう
第13週	報告を相互に批評して磨きあげよう
第14週	先輩の卒業研究から学ぼう
第15週	「卒業研究」にむけての準備を始めよう

## 成績評価方法・基準

積極的に何でもやってみる態度、実現に向けての努力、および研究の成果を評価

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

週一回だけでなく、自分で計画して毎日研究を進めることが大切。ゼミ室を有効活用するほか、ネットワークやタブレット端末を活用した「ノマド学習」を奨励する。研究を進める努力が必要。

## テキスト

『資料や文献は適宜収集する』

## 参考書など

『適宜指示する。自分で参考文献を見つけ、紹介しあうことも必要。』

専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

松原 友子

概要 画像処理エンジニア検定とPhotoshop検定の問題に取り組み、画像処理を感覚ではなく理論的に理解する。また、4年生の卒業演習に向けて、画像処理に関する簡単な実験を実施する。

達成目標 画像処理エンジニア検定の問題は、輪講で取り組む。画像処理の理論を理解するのみでなく、効果的な資料の作成の仕方、発表の仕方を習得することを目指す。Photoshop検定では、指示された課題が時間内に完成できるように繰り返し練習する。また、いくつかの実験を通して、卒業演習のイメージを膨らませてほしい。

教授計画

第1週	画像処理エンジニア検定対策<1> 前半：担当決め
第2週	画像処理エンジニア検定対策<2> 前半：資料作成
第3週	画像処理エンジニア検定対策<3> 前半：輪講
第4週	画像処理エンジニア検定対策<4> 後半：担当決め
第5週	画像処理エンジニア検定対策<5> 後半：資料作成
第6週	画像処理エンジニア検定対策<6> 後半：輪講
第7週	Photoshop検定対策<1> スタンダード：実技問題
第8週	Photoshop検定対策<2> スタンダード：実践問題
第9週	Photoshop検定対策<3> エキスパート：実技問題
第10週	Photoshop検定対策<4> エキスパート：実践問題
第11週	画像の周波数解析
第12週	iPadは「正しく」色を撮影できるのか/モニターは「正しく」色を表示できるのか
第13週	印刷用紙と印刷結果
第14週	解像度と画質
第15週	卒業演習に向けて

成績評価方法・基準

輪講および課題の内容により総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間出席し、真面目に参加すること。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

森 博

**概要** テーマは『画像映像制作研究』である。デジタル画像・映像の撮影・編集・発表を基礎から応用まで丁寧に扱う。後期は、アニメーションとWebサイトについての知識と実際について学ぶ。また、それぞれのテーマごとに実際に自由課題作品を制作し発表を行う。作品は相互に批評しあい、より完成度を高めていく努力をする。

**達成目標** デジタルコンテンツのうち、「写真」、「ムービー」、「アニメーション」、「Webサイト」の4つのテーマに  
**学位授与方針との関連** ついて、知識と技能を身につける。それらをベースにして、(1)創造性に富んだ作品を制作できるようになること、(2)それらを上手に表現・発表すること、(3)他の学生の作品について評価する能力を身につけることを目指す。

## 教授計画

第1週	イントロダクション
第2週	コマ撮りアニメーション制作演習(1) 企画と立案、絵コンテの制作。
第3週	コマ撮りアニメーションの制作演習(2) 撮影と編集。
第4週	ストップモーションアニメーションアプリ演習(1) 企画と立案、絵コンテの制作。
第5週	ストップモーションアニメーションアプリ演習(2) 撮影と編集
第6週	作品の鑑賞と講評
第7週	Webサイト制作の基礎(1)
第8週	Webサイト制作の基礎(2)
第9週	Webサイト制作の基礎(3)
第10週	プロモーションビデオ制作演習(1)
第11週	プロモーションビデオ制作演習(2)
第12週	CM制作演習(1)
第13週	CM制作演習(2)
第14週	作品の鑑賞と講評
第15週	まとめ

## 成績評価方法・基準

提出課題作品と鑑賞批評会での発言内容などによって総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

課題作品は授業時間内だけでは時間数が足りないので、空き時間等を積極的に活用すること。

## テキスト

『適宜指示する』

## 参考書など

『適宜指示する』



## 専門演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

必修

吉田 友敬

**概要** デスクトップミュージック&サウンド制作・実践編II  
音楽理論の続きも含め、テンションや転調について学ぶ。前期に続き、音感トレーニング。リズムトレーニングを実施する。

**達成目標** 1.音楽理論の中心的概念を理解し、応用できる。2.オリジナル楽曲を制作できる。  
**学位授与方針との関連** 3.よく使う各種のコードの聞き分けができる。4.ゼミ発表会(ゼミコンサート)に参加する。  
学位授与方針のうち、主にサウンド制作コースの教育内容に沿って、制作から発表、音響の実践までの応用後半。また、映像やポスターデザインなど、他コースの学修内容も包含している。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。夏期作品鑑賞会。卒業研究計画について。 リズムトレーニング・音感トレーニング。以後毎週。
第2週	楽曲断片の制作(1)。テンション(1)。テンションとは?テンションコード。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第3週	楽曲断片の制作(2)。テンション(2)。テンションリゾルブ。Sus4とアポイドノート。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第4週	楽曲断片の制作(3)。転調(1)。関係調、近親調。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第5週	楽曲断片の制作(4)。転調(2)。予告を伴った転調。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第6週	稲友祭でのゼミ発表に代えます(予定)。
第7週	オリジナル楽曲の制作(1)。転調(3)。突然転調。関係の遠い調への転調。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第8週	オリジナル楽曲の制作(2)。ジャズのアレンジ法。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第9週	オリジナル楽曲の制作(3)。吹奏楽のアレンジ。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第10週	オリジナル楽曲の制作(4)。オーケストラのアレンジ。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第11週	オリジナル楽曲の制作(5)。後期作品締切。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第12週	後期作品鑑賞会。ゼミコンサートで発表する曲を選ぶ。
第13週	後期課題の修正と仕上げ(1)。演奏練習(1)。ストリングスパートのアレンジ。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第14週	後期課題の修正と仕上げ(2)。演奏練習(2)。 リズムトレーニング・音感トレーニング。
第15週	後期課題の修正と仕上げ(3)。演奏練習(3)。卒業研究発表会(ゼミコンサート)の準備。 リズムトレーニング・音感トレーニング。

## 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、作品の提出、発表会への参加・貢献を加味します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
各自の能力に応じたレベルアップを図ること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

## テキスト

川村ケン『思いどおりに作曲ができる本』リットーミュージック 2010 4845617773

## 参考書など

必要に応じて、授業内で指示します。

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習

必修

江草 普二

**概要** 専門演習Ⅰ・Ⅱを通じて興味を深めた、或いは新たに興味を喚起された各自のテーマに沿って卒論作成を進める。進捗状況に応じて、経過報告の場を設け、当該テーマに関してゼミ生同士の意見交換/情報交換を行う。必要に応じて、テーマに即した講義を実施。

**達成目標** 研究テーマに関する完全な理解と論文執筆。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、学位授与方針との関連 創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

### 教授計画

第1週	研究テーマの選択。選択理由の発表とテーマの概要説明。
第2週	研究テーマの決定。
第3週	論文の構成とスケジュール作成。
第4週	論文の構成とスケジュールに関する意見交換。
第5週	文献収集/サマリー作成。
第6週	サマリートの発表と意見交換。
第7週	関連講義と討議(1)
第8週	関連講義と討議(2)
第9週	ゼミ生による卒論途中経過報告(1) プレゼンテーション～討議～講評
第10週	ゼミ生による卒論途中経過報告(2) プレゼンテーション～討議～講評
第11週	ゼミ生による卒論途中経過報告(3) プレゼンテーション～討議～講評
第12週	ゼミ生による卒論途中経過報告(4) プレゼンテーション～討議～講評
第13週	ゼミ生による卒論途中経過報告(5) プレゼンテーション～討議～講評
第14週	ゼミ生による卒論途中経過報告(6) プレゼンテーション～討議～講評
第15週	卒業ゼミ 総括。後期に向けての課題。

### 成績評価方法・基準

論文の内容/進捗状況を評価

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自己管理

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

『適宜紹介』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習

必修

大矢 信吾

**概要** 本ゼミは、情報メディア分野において重要な要素の一つである映像画像制作技術を身につけるために実施されます。大学内外での撮影実習と講義、更にコンテストへの参加、写真展開催等を通し、先に述べた技術を修得します。この中で、画像加工等も多く手がけ、作品の仕上げ方やウェブサイト作成等についても学び様々な表現にチャレンジします。

**達成目標** デジタルカメラを使った撮影技術と活用の基本を学び、様々なデジタルコンテンツに利用する写真や映像を作ることが出来るようになることを目的とし、情報メディア学科の学生としての映像・画像制作の素養を身につけます。

## 教授計画

第1週	ガイダンス（気象によっては学外で撮影実習）
第2週	講義と演習（人物撮影）
第3週	Photoshopによるオーサリング（撮影した写真を加工、印刷）
第4週	様々な作品の鑑賞の仕方（どのような撮り方があるのか、しているのかを予測する）
第5週	野外ロケ（露出補正 / 逆光、反逆光、順光時の撮影実習）
第6週	野外ロケ（古い建築物の撮影）
第7週	Flashの基礎（撮影した写真の展示法を研究する）
第8週	撮影実習とデータ処理実習（基本的な構図法）
第9週	撮影実習とデータ処理実習（露出値の修得とライティングの基礎）
第10週	撮影実習とデータ処理実習（色温度と設定）
第11週	撮影実習とデータ処理実習（画像調整と印刷）
第12週	フォトオーサリングと作品制作実習
第13週	ウェブサイトの制作実習
第14週	撮影した写真でプレゼンテーション
第15週	Photoshopによる応用的画像処理実習

## 成績評価方法・基準

作品の提出とゼミの参加状況で行います。また、自ら考えた課題テーマがあればこれを元に評価することも検討します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎日シャッターを切るつもりで、被写体を探す目を養うように常に努力を怠らないようにしましょう。

## テキスト

『授業内で指示します』

## 参考書など

『授業内で紹介します』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習 必修

木村 亮介

**概要** 個人的～社会的観点からの課題／問題発見、新しい考え方による表現提案など、定義したコンセプトに対する作品制作をする。グラフィック、プロダクト、クラフト、映像、イラスト、造形などの表現、またサービスや仕組み、ビジネスモデルなどの概念提案（パネルやプロトタイプ、コンセプトムービーなどによる表現）を扱う。

**達成目標** 定義したコンセプトを第三者に伝えることができるものとして具現化すること（展示を想定した制作物にすること）を達成目標とする。展示と制作物概要のプレゼンテーションを評価し、学位授与方針とするとの関連

### 教授計画

第1週	年間活動のスケジュール確認～目標設定
第2週	制作方法と技術の強化1 - 特殊な撮影方法による映像制作～例紹介と制作準備
第3週	制作方法と技術の強化2 - レーザーで加工可能な素材とアウトプット例紹介
第4週	制作方法と技術の強化3 - 撮影用セット／素材の制作
第5週	制作方法と技術の強化4 - レーザー用データの作成（Illustrator）～加工
第6週	制作方法と技術の強化5 - 実験撮影
第7週	制作方法と技術の強化6 - 効果音制作と編集
第8週	進捗報告会
第9週	コンセプト強化1 - 作品のストーリーと背景を考える
第10週	コンセプト強化2 - 周辺のリサーチ～作品の外堀をつくる
第11週	コンセプト強化3 - 作品の広告をつくる～A1パネル制作
第12週	コンセプト強化4 - A1プリント～パネル張り
第13週	中間報告用資料の作成～コンセプト、概要、目標
第14週	中間発表会
第15週	後期へのスケジュール確認～目標設定

### 成績評価方法・基準

研究テーマについての取り組み及び、制作物、プレゼンテーションを評価／客観的評価

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・毎回必ず出席すること
- ・Adobe Illustrator, Photoshopを軸に、表現したい制作に必要なソフトウェアがインストールされたノートパソコンの所持・持参が望ましい

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』

卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習

必修

小橋 一秀

概要 プログラミング、グラフィックス、ネットワーク、データベース、モバイル機器など情報技術の統合的応用を目的とする。ゲームにおけるAI、シミュレーション、グラフィックスの理論研究と実装、モバイル端末サービスの開発を扱う。

達成目標 制作システムに関する理論の理解と実装技術の習得  
 学位授与方針との関連 モバイルアプリやゲームなどユーザ向けシステム、情報システムを開発・運用管理できる高度なシステムエンジニアや、情報システムの企画提案ができる情報ストラテジストを養成

教授計画

第1週	個別テーマの選定に向けた調査研究 年間活動計画の確認
第2週	個別テーマの選定に向けた調査研究 ゲームとAIの研究動向について
第3週	個別テーマの選定に向けた調査研究 ゲームとAIの研究事例紹介
第4週	個別テーマの選定に向けた調査研究 情報収集、資料・文献調査
第5週	個別テーマの選定に向けた調査研究 情報収集、資料・文献調査結果報告
第6週	個別研究 仮テーマの決定
第7週	個別研究 先行事例、類似研究調査
第8週	個別研究 コンセプトの確認
第9週	個別研究 実験・プロトタイプ制作に向けた調査
第10週	個別研究 実験方向・制作方針の確認
第11週	個別研究 実験環境・制作環境の準備
第12週	個別研究 実験環境・制作環境についての技能習得
第13週	個別研究 実験環境・制作環境についての技能習得
第14週	個別研究 中間報告用資料の作成
第15週	作品制作・レポート報告会 卒業制作・研究の進捗報告・中間発表

成績評価方法・基準

個別研究への取り組み状況と達成度により評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

個別に指示

テキスト

『なし』

参考書など

『個別に指示』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習

必修

周 欣欣

概要 2次元CGと3次元CGソフトウェアについて学ぶ。卒業研究に取り組む。

達成目標 CGソフトウェアを使いこなす。自分の研究テーマを決める。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	ガイダンス
第2週	調査研究
第3週	テーマを決める
第4週	従来の方法の学習
第5週	新しい方法の提案
第6週	実験：3DCGモデル作成
第7週	3Dプリンターによる印刷
第8週	環境構築
第9週	Java言語などの習得
第10週	Java言語を用いてAndroidアプリの開発
第11週	同上Androidアプリを完成する
第12週	C言語を用いて画像処理プログラムの開発
第13週	センサを利用した監視カメラプログラムの作成
第14週	PCとカメラで人の動きを自動認識するプログラムを完成する
第15週	報告会

### 成績評価方法・基準

ゼミに積極的に参加していたか、研究でしっかりした結果が得られたかで評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習しながら、講義とディスカッションを行う。  
毎回、課題の提出で出席とする。

### テキスト

『授業中に適宜指示する』

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習

必修

田近 一郎

**概要** 卒業演習Iでは、卒業演習IIで実施予定のモデリング・シミュレーションプログラム等の開発やゲーム制作の卒業制作をこなすための基本的なプログラミング技能を引き続き習得する。この演習内で、オブジェクト指向プログラミング言語による生態系のシミュレータの開発や機械学習システムの開発をおこなう。また、期間の後半では卒業研究のテーマを決めるための調査をおこなう。場合によっては先行して卒業研究に取りかかる。

**達成目標** 講義でのプログラミング演習により、オブジェクト指向言語におけるクラス、オブジェクト、スレッドなど、モデリング・シミュレータ、ゲーム、データサイエンス等のプログラムを実現するための諸概念を確実なものにし、それらを通して自作プログラムの開発に速やかにとりかかる体制を整えることを目標にする。学位授与方針との関連 一部である「高度情報化社会で不可欠な情報システムに関する知識と技術」に関連する。

## 教授計画

第1週	演習前半がシミュレータプログラムと機械学習システムの作成、演習後半が卒業研究のテーマを決める作業からなることを説明する。
第2週	日常生活でみられるさまざまなモノやコトが状態遷移図を用いてシンプルに記述できることを学ぶ。
第3週	シミュレータ内に多数の独立して動作する主体を配置するマルチエージェント系のシミュレータについてそのしくみを概説する。また、その例としてセルオートマトンを紹介する。
第4週	Javaプログラミング演習をおこなう。セルオートマトンプログラムをシューティングゲームプログラムを基にして作成する。
第5週	Javaプログラミング演習をおこなう。もう一つのマルチエージェント系シミュレータの例として生態系のモデルとそのシミュレーションの方法について解説する。
第6週	Javaプログラミング演習をおこなう。生態系をシミュレートするプログラムを作成する。
第7週	Javaプログラミング演習をおこなう。引き続き生態系をシミュレートするプログラムを作成する。モデルがいかにしてシミュレータとして実現されているかを確認する。
第8週	入力データを取得し、アルゴリズムによる処理をおこない、グラフなどの処理結果が可視化されたものを出力する機械学習システムの一般的な処理手順について概説する。
第9週	Javaプログラミング演習をおこなう。機械学習アルゴリズムの実装方法を具体的なアルゴリズムを例に解説するとともに実装の演習をおこなう。
第10週	Javaプログラミング演習をおこなう。自然言語処理用の機械学習アルゴリズムを実装する。
第11週	Javaプログラミング演習をおこなう。引き続き自然言語処理用の機械学習アルゴリズムを実装する。テキストデータを入力し機械学習システムの振る舞いを確認する。
第12週	卒業研究のテーマを個別に追求する。現段階で興味を持っているテーマとそれに関する調査をおこない、随時調査結果について報告書の作成をおこなう。
第13週	卒業研究のテーマを引き続き個別に追求する。テーマが絞り切れない場合は随時指導教員と打ち合わせする。
第14週	卒業研究のテーマの具体化のため、さらに調査を進める。テーマが確定している場合は、研究目標を記述した卒業研究計画書とプログラムの仕様書および概略設計に取りかかる。
第15週	引き続き卒業研究のテーマの具体化のため、調査を進める。テーマが確定している場合は、研究目標を記述した卒業研究計画書とプログラムの仕様書および概略設計を作成する。

## 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の2つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 毎回のコンピュータ演習の達成状況および自作プログラムの工夫や作り込みの達成状況等（評価ウェイト60～70%）、2. 調査報告書などミニレポートの提出・達成状況等（評価ウェイト30～40%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回主にコンピュータ演習をおこなう。講義プリントは適宜配布する。自作プログラムの作成を取り入れ、演習で学んだ内容を確認し、さらには応用する技能を獲得する機会を設ける。調査結果報告のミニレポート提出および理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

## テキスト

『使用しない。適宜プリント、資料等を配布する。』

## 参考書など

小森『なぜあなたはJavaでオブジェクト指向開発ができないのか』技術評論社、ファウラー『新装版リファクタリング』オーム社、Alag堀内『集合知イン・アクション』SBクリエイティブ、斎藤『ゼロから作るDeepLearning』オライリー・ジャパン、ラシュカ『Python機械学習プログラミング』インプレス

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習

必修

長谷川 聡

**概要** 専門演習で得られた専門的知識やスキルをさらに深めたり、別の切り口から取り組んだり演習ごとにアプローチの方法は異なるが、各教員の指導のもとで、情報メディア分野における研究テーマを設定し、学生による自主的な調査・研究活動を通して、実践的な情報メディア技術の修得や高度情報化時代における新たな文化創造や社会の変化などについての考察を行う。研究活動は、卒業演習において成果としてまとめる。

**達成目標** 卒業研究が計画・遂行できる能力を養う。何かに興味を持って自分で追求する姿勢が必要である。  
**学位授与方針との関連** 研究活動を通して学位授与方針にある「情報の社会的・文化的機能に注目し、その作用と効果を多面的に捉え、高度情報化社会で不可欠な情報システムやネットワークに関する知識と技術を身につけ、情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き、社会で実践的な活動ができる人材」を目指す。

### 教授計画

第1週	あらためて夢を語ろう
第2週	確実に知識を蓄えよう
第3週	知識の共有を図ろう
第4週	プレゼンテーションは情報交換の手段
第5週	研究テーマとその周辺の状況を知ろう
第6週	共同研究の楽しさを知ろう
第7週	他の人の研究をよく知ろう
第8週	計画を実行しよう
第9週	コンテストにも応募しよう
第10週	テーマを決めてゼミを開こう
第11週	コロキウムを開こう
第12週	話し合おう
第13週	アイデアを出そう
第14週	勉強の進め方を計画しよう
第15週	再度目標を決めよう

### 成績評価方法・基準

研究を目指した、情報収集・試作・プレゼンなどをおこなって、情報交換し、自ら学んでいるか。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

満足のいく卒業研究を目指すこと

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『個別に指導する』



## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習 必修

森 博

**概要** 3年次に行った『専門演習IおよびII』で得られた専門的知識やスキルをさらに深めるため、テーマを一つか二つに絞って、より深くそのテーマについて取り組む。この取り組みは4年間の集大成的な意味合いを持つ。それらを『卒業作品』あるいは『卒業論文』にまとめることがのぞましい。

**達成目標** 3年次に行った『専門演習IおよびII』のテーマをベースにより深く調査・研究・作品制作を継続的に行っている学位授与方針との関連 学。そしてそれらを発表できるような形にまとめていくことを目標とする。

## 教授計画

第1週	イントロダクション
第2週	デジタル写真・動画、音声ファイルの取り扱いの応用(1) メディア間の相互ファイル互換。アプリケーションの選別と使用法。
第3週	デジタル写真・動画、音声ファイルの取り扱いの応用(2) 高画質を維持したままのファイル変換技術と使用方法。
第4週	デジタルカメラおよびビデオカメラによる高度な写真・動画の撮影(1) フルハイビジョン画質の撮影と編集修得。
第5週	デジタルカメラおよびビデオカメラによる高度な写真・動画の撮影(2) 4K画質への準備と情報収集。
第6週	デジタル写真の高度なレタッチ技術 トーンカーブ技術の修得
第7週	デジタルビデオ映像の高度な編集 スローモーション、早回し、逆回しなどの技術習得。
第8週	デジタル動画編集ソフトによる高度編集 テロップ編集、音声と映像のシンクロ技術習得。
第9週	デジタル音声編集ソフトによる高度な編集
第10週	個人またはグループによる自由課題制作(1) プロモーションビデオ編
第11週	個人またはグループによる自由課題制作(2) CM編
第12週	個人またはグループによる自由課題制作(3) ショートムービー編
第13週	個人またはグループによる自由課題制作(4) ストップモーションアニメーション編
第14週	作品発表と批評会
第15週	まとめ

## 成績評価方法・基準

提出課題作品と鑑賞批評会での発言内容などによって総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

課題作品は授業時間内だけでは時間数が足りないので、空き時間等を積極的に活用すること。

## テキスト

『未定。』

## 参考書など

『未定。』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習

必修

吉田 友敬

**概要** デスクトップミュージック&サウンド制作・発展編I  
よりクオリティの高い作品の制作を目指し、アレンジの実際を学ぶ。また、特徴的なアーティストや音楽スタイルを研究して、制作に活かす。各自の研究テーマに沿った制作を行う。  
専門演習に続き、音感トレーニング、リズムトレーニングを実施する。

**達成目標** 1.実践的なアレンジ法を身につける。2.各種楽器のアレンジ法を研究して制作に活かすことができる。  
**学位授与方針との関連** 3.相対音程の聴き取り。ベース課題など。4.ゼミ発表会(サマーライブ)に参加する。  
学位授与方針のうち、主にサウンド制作コースの教育内容に沿って、制作から発表、音響の実践までの発展前半。また、映像やポスターデザインなど、他コースの学修内容も包含している。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。復習(1)。基礎編、卒業研究計画について。 リズムトレーニング、音感トレーニング(以後毎週)。
第2週	ジャンル・アーティストの研究(1)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第3週	ジャンル・アーティストの研究(2)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第4週	ジャンル・アーティストの研究(3)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第5週	ジャンル・アーティストの研究(4)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第6週	ジャンル・アーティストの研究(5)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第7週	ジャンル・アーティストの研究(6)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第8週	ジャンル・アーティストの研究(7)。前期作品締切。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第9週	前期作品鑑賞会。サマーライブで発表する曲を選ぶ。
第10週	ジャンル・アーティストの研究(8)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第11週	ジャンル・アーティストの研究(9)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第12週	ジャンル・アーティストの研究(10)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第13週	ジャンル・アーティストの研究(11)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第14週	サマーライブの反省。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第15週	夏期課題について。稲友祭の計画。 リズムトレーニング、音感トレーニング。

## 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、作品の提出、発表会への参加・貢献を加味します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
各自の能力に応じたレベルアップを図ること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

## テキスト

川村ケン『思いどおりに作曲ができる本』リットーミュージック 2010 4845617773

## 参考書など

必要に応じて、授業内で指示します。『特になし』

卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

江草 普二

概要 専門演習Ⅰ・Ⅱを通じて興味を深めた、或いは新たに興味を喚起された各自のテーマに関し、論文作成のためのアドバイスをを行う。

達成目標 研究テーマに関する完全な理解と論文執筆。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、学位授与方針との関連 創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

教授計画

第1週	スケジュール/内容の再確認
第2週	ゼミ生による卒論途中経過報告(7) プレゼンテーション～討議～講評
第3週	ゼミ生による卒論途中経過報告(8) プレゼンテーション～討議～講評
第4週	ゼミ生による卒論途中経過報告(9) プレゼンテーション～討議～講評
第5週	ゼミ生による卒論途中経過報告(10) プレゼンテーション～討議～講評
第6週	査読報告(1) 批評～意見交換
第7週	査読報告(1) 批評～意見交換
第8週	査読報告(2) 批評～意見交換
第9週	査読報告(3) 批評～意見交換
第10週	査読報告(4) 批評～意見交換
第11週	論文プレゼン(1)
第12週	論文プレゼン(2)
第13週	論文プレゼン(3)
第14週	論文プレゼン(4)
第15週	課題「卒業ゼミで達成したこと」

成績評価方法・基準

論文内容/発表

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自己管理

テキスト

『特になし』

参考書など

『適宜紹介』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

大矢 信吾

**概要** 本ゼミは、情報メディア分野において重要な要素の一つである映像画像制作技術を身につけるために実施されます。大学内外での撮影実習と講義、更にコンテストへの参加、写真展開催等を通し、先に述べた技術を修得します。この中で、画像加工等も多く手がけ、作品の仕上げ方や表現法につて学びながら自己表現をもとにした作品を制作します。

**達成目標** デジタルカメラを使った撮影技術と活用の基本を学び、様々なデジタルコンテンツに利用する写真や映像を作る  
**学位授与方針との関連** ことが出来るようになることを目的とします。また、卒業作品を制作します。

## 教授計画

第1週	作品制作のための画像処理実習（画像の調整法）
第2週	作品制作のための画像処理実習（印刷のための下準備に必要な知識の修得）
第3週	大きなサイズでの印刷実習
第4週	作品展の開催（学園祭写真展のための作品撮り方や展示準備などを通し、プリント展示のノウハウを学ぶ）
第5週	作品展の開催（学園祭写真展のための作品撮り方や展示準備などを通し、プリント展示のノウハウを学ぶ）
第6週	作品の鑑賞法（代表的な写真や映像を通して更に進んだ表現方法を学ぶ）
第7週	Flashの応用（撮影した写真の展示法を研究する）
第8週	ウェブサイトにおける自己表現
第9週	ライティングの基礎と応用
第10週	撮影実習とデータ処理実習（色温度と設定）
第11週	撮影実習とデータ処理実習（色温度による変化を作品作りに応用） 卒業作品制作準備
第12週	デジタルフィルム制作事情 卒業作品制作準備
第13週	デジタルフィルム制作 卒業作品制作準備
第14週	デジタル写真とデジタルフィルムの周辺知識 卒業作品制作準備
第15週	演習のまとめ（作品発表会、展示など）

## 成績評価方法・基準

作品の提出とゼミの参加状況で行います。また、自ら考えた課題テーマがあればこれを元に評価することも検討します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

撮影スケジュールや展示会の予定が決まっていますが、テーマに向かって自ら積極的に作品制作活動をしていきましょう。このために、相談の上スケジュールの変更を行うこともあります。その他、正当な理由無く欠席はしないこと。普段から被写体を探す目を養う努力をしましょう。

## テキスト

『授業の中で指示します』

## 参考書など

『授業の中で紹介します』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

木村 亮介

**概要** 個人的～社会的観点からの課題／問題発見、新しい考え方による表現提案など、定義したコンセプトに対する作品制作をする。グラフィック、プロダクト、クラフト、映像、イラスト、造形などの表現、またサービスや仕組み、ビジネスモデルなどの概念提案（パネルやプロトタイプ、コンセプトムービーなどによる表現）を扱う。

**達成目標** 定義したコンセプトを第三者に伝えることができるものとして具現化すること（展示を想定した制作物にすることを達成目標とする。展示と制作物概要のプレゼンテーションを評価し、学位授与方針とするとの関連

### 教授計画

第1週	スケジュール確認～目標設定
第2週	作品強化1（個別指導）－ 作品の広告及びリサーチのまとめ
第3週	作品強化2（個別指導）－ 意見収集～修正ポイントの発見
第4週	作品強化3（個別指導）－ 修正データの制作
第5週	作品強化4（個別指導）－ 修正データの制作
第6週	作品強化5（個別指導）－ 修正データの制作
第7週	中間発表会
第8週	コンセプト調整～不足部分の制作
第9週	制作報告書の作成
第10週	展示企画と準備1－ 展示計画準備～必要器具選定と情報共有
第11週	展示企画と準備2－ 展示台及びキャプションの制作
第12週	作品提出
第13週	プレゼンテーション作成1－ コンセプト～概要～制作プロセス～目標
第14週	プレゼンテーション作成2－ 全体の流れ評価～修正
第15週	卒業研究発表会リハーサル

### 成績評価方法・基準

研究テーマについての取り組み及び制作物、プレゼンテーションを評価／客観的評価

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・毎回必ず出席すること
- ・Adobe Illustrator、Photoshopを軸に、表現したい制作に必要なソフトウェアがインストールされたノートパソコンの所持・持参が望ましい

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習 必修

小橋 一秀

**概要** プログラミング、グラフィックス、ネットワーク、データベース、モバイル機器など情報技術の統合的応用を目的とする。ゲームにおけるAI、シミュレーション、グラフィックスの理論研究と実装、モバイル端末サービスの開発を扱う。

**達成目標** 制作システムに関する理論の理解と実装技術の習得  
**学位授与方針との関連** モバイルアプリやゲームなどユーザ向けシステム、情報システムを開発・運用管理できる高度なシステムエンジニアや、情報システムの企画提案ができる情報ストラテジストを養成

