

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

J. ランドラー

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。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行う。そうした練習を通して、状況に応じてより適切な応答ができるよう、コミュニケーション能力を磨く。

達成目標 これまでの学習で知識として頭に蓄積された英語を、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。具体的には以下の事柄を英語で表現できるようになる。1. 日常生活、2. 食事の席やレストランでの受け答え、3. 未来・可能性、4. 注意・助言、5. 比較、6. 人、物、場所の描写、7. 道の聞き方・教え方。

教授計画

第1週	Introduction, How to Study, Useful Daily Expressions
第2週	Unit 1: Describing Present, Past, and Future Actions, Birthdays and Gifts
第3週	Guidance on Electronic Extensive Reading
第4週	Unit 2: Food, Buying Food, Being a Guest at Mealtime, Describing Food Preferences
第5週	Unit 3: More on Buying Food, Describing Food
第6週	Unit 3: Eating in a Restaurant, Recipes
第7週	Unit 4: Telling About the Future, Probability, Possibility, Warnings
第8週	Unit 5: Making Comparisons, Advice
第9週	Unit 5: Expressing Opinions, Agreement and Disagreement
第10週	Unit 6: Describing People, Places, and Things
第11週	Unit 6: Shopping in a Department Store, More on Expressing Opinions
第12週	Unit 7: Getting Around Town
第13週	Unit 7: Public Transportation
第14週	Final Test
第15週	Test Review

成績評価方法・基準

授業成績 (60%) 試験 (40%)

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プレイスメント・テストで"advanced"と判定された学生が受講対象。週1回だけで外国語を効果的に習得するため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。ペアワークが中心のため積極的な授業参加が求められます。

テキスト

Steven J. Molinsky, Bill Bliss 『Side by Side 2A』 Longman 2001 0130293016

参考書など

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	Introduction, 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 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

J. ランドラー

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。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行う。そうした練習を通して、英語でのコミュニケーションの基礎を築く。

達成目標 これまでの学習で知識として頭に蓄積された英語を、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。具体的には以下の事柄を英語で表現できるようになる。1. 簡単な自己紹介、2. 物や人の位置、3. 現在進行の事柄、4. 人、物、天気、建物、場所などの描写、5. デパートでの会話。

教授計画

第1週	Introduction, How to Study, Greetings and Useful Daily Expressions
第2週	Unit 1: Personal Information, Meeting People
第3週	Guidance on Electronic Extensive Reading
第4週	Unit 2: Classroom Objects, Rooms in the Home, Cities and Nationalities, Places Around Town
第5週	Unit 3: Everyday Activities
第6週	Units 3-4: Everyday Activities
第7週	Unit 4: More on Everyday Activities
第8週	Unit 5: Describing People and Things
第9週	Units 5-6: Weather, Family Members
第10週	Unit 6: Describing Activities and Events
第11週	Unit 7: Places Around Town, Locating Places
第12週	Units 7-8: Describing Neighborhoods and Apartments, Clothing
第13週	Unit 8: Colors, Shopping for Clothing
第14週	Final Test
第15週	Test Review

成績評価方法・基準

授業成績 (60%) 試験 (40%)

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プレイスメント・テストで"basic"と判定された学生が受講対象。週1回だけで外国語を効果的に習得するため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。ペアワークが中心のため積極的な授業参加が求められます。

テキスト

Steven J. Molinsky, Bill Bliss 『Side by Side 1A』 Longman 2001 0130292982

参考書など

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

J. ランドラー

概要 前期に続けて、「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。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行う。そうした練習を通して、状況に応じてより適切な応答ができるよう、コミュニケーション能力を磨く。

達成目標 これまでの学習で知識として頭に蓄積された英語を、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。具体的には以下の事柄を英語で表現できるようになる。1. 動作の詳細、2. 過去、未来の可能性、義務、3. 言い訳、助言、忠告、4. 電話での会話、5. 助けを申し出るときの表現、6. トラブルを伝えるときの表現。

教授計画

第1週	Introduction, Guidance on Electronic Extensive Reading
第2週	Unit 8: Describing People's Actions
第3週	Unit 8: Describing Plans and Intentions, Consequences of Actions
第4週	Unit 9: Describing Ongoing Past Activities
第5週	Unit 9 - Continued
第6週	Unit 10: Expressing Past and Future Ability and Obligation
第7週	Unit 10: Giving an Excuse
第8週	Unit 11: Medical Examinations, Medical Advice
第9週	Unit 11: Health and Nutrition
第10週	Unit 12: Describing Future Activities, Expressing Time and Duration
第11週	Unit 12: Making Plans by Telephone
第12週	Unit 13: Offering Help, Indicating Ownership
第13週	Unit 13: Household Problems, Friends
第14週	Final Test
第15週	Test Review

成績評価方法・基準

授業成績 (60%) 試験 (40%)

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プレイスメント・テストで"advanced"と判定された学生が受講対象。週1回だけで外国語を効果的に習得するため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。ペアワークが中心のため積極的に授業へ参加が求められます。

テキスト

Steven J. Molinsky, Bill Bliss 『Side by Side 2B』 Longman 2001 0130293024

参考書など

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 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

J. ランドラー

概要 前期に続けて、「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。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行う。そうした練習を通して、英語でのコミュニケーションの基礎を築く。

達成目標 これまでの学習で知識として頭に蓄積された英語を、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。具体的には以下の事柄を英語で表現できるようになる。1. 人、活動、計画、天気、職業などの描写、2. 感情、意図、希望、能力、義務に関わる内容、3. 時間の聞き方・教え方、4. 予約の取り方、5. 言い訳・理由の述べ方、6. 宣伝文句。

教授計画

第1週	Introduction, Guidance on Electronic Extensive Reading
第2週	Unit 9: Languages and Nationalities, Everyday Activities
第3週	Units 10-11: Habitual Actions, Interests and Activities, Describing Frequency of Actions
第4週	Unit 11: Describing People
第5週	Unit 12: Feelings and Emotions
第6週	Units 12-13: Describing Usual and Unusual Activities, Expressing Ability, Occupations
第7週	Unit 13: Looking for a Job, Expressing Obligation, Invitations
第8週	Unit 14: Describing Future Plans and Intentions, Expressing Wants
第9週	Unit 14: Weather Forecasts, Telling Time, Making Predictions
第10週	Unit 15: Ailments, Making a Doctor's Appointment
第11週	Unit 16: Reporting Past Actions and Activities
第12週	Units 16-17: Giving Reasons and Excuses, Television Commercials
第13週	Unit 17: Describing Physical States and Emotions
第14週	Final Test
第15週	Test Review

成績評価方法・基準

授業成績 (60%) 試験 (40%)

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プレイスメント・テストで"basic"と判定された学生が受講対象。週1回だけで外国語を効果的に習得するため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。ペアワークが中心のため積極的な授業参加が求められます。

テキスト

Steven J. Molinsky, Bill Bliss 『Side by Side 1B』 Longman 2001 0130292907

参考書など

J. ランドラー

概要 Role play of situations commonly encountered in daily life

達成目標 Learning English necessary to function while visiting or living in foreign countries
 学位授与方針との関連

教授計画

第1週	Introducing oneself
第2週	Giving personal information
第3週	Using the telephone -- talking with the operator
第4週	Using the telephone -- answering a call
第5週	Getting and giving street directions
第6週	Using public transportation
第7週	Finding an apartment
第8週	Talking about work -- checking your performance
第9週	Talking about work -- asking for information
第10週	Describing and dealing with health problems -- talking with the doctor
第11週	Describing and dealing with health problems -- making an appointment
第12週	Shopping -- Asking for help
第13週	Shopping -- Buying clothes
第14週	Talking about recreation
第15週	General review

成績評価方法・基準

80% weekly class performance, 20% final evaluation

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

Regular review of previously covered situations

テキスト

Steven J. Molinsky, Bill Bliss 『Express Ways 1』 Longman

参考書など

J. ランドラー

概要 Role play of situations commonly encountered in daily life

達成目標 Becoming able to function in English while visiting or living in foreign countries
 学位授与方針との関連

教授計画

第1週	Introducing oneself
第2週	Offering help
第3週	Asking for help
第4週	Apologizing
第5週	Using the telephone
第6週	Shopping at the supermarket
第7週	Ordering at a restaurant
第8週	Talking about money and paying bills
第9週	Checking quality of one's work
第10週	Asking about and explaining rules
第11週	Transmitting news
第12週	Clarifying understanding
第13週	Talking about recreation
第14週	Expressing agreement or disagreement
第15週	General review

成績評価方法・基準

80% weekly class performance, 20% final evaluation

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

Periodic review of situations previously covered

テキスト

Steven J. Molinsky, Bill Bliss 『ExpressWays2』 Longman

参考書など

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に、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『Webページ作成入門』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

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

大矢 信吾

概要 現在のコピキタス社会では、情報通信システムを駆使し、クラウド型の情報管理に対応して情報を活用できる能力が必要とされます。本科目では、ITパスポート学習教材を基に、調査実習を中心とした授業を行います。また、本講義はITパスポート国家試験受験準備（主にテクノロジ系）の位置付けも担っています。

達成目標 ICTの基礎知識の修得とITパスポート試験を受験するための動機付けが目標となっています。また、情報倫理、学位授与方針との関連 知的所有権などの基礎知識とICTをビジネスに役立てるための企業活動の概要を理解し、情報通信システムとコンテンツの基本的評価ができるようになることも目標としています。

教授計画

第1週	イントロダクション ITパスポートと本科目の関連説明と、ICTにおいて重要な知識である情報システムの主な構成、および、これらの役割について解説します。
第2週	入出力装置の概要： 現在主に用いられている入力装置の幾つかを紹介し、これらの方式の理解します。また、実際にタブレットペンを制作し、様々なアイテムとの比較も行います。
第3週	情報通信の基礎： MACアドレス、プロトコルなどの情報通信技術分野におけるキーワードについて解説します。更に、各自のIT器機のマックアドレスを調査します。
第4週	UIについて： ITパスポート試験学習教材を使ってヒューマンインタフェースについて調査し、Iパス受験のための準備をします。調査結果は、デジタル形式でのレポート提出方法もマスターします。
第5週	マルチメディア 1： マルチメディアに関する基本的な知識を、調査と演習によって修得します。
第6週	マルチメディア 2： マルチメディアにおいて重要な役割を担う、データや情報の圧縮の必要性について、テキストデータ、音声データ、画像データについて調査し理解します。
第7週	マルチメディア 3： 代表的なデータ圧縮法、ハフマン法とランレングス法について簡単な例題を計算やエクセルを使って解きながら体験し、データ圧縮を具体的に実習します。
第8週	マルチメディア 4： 現在用いられている動画フォーマットについて調査、概観します。また、8Kなどの近い将来導入が予想されるフォーマットなどについても言及します。
第9週	ネットワーク 1： ネットワーク各論を勉強する前に、LANやインターネットが担っている機能や概要を、調査演習を行いながら、理解します。
第10週	ネットワーク 2： 通信プロトコル（TCP/IP）について調査演習を行ない理解を深めます。
第11週	ネットワーク 3： アプリやコマンドを使いサーバーにログインし、電子メールの送受信を例に理解します。
第12週	ネットワーク 4： IPアドレスなどネットワークの基本に成る重要な内容について、調査演習を行いながら理解します。
第13週	ネットワーク 5： パケット、パケット通信の仕組みを中心に、ネットワーク通信の基礎を調査し、日常的话题を元にした例題演習によって理解を深めます。
第14週	情報セキュリティ 1： 情報セキュリティの基礎をITパスポート学習教材や調査によって理解します。
第15週	情報セキュリティ 2 と まとめ： 情報セキュリティと社会的な問題などを例にあらためて重要性を考えます。また、ITパスポート受験への動機付けと進め方を概観します。

成績評価方法・基準

毎回要求する必須の課題と発展課題により評価します。なお、受験資格喪失の欠席数は学則の通りです。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業ではiPadを利用しますが、アプリやデジタルコンテンツ化されたテキストなどをインストールします。空き容量を確保しておいてください。また、ITパスポートのストラテジ系、マネジメント系は他の授業や集中講義も積極的に受講して下さい。

テキスト

『iPad用テキスト（授業の中で指示します）』

参考書など

『授業中にその都度紹介します』

基礎演習

基礎教育科目 情報メディア学科

2年 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.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内容に沿って、制作から発表、音響の実践までの基礎前半。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	音楽の基礎(1)。音部記号、音名。全音と半音、ダイアトニックスケール。 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	音楽の基礎(2)。メジャースケールと3種類のマイナースケール、ペンタトニックスケール、マイナーペンタトニックスケール、沖縄音階。
第4週	音楽の基礎(3)。音程。譜面での理解(度数)と、ピアノ鍵盤上での理解(長短、完全、減、増音程)。
第5週	音楽の基礎(4)。調性(キー)の理解。12種類の調性。調号と主音の位置の関係。5度圏。
第6週	コードの種類。主要なコードの半音数を理解する。メジャーとマイナー、ドミナントセブン、メジャーセブン、マイナーセブン、マイナーメジャーセブン。 メジャースケールを12のキーで押さえる試験。
第7週	ダイアトニックコード。メジャースケールに伴うダイアトニックコード。I~VIIのコードの種類。
第8週	基本的なコード進行。トニック、ドミナント、サブドミナント。ケ。ーデンスとその組み合わせによるコード進行。 代理コードの使い方。メジャーキーの中でよく使うコード進行。ツーファイブ、偽終止。前期作品の締め切
第9週	マイナーキーのコード進行。マイナーキーに特有のコードについて。マイナーキーにおけるツーファイブ、偽終止。
第10週	前期作品鑑賞会。
第11週	コードとメロディの関係。コードにメロディをつける、または、メロディにコードをつけてみる。カウンターラインからの作曲、カウンターメロディ。
第12週	ドラムとベースのアレンジの工夫。様々なドラムパターン。ベースラインの工夫。
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 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

山住 富也

概要 不正アクセス、著作権法違反、コンピュータウイルスなど、頻発するインターネットの犯罪について事例を調査し、犯罪の手口と対策およびかかわりの深い法律について学習する。学習・調査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。

達成目標 インターネットの問題について事例を調べて理解し、マナーや防御策、法律について学習する。受動的に講義を受講するだけでなく、テキストやインターネットを用いて自ら学習、調査し、それをまとめて報告する技能を習得する。e-ポートフォリオでプレゼンテーションを相互評価することで、自分の発表を振り返り、次の発表に生かしていただきたい。学位記授与方針との関連はティプロマポリシー「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（基礎演習の進め方） スライド作成方法とe-ポートフォリオの利用について
第2週	ネット犯罪の実態調査と報告（不正アクセスによる被害）
第3週	ネット犯罪の実態調査と報告（個人情報の流用）
第4週	ネット犯罪の実態調査と報告（出会い系サイトでのトラブル）
第5週	ネット犯罪の実態調査と報告（架空請求・不正請求）
第6週	ネット犯罪の実態調査と報告（ネット詐欺）
第7週	ネット犯罪の実態調査と報告（知的財産権の侵害）
第8週	ネット犯罪の実態調査と報告（電子メールの悪用）
第9週	ネット犯罪の実態調査と報告（掲示板やコミュニティサイト）
第10週	ネット犯罪の実態調査と報告（有害情報の掲載と違法販売）
第11週	コンピュータウイルスの実態調査と報告（有害プログラムとその分類）
第12週	コンピュータウイルスの実態調査と報告（感染経路とウイルス対策）
第13週	情報セキュリティ技術についての調査と報告（ユーザ認証とパスワード管理）
第14週	情報セキュリティ技術についての調査と報告（ファイアウォール）
第15週	情報セキュリティ技術についての調査と報告（バックアップとファイル管理）

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

ネットワーク犯罪についての事例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。

テキスト

山住 富也 『モバイルネットワーク時代の情報倫理 第2版』近代科学社 2015年

参考書など

情報処理推進機構 『情報セキュリティ白書』 2015年、 『INFOSS情報倫理』日本データパシフィック

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 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。
場合によっては楽器の特性や演奏方法も教授。

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。
学位授与方針 2.コードのしくみ、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。
との関連 3.MIDI技術やレコーディング技術を用いた音楽・音作品を制作する。
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。楽曲制作上の注意。進路について。著作権について。
第2週	音楽の基礎(1)。音符記号、音名。
第3週	音楽の基礎(2)。各種音程の理解。
第4週	音楽の基礎(3)。各種スケールとメジャースケールのしくみを理解する。
第5週	音楽の基礎(4)。調性(キー)の理解。照合と主音の位置の関係。
第6週	コードの種類。主要なコードの半音数を理解する。
第7週	ダイアトニックコード。メジャースケールに伴うダイアトニックコード。
第8週	基本的なコード進行。トニック、ドミナント、サブドミナント。
第9週	代理コードの使い方。メジャーキーの中でよく使うコード進行。
第10週	前期作品鑑賞会。
第11週	マイナーキーのコード進行。前期作品の締め切り。
第12週	コードとメロディの関係。メロディにコードをつけてみる。カウンターラインからの作曲。
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	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 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
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(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

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	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

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

演習時の質疑応答、ならびに発表によって評価する

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

演習時以外でも、常に情報の収集・解析・整理を心がけること

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、Final Cut 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<1>
第9週	Illustrator<9> Illustratorクリエイター能力認定試験実践問題<2>
第10週	IllustratorとPhotoshopの連携 3Dアート
第11週	Illustrator 自由課題の作成
第12週	Final Cut Pro<1> 動画編集の基礎
第13週	Final Cut Pro<2> クロマキーエフェクト
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

青山 太郎

概要 映像表現研究 | 古今東西の映像表現（映画、現代アート、CM、アニメーション）を鑑賞・分析・批評し、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。2017度前期は「見る」をテーマとして劇映画作品を中心に鑑賞し、レポート執筆とグループ・ディスカッションを行う。

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

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 暗号、デジタル署名などのセキュリティ技術やインターネットにかかわる法律について学習し、報告を行う。また、年々移り変わるセキュリティ上の脅威について、「情報セキュリティ白書」をもとに調査し報告する。学習・調査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。情報セキュリティマネジメント試験の問題にも取り組む。

達成目標 セキュリティ技術やインターネットの法律を理解されたい。前期に引き続き、e-ポートフォリオでプレゼンテーションを相互評価することで、自分の発表を振り返り、次の発表に生かしていただきたい。また、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2の進め方） 情報セキュリティ技術についての調査と報告（ワイヤレスLANの設置）
第2週	インターネットの法律についての学習と報告（個人情報保護法）
第3週	インターネットの法律についての学習と報告（不正アクセス禁止法）
第4週	インターネットの法律についての学習と報告（Webサイトと著作権法）
第5週	インターネットの法律についての学習と報告（マルウェアに関する法律）
第6週	インターネットの法律についての学習と報告（掲示板の管理責任）
第7週	インターネットの法律についての学習と報告（犯行予告に関する規制）
第8週	インターネットの法律についての学習と報告（古物営業法）
第9週	インターネットの法律についての学習と報告（架空請求）
第10週	情報セキュリティマネジメントとは
第11週	リスクマネジメント
第12週	情報セキュリティを守る取組み
第13週	人的セキュリティ対策
第14週	技術的セキュリティ対策
第15週	物理的セキュリティ対策

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。

テキスト

山住 富也『モバイルネットワーク時代の情報倫理 第2版』近代科学社 2015年、『情報セキュリティマネジメント教科書』インプレス 2016年

参考書など

情報処理推進機構『情報セキュリティ白書』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 2016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

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	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

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(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

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

青山 太郎

概要 映像表現研究 | 古今東西の映像表現（映画、現代アート、CM、アニメーション）を鑑賞・分析・批評し、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。2017度後期は近年の様々な手法を用いたドキュメンタリー映画作品を中心に鑑賞し、レポート執筆とグループ・ディスカッションを行う。

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

柴山 一幸

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、引き続き音楽理論を学ぶと共に、音楽制作に必要な音響的知識を取り混ぜて学ぶ。
学生によっては引き続き楽器演奏を習熟します。

