

愛知東邦大学 シラバス

| | | | |
|-----------------------------|--------|-----------------------------|----|
| 開講年度(Year) | 2024年度 | 開講期(Semester) | 前期 |
| 授業科目名(Course name) | 先端表現技術 | | |
| 担当者(Instructors) | 谷口 正博 | 配当年次(Dividend year) | 3 |
| 単位数(Credits) | 2 | 必修・選択(Required / selection) | 選択 |
| 実務家教員科目(Pro teacher course) | | | |

■授業の目的と概要(Course purpose/outline)

先端を意味するものとして「技術・テクノロジー」のみならず「思考」「技法」による各種表現について学ぶことで、複雑化する社会において情報発信する手段を知る。インターネットが約20年の期間を経て現在の社会に欠かせないインフラとなったように、現在の先端表現分野としてXR分野を例に、現状と社会の状況とその変化を学ぶ。

■授業形態・授業の方法(Class form)

| | |
|---|--|
| 授業形態(Class form) | 講義 |
| 授業の方法(Class method) | 講義形式 |
| 当該科目と実務との関係(Relationship between course and practice) | メディアコンテンツ制作会社を設立し、企画・営業・制作・管理運営と一連の業務全般を遂行している経験から「技術・テクノロジー」のスキルと「思考」「技法」に及ぶ実務を有する。 |

■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)

| 回数(Num) | テーマ(Theme) | 内容(Contents) | メディア区分(Media) |
|---------|----------------------|-----------------------------------|--------------------------|
| 第1回 | オリエンテーション | 授業概要について | <input type="checkbox"/> |
| 第2回 | 表現技術について① | 言語、文字、描画による表現と社会、文化への影響。 | <input type="checkbox"/> |
| 第3回 | 表現技術について② | 媒体(メディア)化する表現。 | <input type="checkbox"/> |
| 第4回 | 表現技術について③ | 符号(暗号)化する表現。 | <input type="checkbox"/> |
| 第5回 | 通信と表現技術① | 物理的な移動伝達から遠隔伝達技法。その応用。 | <input type="checkbox"/> |
| 第6回 | 通信と表現技術② | 電信、電話、無線通信による遠隔伝達技法。その応用。 | <input type="checkbox"/> |
| 第7回 | 技術革新による表現の変化 | 写真と絵画を例として、革新の裏で発生する変化。 | <input type="checkbox"/> |
| 第8回 | 「新分野」の移り変わり | 普及した分野、淘汰された分野、統合された分野。 | <input type="checkbox"/> |
| 第9回 | 先端的分野の理解 | 先端分野が一般化する過程。「最」先端の存在。 | <input type="checkbox"/> |
| 第10回 | 映像メディア先端分野としてのXR① | テレビ・インターネットを中心としていた従来型コンテンツのXR移行。 | <input type="checkbox"/> |
| 第11回 | 映像メディア先端分野としてのXR② | XR特性を活用した全球型映像。 | <input type="checkbox"/> |
| 第12回 | 体験参加型メディア先端分野としてのXR① | メタバース・仮想現実におけるインタラクティブコンテンツ。 | <input type="checkbox"/> |
| 第13回 | 体験参加型メディア先端分野としてのXR② | メタバース・仮想現実におけるコミュニケーションと経済活動。 | <input type="checkbox"/> |
| 第14回 | 仮想現実と並列する現実 | 生活インフラとしてのメタバース・仮想現実。 | <input type="checkbox"/> |
| 第15回 | 仮想現実での情報伝達と表現技術 | VRコンテンツ制作側の視点と思考。XR分野理解と活用に向けて。 | <input type="checkbox"/> |

■授業時間外学習(予習・復習)の内容(Preparation/review details)

予習として、次回授業について自身の経験などに関連した事例をイメージし、メモ、ノート、データとして記録する(2時間程度) 復習として、毎回の授業内容を再確認の上、自分なりに実践練習をする。(2時間程度) XRメタバース関連の内容については、スマートフォン、VRゴーグルによる実体験から学習的な分析を行うことを時間外学習として重視する。

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

毎回の授業後に直接受け付ける 授業資料をオンラインで配布、課題提出の際もオンライン上で回答を行う

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

| 区分(Division) | DP区分(DP division) | 内容(DP contents) |
|--------------|-------------------|--|
| 主体性 | ◆ 2021地域ビジネスDP3 | 先進的な感覚拡張メディアとしてXRコンテンツの状況を知り、運用するための基本知識を修得する。 |

■成績評価(Evaluation method)

| 筆記試験(Written exam) | 実技試験(Practical exam) | レポート試験(Report exam) | 授業内試験 (in-class exam) | その他(Other) |
|--------------------|----------------------|---------------------|-----------------------|------------|
| | | | 40% | 60% |

授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

各回の授業内容について小レポートを設定します。「その他」の項目は課題としてのコンテンツ・データの調査・分析と、それらをまとめたレポート課題の成績評価となります。

■テキスト(Textbooks)

| No. (No.) | テキスト名など(Text name) | ISBN(ISBN) |
|-----------|--------------------|------------|
| 1 | なし | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

■参考図書(references books)

| No. (No.) | テキスト名など(Text name) | ISBN(ISBN) |
|-----------|--------------------|------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |