

区 分	専門科目群・総合科目	担当教員	伏見 清香			
授業科目	情報デザイン概論					
英 訳	Introduction to Information Design					
配当年次	1年次 前期	必選別	必修	単位数	2単位	
<b>【授業の概要】</b>						
本講義は、視聴覚教材を使用し、多くの事例を参考にしながら講義形式で行う。マルチメディア情報とその利用について事例を交えながら紹介する。また、デザイン領域における情報デザインの事例を紹介し、生活における情報デザインの重要性を理解する。						
<b>【授業の目的】</b>						
情報化社会において生活の中にあふれる情報と人間との関係を見つめる情報デザインは重要である。インターネット技術やマルチメディア環境の進展について理解する。また、デザイン領域における情報デザインの位置付けを理解し、デザイン思考の構築と視点の確立の契機とする。						
<b>【到達目標】</b>						
インターネット技術やマルチメディア環境の進展について理解し、デザイン思考の構築と視点の確立の契機とすることを目標とする。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b>						
前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。						
<b>【授業計画】</b>						
第 1回 情報のデジタル化						
第 2回 画像のデジタル化						
第 3回 静止画によるコンテンツ作成のための基礎技術						
第 4回 音声や動画のデジタル化						
第 5回 コンピュータグラフィックス						
第 6回 メディアの歴史とデジタル化						
第 7回 インターネットを通じた情報発信						
第 8回 デザイン領域における情報デザイン						
第 9回 情報収集と整理						
第10回 わかりやすく使いやすいデザイン						
第11回 情報の構造化						
第12回 情報の具現化						
第13回 情報の伝達						
第14回 情報デザインの今後とユニバーサルデザイン						
第15回 まとめ						
期末試験						
<b>【教科書】</b>						
担当者が作成した教材をスクリーンに表示する。						
<b>【参考書】</b>						
<b>【成績評価基準】</b>						
期末試験(50%)、レポート(20%)、授業中の課題(30%)で評価する。						
<b>【メッセージ】</b>						
教員の免許状取得のための必修科目 (高等学校 情報/マルチメディア表現及び技術 (実習を含む。))						

区 分	専門科目群・総合科目	担当教員	神垣 太持			
授業科目	情報基礎実習					
英 訳	Experiments for Information Technology					
配当年次	2年次 後期	必選別	必修	単位数	2単位	
<b>【授業の概要】</b> 少人数のグループに分かれて、ロボットの感情表現ユニットの設計、製作という1つのプロジェクトを自主的に進めながら、はんだ付けや測定技術、デジタル信号とアナログ信号の違いからプログラミングによる制御やプロジェクトの公開までの情報技術の基礎を習得する。						
<b>【授業の目的】</b> 情報技術の基礎を身に付けるためには、その原理をもふまえたハードウェアを含む総合的な学習が欠かせない。そこで、1つのプロジェクトを通じて情報技術の基礎を習得し、1つのモノを作り上げるための手法、1つ1つ問題を解決してゆくことで得られる達成感を体験することを目的とする。						
<b>【到達目標】</b> プロジェクトを完遂することで情報技術の基礎を習得する						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 事前にテキストを確認して内容を理解しておくこと						
<b>【授業計画】</b> 1. 実験の準備(第1～3回) <ul style="list-style-type: none"> <li>・マイコン実習モジュールの製作</li> <li>・ロジックチェッカの実験</li> <li>・マイコンプログラミングの実習</li> </ul> 2. グループ毎の作品製作プロジェクト(第4～13回) ここで製作するロボットの感情表現ユニットは、アナログ信号によって喜怒哀楽をさまざまな方法で表現する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・サウンド出力部の製作 入力信号によって喜怒哀楽を表現するメロディを演奏する回路製作と制御プログラミングを行う</li> <li>・パターン表示部の製作 感情表現ユニットのメインである表示部を製作する。入力信号によって LED マトリックスに喜怒哀楽のパターンを表示させるためのデータ設計と表示制御プログラミングを行う</li> <li>・カラー表示部の製作 フルカラーLED によるカラー表示部を製作する。入力信号によって喜怒哀楽を色で表現する回路製作と制御プログラミングを行う。</li> <li>・プロジェクト紹介 Web の制作</li> </ul> 3. 作品発表コンペ(第14～15回) 製作した作品について、そのプロジェクトの経過や作品のコンセプトなどのプレゼンテーションを行い、内容を相互評価することでプレゼンテーション能力を向上させる。						
期末試験						
<b>【教科書】</b> 担当者が作成した小冊子を配布する						
<b>【参考書】</b> 担当者が作成した小冊子を配布する。また、共有のサーバにアップロードしてあるものを各自ダウンロードして使用する						
<b>【成績評価基準】</b> 個人レポート(30%)、班別レポート(20%)、授業への取り組み(20%)、期末試験(30%)により評価する						
<b>【メッセージ】</b>						

