

デジタル表現技術教育プログラム

# 履修の手引き

平成 22 年度版

本プログラムでは、高度情報化社会のニーズに対応した新しい教育を行います

学籍番号	
氏名	

# 目 次

第 1 章 デジタル表現技術教育プログラムによろこそ	3
コラム：「質の高い大学教育推進プログラム」とは	
第 2 章 受講条件に注意	4
表 1 卒業に必要な単位数に算入できる単位数の上限	
2.1 募集定員	
2.2 本プログラムの取得単位について	
2.3 卒業に必要な単位数に算入できる単位数の上限	
2.4 履修例	
第 3 章 受講環境	7
3.1 本プログラムの講義環境	
3.2 学習に使う PC 環境	
コラム：LMS とは	
コラム：佐賀大学の e ラーニングの実力	
コラム：佐賀大学デジタルコンテンツ・クリエイター育成プログラムの紹介	
第 4 章 デジタル表現技術の活用分野について	9
第 5 章 2 年間のカリキュラム	10
5.1 「デジタル表現技術教育プログラム」の全体計画	
5.2 第 1 期生スケジュール	
5.3 本プログラム受講に関連する取得可能な資格、技能検定等	
5.4 作品公募展出品やセミナーの開催	
付録 1 「デジタル表現技術教育プログラム」のカリキュラム（予定）	12
付録 2 「デジタル表現技術教育プログラム」のシラバス	13
選択科目（教養教育主題科目）のシラバス（12 科目）	
専門科目（必修科目）のシラバス（8 科目）	

MEMO

## 第1章 デジタル表現技術教育プログラムによるこそ

佐賀大学では、平成21年4月より「デジタル表現技術者」の養成を目的とした「デジタル表現技術教育プログラム」を開講しました。デジタルコンテンツ産業界を目指す人やデジタル表現技術を自分の研究領域に活用したい人、デジタル表現技術で文化や芸術表現を追及したい人のための新しい学習プログラムです。このプログラムでは充実した環境とカリキュラムにより、デジタルコンテンツの理論から演習による作品制作の実践まで幅広く学習することができます。

「デジタル表現技術教育プログラム」は、平成20年度の文部科学省「質の高い大学教育推進プログラム」に採択された優れた教育プログラムです。質の高い教育の一つとして、表現能力の豊かな創造的人材育成を目指しています。各学部で専門分野を学んでいる全学生にデジタル表現技術を習得する機会を提供し、表現する対象を深く理解し、創造的な表現ができるデジタル表現技術者を養成することを目的としています。各専門分野においてデジタル表現技術を用いてますます豊かな表現方法を獲得し、これからの高度情報化社会のニーズに対応できる能力を持った人になるためのお手伝いをします。

### 「質の高い大学教育推進プログラム」とは

各大学・短期大学・高等専門学校等（以下「大学等」）が実施する教育改革の取組の中から、優れた取組を選び、支援するとともに、その取組について広く社会に情報提供を行うことにより、他の大学等が選ばれた取組を参考にしながら、教育改革に取り組むことを促進し、大学教育改革をすすめています。この「優れた取組」を「Good Practice」（略して「GP」）と呼んでいます。

「質の高い大学教育推進プログラム」は、大学設置基準等の改正等への積極的な対応を前提に、各大学・短期大学・高等専門学校から申請された、教育の質の向上につながる教育取組の中から特に優れたものを選定し、広く社会に情報提供するとともに、重点的な財政支援を行うことにより、我が国全体としての高等教育の質保証、国際競争力の強化に資することを目的とします。

平成20年度は、各大学・短期大学・高等専門学校を対象に公募を行い、488大学等から939件の申請を受け付けた後、独立行政法人日本学術振興会で運営される「質の高い大学教育等推進事業委員会」にて審査が行われ、148件の取組が選定されました。

## 第2章 受講条件に注意

### 2.1 募集定員

本プログラムは、全学部の学生を対象として開講される、全く新しい学習プログラムです。しかし、本プログラムは、高度な情報化社会に対応できる人材を育成するために、高度なデジタル表現能力を育成する演習を重視していますので、募集定員は限定されます。

第2期の募集定員は40名です。所属学部の専門科目を履修しつつ、2年間でデジタル表現技術分野の科目を履修します。

### 2.2 本プログラムの取得単位について

修了には、必修科目16単位(8科目)と選択科目8単位(4科目)の24単位が必要です。必修科目は高機能なコンピュータや、機材を使う実技演習科目で、学部専門科目の卒業認定科目として一部単位数を算入できます。また、選択科目は教養教育の主題科目として単位が認定されます。

本教育プログラムを修了した学生には、卒業時に、所属する学部専門の学位(学士)に加えて「デジタル表現技術教育プログラム」の修了証を交付します。

**なお、必修科目は、すべて本庄キャンパスの文化教育学部5号館情報処理室(Mac演習室)で実施されます。**

### 2.3 卒業に必要な単位数に算入できる単位数の上限

本プログラムは全学の学生を対象としていますが、各学部、学科、課程、選修によって、卒業に必要な単位数に算入できる単位数の上限は異なります。次項の履修例を参照して下さい。

表 1 卒業に必要な単位数に算入できる単位数の上限

学部	学科・課程	選修	特定プログラム教育科目 デジタル表現技術教育科目群
文化教育学部	学校教育課程	教育学選修	10
		教育心理学選修	6
		障害児教育選修	8
		教科教育選修	10
		数学選修	4
		理科選修	2
		音楽選修	6
	国際文化課程	日本・アジア文化選修	25
		欧米文化選修	25
	人間環境課程	生活・環境・技術選修	18
健康福祉・スポーツ選修		18	
美術・工芸課程		20	
経済学部	経営システム課程 経営・法律課程		2
医学部	医学科		2
	看護学科		0
理工学部	数理科学科		0
	物理科学科		4
	知能情報システム学科		0
	機能物質化学科		0
	機械システム工学科		0
	電気電子工学科		0
	都市工学科		10
農学部	応用生物科学科 生物環境科学科 生命機能科学科		10

#### 2.4 履修例（詳しくは、各学部の学生便覧の履修細則をご覧ください）

例 1) 文化教育学部美術・工芸課程場合 最低 124 単位 (= 124 単位 + 0 単位)

美術・工芸課程としての卒業に必要な単位は合計 124 単位です。この 124 単位のうち、教養教育 33 単位（うち主題科目 20 単位）、専門科目は 91 単位となっています。美術・工芸課程の専門科目のうち、自由選択科目数の単位数は 20 単位となっています。

デジタル表現技術教育プログラムの必修単位数は 16 単位となっております。美術・工芸課程の場合は、デジタル表現技術教育プログラムの必修単位は、すべて専門科目の自由選択単位としても扱うことが可能になります。

また、教養教育の主題科目 20 単位のうち、8 単位を付録 2 の選択科目の 8 単位と兼

ねることができるように取得すれば、学部専門卒業条件と、本プログラムの修了条件を満たすことが可能です。すなわち、最低 124 単位で、卒業時に、所属する学部専門の学位（学士）と「デジタル表現技術教育プログラム」の修了証を取得することができます。

例 2) 理工学部都市工学科の場合 最低 130 単位 (= 124 単位 + 6 単位)

都市工学科としての卒業に必要な単位は合計 124 単位です。この 124 単位のうち、教養教育 35 単位（うち主題科目 20 単位）、専門科目は 89 単位となっています。

デジタル表現技術教育プログラムの必修単位数は 16 単位となっております。都市工学科の場合は、デジタル表現技術教育プログラムの必修の 16 単位のうち、10 単位が専門科目の自由選択単位としても扱うことが可能になります。ですから、6 単位を余計に取る必要があります。

