2019年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名(英)	コンピュータ実習3 (Computer Training 3)		
ナンバリングコード	P11903	大分類 / 難易度 科目分野	情報メディア学科 専門科目 / 基礎レベル ビジネスコンピュータ・リテラシー
単位数	1	配当学年 / 開講期	3 / 前期
必修・選択区分	コース必修:情報コミュコース 選択:こども・情報教育コース		
授業コード	P181101	クラス名	
担当教員名	松永　多苗子、高　文局、鈴木　秀男		
履修上の注意、履修条件	授業は2つのテーマから構成されます. 最初のテーマではPCを使った実習を行うので, データを保存できるようにポータブルHDDまたはUSBメモリを持参してください. 2つ目のテーマは, 各自のスマフォを使い, グループで課題に取り組みます. グループでの活動に支障があるので, 遅刻・欠席はしないよう心掛けましょう. また, 外部講師の方を招聘するため, 既定の時間外での活動があります. 初回ガイダンス時に日程を確認してください.		
教科書	必要に応じて資料を配布します.		
参考文献及び指定図書	講義内で指定します.		
関連科目	コンピュータ実習1, コンピュータ実習2		

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確認等)	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【関心・意欲・態度】	① テーマに積極的に取り組み, 必要な知識を自発的に学習できる. ② 理由のない遅刻や欠席がなく, 講師の話を傾聴することができる.		20点	10点
【知識・理解】	① 簡単なwebページを作成するための知識を理解できる. ② スマフォを使った簡単な動画作成のための知識を理解できる.		20点	
【技能・表現・コミュニケーション】	① 簡単なwebページを作成する技術を習得する. ② スマフォを使った動画撮影・編集の技術を習得する. ③ グループで協力して作品を完成させることができる.		30点	
【思考・判断・創造】	① 簡単なwebページのイメージを考案することができる. ② 与えられたテーマに対する効果的な動画の企画・構成ができる.		20点	

○到達目標に対する到達度の目安、および、成績評価の補足

○提出物　:　各テーマに関する成果物に対して, 以下の基準で評価します.
【関心・意欲・態度】　期限内に完成できているか(できるよう, 自発的に取り組んだか).
【知識・理解】【技能・表現・ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ】 作成物の完成度(当初予定の機能を満たしているか, 要求された分析ができているか).
【思考・判断・創造】 完成物の独自性, あるいは, 実習結果に対する考察の度合い.

○無形成果:　授業に欠席や遅刻・早退せずに, 意欲的に取り組んだ場合, 評価の対象とします.

○授業の目的・概要等		
授業の目的	本授業では, これまでに学んできたICTに関する知識を, 知識として持っているだけでなく, 実際の問題に対して活用できるようにすることを目的とします. 実社会においてICTを利活用する2種類の場面を想定し, それぞれの課題に取り組むことで実際に使える技術を習得します.	
授業の概要	テーマ1では, 特定のソフトを用いるのではなくHTMLを記述してWebページを作成します. テーマ2では, スマフォを使った動画作成技術を習得します. 基本的な技術を学んだ後, グループに分かれて「コース紹介」等をテーマとして, 実践的な動画作成を行います.	
授業の運営方法	(1)授業の形式	「演習等形式」
	(2)複数担当の場合の方式	「オムニバス方式」
	(3)アクティブ・ラーニング	「グループワーク」
地域志向科目	カテゴリー Ⅱ:地域での体験交流活動を教育内容に含む科目	
実務経験のある教員による授業科目	福本　航(外部講師)　株式会社ドウガテックの代表取締役社長 本授業のテーマ2に関連する実務経験として, 動画を中心にした教育事業に従事.	

○備考欄

2019年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画　科 目 名 : コンピュータ実習3 (Computer Training 3)　授業コード:P181101
担当教員: 松永　多苗子、高　文局、鈴木　秀男

学修内容

1. ガイダンス(高・鈴木・松永担当)
授業内容と講義の進め方や評価方法などについて、ガイダンスを行ないます.

