

プラクティカル・イングリッシュ (Advanced)

基礎教育 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、小道具などを多用し、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 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(遅刻、居眠り、私語も1点)、3. 欠席=0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。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

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

参考書など

David Kluge, Matthew Taylor 『In My Life - Strategies for Personal Communication』 Macmillan 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 (Intermediate)

基礎教育 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

必修

ランドカマー ジェームズ

概要 The course will focus on improving the students' listening comprehension and speaking ability. Most class time will be spent in pairwork and one-to-one conversations with the instructor.

達成目標 The overall goal will be to raise the students' ability to communicate orally in English.

教授計画

第1週	Course Introduction and Explanation; Describing Things
第2週	Unit 9: Languages, Nationalities, and Daily Activities
第3週	Unit 10: Interests and Activities; Habitual Actions
第4週	Unit 10: Continued
第5週	Unit 11: Describing Frequency of Actions; Describing People
第6週	Unit 12: Feelings and Emotions; Describing Usual and Unusual Activities
第7週	Unit 12: Continued
第8週	Mini-Test #1
第9週	Unit 13: Expressing Ability and Obligation; Occupations
第10週	Unit 14: Describing Future Plans and Intentions; Expressing Wants
第11週	Unit 14: Continued
第12週	Unit 15: Describing Past Actions and Activities
第13週	Unit 16: Giving Reasons and Excuses
第14週	Unit 17: Describing Physical States and Emotions
第15週	Mini-Test #2

成績評価方法・基準

Weekly Class Performance 60% Mini-Tests 40%

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

Regular review outside of class of the language covered in previous lessons is essential for retention and effective learning.

テキスト

Steven J Molinsky, Bill Bliss 『Side By Side 1B with Workbook』 Longman 2001 0130292907

参考書など

プラクティカル・イングリッシュ (Basic)

基礎教育 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、小道具などを多用し、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 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(遅刻、居眠り、私語も1点)、3. 欠席=0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。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

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

参考書など

David Kluge, Matthew Taylor 『In My Life - Strategies for Personal Communication』 Macmillian Language House 2011 978477363810, 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 (Advanced)

基礎教育 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 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。絵、写真、小道具などを多用し、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 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(遅刻、居眠り、私語も1点)、3. 欠席=0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。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

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

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 (Intermediate)

基礎教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

必修

ランドカマー ジェームズ

概要 The course will focus on improving the students' listening comprehension and speaking ability. Most class time will be spent in pairwork and one-to-one conversations with the instructor.

達成目標 The overall goal will be to raise the students' ability to communicate orally in English

教授計画

第1週	Unit 1: Describing Present, Past, and Future Actions
第2週	Unit 1: Continued
第3週	Unit 2: Food, Buying Food
第4週	Unit 3: Describing Food; Eating in a Restaurant
第5週	Unit 3: Continued
第6週	Unit 4: Telling About the Future; Probability, Possibility
第7週	Unit 4: Continued
第8週	Mini-Test #1
第9週	Unit 5: Making Comparisons; Advice
第10週	Unit 5: Continued
第11週	Unit 6: Describing People, Places and Things
第12週	Unit 6: Continued
第13週	Unit 7: Getting Around Town
第14週	Unit 7: Continued
第15週	Mini-Test #2

成績評価方法・基準

Weekly Class Performance 60% Mini-Tests 40%

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

Regular review outside of class of the language covered in previous lessons is essential for retention and effective learning.

テキスト

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

参考書など

プラクティカル・イングリッシュ (Basic)

基礎教育 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 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。絵、写真、小道具などを多用し、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 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(遅刻、居眠り、私語も1点)、3. 欠席=0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。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

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

参考書など

David Kluge, Matthew Taylor 『In My Life - Strategies for Personal Communication』 Macmillan 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

基礎教育 情報メディア学科

2年 前期 2単位 講義 選択

ランドカマー ジェームズ

概要 READING TEXTS IN ENGLISH, DOING VOCABULARY EXERCISES

達成目標 IMPROVE READING ABILITY, SPEAKING FLUENCY

教授計画

第1週	CH. 1 COUNTING CALORIES
第2週	CH. 2 A NEW SPORTS TRADITION
第3週	CH. 3 AS AMERICAN AS APPLE PIE
第4週	CH. 4 USE AS DIRECTED
第5週	CH. 5 THE END OF HOME COOKING?
第6週	CH. 6 JUST FOLLOW THE RECIPE
第7週	CH. 7 SUPPLEMENTAL HEALTH CH. 8 TIME FOR TEA
第8週	CH.9 FRESH FROM THE GARDEN
第9週	CH. 10 LOCAL DELICACIES
第10週	CH. 11 TRICK OR TREAT!
第11週	CH. 12 GIVING THANKS
第12週	CH. 13 TURKEY AND ALL THE TRIMMINGS
第13週	CH. 14 VALENTINE'S DAY
第14週	CH. 15 THE MEANING OF EASTER
第15週	FINAL TEST

成績評価方法・基準

60% WEEKLY CLASS PERFORMANCE 40% TEST RESULTS

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

READING AND TRANSLATING ENGLISH TEXTS

テキスト

SUNAGA 『FOOD FOR THOUGHT』 NANUNDO

参考書など

『ENGLISH-JAPANESE DICTIONARY (any)』

概要 READING TEXTS IN ENGLISH

達成目標 IMPROVE READING ABILITY, SPEAKING FLUENCY

教授計画

第1週	CH. 1 SINGAPORE'S LOVE PORTION HEADS TO MARKETS OVERSEAS
第2週	CH. 2 WHO: BIRD FLU MAY HAVE PASSED BETWEEN SIBILINGS
第3週	CH. 3 FOREIGN STAFF SET OK FOR EMERGENCY TRAINING
第4週	CH. 4 TWO LANGUAGES HELP TO KEEP THE MIND YOUNG
第5週	CH. 5 EXPERTS WILL FEED INFECTED BRAINS TO COWS
第6週	CH. 6 NEW ALCOHOL-FLAVORED BISCUITS NOT TO EVERYONE'S TASTE
第7週	CH. 7 TEA DRINKING MAY PROTECT AGAINST ALZHEIMER'S DISEASE
第8週	CH. 8 MELATONIN MAY HELP LOWER BLOOD PRESSURE
第9週	CH. 9 FAT KIDS SINGLED OUT FOR EXTRA EXERCISE
第10週	CH. 10 AIR WORSE IN SMOKY BARS
第11週	CH. 11 RESEARCHERS; CHURCH CANDLES AND INCENSE POSE HEALTH RISKS
第12週	CH. 12 FITNESS: HOW MUCH WATER IS ENOUGH DURING EXERCISE?
第13週	CH. 13 WOMAN LISTED AS WORLD'S OLDEST PERSON / CH. 14 FITNESS: LOSING THE BABY FAT
第14週	CH. 15 CHINESE MAY HAVE BEEN FERMENTING DRINKS 9,000 YEARS AGO
第15週	FINAL TEST

成績評価方法・基準

60% CLASS PERFORMANCE 40% TEST RESULTS

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

READING AND TRANSLATING ENGLISH TEXTS

テキスト

OGASAWARA 『READING FROM NUTRITION AND HEALTH』 KINSEIDO

参考書など

『ENGLISH-JAPANESE DICTIONARY (any)』

健康と栄養

基礎教育 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、栄養、運動、休養について幅広い知識を身につける。

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 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習得するとともに、クラウドコンピューティングについても理解を深める。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。

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	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3週	Word実習（表の挿入：ビジネス文書作成）
第4週	Word実習（オブジェクトの挿入：ポスターの作成）
第5週	Word実習（地図を含む案内文書の作成）
第6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7週	Excel実習（統計関数と論理関数を利用したデータ処理）
第8週	Excel実習（データベース操作：ソートとデータ抽出）
第9週	Excel実習（グラフの描画）
第10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11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12週	Officeツールの実習まとめ（WordとExcelを使った文書作成）
第13週	HTMLの基礎、Webページのアップロードと管理方法
第14週	C言語の基礎（コーディング、コンパイル、文字の出力、簡単な計算プログラム）
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『Office2010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Office2010』日本データパシフィック社、山住富也『C言語入門コース』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

ICT基礎

基礎教育 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 ICTは、Information and Communication Technologyの略です。現在のユビキタス社会では、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、体験を主に授業を進めながら、基礎的な知識を身につけます。また、本講義はITパスポート国家試験受験（主にテクノロジー系）の準備も兼ねています。

達成目標 ICTの基礎知識の獲得が目標です。更に、情報倫理、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。また、ITパスポート受験の準備に役立ちます。

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	ハードウェアとソフトウェアの概要： 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ます。そして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： マックアドレス、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	オペレーティングシステムの種類と概要： コマンド入力とGUIの違い（WindowsとMS-DOS）をパソコンを利用し体験します。
第5週	オペレーティングシステムの種類と概要： sshでサーバーにログインし、UNIXの簡単なコマンド操作を体験します。そして、色々なファイル形式の紹介とファイルのデータサイズなどの見方を学びます。
第6週	オペレーティングシステムの種類と概要： テキストデータや画像データ（jpeg）を、ftpやmailコマンドを使い、データ送受信の体験をします。
第7週	プログラムとコンパイラ： C言語を使って簡単なコンパイルを体験します（コンパイラはgcc）。
第8週	マルチコアシステムの体験： Openmpを用いたとても簡単なプログラムを使って、近年主流となっているマルチコアシステムを体験します。
第9週	マークアップ言語： htmlのラジオボタンを使い、ページをデザイン、作成することでマークアップ言語の仕組みや利用を具体的に体験します。
第10週	データの圧縮： ハフマン法とランレングス法を、簡単な問題を手計算やエクセルを使って解きながら体験し、データ圧縮の重要性を理解します。
第11週	二進数とコンピュータ： エクセルで簡単な論理ゲートの動きのあるシミュレータを作成し、回路上の0と1の演算を体験します。
第12週	計算の仕組み： エクセルで簡単な論理回路（加算機）シミュレータを作成し、コンピュータ内で行われている計算のメカニズムを第11週のように体験します。
第13週	アルゴリズム： よく知られたゲーム（ハノイの塔など）やバブルソートを題材に、解法のアルゴリズムを考え具体化しながら体験します。
第14週	EXCELを用いた基数変換： エクセルの関数を使い、文字をコードに変換し、計算を伴わない方法で基数変換を行い、デジタルデータの表記を体験します。
第15週	まとめ これまで授業で体験した内容を系統的に整理し理解を深めます。

成績評価方法・基準

毎回要求する提出課題により評価します。尚、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

講義と実習の両方を実施します。このとき、授業に配布するプリントに書き込みをするための必要なアプリを購入することがあります。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（例えば数的処理など）も積極的に受講して下さい。

テキスト

『iPad用アプリ（授業の中で指示します）』、『授業中にプリントを配布します』

参考書など

『授業中にその都度紹介します』

プレゼンテーション

基礎教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

必修

江草 普二

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

達成目標 営業に現場や、自らの企画を発表することを前提に、大勢の人前で商品や企画の内容を発表でき、質疑にも適切に対応できるようになることが目標である。

教授計画

第1週	プレゼンテーションとは何か？
第2週	自己紹介1分間スピーチ
第3週	プレゼンまでの3つのステップ 「考える」「作る」「試みる」
第4週	「考える」 着想/テーマ/内容/構成
第5週	「作る」 シナリオ/レジュメ/資料/スライド
第6週	「作る」 フォント/デザイン/グラフ/レイアウト/アニメーション/タイトル
第7週	「試みる」 姿勢/発声/話し方/表現
第8週	プレゼン実習と評価
第9週	プレゼン実習と評価
第10週	プレゼン実習と評価
第11週	プレゼン実習と評価
第12週	プレゼン実習と評価
第13週	プレゼン実習と評価
第14週	プレゼン実習と評価
第15週	プレゼン講評

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『特になし』

参考書など

プレゼンテーション

基礎教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

必修

横田 正恵

概要 優れたアイデアや商品でも、他人にアピールできなければアイデアは理解されないし商品は売れない。この授業では、社会で働く現場を想定し様々なシチュエーションで話すために何をすべきかを考える。次に、プレゼンテーションの準備やプレゼンテーションの現場で留意することを、実習を通して習得する。

達成目標 営業現場や自らの企画を発表することを前提に、人前で商品や企画の内容を説明・発表でき、質疑にも適切に対応できるようになることが理想である。この授業では、大勢の前での発表だけではなく、グループや会議の場、電話を通しての会話や説明もプレゼンと位置づけ、社会人としての話ができることが目標である。

教授計画

第1週	ガイダンス	現代の理想的なプレゼンテーションとは 大きな声で人前で話してみよう	電話での会話をしてみよう
第2週	会話	プレゼンのさまざまな機会を意識しよう 会議、電話、グループミーティング、面談など	
第3週	準備された原稿を読む	事前に準備された内容を人前で話す	
第4週	人前でトークをしよう	3分間のトークを準備しよう (何を話すべきか、内容を考えて準備する)	
第5週	人前でのトーク	グループに分かれて3分間トークを実施し、他の受講者のトークを聴こう	
第6週	実践！自己紹介	プレゼン・ソフトを使ってグループの前で自己紹介のプレゼンしよう	
第7週	プレゼンを知る	様々なプレゼンを見てみよう 上手いと評価されているプレゼンを見てみよう プレゼンするにあたり留意する事柄	
第8週	プレゼンを知る	分かりやすく伝えるための情報選択とストーリーの構成 シナリオを作ろう	
第9週	プレゼンを知る	分かりやすく伝えるためのスライドやハンドアウトの作成 プレゼン準備のPCを使った作業 プレゼンのリハーサル	
第10週	実践！会議室での商品紹介	(グループに分かれての発表と評価)	グル Aが実施 Bは聴講と評価)
第11週	実践！会議室での商品紹介	(グループに分かれての発表と評価)	グル Bが実施 Aは聴講と評価)
第12週	実践！大きな会場でのプレゼン	(第1グループの発表と評価)	
第13週	実践！大きな会場でのプレゼン	(第2グループの発表と評価)	
第14週	実践！大きな会場でのプレゼン	(第3グループの発表と評価)	
第15週	実践！大きな会場でのプレゼン	(第4グループの発表と評価)	

成績評価方法・基準

プレゼンテーションの準備状況と出来栄え、他人のプレゼンテーションに対する聴講態度によって成績を評価する。教員だけでなく聴講者による評価を大幅に加味する(70%)。プレゼンテーション実施者が当日に遅刻・欠席することは社会では許されないため、遅刻・欠席には厳格に対処する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『授業時にプリントを配布する』

参考書など

ガー・レイノルズ『プレゼンテーション ZEN』ピアソンエデュケーション 2009 ISBN978-4-89471-328-4、ガー・レイノルズ『プレゼンテーション ZEN デザイン』ピアソンエデュケーション 2010 ISBN978-4-89471-399-4、ガー・レイノルズ『シンプルプレゼン』日経BP社 2011 ISBN978-4-8222-3054-8

フレッシュマンセミナー

基礎教育 情報メディア学科

1年 前期

1単位 演習 必修

科目担当教員

概要 大学生生活に慣れ親しむとともに、大学における学修方法を身につけ、各自の興味に応じた教育科目を履修し、適切な履修計画を立てて、無理なく学修していくための導入教育を行う。本学独自の初年次教育テキスト「名古屋文理ワークブック」を用いて、自校教育、導入教育、初年次からのキャリアデザイン教育を行い、グループ学習を実践してポートフォリオの作成を行う。

達成目標 大学生生活と学修面全般の個別指導の他、「日本語力Ⅰ」「数的処理Ⅰ」のフォローを行い、大学生生活に慣れ親しみ、学修する習慣が身につくことを目標とする。

教授計画

第1週	オリエンテーション	建学の精神と教育理念
第2週	名古屋文理大学へようこそ1	大学の授業、単位制度とは 前期履修登録
第3週	名古屋文理大学へようこそ2	友達を作ろう 学生自治会やクラブ・サークルに入ろう
第4週	「日本語力Ⅰ」「数的処理Ⅰ」のフォロー1	
第5週	名古屋文理大学へようこそ3	体育祭へ参加しよう
第6週	名古屋文理大学へようこそ4	図書館の利用方法
第7週	「日本語力Ⅰ」「数的処理Ⅰ」のフォロー2	
第8週	キャリアデザインと大学生生活1	自分について考えてみよう
第9週	キャリアデザインと大学生生活2	大学4年間の目標とスケジュール作り
第10週	キャリアデザインと大学生生活3	生きがい・働きがいとは
第11週	「日本語力Ⅰ」「数的処理Ⅰ」のフォロー3	
第12週	キャリアデザインと大学生生活4	キャリアデザインとは
第13週	低学年キャリアガイダンス1	
第14週	「日本語力Ⅰ」「数的処理Ⅰ」のフォロー4	
第15週	前期定期試験の準備と対策およびまとめ	

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『名古屋文理大学編「名古屋文理大学ワークブック」』

参考書など

『担当教員が指示する。』

フレッシュマンセミナー

基礎教育 情報メディア学科

1年 後期

1単位 演習 必修

科目担当教員

概要 前期に引き続き、自ら学ぶ学修習慣を身につけ、各自の興味に応じた学修をしていけるようになるための導入教育を行う。「情報リテラシー」で身につけた知識をもとに図書館やモバイル端末を利用した情報活用を实践し、レポート作成やプレゼンテーションに役立てる。初年次教育テキスト「名古屋文理ワークブック」を用いて、少人数で初年次からのキャリアデザイン教育を行う。

達成目標 前期に引き続き、学生生活と学修面全般の個別指導の他「日本語力」「数的処理」のフォローを行う。さらに、学科のコース制への理解を深め、大学生活の充実を図ることを目標とする。

教授計画

第1週	ガイダンス 前期定期試験の結果及び後期履修登録
第2週	大学生生活の充実1 学園祭に参加しよう(企画・運営)
第3週	大学生生活の充実2 学園祭に参加しよう
第4週	「日本語力」「数的処理」のフォロー1
第5週	情報を手に入れよう1 図書館の利用、情報機器の活用
第6週	情報を手に入れよう2 言葉で表現してみよう
第7週	「日本語力」「数的処理」のフォロー2
第8週	楽しい新2年生ライフのために1 学科3コース制の理解 セミナール・研究室を決めよう
第9週	楽しい新2年生ライフのために2 基礎演習ガイダンス
第10週	「日本語力」「数的処理」のフォロー3
第11週	学びを充実させよう リーディング・ライティング・ディスカッション
第12週	低学年キャリアガイダンス2
第13週	企業見学会
第14週	「日本語力」「数的処理」のフォロー4
第15週	後期定期試験の準備と対策およびまとめ

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『名古屋文理大学編「名古屋文理大学ワークブック」』

参考書など

『担当教員が指示する。』

基礎演習

基礎教育 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、批評力の育成を図る。

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、課題
第3週	課題を題材に討議
第4週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第5週	課題を題材に討議
第6週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第7週	課題を題材に討議
第8週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第9週	課題を題材に討議
第10週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第11週	課題を題材に討議
第12週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第13週	課題を題材に討議
第14週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第15週	課題を題材に討議

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 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

必修

小橋 一秀

概要 ボードゲームを通して、人の知的能力およびコミュニケーションに関する多角的な視点を涵養する。前期は多数のボードゲーム、カードゲームを受講生が順番にインストラクターとプレイヤーを相互に担当しプレイする。ゲームの導入説明、プレイ、プレイ後の感想戦をセットとし、各ゲームに関する論評を作成する。

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法と表現法を身につける。ゲームシステムの分析と評価法を身に付ける。
ゲームプレイにおいて未経験のものにも遊び方のポイント示し分かり易く伝えられるようにする。

教授計画

第1週	ガイダンス 自己紹介、演習の円滑な運営について、各種ネットサービスの登録について
第2週	チーム編成 プレイスケジュール作成
第3週	ローテーションA ダイスゲーム
第4週	ローテーションA カードゲーム
第5週	ローテーションA 協力ゲーム
第6週	ローテーションA パズルゲーム
第7週	論評発表会
第8週	ローテーションB バランスゲーム
第9週	ローテーションB ワードゲーム
第10週	ローテーションB 陣営ゲーム
第11週	ローテーションB ドローゲーム
第12週	論評発表会
第13週	2人対戦ゲーム
第14週	多人数ゲーム
第15週	報告書の作成について

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

英語の他、ルールブックやカードテキストが外国語のゲームを取り扱う場合がある。翻訳しながらのプレイ、または事前に翻訳しておくこと。iPadの無料ゲーム、有料ゲームを題材とする場合がある。有料のゲームは購入すること。

テキスト

『なし』

参考書など

基礎演習

基礎教育 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くことを目的とする。その上で、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	テーマとは・・・スポーツ種目や人の動きなど (1)(2)(3)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 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習 必修

田川 隆博

概要 世の中には奇妙な出来事や行いがあふれている。そして、それはとりわけ若者や若者文化の中に多く見られる。社会の全体像が見えにくい現代では、むしろ、そうした一部の「変なこと」こそが時代を表わしていると言えるだろう。本演習ではこうしたことがらについてディスカッションを進め、参加者の共通理解を深めていくことが目的である。

達成目標 かつての流行とは世の中のみんなが知っていることを指したが、現在は分かる人だけわかるコミュニティの中での流行だと言える。そうした現象について、何が面白いが、誰が主たる消費者かなどについての考察を行い、理解を深めていくことが狙いである。

教授計画

第1週	オタク的自分史
第2週	FPS発展史
第3週	オンラインゲームの面白さ
第4週	カードゲームの魅力とは
第5週	音楽ゲームについて
第6週	歴史愛好
第7週	ライトノベル分類
第8週	まんが表現における性と暴力
第9週	時間ループ問題
第10週	ホモソーシャルな絆
第11週	BL消費
第12週	ニコニコ動画の神たち
第13週	萌えキャラの消費
第14週	心理主義と決断主義
第15週	オタクイベントレポート

成績評価方法・基準

授業への参加度、プレゼンテーション、レポートなどで総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業では積極的に発言する。コピーペーストに頼らないレポートを書く。

テキスト

『使用しない。』

参考書など

『適宜紹介する。』

基礎演習

基礎教育 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。

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た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 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点について事例を調べて理解するとともに、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のではなく、テキストやインターネットを用いてみずから学習、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。

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』近代科学社 2009年

参考書など

情報処理推進機構 『情報セキュリティ白書』 2013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 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. 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。
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。

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。
第2週	音楽の基礎(1)。音符記号、音名。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)。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 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、批評力の育成を図る。

教授計画

第1週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第2週	課題を題材に討議
第3週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第4週	課題を題材に討議
第5週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第6週	課題を題材に討議
第7週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第8週	課題を題材に討議
第9週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第10週	課題を題材に討議
第11週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第12週	課題を題材に討議
第13週	作品鑑賞、感想、意見交換、課題
第14週	課題を題材に討議
第15週	まとめ

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 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

小橋 一秀

概要 ボードゲームを通して、人の知的能力およびコミュニケーションに関する多角的な視点を涵養する。後期はゲームのプレイと並行して、ゲーム制作を念頭にルールの構成や面白さについて論議をしていく。期末課題として自作ゲームの企画・制作をする。

達成目標 ゲームのルールについて客観的に評価する思考力を持つ。ゲーム作成のアイデアを具現化する手法を身につける。

教授計画

第1週	ガイダンス 後期のチーム編成とスケジュール作成
第2週	ゲームの歴史
第3週	ゲームのメカニクス
第4週	ゲームの数理解析
第5週	ゲームAI
第6週	ボードゲームデータベース
第7週	ボードゲーム市場調査
第8週	企画会議 テーマの決定とゲームメカニクスの選定
第9週	ルール作成
第10週	テストプレイ用コンポーネント作成
第11週	テストプレイと調整
第12週	コンポーネント制作
第13週	コンポーネント調整
第14週	プレゼンテーション作成
第15週	制作ゲームの発表会

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

ゲームの企画・制作において、プレイに必要なカードやコマなど部材を各自で準備する必要がある。デザインツールなどを有る程度使えることが望ましい。

テキスト

『なし』

参考書など

基礎演習

基礎教育 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くことを目的とする。その上で、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 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

必修

田川 隆博

概要 参与型フィールドワークを通して、文化を記述するという行為について学ぶ。オタク文化と呼ばれるさまざまな場に出向いて、各自の関心に基づきフィールドワークを行う。そのフィールドワークに基づいてレポートを書いていく。調査の立案、計画、実施、報告までのすべてを体験する。

達成目標 将来的には卒論に発展できるようなテーマを視野に入れながら、各個人がオタク文化、メディア文化について研究する。

教授計画

第1週	イントロダクション
第2週	夏休みフィールドワーク報告1
第3週	夏休みフィールドワーク報告2
第4週	フィールドワーク立案
第5週	フィールドワーク計画
第6週	フィールドワークプレゼン資料作成
第7週	フィールドワークプレゼン資料完成
第8週	フィールドワークプレゼン
第9週	フィールドワーク
第10週	フィールドノートの整理
第11週	フィールドワーク報告書作成1
第12週	フィールドワーク報告書作成2
第13週	フィールドワーク報告1
第14週	フィールドワーク報告2
第15週	フィールドワーク報告3

成績評価方法・基準

授業への参加度、レポートなどで総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業では積極的に発言する。コピーペーストに頼らないレポートを書く。

テキスト

『使用しない。』

参考書など

『適宜紹介する。』

基礎演習

基礎教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習 必修

本多 一彦

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

達成目標 情報機器の利用は、情報の収集・解析・整理・発信に活用可能であることのみならず、仮想世界の秩序構築に有用であることを理解する。これにより、専門課程で学ぶ学問大系について俯瞰できる基本的な洞察力を養うことを目標にする。

教授計画

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

成績評価方法・基準

演習時の質疑応答、レポート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

基礎演習 で得られた情報の収集・解析・整理についての知識を基に基礎演習 に臨むこと。なお、基礎演習 で得られた知識が充分活用されていないと感じた場合、その原因を考察すること。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

基礎演習

基礎教育 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。

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。

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	セキュリティ上の脅威に関する報告（2009年以前）
第11週	セキュリティ上の脅威に関する報告（2010年）
第12週	セキュリティ上の脅威に関する報告（2011年）
第13週	セキュリティ上の脅威に関する報告（2012年）
第14週	セキュリティ上の脅威に関する報告（2013年）
第15週	セキュリティ上の脅威に関する報告（2014年）

