

メディアプロジェクト演習 2 講義概要

2015.4.7

1. 創成科目としての位置付け

本科目は創成科目となっており，講義を聴いてその内容を理解するという「受動的な学習」の枠を越え，自分で考え自分の創造力を磨くという「能動的な学習」を行うことを目的としています。

「創造力を磨く」と言っても，まったく予備知識のない状態から出発することは無理なので，前半4回を「予備知識の習得」に当てます．具体的には各回3人ずつの教員の講義から，メディア情報学科で扱う各分野の技術の動向や今後の課題を学んでもらいます。

(上記の4回の講義は卒業研究室配属のための説明会を兼ねます.)

後半は前半で得た予備知識を基に自分なりの創造力を活かして「作品」を作ってもらい，それを発表してもらいます．ここで「作品」とは，

- (1) 教員の講義の中で特に興味を持った分野をさらに掘り下げ，同級生たちにその面白さを伝えるための「調査研究」，
- (2) 教員の講義の中で示された今後の課題や，自分が重要であると考え情報社会の諸問題の解決策，さらには情報技術を使った望ましい社会のあり方などについて提言を行う「未来創造」，
- (3) 教員の講義の中で特に興味を持った分野における「ソフトウェア」(C言語で書かれたプログラムや，flash や java を使ったホームページを含む)

の3種類を言います．いずれの作品も「情報技術者としての創造力」を磨くためのものでなければならず，発表のときにはその「作品の価値」が説明できるものでなければなりません．

2. 授業内容と担当教員

本科目は下記の時間割に従います．

1回目	4/7	ガイダンス・ 研究紹介 (山下, 野間, 平林)			C804	
2回目	4/14	研究紹介 (西浦, 陳, 前田)			C804	
3回目	4/21	研究紹介 (仲田, 徐, 田中)			C804	
4回目	4/28	研究紹介 (福本, 西原, 木村)・ガイダンス			C804	
5回目	5/12	自主制作 (木村・長谷川・福本・井尻・山西) CC501			自主制作 (橋口・健山・徐) CC502	
6回目	5/19					
7回目	5/26					
8回目	6/2					
9回目	6/9					
10回目	6/16					
11回目	6/23	Gr.1	Gr.2	Gr.3	Gr.4	Gr.5
12回目	6/30	成果発表	成果発表	成果発表	成果発表	成果発表
13回目	7/7	(木村・松村)	(長谷川・福本)	(橋口, 井尻,	(健山・仲田)	(徐・西原)
14回目	7/14	CC501	CC502	山西) F102	F104	F105
15回目	7/21	優秀作品成果発表 (全教員)			C804	

成果発表時には原則として Microsoft PowerPoint を使用してください。

3. 評価方法・基準

(1) 単位取得の必要条件（十分条件ではありません）：

- ・ 4/5 以上の出席
- ・ 成果発表タイトル・発表資料の提出
- ・ 成果発表
- ・ レポートの提出

(2) 成績評価：

日常点：30%（出席態度，質疑参加態度を含む），発表能力：30%，調査研究レポート：40%の割合で評価します。

(3) 出席回数：

4/5 以上（換算 12 回以上）の出席が必須です。15 分以内の遅刻および早退は 1/3 の欠席，15～45 分の遅刻および早退は 2/3 の欠席として計算します。

45 分以上の遅刻・早退は欠席として扱いますので，特に注意してください。

(4) 成果発表タイトル・発表資料：

原則として成果発表資料は **Microsoft PowerPoint** を使って作成してください。

・ 成果発表での発表の順を決めるため，5 月 19 日（火）の授業時間中に，manaba+R から提出してください。

・ クラス毎の発表は 4 回に分けて行いますが，成果発表用資料は 6 月 19 日（金）17:00 までに，manaba+R から提出してください。

(5) レポート提出：

提出期限は 7 月 21 日（火）17:00 です。manaba+R から提出してください。

4. 講義ホームページ

下記 URL に，講義内容，資料，各研究室ホームページへのリンク，過去のチャンピオン大会出場者の作品などを掲載しています。適宜，追加・更新を行うのでこまめにチェックすること。

<http://www.rm.is.ritsumei.ac.jp/lecture/mediaPII2015/>

（注意事項）

「作品」の内容が以下の授業の提出物と重複・酷似していることは認めない（その場合には，大幅減点となる）ので，注意してください。

科目名	担当教員	注意事項
メディア情報学実3 (バーチャルリアリティ)	野間 春生	この実験における自グループ及び他グループの作品のアイデアや実現方法と類似していないこと

以上