### 教授計画

第1週	展示会企画と準備 後期活動計画の確認・修正
第2週	展示会企画と準備 大学祭に向けた研究展示の企画・立案
第3週	展示会企画と準備 展示物制作
第4週	展示会企画と準備 設営項目・展示作品の確認
第5週	展示会企画と準備 会場準備・機材設営
第6週	個別研究 大学祭の研究展示について総括
第7週	個別研究 論文の書き方について指導
第8週	個別研究 卒業制作・研究発表の手法・方針決定
第9週	個別研究 制作・研究のテーマに関する発表・報告（グループ1）
第10週	個別研究 制作・研究のテーマに関する発表・報告（グループ2）
第11週	個別研究 制作・研究に関する相談と指導
第12週	個別研究 制作・研究に関する相談と指導
第13週	個別研究 制作・研究に関する相談と指導
第14週	個別研究 卒業研究・制作報告書の作成指導
第15週	作品制作・レポート報告会

### 成績評価方法・基準

制作と研究への取り組み状況と作品・報告書により評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

個別に指示

### テキスト

『なし』

### 参考書など

『個別に指示』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

周 欣欣

概要 2次元CGと3次元CGソフトウェアについて学ぶ。卒業研究に取り組む。

達成目標 CGソフトウェアを使いこなす。自分の研究テーマを決める。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	ガイダンス
第2週	調査研究
第3週	テーマを決める
第4週	従来の方法の学習
第5週	新しい方法の提案
第6週	実験：3DCGモデル作成
第7週	3Dプリンターによる印刷
第8週	環境構築
第9週	Java言語などの習得
第10週	Java言語を用いてAndroidアプリの開発
第11週	同上Androidアプリを完成する
第12週	C言語を用いて画像処理プログラムの開発
第13週	センサを利用した監視カメラプログラムの作成
第14週	PCとカメラで人の動きを自動認識するプログラムを完成する
第15週	報告会

### 成績評価方法・基準

ゼミに積極的に参加していたか、研究でしっかりした結果が得られたかで評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習しながら、講義とディスカッションを行う。  
毎回、課題の提出で出席とする。

### テキスト

『授業中に適宜指示する』

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

田近 一郎

**概要** これまでの演習で習得したプログラミング技能、モデリング技能を駆使して、各自の研究テーマにしたがい、自作ゲームの制作、対象のモデリングとそのシミュレーションプログラムの開発、興味深い現実のデータの調査とそのデータを対象にしたデータサイエンス・機械学習プログラムの開発などを進める。

**達成目標  
学位授与方針  
との関連** 習得したプログラミング技能、モデリング技能を駆使して、各自の研究テーマにしたがい、オブジェクト指向言語で自作のゲームプログラム/シミュレーションプログラム/データサイエンス・機械学習プログラムを自由に発想して制作することが目標である。学位授与方針の一部である「高度情報化社会で不可欠な情報システムに関する知識と技術」に関連する。

## 教授計画

第1週	卒業研究のテーマの再確認。テーマを絞り切れていない場合は、指導教員と打ち合わせてテーマを絞り込む。
第2週	引き続き卒業研究のテーマの再確認。卒業演習Iでまとめた計画書にしたがい必要なソフトウェアツールのインストール等の作業を進める。
第3週	プログラムで実現すべきものを網羅的に抽出（要求仕様）し、優先順位を付ける。
第4週	抽出（要求仕様）した項目から優先順位にしたがい、プログラムの実現に必要な最低限の項目を選び出す。可能なプログラムの概略設計に取りかかる。
第5週	引き続きプログラムの実現に必要な最低限の項目を選び出す。プログラムの概略設計も進める。プログラミング可能な項目からプログラミングに取りかかる。
第6週	プログラムの実現に必要な項目が絞り切れない場合やプログラムの概略設計が困難な場合は指導教員と打ち合わせ項目/設計の見直し等をおこなう。プログラミング可能な項目をプログラミングする。
第7週	引き続きプログラムの概略設計をおこなう。プログラミング可能な項目の範囲を広げてプログラミング作業を進める。
第8週	さらにプログラミング可能な項目を広げてプログラミング作業をおこなう。大きな変更がある場合は指導教員と議論し設計/実装方法の見直しもおこなう。
第9週	プログラミング作業を続ける。
第10週	引き続きプログラミング作業を続ける。作成中のプログラムがシミュレーションプログラムの場合は、シミュレーション世界内の環境パラメータやエージェントのパラメータの設定作業も進める。データ処理プログラムの場合は、入力すべきデータの準備も進める。
第11週	引き続きプログラミング作業を続ける。仮のパラメータ/入力データで確認しながら、適宜プログラムのバグを修正する。
第12週	動作に必要な最小限のプログラムを完成させる。シミュレーションプログラムを作成した場合はシミュレータが有効に機能することを検証する。データ処理プログラムを作成した場合は入力データに対してプログラムが正しく処理をおこなうことを検証する。
第13週	引き続き動作に必要な最小限のプログラムを完成させる。
第14週	研究テーマと目標、作成したプログラムの概略と動作結果、検証結果/評価結果等を卒業研究報告書としてまとめる。同時に、優先順位が低くまだ実装していない項目についても追加の概略設計とプログラミング作業をおこなうプログラムを改善する。
第15週	引き続きプログラムを改善する。改善されたプログラムについて、その改善点をプログラムの概略と動作結果、検証結果/評価結果に反映させて卒業研究報告書の完成度を高める。また、プログラムの使用マニュアルを作成する。

## 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の2つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 研究テーマの設定の適切さと目標の達成状況、作成した自作プログラムの工夫の程度や作り込みの達成状況等（評価ウェイト60～70%）、2. 卒業研究提出書等のミニレポートの提出・達成状況等（評価ウェイト30～40%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

学生が自らの目標の実現を目指してプログラミングの作業をおこなう。教員は学生の研究テーマに応じて適宜アドバイスや資料紹介をおこなう。卒業研究提出書等のミニレポート提出がある。

## テキスト

『使用しない。』

## 参考書など

『学生の研究テーマに応じて講義中に適宜紹介する。』



## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

長谷川 聡

**概要** 卒業演習 に引き続き、各教員の指導のもとで、情報メディア分野の個別の研究テーマについて、学生による自主的な調査・研究活動を行い、実践的な情報メディア技術の修得や高度情報化時代における新たな文化創造や社会の変化などについての考察を行う。各自のテーマについて、少人数の演習活動を通して深化させ、研究活動（作品制作、システム開発、調査研究、論考など）の成果をまとめる。

**達成目標** 演習の成果は、4年間の集大成となる。各自の成果を、卒業論文、卒業作品、口頭発表、などとして完成させる  
**学位授与方針との関連** 研究活動を通して学位授与方針にある「情報の社会的・文化的機能に注目し、その作用と効果を多面的に捉え、高度情報化社会で不可欠な情報システムやネットワークに関する知識と技術を身につけ、情報活用能力、コミュ

## 教授計画

第1週	卒業研究の計画
第2週	卒業研究以外の計画 (学んでみたいことや展示会などの企画)
第3週	コンテストなどにも参加
第4週	卒業研究や、他人の研究について意見を交換
第5週	批判的に考える
第6週	批評を受けて改善する
第7週	よりよいものをめざせ
第8週	発表の場を考えよう
第9週	何事も準備が必要
第10週	試作品を公開しよう
第11週	受けた評価の分だけ質が上がる
第12週	他人の評価や実験データを検討しよう
第13週	卒業研究を報告する 各自の研究の集大成です。
第14週	卒業研究はゴールではなく、「はじまり」です。 「今後の課題」についてもまとめておこう。
第15週	まとめ

## 成績評価方法・基準

取り組み姿勢が評価対象

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自分の研究や活動だけでなく、他人にも有益なアドバイスができるようになろう

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『必要に応じて調達する』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

森 博

**概 要** 3年次に行った『専門演習IおよびII』で得られた専門的知識やスキルをさらに深めるため、テーマを一つか二つに絞って、より深くそのテーマについて取り組む。この取り組みは4年間の集大成的な意味合いを持つ。それらを『卒業作品』あるいは『卒業論文』にまとめることがのぞましい。

**達成目標** 3年次に行った『専門演習IおよびII』のテーマをベースにより深く調査・研究・作品制作を継続的に行っている学位授与方針との関連。そしてそれらを発表できるような形にまとめていくことを目標とする。

### 教授計画

第1週	イントロダクション
第2週	学生一人一人のテーマを決め、企画・情報収集・撮影・編集・構築・展示法などについて研究あるいは演習を行う。
第3週	テーマの決め方。作品制作の進め方。
第4週	資料の集め方。作品の制作方法。
第5週	作品制作作業。
第6週	第1回中間発表会
第7週	作品制作作業。
第8週	作品制作作業。
第9週	第2回中間発表会
第10週	作品制作作業。
第11週	作品制作作業。
第12週	第3回中間発表会
第13週	作品制作作業。
第14週	最終発表会および批評会
第15週	まとめ

### 成績評価方法・基準

提出課題作品と鑑賞批評会での発言内容などによって総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

課題作品は授業時間内だけでは時間数が足りないので、空き時間等を積極的に活用すること。

### テキスト

『適宜指示する。』

### 参考書など

『適宜指示する。』

## 卒業演習

専門教育科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

吉田 友敬

**概要** デスクトップミュージック&サウンド制作・発展編II  
各自の卒業研究計画に沿って制作を行う。  
前期に続き、音感トレーニング、リズムトレーニングを実施する。コード中の構成音の聴き分け。キーの判別。  
ベース課題など。

**達成目標** 1.必要な音楽理論を理解し、各種ジャンルの制作ができる。2.ミキサーなどのPA機器のしくみを理解できる。  
**学位授与方針との関連** 3.音響の仕事に必要な実践的な知識を身につける。4.ゼミ発表会(ゼミコンサート)に参加する。  
学位授与方針のうち、主にサウンド制作コースの教育内容に沿って、制作から発表、音響の実践までの発展編後半。また、映像やポスターデザインなど、他コースの学修内容も包含している。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。夏期作品鑑賞会。卒研テーマの確認。 リズムトレーニング、音感トレーニング(以後毎週)。
第2週	卒業研究のテーマ発表(1)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第3週	卒業研究のテーマ発表(2)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第4週	卒業研究のテーマ発表(3)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第5週	卒業研究のテーマ発表(4)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第6週	稲友祭でのゼミ発表に代えます(予定)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第7週	卒業研究のテーマ発表(5)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第8週	卒業研究のテーマ発表(6)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第9週	卒業研究のテーマ発表(7)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第10週	卒業研究のテーマ発表(8)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第11週	卒業研究のテーマ発表(9)。後期作品締切。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第12週	後期作品鑑賞会。ゼミコンサートの発表形態、曲順を決めます。
第13週	卒業研究のテーマ発表(10)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第14週	卒業研究のテーマ発表(11)。 リズムトレーニング、音感トレーニング。
第15週	卒業研究発表会(ゼミコンサート)の準備。 リズムトレーニング、音感トレーニング。

## 成績評価方法・基準

ゼミへの積極的な参加を重視します。また、作品の提出、発表会への参加・貢献を加味します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎週必ず出席すること。遅刻・欠席の場合は、必ず理由を添えて連絡をすること。  
各自の能力に応じたレベルアップを図ること。  
発表会などでは、よく協力し合うこと。また、親睦を深めること。

## テキスト

川村ケン『思いどおりに作曲ができる本』リットーミュージック 2010 4845617773

## 参考書など

必要に応じて、授業内で指示します。『特になし』

# 情報システム入門

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

コース必修

松原 友子

**概要** 情報処理技術者試験は、「情報処理の促進に関する法律」に基づき、経済産業省が情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験である。本講義では、この試験の「基礎理論」と「アルゴリズムとプログラミング」の分野について解説する。

**達成目標** 「基礎理論」では、2進数の特徴や演算、基数、ベン図などの集合、ビットやバイトなどの情報量の表し方やデジタル化の基本的な考え方を習得する。「アルゴリズムとプログラミング」では、アルゴリズムとデータ構造との関連、流れ図の表現方法、プログラミングについての理解を深める。なお、本講義は、ディプロマポリシーにおける情報システムコースの「情報科学の知識」に関連する科目である。

## 教授計画

第1週	基数変換 2進数, 10進数, 16進数
第2週	負の整数の表現 符号ビットによる表現, 補数による表現
第3週	負の整数の表現とシフト演算 補数による計算, 論理シフト, 算術シフト
第4週	シフト演算と小数表現 べき乗倍の乗除算, 固定小数点, 浮動小数点
第5週	論理演算と論理回路 基本回路, 論理演算と演算法則
第6週	状態遷移と形式言語 有限オートマトン, BNF記法, 逆ポーランド記法
第7週	通信理論 チェックディジット, パリティチェック, CRC, ハミング符号
第8週	基礎理論の復習
第9週	基本データ構造<1> 配列, スタック, キュー, リスト構造
第10週	基本データ構造<2> ツリー構造
第11週	アルゴリズムの基礎 アルゴリズム, 流れ図, トレース
第12週	アルゴリズム<1> 探索
第13週	アルゴリズム<2> 再帰
第14週	アルゴリズム<3> 整列
第15週	プログラム言語 オブジェクト指向, スクリプト言語

## 成績評価方法・基準

毎時間の小テストと期末試験により総合的に評価する

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

基本情報技術者試験で既出の問題を多く取り上げるので、毎時間予習をした上で受講すること。

## テキスト

『なし(プリントとe-learningを使用予定)』

## 参考書など

情報基礎理論

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

コース必修

森 博

**概 要** コンピュータを自由自在にコントロールするには、プログラミングをマスターする必要があるが、それだけでは十分ではない。現在のコンピュータは、プログラム内蔵方式のデジタルコンピュータであり、正しく動くプログラムを書くためにはコンピュータ内部で扱われている2進数の詳細や論理回路に関する深い理解が不可欠である。本講義はそれらの基礎的な部分をたっぷり時間をかけて学ぶものである。

**達成目標** コンピュータ内で数値や文字、画像、音声などが2進数でどのように扱われているかを具体的なイメージとして理解できるようにならなければならない。さらに、論理回路を理解し、ハードウェアレベルで、四則演算や論理演算がどのように行われているかを具体的にイメージすることも重要である。本講義は、主にディプロマポリシーにおける情報システムコースの「情報科学の基礎」に関連する科目である。

教授計画

第1週	『0. イントロダクション』 デジタルコンピュータの発達の歴史を学び、ハードウェアにまつわる様々な基礎理論を理解することの重要性を学ぶ。
第2週	『1. コンピュータと2進数』 コンピュータの内部で行われる情報処理はすべて2進数で行われている。コンピュータを理解するためにはまず2進数の原理を完全に理解する必要がある。
第3週	『2. 2進数と10進数』 2進数の原理を完全に理解したのち、われわれの生活で使われている10進数との相互変換についてマスターする。
第4週	『3. 2進数・8進数・16進数・10進数』 コンピュータ内部では2進数、日常生活では10進数を使うので、その相互変換方法を学んだが、2進数は桁数が多すぎて、人間側としては扱いにくい。そこで、2進数3桁を1桁で扱える8進数と、2進数4桁を1桁で
第5週	『4. 2進数・8進数・16進数の小数』 ここまでは整数の2進・8進・16進数を扱ってきたが、ここでは小数を扱う。たとえば、10進数の0.1は、2進数では無限小数になるため、0.1を10回足しても正確には1.0にならないことを理解する。
第6週	『5. 文字コード』 ここまでは、コンピュータ内での数値の表し方を扱ってきたが、ここでは、文字の表現方法を学ぶ。文字も数値と同様に2進数で表されるが、文字コード表で決められた規則による。文字コードには様々な種類があるの
第7週	『6. 負数と2の補数』 ここまでは、正の数しか扱ってこなかったが、コンピュータで負の数を使うには、工夫が必要になる。10進数ではマイナス記号を使うが、2進数では0と1のみで正と負の数を表す必要がある。2の補数を使った方法が一
第8週	『7. 固定小数点』 コンピュータ内では、整数と実数の扱いは大きく異なる。ここでは、そのうち整数の扱い方について学ぶ。有限のビット数で整数を扱うので、ビット数による、扱える整数の範囲について理解する。
第9週	『8. 浮動小数点』 ここでは、実数の扱い方を理解する。有限のビット数で実数を扱うので、ビット数による、扱う実数の精度について理解する。
第10週	『9. 論理回路』 コンピュータ内部では種々の情報処理を行うデジタル回路がある。ここでは0と1を扱っており論理回路と呼ばれている。ハードウェアを理解するには理解する必要があり、ここでは論理回路の初歩的事項を説明する。
第11週	『10. 加算回路とフリップフロップ回路』 基本的な論理回路をうまく組み合わせることにより、より複雑な論理回路を作ることができる。ここではその例として、2進加算回路と記憶回路の基本となるフリップフロップ回路を説明する。
第12週	『11. コンピュータの動作』 ここでは、コンピュータの動作の概略を説明する。ハードウェアの基本を理解する。
第13週	『12. コンピュータの命令』 ここではコンピュータの命令の種類やその実行方法について、詳細に説明する。コンピュータ動作を具体的にイメージできるように理解を深める。
第14週	『13. 記憶装置』 コンピュータ内の主記憶装置と補助記憶装置について説明する。
第15週	『14. 出力装置と画像・音の2進化』 コンピュータでの出力（ディスプレイやプリンタ）について説明する。また、画像や音声のデジタル処理についても言及する。

成績評価方法・基準

学期末の試験と、途中での数回の課題提出および小テストの結果を総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

内容が進むにつれ、やや理解が難しい部分もでてくると思われるので、その場合は、それ以前の部分の復習や練習問題に再度チャレンジするなどして、積み上げてきた理解を再確認すること。

テキスト

青木征男『情報の表現とコンピュータの仕組み（第5版）』ムイスリ出版 2014 ISBN978-4-89641-230-7

参考書など

竹内 伸『実物でたどるコンピュータの歴史』東京書籍 2012 ISBN978-4-487-80692-8、岸野 正剛『エピソードでたどるパソコン誕生の謎』電気学会 2010 ISBN978-4-88686-279-2

# アルゴリズムとデータ構造

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

田近 一郎

**概要** 事務・データ処理をはじめ機械制御、科学技術計算にいたるまで幅広く使われている各種のプログラムについてまず共通する基本文法構造を復習する。次に、正しく動作することが保証されたプログラムの設計・開発に必要な不可欠なアルゴリズム（問題を解くための処理手順）とデータ構造（問題を解くのに適したデータの配置）の概念を、データ検索アルゴリズム、データ整列アルゴリズム、最短路アルゴリズム等を例に解説する。

**達成目標** データの処理手順を明確にすることの重要性の把握と各種アルゴリズムの理解を目標とする。本講義はディプロマポリシーの「高度情報化社会で不可欠な情報システムに関する知識と技術」に関連する。本講義は「知識情報学」、「基本情報技術」、「データベース」など、アルゴリズム的な考え方が必要な科目群の基礎に位置づけられる。「基本情報技術者試験」の出題分野「基礎理論」、「アルゴリズムとプログラミング」をカバーする。

## 教授計画

第1週	アルゴリズムの考え方を身近な例を挙げて概説し、アルゴリズムとプログラムの関係について説明する。「基本情報技術者試験」の出題分野について紹介する。
第2週	プログラミング言語を手続き型、関数型、論理型、オブジェクト指向型の4つに分類し各々の特徴を解説する。フローチャートについて説明する。また、演習で用いるプログラミング言語「Python」について紹介し、iPadへの「Python2.5」プログラミングアプリのインストール作業を行う。
第3週	プログラムのもっとも基本的な概念である「変数」と「代入」についてデータ型、式、演算子等の概念も含めて復習を兼ねて詳しく解説する。
第4週	「代入」の直接的な応用として2つのデータを入れ替える方法（スワップアルゴリズム）と複数のデータをシフトするアルゴリズムを解説する。例題でデータシフトの方法に習熟する。
第5週	基本制御構造の一つである条件文について、xゲームの上り判定、ゲームの当たり判定、複数の数の最大値を求めるアルゴリズムなどの使用例をあげて解説する。
第6週	基本制御構造の一つである繰り返し文について、FOR文、WHILE文を使用例をあげて解説する。またPythonプログラムのサンプルコードを例に実行時の動作を確認する。
第7週	プログラムを複数の処理単位の集まりとして構成する上で欠かせない「関数」、「関数呼び出し」の概念について説明する。また、その例題として、複数の数の最大値を求めるアルゴリズムの関数版を実装する。
第8週	基本的なデータ構造である「配列」を取り上げ、データ構造がアルゴリズムの設計と同時に設計すべき項目であることを解説する。
第9週	配列を用いる基本的アルゴリズムの例として、データ整列アルゴリズムの「選択ソート」、「バブルソート」、「挿入ソート」について動作をトレースしながら説明する。
第10週	選択ソートのPythonによるプログラミングの作業を通して、アルゴリズムの実装について習熟する。Pythonプログラミングのコツについても解説する。
第11週	関数の応用例としての「再帰」を解説し、「再帰」の例としてデータ整列アルゴリズム「マージソート」を取り上げ動作をトレースしながら解説する。計算時間を「選択ソート」と比較することにより効率のよいアルゴリズムの設計の意義も解説する。
第12週	もう一つの「再帰」を用いるアルゴリズムの例としてデータ整列アルゴリズム「クイックソート」を取り上げ、動作をトレースしながら概説する。
第13週	配列を用いる別のアルゴリズムの例として、データ探索アルゴリズムの「線形探索」と「二分探索」について動作をトレースしながら説明する。また、配列に次いで利用されることの多いデータ構造である「リスト」と「二分木」についてふれる。
第14週	文書からキーワードを見つけるパターンマッチングアルゴリズム、インターネットやカーナビで用いられる最短路探索アルゴリズム（ダイクストラ法）など応用的なアルゴリズムについて概説する。
第15週	講義期間中に出したミニ演習、ミニレポートを解説する。

## 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の3つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 定期試験（評価ウェイト55～65%）、2. ミニ演習の達成状況等（評価ウェイト20～25%）、3. ミニレポートの提出・達成状況等（15～20%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回講義プリントを配布し、これと補助資料、参考webサイトの提示等に基づき講義を行う。また、講義内で紹介した計算処理やデータ処理手順に関するミニ演習の実施、理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

## テキスト

『教科書は指定しない。毎回講義プリントを配布する。』

## 参考書など

近藤『定本Cプログラマのためのアルゴリズムとデータ構造』ソフトバンククリエイティブ、平田『アルゴリズムとデータ構造』森北出版、柴田『明解 Javaによるアルゴリズムとデータ構造』ソフトバンククリエイティブ、伊藤『アルゴリズムを、はじめよう』インプレス、辻『Pythonスタートブック』技術評論社

メディア情報技術

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

松原 友子

概要 情報処理技術者試験は、「情報処理の促進に関する法律」に基づき、経済産業省が情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験である。本講義では、この試験の「ヒューマンインタフェース」、「マルチメディア」、「データベース」の分野について解説する。

達成目標 学位授与方針との関連 「ヒューマンインタフェース」では、インタフェース設計、ユニバーサルデザインの考え方を習得する。「マルチメディア」では、符号化の種類と特徴、マルチメディア技術の応用目的についての理解を深める。「データベース」では、データベース管理システム、データの分析・設計の考え方に習得する。なお、本講義はディプロマポリシーにおける「情報システムコース」と「映像メディアコース」に関連する科目である。

教授計画

第1週	ヒューマンインタフェース技術<1> インフォメーションアーキテクチャ, GUI
第2週	ヒューマンインタフェース技術<2> ヒューマンインタフェースの要件
第3週	マルチメディア技術<1> CG・画像処理技術
第4週	マルチメディア技術<2> 静止画像と動画像
第5週	マルチメディア技術<3> 音声, 応用技術
第6週	データベース<1> データベースの種類, データベースモデル, 関係データベースの概要, データベース管理システム, E-R図
第7週	データベース<2> 正規化 : 第1正規化, 第2正規化, 第3正規化, 非正規形
第8週	データベース<3> 正規化 : 関数従属, 部分関数従属, 推移関数従属
第9週	データベース<4> Accessの基礎
第10週	データベース<5> データベースの演算
第11週	データベース<6> Accessの活用
第12週	データベース<7> SQLの基礎
第13週	データベース<8> SQLの応用
第14週	データベース<9> AccessによるSQL
第15週	データベース<10> トランザクション処理

成績評価方法・基準

課題と期末試験により総合的に評価する

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

基本情報技術者試験で既出の問題を多く取り上げるので、毎時間予習をした上で受講すること。

テキスト

『なし(資料を配布予定)』

参考書など

## Webプログラミング

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

吉川 遼

**概要** 本講義では、Webページの制作を通し、Webプログラミングに関する技能を習得する。また、講義内では、Webページ制作の基礎となるHTML・CSSの他、インタフェース制御や動的なページ制作に求められるJavaScriptやjQueryについても触れ、現在のWebページ制作に必要な技能について理解を深める。

**達成目標** エディタとブラウザを用いてWebページを作成できるようになる。また、HTML、CSS、JavaScriptについて実習を通して理解を深める。Webページの作成からアップロード・管理・運営まで、一連の作業をできるようになる。  
**学位授与方針との関連** 本講義は学科のディプロマポリシー「1. 基礎学力の養成：あらゆる学びの根幹をなす基礎学力の修得を支援し、学びの質を高める。」に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	イントロダクション Webページの構造・要素・属性とメディアタイプについて
第2週	HTML(1) 文章構造について エディタを用いた制作
第3週	HTML(2) タグ・要素の修飾について
第4週	HTML(3) イメージの貼付、テーブル、箇条書き
第5週	スタイルシート(CSS)(1) 書式について ID・クラスの指定
第6週	スタイルシート(CSS)(2) メディアクエリ・レスポンシブデザインへの対応
第7週	JavaScript(1) Webページへの導入について
第8週	JavaScript(2) 図形の描画・セレクタによる要素制御
第9週	JavaScript(3) フォームの制御
第10週	JavaScript(4) jQueryを使った処理について
第11週	JavaScript(5) jQueryによる要素の動的な変化
第12週	JavaScript(6) jQueryを使ったアニメーション
第13週	課題制作(1)
第14週	課題制作(2)・課題提出
第15週	提出課題の講評

### 成績評価方法・基準

各回の課題の結果ならびに最終課題により評価する

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回課題を提出するので、授業を欠席しないよう心がける。

### テキスト

『授業内にて適宜指定する』

### 参考書など

『授業内にて適宜指定する』



大矢 信吾

**概 要** CAD (Computer Aided Design) はコンピュータを利用した図面作成システムとして一般に普及しています。この科目は、CADの実習を中心にした講義で、様々な図面作成の基礎を学びます。具体的には、CADにおける図法、基本操作、図形の描画と寸法の入れ方、3次元立体の描き方などの課題を中心に行います。

**達成目標** 製図の基本とソフトウェアの操作法を学び、図面作成の基本技術を修得することを目標とします。また、情報メディア学位授与方針との関連 ディア分野（例えば、3次元CGや3Dプリンターによる立体物の作成）へ発展するための素養を身につけます。情報システムコースの科目に該当します。

## 教授計画

第1週	ガイダンス： 授業の目標や進め方、課題、成績評価に関する注意事項等について CADソフトの紹介、アカウント登録
第2週	スケッチ 基本図形の描画
第3週	スケッチ 平面図形
第4週	スケッチ 3次元図形
第5週	モデリング 基本的な作画
第6週	モデリング スカルプト編集による3次元立体物の作画
第7週	総合課題
第8週	アセンブリ 様々なパーツの作成
第9週	アセンブリ パーツを組み合わせた複雑な図形の描画
第10週	データインポート
第11週	CADアプリのシミュレーション機能の基礎
第12週	CADアプリによるシミュレーション 熱伝導
第13週	CADアプリによるシミュレーション 応力
第14週	データの管理
第15週	総合課題

## 成績評価方法・基準

毎回の授業中に課す課題（提出必須）と、2つの総合課題で評価します。また、課題提出数により受験資格喪失措置を判断します。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義は、各回が系統的につながっているため、欠席などをすると次回授業に支障がでます。やむを得ない事情を除き遅刻や欠席はしないこと。欠席した分の課題フォローは、次回授業までに質問にきて事前に行うこと。教科書は特に無いので授業中に資料を配布する予定です。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『授業中に紹介』

# コンピュータネットワーク

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

横田 正恵

**概要** コンピュータネットワークIおよびIIでは、情報通信技術・コンピュータネットワーク技術に関する事項を講述する。コンピュータネットワークIでは、ネットワークの前提となる通信やネットワークの要素技術を多く扱う。皆さんが活躍する将来に備えて、これまでの様々な通信技術やネットワーク技術を含めた授業内容とする。OSI基本参照モデルから入り、ネットワークの要素技術、現代のネットワーク技術の概要へと進める。

**達成目標** 現代では社会インフラと化したコンピュータネットワークであるが、通信技術を含めた多くの要素技術から成り立っている。本講では、現在までの様々なネットワーク技術を学習し、それらの主要な要素技術を理解することが授業の目標である。授業内で初級情報技術者向け検定試験の問題を解くので、それらが正しく解答できることを目指す。本講は情報システムコースの必修科目である。

## 教授計画

第1週	ガイダンス コンピュータ・ネットワークの技術、およびネットワーク技術に関する仕事
第2週	情報の基礎を確認 通信と情報の基礎 2進数, 論理演算, アナログ信号とデジタル信号
第3週	【演習】 デジタルデータを作る
第4週	通信・ネットワークの仕組み プロトコル OSI基本参照モデルの概要
第5週	データ通信 データ通信に必要なこと 通信路 変調と復調
第6週	データ通信 通信速度 同期方式
第7週	データ通信 多重化 誤り制御
第8週	データ通信 通信回線 通信サービス
第9週	【演習】 資格試験の問題を解く コンピュータネットワークの目的
第10週	ネットワーク概要 ネットワークの形態 代表的なLANの規格 Ethernet
第11週	ネットワーク概要 コンピュータネットワークの歴史的経緯
第12週	ネットワーク概要 ネットワーク・プロトコル OSI基本参照モデルとTCP/IP
第13週	ネットワーク概要 ネットワークの機器
第14週	ネットワーク概要 ネットワーク・アドレス
第15週	【演習】 資格試験問題を解く まとめ

## 成績評価方法・基準

期末試験の得点により評価する。授業時の提出物の内容により加点する(最高20点)。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

上記の一部の内容は、進度や技術の進展等によって変更する場合がある。  
本講は情報学概論や情報基礎理論の授業内容が基礎となる。  
ネットワーク技術を一通り修得するために、続けてコンピュータネットワークIIを履修することを望む。

## テキスト

『授業時に書き込み式プリントを配布する』、『Webclassでスライドを提示する』

## 参考書など

竹下ら著『マスタリングTCP/IP 入門編』オーム社、Al Andersonら著『Head Firstネットワーク』オライリー・ジャパン

情報管理

専門教育科目 情報メディア学科 2年 後期 2単位 講義 コース必修

横田 正恵

**概要** 本講では、(1)ヒューマンエラーと情報メディアのデザイン、および、(2)企業情報資産と情報セキュリティの2つの内容を扱う。具体的には、ヒトの特性を理解しそれを踏まえて、(1)ヒューマンエラーおよび情報メディアのデザインで考慮すべき事柄を学ぶ。次に(2)企業情報システム(業務システム)と、情報資産を取り巻く脅威、情報資産を守るための情報セキュリティ技術について学習する。