達成目標

学位授与方針
との関連

1. 音楽理論の基礎知識を確実にする。
2. 音響機器、音楽ソフトの基本的なしくみを理解する。
3. 各種エフェクトやソフトシンセを試してみる。
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	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。
第2週	端子の種類、ケーブルの種類。ミキサー入門。
第3週	スピーカーの種類、楽器と機器の接続、配線について。
第4週	サウンドルーティング。プリ/ポストセンド、ミキサーにおける音の流れ。
第5週	稲友祭りハーサル(予定)
第6週	レコーディングについての実習。マイクの種類と使い方。ボーカルの録音。
第7週	エフェクター(1)。リバーブ、ディレイ、コーラス、フランジャーなど。
第8週	エフェクター(2)。コンプレッサー、イコライザーなど。
第9週	GrageBandでの音源のトラック設定。音源の使用。
第10週	マスターバスでの仕上げ、マスタリング。音圧調整を中心に。後期作品締切。
第11週	後期作品鑑賞会。
第12週	シンセサイザーの原理入門。VCO、VCF、VCA、LFO、EGなど。
第13週	ボリュームなどの調整の方法。ベロシティ、エクスプレッション、オートメーション。
第14週	歌詞とメロディ。または、コンサート準備。
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、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

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、引き続き音楽理論を学ぶと共に、音楽制作に必要な音響的知識を取り混ぜて学ぶ。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.音楽理論の基礎知識を確実にする。2.音響機器、音楽ソフトの基本的なしくみを理解する。
学位授与方針との関連 3.各種エフェクトやソフトシンセを使ってみる。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	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。
第2週	端子の種類とケーブルの種類。ケーブルの扱い、8の字巻き、フォン、キャノン、ピン、デジタル端子など。リズムトレーニング、音感トレーニング(以後毎週)。
第3週	基本的なPAシステムの配線。スピーカーの種類、楽器と機器の接続など。
第4週	ミキサーにおける音の流れ(サウンドルーティング)。ゲイン、インサート端子、センド、リターン、エフェクト、プリとポスト、グループ。inとout端子。
第5週	稲友祭りハーサル。予備、復習。
第6週	レコーディングについての実習。マイクの種類と使い方、ボーカルの録音、レコーディングシステムなど。
第7週	エフェクター(1)。イコライザー。グラフィックイコライザーとパラメトリックイコライザー、各種調整と帯域、楽器の棲み分けなど。
第8週	エフェクター(2)。コンプレッサー。機能の原理、使用目的、スレショルド、レシオ、アタック、リリースなど。
第9週	エフェクター(3)。ディレイ。ディレイの原理、アナログディレイとデジタルディレイ、フィードバック、ディレイタイムと用途など。
第10週	エフェクター(4)。リバーブ。リバーブの原理、プレートリバーブ、スプリングリバーブ、ER、プリディレイ、後部残響音など。後期作品締切。
第11週	後期作品鑑賞会。
第12週	ミキシング。トラックのバランス調整、イコライジング、エフェクトの付加、パンニングなど。
第13週	マスタリング。マスタリングにおけるイコライジングとコンプレッション、マキシマイザー、ビット数の変換など。
第14週	シンセサイザーの原理入門。VCO、VCF、VCA、LFO、EGなど。
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、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 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 2 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4 所属学科の特徴を高校生に説明せよ：名称・機能・目的 1 例題に沿い、物事の説明は、機能と目的を意識して調べると容易になることに気づく。
第9週	日本語力 -2 ミッション4 所属学科の特徴を高校生に説明せよ：名称・機能・目的 2 所属学科の特徴を、機能と目的を意識して、高校生に説明する文章を、400字で書く。
第10週	日本語力 -3 ミッション5 大学の組織やカリキュラムを他大学の学生に説明せよ：分類と構造 1 例題に沿って、物事の説明は、分類や構造を意識して調べると容易になることに気づく。
第11週	日本語力 -4 ミッション5 大学の組織やカリキュラムを他大学の学生に説明せよ：分類と構造 2 グループワーク：自分の所属組織や好きな講義などについて、隣の席の学生に説明する。
第12週	日本語力 -5 ミッション6 大学で経験していることを他人に説明せよ：自分を外側から眺める 1 例題に沿って、自分の経験を他人に説明する時は、名称・組織等の客観的な側面を意識すると容易になることに
第13週	日本語力 -6 ミッション6 大学で経験していることを他人に説明せよ：自分を外側から眺める 2 「今大学で経験していること」について、所属組織や授業の分類の説明を織り込みながら、800字で書く。
第14週	日本語力 -7 まとめのミッション 特定の人物像に対して、名古屋文理大学での生活について説明する文章を、800字で書く。
第15週	日本語力 -8 チェックテスト

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

ルーブリックを配布し、この授業のねらいや目標のほか、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、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

『毎回資料を配布します』

参考書など

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 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 2 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4 所属学科の特徴を高校生に説明せよ：名称・機能・目的 1 例題に沿い、物事の説明は、機能と目的を意識して調べると容易になることに気づく。
第9週	日本語力 -2 ミッション4 所属学科の特徴を高校生に説明せよ：名称・機能・目的 2 所属学科の特徴を、機能と目的を意識して、高校生に説明する文章を、400字で書く。
第10週	日本語力 -3 ミッション5 大学の組織やカリキュラムを他大学の学生に説明せよ：分類と構造 1 例題に沿って、物事の説明は、分類や構造を意識して調べると容易になることに気づく。
第11週	日本語力 -4 ミッション5 大学の組織やカリキュラムを他大学の学生に説明せよ：分類と構造 2 グループワーク：自分の所属組織や好きな講義などについて、隣の席の学生に説明する。
第12週	日本語力 -5 ミッション6 大学で経験していることを他人に説明せよ：自分を外側から眺める 1 例題に沿って、自分の経験を他人に説明する時は、名称・組織等の客観的な側面を意識すると容易になることに
第13週	日本語力 -6 ミッション6 大学で経験していることを他人に説明せよ：自分を外側から眺める 2 「今大学で経験していること」について、所属組織や授業の分類の説明を織り込みながら、800字で書く。
第14週	日本語力 -7 まとめのミッション 特定の人物像に対して、名古屋文理大学での生活について説明する文章を、800字で書く。
第15週	日本語力 -8 チェックテスト

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

ルーブリックを配布し、この授業のねらいや目標のほか、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、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

『毎回資料を配布します』

参考書など

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。

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 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。

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

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（連合愛知又は山本）
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、江草、横田、関川）
第14週	学科別企業分析シート作成（高橋、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』

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 - 道具の購入について
第2週	芸術とは何か - 原初の美術から現代美術まで
第3週	鉛筆デッサン1 - 写真をモチーフにした陰影表現
第4週	鉛筆デッサン2 - パースによる立体感の表現
第5週	鉛筆デッサン3 - 細部の観察力～自然物の表現
第6週	コラージュ作品制作1 - 要素とする素材収集
第7週	コラージュ作品制作2 - レイアウト～糊付け
第8週	コラージュ作品制作3 - 鑑賞～評価会
第9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10週	紙を使った表現1 - ポップアップ技術基礎知識～制作練習
第11週	紙を使った表現2 - テーマと世界観設定～構成要素制作
第12週	紙を使った表現3 - ポップアップ制作～仕上げ
第13週	紙を使った表現4 - 切り絵1～モチーフの作成
第14週	紙を使った表現5 - 切り絵2～切り出し
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』

心理学

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

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

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で評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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。また、学修サポートシートも必ず参照すること。

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

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

山本 和子

概要 日本の統治機構の基礎を学び、立法・司法・行政が相互に抑制しあっていることを把握できるようにし、昨年からは議論されている天皇の退位の事案について解説し、2009年度より開始された裁判員制度の問題点を論じる。後半は人権について学び、最高裁判決の出た事柄を中心に、その原因および考え方について考察する。

達成目標 憲法の基本的枠組みを理解した上で、憲法上の論点とされている事柄について自分なりの意見が言えるようにす
学位授与方針との関連 る。憲法問題は特殊な問題ではなく日本人が常識的に判断できるものであることを理解できるようにする。

教授計画

第1週	日本国憲法の成り立ち。日本人とは。国籍法について。
第2週	天皇制について。天皇の退位と皇位承継問題とは何か。
第3週	日本の統治機構 (1) 国会および二議院制 各議院の選挙制度について。両議院における一票の格差とは。
第4週	日本の統治機構 (2) 内閣の組織 内閣総理大臣の権限について。
第5週	日本の統治機構 (3) 司法の仕組みおよび 三権の相互抑制について。
第6週	憲法第9条の問題点 憲法改正 論議と改正のための国民投票について。
第7週	裁判員裁判とは。その意義と成果 裁判員制度のDVD鑑賞
第8週	人権とは何か。その歴史的意義。
第9週	基本的人権 (1) 法の下での平等 - 非嫡出子の権利、性転換者の権利について。
第10週	基本的人権 (2) 信教の自由
第11週	基本的人権 (3) 表現の自由 ヘイトスピーチについて。知る権利と秘密情報について。
第12週	基本的人権 (4) 勤労の権利および義務 労働法の基礎について。
第13週	基本的人権 (5) 財産権
第14週	基本的人権 (6) 法定手続の保障
第15週	地方自治における住民投票権について。

成績評価方法・基準

毎回講義の最後に提出されるその講義のポイントについての質問に対しコメントを求める。評価はこれらのコメントおよび試験期間のテストあるいはレポートの総合評価とする。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

コメントは欠席した場合、次回に提出すること。規定枚数提出されないと評価の対象としないことがあるので注意。コメントの内容は自分自身の意見を書くこと。

テキスト

樋口陽一・大須賀明編『日本国憲法資料集第4版』三省堂

参考書など

『講義中随時紹介する。』

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

山本 和子

概要 法とは何か。社会における様々な問題を解決するための判断基準・ツールであることを理解し、その判断のための法常識（リーガルマインド）を養う。最も身近な法である家族法、契約法さらには刑法の実例をもとに、最近の最高裁判例も含めどのように判断されているのかを説明する。

達成目標 具体的な紛争について考えることによって、なぜ法律がそのような整備されているかの理由を理解できるようにする。中には改正すべきと思われる法律もあることを知り、法律は万能ではないこと、自分の意識を確認することの関連