また、教養教育の主題科目 20 単位のうち、8 単位を付録 2 の選択科目の 8 単位と兼ねることができるように取得したとします。

都市工学科の場合は、学部専門卒業条件と本プログラムの修了条件を満たすためには、最低 130 単位 (= 124 単位 + 6 単位) が必要になります。

例 3) 理工学部物理科学科の場合 最低 136 単位 (= 124 単位 + 12 単位)

物理科学科としての卒業に必要な単位は合計 124 単位です。この 124 単位のうち、教養教育 38 単位（うち主題科目 20 単位）、専門科目は 86 単位となっています。物理科学科の専門科目のうち、自由選択科目数の単位数は 20 単位となっています。

デジタル表現技術教育プログラムの必修単位数は 16 単位となっております。物理科学科の場合は、デジタル表現技術教育プログラムの必修の 16 単位のうち、4 単位が専門科目の自由選択単位としても扱うことが可能になります。ですから、12 単位を余計に取る必要があります。

また、教養教育の主題科目 20 単位のうち、8 単位を付録 2 の選択科目の 8 単位と兼ねることができるように取得したとします。

物理科学科の場合は、学部専門卒業条件と本プログラムの修了条件を満たすためには、最低 136 単位 (= 124 単位 + 12 単位) が必要になります。

例 4) 算入できる単位数がゼロの学科の場合 最低 140 単位 (= 124 単位 + 16 単位)

卒業に必要な単位数に算入できる単位数の上限がゼロの学科の場合は、教養教育の主題科目 20 単位のうち、8 単位を付録 2 の選択科目の 8 単位と兼ねることができるように取得したとしても、学部専門卒業条件と本プログラムの修了条件を満たすためには、卒業単位数に、最低 16 単位を加える必要があります。

## 第3章 受講環境

### 3.1 本プログラムの講義環境

- ・本プログラムでは、充実した環境と体系化されたカリキュラムにより、コンテンツ文化の理論から演習による作品制作の実践まで幅広く学ぶことができます。
- ・全学に開放することにより、個人の専門領域とデジタル表現技術を組み合わせた新たな知的活動が期待できます。また、先端 ICT スキルの習得により進路選択の拡大、自己啓発の意欲が高まります。
- ・集まった仲間と共同制作もできます。また、授業や機材の使い方がわからない時は、担当教員やスタッフがサポートします。
- ・本プログラムの全科目は、LMS を利用して、講義資料配布、連絡、レポート提出などを行います。受講申請が決まったあとの講習会で、利用方法を説明します。
- ・申請して受講が認められた人は、途中で諦めないことが大切です。自分の力を信じて、新しい自分を発見して下さい。

#### LMS とは

e ラーニングの基盤となる管理システムで、Learning Management System の略語です。エルエムエスと呼びます。学習者の Web ブラウザに教材コンテンツを配信するクライアントサーバシステムで、学習者の登録、学習履歴の管理、学習の進捗管理、コンテンツ配信などの基本機能を備えています。具体的には、サーバから個々の学習者に、事前に設定されたコンテンツを配信し、その学習履歴をサーバ内のデータベースに蓄積します。そして保存された学習履歴をもとに、学習者は前回の続きから学習できます。また、学習管理者（指導者）は、学習者の学習履歴を見ることができますので、適切な学習を進めることができます。これから、大学教育で利用し、将来は生涯学習のポータルとしても役立つと思います。

#### 佐賀大学の e ラーニングの実力

本学では、平成 16 年度現代 GP に「ネット授業の展開」が採択され、平成 18 年度まで 3 年間、e ラーニングに取り組んできました。この間、学内の講義をデジタル化し、e ラーニングコンテンツを制作する中で、デジタル表現技術の蓄積を行っており、デジタル化された講義は全学部にわたっています。これを担当した教員やスタッフは、本プログラムを支える人的な資源となっています。また本学は、放送大学 ICT 活用・遠隔教育センターと協力して e ラーニングコンテンツの開発を行っています。佐賀大学の e ラーニングの実力は、日本のトップクラスにあります。

### 3.2 学習に使う PC 環境

本プログラムは、高度情報化社会のニーズに対応した教育プログラムです。コンピュータのスペックは様々ですが、高度なクリエイトスキルを磨くには、その目的にあったスペックのパソコンとソフトウェアが必要です。Apple 社の Macintosh を使って、Web や映像、CG、音響作品をつくっていきます。作品をつくることで本物のスキルが身につきます。



デジタル表現技術教育専用設置された Macintosh

#### 佐賀大学デジタルコンテンツ・クリエイター育成プログラムの紹介

佐賀大学では、社会人対象に「佐賀大学デジタルコンテンツ・クリエイター育成プログラム」を平成 20 年度から、学生対象の「デジタル表現技術教育プログラム」に先駆けて実施しています。

このプログラムでは、地域連携型コンソーシアムとの協働による特別プログラム(9ヶ月修了)を開講し、デジタル画像(映像)の加工・編集と Web 制作の基礎を学習します。さらに応用研究として、ツーリズム・コンテンツ作成研究、もしくはデジタルアーカイブ・コンテンツ作成研究のどちらかを選択し、地域ニーズを理解するためのフィールドスタディ・ツアーを実施、地域の求めるコンテンツを制作します。最終的に、実用化を前提としたコンペティションでのプレゼンテーション(公開審査会)を実施しています。



## 第4章 デジタル表現技術の活用分野について

本プログラムは、自分の進路として 21 世紀型の知的コンテンツ産業界を視野に入れている人やデジタル表現技術を自分の研究領域に活用したい人、さらには、アートやデザインという能力を新しい表現分野で開花したい人に開かれる全く新しい学習プログラムです。自分の専門学部以外にデジタル表現技術教育プログラムを受講して得られる活用分野はどういったものがあるのでしょうか。

1. デジタルコンテンツの制作能力が進路選択の幅を広める  
ICT 革命の進展に伴い、高度情報化社会に対応できるデジタル表現技術者の需要が急増していますが、人材は不足しています。
2. クリエイティブな方法論を身につけ研究活動の領域が広がる  
学部の専門科目に加え、本教育プログラムで開講する講義や実技演習科目を受講し、先端的なデジタル表現技術を習得します。
3. デジタル表現の創造力が豊かなコンテンツ文化をつくりあげる  
それぞれの専門知識に加え、表現対象を深く理解し、デジタル表現能力を身につけた創造的なクリエイター育成を目指します。

【文化教育学部】教育方法や教授法、教材制作、ICT を用いた授業設計等

マルチメディアは、子どもに学習を理解させるのに必要な道具になっています。国語、英語、数学、社会、理科等の授業で静止画、動画やアニメーションなどが自由に利用でき、理解させる能力が高まります。

【経済学部】統計データ解析の図示化 地域経済学の情報分析等

金融・市場・経済の動向、物流のマーケティング等のシミュレーションなどの表現能力が養われ、世界的に活躍する場が広がります。また、地域経済の情報分析やコンテンツビジネスのプロデュース力育成に繋がります。

【医学部】人体構造の CG 化、Web 技術と医療技術との連携等

内臓・骨格・神経等をリアルなグラフィックスやアニメーションで表現し、症例や治療方法等をわかりやすく表現できるようになります。また、遠隔医療システムのインターフェースデザイン開発も期待できます。