区 分	専門科目群・総合科目	担当教員	全教員			
授業科目	課題探求 I					
英 訳	Topics Study I					
配当年次	3年次 前期	必選別	必修	単位数	2単位	
<p><b>【授業の概要】</b>  2年後期末に各ゼミの特徴について説明があり、その内容を見て皆さんが卒業(研究・制作)の指導教員(ゼミ配属)を決めます。指導教員は、ゼミの特徴を生かした教育内容を教えます。  詳しい授業概要を知りたい人はゼミ室を訪問すると良いでしょう。</p>						
<p><b>【授業の目的】</b>  卒業研究の前準備として、具体的な課題について資料調査、情報整理の方法、プレゼンテーションなどの技術をゼミ単位で学びます。少人数できめ細かい指導を行う授業で、チュータのオフィスアワーも兼ねます。</p>						
<p><b>【到達目標】</b>  ゼミによって目標を設定します。</p>						
<p><b>【準備学習(予習・復習)】</b>  ゼミによって課題を設定します。</p>						
<p><b>【授業計画】</b>  ゼミによって内容を設定します。</p>						
<p><b>【教科書】</b>  開講する前に各ゼミの指導教員が決めます。</p>						
<p><b>【参考書】</b>  各ゼミの指導教員が決めます。</p>						
<p><b>【成績評価基準】</b>  各ゼミの指導教員が決めます。</p>						
<p><b>【メッセージ】</b>  後期末には就職活動の準備が本格化するので、分からないときはゼミで相談してください。</p>						

区 分	専門科目群・総合科目	担当教員	全教員			
授業科目	課題探求Ⅱ					
英 訳	Topics Study Ⅱ					
配当年次	3年次 後期	必選別	必修	単位数	2単位	
<p><b>【授業の概要】</b>  課題探求Ⅰと同じゼミで授業を受けます。ゼミの特徴に応じた内容で続いて指導されますが、学期末には就職活動も始まり、社会人となる準備にもなります。そのため、この授業を通じて社会人基礎力「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」を養うように意識して授業を受けることが大切です。</p>						
<p><b>【授業の目的】</b>  課題探求Ⅰで決めた進路に基づき課題を設定し、その課題を解決できる能力を育成するため、少人数で授業を行う。チュータのオフィスアワーも兼ねます。</p>						
<p><b>【到達目標】</b>  ゼミによって目標を設定します。</p>						
<p><b>【準備学習(予習・復習)】</b>  ゼミによって課題を設定します。</p>						
<p><b>【授業計画】</b>  ゼミによって内容を設定します。</p>						
<p><b>【教科書】</b>  開講する前に各ゼミの指導教員が決めます。</p>						
<p><b>【参考書】</b>  各ゼミの指導教員が決めます。</p>						
<p><b>【成績評価基準】</b>  各ゼミの指導教員が決めます。</p>						
<p><b>【メッセージ】</b>  企業の多くは、知識よりも自ら課題を設定して解決できる基礎的な能力を求めています。</p>						