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』近代科学社 2009年

参考書など

情報処理推進機構『情報セキュリティ白書』2013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 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。
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。

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。リズムトレーニング、音感トレーニング(以後毎週)。
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、Music Creatorで。
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	Music Creatorでの音源のトラック設定。TTS-1のマルチアウト機能。他の音源の使用。
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。

日本語力

基礎教育 情報メディア学科

1年 前期

1単位 講義

必修

落合 洋文

概要 本講義では、日本語という言葉を手軽に使いこなすための基礎的な技術を学びます。美術で石膏デッサンをするように、文章で対象をリアルに表現する方法や、わかりやすく好感をもたれる話し方などのほか、新聞の読み方、大学生として恥ずかしくないメールや手紙の書き方など、日々の学習や就活にすぐ役立つ実践的な内容も学びます。

達成目標 言葉で物事を説明するためには、対象をよく観察し、主張すべきポイントを明らかにし、それらを論理的につなぎ合わせて筋の通った話をつくり、的確な言葉を選んで表現する必要があります。文章の場合は書いたものを客観的に見直し、推敲することも重要です。文章を読むときは作者がどのようにして「～」を行ったか、作者の立場に立って想像してみるとよいでしょう。

教授計画

第1週	チェックシートによる学力診断
第2週	文章デッサン；絵に描かれた情景や時計などのモノを言葉で説明する
第3週	文章の推敲：「てにをは」を整えてわかりやすい文章に直す
第4週	アナウンサーに学ぶ上手な話し方1
第5週	上手な敬語の使い方
第6週	メールの書き方；目上の人に宛ててメールを送る
第7週	書評・映画評の書き方
第8週	この回は数的処理 の授業を行います。
第9週	この回は数的処理 の授業を行います。
第10週	この回は数的処理 の授業を行います。
第11週	この回は数的処理 の授業を行います。
第12週	この回は数的処理 の授業を行います。
第13週	この回は数的処理 の授業を行います。
第14週	この回は数的処理 の授業を行います。
第15週	チェックテスト

成績評価方法・基準

学年のはじめに努力目標を設定し、学年末にチェックシートを用いて達成度を評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回、文章の書き方などを説明した後、1人またはグループで課題に取り組みます。書いた文章は、その場で添削します。グループワークでは積極的に作業に参加すること。

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。』

日本語力

基礎教育 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、クリティカルシンキングの方法を学び、論理的に考える練習を行うとともに、考えた内容を日本語で簡潔に表現する訓練を行います。

達成目標 クリティカルシンキングの方法を理解し、応用できるようになること。

教授計画

第1週	チェックシートによる学力診断
第2週	クリティカルシンキングで考える ; 新聞記事から犯人を推理する
第3週	クリティカルシンキングで考える ; 誤った地震予知をめぐる裁判の是非
第4週	クリティカルシンキングで考える ; 「食品ロス」を考える
第5週	クリティカルシンキングで考える ; 食品の産地を示す「地理的表示」の是非をめぐって
第6週	アナウンサーに学ぶ上手な話し方2
第7週	「牡蠣フライ理論」を使って自己紹介文を書く
第8週	この回は数的処理 の授業を行います
第9週	この回は数的処理 の授業を行います
第10週	この回は数的処理 の授業を行います
第11週	この回は数的処理 の授業を行います
第12週	この回は数的処理 の授業を行います
第13週	この回は数的処理 の授業を行います
第14週	この回は数的処理 の授業を行います
第15週	チェックシートによる学力診断

成績評価方法・基準

学年末にチェックシートを用いて達成度を評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回、文章の書き方などを説明した後、1人またはグループで課題に取り組みます。書いた文章は、その場で添削します。グループワークでは積極的に作業に参加すること。

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 情報メディア学科

1年 前期

1単位 講義

必修

落合 洋文

概要 わたしたちが普段出会う数字には、国の年間予算や人が1日に必要とするカロリーのように、具体的な意味があります。本講義では、式の計算をするだけでなく、実験作業も行なって、出てきた数字の意味を直感的に理解する力を養います。

達成目標 本講義では、主に概数の扱い方（おおよそどれくらい？）や統計数字の考え方（どんな傾向があるか？）およびSPIで取り上げられる問題を解くための基本的なことがらを学びます。各回のテーマに取り組むことで、数字を使って物事を合理的に考え（数的論理力）、いろいろな単位の意味が理解でき（数的概念把握）、数字を使って想像力を働かせることができるようになる（数的イマジネーション）のが目標です。

教授計画

第1週	自分自身を知ろう（チェックシートによる学力診断）
第2週	この週は日本語力 の授業を行います。
第3週	この週は日本語力 の授業を行います。
第4週	この週は日本語力 の授業を行います。
第5週	この週は日本語力 の授業を行います。
第6週	この週は日本語力 の授業を行います。
第7週	この週は日本語力 の授業を行います。
第8週	ヒストグラムと正規分布
第9週	平均と標準偏差
第10週	視聴率を求める
第11週	ABC分析とメニューマトリックス分析
第12週	散布図を描く
第13週	酔っぱらいはどこに？；ランダムウォーク（確率の応用）
第14週	論理パズル
第15週	チェックテストによる学力診断

成績評価方法・基準

学年のはじめと学期末にチェックシートを用いて達成度を評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回、グループで簡単な実験作業を行うので、まわりの人と協力して、積極的に授業に参加してください。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 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 わたしたちが普段出会う数字には、国の年間予算や人が1日に必要とするカロリーのように、具体的な意味があります。本講義では主に基本情報技術者試験に関連のあるトピックスを選び、そのなかに登場する数学概念の意味について考えます。

達成目標 毎回の授業に登城する数学概念の意味を理解し応用できるようになること。

教授計画

第1週	チェックシートによる学力診断
第2週	この週は日本語力 の授業を行います。
第3週	この週は日本語力 の授業を行います。
第4週	この週は日本語力 の授業を行います。
第5週	この週は日本語力 の授業を行います。
第6週	この週は日本語力 の授業を行います。
第7週	この週は日本語力 の授業を行います。
第8週	最短路を探そう - PERT図 - (数理的手順のしくみ)
第9週	プロダクトポートフォリオマネジメント
第10週	ツルカメ算から学園祭の商品作り(日常生活の中の方程式)
第11週	まっすぐは難しい通学ルート(図的な処理)
第12週	2進数で伝言ゲーム(数理的手順のしくみ)
第13週	和食は国産? - 普段食べているものと食料自給率 -
第14週	売れ筋はどれか - メニューマトリックス - (統計データの分析)
第15週	チェックテストによる学力診断

成績評価方法・基準

学期末にチェックシートを用いて達成度を評価します。

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 情報メディア学科

2年 後期

1単位 講義

必修

吉田 洋

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

達成目標 社会の中で働くということの意味、そしてより基本的な社会常識やマナーに対する認識と職業知識の修得を通じて、自らの将来設計を主体的・自立的にデッサンできるようになることである。

教授計画

第1週	ガイダンス・キャリアデザインの考え方(吉田)
第2週	自分を知る 将来の夢・理想の自分(山田)
第3週	自分を知る 振り返り・長所・短所(山田)
第4週	敬語・言葉づかい(小林)
第5週	適性検査(就職デ・イネフエック)・解説(山田、吉田)
第6週	恋愛と結婚(中村)
第7週	ライフデザインと健康(後藤)
第8週	研究するということ(後藤、田近、関川)
第9週	社会の中で働くということ(外部講師、キャリア支援センター)
第10週	企業の仕組み(吉田)
第11週	適性検査(自己発見レポート)(吉田、キャリア支援センター)
第12週	生涯賃金、ファイナンシャルプランニング(吉田)
第13週	消費者教育 概論(関川)
第14週	消費者教育 事例(関川)
第15週	自己発見レポート 結果報告会(吉田、外部講師、キャリア支援センター)

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『なし』

参考書など

『授業中に適宜指示する』

キャリアデザイン

基礎教育 情報メディア学科

3年 前期

1単位 講義

必修

吉田 洋

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。

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(吉田)
第2週	採用活動の流れ、選考方法の特徴(吉田)
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(蔵富)
第5週	グループ面接・集団面接(蔵富)
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	コミュニケーション、面接時の自己アピール、プレゼン(横田)
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、吉田、キャリア支援センター)
第11週	就職に必要な労働関連法規(愛知県労働局又は山本)
第12週	適性検査(就職レディネスチェック)・解説(山田・吉田)
第13週	学科別業界研究・企業研究(石川、後藤、江草、横田、佐原、中村、蔵富)
第14週	学科別企業分析シート作成(石川、後藤、田近、横田、中村、吉田)
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、吉田)

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 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みます。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繋がります。

達成目標 芸術表現を通して豊かな発想や想像力を養うとともに、物事をよく観て観察する「みる力」を養います。また、一般教養としての芸術作品の鑑賞、鑑賞方法の学習を通して、芸術の有用性を理解します。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なることが目標です。

教授計画

第1週	道具の購入、デモンストレーション
第2週	制作 えんぴつ ドローイング
第3週	制作 えんぴつ デッサン 写真を基に陰影をつけてみよう 立体感を再現しよう
第4週	美術の歴史を知ろう 原初の美術から—現代美術まで
第5週	美術館に行こう！ 荻須美術館に行ってみよう 自由な発想と想像力を考えてみよう
第6週	制作 コラージュ作品をつくろう(1) 素材集め
第7週	制作 コラージュ作品をつくろう(2) 制作
第8週	制作 コラージュ作品をつくろう(3) 鑑賞
第9週	落書きと芸術
第10週	制作 ポップアップ絵本をつくろう(1) 仕掛け基本技術の演習
第11週	制作 ポップアップ絵本をつくろう(2) 制作
第12週	制作 ポップアップ絵本をつくろう(3) 制作と鑑賞
第13週	メディア表現 ワークショップ(1)
第14週	メディア表現 ワークショップ(2)
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 授業時の課題制作の総合得点
(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

制作において、道具や材料を購入していただくことがあります。

テキスト

『随時紹介』

参考書など

『随時紹介』

心理学

基礎教育 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、自己理解を深める。

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、譲西賢、天野寛、山本ちか、高橋彩 『ベーシック心理学』医歯薬出版 2008 978-4-263-42164-2

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 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。

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） 社会的影響 流行

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 『ベーシック心理学』 医歯薬出版 2008 978-5-263-42164-2

小林 あづみ

概要 私たちにとって身近な存在である茶の歴史と文化を扱う。とくに茶が貴重であった時代における私たちにとっての意義や影響について学ぶことによって、現代の文化を問い直すきっかけとする。

達成目標 日本の歴史において茶がどのように受容されたかを理解する。

教授計画

第1週	講義内容の説明、受講上の留意点
第2週	茶のルーツ
第3週	茶の日本への伝来
第4週	葉としての茶の称揚
第5週	飲茶のゲーム化
第6週	飲茶の広がり（禅院における受容）
第7週	飲茶の広がり（パサラ大名たちの受容）
第8週	飲茶の広がり（その他）
第9週	茶の湯の成立（村田珠光）
第10週	茶の湯の成立（武野紹鷗）
第11週	茶の湯の成立（千利休）
第12週	茶の湯の展開（古田織部）
第13週	茶の湯の展開（小堀遠州）
第14週	茶の湯の展開（その他）
第15週	まとめ

成績評価方法・基準

レポート、受講態度など

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

歴史史料（漢文）を利用した講義内容であるため、通常の講義よりも読解への意欲と努力が要求される。

テキスト

『なし』

参考書など

谷 晃 『茶人たちの日本文化史』 講談社 2007 4061498789

海外事情

基礎教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位

講義

選択

松田 康子

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

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

教授計画

第1週	授業の進め方 異文化についてどのように感じているのか現状を知る
第2週	異文化理解の意義 日本人や外国人に持つ固定概念やステレオタイプの意味
第3週	カルチャーショックと異文化への適応
第4週	古代イギリスの文化的特質
第5週	ローマによるイギリス占領とそれに伴うキリスト教の流入
第6週	アングロ・サクソン族の侵入 中世のイギリス社会の特徴
第7週	テューダー朝の絶対主義と宗教改革 シェークスピアについて
第8週	北アメリカ大陸での植民地形成の背景
第9週	アメリカの独立 合衆国の成立
第10週	西部への発展と今日的なアメリカの形成 アメリカの領土拡大の背景
第11週	南北戦争の意味
第12週	アメリカの産業発展とグローバリズムの進展
第13週	世界3大宗教
第14週	代表的な神話の比較
第15週	多文化共生社会に参加することを想定して、自分でできることを考える

成績評価方法・基準

試験結果と授業中のプリント作成の成果

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間配布するプリントに従って授業を進めるので、授業を聞くだけでなく、自分の意見をもって積極的に質疑応答をして講義に参加する。

テキスト

『なし』

参考書など

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

日本国憲法

基礎教育 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する。最近の最高裁の判決の事案について解説する。さらに2009年度より開始された裁判員制度の目的、内容、問題点を論じる。後半は人権について学び、現在の日本で人権問題として大きく取り上げられ、これも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なる。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。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 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。最も身近かな法である家族法、契約法さらには刑法の実例をもとに、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に整備されているかの理由を理解しできるようにする。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を目標とする。

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る？
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 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

須藤 裕之

概要 「経済学」入門講座という性格持つ本講義の目的は、近い将来、会社や家庭など実社会で生活していく上で必要な「経済学」の基礎知識を身につける事にある。より具体的には、「物の価格はどのようにして決まるのか」「景気はなぜ変動するのか」といった我々が日常生活でよく何気なく疑問に思ったり、考えたりしている経済現象や問題について基本的な理解を身につけることである。

達成目標 「経済学」的な物の考え方」や「経済行為の意味」など概念的な理解はもちろん、「市場メカニズム」や「国民所得」などの経済現象にかかわる基礎理解を通して、最終的には我々の生活をより豊かにしていく上で「経済学」がいかに有用な学問であるかを理解してもらう。

教授計画

第1週	= ガイダンス = 講義の目的、講義の進め方、受講上の注意、成績評価などについて
第2週	= 「経済学」という学問 = 「経済学」とは、どのような学問か?、「経済学」はなぜ必要か?
第3週	= 社会の経済学的表現 = 家計・企業・政府の役割と様々な市場（経済主体と経済循環）
第4週	= 価格の決定 = 市場機構（価格メカニズム）
第5週	= 需要・供給量の変動と価格の変化 = 需要・供給曲線のシフト
第6週	= 価格の変化と需要・供給量の変化 = 価格弾力性
第7週	= 市場の失敗と政府介入 = 市場構造、外部経済効果、公共政策
第8週	= 独占と寡占 = 独占・寡占市場の特徴と問題点
第9週	= 国富と国民所得（1） = フロー、ストック概念と日本の国富形成
第10週	= 国富と国民所得（2） = G N Pと国民所得の諸概念
第11週	= 国富と国民所得（3） = 三面等価の原則
第12週	= 国富と国民所得（4） = G N P指標の限界と真の豊かさ
第13週	= 経済成長とその安定（1） = 経済成長と景気変動
第14週	= 経済成長とその安定（2） = 経済政策の効果とその限界
第15週	= まとめと総括 = レポート返却と講評、これまでの講義のまとめと復習

成績評価方法・基準

1. 平常点（出席・ミニ課題提出状況）
2. 中間レポート提出状況（詳細は講義中に指示する）
3. 定期試験の結果

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

1. 特定の教科書は指定しないが、毎回配布する「講義プリント」と資料に基づき講義を行なう。
2. 補完的資料も随時、提示していく。
3. 中間レポートと各回講義終了時のミニ課題を課す。

テキスト

『なし』

参考書など

『学修サポートシートに記載』

経営学

基礎教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位

講義

選択

吉田 洋

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

達成目標 企業経営に関心をもつこと。ヒト、モノ、カネ、情報といった経営要素のマネジメントのあり方を理解すること。

教授計画

第1週	ガイダンス 経営の3要素、経営とは何か
第2週	経営学の基本概念、企業生存 3P革命
第3週	株式会社の仕組みと特徴、コーポレート・ガバナンス 経営者と株主の関係
第4週	企業の組織構造 フラット組織 マトリックス組織
第5週	マネジメント理論の系譜
第6週	マネジメント人間観 欲求段階説、XY理論
第7週	賃金制度 年功的賃金 成果主義賃金
第8週	生産システム
第9週	トヨタ生産管理方式
第10週	企業会計の役割 貸借対照表 損益計算書 経営分析
第11週	企業の資金調達 有価証券報告書
第12週	損益分岐点分析
第13週	情報管理 個人情報保護、企業経営におけるITの役割
第14週	社会における企業の役割 CSRと企業の対応
第15週	起業の方法 創業計画書を考える

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『なし』

参考書など

加護野忠男『1からの経営学』碩学舎 2012 978-4502696107

社会学

基礎教育 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 人は大人になっていくに従って、いやでも社会の現実に直面する。その時、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と思う。そのような時、もし社会の中にある「法則」がわかっていたら、少しは生きやすくなるかもしれない。社会学とは、社会の現実に法則性を見出そうとする学問である。ほろ苦い大人の学問を楽しもう。

達成目標 様々な社会現象について、常識とは異なる「社会学理論」の視点から見るができるようになることを目指す。また、社会学理論の理解に必要な知識や事例として時事問題を取り上げ、それらを通じて、歴史的・地理的知識を補うことも併せて目指す。

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
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？
第4週	行為論3：社会化、社会規範。私たちの価値観はどう作られたのか？
第5週	相互行為論1：印象操作。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。誰かと自分との影響の与えあい方について。
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？
第9週	集団論3：集団の非寛容、官僚制組織。集団や組織に共通してみられる傾向とは。
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。闘争として見た社会関係。
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？
第14週	社会の構造と機能5：階級・身分・階層。階級闘争の消滅と「格差社会」
第15週	全体のまとめ

成績評価方法・基準

基本的には、定期試験（テキスト・ノート持ち込み可）の成績により評価する。講義中に、受講生諸君に質問することがある。良い解答には「ポイント」がつき、定期試験の点数に加算する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義形式。高校までの社会系科目とは異なり、「暗記物」ではない。考えて理解しようと努めていただく必要がある。

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 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、本講義においては現代社会に対する理解を深めると同時に、自分たちの生活を題材にして考えるという経験を通し、「自ら学び、自ら考える」という、社会人に必要な基礎能力を身につけてもらうことを目指す。

教授計画

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

成績評価方法・基準

定期試験(50%)、授業時の課題および参加態度(50%)から評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『なし』

参考書など

『授業中に適宜指示する。』

自然科学

基礎教育 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

大矢 信吾

概要 自然科学から得られた知識は、私たちがよりよく暮らすためにとても役立っています。本講義では、古典力学から最新の科学、主に物理学分野、を広く概観しながら、自然科学と私たちとの関わりを解説します。また、近年関心の高まっているエネルギー諸問題や環境問題を自然科学の立場から考察します。

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

教授計画

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

成績評価方法・基準

筆記試験で行います。また、評価に加味する小レポート等を課す場合があります。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

簡単な数学を織り込みながら講義します。教科書（毎回使用）とノート及びA4サイズのレポート用紙を必ず用意して下さい。また、関数電卓やタブレット端末（電卓アプリ、グラフ作成アプリ）などがあると便利です。

テキスト

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

参考書など

『授業時に紹介』

自然科学

基礎教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

本多 一彦

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

達成目標 講義を通して、物質の成り立ち、生命の成り立ちなどの基礎的な知識を確実に身につけ、古典的な自然観から近代的自然観に至る変遷を理解する。現代科学の現状と課題についても触れ、この分野の教養を養う。

教授計画

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

成績評価方法・基準

レポート、筆記試験により評価を行う。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

映像教材なども積極的に活用した講義を行うので、履修者は積極的に考えることを意識して講義に臨んでほしい。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

自然科学

基礎教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

佐藤 浩

概要 生命の単位になっている細胞の構造・働きと、細胞が分裂によって生命を連続していくしくみを理解し、説明できるようにする。

達成目標 (1)高等学校の化学、生物の復習もかねて、管理栄養士課程で学ぶ生命科学に関連した講義の理解を深めるための基礎知識を学ぶ。(2)管理栄養士国家試験の問題を理解するための生物学の基礎知識を学ぶ。

教授計画

第1週	はじめに、細胞の構造と働き： 原核細胞と真核細胞、動物の細胞
第2週	細胞の構造と働き： 細胞の構造
第3週	細胞の構造と働き： 細胞膜の構造と機能、細胞同士の結合、物質輸送
第4週	細胞の構造と働き： 細胞の増殖と分化： 染色体、体細胞分裂、減数分裂素
第5週	代謝しくみ： 三大栄養素の消化
第6週	代謝しくみ： 生体内のエネルギーの運び屋、代謝の主役：酵素
第7週	代謝しくみ： グルコースからエネルギーを取り出す，脂肪酸からエネルギーを取り出す
第8週	代謝しくみ 生体内のエネルギーの運び屋、代謝の主役：酵素
第9週	代謝しくみ 血糖値を維持するしくみ
第10週	遺伝のしくみ：遺伝の法則
第11週	遺伝のしくみ：遺伝情報を伝えるもの
第12週	遺伝のしくみ：遺伝子の複製と形質発現
第13週	ヒトの発生のしくみ： 精子と卵子
第14週	ヒトの発生のしくみ： 胚の発生過程
第15週	ヒトの発生のしくみ： 発生のしくみ

成績評価方法・基準

講義内容に関するミニテストと期末テストで評価する

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

前回の講義のミニテストを出欠とする。

テキスト

川崎、古庄ほか『生物学』建帛社 ISBN 978-4-7679-4634-4

参考書など

アルパート他『Essential細胞生物学』南江堂 ISBN 978-4-524-26214-4

統計学

基礎教育 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データラシーとも言える。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。

達成目標 対象とするデータの性質と目的に応じてどのような統計分析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。データの種類から、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などを学習する。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。特にかわりの深い科目として「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。
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

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

フランス語

基礎教育 情報メディア学科

1年 前期

2単位

講義

選択

クリストフ ボクール

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標とする。

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・ヴッドレ"
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

成績評価方法・基準

成績の評価は、教室での学習状態と学期末に行う定期試験の結果を総合して行う。

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

フランス語

基礎教育 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標とする。

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	学んだことの総復習

成績評価方法・基準

成績の評価は、教室での学習状態と学期末に行う定期試験の結果を総合して行う。

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

中国語

基礎教育 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。
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 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。

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 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論から探究するものである。スポーツと人間社会との相互関係のあり方について理解を深めるために、スポーツの歴史、発展過程を学び、さらには身体運動の基本的なメカニズムなどを総合的に学ぶ。

達成目標

スポーツ（運動）は、体力を維持・増進させるための有効な手段の一つとされており、生涯健康な生活を営むためにスポーツ（運動）を活用する機会が多々見受けられる。皆が楽しく、安全にスポーツを行うために、身体運動のメカニズムなどを理解したうえで運動を実践していくことが大切である。

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 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、高齢者の人々も気軽に取り組むことができるニュースポーツが存在する。スポーツIでは、ニュースポーツの中からソフトバレーボール、ショートテニス、キンボールの3種目を取り上げ実施する。

達成目標 ニュースポーツとして取り上げたソフトバレーボール、ショートテニス、キンボールの3種目の特性や技術を把握し、パフォーマンスの向上さらには体力の維持・増進に役立て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）およびゲーム1
第4週	ソフトバレーボール ゲーム2
第5週	ソフトバレーボール ゲーム3
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）1
第8週	ショートテニス シングルス（リーグ戦）2
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）1
第10週	ショートテニス ダブルス（リーグ戦）2
第11週	ショートテニス ダブルス（リーグ戦）3
第12週	キンボール 種目の特性、コンペティションゲームのルール習得
第13週	キンボール コンペティションゲーム1
第14週	キンボール コンペティションゲーム2
第15週	キンボール コンペティションゲーム3 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

『適宜資料を配布する。』

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 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必要がある。そこで、スポーツIIでは、数あるスポーツ種目の中から運動強度的にも高く、そして比較的誰もが簡単に取り組むことのできるバドミントンを種目として取り上げ実施する。

達成目標

運動強度としては高いレベルにあるバドミントンを実施することにより、各自の体力および基礎能力を把握する。さらに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）1
第7週	バドミントン シングルス（リーグ戦）2
第8週	バドミントン シングルス（リーグ戦）3
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）1
第11週	バドミントン ダブルス（リーグ戦）2
第12週	バドミントン ダブルス（リーグ戦）3
第13週	バドミントン シングルス・ダブルス グループ対抗戦 1
第14週	バドミントン シングルス・ダブルス グループ対抗戦 2
第15週	バドミントン シングルス・ダブルス グループ対抗戦 3 総括

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

運動に適した服装、靴を必ず準備し、各自が積極的に参加すること。

テキスト

『適宜配布する。』

参考書など

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

アウトドアスポーツ

基礎教育 情報メディア学科

1年 前期集中 1単位 実技 選択

國友 宏渉

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

達成目標 大自然の中で、競技スポーツでないエコ・スポーツの意味を理解し、その実践力を高めるとともに、集団生活、団体行動のルールやマナーを身につける。また、自然や環境問題についても真面目に考える態度を養う。

教授計画

第1週	事前講義 ガイダンス：授業のねらい、目的、実践方法、評価について
第2週	事前講義 野外活動、エコ・スポーツ、生涯スポーツについて
第3週	事前講義 スポーツと環境問題について アウトドア・スポーツの方法とマナーについて
第4週	実習 1日目 実習地にバスで移動
第5週	実習 1日目 現地散策、サイクリング、野外レクリエーション等
第6週	実習 2日目 ラフティング
第7週	実習 2日目 ラフティング
第8週	実習 2日目 ラフティング
第9週	実習 2日目 ラフティング
第10週	実習 2日目 ラフティング
第11週	実習 2日目 ラフティング
第12週	実習 3日目 移動 トレッキング
第13週	実習 3日目 トレッキング
第14週	実習 3日目 トレッキング
第15週	総括、反省、実習レポート