【農学部】化学反応の図示化、バイオテクノロジーや遺伝子工学のイメージ化等

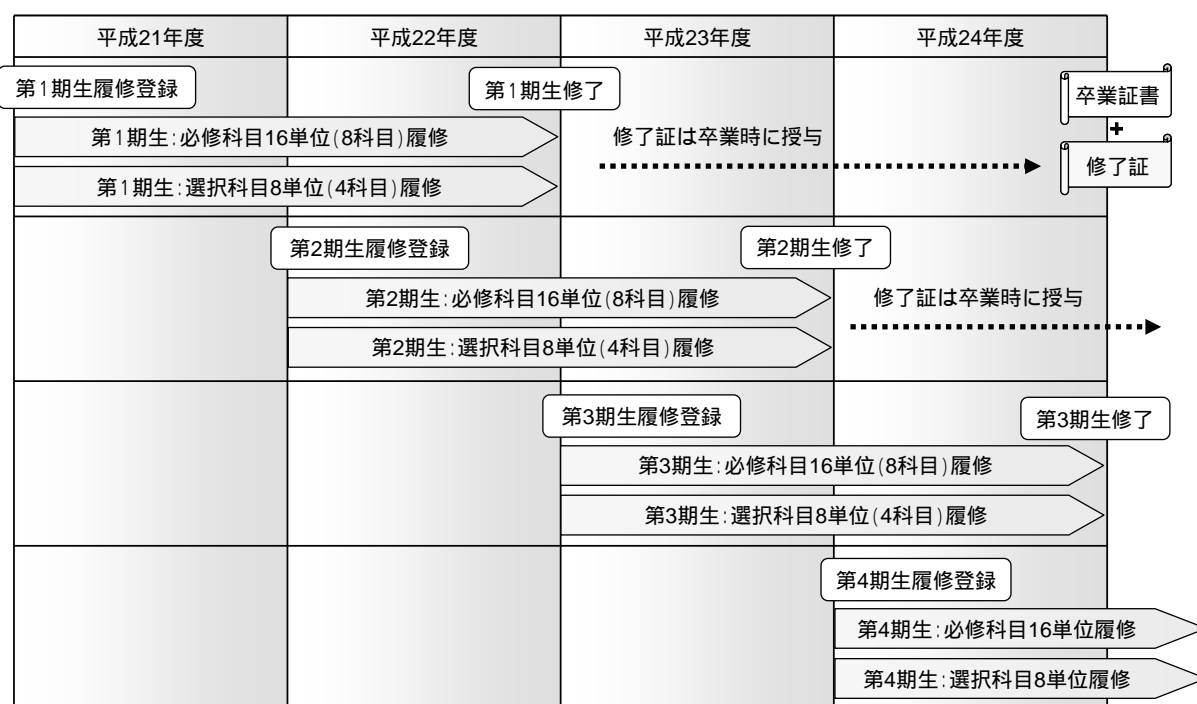
生物の細胞、遺伝子の構造、作物の病害虫の標本作成など、知識を伝授するための表現能力が養われます。また、作物の産地から消費者への育成情報の表現が可能となります。

【理工学部】マルチメディアによる研究深化、先端技術と表現作法等

都市設計における景観、構造物や機械の強度設計等のシミュレーションの表現が豊かになります。目に見えない力、磁力及びナノメーターのミクロな世界等を、理解できるように伝えることができます。

## 第5章 2年間のカリキュラム

### 5.1 「デジタル表現技術教育プログラム」の全体計画



「デジタル表現技術教育プログラム」の全体計画

- (注1) 本教育プログラムを修了した学生には、卒業時に、所属する学部専門の学位(学士)に加えて「デジタル表現技術教育プログラム」の修了証を交付します。
- (注2) 選択科目は、本プログラム登録後、卒業までに付録2の選択科目で指定された教養教育の主題科目から8単位取得する必要があります。自分の履修計画をしっかりと立ててください。
- (注3) 必修科目は、本プログラム登録後2年間に取得するようにして下さい。本プログラムでは、専用のソフトがインストールされたパソコンを用いて実技演習を行います。パソコンの台数の都合上、空きが無い場合には次年度以降には受講できません。

### 5.2 第2期生スケジュール(予定)

- ・平成22年3月27日(土) 履修申込締切り(必着)
  - ・平成22年4月6日(火) 14:00~ デジタル表現技術教育プログラムの説明
  - ・平成22年4月8日(木) 13:00~ 面接
  - ・平成22年4月9日(金) 履修者の決定、教養教育運営機構の掲示板に掲示
  - ・平成22年4月14日(水) 8:50~ デジタル表現技術教育プログラム開講式( )
- 場所: 文化教育学部5号館情報処理室(Mac演習室)

\* 詳細は随時公開

\* 説明会、開講式には、この冊子を持参すること

### 5.3 本プログラム受講に関連する取得可能な資格、技能検定等

自分のスキルを計れる資格取得や技能検定試験に合格することは、自分の進路にとっても重要な意味を持ちます。合格は簡単なことではありませんが、情報提供や必要に応じてセミナーの開催等も計画しています。下記以外にもたくさんの資格、検定があります。

#### 【国家検定】

- ・ ウェブデザイン技能検定

<http://www.webdesign.gr.jp/>

#### 【文部科学省後援検定】

- ・ CG クリエイター検定
- ・ Web デザイナー検定
- ・ CG エンジニア検定
- ・ 画像処理エンジニア検定
- ・ マルチメディア検定

<http://www.cgarts.or.jp/>

### 5.4 作品公募展出品やセミナーの開催

本プログラムでは、近年増加している映像・CG等の作品の公募・コンクール・コンテストへのチャレンジを積極的に支援します。そのための情報提供や必要に応じてセミナーの開催も行います。

また、著名クリエイターを招いての共同制作事業やシンポジウム等も計画しており、相互協力協定を結んでいる「佐賀県アジアのハリウッド構想」とも連携しながらプログラムを進めて行きます。

#### 【主な公募展・国内】

- ・ 文化庁メディア芸術祭 <http://www.cgarts.or.jp/festival/>
  - ・ 学生CGコンテスト <http://www.cgarts.or.jp/scg/2009/>
  - ・ TBS デジコン <http://www.tbs.co.jp/digicon/>
  - ・ NHK デジタルスタジアム <http://www.nhk.or.jp/digista/>
- その他多数

#### 【主な公募展・国外】

- ・ シーグラフ <http://www.siggraph.org/s2009/>
  - ・ シーグラフアジア <http://www.siggraph.org/asia2009/jp/>
  - ・ アジアデジタルアート大賞 <http://adaa.jp/2009/index.html>
- その他多数

# 付録1 「デジタル表現技術教育プログラム」のカリキュラム（予定）

（平成22年度入学生対象）

## 1年目前期

水	木	集中
デジタル表現（PC演習室） 情報メディアと倫理*（総合情報基盤センター大演習室）	Web表現（PC演習室）	デザインインテグレーション* 【9/21, 9/22, 9/24, 9/25】
芸術と表現（画像へのアプローチ - その背景と視点 - ）*	芸術と表現（映画製作）*	シナリオ入門*【9/14 17】

## 1年目後期

水	木	集中
インストラクショナル・デザイン* （総合情報基盤センター大演習室）	デジタル表現（PC演習室） 芸術と表現（デジタル表現技法）*	デジタルメディア・アート（PC演習室）【2/25, 28, 3/1】
プロデューサー原論*	教育デジタル表現*（PC演習室）	デザインマーケティング*【11/6, 11/20, 12/4, 12/18】（土曜日）
		クリエイターのための著作権法概論*【2/21 24】
		身体表現入門*【未定】