予習:
復習:

2. テーマ1:HTMLの基礎(高担当)
Webページの制作に使用するプログラミング言語であるHTMLについて説明します.
・HTMLとは？
・HTMLの基本構造について

予習: HTMLについて調べる.　(約2.0h)
復習: HTMLの基本構造を理解する.　(約2.0h)

3. テーマ1:HTMLファイルの作成&レイアウトの設定(高担当)
HTML文書(ファイル)の基本的な構造を定義するためのタグの利用方法やレイアウトを設定するためのさまざまなタグを学習します.
・ページの背景や基本となる文字の色に関する設定
・文字の修飾(フォント, フォントサイズ, 文字列の色　など)
・特殊な文字書式

予習: タグの利用方法について調べる.　(約2.0h)
復習: HTMLの基本構造を定義するためのタグを理解する.　(約2.0h)

4. テーマ1:画像の挿入(高担当)
画像の表示に関するタグを学習します.
・画像の表示
・文字列の回り込み
・画像へのリンクの設定

予習: 画像の挿入などに関するタグの利用方法について調べる.　(約2.0h)
復習: 画像の表示に関するタグを理解する.　(約2.0h)

5. テーマ1:リンクの設定や表の利用(高担当)
リンクを設定するための方法や表の作成に関するタグについて学習します.
・リンクの設定
・表の作成と表全体の書式
・表によるレイアウト

予習: リンクの設定や表の作成に関するタグの利用方法について調べる.　(約2.0h)
復習: リンクの設定や表の作成に関するタグを理解する.　(約2.0h)

6. テーマ1:フレームやフォームの利用とWebページの作成(高担当)
フレームやのフォームを作成するためのタグについて学習します. さらに, いままで学習してきた内容の総括として簡単なWebページを作成してみます.
・フレーム領域の設定
・基本的なフォームの作成
・簡単なWebページを作成

予習: フレームやフォームの利用方法について調べる.　(約2.0h)
復習: 簡単なWebページ作成ができる.　(約2.0h)

7. テーマ2:スマフォを使った動画撮影の準備(福本・鈴木・松永担当)
スマフォを使った動画編集の現状について事例を見ながら学習した後, 三脚の使い方や動画編集アプリの基本的な使い方等, 撮影・編集の準備をします. そして,「キャラハン邸」を対象として, 撮影に関する予備知識がない状態で第1回目の撮影・編集を行います. なお, 雨天の場合は, 対象を変える場合があります.

予習: 動画編集に必要なアプリをインストールする.　(約1.0h)
復習:

8. テーマ2:動画撮影・編集の基礎技術の学習(福本・鈴木・松永担当)
各自で作成した動画を鑑賞し, ブラッシュアップするために必要な技術ポイントを学びます. 再度撮影・編集・鑑賞を行い, 最初に作成した動画と比較し, 学んだ技術ポイントの効果を確認します.

予習:
復習: ブラッシュアップに必要な技術ポイントを理解する.　(約1.0h)

○授業計画　科 目 名 : コンピュータ実習3 (Computer Training 3)　授業コード:P181101
担当教員: 松永　多苗子、高　文局、鈴木　秀男

学修内容

9. テーマ2:動画編集・応用技術の学習(非常勤講師・鈴木・松永担当)
撮影した動画に音やテキストを付加する技術を学びます.
・BGM
・テキスト
・ナレーション

予習:
復習: BGM・テキスト・ナレーションを入れる方法を身につける.　(約1.0h)

10. テーマ2:インタビュー撮影(非常勤講師・鈴木・松永担当)
インタビュー形式の動画を撮影する際の基本技術を学びます. 実際にインタビュー動画を撮影・編集・鑑賞して, 技術的なポイントを確認します.

予習:
復習: インタビュー形式の撮影に対する基本的な技術を習得する.　(約1.0h)

11. テーマ2:動画作成実践編ー企画・構成(福本・鈴木・松永担当)
グループに分かれて, 実践的な動画作品の作成に取り組みます.「コース紹介」等のテーマを定め, グループ内での役割分担(監督・撮影・編集等)を決め, 企画を練ります.

予習: 他大学の紹介ビデオを調査する.　(約1.0h)
復習:

12. テーマ2:動画作成実践編ーロケハン・取材(福本・鈴木・松永担当)
撮影場所の実地調査や取材を行います.

予習: ロケハンについて調べる.　(約1.0h)
復習:

13. テーマ2:動画作成実践編ー撮影(福本・鈴木・松永担当)
作品を構成するために必要な動画を撮影します.

予習:
復習: 撮影した動画を確認し, 過不足がないかを確認する.　(約1.0h)

14. テーマ2:動画作成実践編ー編集(福本・鈴木・松永担当)
撮影した動画を編集し, 効果をつけ, 1つの作品として仕上げます.

予習:
復習: 編集した作品に対して, ブラッシュアップできる箇所がないか確認する.　(約1.0h)

15. テーマ2:動画作成実践編ー発表・講評(福本・鈴木・松永担当)
グループごとに作成した作品を発表し, 授業全体を振り返ります.

予習: 作品の最終確認を行う.　(約.5h)
復習: 講義で学んだ技術を習得する.　(約1.0h)

16.

予習:
復習: