

区 分	専門科目－社会情報科目	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
【授業の概要】 本講義は、視聴覚教材を活用し多くの事例を参考にしながらすすめる。インターネット技術やマルチメディア環境の発展について解説し、その活用としての情報デザインの事例を紹介する。						
【授業の目的】 情報化社会において生活の中に溢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。本講義では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ことを目的としている。また、デザイン領域における情報デザインの位置づけを理解し、デザイン思考の構築と視点の確立することも目的としている。						
【到達目標】 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、情報デザインの視点を確立する。						
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解すること。						
【授業計画】 第 1回 情報のデジタル化 第 2回 情報のデジタル化 第 3回 静止画によるコンテンツ制作のための技術 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クス (CG) 第 6回 メディアの歴史 第 7回 インターネット技術 第 8回 情報デザイン概論 第 9回 リサーチと分析 第10回 情報の整理 第11回 情報の構造化 第12回 情報の具現化 第13回 情報伝達 第14回 ユニバーサルデザイン 第15回 まとめ						
【教科書】 情報デザインの教科書、丸善						
【参考書】 適宜資料を配布する						
【成績評価基準】 期末試験 (40%)、レポート (30%)、授業中の課題 (30%)						
【メッセージ】						

区 分	専門科目－社会情報科目	担当教員	谷口 重徳			
授業科目	社会と情報					
英 訳	ICT and life					
配当年次	1年次 後期	必選別	必修	単位数	2 単位	
【授業の概要】 社会と情報との係わりについて認識を深め、情報化社会に期待される専門家の役割について見識を深める。その過程においては、視聴覚教材を多用して関連分野のトピックスを多く提示する。トピックスの重要度によって授業計画の一部を変更することがある。その間、いくつかの課題について研究し、結果をレポートにまとめる。						
【授業の目的】 今日、社会にあふれる情報の実態、機能、特徴について多面的に学修し、情報の活用についての専門的学修を進めて行くための見識を深め、基盤を育成する。						
【到達目標】 社会と情報との係わりについての実情、機能、特徴について学び、応用可能な知識を習得する。						
【準備学習(予習・復習)】 ノートや配布資料を整理し、前回の授業内容をよく理解しておくこと。不明点をチェックしておくこと。						
【授業計画】 第 1回 講義の進め方と学習目標の提示 第 2回 メディアと男女像 第 3回 課題研究：インターネットの男女像 第 4回 メディアと「物語」の世界 第 5回 課題研究：時代とメディア 第 6回 メディアが伝える「真実」 (1) メディアの発展とメディアが伝える真実 第 7回 メディアが伝える「真実」 (2) 虚報、誤報、客観報道論 第 8回 課題研究：メディアの光と陰 第 9回 情報源としてのインターネット 第10回 課題研究：情報検索 第11回 情報ベンチャー 第12回 課題研究：ベンチャービジネス 第13回 情報化と現代社会 第14回 課題研究：情報化社会の未来と自分の未来 第15回 まとめ						
【教科書】 特に定めない。担当者が配布資料を作成し、適宜配付する。						
【参考書】 白石 義郎 編『メディアと情報が変わる現代社会－メディアと情報化の過去、現在、未来』九州大学出版会						
【成績評価基準】 課題探求レポートの総得点（100％）から判断する。						
【メッセージ】 学内メールアドレスで電子メールが利用できること。日常生活でのICT活用について積極的に研究して下さい。						