**達成目標** ヒューマンエラーや情報メディアコンテンツを制作する上での基本概念を理解するとともに、企業の情報システムや情報資産について理解を深める。それらを様々な脅威から守る情報セキュリティの方法を習得する。  
**学位授与方針との関連** 情報セキュリティの内容に関しては、初級情報技術者向け検定試験の問題が分かるレベルに達することが目標である。情報システムコース必修科目であるが、どのコースの人も履修するとよい。

教授計画

第1週	ガイダンス ヒトを知り、ヒトのためにモノを作る際に考えること、ヒトの特徴とヒューマンエラー 企業情報システムと、情報システムの脅威の一例
第2週	ヒトとコンピュータ(1) ヒトの情報処理を知る コンピュータの情報処理 ヒトの情報処理 --- ヒトはなぜ繰り返し練習するとできるようになるのか
第3週	ヒトとコンピュータ(2) ヒトの情報処理を知る ヒトの認知と記憶 アフォーダンス理論
第4週	ヒューマン・エラー(1) ヒューマン・エラーの事例 ヒューマンエラーを分類する
第5週	ヒューマン・エラー(2) ヒューマン・エラーへの備え 情報メディアのデザイン(1) ヒトの特性を考慮する
第6週	情報メディアのデザイン(2) バリアフリーとユニバーサルデザイン ヒューマンエラーを避けるためにデザインでできること
第7週	業務システム 企業では、どのような情報システムが利用されているのか? 業務システムの中の様々な情報システムを知る(ビジネスや製造に関わる情報システムとその略語)
第8週	情報システムのトラブルに備えて(1) システムに求められること(RASIS) システムの稼働と故障(故障率、MTBF、MTTR)
第9週	情報システムのトラブルに備えて(2) システムの直列接続と並列接続 業務で使う情報システムに求められること
第10週	情報システムのトラブルに備えて(3) 信頼性を向上させるための情報システムの構成 記録装置の信頼性を向上させる(RAID)
第11週	企業情報システム 企業の情報資産 企業の情報資産を取り巻く様々な攻撃
第12週	情報セキュリティ(1) 情報システムに関する法律 マルウェア
第13週	情報セキュリティ(2) 不正アクセスの手法 不正アクセスから情報資産を守る技術
第14週	情報セキュリティ(3) 暗号化の手法 ハッシュ化とは
第15週	情報セキュリティ(4) 電子証明書の仕組み 全体のまとめ

成績評価方法・基準

学期末の筆記試験により成績評価する。授業時の提出物を加味する(最高20%)。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

情報学概論やコンピュータネットワークなど、情報メディア学科の他の科目と関連する内容が多い。これまでに受講している他の科目内容を前提に授業を進めるので、前提科目で分からない箇所がある場合には復習を願いたい。

テキスト

『特になし。適宜プリントを配布。』

参考書など

D. ノーマン『誰のためのデザイン? 認知科学者のデザイン原論』新曜社 1990 ISBN-10: 478850362X、相戸 浩志『図解入門 よくわかる最新情報セキュリティの基本と仕組み』秀和システム 2010 ISBN-10: 4798025585

# システム開発論

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

コース必修

田近 一郎

**概要** 大規模かつ高品質な情報システムの開発には工学的視点が欠かせない。本講義では要求分析・要件定義、外部設計・内部設計、実装とテスト、運用・保守にいたるシステム開発の手順と各種の開発手法を解説する。システム開発では、データベース、ネットワーク、ユーザインターフェース、モデル化の対象である業務の内容（ドメイン）など他分野の基本的概念も要求されるためそれらにも必要に応じて説明する。

**達成目標** 情報システムの開発プロセスの全体像の把握と業務のモデル化からシステムの設計にいたるプロセスについてもある程度把握できることを目標とする。ディプロマポリシーの「高度情報化社会で不可欠な情報システムに関する知識と技術」に関連する。関連科目に「コンピュータネットワーク」「データベース」「オブジェクト指向」がある。「基本情報技術者試験」の出題分野「ソフトウェア設計・開発」「マネジメント」をカバーする。

## 教授計画

第1週	情報システムの一般的な形や種類を説明するとともに、大規模で複雑な情報システムを設計・開発するための方法論としてシステム/ソフトウェア開発論が不可欠であることを解説する。「基本情報技術者試験」の出題分野「ソフトウェア設計・開発」「マネジメント」を説明する。
第2週	基本的な情報システムのしくみをオペレーティングシステム、Webアプリケーションなどを例に挙げて解説する。また、情報システム上で使用される各種のソフトウェアについて概説する。
第3週	情報システム開発の主な対象である企業活動における企画～サービス提供から経営、財務までの各種の「業務」について概説する。また、ソフトウェア開発の各工程：要求分析、外部設計・内部設計、実装とテスト、運用・保守を概説する。
第4週	ソフトウェア開発における各種の開発プロセスモデル（開発の進め方）について、代表的なウォーターフォール、スパイラル、アジャイルを取り上げて解説する。
第5週	ソフトウェアシステム設計手法を、提案された順にしたがい、POA（プロセス指向アプローチ）、DOA（データ指向アプローチ）、OOA（オブジェクト指向アプローチ）の順に解説する。
第6週	2つのシステム設計手法：DOA（データ指向アプローチ）、OOA（オブジェクト指向アプローチ）の違いを具体的なプログラム作成を例に挙げて説明する。オブジェクトとUML（統一モデリング言語）について概説する。
第7週	DOAによるシステム設計手法について詳しく解説する。まず要件定義工程で作成する要件定義書について説明し、次に外部設計工程の起点となる実際の業務を「業務フロー」としてまとめる作業を例題により演習する。
第8週	DOAによるシステム設計手法について引き続き解説する。外部設計工程の一部であるデータベース設計のためのデータモデリングを例を挙げて解説する。基本情報技術者試験の「データベース」に関する過去問題について演習する。
第9週	DOAによるシステム設計手法について引き続き解説する。外部設計工程の一部であるデータベース操作のためのプログラムを設計する機能モデリング、およびそれにとまなうGUIの設計をおこなう作業を例題により演習する。また内部設計についても概説する。
第10週	OOAによるシステム設計手法について詳しく解説する。オブジェクト指向について復習した後、OOAで業務をモデリングする際に用いるUMLの代表的な図表「ユースケース図」「クラス図」「シーケンス図」について例を挙げて解説する。
第11週	OOAによるシステム設計手法について引き続き解説する。クラス図、シーケンス図についてその詳細を実際のモデリングの例にもとづき解説する。さらにクラス図とシーケンス図を詳細化してJavaプログラムの実装につなげるための内部設計工程について解説する。UMLによるモデリング演習もおこなう。
第12週	OOAによるシステム設計手法についてIDE、サブレットとJSPおよびフレームワーク等の役割を解説する。また、システム設計の実際としてEclipse上でApache Tomcatを利用するWebアプリケーションシステムの制作演習をおこなう。
第13週	OOAによるシステム設計の実際として引き続きEclipse上でApache Tomcatを利用するWebアプリケーションシステムの制作演習をおこなう。制作する情報システムで用いるデータベースの設計と実装も演習する。
第14週	OOAによるシステム設計の実際として引き続きEclipse上でApache Tomcatを利用するWebアプリケーションシステムの制作演習をおこなう。ソフトウェア開発工程のうちのテスト工程および全工程を通して必要不可欠なプロジェクトマネジメントについて解説する。
第15週	OOAによるシステム設計の実際としてEclipse上でApache Tomcatを利用するWebアプリケーションシステムの制作演習をおこないシステムの完成を目指す。講義期間中に出したミニ演習、ミニレポートの解説をおこなう。

## 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の3つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 定期試験（評価ウェイト55～65%）、2. ミニ演習の達成状況等（評価ウェイト20～25%）、3. ミニレポートの提出・達成状況等（15～20%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回講義プリントを配布し、これと補助資料、参考webサイトの提示等に基づき講義を行う。また、講義内で紹介した計算処理やデータ処理手順に関するミニ演習の実施、理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

## テキスト

『教科書は指定しない。毎回講義プリントを配布する。』

## 参考書など

増田『現場で役立つシステム設計の原則』技術評論社、ローゼンバーグ『ユースケース駆動開発実践ガイド』翔泳社、シャロウェイ他『オブジェクト指向のこころ』ピアソン・エデュケーション、国友『スッキリわかる サブレット&JSP入門』インプレス、槇俊明『はじめてのSpring Boot』工学社

# データベース

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

コース必修

小橋 一秀

**概要** ITを利用する多くの情報システムの中核はデータベースである。情報システム構築に必須のデータベースのうち、現在主流のリレーショナル型データベースについて、その理論と設計を解説する。またデータベースのプログラミングで普及しているデータベース言語SQLについて解説し、演習課題を与える。

**達成目標** RDBMSに関する基本用語を理解し、テーブルの正規化を行い基本設計ができる。SQLの基本文法を理解し学位授与方針との関連、基礎的な問い合わせプログラムを記述できる。基本情報処理技術者試験の学習範囲でデータベースの項目に相当する内容をカバーする。情報システムの開発・運用管理、情報システムの企画提案、プログラミングとシステム開発、ネットワークとデータベース、情報セキュリティやシステム運用管理などの知識や技術を習得。

## 教授計画

第1週	データベースとその役割 事例紹介：本講義の演習で利用するシステムを操作しながらデータベースについて概観する。
第2週	XAMPPによるクライアント・サーバ型のWebデータベースの演習
第3週	XAMPPによるテーブルの作成とリレーションの設定の演習
第4週	テーブルの正規化：第1～第3正規形
第5週	テーブルの正規化：第4、第5正規形 ポイスコード正規形
第6週	SQL演習：データベース言語SQL SQLZOOによるアクティブラーニング
第7週	SQL演習：データ集計とグループ化 SQLZOOによるアクティブラーニング
第8週	SQL演習：表の結合 SQLZOOによるアクティブラーニング
第9週	DBMSの障害対策：トランザクション処理 ACID特性 障害対策 ロールバックとロールフォワード について演習を行う。
第10週	データベース設計演習 期末課題についてテーマの選定、企画を行う
第11週	データベース設計演習 テーブルの設計とテストを考える。MySQLに実装する。 CakePHP
第12週	データベース設計演習 データの登録・修正・削除をPHPで実装する。 CakePHP
第13週	データベース設計演習 データの検索・集計についてPHPとMySQLで実装する。 CakePHP
第14週	データベース設計演習 レビュー
第15週	データベース設計演習 ドキュメント作成

## 成績評価方法・基準

毎回の授業での演習問題および小テストの合計点で評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

理論および設計について、ステップアップ式に進めるので、復習・課題の回答が必須である。欠席・未提出課題のフォローを必ず行うこと。関連科目の情報処理演習、プログラミング入門、Webプログラミング履修済みで、システム開発論の受講が望ましい。

## テキスト

『授業用のWebに掲載した資料を利用する。』

## 参考書など

『授業用のWebに適宜掲載する。』

# プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

小橋 一秀

**概要** 開発対象となる領域の抽象化やモデル化を、オブジェクト指向のプログラムスタイルを通して理解する。クラスとインスタンス、継承、メソッド、インターフェースなどの基本概念を理解し、オブジェクト指向のコード作成について学ぶ。プログラム言語としてSNAP!やJava、Scala、Juliaなどを使用する。関数スタイルのプログラムについても学ぶ。

**達成目標** 抽象化、カプセル化、クラス階層、多態性などオブジェクト指向プログラミング(OOP)の特徴を活用したプログラミング能力の獲得を目標とする。既存のライブラリやAPIを使いこなしたアプリケーションの作成が出来る。代表的なデザインパターンについて理解し、自らのコードで実装する。情報科学の知識をベースに、プログラミングやシステム開発の手法、システム運用管理などの知識や技術を習得。

## 教授計画

第1週	イントロダクション オブジェクト指向プログラミングの世界 Viscuit
第2週	SNAP! タートルグラフィック カスタムブロック
第3週	SNAP! 関数オブジェクト ブロックのリング化
第4週	SNAP! プロトタイプベースのOOP
第5週	Java IDE eclipseの導入 基本文法
第6週	Java クラスとインスタンス 例題 サウンド出力
第7週	Java クラス継承、抽象化、インターフェース 例題 JavaFXによるGUIアプリ
第8週	Java デザインパターン、Commandパターン、Mementoパターン 例題 Draw系アプリ
第9週	Java 関数型プログラミング Stream API 関数インターフェース 例題 3DCG
第10週	Scala 基本文法
第11週	Scala テキスト処理
第12週	Julia 数値計算とグラフ表現
第13週	総合演習1 アプリケーションの企画と設計
第14週	総合演習2 プロトタイプ制作
第15週	総合演習3 制作発表・講評

## 成績評価方法・基準

毎回の練習課題の提出状況を50%、期末の総合演習の成果物の達成度を50%で評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義資料はWeb上に掲載しておく。予習して課題に取り組む準備をしておくこと。毎回のプログラム作成課題に取り組む意欲と能力を要求する。注意)1,2年次開講のプログラムやアルゴリズム関係の講義から内容を発展させた科目である。関連科目が未修得または理解度が不十分である場合、受講は非推奨である。

## テキスト

『Webで教材を提供する。』

## 参考書など

ジョゼフ・オニール『独習Java 第4版』、結城 浩『増補改訂版Java言語で学ぶデザインパターン入門』、高橋 麻奈『やさしいJava 第5版』、阿部 和広『小学生からはじめるわくわくプログラミング』、『オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン』ソフトバンクパブリッシング

# プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

森 博

**概 要** 現実の事象を抽象化してモデル化するオブジェクト指向の考え方を理解する。また、カプセル化、イベント駆動、インヘリタンスなどの基本概念を理解し、非オブジェクト指向言語であるC言語などの違いを理解する。また、オブジェクト指向プログラミングについて具体的にイメージを理解するためJava言語による演習も行う。

**達成目標** 抽象化、カプセル化、階層構造、多態性を理解する能力と、それらをプログラミングコードとして記述できる能力の獲得を目標とする。非オブジェクト指向プログラミング言語との違いを体験的に修得する。さまざまな事象をオブジェクトとしてとらえる感覚を養う。本講義は、主にディプロマポリシーにおける情報システムコースの『プログラミングやシステム開発の手法』に関連する科目である。

## 教授計画

第1週	イントロダクション JAVA言語の特徴と総合開発環境であるEclipseの使い方を学ぶ。
第2週	「オブジェクトとクラス」について概要を学ぶ。 また、タートルグラフィックスの動かし方を学び、オブジェクト指向プログラミングの概略をつかむ。
第3週	「コンストラクタとコンストラクタのオーバーロード」 クラスライブラリの使い方、プリミティブ型を学ぶ。
第4週	「インスタンス変数とクラス変数」および「クラスメソッド」について学ぶ。
第5週	「Java API」 の利用方法を学ぶ。
第6週	「繰り返し処理」 制御構造の代表的例としてforによる繰り返し処理を学ぶ。
第7週	「繰り返しのネスト」 2重forループの使い方を学ぶ。
第8週	「whileループによる繰り返しとifによる枝分かれ処理」
第9週	「配列」の使用方法について学ぶ。
第10週	「多次元配列」について学ぶ。 mainの引数の使い方。
第11週	自分でクラスを作る方法を学ぶ。
第12週	「メソッドの多重定義（オーバーロード）」について学ぶ
第13週	Eclipseを使わないJavaプログラム開発方法を学ぶ。
第14週	標準入力を使ったキーボードからの入力方法を学ぶ。
第15週	まとめ

## 成績評価方法・基準

毎回提出の講義のまとめの提出状況と練習課題および鍛錬問題の提出状況と達成度を総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業中に出された課題は、授業時間中にプログラムを作成し、レポートフォルダに提出する。

## テキスト

『使用しない。』

## 参考書など

坂下夕里 『トレーニングドリルJava』 翔泳社 2007 ISBN978-4-7981-1326-5、石黒尚之 『Eclipse4.4完全攻略』 SBクリエイティブ 2014 ISBN978-4-7973-8095-8、吉田幸二他 『Java言語によるオブジェクト指向プログラミング』 共立出版 2012 ISBN978-4-320-12315-1、鳥居隆司他 『Java入門』 日経BPソフトプレス 2009 ISBN978-4-

# コンピュータネットワーク

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

横田 正恵

**概要** システムエンジニア (SE) やプログラマ、システム管理者を志すときに、ネットワークに関して知っておくべき事柄を習得する。GUI環境だけでなくコマンドラインでの地道な操作も多いが、現代のコンピュータネットワークは、このような地道な作業によって支えられている。本講義では、TCP/IPによるネットワーク技術を理解し、実習を通してネットワークシステム構築・管理に関する基本的操作を習得する。

**達成目標** コンピュータネットワーク I の授業を踏まえた授業内容である。ネットワークの管理や構築の業務に携わるための技術的な基礎を修得する。ネットワークに関する情報技術者向けの検定試験問題(例えば基本情報処理技術者試験)を解答できるレベルに達することを目標にする。情報システムコースの科目である。

## 教授計画

第1週	ガイダンス	ネットワーク技術に関わる仕事とその現状
第2週	プロトコル	プロトコルとは OSI基本参照モデル
第3週	プロトコル	プロトコルの歴史的経緯 TCP/IPプロトコル
第4週	アドレス	MACアドレス IPアドレス
第5週	アドレス	アドレス・クラス の概念 ネットマスクの概念
第6週	【演習】	ネットマスクを使ったIPアドレスの計算
第7週	アドレス	IPアドレスの割当と管理 IPv4アドレスの枯渇問題
第8週	アドレス	ドメインネーム ローカル・アドレスとグローバル・アドレスの変換
第9週	アドレス	MACアドレスとIPアドレスの変換 ドメインネームとIPアドレスの変換
第10週	アドレス ネットワーク機器	ブロードキャスト ネットワークをつなぐ機器の役割
第11週	TCPとUDP	
第12週	ネットワーク・アプリケーション・プロトコル	
第13週	無線LAN	無線LANの方式 無線LANの規格
第14週	ネットワークのセキュリティ	ネットワークに関する攻撃とその対策 ファイアウォール DMZ
第15週	【演習】	検定試験の問題を解く まとめ

## 成績評価方法・基準

期末試験の得点により評価する。授業時の提出物の内容に応じて加点する(最高20点)。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

受講の際には、コンピュータネットワークIの単位を取得していること。コンピュータネットワークIの授業内容が基礎となるので、事前に十分に理解しておく必要がある。授業の一部でPCを用いた実習を行う。なお、上記の一部の内容は、授業の進捗や技術の進展等によって変更する可能性がある。

## テキスト

『指定しない。毎時間、プリントを配布する。』

## 参考書など

竹下ら著『マスタリングTCP/IP 入門編』オーム社、Al Andersonら著『Head Firstネットワーク』オライリージャパン



## プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習

選択

渡辺 充哉

**概要** 近年クリエイティブ広告として「デジタルサイネージ」の分野が注目されている。この演習ではProcessingを使い、PC / smartphone / tablet上でインタラクションやビジュアルに特化した表現の習得を目指す。前半はProcessing上でインタラクションやビジュアル表現に必要な知識と技術を習得し、後半は前半で身につけた知識をもとにデジタルサイネージ用のアプリケーションを開発する

**達成目標** 基礎的なプログラミングの知識が身につけられており、プログラミングを用いたインタラクションやビジュアル表現に関心がある受講生を対象とする。演習を通じて、インタラクティブでグラフィカルな表現を身につけることを目標とする。

### 教授計画

第1週	イントロダクション この講義の位置づけと意義、デジタルサイネージとProcessingでのビジュアル表現について
第2週	アプリケーション開発の準備 - 開発言語の文法 if文やfor文、配列など、文法の基礎を習得する
第3週	アプリケーション開発基礎 - 図形描画 線、丸、四角など画面上に図形を描画し、模様を表現する
第4週	アプリケーション開発基礎 - 図形描画 線、丸、四角など画面上に図形を描画し、模様を表現する
第5週	アプリケーション開発 - タイポグラフィ プログラマブルに文字を生成し、タイポグラフィックデザインを習得をする
第6週	アプリケーション開発 - 図形の回転、移動 回転や移動によって得られる図形表現を習得する。
第7週	アプリケーション開発 - 三角関数 三角関数を利用して、数学的な幾何学図形を描画する。
第8週	アプリケーション開発 - 画像 画像の表示および画像加工によって新たな表現を習得する。
第9週	アプリケーション開発 - 関数・インタラクション 自作の関数を扱い、インタラクティブで複雑な図形描画を習得する。
第10週	アプリケーション開発 - アニメーション / サウンド 動きを伴った図形やサウンドと同期する図形表現を習得する。 また、マイクの音声入力に応じたアニメーション表現を習得する。
第11週	アプリケーション開発 - オブジェクト指向 オブジェクト指向の概念でクラス設計を行った図形表現を習得する。
第12週	デジタルサイネージ用のアプリケーション開発 オリジナル作品の企画を行う。
第13週	デジタルサイネージ用のアプリケーション開発 開発
第14週	デジタルサイネージ用のアプリケーション開発 開発および発表の準備
第15週	発表 成果物の発表とプレゼンテーション

### 成績評価方法・基準

授業に参加し、プロジェクトを推進し、企画・設計・開発・評価の各プロセスを実践すること。参加姿勢・取り組み姿勢と成果物を評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

基本的にプログラミングに関する単位を取得した者を対象とするが、プログラミング初心者でもやる気があれば授業内でサポートする。  
自分でプロジェクトを推進し開発を実践する必要がある。

### テキスト

『適宜指示』

### 参考書など

Hartmut Bohnacker 『Generative Design Processingで切り拓く、デザインの新たな地平』ピー・エヌ・エヌ  
2016/2/25 4802510136

# モバイル情報論

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

本多 一彦

**概要** モバイル情報機器の発達により、情報の収集・整理・発信がいつでも、どこでもできるようになった。本講義では、モバイル情報機器のハードウェアとソフトウェアの両面からの理解にとどまらず、通信ネットワークを介したコミュニケーションツールとしての活用について、個人情報のセキュリティの問題といったリスクをふまえて議論する。

**達成目標** モバイル情報機器の代表は携帯電話であるが、この便利な機器は知的創造には充分活用されているとは言い難い。本講義を通して機器が有効に活用できるようになることを目指す。この講義では、情報システムの重要な構成要素であるモバイルコンピューティングにおいて、知識と応用力の双方を高められるよう組み立てを行っている。

## 教授計画

第1週	導入：“モバイル”や“情報”といった言葉の意味に立ち返り、講義内容を把握するとともに、その到達目標を理解する
第2週	モバイル情報機器の歴史：モバイル情報機器の趨勢を時代とともに追うことにより、モバイル情報機器に託された夢について考える
第3週	モバイル情報機器のハードウェア（1）：モバイル情報機器に適したハードウェアについて考察する
第4週	モバイル情報機器のハードウェア（2）：モバイル情報機器に適したヒューマンインタフェースについて議論する
第5週	モバイル情報機器のソフトウェア（1）：モバイル情報機器に適したソフトウェアについて考察する
第6週	モバイル情報機器のソフトウェア（2）：モバイル情報機器ソフトウェアの有効利用法について議論する
第7週	通信ネットワーク（1）：モバイル情報処理で用いられる通信について、モバイル情報機器側からそれを理解する
第8週	通信ネットワーク（2）：モバイル情報処理で用いられる通信について、サーバー側からそれを理解する
第9週	情報の共有（1）：モバイル情報機器とサーバーとの情報の共有に必要なハードウェアとソフトウェアについて考察する
第10週	情報の共有（2）：クラウドコンピューティングについて考察する
第11週	コミュニケーションツールとしてのモバイル情報機器（1）：従来のコミュニケーションツールとの違いについて理解する
第12週	コミュニケーションツールとしてのモバイル情報機器（2）：その特性を生かした利用方法について考える
第13週	情報とセキュリティ（1）：コンピューター一般におけるセキュリティ上の問題について理解する
第14週	情報とセキュリティ（2）：モバイル情報機器で注意すべきセキュリティ上の問題について考える
第15週	モバイル情報の将来：「知的活動支援ツールとしてのモバイル情報機器」といったテーマで、モバイル情報の将来を議論する

## 成績評価方法・基準

レポート、筆記試験により評価を行う。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

e-learning システムに資料を提示するので、事前に内容を把握しておくこと。講義を理解した上で、モバイル情報機器の活用について実践的に行動するように心がけること。講義中に行う小テストで理解が不十分であった場合は、講義内容をよく復習しておくこと。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『講義中適宜指示する』

田近 一郎

**概要** 情報インフラの普及・拡大にともなうデータの爆発的な増加・多様化に対し、大規模データに潜むパターンを発見し、知識として活用する知識発見、データマイニング、情報検索等のデータサイエンス技術が重要度を高めている。本講義では、データベースや統計解析・機械学習の分野で発展したこれらの技術の理論と応用について解説するとともに一部演習を取り入れ理解を深める。

**達成目標** データの性質と目的に応じてどのデータ解析手法を適用すればよいかを把握することを目標とする。本講義はデータ授与方針との関連 イプロマポリシーの「高度情報化社会で不可欠な情報システムに関する知識と技術」に関連する。より深く理解するには「アルゴリズムとデータ構造」の履修が望ましい。関連科目として「統計学」「量的データ解析」「データベース」がある。「基本情報技術者試験」で出題されるデータマイニングの問題も講義内容に含む。

**教授計画**

第1週	ビジネス、サイエンスの各分野で問題となっているデータの爆発的な増加・多様化について説明し、これらの問題への対処法として従来から用いられてきた統計解析が持つ問題点について概説する。
第2週	データの爆発的な増加・多様化の問題への新しい取り組みとして、大規模データから従来の統計解析では発見できないパターン・法則性を取り出せるデータマイニングの概念をその時代背景、発展の歴史、適用例とともに概説する。
第3週	各種のデータマイニング手法について紹介する。具体的には、相関分析、事例ベース推論、クラスタリング、リンク分析、決定木分析、ニューラルネットワーク、Webマイニング等について、対象とするデータの性質、分析目的、分析手順を概説する。
第4週	小売業などビジネスで使われるデータマイニング手法の1つで、大規模販売データから購買パターンを表す相関ルール (if then ルール) を発見するマーケットバスケット解析 (相関分析) について概説する。
第5週	マーケットバスケット解析のための各種アルゴリズムを紹介する。アルゴリズムの種類によりデータ処理の効率が著しく異なることにもふれる。
第6週	コンピュータ演習をおこなう。データから相関ルールを抽出する過程を体験してもらい、データマイニングのプロセスの理解を促す。
第7週	データマイニング手法の1つであり、データをそのカテゴリに応じて分類するために使われる決定木について説明する。一般的な機械学習の枠組みとして、分類器の生成に使われる学習データ、分類器の性能評価に用いるテストデータなどの概念についてまとめる。
第8週	データから決定木を生成する学習アルゴリズムを解説する。学習アルゴリズムが生成した決定木のサイズとその分類性能との関係にふれ、場合により決定木の枝刈りが必要になることにも言及する。
第9週	コンピュータ演習をおこなう。実際のデータを用いて学習プログラムを実行し、生成された決定木を観察する。データの品質に応じて生成される決定木の性能に差が生じることにも注目する。
第10週	大規模データの検索で用いられる全文検索のしくみをWEB検索エンジンを例に概説する。ワープロ文書のような小規模データで用いられる逐次検索についてもふれる。
第11週	WEB検索エンジンのコア技術である、超大規模データに対して用いられるインデックスサーチについて、そのしくみを詳しく解説する。具体例を用いてインデックスサーチの手順に習熟する。
第12週	大量の検索結果をランキングすることの重要性を説明し、その具体例としてページランクアルゴリズムについて解説する。実際にWEB検索エンジンを使用してその特徴を把握する。
第13週	テキストデータからテキスト分類、文書要約をはじめとする自然言語処理をおこなうテキストマイニングアルゴリズムについて概説する。テキストデータからの自然言語処理について、形態素解析ソフトによる日本語処理演習をおこなう。
第14週	テキストデータからの自然言語処理について、形態素解析をもとにした文書分類アルゴリズムを解説するとともにそのアルゴリズムを実装したプログラムで文書データを処理させる演習をおこなう。また、「ビッグデータ」「データサイエンス」等における「深層学習」などのより新しい大規模データ処理についてもふれる。
第15週	講義期間中に出したミニ演習、ミニレポートの解説をおこなう。

**成績評価方法・基準**

成績評価は、以下の3つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 定期試験 (評価ウェイト 55 ~ 65%)、2. ミニ演習の達成状況等 (評価ウェイト 20 ~ 25%)、3. ミニレポートの提出・達成状況等 (15 ~ 20%)

**事前準備の内容・授業方法・受講上の注意**

毎回講義プリントを配布し、これと補助資料、参考webサイトの提示等に基づき講義を行う。また、講義内で紹介した計算処理やデータ処理手順に関するミニ演習の実施、理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

**テキスト**

『教科書は指定しない。毎回講義プリントを配布する。』

**参考書など**

佐藤他『改訂2版データサイエンティスト養成読本』技術評論社、福田他『データマイニング』共立出版、北他『情報検索アルゴリズム』共立出版、西田『googleを支える技術』技術評論社、佐藤『トピックモデルによる統計的潜在意味分析』コロナ社

# ゲームプログラミング

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 講義

選択

小橋 一秀

**概要** コンピュータによるエンタテインメント技術の研究とその応用について概説する。ゲーム開発および周辺技術を焦点に解説し、ゲームエンジンによるゲーム制作演習を行う。ゲーム専用機や情報端末上のゲームだけでなく、デジタルエンタテインメント技術の教育分野など多方面への展開について学ぶ。

**達成目標** ゲームエンジンUnityによる3Dゲーム開発技術を習得する。ネットワークや携帯デバイスを活用した新たなエンタテインメント作品を制作し発表する。  
**学位授与方針との関連** モバイルアプリやゲームなどユーザ向けシステムを開発・運用管理できる高度なシステムエンジニアや、情報システムの企画提案ができる情報ストラテジストを養成する。