教授計画

第1週	自分は何者なのかについて、法律はどのように規定しているのか？あなたは何国人と言えるか？
第2週	国籍についての規定。国籍のない人や外国人は日本に在住できるのか？。
第3週	出生と死亡に関する問題。人工授精、代理母、安楽死、尊厳死、臓器移植などどこまで認められる？
第4週	家族に関する法律の改正案について。女子の婚姻適齢引き上げ 夫婦別姓、再婚禁止期間の短縮、非嫡出子の相続分などはどう変わったか。
第5週	無能力者制度について。未成年者や認知症の高齢者は誰が守る？
第6週	契約の基礎知識 (1) 意思表示について。思い間違いは誰の責任に？
第7週	契約の基礎知識 (2) 売買契約の売主と買主の権利義務。傷のあるものを買った時は？
第8週	契約の基礎知識 (3) 不法行為とは何か。原因から結果が生じたら責任がある？
第9週	契約の基礎知識 (4) 証明責任の転換 欠陥品であることを証明するのか？
第10週	刑法の基礎 (1) 刑罰は誰が下すのか。その種類と方法。
第11週	刑法の基礎 (2) 刑法に規定する犯罪について。知らなかったら罪にならないか？
第12週	刑法の基礎 (3) 故意と過失、未遂と既遂はどう違う？
第13週	刑法の基礎 (4) 量刑はどう決める？ 自首とか情状酌量とは何？
第14週	刑法の基礎 (5) 再審制度について。冤罪とは？
第15週	刑法の基礎 (6) 裁判員裁判の対象となるのはどのような事件か？

成績評価方法・基準

毎回講義の最後に提出されるその講義のポイントについての質問に対しコメントを求める。評価はこれらのコメントおよび試験期間のテストあるいはレポートの総合評価とする。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

コメントは欠席した場合、次回に提出すること。規定枚数提出されないと評価の対象としないことがあるので注意。コメントの内容は自分自身の意見を書くこと。

テキスト

『使用しない。毎回プリントとを配布する。』

参考書など

『講義中に随時紹介する。』

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

学位授与方針との関連

- ・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。
- ・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 市場メカニズム、ワルラス的均衡、マーシャル的均衡
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

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	相互行為論1：印象操作と役割距離。 「本当の私」はどこにいるのか？
第6週	相互行為論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

講義形式です。高校までの社会系科目とは異なり、「暗記物」ではありません。予習として、シラバス・学習サポートシートを参考にテキストを読んでおいてください。

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。』

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。 "ケズ・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) "プーコワ?"
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。

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。
との関連

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 学位授与方針 との関連

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	身体の基本的動作 立位について
第6週	身体の基本的動作 身体の重心を求めてみよう!
第7週	身体の基本的動作 歩く動作
第8週	身体の基本的動作 走る動作
第9週	身体の基本的動作 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

学位授与方針との関連

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

学位授与方針との関連

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

ボランティア活動

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 前期集中

2単位 実習

選択

井上 治子

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 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。
との関連 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、水か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	「メディアテラシー」とは何か
第4週	情報メディアのデジタル化のしくみ(1) 数値・文字
第5週	情報メディアのデジタル化のしくみ(2) 画像
第6週	情報メディアのデジタル化のしくみ(3) 音声・身体情報・そして・・・
第7週	モバイル・ユビキタス・クラウド・SNS・・・
第8週	3Dテクノロジーと情報メディア
第9週	電子書籍と情報メディア
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	情報メディアの応用(1) 医療と教育
第14週	情報メディアの応用(2) ビジネスと未来/ ロボットとの共生
第15週	まとめ

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

『なし』

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、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

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。

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29年度(2017年度) CBT対応』インプレス 2016 13: 978-4295000167

参考書など

『講義中に適宜紹介する』

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

社会調査士資格取得のために最初に学ぶ教科です。社会調査は複雑な社会現象に対して科学的にアプローチするための方法なので、理屈っぽい内容が含まれますが、現代社会を理解する上でも役立つ例を挙げながら、わかりやすく説明します。

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

教授計画

第1週	プログラムによる問題解決について コンピューターサイエンスアンブラド コンピューターサイエンスマジック 物理シミュレータ Algodoo
第2週	iPadとプログラム iPadのプログラム学習アプリやゲームについて Soundrop CargoBot Viscuit Scratch Jr.
第3週	ビジュアルプログラミング Scratch ゲームプロジェクト Pyonkee センサー入力
第4週	物理エンジン と プログラム Algodoo + ThymeScript
第5週	ゲームエンジン Unity アクションゲームのステージ制作 スクリプト C#
第6週	情報の可視化とプログラミング JavaScript D3.js
第7週	ネットワークとプログラム XAMPP Apache Visual Studio Code JavaScript + HTML + CSSによるアニメーション
第8週	サウンドプログラミング Scratch2.0 MAX/MSP
第9週	テキスト処理とプログラム サーバサイドプログラミング PHP
第10週	C Gとプログラム Blender + Python iPadアプリ filters と GLSL
第11週	アートとプログラム ジェネラティブアート Viscuit でパターン生成 p5.js で サウンド生成とパーティクル処理
第12週	Swift Playgrounds 手続き化と関数定義
第13週	Scala テキスト処理 と シミュレーション カプセルトイ(ガチャガチャ)の確率シミュレーション
第14週	センサープログラミング モーションセンサーとカメラ利用 Scratch + Kinect + OSC
第15週	人工知能とプログラム 機械学習

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。
15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。極めて高い達成度の場合は+1加点する。

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』

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』

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 メディアを理解する上で欠かせない重要用語を順次紹介し、また、その用語に関連する主要な研究成果を解説します。特にインターネット、テレビ、新聞、雑誌など、たくさんの人に一度に情報を流す手段に焦点を当て、世論形成など社会に与える影響や問題点について考察します。

達成目標 情報化社会に関する基本的な用語を学び、あわせて、それらにまつわる基本的な議論の理解を目指します。情
学位授与方針 情報化社会について学ぶための基礎学力を獲得することが目標です。
との関連

教授計画

第1週	講義のオリエンテーション
第2週	基本的用語の解説1：「マスメディア、パーソナルメディア」、「マスコミュニケーション、パーソナルコミュニケーション」
第3週	基本的用語の解説2：「ジャーナリズム」
第4週	情報と権力に関する議論1：「情報操作」
第5週	情報と権力に関する議論2：「やらせ」
第6週	情報と権力に関する議論3：「政治とパフォーマンス」
第7週	情報と社会階層に関する議論1：「情報格差」
第8週	情報と社会階層に関する議論2：「大衆社会論」
第9週	情報と社会階層に関する議論3：「世論」
第10週	情報の社会に対する影響力に関する議論1：「エンコーディング・デコーディング論」
第11週	情報の社会に対する影響力に関する議論2：「メディアの議題設定機能」
第12週	情報の社会に対する影響力に関する議論3：「限定効果説」
第13週	マスコミュニケーションの作用1：「差別との関係」
第14週	マスコミュニケーションの作用2：「満足の研究」
第15週	全体のまとめと復習

成績評価方法・基準

- 1 定期試験の結果により評価します。
- 2 講義中に、受講生のみなさんの見解・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、評価に加えます。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- 1 聞いてくれればわかるように、一所懸命説明しますが、少しむずかしいと思ったら、質問をためらわないでください。質問は、講義中でも講義以外の時間に研究室を訪ねてもらっても、どちらでも大丈夫です。
- 2 授業終了時に、次回講義のテキスト範囲を予告します。予習としてテキストを読んでください。

テキスト

渡辺武達『メディア用語基本辞典』世界思想社 2011 978-4790714996

参考書など

『随時紹介する。』

プログラム演習

専門教育科目 情報メディア学科

2年 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。

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

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

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
学位授与方針
との関連** 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に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	ソフトウェアの将来：ビデオ教材を基に、ソフトウェアのあるべき姿について議論する
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

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。

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。

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
学位授与方針との関連 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るとともに、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」を養成します。

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） 情報機器との関わり方
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・C A I・W B 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 P a d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。』

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ろし学ぶ。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言語をひとつおろし学び終え、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

実習が中心です。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。

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 前期

2単位 講義

選択

齋藤 未広

概 要 情報技術全般に関する基礎的な知識を確認し、情報メディアの学習の基礎力を身に着ける。

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

成績評価方法・基準

総合演習時にテストを行い、その点数で評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

復習を中心にし、自分の弱点をつぶしていく。
今までならった知識を、基本情報技術者を想定して、整理する。

テキスト

参考書など

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

山本 和子

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

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

田中 明子

概要 ビジネスの現場でよく使われる語彙や表現をテーマごとに学習する。また、学習した内容をTOEIC形式の演習問題で確認する。さらに、学んだ内容をふまえてリサーチやライティングといった実践的なアクティビティーに取り組む。

達成目標 就職試験や面接、会社の組織、ビジネスレターなどのビジネス英語の基礎知識を習得することを第一の目標とする。
学位授与方針との関連 学修。また、TOEIC、英検、CASECなどの資格検定試験を受験することを第二の目標とする。あわせて英語圏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、創造的的思考力を培い、人間力を高める。

教授計画

第1週	Occupation 職業 キャリアと英語スキルの関係
第2週	Job Hunting 就職活動 英語の履歴書
第3週	Communication 国際電話、eメール 電話の英会話
第4週	Company Organizations 社内組織 英文ビジネス文書(1)
第5週	Working Condition 労働条件 英語の自己紹介
第6週	Office Facilities 事務用品、備品 英文ビジネス文書(2)
第7週	Various Forms 書類 TOEICとビジネス文書
第8週	Department Names 部署名、役職 就職面接の英語
第9週	Technology オフィス機器、パソコン ネチケット
第10週	Around the Office オフィス カタカナ英語
第11週	Emotions 感情 英文ビジネス文書の決まり文句
第12週	Transportation 交通機関 海外出張
第13週	Hotel ホテルの施設 ホテルのサービス
第14週	Restaurants レストラン、レシピ レストランでの英会話
第15週	Airport 空港、飛行機 空港での英語

成績評価方法・基準

毎回の授業で行う教科書の演習問題の得点4割、復習・確認テストの得点4割、発展学習への取り組み2割を総合して評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