区 分	専門科目－社会情報科目	担当教員	鵜根 弘行			
授業科目	ゲーム文化論					
英 訳	Cultural Theory of Games					
配当年次	2年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 市場に出回っているゲームは、システムの違いによって分類される。この授業ではそれぞれのゲームシステムがプレイヤーのニーズに合わせてどのように発展してきたのかに焦点を合わせた講義を行う。						
【授業の目的】 現在市場に流通しているゲームについて体系的に分類し、特徴を理解することを目的とする。						
【到達目標】 コンピュータやネットワークの発達に伴い、ゲーム性がどのように変化していったのかを理解する。さらにゲームのテーマを強調するための演出やインタフェースの工夫について理解する。						
【準備学習(予習・復習)】 講義終了時に出題する課題は予習・復習を目的の一つとしているので、必ず提出すること。						
【授業計画】 第 1回 ゲーム全般に関する概説 第 2回 シューティングゲーム概説(1) 第 3回 シューティングゲーム概説(2) 第 4回 シューティングゲーム概説(3) 第 5回 ロールプレイングゲーム概説(1) 第 6回 ロールプレイングゲーム概説(2) 第 7回 ロールプレイングゲーム概説(3) 第 8回 アドベンチャーゲーム概説(1) 第 9回 アドベンチャーゲーム概説(2) 第10回 アドベンチャーゲーム概説(3) 第11回 その他のゲームに関する概説 (パズル) 第12回 その他のゲームに関する概説 (体感ゲーム) 第13回 その他のゲームに関する概説 (補足) 第14回 ネットワークゲームに関する概説 第15回 まとめ						
【教科書】 必要に応じて資料を配布する。						
【参考書】 必要に応じて資料を配布する。						
【成績評価基準】 期末試験 (70%)、小テスト (20%)、平常点 (10%) で評価する。						
【メッセージ】 テーマはゲームですけど、制作者の立場に立った勉強です。気分を引き締めていきましょう。						

区 分	専門科目－社会情報科目	担当教員	岡川 卓詩			
授業科目	映像作品研究					
英 訳	Study of Film and Video Works					
配当年次	1年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 様々なジャンルや時代の映像を鑑賞する。そこで映像史を理解しながら作品における構造や技法、表現方法について学ぶ。また時代背景、社会状況、文化などの視点からも映像の考察を行う。						
【授業の目的】 像をエンターテインメントとしてただ鑑賞するのではなく、映像に含まれる様々な背景を学ぶ。それらを多角的な視点から読み解き、分析できる能力や知識を養う。						
【到達目標】 映像の見方について学び、映像の構造や技法などが理解でき、今後の制作に活用できる。						
【準備学習(予習・復習)】 事前に次回鑑賞する映像について調べておくこと。						
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 第 2回 初期の映像 第 3回 初期のアニメーション 第 4回 映画をたどる (1) 映画の初期 第 5回 映画をたどる (2) SF 映画 第 6回 映画をたどる (3) 日本映画 第 7回 映画をたどる (4) 世界の映画 第 8回 アニメーションをたどる (1) 日本のアニメーション 第 9回 アニメーションをたどる (2) 日本のアニメーション 第10回 アニメーションをたどる (3) 世界のアニメーション 第11回 アートアニメーション 第12回 ドキュメンタリー映像 第13回 ミュージックビデオ 第14回 アートとしての映像 第15回 映像の現在						
【教科書】 適宜プリントを配布する						
【参考書】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像、WEBサイトなどは随時紹介していく。						
【成績評価基準】 レポート提出 (50%)、小レポート (40%)、平常点 (10%) で評価する。						
【メッセージ】 毎授業ごとに小レポートの提出があります。						