## 教授計画

第1週	ガイダンス 世界ゲーム革命・遊びの分析
第2週	レトロゲームのロジック レトロ2Dゲームとゲーム的物理法則
第3週	スクリプトエンジン シナリオ グラフィック キャラクタ サウンド による作品構成
第4週	ゲームエンジン 1 Unityでステージ制作 基本操作
第5週	ゲームエンジン 2 物理シミュレーション
第6週	ゲームエンジン 3 キャラクターモーション Unity と MikuMikuDance
第7週	ゲームとAI 1 キャラクター制御 ナビゲーション と 群集制御
第8週	ゲームエンジン4 プロシージャルなCG 景観生成 エフェクト
第9週	ゲームエンジン5 UI設計 CGプログラミング
第10週	ゲームとAI 2 ゲーム木探索
第11週	ゲームエンジン6 スクリプトによる制御 ステージ構成 ゲームシステム
第12週	ゲームコントローラー モーションキャプチャ カメラ センサー の応用
第13週	VRとゲーム ヘッドマウントディスプレイの利用
第14週	ネットワークとゲーム ゲーミフィケーションとゲームデザイン
第15週	ゲーム展示と講評会

## 成績評価方法・基準

各回のレポート課題、期末の課題制作により評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ゲーム制作演習では、開発ツールおよび画像などの素材作成で複数のフリーソフトを利用する。利用の詳細については各自で調べておく必要がある。  
 第12週から第15週にかけては、講義と平行して期末課題の制作期間となる。

## テキスト

『Webで教材を提供する。』

## 参考書など

デジタルゲームの教科書制作委員会 著『デジタルゲームの教科書』、宮川義之・武藤太輔 著『Unityによる3Dゲーム開発入門』、ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』、ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』

# デジタルアート入門

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

コース必修

周 欣欣

概 要 Photoshop及びIllustratorを用いて、実習しながらデジタル画像の基本概念および処理手法を学ぶ。

達成目標 印刷物、ホームページなど広告写真を作成できることを目標とする。情報メディア学部ディプロマポリシーの映像  
学位授与方針 制作の項目と関連する。  
との関連

## 教授計画

第1週	デジタル画像の取得、利用の背景、印刷など
第2週	デジタル画像のサイズと解像度、画素の濃淡値 画像の圧縮とファイルの形式、カラー画像の仕組み
第3週	Photoshopの基礎知識、インターフェース、基本ツールの使い方
第4週	選択範囲の作成とぼかし
第5週	画像処理、フィルタ
第6週	画像合成、レイヤー
第7週	フォトレタッチ、色調補正
第8週	調整レイヤー、色調補正
第9週	チャンネル：選択範囲の修正など
第10週	Illustrator初歩
第11週	ベジェ曲線とペンツール
第12週	グラデーション・メッシュツール
第13週	パス：滑らかな選択範囲の作成
第14週	Photoshop検定対策
第15週	総復習と自由課題

## 成績評価方法・基準

毎回実習の課題と、期末課題により成績判定を行う。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実際の画像機器・ソフトウェアの操作を交えて講義を行う。  
出席・演習の内容を重視するため注意すること。

## テキスト

宮川 千春 『デザインの学校 これからはじめるPhotoshopの本CS6対応版』技術評論社 '9784774153681

## 参考書など

『授業中に適宜指示する』

# アニメーション

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

コース必修

木村 亮介

概要 本講義では、基礎的なアニメーションの原理と表現技法について学習し、制作演習を通してアニメーションとして表現できる力、評価できる力を身につける。

達成目標 学位授与方針との関連 アニメーションの基礎的な技法を理解し、制作演習を通して効果的に映像表現できるようになることを目標とする。また、様々な技法を使ったアニメーション表現による作品について知識を身につけながら、芸術的感性、作品を構成するための企画力を身につける。本講義はディプロマポリシーにおける「映像メディアコース」に関連する科目である。

## 教授計画

第1週	イントロダクション - アニメーションとは何か
第2週	アニメーションの基本原理
第3週	スケッチ、ドローイングによる表現の練習
第4週	中割りりと動き、ハース表現の練習
第5週	ストップモーションによる動きの考察
第6週	アニメーション制作演習1 - テーマ~起承転結に基づいた絵コンテの作成
第7週	アニメーション制作演習2 - 被写体と背景の制作
第8週	アニメーション制作演習3 - iPadを使ったストップモーション撮影
第9週	アニメーション制作演習4 - iMovieを使った編集~効果音の挿入
第10週	作品講評会
第11週	様々なアニメーションの表現技法 - アイテムと制作方法
第12週	技法演習1 - iPadを使ったピクシレーション撮影
第13週	技法演習2 - Photoshopによるデジタル加工
第14週	技法演習3 - Photoshopでの編集
第15週	作品講評会

## 成績評価方法・基準

関心・意欲・態度および授業時の課題作品（スケッチブック/データ）の総合得点  
（関心・意欲・態度：30% / 課題制作：70%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・iPadおよび付属ケーブルとイヤフォンを毎回必ず持参すること
- ・ドローイング用のスケッチブックを毎回必ず持参すること

## テキスト

『なし』

## 参考書など

リチャード・ウィリアムズ『アニメーターズサバイバルキット』グラフィック社 2011 4766121961

# アニメーション

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

コース必修

吉川 遼

概要 本講義では、アニメーションの基礎原理と表現技法について学習し、制作演習を通して、アニメーションとして表現できる力、評価できる力を身につける。

達成目標 学位授与方針との関連 アニメーションの基礎的な技法を理解し、制作演習を通してアニメーション作品として表現できるようになることを目標にする。  
本講義は、ディプロマポリシーにおける「映像メディアコース」に関連する科目である。

## 教授計画

第1週	イントロダクション アニメーションとは
第2週	アニメーションの基本原則(1) 押し潰しと伸縮、予備動作、演出、逐次描きと原画による設計、継続する動きと後追いの動き、スローイン・スローアウト
第3週	アニメーションの基本原則(2) 運動曲線、副次アクション、タイミング、誇張、立体感のある描画、アピール力
第4週	アニメーション ストップモーション作品における動きの考察
第5週	アニメーション制作演習(1) テーマ～絵コンテの作成
第6週	アニメーション制作演習(2) 被写体・背景の選定 近景・中景・遠景について
第7週	アニメーション制作演習(3) iPadを使ったストップモーション撮影
第8週	アニメーション制作演習(4) After Effectsを使った編集方法について
第9週	アニメーション制作演習(5) After Effectsによる編集
第10週	作品講評会
第11週	アニメーションとしての表現 アイデアとその表現方法
第12週	技法演習(1) iPadを使ったピクシレーション撮影
第13週	技法演習(2) iPadを使ったピクシレーション撮影 撮影素材の編集 (Photoshop・After Effects)
第14週	技法演習(3) 撮影素材の編集 (After Effects)
第15週	作品講評会

## 成績評価方法・基準

関心・意欲・態度および授業時の課題作品の総合得点  
(関心・意欲・態度：30% / 課題制作：70%)

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

iPadおよび付属ケーブルとイヤホンを毎回必ず持参すること  
ドローイング用のスケッチブックを毎回必ず持参すること

## テキスト

『なし』

## 参考書など

リチャード・ウィリアムズ『アニメーターズサバイバルキット』グラフィック社 2011 4766121961

## 画像処理技術

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

コース必修

周 欣欣

**概要** デジタル画像の手法及び処理アルゴリズムを紹介する。画像処理は放送、出版、デザイン、人工知能など様々な分野で利用されている。講義を通じて、画像とは何か、コンピュータ内でどのように画像を処理しているかを理解する。実習でIllustratorの使い方を学びさらに画像処理を理解する。

**達成目標** ビットマップ画像とベクトル画像の違いを理解し、ペイント系ソフトとドロー系ソフトの使い方をマスターする  
**学位授与方針との関連** この科目は情報メディア学部ディプロマポリシーの映像制作の項目と関連する。画像処理エンジニア検定合格を目指す。

### 教授計画

第1週	デジタル画像の形式、ビットマップ画像とベクトル画像
第2週	デジタル画像の基礎知識：画像サイズと解像度、画素の濃淡値
第3週	画像処理の基本概念、画像処理アルゴリズム
第4週	濃淡画像処理の手法
第5週	前処理の各手法
第6週	濃淡画像の特徴抽出
第7週	2値画像の処理手法
第8週	画像の2値化処理
第9週	2値画像の変形アルゴリズム
第10週	図形形状の計測手法
第11週	パターン分類手法
第12週	画像処理の効率計算手法
第13週	画像処理の応用例
第14週	まとめ
第15週	復習と課題

### 成績評価方法・基準

筆記試験、毎回実習の課題、期末課題により成績判定を行う予定である。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実際の画像機器・ソフトウェアの操作を交えて講義を行う。出席と実習を重視するので注意すること。

### テキスト

『未定』

### 参考書など



# 画像処理技術

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

コース必修

松原 友子

**概要** デジタル画像は、さまざまな技法を用いて加工し、目的に合わせた新しい画像を作成することができる。本講義では、基本的な画像処理・変換手法からパターン認識までの実用的な内容を学び、PC実習により体験する。また、画像処理エンジニア検定の問題も解説する。

**達成目標** フォトレタッチソフトを、感覚や経験則に頼る指先の操作ではなく、理論として理解した上で操作できれば、精密さや正確さにおいて大きな効果をもたらす。本講義は、実際にコンピュータを使い体験しながら、デジタル画像を処理する上で必要となる知識の習得を目指す、主にディプロマポリシーにおける映像メディアコースの「静止画像」に関連する科目である。

## 教授計画

第1週	画像のデジタル化 標本化と画質、量子化と画質、2次元画像の3次元表示
第2週	階調処理 ヒストグラムと画質、コントラスト補正、トーンカーブを用いた階調処理
第3週	平滑化 エッジ、畳み込み演算、移動平均法、メディアンフィルタ、選択的局所平均化
第4週	強調とエッジ検出 鮮鋭化フィルタ、微分フィルタ
第5週	色の基礎 混色、色の三色性、色相、明度、彩度
第6週	第1回小テスト
第7週	第1回小テストの解説 幾何変換
第8週	2値化 しきい値、p-タイル法、モード法、可変しきい値法、2値画像の連結性、オイラー数
第9週	2値画像の特徴解析 膨張と収縮、ラベリング、図形形状特徴、細線化
第10週	マッチング・分類 パターンマッチング、相違度、類似度、相互相関係数、特徴空間、判別
第11週	画像符号化 画像データ量、データ圧縮、チェーン符号化、ランレングス符号化、ハフマン符号化
第12週	画像の出力 カラーマッチング、限定色表示、ハーフトーン
第13週	動画画像処理 差分画像、オプティカルフロー
第14週	第2回小テスト
第15週	第2回小テストの解説

## 成績評価方法・基準

第1回小テスト、第2回小テスト、期末試験の合計点で評価する

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

1つのテーマを、講義、PC実習、確認テスト、と繰り返し学習する

## テキスト

『なし（毎時間プリントを配布）』

## 参考書など

# 色彩学

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

横田 正恵

**概要** 色彩検定やカラーコーディネーター検定試験の各3級を意識した授業内容です。色彩に関する基本事項を扱いません。具体的には、光の物理的特性、色を作る方法、ヒトの視覚、色を表す方法、配色などについて授業します。DTPやwebデザイン、照明環境など、広く役立つ色彩の知識を習得します。

**達成目標** 色彩検定やカラーコーディネーター検定試験の3級に合格できる水準に到達することが目標です。毎年6月と11月に色彩検定が実施されるので、本科目での授業内容をよく学習し、受験することを推奨します。  
**学位授与方針との関連** この科目は、映像メディアコースの必修科目です。

## 教授計画

第1週	ガイダンス 色彩を学ぶにあたって
第2週	電磁波、光について 光の物理的な特性を知る
第3週	光の心理的な特性 どのように光が見えている？
第4週	目に入る光 光の分光分布、物体表面の分光反射率
第5週	私たちの視覚、色覚を知ろう その1 目の仕組み
第6週	私たちの視覚、色覚を知ろう その2 網膜から脳へ
第7週	色を混ぜて色をつくる 加法混色と減法混色
第8週	色を表す方法（表色系） 顕色系と混色系
第9週	基本的な表色系 PCCS（ヒュートーン・カラーシステム）
第10週	基本的な表色系 マンセル表色系、CIE色度図
第11週	色の様々な見え方 対比や錯視
第12週	色の組み合わせ 色相，トーンの違いによる配色
第13週	カラー・ユニバーサルデザイン 色覚異常の人の見え方を考慮する
第14週	色彩の知識を活かして（実習） 色彩の知識を活かして、DTP作品を作る
第15週	問題を解く これまで学んだ内容に基づき、色彩に関する問題を解く まとめ

## 成績評価方法・基準

おもに期末試験の得点に基づき評価し(75%)、授業内の提出課題やDTP作品等も考慮する(25%)。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業内でプリントを配布するが、白黒での印刷となる。別途、Webclass等でスライドを見てカラーを確認してください。色彩検定は学内でも受験可能なので、この機会に受験することを推奨する。  
この授業内容は、授業の進度等に応じて一部を変更する場合がある。

## テキスト

『適宜、プリントを配布する』、『Webclassでスライドを提示する』

## 参考書など

A・F・T公式テキスト編集委員会 編『A・F・T色彩検定公式テキスト3級編』A・F・T企画 2010 978-4901257183

## 映像制作演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

森 博

**概 要** 本演習では、ショートムービーの制作と、Flashアニメーションの制作をおこなう。ショートムービーの制作では、30秒という限られた時間に、自分で撮影した静止画像や動画像、音声、タイトルなどを自由に組み込み、自分の表現したいテーマを表現する。また、アニメーションの制作では、おしゃれてユーモアにあふれたFlashアニメーション作品を完成させる。

**達成目標** マルチメディアコンテンツの制作を通しての創造性や表現力を養うとともに、大容量のファイルやデバイスを扱うことにより、メディア・リテラシーの自然な習得を目標とする。また、iPadに代表されるタブレットPCでも、マルチメディアコンテンツ制作を体験し、PCによる制作との違いを実感させる。この科目は、ディプロマポリシーにおける映像メディアコースの「映像制作・動画像」に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	イントロダクション この科目の概要といくつかのデモ作品を鑑賞させ、到達目標と理解すべきポイントを示す。
第2週	静止画像とBGMを使ったショートムービー制作を行う。
第3週	「テキスト」と「トランジション」の挿入方法を学ぶ。文字のフォント、大きさ、色、アニメーションなどの変更方法などをまなび、効果的な「タイトル」などの挿入方法について理解する。
第4週	静止画像を使ったムービーにおいて、重要なテクニックに「パン」と「ズーム」がある。静止画に動きとズームをつけることにより、ムービーに躍動感がでるため、その効果的使い方を学ぶ。
第5週	動画像を使ったムービー制作を学ぶ。トリミングの重要性、BGMと画像の音声のバランス、映像フィルター効果の使用法などについて実践的に学ぶ。
第6週	代表的なタブレットPC、iPadの動画編集ソフトである「iMovie」を使って、動画編集を行う。これによってiPadで撮影、編集、鑑賞をオールインワンで行うことの有用性を理解する。
第7週	前半のムービー制作のまとめとして自由課題作品（ショートムービー）を制作しレポートとして提出する。
第8週	Adobe社のFlashアニメーション作成用ソフトを用いてFlashアニメーションを作る。ツールに慣れるために練習課題としてFlashの静止画を制作する。
第9週	重要なシーンのフレームだけイラストを作成しそれ以外のフレームはソフトウェアに自動補完させる「キーフレームアニメーション」のしくみを説明し、練習課題を制作する。
第10週	すべてのフレームにイラストを描くことで一連のアニメーションとする「フレームバイフレームアニメーション」のしくみを蝶のはばたきを例に説明し、練習課題を制作する。
第11週	文字に対するアニメーション、シーンの切り替え、入れ子構造になっている個々のオブジェクトにアニメーションを施し、まとまりのあるアニメーションを作る方法等を解説し、練習課題を制作する。
第12週	プログラミング言語ActionScript3.0（アクションスクリプト）によるFlashアニメーションプログラムの基本を学ぶ。プログラミングに慣れるために図形描画プログラムを制作する。
第13週	Flashをインタラクティブなコンテンツとするためのプログラムのしくみを解説し、キーボード、マウスなどに反応するコンテンツを練習課題として制作する。
第14週	iPadのプレゼンテーション用アプリ「KeyNote」の「マジックムーブ」機能を使ってアニメーション制作を行う
第15週	Webサーバへのflashコンテンツの公開方法について解説する。後半のFlashのまとめとして自由課題作品（flashアニメーション）を制作しレポートとして提出する。

### 成績評価方法・基準

毎回の課題提出状況、感想メールの提出状況および2回の自由課題作品を加味して、総合的に判定する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

情報実習室で情報機器を操作しながら演習をおこなう。毎回の演習の最後に、教員宛に電子メールで実習に関する感想文・コメントを送付する。  
課題提出がある場合には提出期限を厳守する。

### テキスト

『使用しない。毎回プリントを配布する。』

### 参考書など

『特に無し』

## 映像制作演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

大矢 信吾

**概要** 本演習では、ショートムービーの制作と、Flashアニメーションの制作をおこなう。ショートムービーの制作では、30秒という限られた時間に、自分で撮影した静止画像や動画像、音声、タイトルなどを自由に組み込み、自分の表現したいテーマを表現する。また、アニメーションの制作では、おしゃれてユーモアにあふれたFlashアニメーション作品を完成させる。

**達成目標** マルチメディアコンテンツの制作を通しての創造性や表現力を養うとともに、大容量のファイルやデバイスを扱うことにより、メディア・リテラシーの自然な修得を目標とする。この科目は、ディプロマポリシーにおける映像メディアコースの「映像制作・動画像」に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	イントロダクション この科目の概要といくつかのデモ作品を鑑賞し、到達目標と理解すべきポイントを示す。また、将来に向け情報メディア学科出身者としての映像制作のスタンスを明確にする。
第2週	静止画像とBGMを使ったショートムービー製作を行う。
第3週	「テキスト」と「トランジション」の挿入方法を学ぶ。文字のフォント、大きさ、色、アニメーションなどの変更方法などをまなび、効果的な「タイトル」などの挿入方法について理解する。
第4週	静止画像を使ったムービーにおいて、重要なテクニックに「パン」と「ズーム」がある。静止画に動きとズームをつけることにより、ムービーに躍動感がでるため、その効果的使い方を学ぶ。
第5週	動画像を使ったムービー製作を学ぶ。トリミングの重要性、BGMと画像の音声のバランス、映像フィルター効果の使用法などについて実践的に学ぶ。
第6週	デジタルカメラやカメラ付き携帯電話から、静止画像や動画像の取り込み方を学ぶ。カメラ付き携帯電話の動画像ファイル形式は携帯電話会社ごとに異なるので、ファイルの形式変換法も学ぶ。
第7週	前半のムービー制作のまとめとして自由課題作品（ショートムービー）を制作しレポートとして提出する。
第8週	Adobe社のFlashアニメーション作成用ソフトを用いてFlashアニメーションを作る。ツールに慣れるために練習課題としてFlashの静止画を制作する。
第9週	重要なシーンのフレームだけイラストを作成しそれ以外のフレームはソフトウェアに自動補完させる「キーフレームアニメーション」のしくみを説明し、練習課題を制作する。
第10週	すべてのフレームにイラストを描くことで一連のアニメーションとする「フレームバイフレームアニメーション」のしくみを蝶のはばたきを例に説明し、練習課題を制作する。
第11週	文字に対するアニメーション、シーンの切り替え、入れ子構造になっている個々のオブジェクトにアニメーションを付けまとまりのあるアニメーションを作る方法等を解説し、練習課題を制作する。
第12週	プログラミング言語ActionScript3.0（アクションスクリプト）によるFlashアニメーションプログラムの基本を学ぶ。プログラミングに慣れるために図形描画プログラムを制作する。
第13週	Flashをインタラクティブなコンテンツとするためのプログラムのしくみを解説し、キーボード、マウスなどに反応するコンテンツを練習課題として制作する。
第14週	Flashコンテンツをより楽しいインタラクティブコンテンツとするために、アニメーション用プログラムを制作する。また、3DFlashコンテンツの実現のためのプログラムについてもふれる。
第15週	Flashコンテンツの公開方法について解説する。後半のFlashのまとめとして自由課題作品（FlashアニメーションあるいはAS3プログラム）を制作しレポートとして提出する。

### 成績評価方法・基準

演習内容の達成度および課題の提出状況で総合的に判定します。受験資格喪失の判定は欠席数または課題提出数で行います。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業は演習形式です。授業中の課題提出と共に、教員宛に電子メールなどで実習に関するコメントや感想などを送付します。課題の提出期限は厳守です。なお、順番や内容を変更することがあります。

### テキスト

『使用せずプリントを配布します』

### 参考書など

『講義中に指示します』

## CG基礎

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

選択

周 欣欣

概要 コンピュータグラフィックスはコンピュータによって映像を生成する技法である。授業では、CG理論を紹介しながら、3次元CGソフトウェアを用いてCG作成過程の演習を行うことにより、CG技法を理解する。

達成目標 CGソフトウェアの使い方をマスターする。CGクリエイタ検定3級のカリキュラムを理解する。情報メディア学部ディプロマポリシーの3D映像メディアの制作と関連性がある。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	CGの概念、モデリングとレンダリング 3DCGソフトウェアSketchUp, Shade3Dの紹介、起動方法
第2週	ソフトウェアのインターフェースと三面図
第3週	光源 & 三面図
第4週	回転体
第5週	自由曲面へ変換 (球から卵への編集)
第6週	自由曲面へ変換 (卵から花への編集)
第7週	線から自由曲面作成
第8週	スイープ
第9週	文字 & 論理演算
第10週	レンダリング
第11週	アニメーション
第12週	材質と光源
第13週	3Dプリンター
第14週	応用課題
第15週	総復習、自由課題

### 成績評価方法・基準

毎回実習の課題と、期末課題により成績判定を行う。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回、作品の提出で出席とする。  
出席・演習の内容を重視するため注意すること。

### テキスト

『未定』

### 参考書など

『未定』

## 映像制作演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

青山 太郎

**概要** ビデオカメラとPCを用いた映像制作の基礎を学ぶ。講義だけでなく、グループワークでの演習を通して、構想・撮影・編集という各工程での基本的な技術と知識の習得を目指す。また、マスメディア的な表現にとらわれない、創造的な映像コミュニケーションの可能性を探求する。

**達成目標** (1)映像制作の基本的な工程を理解し、撮影や編集技術の基礎を習得する  
**学位授与方針との関連** (2)コミュニケーションを発生させる装置としての映像メディアの機能を理解する  
 (3)問題発見から情報発信に至るまでの論理的思考力と、自ら方法論を構築するための想像力を養う  
 映像メディアコース映像制作系列の知識を身につける科目に該当する

### 教授計画

第1週	イントロダクション   授業の進め方の説明、今日のメディア環境についての概説
第2週	映像制作のフローについてのレクチャー   課題発表と講評を通して理解を深める
第3週	機材操作のワークショップ1   学内の映像撮影機材を実際に操作し、ワークフローを理解する
第4週	機材操作のワークショップ2   学内の映像編集機材を実際に操作し、ワークフローを理解する
第5週	撮影と編集の美学についてのレクチャー   過去の映像作品を通して撮影・編集技法についての理解を深める
第6週	制作演習(1-1)   提示されたスクリプトをもとにグループワークで画コンテの作成を行う
第7週	制作演習(1-2)   撮影素材のチェックと追加撮影を行いつつ、編集作業を行う
第8週	制作演習(1-3)   編集状況の確認を行いつつ、書き出し作業を行う
第9週	制作演習(1-4)   各チームの制作した映像を上映し、意見交換を行う
第10週	制作演習(2-1)   最終課題の説明とテーマ設定に沿ったチーム編成を行う
第11週	制作演習(2-2)   チームごとに最終課題のアイデアをプレゼンテーションする
第12週	制作演習(2-3)   チームごとに撮影素材のチェック、追加撮影と編集作業を行う
第13週	制作演習(2-4)   チームごとに進捗状況を報告し、編集の仕上げと書き出しを行う
第14週	制作演習(2-5)   各チームの制作した映像を上映し、意見交換を行う
第15週	映像表現の多様性についてのレクチャー   映像制作の今日的意義を考える

### 成績評価方法・基準

制作演習課題1(25%)、制作演習課題2(50%)、自己評価レポート(25%)の3点で評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

撮影は大学で用意するビデオカメラCanon G20を使用し、編集は学内のiMacとAdobe Premiere Proを用いた作業を想定している。ただし、イヤフォンまたはヘッドフォンを各自用意すること。  
 また、課題制作では授業時間外での作業が必要になるので、受講に際してはその点も考慮すること。

### テキスト

グラスバレー株式会社『新版映像制作ハンドブック』玄光社 2014 978-4768305386

### 参考書など

堀江秀史ほか『デザイン化される映像：21.5世紀のライフスタイルをどう変えるか?』フィルムアート社 2014 978-4845914326、瀧健太郎『いま、ここからの映像術：近未来ヴィジュアルの予感』フィルムアート社 2009 978-4845909254、想田和弘『なぜ僕はドキュメンタリーを撮るのか』講談社現代新書 2011 978-4062881135、水

## ドキュメンタリー・シナリオ

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

青山 太郎

**概要** ドキュメンタリー映像を制作するにあたってのシナリオ作成について知識と技術を講義と実習を通じて学ぶ。一般に「ノンフィクション」で「事実を伝える」とされるドキュメンタリーも構造や工夫がある創作物であることを、作品分析、アイデアプレゼンテーション、リサーチ、簡易ドキュメンテーションの実践を通して理解する。

**達成目標** ドキュメンタリー映像を制作するにあたっての基礎知識と基礎技術を実践を通じて習得する。特に、アイデア立案やリサーチのためのスケジューリングを重点的に学び、映像表現をもって社会に働きかけていくために必要なスキルを身につける。またドキュメンタリーに必要な人間観察能力をあわせて養う。映像メディアコース映像制作系列の知識を身につける科目に該当する

## 教授計画

第1週	イントロダクション   ドキュメンタリー映像もまた「創作物」であることを理解する
第2週	作品鑑賞(1)   ドキュメンタリー作品を鑑賞し、その構造を分析する
第3週	作品鑑賞(2)   ドキュメンタリー作品を鑑賞し、その構造を分析する
第4週	講義(1)   前2週にわたって鑑賞した作品の解説を行いつつ、ドキュメンタリー映画に見られる様々な手法やジャンルを概観する
第5週	実習(1)   各自の関心にしたがってドキュメンタリー制作を行うためのテーマを探す予備調査と企画立案を行う
第6週	実習(2)   各自の関心にしたがってドキュメンタリー制作を行うためのテーマをプレゼンテーションし、意見交換を行う
第7週	実習(3)   班編成を行い、班内でインタビューの練習とスケジュールの立案を行う
第8週	実習(4)   学内外の取材対象者に協力を依頼した上で、音声レコーダーとスチルカメラを使い、1~2時間程度のインタビューを実施する
第9週	実習(5)   インタビューの全文文字起こしと概要を作成した上で、再度制作にあたってのアイデアプレゼンテーションをし、意見交換を行う
第10週	実習(6)   インタビューを再構成し、音声で20分程度に収まるようにシナリオを作成し、チェックを受ける
第11週	実習(7)   必要に応じて再取材を行いつつ、シナリオを再構成し、音声のシークエンスを完成させる
第12週	実習(8)   完成させた音声シークエンスに対して撮影した写真をベースにヴィジュアルのシークエンスをデザインする
第13週	実習(9)   画像と音声の編集の仕上げを行い、完成データを提出する
第14週	講評会(1)   完成した作品を上映し、相互に講評する
第15週	講評会(2)   完成した作品を上映し、相互に講評する

## 成績評価方法・基準

授業への参加態度と完成作品から総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

インタビューにあたっては入念な事前準備と人間観察、そして知的探究心が必要となる。また、授業外の取材対象者への協力依頼が必須となるため、必要なコミュニケーションを欠かさないように注意すること。実習にあたっては、各自のiPadなども利用する。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

シーラ・カーラン・バーナード『ドキュメンタリー・ストーリーテリング』フィルムアート社 2014 978-4845914401、想田和弘『なぜ僕はドキュメンタリーを撮るのか』講談社現代新書 2011 978-4062881135、萩野亮ほか『ソーシャル・ドキュメンタリー』フィルムアート社 2012 978-4845912940、エリック・バーナウ『ドキュ

## CG演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

周 欣欣

概要 CG基礎で紹介した3DCGソフトウェアShade3Dに続き、ハイエンド3次元CGソフトウェア3dsMaxの使い方を学ぶ。

達成目標 3次元CGソフトウェアの使い方をマスターする。3dsMaxの基本的なモデリング方法を習得する。情報メディア学位授与方針 学部ディプロマポリシーの3D映像メディアの制作と関連性がある。  
との関連

### 教授計画

第1週	ガイダンス、3DCGソフトウェアの紹介、起動方法
第2週	各種設定のカスタマイズ
第3週	基本操作をマスターする
第4週	プリミティブによるモデリング
第5週	オブジェクトの設定
第6週	モデルの作成
第7週	モデリングの基礎
第8週	モデリングの応用
第9週	キャラクターモデリング
第10週	マテリアルとテクスチャ
第11週	ライティングの効果
第12週	レンダリング
第13週	アニメーション
第14週	応用課題
第15週	総復習、自由課題

### 成績評価方法・基準

毎回実習の課題と、期末課題により成績判定を行う。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回、作品の提出で出席とする。  
出席・演習の内容を重視するため注意すること。

### テキスト

奥村優子,石田 龍樹, IKIF+ 『世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書 (世界一わかりやすい教科書)』技術評論社 2016/1/20 4774178608

### 参考書など



# 映像加工技術

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

コース必修

青山 太郎

**概要** デジタル映像のポストプロダクションやデザインに関わる知識と技術を実習を通じて身につける。特に本授業では、After Effectsを使ったアニメーションとカラーグレーディングの基礎を学び、作品制作を行う。

**達成目標** 高画質・広階調化が進む今日の映像環境の中で、映像作品のディテールの重要性を理解し、自ら実践するための知識と技術の基礎を修得する。映像メディアコース映像制作系列の知識を身につける科目に該当する。  
**学位授与方針との関連**

## 教授計画

第1週	イントロダクション   授業の進め方の説明、今日の映像技術 (Ultra HD、HDRなど) についての概説
第2週	撮影スタジオ実習1   プロ仕様の撮影機材を実際に操作し、各機器やワークフローについての理解を深める
第3週	撮影スタジオ実習2   プロ仕様の撮影機材を実際に操作し、各機器やワークフローについての理解を深める
第4週	撮影スタジオ実習3   プロ仕様の撮影機材を実際に操作し、各機器やワークフローについての理解を深める
第5週	制作演習 (1-1)   撮影スタジオを利用し、グループで朗読劇を制作し、その映像のカラーグレーディングを行う
第6週	制作演習 (1-2)   撮影スタジオを利用し、グループで朗読劇を制作し、その映像のカラーグレーディングを行う
第7週	中間審査1   グループで制作した朗読劇を全員でプレビューし、意見交換を行う
第8週	制作演習 (2-1)   After Effectsを使用し、テキストアニメーションを制作する
第9週	制作演習 (2-2)   After Effectsを使用し、静止画を3D空間に配置した動画を制作する
第10週	制作演習 (3-1)   撮影スタジオを利用し、グループで朗読劇を制作し、その映像を自由に加工し演出する
第11週	制作演習 (3-2)   撮影スタジオを利用し、グループで朗読劇を制作し、その映像を自由に加工し演出する
第12週	制作演習 (3-3)   撮影スタジオを利用し、グループで朗読劇を制作し、その映像を自由に加工し演出する
第13週	制作演習 (3-4)   撮影スタジオを利用し、グループで朗読劇を制作し、その映像を自由に加工し演出する
第14週	講評会1   各チームの制作した映像を上映し、意見交換を行う
第15週	講評会2   各チームの制作した映像を上映し、意見交換を行う