演習問題に取り組むときには、1回目は辞書や参考書を使わずに解答を試みる。また、授業で学習した英語表現や単語の復習にしっかりと取り組むこと。

テキスト

津田晶子『TOEICで学ぶビジネスコミュニケーションの基礎知識』英宝社 2015 978-4-269-660335

参考書など

Educational Testing Service『TOEICテスト公式問題集 新形式問題対応編』国際ビジネスコミュニケーション協会 2016 978-4906033485

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。

達成目標との関連 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』

インターンシップ

専門教育科目 情報メディア学科

1年 前期集中

2単位 実習

選択

中村 麻理

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

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

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

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』

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 映像デザインプロジェクト演習 | 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。前期は特定の課題に対する制作演習を行う。

達成目標 (1)映像制作にかかる撮影や編集技術の基礎を習得したうえで、その技術の習熟を図る
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の制作) 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 制作進捗の報告(1-1) 主に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 制作進捗の報告(1-2) 主に撮影の進捗状況の共有を行う
第5週	第1課題 制作進捗の報告(1-3) 主に編集の進捗状況の共有を行う
第6週	第1課題 制作進捗の報告(1-4) 総合的な制作・修正の進捗状況の共有を行う
第7週	第1課題 制作進捗の報告(1-5) 総合的な制作の進捗状況の共有と仕上げを行う
第8週	第1課題 講評会 各自の作品を上映し、相互の講評する
第9週	第2課題(ドキュメンタリーフィルムの制作) 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 制作進捗の報告(1-1) 主に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 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12週	第2課題 制作進捗の報告(2-3) 主に編集の進捗状況の共有を行う
第13週	第2課題 制作進捗の報告(2-4) 総合的な制作・修正の進捗状況の共有を行う
第14週	第2課題 制作進捗の報告(2-5) 総合的な制作の進捗状況の共有と仕上げを行う
第15週	第2課題 講評会 各自の作品を上映し、相互の講評する

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

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。学位授与と方針の一部である「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

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

教授計画

第1週	オリエンテーション。音楽の基礎・復習(1)。音程。
第2週	音楽の基礎・復習(2)。スケールとキー。リズムトレーニング、音感トレーニング(以後毎週)。
第3週	音楽の基礎・復習(3)。スケールと楽譜の表記。調号。
第4週	コード理論・復習(1)。コードにメロディをつける練習(復習)。
第5週	コード理論・復習(2)。ダイアトニックコード進行。
第6週	コード理論・復習(3)。代理コード。ツーファイブ、偽終止ほか。
第7週	マイナーキーとIIII7の使用。マイナーキーにおける代理コード。ツーファイブ、偽終止。
第8週	セカンダリードミナント(1)。その意味と基本的な用法。前期作品締切。
第9週	前期作品鑑賞会。
第10週	セカンダリードミナント(2)。セカンダリードミナントへのツーファイブ、dimなどの代用。
第11週	裏コード。意味と使用法。セカンダリードミナントでの裏コード。
第12週	転調(1)。基本的な転調。ドミナントモーション。関係調、近親調。
第13週	転調(2)。その他の転調。突然転調など。
第14週	ノンダイアトニックコードのまとめ。基本は一時的な転調、他の調を借りてくる。
第15週	サブドミナントマイナー、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。

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

長谷川 聡

概要 「メディアとシステムの間工学」というテーマのもとで、「モバイル情報システム」「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、システムの間工学評価実験・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」を養成します。

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

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	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2 - 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/ポートフォリオによる成長度評価/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

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 『Unity5の教科書 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座』SBクリエイティブ 2016/6/22 978-4797386790

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

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

前橋和弥 『Java謎＋落とし穴徹底説明』技術評論社、マーティンファウラー 『新装版リファクタリング』オーム社、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、ジョシュアブロッック 『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

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

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い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制作に応用） 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ほしい。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』

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
音楽理論の続きからはじめ、各種エフェクトの特性について使い方を中心として学ぶ。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.各種エフェクトの特性、自動調整などの機能を使いこなせる
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

教授計画

第1週	夏期作品締切。夏期作品鑑賞会。卒業研究計画について。
第2週	テンション(1)。テンションとは?テンションコード。
第3週	テンション(2)。テンションリゾルブ。Sus4とアポイドノート。
第4週	楽曲アレンジ法のまとめ。
第5週	稲友祭でのゼミ発表に代えます(予定)
第6週	サウンドルーティングと配線、ミキサー、各種機材について。
第7週	コンプレッサーの各パラメーターと使い方。
第8週	イコライザーの特性と使い方。
第9週	リバーブとディレイ。特性と使い方。
第10週	ミキシングとエフェクトのかけ方。バランスとパン。トラックでのエフェクト。音量調整。後期作品締切。
第11週	後期作品鑑賞会。
第12週	マスターバスでの仕上げ、マスタリング。イコライザー、コンプ、リミッターの使用。
第13週	プラグイン研究。Synth1、Trance DriveなどVST音源、各種エフェクトなど。
第14週	音圧アップと音割れについて。またはコンサートの準備。
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、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

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

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

青山 太郎

概要 映像デザインプロジェクト演習 | 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。後期は自由課題として制作演習を行う。可能であれば各自で学外で展示・発表・上映などを行う。

達成目標 (1)映像制作にかかる撮影や編集技術の基礎を習得したうえで、その技術の習熟を図る
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	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	制作進捗の報告(1-1) 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	制作進捗の報告(1-2) 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5週	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6週	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7週	中間プレゼンテーション 各自の制作状況を報告しつつ、最終的にどのような場(学内/学外)で発表するかの構想を共有する
第8週	制作進捗の報告(3-1) 主に編集の進捗状況の共有を行う
第9週	制作進捗の報告(3-2) 主に編集の進捗状況の共有を行う
第10週	制作進捗の報告(4-1) 総合的な制作・修正の進捗状況の共有を行う
第11週	制作進捗の報告(4-2) 総合的な制作・修正の進捗状況の共有と仕上げを行う
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 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

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4 - 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4 - 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5 - 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/ポートフォリオによる成長度評価/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

長谷川 聡

概要 「メディアとシステムの間工学」というテーマで、「モバイル情報システム」「立体映像」「Webシステム」「3Dデジタルアニメーション」などのテーマを研究する。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。』

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

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	復習(2)。アレンジ編。各楽器の基本的な使い方について。
第3週	クローズボイスング。
第4週	基本的なオープンボイスング。
第5週	メロディ・ハーモナイズ、ドロップ2・3・4、スプレッド・ボイスングなど。
第6週	テンション・ボイスング。
第7週	経過的和音とクリシェ。
第8週	分数コードとベダルポイント。前期作品締切。
第9週	前期作品鑑賞会。
第10週	楽器アレンジ法(1)：ピアノのアレンジ
第11週	楽器アレンジ法(2)：ドラムのアレンジ
第12週	楽器アレンジ法(3)：ギターのアレンジ
第13週	楽器アレンジ法(4)：ストリングスのアレンジ
第14週	楽器アレンジ法(5)：管楽器・ブラスのアレンジ
第15週	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。『特になし』

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

本多 一彦

概要 Visual Presentation using Nature of Code : 自然現象の様々なモデル化とそのモデル化に基づいた可視化の手法を学んだ後に、得られた知識と技術を一から構築し直し、自らの自己表現で活用できるよう演習を行う。この卒業演習Iでは、3年次の専門演習で行わなかった統計力学の枠組みを用いた、連想記憶モデルの理解と応用について演習を行う。

達成目標 自然現象の様々なモデル化に引き続き、連想記憶モデルの理論とプログラミングを学ぶことにより、連想記憶が
学位授与方針との関連 応用できる事例を見極める。なお理論体系がプログラミングコードに1対1で対応していることを確認すべく、Processing 言語を用いてプログラミングコードを一から構築する。この演習では卒業研究発表に向けた知識と技術の集大成となるよう指導を行う。

教授計画

第1週	連想記憶の理論 1 a : 統計力学の基礎とイジング系のスピンハミルトニアンについて学ぶ。
第2週	連想記憶の理論 1 b : 統計力学の基礎とイジング系のスピンハミルトニアンについて学んだことをまとめ、発表する。
第3週	連想記憶の理論 2 a : 相互結合型ニューラルネットワークとホップフィールドモデルについて学ぶ。
第4週	連想記憶の理論 2 b : 相互結合型ニューラルネットワークとホップフィールドモデルについて学んだことをまとめ、発表する。
第5週	プログラムの作成 1 : ホップフィールドモデルのプログラムを構築する前にイジング系モデルのプログラムを作成する。解説。
第6週	プログラムの作成 2 : イジング系モデルのプログラムを作成する。
第7週	プログラムの評価 1 : イジング系モデルで臨界現象を観察し、臨海現象について理解する。
第8週	プログラムの評価 2 : イジング系と専門演習で作成したセルオートマトン、それぞれのモデルの差異について議論する。
第9週	プログラムの作成 3 : ホップフィールドモデルのプログラムを作成する。コア(中心)部分のコーディング。
第10週	プログラムの作成 4 : ホップフィールドモデルのプログラムを作成する。学習のためのインターフェースの作成。
第11週	プログラムの評価 3 : 作成したホップフィールドモデルのプログラムを用いて学習を行い、学習における相転移現象とは何かについて考察する。
第12週	プログラムの評価 4 : 作成したホップフィールドモデルのプログラムを用いて学習を行い、効果的な学習について議論する。
第13週	プログラムの評価 5 : 作成したホップフィールドモデルのプログラムを用いて学習を行い、学習の効果を改善する方法ならびに入力インターフェースの改善に取り組む
第14週	中間プレゼンテーション準備 : 第13週までに行った演習についてまとめを行い、プレゼンテーションの準備を行う。
第15週	中間プレゼンテーション : ホップフィールドモデルを用いた連想記憶について発表を行う。

成績評価方法・基準

演習中の質疑応答、ならびに中間、最終課題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

プログラムが正しく動けば終わりではなく、モデル化を行った理論を基にコードが持つ意味を深く考える習慣を身につけること

テキスト

『演習中、適宜指示する』

参考書など

ダニエル・シフマン 『Nature of Code』 ポーンデジタル 2014 4862462456

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

前橋和弥『Java謎+落とし穴徹底説明』技術評論社、小森裕介『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、Satnam Alag 堀内孝彦『集合知イン・アクション』SBクリエイティブ、マーティンファウラー『新装版リファクタリング』オーム社、セバスチャンラシユカ『Python機械学習プログラミ