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『使用しない』

参考書など

『事前講義の中で適宜紹介する。』

アウトドアスポーツ

基礎教育 情報メディア学科

1年 後期集中 1単位 実技 選択

國友 宏渉

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

達成目標 スキー、スノーボードの基礎技術、応用技術をそれぞれの技術レベルに応じて学習し体得する。また、スキーやボードがなぜ曲がるのかといった、板の構造やスキルのメカニズムについても科学的に理解を深める。集団生活、団体行動の要領を身につける。

教授計画

第1週	実習前の講義
第2週	実習前の講義
第3週	実習前の講義
第4週	実習（移動） ビデオによるスキー・ボードの基礎知識の習得（午前）
第5週	実習
第6週	実習
第7週	実習
第8週	実習
第9週	実習
第10週	実習
第11週	実習
第12週	実習
第13週	実習
第14週	移動（午前）
第15週	実習後の講義

成績評価方法・基準

- 1 実習での活動態度、意欲等を評価する

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- 1 事前講義（実習説明会等）から必ず出席すること

テキスト

『使用しない。』

参考書など

『適宜紹介する。』

ボランティア活動

基礎教育 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う。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う。1年間を通じ、合計で1週間程度以上の活動回数が必要。活動先や活動内容は、大学から紹介する。活動場所は稲沢市および周辺市町村を予定している。

達成目標 ボランティア活動を通して、学内の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るとともに、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指す。

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。』

社会調査入門

専門教育 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る。この講義では、社会調査が利用されている領域を紹介し、その意義を解説するとともに、適切な調査の実施・結果の利用のために必要な基本的な知識を習得させることを目指す。社会調査士指定科目Aにあたる。

達成目標 1 社会調査の種類を知り、各々の調査の特徴を理解する。 2 社会調査の歴史と目的を理解する。 3 調査方法と調査倫理を理解する。 4 データ収集と分析の基礎的手法を習得する。

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：アメリカにおいてシカゴ学派の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：会話分析、ビデオカメラなどの機材の利用について
第15週	全体のまとめ

成績評価方法・基準

平常点と定期試験の結果によって評価を行う。

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ある。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、少々理屈っぽい内容が含まれるが、現代社会を理解する上でも役立つ例を挙げながら説明するので、忍耐強く取り組んでいただきたい。

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

データ解析

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択

田川 隆博

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、SPSSの使用法などについて学習・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 データ解析の入門的な技術を身につけるとともに、統計ソフトSPSSがある程度使えるようにな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くよう、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。

教授計画

第1週	イントロダクション 講義の概要についての説明、ガイダンス
第2週	社会調査の読み方 社会科学におけるデータについての事実と解釈、誤用、悪用などの関係について解説する
第3週	社会調査データの検索と収集 官公庁データや各種社会調査の検索・収集方法について解説する
第4週	データの解釈と理解1 変数の種類、平均、分散、標準偏差について学ぶ
第5週	データの解釈と理解2 独立変数、従属変数についての解説と、クロス集計表の読み方について学ぶ
第6週	データの解釈と理解3 相関関係、相関係数の読み方、疑似相関について学ぶ
第7週	データの解釈と理解4 因果関係、回帰式、回帰直線について学ぶ
第8週	データ分析の基礎1 棒グラフ、折れ線グラフなどのグラフ作成実習
第9週	データ分析の基礎2 箱ひげ図を使って、平均や分散の意味を視覚的に考える
第10週	データ分析の基礎3 相関係数の求め方とサンプルデータについての分析実習
第11週	データ分析の基礎4 クロス集計の方法とサンプルデータについての分析実習
第12週	データ分析の基礎5 単回帰分析の方法とサンプルデータについての分析実習
第13週	データ分析の基礎6 データ入力の方法と実習
第14週	データの整理とレポート作成 調査結果の解釈からレポート作成の注意点などについての解説
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

授業への参加度、レポート、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

後半は、データの分析演習を行うことが多くなるため、特に出席を重視する。また授業の性質上、一方的な授業ではないため、積極的な授業参加が求められる。

テキスト

『使用しない。講義用資料を毎回配付する。』

参考書など

『講義にて、適宜紹介する。』

データ解析

専門教育 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くよう、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。

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、Excelによる度数分布表の作成、順序尺度の度数分布表、相対度数の意義
第5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6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7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8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：ピアソンの積率相関係数
第9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10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11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12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13週	3つの質的変数の関連をみる：エラボレイション クロス集計における第3変数、媒介関係を見抜く、擬似関係を見抜く
第14週	データの提示 レポートとプレゼンテーション
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

レポート、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

後半は、データの分析演習を行うことが多くなるため、特に出席を重視する。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

社会調査方法

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

田川 隆博

概要 本講義では、主として主にデータ分析の前段階での必要不可欠な知識や技能について学ぶ。社会調査によって資料やデータを収集し、整理するという、調査企画・設計、実施の方法などが主たる内容である。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る。

達成目標 ミニ調査の計画、実施などを通じて、実際に調査をする際には、どのような手順で実施するのかを理解し、自分の力で調査を計画、実施できるような力をつけることが目標である。

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説明する。
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解説する。
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解説する。
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、SPSS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、SPSS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 レポートの作成についての注意などを説明する。

成績評価方法・基準

授業への参加度、レポートの提出などによって評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

演習が中心である。また、SPSS（Excel）によるパソコン実習もあるが、丁寧に説明するので、安心して受講してほしい。

テキスト

『講義にて提示する。』

参考書など

『講義にて提示する。』

量的データ解析

専門教育 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 重回帰分析、因子分析、数量化III類などの各種分析手法を理解し、実際の調査、観測の場面で適切な分析手法を適用できる技能を身に付けることが目標である。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。特にかわりの深い科目として「統計学」「知情報学」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（散布図・回帰分析）も講義内容に含む。

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	データから単回帰分析をおこなうデータ処理についてコンピュータ演習を行い、様々なデータにおける単回帰分析の例を確認する。
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、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類を分析の容易な単純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類の分析手順について一般的な適用例を挙げて解説する。コンピュータ上で重回帰分析、因子分析等の分析の手順を演習する。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単純なアンケートの例で解説する。
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

社会調査実習

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

選択

栗林 芳彦

概要 「社会調査入門」「統計学」「データ解析」などで学んだ知識をもとに、実際の調査の手順を一通り体験することを目的とする。学生のほとんどが卒業後、企業に就職する点を鑑み、実業の現場で役立つようなマーケティング的なテーマにしたがって、調査企画、定量調査（インターネット）の実施、報告書の作成などを行う。

達成目標 ・社会調査の実作業を一通り自分で計画し、実施できるようになること

教授計画

第1週	ガイダンス
第2週	テーマに関するデスクリサーチ
第3週	デスクリサーチ結果に基づくブレインストーミング
第4週	調査設計
第5週	仮説の構築と質問項目の検討
第6週	質問文の検討、調査票の作成
第7週	プリテストとデータ入力方法の確認
第8週	調査実施要領の作成、確認
第9週	調査実施報告
第10週	集計・分析(1)（度数分布・クロス集計）
第11週	集計・分析(2)（有意差検定・相関係数）
第12週	各自の問題意識に基づく分析
第13週	分析結果のまとめ
第14週	報告書の作成
第15週	報告発表会と反省会

成績評価方法・基準

受講態度及び調査報告書にて評価

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

「社会調査入門」「統計学」「データ解析」などで学んだ内容を復習しておくこと

テキスト

『用いない』

参考書など

『適宜、指示する』

社会調査実習

専門教育 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 「情報化社会における環境運動」をテーマに調査を実施する。予備的な知識を十分に身につけるために、まず、フィールドワークの技法を解説したのち、環境社会学の概要を講義する。その後、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する。社会調査士指定科目Gにあたる。

達成目標 社会調査の一連のプロセスを受講生に実地に経験してもらうことを主たる目的としている。最終的な目標は、学生の一人一人が社会調査を企画・立案・実施する能力を養うことである。

教授計画

第1週	イントロダクション フィールドワークの技法について
第2週	調査テーマ 情報化社会における環境運動に関する概説
第3週	調査テーマ 環境運動に関する情報収集
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、報告書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

社会調査士指定科目(G)に該当する。社会調査士指定科目(A)～(E)で学んだことをふまえて実習を行うので、該当科目を履修済みであることが望ましい。

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

情報管理

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

横田 正恵

概要 本講では、(1)ヒューマンインターフェース、および(2)情報セキュリティの2つの内容を扱う。具体的には、はじめにヒトの特性を理解し、それを踏まえて(1)ヒューマンエラーと情報提示するユーザインターフェースを学ぶ。次に(2)企業情報システムとそのセキュリティの手法を習得する。

達成目標 情報システムのユーザインターフェースを考える基本概念を理解するとともに、企業の情報システムや情報資産について理解を深める。それらを様々な脅威から守るセキュリティの方法を習得する。情報セキュリティの内容に関しては、情報技術者向け資格試験の問題が解けるレベルに達することが目標である。

教授計画

第1週	情報とは ヒトを知り、ヒトのためにモノを作るときに考えること 情報システムの脅威の例を見てみよう
第2週	人間とコンピュータ 人間の情報処理メカニズムを知る
第3週	ヒトの特性を知る ヒトの情報処理の特徴を知る なぜ繰り返し練習するとできるようになるか
第4週	ヒトの特性を知る ヒトの学習メカニズム、記憶のメカニズムを知る
第5週	ヒューマン・エラー ヒューマン・エラーの例を考え、分類する
第6週	ヒューマン・エラー ヒューマン・エラーの回避と備えをしてみよう
第7週	ユーザ・インターフェース ヒューマン・エラーを考慮し、ユーザ・インターフェースを考える
第8週	企業情報システム 企業では、どのような情報システムが利用されているのか？ 業務系の様々な情報システムを知る
第9週	企業情報システム 業務系システムで考慮しなければならない事柄
第10週	企業情報システム 企業情報システムを支障なく稼動するための対策
第11週	企業情報システム 企業情報資産と様々な脅威
第12週	情報セキュリティ 情報システムのセキュリティの方法
第13週	情報セキュリティ 暗号化の手法
第14週	情報セキュリティ 電子署名、電子証明書
第15週	全体のまとめと練習問題 資格試験の問題を解きながら、これまでの内容を確認する

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

情報学概論やコンピュータネットワークなど、情報メディア学科の他の授業と関連する内容が多い。他の科目内容を前提に授業を進める場合があるので、前提知識で分からない箇所がある場合には復習してください。情報技術に関する検定問題にも授業内で取り組むので、検定にも挑戦して欲しい。

テキスト

『特になし。適宜プリントを配布。』

参考書など

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

情報と職業

専門教育 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。

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。』

情報と社会

専門教育 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 現代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する。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する。

達成目標 情報化社会に関する基本的な用語を学び、併せてそれらにまつわる議論の基礎を理解することを目指す。

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 基本的には定期試験の結果により評価する。試験は記述式、テキスト・自筆ノート持込可。
- 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る。ここで、積極的に応えてくれると、「ポイント」が付き、評価に加える。

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、一所懸命説明するが、少しむずかしいと思ったら、質問をためらわないこと。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、どちらでもよい。
- 2 授業終了時に、次回講義のテキスト範囲を予告する。予習としてテキストを読むこと。

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。』

情報メディア論

専門教育 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。「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。

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
第15週	まとめ

成績評価方法・基準

レポート(電子メディアでの提出物を含む)・試験

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』

情報と教育

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

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 情報メディアに関する知識や技術を学ぶ上で、また教育する上で、基本となる知識を深め、情報科学の学び方や教育方法に関して、自らの考え方を確立する。また、教職課程を履修する受講生にとっては、情報と人間そして職業としての教育について十分な見識を身につけることが目標となる。

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

学期末の試験を主として評価する。講義期間中の討論への参加、レポートの提出状況やその内容も加味する。

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。』

情報学概論

専門教育 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 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。

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

『履修時に指示する』

参考書など

『講義中に適宜紹介する』

ソフトウェア基礎

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

本多 一彦

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

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

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』

情報処理演習

専門教育 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。

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』

情報と法律

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

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。

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
第5週	インターネットの問題点 ネット取引
第6週	インターネットの問題点 消費者保護
第7週	インターネットの問題点 不正アクセス
第8週	インターネットの問題点 著作権とその期間
第9週	インターネットの問題点 わいせつ物陳列罪と所持罪
第10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11週	ビジネスモデル特許
第12週	新聞と情報産業
第13週	放送と法律
第14週	インターネットと放送
第15週	裁判と情報

成績評価方法・基準

試験を中心に、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

コミュニケーション論

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

必修

江草 普二

概要 自然界の中であって、抜きでた武力も旺盛な繁殖力も持たない人類の祖先は、種の保存のために知力を発達させ、共同社会の必需品として言語を発明した。言語によってコミュニケーションは飛躍的に進化し、多様で高度な人間社会が形成された。つまり、コミュニケーションこそ人類を人類たらしめてきたものであり、人類の繁栄はその熟達と密度の上に成り立っている。

達成目標 普通に使われている「コミュニケーション」という言葉を改めて原点から見つめ直し、その実態の様々な局面を、客観的かつ文脈的に検証することで、より実践的で内実の伴ったコミュニケーション力の育成を図る。

教授計画

第1週	「序論1：コミュニケーションとは何か」 コミュニケーションの意味/目的/仕組み/種類等について概説する。
第2週	「序論2：コミュニケーション・メディア発達史(1)」 コミュニケーションを具現化するツールとしてのメディアを、歴史を重層的に辿りながら機能/仕組み/相互関係等を概説する。
第3週	「序論2：コミュニケーション・メディア発達史(2)」 第2週のおつぎ
第4週	「コミュニケーションと言語」 人類が初めて獲得したコミュニケーション・メディア、言語。その誕生の背景、進化の経緯、現在使用されている各種言語の特質を考察する。
第5週	「コミュニケーションと文字」 人類の最大の発明ともいえる文字。その登場によって人類のコミュニケーション活動は飛躍的な発展を遂げた。その功績と現況を概説する。
第6週	「図像とコミュニケーション」 人は何のために絵を描き像を刻むのか。洞窟壁画や石像からその意図を掘り出しコミュニティ社会に及ぼした影響力に考察を加える。
第7週	「美術とコミュニケーション」 何かの象徴として造られた図像が、やがて創造活動そのものに意味を見出す純粋芸術に昇華されてゆく。そのプロセスを辿り芸術の持つ価値を探る。
第8週	「印刷とコミュニケーション」 文字に続く大発明である活版印刷の登場はコミュニケーション活動に大量生産をもたらすマスコミ産業を誕生させた。その背景を俯瞰する。
第9週	「新聞とコミュニケーション」 マスコミの草分けである新聞がどのような形で誕生し大衆に欠かせない情報源としてどのように普及していったのか、その経緯を概説する。
第10週	「音楽とコミュニケーション」 人類は言語を獲得する前に聴覚情報としての音を発見し、応用を加え、やがて娯楽としての、或いは政治的ツールとしての音楽に進化させた。その足跡を追う。
第11週	「写真とコミュニケーション」 写真の発明によって人類は対象物をありのままに記録する方法を手に入れた。文字がリードしていたジャーナリズムに大変革をもたらせたその原動力を読み解く。
第12週	「映画とコミュニケーション」 静止した写真の画像を何とかして動かしたい。人類の飽くなき探求心が世紀の大発明を誕生させた。そのプロセスを追いながら先人が映画に託した真意を探る。
第13週	「放送とコミュニケーション」 電波の発見は世界を劇的に狭くした。それまでマスコミ界で派遣を握っていた新聞を急ピッチで抜き去り、新たな主演に躍り出たラジオ/テレビの足跡を追う。
第14週	「通信とコミュニケーション」 狼煙に始まった遠方との連絡手段は、電信/電話を経て今やインターネットが世界を席卷するに至っている。その長い歴史を辿りながら劇的な進化を遂げた要因を考察する。
第15週	「広告とコミュニケーション」 モノを売る、古代より行われてきた人間の根源的な行為には常に広告があった。あらゆるコミュニケーションのエキスが詰め込まれた広告を多角的に検証する。

成績評価方法・基準

定期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

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

『特になし』

参考書など

『適宜紹介』

大矢 信吾

概要 現在、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る。この演習ではCADの実習を通して図面作成の基礎を学ぶ。
 実習はJWCADの基本操作、図形の描画と寸法の入力、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う。

達成目標 製図の基本とソフトウェア (jwcad) の操作法を学び、図面作成の基本技術を修得する。また、情報メディア分野 (例えば、2次元CGや3Dプリンターによる立体物の作成) へと発展できるようにする。

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：建物敷地の製図
第8週	製図の実践：壁、間取りの製図
第9週	製図の実践：畳、床等の製図
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：建物の環境を整備する
第12週	製図の実践；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

課題の提出状況で評価する。また、発展課題を課すことがある。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回CAD実習を行い課題こなす。講義内容は系統的に進むので、やむを得ない事情を除き遅刻や欠席はしないように。次の授業の前までに欠席した分の課題のフォローを受けにくること。また、オープン実習を活用し、技術修得に励んで欲しい。

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』

映像制作論

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

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
- (2)コミュニケーションメディアとしての映像の機能を理解する
- (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 グループでアイスブレイク(自己紹介・他己紹介)を行いつつ、コミュニケーションの性質と目的について確認する。その上で、今日の情報環境における映像メディアの多様な位置付けを理解し、本授業で取り扱う映像制作論の概要を確認する。
第2週	講義(1) 映像制作の基本的なワークフロー(プリプロダクション/プロダクション/ポストプロダクション)を確認する。そのうえで、構想・撮影・編集といった各工程での行為がコミュニケーションにおいてどのような役割を担うのかを、実際の映像表現の事例を検討しながら考察する。
第3週	演習(1) ビデオカメラとPCによる制作を実践する。提示された課題にグループで取り組み、撮影・編集・書き出しの工程を実際に体験する。その際、デジタルビデオカメラに特有の設定や撮影データの管理の仕方を身につける。
第4週	講義(2) 撮影技法の基礎を理解する。構図、ライティング、カメラワーク、録音などの映像撮影に関わる基本的なテクニックについて学ぶ。また撮影前にどのような準備が必要となるかをいくつかの事例ごとに検討する。
第5週	講義(3) 編集技法の基礎を理解する。ノンリニア編集の基本的な操作を身につけつつ、ショットとショットの関係(グラフィック上の関係、リズム上の関係、空間的關係、時間的關係)について学ぶ。
第6週	演習(2) 提示された制作課題にグループで取り組む。ここでは制作プランの組み立てから始め、撮影・編集・書き出しまで行う。
第7週	講義(4) 演習(2)で制作した映像をプレビューし、全員で意見交換を行う。そこから、目標とする映像表現とそれを実践するための方法論について考察する。
第8週	演習(3) 最終課題の制作プランをグループで作成し、報告する。
第9週	演習(4) 演習(3)で作成したプランに基づき、グループで制作を行う。
第10週	演習(5) 全グループで中間報告を行い、引き続き各グループで制作を行う。
第11週	演習(6) 演習(5)に引き続き、各グループで制作を行う。
第12週	演習(7) 演習(6)に引き続き、各グループで制作を行う。
第13週	演習(8) 全グループで中間報告を行い、各グループで編集・書き出しの仕上げを行う。
第14週	演習(9) 作品発表と講評。
第15週	講義(5) 今日の情報環境におけるイメージと想像力の役割をあらためて考察しつつ、さまざまな方法論のあり方を検討する。

成績評価方法・基準

授業への参加状況(20%)、グループ課題(映像作品)の内容(40%)、最終レポート(40%)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を使用し、編集は学内のiMacとiMovieを用いた作業を想定している。ただし、イヤフォンまたはヘッドフォンを各自用意すること。
また、制作にあたっては、授業時間外での作業が必要になる可能性も考慮すること。

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『新版映像制作ハンドブック』玄光社 2014 978-4768305386

ブランド論

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

栗林 芳彦

概要 ブランドに関する知識は、マーケティングおよびマーケティングコミュニケーションを実施するうえで必要不可欠である。本講義では、ブランドについての基礎的な知識の取得を目指す。ブランドとはなにか、ブランドの価値とはどんなものか、ブランドを構築するにはなにかが必要か、またブランドを確立するためのコミュニケーションとはどんなものかを学ぶ。

達成目標

- ・ブランドに関する基礎的な知識を得る。
- ・自分の身の回りのブランドについて、その価値と戦略を読む能力を獲得する。
- ・ブランド確立のための手法について理解する。

教授計画

第1週	ブランドとはなにか ・ブランドの定義 ・ブランドはなぜ重要か
第2週	ブランドはどうやって生まれるのか ・ブランドが確立するメカニズム ・ブランドポイントによる説明
第3週	ブランド要素 ・ネーミング、ロゴ ・ブランドのタイプ
第4週	ブランドの特徴(1) ・ブランド・エクイティ(1) ・ブランド認知、ブランド・ロイヤルティ、ブランド連想
第5週	ブランドの特徴(2) ・ブランド・エクイティ(2) ・知覚品質、心理的報酬、ブランドプロミス
第6週	企業経営とブランド価値 ・経営戦略とブランド ・House of BrandとBranded House
第7週	ブランドを評価する ・ブランドの価値を測定する ・企業のブランドポートフォリオ戦略
第8週	ブランドを作る ・ブランド体験をデザインする ・スターバックスのケース
第9週	ブランドとの接点を管理する ・ブランド構築のためのIMC ・ダイレクトマーケティングの可能性
第10週	ブランドを構築する ・ラインエクステンションとブランドエクステンション ・ビジネスドメインとブランドプロミス
第11週	ブランド戦略 ・ブランド戦略の構成要素 ・ブランド・ステートメント
第12週	ブランドマネジメント ・ブランドにはメンテナンスが必要 ・マーケットの状況変化によるポジショニングの変更
第13週	ブランディング・コミュニケーション ・ブランドを作るためのコミュニケーションとは ・広告の持つ役割
第14週	インターナル(社内)ブランディング ・インターナルブランディングはなぜ必要か ・インターナルブランディングの手法
第15週	まとめと復習

成績評価方法・基準

定期試験の結果で評価します。持ち込みなし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

・「マーケティング概論」を履修していること。

テキスト

『使用しない』

参考書など

『適宜、指示します。』

オーラルコミュニケーション演習

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 演習

選択

稲葉 寿美

概要 「言葉」を使うだけではなく、ビジネスシーンなどにおいてコミュニケーションをスムーズにとる「会話」としての日本語を学ぶ。

達成目標 会話、スピーチを初め、あらゆるオーラルコミュニケーションの表現力、説得力を高める。

教授計画

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

成績評価方法・基準

授業への参加状況、態度、テスト

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義のあと実践を行う

テキスト

『「魅せる話し方」(講師作成の冊子を使用)』

参考書など

『授業中に適宜指示。』

リスクマネジメント

専門教育 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。
- ・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。

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。』

ソーシャルネットワーク論

専門教育 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択

井上 治子

概要 社会には従来からテレビ・新聞等のマスメディア、電話等のパーソナルメディア、コンビニのPOSシステム等企業系の情報網など、多様な情報ネットワークがあった。また交通網も諸社会間をつなぐネットワークとして機能してきた。これらに加え登場したネットワークであるインターネット、中でもSNS（ソーシャルネットワークサービス）は今のような社会変化をもたらしているのか。遊びだけでないその影響力を考察する。

達成目標 インターネットの普及とソーシャルネットワークの浸透により、現在引き起こされつつある社会変化について、今時分たちが置かれている状況を、客観的にあるいは俯瞰的に理解する視点を獲得する。

教授計画

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

成績評価方法・基準

- 1 基本的には、定期試験の結果により評価する。記述式試験でテキストと自筆ノートの持込可。
- 2 講義中に、受講生の見解・意見を聞くことがある。ここで、積極的に応えてくれると、「ポイント」が付き、評価に加える。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・資料としてインターネット上の画像や映像を随時参照する。指示した作業を実行すること。
- ・授業終了時に次回授業の範囲を予告し、予習内容を指示する。指示した作業を実行すること。

テキスト

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

参考書など

デジタルサウンド入門

専門教育 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. 音についての基礎知識を理解する。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。
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。

教授計画

第1週	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。Sound Engine Freeを用いて波形の観察。波形をWordに貼り付ける。Snipping Toolの使い方。
第3週	音の加工。Sound Engine Free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。波形編集ソフトAudacityを用いた音の編集。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	音色と周波数成分。周波数成分を変化させて、音色の編集を行う。倍音合成ソフトEsynthの利用。周期音と非周期音を作ってみる。
第7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8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9週	音楽制作ソフトによる簡易作曲。Music Creator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10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。Music Creator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11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12週	FSXsetの利用。MIDIに定義されているFSXsetにある、様々な音色を体験する。余裕があれば、FSXset (TTS-1)と他のプラグインシンセの併用も。
第13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14週	期末課題(2)。
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。』

デジタルアート入門

専門教育 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択

松原 友子

概要 まず、配色の効果と仕組みを理解する。次に、Photoshopを通じて、デジタル画像の基本概念、処理方法および作成方法を学ぶ。さらに、デジタル画像を扱うのに必要な周辺機器の取り扱い方を習得する。

達成目標 ポストカード、ポスターやWebサイト用のグラフィックなどのオリジナル作品が作成できるレベルの技術を習得してほしい。

教授計画

第1週	配色の基礎 色立体、三属性、五役色
第2週	画像入力 デジタルカメラで撮影した画像の転送、画像サイズ、ファイル形式
第3週	Photoshop実習<1> 選択範囲をマスターする
第4週	Photoshop実習<2> 画像を挿入したカレンダーの作成
第5週	Photoshop実習<3> 色の設定と描画の操作
第6週	Photoshop実習<4> レイヤー操作
第7週	Photoshop実習<5> 文字とパス、シェイプ
第8週	Photoshop実習<6> グラデーションとパターン
第9週	Photoshop実習<7> マスクと切り抜き、フィルタ
第10週	Photoshop実習<7> 作画の技法、色補正
第11週	Photoshop実習<8> 写真の修整
第12週	Photoshop実習<9> 写真の加工
第13週	Photoshop実習<10> 画像の合成
第14週	Photoshop実習<11> グラフィックデザイン
第15週	Photoshop実習<11> 【総合課題】 間違い探しカードの作成

成績評価方法・基準

課題の内容と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

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

柘植ヒロポン, 上原ゼンジ, 吉田浩章, 大西すみこ, 坂本可南子 著 『世界一わかりやすいPhotoshop 操作とデザインの教科書』 技術評論社 978-4-7741-6259-1