## 成績評価方法・基準

制作演習課題1 (25%)、制作演習課題2 (50%)、自己評価レポート (25%) の3点で評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

本授業では撮影スタジオとプロ仕様のスタジオカメラ、iMacとAfterEffectsを使用することを想定している。ただし、イヤホンまたはヘッドフォンを各自用意すること。また、課題制作では授業時間外での作業が必要になるので、受講に際してはその点も考慮すること。

## テキスト

『なし』

## 参考書など

Alexis Van Hurkman 『カラーコレクションハンドブック第2版』 ボーンデジタル 2014 978-4862462381、佐藤太郎、白井小太郎 『これからはじめるAfter Effectsの本』 技術評論社 2015 978-4774177359、木村菱治 『はじめよう! 作りながら楽しく覚える After Effects』 ラトルズ 2015 978-4899774167

# 映像史とアーカイブ

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

青山 太郎

**概要** 「映像」は20世紀以降さまざまなメディアを通じて私たちの文化や生活を形作っている。本講義は、映画誕生以前から今日至るまでに多様な発展を遂げてきた「映像」の歴史を概観しつつ、そうしたイメージの蓄積を利活用するための基礎的な知識を学ぶ。

**達成目標** (1) 今日の映像文化を多角的な視点から読み解くための基礎知識を獲得すること  
**学位授与方針との関連** (2) 加速度的に発展し続ける情報社会のなかに潜むさまざまな問題に対応するデザイン・リテラシーとしてさまざまな映像アーカイブを利活用する視座を学ぶこと。  
映像メディアコース映像制作系列の知識を身につける科目に該当する

## 教授計画

第1週	イントロダクション   映像史(メディア史)を振り返る意義について
第2週	映画前史および初期映画について
第3週	アニメーションの発達について
第4週	古典映画について
第5週	戦後映画について
第6週	ドキュメンタリー映画について
第7週	学問と映画の関係について
第8週	ナショナルメディアとしてのテレビについて
第9週	パーソナル化時代のテレビについて
第10週	ビデオアートについて
第11週	個人映像について
第12週	インターネットと映像の関係について
第13週	映像のコピキタス化とヴァナキュラリティについて(基礎編)
第14週	映像のコピキタス化とヴァナキュラリティについて(応用編)
第15週	著作権とクリエイティブ・コモンズについて

## 成績評価方法・基準

定期試験(100%) 用語説明と小論文により授業内容についての理解を評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

本授業は講義形式で行う。授業後に各講義で取り上げたテーマやキーワードなどに関する復習を必ず1時間程度行うこと。また、講義内で取り上げた映像作品については積極的に視聴することを推奨する。

## テキスト

長谷正人『映像文化の社会学』有斐閣 2016 9784641174245

## 参考書など

谷島貴太、松本健太郎『記録と記憶のメディア論』ナカニシヤ出版 2017 9784779511790、ドミニク・チェン『フリーカルチャーをつくるためのガイドブック』フィルムアート社 2012 9784845911745、多木浩二『ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』岩波書店 2000 9784006000196、ヴァルター・ベンヤミン『ベンヤミン

# マルチメディア

専門教育科目 情報メディア学科 3年 前期

2単位 講義 選択

吉川 遼

概要 本講義では、サウンドや写真、画像、映像などメディアコンテンツ制作を行う上で必要な基礎技法について、制作実習を通し身につける。

達成目標 音、画像、映像などのデジタル素材についての基礎知識を理解しながら、表現に必要な制作技術を習得する。  
学位授与方針 自らの問題意識から、問題解決のためのアイデア・コンセプト生成、アイデアを実現するために必要な素材収集との関連 ・作成・編集、コンテンツとして表現する一連の流れを理解し、実際に表現できるようになる。  
本講義はディプロマポリシーにおける「映像メディアコース」「メディアプランニングコース」の関連科目である

## 教授計画

第1週	イントロダクション マルチメディアの特徴
第2週	メディアの種類と操作機器
第3週	インターネットとインターネット上のサービス
第4週	ネットビジネス、マーケティングとモバイル環境
第5週	日常におけるマルチメディア
第6週	セキュリティと知的財産権
第7週	コンテンツ制作演習(1) 問題の発見とコンセプトメイキング
第8週	コンテンツ制作演習(2) コンテンツデザイン～データ制作
第9週	コンテンツ制作演習(3) コンテンツの公開と伝達方法
第10週	プレゼンテーション・講評
第11週	表現とメディア(1) テーマ・コンセプト作成
第12週	表現とメディア(2) 各メディア毎の表現手法について
第13週	表現とメディア(3) コンテンツ制作
第14週	表現とメディア(4) 公開手法の検討
第15週	プレゼンテーション・講評

## 成績評価方法・基準

授業時における意欲・態度  
ならびに制作物の着眼点・表現方法・内容から総合的に評価する

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

iPadを持参すること

## テキスト

『授業中適宜指示する』

## 参考書など

『第三版 入門マルチメディア』画像情報教育振興協会 2016 4903474453、『実践マルチメディア・コミュニケーション能力に差をつける』画像情報教育振興協会 2016 4903474445

# マルチメディア

専門教育科目 情報メディア学科 3年 前期

2単位 講義 選択

木村 亮介

概要 本講義では、デジタル素材としての音や音楽、画像・映像を扱う上での基礎技法を身につけながら、表現するための制作実習を行い、メディアコンテンツ制作について学習する。

達成目標 音、画像、映像などのデジタル素材についての基礎知識を理解しながら、表現に必要な制作技術を習得する。問題発見からテーマやコンセプトについて深く思考し、自らのアイデアや考えを映像やデザイン等のメディアコンテンツとして表現できることが目標である。本講義はディプロマポリシーにおける「映像メディアコース」「メディアプランニングコース」に関連する科目である。

## 教授計画

第1週	イントロダクション - マルチメディアについて
第2週	変化するライフスタイル~アナログとデジタル
第3週	コミュニケーションとインターフェイス
第4週	インフラとシステム/サービス
第5週	コンテンツ制作演習1 - 問題の発見とコンセプトメイキング
第6週	コンテンツ制作演習2 - コンテンツデザイン~データ制作/画像処理
第7週	コンテンツ制作演習3 - 公開と伝達方法
第8週	プレゼンテーション~講評会
第9週	多様化するエンターテインメント~人間の感覚と表現技術
第10週	映像制作練習~テーマに合わせた映像制作
第11週	表現とメディア~映像編1 - テーマと絵コンテ
第12週	表現とメディア~映像編2 - 撮影視点によるイメージのバリエーション
第13週	表現とメディア~映像編3 - 編集~音楽と効果音
第14週	プレゼンテーション~講評会
第15週	変化し続けていく社会~新しい表現とビジネスモデル

## 成績評価方法・基準

関心・意欲・態度および授業時の課題作品（データ/その他）の総合得点  
（関心・意欲・態度：30% / 課題制作：70%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

・ iPadおよび付属ケーブルとイヤフォンを毎回必ず持参すること  
（動画撮影可能なデジタルカメラを持っている場合はそちらの方が望ましい）

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『第三版 入門マルチメディア』画像情報教育振興協会 2016 4903474453、西原清一『実践マルチメディア コミュニケーション能力に差をつける』画像情報教育振興協会 2016 4903474445

## CM制作

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

江草 普二

**概要** 日本では1年間に20000種以上のCMが作られ、1局当たり25万本以上が流されている。投下される費用は2兆円にも及ぶが、その大半は瞬間に消費され、記憶されないまま消えてゆく。CMの役割とは何か？商品の存在を知らしめ、名前を覚えさせ、欲しいと思わせ、購買に駆り立てることである。だが、役割を完遂できるCMは少ない。本講ではその実態を検証し、CM制作の体験を通して「利くCM」について考察を試みたい。

**達成目標** できるだけ多種多様なCMを鑑賞/分析し、制作意図を読み解くための批評眼を養う。  
**学位授与方針との関連** それを通じて感知、或いは習得したCM制作のヒント/ノウハウを基にして、特定のテーマでCM制作を行う。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

### 教授計画

第1週	CMとは何か？ CMの役割、制作のプロセス、制作スタッフと担務、ワークフロー
第2週	CM戦略の立案 CM目的/目標、マーケティング/クリエイティブ/メディア/Web戦略、プロダクト分析、ブランド分析
第3週	CM制作のプロセス(1) CMプランニング、絵コンテ制作、シナリオ作成、ストーリーボード制作、プレゼンテーション
第4週	CM制作のプロセス(2) スタッフ編成、製作準備、スケジュール/予算、プレゼンテーション
第5週	CM制作のプロセス(3) プロダクション(撮影/アニメ/CG/音楽/ナレーション)、ポストプロダクション(編集/試写)、CM調査/評価
第6週	CMの鑑賞と分析(1)
第7週	CMの鑑賞と分析(2)
第8週	CMの鑑賞と分析(3)
第9週	CM制作(1) テーマ選定、スタッフ編成、企画会議、スケジューリング
第10週	CM制作(2) 絵コンテ制作、シナリオ作成、ストーリーボード制作
第11週	CM制作(3) ストーリーボードによるプレゼンテーション
第12週	CM制作(4) 撮影/CG/イラスト/音楽制作/録音
第13週	CM制作(5) 編集
第14週	CM制作(6) CM上映によるプレゼンテーション
第15週	CM制作(7) CM上映によるプレゼンテーション(予備日) 講評～講義まとめ

### 成績評価方法・基準

CM分析における課題、CM制作実習

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

広告に関する一定レベルの知識は必要(「広告概論」「広告表現論」を受講済みであることが望ましい)。

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

# 放送制作

専門教育科目 情報メディア学科 3年 後期

2単位 講義 選択

村上 三清

**概要** テレビ局（民放テレビ局）とは何か、その組織論、ビジネス理論、テレビ局が求める「放送制作」を考える。名古屋市内のテレビ局を見学し（名駅・栄周辺のテレビ局見学・現地集合、解散とし交通費は本人負担）「放送制作」の現場を体験する。視聴率とは何か、視聴率が与える「放送制作」への影響を解説。業務用ビデオカメラを使用してテレビ番組的映像制作実習を実施、2カメラでの対談番組などビデオ撮影の実習を行う。

**達成目標** 放送制作（主にテレビ番組制作）とはなにかを理解する  
**学位授与方針との関連** テレビ局の組織とビジネスの仕組み、放送制作の位置づけを理解する  
 放送制作に必要な基本的知識全般を身につける。

## 教授計画

第1週	放送制作とは何か。テレビ局勤務19年間の経験で得た放送局の内側から見た「放送制作とは」を伝える。放送制作は文字通り放送のためのコンテンツの制作。放送のためのコンテンツには一般の映像とは異なる「何が求められるのか」を解き明かす。
第2週	テレビ番組の制作実例を学ぶ。名古屋地区テレビ局による特定の自社制作番組をとりあげ、実際の番組制作の仕組みや行程を理解する。学生は事前に予習として指定の日時の指定番組を視聴すること。現役テレビ番組ディレクターをゲスト講師に迎えます。
第3週	放送局の仕組みを理解する。民放テレビ局とは、キー局、ローカル局、ネットワーク、放送局の組織、編成、制作、報道、営業、支社・支局の仕事とは。放送制作の現場でのテレビ局社員の仕事と協力会社（プロダクション）などの仕事。
第4週	放送制作と視聴率。視聴率とはなにか、どのように計測されその数字はどのように活用されているのかを解説する。なぜ放送制作では高い視聴率を目指し続けなければならないのかを理解する。
第5週	テレビ番組のプロデューサー・ディレクター・AD・照明・音声・美術・編集など放送制作に関わる人のそれぞれの仕事を知る。テレビ番組、TVC、企業VP、WEB映像テレビ局とテレビ番組・CM・映像制作の周辺で働く人たちと放送制作プロダクションについて学ぶ。
第6週	CM制作の実例を知る。「中部飼料」ごまたまごCMの制作工程を解き明かす。絵コンテは「手書き」が基本、アイデアを絵で表現する。「ごまたまご」TVCを例に、CMの企画から完成までの工程を知る。CMのスタートはアイデアを「絵コンテ」に書き出し広告主の了承をもらってスタートする。
第7週	テレビ局視察実習（名古屋市内のテレビ局）を視察します。現地集合・現地解散さんとし現地までの交通費は本人負担とする。受け入れ側の放送局の都合により11月3日（土曜日）実施を予定しています。
第8週	映像制作と音楽著作権とジャスラック（日本音楽著作権協会）音楽著作権と音楽著作権隣接権に注意・肖像権にも注意。YOUTUBEは音楽著作権は許諾されている。映像制作者の実演映像の音楽著作権使用はOK、CD音源のWEBUPはNG、原盤権などの問題。
第9週	業務用ビデオカメラに触れてみる。「SONY HXR-NX5J」テレビ番組や企業VP撮影に使用される業務用ビデオカメラに触れてみる。3連リング・ズーム・ゲイン・アイリスをどう使うのかなど。XLRコネクタ（チャンネルコネクタ）とオーディオケーブルの重要性を知る。
第10週	業務用ビデオカメラで撮影してみよう「SONY HXR-NX5J」使用。音声録音の重要性を知る映像制作の実習、カメラマイク・ハンディーマイク・ピンマイクの使い分け。
第11週	簡易なテレビ番組の制作形式「対談番組」の制作実習。インタビューアと出演者を2台のカメラで同時に撮影、2人にピンマイクを装着、2チャンネルにクリアな音声を収録、編集で1本のコンテンツを制作します。「SONY HXR-NX5J」および「SONY HXR-70J」を使用の予定。
第12週	第11週で撮影した映像を上映し相互に講評しあう。
第13週	WEBムービーの制作解説。名古屋文理短期短気大学部、PRWEBドラマ「ふわふわ」の制作工程を学ぶ。WEBコンテンツは制作者の創意工夫で比較的低コストでコンテンツ制作を行っている。
第14週	ハイビジョン、4K、8K撮影の未来はどうなるのか、4Kテレビは人気商品となりつつあるが、民放テレビ局は4K番組の放送の予定はまだない。4Kビデオカメラは業務用としては高価ではないが、編集、送出システムなど4K放送への放送局が対応するには大きな設備投資が必須。
第15週	テレビメディアとWEBメディアのこれからを考える。お笑い芸人や人気ドラマがYouTubeからブレイクしたり、有名YouTuberがテレビに出演したりと、テレビメディアとWEBの融合は猛スピードで進行している。テレビメディアとWEBメディアの未来を読み解いて行く。

## 成績評価方法・基準

授業への出席と参加態度を評価、さらにレポートの提出を求め の達成目標への理解を評価とします

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

指定の日時の「指定のテレビ番組」を授業の前に視聴（放送の視聴、または録画視聴）すること。名古屋文理短期大学部のPRWEBドラマ「ふわふわ」を授業まえに視聴することを予習とする。

## テキスト

『 』

## 参考書など

碓井広義『テレビの教科書』PHP新書 2003、グラスパレー社『新版映像制作ハンドブック』玄光社 2014

# メディアアート

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 講義

選択

小橋 一秀

**概要** インターネットとの融合により旧メディアは双方向型メディアとなり、携帯端末など従来にはない利用形態やサービスがアプリにより実現している。本講義は、それら既存のインタラクティブメディアの解説を行うものではない。現在のメディアにセンサーやプログラムによる新たな特質を加え、次世代の映像・アニメーション・音響を生みだし、人々の問題を解決するサービス基盤としてハードとソフトの両面のシステム技術を扱う。

**達成目標** 問題解決のためのシステムデザイン、プロトタイプ制作を各種センサー、通信、クラウド、端末アプリの要素技術と組み合わせる。インタラクティブデザインを論理的にデザインし、メディアアート作品・システム制作に活用する能力を身につける。3年次までに習得した「情報システム」「映像メディア」「サウンド制作」「メディアプランニング」の専修コースの複合スキルを統合しメディアアート作品を制作する。

## 教授計画

第1週	ガイダンス： インタラクティブメディアの現状と将来 受講者選抜レポート課題 メタメディアとしてのコンピュータ
第2週	デザイン思考とアフォーダンス ユーザ中心設計について
第3週	Webサービスの設計 UIパターンについて
第4週	Webサービスの実装 デバイスサイズにレスポンスブルなサービス
第5週	電子工作入門 USB I/Oモジュールによる LEDの点灯制御
第6週	電子工作入門 USB I/Oモジュールによる センサー と 通信制御
第7週	カメラ画像解析 Max/MSP エフェクター作成。 Filters による シェーダ プログラミング
第8週	カメラ画像解析 Kinectによる モーションセンサー技術
第9週	音響分析 Max/MSP マイク入力信号処理
第10週	音響合成 Max/MSP シンセサイザーの基礎
第11週	携帯端末アプリ Unityによる タッチインターフェースのデザイン ゲーム制作入門
第12週	携帯端末アプリ スマートフォンの各種センサーの活用
第13週	期末課題企画 デザインスケッチ
第14週	期末課題制作 プロトタイピング
第15週	期末課題発表 作品・サービスの プレゼンテーションと動作デモ

## 成績評価方法・基準

講義を通して企画・制作した作品・サービスを課題として評価する。課題をプレゼンテーションし、プロトタイプの動作デモを行う動画を提出。試作品として動作することを最低基準とし、システムの技術レベル、インタラクティブデザインのデザイン、アイデアの創造性を総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ハード、ソフト、プログラム、Web、通信、動画、音響、センサー技術、アプリ制作、電子工作、システムデザインと広範な内容を扱う。サービス・作品制作に関しては材料費（自分で調達）が基本的に必要。講義を聴いているだけでは、課題の制作は困難なので個別に質問に来ること。制作も授業時間外が中心となる。

## テキスト

『Webで資料を提供する』

## 参考書など

渡邊恵太『融けるデザイン』、D・A・ノーマン『誰のためのデザイン？』、赤松正行・佐近田展康『Maxの教科書』、落合陽一『魔法の世紀』、川田 十夢『AR三兄弟の企画書』

# デジタルサウンド入門

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

コース必修

吉田 友敬

**概要** デジタルサウンドとは何か、音の基礎知識から学び、コンピュータで音を扱う方法について、具体的な実習を通して学習する。波形編集ソフト、音楽制作ソフトなど、様々なソフトを用いて音の処理を体験する。音を用いた作品制作を行う。

**達成目標** 1.音の基礎知識、コンピュータで扱うときの特徴を理解する。2.様々なサウンド関連のソフトの扱いに慣れる。  
**学位授与方針との関連** 3.おもしろい音を作ることを体験する。4.音を用いた作品を制作する。  
 学位授与方針について、サウンド制作コースにおける教育内容のうち、その入門としてサウンドを扱うことに慣れることを目的とする。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。音とは何か。音の基礎知識。振動、波、周波数、周期、波長など。
第2週	音の種類と波形の観察。音楽に用いられる音、楽音、周期音、雑音、純音。波形編集ソフトAudacityを用いて波形の観察。
第3週	音の加工。Audacityを用いて、音を様々に加工してみる。トリミング、フェードイン・アウト、様々のエフェクトなど。
第4週	音の編集。Audacityを用いた音の編集のつづき。マルチトラック、マルチセッションの利用。複数素材の切り貼り。クロスフェードなど。
第5週	音の編集(2)。複数の音素材を重ねることによって、複雑なサウンドを作る。Audacityによる編集。また、純音やホワイトノイズを使ってみる。
第6週	音をプログラムで作る。Scilabを用いて、複雑な音を作ってみる。周波数成分の変更、また、振幅変調や周波数変調した音も体験。
第7週	デジタルサウンドの特徴。サンプリング周波数、量子化ビット数について学ぶ。数値処理ソフトScilabの使い方。スクリプトによる音の制作。 または、iPadを用いた楽曲制作体験に変更する場合もある。
第8週	音楽制作ソフトによる簡易作曲。Garage bandのセットアップ。オーディオのループ素材による楽曲制作を体験。
第9週	デジタルシンセサイザー。シンセサイザーの基本的なしくみを学ぶ。Garage bandにプラグインシンセを導入して、基本的な音の編集方法を体験。
第10週	減算式シンセによる音作り。プラグインシンセのプリセット音を編集して、新しい音色を作る。オシレーター、フィルター、アンプ、LFO、EGの使い方。
第11週	効果音の使用。Garage bandに入っている効果音の音源を利用する。
第12週	期末課題(1)。課題の説明。音作品の制作。個性的な音を使おう。
第13週	期末課題(2)。余裕があれば、音を並べるだけでなく、積極的に音作りなどに取り組もう。
第14週	期末課題(3)。この日に期末課題を提出します。締切厳守。
第15週	発表会。欠席者は大幅減点。

## 成績評価方法・基準

授業への参加状況20%、平常課題40%、期末課題40%で評価します。  
 期末作品の提出がない場合は試験欠席の扱いになります。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

イヤフォンまたはヘッドフォンを必ず持参すること。忘れると実習に支障を来します。  
 毎週実習を行うので、きちんと出席することが必要です。

## テキスト

『特になし。WebClassなどで資料の配付を行います。』

## 参考書など

『必要に応じて、授業内で紹介します。』



# MIDI制作演習

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

コース必修

柴山 一幸

**概要** 音楽制作ソフトGarageBandを使って、楽譜をもとにMIDIの打ち込みを行います。楽器ができなくても、マウスで入力するだけでフルオーケストラの曲の制作も可能です。本科目では、コンピュータミュージックの入門・初歩として、主にピアノロールウィンドウでの作業を行います。

**達成目標** 1. 音楽制作ソフトの扱いに慣れる。  
**学位授与方針との関連** 2. MIDIの基礎知識を習得する(MIDI検定推奨)  
 3. 楽譜をもとに音楽データを制作できるようになる。  
 ディプロマポリシーにおけるサウンド制作コース、楽曲制作系列に該当する科目となります

## 教授計画

第1週	コンピュータミュージック入門：ガイダンス、著作権の注意、授業に準備するもの。
第2週	打ち込みの基礎知識：音符の長さ、ソフトの紹介、ファイルの設定、基本的な音符の打ち込み方、裏拍、タイで繋がった音符、シャープやフラットの音符。
第3週	練習曲(1)：「piece of my love」ドラムの打ち込みver.1(基本パターンの打ち込み)
第4週	練習曲(2)：「piece of my love」ドラムの打ち込みver.2(ゴーストノートの打ち込み)
第5週	練習曲(3)：「piece of my love」ボーカル、コーラスパートの打ち込み
第6週	練習曲(4)：「piece of my love」ベースの打ち込み
第7週	練習曲(5)：「piece of my love」ピアノの打ち込み
第8週	練習曲(3)：「piece of my love」アコースティックギターの打ち込み
第9週	練習曲(6)：「piece of my love」エレキギターの打ち込み(ピッチベンドの活用含む)
第10週	練習曲(7)：「piece of my love」ストリングス(バイオリン、チェロ)の打ち込み
第11週	期末課題の制作(1)：「piece of my love」の別の部分の譜面を渡します。それを参考に各自打ち込みを行う。
第12週	期末課題の制作(2)：前回に引き続き、楽譜の打ち込みを行います。
第13週	期末課題の制作(3)：前回に引き続き、楽譜の打ち込みを行います。
第14週	期末課題の制作(4)：前回に引き続き、楽譜の打ち込みを行います。
第15週	期末課題の制作(5)：期末課題提出期限。

## 成績評価方法・基準

授業への参加状況20%、平常課題40%、期末課題40%で評価します。  
 授業への欠席が6回以上、期末課題の提出がない場合は欠席の扱いとなります。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習は連続しているため、毎回の出席が必要です。欠席した分は自己責任で補うことになります。  
 授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン(ステレオ)を持参すること。  
 受講希望者が定員を超えた場合は抽選等で選抜を行います。掲示・メールに注意してください。

## テキスト

『特になし。譜面はこちらで用意します。』

## 参考書など

『随時紹介します。』

# 音楽理論

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

吉田 友敬

**概要** 楽曲制作のために必要な音楽的な基礎知識を習得します。基礎的な楽譜の読み方から、楽典、ソルフェージュに加えて、基本的なコードの種類とコード進行について学びます。楽譜については、ごく基本的なことを後半に学び、その前段として、ピアノの鍵盤上でのスケールやコードの理解を重点的に行います。WebClassでの学習を通じて、学んだ内容を身につけていきます。期間中に3回復習を設け、学んだ知識を確実に

**達成目標** 1. キーとスケール、音程について理解できる。2. 基本的なコードの種類を理解し、ダイアトニックコードを使ったコード進行を作ることができる。3. 楽譜の基本的なしくみを理解し、音名やリズム、また、繰り返し記号を理解できる。学位授与方針との関連 学位授与方針について、サウンド制作コースの教育内容のうち、楽曲制作のための理論的基礎を身につけることを目的とする。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。音名と鍵盤、基本的な関係、全音と半音、メジャースケール。
第2週	音程。完全、長音程、短音程、増音程、減音程など。そのたのスケール。
第3週	キーとスケール。キーと調号、五度圏。
第4週	コードの種類と半音数、コードネーム。
第5週	復習(1)。第1～4回の復習。
第6週	ダイアトニックコード。7種類のコード。コード進行、ケーデンス。
第7週	代理コード。ツーファイブ、偽終止。
第8週	マイナーキー、マイナースケール、マイナーでのダイアトニックコード。
第9週	ノンダイアトニックコード。セカンダリードミナント、サブドミナントマイナーなど。
第10週	復習(2)。第6～9回の復習。
第11週	音名と楽譜。音部記号と楽譜での音、音名、変化記号、調号。
第12週	音符の長さとのリズム。様々な音符、タイ、拍数、実際の音との対応。
第13週	繰り返し記号。リピート、ダ・カーポ、ダルセーニョ、コーダマーク。
第14週	テンション。コードトーンとノンコードトーン、テンションリゾルブ。
第15週	復習(3)。第11～14回の復習。

## 成績評価方法・基準

授業内の状況およびWebClassの課題によって評価する。詳細は学修サポートシートを参照。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

テキストやWebClassの資料によって予習・復習を行い、WebClassの課題を繰り返し学習することで、実践的な知識を身につけてください。

## テキスト

自由現代社編集部『音楽理論まるごとハンドブック』自由現代社 2016 978-4798221267

## 参考書など

小谷野謙一『よくわかる楽典の教科書』ヤマハミュージックメディア 2011 978-4636859980、秋山公良『よくわかる作曲の教科書』ヤマハミュージックメディア 2009 978-4636846300

# MIDI制作演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

柴山 一幸

**概要** 音楽制作ソフトGrageBandrを使って、MIDIの打ち込みによるオリジナル楽曲の制作を行います。はじめにコード（和音）、次にリズム、メロディと学んでいきます。必要な最小限の知識は授業内で教授しますが、真剣に習得すること、地道な作業に忍耐強く取り組むことが要求されます。MIDI制作演習Iの内容を踏まえ講義を進めます。

**達成目標** 1. コードの仕組み、曲作りの骨格を理解する。  
**学位授与方針との関連** 2. 簡単なオリジナル曲を制作できるようになる。  
 3. 標準的なポップスのアレンジを理解する。  
 ディプロマポリシーにおけるサウンド制作コース、楽曲制作系列に該当する科目となります

## 教授計画

第1週	ガイダンス：授業の概要、ソフトの紹介、評価方法。
第2週	音名とコード：英語音名とキーボード配列（ピアノ鍵盤）の関係。コードとは何か、基本的なコード。コードの仕組みとピアノロールビューでの段数の関係。コードの打ち込み練習。
第3週	コード進行：基本的なパターン。ダイアトニックコード。循環コードなど。
第4週	リズムセクション(1)：ドラムセットの扱い。基本的なドラムパターン(8ビート)。ピアノロールビューでの打ち込み。グルーブを出してみよう。
第5週	リズムセクション(2)：ドラムトラック制作の2回目。フィルインを知る。オリジナルなパターンの制作。基本パターンとフィルインを用いた8小節のドラムを打ち込む。
第6週	ベースライン：ベースラインを入れる。コードとベースの関係。ルート音のベース。コード構成音を使ったベース。メロディを奏でるベース。
第7週	メロディ、ソロを入れよう：メロディパートの制作。楽器の選定、リード音の活用。
第8週	ギターの打ち込みをしよう。アコースティックギターとエレキギターの違い。それぞれの表現方法を学ぶ。ポインティング（TAB譜）、コードの打ち込み。
第9週	ストリングスを学び打ち込みをする。楽器の種類と音域（ヴァイオリン・ヴィオラ・チェロ・コントラバスなどの弦楽器）。音色の特徴。様々な表現方法。
第10週	楽曲の構成。定番の要素、構成の例を学んで期末課題に応用します。
第11週	期末課題の制作(1)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第12週	期末課題の制作(2)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第13週	期末課題の制作(3)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第14週	期末課題の制作(4)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第15週	オリジナル作品の発表会：提出された作品の中から優秀なものを選んで鑑賞。特に優秀な作品は、Webで発表、CD化など。

## 成績評価方法・基準

授業への参加状況20%、平常課題40%、期末課題40%で評価します。  
 授業への欠席が6回以上、期末課題の提出がない場合は欠席の扱いとなります。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン（ステレオ）を持参すること。  
 3年次音楽系ゼミを希望する学生は必ず履修すること。  
 MIDI制作演習Iの内容を踏まえ講義を進めます。

## テキスト

『特になし。』

## 参考書など

音響実務

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

伊藤 英彦

概要 PA機器の使用方法和、コンサートやイベントなどで用いる基本的な用語を解説します。

達成目標 音声信号の流れや各機器の使用方法の理解と、作業の流れを習得。  
 学位授与方針 ディプロマポリシーにおける「サウンド制作コース」に該当する科目である。  
 との関連