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

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学位授与方針との関連）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。

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／ポートフォリオによる成長度評価／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

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 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 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	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

本多 一彦

概要 Visual Presentation using Nature of Code : 自然現象の様々なモデル化とそのモデル化に基づいた可視化の手法を学んだ後に、得られた知識と技術を一から構築し直し、自らの自己表現で活用できるよう演習を行う。

達成目標 専門演習I, IIと卒業演習Iでは、自然現象の様々なモデルや連想記憶モデル、それぞれの理論背景とビジュアルプログラミングについて学んだ。卒業研究発表に向け、知識と技術の集大成となるよう指導するとの関連

教授計画

第1週	粒子の運動系の理論とビジュアリゼーション：特徴を整理し、自らの作品としてと取り込む際の注意点をまとめる。
第2週	再帰プログラムのビジュアリゼーション：特徴を整理し、自らの作品としてと取り込む際の注意点をまとめる。
第3週	1次元、2次元のセルオートマトンとビジュアリゼーション：特徴を整理し、自らの作品としてと取り込む際の注意点をまとめる。
第4週	流体系の理論とビジュアリゼーション：特徴を整理し、自らの作品として取り込む際の注意点をまとめる。
第5週	連想記憶の理論とビジュアリゼーション：ホップフィールドモデルを整理し、自らの作品としてと取り込む際の注意点をまとめる。
第6週	理論、モデル、アルゴリズムとビジュアリゼーション：第5週までの内容を整理し、自らの作品の構想を練る。
第7週	ビジュアルプログラムの作成1：プロトタイプ作り。コア部分のプロトタイプを作成する。
第8週	ビジュアルプログラムの作成2：プロトタイプ作り。インターフェース部分のプロトタイプを作成する。
第9週	ビジュアルプログラムの評価1：プロトタイププログラムを組み上げ実行させ、作品の完成度について議論する。問題点、新しいアイデアが得られた場合は、改善点を本プログラムに反映させる。
第10週	ビジュアルプログラムの作成3：改良した本プログラム、コア部分を中心に作成する。
第11週	ビジュアルプログラムの作成4：改良した本プログラム、インターフェース部分部分を中心に作成する。
第12週	ビジュアルプログラムの評価2：プロトタイププログラムを改良して組み上げた本プログラム実行させ、作品の完成度について議論する。
第13週	ビジュアルプログラムの評価3：第12週で得た問題点、新しいアイデアを基にプログラムを修正する。
第14週	プレゼンテーション準備1：プログラミング作品について、プログラムの構造や特徴等について詳細なドキュメントを作成する。
第15週	プレゼンテーション準備2：卒業発表会に向けて準備する。

成績評価方法・基準

演習中の質疑応答、ならびに中間、卒業研究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

総合的な演習となるので、理論、モデル、プログラミングコーディングのバランスを取って理解し、必ずドキュメントとして記録を残しておくように留意すること。

テキスト

『演習中、適宜指示する』

参考書など

ダニエル・シフマン 『Nature of Code』 ポーンデジタル 2014 4862462456

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

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。可能な限り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

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	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

周 欣欣

概 要 コンピュータグラフィックス及び画像処理の分野で行われている研究を学ぶ。

達成目標 情報メディア・情報工学の基盤技術を学び、研究調査の上で各自の卒論のテーマを決めて、卒業研究を完成する
学位授与方針との関連

教授計画

第1週	ITの動向に関する調査研究
第2週	コンピュータビジョンに関する研究
第3週	プログラミング入門
第4週	オブジェクト指向プログラミング、Java言語
第5週	スマートフォンアプリ
第6週	ハイエンド3DCGソフトを利用して3次元画像の生成
第7週	ARの応用
第8週	ARの応用
第9週	キャラクターのアニメー生成
第10週	キャラクターのアニメー生成
第11週	iPadの研究
第12週	iPadアプリ開発
第13週	タブレットPCにおけるCGシステム
第14週	発表練習
第15週	報告

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。
毎週ごとに成績を与えて、その合計は期末の成績になる。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義と実習・ディスカッションを1/3ずつ行う。
毎回、課題の提出で出席とする。提出していない場合は欠席となる。

テキスト

『なし』

参考書など

『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

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
楽曲ジャンルの研究。また、PA、音響機器について学ぶ。
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。

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	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	ジャンルの研究(1):ジャズ
第3週	ジャンルの研究(2):ロック、メタル
第4週	ジャンルの研究(3):ユーロ、トランス
第5週	稲友祭でのゼミ発表に代えます(予定)
第6週	ジャンルの研究(4):J-POP、アイドル
第7週	ジャンルの研究(5):和風曲
第8週	ジャンルの研究(6):吹奏楽
第9週	ジャンルの研究(7):オーケストラ
第10週	後期作品締切。
第11週	後期作品鑑賞会。
第12週	PAとレコーディング(1):ゼミコンでのトラブルと対処
第13週	PAとレコーディング(2):マイク、ケーブル、コネクターボックスなど。
第14週	PAとレコーディング(3):コンソールの使い方
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、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

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／ポートフォリオによる成長度評価／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』

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

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 (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

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
学位授与方針との関連

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る。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

『講義中に適宜指示する』

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

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・設計の考え方に関する技術を習得する。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, 音声認識, 画像認識, 動画認識, 特徴抽出
第2週	ヒューマンインタフェース技術<2> 学習機能, インタラクティブシステム, ユーザビリティ, アクセシビリティ
第3週	インタフェース設計 帳票設計, 画面設計, コード設計, Webデザイン, 人間中心設計, ユニバーサルデザイン, ユーザビリティ評価
第4週	マルチメディア技術<1> オーサリング環境, 音声処理, 静止画処理, 動画処理
第5週	マルチメディア技術<2> メディア統合, 圧縮・伸長, MPEG
第6週	マルチメディア応用<1> AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality)
第7週	マルチメディア応用<2> CG (Computer Graphics), メディア応用, モーションキャプチャ
第8週	データベース方式 データベースの種類と特徴, データベースのモデル, DBMS
第9週	データベース設計<1> データ分析, データベースの理論設計, データの正規化
第10週	データベース設計<2> データベースのパフォーマンス設計, データベースの物理設計
第11週	データ操作<1> データベースの操作, データベースを操作するための言語 (SQL), 関係代数
第12週	データ操作<2> データ操作<1>のPC実習
第13週	トランザクション処理<1> 排他制御, リカバリ処理, トランザクション管理
第14週	トランザクション処理<2> データベースの性能向上, データ制御
第15週	データベース応用 データウェアハウス, データマイニング, 分散データベース, リポジトリ, メタデータ, ビッグデータ

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 (e-learningを使用予定)』

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

山住 富也

概要 Webページを制作し、アップロードして公開・管理するための技術を身につけることを目的としたWebプログラミングの演習を行う。まず、HTMLによる基本的なWebページ作成を行う。次にスタイルシートを使ったプロパティの設定について学ぶ。また、JavaScriptなどのスクリプトを埋め込むことによりユーザーの入力インターフェースや動的なWebページ制作に取り組む。

達成目標 Webページをエディタとブラウザで作成できるよう、HTML、CSS、JavaScriptについて実習を通して学習する。
学位授与方針との関連 自分独自のWebページを作成し、サーバにアップロードして管理・運営できるようにする。
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：あらゆる学びの根幹をなす基礎学力の修得を支援し、学びの質を高めます。」に当たる。

教授計画

第1週	エディタとブラウザによるWebページの作成
第2週	HTMLの文書構造、改行、段落、文字の修飾（強調、イタリック、フォントカラー）
第3週	イメージの貼り付け、水平線、テーブルの作成
第4週	表のプロパティ、ハイパーリンクの設定
第5週	代替テキスト、HP作成検定問題について
第6週	メーラの起動、表のセルの結合
第7週	箇条書き、見出し、アンカーをつけたページへのリンク
第8週	スタイルシート（CSS）の書式とフォントサイズ・カラーの指定
第9週	スタイルシートによる背景画像、箇条書きのスタイル、改行幅の指定
第10週	スタイルシートのID・クラスセレクタの利用
第11週	リンクを設定したフォントのスタイル、ボックスの概念（マージン、ボーダー、パディング）
第12週	イメージマップと入力フォームの作成
第13週	JavaScriptの制御構造と数値処理
第14週	JavaScriptの関数とウィンドウの操作
第15週	Webページ作成とアップロード（Webサイトの管理とセキュリティについて）

成績評価方法・基準

筆記試験および課題の提出状況で評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回コンピュータ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。課題は、ホームページ作成検定に準ずる問題を中心に出题する。また、オリジナル作品も作成するので、各自で積極的にアイデアを出していただきたい。

テキスト

『ホームページ辞典』SHOEISHA

参考書など

『ホームページ作成検定試験 模擬問題集』日本情報処理検定協会、山住富也『Webページ作成入門』日本データパシフィック

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

必修

横田 正恵

概要 文字、画像、音声などの情報を格納する媒体や、収集、加工、蓄積、伝達など、情報を処理し、管理する方法について学習する。パソコンによる小規模なデータや文書の管理から、データベース管理システムなどを用いた大規模な情報システムまでを概説する。インターネットなどを用いた情報の収集と分析について学ぶ。セキュリティ問題などの情報化社会の諸問題についても考察する。

達成目標 企業や個人が、情報を収集・整理・分析・加工し、活用するため、情報システムの設計、製造、運用の考え方を理解することを到達目標とする。学科ディプロマポリシーの『情報システムやネットワークに関する知識と技術との関連』の基盤を身に付ける。
情報システムコースの必修科目である。