## 2年目前期

水	木	集中
		アニメーション表現（PC演習室）
デジタルメディア・デザイン（PC演習室）		

## 2年目後期

水	木	集中
コンピュータ・グラフィックス表現（PC演習室）		
デジタル表現修了研究（PC演習室）		

\*は選択（主題）科目で、4年次までに取得すればよい。

集中講義の日程は、講師の都合により変更される場合がある。

必修科目を落とすと、PC台数の都合上、次年度受講できなくなるので、落とさないように。

デジタル表現修了研究は実習科目のため、各学生の空いているところ4コマに入れる。

## 付録2 「デジタル表現技術教育プログラム」のシラバス

(平成22年度入学生対象)

### 選択科目 (教養教育主題科目)

教養教育主題科目の以下の科目の中から最低4科目(8単位)を選択して履修してください。この単位は、そのまま主題科目の単位としても認定されます。1年次後学期の分野登録(最低8単位を取得する分野)の際には、第1分野を登録すると良いでしょう。

形式	科目名	分野		形態	定員	担当
講義	情報メディアと倫理	主題第3分野	前期	水1	100	大谷 誠
講義	芸術と表現(画像へのアプローチ-その背景と視点-)	主題第1分野	前期	水2	160	大塚 清吾
講義	芸術と表現(映画製作)	主題第1分野	前期	木2	100	西村 雄一郎
講義	シナリオ入門	主題第1分野	前期	集中	100	柴田 喜幸
講義	デザインインテグレーション	主題第3分野	前期	集中	100	臼井 稔
演習	身体表現入門	主題第4分野	後期	集中	50	未定
演習	教育デジタル表現	主題第1分野	後期	木2	40	穂屋下 茂
講義	インストラクショナル・デザイン	主題第1分野	後期	水1	100	角 和博
講義	デザインマーケティング	主題第3分野	後期	集中	100	森戸 裕一
講義	芸術と表現(デジタル表現技法)	主題第1分野	後期	木1	100	西村 雄一郎
講義	プロデューサー原論	主題第1分野	後期	水2	100	大塚 清吾
講義	クリエイターのための著作権法概論	主題第3分野	後期	集中	100	尾崎 史郎

### 専門科目

各学部の専門科目の卒業認定単位として一部単位数を算入することができます。算入可能単位数は、各学部の学科、課程、選修によって異なります。所属する学部の履修細則で確認してください。例えば、文化教育学部の美術・工芸課程では、専門科目の自由選択科目として20単位が認められていますので、以下の必修科目16単位すべてを専門科目の単位にすることが可能です。

#### <1年次必修科目>

形式	科目名	分野		形態	定員	担当
演習	Web表現	専門	前期	木1	40	高崎 光浩
演習	デジタル表現	専門	前期	水1	40	穂屋下 茂
演習	デジタル表現	専門	後期	木1	40	高崎 光浩
演習	デジタルメディア・アート	専門	後期	集中	40	中村 隆敏

#### <2年次必修科目>

形式	科目名	分野		形態	定員	担当
演習	デジタルメディア・デザイン	専門	前期	水2	40	中村 隆敏
演習	アニメーション表現	専門	前期	集中	40	中村 隆敏
演習	コンピュータ・グラフィックス表現	専門	後期	水2	40	中村 隆敏
実習	デジタル表現修了研究	専門	後期	随時	40	全員

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	前学期
科目コード	93010100	分野	主題第 3 分野
科目名	情報メディアと倫理		
担当教員（所属）	大谷 誠(総合情報基盤センター)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 1 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	<p>近年のインターネットの普及によって、現代社会は様々な場面でデジタル化された情報を活用するユビキタス情報社会へと向かおうとしている。このようなユビキタス情報社会の基盤を形成していくためには、情報技術に関する知識だけでなく、情報倫理、道徳規律、法律の知識といったものが必要となる。</p> <p>この授業では、情報社会に適合できる人間育成を目的とし、情報化社会における倫理観、その中での行動規範、知的所有権、プライバシーの尊重などを身につけることを目的とする。</p> <p>【授業と教員の研究内容との関連】</p> <p>本講義は、教員の研究テーマである「情報ネットワーク運営・管理」「情報サービス」の基礎となる学習となる。また、情報システムが社会の様々な分野に及ぼす影響を総合的に理解するのに必要な知識である。</p>		
聴講指定	知能情報システム学科の学生を除く(別途、学科でこの講義の内容を含む授業が開講される)		
履修上の注意	知能情報システム学科の学生は聴講しないこと		
授業計画	<p>第 1 週：「情報メディアと倫理」でなにを学ぶか オリエンテーション 倫理、社会、情報、作法、道徳 とは...</p> <p>第 2 週 第 11 週：「情報メディア・インターネットにおける知的所有権と著作権」 情報メディアを扱う上でのモラル、マナー、ルール... 知的財産権、著作物、著作権 (著作権隣接権、人格権、財産権...) 権利と例外、インターネットにおける著作権</p> <p>第 12 週 第 15 週：「個人情報とプライバシー」 個人情報とプライバシー、個人情報保護法 ソフトウェア・エンジニアリングのための倫理 総括</p> <p>第 16 週： レポート または、定期試験</p>		
成績評価の方法と基準	<p>【成績評価方法】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・原則として 11 回以上の出席をもって成績評価の対象とする。それに満たないものは講義放棄と見なす。</li> <li>・講義中にレポート課題を提示する。</li> <li>・レポート課題、および最終レポート(または定期試験)によって成績を決定する</li> </ul> <p>上記の割合は、授業内容を最低限理解したと思われる学生が 60 点となるように定める。レポートや定期試験の解答、評価基準などについては、総合評価判定後に必要に応じて、eラーニングシステムに掲載する。詳しくは、定期試験終了後に eラーニングシステム(およびオンラインシラバス)を参照のこと。</p>		
教科書	なし		
参考図書	「情報化社会のリテラシー」岡本 隆、橘 恵昭 (晃洋書房) 2005 ISBN : 4771016747		