区 分	専門科目群・総合科目	担当教員	全教員			
授業科目	卒業研究又は卒業制作					
英 訳	Graduation Thesis or Graduation Work					
配当年次	4年次 通年	必選別	必修	単位数	5単位	
<p><b>【授業の概要】</b>  指導教員のアドバイス、指導の下に、課題についての研究、制作活動を進め、論文または作品の形にまとめます。教わるだけの授業と違い、研究や制作での目標を達成する自主的な努力を通して個別の講義では身に着けにくい能力を養います。</p>						
<p><b>【授業の目的】</b>  情報デザイン学科で学んだ様々なことを基本にして、選定した課題やテーマについて、発展的、創造的な研究・制作を1年間に渡って行います。教員や学生同士との交流を通して相互の能力を啓発しあい、最終的には努力した成果に自信を持って卒業してください。</p>						
<p><b>【到達目標】</b>  ゼミによって目標を設定します。</p>						
<p><b>【準備学習(予習・復習)】</b>  ゼミによって課題を設定します。</p>						
<p><b>【授業計画】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ゼミへの配属、指導教員は原則として、課題探求と同じです。</li> <li>個別またはグループなどでのテーマが決まるまでは、勉強会が中心となったり、自主的な調査研究が必要となる場合があります。</li> <li>授業のように授業回数は決まっていません。指導教員からの直接指導がなくても自主的に大学に来て研究や制作をしてください。</li> <li>研究や制作の進行状況を中間発表することがあります。学外の作品展に応募したり、学会で発表するなど考えてください。</li> </ol> <p>最終的な論文や作品は、別に定められた期限や方法に従って指導教員に提出し、評価を受けます。  また最後には、成果をプレゼンテーション(展示)する発表会などがあります。</p>						
<p><b>【教科書】</b>  各ゼミの指導教員が必要に応じて決めます。</p>						
<p><b>【参考書】</b>  各ゼミの指導教員が必要に応じて決めます。</p>						
<p><b>【成績評価基準】</b>  各ゼミの指導教員が決めます。一般に得られた結果よりも、論文や制作の過程・努力を評価します。実験や制作で失敗したからと言っても、評価が悪くなりません。</p>						
<p><b>【メッセージ】</b>  卒業研究を通して学んだり、制作したものが4年間の集大成となり、入社試験での面接や入社後のプレゼンで話す可能性もあります。大学院進学にも影響します。頑張ってください。</p>						

区 分	専門科目群・総合科目	担当教員	若林 義啓			
授業科目	情報と職業					
英 訳	Information and Vocation					
配当年次	3年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位	
<b>【授業の概要】</b> 情報社会の進展に伴う新しい職業、情報社会の職業倫理及び職業観、情報社会における職業指導について学ぶ。						
<b>【授業の目的】</b> 現代の情報社会では、高学歴化が進行するとともに、サービス職業従事者が増加してきた。ここでは、情報社会の進展に伴う新しい職業、情報社会の職業倫理及び職業観、情報社会における職業指導について学ぶ。						
<b>【到達目標】</b> 情報社会で生まれた新しい職業を広く知り、職業倫理、情報倫理、職業観を深く理解する。またこれらについて指導できるようになる。						
<b>【準備学習(予習・復習)】</b> 授業では情報社会に起こっている問題を取り上げるので、情報に関わるニュースや報道を意識して見る。しっかりノートにまとめ、復習すること。						
<b>【授業計画】</b> 第 1回 職業の意義と職業社会 第 2回 職業適性とその規定要因 第 3回 職業指導の歴史 第 4回 自己理解と生徒理解 第 5回 職業観形成と啓発的経験 第 6回 適性検査の理論と実践 第 7回 適性検査の分析方法 第 8回 情報社会の職業 第 9回 情報社会に対応した職業観と就職 第10回 情報社会で求められる職業倫理 第11回 進路指導の指導計画・内容 第12回 進路情報の収集・活用 第13回 進路決定と適応 第14回 キャリアカウンセリング 第15回 まとめ						
<b>【教科書】</b> 講義開始時に適宜提示する。						
<b>【参考書】</b>						
<b>【成績評価基準】</b> レポート (70%)、質疑応答 (30%) と授業態度の総合評価とする。						
<b>【メッセージ】</b> 教員の免許状取得のための必修科目 (高等学校 情報/情報と職業)						