区 分	専門科目－ 社会情報科目	担当教員	谷口 重徳		
授業科目	コンテンツ文化論				
英 訳	Studies of Media Contents and Culture				
配当年次	2 年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位
【授業の概要】					
本授業では、現代日本のコンテンツ文化の特徴や課題などを検討し、その背景にある社会構造や社会意識のあり方について理解を深める。授業は講義形式で行う。					
【授業の目的】					
この授業では、現代日本のコンテンツについて、特にアニメーションに焦点を当てながら、制作・流通・消費をめぐる現状と課題に関する基本的な知識を身につけるとともに、近年、重視されているコンテンツによる地域振興の可能性を学ぶことを目的とする。					
【到達目標】					
コンテンツ産業論、メディア論の基本的概念について学習し、基本的な知識を身につける。					
【準備学習(予習・復習)】					
ノート・配付プリントを整理し授業内容を理解しておくこと。また、授業で紹介されたアニメーション等のコンテンツ作品をチェックしておくこと。					
【授業計画】					
第 1 回 ガイダンス～コンテンツとは何か？					
第 2 回 コンテンツ産業の現状と課題 (概要)					
第 3 回 コンテンツはどのように作られるのか？					
第 4 回 コンテンツの流通と著作権					
第 5 回 コンテンツ分野の人材育成の現状と課題					
第 6 回 コンテンツの愛好者について (1)					
第 7 回 コンテンツの愛好者について (2)					
第 8 回 コンテンツと地域活性化 (1)					
第 9 回 コンテンツと地域活性化 (2)					
第10回 メディアと社会意識 (1)					
第11回 メディアと社会意識 (2)					
第12回 コンテンツ文化と現代社会 (1)					
第13回 コンテンツ文化と現代社会 (2)					
第14回 コンテンツ文化のゆくえ					
第15回 まとめ～コンテンツ文化を考える					
【教科書】					
特に指定しない。					
【参考書】					
授業中に適宜、紹介する、					
【成績評価基準】					
期末レポート(70%程度)、授業中の小レポート(30%程度)などをもとに、授業内容の理解度および応用力という観点から評価する。					
【メッセージ】					
授業では過去から現在までの日本の商業アニメーションの重要な作品に触れる機会を持ちたい。受講生は、日頃からアニメーション等のコンテンツ作品に深い関心を持って接することが望ましい。					

区 分	専門科目 - 社会情報科目	担当教員	谷口 重徳		
授業科目	コミュニケーション文化論				
英 訳	Invitation to Media and Cultural Studies				
配当年次	2 年次 後期	必選別	選択	単位数	2 単位
【授業の概要】 本授業では、人びとの対面的なコミュニケーションの諸相を手がかりにしながら、人びとの社会関係や社会意識をどのように編成しているのかを検討する。授業は講義形式で行う。					
【授業の目的】 この授業では、私たちの対面的コミュニケーションに注目しながら、現代社会に生きる私たちの現実感覚や社会意識の特徴を探求することを目的とする。					
【到達目標】 社会的コミュニケーション論、メディア論の基本的概念について学習し、基本的な知識を身につける。					
【準備学習(予習・復習)】 ノート・配付プリントを整理し授業内容を理解しておくこと。					
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 コミュニケーションと「わたし」の意識 第 3 回 コミュニケーションと「他者」 第 4 回 コミュニケーションの病 (1) 第 5 回 コミュニケーションの病 (2) 第 6 回 「嗜癖」と共依存 第 7 回 親密性の変容 第 8 回 「感情」と社会 第 9 回 「記憶」という経験 第 10 回 行為と演技 第 11 回 コミュニケーションと現実感覚 第 12 回 社会的ネットワーク 第 13 回 現代社会におけるコミュニケーションの特徴 第 14 回 文化研究と社会学 第 15 回 まとめ					
【教科書】 特に指定しない。					
【参考書】 授業中に適宜、紹介する、					
【成績評価基準】 期末レポート(70%程度)、授業中の小レポート(30%程度)などをもとに、授業内容の理解度および応用力という観点から評価する。					
【メッセージ】 ほぼ毎回、授業終了時にミニレポートを提出する。					