教授計画

第1週	マイクケーブルやスタンド、電源を入れる順番など、基本的な機材の取り扱いについて。
第2週	マイクの構造と種類(ダイナミックマイク、コンデンサーマイクなど)
第3週	ミキサーの機能1. ゲイン、ルーティング
第4週	ミキサーの機能2. イコライザー(パラメトリック,グラフィック)
第5週	ミキサーの機能3. ディレイ、リバーブ
第6週	パワーアンプとスピーカーの機能と構造
第7週	AUX, GROUPなどのシグナルパスの流れと役割
第8週	マルチケーブル、Danteネットワークについて
第9週	モニタースピーカーとメインスピーカーのチューニング
第10週	サウンドチェック
第11週	ミキサーの機能4. シーンメモリとデータのバックアップ
第12週	コンサート、イベントなどを行うための、PAに必要な打ち合わせや準備
第13週	タイムテーブル、進行台本、仕込み図
第14週	本番当日の流れ
第15週	まとめ

成績評価方法・基準

授業内の取り組み姿勢や理解度から判断し評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

コンサートやイベントの仕事は、出演者や舞台関係者など多くの人とのコミュニケーションの取り方や場の空気の読み方が必要とされますので、授業内で質問や発言をしたりしながら、そのスキルを向上できるよう取り組んでください。

テキスト

『指定なし』

参考書など

伊藤 英彦

概 要 音響や音楽製作に必要な音量、音質、音色、空間などの変化に対する感覚を養う。

達成目標 周波数や音場、音質の変化を聞きわける感覚を身につけ、それらを音楽製作や音響製作などで活かせるようにす  
学位授与方針 る。ディプロマポリシーにおける「サウンド制作コース」に該当する科目である。  
との関連

教授計画

第1週	音楽再生システムの説明。オーディオファイルの取り込み。
第2週	イコライザー、トーンジェネレーターについて
第3週	可聴範囲の周波数を3～5分割で聞き分ける。
第4週	周波数特性の変更。原音とイコライズされた音との違い。
第5週	ポピュラーな楽器の種類とその音色。
第6週	クラシックで使用される主な楽器の種類とその音色。
第7週	残響音 (reverb) と遅延音 (delay)。
第8週	残響音の種類について。
第9週	音響空間の広がりとお行きと上下。
第10週	可聴範囲の周波数を5～10分割で聞き分ける。
第11週	コンプレッサーについて
第12週	圧縮された音について。原音とエフェクターで圧縮された音との比較。
第13週	サンプリングレート、量子化ビット数、圧縮ファイル (mp3など) の違いでの音質の変化。
第14週	可聴範囲の周波数を10～20分割で聞き分ける。
第15週	まとめ。

成績評価方法・基準

テスト用音源を再生し、どこまで聞き分けられているかを評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ヘッドフォンは必ず持参してください。授業内で使用した音源はオーディオファイルで配布します。定期的にトレーニングするよう心掛けて下さい。

テキスト

『指定なし』

参考書など

## 音響学

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

吉田 友敬

概要 音楽制作のための音響学。音の基礎知識から説き起こして、周波数、デシベル、スペクトル、音響心理、音声処理までを学ぶ。エフェクトの細かい使い方などではなく、音の基本原則を解説する。それまでの実習科目での経験を活かし、それらで得た技術を理論的に裏付ける。初歩から解説するが、計算を含む相当程度の授業内容である。

達成目標 1.音の基本的な性質を理解する。2.デシベルについて正しく理解し、計算ができるようになる。  
学位授与方針との関連 3.音の周波数成分について、スペクトルを正しく理解する。4.音声の音響的特徴を理解する。  
学位授与方針のうち、サウンド制作コースにおける作品制作や音響技術の習得に対する、音についての理論的基盤を形成することを目的とする。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション。音の基本的な性質。周波数、波長、周期。音の種類と波形の特徴。周期と周波数の関係。
第2週	周波数と波長、音速の関係。縦波と横波。進行波と定常波。
第3週	定常波と共鳴。節と腹。弦の振動、管の共鳴。共鳴周波数。増幅と吸収。声道、外耳道、楽器。
第4週	倍音と音階。倍音とは何か。オクターブ。音階と倍音の関係。純正律、平均律。うなり、回折。
第5週	【復習1】 周期、周波数、波長の関係。縦波と横波。進行波と定常波。倍音と音階。うなり、回折。
第6週	音圧と音の強さ。音圧の単位と記号。音の強さとエネルギー。音圧と音の強さの関係。
第7週	デシベルと対数。デシベルとは何か。対数の基本。デシベルの式、計算。
第8週	デシベルの基準値と特性。音圧レベル。A特性、C特性、F特性。その他のデシベル。利得。
第9週	音の種類とスペクトル。スペクトルとは。純音、周期音、各種ノイズなどのスペクトル。
第10週	【復習2】 音圧と音の強さ。デシベル。基準値。スペクトル。
第11週	音の大きさの知覚。フォン。音の等感曲線。音の高さの知覚。メル。複合音の知覚。パーチャルピッチ。
第12週	マスキングと臨界帯域。マスキングオーゾグラム。聴覚フィルター。両耳聴。
第13週	音声の生成の仕組み。音源フィルタ理論。
第14週	母音とフォルマント。歌声処理におけるフォルマントの扱い。
第15週	【復習3】 音の大きさ、大tの高さ。マスキング、聴覚フィルター。音声の生成、母音とフォルマント。

## 成績評価方法・基準

授業への参加状況、および毎週の課題により評価します。  
詳細は学習サポートシートを参照。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

音響に関する理論的基礎であるので、じっくりと理解すること。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

吉田友敬『言語聴覚士の音響学入門』海文堂 2005 978-4303610401

# サウンドクリエーション

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

柴山 一幸

**概要** 実際の音楽制作現場で行われていることをミニマムな形で再現します。音楽制作ソフトを使用し、コンピュータによる音作りから、編集ミックスまで解説します。原音に対して効果的なエフェクト処理やそれぞれのエフェクト解説を行います。ソフトシンセで作成したオーディオデータ、実際の音を録音したオーディオデータの編集を行います。譜面が読めなくても一向に構いません。

**達成目標** 音楽制作ソフトの意義、方法を理解し実践できるようにする。1年生で音楽ソフト、Midiの基本を学んだ人は更にステップアップした作品を制作する。オリジナル作品作成のきっかけとなる知識を身につける。特に重点的にエフェクターを学び音響技術も同時に身に付ける。ディプロマポリシーにおけるサウンド制作コース、楽曲制作系列に該当する科目となります

## 教授計画

第1週	イントロダクション：サウンド制作とはどのようなものなのか？
第2週	波形編集
第3週	エフェクト処理(1)「インサートエフェクト、センドエフェクト、空間系、ダイナミクス系の解説」 EQ(イコライザー)解説
第4週	エフェクト処理(2)リバーブ
第5週	エフェクト処理(3)ディレイ
第6週	エフェクト処理(4)「コンプレッサー、リミッター、ディストーション」
第7週	Pan & Volume調整。autoミックスの方法。
第8週	ラジオジングル制作(1)実際の音を録音してみよう！オーディオインターフェース利用。
第9週	ラジオジングル制作(2) 波形編集、エフェクト、Pan & Volume調整で大学のラジオジングルを制作。
第10週	マスタリング
第11週	期末課題の制作(1)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第12週	期末課題の制作(2)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第13週	期末課題の制作(3)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第14週	期末課題の制作(4)：オリジナル作品の制作。詳細は講義で指示します。
第15週	オリジナル作品の発表会：提出された作品の中から優秀なものを選んで鑑賞。特に優秀な作品は、Webで発表、CD化など。

## 成績評価方法・基準

授業への参加状況20%、平常課題40%、期末課題40%で評価します。  
授業への欠席が6回以上、期末課題の提出がない場合は欠席の扱いとなります。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン（ステレオ）を持参すること。  
MIDI制作演習2の内容を踏まえ講義を進めます。

## テキスト

『使用しない』

## 参考書など

『授業中に適時指示します。』

# サウンドプロダクション

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

柴山 一幸

**概要** 音楽制作ソフトを使用しオリジナル作品を制作します。ジャンルはゲーム音楽、CM音楽、映画音楽、J-POPソング、ポカロモの何でも構いません。ソフトシンセの打ち込みから実際に歌や楽器などを録音したりします。場合によっては学生同士で協力しコラボ作品なども制作します。サウンドクリエーションの講義を受けていることが好ましいです。

**達成目標** オリジナルなサウンドを作り2mix音源として完成させる。YouTubeやニコニコ動画への投稿、オリジナル作品と  
**学位授与方針との関連** してCDの制作も可能です。サウンドクリエイターとしての基礎的な作曲、編曲能力を身に付けます。ディプロマポリシーにおけるサウンド制作コース、楽曲制作系列に該当する科目となります

## 教授計画

第1週	イントロダクション：各自オリジナル作品の目標の決定。
第2週	オリジナル作品制作の進め方を解説。
第3週	オリジナル作品制作実習(リズム編1)
第4週	オリジナル作品制作実習(リズム編2)
第5週	オリジナル作品制作実習(コード編1)
第6週	オリジナル作品制作実習(コード編2)
第7週	オリジナル作品制作実習(メロディ編1)
第8週	オリジナル作品制作実習(メロディ編2)
第9週	オリジナル作品制作実習(構成編1)
第10週	オリジナル作品制作実習(構成編2)
第11週	オリジナル作品制作実習(録音1)
第12週	オリジナル作品制作実習(録音2)
第13週	オリジナル作品制作実習(ミックス1)
第14週	オリジナル作品制作実習(ミックス2)
第15週	オリジナル作品発表

## 成績評価方法・基準

授業への参加状況20%、平常課題40%、期末課題40%で評価します。  
授業への欠席が6回以上、期末課題の提出がない場合は欠席の扱いとなります。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン（ステレオ）を持参すること。  
サウンドクリエーションの内容を踏まえ講義を進めます。

## テキスト

『使用しません』

## 参考書など

川村ケン 『思い通りに作曲ができる本』 リットーミュージック 2010年 ISBN978-4-8456-1777-7



## 音響制作演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

伊藤 英彦

概要 音響制作に必要な基礎知識を、DAW (Digital Audio WorkStation) に多く用いられているProToolsを使用し学びます。

達成目標 ProToolsの基本操作の習得  
学位授与方針 ディプロマポリシーにおける「サウンド制作コース」に該当する科目である。  
との関連

### 教授計画

第1週	ProToolsとAudio Interfaceの役割
第2週	Mix Windowの機能1。input,output,insert,pan,fader,solo,muteなど
第3週	Mix Windowの機能2。Routing,bus,send,Audio Track,Aux Input,Master Faderなど
第4週	Mix Windowの機能3。transport,bigcounter,Group,automation,quick punch,Auto Input Monitorなど
第5週	Edit Windowの機能と波形編集1。playlist,cliplist,audio import,Rulers,edit mode,toolなど
第6週	Edit Windowの機能と波形編集2。Zoom Memory,Memory Locationsなど
第7週	plug inについて1。EQ,Comp
第8週	plug inについて2。Delay,Reverb
第9週	Track Downのテクニック1。(課題曲を使用)
第10週	Track Downのテクニック2。
第11週	Track Down実習1。
第12週	Track Down実習2。
第13週	Track Down実習3。
第14週	Track Down実習4。
第15週	課題曲ミックスの発表

### 成績評価方法・基準

課題曲のミックスの状態と、授業内の取り組み姿勢や理解度から判断し評価します。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ヘッドフォンは必ず持参してください。授業内で使用した音源はオーディオファイルで配布します。定期的にトレーニングするよう心掛けて下さい。

### テキスト

『指定なし』

### 参考書など

# マルチメディア

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

木村 亮介

概要 本講義では、デジタル素材としての音や音楽、画像・映像を扱う上での基礎技法を身につけながら、表現するための制作実習を行い、メディアコンテンツ制作について学習する。

達成目標 音、画像、映像などのデジタル素材についての基礎知識を理解しながら、表現に必要な制作技術を習得する。問題発見からテーマやコンセプトについて深く思考し、自らのアイデアや考えを映像やデザイン等のメディアコンテンツとして表現できることが目標である。本講義はディプロマポリシーにおける「映像メディアコース」「メディアプランニングコース」に関連する科目である。

## 教授計画

第1週	イントロダクション - マルチメディアについて
第2週	変化するライフスタイル~アナログとデジタル
第3週	コミュニケーションとインターフェイス
第4週	インフラとシステム/サービス
第5週	コンテンツ制作演習1 - 問題の発見とコンセプトメイキング
第6週	コンテンツ制作演習2 - コンテンツデザイン~データ制作/画像処理
第7週	コンテンツ制作演習3 - 公開と伝達方法
第8週	プレゼンテーション~講評会
第9週	多様化するエンターテインメント~人間の感覚と表現技術
第10週	映像制作練習~テーマに合わせた映像制作
第11週	表現とメディア~映像編1 - テーマと絵コンテ
第12週	表現とメディア~映像編2 - 撮影視点によるイメージのバリエーション
第13週	表現とメディア~映像編3 - 編集~音楽と効果音
第14週	プレゼンテーション~講評会
第15週	変化し続けていく社会~新しい表現とビジネスモデル

## 成績評価方法・基準

関心・意欲・態度および授業時の課題作品（データ/その他）の総合得点  
（関心・意欲・態度：30% / 課題制作：70%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

・iPadおよび付属ケーブルとイヤフォンを毎回必ず持参すること  
（動画撮影可能なデジタルカメラを持っている場合はそちらの方が望ましい）

## テキスト

『なし』

## 参考書など

『第三版 入門マルチメディア』画像情報教育振興協会 2016 4903474453、西原清一『実践マルチメディア コミュニケーション能力に差をつける』画像情報教育振興協会 2016 4903474445

# マルチメディア

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

吉川 遼

**概要** 本講義では、サウンドや写真、画像、映像などメディアコンテンツ制作を行う上で必要な基礎技法について、制作実習を通し身につける。

**達成目標** 音、画像、映像などのデジタル素材についての基礎知識を理解しながら、表現に必要な制作技術を習得する。  
**学位授与方針との関連** 自らの問題意識から、問題解決のためのアイデア・コンセプト生成、アイデアを実現するために必要な素材収集・作成・編集、コンテンツとして表現する一連の流れを理解し、実際に表現できるようになる。  
 本講義はディプロマポリシーにおける「映像メディアコース」「メディアプランニングコース」の関連科目である。

## 教授計画

第1週	イントロダクション マルチメディアの特徴
第2週	メディアの種類と操作機器
第3週	インターネットとインターネット上のサービス
第4週	ネットビジネス、マーケティングとモバイル環境
第5週	日常におけるマルチメディア
第6週	セキュリティと知的財産権
第7週	コンテンツ制作演習(1) 問題の発見とコンセプトメイキング
第8週	コンテンツ制作演習(2) コンテンツデザイン～データ制作
第9週	コンテンツ制作演習(3) コンテンツの公開と伝達方法
第10週	プレゼンテーション・講評
第11週	表現とメディア(1) テーマ・コンセプト作成
第12週	表現とメディア(2) 各メディア毎の表現手法について
第13週	表現とメディア(3) コンテンツ制作
第14週	表現とメディア(4) 公開手法の検討
第15週	プレゼンテーション・講評

## 成績評価方法・基準

授業時における意欲・態度  
 ならびに制作物の着眼点・表現方法・内容から総合的に評価する

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

iPadを持参すること

## テキスト

『授業中適宜指示する』

## 参考書など

『第三版 入門マルチメディア』画像情報教育振興協会 2016 4903474453、『実践マルチメディア・コミュニケーション能力に差をつける』画像情報教育振興協会 2016 4903474445

# サウンドプログラミング

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

吉田 友敬

**概要** 音声解析等で利用されているPuredataを用いて、音声データの解析や合成を行う。Puredataの使い方、および音声信号の性質を習得したのち、Puredata,JavaScriptにて音声データの解析や合成を実習する。  
なお、本講義は御家雄一助手との連携によって運営される。

**達成目標** 音声データの性質を理解しそれをプログラミングで加工・解析できることが到達目標。ディプロマポリシーのうちサウンド制作コースの専門科目として、音についての理解や技術を深める。また、プログラミングを行うための関連 情報システムコースなど、他のコースの学修内容も含む。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション ・音の基礎知識 ・Puredataとは ・Puredataの操作方法
第2週	音の基礎知識 「サウンドプログラミングを使いながら音響学概論」
第3週	音を生成する 1 「ラジオやテレビなどの日常的で聞いたことある単純な音を作る」 ・基本となる音（サイン波、ノコギリ波、矩形波、三角波、白色雑音）を生成する。
第4週	音を生成する 2 「音にオリジナリティを出す」 ・波を重ね合わせる ・加算合成 ・減算合成 ・時間エンベロープ
第5週	音を生成する 3 「頭の中に思い浮かぶあの音を再現する」 ・楽器再現
第6週	周波数特性 「音を目で見てみる」 ・周波数分析 ・周波数特性を加工する
第7週	シンセサイザーを作る
第8週	PCM音源 「おしりかじり虫の音を作る」 ・サンプリングした音を鳴らす、編集する。
第9週	前半まとめ ・中間課題
第10週	音を生成する テキストプログラミングを用いて 1 「テキストプログラミング言語でもう一度」 ・JavaScript (WebAudioAPI) ・音の生成
第11週	音を生成する テキストプログラミングを用いて 2 ・音の生成 ・フィルタ、合成
第12週	音を解析する テキストプログラミングを用いて ・音の分析 ・時間領域 / 周波数領域分析
第13週	最終課題 ・アイデアスケッチ ・制作
第14週	最終課題 ・最終課題中間審査会 ・制作
第15週	最終課題発表 ・プレゼンテーションとデモンストレーション

## 成績評価方法・基準

各人のスキルの習熟度と努力の姿勢 / 授業課題 / 最終課題 を総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

・テキストの使用予定なし。適宜プリントを配布する。  
・「デジタルサウンド入門」「音響学」「プログラム演習」を履修済み(または履修中)であることが望ましい。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

青木直史『サウンドプログラミング入門 -音響合成の基本とC言語による実装』技術評論社 2013年 ISBN978-4-7741-5522-7

# 放送制作

専門教育科目 情報メディア学科 3年 後期

2単位 講義 選択

村上 三清

**概要** テレビ局（民放テレビ局）とは何か、その組織論、ビジネス理論、テレビ局が求める「放送制作」を考える。名古屋市内のテレビ局を見学し（名駅・栄周辺のテレビ局見学・現地集合、解散とし交通費は本人負担）「放送制作」の現場を体験する。視聴率とは何か、視聴率が与える「放送制作」への影響を解説。業務用ビデオカメラを使用してテレビ番組的映像制作実習を実施、2カメラでの対談番組などビデオ撮影の実習を行う。

**達成目標** 放送制作（主にテレビ番組制作）とはなにかを理解する  
**学位授与方針との関連** テレビ局の組織とビジネスの仕組み、放送制作の位置づけを理解する  
 放送制作に必要な基本的知識全般を身につける。

## 教授計画

第1週	放送制作とは何か。テレビ局勤務19年間の経験で得た放送局の内側から見た「放送制作とは」を伝える。放送制作は文字通り放送のためのコンテンツの制作。放送のためのコンテンツには一般の映像とは異なる「何が求められるのか」を解き明かす。
第2週	テレビ番組の制作実例を学ぶ。名古屋地区テレビ局による特定の自社制作番組をとりあげ、実際の番組制作の仕組みや行程を理解する。学生は事前に予習として指定の日時の指定番組を視聴すること。現役テレビ番組ディレクターをゲスト講師に迎えます。
第3週	放送局の仕組みを理解する。民放テレビ局とは、キー局、ローカル局、ネットワーク、放送局の組織、編成、制作、報道、営業、支社・支局の仕事とは。放送制作の現場でのテレビ局社員の仕事と協力会社（プロダクション）などの仕事。
第4週	放送制作と視聴率。視聴率とはなにか、どのように計測されその数字はどのように活用されているのかを解説する。なぜ放送制作では高い視聴率を目指し続けなければならないのかを理解する。
第5週	テレビ番組のプロデューサー・ディレクター・AD・照明・音声・美術・編集など放送制作に関わる人のそれぞれの仕事を知る。テレビ番組、TVC、企業VP、WEB映像テレビ局とテレビ番組・CM・映像制作の周辺で働く人たちと放送制作プロダクションについて学ぶ。
第6週	CM制作の実例を知る。「中部飼料」ごまたまごCMの制作工程を解き明かす。絵コンテは「手書き」が基本、アイデアを絵で表現する。「ごまたまご」TVCを例に、CMの企画から完成までの工程を知る。CMのスタートはアイデアを「絵コンテ」に書き出し広告主の了承をもらってスタートする。
第7週	テレビ局視察実習（名古屋市内のテレビ局）を視察します。現地集合・現地解散さんとし現地までの交通費は本人負担とする。受け入れ側の放送局の都合により11月3日（土曜日）実施を予定しています。
第8週	映像制作と音楽著作権とジャスラック（日本音楽著作権協会）音楽著作権と音楽著作権隣接権に注意・肖像権にも注意。YOUTUBEは音楽著作権は許諾されている。映像制作者の実演映像の音楽著作権使用はOK、CD音源のWEBUPはNG、原盤権などの問題。
第9週	業務用ビデオカメラに触れてみる。「SONY HXR-NX5J」テレビ番組や企業VP撮影に使用される業務用ビデオカメラに触れてみる。3連リング・ズーム・ゲイン・アイリスをどう使うのかなど。XLRコネクタ（チャンネルコネクタ）とオーディオケーブルの重要性を知る。
第10週	業務用ビデオカメラで撮影してみよう「SONY HXR-NX5J」使用。音声録音の重要性を知る映像制作の実習、カメラマイク・ハンディーマイク・ピンマイクの使い分け。
第11週	簡易なテレビ番組の制作形式「対談番組」の制作実習。インタビューアと出演者を2台のカメラで同時に撮影、2人にピンマイクを装着、2チャンネルにクリアな音声を収録、編集で1本のコンテンツを制作します。「SONY HXR-NX5J」および「SONY HXR-70J」を使用の予定。
第12週	第11週で撮影した映像を上映し相互に講評しあう。
第13週	WEBムービーの制作解説。名古屋文理短期短気大学部、PRWEBドラマ「ふわふわ」の制作工程を学ぶ。WEBコンテンツは制作者の創意工夫で比較的低コストでコンテンツ制作を行っている。
第14週	ハイビジョン、4K、8K撮影の未来はどうなるのか、4Kテレビは人気商品となりつつあるが、民放テレビ局は4K番組の放送の予定はまだない。4Kビデオカメラは業務用としては高価ではないが、編集、送出システムなど4K放送への放送局が対応するには大きな設備投資が必須。
第15週	テレビメディアとWEBメディアのこれからを考える。お笑い芸人や人気ドラマがYouTubeからブレイクしたり、有名YouTuberがテレビに出演したりと、テレビメディアとWEBの融合は猛スピードで進行している。テレビメディアとWEBメディアの未来を読み解いて行く。

## 成績評価方法・基準

授業への出席と参加態度を評価、さらにレポートの提出を求め の達成目標への理解を評価とします

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

指定の日時の「指定のテレビ番組」を授業の前に視聴（放送の視聴、または録画視聴）すること。名古屋文理短期大学部のPRWEBドラマ「ふわふわ」を授業まえに視聴することを予習とする。

## テキスト

『 』

## 参考書など

碓井広義『テレビの教科書』PHP新書 2003、グラスパレー社『新版映像制作ハンドブック』玄光社 2014

## レコーディング演習

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

伊藤 英彦

概要 スタジオ機器の機能やレコーディングからミックスまでの作業を学びます。

達成目標 自身でレコーディングした音楽作品の完成  
学位授与方針 ディプロマポリシーにおける「サウンド制作コース」に該当する科目である。  
との関連

### 教授計画

第1週	スタジオ機器の取り扱いについて。それぞれの機器の電源の入れ方、マイクなど
第2週	スタジオ機器の信号の流れについて。コンソール、キューシステム、モニタースピーカーなど
第3週	バッチベイとアウトボードについて。マイクプリアンプ、コンプレッサーなど
第4週	マイクの種類と指向性について。ダイナミックマイク、コンデンサーマイク、リボンマイク、単一指向性、無指向性、双指向性
第5週	ボーカルレコーディングに必要な知識。マイクの選択、レベル調整、ポップガード、楽譜の理解、気配りなど
第6週	レコーディングテイクのエディットについて。プレイリスト、リップノイズの除去など
第7週	マルチマイクでの留意。位相とその干渉
第8週	グルーブレコーディング1
第9週	グルーブレコーディング2
第10週	グルーブレコーディング3
第11週	グルーブレコーディング4
第12週	グルーブレコーディング5
第13週	グルーブレコーディング6
第14週	グルーブレコーディング7
第15週	作品発表

### 成績評価方法・基準

音楽作品の完成度と、授業内の取り組み姿勢や理解度から判断し評価します。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

スタジオとコンピューター室に分かれて授業を行うことが増えますので、コンピューター室にて作業する場合はヘッドフォンは各自持参してください。

### テキスト

『指定なし』

### 参考書など

## 舞台制作

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

大内 啓之

概要 舞台催事について、企画～制作～実施までのプロセスを理解し、その業務の遂行に必要な基礎知識を習得する。

達成目標 舞台制作に必要な基礎知識を習得し、制作過程で必要な書類の作成、手続き、申請等の業務の遂行と各種調整業務、催事の実施および運営を実践可能にすることを目標とする。ディプロマポリシーにおけるサウンド制作コースの学修内容と同時に、総合的人間力の育成に資する科目である。

### 教授計画

第1週	オリエンテーション・講義の進め方 舞台制作に関わる人々と業務内容 劇場(舞台)に関する基礎知識
第2週	舞台制作の手順(制作プロセス)について ・企画～制作～実施・運営
第3週	実施計画について1 ・情報の整理(様々な「すべきこと」を「誰が」「いつまでに」「どのようにするか」を決めて文書化します。)
第4週	実施計画について2 ・実施計画書の作成(実施概要、制作スケジュール、当日スケジュール、実施運営組織図、スタッフなど)
第5週	実施計画について3 ・実施計画書の作成(会場図面、広告宣伝、サイン計画など、予算計画)
第6週	運営マニュアルについて1 ・運営マニュアルの作成の目的
第7週	運営マニュアルについて2 ・リスクマネジメント(実際に運営するためにはかなり細かい部分まで想定し対応を決めておきます。)
第8週	ステージの演出について ・演出家のしごとについて
第9週	ステージの進行について1 ・舞台監督のしごとについて ・当日タイムスケジュール、舞台図面について
第10週	ステージの進行について2 ・進行台本(進行表)について ・テクニカルスタッフ(音響、照明、舞台等)との調整について
第11週	実施後の業務について ・報告書の作成 ・会計処理 ・その他事項について
第12週	学内イベントの制作(詳細未定) ・企画書の作成
第13週	学内イベントの制作(詳細未定) ・実施計画書の作成 ・運営マニュアルの作成
第14週	学内イベントの制作(詳細未定) ・実施・運営
第15週	学内イベントの制作(詳細未定) ・総括および報告書の作成

### 成績評価方法・基準

受講姿勢、課題レポートおよび授業内で作成する書類の提出状況(締め切り厳守)を総合的に判断

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

制作はあらゆる分野との調整業務が発生します。自分自身の意見を出来るだけ正確に相手に伝える能力が必要です。どんな良いアイデアも、相手(受け手)に伝わらないのでは実現しません。日常生活から得られるすべての知識や経験を活かして、どうすれば伝わるのかを考える事を心がけて下さい。

### テキスト

『指定なし』

### 参考書など

劇場等演出空間運用基準協議会『舞台技術の共通基礎』 2014年 ISBN978-4-904894-18-7、加藤正信『舞台監督の仕事』レクラム社 1999年 ISBN978-4-947575-31-9

# メディアアート

専門教育科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 講義

選択

小橋 一秀

**概要** インターネットとの融合により旧メディアは双方向型メディアとなり、携帯端末など従来にはない利用形態やサービスがアプリにより実現している。本講義は、それら既存のインタラクティブメディアの解説を行うものではない。現在のメディアにセンサーやプログラムによる新たな特質を加え、次世代の映像・アニメーション・音響を生みだし、人々の問題を解決するサービス基盤としてハードとソフトの両面のシステム技術を扱う。

**達成目標** 問題解決のためのシステムデザイン、プロトタイプ制作を各種センサー、通信、クラウド、端末アプリの要素技術と組み合わせる。インタラクティブデザインを論理的にデザインし、メディアアート作品・システム制作に活用する能力を身につける。3年次までに習得した「情報システム」「映像メディア」「サウンド制作」「メディアプランニング」の専修コースの複合スキルを統合しメディアアート作品を制作する。

## 教授計画

第1週	ガイダンス： インタラクティブメディアの現状と将来 受講者選抜レポート課題 メタメディアとしてのコンピュータ
第2週	デザイン思考とアフォーダンス ユーザ中心設計について
第3週	Webサービスの設計 UIパターンについて
第4週	Webサービスの実装 デバイスサイズにレスポンスブルなサービス
第5週	電子工作入門 USB I/Oモジュールによる LEDの点灯制御
第6週	電子工作入門 USB I/Oモジュールによる センサー と 通信制御
第7週	カメラ画像解析 Max/MSP エフェクター作成。 Filters による シェーダ プログラミング
第8週	カメラ画像解析 Kinectによる モーションセンサー技術
第9週	音響分析 Max/MSP マイク入力信号処理
第10週	音響合成 Max/MSP シンセサイザーの基礎
第11週	携帯端末アプリ Unityによる タッチインターフェースのデザイン ゲーム制作入門
第12週	携帯端末アプリ スマートフォンの各種センサーの活用
第13週	期末課題企画 デザインスケッチ
第14週	期末課題制作 プロトタイピング
第15週	期末課題発表 作品・サービスの プレゼンテーションと動作デモ

## 成績評価方法・基準

講義を通して企画・制作した作品・サービスを課題として評価する。課題をプレゼンテーションし、プロトタイプの動作デモを行う動画を提出。試作品として動作することを最低基準とし、システムの技術レベル、インタラクティブデザインのデザイン、アイデアの創造性を総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ハード、ソフト、プログラム、Web、通信、動画、音響、センサー技術、アプリ制作、電子工作、システムデザインと広範な内容を扱う。サービス・作品制作に関しては材料費（自分で調達）が基本的に必要。講義を聴いているだけでは、課題の制作は困難なので個別に質問に来ること。制作も授業時間外が中心となる。

## テキスト

『Webで資料を提供する』

## 参考書など

渡邊恵太『融けるデザイン』、D・A・ノーマン『誰のためのデザイン？』、赤松正行・佐近田展康『Maxの教科書』、落合陽一『魔法の世紀』、川田 十夢『AR三兄弟の企画書』



# 現代メディア論

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

コース必修

栗林 芳彦

**概要** 約20年前のインターネットの登場により、我々を取り巻くメディア環境は大きく変化した。旧来のマスメディアは次第にその存在感を失いつつあるが、形を変えて生き残りをもくろんでいる。このようなメディア環境の変化の中で、我々はメディアをどうとらえ、どのように評価すべきなのか。また、インターネットははたして「最強」のメディアであるのか。一緒に考えて行きたい。