教授計画

第1週	情報とは 情報の種類、情報の価値、情報媒体、データとプログラムなど情報に関する基礎的な事項を学ぶ。
第2週	人間とコンピュータ 人間の情報処理機能の特性と、道具としてのコンピュータの活用について学習する。
第3週	情報の伝達 コード化、データの圧縮、冗長性など、情報伝達ためのデータ変換について学習する。
第4週	意思決定と情報 情報源、情報収集活動、informationとintelligenceなど、意思決定のための情報について学ぶ。
第5週	情報システムの開発と管理 情報システムの計画、設計、製造、移行、保守など情報システムの開発と管理について学ぶ。
第6週	情報の蓄積と検索 情報媒体と入出力、コードの種類、コード設計など、情報の蓄積と検索について学習する。
第7週	情報の出力 出力設計、ヒューマンインタフェース、情報メディアなど、情報の出力について学ぶ。
第8週	情報の入力 入力設計、Garbage In-Garbage Out、入力チェック、エラー処理など、情報の入力について学ぶ。
第9週	情報システム データベース、インターネット、経営情報システムなど、各種情報システムについて解説する。
第10週	情報媒体と情報検索 データベース、インターネットなどの情報媒体と情報検索の方法について学習する。
第11週	情報の分析 問題発見・解決の過程、データ解析、目的手段分析など、情報の分析方法について学ぶ。
第12週	情報化の進展 インターネット、マルチメディアなど、最近の情報技術の進歩と情報化の進展について解説する。
第13週	情報社会の諸問題 情報化の進展に伴うコンピュータ犯罪、情報洪水など、情報化社会の諸問題について考察する。
第14週	情報システムの安全と将来 セキュリティ、障害対策など情報システムの安全対策、今後の情報管理のあり方について学ぶ。
第15週	これまでのまとめ

成績評価方法・基準

授業時に提出してもらった演習問題と、期末試験の得点により評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

情報技術者試験の問題を授業内で出題し解説する。情報学概論等で学んだ情報処理に関する基本事項を復習しておくことよい。
授業内容は、授業の進度、IT分野の動向や技術発展を考慮して、一部を変更することがある。

テキスト

『特になし。授業時にプリントを配布する。』

参考書など

『適宜、授業内で紹介する。』

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、JWCADの図法、諸基本操作、図形の描画と寸法の入力方、3次元立体の描き方、加えて回路図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、情報学位授与方針メディア分野（例えば、3次元CGや3Dプリンターによる立体物の作成）へと発展するための素養を身につけますとの関連。

教授計画

第1週	ガイダンス：この実習の目標や進め方、課題、成績評価に関する注意事項等について 図法の基礎
第2週	製図の基礎： CADソフトの基本操作（用紙設定、縮尺設定、画面の拡大縮小等）と直線の描画と補助線 一般のドローソフトとの違いを外觀
第3週	製図の基礎：長方形、円、円弧の描画
第4週	製図の基礎：2線、複線、中心線の描き方と包絡処理
第5週	製図の基礎：文字の記入、寸法入力、図形の移動・複写
第6週	図形の拡大・縮小、線の伸縮、コーナー連結、面取り、中心線 具体的な問題に取り組む
第7週	製図の実践：三角法による作図
第8週	製図の実践：立体物を作成することを前提にした図面作成
第9週	製図の実践：第8週の部品切り出しの図面の作成
第10週	製図の実践：ハッチング、建具の配置
第11週	製図の実践：建物の図面作成入門
第12週	製図の実践；間取りと日影図の作成
第13週	製図の実践：2.5Dの図面作成，簡易パースの作成
第14週	製図の応用：簡単な論理回路の製図
第15週	製図の応用：簡単な回路図をレイヤーを使いマスク図を作成する

成績評価方法・基準

通常の課題（提出必須）と発展課題の提出状況と内容で評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義は、毎回実習を行い系統的に進められるので、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、次回授業までに事前にしておくこと。また、オープン実習を活用し、技術修得に励んで欲しい。CADソフト（jw-cad）及び内容は変更になることがあります。

テキスト

『選定中』

参考書など

『授業の中でその都度紹介する』

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

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ScratchやJava、Scala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	Scratch / SNAP! オブジェクトの状態と振舞い
第3週	Scratch / SNAP! プロトタイプベースのOOP
第4週	Java 導入とIDEの利用
第5週	Java 基本文法
第6週	Java クラスとインスタンス
第7週	Java クラス継承、抽象化、インターフェース
第8週	デザインパターン 生成に関するパターン
第9週	デザインパターン 構造に関するパターン
第10週	デザインパターン 振る舞いに関するパターン
第11週	Scala 基本文法
第12週	Scala 関数スタイルプログラミング
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 後期

2単位 講義

選択

小橋 一秀

概要 プログラミング言語を複数用いてプログラムについて多角的な視点から解説する。先進的なプログラム手法に触れ、実践的なプログラミング能力を養う。ビジュアルプログラミング言語や関数型言語を利用する。プログラムによる問題解決の幅を広げ、最新動向に即応してゆく力を身に付ける。

達成目標 モバイルデバイスやセンサーを用いたシステムのプロトタイプ作成。
学位授与方針との関連 関数プログラミングスタイルによるAPIの抽象化。プログラム言語の設計と実装。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	プログラミング再考 非言語的プログラミングについて
第2週	プログラミング教育について ビジュアルプログラミング VISCUIT ビスケット 対話的プログラミング LOGO タートルグラフィック 多角形。フラクタル図形。再帰的プログラミング。
第3週	バージョン管理 Github アカウント取得。Github入門
第4週	センサデバイス利用 1 Scratch + Kinect 環境設定 サンプルプロジェクト確認
第5週	センサデバイス利用 2 Scratch + Kinect ミニゲーム作成
第6週	カメラと画像処理 Processing
第7週	GPUプログラミング OpenGL SL
第8週	論理型言語 Prolog 数値リストの合計、ユニフィケーション、知識ベース、迷路、組み合わせの数え上げ
第9週	メタプログラミング 1 Ruby
第10週	メタプログラミング 2 Lispとマクロ
第11週	関数型言語 1 Haskell入門
第12週	関数型言語 2 代数的データ型によるプログラミング
第13週	関数型言語 3 DSLの設計と実装 スクリプトエンジン シーケンサ制作
第14週	アプリケーションフレームワークの利用 最近話題になったWebAPIやアプリ開発フレームワークについて調べ、デモを作成する。
第15週	制作システムのデモと講評会 制作者による実演とプレゼンテーション

成績評価方法・基準

講義のテーマごとに課題として提出されたプログラムを元に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プログラム言語の文法習得については予習・自習で済ませることを前提とする。プログラムのレベルとして中～上級者向けの講義を行う。1, 2年次開講のコンピュータ, プログラム系科目の十分な理解が求められる。課題のためにかかりの量の自習時間が必要となる。

テキスト

『講義用のホームページに演習用の資料を掲載する。』

参考書など

Graham Hutton 著 山本和彦 訳 『プログラミングHaskell』 オーム社

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

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。

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。本講義はデータサイエンスの「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

『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

選択

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

選択

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

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

選択

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、ハーフトニング
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

選択

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す。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、配色などについて講述します。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各3級が合格できる水準が到達目標です。毎年6月と11月に色彩学位授与方針との関連 検定が実施されるので、本講義での授業内容をよく勉強し、受験することを推奨します。映像メディアコースの必修科目です。他のコースでも選択して受講できます。

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 色覚異常のヒトの見え方を考慮しよう
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

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』

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 後期

2単位 講義

選択

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。あわせて、今日の情報社会におけるコミュニケーションメディアとしての映像の役割と多様なあり方を理解する。そして、自ら作ることで、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

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Final Cut Proを用いた作業を想定している。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

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

選択

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。

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) 社会派ドキュメンタリーと呼ばれる映画作品を鑑賞し、その構造を分析する
第3週	作品鑑賞(2) セルフドキュメンタリーと呼ばれる映画作品を鑑賞し、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、音声は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、学内の制作機材だけでなく必要に応じて各自の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

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中心に身につけながら、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 - マルチメディアとは
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	新しい広告とビジネスモデル
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 - これからのメディア制作

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

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。インタラクティブメディア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

選択

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、音を様々な加工してみる。トリミング、フェードイン・アウト、様々なエフェクトなど。
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。
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と同じ扱いになります。

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。』

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

選択

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

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

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

選択

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。

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	オーディオループデータを利用しサウンドスケッチ作り
第3週	波形編集
第4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」
第5週	エフェクト処理(2)「イコライザー編」
第6週	エフェクト処理(3)「コンプレッサー、リミッター、ディストーション編」
第7週	エフェクト処理(4)「エコー、ディレイ編」
第8週	エフェクト処理(5)「リバーブ編」
第9週	エフェクト処理(6)「コーラス、フランジャー編」
第10週	実際の音を録音してみよう！(1)オーディオインターフェース利用法
第11週	実際の音を録音してみよう！(2)マイク録音
第12週	名古屋文理大学ジングル作り(1)講師作成データ解説
第13週	名古屋文理大学ジングル作り(2)生徒作成
第14週	ミックスの方法を学ぶ(1)「ボリューム、パン操作、エフェクト処理、オートミックス等」
第15週	ミックスの方法を学ぶ(2)「音の最終形マスタリングを学びその意義」

成績評価方法・基準

授業への参加と平常の課題提出、および期末課題の作品によって評価します。
出席が規定回数に満たない場合は単位の取得資格喪失となります。
期末課題の提出がない場合は試験に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

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。
（忘れた場合は全く授業実践が不可能なので自己責任でお願いします）

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、ボカロも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。
との関連

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

授業への参加と平常の課題提出、および期末課題の作品によって評価します。
出席が規定回数に満たない場合は単位の取得資格喪失となります。
期末課題の提出がない場合は試験に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

実習は連続しているので、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。
（忘れた場合は全く授業実践が不可能なので自己責任でお願いします）

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

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中心に身につけながら、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 - マルチメディアとは
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	新しい広告とビジネスモデル
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 - これからのメディア制作

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

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 後期

2単位 講義

選択

横田 正恵

概要 音声解析等で最も利用されているMatlab(または類似ソフト)を用いて、音声データの解析や合成を行う。Matlabの使い方、および音声信号の性質を習得したのち、MatlabのMファイルのプログラミングにて音声データの解析や合成を実習する。

達成目標 サウンド制作コース選択科目。学科カリキュラムポリシー『情報メディアに関する専門知識』のうち音声の『情報知識』と『技術』を習得する。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。Matlabでのプログラミングを習得すれば様々な振動解析や画像解析、生体信号解析等に応用が容易であるから、将来の就職やキャリアを見据えてMatlabのプログラミングを習得するのが望ましい。

教授計画

第1週	ガイダンス Matlabとは Matlabでできること
第2週	音声データ(時系列データ) 音とは何か。 音の特性を表す特徴量。
第3週	音声データ(周波数領域) 音の周波数 サンプリング定理 フーリエ変換、高速フーリエ変換
第4週	Matlabの基本的な使い方 その1 数値データを配列で扱うこと コマンドウィンドウ上での演算
第5週	Matlabの基本的な使い方 その2 Matlabでの配列計算 コマンドウィンドウ上での配列演算
第6週	Matlabの基本的な使い方 その3 数値データの可視化 Matlabのグラフィクス機能
第7週	Matlabの基本的な使い方 その4 プログラミング (Mファイル) プログラミング制御文
第8週	Matlabの基本的な使い方 その5 配列や文字列の操作 グラフィクス表示のためのプログラミング
第9週	音声を録音してMatlabで見てみよう 時系列データのグラフ表示 周波数軸でのグラフ表示
第10週	音を作る ドレミの音階の音データを、Matlabで作成する ドレミの音階をMatlabで合成する。可視化する
第11週	音声データの性質を見るには スペクトログラム(声紋)の見方 ヒトの音声の特徴
第12週	ヒトの声やさまざまな楽器の周波数特性を調べて比較しよう。 さまざまな音声を録音し、解析し比較する実習。(場合により実習内容のプレゼンを含む) 音響工学の応用を意識しよう
第13週	Matlabプログラミングで音に効果を付ける ディレイで音を響かせる ビブラートを付けて音を揺らす
第14週	期末課題作成に向けて 1. テーマを決めて身近な音を解析しよう 2. 効果音を作ろう
第15週	まとめ 期末課題の報告と提出 (場合によりプレゼンを含む)

成績評価方法・基準

期末課題(50%)、および各時間の提出物(50%)で成績を評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

プログラム演習の授業で学ぶプログラムの基本的な制御文を復習しておいてください。
毎回、その前の内容を踏まえて授業を進めるので、やむなく遅刻・欠席をする場合には、必ず自身で授業内容をフォローしてください。

テキスト

『使用予定なし。適宜プリントを配布する。』

参考書など

小林一行『最新MATLABハンドブック第五版』秀和システム 2014 978-4798041391

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】データ解析を学ぶ。【フードビジネスDP 4 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：エラレーション 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

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

選択

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 SP戦略」 SPとは何か/プッシュ戦略とプル戦略/クロスマーチャンダイジング/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/We 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』

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

石村卓夫、石村光資郎『入門はじめての多変量解析』東京出版、大村平『多変量解析のはなし(改訂版)』日科技連出版社、菅民郎『らくらく図解アンケート分析教室』オーム社、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』SBクリエイティブ、西内啓『統計学が最強の学問である[実践編]』ダイヤモンド

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。
学位授与方針との関連

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

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。』

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操的效果を探究し、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/クロスマーチャンダイジング 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

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

山川 法子

概要 教育課程論は、生徒に何を教え、学ばせるか、それをどのような仕方とどのような順序で進めるかを検討するものである。教育課程の意義と編成原理、歴史的変遷、国際的視点などを学ぶ。そして、現代日本の教育課程における構造、特徴、問題について論じていく。

達成目標 教育課程の基本、基礎理論、編成原理を理解する。そして、学習指導要領の変遷と新学習指導要領の特色、実践
学位授与方針との関連 について理解する。また、国際比較をもとに日本の教育課程の特徴を理解するとともに現代の教育課程編成の課題を理解する。

教授計画

第1週	教育課程とは何か
第2週	学習指導要領の変遷(1)
第3週	学習指導要領の変遷(2)
第4週	学習指導要領の変遷(3)
第5週	特徴的な教育課程と学校の取り組み
第6週	新学習指導要領の特徴と問題
第7週	学力と評価(1) 学力試験とPISA型試験
第8週	学力と評価(2) 形成的評価とルーブリック
第9週	教科外活動
第10週	系統学習および問題解決学習
第11週	総合的な学習の時間
第12週	反転学習
第13週	日本と諸外国の教育
第14週	諸外国の教育課程改革
第15週	まとめ

成績評価方法・基準

定期試験50%、レポート課題50%

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

『使用しない』

参考書など

『授業中に適宜指示する』

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

科目担当教員(大学)

概要 ここではまず学校の意義との諸段階を検討し、ついで学校経営と学級経営、学校の社会的機能と社会的役割について考察する。なお、この科目は教育職員免許法上の教職科目「教育に関する社会的、制度的または経営的事項」に対応する。

達成目標 本科目の主要な目的は教育への熱意を培うとともに、教育の制度的・経営的・社会的側面を理解すること。
学位授与方針との関連

教授計画

第1週	教育の制度と学校の意義
第2週	初等教育の制度と編成
第3週	前期中等教育の制度と編成
第4週	後期中等教育の制度と編成
第5週	大学教育の制度と編成
第6週	学校の組織と経営 その1 教育委員会の組織と職務
第7週	学校の組織と経営 その2 教育行政機構と教育財政
第8週	学級の経営と指導 その1 学校経営と開かれた学校
第9週	学級の経営と指導 その2 学級経営における計画と目標
第10週	学校の社会的機能
第11週	学校と地域社会
第12週	学校と産業社会
第13週	学校と情報社会
第14週	学校と国際社会
第15週	講義の総括

成績評価方法・基準

筆記試験またはレポート提出を行うとともに、平常の受講態度を重視する。

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。授業中のゲーム、飲食禁止。

テキスト

『とくに定めない。論題に係わる文献や書物を適宜配布する。』

参考書など

熱海則夫ほか著『教育を学ぶ 教育原理ノート』東洋館、浦野東洋一ほか著『教育小六法』学陽書房

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	教育対象の発達の特徴(1) 乳幼児期 児童期
第4週	教育対象の発達の特徴(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

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。また、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ふれ、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解説する。

達成目標 特別活動の歴史的変遷、意義・目的、内容の理解に始まり、集団活動、リーダーシップ、対人認知、対人行動な
学位授与方針 どのについての理論的理解を深めつつ、集団活動としての特別活動についての指導原則、望ましい人間関係の指導
との関連 について学ぶことが授業の到達目標であり、テーマである。

教授計画

第1週	特別活動とは何か、その意義・目的と内容
第2週	特別活動の指導原理
第3週	特別活動の歴史的変遷
第4週	教科指導と特別活動の関連
第5週	学級活動・ホームルーム活動の指導案・事例の検討
第6週	学級活動・ホームルーム活動の諸問題と課題
第7週	生徒会活動の指導案・事例の検討
第8週	生徒会組織づくりの指導法
第9週	学校行事の指導案・事例の検討
第10週	体験学習や奉仕活動の意義と実践
第11週	クラブ活動・部活動の内容と指導
第12週	特別活動指導案の作成
第13週	特別活動指導案の発表と検討
第14週	特別活動の今日的課題
第15週	まとめ

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

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。授業中のゲーム、飲食禁止。

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

科目担当教員(大学)

概要 生徒指導は、正しい人間観に基づく生徒の健全育成、個人の尊厳と人格を尊重した生徒指導を基本とする。学習指導要領の理念に基づき、生徒が主体的に判断、行動し積極的に自己を生かしていくことのできる生徒指導、および生徒が自己の在り方生き方を考え、主体的に進路を選択することのできる進路指導はどのように実践していけばよいのかを考える。

達成目標 従来の生徒指導の理論と実践の成果を引き継ぎながら、新たな生徒指導の問題についての理解や対応、生徒指導のあり方について探求し、生徒の自己指導力の育成に対する支援の方法や具体的活動について学び、実践していく力を身につけることが到達目標であり、テーマである。

教授計画

第1週	生徒指導の基本課題
第2週	生徒指導の意義とねらい
第3週	生徒指導の歴史と理論
第4週	生徒指導の進め方
第5週	生徒指導の組織と計画
第6週	教育相談の意義とねらい
第7週	教育相談の歴史と理論
第8週	教育相談の進め方
第9週	教育相談の技法とその実際例
第10週	教育相談の組織と計画
第11週	進路指導の意義と性格
第12週	進路指導の歴史と理論
第13週	進路指導の組織と計画
第14週	進路指導の方法と評価
第15週	進路指導の課題と展望

成績評価方法・基準

定期試験の成績、レポート、学習態度による総合評価

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。授業中のゲーム、飲食禁止。

テキスト

『使用せず。』

参考書など

『そのつど指示する。』

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との関連。

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

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）
第3週	黒板を使った発表（2）
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）
第8週	個人模擬授業（2）
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）
第13週	グループ模擬授業（2）
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

科目担当教員(大学)

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、態度を身に付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

科目担当教員（大学）

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。大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

科目担当教員(大学)

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行うことが多い。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

ボランティア活動

基礎教育科目 情報メディア学科

1年 後期集中

2単位 実習

選択

井上 治子

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します。

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します。これに出席した上で履修を申し込んでください。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します。紹介された中から、5回以上になるよう活動を選択し、参加してください。

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。』

ITパスポート

学科特別科目 情報メディア学科

1年 前期集中

2単位 講義

齋藤 未広

概 要 ITパスポートに関する基礎的な知識を確認し、情報メディアの学習の基礎力を身に着ける。

達成目標 ITパスポート試験（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	過去問題の解説 技術
第2週	過去問題の解説 技術
第3週	過去問題の解説 経営
第4週	過去問題の解説 経営
第5週	過去問題演習
第6週	過去問題演習
第7週	過去問題演習
第8週	過去問題演習
第9週	過去問題演習
第10週	過去問題演習
第11週	過去問題演習
第12週	過去問題演習
第13週	過去問題演習
第14週	過去問題演習
第15週	過去問題演習

成績評価方法・基準

総合演習時にテストを行い、その点数で評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

復習を中心にし、自分の弱点をつぶしていく。
今までならった知識を、ITパスポート合格を想定して、整理する。

テキスト

『後日連絡します』

参考書など