リンク			
オフィスアワー	水曜 4 校時、その他メール連絡などによって随時受け付ける		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	前学期
科目コード	91407000	分野	主題第 1 分野
科目名	芸術と表現（画像へのアプローチ-その背景と視点-）		
担当教員（所属）	大塚 清吾(非常勤講師)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 2 時限		
曜日・校時 追記	クラス n1：対面授業、クラス na：ネット授業		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	デジタル表現の基礎には、写真に代表される静止画を構成する構図の考え方が必要である。そこでこの講座では動画の基本ともいえる静止画の見方と考え方を理解することを目標とする。また、中国や日本の歴史も学び取ってほしい。		
聴講指定	受講登録の際に、対面かネットのいずれかを選択し受講する。途中での変更は認められない。		
履修上の注意	<p>&lt;対面授業の場合&gt;遅刻しないこと、欠席する場合は事前に連絡すること</p> <p>&lt;ネット授業の場合&gt;ネット授業のオンラインガイダンスに従うこと</p>		
授業計画	<p>予定されている主な講義内容は、以下のとおり。内容は変更されるかもしれない。開講前に、再度オンラインシラバスで確認すること。</p> <p>ガイダンス、画像へのアプローチ</p> <p>歌舞伎</p> <p>沖縄での体験</p> <p>沖縄での体験</p> <p>金城次郎の世界</p> <p>景德鎮と有田のやきもの</p> <p>シルクロードと井上靖</p> <p>シルクロードと井上靖</p> <p>敦煌・莫高窟細見</p> <p>敦煌・莫高窟細見</p> <p>黄河</p> <p>黄河 II</p> <p>春日大社の構図</p> <p>上海博物館</p> <p>まとめ</p> <p>レポート</p>		
成績評価の方法と基準	<p>&lt;対面授業の場合&gt; 毎回授業に関する簡単なレポート（感想）を提出、最後にレポートを提出させる。出席（感想）、最終レポートで評価。</p> <p>&lt;ネット授業の場合&gt; アクセス状況によって出席を判断（必ず自分のIDでログインすること）、講義1回ごとにレポートまたは小テストをそれぞれの提出期限内にすべて提出する。評価は、アクセス状況、各回の課題、最終レポートの総合評価。</p>		
教科書	テキストは特に指定なし		
参考図書	「敦煌撮影記」大塚清吾著（岩波書店、2000年）		
リンク			
オフィスアワー	科目の談話室またはネット授業受講者専用のメールアドレスを利用して、質問、相談を受ける。		
その他	<p>ネット授業は自宅にパソコンとインターネット環境があれば、自宅からでも受講可能。（詳しくは <a href="http://netwalkers.pd.saga-u.ac.jp/">http://netwalkers.pd.saga-u.ac.jp/</a>を参照のこと。）無い場合は総合情報基盤センターで聴講できます。（講義のない演習室を利用してください。）</p> <p>本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。</p>		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	前学期
科目コード	91403500	分野	主題第 1 分野
科目名	芸術と表現（映画製作）		
担当教員（所属）	西村 雄一郎(非常勤講師)		
単位数	2		
曜日・校時	木曜 2 時限		
曜日・校時 追記	クラス n1：対面授業、クラス na：ネット授業		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	本科目は、古今の名画のなかから、映画技術の核たる部分を探し出し、映像文法の基礎を分かりやすく解説する。世界の映画作家たちは何を表現したいと思った時、どのような方法をとったか？ そうしたテーマ、考え方、思想の部分までも含め、映画用語の語源から掘り起こして、映像作りの基本や意味、実践的な“映画言語”を学んでいく。		
聴講指定	受講登録の際に、対面かネットのいずれかを選択し受講する。途中での変更は認められない。		
履修上の注意	<p>&lt;対面授業の場合&gt;遅刻しないこと、欠席する場合は事前に連絡すること</p> <p>&lt;ネット授業の場合&gt;ネット授業のオンラインガイダンスに従うこと</p>		
授業計画	<p>予定されている主な講義内容は、以下のとおり。内容は変更されるかもしれない。開講前に、再度オンラインシラバスで確認すること。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 カメラ・アングルとカメラ・ポジション</li> <li>3 カットのつながりとイマジナリーライン</li> <li>4 パン・ティルト</li> <li>5 ズーム</li> <li>6 移動撮影</li> <li>7 ステディ・カム、クレーン</li> <li>8 レンズの特徴</li> <li>9 広角レンズと望遠レンズ</li> <li>10 パン・フォーカス</li> <li>11 照明</li> <li>12 シャドウとシルエット</li> <li>13 色彩</li> <li>14 まとめ</li> <li>15 定期試験</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	<p>&lt;対面授業の場合&gt; 毎回授業に関する簡単なレポート（感想）を提出する。評価は、出席（感想）、最終試験結果での総合評価。</p> <p>&lt;ネット授業の場合&gt; アクセス状況によって出席を判断（必ず自分のIDでログインすること）、講義1回ごとにレポートまたは小テストをそれぞれの提出期限内にすべて提出する。評価は、アクセス状況、各回の課題、最終試験結果での総合評価。</p>		
教科書	テキストは特に指定なし		
参考図書	「一人でもできる映画の撮り方」西村雄一郎著（洋泉社、2006年）		
リンク			
オフィスアワー	科目の談話室またはネット授業受講者専用のメールアドレスを利用して、質問、相談を受ける。		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		