参考書など

『なし』

デジタルアート入門

専門教育 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。デジタル写真の基本原理及び基本テクニックを紹介する。

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。

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
第3週	画像の圧縮とファイルの形式
第4週	カラー画像の仕組み
第5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6週	Photoshopによる画像処理の実習
第7週	選択範囲の作成とぼかし
第8週	画像処理、フィルタ
第9週	画像合成、レイヤー
第10週	フォトレタッチ、色調補正
第11週	調整レイヤー、色調補正
第12週	チャンネル：選択範囲の修正など
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』

マーケティング概論

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

栗林 芳彦

概要 マーケティングとは、「モノを売る」ための考え方、技術である。マーケティングについて、基本的な考え方から最近のトレンドまでを概観し、マーケティング戦略を立案するために必要な基礎的な知識の習得を目指す。予備的な知識のないものを対象とし、ダイレクト・マーケティング、インターネットやモバイルを活用したオンラインマーケティングなどの新しい手法についても学ぶ。

達成目標

- ・マーケティングに関する基礎的な知識を獲得する。
- ・様々なマーケティング手法について初歩的な知識を得る。
- ・インターネット時代のマーケティングについて知見を蓄える。

教授計画

第1週	「マーケティング」とはなにか ・マーケティングの定義
第2週	「環境分析」について ・環境分析の重要性 ・環境分析と戦略
第3週	「調査」について ・調査の種類 ・調査計画の策定
第4週	「消費者」について ・人はなぜ物を買うのか ・マズローの欲求5段階説
第5週	「ターゲット市場の選定」について ・セグメンテーション、ターゲティング、ポジショニング
第6週	「製品」について(1) ・製品とはなにか ・製品開発
第7週	「製品」について(2) ・プロダクト・ライフ・サイクル ・ポジショニング
第8週	「市場」について ・マーケットシェアと企業の戦略 ・プロダクト・ポートフォリオ・マネジメント
第9週	「ブランド」について ・ブランドとは何か ・ブランドはなぜ重要か
第10週	「価格」について ・価格はどうか決める ・価格戦略
第11週	「流通」について ・流通の幅と長さ ・流通戦略
第12週	「プロモーション」について ・プロモーションの種類と特徴
第13週	「サービス業のマーケティング」について ・パッケージ製品との違い ・サービスマーケティングの6P
第14週	「インターネットとマーケティング」について ・消費者の購買行動の変化 ・SNS、バズマーケティング
第15週	まとめと復習

成績評価方法・基準

定期試験で評価します。持ち込みなし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

受身ではなく、積極的な参加を望みます。

テキスト

『特になし』

参考書など

『講義中に指示します』

概要 マスメディアを通して、目に触れ耳にする英語を学ぶ。インターネットを介して発信される様々なジャンルの最新の記事やニュース、話題のコマーシャル、映画、音楽、ドラマなどを選び、現代社会の時事、刻々と変化する世界の動き、英語圏の文化、興味、関心を英語で理解する力を養う。併せて、インターネット上に頻出の語彙や表現を学習する。

達成目標 マスメディア独特の表現や語彙を習得することで、英語を道具に、欲しい情報を様々なメディアから円滑に入手するスキルを養う。また、日常的に英語のメディアに触れる習慣を身に付け、生涯教育として英語を独学していく方法を体得する。

教授計画

第1週	Introduction, Reading a newspaper article on a familiar topic I
第2週	Reading a newspaper article on a familiar topic II, Vocabulary List 1
第3週	Guidance on Electronic Extensive Reading
第4週	Reading an online article on a biographical story, Vocabulary List 2
第5週	Listening to a TED presentation, Vocabulary List 3
第6週	Watching an interview with a famous person, Vocabulary List 4
第7週	Scanning for specific information with world news, Vocabulary List 5
第8週	Guessing a topic from two different articles, Vocabulary List 6
第9週	Reading YouTube comments, Vocabulary List 7
第10週	Creating advertisement words, Vocabulary List 8
第11週	Guessing words in lyrics from context, Vocabulary List 9
第12週	Sorting opinions: Pros, Cons, or Neutral?, Vocabulary List 10
第13週	Constructing a story through listening, Vocabulary List 11
第14週	Acting out a sitcom scene
第15週	Final Project: Presentation on the news of your choice

成績評価方法・基準

毎回のクラスパフォーマンス(30%)、語彙テスト(30%)、電子多読(20%)、プレゼンテーション(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(遅刻、居眠り、私語も1点)、3. 欠席 = 0点。定期試験なし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業は一方的な講義ではなく、インタラクティブに行われる。従って、積極的な取り組みが評価上最重視される。また、クラスのウェブサイトにはアップされる課題を適切にこなし、授業外での学習習慣を身に付けることが求められる。授業には毎回iPadを持ってこよう。

テキスト

『毎回、ハンドアウトを用意する。』

参考書など

平井正郎 『新聞英語の読解ストラテジー』英潮社 2001 9784268003423、山崎達朗, Stella M. Yamazaki 『What's on Japan 1-7』金星堂 2006-2013 4764739534他、『英字新聞 Catch a Wave』浜島書店

概要 前期に続けて、さらにマスメディアの英語に触れていく。インターネットを介して発信される様々なジャンルの最新の記事やニュース、話題のコマーシャル、映画、音楽、ドラマなどを選び、現代社会の時事、刻々と変化する世界の動き、英語圏の文化、興味、関心を英語で理解する力を養う。併せて、膨大なデータベースを元に作成された頻出語彙リストAWLを継続的に学習していく。

達成目標 マスメディア独特の表現や語彙を習得することで、英語を道具に、欲しい情報を様々なメディアから円滑に入手するスキルを養う。また、日常的に英語のメディアに触れる習慣を身に付け、生涯教育として英語を独学していく方法を体得する。

教授計画

第1週	Introduction, Reading a newspaper article on a familiar topic I
第2週	Reading a newspaper article on a familiar topic II
第3週	Guidance on Electronic Extensive Reading and the Academic Word List (AWL)
第4週	Understanding a news program structure, AWL 1.1
第5週	Listening to a TED presentation, AWL 1.2
第6週	Getting familiar with a reality TV show, AWL 1.3
第7週	Watching a reality TV show, AWL 1.4
第8週	Reading YouTube comments, AWL 1.5
第9週	Creating advertisement words, AWL 1.6
第10週	Sorting opinion: Pros, Cons, or Neutral?, AWL 2.1
第11週	Constructing a story through listening, AWL 2.2
第12週	Exchanging information on a common theme, AWL 2.3
第13週	Viewing the characteristics of blurbs, AWL 2.4
第14週	Writing a blurb, AWL 2.5
第15週	Final Project: Presentation on the News of Your Choice

成績評価方法・基準

クラスパフォーマンス(30%)、語彙テスト(20%)、語彙学習(10%)、電子多読(20%)、プレゼンテーション(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(遅刻、居眠り、私語も1点)、3. 欠席=0点。定期試験なし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業は一方的な講義ではなく、インタラクティブに行われる。従って、積極的な取り組みが評価上最重視される。また、クラスのウェブサイトにはアップされる課題を適切にこなし、授業外での学習習慣を身に付けることが求められる。授業には毎回iPadを持ってこよう。

テキスト

『毎回、ハンドアウトを用意する。』

参考書など

平井正郎 『新聞英語の読解ストラテジー』英潮社 2001 9784268003423、山崎達朗, Stella M. Yamazaki 『What's on Japan 1-7』金星堂 2006-2013 4764739534他、 『英字新聞 Catch a Wave』浜島書店

文章作成演習

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

選択

落合 洋文

概要 この授業では、簡潔でわかりやすい説明文の書き方を学びます。日本語力 ・ で学んだ文章作成法の上に、より高度なテクニックを付加し、実践的な文章作成能力を養います。

達成目標 第1に、説明文の3つの基本型を理解し、簡潔な文章で表現できるようにするのが目標です（第1回～9回）。第2に、その応用として、読者を引きつけ、おもしろいと思わせる書き方の技術を身につけます（第10回～15回）。

教授計画

第1週	文章デッサン1；絵画に描かれた情景を文章で表現する
第2週	文章デッサン2；物を文章で表現する その1 靴、カバン
第3週	文章デッサン3；物を文章で表現する その2 自転車、2穴パンチ
第4週	説明文の基本型1（図表から傾向を読み取る）その1 週間天気予報を見て
第5週	説明文の基本型1（図表から傾向を読み取る）その2 マラソンの世界記録の推移を説明する
第6週	説明文の基本型2（データから論点を抽出し、主張を展開する）その1 治験データを説明する
第7週	説明文の基本型2（データから論点を抽出し、主張を展開する）その2 幸福度とGDPの関係
第8週	説明文の基本型3（動きやしくみを説明する）その1 大気循環とヒートアイランド
第9週	説明文の基本型3（動きやしくみを説明する）その2 エアコンのしくみ
第10週	応用例1（背景情報を活用する）；一夫多妻の理由は？
第11週	応用例2（印象的なエピソードが話に生命を吹き込む）；夕日はなぜ赤い？ など
第12週	応用例3（比喻と比較が想像力を刺激する）；太陽が大人の背丈くらいの大きさだとすると、地球は？
第13週	応用例4（ガッテン！と言わせる書き方とは）；池の水が上のほうから氷りはじめる理由を説明する
第14週	推敲の方法；文章を推敲する際の要点と要領を学ぶ
第15週	読者に合った表現を選ぶ；新聞記事を小学生向けに書き直す

成績評価方法・基準

毎回、課題を解いて提出してもらいます。10回以上提出すれば合格です。そのうえで内容によって評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業では毎回、最初に書き方を説明し、それに従って各自で文章を書いてもらいます。書いた文章はその場で添削します。また類題を課題として出しますので、それを解いて提出してください。1人ひとり添削して返すとともに、次の授業の時に講評します。

テキスト

落合洋文 著 『サイエンス・ライティング練習帳』ナカニシヤ出版 2010年 ISBN978-4-7795-0495-2

参考書など

『適宜指示します。』

文章作成演習

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習 選択

小林 あづみ

概要 本科目では、より実践的な文章作成を扱う予定である。具体的には敬語、ビジネス文書を中心に学ぶ。また、時事問題への意見文の作成も予定している。

達成目標 敬語やビジネス文書などの常識を知り、その場に応じてふさわしい表現ができるようにする。

教授計画

第1週	演習の進め方について説明
第2週	敬語表現とはなにか
第3週	尊敬語について
第4週	謙譲語・丁寧語について
第5週	敬語の誤用について
第6週	接遇表現について
第7週	敬語表現のまとめ
第8週	時事問題の提示（教育問題を中心に）
第9週	前講の時事問題への意見文の作成
第10週	時事問題の提示（労働問題を中心に）
第11週	前講の時事問題への意見文の作成
第12週	時事問題の提示（科学・情報問題を中心に）
第13週	前講の時事問題への意見文の作成
第14週	時事問題に対する意見文のまとめ
第15週	全体のまとめ

成績評価方法・基準

提出された文章と授業態度で評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

文章表現は、最初は誰もが得意ではない。この授業で毎回チャレンジすることによって成長するのだという明確な意欲をもって、授業に臨んで欲しい。なお、教材の開発や受講生の希望により演習内容が変化する場合があること、テキスト類に関しては講義中に別途指示すること等の可能性を予め理解したうえで受講して欲しい。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

情報メディア学入門

専門教育 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 情報メディア学科所属の教員が、交代でそれぞれの担当授業や専門分野から選んだ情報メディア学のトピックスを講義する。また、情報メディア学の学習に必要な入門的な演習を行う。この講義を通して、情報メディアの学問領域の幅広さとおもしろさを体感する。

達成目標 本講義は、情報メディア学の全体像を理解することを第1の目的とする。また、これから深く学んでいく情報メディア学について広い視野と興味、そして、本学で学びたい情報メディア学の分野についての認識を持ってもらうことが目的である。目標達成のためには、毎回の積極的参加が重要である。

教授計画

第1週	「情報モラル」 SNSの活用に関する違法行為（威力業務妨害、名誉毀損など）やネット依存など、インターネットの活用に関する身近な問題を取り上げ、情報モラルの重要性を説明する。（山住）
第2週	「コンピュータグラフィックス入門」 CGの歴史、現状、デジタル画像、CGシステムの構成、CGの応用分野、CGの仕事に必要な基礎知識や、どのような人材が求められているかを概説する。（周）
第3週	「iPad演習」iPadの起動と初期設定、無線LAN接続、アプリケーションのダウンロードとインストールを行う。（本多）
第4週	「情報検索の仕方」日経BPのオンラインシステムを使って、電子ジャーナルの検索方法を体験する。（松原）
第5週	「マーケティング」マーケティングは物を売るための方法論であるが、その考え方は他の分野や人生の様々な局面で応用が利く。マーケティングを応用し戦略的に物事を考えることを学ぶ。（栗林）
第6週	「ICTの過去・現在・未来」コンピュータ発達の歴史を振り返りながら、タブレット端末登場の必然性とその創造的活用法の提案を行う。（森）
第7週	「DTM & サウンド制作」コンピュータを使った音楽制作について、デモを交えて紹介する。また、オリジナル楽曲の制作の一部を実習形式で体験する。（吉田）
第8週	「プログラミングの楽しみ」ビジュアルプログラミング言語 Scratch によるCGアニメーションを制作する。プログラムの構造化とアニメーションの仕組みについて学ぶ。（小橋）
第9週	「eポートフォリオ」iPadを使った大学での学習成果を蓄積するeポートフォリオについて解説する。（長谷川）
第10週	「タブレット端末によるビジュアルプログラミング」プログラムをテキストで記述するのではなく、視覚的な操作でプログラミングするビジュアルプログラミングを、タブレット端末上でアプリのインストールから活用まで学ぶ。（森、田近）
第11週	「スポーツと情報」スポーツの世界にも人が得ることのできる情報は多々存在する。スポーツという視点から、様々な情報を紹介する。（関）
第12週	「映像／画像の現在・過去・未来」映像コンテンツ制作において、幅広い知識を持つことは重要です。この回では、映像の歴史を創世記も含め振り返り、近い将来の映像メディアを考えます。（大矢）
第13週	「ヒトのための情報メディア」情報メディアの機器は、ヒトのために作られています。ヒトを中心に情報メディアを考えます。（横田）
第14週	「現代視覚文化を読む」オタク系と括られることの多いまんが、アニメ、ゲーム、ニコ動などの視覚文化の動向について、具体例に基づき読み解く。（田川）
第15週	「マスコミ産業概観」情報メディア分野の代表的マーケットであるマスコミ産業（放送／新聞／出版／エンタテインメント）の現況を概説し、今後の課題を考察する。（江草）

成績評価方法・基準

毎回の小レポートまたは演習等への参加成果を評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

この回は、3クラスに分けて3回実施予定。都合によって日程が変更になることがあるので、掲示などで確認すること。毎回出席し、課題等に取り組むことが必要。

テキスト

『統一テキストはない。』

参考書など

『授業中に適宜指示する。』

情報メディア学演習

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位

演習

必修

本多 一彦

概要 情報学概論などの講義と相補的に、コンピュータやその関連機器を実際に触れ操作し、メディア情報を生成、伝達、変換、利用するための基礎的な素養を養う。グループ作業の仕方や具体的なレポート作成方法もテーマに即して学習する。

達成目標 手や体を使い体験的に学習する能力を情報メディアの分野でも発揮できるようにする。またグループ作業を円滑に行うことや、わかりやすいレポートを作成するための工夫を身につける。

教授計画

第1週	ガイダンス、グループ分け
第2週	テーマ1（本多一彦）プログラミング・オン・モバイル1：モバイル機器でのプログラミング法について理解し実践する
第3週	テーマ1（本多一彦）プログラミング・オン・モバイル2：タッチや各種センサーの制御について理解する
第4週	テーマ1（本多一彦）プログラミング・オン・モバイル3：レポートの作成を行う
第5週	テーマ2（大矢信吾）iPadによる無線LANの電波地図作り1：iPadの無線LAN接続機能を使い、学内の電波強度を調査測定しデータを収集する
第6週	テーマ2（大矢信吾）iPadによる無線LANの電波地図作り2：iPadの無線LAN接続機能を使い、学内の電波強度を調査測定しデータを収集する
第7週	テーマ2（大矢信吾）iPadによる無線LANの電波地図作り3：過去2週間に渡り調査し得られたデータをもとに、学内の無線LAN電波マップ及び実験レポートを作成する
第8週	テーマ3（小橋一秀）クラウドの活用とグループワーク1：5～6名でチーム編成。各自でGoogle DriveのサービスIDを作成する。チーム毎にテーマに応じてWebで情報を収集し、Web上のシートにまとめる。
第9週	テーマ3（小橋一秀）クラウドの活用とグループワーク2：4～5名でチーム編成。各自でPreziのサービスIDを作成する。プレゼンテーションのテーマをチームごと決め、Webで情報を収集し、Web上にPreziとしてまとめる。
第10週	テーマ3（小橋一秀）クラウドの活用とグループワーク3：10～名でチーム編成。複数台のiPadを活用してアニメーションを制作する。撮影した素材をGoogleDriveで共有し、コマ撮りアニメーションとして鑑賞する。
第11週	テーマ4（横田正恵）地域の情報メディア企業を知る1：この地域の情報メディアに関する企業を調べ、その特徴を理解しよう。企業見学に向けた準備をしよう。
第12週	テーマ4（横田正恵）地域の情報メディア企業を知る2：情報メディアに関する企業を見学し、企業の業務やそこで働くことを考える
第13週	テーマ4（横田正恵）地域の情報メディア企業を知る3：企業見学の報告書を作成する。将来、社会で働くために準備していく事柄を考察する。
第14週	レポートの発表と評価（1） テーマ1、テーマ2
第15週	レポートの発表と評価（2） テーマ3、テーマ4

成績評価方法・基準

テーマごとにレポートで評価を行う。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

テーマ1から4までの履修の順番はグループによって異なる。具体的な履修方法は第1週のガイダンスで説明するので必ず出席すること。また演習の注意事項については特に集中して理解し、演習に臨むこと。

テキスト

『なし』

参考書など

『名古屋文理大学ワークブック』

情報フロンティア

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位

講義

必修

大矢 信吾

概要 情報関連の多くの分野には『フロンティア領域』と呼ばれる最先端の領域があります。本科目では、この領域の研究、技術、応用などを各分野の専門の先生によりオムニバス形式で紹介・解説します。『フロンティア領域』の知識を得ることは、自分の将来を見据えたり、専門演習を決める上できわめて重要です。

達成目標 専門分野の現在・過去・未来を常に考える習慣を身につけます。更に、情報メディア学科において自分が進むべき『専門演習』が的確に選択できるようになることも目標とします。

教授計画

第1週	山住 富也 「コンピュータウィルスの脅威」 コンピュータウィルスは1980年代から登場し、現在も新しい種類が出現しています。中には犯罪を目的として意図的に拡散されることもあります。感染し被害を被らないようにするために、ウィルスに関する知識と具体的な防御策を知っておきましょう。
第2週	周 欣欣 「CG業界の動向」 3DCGの広告業界での利用現状、CG業界の動向、CGの国際会議SIGGRAPHの受賞作品などを紹介する。
第3週	江草普二 「ネット広告のビジネスモデル」 かつて主流を占めたマスメディア広告が陰りを見せ、代ってネット広告の成長が著しい。その歴史的背景とビジネスモデルの革新性を概説する。
第4週	吉田 友敬 「リズムと同調」 リズム現象における同調について現象の普遍性や不思議さ、発生のメカニズムなどを考えます。心理的な考察や最近の自然科学、脳科学の知見を織り交ぜ解説します。
第5週	小橋 一秀 「ゲームプログラミング最前線」 ゲーム開発の先端領域を紹介する。ゲームAI・物理シミュレーション・リアルタイムCG・インタフェースなど、ゲーム周辺技術について概説する。
第6週	栗林芳彦 「インターネットマーケティング」 インターネット上でのマーケティングは日々進化している。ネット上で物を売るためのテクニックがどのような仕組みでできているのかを学ぶ。
第7週	田川隆博 「情報検索における社会的行為の変容」 いまや情報を手に入れるには、まず検索を行う。その検索のあり方がわれわれの行為や意識をどのように変え、今後どうなっていくのかについて解説する。
第8週	長谷川 聡 「モバイル情報メディアと立体映像の人間工学」 ケータイ・iPhoneなどモバイル端末の利用性、および立体映像などの新しい映像メディアの人体への影響に関する最新の研究を紹介する。
第9週	関 豪 「動作解析の現状について」 スポーツや運動における動作を測定し解析することが、昔と比べ現在は比較的容易になりました。さまざまな動作解析の方法、またどのような機器を使用するのかを紹介します。
第10週	松原 友子 「医用画像診断における画像処理の有用性」 臨床現場で用いられている、医師にとって見やすい画像の作成や定量的な解析の方法などの画像処理の手法とその有用性について紹介する。
第11週	本多 一彦 「情報機器を材料として見てみよう」 情報機器で用いられている材料の構造や機能についてコンピュータを用いて解説します。
第12週	横田正恵 「ヒューマン・オリエンテッドな情報メディア」 PCモニターも音楽CDも、全て私達人間のために、ヒトの特性に基づいて作られています。ヒトをベースにした技術の話をしめます。
第13週	大矢 信吾 「見えないものを観察する映像の最先端」 私たちが普段目にするような写真から最新のデジタル写真映像事情、肉眼では決して見ることでできないものを知るための最先端科学分野での映像・画像について解説します。
第14週	森 博 「ICT(情報通信技術)の過去・現在・未来」 コンピュータ登場から、現在までのICTの変遷と進化の過程を俯瞰的に考察し、未来へ向かっての方向と可能性を考える。
第15週	田近一郎 「巨大データの山から宝物を掘り出そう！データサイエンス入門」 推定数千億ページものWWWから情報を見つける検索エンジンをはじめとして最新のデータサイエンスについて紹介する。

成績評価方法・基準

各担当者の評価を総合して行います。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

オムニバス形式で実施され、毎回課題等があります。また、講義順等を変更することがあります。

テキスト

『担当者が指示します』

参考書など

『担当者が授業の中で紹介します』

基本情報技術

専門教育 情報メディア学科

1年 前期集中 2単位 講義 選択

本多 一彦

概要 情報処理技術者として、情報技術全般に関する基礎的な知識を活用し、システム開発プロジェクトの一員として貢献できる基礎知識を持って、情報システム開発においてプログラムの設計・開発ができる程度の知識と技能を目指す。通常授業とは別にガイダンスを行って受講生を募集し、集中講義を行って教授する他 e-Learningによる自学自習と教員からのオンラインでの指導を行う。

達成目標 基本情報技術者試験（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。

教授計画

第1週	基礎理論（1）：基数法と基数の変換法について学ぶ
第2週	基礎理論（2）：論理演算を学び論理回路の仕組みを理解する
第3週	基礎理論（3）：確立・統計に関する理論を学ぶ
第4週	アルゴリズムとプログラミング（1）：データ構造を理解する
第5週	アルゴリズムとプログラミング（2）：具体的なアルゴリズムに触れる
第6週	アルゴリズムとプログラミング（3）：プログラムのコーディング法について学ぶ
第7週	コンピュータ構成要素：コンピュータの5大装置を理解する
第8週	システム構成要素：システム構成の違いと特徴について学び、その評価方法についても習熟する
第9週	ソフトウェア：基本ソフトウェアの構成ならびに言語処理プログラムの働きについて学ぶ
第10週	データベース：データベースのモデルについて学び、またその制御言語の利用に習熟する
第11週	ネットワーク：通信プロトコル、データ伝送と伝送制御などネットワークの基礎を学ぶ
第12週	セキュリティ：暗号化や認証の技術について学び、セキュリティ対策について考える
第13週	システム開発：システムの開発方法やその管理について学ぶ
第14週	経営戦略：経営戦略のための業務改善と分析法について学ぶ
第15週	企業活動のための知識：企業会計と関連法規などについて学ぶ

成績評価方法・基準

講義中の質疑応答ならびに小テストによって評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ガイダンス時にテキストを紹介するので、十分に予習をして講義に臨むこと。

テキスト

『集中講義のガイダンスで紹介する』

参考書など

『なし』

インターンシップ

専門教育 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、大学で学ぶべきことを再確認すること。

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 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習 必修

井上 治子

概要 「ニュース時事能力検定」公式テキストを使いながら、ニュースを理解するための知識を解説する。また、刻々伝えられる今のニュースの中から各自関心あるテーマに関連したニュースをインターネットで調べ報告とディスカッションを行い、理解を深める。

達成目標

1. 新聞・テレビ・インターネット等で伝えられるニュース報道を理解できるようになることをめざす。
2. ニュース検定2級以上合格を目標とする。
3. 自分が関心を持ったニュースについて継続的に調べ、自分なりの意見を持てるようにする。

教授計画

第1週	自己紹介、および、ゼミの進め方について。 各自関心あるテーマについて検討。
第2週	現政権の主要政策
第3週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第4週	地方自治の制度と課題について
第5週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第6週	日米関係について
第7週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第8週	安全保障と自衛隊の関係
第9週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第10週	領土問題の現状と方向性
第11週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第12週	ユーロ圏危機とグローバル経済
第13週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第14週	日本経済の現状
第15週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とコメント。

成績評価方法・基準

練習問題への取り組みやディスカッションでの発言など、参加姿勢により評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ニュースの解説・練習問題と各自関心あるニュースの報告を交互に行う。普段からニュースを読んだり見たりしておくよう心がけること。

テキスト

日本ニュース時事能力検定協会『ニュース検定公式テキスト2015』毎日新聞社 2015

参考書など

『報道各社のWebサイト等』

専門演習

専門教育 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。

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

期末レポート

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義だけでなく、学生にも発表を求める。

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 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画像制作の基礎的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（身近な人を撮影）
第3週	Photoshopの基礎（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	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。

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

上田 晃司【著】『写真がもっと上手くなるデジタル一眼撮影テクニック事典101』インプレス 2012 9784844331636、『その他授業内で紹介します』

専門演習

専門教育 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。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。

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 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級に合格できる。

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	Javaプログラミングのための環境構築
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

堂田津耶乃 『見てわかるUnityゲーム制作超入門』 秀和システム 9784798038490

参考書など

『授業中に適宜指示する』

専門演習

専門教育 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、すべてのプログラムに共通する、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。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。