区 分	専門科目－社会情報科目	担当教員	高木 尚光			
授業科目	情報社会と倫理					
英 訳	Information Society and Ethics					
配当年次	3年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】 関連分野のトピックス、情報教育学研究会などの資料などを参考にして講義を進める。トピックスの重要度によっては授業計画の一部を変更することがある。講義をベースとするが、いくつかの課題については、個々に学修、調査などで内容を深め、レポートにまとめる。						
【授業の目的】 豊かな情報社会を育て上げるために、情報社会の持つ問題点をより深く認識する必要がある。特に、情報社会に積極的に関わる者の倫理観は健全な情報化社会形成のために不可欠である。本講義を通して情報社会に積極的に関わる者として身に付けておかなければならない倫理観を修得する。						
【到達目標】 情報社会に関わる者として身に付けておかなければならない基礎知識を修得し、さらにその基礎知識による応用力を身につけさせる。						
【準備学習(予習・復習)】 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。						
【授業計画】 第 1回 講義の進め方と学修目標の提示 第 2回 情報社会とインターネット (1) インターネットと情報の特性 第 3回 情報社会とインターネット (2) メディア、インターネットとリテラシー 第 4回 個人情報 (1) 個人情報とプライバシー 第 5回 個人情報 (2) 個人情報の保護 第 6回 知的財産権 (1) 知的財産権の保護と侵害 第 7回 知的財産権 (2) 著作物の利用と関連する権利 第 8回 インターネットと生活 第 9回 インターネットとビジネス 第10回 インターネットと教育 第11回 インターネットとコミュニケーション 第12回 情報社会とセキュリティ 第13回 情報社会と犯罪 第14回 情報社会の目標 第15回 まとめ						
【教科書】 適宜、資料を配付する。						
【参考書】 ・情報教育学研究会・情報倫理教育研究グループ編著、インターネットの光と影、北大路書房 ・劉継生、木村富美子、はじめて学ぶ情報社会、昭和堂						
【成績評価基準】 期末試験(70%)、授業中の課題(30%)で評価する。						
【メッセージ】 教育職員免許「高等学校教諭(一種・情報)」対応科目						

区 分	専門科目－社会情報科目	担当教員	高木 尚光			
授業科目	情報社会論					
英 訳	Information Society Theory					
配当年次	3年次	後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の概要】						
<p>情報社会のいわゆる「影」にあたる関連する事例に基づいて、コミュニケーションにおける知的財産権の保護・コンピュータ犯罪の回避・セキュリティの意識・個人情報の保護などの重要性を認識する形態で授業を進める。また、サイバー犯罪など新たな犯罪の発生に伴い、新たに成立した法律や改正された従来の法律についても概説する。</p>						
【授業の目的】						
<p>現在の情報社会においてインターネットに代表される情報通信技術の基本的概念の重要性を理解することと、生活の中での情報通信技術によるコミュニケーションにおいて、知的財産権の保護・コンピュータ犯罪の回避・セキュリティの意識・個人情報の保護の重要性を理解する。</p>						
【到達目標】						
<p>情報収集・コミュニケーションツールとしてのインターネットの重要性を学習し、問題点も理解する。</p>						
【準備学習(予習・復習)】						
<p>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。</p>						
【授業計画】						
<p>第 1回 情報の概念 第 2回 情報の活用と発信 第 3回 情報の管理とセキュリティ 第 4回 情報とメディア 第 5回 情報通信ネットワーク (1) インターネットの構造 第 6回 情報通信ネットワーク (2) ネットワーク上の情報共有 第 7回 情報のデジタル表現 第 8回 中間まとめ 第 9回 セキュリティを守る技術 第10回 情報伝達の多様化と社会の変化 (1) コミュニケーションの変遷 第11回 情報伝達の多様化と社会の変化 (2) 情報伝達の多様化 第12回 情報社会における知的財産権 第13回 情報社会がもたらす影響 第14回 情報社会における個人の責任 第15回 まとめ</p>						
【教科書】						
<p>適宜、資料を配付する。</p>						
【参考書】						
<ul style="list-style-type: none"> ・劉継生、木村富美子、はじめて学ぶ情報社会、昭和堂 ・岡田正、高橋参吉、藤原正敏 編、ネットワーク社会における情報の活用と技術 改訂版 						
【成績評価基準】						
<p>期末試験(70%)、授業中の課題(30%)で評価する。</p>						
【メッセージ】						
<p>教育職員免許「高等学校教諭(一種・情報)」対応科目</p>						