

## << シラバス 目次 >>

### 6. デザイン学部情報デザイン学科 専門教育科目

科目番号	講義科目名称	ページ数	開講期間	配当年	単位数	科目必選
DD101A	情報デザイン概論	P1	後期	1年	2単位	必修
DD104A	コンピュータ概論	P2	後期	1年	2単位	選択
DD107A	CAD演習 I	P4	前期	2年	2単位	選択
DD114A	写真・映像基礎	P6	後期	1年	2単位	必修
DD116A	プログラミング I	P8	後期	1年	2単位	選択
DD117A	Webデザイン I	P9	後期	1年	2単位	選択
DD118A	造形基礎[平面]	P10	前期	1年	2単位	必修
DD119A	造形基礎[立体]	P11	前期	1年	2単位	必修
DD120A	造形演習	P12	後期	1年	2単位	選択
DD121A	デジタル画像基礎	P13	前期	1年	2単位	必修
DD122A	デッサン	P14	前期	1年	2単位	選択
DD123A	グラフィックデザイン I	P15	後期	1年	2単位	必修
DD302A	ネットワークとセキュリティ	P16	前期	2年	2単位	選択
DD308A	CAD演習 II	P18	前期	2年	2単位	選択
DD316A	ゲームデザイン I	P20	前期	3年	2単位	選択
DD317A	ゲームデザイン II	P22	後期	3年	2単位	選択
DD323A	プロダクトデザイン I	P23	前期	2年	2単位	選択
DD325A	データ処理	P24	後期	2年	2単位	選択
DD326A	プログラミング II	P25	前期	2年	2単位	選択
DD327A	企画制作	P27	後期	2年	2単位	選択
DD328A	プレゼンテーション	P29	前期	2年	2単位	選択
DD329A	グラフィックデザイン II	P30	前期	2年	2単位	選択
DD330A	3DCG演習 I	P31	前期	2年	2単位	選択
DD331A	3DCG演習 II	P32	後期	2年	2単位	選択
DD332A	Webデザイン II	P33	前期	2年	2単位	選択
DD333A	映像デザイン	P34	前期	2年	2単位	選択
DD334A	情報デザイン演習 I	P35	後期	2年	2単位	選択
DD502A	データベース論	P36	後期	2年	2単位	選択
DD504A	シミュレーション	P38	後期	2年	2単位	選択
DD506A	マーケティング論	P40	前期	3年	2単位	選択
DD507A	広告論	P41	後期	3年	2単位	選択
DD514A	地域企業研究	P42	前期	4年	2単位	選択
DD518B	プロダクトデザイン II	P44	後期	2年	2単位	選択
DD523A	プロジェクト I	P45	前期	3年	2単位	必修
DD524A	プロジェクト II	P46	後期	3年	2単位	必修
DD527A	情報システム I	P47	前期	3年	2単位	選択
DD528A	情報システム II	P49	後期	3年	2単位	選択
DD529A	プロダクトデザイン III	P51	前期	3年	2単位	選択
DD530A	情報デザイン演習 II	P52	前期	3年	2単位	選択
DD903A	ゼミナール I	P53	前期	3年	2単位	必修
DD904A	ゼミナール II	P54	後期	3年	2単位	必修
DD991A	卒業研究・デザイン I	P55	前期	4年	3単位	必修
DD992A	卒業研究・デザイン II	P57	後期	4年	3単位	必修
55310A	マーケティング情報システム	P58	前期	4年	2単位	選択
55330A	貿易論 I	P59	前期	4年	2単位	選択
55350A	インベストメント	P60	前期	4年	2単位	選択

授業年度	2017	シラバスNo	DD101A
講義科目名称	情報デザイン概論		
英文科目名称	Introduction to Information Design		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	必修
担当教員	宝珠山 徹		
開講意義目的	「情報」って何だろう?、「デザイン」って何だろう? 情報デザイン学科で学ぶ「情報デザイン」について、その対象や方法・実例・可能性などについて、様々な角度からアプローチする。		
授業計画	<p>1回 インTRODクダクシヨウ 情報デザインとは、この授業の進め方</p> <p>2回 情報に「まとまり」をつける(1) 本棚の整理からウェブサイトの構築まで: (カテゴリー、コンテンツとコンテキスト、情報組織化の方法など)</p> <p>3回 情報に「まとまり」をつける(2) 本棚の整理からウェブサイトの構築まで: (アルゴリズム、編集工学、経験をデザインする、など)</p> <p>4回 見えない空間の地図を描く(1) 速度の地図からネットの地図まで: (グラフィックデザイン、時間地図、情報の可視化など)</p> <p>5回 見えない空間の地図を描く(2) 速度の地図からネットの地図まで: (世界の見方・見え方、リアリティ、ヴァーチャルリアリティ、記号論、現象学など)</p> <p>6回 時間で変化する情報をデザインする(1) スケジュール管理から地域のフィールドワークまで: (時計、自分史年表、時間と歴史の捉え方など)</p> <p>7回 時間で変化する情報をデザインする(2) スケジュール管理から地域のフィールドワークまで: (時間感覚、映像デザイン、アーカイビングなど)</p> <p>8回 前半のまとめ 前半のまとめ、中間試験</p> <p>9回 よりわかりやすく、使いやすく(1) 道具とインターフェイスのデザイン: (プロダクトデザイン、パーソナルファブリケーション、ものづくり革命など)</p> <p>10回 よりわかりやすく、使いやすく(2) 道具とインターフェイスのデザイン: (インターフェイス、WEB、タイポグラフィ、シンボルマーク、ロゴタイプ、CI、VI、アイデンティティなど)</p> <p>11回 環境と身体をめぐる情報デザイン(1) 生きている世界を実感するデザイン: (マルチメディアとは、身体・知覚・環境、五感情報通信など)</p> <p>12回 環境と身体をめぐる情報デザイン(2) 生きている世界を実感するデザイン: (ユビキタスコンピューティング、ウェアラブルコンピューティングなど)</p> <p>13回 社会に開かれていくデザイン(1) コミュニティをめぐる関係のデザイン: (情報革命、インターネット、メディア環境、社会構造の変容など)</p> <p>14回 社会に開かれていくデザイン(2) コミュニティをめぐる関係のデザイン: (協働のデザイン、地域コミュニティにおける情報のデザインなど)</p> <p>15回 まとめ 全体のまとめ</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1)豊かな人間性と社会人基礎力:人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力:社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力:社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力:社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン</p>		
授業の到達目標	情報デザイン学科で学ぶ「情報デザイン」について、その対象や方法、実例や可能性などについて理解し、社会の中でのデザイン実践へと結びつけることのできる基礎的知識・能力、観察力・思考力を身につける。		
指導方法	主に講義と対話を進める。授業中にワークショップ(演習)を行なう。中間レポート、期末試験を行なう。		
教科書・参考書	<p>◎教科書:『最新・現代デザイン事典』監修:勝井三雄・田中一光・向井周太郎(平凡社)</p> <p>◎参考書:『増補新装 カラー版 世界デザイン史』監修:阿部公正(美術出版社)、『デザイン言語入門』脇田玲(慶應義塾大学出版会)、『情報デザイン入門—インターネット時代の表現術』渡辺保史(平凡社新書:品切れ)</p>		
評価方法	授業への参加態度40%、中間レポート及び期末試験60%の総合評価とする。		
受講上の注意	情報デザイン学科の学生は全員受講する「必修科目」である。 教科書・ノートを毎回必ず持参すること。参考書は各自の判断で必要に応じて購入すること。本科目は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の中で「情報社会及び情報倫理」区分の選択科目に該当する。		
授業外における学習方法	教科書・参考書に慣れ親しむこと。日頃から美術館、博物館等の展覧会、展示会、イベントなどに足をはこぶことを通して、様々なデザインや芸術を自らの身体と通じて感受すること。日々の生活の中の、もの・出来事・考え・仕組みを「五感」をいかして観察し(視る、聴く、触れる、嗅ぐ、味わう)、なぜそのようなデザインであるのかを考察すること。		
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類:ワークショップ形式のアクティブラーニング</p> <p>3. 地域志向科目有無:あり</p> <p>4. 地域志向科目内容:身近な環境の観察を通して、地域社会と生活のデザインについて学ぶ</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD104A
講義科目名称	コンピュータ概論		
英文科目名称	Basic Computer Theory		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	コンピュータは、情報を入力・記憶・処理・通信したり、結果を出力する機能を持っている。また、人間の抱えている問題を解いたり、単純作業の繰り返しや仕事の自動化のため、または人間が行うと時間や手間がかかる処理を人間に代わって機械に行わせるためにコンピュータが利用されている。本講義では、コンピュータおよび情報処理に関する基本的な知識や技術等について解説する。		
授業計画	<p>1回 コンピュータ概論とは</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・履修ガイダンス</li> <li>・身の回りに見るコンピュータ</li> </ul> <p>2回 コンピュータとは</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータと社会</li> <li>・情報社会の基盤</li> <li>・コンピュータと社会</li> </ul> <p>3回 コンピュータの動作原理, 実習30分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ノイマン方式の特徴</li> <li>・ハードウェアとソフトウェア</li> <li>・アルゴリズムとプログラム</li> </ul> <p>4回 コンピュータの歴史</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータの誕生と社会</li> <li>・コンピュータ前史</li> <li>・コンピュータの誕生</li> <li>・コンピュータの発展段階</li> </ul> <p>5回 情報の表現方法(1), 実習30分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・0と1の世界</li> <li>・数の変換</li> </ul> <p>6回 情報の表現方法(2), 実習30分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2進数の加算と減算</li> <li>・小数点の変換</li> <li>・浮動小数点表示</li> </ul> <p>7回 情報の表現方法(3), 実習30分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報量の単位</li> <li>・文字の表現方法</li> <li>・画像データの表現</li> <li>・音声データの表現</li> </ul> <p>8回 中間試験, 試験内容の解説</p> <p>中間試験およびその解説, また講義で最も重要な点について再度説明する。</p> <p>9回 コンピュータの構成要素</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコンを構成する機器</li> <li>・パソコン本体を構成するパーツ</li> </ul> <p>10回 CPUの構成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータの5大装置</li> <li>・CPUの構成</li> <li>・CPUの性能</li> </ul> <p>11回 記憶装置, 実習30分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メモリの種類と特徴</li> <li>・記憶階層</li> <li>・メモリの実行アクセス時間</li> <li>・補助記憶装置</li> </ul> <p>12回 補助記憶装置, 実習30分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・磁気ディスクの構造</li> <li>・読み書きの動作手順</li> <li>・断片化と最適化</li> <li>・磁気ディスクの容量の計算</li> <li>・平均アクセス時間の計算</li> </ul> <p>13回 計算の仕組み, 実習30分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・論理回路とは</li> <li>・代表的な論理回路</li> <li>・真理値表から論理式を作る</li> <li>・論理回路の復習</li> <li>・演算回路とは</li> <li>・加算器</li> </ul> <p>14回 ソフトウェアの役割</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコンが動く仕組み</li> <li>・ソフトウェアの階層構造</li> <li>・OSの概要</li> </ul> <p>15回 期末試験, 試験内容の解説</p> <p>期末試験およびその解説, また講義で最も重要な点について再度説明する。</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		
授業の到達目標	主としてハードウェアの観点から見たコンピュータの基本原則を理解できる。		

指導方法	講義形式+実習形式で行う。主に、パワーポイントによるスライドを用い、講義を進めていく。 また、前回内容の理解を確かめながら授業を進めていくために、毎週の授業の始めに前回内容についての確認を行い、複数回のレポート提出を実施する。
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:講義内で適宜紹介する
評価方法	評価は、レポート20%、中間・期末試験80%により評価する。
受講上の注意	講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 usa@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。  授業開始後30分以上の遅刻や無断で途中退室した場合は、欠席扱いとする。また遅刻2回は欠席1回として扱う。  教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「コンピュータ及び情報処理」区分の必修科目に該当する。
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。
能動的授業科目及び地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:なし 2. 能動的授業科目種類:— 3. 地域志向科目有無:なし 4. 地域志向科目内容:—

授業年度	2017	シラバスNo	DD107A
講義科目名称	CAD演習 I		
英文科目名称	Seminar on CAD I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	福島 恵美子		
開講意義目的	<p>3次元CADシステムは、ものづくりに欠かせないツールであり、設計、解析、製品カタログなど幅広い部門で、様々な目的に活用されている。</p> <p>この講義で、より多くのモデル形状を作成する経験を積むことで、操作知識とモデル形状のプランニング力を身に付けることができる。</p> <p>ものづくりの現場の様々な職務・部門で、即戦力として活躍するための3D用語やモデリング技能の習得ができる。</p> <p>3次元プリンターが身近になり、イメージを製品化する事が誰にでも容易になりつつある昨今、3次元CAD利用技術者としての基礎的な技能習熟を目的としている</p>		
授業計画	<p>1回 3次元CADデータのクラウド保存と管理3次元CADの概念 クラウドベース3次元CADの画面構成と仕組みを解説する。 プロジェクトの概念を解説し、クラウド保存によるデータ管理について演習を行う。</p> <p>2回 ソリッドの作成 3次元CADの基本操作を演習し、ソリッドの作成演習を行う。 実習(小テスト)「ソリッド基本形状」データをクラウド保存により提出</p> <p>3回 ソリッドの編集 作成されたソリッドデータの仕上げ、設計変更などに対応できる編集機能の演習を行う。 実習(小テスト)「ソリッド編集後」データをクラウド保存により提出</p> <p>4回 曲線・曲面の作成 3次元形状の基本形状となるスケッチ機能について演習を行う。 様々な手法による曲面の作成の演習を行う。 実習(小テスト)「曲面形状」データをクラウド保存により提出</p> <p>5回 曲面の編集 作成した曲面の修正、再構築の演習を行う。 実習(小テスト)「曲面編集後」データをクラウド保存により提出</p> <p>6回 幾何学形状の作成 3次元CADの基本機能を使用して、幾何学形状を作成する演習を行う。 実習(小テスト)「幾何学形状」データをクラウド保存により提出</p> <p>7回 三面図を基にした製品要素の作成 スケッチプロファイルの作成と3Dモデリングの演習を行う。 実習(小テスト)「製品要素」データをクラウド保存により提出</p> <p>8回 中間試験 プロファイルを使用したソリッドモデルを作成するモデリングの手順の設問を解く。 中間試験の解答を提出</p> <p>9回 ソリッドモデリングの手順の設問の解説 様々なソリッドモデリングの手順の設問について、解説を行う。 解説後に、異なるソリッドモデリングの手順の設問を解く。</p> <p>10回 3次元CADデータの管理と周辺知識 プロジェクト管理、PDM、コンピュータシステムの構成について解説を行う。 前回までの講義内容「3次元モデリング」の小テスト</p> <p>11回 CADとネットワーク知識 デザイン、設計、製造にかかわる人材がが業務を行ううえで知っておくべき内容に限定して、ネットワークの概念を解説する。 ネットワークの仕組みを画像や図式で理解する。 前回の講義内容「3次元CADデータの管理と周辺知識」の小テスト</p> <p>12回 CAD利用における情報セキュリティ CADを扱うものが注意すべき点、および知的財産(ソフトウェアおよび作成したデータ)の保護について解説する。 前回の講義内容「CADとネットワーク知識」の小テスト</p> <p>13回 3次元CADデータの活用(CAE・CAM・CAT) CAE、CAM、CATなど、デザインが企画・構想段階から製造・検査される過程において、3次元CADデータがどのように活用されるかを解説する。 前回の講義内容「情報セキュリティ」の小テスト</p> <p>14回 3次元CADデータの活用(CG、RP、DMU、コラボレーションツール) CG、RP、DMU、コラボレーションツールなど、デザインが企画・構想段階から製造・検査される過程において、3次元CADデータがどのように活用されるかを解説する。 前回の講義内容「CAE・CAM・CAT」の小テスト</p> <p>15回 期末試験 教科書巻末の、「3次元CAD利用技術者試験 2級 過去問題」を解く。 過去問題の内容が教科書のどこで解説されているか照合しながら解説を行う。</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p>		
授業の到達目標	3次元CADデータの管理と周辺知識をもとに、製品形状(プロダクトデザイン)のモデリングを行うための基本的な3次元CAD機能と実用的モデリング手法を修得する。		
指導方法	3次元CAD利用技術者試験の用語解説と実習を組み合わせる。授業の理解度を確認した上で次のステップへ進むために、単元ごとに実習(小テスト)を実施し、クラウド保存により提出とする。 講師への質問や、学生同士の相互サポートも高く評価し、授業内容に集中したコミュニケーションを重視する。		
教科書・参考書	教科書 平成29年度版CAD利用技術者試験 3次元 公式ガイドブック 編者 田部井 久 発行者 高島 知子 発行 日経BP社		
評価方法	評価は、小テスト:20%、中間・期末試験:50%、レポート:15%、授業参加態度:15%		

<p>受講上の注意</p>	<p>・CAD演習Ⅰ（前期）とCAD演習Ⅱ（後期）は、連動している講義となる。CAD演習Ⅰでは、教科書の各章の内容沿った実技演習を行う。</p> <p>・オフィスアワー：授業終了後に教室で質問を受け付ける。また、随時電子メールでも、質問を受け付ける。（emiko7@live.jp）</p> <p>・授業開始後30分以上の遅刻や無断で途中退室した場合は、欠席扱いとする。また、遅刻3回は、欠席1回として扱う。</p> <p>一斉課題提出時、個別指導中等の手待ち時間を有効に活用し、独自のイメージを作図を追加したり、編集を加えた結果は高く評価される。</p>
<p>授業外における学習方法</p>	<p>①各単元で配布する資料を繰り返し閲覧、解答、自己採点を行う事。</p> <p>②各回の実習（小テスト）、8回目の中間試験、15回目の期末試験で不明な点を整理し、不明な点は質問メモを取って後日課題解決する事。</p> <p>③1つの課題について、「3回通りの繰り返し演習」を重ねて、操作に慣れると楽しくなる体験を積み重ねる事。</p>
<p>能動的授業科目及び地域志向科目</p>	<p>1. 能動的授業科目有無：なし</p> <p>2. 能動的授業科目種類：-</p> <p>3. 地域志向科目有無：なし</p> <p>4. 地域志向科目内容：-</p>

授業年度	2017	シラバスNo	DD114A
講義科目名称	写真・映像基礎		
英文科目名称	Introduction to Photograph & Moving Image		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	必修
担当教員	四宮 佑次		
開講意義目的	写真(実写)、図形処理と画像処理によるマルチメディア表現方法、情報メディアとしての写真、映像の作り方(撮り方)科学的な資料或は実験映像としてシミュレーション等、様々なテクニックを駆使し、総合的な表現方法の基礎を学ぶ。		
授業計画	<p>1回 写真表現と技術 写真の歴史のさわりとカメラ&amp;レンズについて カメラの種類、レンズの種類について</p> <p>2回 写真表現と技術 露出について(露出計を含む)&amp;シャッタースピード&amp;絞りの関係について 写真を撮影するために必須条件の露出を知る。 シャッタースピード&amp;絞り関係においての表現の違いを知る</p> <p>3回 写真表現と技術 フィルム&amp;色温度&amp;フィルターについて カラー、モノクロについて説明をし、又、カラーについて色温度とは、又、フィルタについて</p> <p>4回 写真表現と技術 照明機具&amp;三脚について 撮影する光源の説明、これに付属する機材について</p> <p>5回 写真表現と技術 人工光での人物撮影 その1『社会の中で物(商品)は色々な質感がある。これをいかにして写真にするか?』</p> <p>6回 写真表現と技術 人工光での人物撮影 その2『社会の中で物(商品)は色々な質感がある。これをいかにして写真にするか?』</p> <p>7回 写真表現と技術 人工光での人物撮影 その1 光の見方、又、人工光の使い方での表現の違いを知る</p> <p>8回 写真表現と技術 人工光での人物撮影 その2 光の見方、又、人工光の使い方での表現の違いを知る</p> <p>9回 写真表現実習 個々のイメージにおける風景の撮影 マイクロ・マクロの風景の表現。又、ものの見方、考え方を勉強する。</p> <p>10回 写真表現実習 個々のイメージにおける風景の撮影 マイクロ・マクロの風景の表現。又、ものの見方、考え方を勉強する。</p> <p>11回 写真表現実習 個々のイメージにおける風景の撮影 マイクロ・マクロの風景の表現。又、ものの見方、考え方を勉強する。</p> <p>12回 講評 9,10,11回の講評</p> <p>13回 講評 課題の講評</p> <p>14回 講評 課題の講評</p> <p>15回 総評 講義のまとめ</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	情報メディアやデザインの分野に関する基礎力に富むテクノロジーやクリエイターを目指す。情報デザイン学科の主要な専門分野に関する基礎力を備え、応用力を修得する。 マルチメディアに関する理論等を活用し実践を展開する基礎技能、情報技術・コミュニケーション力を備え表現できる能力を修得する。 情報メディアや情報技術における基本理論・技術を理解することができる。		
授業の到達目標	1.写真に関する基礎知識を修得する。 2.写真の歴史を学び、現状をメディア社会を理解し、応用力を修得する。		
指導方法	基礎は講義・実技中心で行う。講義資料として映像などを使い分かりやすく学ぶ。 実習は学習した理論的なものを実践・検証し、新たな表現方法を学ぶ。		
教科書・参考書	授業は教科書を使用しない。		
評価方法	授業中の態度30%・レポート20%、実技課題提出50% 総合評価する。		

