

メディアプロジェクト演習 1 実施要項

1. 本演習の主旨と背景

1.1 講義内容・テーマ（シラバス）

マルチメディア時代に相応しい情報発信，高度な HTML・Java を用いた Web 制作の技法を学び，実際に製作する．まずは各個人で HTML, JavaScript, Java 言語, Java サブレットを用いた Web ページ作りを体験し，情報発信の方法を学ぶ．次に，各個人で作品を作成し，発表する．最後は各クラスで選ばれた優秀な作品 2 件を，4 クラス合同のチャンピオン大会で発表する．

本演習における授業目標は，次の内容を習得することである．

1. HTML を用いた Web ページの作成法
2. JavaScript を用いた Web ページの作成法
3. Java 言語を用いたプログラミング
4. Java サブレットを用いた Web ページの作成法
5. 口頭でのプレゼンテーション能力

1.2 本演習の意図するところ

本演習は，メディア情報学科で「創成科目」と位置づけられるもので，従来の講義や実験とは異なり，受講者が自己表現能力を高め，個性豊かに創意工夫した情報発信を行うことを目的とした科目である．

20 世紀末の 10 年から 21 世紀にかけて，コンピュータや情報通信ネットワークの飛躍的な進歩により，人間の基本的なコミュニケーション手段である言語・音声・画像等を扱える情報技術もまた急速に進歩した．いわゆる「マルチメディア技術」と呼ばれる技術領域が出現し，その効果は産業社会のみならず，我々の日常生活にも影響を及ぼしている．

このマルチメディア時代の特徴は，デジタル技術によって多様な情報が獲得され，能率よく変換・伝達・蓄積・加工できるようになっただけでなく，表現力豊かで，インタラクティブな情報発信が可能になったことにもある．本演習では，このマルチメディア時代に相応しい自己表現の能力を身につけることを目標としている．

1990 年代半ば頃から，インターネット上の World Wide Web (WWW) に多数のウェブページ（ホームページ）が作成され，膨大な情報の発信が行われ，世の中が一変した．これに加え，プログラミング言語 Java の登場により，ウェブページ内でのアニメーションの表示やマウスによるインタラクティブな操作も可能となった．本演習では，第 1～3 週に，この WWW から情報を収集するだけでなく，自らホームページをもって情報発信するための知識を身につけ，第 4～8 週に，プログラミング言語 Java を用いたオブジェクト指向ブ

プログラミングを修得, Web アプリケーションサーバで使用する Java サーブレットを実装する技術を身につける. 第 9~12 週には, 実際に自身のホームページ作品を作り, それまでに習得した技術を発展させることを試みる. 第 13 週以降は, 各自のホームページ作品のプレゼンテーションを行う. また他の学生の発表を通して, 聴衆の視点からもプレゼンテーションを学び, 質疑応答を行うことで, 全員参加型の授業構成をとる.

2. テキスト・参考資料とその他持参すべきもの

- (1) 本実施要項 (毎週の演習内容を確認するため持参のこと)
- (2) HTML, CSS, JavaScript 学習の教材「HTML 講座 基礎編」「HTML 講座 発展編」
～別紙資料として配布する.
- (3) Java, Java サーブレット学習の教材「Java プログラミング」
～別紙資料として配布する.
- (4) RAINBOW GUIDE 2012 UNIX 操作編
～演習室の端末を利用するのに必要となる

3. スケジュール

3.1 各週の課題と目標

第 1 週 (4 月 10 日) 目的と概要, HTML の基本課題に着手

本演習の主旨, 目的を述べる. インターネットを通じた情報発信の方法, 歴史と文法等を学習する.

また実際に HTML の基本課題に着手し, 自分の端末から, ホームページのサイトを開設することを試みる. 別途配布するテキストに従って, 用意されたサンプルを基に, 各種要素を変更する. 表の挿入や, 項目の追加, 名前の差し替え, 色の変更等, テキストに従って進める. 一通りの基本課題を満たすホームページを完成させ, できた時点で, TA・ES に見せてチェックを受ける.