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 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なども活用する。やりたいことを追求する姿勢を身につけ、各自の研究テーマの深化を図る。

教授計画

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

成績評価方法・基準

積極的に何でもやってみる態度、実現に向けての努力を評価

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

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

テキスト

『資料や文献は適宜収集する』

参考書など

『適宜指示する』

専門演習

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習 必修

松原 友子

概要 Macintoshの基本的な操作方法と付属ソフトのiPhoto、iWeb、iMovieの使い方を解説する。また、学外にて写真撮影の実習を行い、撮影した写真を使って画像処理を体験する。

達成目標 Macintoshの付属ソフトを用いた写真入りの作品作りを通じて、効果的な画像処理の手法を習得することを目指す。

教授計画

第1週	Macintosh<1> Macintoshの基礎知識, PhotoBooth, iMovie
第2週	Macintosh<2> iPhoto
第3週	Macintosh<3> iWeb
第4週	画素数と画質
第5週	Photoshop で Fake Image ミニチュア写真
第6週	写真撮影<1> 稲沢公園 SDカードのデータ転送
第7週	撮影した写真を使って<1> Flashアニメーションの作成
第8週	写真撮影<2> 性海寺
第9週	撮影した写真を使って<2> 印刷 (L版からB2まで)
第10週	撮影した写真を使って<3> iPhoto, iMovie, iWebのいずれかを使った作品 ~ テーマ決め ~
第11週	撮影した写真を使って<4> iPhoto, iMovie, iWebのいずれかを使った作品 ~ 制作 ~
第12週	撮影した写真を使って<5> iPhoto, iMovie, iWebのいずれかを使った作品 ~ 完成 ~
第13週	撮影した写真を使って<6> 作品発表会
第14週	Photoshopを使った画像処理
第15週	Excel VBAで画像処理プログラミング

成績評価方法・基準

課題の内容と提出状況で総合的に評価する。
写真コンテストには全員応募する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間出席し、真面目に参加すること。
資料はオンライン上で配布する。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

専門演習

専門教育 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『デジタル映像・画像コンテンツ制作研究』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・編集の実践について学ぶ。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、「デジタル写真」、「デジタル動画」、「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
第3週	デジタル写真の基礎(2): ブログへのアップロード、写真解像度自由自在
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)
第5週	デジタル写真術(4): プリント技法
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
第8週	デジタル動画の基礎(2): 企画立案、絵コンテ制作
第9週	デジタル動画の基礎(3): 撮影
第10週	デジタル動画の基礎(4): 編集
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
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 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習 必修

横田 正恵

概要 『見ることの情報学』をテーマに、研究に向けた学習を行う。専門演習IおよびIIでは、ヒトの視覚の仕組みを理解し、研究テーマとなりうる問題を探ると同時に、研究を行うツールである数値演算プログラミングや実験方法を習得する。また、ゼミの一部で、就職に向けた業界研究や就活準備を実施する。

達成目標 数値演算ソフトのインストールから操作の習得・基本的なプログラミングができるようになるると同時に、卒業研究に向けた視覚の組みを理解する。大学での研究活動の目的を理解し、自分なりの到達目標と自発的な活動姿勢を身に付けて欲しい。

教授計画

第1週	ガイダンス 卒業研究とはどのようなものか？何のために行うのか？ ゼミの活動方針
第2週	仲間と研究環境を知る ゼミの仲間を知る 研究活動・学習活動の環境を知る
第3週	視覚や聴覚を理解することが世の中でどのように役立っているのか？
第4週	研究をするために、何を習得しておくべきか？ 視覚のメカニズムと研究のツール
第5週	研究に使うソフトをインストールする
第6週	研究に使うソフトを使う
第7週	基本プログラミング その1
第8週	基本プログラミング その2
第9週	プログラミンをして、自分のデータを使った計算をしよう
第10週	データをグラフ等で可視化しよう
第11週	データから言えることを探してまとめるには
第12週	科学雑誌、専門雑誌、情報サイトから情報を得る
第13週	科学雑誌の記事を読み、理解する
第14週	科学雑誌の記事の内容を説明しよう（輪講）
第15週	学会について知ろう

成績評価方法・基準

演習課題の遂行状況。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自宅のPCにも数値演算ソフトを入れるなど、自宅でも学習できる環境を整えることが望ましい。

テキスト

『特になし』

参考書など

『自ら調べて探す』

専門演習

専門教育 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. 音楽や楽譜、コード進行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おけるセカンダリードミナントや転調・テンションを理解する。
3. 標準的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。

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1117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、dim7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	前期ゼミ発表会(サマーライブ)のリハーサル(予定)。
第14週	転調(2)。その他の転調。突然転調など。
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 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習 必修

井上 治子

概要 「ニュース時事能力検定」公式テキストを使いながら、ニュースを理解するための知識を解説する。また、刻々伝えられる今のニュースの中から各自関心あるテーマに関連したニュースをインターネットで調べ報告とディスカッションを行い、理解を深める。

達成目標 1. 新聞・テレビ・インターネット等で伝えられるニュース報道を理解できるようになることをめざす。
2. ニュース検定2級以上合格を目標とする。
3. 自分が関心を持ったニュースについて継続的に調べ、自分なりの意見を持てるようにする。

教授計画

第1週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第2週	日本の財政問題
第3週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第4週	日本のエネルギー政策について
第5週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第6週	「産業の空洞化」という現象と対策
第7週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第8週	グローバル経済と各国間の経済連携の状況について
第9週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第10週	少子高齢化の現状と対策
第11週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第12週	「全世代型」社会保障とはどのようなものか？
第13週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とディスカッション
第14週	若者・女性・高齢者の雇用問題
第15週	各自関心あるテーマに関連したニュースの報告とコメント。

成績評価方法・基準

課題への取り組みやディスカッションでの発言など、参加姿勢により評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ニュースの解説・練習問題と各自関心あるニュースの報告を交互に行う。普段からニュースを読んだり見たりしておくよう心がけること。

テキスト

日本ニュース時事能力検定協会『ニュース検定公式テキスト2015』毎日新聞社 2015

参考書など

『報道各社のWebサイト等』

専門演習

専門教育 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 「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。

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）
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）
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）
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）
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）
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）
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）
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）
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）
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）
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）
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）
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）
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。「アド・レポート」の講評。

成績評価方法・基準

期末レポート

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

講義だけでなく、学生にも発表を求める。

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 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画像制作の基礎的素養を身につけます。

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	html5によるウェブサイトの制作
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応用）
第10週	撮影実習とデータ処理実習（色温度と設定）
第11週	撮影実習とデータ処理実習（色温度による変化を作品作りに応用）
第12週	ムービー制作の基礎
第13週	写真からムービーを制作
第14週	写真からムービーを制作
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。

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から、正当な理由無く欠席をしないこと。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

上田 晃司『写真がもっと上手くなるデジタル一眼撮影テクニック事典101』インプレス 2012
9784844331636

専門演習

専門教育 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。卒業演習の礎となる知識・技術を理解し習得する。

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 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できる。

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 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、すべてのプログラムに共通する、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。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。

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

専門演習

専門教育 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人間工学」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、システムの人間工学評価実験・作品制作・システム開発などを進め、いったん成果をまとめる。

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、作品制作や研究をまとめ、中間報告を行う。

教授計画

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

成績評価方法・基準

積極的に何でもやってみる態度、実現に向けての努力、および研究の成果を評価

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『資料や文献は適宜収集する』

参考書など

『適宜指示する。自分で参考文献を見つけ、紹介しあうことも必要。』

専門演習

専門教育 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習 必修

松原 友子

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

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

教授計画

第1週	画像処理エンジニア検定対策<1> 前半：担当決め
第2週	画像処理エンジニア検定対策<2> 前半：資料作成
第3週	画像処理エンジニア検定対策<3> 前半：輪講
第4週	画像処理エンジニア検定対策<4> 後半：担当決め
第5週	画像処理エンジニア検定対策<5> 後半：資料作成
第6週	画像処理エンジニア検定対策<6> 1 び半：輪講
第7週	Photoshop検定対策<1> 選択問題
第8週	Photoshop検定対策<2> 実技問題：前半
第9週	Photoshop検定対策<3> 実技問題：後半
第10週	画像の周波数解析
第11週	Photoshop で Fake Image 飛び出す写真
第12週	デジタルカメラは「正しく」色を撮影できるのか
第13週	印刷用紙と印刷結果
第14週	立体視
第15週	卒業演習に向けて

成績評価方法・基準

輪講および課題の内容により総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間出席し、真面目に参加すること。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

専門演習

専門教育 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『デジタル映像・画像コンテンツ制作研究』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、「デジタル写真」、「デジタルムービー」、「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すること、(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)
第3週	コマ撮りアニメーションの制作演習(2)
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)
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)
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 情報メディア学科

3年 後期

2単位 演習 必修

横田 正恵

概要 『見ることの情報学』をテーマに、研究に向けた学習を行う。専門演習IおよびIIでは、ヒトの視覚と聴覚の仕組みを理解し、研究テーマとなりうる問題を探ると同時に、研究を行うツールである数値演算プログラミングや実験方法を習得する。授業時間の一部を使って、就職活動のための準備を実施する。

達成目標 数値演算ソフトのインストールから操作の習得・基本的なプログラミングができるようになるると同時に、視覚の仕組みを理解する。卒業研究が実施できるレベルのプログラミング能力と基礎知識を身に付け、4年次に行う研究テーマに着手する。

教授計画

第1週	学会の聴講してレポートを書く (電気関連学会東海支部に参加を予定)
第2週	視覚を知ろう 様々な見え方
第3週	視覚を知ろう 眼球の仕組み
第4週	視覚を知ろう 網膜の仕組み
第5週	視覚を知ろう 脳での情報処理
第6週	視覚を知ろう 色彩と色の表し方
第7週	視覚を知ろう 他の感覚との融合
第8週	視覚を知ろう 卒研テーマのヒントとなりそうな研究事例を見てみよう
第9週	研究論文の事例を見てみよう 理解できる論文を探そう
第10週	論文を知る 論文を読んで紹介しよう(輪講)
第11週	自分の研究テーマを探す 試行錯誤とテーマの決定
第12週	研究を実施するスケジュールを立てる 具体的な実施事項を詳細に書き出そう
第13週	自分の研究テーマを実行するための具体的な準備 実験準備・必要な手続き
第14週	研究実施計画書の作成
第15週	研究実施計画の報告(発表)

成績評価方法・基準

演習課題の遂行状況。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自宅のPCにも数値演算ソフトを入れるなど、自宅でも学習できる環境を整えることが望ましい。

テキスト

『特になし』

参考書など

『自ら調べて探す』

専門演習

専門教育 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、楽曲制作に応用できる。
2. 各種エフェクトの特性と使い方、また、オートメーションなどの機能を使いこなせる。
3. よく使う各種のコードの聞き分け、ダイアトニック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。

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	稲友祭りハーサル(予定)
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。

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習 必修

井上 治子

概要 専門演習で養った時事問題に関する知識と関心をもとに、情報化社会・環境問題・社会運動・アイデンティティ形成などのいずれかに関連するテーマを各自が選択し、それらテーマを深く掘り下げて理解するための文献サーベイやフィールド調査を行う。また、得られた情報についてプレゼンテーションを行う。

達成目標

1. 時事問題の背景について考察能力を養うこと。
2. 自ら情報を探索し理解を深める方法を会得すること。
3. 適切な情報収集およびプレゼンテーションの方法を会得すること。

教授計画

第1週	年間計画の確認と各自のテーマの決定
第2週	文献サーベイ：方法の概説
第3週	文献サーベイ：実施
第4週	文献サーベイ：結果のまとめ
第5週	中間発表1回目：各自のテーマについて得た情報を整理しプレゼンテーションする
第6週	テーマの詳細についての決定：各自問題意識を明確にし、テーマ設定の調整を行う
第7週	中間発表2回目：各自の問題意識を報告しあう
第8週	今後の調査方針を決定する
第9週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第10週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第11週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第12週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第13週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第14週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第15週	中間発表3回目：各自の調査によって得られた知見を報告しあう。

成績評価方法・基準

調査や発表などの参加姿勢によって評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

テーマを、グループ共同にするか個人単位とするかは、ゼミ生諸君と相談のうえ決定する。

テキスト

『なし。』

参考書など

『各自のテーマに応じ随時紹介する。』

卒業演習

専門教育 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

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

講義だけでなく、学生にも発表を求める。

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 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

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 情報メディア学科

4年 前期

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る。ゼミを通じて自分のやりたいことを見つける。

教授計画

第1週	プログラムで2次元画像を表示する。
第2週	プログラムで3次元画像を生成する。
第3週	オブジェクト指向プログラミングを試す。
第4週	ハイエンド3DCGソフトを利用して3次元画像を生成し自動的に陰影をつける。
第5週	Java言語で動画を作る。
第6週	既製CGソフトで動画を作る。
第7週	Homepageを設計する。
第8週	画像データベースを設計する。
第9週	同上、コンピュータビジョン・画像検索。
第10週	ITの動向に関する調査研究。
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	自由テーマ。
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 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確実なものにし、同時に特定分野に特化したアルゴリズムの構成方法について知識を獲得する。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。

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

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習 必修

長谷川 聡

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

達成目標 卒業研究が計画・遂行できる能力を養う。何かに興味を持って自分で追求する姿勢が必要である。

教授計画

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

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

卒業研究を目指すこと

テキスト

『なし』

参考書など

『個別に指導する』

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習 必修

松原 友子

概要 デジタル画像処理の分野を中心に、各自で卒業演習のテーマを決定する。2、3週に1回の割合で進捗を報告する。

達成目標 各自で決めたテーマにおける専門的知識の習得し、新しい知見を得る。また、自身のみでなく他のゼミ生の演習を進める上での疑問点などに対する解決方法をディスカッションで探ることにより、研究のアプローチの仕方も習得して欲しい。

教授計画

第1週	卒業演習のテーマ決め
第2週	卒業演習のテーマ発表
第3週	第1回進捗報告会に向けて：目標決め
第4週	第1回進捗報告会に向けて：取り組み
第5週	第1回進捗報告会
第6週	第2回進捗報告会に向けて：目標決め
第7週	第2回進捗報告会に向けて：取り組み
第8週	第2回進捗報告会
第9週	第3回進捗報告会に向けて：目標決め
第10週	第3回進捗報告会に向けて：取り組み
第11週	第3回進捗報告会
第12週	第4回進捗報告会に向けて：目標決め
第13週	第4回進捗報告会に向けて：取り組み
第14週	第4回進捗報告会
第15週	前期のまとめ（中間報告を提出）

成績評価方法・基準

進捗発表会での発表内容、および他のゼミ生の発表に対するコメントで総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間出席し、真面目に参加すること。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習 必修

森 博

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

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

教授計画

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

成績評価方法・基準

提出課題作品と鑑賞批評会での発言内容などによって総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『未定。』

参考書など

『未定。』

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 前期

2単位 演習 必修

横田 正恵

概要 『見ること・聞くことの情報学』をテーマに演習を行う。4年次の卒業研究までの期間で、研究の実施、または大規模な作品制作を行う。
今学期は、3年後期に立案した研究の遂行・卒業作品の制作を、スケジュールに則って遂行する。
以下の教授計画は、あくまでも一案であり、研究内容によって大きく変わることがあり得る。

達成目標 研究の実験準備、実験実施、結果の解析からまとめの一連の作業を行う。
作品制作の場合には、個々のコンテンツ作りとそれを組み合わせた作品全体の編集を行う。
計画通りに進まない場合も多いが、その場合の適切な対処法を身に付ける。

教授計画

第1週	実験準備 作品制作	具体的な準備（プログラミングとデータの準備） 全体の構成を考える。
第2週	実験準備 作品制作	実験のためのプログラミング cartoonを作る
第3週	実験準備 作品制作	実験のためのプログラミング作業 コンテンツ作り
第4週	実験準備 作品制作	実験のためのプログラミング動作確認 コンテンツ作り
第5週	実験準備 作品制作	被験者のための準備（説明資料、インフォームド Consent等） コンテンツ作り
第6週	実験準備 作品制作	実験全体の動作確認 コンテンツ作り
第7週	実験実施 作品制作	被験者を用いるなど、実験を遂行する 作品の作成の続き コンテンツの調整
第8週	実験の実施 作品制作	実験とデータ整理 コンテンツの整理と保管
第9週	実験の実施 作品制作	実験とデータのまとめ 全体レイアウトの作業計画と準備
第10週	実験結果 作品制作	実験データの傾向を見る コンテンツを組み合わせるレイアウト作業をしよう
第11週	実験結果 作品制作	実験データの解析のためのプログラミング作業 各自のテーマを計画に基づいて進めよう レイアウト作業
第12週	実験結果 作品制作	実験データの解析のためのプログラミング作業 各自のテーマを計画に基づいて進めよう レイアウト作業の続き
第13週	実験結果 作品制作	実験データ解析のプログラミング作業 各自のテーマを計画に基づいて進めよう(3) 追加の情報収集作業など
第14週	実験結果 作品制作	実験データ解析 各自のテーマを計画に基づいて進めよう(3) 追加の情報収集作業など
第15週	実験結果 制作過程の中間発表をしよう	実験データ解析と考察

成績評価方法・基準

演習への取り組みの積極性、および、各自の作品制作の遂行状況、制作物の内容により評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業時間内で終わらない場合が多い。授業外の空いた時間を使って各人の研究を進めて下さい。
制作した作品は公表することを前提とする。地道な作業が多いが、根気強く頑張ろう。

テキスト

『特になし』

参考書など

『自ら探す』

卒業演習

専門教育 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. ボイシングを中心として実践的なアレンジ法を身につける。
2. 他のアーティストの作品などを研究して制作に活かすことができる。
3. 相対音程の聴き取り、短音を手がかりとした音の判定ができる。ペース課題など。
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。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	クローズボイシング。
第4週	基本的なオープンボイシング。
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・ボイシングなど。
第6週	テンション・ボイシング。
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	アーティスト・ジャンルの研究(1)。
第11週	アーティスト・ジャンルの研究(2)。
第12週	アーティスト・ジャンルの研究(3)。
第13週	前期ゼミ発表会(サマーライブ)のリハーサル(予定)。
第14週	アーティスト・ジャンルの研究(4)。
第15週	アーティスト・ジャンルの研究(5)。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。

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習 必修

井上 治子

概要 専門演習で養った時事問題に関する知識と関心をもとに、情報化社会・環境問題・社会運動・アイデンティティ形成などのいずれかに関連するテーマを各自が選択し、それらテーマを深く掘り下げて理解するための文献サーベイやフィールド調査を行う。また、得られた情報についてプレゼンテーションを行う。

達成目標

1. 時事問題の背景について考察能力を養うこと。
2. 自ら情報を探索し理解を深める方法を会得すること。
3. 適切な情報収集およびプレゼンテーションの方法を会得すること。

教授計画

第1週	年間計画の確認と各自のテーマの決定
第2週	文献サーベイ：方法の概説
第3週	文献サーベイ：実施
第4週	文献サーベイ：結果のまとめ
第5週	中間発表1回目：各自のテーマについて得た情報を整理しプレゼンテーションする
第6週	テーマの詳細についての決定：各自問題意識を明確にし、テーマ設定の調整を行う
第7週	中間発表2回目：各自の問題意識を報告しあう
第8週	今後の調査方針を決定する
第9週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第10週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第11週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第12週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第13週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第14週	各自調査方針に沿って調査を進める。
第15週	中間発表3回目：各自の調査によって得られた知見を報告しあう。

成績評価方法・基準

調査や発表などの参加姿勢によって評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

テーマを、グループ共同にするか個人単位とするかは、ゼミ生諸君と相談のうえ決定する。

テキスト

『なし。』

参考書など

『各自のテーマに応じ随時紹介する。』

卒業演習

専門教育 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

教授計画

第1週	スケジュール/内容の再確認
第2週	読みあわせ
第3週	読みあわせ
第4週	読みあわせ
第5週	読みあわせ
第6週	読みあわせ
第7週	読みあわせ
第8週	読みあわせ
第9週	読みあわせ
第10週	読みあわせ
第11週	読みあわせ
第12週	校正
第13週	校正
第14週	発表用素材作成
第15週	まとめ

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

講義だけでなく、学生にも発表を求める。

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 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

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 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。

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 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などを進める。

達成目標 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を自由に発想して制作することが目標である。

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 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習 必修

長谷川 聡

概要

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

達成目標

演習の成果は、4年間の集大成的な意味合いを持つ。各自の成果を、卒業論文、卒業作品、口頭発表、などとして完成させる。

教授計画

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

成績評価方法・基準

取り組み姿勢が評価対象

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

自分の研究や活動だけでなく、他人にも有益なアドバイスができるようになろう

テキスト

『なし』

参考書など

『必要に応じて調達する』

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習 必修

松原 友子

概要 卒業演習のテーマに基づき、2、3週に1回進捗を報告する。

達成目標 各自で決めたテーマにおける専門的知識の習得し、新しい知見を得る。また、自身のみでなく他のゼミ生の演習を進める上での疑問点などに対する解決方法をディスカッションで探ることにより、研究のアプローチの仕方も習得して欲しい。

教授計画

第1週	第1回進捗発表会に向けて：目標決め
第2週	第1回進捗発表会に向けて：取り組み
第3週	第1回進捗発表会
第4週	第2回進捗発表会に向けて：目標決め
第5週	第2回進捗発表会に向けて：取り組み
第6週	第2回進捗発表会
第7週	第3回進捗発表会に向けて：目標決め
第8週	第3回進捗発表会に向けて：取り組み
第9週	第3回進捗発表会
第10週	第4回進捗発表会に向けて：目標決め
第11週	第4回進捗発表会に向けて：取り組み
第12週	第4回進捗発表会
第13週	卒業研究完成品の提出
第14週	卒業研究発表会用のスライドの作成・添削
第15週	卒業研究発表会のリハーサル

成績評価方法・基準

進捗発表会での発表内容、他のゼミ生の発表に対するコメント、および提出された卒業演習の内容で総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎時間出席し、真面目に参加すること。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

卒業演習

専門教育 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く。そしてそれらを発表できるような形にまとめていくことを目標とする。

教授計画

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

成績評価方法・基準

提出課題作品と鑑賞批評会での発言内容などによって総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『未定。』

参考書など

『未定。』

卒業演習

専門教育 情報メディア学科

4年 後期

2単位 演習

必修

横田 正恵

概要 『見ること・聞くことの情報学』をテーマに演習を行う。4年次後期までの期間で、卒業研究をまとめるか、一つの大規模な卒業作品を仕上げる。
4年後期は、研究の目的や特徴、制作のプロセスを論文とプレゼンテーションにまとめる。

達成目標 ひとまとまりの卒業論文を完成させる。卒研発表会にて研究内容のプレゼンテーションを実施する。

教授計画

第1週	論文を執筆する	論文の骨組みづくり	実験結果・コンテンツの整理
第2週	論文を執筆する	実験内容、作品の制作過程	
第3週	論文を執筆する	実験結果、作品の説明	
第4週	論文を執筆する	結果の考察、作品の考察	
第5週	論文を執筆する	導入部の執筆	
第6週	追加実験等	必要な追加実験等を行う	
第7週	追加実験等	必要な追加実験等を行う	
第8週	論文を執筆する	全体の体裁を整える	
第9週	論文を校正する	友人に校正してもらう	
第10週	論文を校正する	先生に校正してもらう	1回目
第11週	論文を校正する	先生に校正してもらう	2回目
第12週	卒業論文完成作業	印刷と製本	
第13週	卒業研究発表会に向けたプレゼン準備(1)		
第14週	卒業研究発表会に向けたプレゼン準備(2)	研究データの整理と引き継ぎ	
第15週	卒業研究発表会に向けたリハーサル		

成績評価方法・基準

演習への取り組みの積極性、および、各自の研究の遂行状況、論文やプレゼンの内容により評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

制作した作品は公表することを前提とする。
授業外の空いた時間を使い各自で卒業研究を遂行し、授業時間は自分で遂行した際の疑問を解決する場として下さい。他の授業と同様に、研究および制作内容が一定基準に満たない場合は単位が修得できない。

テキスト

『なし』

参考書など

『テーマに沿って自ら探す』

卒業演習

専門教育 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
 楽曲制作の知識を元に、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. 楽曲制作に必要な音楽理論を理解している。
2. ミキサーなどのPA機器のしくみを理解できる。
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。

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	PAの基礎(1)。マイクとケーブル、DI、マルチケーブル、コネクターボックス。
第3週	PAの基礎(2)。ミキサーの基本的な使い方。
第4週	稲友祭りハーサル(予定)
第5週	稲友祭でのゼミ発表に代えます(予定)
第6週	PAの基礎(3)。アンプとスピーカー。
第7週	PAの基礎(4)。インピーダンスとは何か。
第8週	音響の実践(1)。サウンドチェックと、回線チェック。
第9週	音響の実践(2)。マイクアレンジ(マイキング)と音作り。リハーサルと本番。
第10週	後期作品締切。
第11週	後期作品鑑賞会。
第12週	レコーディングの基礎(1)。PAとの違い。レコーディング機材。パソコンへの取り込み。
第13週	レコーディングの基礎(2)。セッティング、モニターの返し。マイキング。ドラム、ボーカル。
第14週	レコーディングの基礎(3)。バンド録音。一発録り、スタジオ、ホール、PAミキサーの使用。
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。

Webデザイン

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択必

木村 亮介

概要 基本的なデザインシンキングに準じながらメディアツールとしてのWEBについて学習します。様々なメディアを介して情報を送受信することが一般的になり、ビジネス、日常、教育など生活スタイルの更新が続く中、情報を扱う人間の一人として、どのような独創的かつ理想的なアイデアを考えることができるか、デザイナーの視点から制作演習を通しながら学習します。

達成目標 コンセプトを持った情報構築物としてのWEBデザインについて、運営者、閲覧者、制作者と様々な立ち位置から考察することができ、新しいアイデアを考えることができること。また、デザインの基本概念を理解し、実際のワークフローを含めたWEBデザインの全体像とユーザビリティ、アクセシビリティなどの基本事項を理解しながら、デザイン表現できること。