<p>受講上の注意</p>	<p>実習と講義が中心になるため、シラバスの中身もそれに合わせ変わる。  また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。  Shino-cap@artstudio.jp  メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。  本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の必修科目に該当する。</p>
<p>授業外における学習方法  能動的授業科目及び  地域志向科目</p>	<p>構図やカメラワークの使い方を応用し、実践形式で撮影が出来るように練習すること。  北九州エリアの事象、現象を撮影指導し、これらの事を感じ、考える事を常習化する。</p>



授業年度	2017	シラバスNo	DD116A
講義科目名称	プログラミング I		
英文科目名称	Programing I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	プログラミング I では、IoT時代に応じ、コンピュータが持つ発想、すなわちアルゴリズムを学びます。2020年から小学校で義務化されるプログラミング教育に備えての人材育成、またデジタルデザインを行ったり、ロボットを操作したりするためのプログラミング的発想を身に付けます。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 授業の進め方について、教科書の使用方法について説明</p> <p>2回 プログラムと処理手順 第1章「流れ図とは」1のプログラムと処理手順について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>3回 流れ図の基本 第1部第1章「流れ図とは」2の流れ図の基本について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>4回 変数と代入文 第1部第1章「流れ図とは」3の変数と代入文について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>5回 評価ABCをつける処理 第1部第2章「基本例題」の中の最初を紐解く。評価ABCをつけるまでの流れ図を理解する</p> <p>6回 1次配列へのデータ格納 第1部第2章「基本例題」5の1次配列へのデータ格納について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>7回 2次配列要素への集計 第1部第2章「基本例題」6の2次配列要素への集計について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>8回 疑似言語の記述形式 プログラミングは、言語の違いがある。言語の種類を紹介する。記述形式は、セットで行うが、宣言やそのほか、実際に記述する上での基本的記述方法を、第2部第1章1の疑似言語の記述形式、教科書から学ぶ</p> <p>9回 疑似言語のデータ型 第2部第1章2の疑似言語のデータ型について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>10回 疑似言語のパターン演習 第2部第2章の1順次処理(代入文)について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>11回 選択処理(真偽判定) 第2部第2章の2選択処理(真偽判定)について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>12回 多重選択処理 第2部第2章の3多重選択処理について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>13回 繰り返し処理1(前判定) 第2部第2章の4繰り返し処理(前判定)について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>14回 繰り返し処理2(後判定) 第2部第2章の5繰り返し処理(後判定)について、教科書と事例から学ぶ</p> <p>15回 実践問題から課題を行う 自らで実践問題から課題を選び、課題を紐解く ※最終課題として問題を解き提出を行うこと</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>“本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。”</p>		
授業の到達目標	プログラミングでは、変数の設定や代入といった考え方、配列やソートといった考え方、順次処理といて、処理の中での真偽判定などを学び、繰り返し処理文を実際に書いていけるまでを目標とする。なお、採用する教科書が、基本情報技術者検定試験に対応しているため、上級者は検定試験を目指し積極的な学習を望む。		
指導方法	「基本情報技術者 かんたんアルゴリズム解法」大滝みや子著 株式会社リックテレコム 教科書を採用し、教科書に沿って、プログラミング的考え方を学びます。		
教科書・参考書	教科書:大滝みや子著、「基本情報技術者 かんたんアルゴリズム解法」株式会社リックテレコム		
評価方法	出席:60% 授業姿勢:20% 課題:20%		
受講上の注意	オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。takayana@nishitech.ac.jp メール の件名は「学籍番号 氏名 受講科目」を記載のこと。2回の遅刻で欠席1回とする。教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「コンピュータ及び情報処理」区分の必修科目に該当する。		
授業外における学習方法	教科書の予習と復習を行うことを強くすすめ、実際にプログラミングを書いてみたい場合は、それなりの指示や参考書を進めるので、随時オフィスアワー時に研究室に尋ねてほしい。		
能動的授業科目及び地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:なし 2. 能動的授業科目種類:— 3. 地域志向科目有無:なし 4. 地域志向科目内容:—		

授業年度	2017	シラバスNo	DD117A
講義科目名称	Webデザイン I		
英文科目名称	Web Design 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	現在では、PCより携帯端末でWebサイトを見るが多くなったのではないのでしょうか？ Web Design I では、今最もニーズの高いスマートフォンサイトの設計からデザインまでをPCサイトより先に学習していきます。授業ではスマートフォンでのWebサイトをその機種や画面サイズの異なるデバイスで実際に見ていきながら、まずその「Webコンテンツ」という情報内容のまとめ方について学びます。その後HTML5とCSS3というWebのコーディング技術によりスマホサイトの制作を学びます。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション Webのコンテンツ(内容=ソフト)面の制作といったWebのビジュアル構築のほかに、本年度では、スマートフォンサイト制作以外に、スマートフォンの業種別、興味別カスタマイズといったハードの知識も身に付けていきます。</p> <p>2回 スマートフォンサイトとは？ Pcサイトとの違いをしっかりと理解してもらいます。またデバイス毎Webコンテンツの違いも見えていきます。</p> <p>3回 iPhoneとAndroid、FirefoxOS等、スマホの仕様の理解と動作環境 それぞれのデバイス、モバイル機種の違い、動作環境を理解しながら、スマートフォンのWebコンテンツ、特に情報内容のまとめ方などについて考えます。</p> <p>4回 スマートフォンサイトの設計・Webサイトデザイン 【演習時間80分】 Webサービス系ソフトのCacooを利用し、サイトマップの設計を行い、情報の流れを記したサイトマップを構築します。</p> <p>5回 ワイヤフレームによるサイトの画面設計 【演習時間80分】 Cacooを利用し、スマートフォンサイトのデザインを行います。</p> <p>6回 デザインカンパを作る 【演習時間80分】 Illustratorでデザインカンパを作り、それぞれデザイン案を作成します。</p> <p>7回 HTMLの基本的なマークアップ 【演習時間80分】 デザイン案ができれば、HTMLを使用し、サイト制作に入ります。</p> <p>8回 CSSの作成 【演習時間80分】 HTMLのデザイン面を補うCSSファイルを作成していきます。</p> <p>9回 HTML/CSSで仕上げの作業 【演習時間80分】 MacintoshのSafariブラウザでスマートフォンサイトの確認をします。</p> <p>10回 技術的実習制作【スマートフォンサイトの企画】 【演習時間80分】 もうひとつ新しく、スマートフォンを設計しデザインします。企画を出します。</p> <p>11回 技術的実習制作【スマートフォンサイトの制作】 【演習時間80分】 先に学んだ事を活かして、制作に入ります。</p> <p>12回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(1) この回から、現在のスマホのユニバーサルデザイン面や、デバイスそのもののカスタマイズやアプリ使用ほど、実際にスマホで情報発信・受信することの将来性と可能性を研究していきます。 ※最終課題として、ペーパーワーク(リサーチレポート)をひとつ作成してもらいます。</p> <p>13回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(2) 特別講師: Softbankの方によるレクチャー(予定)になります。</p> <p>14回 スマートフォンデバイスとアプリについての研究(3) 最終課題作成</p> <p>15回 スマートフォンサイト制作課題発表 まとめとプレゼンテーションを行います。</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は以下の教育目標との対応科目である。 3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。 4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。”		
授業の到達目標	2年生前期から自習のできる夏休みにかけて、ゼミや就活時に役立つような制作技術の取得を意図しており、そしてまた、スマートフォンのWebサイトのみならず、日常での利用方法などのアイデアが出せることを目標としています。またターゲットに対して的確な情報設計ができることも授業の到達目標です。		
指導方法	授業は概ね教科書に沿って進めていきます。その後、オリジナル企画(自分自身で企画を立てて)を立てて(PCではなく、スマートフォンにふさわしい企画であることが大事です)、スマートフォンサイトのワークフローに従い、復習を兼ねて、より魅力あるスマートフォンサイトをデザインできるよう指導いたします。		
教科書・参考書	教科書: 「スラスラわかるHTML&CSSのきほん」 狩野 祐東 SBクリエイティブ 参考書: なし		
評価方法	授業参加・態度: 60% / 作品: 40%とします。		
受講上の注意	「インターネット」の授業を受講している事。または、インターネットの知識があり、多少のHTMLコードやCSSファイルの記述が分かる事。遅刻は2回で欠席1回とします。 ※課題すべてが就活のための資料・及び作品となるので、課題を出力し大切にすること。 ※本講義は、教職関係: 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「マルチメディア表現及び技術」区分の必修科目に該当します。		
授業外における学習方法	※教科書の予習復習を行ってください。 ※オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付けます。 takayana@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。		
能動的授業科目及び地域志向科目	1. 能動的授業科目有無: なし 2. 能動的授業科目種類: 一 3. 地域志向科目有無: なし 4. 地域志向科目内容: 一		

授業年度	2017	シラバスNo	DD118A
講義科目名称	造形基礎[平面]		
英文科目名称	2D Molding Art Basics		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	1年	2単位	必修
担当教員	浜地 孝史		
開講意義目的	グラフィックデザインやWEBデザイン・映像など、視覚表現力が必要な分野の基礎体力となる、造形の基本を学ぶ。「考える」「計画する」「造形する」「伝える」をキーワードにイメージの定着力を養う。また、色彩の基礎知識や配色の考え方を理論的に学び、受講後には目的に応じて、計画的に配色をコントロールする技術を獲得することを目指す。		
授業計画	<p>1 イントロダクション・授業の進め方</p> <p>2 造形基礎1 (Illustrator, Photoshopの使用方法を学ぶ) ペンツール、図形ツール、パスファインダなど</p> <p>3 造形基礎1 (Illustrator, Photoshopの使用方法を学ぶ) 文字ツール、グリッドなど</p> <p>4 造形基礎1 (Illustrator, Photoshopの使用方法を学ぶ) 写真の合成、色調補正</p> <p>5 造形基礎1 (Illustrator, Photoshopの使用方法を学ぶ) ダイレクトメールを作る</p> <p>6 造形基礎2 (観察をもとに形を考える) 対象を観察し、その特徴を生かしたイラストを制作する</p> <p>7 造形基礎2 (観察をもとに形を考える) 前回の続き</p> <p>8 造形基礎2 (観察をもとに形を考える) 前回の続き</p> <p>9 造形基礎2 (観察をもとに形を考える) 前回の続き</p> <p>10 造形基礎2 (観察をもとに形を考える) プレゼンテーション。</p> <p>11 造形基礎3 (テーマをもとに形を考える) 指定されたテーマからアイデアを展開する。</p> <p>12 造形基礎3 (テーマをもとに形を考える) 前回の続き</p> <p>13 造形基礎3 (テーマをもとに形を考える) アイデアをもとに造形化する。</p> <p>14 造形基礎3 (テーマをもとに形を考える) 前回の続き</p> <p>15 造形基礎3 (テーマをもとに形を考える) プレゼンテーション</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1-2) アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる</p> <p>3-1) 情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる</p> <p>4-1) 人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる</p>		
授業の到達目標	<p>①造形に関する基礎知識・技術を取得する。</p> <p>②視覚伝達デザインに関する基礎的な知識を取得する。</p>		
指導方法	<p>毎回、作品の制作テーマについて講義を行った後、各自作業を行う。</p> <p>実技については、担当教員が巡回して指導を行う。</p>		
教科書・参考書	<p>教科書: 使用しない</p> <p>参考書: 必要に応じ紹介する</p>		
評価方法	<p>提出作品: 70%</p> <p>レポート: 30%</p>		
受講上の注意	<p>本授業は、作品の制作を中心に行う科目である。作業に必要な道具を、事前に購入・準備する必要がある。</p>		
授業外における学習方法	<p>本授業では、指定されたテーマに従って作品の制作を行う。たくさんアイデアスケッチを制作したり、作品の完成精度を高めるためには授業時間外に課題制作をする必要がある。各自スケジュールを管理し、授業外に作業を行う時間を確保すること。</p>		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無: 有</p> <p>2. 能動的授業科目内容: 各課題は、学生自ら思考し制作する内容</p> <p>3. 地域志向科目有無: なし</p> <p>4. 地域志向科目内容: ー</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD119A
講義科目名称	造形基礎[立体]		
英文科目名称	3D Molding Art Basics		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	1年	2単位	必修
担当教員			
浜地 孝史			
開講意義目的	工業デザインや空間デザインなど、立体・空間表現に必要な基礎的な造形力を養うことを目的とする。各種道具の使い方や、素材に対する知識など初歩的な解説から始め、演習を通して作業を行いながら、様々な形態を造形する。「自然物の形態観察」「幾何図形の構築」「抽象的なイメージの造形化」の3つをキーワードに演習を行い、多様な方向性を持つ「造形ポキャブラリー」の獲得を目指す。また、「造形物」と「造形物が存在する空間」について、その関係性についても考察する。		
授業計画	<p>初回 インTRODクセシヨ 授業の目的。授業の進め方。使用する道具の説明。基礎課題。</p> <p>2回目 幾何図形① 展開図の製作と、その立体化(立方体・円柱・円錐など)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド</p> <p>3回目 幾何図形② 幾何立体物を組み合わせて、自立する立体物を作る。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド</p> <p>4回目 幾何図形③レリーフ表現 自然物を観察しレリーフで表現する(1回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>5回目 幾何図形④レリーフ表現 自然物を観察しレリーフで表現する(2回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>6回目 幾何図形⑤レリーフ表現 自然物を観察しレリーフで表現する(3回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>7回目 講評会 参加者全員の作品を鑑賞し、講評会を行う。</p> <p>8回目 ユニット構成1 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(1回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>9回目 ユニット構成2 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(2回目)必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>10回目 ユニット構成3 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(3回目)必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>11回目 ユニット構成4 基本形態の積み重ねによる構造物を作る(4回目)必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>12回目 複数素材の組み合わせ1 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(1回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>13回目 複数素材の組み合わせ2 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(2回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>14回目 複数素材の組み合わせ3 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(3回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p> <p>15回目 複数素材の組み合わせ4 紙、スチレンボード、バルサ材など複数の素材の特徴を活かしながら、指定された空間を造形する(4回目)。必要なもの:筆記具・コンパス・直定規・三角定規・カッター・カッターマット・マスキングテープ・ボンド・クロッキー帳</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 1-2) アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる 3-1) 情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる 4-1) 人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる		
授業の到達目標	①プロダクトデザイン・空間デザインなど、立体・空間表現に必要な基礎知識・技術を習得する。 ②基礎的な造形ポキャブラリーを習得する。 ③立体物と、立体物が存在する空間との関係に目を向ける視点を獲得する。		
指導方法	毎回、作品の制作テーマについて講義を行った後、各自作業を行う。 実技については、担当教員が巡回して指導を行う。		
教科書・参考書	教科書:使用しない 参考書:必要に応じて紹介する		
評価方法	提出作品:70% レポート:30%		
受講上の注意	本授業は、作品の制作を中心に行う科目である。作業に必要な道具を、事前に購入・準備する必要がある。		
授業外における学習方法	本授業では、指定されたテーマに従って作品の制作を行う。たくさんのアイデアスケッチを制作したり、作品の完成精度を高めるためには授業時間外に課題制作をする必要がある。各自スケジュールを管理し、授業外に作業を行う時間を確保すること。		
能動的授業科目及び地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:有 2. 能動的授業科目内容:各課題は、学生それぞれが自ら思考し制作する内容である。 3. 地域志向科目有無:なし 4. 地域志向科目内容:ー		

授業年度	2017	シラバスNo	DD120A
講義科目名称	造形演習		
英文科目名称	Seminar on Modeling		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	選択
担当教員	床田 明夫		
開講意義目的	<p>条件のもとで、自分で計画をたて作品を制作するための流れを理解し、完成させる感覚を身につけることを目的とする。素材、道具を使いこなし、条件を理解し、それに応じた作品が制作できることを求める。そのため、さまざまなイメージを形態で表現できることを到達目標とする。</p> <p>課題を呈示、モニターなどで作業の仕方を示しながら、制作を進める。進み具合に応じ、注意点、道具の使用方法などを説明する。制作終了後は講評をおこない、評価、問題点を話し合う。</p>		
授業計画	<p>初回 インTRODククション課題①[課題の説明] 授業の目的。授業の進め方。使用する道具の説明。 ○課題テーマ:文字を素材で立体化する○作業内容:課題の理解とアイデアスケッチ</p> <p>2回目 課題①[制作] ○作業内容:様々なアイデアの中から、実現可能なものを検討する。</p> <p>3回目 課題①[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、紙などを用いて制作する。</p> <p>4回目 課題①[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、紙などを用いて制作する。</p> <p>5回目 課題①[講評会] ○制作した作品の講評を行う。</p> <p>6回目 課題②[課題説明] ○課題テーマ:丸い形からの発想○作業内容:素材に慣れるための単純形態制作</p> <p>7回目 課題②[課題説明] ○作業内容:様々なアイデアの中から、実現可能なものを検討する。</p> <p>8回目 課題②[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>9回目 課題②[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>10回目 課題②[講評会] ○制作した作品の講評を行う。</p> <p>11回目 課題③[課題説明] ○課題テーマ:コミュニケーションをテーマに表現する○作業内容:課題の理解とアイデアスケッチ</p> <p>12回目 課題③[制作] ○作業内容:様々なアイデアの中から、実現可能なものを検討する。</p> <p>13回目 課題③[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>14回目 課題③[制作] ○作業内容:考えたアイデアを、各自で制作する。</p> <p>15回目 課題③[講評会] ○制作した作品の講評を行う。</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1-2) アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる</p> <p>3-1) 情報デザインに関する基礎力を備え、人間社会の応用することができる</p> <p>4-1) 人間社会にある様々な問題をデザインという側面から解決する技術力を有することができる</p>		
授業の到達目標	指定されたテーマに対して、デザインの思考を経て、各自が提案を行うことができる思考力と造形力を習得する。		
指導方法	毎回、作品の制作テーマについて講義を行った後、各自作業を行う。 実技については、巡回して指導を行う。		
教科書・参考書	・教科書:使用しない。参考書:使用しない。		
評価方法	授業時間内で製作し提出された作品の完成度(80%)。受講態度(20%)。		
受講上の注意	本授業は、作品の制作を中心に行う科目である。作業に必要な道具材料を、事前に購入・準備する必要がある。		
授業外における学習方法	本授業では、指定されたテーマに従って作品の制作を行う。たくさんのアイデアスケッチを制作したり、作品の完成精度を高めるためには授業時間外に課題制作をする必要がある。各自スケジュールを管理し、授業外に作業を行う時間を確保すること。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1、能動的授業科目有無:なし</p> <p>2、能動的授業科目内容:一</p> <p>3、地域志向科目有無:なし</p> <p>4、地域志向科目内容:一</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD121A
講義科目名称	デジタル画像基礎		
英文科目名称	Introduction to Digital image processing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	1年	2単位	必修
担当教員	趙彦		
開講意義目的	特にデジタル画像に対する知識とその活用はマルチメディア時代には必須の要件となる。ベクトル画像とラスター(ビットマップ)画像の違いを理解し、デジタル画像を取り扱う上での基本的な知識と操作方法について学習する。		
授業計画	1回 イントロダクション 講義の内容や進め方について説明。デジタル画像について説明。 2回 BitとByteについて BitとByteの計算及び色数について 3回 ラスター画像とベクター画像Ⅰ ラスター画像とベクター画像の違いとその使い方について 4回 ラスター画像とベクター画像Ⅱ ラスター画像とベクター画像の違いとその使い方について 5回 ファイルフォーマット ファイルフォーマットの種類とその特徴について 6回 解像度について 解像度と画素数を理解し、応用できるようにPhotoshopの基礎説明をする。 7回 PhotographyについてⅠ Photographyを用いた画像修正について 8回 PhotographyについてⅡ Photographyを用いた画像修正及び応用について 9回 PhotographyについてⅢ Photographyを用いた画像修正及び応用について 10回 PhotographyについてⅣ Photographyを用いた画像修正及び応用について 11回 デジタル画像の合成についてⅠ デジタル画像の合成について 12回 デジタル画像の合成についてⅡ デジタル画像の合成について 13回 デジタル画像の合成についてⅢ デジタル画像の合成について 14回 出力について デバイスの解像度・スクリーン線数について 15回 まとめ デジタル画像の加工・修正・出力について		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は以下の教育目標との対応科目である。 3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。 4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。		
授業の到達目標	①デジタル画像に関する基礎知識を修得する。 ②ベクトル画像とラスター(ビットマップ)画像の基礎知識を修得する。 ③デジタル画像の加工を学び、現状をメディア社会を理解し、応用力を修得する。		
指導方法	基礎は講義・実技中心で行う。講義資料として映像などを使い分かりやすく学ぶ。 実習は学習した理論的なものを実践・検証し、新たな表現方法を学ぶ。		
教科書・参考書	教科書: なし 参考書: 講義内で適宜紹介する		
評価方法	授業中の態度30%・レポート20%、実技課題提出50% 総合評価する。		
受講上の注意	・オフィスアワー: デザイン学部 1003研究室; 在室時であればいつでも訪問可。 ・Emailアドレス: choaun@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。 ・交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。 ・学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える。 ・教職関係: 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア		
授業外における学習方法	bit.byteとその色数を理解し、実践形式で画像処理が出来るように練習すること。 授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1. 能動的授業科目有無: なし 2. 能動的授業科目種類: ー 3. 地域志向科目有無: なし 4. 地域志向科目内容: ー		