作成したページが, 正しくアクセスできるかを確認するため, 各自の URL を設けて中間結果をアップロードし, Web ページとして機能しているかを確認する. 分からないところは, 手を挙げて, 積極的に TA・ES に質問すること.

第 2 週 (4 月 17 日) HTML 基本課題の仕上げと HTML 発展課題の着手

基本課題が完成したら, 高度な技術を駆使した発展課題に取り組む. 1 つ目の発展課題では, マルチメディア環境をうまく活かし, 絵や, 写真の貼り付け, 複数ページ間のリンク等を行うなど, よりよい情報発信の方法を身につける. 2 つ目の発展課題では, Web ページのレイアウトを定義する Cascading Style Sheets (カスケーディング・スタイル・シート; CSS) について学ぶ. 3 つ目の発展課題では, JavaScript の最低限の知識について学ぶ. ホームページ作成時には, 技術だけでなく, ページの見やすさも考慮し, 作業を進める.

本演習の目的は、自己表現の方法を学び、それを利用して創意工夫した Web ページを作ることであるから、与えられた課題を最低限満たすだけでなく、自身で魅力的なページに仕上げること。自発的で積極的な自己表現を評価する。

第 3 週 (4 月 24 日) HTML 発展課題の仕上げ

前週に引き続き、発展課題に取り組む。一通りの発展課題を満たすホームページを、この時間内に完成させることを目標とする。できた時点で、TA・ES に見せてチェックを受ける。もし時間内にできなかった場合は、各自翌週までに仕上げておく。

第 4 週 (5 月 1 日) オブジェクト指向と Java 言語を学ぶ

第 4 週からは、プログラミング言語 Java を用いて、オブジェクト指向プログラミングを修得する。別途配布するテキストに従って、用意されたサンプルを基に、Java プログラミングの基礎を学ぶ。

第 5 週 (5 月 8 日) オブジェクト指向と Java 言語のつづき

前週に引き続き、Java 言語によるプログラミングの基礎を学ぶ。テキスト中の「2 章オブジェクト指向と Java 言語」に関する一通りの必須課題を、この時間内に完成させることを目標とする。できた時点で、TA・ES に見せてチェックを受ける。もし時間内にできなかった場合は、各自翌週までに仕上げておく。早く終了した場合は、翌週以降の課題に進む。

第 6 週 (5 月 15 日) Java 言語の仕上げ, Java サーブレット 1, 個人作品の作成 1

これまでに学んだ Java プログラムを Web アプリケーションサーバで使用する Java サーブレットを実装する技術を身につける。別途配布するテキストに従って、用意されたサンプルを基に、Java サーブレットの基礎を学ぶ。早く終了した場合は、個人作品の作成に取り掛かっても良い。

第 7 週 (5 月 22 日) Java サーブレット 2, 個人作品の作成 2

前週に引き続き、Java サーブレットを学ぶ。発展課題では、Java サーブレットを使用したクイズゲームを作成する。

第 8 週 (5 月 29 日) Java サーブレット 3, 個人作品の作成 3

前週に引き続き、Java サーブレットを学ぶ。テキスト中の「3 章サーブレット」に関する必須課題を、この時間内に完成させることを目標とする。できた時点で、TA・ES に見せてチェックを受ける。もし時間内にできなかった場合は、各自翌週までに仕上げておく。

第 9 週（6 月 5 日）個人作品の作成 4

個人作品として、この週までに学んだ HTML, Java サーブレットを盛り込んだ、インタラクティブなホームページを作成する。ホームページの題材は、自己紹介、自身の部活やサークルの紹介、学科のホームページを題材にする等、何でもよい。

第 12 週までに完成しなかった場合はもちろん、一通りの課題を演習時間内に終えた場合でも、提出期限までに各自で作業を行なって、完成度の高い作品に仕上げることは歓迎である。