教授計画

第1週	Webデザインの基礎知識についての学習
第2週	簡単なレイアウトの制作 (illustrator / Photoshop演習)
第3週	Webデザインのワークフローについての学習
第4週	デザイン/ユーザビリティの基礎知識についての学習
第5週	演習課題1 Webサイトのデザイン制作 1
第6週	同上
第7週	マーケティングとデザイン/素材の準備と整理
第8週	演習課題2 Webサイトのデザイン制作 2
第9週	同上
第10週	アクセシビリティの基礎知識についての学習
第11週	演習課題3 Webサイトのデザイン制作
第12週	同上
第13週	サイトセットアップの基礎知識についての学習/プレゼンテーションについての学習
第14週	最終課題
第15週	最終課題 (プレゼンテーション)

成績評価方法・基準

関心・意欲・態度 授業時の課題 (プリント/制作課題/プレゼンテーション) の総合得点
(関心・意欲・態度 30% 課題70%)

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

演習課題の制作は、できるだけ時間内に実施することが望ましいが、進捗によっては、講座の時間外での制作活動が必要となる。ソフトウェアの応用的使用法等はなるべく授業外で各自習得すること。

テキスト

『授業中に適宜指示する』

参考書など

こもり まさあき 他『基礎から覚える、深く理解できる。Webデザインの新しい教科書』エムディエヌコーポレーション 2013、佐々木智也 他『現場のプロが教えるWebデザイン&レイアウトの最新常識 知らないと困るWebデザインの新しいルール』エムディエヌコーポレーション 2014

マルチメディア

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択必

佐原 理

概要 マルチメディアとは、映像や音を総合的に用いる表現方法である。そのため、本授業では、それらの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として身につけることを目標とする。ほぼ毎日にわたって作品制作等の実習を行い、できるだけ具体的なイメージを持てるようにする予定である。

- 達成目標**
1. 音や画像・映像などのマルチメディア素材についての基礎知識を確認する。
 2. マルチメディア表現に必要な各種の制作技術を体験する。
 3. 簡単なマルチメディア映像を制作できるようになる。

教授計画

第1週	ガイダンス：マルチメディアとは、文字・音・映像、マルチメディアと著作権等。評価について。期末制作課題について。
第2週	iMovieを使ってみよう：iMovieの使い方を学びます。素材を使って、ショートムービーの試作を行います。
第3週	ジングルアニメーションを作ってみよう：iPadを活用してジングル（タイトル）アニメーションの制作体験を行います。可能なら、音声をつけてムービー化してみよう。
第4週	ナレーションを入れよう：前回に引き続き、iMovieを使って実習を行います。自作の画像や、ナレーションを加えた作品を作ります。
第5週	簡単な音の編集：Freesound.orgの活用方法を学びます。またGarageBandの使用方法を学び、音楽の分割や結合、その他のエフェクトの使い方を学びます。
第6週	デジタルサウンド処理：音や音楽をデジタルで扱う場合の問題点を検討します。音のパンニングや環境音を入れることで映像以上に空間が広がる事を体験してみよう。
第7週	音楽の編集：課題となる映像に対して適した音と音楽を制作してみよう。特に触覚に着目して、音による触覚的表現力を高めよう。
第8週	簡単なオリジナル音楽の作り方：課題の映像制作に関連して、細かい打ち込みなしで、素材だけを用いて、オリジナル音楽を作る手法を学びます。
第9週	エフェクト：空間系エフェクターを学ぶ。自身の音を取り込み、エフェクター等で加工してみよう。
第10週	パワーポイントで双方向性：マルチメディアのもう一つの特性である、双方向性について、Keynoteの機能を用いて作成実習を行います。
第11週	期末制作：映像と音楽の相互作用：課題となるキーワードに即した映像と音楽を作成しよう。期末課題制作に当たって：課題の説明と、作業の練習。デモンストレーションの後、持参した撮影機材の使用方法を確認します。携帯電話、デジタルカメラなど。
第12週	期末課題制作1：映像編集技術と映像言語を明確にしよう
第13週	期末課題制作2
第14週	期末課題制作の講評会 提出された映像作品を発表します。特に優秀なものはWebにて発表の予定です。
第15週	期末課題制作の講評会2

成績評価方法・基準

平常課題60%、期末課題40%で評価します。
期末課題作品の提出がない場合は欠席の扱いとします。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン（ステレオ）を持参すること。
動画を撮影しデータをPCに転送可能なデジタルカメラ、携帯電話、iPadなどを用意すること。
受講希望者が定員を超えた場合は抽選等で選抜を行います。掲示・メールに注意してください。

テキスト

『特になし。資料をiPadで配布します。』

参考書など

『随時紹介します。』

マルチメディア

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択必

吉田 友敬

概要 マルチメディアとは、映像や音を総合的に用いる表現方法である。そのため、本授業では、それらの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として身につけることを目標とする。ほぼ毎日にわたって作品制作等の実習を行い、できるだけ具体的なイメージを持てるようにする予定である。

- 達成目標**
1. 音や画像・映像などのマルチメディア素材についての基礎知識を確認する。
 2. マルチメディア表現に必要な各種の制作技術を体験する。
 3. 簡単なマルチメディア映像を制作できるようになる。

教授計画

第1週	ガイダンス：マルチメディアとは、文字・音・映像、マルチメディアと著作権等。評価について。期末制作課題について。
第2週	ムービーメーカーを使ってみよう：Windowsムービーメーカーの使い方を学びます。素材を使って、ショートムービーの試作を行います。
第3週	アニメーションを作ってみよう：ペイントやPhotoshopを用いて、Gifアニメーションの制作体験を行います。可能なら、音声をつけてムービー化してみよう。
第4週	ナレーションを入れよう：前回に引き続き、ムービーメーカーを使って実習を行います。自作の画像や、ナレーションを加えた作品を作ります。
第5週	簡単な音の編集：SoundEngineFreeの使い方を学びます。音楽の分割や結合、その他のエフェクトの使い方を学びます。
第6週	デジタルサウンド処理：音や音楽をデジタルで扱う場合の問題点を検討します。実際に、サンプリング周波数や量子化ビット数の少ない音がどうなるかを体験してみよう。
第7週	音楽の編集：MusicCreator4を使った、音楽データの編集を学びます。BGMに重ねたナレーションやクロスフェードの実現、また、音圧調整の方法などを実習します。
第8週	簡単なオリジナル音楽の作り方：細かい打ち込みなしで、素材だけを用いて、オリジナル音楽を作る手法を学びます。余力のある人は、更に打ち込みのデータを重ねることもできます。
第9週	ノイズとエフェクト：MusicCreator4 (Synth1) を使って、ノイズや純音を作成する方法を学びます。また、各種エフェクタによって、音を加工することを学びます。
第10週	パワーポイントで双方向性：マルチメディアのもう一つの特性である、双方向性について、パワーポイントのハイパーリンク機能を用いて作成実習を行います。
第11週	映像と音楽の相互作用：同じ映像でもBGM次第でイメージが変わっていくことを体験します。また、映像と音声のタイミングのずれについても検討します。
第12週	期末課題制作に当たって：課題の説明と、作業の練習。デモンストレーションの後、持参した撮影機材の使用方法を確認します。携帯電話、デジタルカメラなど。
第13週	期末課題制作(1)：オリジナルのショートムービーを制作します。動画、静止画の他、必ず、音声や音楽を用いたマルチメディア的要素を含む作品に仕上げます。
第14週	期末課題制作(2)：前回の続き。
第15週	課題作品鑑賞会：提出された映像作品のうち、優秀なものを選んで発表します。特に優秀なものはWebにて発表の予定です。

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。
期末課題作品の提出がない場合は欠席の扱いとします。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン（ステレオ）を持参すること。
動画を撮影しデータをPCに転送可能なデジタルカメラ、携帯電話、iPadなどを用意すること。
受講希望者が定員を超えた場合は抽選等で選抜を行います。掲示・メールに注意してください。

テキスト

『特になし。資料をWebClassで配布します。』

参考書など

『随時紹介します。』

デジタルエンタテインメント

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択必

周 欣欣

概要 ゲームなどのデジタルエンタテインメントの開発に関する課題について解説する。ゲーム関連のA I（人工知能）技術を題材として取り上げ、思考ルーチンやキャラクター制御の為にゲーム用A Iについて学ぶ。また、ゲームの周辺技術としてC Gプログラミングやゲームエンジンの利用について概説し、製作技術について学ぶ。

達成目標 ゲームソフト開発のために、ゲーム製作に必要な基礎技術について学び、適宜必要な技術を用いて簡単なゲームを製作可能となることを目的とする。

教授計画

第1週	イントロダクション
第2週	Unity3Dの表示と操作の基本を覚えよう
第3週	モデル・ライト・カメラの基本を覚えよう
第4週	シーンの基本：空、図形モデル、マテリアル
第5週	画像処理ソフトを使おう
第6週	ゲームオブジェクトのテクスチャを描こう
第7週	Phunを用いて2Dゲームを作ろう
第8週	3Dツールでゲーム背景の建物を作ろう
第9週	Unity3Dアセットストアの利用
第10週	アニメーションの基本を覚えよう
第11週	地形エンジンで本格ゲームの世界を作ろう
第12週	パーティクルシステム
第13週	スクリプトでモデルを動かそう
第14週	総復習
第15週	自由課題

成績評価方法・基準

期末課題で合否判定を行う。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回、課題の提出で出席とする。

テキスト

堂田津耶乃『見てわかるUnityゲーム制作超入門』秀和システム 2013 4-7980-3849-0

参考書など

『授業中に適宜指示する』

デジタルエンタテインメント

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択必

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。デジタルエンタテインメント技術の教育分野などへの展開について展望する。

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の創出に向けた知識と素養を養う。

教授計画

第1週	ガイダンス 世界ゲーム革命
第2週	レトロゲームのロジック Scratchでゲーム制作
第3週	ゲームと物理法則 Phunでゲーム制作
第4週	スクリプトエンジン Nscripter
第5週	キャラクターモーション MikuMikuDance
第6週	遊びの分析 ホモルーデンス
第7週	プロシージャルなCG Terragenで自然風景生成
第8週	プロシージャルなCG 2 Blenderで都市景観生成
第9週	CGの基礎と物理演算 Blenderで物理演算
第10週	立体視 ステレオグラム
第11週	ゲームエンジン 1 Unityでステージ制作 基本操作
第12週	ゲームエンジン 2 Unityでゲーム制作 物理シミュレーション
第13週	ゲームエンジン 3 Unityでゲーム制作 スクリプトによる制御
第14週	ゲームとAI ゲーム木探索
第15週	拡張現実 ARゲーム・ネットゲーム ゲーミフィケーション

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。

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』

アニメーション

専門教育 情報メディア学科

1年 前期

2単位 講義

選択必

佐原 理

概要 アニメーションの歴史・鑑賞、分析・批評、制作の3つの柱から基礎的なアニメーションの制作に取り組む。

達成目標 1 アニメーションの技法を理解し、効果的に表現できるようになる。2 アニメーションの歴史や作家などの知識を身につける。3 アニメーションによる表現を調査した作家の技法をもとに表現できる。4 他者の作品の良さを理解し、論理的に美的要素に関わるボキャブラリーを用いて解説が出来る。5 アニメーションによって効果的に意図を相手に伝える事が出来る。6 アニメーションならではの効果を活用する事が出来る。

教授計画

第1週	iPadでアニメーションをつくろう
第2週	アニメーション技法1ーコマドリ撮影と撮影テクニック（ピクシレーション）
第3週	アニメーションの制作構造
第4週	アニメーション実地制作 原初のアニメーション装置
第5週	作品プレゼン
第6週	アニメーションにまつわる作家たち
第7週	手を動かしてアニメーションをつくろう クレイによる表現
第8週	PlayDohの制作とアニメーション
第9週	制作実習1
第10週	制作実習2
第11週	講評会
第12週	最終課題ーテーマに基づき、映像をアニメーション化させよう テーマ：スケール、想起、運動、連続など
第13週	最終課題ー彩色によるアニメーション化 写真や描画をベースに構成しよう
第14週	テーマに基づく1分間のアニメーション制作課題
第15週	テーマに基づく1分間のアニメーション制作課題 講評会

成績評価方法・基準

課題による評価 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

簡単な電子機器の制作、コンピュータのプログラミング等が必要です。スケッチブック持参が望ましい。

テキスト

参考書など

コンピュータミュージック

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位

講義

選択必

吉田 友敬

概要 音楽制作ソフトMusic Creatorを使って、楽譜をもとにMIDIの打ち込みを行います。楽器ができなくても、マウスで入力するだけでフルオーケストラの曲の制作も可能です。本科目では、コンピュータミュージックの入門・初歩として、主に譜面ウィンドウでの作業を行います。

- 達成目標**
1. 音楽制作ソフトの扱いに慣れる。
 2. MIDIの基礎知識を習得する（MIDI検定推奨）
 3. 楽譜をもとに音楽データを制作できるようになる。

教授計画

第1週	コンピュータミュージック入門：ガイダンス、音符の長さ、ソフトの紹介、著作権の注意、授業に準備するもの、譜面ウィンドウの使い方。
第2週	譜面ビュー打ち込みの基礎知識(1)：ファイルの設定、基本的な音符の打ち込み方、裏拍、タイで繋がった音符、シャープやフラットの音符
第3週	練習曲(1)：マイフレンド・サビ、ファイルの設定、コピー・移動の仕方(その1)
第4週	譜面ビュー打ち込みの基礎知識(2)：今までの復習、転調、3連符、多連符、ピアノのペダル、コピー・移動
第5週	練習曲(2)：蒼いノクターン・サビと後半部、ファイルの設定と打ち込み
第6週	練習曲(3)その1：ギターパートとオルガンパートの打ち込み。ピッチベンドでチョーキングの感じを出そう。リタルタンドの作り方。
第7週	練習曲(3)その2：ベースとドラムパートの打ち込み。ペロシティに変化をつけて自然なドラムらしくする。ピアノロールビューに慣れよう。
第8週	ギターの作り込み講座(1)：ギターのカットिंगと、チョーキング奏法をMIDIでどう打ち込むか、学びます。
第9週	ギターの作り込み講座(2)：ハンマリング、プリング、ビブラートなど、ギター特有の奏法をどうやって打ち込むか、テクニクを紹介。
第10週	ストリングスとブラスの打ち込み講座：ストリングスの柔らかい感じ、ブラスのかっこいい感じを出すための作り込み。Expressionを使いこなそう。
第11週	期末課題の制作(1)：各自で自由に選んだ曲の楽譜を用意して打ち込みを行う。のべ100小節以上の打ち込みが必須。ピアノ譜、オルガン譜、バンドスコア、ブラスバンド、オーケストラ譜など。
第12週	期末課題の制作(2)：前回に引き続き、楽譜の打ち込みを行います。
第13週	期末課題の制作(3)：前回の続き。余裕のある人は、作り込みや2曲目に取り組みます。
第14週	期末課題の制作(4)：期末課題提出期限。
第15週	期末課題の発表会：提出された作品のうち、優秀なものを選んで、発表する。曲の紹介、制作上苦労した点などをコメントする。

成績評価方法・基準

授業への参加状況20%、平常課題30%、期末課題50%で評価します。
期末課題の提出がない場合は試験に欠席の扱いとなります。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習は連続しているため、毎回の出席が必要です。欠席した分は自己責任で補うこととなります。
授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン（ステレオ）を持参すること。
受講希望者が定員を超えた場合は抽選等で選抜を行います。掲示・メールに注意してください。

テキスト

『特になし。WebClass等で資料を配付します。』

参考書など

随時紹介します。

コンピュータミュージック

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位

講義

選択必

吉田 友敬

概要 音楽制作ソフトMusic Creatorを使って、MIDIの打ち込みによるオリジナル楽曲の制作を行います。はじめにコード（和音）、次にリズム、メロディと作曲していきます。必要な最小限の知識は授業内で教授しますが、真剣に習得すること、地道な作業に忍耐強く取り組むことが要求されます。なお、コンピュータミュージックの履修は必要ありません。

- 達成目標**
1. コードの仕組み、曲作りの骨格を理解する。
 2. 簡単なオリジナル曲を制作できるようになる。
 3. 標準的なポップスのアレンジを理解する。

教授計画

第1週	ガイダンス：授業の概要、ソフトの紹介、評価方法、音符の長さとはピアノロールビュー。
第2週	音名とコード：英語音名とキーボード配列（ピアノ鍵盤）の関係。コードとは何か、基本的なコード。コードの仕組みとピアノロールビューでの段数の関係。コードの打ち込み練習。
第3週	コード進行：基本的なパターン。ダイアトニックコード。コードサンプルの紹介。循環コードなど、ポップスによく使われるコード進行を使いこなす。
第4週	リズムセクション(1)：ドラムセットの扱い。基本的なドラムパターン。ピアノロールビューでの打ち込み。
第5週	リズムセクション(2)：ドラムトラック制作の2回目。サンプルパターンの応用。オリジナルなパターンの制作。基本パターンとフィルインを用いた8小節のドラムを打ち込む。
第6週	ベースライン：ベースラインを入れる。コードとベースの関係。ルート音のベース。コード構成音を使ったベース。分数コードでのベース。メロディを奏でるベース。
第7週	バックিং骨を固めよう：ピアノ、シンセ、ストリングス、オルガン、ホーン、などの楽器で、伴奏部分を制作する。演奏パターン、リズムでコードを弾く、アルペジオ、オブリガートなど。
第8週	ソロを入れよう：メロディパートの制作。楽器の選定、リード音の活用。伴奏部分を何度も聴いてイメージする音をイメージ通りに打ち込むまで何度も試行錯誤を行う。
第9週	ギター作り込みに挑戦！：ギターなどのリフ（繰り返しパターン）を作り込む。どの楽器がコードを受け持つか考えて打ち込もう。音楽のスタイルとギターアレンジ。
第10週	期末課題の制作(1)：オリジナル作品の制作。4トラック以上、30小節以上、3分以内。最低構成は、メロディ、コード、ベース、ドラム、から(構成は自由でよい)。
第11週	アレンジを広げよう：メロディに対する裏メロディ（オブリガートなど）の付加。ストリングスや木管楽器など。/ 期末課題の制作(2)
第12週	イントロとエンディング：曲の最初と最後をどうするか。サビの転用、インパクトのある出だし。フェードアウト、など。/ 期末課題の制作(3)
第13週	ミキシングと仕上げ：書く楽器のバランス、パン、エフェクト、オートメーション、マスタリングなど。/ 期末課題の制作(4)
第14週	期末課題の制作(5)。期末課題提出期限。
第15週	オリジナル作品の発表会：提出された作品の中から優秀なものを選んで鑑賞。特に優秀な作品は、Webで発表、CD化など。

成績評価方法・基準

授業への参加状況20%、平常課題30%、期末課題50%で評価します。オリジナル作品の提出がない場合は試験に欠席の扱いとなります。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業へは、必ず各自でヘッドフォンまたはイヤフォン（ステレオ）を持参すること。
3年次音楽系ゼミを希望する学生は必ず履修すること。
コンピュータミュージックを履修していなくても履修できます。

テキスト

『特になし。WebClassで資料等を配布します。』

参考書など

『特になし』

サウンドクリエーション

専門教育 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。

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)フリーズ機能を利用する
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

『使用しない』

参考書など

『授業中に適時指示します。』

サウンドプロデュース

専門教育 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。場合によっては生徒同士で協力しコラボ作品なども制作します。譜面が読めなくても一向に構いません。

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、オリジナル作品としてCDの制作も可能です。

教授計画

第1週	イントロダクション：各自オリジナル作品の目標の決定。
第2週	オリジナル作品制作の進め方を解説。
第3週	オリジナル作品制作実習(リズム編1)
第4週	オリジナル作品制作実習(リズム編2)
第5週	オリジナル作品制作実習(コード編1)
第6週	オリジナル作品制作実習(コード編2)
第7週	オリジナル作品制作実習(メロディ編1)
第8週	オリジナル作品制作実習(メロディ編2)
第9週	オリジナル作品制作実習(構成編1)
第10週	オリジナル作品制作実習(構成編2)
第11週	オリジナル作品制作実習(録音1)
第12週	オリジナル作品制作実習(録音2)
第13週	オリジナル作品制作実習(ミックス1)
第14週	オリジナル作品制作実習(ミックス2)
第15週	オリジナル作品発表

成績評価方法・基準

授業への参加と平常の課題提出、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

『使用しない』

参考書など

『授業中に適時指示します。』

サウンド理論

専門教育 情報メディア学科

3年 後期

2単位

講義

選択必

吉田 友敬

概要 音楽制作のための音響学。音の基礎知識から説き起こして、周波数、デシベル、スペクトル、サウンド変調、音声処理までを学ぶ。エフェクトの細かい使い方などではなく、音の基本原則を解説する。それまでの実習科目での経験を活かし、それらで得た技術を理論的に裏付ける。初歩から解説するが、計算を含む相当程度の授業内容である。

- 達成目標**
1. 音の基本的な性質を理解する。
 2. デシベルについて正しく理解し、計算ができるようになる。
 3. 音の周波数成分について、スペクトルを正しく理解する。
 4. 音声の音響的特徴を理解する。

教授計画

第1週	オリエンテーション。音の基本的な性質。周波数、波長、周期。音の種類と波形の特徴。周期と周波数の関係。
第2週	周波数と波長、音速の関係。縦波と横波。進行波と定常波。
第3週	定常波と共鳴。節と腹。弦の振動、管の共鳴。共鳴周波数。増幅と吸収。声道、外耳道、楽器。
第4週	倍音と音階。倍音とは何か。オクターブ。音階と倍音の関係。純正律、平均律。うなり。回折
第5週	【小テスト第1回】とその解説。音の反射。反響、残響、室内音響。
第6週	音圧と音の強さ。音圧の単位と記号。音の強さをエネルギー。音圧と音の強さの関係。
第7週	デシベルと対数。デシベルとは何か。対数の基本。デシベルの式、計算。
第8週	デシベルの基準値と特性。音圧レベル。A特性、C特性、F特性。その他のデシベル。利得。
第9週	音の種類とスペクトル。スペクトルとは。純音、周期音、各種ノイズなどのスペクトル。
第10週	【小テスト第2回】とその解説。周波数特性と変調。
第11週	音の大きさの知覚。フォン。音の等感曲線。音の高さの知覚。メル。複合音の知覚。パーチャルピッチ。
第12週	マスキングと臨界帯域。マスキングオーディオグラム。聴覚フィルター。
第13週	音声の生成の仕組み。音源フィルタ理論。
第14週	母音とフォルマント。歌声処理におけるフォルマントの扱い。
第15週	【小テスト第3回】とその解説。復習とまとめ。

成績評価方法・基準

平常課題40%と筆記試験（小テスト）を60%で評価します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

指定テキストを購入し、きちんとノートをとること。
iPadを必ず持参すること。
授業内容の定着には自分で計算などして試みるのが効果的である。特に復習を勧める。

テキスト

吉田友敬 『言語聴覚士の音響学入門』海文堂 2005 4303610402

参考書など

『特になし』

コンピュータグラフィックス

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択必

松原 友子

概要 コンピュータグラフィックス（CG）の基礎理論を学ぶ。CGは、コンピュータを用いて映像を作成する技法である。POV-Rayは、簡単なプログラムでCG作成の過程を学習できるフリーウェアである。授業では、CG理論の紹介とPOV-Rayを用いたCG作成過程の演習を行う。また、CGエンジニア検定の問題も取り上げる。

達成目標 美術的な作品はもちろん、科学的なデータの視覚化などへも応用できる技術の習得を目指す。

教授計画

第1週	CGの基礎要素
第2週	図形描画と移動
第3週	拡大縮小、回転
第4週	色を指定する
第5週	パターンで色を付ける
第6週	模様で色を付ける
第7週	表面を凹凸にする 面を作る
第8週	形を組み合わせる
第9週	質感を変える
第10週	オブジェクトの定義
第11週	繰り返し処理
第12週	回転体
第13週	文字作成
第14週	テクスチャマッピングと球スイープ
第15週	連続して変化する静止画の作成

成績評価方法・基準

課題の内容と提出状況で総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

『なし（プリント配布）』

参考書など

鈴木 広隆 他 『POV-Rayによる3次元CG制作』CG-ARTS協会 2008 978-4-903474-19-9

コンピュータグラフィックス

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択必

周 欣欣

概要 コンピュータグラフィックスの基礎理論を講義する。コンピュータグラフィックスはコンピュータによって映像を生成する技法である。POV-Rayは簡単なプログラムでCG作成の過程を学習できるフリーウェアである。授業では、CG理論の紹介とPOV-Rayを用いたCG作成過程の演習を行うことにより、CG技法を習得する。

達成目標 CGの理論を理解することを目的とする。授業内容はCG検定3級のカリキュラムに対応している。

教授計画

第1週	CGの原理：モデリングとレンダリング、POV-Ray紹介 カメラ、光源、物体など
第2週	様々な形、モデリング
第3週	図形の変換：拡大・縮小、移動、回転
第4週	CGの基本立体、プリミティブ
第5週	テクスチャマッピング、色とパターン、凹凸表現
第6週	立体の演算、論理演算
第7週	立体の表現方法、CGレンダリング
第8週	造形とCG、多面体
第9週	コンピュータアニメーション
第10週	復習、中間課題
第11週	掃引体表現
第12週	CGの応用、室内
第13週	CGの応用、屋根
第14週	CGの応用、写真照合
第15週	まとめ、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

『なし』

参考書など

『なし』

コンピュータグラフィックス演習

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択必

松原 友子

概要 コンピュータグラフィックスの基礎理論に続き、代表的な既製3次元CGソフトウェアの使い方を学ぶ。3DCGの作成に親しむことを目的とする。

達成目標 CG手法を理解し、CGソフトウェアの使い方をマスターする。Shadeを用いて自由に形を作成できる。

教授計画

第1週	Shadeの基本操作 カメラ, オブジェクトの移動・回転・拡大縮小, レンダリング
第2週	球の作成と材質設定 3次元座標での位置の把握, マッピング, 背景の設定, レンダリングの設定
第3週	掃引体と光源 螺旋階段, 点光源, 鏡の材質
第4週	ベジエ曲線と回転体 カップとソーサーの作成, 陶器の表面材質
第5週	線形状から自由曲面の作成 傘の作成
第6週	自由曲面の応用#1 角が丸いブロック, 取っ手のあるコーヒーカップ
第7週	自由曲面の応用#2 ガラスの花の作成
第8週	ブール演算 論理差, 論理積, 穴
第9週	【作品制作1】 卵と果物がある風景 自由曲面への変換
第10週	【作品制作2】 アロマキャンドル ベジエ曲線, 掃引体, 回転体, ブール演算, 光源の復習
第11週	アニメーション 直線移動, 回転, 変形
第12週	マッピング イメージのマッピング, バンプマッピング
第13週	【作品制作3】 花のある風景 自由曲面と掃引体の復習, オブジェクトの等間隔配置
第14週	【作品制作4】 エンタシスと文字からなる広告塔 自由曲面とベジエ曲線の復習, 文字の作成
第15週	【作品制作5】 プロペラのあるオブジェクト 自由曲面の変形, アニメーションの復習