授業年度	2017	シラバスNo	DD122A
講義科目名称	デッサン		
英文科目名称	Preparatory drawing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	1年	2単位	選択
担当教員	浜地 孝史		
開講意義目的	様々な造形表現分野の基盤となる「デッサン力」を養うことを目的とする。デッサン力とは「対象を観察する力」「対象の構造を理解する力」「対象を視覚的に表現する力」「作業行程を計画する力」の総合力である。鉛筆の削り方や作業時の体の姿勢など初歩的な手ほどきから始め、制作者とモチーフとの関係や視点・画面上の構図・遠近法・陰影法・多様な素材を描き分ける工夫など、デッサン力を養うための複合的な要素を、作品の制作を通して学ぶ。制作後には講評会を行い、作品を他の受講者と比較しながら反省点を見つける。		
授業計画	1回目 デッサンの基礎知識 鉛筆の削り方から画面への向かい方、構図の取り方、陰影法、透視図法など 2回目 幾何形体のデッサン 立方体、円柱、球など 3回目 静物デッサン単品① 日用品を単体で観察し表現する。 4回目 静物デッサン単品② 前回の続き 5回目 静物デッサン複数③ 複数のモチーフを組み合わせてデッサンを行う。 6回目 静物デッサン複数④ 前回の続き 7回目 静物デッサン複数⑤ 前回の続き 8回目 静物デッサン複数⑥ 前回の続き 9回目 静物デッサン講評会 受講者全員が製作した作品について、講評を行う。 10回目 石膏デッサン① 大まかな構図を取り、モチーフを大きく捉える。 11回目 石膏デッサン② 大まかな形の修正を行いながら、印象を合わせる。 12回目 石膏デッサン③ 細部の形を捉えながら、完成のイメージを探る。 13回目 石膏デッサン④ 描きこみ 14回目 石膏デッサン⑤ 全体の調子を整えながら完成させる。 15回目 石膏デッサン講評会		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 1-2) アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる		
授業の到達目標	①モチーフを深く観察し、形の構造を理解する力を習得する。 ②鉛筆を用いて、写実的に表現する技術を習得する。 ③作品を完成させるためのプロセスを計画する力を習得する。		
指導方法	毎回、作品の制作テーマについて講義を行った後、各自作業を行う。 実技については、担当教員が巡回して指導を行う。		
教科書・参考書	教科書: 使用しない 参考書: 必要に応じて紹介する		
評価方法	提出作品: 70% 受講態度: 30%		
受講上の注意	本授業は、作品の制作を中心に行う科目である。作業に必要な道具を、事前に購入・準備する必要がある。		
授業外における学習方法	本授業では、指定されたテーマに従って作品の制作を行う。たくさんアイデアスケッチを制作したり、作品の完成精度を高めるためには授業時間外に課題制作をする必要がある。各自スケジュールを管理し、授業外に作業を行う時間を確保すること。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1. 能動的授業科目有無: 有 2. 能動的授業科目内容: 各課題は、学生各自がそれぞれで思考し制作を行う。 3. 地域志向科目有無: なし 4. 地域志向科目内容: -		

授業年度	2017	シラバスNo	DD123A
講義科目名称	グラフィックデザイン I		
英文科目名称	Graphic Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	1年	2単位	必修
担当教員	浜地 孝文		
開講意義目的	ビジュアルコミュニケーションに必要な基礎的な造形力(図形、構成、アイデア、計画)を講義と演習を通して学び、以後のデザイン演習科目を受講するための造形的基礎力を身につけることを目的とする。		
授業計画	<p>1回目 インTRODクセション 1)授業の進め方について説明。 2)デザインとは?その歴史と思想。</p> <p>2回目 造形基礎①図形の構成(点の構成) adobe Illustratorのグリッド機能を利用し、点の集合による文字の造形を行う。</p> <p>3回目 造形基礎①図形の構成(点の構成) 前回の続き。</p> <p>4回目 造形基礎①図形の構成(点の構成) 前回の続き。(仕上げ)</p> <p>5回目 造形基礎①図形の構成(面の構成) 幾何図形を利用してピクトグラム(絵文字)の制作実習を行う。</p> <p>6回目 造形基礎①図形の構成(面の構成) 前回の続き。</p> <p>7回目 造形基礎①図形の構成(面の構成) 前回の続き。(仕上げ)</p> <p>8回目 造形基礎②造形のプロセス 指定されたテーマに従い、ラフスケッチから作品の完成に至るまでのデザインプロセスを学ぶ。</p> <p>9回目 造形基礎②造形のプロセス 前回の続き。</p> <p>10回目 造形基礎②造形のプロセス 前回の続き。</p> <p>11回目 造形基礎②造形のプロセス 前回の続き。(仕上げ)</p> <p>12回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回までに学んだことを活かし、各自作品の制作を行なう。</p> <p>13回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回の続き。</p> <p>14回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回の続き。</p> <p>15回目 造形基礎②イメージと造形(美しい形態) 前回の続き。</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	アイデアをデザイン化するための芸術的感性を高めることができる。ビジュアルコミュニケーションに必要な情報メディアを活用し、図形処理と画像処理を行う。		
授業の到達目標	幾何図形や自然物の形体的特徴を活かし、美しく魅力的な造形を行うことが出来る能力の修得を目指す。		
指導方法	講義と演習。演習時には巡回指導を行なう。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:なし		
評価方法	提出作品70%、プレゼンテーション20%、受講態度10%。		
受講上の注意	課題として指示された作品は、全て提出しなければならない。		
授業外における学習方法	作品のアイデアや制作の完成度は、検証の回数や修正作業による部分が大きいいため、授業外で制作時間を確保し各自で作業を進めることが重要となる。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:なし 2. 能動的授業科目内容:ー 3. 地域志向科目有無:なし 4. 地域志向科目内容:ー		



授業年度	2017	シラバスNo	DD302A
講義科目名称	ネットワークとセキュリティ		
英文科目名称	Network & Security		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	増田 修、蔵前 直樹、家令 暁美		
開講意義目的	IT社会における重要な情報インフラとしてのネットワークがその機能を十全に発揮するためには、セキュリティが担保されている必要がある。 本講義では、ネットワークの運用上の諸問題を踏まえた上で、セキュリティに関する基本的な考え方・対策について学習する。		
授業計画	<p>1回 コミュニケーションとネットワーク 蔵前、(増田、家令:履修ガイダンスのみ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・履修ガイダンス</li> <li>・コミュニケーションとは</li> <li>・ネットワークとは</li> <li>・コミュニケーションとネットワーク</li> </ul> <p>2回 ネットワークとは 家令</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットワークの定義と語源</li> <li>・ネットワークの構成</li> </ul> <p>3回 ネットワークのしくみ 蔵前</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットワークの形態</li> <li>・ネットワークのしくみ</li> <li>・ネットワークの功罪</li> <li>・第一回レポート説明</li> </ul> <p>4回 LANの基礎 家令</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第一回レポート提出</li> <li>・LANの構成</li> <li>・イーサネットの基礎</li> <li>・ネットワーク関連コマンド概説</li> </ul> <p>5回 インターネット概論(1) 家令</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第一回レポート講評</li> <li>・インターネットの歴史と背景</li> <li>・インターネットのサービス</li> </ul> <p>6回 インターネット概論(2) 及び 中間試験、試験内容の解説 家令</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドメイン</li> <li>・IPアドレス</li> <li>・中間試験(30分)およびその解説</li> </ul> <p>7回 ネットワークに関する諸問題(1) 蔵前</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・主な問題</li> <li>・不正アクセス</li> <li>・個人情報の流出</li> <li>・第二回レポート説明</li> </ul> <p>8回 ネットワークに関する諸問題(2) 蔵前</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第二回レポート提出</li> <li>・コンピュータウイルス</li> <li>・スパイウェア</li> <li>・ネチケット</li> </ul> <p>9回 セキュリティの基本概念(1) 蔵前</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第二回レポート講評</li> <li>・情報セキュリティとは</li> <li>・情報セキュリティの3要件</li> </ul> <p>10回 セキュリティの基本概念(2) 蔵前</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システムの脆弱性</li> <li>・リスクの概念と要因</li> <li>・セキュリティ・マネージメント</li> </ul> <p>11回 不正アクセス対策(1) 増田</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システムの脆弱性</li> <li>・リスクの概念と要因</li> <li>・セキュリティ・マネージメント</li> </ul> <p>12回 不正アクセス対策(2) 増田</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・セキュリティホール対策</li> <li>・ソーシャルエンジニアリング対策</li> <li>・不正アクセスに関する法律・基準</li> </ul> <p>13回 コンピュータウイルス対策 及び ネットワーク・セキュリティ演習 増田</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータウイルスの検出と感染防御</li> <li>・スパイウェアの検出と感染防御</li> <li>・ネットワーク・セキュリティ演習(実習45分) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットワークOS</li> <li>・ネットワークコマンド</li> <li>・セキュリティレベルの操作</li> <li>・ファイアウォールソフトのインストールと実行</li> </ul> </li> </ul> <p>14回 個人情報漏洩対策 増田</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個人情報漏洩対策の基本方針</li> <li>・暗号とは</li> <li>・暗号化の方法</li> </ul> <p>15回 期末試験、試験内容の解説 増田</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・期末試験(60分)およびその解説、また講義で最も重要な点について再度説明する</li> </ul>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力:社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		

授業の到達目標	情報ネットワークの基本的な仕組み、機能を理解した後、ネットワーク上のセキュリティの特徴や実現方法に関する知識を習得する。
指導方法	講義形式＋演習形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。演習は適宜PCを使いながら行う。理解度を確認し、応用知識を増やすために、適宜レポートを課す。
教科書・参考書	教科書：なし、参考書：なし 適宜資料を配付する。
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および中間・期末試験(70%)で成績を評価する。
受講上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講義の最後に質問の時間を設けます。</li> <li>・オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 1masuda@nishitech.ac.jp メールのはじめは「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</li> <li>・教職関係：本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教職に関する科目(情報)の「情報通信ネットワーク」区分の必修科目に該当する。</li> </ul>
授業外における学習方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。</li> <li>・6回目、15回目は、中間・期末試験を実施するので、それぞれ少なくとも、指定範囲について、復習を行っていること。</li> </ul>
能動的授業科目及び地域志向科目	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能動的授業科目有無：なし</li> <li>2. 能動的授業科目種類：－</li> <li>3. 地域志向科目有無：なし</li> <li>4. 地域志向科目内容：－</li> </ol>

授業年度	2017	シラバスNo	DD308A
講義科目名称	CAD演習 II		
英文科目名称	Seminar on CAD2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	福島 恵美子		
開講意義目的	デザイン、製品開発の実務では、業務連携のコミュニケーションが強く求められる。基礎的な3DCADの知識と用語を理解し、プロジェクトチームの即戦力としての資質を身に付ける。 3次元CADユーザーとして、ものづくりの組織に求められる人材としてその技能をアピールできるレベルを目指す。		
授業計画	<p>1回 ロボットで平面スケッチについて学ぼう 平面のスケッチの方法について演習し、解説を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>2回 ロボットで形状の面上スケッチについて学ぼう 形状の面上のスケッチについて演習し、解説を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>3回 ロボットで作業平面について学ぼう 初期設定の作業平面の他に、ユーザーが自由に作業平面を作成しスケッチする、操作演習を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>4回 取っ手のとれるスコープのスケッチの描き方 スケッチの描き方(線分・長方形・円)を演習する。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>5回 取っ手のとれるスコープのオフセット平面の活用 作業平面からの形状の作り方(押し出し・ロフト・ねじ・パイプ)の演習を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>6回 取っ手のとれるスコープの形状編集とブラウザの使い方 形状の仕上げとしての編集およびブラウザの使い方の演習を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>7回 スマートフォンスタンドのスケッチの描き方と寸法拘束 スマートフォンスタンドの平面スケッチと側面スケッチおよび曲線上のスケッチの作成を解説し演習を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>8回 中間試験 3次元CADの知識と実技の課題について、解答解説を行う。</p> <p>9回 スマートフォンスタンドのロフトモデリングの作成 「ロフト」を使ったモデリングと「ボディを分割」コマンドによる編集、矩形パターンの演習を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>10回 プロペラのシャフトの作成 プロペラのシャフトの作成およびプロペラのスケッチを作成する演習を行う。 小テスト:3次元CAD利用技術者 2級 過去問題の解答・解説を行う。</p> <p>11回 プロペラ形状の作成 作業スペースの切替方法とサーフェスマデリングおよびブラウザの使い方の演習を行う。 小テスト:プロペラのシャフト及びプロペラ形状の作成モデルをクラウド保存で提出</p> <p>12回 イルカのペンダントトップの基本形状をパイプで作成しよう スカルプト作業スペースでの作業で、パイプを使ったモデリングを行う。 小テスト:イルカ形状の作成モデルをクラウド保存で提出</p> <p>13回 イルカのペンダントトップの尾びれ・頭・背びれのフォームを編集 スカルプト作業スペースでの作業で、フォームを編集を解説し、演習を行う。 小テスト:イルカ形状の作成モデルをクラウド保存で提出</p> <p>14回 スーパーミニカーを作ろう スカルプト作業スペースでの作業と「押し出し」「フォームを編集」を使ったモデリングを解説し、演習を行う。 小テスト:スーパーミニカーの作成モデルをクラウド保存で提出</p> <p>15回 期末試験 「モデル」作業スペースと「スカルプト」作業スペースの活用についてマニュアルに沿った作成演習をテストする。 3次元モデリングの総評および3Dプリンター用STLデータ保存の解説と演習を行う。</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は以下の教育目標との対応科目である。 3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。		
授業の到達目標	3次元CADの概念・機能とモデリング手法・データの管理・運用といった3次元CAD利用技術者として身に付けておくべき必須の知識を理解し、用語を覚え、業務連携のコミュニケーションで、その知識や用語を活用できるようになる。 3次元CADシステムを活用し、様々なデザインを積極的に形にする技能と意欲が増幅され、提案やプレゼンテーション、及び公募等に組みやすくなる。なめらかな自由曲面でのデザインを表現する3次元CAD技能を修得する。		
指導方法	主に講義・演習形式で授業を進め、授業の理解度を確認するために定期的に小テスト実施、レポート提出を行う。 時代の要求である3次元CADの新しい知識と技能の習得に、面白さを感じるよう指導する。		
教科書・参考書	<p>教科書 次世代クラウドベース3DCAD Fusion360 操作ガイド [アドバンス編] 著者 スリプリ(3Dワークス株式会社) 発行人 石塚 勝敏 発行 株式会社カットシステム</p> <p>参考書(前期CAD演習 I で使用した教科書)平成29年度版CAD利用技術者試験 3次元 公式ガイドブック 編者 田部井 久 発行者 高島 知子 発行 日経BP社</p>		
評価方法	評価は、小テスト:20%、中間・期末試験:50%、レポート:15%、授業参加態度:15%		

受講上の注意	<p>・CAD演習 I (前期)とCAD演習 II (後期)は、連動している講義となる。CAD演習 I (前期)を履修した学生に限り受講できる。</p> <p>・オフィスパワー: 授業終了後に教室で質問を受け付ける。また、随時電子メールでも、質問を受け付ける。( emiko7@live.jp )</p> <p>・授業開始後30分以上の遅刻や無断で途中退室した場合は、欠席扱いとする。また、遅刻3回は、欠席1回として扱う。一斉課題提出時、個別指導中等の手待ち時間を有効に活用し、独自のイメージを作図を追加したり、編集を加えた結果は高く評価される。</p>
授業外における学習方法	<p>①各単元で配布する資料を繰り返し閲覧、解答、自己採点を行う事。</p> <p>②各回の実習(小テスト)、8回目の中間試験、15回目の期末試験で不明な点を整理し、不明な点は質問メモを取って後日課題解決する事。</p> <p>③1つの課題について、「3回通りの繰り返し演習」を重ねて、操作に慣れると楽しくなる体験を積み重ねる事。</p>
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:なし</p> <p>2. 能動的授業科目種類: -</p> <p>3. 地域志向科目有無:なし</p> <p>4. 地域志向科目内容: -</p>

授業年度	2017	シラバスNo	DD316A
講義科目名称	ゲームデザイン I		
英文科目名称	Game Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	西原 尚宏		
開講意義目的	近年、スマートフォンやVRなどの登場により、ゲームコンテンツはディスプレイ表示のみのコンテンツから価値提供の方法論が大きく変化している。また、デザインにおいてコミュニケーションの一つの要素となる遊びの性質は、ゲーム制作現場のみならずインタラクティブなコンテンツ制作に有用な要素であり、個人ごとに多様性のあるゲームデザインのプロセスを各人が個別に修得し実践することが重要である。この科目は、コンピューターを用いたゲームコンテンツ制作における基礎技術や基礎要素への知識や考え方の修得と、ゲーム制作のための実践を目的		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション: ゲームとデザインについて(講義) ゲームをデザインするということについて/これからのゲーム製作・コンテンツ製作において必要なこと</p> <p>2回 Processing: デジタル空間での表現の拡張(講義・演習) コンピューターによる表現のために理解する必要のある要素を解説 シミュレーション的なアプローチ/パーティクルシステム/GPUやシステムアーキテクチャについて</p> <p>3回 Processing: プログラミングによる表現の実践(講義・演習) 人工知能に関わるアルゴリズムとパーティクルシステム構築の実践</p> <p>4回 Processing: 自由課題 シミュレーション的なアプローチを踏まえた自由課題(設計・実装)</p> <p>5回 発表 自身の作ったものに対して把握し、他者に伝える 他の人の発表を聞き、考え方やアイデアを学ぶ 発表は一人あたり3分以内を予定</p> <p>6回 ゲームデザインのためのソフトウェア/ハードウェア要素と構成(講義) ゲームに関わるセンサーや3Dモデルの製作フローなどの要素技術の解説/構成について</p> <p>7回 ゲームデザインのためのプロジェクト設計(講義・課題) ゲームに関わるセンサーや3Dモデルの製作フローなどの要素技術をもちいた企画実行のためのプロジェクト設計について</p> <p>8回 ゲームデザインをする(講義・課題) ゲームデザインのために遊びについてより理解を深め、各人のやってみたいと思うことの企画をレポート課題とする 複数人での課題実施も可とする予定</p> <p>9回 ゲーム製作フローと企画(講義) ゲーム製作フローと企画について解説</p> <p>10回 Processing: ゲームの製作実習 オブジェクト指向によるシミュレーション的要素を踏まえたゲーム製作実践を予定 与えられた設計のうち一つを選び、実際にコンテンツを作ってみる</p> <p>11回 作品製作: 企画 自分の力で表現力あるアニメーションまたはインタラクティブコンテンツを作り上げる 企画(アイデア出し、設計)</p> <p>12回 作品製作: 実装 自分の力で表現力あるアニメーションまたはインタラクティブコンテンツを作り上げる 実装(コーディング)</p> <p>13回 作品製作: 仕上げ 自分の力で表現力あるアニメーションまたはインタラクティブコンテンツを作り上げる 仕上げ(動作確認、ブラッシュアップ)</p> <p>14回 発表1 自身の作ったものに対して把握し、それを他者に伝える 他の人の発表を聞き、考え方やアイデアを学ぶ 発表は一人あたり3分以内を予定</p> <p>15回 発表2 自身の作ったものに対して把握し、それを他者に伝える 他の人の発表を聞き、考え方やアイデアを学ぶ 発表は一人あたり3分以内を予定</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。 3) 専門的知識・技術の活用能力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。		
授業の到達目標	1) ゲームをデザインする方法について考える 2) シミュレーション/パーティクルシステム/機械学習などの考え方に慣れ親しむ 3) ゲームでのハードウェア/ソフトウェアの知識と運用の方法を理解する 4) ゲームデザインのための簡単なプロジェクト進行法や企画の製作法を修得する		
指導方法	レクチャーと演習を交えて授業をすすめ、最終的に作品制作を行う。		
教科書・参考書	基本的に毎週資料を配布し、資料とパワーポイントで授業を行う。 教科書: 無 参考書: ロジェ カイヨワ 著:「遊びと人間(講談社学術文庫)」講談社、加藤 政樹 著:「ゲームの作り方 改訂版」SBクリエイティブ		
評価方法	評価は、自由課題: 30%(レポート課題へ変更の場合がある)、最終の作品課題: 30%、各レポート課題: 15%(オリエンテーションでのレポート課題5%、プロジェクト設計のレポート課題5%、企画レポート課題5%)、授業参加・態度: 25%とする		
受講上の注意	教職関係: 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「コンピュータ及び情報処理」区分の選択必修科目に該当する。 プログラミングに関する最低限の知識が必要な場合がある。 基本的に、授業終了後に教室にて質問を受け付ける。 受講人数や進捗度合いにより授業内容を変更する場合がある。		
授業外における学習方法	専門用語の意味を事前に調べ、内容を把握しておくこと。 専門用語の簡単な周辺語の意味も事前に調べ、内容を把握しておくこと。 これまでのプログラミングに関する知識を復習すること。		

能動的授業科目及び 地域志向科目	1.能動的授業科目有無:あり 2.能動的授業科目種類:調査学習・作品制作 3.地域志向科目有無:なし 4.地域志向科目内容:-
---------------------	--