**達成目標** 生活者を取りまくメディア環境の現状と課題について理解を深める。  
**学位授与方針との関連** 【DP】メディアリテラシーを高める

## 教授計画

第1週	イントロダクション ・メディアとはなにか
第2週	・日本人のメディア接触 NHK生活時間調査をもとに
第3週	コミュニケーションとメディアの役割 ・コミュニケーションとはなにか ・マスコミュニケーションの変遷
第4週	新聞について(1) ・起源 ・歴史的な役割
第5週	新聞について(2) ・新聞の社会的役割 ・コンテンツメーカーとしての新聞
第6週	新聞について(3) ・ネットとの共存は可能か
第7週	出版メディアについて(1) ・出版メディアとはなにか ・日本人と読書
第8週	出版メディアについて(2) ・出版流通をめぐる課題
第9週	出版メディアについて(3) ・インターネットの普及と雑誌メディア
第10週	テレビについて(1) ・テレビ局とクロスオーナーシップ
第11週	テレビについて(2) ・広告媒体としてのテレビ
第12週	インターネットについて(1) ・特性 ・歴史
第13週	インターネットについて(2) ・ウェブコンテンツとウェブコミュニケーション ・生活者はすぐれたコンテンツメーカーか?
第14週	メディアの社会的責任と役割 ・現在、メディアに期待されることは何か ・まとめサイトの意味
第15週	メディアのこれから

## 成績評価方法・基準

定期試験により評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

日ごろからインターネットだけでなく、テレビ、新聞など様々なメディアに対して関心を持つこと。

## テキスト

『使用しない』

## 参考書など

『特になし』

# マーケティング概論

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

コース必修

栗林 芳彦

**概要** マーケティングとは、「モノを売る」ための考え方、技術である。マーケティングについて、基本的な考え方から最近のトレンドまでを概観し、マーケティング戦略を立案するために必要な基礎的な知識の習得を目指す。予備的な知識のないものを対象とし、ダイレクトマーケティングやサービス業のマーケティング、Webマーケティングについても学ぶ。

**達成目標** ・マーケティングに関する基礎的な知識を獲得する。  
**学位授与方針との関連** ・様々なマーケティング手法について初歩的な知識を得る。  
 【DP】マーケティングセンスを高める。フードビジネス学科学位授与方針「2」該当する

## 教授計画

第1週	「マーケティング」とはなにか ・マーケティングの定義
第2週	「環境分析」について ・環境分析の重要性 ・環境分析と戦略
第3週	「調査」について ・調査の種類 ・調査計画の策定
第4週	「消費者」について ・人はなぜ物を買うのか ・マズローの欲求5段階説
第5週	「ターゲット市場の選定」について ・セグメンテーション、ターゲティング、ポジショニング
第6週	「製品」について(1) ・製品とはなにか ・製品開発
第7週	「製品」について(2) ・プロダクト・ライフ・サイクル ・ポジショニング
第8週	「市場」について ・マーケットシェアと企業の戦略 ・プロダクト・ポートフォリオ・マネジメント
第9週	「ブランド」について ・ブランドとは何か ・ブランド価値を高めるには
第10週	「価格」について ・価格はどうか決める ・価格戦略
第11週	「流通」について ・流通の幅と長さ ・流通戦略
第12週	「プロモーション」について ・Push戦略とPull戦略 ・プロモーションの種類
第13週	「サービス業のマーケティング」について ・パッケージ製品との違い ・マーケティングの6P
第14週	ダイレクトマーケティングとはなにか ・ダイレクトマーケティングの特徴 ・CRMについて
第15週	Webマーケティングについて ・Webマーケティングの特徴 ・アマゾンの成功について

## 成績評価方法・基準

定期試験で評価します。持ち込みなし。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

受身ではなく、積極的な参加を望みます。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

『講義中に指示します』

## データ解析

専門教育科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

松原 友子

**概要** 講義の目的は、社会調査の基礎的データを読み取る力を身につけ、データ分析の基礎を学ぶことにある。各種社会調査データの入手方法やその読み方、計算の仕方、グラフ作成などについて学習・実習する。数字を読んだり、計算したり、コンピュータで分析することが苦手な者でも大丈夫なようにきちんと解説するので、安心して受講してほしい。

**達成目標** Excelを用いてデータ解析の入門的な技術を身につけることを目標とする。他の社会調査士資格科目につながっていきよう、数字の意味やデータの解釈と社会調査の関係についても学んでいく。【情報メディアDP】メディアプランニングコースの「データ解析を学ぶ」、【フードビジネスDP4】に該当する。

### 教授計画

第1週	社会調査とデータ分析 社会調査の意義、分類、操作化と変数
第2週	社会調査データの基礎知識 個票データと集計データ、質的変数と量的変数、尺度レベルとデータ分析
第3週	Excelによる社会調査データの操作・加工 数式の入力、セルの参照、関数の基礎、並べ替えとフィルタ
第4週	1つの質的変数を記述する：単純集計 集団の特性と分布、順序尺度の度数分布表、相対度数の意義
第5週	1つの質的変数を記述する：単純集計 Excel実習
第6週	1つの量的変数を記述する：基本統計量 データを1つの数字で表す、データの中心：代表値、データの散らばり：散布度
第7週	異なる尺度上の値を比較する：標準化 標準偏差、標準得点と正規分布の関係
第8週	データを視覚化する：グラフの読み方・作り方 大小を比較、構成比を表す、推移を表す、2つの量的変数の分布を表す、バランスを表す
第9週	2つの量的変数の関連をみるI：相関係数 相関係数の指標：共分散、標準化データの共分散
第10週	2つの量的変数の関連をみるII：回帰分析 最小二乗法、回帰係数、決定係数
第11週	3つの量的変数の関連をみる：偏相関係数 擬似相関、第3変数、コントロール、偏相関係数
第12週	2つの質的変数の関連をみるI：クロス集計 グループ別の単純集計、クロス集計表の構成
第13週	2つの質的変数の関連をみるII：関連係数 オッズ比、ファイ係数、統計的独立と期待度数、カイ二乗値、クラメールのV
第14週	3つの質的変数の関連をみる：エラボレイション クロス集計における第3変数、媒介関係を見抜く、擬似関係を見抜く
第15週	まとめ データ解析のさまざまな問題、課題についての解説

### 成績評価方法・基準

課題、定期試験によって評価

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

Excelの実習を取り入れ、データ分析を体験できるようにする。結果を導出する過程を習得するのみでなく、その結果が何を示すか常に考えながら受講してほしい。また、テキストは使用せず、講義用資料を毎回配付する。

### テキスト

『なし』

### 参考書など

廣瀬毅士，寺島拓幸『社会調査のための統計データ分析』オーム社

2010 978-4-274-06763-1

# マーケティングリサーチ

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

コース必修

栗林 芳彦

**概要** 本講座では実際のマーケティング・リサーチの基礎を学ぶとともに、実際の調査設計、実施およびその結果の分析を行う。定量、定性調査を実施する。作業を通じて調査実務に必要なスキルの習得を目指す。受講者は「マーケティング概論」をすでに受講していること。

**達成目標** ・マーケティング戦略に基づいた調査計画の立案ができるようになる。  
**学位授与方針との関連** ・データを分析し、戦略の方向性を導き出すことができるようになる。  
【DP】マーケティングセンスや企画力を身につける

## 教授計画

第1週	ガイダンス「マーケティング調査とは」
第2週	マーケティング調査の種類と特徴
第3週	調査テーマの設定とデスクリサーチ
第4週	グループインタビューの設計
第5週	インタビューフロー作成
第6週	グループインタビューの実施
第7週	グループインタビューに関するディスカッション（発見と反省）
第8週	グループインタビュー報告書作成
第9週	定量調査の設計
第10週	調査票の作成
第11週	集計作業
第12週	調査結果の読み込みと分析手法
第13週	定量調査報告書作成
第14週	総合報告書の作成
第15週	調査結果をどうマーケティング戦略に生かすか

## 成績評価方法・基準

課題への積極的な取り組みの度合いと作成した成果物で評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・「マーケティング概論」を必ず履修していること
- ・積極的に議論に参加すること

## テキスト

『使用しない。』

## 参考書など

『適宜、指示をします。』

## 広告概論

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

コース必修

江草 普二

**概要** 朝起きて夜寝るまで、どれだけの広告と出会い、どれを認識し、何を記憶しているのか。広告は消費生活の貴重な情報源だが、同時に浪費でもあり、時に害悪さえある。報道や文化や娯楽の供給源として生活に欠かせないマスメディアは、一方で膨大な広告の供給源でもある。講義では、広告メディアとしてのマスメディアのメカニズムを解明し、どのようなプロセスを経て広告が制作され消費者の元に届けられるのか概説する。

**達成目標** 広告の基礎知識と産業構造の理解を通じて広告リテラシーを習得する。学位授与の方針として「情報活用能力、学位授与方針との関連 コミュニケーション能力、創作能力を磨き、社会で実践的な活動ができる人材の養成」を掲げる。

### 教授計画

第1週	「広告とは何か(1)」 広告の定義/広告の目的/広告とブランド/P Rとプロパガンダ/広告市場の現況
第2週	「広告とは何か(2)」 前週のつづき
第3週	「広告とメディア」 メディアとは何か/メディアの種類と役割/広告メディアの現況
第4週	「新聞と広告」 新聞の概要/新聞市場の現況/新聞広告の特性
第5週	「雑誌と広告」 雑誌の概要/出版市場の現況/雑誌広告の特性
第6週	「テレビと広告(1)」 テレビの概要/テレビ市場の現況/CMとは何か
第7週	「テレビと広告(2)」 視聴率の仕組み/テレビCMの特性
第8週	「ラジオと広告」 ラジオの概要/ラジオ市場の現況/ラジオCMの特性
第9週	「インターネットと広告」 インターネットの概要/インターネット市場の現況/インターネット広告の種類と特性
第10週	「広告計画 基本戦略(1)」 戦略と戦術/マーケティングとは何か/ポジショニングとターゲット
第11週	「広告計画 基本戦略(2)」 前週のつづき
第12週	「広告計画 クリエイティブ戦略(1)」 コンセプト開発/広告のタイプと種類/クリエイティブの手法
第13週	「広告計画 クリエイティブ戦略(2)」 前週のつづき
第14週	「広告計画 メディア戦略」 各メディアの特性比較/メディアプランニング/メディアミックスとクロスメディア
第15週	「広告計画 S P戦略」 S Pとは何か/プッシュ戦略とプル戦略/クロスマーチャンドライジング/景品と懸賞/行動ターゲティングとショッパースマーケティング

### 成績評価方法・基準

期末試験における小論文と用語説明

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

日頃よりテレビ/ラジオ/新聞/雑誌/W e bを通じて広告に目を留めるよう心掛けておくことが肝要。できれば新聞や雑誌を定期購読することが望ましい。

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

『適宜紹介』

## 商用デザイン

専門教育科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

木村 亮介

**概要** 企業活動など様々な分野にて実際に展開されている商業に関するデザインについて、それらがどのように考えられて制作され、展開されているのか、実際の制作を通して学習する。リサーチや分析を踏まえたながら、価値のあるアイデアをビジュアル表現として制作するまでの力をつける。

**達成目標** デザインコンセプトから表現制作までのプロセスについて理解し、自分の言葉として表現できることを目標とする。  
**学位授与方針との関連** Adobe Illustrator / Photoshopを使い、アイデアをビジュアル表現として制作する力を習得する。本講義はディプロマポリシーにおける「メディアプランニングコース」に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	イントロダクション - これからのデザイン～必要な視点
第2週	商品を考える～新しい価値
第3週	広告の制作1～リサーチとまとめ
第4週	広告の制作2～レイアウト
第5週	多様化する広告方法～デザインの機能
第6週	ブランディング演習1 - 問題の発見～ターゲットとペルソナ
第7週	ブランディング演習2 - 企画書をつくってみよう
第8週	ブランディング演習3 - プレゼンテーション制作演習
第9週	カルチャー/ライフスタイル分析～時代背景とデザイン
第10週	モチーフデザイン1 - テーマ解釈～ルールづくり
第11週	モチーフデザイン2 - ビジュアルアウトプット制作
第12週	モチーフデザイン3 - Illustratorでのレイアウト制作
第13週	モチーフデザイン3 - プリントアウト～仕上げ
第14週	プレゼンテーション～価値評価会
第15週	分析とディスカッション～デザインと価値について

### 成績評価方法・基準

関心・意欲・態度および授業時の課題作品（データ/その他）の総合得点  
（関心・意欲・態度：30% / 課題制作：70%）

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・ Adobe Illustrator / Photoshopが基本的として使用できる必要があります。
- ・ 受講希望者が定員を超えた場合は抽選等により選抜を行うことがあります

### テキスト

『なし』

### 参考書など

デジタルハリウッド 『グラフィックデザイン Illustrator & Photoshop (デジタルハリウッドの本)』 技術評論社 2015 4774176729、 『伝える、広める、人を集める フライヤーのデザイン FLYER DESIGN TO ATTRACT PEOPLE』 ビー・エヌ・エヌ新社 2016 4802510381

## Web解析

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

栗林 芳彦

**概要** マーケティングにおけるインターネットの重要性はますます高まっているが、より効果的なマーケティングを実施するうえで、自社サイトを中心としたウェブ上でのトランザクションを正確に把握し、分析することは必須の要件となっています。当科目ではウェブ解析の基礎を学ぶとともに、ウェブ解析士の資格取得への道しるべとなることを期待する。

**達成目標** ウェブ解析に関する基礎的な知識を習得する。  
**学位授与方針との関連** インターネット上のマーケティングに関する概略を学ぶ。  
【DP】ウェブ上でのプロモーション手法やデータ解析を学ぶ

### 教授計画

第1週	オリエンテーション インターネットはどうマーケティングを変えたか
第2週	ウェブ解析とはなにか なぜ、ウェブ解析が必要か ウェブ解析士について
第3週	オンラインマーケティングの基礎 オンラインショッピング 広告の仕組み
第4週	ウェブ解析の用語定義 基礎編
第5週	ウェブ解析の用語定義 広告効果測定用語
第6週	ウェブ解析のデータ取得方法
第7週	ウェブ解析の分析方法
第8週	汎用ツールの特徴と使用方法(1)
第9週	汎用ツールの特徴と使用方法(2)
第10週	ウェブ解析の表現方法
第11週	ウェブ解析の提案方法
第12週	モバイルの解析
第13週	ソーシャルメディアの現状と解析
第14週	インターネット視聴率の問題点
第15週	ウェブマーケティングに関する関連法規 ウェブマーケティングに関する倫理的課題

### 成績評価方法・基準

筆記試験で評価をする

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

iPadを使用するので必ず持参すること。  
オンラインショッピングを利用して物品を買ってみること。

### テキスト

『使用しない』

### 参考書など

## Webデザイン

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

吉川 遼

**概要** この講義ではサイト設計・コンセプト・レイアウト制作等の演習を通し、Webデザインの一連の流れを学習する。  
またWordPressを使ったサイト制作を通し、実際に運用していくために求められるスキルについても理解を深める。

**達成目標** ユーザーの視点・運営者の視点からWebデザインのコンセプトを理解し、デザインの基本概念・ユーザビリティ  
**学位授与方針** を理解・表現できるようになる。  
**との関連** 本講義はディプロマポリシーにおける「情報システムコース」「メディアプランニングコース」に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	イントロダクション 現在のWebデザインと今後の展開について
第2週	マーケティングとデザイン
第3週	Webデザインのワークフロー 各セクションの役割について
第4週	企画・コンセプトの立案
第5週	情報整理・サービス
第6週	デザイン・UI（ユーザー・インタフェース）・ユーザビリティ
第7週	ラフレイアウト・自己評価
第8週	Illustratorによるレイアウト制作
第9週	プレゼンテーション・評価
第10週	WordPress(1) 概要説明と導入
第11週	WordPress(2) 情報の整理・サイトマップ
第12週	WordPress(3) テーマ・画面レイアウト・デザイン
第13週	WordPress(4) プラグインの導入
第14週	課題制作
第15週	プレゼン・講評

### 成績評価方法・基準

授業内容の理解度、課題の提出状況、課題作品の内容から評価する

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

HTML・CSS・JavaScriptについて、それぞれの役割について事前に学習してあることが望ましい。  
課題制作については、授業時間内にも制作の時間を設けるが、進捗によっては授業時間外での制作活動が必要になる場合がある。ソフトウェアの使用方法については授業外で各自修得すること。

### テキスト

『授業中に適宜指示する』

### 参考書など



## Webデザイン

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

コース必修

木村 亮介

**概要** コミュニケーション、ビジネス、教育...日常生活における様々な分野で新しいサービスが生み出され、私たちの生活スタイルの更新が続く。本講義では、デザインの視点から制作演習を通してレイアウトの基礎から学び、Web上でのプロモーション手法からデザイン表現について学習する。

**達成目標  
学位授与方針  
との関連** ユーザー、運営者両方の立ち位置からWebデザインのコンセプトを理解し、デザインの基本概念とユーザビリティを理解しながら表現できることが目標である。社会インフラとしてのWebにおける視覚面での情報整理/構築できる力を習得する。本講義はディプロマポリシーにおける「情報システムコース」「メディアプランニングコース」に関連する科目である。

### 教授計画

第1週	イントロダクション - Webとインターネット
第2週	Webページ分析 - デザインとユーザビリティ
第3週	レイアウト演習1 - 情報とレイアウト
第4週	レイアウト演習2 - バナーデザイン制作
第5週	レイアウト演習3 - ランディングサイト制作
第6週	デザイン制作演習1 - 企画/コンセプトの立案
第7週	デザイン制作演習2 - 情報整理~サービス/機能分析
第8週	デザイン制作演習3 - サイトマップ作成
第9週	デザイン制作演習4 - レイアウト
第10週	デザイン制作演習5 - プレゼンテーション~評価
第11週	スマートフォンとWeb1 - アイデア~機能とコンセプト
第12週	スマートフォンとWeb2 - 遷移設計
第13週	スマートフォンとWeb3 - 部品制作~デザイン
第14週	スマートフォンとWeb4 - レイアウト~調整
第15週	スマートフォンとWeb5 - プレゼンテーション~評価

### 成績評価方法・基準

関心・意欲・態度および授業時の課題作品（データ/プリント）の総合得点  
（関心・意欲・態度：30% / 課題制作：70%）

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

課題制作については、授業時間内に実施することが望ましいが、進捗によっては授業時間外での制作活動が必要となる。ソフトウェアの応用的使用法等はなるべく授業外で各自習得すること。

### テキスト

『授業中に適宜指示する』

### 参考書など

こもり まさあき 他『Webデザインの新しい教科書 改訂新版 基礎から覚える、深く理解できる。 HTML5、CSS3、レスポンシブWebデザイン』エムディエヌコーポレーション 2016 4844365630

## 量的データ解析

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

田近 一郎

**概要** 社会現象、自然現象について調査や観測を通して得られたデータから、それらの現象に潜む要因間の関係を分析し、数量的に記述する方法について学ぶ。まず多変量解析の基礎である相関係数について説明し、単回帰分析、重回帰分析の順に回帰分析を解説する。次に、因子分析と主成分分析、さらに数量化III類、ロジスティック回帰分析を取り上げ解説する。

**達成目標** 各種の多変量解析手法を理解し、実際の利用で適切な解析手法を適用できる技能の習得を目標とする。本講義は学位授与方針との関連 ディプロマポリシーの「データ解析を学ぶ」に関連する。本講義は資格「社会調査士」の取得に必要な科目の一つである。関連科目に「統計学」「知識情報学」がある。「基本情報技術者試験」で出題される散布図・回帰分析の分野の習得を含む。

### 教授計画

第1週	多変量データと多変量解析の基本的な概念について説明する。次に多変量解析の適用事例をあげる。統計学を概観し、統計学全体における多変量解析の位置づけを解説する。
第2週	複数の変数間の共変動・共変関係について説明し、多変量解析は其中でも因果関係と相関関係に注目する解析手法であることを解説し、その代表的な手法を紹介する。独立変数と従属変数、顕在変数と潜在変数についてもふれる。
第3週	共変関係を表す方法としての相関係数を解説する。具体的にはスピアマンの順位相関係数とピアソンの積率相関係数を概説する。
第4週	ピアソンの積率相関係数について、データの偏差、偏差積、共分散の意味を図的に解説するとともに、相関係数を計算する手順について例を挙げて詳しく解説する。(シグマ)による総和計算などについて実際に使えるように補足説明する。
第5週	相関係数の値と散布図の形との関係を述べる。サンプルの個数が少ない場合の相関係数の値の信頼性について95%信頼区間による評価方法を概説する。相関係数の導出を復習する。
第6週	一つの原因から結果を予測する単回帰分析について解説する。単回帰分析の目的、手順を説明した後、例を挙げて単回帰直線を実際に作る作業を行う。また、単回帰直線のグラフを作成する作業も行う。
第7週	単回帰直線を作り、そのグラフを作成する例題をいくつか解き、単回帰分析の方法をこなせるようにする。また、現実のさまざまなデータにおける単回帰分析の例を複数紹介する。
第8週	複数の原因から結果を予測する重回帰分析を概説する。単回帰分析と重回帰分析の違いを説明した後、重回帰平面の導出方法について解説する。特に重回帰平面の係数の意味を詳しく解説する。
第9週	単回帰直線における相関係数と重回帰平面における重相関係数の位置づけについて予測性能の点から解説する。決定係数についてもふれる。重回帰分析をおこなう際に注意すべき多重共線性の問題について解説する。
第10週	データをできるだけ少ない要因で説明するための因子分析のための準備として、相関係数行列を説明する。因子分析の特殊な例として相関係数行列だけからの分析方法を例を挙げて解説する。
第11週	データの偏差を独立変数ごとの偏差ベクトルとして表し、偏差ベクトル同士の位置関係から因子分析をおこなう方法を例を挙げて解説する。さらに、より一般的なデータに対して因子分析をおこなう手順を例を挙げて解説する。
第12週	因子分析の手順の理論的な側面を、相関係数行列の固有値分解、共通因子の個数の決定から、因子負荷量行列と因子得点行列の導出、座標軸の回転による共通因子の解釈にいたるまで概説する。主成分分析と因子分析の関係についてもふれる。
第13週	アンケートの自由記述データの処理など質的変数間の内部構造を分析する数量化III類を分析の容易な簡易的なアンケートデータの例で解説する。質的データを量的データに変換し分析する数量化III類の概念についても説明する。
第14週	数量化III類について一般的なアンケートへの適用例で解説する。また、カテゴリ変数、量的変数が混合したアンケートデータの分析手法の一つであるロジスティック回帰分析について簡易的なアンケートへの適用例とビジネスでの本格的な適用例を用いて解説する。
第15週	講義期間中に出したミニ演習、ミニレポートの解説をおこなう。

### 成績評価方法・基準

成績評価は、以下の3つの評価項目とその評価ウェイトに基づいて行う。1. 定期試験(評価ウェイト55~65%)、2. ミニ演習の達成状況等(評価ウェイト20~25%)、3. ミニレポートの提出・達成状況等(15~20%)

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回講義プリントを配布し、これと補助資料、参考webサイトの提示等に基づき講義を行う。また、講義内で紹介した計算処理やデータ処理手順に関するミニ演習の実施、理解度確認のためのミニレポート提出を適宜行う。

### テキスト

『教科書は指定しない。毎回講義プリントを配布する。』

### 参考書など

石村他『入門はじめての多変量解析』東京出版、大村『多変量解析のはなし(改訂版)』日科技連出版社、菅『らくらく図解アンケート分析教室』オーム社、酒巻他『ビジネス活用事例で学ぶデータサイエンス入門』SBクリエイティブ、西内『統計学が最強の学問である[実践編]』ダイヤモンド社

広告表現論

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

江草 普二

概要 広告にはあらゆる表現が集約されている。文字、画像、映像、音楽。演技、歌、舞踊、朗読。アニメ、コメディ、ドキュメンタリー。ジェスチャー、アジテーション、デモンストレーション。講義では、広告という限られた時間と空間が、どんな狙いで、どのような表現によって組み立てられてゆくのか、さらにその表現は何故人の心を掴み時に心酔させるのか、具体例から検証してみたい。

達成目標 文化としての広告を鑑賞/批評する目と、制作意図を読み解く力を身につける。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。との関連

教授計画

第1週	「キャッチコピー」 キャッチコピーとは/キャッチコピーの法則/キャッチコピー事例
第2週	「ボディコピー」 ボディコピーとは/ボディコピーの法則/ボディコピー事例
第3週	「新聞広告」 新聞広告の歴史/作品鑑賞と考察
第4週	「タイポグラフィー」 タイポグラフィーとは/タイポグラフィーの歴史/タイポグラフィーの種類
第5週	「ロゴタイプ」 ロゴタイプとは/ロゴタイプの歴史/ロゴタイプの考察
第6週	「グラフィックデザイン」 グラフィックデザインとは/グラフィックデザインとレイアウト
第7週	「ポスター」 ポスターの歴史/作品鑑賞と考察
第8週	「イラストレーション」 イラストレーションとは/イラストレーションと広告
第9週	「キャラクター」 キャラクターとは/キャラクターの歴史/キャラクターの考察
第10週	「パッケージデザイン」 パッケージデザインの要素/素材とカラーリング/パッケージの比較と考察
第11週	「CM音楽」 CM音楽とは/CM音楽の法則/CM音楽鑑賞と考察
第12週	「TVCM(1)」 CMの分類/CMの歴史
第13週	「TVCM(2)」 CMプランニング/CM鑑賞と考察
第14週	「ラジオCM」 CM鑑賞と考察
第15週	「広告クリエイター」 古今東西のクリエイター達のプロフィールと作品

成績評価方法・基準

テーマ毎の課題と期末試験での小論文、或いは広告制作

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

広告全般に関する基本的知識が必要。マニアックな内容も含まれるため広告表現に対する強い好奇心を持って臨んで欲しい。

テキスト

『特になし』

参考書など

『授業中に適宜紹介』

# コピーライティング

専門教育科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

江草 普二

**概要** たった数文字の言葉が商品に魂を吹き込み、消費者の目をくぎ付けにすることがある。数行の文章が流行を作り出し、大衆の心を驚嘆させることがある。広告コピーは商品を守るためのメッセージである一方で常に時代に寄り添う語り部の警句でもあった。この授業では出来るだけ多くの広告コピーから発想の方法や文章の構築力を学び取り、実際にいくつかの商品についてのコピー制作を行う。

**達成目標** 広告コピーの制作を通じて発想力の種を植え付け豊かで柔軟性に富む創造性を育てる。「売れる」コピーとは何かを考えることで論理性及び説得力を伴ったコミュニケーション能力を身につける。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

## 教授計画

第1週	広告コピーとは 広告コピーの役割、広告コピーの種類、広告コピーの分類
第2週	メディアと広告コピー テレビCM、ラジオCM、新聞広告、雑誌広告、Web広告、プロモーション広告
第3週	広告コピーの歴史
第4週	広告コピーの鑑賞と分析(1) 古典的名作
第5週	広告コピーの鑑賞と分析(2) 商品広告
第6週	広告コピーの鑑賞と分析(3) 企業広告
第7週	広告コピーの鑑賞と分析(4) 公共広告
第8週	レトリックと消費者心理
第9週	コピーライティングのためのトレーニング(1) エッセイを書く
第10週	コピーライティングのためのトレーニング(2) 書評を書く
第11週	コピーライティングのためのトレーニング(3) 俳句を作る
第12週	コピーライティング(1)
第13週	コピーライティング(2)
第14週	コピーライティング(3)
第15週	コピーライティング(4)

## 成績評価方法・基準

テーマ毎の課題、特定商品に関する広告コピー制作とプレゼンテーション、期末試験での小論文

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

国語に関する基本的知識及び水準以上の文章表現力が必要。場合によっては「日本語力」での成績を参考にする。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など

## Webマーケティング

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

コース必修

栗林 芳彦

**概要** インターネットの普及した現代において、これをどうマーケティングに生かしていくかは、企業規模の大小を問わず重要な課題である。本講座ではWebマーケティングの考え方から様々なプロモーション手法、さらにはマスメディアとの連動まで基礎的な知識を習得することを目指す。  
受講に当たっては、「マーケティング概論」および「Web解析」を受講していること。

**達成目標**  
**学位授与方針との関連**

- ・Webマーケティングの基礎的な知識を習得する
- ・Webマーケティングの具体的手法について知る
- ・Webマーケティングの初歩的なプランニングができるようになる

【DP】メディアリテラシーを高める

### 教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	マーケティングとはなにか（復習）
第3週	インターネットの仕組みと歴史
第4週	オンラインショッピングの普及とWebマーケティング
第5週	ウェブサイトの構築
第6週	インターネット広告の種類と特徴
第7週	SEM（検索エンジンマーケティング）
第8週	インターネット広告のプランニングと評価
第9週	Webプロモーション
第10週	ネットPR・パブリシティ
第11週	SNSとWebマーケティング
第12週	モバイルマーケティングの可能性
第13週	IMC: マスメディアとの連携
第14週	Web解析とマーケティング
第15週	Webマーケティングの課題と展望

### 成績評価方法・基準

期末試験で評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

日ごろからWeb上の広告やマーケティング活動に興味を持ち、観察すること。  
「マーケティング概論」および「Web解析」を受講していること。

### テキスト

『使用しない』

### 参考書など

『適宜、指示します。』

# リスクマネジメント

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

栗林 芳彦

**概要** 現代の企業は様々なリスク要因を抱えながら日々の活動を行っている。リスクを管理し、企業にダメージを与えないようにすることは重要な経営課題の一つである。本講義では企業にとってリスクとはなにか、またその顕在化を防ぐためにはどのような方法があるのか、さらにはリスクが危機へと発展してしまった際の対処はどうあるべきか、などを学ぶ。

**達成目標** ・企業にとってリスクとはなにかを理解する。 ・リスクに対する考え方とその基本的な対処方法について学ぶ。  
**学位授与方針との関連** ・企業が危機に対してどのように対処すべきか、基本的な考え方を学ぶ。【メディアDP】メディアリテラシーを高める【フードビジネスDP4に該当】

## 教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	リスクとは何か ・リスクの定義 ・リスクマネジメントと危機管理
第3週	リスクのタイプ ・外的要因によるリスク ・内的要因によるリスク
第4週	リスクマネジメントの具体的手順 ・基本方針の策定 ・リスクに対する4つのアプローチ
第5週	財物リスク ・企業の物的資産に対するリスク ・傾向と対策
第6週	法務リスク(1) ・PL法に関わるリスク ・リコール
第7週	法務リスク(2) ・株主代表訴訟 ・知的財産権
第8週	法務リスク(3) ・クレーム対応 ・コンプライアンス
第9週	労災 ・労災事故と企業責任 ・メンタルヘルス
第10週	情報セキュリティに関するリスク ・サイバー攻撃 ・情報漏えい
第11週	ブランドリスク ・ブランド価値の棄損
第12週	レピュテーションマネジメント ・企業のブランド価値とリスク
第13週	コーポレートガバナンス ・企業経営者による犯罪・不祥事 ・企業統治の方法論
第14週	グループ・リスクマネジメント ・変化する企業形態とリスク対応
第15週	まとめと復習