評価のポイント：用いている技術は妥当か

内容の充実度

見やすさ、美的観点

操作しやすさ

第 10 週（6 月 12 日）個人作品の作成 5

前週に引き続き、個人作品の作成を行なう。

第 11 週（6 月 19 日）個人作品の作成 6

前週に引き続き、個人作品の作成を行なう。

第 12 週（6 月 26 日）個人作品の作成 7

前週に引き続き、個人作品の作成を行なう。次週の「個人作品の発表」に向けての発表準備と練習も各自行なうこと。発表は、各自が自身のホームページを操作しながら行う。また発表練習の際は、発表の構成・時間配分もしっかりと意識すること。

授業時間外にも作業を行い、提出締め切りの日時までに完成度の高い作品を仕上げる事が期待されている。

発表は、翌週以降 2 回に分けて行なうが、不公平のないよう締め切りは全員同じ日時（7 月 2 日 18 時）とし、それ以降の変更は認めない。電子的に提出する方法は、この授業終了までに指定する。

また、各自「個人作品」に関するレポートを作成する。レポートには、以下の情報を記載するとともに、作品のソース（用紙節約のため、ソースは A4 用紙 1 枚に 2 ページ分印刷すること）も添えること。

- ・ 作品となるホームページの構造（図示することが望ましい）
- ・ ホームページの中で HTML, CSS, JavaScript, Java サーブレットなどの技術をどのように使用しているか？
- ・ それぞれ工夫した点

レポートは、期限（7 月 9 日正午）までに、指定された場所に提出する。

第 13 週（7 月 3 日）個人作品の発表 1

前日までに作成し終えた作品の発表を 2 週にわたり開催する。第 1 週目は、半数の作品の発表を行なう。発表は、各自前に出て、自身のホームページを操作しながら行うこと。

1 人につき、発表 3 分、質疑応答時間 2 分で、時間厳守とする。他の発表に対して活発に質問することを推奨するので、第 14 週に発表する人の中でこの週の質問係を割り当てる（もちろん、誰でも思いついたことを随時質問して構わない）。

第 14 週（7 月 10 日）個人作品の発表 2

引き続き最終発表を行なう。第 13 週に発表した人はこの週に質問を担当すること。この週は残る半数が発表を行なう。発表後に、全体評価・講評を行なう。最優秀作品を 2 件決定し、選ばれた作品は第 15 週のチャンピオン大会において発表を行なう。

第 15 週（7 月 17 日）チャンピオン大会（4 クラス合同）

4 クラスの合同で、各クラスで選ばれた最優秀作品 2 件の発表大会を開催する。選ばれた代表者は、各クラスでの最終発表をもとにブラッシュアップし、4 分のプレゼンテーションを行なう。質問は 3 分とする。

8 件の作品の中から、厳正な審査の結果、総合優勝を決定する。

3.2 課題の提出締切り

・個人作品の電子データ：7 月 2 日 18 時

・レポート：7 月 9 日正午

*提出方法・場所については、別途各クラス担当教員の指示に従うこと

4. チャンピオン大会と最優秀作品の決定

第 13 週と第 14 週に各クラスで各自作成した作品の最終発表を行い、最優秀作品を 2 件選出する。作品の完成度（内容の充実度、見やすさ、操作しやすさ、美的観点からはどうか）、口頭発表の分かりやすさ等を総合評価する。

第 15 週（最終回）は 4 クラスの合同で「チャンピオン大会」を開催し、各クラスの最優秀作品（計 8 件）のプレゼンテーションを行い、その中から総合優勝の「グランドチャンピオン」を決定する。この優勝者は、後日表彰を行なう。

5. 評価に関して

5.1 欠席、遅刻、早退の減点に関して

欠席、遅刻、早退があった場合、以下の基準で減点する。

- ・欠席は3回を超えた場合、自動的にFとなる。
- ・15分未満の遅刻または早退は、3分の1欠席とみなす。
- ・15分を超え45分未満の遅刻または早退は、3分の2欠席とみなす。
- ・45分を超える遅刻または早退は、欠席とみなす。

5.2 成績に関して

期末試験は行わず、出席状況、作品の完成度・発表内容、課題、レポートを以下のようなパーセンテージで評価する。

・出席点	10 %
・作品発表評価点	40 %
・課題	40 %
・レポート	10 %