授業年度	2017	シラバスNo	DD317A
講義科目名称	ゲームデザイン II		
英文科目名称	Game Design2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	西原 尚宏		
開講意義目的	近年、ゲームは日本を代表するコンテンツ産業となっている。この科目は、ゲームデザインにおける制作のため個人でもゲームを比較的容易に制作可能な「Unity」を用いたゲーム開発に必要な企画やデザインの考え方、具体的な実装法を身につけることを目的としている。		
授業計画	<p>1回 ゲームの歴史と紹介・企画の考え方 ゲームの誕生/ゲームの形態の変化</p> <p>2回 企画書の制作(実習) 様々な種類のゲーム/企画に必要な要素</p> <p>3回 ゲーム開発環境「Unity」について(講義・実習) 「Unity」について/プロジェクトの作成/基本的なUIについての説明</p> <p>4回 「Unity」について/オブジェクト指向のおさらい アセットやライブラリについての説明/オブジェクト指向のおさらい</p> <p>5回 ゲームオブジェクトとシーン ゲームの空間に配置するオブジェクトの種類</p> <p>6回 ライティング・カメラ ライティングとカメラの設定法に関して</p> <p>7回 スクリプトの基礎 スクリプトの基礎/スクリプトでオブジェクトを制御する</p> <p>8回 インタラクティブな制御 入力に対して反応するスクリプトを生成する</p> <p>9回 サウンド、シーンの変化 サウンドを鳴らす/場面転換の方法</p> <p>10回 衝突判定 Unityにおける衝突判定とは/コライダ/リジッドボディ/衝突判定スクリプトなどに関して</p> <p>11回 チームの編成と企画の選択、必要な技術の洗い出し 4~5人を人組としてチームを編成する。企画書の中から製作するゲームの選択、今後必要となるゲーム処理を洗い出す。</p> <p>12回 オリジナルゲームの制作:序盤 ゲームを制作していく。それぞれのゲームに必要な技術は適宜資料として配布する</p> <p>13回 オリジナルゲームの制作:中盤 ゲームを制作していく。それぞれのゲームに必要な技術は適宜資料として配布する</p> <p>14回 オリジナルゲームの制作:最終 ゲームを制作していく。それぞれのゲームに必要な技術は適宜資料として配布する</p> <p>15回 作品プレゼンテーション 自分たちの作品のプレゼンテーションを行う</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>1)豊かな人間性と社会人基礎力:人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力:社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用能力:社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p>		
授業の到達目標	2次元あるいは3次元のゲームを企画・制作し、プロトタイプまで完成させることを目的とする。		
指導方法	ゲーム制作に関する講義、課題のプレゼンテーション、プログラミング実習、制作したゲームの発表を行う。		
教科書・参考書	基本的に毎週授業開始時に資料を配布し、資料とパワーポイントで授業を行う。 教科書:無 参考書:吉谷 幹人 著:「Unity5 3D/2Dゲーム開発実践入門 作りながら覚えるスマートフォンゲーム開発」ソシム		
評価方法	企画書などの課題発表・提出(50%) 最終ゲーム作品の発表・提出(50%)		
受講上の注意	教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「コンピュータ及び情報処理」区分の選択必修科目に該当する。 プログラミングに関する最低限の知識が必要である。 基本的に、授業終了後に教室にて質問を受け付ける。 受講人数や進行度合いにより授業内容を一部変更する場合がある。		
授業外における学習方法	ゲーム制作課題を提出するためのテキスト、画像、サウンド、コンテンツの準備。		
能動的授業科目及び地域志向科目	1.能動的授業科目有無:あり 2.能動的授業科目種類:作品制作 3.地域志向科目有無:なし 4.地域志向科目内容:-		

授業年度	2017	シラバスNo	DD323A
講義科目名称	プロダクトデザイン I		
英文科目名称	Product Design 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	毎回授業の前半はラフスケッチの訓練を行う。3次元で素早く思い浮かべる形状を表現できるようになる。実践的なデザインプロセスや、優れたプロダクトデザインの事例を中心に紹介し、これからデザインする際のヒントを得る。		
授業計画	<p>第1回 オリエンテーション 本授業の進め方 プロダクトデザインとは？</p> <p>第2回 プロダクトデザインの基礎知識 調査方法 材料 表面加工</p> <p>第3回 デザインプレゼンテーション 重要性 テクニック 優れたプレゼン紹介</p> <p>第4回 カーデザイン① 自動車をデザインすること 日欧比較</p> <p>第5回 カーデザイン② 優れたカーデザインの紹介</p> <p>第6回 いすのデザイン 人間工学の結晶 いすをデザインする際の注意点 優れたいすのデザイン紹介</p> <p>第7回 家電のデザイン 家電をデザインする際の注意点 優れた家電のデザイン紹介</p> <p>第8回 ロボットデザイン ロボットをデザインする際の注意点 優れたロボットデザインの紹介</p> <p>第9回 Apple社のデザイン戦略 特殊な金型 箱をあける喜び 「かわいい」 夢を見させず、商品をみせる</p> <p>第10回 IT機器のデザイン PC、携帯端末のデザイン手法 優れたIT機器のデザイン</p> <p>第11回 医療機器のデザイン 医療機器をデザインする際の注意点 優れた医療機器のデザイン</p> <p>第12回 食のデザイン 食器 テーブルウェア 食品のデザイン 優れた食のデザイン</p> <p>第13回 雑貨のデザイン 雑貨をデザインする際の注意点 優れた雑貨のデザイン</p> <p>第14回 プロダクトデザイナーの仕事 有名プロダクトデザイナー 新人デザイナーの1日</p> <p>第15回 まとめ 紹介してきたデザインの総括 課題説明</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	2) 創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考で？よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。【思考・判断・表現】		
授業の到達目標	・プロダクトデザイナーの仕事内容を理解できる ・デザインプロセスを把握し、学生時代に習得すべき知識・技術を整理できる		
指導方法	PCプレゼンテーションを用いた座学を基本とする		
教科書・参考書	教科書：なし 参考書：プロダクトデザイン 商品開発に関わるすべての人へ（単行本）-JIDA「プロダクトデザイン」編集委員会（著）		
評価方法	授業参加・態度：50% レポート(3回予定)：50%		
受講上の注意	プロダクトデザインを卒業研究のテーマに見据えている人だけでなく、身の回りのデザインに興味がある方は受講してください。		
授業外における学習方法	日常的に身の回りのモノやコトがどのようなプロセスでデザインされたかを習慣的に考える 日常的なアイデアスケッチの練習		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1. 能動的授業科目有無：あり 2. 能動的授業科目種類：グループワーク形式のアクティブラーニング 3. 地域志向科目有無：なし 4. 地域志向科目内容：-		



授業年度	2017	シラバスNo	DD325A
講義科目名称	データ処理		
英文科目名称	Data Processing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	現在、広く社会でIT技術は求められており、ITを活用するスキルはすべての職業人に必須の能力であると言える。また情報化社会が進行する中で、企業の資源である情報は、意思決定において重要な役割を担っている。本講義はITスキルを高め、データや情報を分析し価値ある知識へと変化させ、意思決定に役立てる技術を習得することを目的とする。		
授業計画	<p>1回 情報処理に関わる基本的知識・技能の復習 Excellによる関数の復習と、データを加工する方法について学習する。</p> <p>2回 情報の縮約1 データとして並んでいるたくさんの数字を何かの基準で整理整頓し、意味のある情報だけを抽出する方法について学習する。 (度数分布表、ヒストグラム)</p> <p>3回 情報の縮約1 前回学習した度数分布表、ヒストグラムについて、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習90分]</p> <p>4回 情報の縮約2 データの特徴を1つの数字に要約する手法を学習する。 (平均値、分散、標準偏差)</p> <p>5回 情報の縮約2 前回学習した平均値、分散、標準偏差について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習60分]</p> <p>6回 情報の縮約3 標準偏差を用いて、各データの中から特徴のあるデータ(稀なデータ)を発見する手法を学ぶ。</p> <p>7回 情報の縮約3 前回学習した標準偏差について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習60分]</p> <p>8回 経営管理、在庫管理に関する意思決定 企業の実際の売上げデータを用いて、経営管理・在庫管理に関する意思決定の手法として、パレート図、ABC分析について学習する。</p> <p>9回 経営管理、在庫管理に関する意思決定 前回学習したパレート図・ABC分析について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習60分]</p> <p>10回 データの関連性を探る 上場企業株価を用いて、2種類手のデータ間の比例的な関係について分析する手法である散布図・相関について学習する。</p> <p>11回 データの関連性を探る 前回学習した散布図・相関について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習60分]</p> <p>12回 未来を予測する すでに分かっているデータを用いて、将来の予測等の未知のデータを推測する分析手法である回帰分析について学習する。 意思決定における、結果とその要因になっている因子を探る。</p> <p>13回 未来を予測する 前回学習した回帰分析について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習60分]</p> <p>14回 統計的仮説検定 サンプル(標本)から得られた結論(仮説)が母集団でも成立するかどうかについての統計的仮説検定の手法について学習する。</p> <p>15回 統計的仮説検定 前回学習した統計的仮説検定について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習60分]</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は以下の教育目標との対応科目である。 4)実務型技術者としての実践力:社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ITスキルの向上と、意思決定に必要なデータや情報の収集、分析手法を修得することができる。</li> <li>・日常、身の回りに散らばった情報を整理し、そこからなんらかの意味を持った情報として解釈をすることができる。</li> <li>・プレゼンテーションスキルを向上することができる。</li> </ul>		
指導方法	講義形式、演習形式で実施する。講義内容を要約したスライドやプリントを用いて説明を行う。 また、前回内容の理解を確かめながら授業を進めていくために、毎週の授業の始めに前回内容についての確認を行い、複数回のレポート提出を実施する。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:適宜講義内で紹介する		
評価方法	授業参加・態度・発表70%、期末課題30%により評価する。		
受講上の注意	<p>講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 usa@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</p> <p>授業開始後30分以上の遅刻や無断で途中退室した場合は、欠席扱いとする。また遅刻2回は欠席1回として扱う。</p>		
授業外における学習方法	講義で使用した分析手法については次週発表となるため、発表用の資料を作成すること。 復習は、講義で扱った内容を確認し、ノートで確認すること。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能動的授業科目有無:あり</li> <li>2. 能動的授業科目種類:グループワーク形式のアクティブラーニング</li> <li>3. 地域志向科目有無:なし</li> <li>4. 地域志向科目内容:-</li> </ol>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD326A
講義科目名称	プログラミングⅡ		
英文科目名称	Seminar on Programing Ⅱ		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	片山 林太郎		
開講意義目的	<p>本科目においては、プログラムによるアニメーション、アルゴリズムを用いた視覚表現、ユーザーインタラクティブな機能の実装などを実践的に学ぶ。また、プログラムにおける「オブジェクト指向」の考え方についても学び、今後自らが生み出すデザイン、ゲーム、アートなどへの足掛かりとする。</p> <p>講義内では実際にコンテンツを制作し、その際に生じる問題に対し思考し、解決する力を身に着ける。使用するツールは、デザイナーやアーティスト向けのプログラミング言語である「Processing」を用いる。</p>		
授業計画	1回	ガイダンス 授業の概要説明/使用するツールについて	
	2回	プログラミング復習1 図形の描画、変数と演算、配列の復習	
	3回	プログラミング復習2 制御文、関数の復習	
	4回	アニメーション アニメーションプログラムの実践	
	5回	インタラクション マウスやキー入力に対応したプログラムの実践	
	6回	画像と音 外部ファイルを利用したプログラムの実践	
	7回	3D描画 3DCGの説明とプログラムの実践	
	8回	クラス オブジェクト指向の概念とクラスの解説	
	9回	参照型 基本型と参照型の違い、参照型の注意点の解説	
	10回	鬼ごっこゲームの製作 オブジェクト指向プログラミングの実践 与えられた設計で、実際にコンテンツを作ってみる	
	11回	作品制作～設計～ 自身の力でアニメーションまたはインタラクティブコンテンツを作り上げる アイデア出し、設計	
	12回	作品制作～実装～ 自身の力でアニメーションまたはインタラクティブコンテンツを作り上げる コーディング	
	13回	作品制作～ブラッシュアップ～ 自身の力でアニメーションまたはインタラクティブコンテンツを作り上げる 動作確認、ブラッシュアップ	
	14回	発表～前半～ 自身の作ったものに対して把握をし、それを他者に伝える 他の人の発表を聞き、考え方やアイデアを学ぶ 発表は一人あたり3分以内を予定	
	15回	発表～後半～ 自身の作ったものに対して把握をし、それを他者に伝える 他の人の発表を聞き、考え方やアイデアを学ぶ 発表は一人あたり3分以内を予定 授業のまとめと今後の学習へのアドバイス	
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3) 専門的知識・技術の活用能力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		
授業の到達目標	<p>1) プログラムにおける設計能力を養う</p> <p>2) 様々なアルゴリズムとグラフィックへの応用に慣れ親しむ</p> <p>3) ユーザーインタラクティブなプログラムの製作法を身につける</p>		
指導方法	講義と演習を交えて行う。また、授業後半ではコンテンツを制作・発表を行い、個々の理解度を確認しながら指導を行う。		
教科書・参考書	<p>教科書: 無</p> <p>参考書: 無</p> <p>授業開始時に、必要な資料を配布する。</p>		
評価方法	<p>授業参加・態度(40%)と作品制作・発表(60%)から評価を行う。</p> <p>作品については、以下の2つのテーマのうち、どちらか1つを選択し、制作してもらう予定。</p> <p>テーマ1: アルゴリズムを用いたアニメーション作品</p> <p>テーマ2: ゲーム等のインタラクティブ作品</p>		
受講上の注意	<p>本講義の内容で分からない点があれば、授業後に質問を受け付ける。</p> <p>また、メールでの質問も受け付ける。</p> <p>lkata@nishitec.ac.jp</p> <p>件名には「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</p> <p>教職関係: 本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「コンピュータ及び情報処理」区分の選択必修科目に該当する。</p>		

授業外における学習方法	個人PCあるいは学内PCでProcessingを用い、授業内容の命令文の記述から実行までを個人的に試してみること。 授業後半に実施する課題制作ができるよう、授業内容は必ず復習しておくこと。
能動的授業科目及び地域志向科目	能動的授業科目有無:あり 能動的授業科目種類:作品制作・プレゼンテーション 地域志向科目有無:なし 地域志向科目種類:-

授業年度	2017	シラバスNo	DD327A
講義科目名称	企画制作		
英文科目名称	Speculation and Designing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	宝珠山 徹		
開講意義目的	課題作品の制作において、「コンセプト」を思いつけない、「コンセプト」を考えるのが難しい、という声を聞く。あるいは「独創的なアイデア」や「ユニークなコンセプト」「クリエイティブな発想」とは、どのように可能になるものだろうか。この授業では、デザインの「コンセプト」とは何なのか、コンセプトが「わかる」こと、コンセプトを使いこなせるようになることをめざす。「企画制作」とはそのような、「考える機会」であり、「思考空間の拡張」である。この授業では、概念(コンセプト)を生成するしくみについて考え学ぶことを通して、「創		
授業計画	<p>1回 イントロダクション 授業の概要について、教科書・参考書について、他</p> <p>2回 企画制作: 講義(1) 「デザインのコンセプト」とは何だろうか? 「コンセプト」とは直訳すれば「概念」である。多くの場合「概念」の不在は、概念を生成する構造・しくみの不在による。考える枠組みが無いために、「説得力ある思考の構成」や「シナリオ構成」、「ストーリー構成」を思いつけないのである。</p> <p>3回 企画制作: 講義(2) デザイン制作・課題制作において欠かせないのは、課題と件(与えられた条件)を理解することだろう。何を求められているのかが理解できなければ、その課題要求に応えることは難しい。「コンセプトとはなにか」がわかっていなければ「よいコンセプト」「よい作品」は作れない。</p> <p>4回 企画制作: 講義(3) 「コンセプト」とはなにか、どうすればコンセプトを「作れる」か、その仕組みを理解しよう。コンセプトとは、作品同様に「作りだす」ものであり、なにも無いところから自然に思いつくものではないからである。</p> <p>5回 企画制作: 講義(4) 「よい作品」とは、想定された期待どおりのもの、ではなくて、期待のはるか遠くまで飛躍して、異次元空間をくぐり抜け、再び着地するような作品のことだろう。</p> <p>6回 企画制作: 講義(5) 概念(コンセプト)を生成するしくみについて考え学ぶことを通して、「創造的コンセプト」の生成について理解し、自由にのびのびと、作品コンセプトを作れるようになり、そこから自由でユニークなデザインが生成してくることをめざしている。「企画制作」とは、そのような創造的アイデアの生成と、その実現をめざす一連の行動プロセスなのである。</p> <p>7回 企画制作: 講義(6) 未知の出来事に出会うことは、はじめは「難しい」と感じるかもしれない。しかし、そのようなプロセスを経験していくことを通して、未知の状況(どうしたらいいかわからない状況/わけのわからない未来)をどのように受けとめ、どのように行動すればよいか、実践的に身につけることができるだろう。</p> <p>8回 企画制作: 演習(1) コンセプト・デザイン演習</p> <p>9回 企画制作: 演習(2) コンセプト・デザイン演習</p> <p>10回 企画制作: 演習(3) コンセプト・デザイン演習</p> <p>11回 企画制作: 演習(4) グループでのディスカッション(1)</p> <p>12回 企画制作: 演習(5) グループでのディスカッション(2) プレゼンテーション(発表)の準備</p> <p>13回 企画制作: 演習(6) プレゼンテーション(1)前半</p> <p>14回 企画制作: 演習(7) プレゼンテーション(2)後半</p> <p>15回 まとめ デザインのコンセプト、デザインの思想、哲学のデザイン、企画制作</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1) 豊かな人間性と社会人基礎力: 人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン</p>		
授業の到達目標	この授業では、概念(コンセプト)を生成するしくみについて考え学ぶことを通して、「創造的コンセプト」の生成について理解し、自由にのびのびと、作品コンセプトを作れるようになり、そこから自由でユニークなデザインが生成してくることをめざしている。未知の出来事に出会うと、はじめは「難しい」と感じるかもしれない。しかし、そのようなプロセスを経験していくことを通して、未知の状況(どうしたらいいかわからない状況/わけのわからない未来)をどのように受けとめ、どのように行動すればよいか、実践的に身につけることができるだろう。		
指導方法	主に講義、教科書等のテキスト講読と「グループディスカッション」及び「企画制作」演習等によって進める。北九州市立美術館、北九州芸術劇場、コンサートホール、ライブハウス等のイベント企画等の現地調査を実施することもある。これらを通して「デザイン・コンセプト」(概念)をデザインするためのリテラシー・理解力・思考力・企画構成力を身につける。またテキスト講読に慣れるためのワークショップ等を実施する。		
教科書・参考書	<p>教科書: 『現代デザイン事典 2017年版』監修: 勝井三雄・田中一光・向井周太郎(平凡社)</p> <p>参考書: 『デザイン言語入門』脇田玲(慶應義塾大学出版会)、『情報デザイン入門—インターネット時代の表現術』渡辺保史(平凡社新書)、これ以外にも授業中に指示する。</p>		
評価方法	授業への参加度60%、中間・期末レポート40%による総合評価		
受講上の注意	未知の出来事に出会うと、はじめは「難しい」と感じるかもしれない。しかし、そのようなプロセスを経験していくことを通して、未知の状況(どうしたらいいかわからない状況/わけのわからない未来)をどのように受けとめ、どのように行動すればよいか、実践的に身につけることができるだろう。「わかること」「わからないこと」の仕組みを経験し理解することをめざして、わからない・難しいと感じてもすぐ諦めて投げ出さないこと。そのうち慣れてくる。慣れてくれば、徐々に親しみを感じてくるだろう。		

授業外における学習方法	生活の中で様々なデザインやコミュニケーション・メディアについて関心を持ち、観察してくること。 教科書・参考書に慣れてくること。
能動的授業科目及び地域志向科目	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能動的授業科目有無: 有</li> <li>2. 能動的授業科目種類: ワークショップ、グループディスカッション、企画制作演習等</li> <li>3. 地域志向科目有無: 有</li> <li>4. 地域志向科目内容: 地域貢献や地域活性化に関する企画の考察など</li> </ol>