「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	前学期
科目コード	91900900	分野	主題第 1 分野
科目名	シナリオ入門		
担当教員（所属）	柴田 喜幸(非常勤講師) 【学内サポート：穂屋下 茂(高等教育開発センター)】		
単位数	2		
曜日・校時			
曜日・校時 追記	前学期に集中講義として実施		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	「佐賀大学の学生」が、卒業後を含め、今後シナリオ（のようなもの）を書くのはどんな機会でしょうか。その1つが「他人に何かを教えるとき」と考えます。本授業ではこの仮定に立ち、効果・効率・魅力的なストーリー型教材のシナリオ設計・執筆技法を身につけます。理論的背景として Instructional Design（教授設計学）の知見を用いますが、それについて知識や事前学習は必要としません。		
聴講指定	プロのシナリオライターの養成を目的とするものではありません。		
履修上の注意	講義、ディスカッション、実習（執筆）を組み合わせで行うので、オープンな姿勢で参加されることを望みます。		
授業計画	<p>主な内容</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「受け手」としての自分を振り返る</li> <li>2. ストーリー型デジタル教材の基礎</li> <li>3. テーマと対象を決める</li> <li>4. トピックを決める</li> <li>5. カバーストーリーを作る</li> <li>6. キャラ設定をする</li> <li>7. シーンを作る</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 試験問題等 方法：レポート等の課題（作品等に対する評価） 出題意図：効果・効率・魅力的なシナリオ執筆の基本原則を習得したか否か、をその作品を通じ評価する。 基準：指定事項の充足度</li> <li>2. 開示方法等 1) 教務課教養窓口で公開 (開示対象者・期間・場所等の教員からの指定はない)</li> </ol>		
教科書			
参考図書			
リンク			
オフィスアワー	開講期間中、メールでのお問い合わせを受け付けます。		
その他	教科書等は特にありません。 本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	前学期
科目コード	93901700	分野	主題第3分野
科目名	デザインインテグレーション		
担当教員（所属）	臼井 稔(非常勤講師) 【学内サポート：角和博(文化教育学部)】		
単位数	2		
曜日・校時			
曜日・校時 追記	前学期に集中講義として実施		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	作品型コンテンツ（デザイン・キャラクター・映像メディア・ゲームソフト）のビジネス戦略特性を中心に展開する。特にコンテンツマーケティング上の、コンテンツ開発、ビジネスモデル、そのスキームなどをハードプロダクトと比較し、多角的に詳解する。		
聴講指定			
履修上の注意	テキストは、事前にホームページ上からダウンロードして持参してください。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 日本のコンテンツビジネスの特徴...COOLJAPAN</li> <li>2 コンテンツマーケティング・・・コンシューマインサイト</li> <li>3 コンテンツマーケティング・・・作品型コンテンツの特性</li> <li>4 コンテンツマーケティング・・・日本のコンテンツビジネスの問題点</li> <li>5 物語とマーケティング</li> <li>6 エンタテインメント産業の構造特性</li> <li>7 物語とマーケティング</li> <li>8 コンテンツ開発とその消費特性</li> <li>9 キャラクターを生かすデザイン戦略</li> <li>10 キャラクターマーケティングの戦略の展開・・・コンセプト開発</li> <li>11 キャラクターマーケティングの戦略の展開・・・マーチャンダイジング</li> <li>12 キャラクターマーケティングの戦略の展開・・・流通戦略立案</li> <li>13 キャラクターマーケティングの戦略の展開・・・ターゲット戦略</li> <li>14 ブランディングとキャラクター（デザイン）</li> <li>15 文化の力</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	集中講義終了後、2週間以内にレポート提出を指示する。課題と解答例、配点方法は授業内で明示する。		
教科書			
参考図書	<p>「日本のポップカルチャー」中村伊佐哉 小野打恵編著（日本経済新聞社、2006年5月）</p> <p>「コンテンツマーケティング」新井範子 福田敏彦 山川悟著 （同文館出版、2004年6月）</p> <p>「変貌するコンテンツ・ビジネス」総務省情報通信政策研究所 （東洋経済新報社、2005年7月）</p>		
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	94900900	分野	主題第 4 分野
科目名	身体表現入門		
担当教員（所属）	未定	【学内サポート：角和博(文化教育学部)】	
単位数	2		
曜日・校時			
曜日・校時 追記	後学期に実施、詳細は未定		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	一般教養として、またデジタル表現分野の基礎教養として必要な身体表現に関するさまざまなアプローチを試みる。講義の後半では実際に自分の身体で表現する実践を行う。		
聴講指定			
履修上の注意	授業には、動きやすい服装で参加すること。		
授業計画	<p>身体とは何か</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1．身体をどう捉えるか</li> <li>2．身体と生命をどう捉えるか</li> </ol> <p>身体のリアリティ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3．コミュニケーションとしての身体（1）</li> <li>4．コミュニケーションとしての身体（2）</li> <li>5．コミュニケーションとしての身体（3）</li> </ol> <p>芸術表現にみられる身体</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6．実写動画</li> <li>7．アニメーション映画</li> <li>8．CG映画</li> </ol> <p>身体表現の実践的基礎</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9．身体動作の記述（1）</li> <li>10．身体動作の記述（2）</li> <li>11．デフォルメされた身体が表現するもの</li> <li>12．擬人化された表現</li> <li>13．身体コミュニケーション</li> <li>14．身体と表現</li> <li>15．レポート</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	出席は3分の2以上が必要である。授業への参加態度を評価の大きな対象とする。レポートは15コマの授業を終了して自分がどのように身体を理解したか、また以前の自分とどのように変わったかをA4用紙に1枚以上で書く。		
教科書			
参考図書			
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	91900600	分野	主題第 1 分野
科目名	教育デジタル表現		
担当教員（所属）	穂屋下 茂(高等教育開発センター)		
単位数	2		
曜日・校時	木曜 2 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	最近、IT インフラがかなり整備されてきているが、それを有効に利用するデジタルコンテンツは不足している。講義では、最近注目されている e ラーニングコンテンツの制作に関する基礎知識を学ぶ。学習管理システム（LMS）として Moodle について学び、さらに教育のシナリオや PPT を利用したプレゼンテーションについて学ぶことができる。		
聴講指定			
履修上の注意	本科目は、ある程度のパソコン操作スキルが必要である。		
授業計画	<p>Moodle の利用、シナリオ作成、PPT の制作とプレゼン方法          講義を終えた後、作品の提出有り。作品の制作は授業時間だけでは足りないので、自宅等で行う必要がある。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス：この講義の進め方、内容の説明、Web メール の 使 い 方</li> <li>2 Moodle の 使 い 方 (1)： 掲 示 板、 談 話 室、 HTML エ ッ ジ タ の 使 い 方、 学 習 履 歴 の 確 認</li> <li>3 Moodle の 使 い 方 (2)： 小 テ ス ト、 課 題 へ の 解 答</li> <li>4 Moodle の 使 い 方 (3)： 教 員 権 限 で の 使 い 方、 学 習 履 歴 の 確 認、 小 テ ス ト や 課 題 の 確 認 と 評 価</li> <li>5 資 料 の 提 示：ラベルの入力、配布資料のアップロード、ファイルやサイトへのリンク</li> <li>6 画 像 処 理 (1)： デ ジ タ ル 画 像 の 基 礎 知 識、 ペ イ ン ト に よ る お 絵 か き</li> <li>7 画 像 処 理 (2)： フ ォ ト レ タ ッ チ、 プ ロ フ ィ ー ル の 画 像 の 登 録</li> <li>8 課 題 (1)： 課 題 の 作 成、 他 人 の 課 題 へ の 解 答</li> <li>9 課 題 (2)： 課 題 の 評 価</li> <li>10 小 テ ス ト (1)： 小 テ ス ト の 問 題 作 成</li> <li>11 小 テ ス ト (2)： 小 テ ス ト の 設 定（問題の選択や配点）、他人の小テストへの解答</li> <li>12 小 テ ス ト の 評 価： 小 テ ス ト の 評 価</li> <li>13 そ の 他 の 機 能： 投 票、 プ ロ グ、 チャ ッ ト</li> <li>14 オ リ ジ ナ ル コ ン テ ン ツ の 制 作</li> <li>15 オ リ ジ ナ ル コ ン テ ン ツ の 制 作</li> <li>16 定 期 試 験</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	平常点 50 点、期末試験（作品等含む）50 点とする。		