## 成績評価方法・基準

定期試験で評価する。持ち込みなし。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

新聞を毎日読む、テレビのニュース番組を見るなどして、企業報道に常に注意を払うこと

## テキスト

『使用しない。』

## 参考書など

『適宜、指示をします。』

# ブランド論

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

コース必修

栗林 芳彦

**概要** ブランドに関する知識は、マーケティングおよびマーケティングコミュニケーションを実施するうえで必要不可欠である。本講義では、ブランドについての基礎的な知識の取得を目指す。ブランドとはなにか、ブランドの価値とはどんなものか、ブランドを構築するにはなにが必要か、またブランドを確立するためのコミュニケーションとはどんなものかを学ぶ。

**達成目標**  
**学位授与方針との関連**

- ・ブランドに関する基礎的な知識を得る。
- ・自分の身の回りのブランドについて、その価値と戦略を読む能力を獲得する。
- ・ブランド確立のための手法について理解する。
- 【DP】マーケティングセンスや企画・演出力を高める

## 教授計画

第1週	ブランドとはなにか ・ブランドの定義 ・ブランドはなぜ重要か
第2週	ブランドはどうやって生まれるのか ・ブランドが確立するメカニズム ・ブランドポイントによる説明
第3週	ブランド要素 ・ネーミング、ロゴ ・ブランドのタイプ
第4週	ブランドの特徴(1) ・ブランド・エクイティ(1) ・ブランド認知、ブランド・ロイヤルティ、ブランド連想
第5週	ブランドの特徴(2) ・ブランド・エクイティ(2) ・知覚品質、心理的報酬、ブランドプロミス
第6週	企業経営とブランド価値 ・経営戦略とブランド ・House of BrandとBranded House
第7週	ブランドを評価する ・ブランドの価値を測定する ・企業のブランドポートフォリオ戦略
第8週	ブランドを作る ・ブランド体験をデザインする ・スターバックスのケース
第9週	ブランドとの接点を管理する ・ブランド構築のためのIMC ・ダイレクトマーケティングの可能性
第10週	ブランドを構築する ・ラインエクステンションとブランドエクステンション ・ビジネスドメインとブランドプロミス
第11週	ブランド戦略 ・ブランド戦略の構成要素 ・ブランド・ステートメント
第12週	ブランドマネジメント ・ブランドにはメンテナンスが必要 ・マーケットの状況変化によるポジショニングの変更
第13週	ブランディング・コミュニケーション ・ブランドを作るためのコミュニケーションとは ・広告の持つ役割
第14週	インターナル(社内)ブランディング ・インターナルブランディングはなぜ必要か ・インターナルブランディングの手法
第15週	まとめと復習

## 成績評価方法・基準

定期試験の結果で評価します。持ち込みなし。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

・「マーケティング概論」を必ず履修していること。

## テキスト

『使用しない』

## 参考書など

『適宜、指示します。』

# セールスプロモーション

専門教育科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

江草 普二

**概要** いくら優れた商品でも店頭に並べただけでは売れない。いくら名の知れたネットショップでもサイトに出しただけではクリックして買えない。買おうと思わせる工夫が必要である。その分野のマーケティング活動をセールスプロモーションと呼ぶ。名前を記憶させることではCMにはまだ大きな力があるが、それが販売に直結しにくい時代になった。消費者の行動を多角的に捉え、売するためのセールスプロモーションとは何かを考察する。

**達成目標** セールスプロモーションの実利的な効果と、次から次へと繰り出されるアイデアの斬新さやユニークさを面白がる情動的効果を探究し、思考力と企画力の鍛錬に繋げる。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

## 教授計画

第1週	セールスプロモーションとは(1) セールスプロモーションの定義/役割/種類/分類/メディア
第2週	セールスプロモーションとは(2) 市場規模・推移/市場分析/現状と課題
第3週	セールスプロモーションの歴史
第4週	セールスプロモーションのルール 独占禁止法/景表法/公正取引規約/製造物責任法/自主規制
第5週	セールスプロモーションの手法(1) プレミアムプロモーション...懸賞と景品/クローズド懸賞とオープン懸賞/ベタ付けと抽選
第6週	セールスプロモーションの手法(2) サンプリングプロモーション...ルートサンプリング/試供品/試飲・試食 バリュープロモーション...セットメニュー/ディスカウント/クーポン/ポイントコレクション
第7週	セールスプロモーションの手法(3) インスタプロモーション...POP/ディスプレイ/デモ販売/クロスマーチャング イベントプロモーション...冠イベント/展示会/街頭・店頭イベント/コンテスト
第8週	プロモーションメディア POP/屋外広告/交通広告/ダイレクトメール/フリーペーパー/We b広告 新世代型メディア企画
第9週	ショッパーズマーケティング ショッパーとは/ショッパーの行動心理/プル戦略とプッシュ戦略/客導線と商品ディスプレイ
第10週	セールスプロモーション企画 企画の立て方/企画書の書き方 成功例のケーススタディ
第11週	セールスプロモーション企画 企画書作成
第12週	セールスプロモーション企画 プレゼンテーション(1)
第13週	セールスプロモーション企画 プレゼンテーション(2)
第14週	セールスプロモーション企画 プレゼンテーション(3)
第15週	セールスプロモーション企画 講評

## 成績評価方法・基準

テーマ毎の課題とセールスプロモーション企画のプレゼンテーション

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

コンビニ/デパートなど売りの現場や屋外広告/交通広告などのプロモーションメディアを注意深く観察するクセを付ける。「広告概論」が受講済みであることが望ましい。

## テキスト

『特になし』

## 参考書など



## CM制作

専門教育科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

江草 普二

**概要** 日本では1年間に20000種以上のCMが作られ、1局当たり25万本以上が流されている。投下される費用は2兆円にも及ぶが、その大半は瞬間に消費され、記憶されないまま消えてゆく。CMの役割とは何か？商品の存在を知らしめ、名前を覚えさせ、欲しいと思わせ、購買に駆り立てることである。だが、役割を完遂できるCMは少ない。本講ではその実態を検証し、CM制作の体験を通して「利くCM」について考察を試みたい。

**達成目標** できるだけ多種多様なCMを鑑賞/分析し、制作意図を読み解くための批評眼を養う。  
**学位授与方針との関連** それを通じて感知、或いは習得したCM制作のヒント/ノウハウを基にして、特定のテーマでCM制作を行う。学位授与の方針として「情報活用能力、コミュニケーション能力、創作能力を磨き社会で実践的な活動ができる能力の習得」を掲げる。

### 教授計画

第1週	CMとは何か？ CMの役割、制作のプロセス、制作スタッフと担務、ワークフロー
第2週	CM戦略の立案 CM目的/目標、マーケティング/クリエイティブ/メディア/Web戦略、プロダクト分析、ブランド分析
第3週	CM制作のプロセス(1) CMプランニング、絵コンテ制作、シナリオ作成、ストーリーボード制作、プレゼンテーション
第4週	CM制作のプロセス(2) スタッフ編成、製作準備、スケジュール/予算、プレゼンテーション
第5週	CM制作のプロセス(3) プロダクション(撮影/アニメ/CG/音楽/ナレーション)、ポストプロダクション(編集/試写)、CM調査/評価
第6週	CMの鑑賞と分析(1)
第7週	CMの鑑賞と分析(2)
第8週	CMの鑑賞と分析(3)
第9週	CM制作(1) テーマ選定、スタッフ編成、企画会議、スケジューリング
第10週	CM制作(2) 絵コンテ制作、シナリオ作成、ストーリーボード制作
第11週	CM制作(3) ストーリーボードによるプレゼンテーション
第12週	CM制作(4) 撮影/CG/イラスト/音楽制作/録音
第13週	CM制作(5) 編集
第14週	CM制作(6) CM上映によるプレゼンテーション
第15週	CM制作(7) CM上映によるプレゼンテーション(予備日) 講評～講義まとめ

### 成績評価方法・基準

CM分析における課題、CM制作実習

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

広告に関する一定レベルの知識は必要(「広告概論」「広告表現論」を受講済みであることが望ましい)。

### テキスト

『特になし』

### 参考書など

## 教育原理

教職専門科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

濱口 輝士

概 要 教育を巡る国内外の歴史・思想を概観し、教育の基本的な概念や理念について整理する。

達成目標 教育を巡る歴史・思想を学ぶことを通じて、教育の基本的な概念や理念を理解する。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	イントロダクション：変動する社会と教育
第2週	「教育」の誕生
第3週	教育を成立させる要素
第4週	家庭の中の教育
第5週	社会の中の教育
第6週	学校の歴史
第7週	近代教育制度の成立と展開
第8週	社会の変容と学校教育
第9週	グローバル社会における学校教育
第10週	学校教育とその機能不全
第11週	社会の変容と学習観の転換
第12週	子供のケアと教育
第13週	日本における教育思想の展開
第14週	西洋の教育思想
第15週	教育にできることとできないこと

### 成績評価方法・基準

期末レポート（70%）、授業中のグループワークの成果物や小レポート（30%）

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

できる限り、コミュニケーティブな授業にしたい。そのためには、学生の積極的授業参加を求める。

### テキスト

『テキストは特に使用せず、毎回の授業で資料を配布する。』

### 参考書など

早川操、伊藤彰浩（編）『教育と学びの原理 変動する社会と向き合うために』名古屋大学出版会 2015

## 教師論

教職専門科目 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

濱口 輝士

概要 教職の意義や教員の役割・職務内容等を概観し、教職志望者に求められる資質の涵養と適性の点検を行う。

達成目標 教職の意義や教員の役割・職務内容について学ぶとともに、教員としての使命を自覚する。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	公教育と教員の役割
第2週	公教育における教職の意義
第3週	教員の職務
第4週	教職観の変遷
第5週	教員に求められる資質能力
第6週	教職の専門性と専門職性
第7週	教員と教科指導
第8週	教員と生徒指導
第9週	教員と学級経営
第10週	学校経営における教員の役割
第11週	教員の任用と研修
第12週	教員の服務
第13週	教員の身分保障
第14週	「チームとしての学校」と多職種協働
第15週	学校内外の連携における教員の役割

### 成績評価方法・基準

期末レポート（70%）、授業中のグループワークの成果物や小レポート（30%）

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

できる限り、コミュニケーティブな授業にしたい。そのためには、学生の積極的授業参加を求める。

### テキスト

『テキストは特に使用せず、毎回の授業で資料を配布する。』

### 参考書など

小島弘道、北神正行、水本徳明、平井貴美代、安藤知子『教師の条件-改訂版:授業と学校をつくる力』学文社  
2016 4762026042

## 教育課程論

教職専門科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

濱口 輝士

概 要 教育課程に関する基礎的事項について概観するとともに、教育課程を巡る今日的な課題を考察する。

達成目標 教育課程を巡る基礎的知識・理論、並びにカリキュラム・マネジメントの意義を理解する。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	教育課程とは何か
第2週	学習指導要領の性格
第3週	戦後初期の学習指導要領
第4週	学習指導要領の変遷
第5週	近年の教育課程改革
第6週	学校教育における教育課程の役割と機能
第7週	教育課程編成の基本原則
第8週	生徒の発達と教育課程
第9週	教育課程編成の方法
第10週	教育課程の編成と授業づくり
第11週	地域社会と教育課程
第12週	学校経営と教育課程
第13週	カリキュラム・マネジメントの意義
第14週	カリキュラムを評価するということ
第15週	教育課程を巡る現代的課題

### 成績評価方法・基準

期末レポート（70%）、授業中のグループワークの成果物や小レポート（30%）

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

できる限り、コミュニケーティブな授業にしたい。そのためには、学生の積極的授業参加を求める。

### テキスト

『テキストは特に使用せず、毎回の授業で資料を配布する。』

### 参考書など

『高等学校学習指導要領』

## 教育の制度と経営

教職専門科目 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

濱口 輝士

概 要 教育の制度及び経営を巡る基礎的事項について概観し、それらの今日的諸課題を考察する。

達成目標 教育の制度的・経営的側面について、基礎的な知識を身に付けるとともに、関連する諸課題を考察できるように  
学位授与方針 なること。  
との関連

### 教授計画

第1週	公教育の概念とその原理
第2週	教育法規の体系
第3週	学校体系
第4週	中央教育行政の理念と仕組み
第5週	地方教育行政の理念と仕組み
第6週	教育改革の展開
第7週	今日の教育行政・制度を巡る諸課題
第8週	学校を「経営」すること
第9週	学校経営と教職員の協働
第10週	学級経営の仕組みと方法
第11週	学校内外の連携・協働
第12週	地域と共につくる学校
第13週	開かれた学校づくり
第14週	学校における防犯・安全対策
第15週	学校事故への備え

### 成績評価方法・基準

期末レポート（70%）、授業中のグループワークの成果物や小レポート（30%）

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

できる限り、コミュニケーティブな授業にしたい。そのためには、学生の積極的授業参加を求める。

### テキスト

加藤崇英、臼井智美、鞍馬裕美『新訂版 教育の組織と経営 教育制度改革と行政の役割』学事出版 2016

### 参考書など

# 教育心理学

教職専門科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

山田 ゆかり

**概要** 教育実践のためには教育過程における人間のこころのはたらき、とりわけ教育対象である児童・生徒の心身の発達と学習の過程についての理解が不可欠である。この講義では、教育心理学の4つの基本領域、すなわち、発達・教授・指導、パーソナリティ、測定・評価に加え、心身の発達の障がいと適応の問題、学校における集団や人間関係の理解の問題も含めて解説する。

**達成目標** 教育対象である児童・生徒の心身の発達と児童・生徒の個性・行動の個人差を理解し、心身に障がいを持つケースも統合して、ひとりひとりの児童・生徒および集団としての児童・生徒に適切な対応ができるようにする。学習の過程を理解し、児童・生徒に対し、学習への適切な動機づけができるようにする。

## 教授計画

第1週	教育心理学の領域と課題
第2週	発達過程の心理学的基礎
第3週	教育対象の発達的特徴(1) 乳幼児期 児童期
第4週	教育対象の発達的特徴(2) 思春期・青年期
第5週	教育対象の個人差(1) 知能
第6週	教育対象の個人差(2) パーソナリティ
第7週	心身の障がいについての理解と対応(1) 視覚、聴覚、言語の障がい
第8週	心身の障がいについての理解と対応(2) 運動障がい、知的発達障がい
第9週	心身の障がいについての理解と対応(3) 情緒障がい、発達障がい
第10週	学ぶ意欲と学習指導(1) 学ぶ意欲
第11週	学ぶ意欲と学習指導(2) 学習の規程要因
第12週	学ぶ意欲と学習指導(3) 学業不振と学習障がい
第13週	学習の評価・測定
第14週	学習環境としての学級集団
第15週	こころの健康と適応

## 成績評価方法・基準

学期末の定期試験 90%、授業中に課す小レポートおよび受講中の積極的な態度 10%で評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回の授業前に、学修サポートシートに示したキーワードを確認し、事前学習をすること。テキストおよび授業の内容に即したプリントを使って講義する。講義の内容、テキスト、プリントを理解し、疑問な点をきちんと整理すること。講義の内容をとおして、パーソナリティの自己理解につとめること。

## テキスト

山崎史郎(編)『教育心理学ルックアラウンド』おうふう 2010 978-4-03589-1

## 参考書など

『授業中に適宜指示する』

## 特別活動論

教職専門科目 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

山川 法子

概要 教育活動以外の特別諸活動の意義や目標について触れ、自主的・実践的な社会的態度の育成や望ましい人間関係の在り方、関連する諸問題等について具体的に検討する。

達成目標 特別活動の目標や内容、歴史等から、教育的意義を理解する。  
 学位授与方針との関連 また、討議・模擬授業実践・事例の調査と発表を通して、特別活動における教師の役割や仕事について知り、教師となった際の具体的な指導方法を考察する。

### 教授計画

第1週	特別活動とは何か
第2週	特別活動のなりたちと意義・目標
第3週	特別活動の内容
第4週	クラブ活動の指導
第5週	部活動 クラブ活動との関連から考察
第6週	学級・ホームルーム活動の指導 目標と概要
第7週	ホームルーム活動の指導(2) ホームルーム指導案作成
第8週	ホームルーム活動の指導(3) ホームルーム模擬実践
第9週	児童・生徒会活動の指導 目標と概要および代表選出方法について
第10週	生徒会活動の指導(2) 自主的・実践的取り組み促進の方法考察
第11週	学校行事の指導 目標と概要
第12週	学校行事の指導 発表準備
第13週	学校行事の具体例(1) 発表と内容検討
第14週	学校行事の具体例(2) 発表と内容検討
第15週	まとめ及びテスト

### 成績評価方法・基準

平常点(グループ作業等)30%、授業時に指示する提出物35%、テスト35%

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業への積極的な参加を求めます。

### テキスト

文部科学省『高等学校学習指導要領解説・特別活動編』東山書房

### 参考書など

『必要に応じて適宜指示する。』

# 生徒進路指導論

教職専門科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

濱口 輝士

概要 生徒指導及び進路指導・キャリア教育の基礎的事項について概観するとともに、それらの今日的課題について考察する。

達成目標 生徒指導及び進路指導・キャリア教育の基礎的事項について理解するとともに、生徒の自己指導力の育成に対する学位授与方針との関連する支援の方法について学び、実践していく力を身につけること。

## 教授計画

第1週	学校教育における生徒指導
第2週	生徒指導の理論と方法
第3週	生徒指導体制と教育相談体制
第4週	生徒指導の組織化
第5週	生徒の自己指導力の育成
第6週	校則・懲戒・体罰
第7週	生徒の問題行動への対応
第8週	生徒指導の今日的課題
第9週	学校における進路指導・キャリア教育
第10週	進路指導・キャリア教育の理論と方法
第11週	進路指導・キャリア教育の体制
第12週	キャリア教育とカリキュラム・マネジメント
第13週	ガイダンスとしての進路指導・キャリア教育
第14週	生徒のキャリア形成とポートフォリオ
第15週	カウンセリングとしての進路指導・キャリア教育

## 成績評価方法・基準

期末レポート（70%）、授業中のグループワークの成果物や小レポート（30%）

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

できる限り、コミュニケーティブな授業にしたい。そのためには、学生の積極的授業参加を求める。

## テキスト

『テキストは特に使用せず、毎回の授業で資料を配布する』

## 参考書など

文部科学省『生徒指導提要』



## 教育相談論

教職専門科目 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

山田 ゆかり

**概要** 児童・生徒の問題行動や、学校不適應の問題に対し、教育相談として適切に対処することは非常に重要である。この授業では、児童・生徒の心理的問題や困難の解決を援助し、児童・生徒が学校、家庭などの環境に良く適應でき、パーソナリティの成長をはかることができるよう、教育相談の意義と理論およびカウンセリングなど専門的援助の方法について学ぶ。

**達成目標** 教育相談の目的、教育相談で扱われる児童・生徒の問題とそれへの対応について理解する。また、カウンセリング学位授与方針との関連の理論と基本的な技法を学び、カウンセリングの資質を生かして、児童・生徒の相談に対応できるようになる。

### 教授計画

第1週	教育相談の意義と役割
第2週	児童・生徒をとりまく生活環境の理解
第3週	パーソナリティと適應
第4週	教育相談で取り扱う問題とその対応(1) 反社会的行動
第5週	教育相談で取り扱う問題とその対応(2) 非社会的行動
第6週	教育相談で取り扱う問題とその対応(3) 発達の障がい
第7週	教育相談で取り扱う問題とその対応(4) 精神病理行動
第8週	教育相談の組織と運営
第9週	教育相談の過程(1) 受理面接、診断
第10週	教育相談の過程(2) 診断・治療、連携
第11週	心理アセスメント
第12週	カウンセリングの基礎(1) カウンセリングの理論
第13週	カウンセリングの基礎(2) 傾聴の技法とその実践
第14週	カウンセリングの基礎(3) 逐語記録の検討、各種心理療法
第15週	事例検討とまとめ

### 成績評価方法・基準

学期末の定期試験80%、授業中に課す小レポート10%、ロールプレイなどへの参加態度10%で評価する

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回の授業前に、学修サポートシートに示したキーワードを確認し、準備学習を行うこと。テキスト、授業の内容に即したプリントを使って講義する。講義の内容、テキスト、プリントを理解し、疑問な点をきちんと整理すること。また、講義の内容をとおして、児童・生徒の相談を受ける姿勢の形成につとめること。

### テキスト

山崎史郎(編)『教育心理学ルックアラウンド』おうふう 2010 978-4-273-03589-1

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』

# 情報科教育法

教職専門科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

鎌田 宗憲

**概要** 教科「情報」の教育課程を編成する方法や留意点を認識および修得させるとともに、普通教科「情報」と専門教科「情報」のそれぞれについて、科目の意義と役割を認識させ、授業を行う上で必要な教材開発、授業計画、教授方法、学習評価、授業改善等に関する知識、技能、考え方を習得させ、実際に各自で授業の指導案を作成させたり、模擬授業を行うなどして実践的に学習させる。

**達成目標** 高等学校学習指導要領をよく理解し、学校の教育課程をより良く編成するための方法や、教科「情報」の教育学位授与方針との関連 目標を達成するための授業設計、教育方法、教材開発等に関する能力修得を目標とする。

## 教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	情報科の変遷
第3週	学習指導要領総則について
第4週	学習指導要領改訂のねらい
第5週	学習指導要領改訂のねらい
第6週	情報化の光と影について
第7週	「社会と情報」の内容
第8週	「社会と情報」の内容と学習指導要領の対比
第9週	「社会と情報」の他社教科書分析
第10週	「社会と情報」の他社教科書分析
第11週	年間指導計画について
第12週	学習指導案について
第13週	学習指導案の作成
第14週	作成した学習指導案の発表
第15週	「情報科教育法」を受講して

## 成績評価方法・基準

演習、模擬授業、レポート等により総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

模擬授業の担当の週は模擬授業に参加する学生と参観してもらう教員の分の指導案をあらかじめ用意しておくこと。

## テキスト

文部科学省『高等学校学習指導要領解説情報編』開隆堂 2010年 9784304041665、共著『最新社会と情報』実教出版 2014年 9784407202274

## 参考書など

## 教育の方法と技術

教職専門科目 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択

山川 法子

**概要** 教育の方法と技術にかかわる諸概念、授業における教師の役割、教育メディアとその活用について講義する。理論と実践の往復作業をおして、教師に求められる教育技術とはなにかについて考察する。

**達成目標** 教師の仕事の中核は授業にある。本講義では、議論、調べ学習、発表、指導案作成といった活動を行い、学習指  
**学位授与方針** 導のための実践力を身につけることを目指す。  
**との関連**

### 教授計画

第1週	イントロダクション：授業のねらい、評価方法、授業上の留意点など
第2週	黒板を使った発表（1） 前半グループの実践
第3週	黒板を使った発表（2） 後半グループの実践
第4週	授業方法の工夫の分析（1）：発言・映像にもとづいて
第5週	授業方法の工夫の分析（2）：教材・教具および施設・設備
第6週	個人授業案の作成
第7週	個人模擬授業（1） 前半グループの実践
第8週	個人模擬授業（2） 後半グループの実践
第9週	グループ指導案作成（1）：授業の構成と発問・板書計画
第10週	グループ指導案作成（2）：テクノロジー活用の意味と効果および方法と技術
第11週	グループ指導案作成（3）：教材の意味と効果
第12週	グループ模擬授業（1） 前半グループの実践
第13週	グループ模擬授業（2） 後半グループの実践
第14週	教育方法にかかわる基礎理念 教育方法の歴史的展開と教育の現代化
第15週	まとめと総括

### 成績評価方法・基準

指導案作成 50%、模擬授業の評価 30%、レポート課題 20%

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業への積極的な参加を求めます。

### テキスト

『使用せず』

### 参考書など

『授業中に適宜指示する』

# 情報科教育法

教職専門科目 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

鎌田 宗憲

**概要** 「情報科教育法」で学んだ教育課程や情報教育の指導法に関する知識および技能に基づき、教科「情報」を担当する教員として要求される知識・技能および教育を実践するために必要な知識・技能を学ぶことにより、学生自身で模擬授業を計画・実施・評価することを体験させ、「教育実習」に要求される実践力を身につけさせる。

**達成目標** 本講義の到達目標は、(1)授業を設計できるようになる (2)学習指導案を作成することができるようになる  
**学位授与方針との関連** (3)授業実践に必要な知識と技能を修得する (4)修得した知識・技能によって模擬授業を実施できるようになる  
との関連の4点である。

## 教授計画

第1週	学習指導の実際
第2週	模擬授業と評価
第3週	模擬授業と評価
第4週	模擬授業と評価
第5週	模擬授業と評価
第6週	模擬授業と評価
第7週	「情報の科学」の内容と教科書
第8週	模擬授業と評価
第9週	模擬授業と評価
第10週	模擬授業と評価
第11週	模擬授業と評価
第12週	模擬授業と評価
第13週	専門教科情報の構成とその内容
第14週	今後の情報教育
第15週	「情報科教育法」を受講して

## 成績評価方法・基準

演習、模擬授業、レポート等により総合的に評価する。

## 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

模擬授業の担当の週は模擬授業に参加する学生と参観してもらう教員の分の指導案をあらかじめ用意しておくこと。

## テキスト

共著『最新社会と情報』実教出版 2014年 9784407202274、共著『最新情報の科学』実教出版 2014年 9784407202250

## 参考書など

## 教育実習指導

教職専門科目 情報メディア学科

3年 後期

1単位 講義

選択

濱口 輝士

**概要** 教職課程の他の科目を履修していても、「教育実習」を行わなければ、免許状は取得できない。「教育実習」は教育の現場で生徒を実際に教育することになるため、教育実習の意義と目的、学習指導の方法や技術、授業の取り組み方について、実際の、体験的に学習することを目的とする。

**達成目標** 教育実習の意義や目的について理解し、実際に教育実習を行うにおいて十分な準備を行い、教育実習に必要な資  
**学位授与方針** 質、態度を身に着けることを目標とする。  
**との関連**

### 教授計画

第1週	教育実習の意義と目的
第2週	教育実習の準備
第3週	学習指導要領のポイント
第4週	学習指導案作成
第5週	学習指導案の修正・完成
第6週	教材研究 教科書理解を促す教材を作成する
第7週	模擬授業
第8週	模擬授業
第9週	模擬授業
第10週	学級活動の意義、目的、内容
第11週	学級活動指導案作成
第12週	学級活動指導案修正・完成
第13週	模擬授業
第14週	模擬授業
第15週	模擬授業

### 成績評価方法・基準

指導案の提出、模擬授業のパフォーマンス評価によって総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

教育実習に行く上で必要になる心構えなどを改めて確認しておくこと。

### テキスト

『高校「情報」教科書』

### 参考書など

## 教育実習

教職専門科目 情報メディア学科

4年 前期

2単位 実習 選択

濱口 輝士

概要 高等学校教員免許状取得のための教育実習である。教育実習期間は通常2週間である。また、教育実習に行くまでは、模擬授業を行い、準備を確実なものにする。事後は、全員で反省会を行う。

達成目標 教員に必要な基本的な知識・技能・態度を修得する。  
学位授与方針との関連

### 教授計画

第1週	導入
第2週	実習校との打ち合わせ内容のチェック
第3週	教育実習のスケジュールチェックと模擬授業の企画
第4週	「教育実習記録簿」の作成研究
第5週	「授業見学・授業参加記録」の書き方指導
第6週	模擬授業(1)
第7週	模擬授業(2)
第8週	模擬授業(3)
第9週	実習校での教育実習(第1週)
第10週	実習校での教育実習(第2週・研究授業含む)
第11週	教育実習の報告および相互評価
第12週	教育実習の報告および相互評価(続き)
第13週	教育実習総括
第14週	教育実習総括(続き)
第15週	まとめ

### 成績評価方法・基準

実習校の評価に本講義での模擬授業、反省会の内容を加味して総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習校との事前の打ち合わせを十分に行うこと。また、実習校での実習に必要な学習や準備を行うこと。本学の担当教員とも綿密な打ち合わせをしておくこと。

### テキスト

『使用しない』

### 参考書など

## 教職実践演習

教職専門科目 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習 選択

濱口 輝士

**概要** 教育実習後、その経験を演習の中の諸活動と有機的に結びつけることで、より授業実践力、生徒への指導力を高めていく。そのために、学習指導における授業技術、生徒指導、学級経営、校務の運営・協働、教職論、教科(情報)の専門性について、講義、模擬授業、ロールプレイ、グループ討議、事例研究、フィールドワークを行っていく。

**達成目標** 教育に対する使命感や情熱をもち、常に生徒から学び、ともに成長しようとする姿勢を身につけ、志高い職業意識をもち、生徒の成長、安全、健康を第一に考えることができる。教員としての自覚を十分にもち、目的や状況に応じた適切な言動がとれ、他の教職員と協力して職務を遂行し、保護者や地域の関係者と良好な人間関係を築くことができる。

### 教授計画

第1週	イントロダクション・これまでの学修の振り返りについての講義・グループ討論
第2週	教育実習の経験を基に、学級経営案を作成
第3週	作成した学級経営案に基づきグループ討論
第4週	学校で生じたインターネット・トラブルの事例について事例研究およびグループ討論(現職教員の講義含む)
第5週	情報社会における著作権侵害についてのロールプレイングおよびグループ討論
第6週	電子メールの送受信に関する指導案作成
第7週	作成した指導案に基づき模擬授業およびグループ討論
第8週	メールやチャットなどの問題事例の検討およびロールプレイング(教科担当教員の講義含む)
第9週	幅広い意味での情報リテラシー向上のための教育の役割についてグループ討論
第10週	学校現場の情報教育の見学および学校組織のフィールドワーク
第11週	見学とフィールドワークに基づいたグループ討論
第12週	教科(情報)の指導力についてのグループ討論
第13週	教職の意義や教員の役割、職務内容、生徒に対する責任等についてのグループ討論(現職教員(校長経験者)の講義を含む)
第14週	生徒理解、コミュニケーション能力についてのグループ討論
第15週	資質能力の確認、まとめ

### 成績評価方法・基準

模擬授業案作成およびその実施、事例研究とグループ討論への参加度、ロールプレイングの実施、毎回行うブリーフレポート、教員としての資質向上への努力などから総合的に評価する。

### 事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ロールプレイング、模擬授業など、学生が主体となっていくことが多い。積極的に参加すること。

### テキスト

『特に定めなし。』

### 参考書など