授業年度	2017	シラバスNo	DD328A
講義科目名称	プレゼンテーション		
英文科目名称	Presentation		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	宝珠山 徹		
開講意義目的	プレゼンテーションとは、ただスライドを使って発表したりメッセージを伝達したりすることだけではなく、話す人・聞く人や環境とのコミュニケーションであり、創造的表現であることを実践的に理解する。		
授業計画	<p>1回 プレゼンテーションとは</p> <p>2回 コミュニケーションとメディア、プレゼンテーションとは</p> <p>3回 プレゼンテーション・ワークショップ(1)</p> <p>「自己紹介」する、マインドマップ、自分史年表、など</p> <p>4回 プレゼンテーション・ワークショップ(2)</p> <p>調べて発表する、人前で原稿を読む、プレゼンテーションしてみる</p> <p>5回 プレゼンテーション演習(1)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(1):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>6回 プレゼンテーション演習(2)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(2):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>7回 プレゼンテーション演習(3)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(3):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>8回 プレゼンテーション演習(4)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(4):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>9回 プレゼンテーション演習(5)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(5):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>10回 プレゼンテーション演習(6)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(6):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>11回 プレゼンテーション演習(7)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(7):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>12回 プレゼンテーション演習(8)</p> <p>読む、聞く、話す、書く(8):教科書の講読、ディスカッション、ミニレポート</p> <p>13回 プレゼンテーション演習(9)</p> <p>企画を立てる、企画書を書く(1)</p> <p>14回 プレゼンテーション演習(10)</p> <p>企画書を書く(2)、発表の準備</p> <p>15回 プレゼンテーション(1)</p> <p>成果の発表、課題評価(1)</p> <p>プレゼンテーション(2)</p> <p>成果の発表、課題評価(2)、授業全体のまとめ</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1)豊かな人間性と社会人基礎力:人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力:社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用能力:社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力:社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイ</p>		
授業の到達目標	情報デザインの基本であるリテラシー能力(読む、聞く、話す、書く)の向上、企画力・構想力の向上、コミュニケーション力の向上をめざし、「人と話せる、人の話を聞ける、本が読める、企画書が書ける、人前で発表できる」ようになることを目標とします。		
指導方法	講義と演習を通して、「プレゼンテーション」の考え方、手法、事例などを、実践的に理解できるようにします。授業では毎回「読む」「話す」「聞く」「書く」をトレーニングします。あわせてワークショップ形式の演習も行います。		
教科書・参考書	<p>教科書:『プレゼンテーション・パターン—創造を誘発する表現のヒント』(井庭崇+井庭研究室、慶應義塾大学出版会、1400円)</p> <p>参考書:『思考の整理学』(外山滋比古、ちくま文庫、520円)</p>		
評価方法	参加態度50%、授業でのレポート課題・期末課題50%の総合評価とします。		
受講上の注意	この授業に参加することで、自分の今いる場所から「読む能力」「聞く能力」「プレゼンテーション能力」の向上をめざします。教科書を毎回必ず持参すること。参考書は各人の判断で必要に応じて購入してください。		
授業外における学習方法	授業中に指示します。教科書に目を通して頂くこと。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類:ワークショップ形式のアクティブラーニング</p> <p>3. 地域志向科目有無:なし</p> <p>4. 地域志向科目内容:—</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD329A
講義科目名称	グラフィックデザインⅡ		
英文科目名称	Graphic Design 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	文字・写真・イラストレーション等を利用した平面構成を行う実習を通じて、ビジュアルコミュニケーションデザインの基礎知識と技術を学ぶ。		
授業計画	<p>1回 インTRODククシヨン 授業の目的、進め方についての説明を行う</p> <p>2回 リアリズムについて1 写実的な表現とその要素について</p> <p>3回 リアリズムについて2 写実的な表現方法の要素を取り入れた作品制作を行う。</p> <p>4回 リアリズムについて3 写実的な表現方法の要素を取り入れた作品制作を行う。(実習45分)</p> <p>5回 キュビズム 結晶形や多角形などを用いたキュビズムに学ぶ</p> <p>6回 キュビズム 結晶形や多角形などを用いたキュビズムに学ぶ(実習45分)</p> <p>7回 アイソントイプからピクトグラムデザイン アイソントイプからピクトグラムデザインについて学ぶ</p> <p>8回 アイソントイプからピクトグラムデザイン2 アイソントイプからピクトグラムデザインについて学ぶ(実習45分)</p> <p>9回 タイポグラフィー とカーニング タイポグラフィーとカーニングについて学ぶ</p> <p>10回 画像合成 複数の画像合成処理を用いた平面構成を行う(実習45分)</p> <p>11回 ポスターデザイン ポスターデザインについて学ぶ</p> <p>12回 ポスターデザイン ポスターデザインについて学ぶ</p> <p>13回 オープティカル・アート オープンティカル・アートについて学ぶ。</p> <p>14回 まとめ これまで制作した作品を活用し、ポートフォリオの制作を行う 主に制作作業をおこなう</p> <p>15回 まとめ これまで制作した作品を活用し、ポートフォリオの制作を行う 主に制作作業をおこなう</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1)豊かな人間性と社会人基礎力:人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力:社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力:社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力:社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン</p>		
授業の到達目標	<p>グラフィックデザインの基礎知識の修得する。</p> <p>ビジュアルコミュニケーションの実践を行い、効果的な情報伝達能力を身につける。</p> <p>作品のプレゼンテーション能力を向上させる。</p>		
指導方法	<p>主に、Adobe illustrator・Photoshopを使用したグラフィックデザインの実技演習を行う。</p> <p>個別指導を行いながら授業を進める。</p>		
教科書・参考書	<p>教科書:なし</p> <p>参考書:講義内で適宜紹介する</p>		
評価方法	<p>授業参加・態度 20% 作品50% プレゼンテーション30%</p>		
受講上の注意	<p>・オフィスアワー:デザイン学部 1003研究室;在室時であればいつでも訪問可。</p> <p>・Emailアドレス:choaun@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。</p> <p>・交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。</p> <p>・学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに定期試験の受験資格を与える。</p> <p>・教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「マルチメ</p>		
授業外における学習方法	<p>授業計画に記載されている内容に添い、関連する作品の調査をおこなうこと</p> <p>授業終了時に示す課題(作品・レポート)の制作を行うこと。</p> <p>授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。</p>		
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:なし</p> <p>2. 能動的授業科目種類:ー</p> <p>3. 地域志向科目有無:なし</p> <p>4. 地域志向科目内容:ー</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD330A
講義科目名称	3DCG演習 I		
英文科目名称	3DComputer Graphics I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	アニメーション、モデリング、シミュレーション、レンダリング、マッチムーブ、合成のための包括的な機能と、拡張性に優れたCGソフトウェアであるMaya。Mayaの基礎、応用技術を身に付け、幅広い表現するための基本スキルを身につける。		
授業計画	<p>1回 イントロダクション I 3DCGと映像について 講義の内容や進め方について説明 Mayaって何に インターフェースと基本ツールについて学習する。</p> <p>2回 Mayaの実習1 インターフェースと基本ツールについて学習する。(実習120分)</p> <p>3回 Mayaの実習2 モデリング(ポリゴン)概要について学習する。(実習120分)</p> <p>4回 Mayaの実習3 ポリゴンを使用したモデリング制作について学習する。(演習160分)</p> <p>5回 Mayaの実習4 モデリング(Nurbsカーブなど)概要について学習する。(実習120分)</p> <p>6回 Mayaの実習5 Nurbsカーブなどを使用したモデリング制作について学習する。(演習180分)</p> <p>7回 モデリング練習 I モデリング(個人指導) ポリゴン、Nurbsなどを応用したモデリング制作。 レンダリングの基礎について学習する。(演習90分)</p> <p>8回 モデリング練習 II モデリング(個人指導) ポリゴン、Nurbsなどを応用したモデリング制作。 レンダリングの基礎について学習する。(演習90分)</p> <p>9回 Mayaの実習6 マテリアルとUVテクスチャ、について学習する。(実習120分)</p> <p>10回 Mayaの実習7 マテリアルとUVテクスチャ、について学習する。(実習120分)</p> <p>11回 Mayaの実習8 ライティング、カメラ、レンダリング応用について学習する。(演習160分)</p> <p>12回 Mayaの実習9 ライティング、カメラ、レンダリング応用について学習する。(演習160分)</p> <p>13回 作品制作1 作品制作(個人指導) 学習したものを総合的に応用力を学ぶ。(演習160分)</p> <p>14回 作品制作2 作品制作(個人指導) 学習したものを総合的に応用力を学ぶ。(演習160分)</p> <p>15回 作品制作3 作品制作(個人指導) 学習したものを総合的に応用力を学ぶ。(演習160分)</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		
授業の到達目標	<p>①3DCGの基礎知識を修得する。</p> <p>②立体空間を理解し、モデリングの力の修得する。</p> <p>③質感やライトについて理解し、応用力を修得する。</p>		
指導方法	実践的に現場に必要な技術を体験的に学ぶ。実習作業中は巡回指導を行う		
教科書・参考書	<p>教科書: なし</p> <p>参考書: Autodesk Maya トレーニングブック3</p>		
評価方法	授業中の態度40%・課題提出60% 総合評価する。		
受講上の注意	<p>CGアニメーションの制作は、知識や技術の習得に時間がかかり、かなりの忍耐と熟練を要する。</p> <p>授業時間外にも、練習を積み重ねる必要がある。</p> <p>また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。</p> <p>choaun@nishitech.ac.jp</p> <p>メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</p> <p>本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目の「マルチメディア表現及び技術(実習を含む)」区分の選択科目に該当する。</p>		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無: なし</p> <p>2. 能動的授業科目種類: -</p> <p>3. 地域志向科目有無: なし</p> <p>4. 地域志向科目内容: -</p>		



授業年度	2017	シラバスNo	DD331A
講義科目名称	3DCG演習 II		
英文科目名称	3DComputer Graphics 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	アニメーション、モデリング、シミュレーション、レンダリング、マッチムーブ、合成のための包括的な機能と、拡張性に優れたCGソフトウェアであるMaya。Mayaの応用技術を身に付け、幅広い表現するための基本スキルを身につける。映画、放送、ゲーム開発、デザイン業界において、実践的に高品質なコンテンツ制作をするため、高度なスキルを身につける。		
授業計画	1回 インTRODクシヨン 講義の内容や進め方について説明 Mayaのアニメーションって何に 2回 Mayaの実習1 アニメーションの概要について学ぶ。(実習120分) 3回 Mayaの実習2 アニメーションの仕組みについて キーフレームとバスアニメーションについて学習する。(実習120分) 4回 Mayaの実習3 アニメーションの仕組みについて キーフレームとバスアニメーションについて学習する。(演習120分) 5回 Mayaの実習4 スケルトンなどについて学習する。(実習120分) 6回 Mayaの実習5 コンストレイン、スケルトンなどについて学習する。(演習120分) 7回 Mayaの実習6 シミュレーション、IK/FKについて(演習120分) 8回 Mayaの実習7 コンストレイン、IK/FKについて(演習120分) 9回 Mayaの実習8 アニメーション実習(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習160分) 10回 Mayaの実習9 アニメーション実習(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習160分) 11回 Mayaの実習10 レンダリングについて、エフェクトとダイナミクスについて Mental ray,グローバルイルミネーションについて学習する。(演習160分) 12回 Mayaの実習11 レンダリングについて、エフェクトとダイナミクスについて ファイナルギャザリング、コースティクスについて学習する。(演習160分) 13回 作品制作1 作品制作(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習160分) 14回 作品制作2 作品制作(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習160分) 15回 作品制作3 作品制作(個人指導) 総合的な応用力を学ぶ。(演習160分)		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は以下の教育目標との対応科目である。 2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。 3) 専門的知識・技術の活用能力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。 4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。		
授業の到達目標	①アニメーションの基礎を修得する。 ②高度な映像表現の基礎を修得する。 ③映像の仕組みについて修得する。		
指導方法	実践的に現場で必要な技術を体験的に学ぶ。実習作業中は巡回指導を行う		
教科書・参考書	教科書: 特不使用しない。 参考書: Autodesk Maya トレーニングブック3		
評価方法	授業中の態度40%・課題提出60%		
受講上の注意	CGアニメーションの制作は、知識や技術の習得に時間がかかり、かなりの忍耐と熟練を要する。 授業時間外にも、練習を積み重ねる必要がある。 実習と講義が中心になるため、シラバスの中身もそれに合わせ変わる。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1. 能動的授業科目有無: なし 2. 能動的授業科目種類: - 3. 地域志向科目有無: なし 4. 地域志向科目内容: -		

授業年度	2017	シラバスNo	DD332A
講義科目名称	WebデザインⅡ		
英文科目名称	Web Design 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	高柳 弥生		
開講意義目的	WebデザインⅡでは、PC専用のWebサイトを作っていきます。HTML5とCSS3を詳しく学びながら、ひとつのWebサイトをその流れ図構築から、HTMLとCSSををソフトを使いながら記述し、PC用のWebサイトを構築する。上級者はWordPressなどを用いて、PHPが関与したWebサイト構築の方法を習得できるようアドバイスを行う		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション Webサイト構築 基礎(1) Webサイトのフローをサイトマップと呼ぶが、PC用の大きなWebサイトはどのように作成されているかを学習する</p> <p>2回 Webサイト構築 基礎(2)【演習時間70分】 HTML5とCSS3の仕組みについての復習 HTML5のコードを書くが、ソフトを用いて行う</p> <p>3回 Webサイト構築 基礎(3)【演習時間70分】 教科書に基づき、Webページのトップページを作成する</p> <p>4回 Webサイト構築 基礎(4)【演習時間70分】 教科書に基づき、Webページの横並びという、サイトマップに従った別ページを作成する</p> <p>5回 Webサイト構築 基礎(5)【演習時間70分】 HTML5でのテーブルや表の作り方を学ぶ</p> <p>6回 Webサイト構築 基礎(6)【演習時間70分】 サイトマップのWebページを教科書通りに作成していく</p> <p>7回 Webサイト構築 課題演習 中間課題実習と発表</p> <p>8回 CSSレイアウトテクニック(1)【演習時間70分】 divタグによる応用技術を学習する</p> <p>9回 CSSレイアウトテクニック(2)【演習時間70分】 前回のdivタグに加えて、CSS設定による応用技術を学習する</p> <p>10回 CSSレイアウトデザイン① 最新技術補強【演習時間70分】 設計図に基づき、Webページ制作を行う</p> <p>11回 CSSレイアウトデザイン① 最新技術補強【演習時間70分】 前回の続きを完成させる</p> <p>12回 CSSレイアウトデザイン② 最新技術補強【演習時間70分】 設計図に基づき、Webページ制作を行う</p> <p>13回 CSSレイアウトデザイン② 最新技術補強【演習時間70分】 前回の続きを完成させる</p> <p>14回 Webサービス系サイトデザイン紹介 WordPress等、Webサービス系とは何かを学習する</p> <p>15回 Webサービス系サイトデザイン紹介、これからのWeb企画や制作について 前回の続きとまとめ</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>〃本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1)豊かな人間性と社会人基礎力:人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力:社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用能力:社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力:社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイ</p>		
授業の到達目標	教科書に従い、サイトマップという情報をWebでまとめる事をまず学び、それから技術習得ができるように図る。PC用Webサイトの制作には決まったパターンがあり、PC用Webサイトのレイアウト設計図(画面設計図)が自らで描けること、それを実現するための技術力を得ることを目標とする		
指導方法	教科書を採用する。ひとつのWebサイトを丁寧に紐解きながら、サイトマップからそれぞれのページを作成する。教科書を見ながら自ら学び、復習課題をこなせるように指導する。上級者にはWordPressというPHPプログラミングが関与した学習を行えるよう配慮する		
教科書・参考書	教科書:狩野裕東著、「すらすらわかるHTMLとCSSのきほん」SBクリエイティブ 参考書:随時指定		
評価方法	授業参加・態度:60% / 作品:40%		
受講上の注意	教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「マルチメディア表現及び技術」区分の必修科目に該当する。		
授業外における学習方法	教科書通りすすめるので、先に予習をしておくことと授業がわかりやすいので予習を進める ※オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付け、 takayana@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと		
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:なし</p> <p>2. 能動的授業科目種類:一</p> <p>3. 地域志向科目有無:なし</p> <p>4. 地域志向科目内容:一</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD333A
講義科目名称	映像デザイン		
英文科目名称	Moving Image Design		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	2年	2単位	選択
担当教員	趙彦		
開講意義目的	実写、キーフレームアニメーション、図形処理と画像処理、3DCGによる物理シミュレーションといった様々なテクニックを駆使し、デジタル映像表現について学習する。		
授業計画	1回 イントロダクション 授業の進め方について。 映像における情報メディア、マルチメディア表現について 2回 映像の理解 映像の歴史とカットや技法などについて 3回 人間の視覚特性について 仮現運動・仮現運動の原則や残像現象・連続性とスピードについて 4回 メディアコンバータとエンコーダ・フォーマットについて スキャンコンバータ・エンコードの種類と方法やNTSC方式を始め、映像端子やフォーマット、HDについて 5回 Adobe AfterEffectの基本的操作方法 演習 After Effectの基本的な操作方法について説明する キーフレームアニメーション Ⅰ (実習30分) 6回 Adobe AfterEffectの基本的操作 映像の仕組み After Effectの基本的な操作方法について説明する(実習30分) 7回 Adobe AfterEffectの応用操作 映像の仕組み Ⅰ After Effectの応用操作方法(合成)について説明する(実習30分) 8回 Adobe AfterEffectの応用操作 Ⅱ After Effectの応用操作方法(合成)について説明する 9回 Adobe AfterEffectの応用操作 Ⅲ After Effectの応用操作方法(合成・VFX)について説明する 10回 Adobe AfterEffectの応用操作 Ⅳ After Effectの応用操作方法(合成・VFX)について説明する(実習30分) 11回 映像制作 Ⅰ 素材収集(基本的に撮影や写真などは使わずに自分で素材を作る) 12回 映像制作 Ⅱ 作業の確認 (実習30分) 13回 映像制作 Ⅲ 作業の確認 14回 映像制作 Ⅳ 作業の確認 (実習30分) 15回 プレゼンテーション プレゼンテーションを行う。(プレゼンテーションは最大限アピール出来るように工夫しましょう) その場で補足の説明をする		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は以下の教育目標との対応科目である。 2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。 3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。		
授業の到達目標	①映像の仕組みについて修得する。 ②映像システムについて修得する。 ③表現方法について修得する。 ④圧縮について修得する。		
指導方法	映像提示装置を用いて、デモンストレーションを行いながら、講義と実習を行う。 実習中は巡回指導を行う。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:講義内で適宜紹介する		
評価方法	授業中の態度30%・レポート20%、課題提出50%		
受講上の注意	単位のために課題を消化するのではなく、自分の納得のために満足できる作品をつくるという学習姿勢と自主的な取り組みが必要である。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 choaun@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。 教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「マルチメディア表現及び技術」区分の必修科目に該当する。		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業科目及び地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:なし 2. 能動的授業科目種類:ー 3. 地域志向科目有無:なし 4. 地域志向科目内容:ー		

授業年度	2017	シラバスNo	DD334A
講義科目名称	情報デザイン演習 I		
英文科目名称	Seminar on Information Design I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	中島・宝珠山・趙・浜地・高柳・宇佐		
開講意義目的	これまで深めてきた専門領域のデザインを更に発展させるため、他領域の教員からの指導を受けながらより実践的なデザインプロセスを体験しながら制作を行う。領域を越えることで相乗効果を生み出し、新しいデザインの可能性を探ることを目的とする。		
授業計画	<p>第1回 インTRODクダクシヨン～企画 課題発表と調査 ※データ提出</p> <p>第2回 ラフデザイン 手描きラフスケッチ ※ラフスケッチ提出</p> <p>第3回 詳細デザイン 細かい部分までデザイン ※プレゼンボード提出</p> <p>第4回 データ制作 モデル作成用データ ※データ提出</p> <p>第5回 モデル作成</p> <p>第6回 モデル～プレゼンテーション作成(実習180分)</p> <p>第7回 ポスターセッション形式の発表会・講評 後半課題発表 チーム編成</p> <p>第8回 企画・スケジュール・調査</p> <p>第9回 制作</p> <p>第10回 制作</p> <p>第11回 制作</p> <p>第12回 制作</p> <p>第13回 制作・プレゼンテーション作成</p> <p>第14回 プレゼンテーション I 講評(実習180分)</p> <p>第15回 プレゼンテーション II 講評(実習180分)</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かて？コミュニケーション能力の高いテ？サ？イナ－や技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことか？て？きる。【主体性・協働して学ぶ？態度】</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考て？よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することか？て？きる。【思考・判断・表現】</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることか？て？きる。【知識・技能】</p> <p>4)実務型技術者として</p>		
授業の到達目標	<p>・よりリアルなデザイナーの仕事体験し、内容を理解する</p> <p>・多くの教員の指導により、情報デザインの考え方を深める</p>		
指導方法	前半7週は個人で作品を制作する。随時各教員が制作指導に関わり、随時アドバイスを行う。		
教科書・参考書	教科書：なし 参考書：随時、紹介する。		
評価方法	作品：50% 成果発表：30% 授業参加・態度：20%		
受講上の注意	教職関係：本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「マルチメディア表現及び技術」区分の選択必修科目に該当する。講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。また、各教員のオフィスアワーにて質問を受け付ける。		
授業外における学習方法	日常的に多くのデザインを観察すること。アイデア展開、スケッチ、制作など授業外での活動が必須		
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無：あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類：プロジェクト型のPBL</p> <p>3. 地域志向科目有無：あり</p> <p>4. 地域志向科目内容：北九州地域の課題対策</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD502A
講義科目名称	データベース論		
英文科目名称	Database Theory & Practice		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		
開講意義目的	情報を効率的に活用するためには、情報の保存、更新や加工、検索などの一連の操作が必要となる。それらの操作はデータベースを対象とするのが一般的である。そこで、本講義においては、データベースの基本概念を理解した上で、Accessと呼ばれるデータベースソフトウェアを利用しながら、データベース操作について学習する。		
授業計画	<p>1回 データベース概論(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・履修ガイダンス</li> <li>・身の回りにあるデータベース</li> <li>・データベースとは</li> </ul> <p>2回 データベース概論(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・データベースの種類と数学モデル</li> <li>・RDBMS(Relational DataBase Management System)の概要</li> <li>・代表的なデータベースソフトウェア</li> </ul> <p>3回 Accessの基本操作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・AccessとExcelの違い</li> <li>・Accessの起動と終了</li> <li>・Accessのデータベースの構造</li> </ul> <p>4回 テーブルの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テーブルウィザードでテーブルを作成</li> <li>・デザインビューでテーブルを作成</li> <li>・リレーションシップ (実習30分)</li> </ul> <p>5回 テーブルの編集</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインビューでテーブルを開く</li> <li>・フィールドの挿入、削除、移動</li> <li>・データ型とフィールドサイズの指定 (実習45分)</li> </ul> <p>6回 テーブル作成演習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際例をもとに、テーブルの設計、データの入力を行う。 (実習60分)</li> </ul> <p>7回 クエリの作成(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインビューでクエリを作成</li> <li>・ウィザードでクエリを作成</li> <li>・テーブルの結合、抽出条件・並べ替えの設定 (実習45分)</li> </ul> <p>8回 クエリの作成(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・色々な条件設定</li> <li>・実例的なクエリの設定方法 (実習45分)</li> </ul> <p>9回 フォームの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フォームウィザードでフォームを作成</li> <li>・デザインビューでフォームを作成</li> <li>・プロパティ設定、サブフォームの作成</li> </ul> <p>10回 レポートの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・レポートウィザードでレポートを作成</li> <li>・デザインビューでレポートを作成</li> <li>・ページ設定、印刷プレビュー (実習45分)</li> </ul> <p>11回 フォームとレポートのデザイン編集</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・直線や四角形を加える</li> <li>・線の種類や太さの変更</li> <li>・条件付き書式の設定 (実習45分)</li> </ul> <p>12回 メニューの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メニューとは</li> <li>・フォームでメニューを作成</li> <li>・メニューの編集 (実習30分)</li> </ul> <p>13回 リレーションシップの設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リレーションシップウィンドウの表示</li> <li>・リレーションシップの設定 (実習45分)</li> </ul> <p>14回 データベース演習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際の例をもとに、テーブル作成から管理メニュー作成までを行う。 (実習60分)</li> </ul> <p>15回 データベースの管理</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・データベース管理の概要</li> <li>・データベースのバックアップと修復</li> <li>・ユーザとグループのアカウントの作成</li> <li>・全体のまとめ</li> <li>・今後の学習に向けて</li> </ul>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		