教科書			
参考図書			
リンク			
オフィスアワー	水曜日の 1 校時（要事前連絡） 講義は、LMS を利用するので、質問は 24 時間いつでも可能である。		
その他	教科書は利用するが、あとで公示する。不明の点は、e ラーニングスタジオ 0952-20-4731 に問い合わせること。 本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	91900500	分野	主題第 1 分野
科目名	インストラクショナル・デザイン		
担当教員（所属）	角 和博(文化教育学部)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 1 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	全体としては学校などで行われている授業設計を目的としたインストラクショナルデザインを講義する。ニーズ調査、目標設定、学習者の現状把握、目標の再設定、教材の開発と選択、評価の設定について概説し、さらにオンライン学習について解説する。		
聴講指定			
履修上の注意			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 インストラクショナルデザインの概要</li> <li>2 学習理論（1）</li> <li>3 学習理論（2）</li> <li>4 授業設計（1）</li> <li>5 授業設計（2）</li> <li>6 ニーズ調査と分析</li> <li>7 目標分析</li> <li>8 学習者の分析（1）</li> <li>9 達成目標の作成</li> <li>10 評価基準の開発</li> <li>11 教授方略の開発</li> <li>12 教材の開発</li> <li>13 オンライン学習の手法（1）</li> <li>14 オンライン学習の手法（2）</li> <li>15 オンライン学習の手法（3）</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	毎回 LMS に課題をあげ、それを解答することでレポートにする。		
教科書			
参考図書	<p>「はじめてのインストラクショナルデザイン」ウォルター・ディック他（ピアソン・エデュケーション、2004 年）</p> <p>「インストラクショナルデザインの原理」R. M. ガニエ他（北大路書房、2007 年）</p>		
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	93903000	分野	主題第 3 分野
科目名	デザインマーケティング		
担当教員（所属）	森戸 裕一(非常勤講師) 【学内サポート：角和博(文化教育学部)】		
単位数	2		
曜日・校時			
曜日・校時 追記	後学期に集中講義として実施		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	情報化・知識化時代を迎え、商品を作るという作業において市場動向、消費者動向を探るといことはビジネスの世界では不可欠になっている。コンテンツ制作を行う際にも、依頼者の意向はもとより、そのコンテンツの利用者のニーズなどを把握してコンテンツ企画から制作、適用ということを行わないといけない。本講義では、マーケティングの基本的な考え方からコンテンツデザインを考えるためのフレームワークまで取り扱う。マーケティングに関する個々の要素の説明と、マーケティングはどのように場面で使われるのかなどを演習も行いながら解説する予定である。		
聴講指定			
履修上の注意			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 マーケティングとは</li> <li>2 消費者が感じる価値と顧客満足度</li> <li>3 コンテンツ制作につながるマーケティング</li> <li>4 競争力につながるマーケティング</li> <li>5 消費者ニーズの変化とプロダクトデザイン</li> <li>6 消費者動向調査の理解</li> <li>7 マーケティング手法の理解</li> <li>8 マーケティングに基づいたコンテンツデザイン</li> <li>9 コンテンツの価値を高めるブランド戦略</li> <li>10 コンテンツ価値の創造</li> <li>11 Webマーケティング</li> <li>12 メディアミックスの考え方</li> <li>13 消費者メディアの特性</li> <li>14 販売活動につながるマーケティング</li> <li>15 統合型マーケティング</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	集中講義終了後、講義内容についてのレポートの提出をもって単位認定を行う。		
教科書			
参考図書	<p>「はじめてのマーケティング 100 問 100 答」庭山一郎著（明日香出版社、2008 年）</p> <p>「デザイン・マーケティング～経営のための美的価値創造～」上原一徳著 （ビジョンオフィス株式会社、2005 年）</p>		
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	91403800	分野	主題第 1 分野
科目名	芸術と表現（デジタル表現技法）		
担当教員（所属）	西村 雄一郎(非常勤講師)		
単位数	2		
曜日・校時	木曜 1 時限		
曜日・校時 追記	クラス n1：対面授業、クラス na：ネット授業		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	本科目は、古今の名画のなかから、映画技術の核たる部分を探し出し、映像文法の基礎を分かりやすく解説する。世界の映画作家たちは何を表現したいと思った時、どのような方法をとったか？ そうしたテーマ、考え方、思想の部分までも含め、映画用語の語源から掘り起こして、映像作りの基本や意味、実践的な“映画言語”を学んでいく。		
聴講指定	受講登録の際に、対面かネットのいずれかを選択し受講する。途中での変更は認められない。		
履修上の注意	<p>&lt;対面授業の場合&gt;遅刻しないこと、欠席する場合は事前に連絡すること</p> <p>&lt;ネット授業の場合&gt;ネット授業のオンラインガイダンスに従うこと</p>		
授業計画	<p>予定されている主な講義内容は、以下のとおり。内容は変更されるかもしれない。開講前に、再度オンラインシラバスで確認すること。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス</li> <li>2 編集</li> <li>3 モンタージュ</li> <li>4 ワイプ</li> <li>5 スローモーション</li> <li>6 オーバーラップ 1</li> <li>7 オーバーラップ 2</li> <li>8 サウンド</li> <li>9 映画音楽</li> <li>10 S F X（特殊効果）1</li> <li>11 S F X（特殊効果）2</li> <li>12 タイトル</li> <li>13 ラスト・クレジット</li> <li>14 まとめ</li> <li>15 定期試験</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	<p>&lt;対面授業の場合&gt; 毎回授業に関する簡単なレポート（感想）を提出する。評価は、出席（感想）、最終試験結果での総合評価。</p> <p>&lt;ネット授業の場合&gt; アクセス状況によって出席を判断（必ず自分の I D でログインすること）、講義 1 回ごとにレポートまたは小テストをそれぞれの提出期限内にすべて提出する。評価は、アクセス状況、各回の課題、最終試験結果での総合評価。</p>		
教科書	「一人でもできる映画の撮り方」西村雄一郎著（洋泉社、2006 年）		
参考図書			
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	91900700	分野	主題第 1 分野
科目名	プロデューサー原論		
担当教員（所属）	大塚 清吾(非常勤講師)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 2 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	本授業では、実例に沿って、企画・プロデュースの方法を学ぶ。 歴史・文化で経済効果を生むという考えの下に、鍋島緞通文様を製品化した実例の場合の講義内容は、発想、企画会議、試作品作成、検討会議、商品化、流通、宣伝など。		
聴講指定			
履修上の注意	遅刻しないこと、欠席する場合は事前に連絡すること		
授業計画	<p>主な講義内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 鍋島緞通文様</li> <li>・ 本のできるまで（沖縄の人間国宝：金城次郎）</li> <li>・ 本のできるまで（秘儀開封：春日大社）</li> <li>・ 本のできるまで（上海博物館）</li> <li>・ 本のできるまで（佐賀にわか：筑紫美主子）</li> <li>・ 本のできるまで（新佐賀風土記）</li> <li>・ 展覧会（人物顕彰展）</li> <li>・ 展覧会（鍋島文化の魅力展）</li> </ul>		
成績評価の方法と基準	毎回授業に関する簡単なレポート（感想）を提出、最後にレポートを提出させる。出席（感想）最終レポートで評価。		
教科書			
参考図書	参考図書は随時授業で紹介する。		
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		