成績評価方法・基準

課題の内容と提出状況により総合的に成績判定を行う。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

毎回、作品の提出で出席とする。
出席・演習の内容を重視する。

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

コンピュータグラフィックス演習

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

選択必

周 欣欣

概要 コンピュータグラフィックスの基礎理論に続き、代表的な既製3次元CGソフトウェアの使い方を学ぶ。3DCGの作成に親しむことを目的とする。

達成目標 CG手法を理解し、CGソフトウェアの使い方をマスターする。
Shade Ver.14を用いて自由に形を作成できる。

教授計画

第1週	ガイダンス、3DCGソフトウェアの紹介、起動方法
第2週	ソフトウェアのインターフェースと三面図
第3週	光源 & 三面図
第4週	回転体
第5週	自由曲面へ変換1
第6週	自由曲面へ変換2
第7週	線から自由曲面作成
第8週	スイープ
第9週	文字 & 論理演算
第10週	レンダリング
第11週	アニメーション
第12週	材質と光源
第13週	3Dプリンター
第14週	応用課題
第15週	総復習、自由課題

成績評価方法・基準

毎回実習の課題と、期末課題により成績判定を行う。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『なし』

参考書など

『なし』

メディアクリエーション

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位

講義

選択必

大矢 信吾

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

達成目標 マルチメディアコンテンツの制作を通しての創造性や表現力を養うとともに、大容量のファイルやデバイスを扱うことにより、メディア・リテラシーの自然な修得を目標とする。

教授計画

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

成績評価方法・基準

演習内容の達成度および課題の提出状況を加味して、総合的に判定します。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業は演習形式です。授業中の課題提出と共に、教員宛に電子メールなどで実習に関するコメントや感想などを送付します。課題の提出期限は厳守です。尚、シラバス内容や順番を変更することがあります。欠席は学則の通りです。

テキスト

『使用せず適宜プリントを配布します』

参考書など

『講義中に指示します』

メディアクリエーション

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位

講義

選択必

森 博

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

達成目標 マルチメディアコンテンツの制作を通しての創造性や表現力を養うとともに、大容量のファイルやデバイスを扱うことにより、メディア・リテラシーの自然な習得を目標とする。また、iPadに代表されるタブレットPCでも、マルチメディアコンテンツ制作を体験し、PCによる制作との違いを実感させる。

教授計画

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

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『使用しない。毎回プリントを配布する。』

参考書など

『特に無し』

3Dテクノロジー

専門教育 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択必

周 欣欣

概要 授業では、3次元CGを生成するためのグラフィックライブラリOpenGLについて学ぶ。また、OpenGL と GLUT を組み合わせて、リアルタイムに三次元表示を行うプログラムを作る。

達成目標 プログラミングによるCGおよびCGソフトウェアの作成方法を理解し、習得する。

教授計画

第1週	OpenGLの紹介
第2週	ウインドウを開く、背景の生成
第3週	OpenGLのプリミティブと2次元図形の生成
第4週	3次元線図形の生成
第5週	3次元投影像：面図形の生成、
第6週	陰面消去
第7週	3次元投影像：光源と材質
第8週	3次元投影像：陰影の計算
第9週	投影変換
第10週	アニメーション：キーボードとマウス制御
第11週	アニメーション：立方体とプリミティブ
第12週	二つ以上の立方体による形の構築
第13週	階層構造
第14週	移動アニメーション
第15週	総合復習と自由課題

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

演習の内容を重視するため注意すること。毎回作品の提出で出席とする。遅刻、欠席しないこと。

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』

アートデザイン

専門教育

情報メディア学科

3年

後期 2 単位

講義

選択必

木村 亮介

概要 世界を豊かに捉えるための触媒として、現代におけるグラフィックデザインを起点にアートを学ぶ。それぞれの日常の体験を視点を変えて俯瞰する活動から新たな気づきを見つけ、それらを視覚化、触知化する行為を通し、地域の中でのアートの役割まで目を向ける。

達成目標 デザインおよびアートの役割を理解し、自然や身の回りの環境をデザイン/アートを触媒にして豊かに捉えることができること。地域でのアートの役割に目を向け、自身の活動をパブリシティーすることで、何らかの問題解決の手法として自らで咀嚼し提示することができること。

教授計画

第1週	アートとは何か/デザインとは何か > イントロダクション
第2週	芸術としてのデザイン — デザイナーとは何か?
第3週	芸術としてのデザイン — 視覚芸術とビジュアルデザイン
第4週	メディアアートの登場による芸術の進化論 — 技術/デザイン/インターネット
第5週	無機質を有機的存在へ 都市の擬人化プロジェクト1
第6週	無機質を有機的存在へ 都市の擬人化プロジェクト2
第7週	無機質を有機的存在へ 都市の擬人化プロジェクト3
第8週	伝統とデザイン — 生活空間と様式
第9週	メディアとデザイン — 情報展開の方法論
第10週	子どもとデザイン — シンプリファイと好奇心
第11週	役に立たない機械プロジェクト1
第12週	役に立たない機械プロジェクト2
第13週	役に立たない機械プロジェクト3
第14週	役に立たない機械プロジェクト4
第15週	講評会

成績評価方法・基準

課題による評価 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

イラストレータ・フォトショップがある程度使える必要があります。アイデアをとりまとめるスケッチブック持参が望ましい。

テキスト

『なし』

参考書など

ブルーノ・ムナリー 『芸術としてのデザイン』ダヴィッド社 1973年 ISBN 4-8048-0046-8

インタラクティブメディア

専門教育 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 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を組み合わせて実現する。インタラクティブ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。

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』、Scott Rogers『「タッチパネル」のゲームデザイン』、川田 十夢『AR三兄弟の企画書』

プログラミング入門

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位

講義

選択必

杉江 晶子

概要 プログラミング作成の基礎となるアルゴリズム（解法）を中心に、プログラミング初歩の内容です。パソコンの世界的標準OSであるMicrosoft Windowsで動作するプログラムを作るためのVisual Basic(VB)言語で実際に演習をしながら、プログラムの組立て方（基本制御構造）からイベント駆動型の簡単なWindowsアプリケーションの作成までを学びます。

達成目標

- ・プログラム作成過程（フォームの作成、コードの記述・入力、実行、デバッグ）をマスターします。
- ・基本的なプログラミング解法（アルゴリズム）を理解します。

教授計画

第1週	ガイダンス ・プログラミング概要と演習環境準備(Microsoft Visual Basic 2012 Express Edition)
第2週	直線型プログラム1（入力・処理・出力） ・VBの概要 ・変数と型宣言 ・算術演算子と優先順位
第3週	直線型プログラム2 ・VBの基本操作演習（フォームの作成とイベントドリブンの理解）
第4週	直線型プログラム3 ・整数除算の商と余り、秒を時分秒に変換するプログラム
第5週	分岐型プログラム1 ・2分岐型（If文） ・比較・論理演算子
第6週	分岐型プログラム2 ・3数の最大値、最小値プログラム
第7週	分岐型プログラム3 ・閏年の判定プログラム ・お絵かきプログラム応用演習
第8週	分岐型プログラム4 ・多分岐型（If...ElseIf文） ・ローレル指数による体型判定プログラム
第9週	分岐型プログラム5 ・多分岐型（Select Case文） ・曜日算出プログラム ・スロットマシンプログラム応用演習
第10週	反復型プログラム1 ・For...Next文 ・グラフィックスによる幾何学図形作成
第11週	反復型プログラム2 ・Do...Loop文 ・大量データ入出力事務処理解法（平均・最高・最低）
第12週	配列プログラム1 ・ランダムな順位付け処理解法
第13週	配列プログラム2 ・配列の初期化 ・金種表作成プログラム
第14週	配列プログラム3 ・光の3原色(RGB)による色表現プログラム（コントロール配列）
第15週	総合プログラミング、及び、総復習 ・簡単なゲームプログラムの作成

成績評価方法・基準

課題の提出・評価点50%、期末試験50%で、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

出席重視です。毎時間、記入式プリントを配布しますので、講義を聴き記入して完成させ、整理してファイリング管理してください。また、毎授業後半で演習課題を課しますので、プログラムを作成して提出してください。

テキスト

『なし』

参考書など

羽山博『基礎Visual Basic 2012 入門』インプレスジャパン 2013 978-4-8443-3368-5、初音玲『はじめてのVisual Basic 2012 デスクトップ/Windowsストアアプリ対応版』秀和システム 2013 978-4-7980-3690-8

プログラム演習

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

選択必

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(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。

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 情報メディア学科

2年 前期

2単位 演習

選択必

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

演習においては、PC向けC言語コンパイラである『ポーランドC/C++』を使用してコマンドライン・インタフェースでのプログラミング演習を行うが、個人所有のノートPCやUNIX環境においても、Cプログラミングを自由に行えることを第一目標とする。どのようなプログラミング環境においても、短い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。

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」の使用法と課題提出方法の説明。
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

プログラム演習

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

選択必

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。3年次の「応用プログラミング」など多くの授業につながる基礎知識と、情報処理技術者試験の受験や情報処理技術者を目指す場合に活用できる応用力とを身につける。

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。』

プログラム演習

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 演習

選択必

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

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ことにより、やや長めのプログラムでも、それを読み解くスキルを身につけさせることを目標としている。古典的なゲームプログラムにも挑戦し、プログラミングのおもしろさを実感させたい。

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

オブジェクト指向

専門教育 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択必

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。

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

オブジェクト指向

専門教育 情報メディア学科

3年 後期

2単位 講義

選択必

森 博

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

達成目標 抽象化、カプセル化、階層構造、多態性を理解する能力と、それらをプログラミングコードとして記述できる能力の獲得を目標とする。

教授計画

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

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『使用しない。』

参考書など

坂下夕里 『トレーニングドリルJava』 翔泳社 2007 ISBN978-4-7981-1326-5、宮本信二 『Eclipse4.3完全攻略』
SBクリエイティブ 2013 ISBN978-4-7973-7537-4、吉田幸二他 『Java言語によるオブジェクト指向プログラミング』 共立出版 2012 ISBN978-4-320-12315-1、鳥居隆司他 『Java入門』 日経BPソフトプレス
253

システム開発論

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位

講義

選択必

田近 一郎

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

達成目標 情報システムの基本的な開発プロセスと主な開発手法を理解することを目標にする。また、対象とする業務のモデル化からシステムの設計にいたるプロセスについてもある程度把握できることを目指す。関連科目として「コンピュータネットワーク」「データベース」「オブジェクト指向」「モバイルシステム演習」がある。「基本情報技術者試験」の出題分野「ソフトウェア設計・開発」「マネジメント」をカバーする。

教授計画

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

鶴保他『ずっと受けたかったソフトウェアエンジニアリングの授業（改訂版）1・2』技術評論社、渡辺幸三『業務分析のための上流工程入門』日本実業出版社、浅海智晴『やさしいUML入門 - Javaオブジェクト・モデル』ピアソンエデュケーション、掌田他『Play Framework 2 JavaではじめるアジャイルWeb開発』翔泳社

Webプログラミング

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位

講義

選択必

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。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。

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

コンピュータネットワーク

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位

講義

選択必

横田 正恵

概要 コンピュータネットワークIおよびIIでは、情報通信技術・コンピュータネットワーク技術に関する基本事項を講述する。コンピュータネットワークIではネットワークの前提となる通信の内容を多く扱う。ネットワークを学ぶには情報の基本を習得している必要があることから、情報やデータの基本に関する復習から入り、通信に関する内容、ネットワークの内容へと発展していく。

達成目標 一般ユーザにはブラック・ボックスのように思われるネットワークであるが、多くの要素技術により成り立っている。コンピュータや各種機器によるプロトコルのコミュニケーションによって、現代の壮大なネットワークが実現していることを理解する。データ通信とネットワークに関する一つ一つの要素技術を習得する。

教授計画

第1週	ガイダンス コンピュータ・ネットワークの技術、およびネットワーク技術の仕事		
第2週	情報の基礎	通信と情報の基礎 1	2進数と16進数
第3週	情報の基礎	通信と情報の基礎 2	アナログ信号とデジタル信号
第4週	【演習】 デジタルデータを作る		
第5週	データ通信に必要なこと データ通信	通信路	変調と復調
第6週	データ通信	通信速度	同期方式
第7週	データ通信	多重化	誤り制御
第8週	データ通信	通信回線	通信サービス
第9週	【演習】 資格試験の問題に挑戦 コンピュータネットワークの目的		
第10週	ネットワーク基礎	ネットワークの形態	代表的なネットワーク Ethernet
第11週	ネットワーク基礎	ネットワークの歴史的経緯	
第12週	ネットワーク基礎	ネットワーク・プロトコル	OSI参照モデルとTCP/IP
第13週	ネットワーク基礎	ネットワークの機器	
第14週	ネットワーク基礎	ネットワーク・アドレス	
第15週	【演習】 資格試験問題を解いてみよう		

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ネットワークの社会・文化的側面ではなく、あくまでも技術的内容を扱う授業である。授業の中で、情報技術者試験の問題などを解く。2進数の計算など情報学概論で習ったことが基礎となる。ネットワーク技術を一通り修得するには、続けてコンピュータネットワークIIを履修することが望ましい。

テキスト

『授業時に書き込み式プリントを配布する』

参考書など

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

コンピュータネットワーク

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択必

横田 正恵

概要 システムエンジニア(SE)やプログラマ、システム管理者を志すときに、ネットワークに関して知っておくべき基礎的な事柄を習得する。コマンドラインでの地道な操作が多いが、現代の情報システムは、こうした地道な作業によって支えられている。実習を通して、システム構築やシステム管理に関する基本的操作に習熟する。

達成目標 コンピュータネットワークIの授業を踏まえた授業内容である。ネットワークの管理や構築の業務に携わるための技術的な基礎を修得する。ネットワークに関する情報技術者向け資格試験問題を解答できるレベルに達することを目標にする。

教授計画

第1週	ガイダンス	ネットワーク技術に関わる仕事とその現状を知る		
第2週	プロトコル	プロトコルとは	OSI参照モデル	
第3週	プロトコル	プロトコルの歴史的経緯	TCP/IP	
第4週	アドレス	MACアドレス	IPアドレス	アドレス・クラス
第5週	アドレス	ネットマスク		
第6週	【演習】 ネットマスクを使ってアドレスの計算をしてみよう			
第7週	アドレス	IPアドレスの割当と管理	IPv4アドレスの枯渇問題	
第8週	アドレス	ドメイン・ネーム		
第9週	アドレス	ローカル・アドレスとグローバル・アドレス		
第10週	アドレス	MACアドレスとIPアドレス	ドメインネームとIPアドレス	
第11週	【演習】 検定試験問題に挑戦			
第12週	ネットワーク機器	ネットワークをつなぐ各機器の役割		
第13週	ネットワーク・アプリケーション・プロトコル			
第14週	無線LAN	ネットワーク・システム管理の仕事		
第15週	【演習】 検定試験の問題を解いてみよう			

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

受講の際には、コンピュータネットワークIの単位を取得していること。情報学概論やコンピュータネットワークIの授業内容が基礎となるので、事前に十分に理解しておく必要がある。授業の中で、パソコンを用いた実習を行い、情報技術者試験の問題などを解く。

テキスト

『指定しない。毎時間、プリントを配布する。』

参考書など

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

データベース

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択必

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、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。

教授計画

第1週	データベースとその役割 事例紹介
第2週	DBMSの基礎知識 種類と基本的機能
第3週	リレーショナルデータベース テーブルの正規化：第1正規形、第2正規形、第3正規形
第4週	リレーショナルデータベース テーブルの正規化：第4正規形、第5正規形、ボイス・コード正規形
第5週	データベース設計 正規化されたテーブルの設計
第6週	データベース設計 エンティティ・リレーションシップ図、ERモデル
第7週	SQL データの表示と検索
第8週	SQL グループ化と集計
第9週	SQL テーブルの結合
第10週	SQL サブクエリ
第11週	SQL DML、DDL、DCL データの更新・削除、テーブルの定義とアクセス制御
第12週	トランザクション処理 ACID特性
第13週	障害対策 ロールバックとロールフォワード
第14週	データベースとWeb MySQL、XMLデータベース
第15週	まとめ DBMSの最新動向など

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プログラミングが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。』

モバイル情報論

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択必

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標とする。

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マン?マシンインター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』

モバイルシステム演習

専門教育 情報メディア学科

3年 後期 2単位 演習 選択

概要 ケータイ（携帯電話）、スマートフォン、携帯型ゲーム機、などモバイル情報端末は多様で、次々と新しいものが開発されて発売されているが、持ち運んで利用する情報端末である点は共通している。この演習では、モバイル情報端末で利用できる情報システムを開発するために必要な知識を学び、実際にアプリケーションを開発してその利用性を評価するまでを実践する

達成目標 C言語やJavaなどプログラミングが身につけており、Webシステムの開発の経験がある受講生を対象に、具体的なモバイル端末で利用することを想定したアプリケーションの、企画・設計・開発・評価の各プロセスを体験し、実践力を身につけることを目標とする。

教授計画

第1週	イントロダクション この講義の位置づけと意義、モバイルシステムとは
第2週	モバイル環境でのWeb閲覧
第3週	モバイル向けサイトの設計
第4週	モバイル向けサイトの開発
第5週	モバイル向けサイトの評価
第6週	スマートフォンとその仕組み
第7週	iPhone VS Android
第8週	アプリケーション開発の企画
第9週	アプリケーション開発の体制づくり（グループワーク）
第10週	アプリケーション開発の設計1 外部設計 モバイルシステムの人間工学・UI（ユーザーインタフェース）デザイン
第11週	アプリケーション開発の設計2 内部設計
第12週	アプリケーション開発の開発1 開発環境の利用
第13週	アプリケーション開発の開発2 プログラム言語とグラフィックデザイン
第14週	アプリケーション開発の開発3 実行まで
第15週	アプリケーションの評価 ~バージョンアップ計画まで

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

ネットワークモバイル系科目の「Webプログラミング」の他、システム開発系の「プログラミング入門」、「プログラム演習I、II」、「ソフトウェア開発論」、「システム開発演習」の単位取得者を対象とする。自分でプロジェクトを推進し開発を実践する必要がある。

テキスト

『適宜指示』

参考書など

『必要に応じて紹介する。』

アルゴリズムとデータ構造

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択必

田近 一郎

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

達成目標 本講義は、正しく動作することを保証しなければならないプログラムの設計・開発において、データの処理手順＝アルゴリズムを明確にすることの重要性の把握と各種アルゴリズムの理解を目標とする。本講義は「知識情報学」、「基本情報技術」、「データベース」など、アルゴリズム的な考え方が必要な科目群の基礎に位置づけられる。「基本情報技術者試験」の出題分野「基礎理論」、「アルゴリズムとプログラミング」をカバーする。

教授計画

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

成績評価方法・基準

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

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

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

テキスト

『教科書は指定しない。毎回講義プリントを配布する。』

参考書など

近藤嘉雪『定本Cプログラマのためのアルゴリズムとデータ構造』ソフトバンククリエイティブ、平田富夫『アルゴリズムとデータ構造』森北出版、柴田望洋『明解 Javaによるアルゴリズムとデータ構造』ソフトバンククリエイティブ

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 従来から用いられてきた統計解析とは異なるデータ解析手法を把握し、対象とするデータの性質と目的に応じてどのようなデータ解析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。より深く理解するには「アルゴリズムとデータ構造」を履修しておくことが望ましい。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」等のビジネス分野における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

PR概論

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位 講義

選択必

栗林 芳彦

概要 PR(パブリックリレーションズ)について、その定義や歴史、基本構造、広告との相違、PR方法について、さまざまなPR事例に基づいて考察する。

達成目標

- ・PRの基本概念を理解する。
- ・PRの主な手法について理解する。
- ・インターネットのコミュニケーションに与えた影響について知見を蓄える。

教授計画

第1週	PRとはなにか。 ・PRと広告の違い ・職業としてのPR
第2週	PRの歴史(1) ・古代から1900年まで ・1900年から1950年まで
第3週	産業としてのPR ・具体的な広報作業 ・企業の広報部門とPR会社
第4週	PRの理論と実施 ・コミュニケーションのモデル ・聴衆のタイプ
第5週	メディア特性とメディア戦略 ・メディア特性を理解する ・オーディエンスプロフィール
第6週	パブリシティの具体的作業 ・パブリシティとはなにか ・メディアリレーション
第7週	インターネットとソーシャルメディア ・インターネット時代のPRとは
第8週	パブリックオピニオンとPRの役割 ・パブリックオピニオンとはなにか ・PRの役割
第9週	PR活動をいかに評価するか ・PRの評価指標
第10週	PRプランニングのプロセス(1) ・調査、課題抽出、戦略PRの評価 ・PRの評価手法について
第11週	PRプランニングのプロセス(2) ・戦術、評価
第12週	コンフリクトマネジメントとPR ・危機の際のPR ・リスクマネジメント
第13週	CSR ・企業のブランド価値を高めるコミュニケーション
第14週	戦略的PR ・「空気」を作る統合コミュニケーション
第15週	まとめと復習

成績評価方法・基準

期末試験にて評価する。持ち込みなし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

広く社会に関心を持ち、テレビのニュース番組、新聞などに日ごろから目を通しておくこと。

テキスト

『使用しない。』

参考書など

『適宜指示する。』

新聞論

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択必

栗林 芳彦 平田 浩二

概要 インターネットの台頭で若者の新聞離れが進んでいるが、ネットニュースの源である日々の新聞には国内外の政治や経済、事件、スポーツ、文化、コラムなど多彩な記事が掲載されている。中日新聞の現役記者、編集者が取材活動の体験を通して、新聞で何を伝えようとしているかを伝え、新聞と社会、読者との関係論を実践的に展開する。

達成目標 電子メディアとは異なる新聞の特性や役割を理解するとともに、社会の事象を複眼的に考察する力、姿勢を身につけることを目的とする。

教授計画

第1週	オリエンテーション（栗林芳彦）
第2週	「新聞の構成・読み方」（編集局次長・平田浩二）
第3週	「新聞の歴史・役割」（編集局長・臼田信行）
第4週	「新聞と論説・コラム」（論説委員・飯尾歩）
第5週	「国際報道の現場（アジア）」（社会部デスク・渡部圭）
第6週	「カメラマンの現場」（写真部デスク・星野大輔）
第7週	「震災報道の現場」（社会部デスク・平岩勇司）
第8週	「事件報道の現場」（社会部デスク・岩佐和也）
第9週	「スポーツ報道の現場」（運動部デスク・西澤智宏）
第10週	「企業は新聞をどう使うか」（経済部デスク・山上隆之）
第11週	「ネット対応」（電子編集部デスク・大塚和彦）
第12週	その他メディア産業と新聞（栗林芳彦）
第13週	海外の新聞事情（栗林芳彦）
第14週	記者クラブ制度（栗林芳彦）
第15週	メディア・スクラム（栗林芳彦）

成績評価方法・基準

毎回の講義後に簡単なレポートを提出するほか、最終講義時に総括的なレポートを提出。比率は5対5。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

中日新聞社の社員が講義をする際は当日の中日新聞を教材として使用する。そのため教材費として1500円程度を徴収する。

テキスト

『中日新聞』

参考書など

『特になし』

メディア分析演習

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位

講義

選択必

井上 治子

概要 同じ事柄を扱っていても、新聞各紙やネット上の記事には相違がある。当講義では、実際の記事を扱って各紙・各記事を比較検討し、それを通してメディア・リテラシーの力を養う。併せて、基本的な用語を解説し、時事問題の基本知識を身に付ける。また、大人として矚聲を買わない「コメント」について学ぶ。

達成目標 時事問題について、政治・経済・社会全般にわたる基本的な理解力を身につける。それにより、社会人として大人の会話に自信を持って参加できる力を養う。さらに、短文に自らの意見をまとめる力をつける。

教授計画

第1週	オリエンテーション 講義の進め方について説明し、各紙・ネットの記事の例を見ながら、比較分析とは何かを解説する。
第2週	社会的な視点について解説し、矚聲を買わないコメントの条件について、実際の記事を取り上げながら検討する。
第3週	「公共性」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第1回
第4週	「公共性」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第2回
第5週	「民主主義」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第1回
第6週	「民主主義」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第2回
第7週	「世論」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第1回
第8週	「世論」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第2回
第9週	「国益」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第1回
第10週	「国益」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第2回
第11週	「グローバル化」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第1回
第12週	「グローバル化」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第2回
第13週	「表現の自由」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第1回
第14週	「表現の自由」をテーマとして、その時々の記事を取り上げ、比較分析した上で、コメントを作成する。第2回
第15週	全体を通じて発見したことについて、各自発表を行う。

成績評価方法・基準

毎回のコメント、および、最終回の発表を評価対象とする。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

読む・書く・口頭で発表する、等の作業が毎回ある。次第に慣れてくるので、続けて参加すること。

テキスト

『なし』

参考書など

出版メディア論

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択必

栗林 芳彦

概要 雑誌編集長経験者や編集プロダクションのライターなど学外の講師を招いて出版メディアの歴史、現状と課題、これからの展望について学ぶ。インターネットの普及による影響、出版ジャーナリズムの抱える問題点、雑誌編集の実務など、出版にかかわる様々なトピックスを網羅的に学ぶ。

達成目標

- ・出版業界の歴史の変遷と現状に関する理解を深める。
- ・雑誌編集の実務に関して基礎的な知識を習得する。
- ・インターネットの持つ出版業界に対する影響力に関して知見を蓄える。

教授計画

第1週	出版メディアについて ・出版とは何か ・出版の歴史
第2週	日本における出版流通 ・システムとその課題 ・オンライン書店・新古書店
第3週	書籍の特徴 ・新書、文庫 ・書籍のマーケティング
第4週	雑誌の特性 ・広告媒体としての雑誌 ・インターネットとの競合関係
第5週	出版メディアのこれから ・電子出版 ・読者
第6週	雑誌編集の基礎と実践(1) 雑誌ができるまで 雑誌における編集者・ライター・フォトグラファーの役割
第7週	雑誌編集の基礎と実践(2) プロフィール文章作成
第8週	雑誌編集の基礎と実践(3) 撮影実習
第9週	雑誌編集の基礎と実践(4) インタビュー実習
第10週	雑誌編集の基礎と実践(5) インタビュー原稿作成、雑誌編集実習まとめ
第11週	【出版と言論・表現の自由の歴史】 出版活動の歴史は言論弾圧の歴史でもある。日本でも近代出版とともに言論暗黒時代が始まった。言論・表現の自由を歴史的に振り返る。
第12週	【戦前・戦中の出版活動と言論・表現の確執】 軍国主義へと邁進するなかで起こった言論及び思想弾圧とはどのようなものであったか。それは現代といかにつながっているかを考える。
第13週	【戦後、被占領国時代の自由と言論規制】 占領下の「民主主義」という名の大義の中で市民の目はいかに塞がれたか。目を塞がれるということで人々はいかなる「自由」を得られたのか。
第14週	【戦後民主主義の開花と出版活動及び言論規制】 エログロナンセンス、ポルノ、暴力ものなどの「悪書」が戦後の言論・出版規制を招き、新たな時代の規制へとつながる過程から、憲法第21条の重要性を考える。
第15週	【揺れる現代の言論規制と出版活動】 今、言論、出版その他一切の表現の自由は保障されているだろうか。そのためにいかなる闘いを強いられているのだろうか。危うい言論の自由とその大切さを考える。

成績評価方法・基準

授業中の課題およびレポート。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

学外から講師を招く関係上、スケジュールが不定期になる(土曜日開講あり)。キャンパスメイトなどで確認すること。

テキスト

『特に使用しない。』

参考書など

『適宜指示する。』

放送論

専門教育 情報メディア学科

1年 後期

2単位

講義

選択必

松本 国昭

概要 テレビを取り巻く環境が大きく変わってきた。BSデジタル放送の多チャンネル化に加えて一昨年度からは「NOTTV」と呼ばれるスマートフォン向けのテレビが始まり、より自由に番組を選んで視聴する環境が生まれた。テレビがインターネットを含め、大きな選択肢の一つに過ぎないのか。テレビはどこに向かって進んでいるのか。テレビの現状から学ぶ。

達成目標 (1) 激変する放送メディアの現状 (2) 報道機関・娯楽提供機関としての役割 (3) 多チャンネル時代の地方局の番組制作 (4) テレビを支える営業基盤 (5) テレビから派生するビジネス 具体的な事象の説明の中で理解し、テレビというメディアを総合的に理解し、自分が表現する際の基礎を学ぶ。

教授計画

第1週	テレビのジャンル 報道、娯楽(お笑い、歌謡、アニメ)情報、スポーツ、イベントなどの各ジャンルの番組制作の状況からテレビを実態的に把握する。あなたが好きな番組とは。
第2週	テレビの経営基盤 民法テレビ局の経営はどのようにして成り立っているのか? スポットとタイムという広告収入の実際を理解する。新たな収入確保の手段として活発になっているテレビショッピング、映画出資などの現状も見る。
第3週	テレビ番組の作られ方。テレビ番組は、いったいどのような体制とプロセスで作られているのか? 予算、企画書、取材、編集、放送など一連のプロセスを概観する。そしてそれに携わるスタッフや組織の在り方なども見る。
第4週	テレビ局訪問(土曜日想定) 実際のテレビ局の番組の作られ方を見学する。在名民放局の情報番組を想定。
第5週	テレビ局の社会的な役割の第一は報道である。ニュースやドキュメンタリー-を作る報道セクションの実際を学び、報道番組を視聴し、批評してみる。
第6週	もう一つの役割の娯楽があるが、その中でもドラマ制作は花形である。代表的な作品視聴を通してドラマ作りの実際を知る。番組視聴。
第7週	講師の代表作「深夜特急」(大沢たかお、松島奈々子主演)の視聴と感想文を書いてみる。テレビ批評という役割は、どこで機能させていくか。メディアリテラシーの視点を持つことの大事さを知る。
第8週	娯楽系番組の検証。多種多様な番組の形は、まさにエンターテインメント。自分たちはどんな番組を見たいのだろうか。そしてその見方はどのように変わりつつあるのだろうか? 頻発しているやらせはなぜ起こるのか? 演出とは何かを考えてみる。番組視聴
第9週	制作会社とテレビ局。制作会社がなければ番組が作れない現状。東京、名古屋のプロダクション事情を概括する。具体的には、どんな仕事をしていくのだろうか? そこで働く生きがいとは。
第10週	テレビ局のビジネスの作られ方。テレビの収入構造も多様化してきている。事業の現状や、テレビショッピング、ワンセグ放送への対応などデジタル化以降のクロスメディア戦略を概括する。
第11週	インターネットテレビ、スマートフォンテレビの現状。テレビの市場を奪い続ける存在になっていくのか、そうでないのか? 自分たちを取り巻くインターネット環境を分析してみる。自分たちのメディア接触度を検証してみる。
第12週	テレビ放送は、様々な法律や規範によって作られている。個人情報やプライバシーを大事にすることも大事である。テレビ局の制作マニュアルを検証する。
第13週	メディアリテラシーを身に付ける必要がある。テレビを批判的に読み取る技術を知ろう。そのためにまずは番組を視聴する。過去の代表的な名物番組をモニターして批評文をかく
第14週	メディアリテラシーを身に付ける必要がある。テレビを批判的に読み取る技術を知ろう。そのためにまずは番組を視聴する。過去の代表的な名物番組をモニターして批評文をかく。その
第15週	全体の締めくくりと講評。アメリカの激変する姿に、日本の未来のテレビの姿があるという。それをベースに自分たちにとってテレビとは? を再考してみる。テレビが詰まらなくなったというが、本当か? 活性化の秘策を提案する。

成績評価方法・基準

出席および学業姿勢・レポート・発言等により総合的に判断する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

日常生活で、メディアに関するニュースやトピックスに関心を持つこと。そして、自分なりの意見を述べるができるように。メディアリテラシーの知恵を身に付ける。

テキスト

『特になし』

参考書など

梅田望夫『ウェブ時代をゆく』ちくま新書 2007 978-4-480-06387-8

マスコミュニケーション論

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択必

井上 治子

概要 従来マスコミュニケーションは、対人コミュニケーションとは対比的に、テクノロジーを媒介とした二次的コミュニケーションと捉えられてきた。しかし現在を生きる多くの人びとにとって、テレビやネットで得られる情報は、対人コミュニケーションと入り混じりつつ「現実」を創り出す、日常生活の主要な構成要素である。当講義ではこうした現状を理論的に把握するための視点を紹介する。

達成目標 「コミュニケーションによって人間関係や社会をよくできる」という単純化されたタテマエ、あるいは個人主義的・民主主義的な理想像から要請されるコミュニケーション観を乗り越え、時には孤立し、時には暴力的な感情さえもつぎきた人間の行為として、マスコミュニケーションをとらえ直す視点を獲得することを目指す。

教授計画

第1週	講義のオリエンテーション：登場する主要用語の紹介。
第2週	コミュニケーションとは何か1：対話としてのコミュニケーション
第3週	コミュニケーションとは何か2：遊戯としてのコミュニケーション
第4週	コミュニケーションとは何か3：パラドックスとしてのコミュニケーション
第5週	コミュニケーションとは何か4：接続としてのコミュニケーション
第6週	マスコミュニケーションの特性1：民主主義と「対等なコミュニケーション」の理念
第7週	マスコミュニケーションの特性2：メディア文化の日常生活への浸透と「友だち地獄」
第8週	マスコミュニケーションの特性3：「誰でも情報発信」はタテマエか
第9週	マスコミュニケーションの特性4：情報は「受けとる側」こそが主役である
第10週	メディア文化とコミュニケーションの変容1：笑いキャラ
第11週	メディア文化とコミュニケーションの変容2：関係のフラット化といじめ
第12週	メディア文化とコミュニケーションの変容3：情報と権力の関係
第13週	メディア文化とコミュニケーションの変容4：やさしさ社会と暴力の関係
第14週	メディア文化とコミュニケーションの変容5：情報化社会における教育の意味
第15週	全体のまとめと質疑

成績評価方法・基準

- 1 基本的には、定期試験の結果により評価する。記述式試験でテキストと自筆ノートの持込可。
- 2 講義中に、受講生の見解・意見を聞くことがある。ここで、積極的に応えてくれると、「ポイント」が付き評価に加える。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- 1 理論的な部分は多少難しく聞こえるかもしれないが、一所懸命説明する。わからなくなったら質問するのをためらわないこと。
- 2 講義中インターネット上のデータを参照するよう指示することがある。指示した作業を実行すること。

テキスト

長谷川正人『コミュニケーションの社会学』有斐閣 978-4-641-12392-2

参考書など

『特になし』

マーケットリサーチ演習

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 演習

選択必

栗林 芳彦

概要 本講座では実際のマーケティング・リサーチの基礎を学ぶとともに、実際の調査設計、実施およびその結果の分析を行う。定量、定性調査を実施する。作業を通じて調査実務に必要なスキルの習得を目指す。受講者は「マーケティング概論」をすでに受講していること。

達成目標

- ・マーケティング戦略に基づいた調査計画の立案ができるようになる。
- ・データを分析し、戦略の方向性を導き出すことが出来るようになる。

教授計画

第1週	ガイダンス
第2週	マーケティング調査とは
第3週	調査テーマの設定とデスクリサーチ
第4週	定量調査の設計
第5週	調査票の作成と集計計画
第6週	結果の読み込みと分析手法
第7週	定量調査報告書作成
第8週	グループインタビューの設計
第9週	インタビューフロー作成
第10週	グループインタビューの実施
第11週	グループインタビューに関するディスカッション（発見と反省）
第12週	グループインタビュー報告書作成
第13週	総合報告書の作成
第14週	調査結果をどうマーケティング戦略に生かすか
第15週	発表と講評

成績評価方法・基準

課題への積極的な取り組みの度合いと作成した成果物で評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・「マーケティング概論」を履修していること
- ・積極的に議論に参加すること

テキスト

『使用しない。』

参考書など

『適宜、指示をします。』

栗林 芳彦

概要 マーケティングコミュニケーションとは「モノを売る」ためのコミュニケーションであり、それはマーケティング上の目標を実現するために、明確な戦略性をもって実行されなくてはならない。本講座ではその基本的な考え方と手法を概観し、コミュニケーション・プランニングに必要な基礎的な知識の習得を目指す。受講者は「マーケティング概論」を履修していること。

達成目標

- ・マーケティングコミュニケーションの様々な手法について基礎的な知識を得る。
- ・基本的なコミュニケーション・プランニングを理解する。

教授計画

第1週	マーケティングコミュニケーションとはなにか ・マーケティングとは(復習) ・マーケティングコミュニケーションをどうとらえるか
第2週	マーケティング戦略とコミュニケーション戦略 ・どうやって伝えるかの前にどうやって売るか ・消費者について学ぶ
第3週	コミュニケーション戦略の立案(1) ・コミュニケーションの目的 ・コミュニケーションの3要素
第4週	コミュニケーション戦略の立案(2) ・様々な手法 ・手法の選択基準
第5週	広告について ・広告の目的 ・広告の種類
第6週	テレビ広告のプランニング ・媒体特性 ・プランニングのための基礎知識
第7週	新聞広告のプランニング ・媒体特性 ・プランニングのための基礎知識
第8週	雑誌広告のプランニング ・媒体特性 ・プランニングのための基礎知識
第9週	ラジオ広告および交通広告のプランニング ・媒体特性 ・プランニングのための基礎知識
第10週	インターネット(1) ・インターネットと消費者の購買行動
第11週	インターネット(2) ・インターネット広告 ・SNS・バズマーケティング
第12週	ダイレクトマーケティングとCRMの実際 ・ダイレクトマーケティングの概要
第13週	IMC(統合的マーケティングコミュニケーション) ・メディアミックス ・広告以外の手法との統合
第14週	ブランド構築のためのマーケティングコミュニケーション ・ブランド戦略とコミュニケーション
第15週	まとめと復習

成績評価方法・基準

定期試験の結果で評価します。持ち込みなし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

- ・「マーケティング概論」を履修していること。
- ・自分の身の回りのマーケティングコミュニケーションに常に注意を払うこと。

テキスト

『使用しません。』

参考書など

『適宜紹介します。』

企業広報論

専門教育 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択必

栗林 芳彦

概要 企業広報(コーポレート・コミュニケーション)によって企業ブランドや企業価値が向上する。企業広報は時代の流れによって役割や機能が変化してきた。マーケティング・コミュニケーション、コンプライアンス、環境コミュニケーション、そしてIR (Investor Relations) など、企業広報の関係を整理しながらCSR (Corporate Social Responsibility) にいたるプロセスを学ぶ。

達成目標 講義を通して企業広報に関する重要なポイントを理解する。日本の政治・経済・社会の変化発展、日本の国際化・グローバル化の発展とともに企業経営環境は変化し、変化に対応する努力を企業は積み重ねてきた。企業は社会や顧客との対話・コミュニケーションを図る必要が増してきて、コミュニケーションの最前線にある広報の役割が決定的に重要になってきたことを理解する。

教授計画

第1週	オリエンテーション
第2週	企業とは ・企業のルーツ、企業の発達、企業社会への発展、企業経営の変容、企業組織、経営環境の変化、市場の形成と成長、企業経営の変革、企業広報の必要性
第3週	コミュニケーションと企業イメージ ・企業イメージいかに形成されるか ・企業のブランド価値とは
第4週	ブランドと企業価値 ・企業経営とブランド ・ブランド価値をいかに高めていくか
第5週	企業広報の目的 ・ビジョンと戦略 ・ステークホルダーとの関係づくり
第6週	企業イメージ ・日経企業イメージによるイメージ評価
第7週	企業と社会とのかかわり ・CSR ・企業市民としての責任
第8週	企業ブランドとCSR ・企業のブランド戦略とCSR
第9週	CSR経営とコミュニケーション ・企業評価とCSR
第10週	クライシスコミュニケーション ・危機の際にどうやって企業のブランド価値を守るのか
第11週	インナーコミュニケーション ・従業員は大事なステークホルダー ・インナーブランディング
第12週	IR広報：IRとは、経営環境の変化とIR、情報開示とIR、ステークホルダー・マネジメント、コーポレート・ガバナンス、説明責任と適時情報開示、IRと広報
第13週	企業広報実務 ・組織と業務 ・広報部門に求められる資質
第14週	国際広報 ・グローバル化と企業広報 ・Think Global, Act Local.
第15週	インターネットと企業広報 ・インターネットが企業広報に与えた影響 ・SNSと炎上危機

成績評価方法・基準

期末試験で評価します。持ち込みなし。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

広く社会に関心を持ち、日ごろからテレビのニュース番組や新聞(特に経済面)に目を通しておくこと。

テキスト

『使用しない。』

参考書など

『適宜指示する。』

広告概論

専門教育 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択必

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。

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

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

『特になし』

参考書など

『適宜紹介』

広告表現論

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択必

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する目と、制作意図を読み解く力を養成する。

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

小論文、授業によっては小テスト、或いは広告制作/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

講義と討論、演習をケースバイケースで

テキスト

『特になし』

参考書など

『授業中に適宜紹介』

現代メディア文化論

専門教育 情報メディア学科

3年 前期

2単位 講義

選択必

田川 隆博

概要 現代メディアにおける様々な現象に着目し、若者を中心としたメディア社会編成の中でメディアの役割、将来性と危惧性などについて講義する。抽象論に終わることなく、インターネット、テレビ、マンガ・アニメなどへの具体的分析から、「私」や「他者」、「世界（セカイ）」についての言説編製の構造を読み解き、考察を行っていく。

達成目標 現代メディア文化の状況を把握するとともに、それが「わたし」にとってどういう意味をもっているのか、を考察することが目標である。

教授計画

第1週	イントロダクション インターネットの発達とその影響、過程と帰結を考察することの意義について
第2週	ウェブが変えた言論空間1 ウェブ対マスコミ、メディアコンテンツの制作と発信
第3週	ウェブが変えた言論空間2 ブログ炎上事例1、バズマーケティングとその失敗
第4週	ウェブが変えた言論空間3 ブログ炎上事例2、ブログの言論責任とは
第5週	ウェブが変えた言論空間4 インターネットの政治家たち
第6週	つながりのカルチャー1 ネットいじめ言説を読み解く
第7週	つながりのカルチャー2 サイバースケード、祭りのメカニズム
第8週	つながりのカルチャー3 SNSの広がりの問題
第9週	アキバ的なものの全面化 インターネットとオタクたち
第10週	ケータイのリアリティ1 ケータイ小説ブームは何だったか
第11週	ケータイのリアリティ2 ソーシャルメディア、ソーシャルゲーム
第12週	ネットワークとコラボレーション1 ニコニコ動画、初音ミク
第13週	ネットワークとコラボレーション2 クラウド、オープンソース
第14週	シミュラクルの増殖 オリジナルとコピーの等価的並列、あるいは差異の消滅に関するケーススタディ
第15週	メディア文化の近未来

成績評価方法・基準

受講態度、レポートなどの提出物、および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イ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。出席重視。授業中のゲーム、ケータイ、飲食禁止。

テキスト

『必要に応じて適宜指示する』

参考書など

『特になし』

教育原理

教職 情報メディア学科 1年 前期 2単位 講義 選択

伊藤 博美

概要 ここでは古今の優れた教育思想や教育実践を検討し、教育の本質、学校教育の発展、さらには現代世界の社会的・文化的状況と人間形成の基本的な課題について考察する。なお、この科目は教育職員免許法上の教職科目「教育の理念並びに教育に関する思想及び歴史」に対応する。

達成目標 本科目の主要な目的は学生に教育への関心を培い、その理論的基礎を学ばせるところにある。

教授計画

第1週	個人の成長と教育の役割
第2週	社会の進歩と教育の役割
第3週	我が国の小学校教育課程の変遷
第4週	社会における教育の役割
第5週	学力 - - 学力とメリトクラシー 学力観 その1
第6週	学力 - - 学力の脱構築 学力観 その2
第7週	「完全な無知」をたたえた時代と知識の精選化 知識観 その1
第8週	私有財としての知識・共有財としての知識 知識観 その2
第9週	知識と生き方 知識観 その3
第10週	カリキュラムとは カリキュラム その1
第11週	子どもとカリキュラム カリキュラム その2
第12週	子どもとカリキュラムのインターフェイス カリキュラムとその運用 カリキュラム その3
第13週	メディアの不安 「洞窟の比喻」ープラトンのメディア批判 『世界図絵』ーコメニウスのメディア利用
第14週	メディア概念の拡張と限定 教育に浸透するメディア
第15週	講義全体の総括

成績評価方法・基準

授業中の課題、期末の筆記試験またはレポート提出

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業時に指示する。講義、授業中の課題、討議、発表などによる。

テキスト

伊藤彰浩・早川操ほか『学びと教育の原理』名古屋大学出版会 H27（予定）

参考書など

教師養成研究会編『教育原理』学芸図書、田嶋一ほか著『やさしい教育原理』有斐閣、田中智志 編著『キーワード 現代の教育学』東京大学出版会

教師論

教職 情報メディア学科 1年 前期 2単位 講義 選択

田川 隆博

概要 ここではまず教職の意義を明らかにし、ついで学校における教員の職務と役割、教員の資質と研修、教員の学習指導と進路指導、新たな世紀における教師の課題について考察する。教育の諸課題と対応について認識を深め、授業に臨む姿勢態度を通して教職志望者に求められる資質の涵養に努めつつ適性を点検する。

達成目標 本科目の主要な目的は教育者としての生きがいを認識させ、教師の基本的な使命や職務について学ばせるところにある。教職に関わる主要事項を知り、教育の諸領域における教育機能と指導力について理解し、教育課題と対応について認識を深め、今後どのように勉強し研鑽していくべきか自覚する。

教授計画

第1週	人間形成と教師の役割
第2週	学校教育と教職の意義
第3週	学校教育における教員の職務
第4週	教員と教科指導
第5週	教員と生活指導
第6週	教員と進路指導
第7週	教員と学級経営
第8週	教員の服務
第9週	教員の任用
第10週	教員の研修
第11週	教員の身分保障
第12週	教員に求められる資質・能力・力量・人間力
第13週	集団の構成員としての自覚と誇り意識を育む
第14週	教職適性の自己点検と今後の教職課程履修のあり方
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求めるとともに、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

宮崎和夫編著『教職論 教員を志すすべてのひとへ』ミネルヴァ書房、伊藤敬ほか編『21世紀の学校と教師 教職入門』学文社

教育課程論

教職 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、歴史の変遷、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) 1947年～1992年
第3週	学習指導要領の変遷(2) 2002年～
第4週	特徴的な教育課程と学校の取り組み
第5週	新学習指導要領の特徴
第6週	新学習指導要領の問題
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	教科外活動とその評価
第10週	系統学習
第11週	問題解決学習
第12週	総合的な学習の時間の意味
第13週	反転学習
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%で評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

授業への積極的な参加を求めます。ゲーム等の授業とは関係のない事柄については認めません。

テキスト

『授業内指示』

参考書など

教育の制度と経営

教職 情報メディア学科 1年 後期 2単位 講義 選択

田川 隆博

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学生に教育への熱意を培うとともに、教育の制度的・経営的・社会的側面を理解させるところにある。

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 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 情報メディア学科

2年 前期

2単位 講義

選択

田川 隆博 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、対人行動など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 情報メディア学科

2年 後期

2単位 講義

選択

田川 隆博

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 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。

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 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	情報教育の意義
第2週	情報教育の目標
第3週	教育課程の編成にあたっての留意点
第4週	学習指導要領概説：普通教科「情報」と専門教科「情報」
第5週	情報活用能力の指導：情報の収集と発信
第6週	「社会と情報」の目的
第7週	「社会と情報」の教科と内容
第8週	「情報の科学」の目的
第9週	「情報の科学」の教科と内容
第10週	専門教科「情報」の目標と科目編成
第11週	学習指導の一般原則と学習指導の形態
第12週	「情報」の各科目の指導計画の作成
第13週	模擬授業体験と指導案作成(1)：指導目標を達成するための指導方法
第14週	模擬授業体験と指導案作成(2)：授業を組み立てる指導手順
第15週	まとめ

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

山極隆監修 『高校社会と情報』実教出版 2013年 978-4-407-20226-7

参考書など

『普通教科「情報」の教科書。その他必要に応じて授業中に適宜指示する。』

教育の方法と技術

教職 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とおして、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、教師が議論、調べ学習、発表、指導案作成といった活動を行い、学習指導のための実践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：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
第3週	教育方法にかかわる基礎理念（1） 教育方法の歴史的展開
第4週	教育方法にかかわる基礎理念（2） 教育の現代化と学習理論
第5週	指導案の作成（1）
第6週	板書計画の作成（1）
第7週	模擬授業（1）
第8週	テクノロジーの活用（1）：意味と効果
第9週	テクノロジーの活用（2）：方法と技術
第10週	指導案の作成（2）
第11週	板書計画の作成（2）
第12週	模擬授業（2）
第13週	教師教育のための授業研究の方法（1）：発言・映像にもとづく分析
第14週	教師教育のための授業研究の方法（2）：行動・テスト結果に基づく分析
第15週	まとめと総括

成績評価方法・基準

指導案作成25%、板書計画作成25%、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。ゲーム等の授業とは関係のない事柄については認めません。

テキスト

『使用せず』

参考書など

情報科教育法

教職 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 (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の4点である。

教授計画

第1週	導入
第2週	教科書による教科「情報」の分析
第3週	学習指導要領と科目の構成
第4週	プレゼンテーションの手法と実践
第5週	授業の設計と学習指導案
第6週	学習指導案の作成
第7週	模擬授業と評価：(1)情報の表現とマルチメディア
第8週	模擬授業と評価：(2)アルゴリズムとプログラミング
第9週	模擬授業と評価：(3)問題解決とモデル化・シミュレーション
第10週	模擬授業と評価：(4)情報検索とデータベース
第11週	模擬授業と評価：(5)情報モラル・情報倫理
第12週	模擬授業と評価：(6)情報通信ネットワークとコミュニケーション
第13週	模擬授業と評価：(7)情報システムと社会
第14週	今後の情報教育
第15週	まとめ

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

監修：山極隆『高校社会と情報』実教出版 2013年 978-4-407-20226-7

参考書など

教育実習指導

教職 情報メディア学科 3年 後期 1単位 講義 選択

田川 隆博

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質、態度を身に着けることを目標とする。

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 情報メディア学科 4年 前期 2単位 実習 選択

森 博

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。

教授計画

第1週	導入
第2週	実習校との打ち合わせ内容のチェック
第3週	教育実習のスケジュールチェックと模擬授業の企画
第4週	「教育実習記録簿」の作成研究
第5週	「授業見学・授業参加記録」の書き方指導
第6週	模擬授業(1)
第7週	模擬授業(2)
第8週	模擬授業(3)
第9週	実習校での教育実習(第1週)
第10週	実習校での教育実習(第2週・研究授業含む)
第11週	教育実習の報告および相互評価
第12週	教育実習の報告および相互評価(続き)
第13週	教育実習総括
第14週	教育実習総括(続き)
第15週	まとめ

成績評価方法・基準

実習校の評価に本講義での模擬授業、反省会の内容を加味して総合的に評価する。

事前準備の内容・授業方法・受講上の注意

実習校との事前の打ち合わせを十分に行うこと。また、実習校での実習に必要な学習や準備を行うこと。本学の担当教員とも綿密な打ち合わせをしておくこと。

テキスト

『使用しない』

参考書など

教職実践演習

教職 情報メディア学科 4年 後期 2単位 演習 選択

田川 隆博

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