

沖縄工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	メディア情報工学実験I	
科目基礎情報							
科目番号	2302			科目区分	専門 / 必修		
授業形態	実験・実習			単位の種別と単位数	履修単位: 4		
開設学科	メディア情報工学科			対象学年	2		
開設期	通年			週時間数	4		
教科書/教材	購入が必要な教科書はありません。授業に必要な資料は適宜配布します。						
担当教員	西村 篤						
到達目標							
(1)短編の動画コンテンツの企画と制作を自分自身で行なえるようになる。(2)情報デザインという考え方を理解し、ユーザビリティ・アクセシビリティを含むコンテンツの質について配慮できるようになる。(3)メディアリテラシーという考え方を理解し、コンテンツの制作および運用における倫理的問題について配慮できるようになる。							
ルーブリック							
	理想的な到達レベルの目安			標準的な到達レベルの目安		最低限必要な到達レベル(可)	
小規模な映像作品の企画・制作を自分自身で行なえる。	映像コンテンツを制作できる知識と技術を持ち、作品の価値を他者に伝えることができる。			映像コンテンツを自分で企画・制作できる。		映像コンテンツを制作するための基礎的な知識を身に付けている。	
情報デザインという考え方を理解し、ユーザビリティ・アクセシビリティを含むコンテンツの質について配慮できるようになる。	情報デザインの概念について理解し、作品制作の中で効果的に運用できる。			情報デザインの概念について理解し、作品制作の中で運用できる。		情報デザインの概念について理解でき、映像コンテンツ制作プロセスと関連づけることができる。	
メディアリテラシーという考え方を理解し、コンテンツの制作および運用における倫理的問題について配慮できるようになる。	メディアリテラシーについて理解し、作品制作の中で効果的に運用できる。			メディアリテラシーについて理解し、作品制作の中で運用できる。		メディアリテラシーについて理解でき、映像コンテンツ制作のプロセスと関連づけることができる。	
他者と協働・連携して、グループで作品を制作できる。	協働・連携の価値を理解し、役割分担の調整に一定の役割を果たすことができる。			協働・協働・連携の価値を理解し、役割分担して自分の役割を果たすことができる。		協働・連携の価値を理解し、他者と一緒に作業することができる。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	[概要] コンピュータを用いた動画コンテンツ制作の基礎的な技法について、音響データの扱いも含め、網羅的に学習する。						
授業の進め方・方法	[方針] まず、学生自身が「できるようになる」ことを目指す。次に、自分ができるようになったことを、一般的な知見とも関連づけて説明できること、また客観的に評価できることを目指す。						
注意点	[履修上の注意] (1)デザインとは個々人の感覚や考え方を他者とのコミュニケーションの中で何らかの「かたち」として表現する作業であり、デザインの基礎は表現の方法のみならず、デザイナー自身の「感じる力」「考える力」「関わる力」にある。日常生活の中で、より多くの感動を得、より深く考え、より多くの人と関わりながら、学習を進めて欲しい。(2)長時間のコンピュータ作業は身体への負担が大きいので、体調を整えて授業に臨むこと。						
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	ガイダンス		授業内容・進め方、学習方法について理解する。		
		2週	作品制作 (1 - 1)		自己紹介をテーマとして映像作品制作を通して、撮影、編集の方法の概要について理解すると同時に、映像作品の制作を情報デザインとして捉える視点について学ぶ。また、自分を撮影した素材を用いることにより、撮影者と被写体との関係性について体験的に学ぶ。		
		3週	作品制作 (1 - 2)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		4週	作品制作 (1 - 3)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		5週	作品制作 (1 - 4)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		6週	作品制作 (1 - 5)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		7週	品評会・レポート作成 (1)		作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。		
		8週	カメラワーク		業務用撮影機器とスタジオの使用方法について学ぶ。		
	2ndQ	9週	動画合成方法の理解		複数の動画を合成する方法について学ぶ。		
		10週	作品制作 (2 - 1)		各種のキーイングによる合成を中心に、実写映像とCGアニメーションを合成した映像によって構成される1分間の映像作品を作成する。		
		11週	作品制作 (2 - 2)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		12週	作品制作 (2 - 3)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		13週	作品制作 (2 - 4)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		14週	作品制作 (2 - 5)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		
		15週	品評会・レポート作成 (2)		作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。		
		16週					
後期	3rdQ	1週	サウンドトラックの基礎		録音と整音に必要な録音再生工学の基礎について学ぶ。		
		2週	作品制作 (3 - 1)		音だけを使った30秒～1分の作品を制作する。		
		3週	作品制作 (3 - 2)		作品を制作し、振り返りレポートを作成する。		

		4週	作品制作（３－３）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		5週	作品制作（３－４）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		6週	作品制作（３－５）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		7週	品評会・レポート作成（３）	作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。
	4thQ	8週	作品制作（４－１）	これまでに学んだ知識・技術を活用して、グループでひとつの作品を制作する。
		9週	作品制作（４－２）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		10週	作品制作（４－３）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		11週	作品制作（４－４）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		12週	校外学習	校外で開催される映像祭を見学する。
		13週	作品制作（４－５）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		14週	作品制作（４－６）	作品を制作し、振り返りレポートを作成する。
		15週	品評会・レポート作成（４）	作品を発表し相互に評価する。作品と作業を振り返る。
		16週		

評価割合

	小テスト	レポート	その他（演習課題・発表・実技・成果物等）	合計
総合評価割合	20	30	50	100
基礎的理解	20	0	10	30
応用力（実践・専門・融合）	0	10	10	20
社会性（プレゼン・コミュニケーション・PBL）	0	10	10	20
主体的・継続的学修意欲	0	10	20	30