

愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2025年度	開講期(Semester)	前期
授業科目名(Course name)	専門演習Ⅰ		
担当者(Instructors)	日栄 一真	配当年次(Dividend year)	3
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	必修

■授業の目的と概要(Course purpose/outline)
映像、音、光などのメディア情報を活用した表現技法を学び、それを基にどのようなサービスやプロダクトを創出できるかを研究します。☒さらに、ビジュアルプログラミング言語を用いて、簡単なプログラムを自ら作成するための技術も習得します。後期で専門演習IIの受講を希望する学生は、前期でこの授業を受講してください。また、社会連携の一環として、学外イベントの運営に携わる場合があり、授業時間外や土日などに活動が発生することがあります。授業の受講には、スマートフォンと、PC(Win or Mac)が必要になりますので、必ず持参してください。ゲスト講師によるレクチャーが入る場合があります。

■授業形態・授業の方法(Class form)	
授業形態(Class form)	演習
授業の方法(Class method)	制作演習のほか、他のイベントと連携した課外授業を行う場合があります。 シラバスの内容は状況に合わせて順番が入れ替わる場合や、内容が変わる可能性があります。 社会連携の一環として、学外イベントの運営に携わる場合があり、授業時間外や土日などに活動が発生することがあり、交通費が自己負担になる場合があります。

■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	イントロダクション	授業の進め方、評価方法、レポートの提出方法など	☐
第2回	メディアの歴史	文書、音声、映像の記録、伝達方法について。	☐
第3回	開発の環境を整える	ビジュアルプログラミング言語のインストールと設定	☐
第4回	ビジュアルプログラミング言語の基礎1	情報処理の基礎2	☐
第5回	ビジュアルプログラミング言語の基礎2	情報処理の基礎1	☐
第6回	映像表現1	映像を動かす 1	☐
第7回	映像表現2	映像を動かす 2	☐
第8回	サウンド表現 1	サウンドの操作 1	☐
第9回	サウンド表現2	サウンドの操作 2	☐
第10回	制作・研究1	制作・研究のほか、イベントなどが入る場合があります。	☐
第11回	制作・研究2	同上	☐
第12回	制作・研究3	同上	☐
第13回	制作・研究4	同上	☐
第14回	制作・研究5	同上	☐
第15回	まとめ	半期のまとめ	☐

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)
各自授業前に書籍、インターネットなどを用いて予習をし（2時間程度）、授業後に授業で配布した資料を用いて各自講義レポートをまとめる（2時間程度）。特に、制作課題は、授業以外の時間で制作する必要があります。

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)
課題は授業時間内に発表する時間を設け、その場でフィードバックを行います。また、毎授業後に簡単なレポートを課します、これに対し必要に応じて授業時間内に回答します。

■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	自らの考えを論理的且つ客観的に言語化し、伝わる企画を作成する能力を育む。

■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)
			60%	40%
授業内試験等(具体的内容)(Specific contents) 授業内試験は、課題制作を課しこれにより評価を行います。 その他の加点は毎授業後に所要時間5分ほどのレポートを実施しこれを平常点とし評価します。このレポートを提出しない場合、平常点の加点がなくなるので注意してください				

■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	なし	
2		
3		
4		
5		