授業の到達目標	データベースの基本概念、特にデータベースモデルのハンドリング方法に関する基礎知識を理解した後に、Accessを使った実際のデータベースの操作方法を習得する。
指導方法	講義形式＋実習形式で行う。実際にパソコンを操作しながら、データベースの基本操作方法について学習する。 適宜、レポートを課す。
教科書・参考書	教科書:「できるAccess 2013 Windows 8/7対応」、広野、インプレスジャパン 参考書:なし 適宜資料を配付する。
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(40%)および期末試験(60%)で成績を評価する。
受講上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オフィスアワー:デザイン学部 1002研究室;在室時であればいつでも訪問可。</li> <li>・Emailアドレス:mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。</li> <li>・交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。</li> <li>・学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに期末試験の受験資格を与える。</li> <li>・教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「情報」</li> </ul>
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマやテキスト等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。
能動的授業科目及び地域志向科目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・能動的授業科目有無:なし</li> <li>・能動的授業科目種類:ー</li> <li>・地域志向科目有無:なし</li> <li>・地域志向科目内容:ー</li> </ul>

授業年度	2017	シラバスNo	DD504A
講義科目名称	シミュレーション		
英文科目名称	Computer Simulation		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		
開講意義目的	シミュレーションとは、数的にきちんと解けない複雑な事象をモデル化して試行することである。たとえば、飛行機の操縦を訓練するフライトシミュレータや将来の経済状態を予測する経済シミュレーションなどがその例である。本講義では、まずシミュレーションの基本的な事項を解説した後、いくつかの例についてモデル化および簡単なシミュレーションを行う。		
授業計画	<p>1回 シミュレーションとは</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・履修ガイダンス</li> <li>・シミュレーションとは</li> <li>・シミュレーションとデザイン</li> </ul> <p>2回 シミュレーションの歴史と意義</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・シミュレーションの歴史</li> <li>・シミュレーションの意義</li> </ul> <p>3回 シミュレーションの種類</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・シミュレーションの種類</li> <li>・シミュレーションの長短所</li> <li>・シミュレーションの手順</li> </ul> <p>4回 シミュレーションモデルの分類</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・シミュレーションの種類</li> <li>・シミュレーションの長短所</li> <li>・シミュレーションの手順</li> </ul> <p>5回 コンピュータシミュレーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータシミュレーションの手順</li> <li>・コンピュータシミュレーションの例</li> </ul> <p>6回 Excellによるシミュレーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Excelシミュレーションの長短所</li> <li>・Excelシミュレーションの注意点</li> <li>・簡単なExcelシミュレーション</li> </ul> <p>7回 円周率(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・円周率をシミュレーションで求める手順</li> <li>・プロトタイプモデルの作成</li> <li>・シミュレーションの実行 (実習45分)</li> </ul> <p>8回 円周率(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロトタイプモデルの改良方法</li> <li>・シミュレーションの精緻化</li> <li>・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)</li> </ul> <p>9回 携帯電話の普及(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・携帯電話の普及率をシミュレーションで予測する手順</li> <li>・プロトタイプモデルの作成</li> <li>・シミュレーションの実行 (実習45分)</li> </ul> <p>10回 携帯電話の普及(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロトタイプモデルの改良方法</li> <li>・シミュレーションの精緻化</li> <li>・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)</li> </ul> <p>11回 捕食と被捕食(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・捕食と被捕食をシミュレーションで同定する手順</li> <li>・プロトタイプモデルの作成</li> <li>・シミュレーションの実行 (実習45分)</li> </ul> <p>12回 捕食と被捕食(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロトタイプモデルの改良方法</li> <li>・シミュレーションの精緻化</li> <li>・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)</li> </ul> <p>13回 布団の熱伝導(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・布団熱伝導をシミュレーションで解析する手順</li> <li>・プロトタイプモデルの作成</li> <li>・シミュレーションの実行 (実習45分)</li> </ul> <p>14回 布団の熱伝導(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロトタイプモデルの改良方法</li> <li>・シミュレーションの精緻化</li> <li>・シミュレーション結果のグラフ化 (実習45分)</li> </ul> <p>15回 まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全体のまとめと補足</li> <li>・今後の学習に向けて</li> </ul>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		

授業の到達目標	数値シミュレーションの基礎、特にモデリングをきちんと理解した上で、表計算ソフトであるExcelによるシミュレーションのモデリングと実行方法を習得する。
指導方法	講義形式＋演習形式で行う。前半は、講義内容を要約したスライドを用いて説明する。後半は、Excelを用いて、コンピュータシミュレーションを行う。 適宜、レポートを課す。
教科書・参考書	教科書：なし、参考書：なし 適宜資料を配付する。
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(40%)および期末試験(60%)で成績を評価する。
受講上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オフィスアワー：デザイン学部 1002研究室；在室時であればいつでも訪問可。</li> <li>・Emailアドレス：mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。</li> <li>・交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。</li> <li>・学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに期末試験の受験資格を与える。</li> </ul>
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配付資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。
能動的授業科目及び地域志向科目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・能動的授業科目有無：なし</li> <li>・能動的授業科目種類：－</li> <li>・地域志向科目有無：なし</li> <li>・地域志向科目内容：－</li> </ul>



授業年度	2017	シラバスNo	DD506A
講義科目名称	マーケティング論		
英文科目名称	Marketing		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	現在、情報化社会による顧客の力の上昇や成熟した経済、グローバル化により、ビジネスを行う上でマーケティングの考え方を身につけることの重要性はますます高まっている。 さらに営利企業のみではなく、病院や大学、自治体といった非営利組織においてもマーケティングの必要性が問われている。 現在、社会で取り組まれているマーケティング活動について、基本的な考え方や手法を学習していく。		
授業計画	1回 イントロダクション マーケティングの意義、仕組みについて学習する。 2回 マーケティングの仕組み 企業によるマーケティング活動がどのように行われているのか、事例をもとに学習する。 3回 マーケティング戦略と計画の立案 マーケティングは顧客価値にどのような影響を与えているか、マーケティング計画はどのように立案されるのかについて学習する。 4回 顧客価値、顧客満足度、顧客ロイヤルティの創造、ブランド、トレンド 顧客価値、顧客満足度、顧客ロイヤルティの構築や顧客生涯価値とは何か、消費行動に影響を与える文化、社会、個人的要因について学習する。 5回 市場セグメントとターゲットの明確化 マーケティング活動で重要な要素となるセグメンテーションやその考え方について学習する。 6回 ポジショニングの対応 ポジショニングとは何か、類似点連想と相違点連想、ポジショニングの手順について学習する。 7回 中間試験、試験内容の解説 中間試験およびその解説、また講義で最も重要な点について再度説明する。 8回 競争戦略1(PLC理論) 企業の競争戦略の一つの理論であるプロダクトライフサイクル理論について学習する。 9回 競争戦略2(PPM理論) 企業の競争戦略の一つの理論であるプロダクトポートフォリオマネジメントについて学習する。 10回 競争戦略3(市場地位別戦略) 企業の競争戦略の一つの理論である市場地位別戦略について学習する。 11回 マーケティング・ミックス(製品戦略) マーケティング・ミックスの一つである製品戦略について、製品の捉え方、製品の分類、PBとNB、ブランド論、製品のサービス化について学習する。 12回 マーケティング・ミックス(価格戦略) マーケティング・ミックスの一つである価格戦略について、価格の捉え方、カスタマー・バリューと販売コスト、損益分岐点の求め方、市場浸透価格と上澄吸収価格、これからの価格戦略について学習する。 13回 マーケティング・ミックス(流通戦略) マーケティング・ミックスの一つである流通戦略について、直接流通と比較した間接流通のメリット、メーカーのチャネル施策の3形態、建値制とリベート、ネット通販の特徴について学習する。 14回 これからのマーケティング(ソーシャル・マーケティング) マネジアル・マーケティングとソーシャル・マーケティング、循環型社会を実現する3つのR、ソーシャルマーケティングの実例について学習する。 15回 期末試験、試験内容の解説 期末試験およびその解説、また講義で最も重要な点について再度説明する。		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は以下の教育目標との対応科目である。 2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。		
授業の到達目標	マーケティングの基本的な考え方や手法を学び、社会で起こっているマーケティング事象の把握、理解ができる。		
指導方法	講義形式で実施する。講義内容を要約したスライドやプリントを用いて説明を行う。 また、前回内容の理解を確かめながら授業を進めていくために、毎週の授業の始めに前回内容についての確認を行い、複数回のレポート提出を実施する。		
教科書・参考書	教科書: なし 参考書: 講義内で適宜紹介する		
評価方法	評価は、レポート20%、中間・期末試験80%により評価する。		
受講上の注意	講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。 また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 usa@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。  授業開始後30分以上の遅刻や無断で途中退室した場合は、欠席扱いとする。また遅刻2回は欠席1回として扱う。		
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配布資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。		
能動的授業科目及び地域志向科目	1. 能動的授業科目有無: なし 2. 能動的授業科目種類: - 3. 地域志向科目有無: なし 4. 地域志向科目内容: -		

授業年度	2017	シラバスNo	DD507A
講義科目名称	広告論		
英文科目名称	Advertising		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	宝珠山 徹		
開講意義目的	「広告」とは何か、広告の仕事とはどのようなものか、既存のビジネスモデルが大きく変化している高度情報時代の社会・経済・経営・生活と広告のあり方や展望について学びます。広告業界をめざす者に限らず、広告のあり方について理解しておくことは、社会において経済活動を営む企業・団体・個人にとって必要な「情報リテラシー」です。		
授業計画	<p>1回 インTRODクション・身の回りの広告について この授業の進め方、評価の方法、広告の種類と接触ポイントについて。</p> <p>2回 広告とは何だろうか 広告の目的、広報とのちがひ、社会的機能、分類方法、影響力</p> <p>3回 広告会社のしくみ(1) 広告会社の仕事、広告主との関係、多様なビジネスモデル、業務内容</p> <p>4回 広告会社のしくみ(2) 部門ごとの役割と仕事:営業部門、媒体部門、メディアプランニング、マーケティング部門、クリエイティブ部門、プロモーション部門、事業部門、他</p> <p>5回 広告媒体の種類と特徴(1) マス媒体の特徴、広告出稿、広告料金、視聴率、他</p> <p>6回 広告媒体の種類と特徴(2) 媒体別の特徴:テレビ、ラジオ、新聞、雑誌、インターネット、その他</p> <p>7回 インターネットと新しい広告形態 従来の広告との違い、ネット検索と広告不要論、ビジネスモデルの動向</p> <p>8回 計画立案と広告提案 広告制作の実際、計画立案、マーケティング、クリエイティブ部門の仕事、外部スタッフ</p> <p>9回 広告業界の基礎知識 日本の広告費の動向、クライアント企業の特徴、世界の広告会社、これからの課題</p> <p>10回 広告制作の現場 広告制作の現場について、デザイナー／クリエイターについて、様々なプロジェクト</p> <p>11回 広告制作ワークショップ(1) 広告制作演習。グループ毎に企画を立て、課題制作に取り組む</p> <p>12回 広告制作ワークショップ(2) 広告制作演習:課題制作</p> <p>13回 広告制作ワークショップ(3) 広告制作演習:課題制作</p> <p>14回 プレゼンテーション(1) グループワークのプレゼンテーション(1)</p> <p>15回 プレゼンテーション(2)、まとめ グループワークのプレゼンテーション(2)、授業のまとめ、期末試験と成績評価について</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>〃本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1)豊かな人間性と社会人基礎力:人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力:社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力:社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力:社会人基礎力を身に付け、情報技術とデザイ</p>		
授業の到達目標	「広告」についての理解を深め、分析的に広告を取り扱う視線を獲得する。		
指導方法	主に講義と対話で進める。後半に広告制作ワークショップを行なう。		
教科書・参考書	教科書:波田浩之著「広告の基本」日本実業出版社 参考書:授業内で指示します		
評価方法	授業への参加態度20%、期末試験50%、課題ワークショップ30%の総合評価。		
受講上の注意	教科書のみならず、授業中に示される情報や資料に、授業時以外にもアクセスする習慣をつくること。 後半の課題ワークショップではグループで演習課題に取り組むので、できる限り欠席しないこと。		
授業外における学習方法	生活・社会・文化・経済等に関する情報に旺盛な好奇心をもって目を通すこと。日常生活を「広告」という視点から見直してみるとどのような発見があるか、どんな提案ができるか考えてみる。		
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類:グループワーク形式のアクティブラーニング</p> <p>3. 地域志向科目有無:なし</p> <p>4. 地域志向科目内容:ー</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD514A
講義科目名称	地域企業研究		
英文科目名称	study of regional company		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	野崎 伸一		

開講意義目的	北九州地域は1901年の官営八幡製鉄所の創業以来、数多くの企業が生まれ、製造業の拠点として日本の近代化を支えてきました。この100年余りの間には、石炭から石油へのエネルギー革命や2度の石油ショック、鉄冷えなどさまざまな出来事や困難がありましたが、その度に、企業は工夫と技術革新で乗り越えてきました。講義では、地元の主な企業の幹部を講師に招き、それぞれの企業の歴史やグローバル化する経済環境の中で、どのような企業活動を展開しているかなど地域企業の今を語ってもらい、地域と企業と人について考える。		
授業計画	第1回	地域企業研究で何を学ぶか この講義の開講目的や地域企業の現状や課題などを網羅的に紹介する。	
	第2回	企業人が語る 不動産中央情報センター幹部の講義 地場大手の不動産会社を親から引き継いだ女性の若手経営者。挑戦的な経営を進める同社の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。	
	第3回	企業人が語る 福岡地所幹部の講義 大型複合商業施設リバーウォークを運営する企業の幹部。業績が低迷しているこの施設の最高責任者として再活性化に向けて試行錯誤する。同様な施設の最新状況やそこで競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。	
	第4回	企業人が語る 元橋本食品経営者の講義 地場食品販売会社の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。	
	第5回	企業人が語る 安川電機幹部の講義 北九州で生まれ世界的企業に育った同社の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。	
	第6回	企業人が語る アダチ幹部の講義 地場のサイン制作を中心とするデザイン会社。小企業故の悩みと可能性を若手経営者が語る。	
	第7回	企業人が語る シャボン玉幹部の講義 無添加せっけんの製造企業として全国ブランドに発展した地場の有名企業。同社の幹部が企業の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわりなどを語る。	
	第8回	企業人が語る ヤマックス幹部の講義 資本ゼロから運送業を立ち上げ、いまや100人を超える従業員を抱える企業に成長した。貪欲に仕事に取り組み企業経営者が、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。	
	第9回	企業人が語る ごとう醤油幹部の講義 地場で家族経営的な企業ながら独創的な商品を売り出して注目を集める企業。同社の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。	
	第10回	企業人が語る 井筒屋幹部の講義 百貨店は全国的に経営が苦しい。北九州唯一のデパートである同社も同様だ。そんな中で、生き残りをかけて売り上げアップに向けたさまざまな取り組みを展開している。マーケットの最新状況やそこでの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイスなどを語る。	
	第11回	企業人が語る アドバスカル幹部の講義 地場中堅のデザイン会社の幹部が同社の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこで勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としての生き方などを語る。	
	第12回	企業人が語る タイヨー軸受幹部の講義 倒産寸前だった同社に親会社から社長として送り込まれて再建を果たした。それまでの企業改革の取り組みを語る。	
	第13回	企業人が語る ゼンリン幹部の講義 地場発祥の全国有数の地図製作会社。そこで経営の中枢にいて新たなビジネス展開に挑む女性幹部が地図業界の未来を語る。	
	第14回	企業人が語る	

	<p>元山口銀行幹部の講義 地場銀行の役員を務めた後、複数の地場企業の監査役に就任。経営をチェックする立場から企業の問題点や企業統治のあり方を語る。</p> <p>第15回 企業人が語る 九州メディカル幹部の講義 地場大手のドラッグストアを創業し、独自の経営で売上げを伸ばす同社の歴史や理念、マーケットの最新状況やそこの競争を勝ち抜く企業の姿、地域とのかかわり、企業人としてのアドバイス。</p>
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>2) 創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3) 専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p>
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・福岡県や北九州地域の産業史及び産業構造を知ることができる。</li> <li>・北九州地域から全国さらには世界に向けて展開する企業活動を知り、現在の経済環境を学ぶことができる。</li> <li>・企業人の生き方を知り、自らの卒業後の生き方を考える手がかりを得ることができる。</li> </ul>
指導方法	地元企業の幹部による講義と質疑応答。その後、毎回、講義を聞いた感想や自分で考えたことをレポートとして提出。
教科書・参考書	必要に応じて紹介
評価方法	授業態度30%、レポート70%
受講上の注意	授業開始後30分以上の遅刻は欠席扱いとする。遅刻3回は欠席1回として扱う。講義中にスマホを使用している学生は退出させる。
授業外における学習方法	講義の前に当該企業の業務内容やマーケットの状況などについて必ず資料を調べておく。
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目:なし</p> <p>2. 地域志向科目:あり</p> <p>講師は地元の優良企業の経営幹部で、講義の中で自由に質疑応答が行われており、学生は地元企業への理解を深めている。また、学生は講師の企業に就職するケースもあり、学生の地元定着にもつながっている。</p>

授業年度	2017	シラバスNo	DD518B
講義科目名称	プロダクトデザインⅡ		
英文科目名称	Product Design 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	毎回授業の前半はラフスケッチの訓練を行う。3次元で素早く思い浮かべる形状を表現できるようになる。事例紹介を中心に、プロダクトデザイナーの考え方、工夫、テクニックなどを学び、プロダクトデザイナーになるためには何をすべきかを考える		
授業計画	1回 オリエンテーション 紹介するプロダクトデザイナー ラフスケッチの基本 2回 日本のプロダクトデザイナー その1 ラフスケッチー線を引く あるプロダクトデザイナーに注目し、作品、考え方、工夫、テクニックを紹介する。 3回 日本のプロダクトデザイナー その2 ラフスケッチー円を描く 同上 4回 日本のプロダクトデザイナー その3 ラフスケッチー楕円を描く 同上 5回 日本のプロダクトデザイナー その4 ラフスケッチー立方体を描く 同上 6回 日本のプロダクトデザイナー その5 ラフスケッチー立方体の間違い探し 同上 7回 日本のプロダクトデザイナー その6 ラフスケッチー円柱・円錐 同上 8回 日本のプロダクトデザイナー その7 ラフスケッチー立方体の組み合わせ 同上 9回 日本のプロダクトデザイナー その8 ラフスケッチー様々な立体の足し算引き算 同上 10回 日本のプロダクトデザイナー その9 ラフスケッチー三面図から透視図 その1 同上 11回 日本のプロダクトデザイナー その10 ラフスケッチー面図から透視図 その2 同上 12回 海外のプロダクトデザイナー ラフスケッチー等高線による自由曲面の表現 著名な海外プロダクトデザイナーの作品や考え方を紹介する 13回 プロダクトデザインと時代背景 ラフスケッチー所持品を描いてみる グッドデザイン賞受賞作品をメインに受賞となった時代の背景を紐解く 時代が求めるデザインの好例を多数紹介 14回 プロダクトデザインの今と未来 ラフスケッチーアイデアを短時間で表現する 世界的なプロダクトデザインの流れ 未来のプロダクトデザイン 15回 まとめ 紹介した事例の総括 プロダクトデザイナー共通の考え方		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考で?よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することか?て?きる。【思考・判断・表現】 3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることか?て?きる。【知識・技能】		
授業の到達目標	・アイデアスケッチをすぐに三次元で表現できる ・身の回りのデザインを見る習慣をつける		
指導方法	PCプレゼンテーションによる座学 ミニレポートを毎回課す		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:GOOD DESIGN AWARD		
評価方法	授業参加・態度 50% レポート 50%		
受講上の注意	様々なデザイナーの考え方に触れ、自分のデザインスタイルを確立する意思を常に持って受講してください。 授業だけでなくたくさんスケッチを描く練習をしてください。		
授業外における学習方法	日常的なアイデアスケッチの練習		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:なし 2. 能動的授業科目種類:一 3. 地域志向科目有無:なし 4. 地域志向科目内容:一		

授業年度	2017	シラバスNo	DD523A
講義科目名称	プロジェクト I		
英文科目名称	Project 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	必修
担当教員	中島 浩二, 宝珠山 徹		
開講意義目的	2年次までに履修したデザインプロセス、考え方、様々なデザイン手法を応用して、グループ・ワークで、様々な実践的課題に取り組みます。 例、メディアデザイン・コースの:WEBデザイン、グラフィック、編集、映像など。 プロダクトデザイン・コース:CAD、インダストリアルデザイン、空間構成、人間工学など。		
授業計画	1回 イントロダクション プロジェクト・プロセス1 プロジェクトとは、社会とデザイン テーマの設定、チーム編成 プロジェクトのプランニング、コンセプト作成 2回 プロジェクト・プロセス2 プロジェクトのプランニング、コンセプト作成 3回 プロジェクト・プロセス3 調査 1( 実習80分 ) 4回 プロジェクト・プロセス4 調査 2( 実習80分 ) 5回 プロジェクト・プロセス5 制作 1( 実習80分 ) 6回 プロジェクト・プロセス6 制作 2( 実習80分 ) 7回 プロジェクト・プロセス7 制作 3( 実習80分 ) 8回 プロジェクト・プロセス8 中間発表 9回 プロジェクト・プロセス9 制作 4( 実習80分 ) 10回 プロジェクト・プロセス10 制作 5( 実習80分 ) 11回 プロジェクト・プロセス11 制作 6( 実習80分 ) 12回 プロジェクト・プロセス12 制作 7( 実習80分 ) 13回 プレゼンテーション 1 成果のプレゼンテーションと講評 1 14回 プレゼンテーション 2 成果のプレゼンテーションと講評 2 15回 まとめ 授業のまとめ		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かか?コミュニケーション能力の高い?サ?イナ?や技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。 【主体性・協働して学ぶ態度】 2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考で?よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。【思考・判断・表現】 3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。【知識・技能】 4)実務型技術者としての実践力 社会		
授業の到達目標	グループで実践的にデザイン課題を創出できるようになる。具体的な成果を提案・プレゼンテーションできるようになる。		
指導方法	グループ毎に、実践的にデザイン課題を創出し、具体的な成果を提案・プレゼンテーションします。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:随時紹介		
評価方法	授業参加・態度:30%、成果発表(中間):30%、成果発表(最終):40%		
受講上の注意	グループワークであるので、遅刻・欠席はグループワークに支障をきたすだけでなくグループメンバーに迷惑をかけるので極力避けること。		
授業外における学習方法	アイデア展開、課題制作に授業時間外の時間を十分確保し、スケジュールに合った進捗管理をすること。		
能動的授業科目及び地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:あり 2. 能動的授業科目種類:プロジェクト型のPBL 3. 地域志向科目有無:あり 4. 地域志向科目内容:北九州地域の課題対策		

授業年度	2017	シラバスNo	DD524A
講義科目名称	プロジェクトⅡ		
英文科目名称	Project 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	必修
担当教員	中島 浩二, 宝珠山 徹		
開講意義目的	いろいろなコースで学んでいる学生が、コースを越えてチーム作業で「北九州市の活性化」を目指して、テーマを選定し具体的に取り組むもの。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション&amp;テーマ選定のディスカッション 授業内容紹介・担当教員紹介</p> <p>2回 テーマ洗い出し テーマ決定とチームメンバー決定 企画・立案① グループディスカッション他</p> <p>3回 企画・立案② 進捗報告会実施</p> <p>4回 グループ作業 企画・立案③</p> <p>5回 グループ作業 調査活動① 進捗報告会実施</p> <p>6回 グループ作業 調査活動②</p> <p>7回 グループ作業 調査活動③</p> <p>8回 グループ作業 中間発表 全グループ報告会</p> <p>9回 成果物制作作業 グループ作業</p> <p>10回 成果物制作作業① 進捗報告会実施</p> <p>11回 グループ作業 成果物制作作業②</p> <p>12回 グループ作業 成果物制作作業③ 進捗報告会実施</p> <p>13回 グループ作業 成果物制作作業④</p> <p>14回 グループ作業 成果発表準備 パワーポイント作成</p> <p>15回 成果発表 全チーム発表・評価実施</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かて？コミュニケーション能力の高いテ？サ？イナ―や技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことか？て？きる。 【主体性・協働して学ぶ？態度】</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考て？よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することか？て？きる。【思考・判断・表現】</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることか？て？きる。【知識・技能】</p> <p>4)実務型技術者として</p>		
授業の到達目標	テーマに沿った作品を完成できるようになる		
指導方法	各教員が専門分野を越えてグループ指導を実施		
教科書・参考書	教科書：なし、参考書：なし		
評価方法	授業参加・態度：30%、成果発表（中間）：30%、成果発表（期末）：40%		
受講上の注意	グループ作業なので遅刻・早退・欠席を厳しく評価する		
授業外における学習方法	アイデア展開、課題制作に授業時間外の時間を十分確保し、スケジュールに合った進捗管理をすること。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無：あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類：プロジェクト型のPBL</p> <p>3. 地域志向科目有無：あり</p> <p>4. 地域志向科目内容：北九州地域の課題対策</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD527A
講義科目名称	情報システム I		
英文科目名称	Information System 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		

開講意義目的	<p>情報システムは、我々の身の回りに知らず知らずのうちに入り込んできている。極論すれば、デジタル社会において、情報システムなしでは、我々の生活は成り立たないと言える。情報システムには、作る側、使う側と両者が織り成す社会・文化の側面という3つの観点がある。</p> <p>本講義では、主として作る側すなわち開発者の立場における情報システムの基礎を解説する。</p>
--------	--

授業計画	<p>1回 情報システムとは</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・履修ガイダンス</li> <li>・情報システムとは</li> <li>・情報システムの例</li> </ul> <p>2回 情報システムの概要(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システム化の技法</li> <li>各技法で利用するチャートや表の適用方法</li> <li>特性および利用する場面</li> </ul> <p>3回 情報システムの概要(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトウェア開発の基礎</li> <li>データ構造と機能に関する分析</li> <li>対話型処理に関する画面遷移の設計</li> <li>システムの作成に必要なプログラミング言語の概要</li> </ul> <p>4回 情報システムの設計(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラム設計</li> <li>データ構造の概念</li> <li>データ構造による情報システム設計</li> </ul> <p>5回 情報システムの設計(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング(1)</li> <li>システム操作のためのコマンド解析関数の作成</li> <li>システム管理のための表示関数の作成</li> <li>(実習45分)</li> </ul> <p>6回 情報システムの設計(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング(2)</li> <li>システム管理ための追加関数の作成</li> <li>(実習45分)</li> </ul> <p>7回 情報システムの設計(4)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング(3)</li> <li>情報検索の方法</li> <li>システム管理ため削除関数の作成</li> <li>(実習45分)</li> </ul> <p>8回 情報システムの設計(5)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング(4)</li> <li>システム管理ため挿入関数の作成</li> <li>(実習45分)</li> </ul> <p>9回 情報システムの設計(6)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミング(5)</li> <li>システム全体を対象にしたデバッグング</li> <li>(実習45分)</li> </ul> <p>10回 ソフトウェアテスト(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトウェアテストの意義</li> <li>・モジュール単体のテスト</li> <li>・モジュール結合のテスト</li> <li>(実習45分)</li> </ul> <p>11回 ソフトウェアテスト(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・システムの結合</li> <li>・システム全体のテスト</li> <li>(実習45分)</li> </ul> <p>12回 ソフトウェアテスト(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・総合運用のテスト</li> <li>(実習60分)</li> </ul> <p>13回 情報システムの管理(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・システムの運用管理</li> <li>・システムの資源管理</li> <li>・システムの障害管理</li> </ul> <p>14回 情報システムの管理(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・システムの性能管理</li> <li>・システムのセキュリティ管理</li> <li>・管理(運用保守)しやすい情報システムの開発</li> </ul> <p>15回 情報システムの運用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システム運用における基本方針</li> <li>・情報システム運用における注意点</li> <li>・全体のまとめ</li> <li>・今後の学習に向けて</li> </ul>
------	---



教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	本授業は、以下の教育目標との対応科目である。 2) 創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。 4) 実務型技術者としての実践力 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。
授業の到達目標	情報システムに関わる基礎的知識を理解した上で、情報システムの設計、プログラミングおよびテストの方法を習得する。
指導方法	講義形式＋演習形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。演習は、適宜PCを用いて行う。 適宜、レポートを課す。
教科書・参考書	教科書：なし、参考書：なし 適宜資料を配付する。
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および期末試験(70%)で成績を評価する。
受講上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オフィスアワー：デザイン学部 1002研究室；在室時であればいつでも訪問可。</li> <li>・Emailアドレス：mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については、emailでも受け付ける。</li> <li>・交通機関の遅れなどの理由がない限り、授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また、無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。</li> <li>・学習態度が良好で、かつすべてのレポートが受理された者のみに期末試験の受験資格を与える。</li> <li>・教職関係：本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「情報」</li> </ul>
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配付資料等をもとに調べておくとともに、前回の講義内容を復習した上で、講義に臨むこと。
能動的授業科目及び 地域志向科目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・能動的授業科目有無：なし</li> <li>・能動的授業科目種類：－</li> <li>・地域志向科目有無：なし</li> <li>・地域志向科目内容：－</li> </ul>

授業年度	2017	シラバスNo	DD528A
講義科目名称	情報システムⅡ		
英文科目名称	Information System 2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	選択
担当教員	河野 雅也		
開講意義目的	<p>情報システムは、我々の身の回りに知らず知らずのうちに入り込んできている。極論すれば、デジタル社会において、情報システムなしでは、我々の生活は成り立たないと言える。情報システムには、作る側、使う側と両者が織り成す社会・文化の側面という3つの観点がある。</p> <p>本講義では、「情報システムⅠ」の内容を踏まえ、まず実際の情報システムについて解説する。その後、情報システムの構築方法や運用・管理方法等について解説する。</p>		
授業計画	<p>1回 情報システムとは</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・履修ガイダンス</li> <li>・情報システムの意義</li> <li>・情報システムの例</li> </ul> <p>2回 情報システムの種類</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システムの歴史</li> <li>・情報システムの分類</li> <li>・代表的な情報システム</li> </ul> <p>3回 企業情報システム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・企業情報システムとは</li> <li>・基幹系システム</li> <li>・情報系システム</li> </ul> <p>4回 身の回りの情報システム(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・POSシステム</li> <li>・GIS</li> <li>・GPS</li> </ul> <p>5回 身の回りの情報システム(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ICカード</li> <li>・PTPS</li> <li>・VICS</li> </ul> <p>6回 情報システムの構築(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システム構築の手順</li> <li>・情報システム構築における留意点</li> </ul> <p>7回 情報システムの構築(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システム構築に必要な知識</li> <li>・情報システム構築における代表的なモデル</li> </ul> <p>8回 情報システムの構築(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・演習用情報システムの説明</li> <li>・演習用情報システムの入出力に関するプログラミング(実習60)</li> </ul> <p>9回 情報システムの構築(4)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・演習用情報システムの内部処理に関するプログラミング(実習60)</li> </ul> <p>10回 情報システムの運用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システムの運用とは</li> <li>・情報システム運用の手順</li> <li>・情報システム運用の例</li> </ul> <p>11回 情報システムの管理(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システムの運用管理</li> <li>・情報システムの資源管理</li> <li>・情報システムの障害管理</li> </ul> <p>12回 情報システムの管理(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システムの性能管理</li> <li>・情報システムのセキュリティ管理</li> <li>・管理(運用保守)しやすい情報システムの開発</li> </ul> <p>13回 情報システムの管理(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・演習用情報システムのデバッグ</li> <li>・パッチモジュールに関するプログラミング(実習60)</li> </ul> <p>14回 情報システムの管理(4)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・演習用情報システムのアップデート</li> <li>・アップデートモジュールに関するプログラミング(実習60)</li> </ul> <p>15回 まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全体のまとめ</li> <li>・今後の学習に向けて</li> </ul>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は、以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>2) 創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3) 専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		
授業の到達目標	情報システムに関わる基礎的知識を理解した上で、情報システムの開発、構築および運用の方法を習得する。		

指導方法	講義形式＋演習形式で行う。講義内容を要約したスライドを用いて説明する。演習は、適宜PCを用いて行う。 適宜、レポートを課す。
教科書・参考書	教科書:なし, 参考書:なし 適宜資料を配付する。
評価方法	講義内容に関わる複数回のレポート(30%)および期末試験(70%)で成績を評価する。
受講上の注意	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オフィスアワー: デザイン学部 1002研究室: 在室時であればいつでも訪問可。</li> <li>・Emailアドレス: mkawano@nishitech.ac.jp (※)質問等については, emailでも受け付ける。</li> <li>・交通機関の遅れなどの理由がない限り, 授業開始後10分以上の遅刻は欠席扱いとする。また, 無断で途中退出した場合も欠席扱いとする。</li> <li>・学習態度が良好で, かつすべてのレポートが受理された者のみに期末試験の受験資格を与える。</li> <li>・「情報システム I」を受講しておくことが望ましい。</li> </ul>
授業外における学習方法	授業計画に記載している内容についてテーマや事前配付資料等をもとに調べておくとともに, 前回の講義内容を復習した上で, 講義に臨むこと。
能動的授業科目及び地域志向科目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・能動的授業科目有無: なし</li> <li>・能動的授業科目種類: ー</li> <li>・地域志向科目有無: なし</li> <li>・地域志向科目内容: ー</li> </ul>

授業年度	2017	シラバスNo	DD529A
講義科目名称	プロダクトデザインⅢ		
英文科目名称	Product Design 3		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	中島 浩二		
開講意義目的	前半は陰影を含めたカラーによるスケッチの練習。後半はデザインの評価をすることで、デザイナーの思想、考え方など深く理解できる。ひいては自分がデザインを行う際の多くの考え方を導入できるようになる。		
授業計画	<p>1回 オリエンテーション 紹介するデザイン</p> <p>2回 ラフスケッチの基本 豊かさについて考える プロダクトデザインは社会を豊かにしてきたが一方で大量生産品のデザインにより多くの資源を使うことに加担している部分が否めない。より良い社会のためにプロダクトデザインができることについて考える。</p> <p>3回 良いデザインを見て評価する グッドデザイン賞評価①</p> <p>4回 良いデザインを見て評価する グッドデザイン賞評価②</p> <p>5回 良いデザインを見て評価する グッドデザイン賞評価③</p> <p>6回 良いデザインを多くの人に伝える デザイン評価発表①</p> <p>7回 良いデザインを多くの人に伝える デザイン評価発表②</p> <p>8回 Appleのデザイン① 最新のApple製品のデザインについて特徴を学ぶ</p> <p>9回 Appleのデザイン① 最新のApple製品のデザインについて特徴を学ぶ</p> <p>10回 自動車のデザイン① 歴史、背景、デザインプロセス</p> <p>11回 自動車のデザイン② 最近の傾向、未来の自動車デザイン</p> <p>12回 プロダクトデザイン最新事例集 新しいプロダクトデザインについて紹介し、評価を行う。</p> <p>13回 商品企画① 商品企画七つ道具を中心に解説</p> <p>14回 商品企画② 商品企画七つ道具を使い具体的にアイデアを出す。</p> <p>15回 まとめ 紹介した事例の総括 プロダクトデザイン共通の考え方</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かか？コミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことか？できる。【主体性・協働して学ぶ？態度】</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考で？よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することか？できる。【思考・判断・表現】</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることか？できる。【知識・技能】</p> <p>4)実務型技術者として</p>		
授業の到達目標	<p>・アイデアスケッチをすぐに三次元で表現できるようになる</p> <p>・身の回りのデザインを見る習慣が身につく</p>		
指導方法	PCプレゼンテーションによる座学 毎回スケッチと講義レポート		
教科書・参考書	教科書：なし 参考書：GOOD DESIGN AWARD		
評価方法	授業態度、レポート、ラフスケッチなどの総合評価		
受講上の注意	良いデザインが何かを学び、自分のデザインスタイルを確立する意思を常に持って受講してください。 授業だけでなくたくさんスケッチを描く練習をしてください。		
授業外における学習方法	日常的なアイデアスケッチの練習		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無：なし</p> <p>2. 能動的授業科目種類：－</p> <p>3. 地域志向科目有無：なし</p> <p>4. 地域志向科目内容：－</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD530A
講義科目名称	情報デザイン演習Ⅱ		
英文科目名称	Seminar on Information Design2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	選択
担当教員	中島, 宝珠山, 趙, 浜地, 高柳, 宇佐		
開講意義目的	これまで深めてきた専門領域のデザインを更に発展させるため、他領域の教員からの指導を受けながらより実践的なデザインプロセスを体験しながら制作を行う。領域を越えることで相乗効果を生み出し、新しいデザインの可能性を探ることを目的とする。		
授業計画	<p>第1回 インTRODクダクシヨン～企画 課題発表と調査 ※データ提出</p> <p>第2回 ラフデザイン 手描きラフスケッチ ※ラフスケッチ提出</p> <p>第3回 詳細デザイン 細かい部分までデザイン ※プレゼンボード提出</p> <p>第4回 データ制作 モデル作成用データ ※データ提出</p> <p>第5回 モデル作成</p> <p>第6回 モデル～プレゼンテーション作成(実習180分)</p> <p>第7回 ポスターセッション形式の発表会・講評 後半課題発表 チーム編成</p> <p>第8回 企画・スケジュール・調査</p> <p>第9回 制作</p> <p>第10回 制作</p> <p>第11回 制作</p> <p>第12回 制作</p> <p>第13回 制作・プレゼンテーション作成</p> <p>第14回 プレゼンテーションⅠ 講評(実習180分)</p> <p>第15回 プレゼンテーションⅡ 講評(実習180分)</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かて?コミュニケーション能力の高いテ?サ?イナ一や技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことか?て?きる。 【主体性・協働して学ぶ?態度】</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考て?よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することか?て?きる。【思考・判断・表現】</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることか?て?きる。【知識・技能】</p> <p>4)実務型技術者として</p>		
授業の到達目標	<p>・よりリアルなデザイナーの仕事体験し、内容を理解する</p> <p>・多くの教員の指導により、情報デザインの考え方を深める</p>		
指導方法	前後半入れ替えのクラス編方式で行う。成前後半で異なる担当教員で指導を行う。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:随時、紹介する。		
評価方法	作品:50% 成果発表:30% 授業参加・態度:20%		
受講上の注意	教職関係:本講義は、高等学校一種免許状(情報)の教科に関する科目(情報)の「マルチメディア表現及び技術」区分の選択必修科目に該当する。講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。 また、各教員のオフィスアワーにて質問を受け付ける。		
授業外における学習方法	日常的に多くのデザインを観察すること。アイデア展開、スケッチ、制作など授業外での活動が必須		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類:プロジェクト型のPBL</p> <p>3. 地域志向科目有無:あり</p> <p>4. 地域志向科目内容:北九州地域の課題対策</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	DD903A
講義科目名称	ゼミナール I		
英文科目名称	Seminar I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	3年	2単位	必修
担当教員	中島, 宝珠山, 趙, 高柳, 浜地		
開講意義目的	3年生から卒業研究指導教員による専門的教育を行うことで, より深くて広範な知識, 経験を得ることができる.		
授業計画	第1回 オリエンテーション 各教員による研究室紹介プレゼンテーション→指導教員を選択する→各研究室の課題 第2回 各担当教員による指導 第3回 各担当教員による指導 第4回 各担当教員による指導 第5回 各担当教員による指導 第6回 各担当教員による指導 第7回 各担当教員による指導 第8回 各担当教員による指導 第9回 各担当教員による指導 第10回 各担当教員による指導 第11回 各担当教員による指導 第12回 各担当教員による指導 第13回 各担当教員による指導 第14回 各担当教員による指導 第15回 各担当教員による指導 総括		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かて?コミュニケーション能力の高いテ?サ?イナーや技術者として, 主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことか?て?きる。 【主体性・協働して学ぶ?態度】 2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し, 幅広い知識と柔軟な思考て?よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することか?て?きる。【思考・判断・表現】 3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることか?て?きる。【知識・技能】 4)実務型技術者としての実践力		
授業の到達目標	卒業研究で論文が書けるようになる 研究を自分で進められる		
指導方法	各指導教員にクラス編成		
教科書・参考書	教科書:各担当教員より指示 参考書:随時紹介		
評価方法	授業参加・態度:40% 作品:60%		
受講上の注意	各担当教員と多くコミュニケーションをとり, 自分の研究の方向性をしっかり決める		
授業外における学習方法	各担当教員からの課題を次週までに行う		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1.能動的授業科目有無:あり 2.能動的授業科目種類:アクティブ?ラーニング 3.地域志向科目有無:あり 4.地域志向科目内容:地域活性化, 地域課題の発見と解決		

授業年度	2017	シラバスNo	DD904A
講義科目名称	ゼミナールⅡ		
英文科目名称	Seminar2		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	3年	2単位	必修
担当教員	中島, 宝珠山, 趙, 高柳, 浜地		
開講意義目的	3年生から卒業研究指導教員による専門的教育を行うことで, より深くて広範な知識, 経験を得ることができる.		
授業計画	第1回 各担当教員による指導 第2回 各担当教員による指導 第3回 各担当教員による指導 第4回 各担当教員による指導 第5回 各担当教員による指導 第6回 各担当教員による指導 第7回 各担当教員による指導 第8回 各担当教員による指導 第9回 各担当教員による指導 第10回 各担当教員による指導 第11回 各担当教員による指導 第12回 各担当教員による指導 第13回 各担当教員による指導 第14回 各担当教員による指導 第15回 各担当教員による指導 総括		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かて?コミュニケーション能力の高いテ?サ?イナーや技術者として, 主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことか?て?きる。 【主体性・協働して学ぶ?態度】 2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し, 幅広い知識と柔軟な思考て?よりよい社会の実現に向けた解決策を提示することか?て?きる。【思考・判断・表現】 3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることか?て?きる。【知識・技能】 4)実務型技術者としての実践力		
授業の到達目標	卒業研究で論文が書けるようになる 研究を自分で進められる		
指導方法	各指導教員にクラス編成		
教科書・参考書	教科書:各担当教員より指示 参考書:随時紹介		
評価方法	授業参加・態度:40% 作品:60%		
受講上の注意	各担当教員と多くコミュニケーションをとり, 自分の研究の方向性をしっかり決める		
授業外における学習方法	各担当教員からの課題を次週までに行う		
能動的授業科目及び 地域志向科目	1.能動的授業科目有無:あり 2.能動的授業科目種類:アクティブ?ラーニング 3.地域志向科目有無:あり 4.地域志向科目内容:地域活性化, 地域課題の発見と解決		

授業年度	2017	シラバスNo	DD991A
講義科目名称	卒業研究・デザイン I		
英文科目名称	graduate study I		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	3単位	必修
担当教員	野崎, 中島, 宝珠山, 趙, 浜地, 高柳, 竹中, 内田, 宇佐		
開講意義目的	卒業研究は、全ての専門教育科目の総纏めとなる科目である。1年次から3年次までに修得した基礎知識および専門知識を基に、各学生は所属する研究室の指導教員と話し合って決めた課題について研究を行う。1人の学生或いはグループで決定した研究課題に対し、学生は1年間にわたって研究を行う。この研究によって、学生が自ら研究上の問題点を見出し、その問題点を解決することにより、分析力・思考力・判断力・応用力、さらには創造力を養うことを目指す。また研究室での活動を通して、自己行動に対する管理能力やコミュニケーション能力などの社		
授業計画	<p>4月前半</p> <p>研究課題及び研究計画の決定 ・研究課題は学生の希望を考慮し、指導教員との話し合い設定する。</p> <p>4月～5月</p> <p>研究計画を立てる</p> <p>6月</p> <p>調査研究 ・文献調査 ・問題点の抽出 ・研究手順の検討</p> <p>6月～7月</p> <p>研究開始 ・市場調査 ・アイデア展開 ・原理モデル制作</p> <p>7月後半</p> <p>中間の纏め ・データ整理 ・中間報告書作成・提出</p> <p>10～12月</p> <p>研究の遂行 ・研究を進めるとともに、結果の整理を行っていく。</p> <p>1月</p> <p>卒業研究の纏め ・卒業研究報告書(論文)提出 ・作品提出 ・概要提出 ・プレゼンテーション用資料作成</p> <p>2月</p> <p>卒業研究発表 受講生に応じた講義内容とする。</p> <p>受講生に対応した内容とする。</p> <p>第1回</p> <p>イントロダクション ・本講義の目的, 進め方 担当は、野崎 浜地 宇佐</p> <p>第2回</p> <p>企画のための情報収集 ・情報収集ならびに分析 担当は、野崎 浜地 宇佐</p> <p>第3回</p> <p>企画のための情報収集 ・情報収集ならびに分析 担当は、野崎 浜地 宇佐</p> <p>第4回</p> <p>企画立案 ・ディスカッション 担当は、野崎 浜地 宇佐</p> <p>第5回</p> <p>企画立案 ・企画のまとめ 担当は、野崎 浜地 宇佐</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザ</p>		
授業の到達目標	研究課題における問題点を解決するとともに、成果について適確な報告ができる。		
指導方法	指導教員は1人の学生或いはグループの学生達と話し合って決定した研究課題に対して、毎週原則3コマの研究時間を設ける。研究時間の曜日時間については学期始めに決定する。		
教科書・参考書	教科書:なし、参考書:なし		
評価方法	<p>・授業参加・態度(研究姿勢・熱意・自発的・計画どおり):50%</p> <p>・中間報告(論文・作品の独自性・進捗度・調査内容):50%</p>		
受講上の注意	研究の遂行にあたっては、研究経過について指導教員に逐次報告を行い指導を受ける。		
授業外における学習方法	研究計画に沿って、自学自習を行う。		



能動的授業科目及び 地域志向科目	1. 能動的授業科目有無:あり 2. 能動的授業科目種類:PBL学習を行う。 3. 地域志向科目有無:あり 4. 地域志向科目内容:地域課題に取り組む
---------------------	--

授業年度	2017	シラバスNo	DD992A
講義科目名称	卒業研究・デザインⅡ		
英文科目名称	graduate study Ⅱ		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	4年	3単位	必修
担当教員	野崎, 中島, 宝珠山, 趙, 浜地, 高柳, 竹中, 内田, 宇佐		
開講意義目的	卒業研究は、全ての専門教育科目の総纏めとなる科目である。1年次から3年次までに修得した基礎知識および専門知識を基に、各学生は所属する研究室の指導教員と話し合っただけで決めた課題について研究を行う。1人の学生或いはグループで決定した研究課題に対し、学生は1年間にわたって研究を行う。この研究によって、学生が自ら研究上の問題点を見出し、その問題点を解決することにより、分析力・思考力・判断力・応用力、さらには創造力を養うことを目指す。また研究室での活動を通して、自己行動に対する管理能力やコミュニケーション能力などの社		
授業計画	<p>10～12月</p> <p>研究の遂行 ・研究を進めるとともに、結果の整理を行っていく。</p> <p>1月</p> <p>卒業研究の纏め ・卒業研究報告書(論文)提出 ・作品提出 ・概要提出 ・プレゼンテーション用資料作成</p> <p>2月</p> <p>卒業研究発表 受講生に応じた講義内容とする。</p> <p>受講生に対応した内容とする。</p> <p>第1回 インTRODクシヨン ・本講義の目的, 進め方 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第2回 企画のための情報収集 ・情報収集ならびに分析 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第3回 企画のための情報収集 ・情報収集ならびに分析 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第4回 企画立案 ・ディスカッション 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第5回 企画立案 ・企画のまとめ 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第6回 企画立案 ・プレゼンテーション 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第7回 教員による指導 ・指導ならびに講話 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第8回 制作 ・グループによる制作活動 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第9回 制作 ・グループによる制作活動 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p> <p>第10回 制作 ・グループによる制作活動 担当は, 野崎 浜地 宇佐</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>1)豊かな人間性と社会人基礎力 人間性豊かでコミュニケーション能力の高いデザイナーや技術者として、主体性を持って他分野の人たちと協働して課題に取り組むことができる。</p> <p>2)創意工夫力・問題解決力 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3)専門的知識・技術の活用能力 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4)実務型技術者としての実践力 社会人基礎力を身に着け、情報技術とデザ</p>		
授業の到達目標	研究課題における問題点を解決するとともに、成果について適確な報告ができる。		
指導方法	指導教員は1人の学生或いはグループの学生達と話し合っただけで決めた研究課題に対して、毎週原則3コマの研究時間を設ける。研究時間の曜日時間については学期始めに決定する。		
教科書・参考書	教科書:なし、参考書:なし		
評価方法	<p>・授業参加・態度(研究姿勢・熱意・自発的・計画どおり):40%</p> <p>・成果(論文・作品の独自性・完成度・調査内容):40%</p> <p>・発表(資料の完成度・発表態度・質問に対する回答):20%</p>		
受講上の注意	研究の遂行にあたっては、研究経過について指導教員に逐次報告を行い指導を受ける。		
授業外における学習方法	研究計画に沿って、自学自習を行う。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類:PBL学習を行う。</p> <p>3. 地域志向科目有無:あり</p> <p>4. 地域志向科目内容:地域課題に取り組む</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	55310A
講義科目名称	マーケティング情報システム		
英文科目名称	Marketing Information System		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	宇佐 圭司		
開講意義目的	現在、広く社会でIT技術は求められており、ITを活用するスキルはすべての職業人に必須の能力であると言える。また情報化社会が進行する中で、企業の資源である情報は、意思決定において重要な役割を担っている。本講義はITスキルを高め、データや情報を分析し価値ある知識へと変化させ、意思決定に役立てる技術を習得することを目的とする。具体的には、データの加工や情報の縮約、情報の分析(パレート図、回帰分析、検定)の手法について学習を行う。		
授業計画	<p>1回 情報処理に関わる基本的知識・技能の復習 Excellによる関数の復習と、データを加工する方法について学習する。</p> <p>2回 情報の縮約1 データとして並んでいるたくさんの数字を何かの基準で整理整頓し、意味のある情報だけを抽出する方法について学習する。 (度数分布表、ヒストグラム)</p> <p>3回 情報の縮約2 一つの代表される数値でデータの特徴をつかむための学習を行う。(平均値、中央値、最頻値)</p> <p>4回 情報の縮約3 一つの代表される数値でデータの特徴をつかむための学習を行う。(分散、標準偏差)</p> <p>5回 情報の縮約4 基本統計量を用いて、データの特徴やそれぞれの項目を理解していく。</p> <p>6回 情報の縮約5 ここまで学習した内容について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習90分]</p> <p>7回 情報の縮約6 前回発表した内容について、報告書としてまとめる作業を行う。[演習60分]</p> <p>8回 経営管理、在庫管理に関する意思決定 企業の実際の売上げデータを用いて、経営管理・在庫管理に関する意思決定の手法として、パレート図、ABC分析について学習する。</p> <p>9回 データの関連性を探る1 上場企業株価を用いて、2種類手のデータ間の比例的な関係について分析する手法である散布図・相関について学習する。</p> <p>10回 データの関連性を探る2 2変数のデータの関連性を探ることを目的とした単回帰分析について学習する。</p> <p>11回 データの関連性を探る3 3変数以上のデータの関連性を探ることを目的とした重回帰分析について学習する。</p> <p>12回 データの関連性を探る4 3変数以上のデータの関連性を探ることを目的とした主成分分析について学習する。</p> <p>13回 データの関連性を探る5 ここまで学習した内容について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習90分]</p> <p>14回 統計的仮説検定1 サンプル(標本)から得られた結論(仮説)が母集団でも成立するかどうかについての統計的仮説検定の手法について学習する。</p> <p>15回 統計的仮説検定2 ここまで学習した内容について、各自がテーマを設定し、情報の収集・加工を行い、発表・議論を行う。その後講評を行う。[演習90分]</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	<p>本授業は以下の教育目標との対応科目である。</p> <p>2) 創意工夫力・問題解決力: 社会的課題を発見し、幅広い知識と柔軟な思考でよりよい社会の実現に向けた解決策を提示することができる。</p> <p>3) 専門的知識・技術の活用力: 社会の課題解決に向けて具体的な提案を的確に伝えることができる。</p> <p>4) 実務型技術者としての実践力: 社会人基礎力を身につけ、情報技術とデザイン力で地域社会や産業界に貢献することができる。</p>		
授業の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ITスキルの向上と、意思決定に必要なデータや情報の収集、分析手法を修得することができる。</li> <li>・日常、身の回りに散らばった情報を整理し、そこからなんらかの意味を持った情報として解釈をすることができる。</li> <li>・プレゼンテーションスキルを向上することができる。</li> </ul>		
指導方法	講義形式、演習形式で実施する。講義内容を要約したスライドやプリントを用いて説明を行う。 また、前回内容の理解を確かめながら授業を進めていくために、毎週の授業の始めに前回内容についての確認を行い、複数回のレポート提出を実施する。		
教科書・参考書	教科書:なし 参考書:適宜講義内で紹介する		
評価方法	授業参加・態度30%、発表70%により評価する。		
受講上の注意	<p>講義の最後に質問の時間を設けるので、わからないところがあるときはその場で解決すること。</p> <p>また、オフィスアワー以外では、メールで質問等を受け付ける。 usa@nishitech.ac.jp メールの件名は「学籍番号 氏名 受講科目名」を記載のこと。</p> <p>授業開始後30分以上の遅刻や無断で途中退室した場合は、欠席扱いとする。また遅刻2回は欠席1回として扱う。</p>		
授業外における学習方法	講義で使用するスライドは、Moodleに掲載しているため、事前に目を通しておくこと。 復習は、講義で扱った内容を確認し、ノートで確認すること。		
能動的授業科目及び地域志向科目	<p>1. 能動的授業科目有無:あり</p> <p>2. 能動的授業科目種類:グループワーク形式のアクティブラーニング</p> <p>3. 地域志向科目有無:なし</p> <p>4. 地域志向科目内容:—</p>		

授業年度	2017	シラバスNo	55330A
講義科目名称	貿易論 I		
英文科目名称	International Trade 1		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	魏 芳		
開講意義目的	<p>経済のグローバル化が進むなか、国境を越えた企業の提携・買収、貿易交渉、国際労働移動、海外への企業進出など、国際経済に関するさまざまな話題が日増しに注目されてきた。これら国境を越えた取引に関する問題はどのような背景があるのか、国々の経済にどのような影響を及ぼすのかについてより深く理解するために、国際経済理論の習得が必要不可欠である。本講義では、国際経済のミクロ経済学の応用分野である国際貿易理論を中心に、平易かつ丁寧に解説する。</p>		
授業計画	<p>イントロダクション          イントロダクション          経済学に必要な基礎知識・分析手法          経済学に必要な基礎知識・分析手法について解説する。          比較優位(1)          比較優位と分業の利益          比較優位(2)          比較優位と国際貿易          部分均衡分析(1)          貿易利益          部分均衡分析(2)          比較優位の決定要因          産業内貿易          産業間貿易と産業内貿易          規模の経済          規模の経済と製品差別化          貿易政策基礎(1)          関税・輸入割当の効果          貿易政策基礎(2)          保護貿易          貿易政策応用(1)          戦略的貿易政策          貿易政策応用(2)          動学的規模の経済          貿易政策応用(3)          アンチダンピングとセーフガード          貿易政策応用(4)          アンチダンピングとセーフガードの経済学          まとめ          これまでのまとめ</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	豊かな人間性と幅広い教養を備え、情報デザインの分野から社会に貢献するデザイナー及びエンジニアを目指して、人間社会とデザインとの関わりを幅広く理解することができる能力を修得する。		
授業の到達目標	本講義を通じて、国際経済の問題意識を養い、経済学の基礎分析ツールを習得する。グローバル社会が抱える諸問題をいかに解決できるか経済学の視点から理解できるようになる。		
指導方法	国際貿易の基礎理論を丁寧に解説する上で、具体的な事例を取り上げ、受講者との質問・応答を通して理解を深める。授業の理解度を確認するために定期的に小テストを実施する。		
教科書・参考書	<p>教科書：石川・菊地・棕著『国際経済学をつかむ』（第2版）（有斐閣）          参考書：石井、清野他著『入門・国際経済学』（有斐閣）          P.R.クルグマン他著『国際経済：理論と政策』（新世社）</p>		
評価方法	授業中の小テスト(数回)30%・期末レポート70%とする。		
受講上の注意	毎回事前の予習と授業後の復習を怠らないこと。		
授業外における学習方法	ミクロ経済学の基礎知識を事前に習得すれば、本講義の理解がより深いものになる。		
能動的授業科目及び 地域志向科目	自主的に予習・復習をする必要がある。グローバルの視点から地域社会の経済問題を考える科目である。		

授業年度	2017	シラバスNo	55350A
講義科目名称	インベストメント		
英文科目名称	Investment		
開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
前期	4年	2単位	選択
担当教員	園 康寿		
開講意義目的	社会人として活躍していくために必要な事柄の一つである「マネジメント力」とは何かを理解し、一つ一つの行動に意識を持つことができるようになること。		
授業計画	<p>1回 日本企業のグローバル化と東南アジアの重要性(その1) 世界の成長センターの形成過程、東アジアの相互依存関係</p> <p>2回 日本企業のグローバル化と東南アジアの重要性(その2) 中国経済の失速、東南アジアの台頭、チャイナプラスワン、多様性の高い東南アジア、パラダイム転換を強いられる日本企業</p> <p>3回 東南アジアにおける日系企業の現状と課題(その1) 東南アジアへの進出、ストライキと労働争議、東南アジア事業戦略で重要性を増す経営現地化</p> <p>4回 東南アジアにおける日系企業の現状と課題(その2) 経営現地化の進展状況、グローバル人材制度導入の動き、賄賂・社内不正行為にかかるリスク</p> <p>5回 先進各社の取組—消費財事業(その1) キッコウマン(食品事業)のシンガポール現地法人のケース、日立アプライアンス(白物家電事業)のタイ現地法人のケース、川崎重工業(二輪事業)のタイ現地法人のケース</p> <p>6回 先進各社の取組み—消費財授業(その2) 味の素(コンシューマーフーズ)のベトナムおよびインドネシア現地法人のケース、TOTO(衛生陶器事業)のベトナム現地法人のケース、トヨタ自動車のケース</p> <p>7回 先進各社の取組み—生産財事業(その1) コマツ(建設機械事業)のタイ現地法人のケース、宇部興産(カプロラクタム等化学品事業)のタイ現地法人のケース、三菱ガス化学(脱酸素剤事業)のタイ現地法人のケース</p> <p>8回 先進各社の取組み—生産財事業(その2) 共英製鋼(鉄鋼事業)のベトナム現地法人のケース、KYB(油圧緩衝器、油圧機器事業)のベトナム現地法人のケース、富士通(テクノロジーソリューション事業)のケース</p> <p>9回 経営現地化と人材育成の障害と対応 アジアの人材を生かす、現地人材活用の課題、経営現地化のポイント</p> <p>10回 タイ・ベトナムにおける労務管理の特徴 タイの労働市場の現状、ベトナムの労働市場の現状、タイ・ベトナムにおける労務管理のポイント、賄賂・社内不正行為対策</p> <p>11回 東南アジアにおける新たな展開 成長センターとしての東南アジア、生産拠点としての東南アジア、市場としての東南アジア</p> <p>12回 東南アジアにおけるグローバル戦略の有効性と地域統括会社 グローバル戦略の効果、メタナショナル経営に向けて、新しい地域統括会社の役割</p> <p>13回 グローバルグループ経営の構築 海外子会社の組織能力の活用、グループシナジーの創造、本社の新しい役割</p> <p>14回 日本本社のグローバル化の課題と挑戦 グローバル化の進展と本社改革の遅れ、外国人スタッフを活かす仕組みの構築、日本的人事システムの改革、多様性を活かす本社組織に向けて</p> <p>15回 経営現地化と人材育成の展望と提言 2つのグローバル化という課題、グローバルな「知」の活用、現地化とイノベーションの多様性、企業成長のためのグローバル化</p>		
教育目標との対応 (カリキュラムマップ対応)	①「関心・意欲・態度」:新聞を眺め、分からない事柄は積極的に調べ、今、社会で起きていることに関心を持ち続ける。②「思考・判断」:経済事象からなぜそのような事柄が発生しているのかを収集した情報から自分なりの考え方を組み立てる。③「知識・理解」:自ら調べた事柄を発表することで要旨を簡潔にまとめる能力を習得していくと共に、言葉に発することで理解につなげていく。④「技能・表現」:プレゼンをする中で、より適切な表現力を習得していく。		
授業の到達目標	①東アジアの経済的相互依存関係の概略図が描けること。②日系企業が如何にして経営の現地化と人材育成を成してきたかが概説できること。③毎日、新聞を眺める習慣が身に付くこと。		
指導方法	主に講義形式で授業を進める。進度に従って、学生に授業内容に関する質問をするので、それに答えられるように予習・復習を行うこと。		
教科書・参考書	【教科書】:一般財団法人海外投資情報財団【監修】寺本義也、廣田泰夫、高井透[著]『東南アジアにおける日系企業の現地法人マネジメント—現地の人材育成と本社のあり方』中央経済社、2013年。【参考書】:適宜紹介する。		
評価方法	成績評価の比率は定期テスト:50%、授業時の参加度(輪読の際の読み、質疑応答):50%とする。		
受講上の注意	調べもの学習を課題とするなど、学習者が積極的なかわりを持ち、日本の企業の動向を理解したいと意欲を持っていることを期待する。国際経済の動向に興味関心が持てるようになれば、課題が課題としての意識ではなく、分かることが楽しくなってくる。それを体感したい学生に是非受講してほしい。		
授業外における学習方法	学習レポート(12回程度)を課す。内容については①新聞を眺め、東アジアに関する記事を列挙する。②記事に関して調べた(術語・語句の意味調べ)ことを記述する。③授業の進度に沿った内容の課題をする。		
能動的授業科目及び地域志向科目	履修学生には、業界あるいは北九州地域で海外進出をしている企業動向について調べる学習レポートを課す。とりわけ、東アジアに進出している企業に焦点を当て、履修者にとってより身近な事柄であると体感できるように授業を進めていく。		