「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（選択科目：教養教育主題科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	93901600	分野	主題第 3 分野
科目名	クリエイターのための著作権法概論		
担当教員（所属）	尾崎 史郎(非常勤講師) 【学内サポート：穂屋下 茂(高等教育開発センター)】		
単位数	2		
曜日・校時			
曜日・校時 追記	後学期に集中講義として実施		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	クリエイターの作成する作品の多くは著作権法による保護の対象となる著作物であり、また、その作成にあたっては他者の作成した著作物を利用する場合も少なくない。そのため、自分の作品の権利を適切に守ると共に他者の権利を侵害することがないように、クリエイターとして知っておかなければならない著作権に関する知識を習得することを目指す。なお、著作権に関して初めて学習する者を前提として講義を行う。		
聴講指定			
履修上の注意			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 著作権制度の仕組み：著作権の基本的仕組みを概説し、第 2 回以降の導入部とする。</li> <li>2 著作物：著作権制度の保護対象物である「著作物」の考え方を明らかにするとともに、法律に例示された著作物、二次的著作物、編集著作物等の特徴について解説する。</li> <li>3 著作者：著作権制度の権利主体である「著作者」の考え方について明らかにするとともに、職務上作成される著作物の著作者、映画の著作物の著作者等について解説する。</li> <li>4 著作者人格権：著作者の人格的利益を保護するための「著作者人格権」について、その具体的内容を解説する。</li> <li>5 著作権：著作者の財産的利益を保護するための「著作権」について、その具体的内容を解説する。</li> <li>6 保護期間：著作者人格権及び著作権の保護期間の原則及び例外について解説する。</li> <li>7 著作隣接権（その 1）：著作隣接権制度の概説及び著作隣接権のうち「実演家」の権利内容について解説する。</li> <li>8 著作隣接権（その 2）：「レコード製作者」「放送事業者」及び「有線放送事業者」の権利について解説する。</li> <li>9 権利制限（その 1）：権利者の許諾を得ることなしに著作物等を利用できる「権利制限」のうち、私的使用のための複製、図書館等における複製、引用、教育目的の複製等について解説する。</li> <li>10 権利制限（その 2）：「権利制限」のうち、障害者のための利用、営利を目的としない上演等、報道目的の利用、美術の著作物等の利用等について解説する。</li> <li>11 著作物の利用：著作物の利用許諾契約、著作権譲渡契約など、著作物の利用に関して解説をする。</li> <li>12 著作権に関する条約：著作物等は国境を越えて流通するため、著作権等に関しては様々な条約が設けられており、その概要を説明する。</li> <li>13 権利侵害と救済：著作権等の侵害に対する民事上の救済措置及び刑事上の制裁について解説する。</li> <li>14 まとめ：著作権制度については、デジタル化・ネットワーク化の進展に伴い、様々な課題が生じている。講義のまとめとして、審議会での議論等に触れつつ、著作権制度の今後の動きを展望する。</li> <li>15 試験</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	出席 30%、試験 70% 試験問題は教務課教養教育窓口で公開する。		
教科書	講義用のレジメを配布する。		
参考図書	「実務者のための著作権ハンドブック第 7 版」著作権法令研究会編著（社団法人著作権情報センター、2009 年 3 月出版予定）		
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の選択科目である。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	前学期
科目コード	9B000100	分野	専門
科目名	Web 表現		
担当教員（所属）	高崎 光浩(医学部)		
単位数	2		
曜日・校時	木曜 1 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	HTML(Hypertext Markup Language)に代表される web 技術によって我々は世界に向けた情報発信の手段を手に入れた。個人による情報発信も一般化し、その有用性や社会的影響力も増してきている。企業においても web による情報発信は極めて重要な位置づけとなっている。web 技術の進歩により表現力が向上してきた。インパクトのある web サイトはコーポレートイメージにも直結するため、web デザインの洗練化に対する意識が高まっている。一方、web サイトのコミュニケーション機能（双方向性、情報収集、個別ニーズに合わせた情報発信など）向上も求められており、デザイン力に加え、機能性に関するスキルを持つ人材が求められているため、本講義を開講することとした。		
聴講指定			
履修上の注意			
授業計画	<p>1.~9. は講義と小規模な演習, 10~14.はグループ討議を含む集中的な演習, 15.は評価を兼ねた総合討論</p> <p>1 インターネットの基礎知識</p> <p>2 web の基礎知識</p> <p>3 web サイトの企画</p> <p>4 web サイトの設計</p> <p>5 プロデュースとディレクション</p> <p>6 コンテンツ制作～デザインと実装～（1）</p> <p>7 コンテンツ制作～デザインと実装～（2）</p> <p>8 web ファンクショナリティ（1）～コンテンツを介したコミュニケーション～</p> <p>9 web ファンクショナリティ（2）～データベースとの連携～</p> <p>10 サイト管理とセキュリティマネジメント</p> <p>11 テストサイトの構築</p> <p>12 テストサイトの構築</p> <p>13 テストサイトの構築</p> <p>14 テストサイトの構築</p> <p>15 相互評価とグループディスカッション</p>		
成績評価の方法と基準	各回の小演習の成果物の提出, テストサイトを完成させることは必須。成果物の品質, 討論における寄与度等に基づき評価する。		
教科書	テキストは特に指定なし		
参考図書	講義中に必要に応じて紹介する		
リンク			
オフィスアワー	木曜 1 校時（他の日時でも可 = 要連絡）		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	前学期
科目コード	9B010100	分野	専門
科目名	デジタル表現		
担当教員（所属）	穂屋下 茂(高等教育開発センター)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 1 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	デジタル静止画像生成はベクター方式とラスター方式に大きく分かれ、演習を通して機能理解とデジタルデザインにおける画像生成技術を養う。 演習では Illustrator や Photoshop を使い、デザイン素材画像、写真加工技術などを学び、これらのソフトを活用しながら、デジタル表現技術の基礎を身に付ける。		
聴講指定	授業は 5 号館情報演習室で行う。		
履修上の注意	本科目は、演習を重要視しているため、40 名の定員とする。また、単位を落とすと、次年度以降、空き定員がない限り、受講できなくなるので、欠席しないことが重要である。科目は、インターネットを使うのでモラルを守ること。また、LMS を利用して、講義に関する掲示、資料配布、レポートや作品の提出を行うので、毎日、LMS にアクセスして、確認すること。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 デジタル画像の機能理解</li> <li>2 Photoshop のインターフェイス、基本操作</li> <li>3 トリミング、色調補正</li> <li>4 レタッチ、フィルター</li> <li>5 マスク、レイヤー、合成</li> <li>6 テキスト入力</li> <li>7 Illustrator のインターフェイス、基本操作</li> <li>8 基本的な描画、移動と調整</li> <li>9 オブジェクトの編集、レイヤーの説明、文字の入力と編集</li> <li>10 デジタルカメラによる写真撮影法</li> <li>11 Illustrator との共同活用</li> <li>12 ~ 15 作品制作</li> <li>16 合評会</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・演習講義であるので、出席と制作作品（毎回）等を重視する。</li> <li>・平常点 50 点、最後の制作作品（期末試験相当）50 点、合計 100 点とする。</li> </ul>		
教科書	<p>Illustrator トレーニングブック CS4/CS3/CS2/CS 対応 （広田 正康 株式会社ソーテック社 978-4-88166-670-8 2009）</p> <p>Photoshop トレーニングブック CS4/CS3/CS2/CS/7 対応 （広田 正康 株式会社ソーテック社 978-4-88166-709-5 2009）</p>		
参考図書			
リンク			
オフィスアワー	水曜日の 2 校時（事前連絡要）e ラーニングスタジオ		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	9B010200	分野	専門
科目名	デジタル表現		
担当教員（所属）	高崎 光浩(医学部)		
単位数	2		
曜日・校時	木曜 1 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	動画映像はデジタル技術により高品質、高機能、Web との連携等多岐にわたる。デジタルビデオカメラによる撮影と編集、配信技術を学ぶことは動画制作において基礎的なスキルである。また、デジタルコンテンツ作成において構成力を身につけるために、シナリオ作成の基本を学び実際にシナリオを作成し、動画制作の実習を行う。		
聴講指定	授業は 5 号館情報演習室で行う。		
履修上の注意	Macintosh の基本的な操作はできること。Premiere は初心者でもかまわないが作品制作に対する意欲は必要である。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 デジタル動画制作の概要</li> <li>2 ビデオカメラによる撮影技術の基礎</li> <li>3 シナリオの構成とテーマ設定</li> <li>4 シナリオの制作方法、技術</li> <li>5 実写撮影 1</li> <li>6 実写撮影 2</li> <li>7 実写撮影 3</li> <li>8 Premiere の基本とインターフェイス</li> <li>9 動画キャプチャー</li> <li>10 タイムライン編集 1</li> <li>11 タイムライン編集 2</li> <li>12 BGM、SE</li> <li>13 レンダリングとムービー化、配信技術</li> <li>14 合評会</li> <li>15 レポート</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	各回の小演習の成果物の提出，最終成果物の品質，討論における寄与度等に基づき評価する。		
教科書	テキストは特に指定なし		
参考図書	講義中に必要に応じて紹介する		
リンク			
オフィスアワー	木曜 1 校時（他の日時でも可 = 要連絡）		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 22 年度	開講時期	後学期
科目コード	9B020100	分野	専門
科目名	デジタルメディア・アート		
担当教員（所属）	中村 隆敏(文化教育学部)		
単位数	2		
曜日・校時			
曜日・校時 追記	後学期に集中講義として実施		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	国内外における映像や音のデジタル化、さらにはネットワークをベースにしたデジタルメディア・アート表現を歴史やコンセプト、技術を概観することで理解する。さらに受講生が作品テーマのコンテクストに沿った実写、CGなどを素材とした映像生成を中心に制作を行うことでデジタルメディア・アートの表現技術を養うことを目標とする。		
聴講指定	授業は 5 号館情報演習室で行う。		
履修上の注意	Macintosh の基本的な操作はできること。画像生成、実写撮影、動画合成は初心者でもかまわないが作品制作に対する意欲は必要である。		
授業計画	<p>実際の授業は下記のシラバスと同じ内容を 2 月上旬に集中講義として行う。最終日はプロのクリエイターの講義と受講生への作品講評を計画している。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 概説、メディアアートの歴史、コンセプト</li> <li>2 メディアアートの技術、方法論</li> <li>3 テーマ設定と制作デザイン 1</li> <li>4 テーマ設定と制作デザイン 2</li> <li>5 映像素材生成 1</li> <li>6 映像素材生成 2</li> <li>7 映像素材生成 3</li> <li>8 映像素材生成 4</li> <li>9 編集、コンポジット 1</li> <li>10 編集、コンポジット 2</li> <li>11 編集、コンポジット 3</li> <li>12 編集、コンポジット 4</li> <li>13 発表準備、インスタレーション 1</li> <li>14 発表準備、インスタレーション 2</li> <li>15 作品合評会</li> <li>16 レポート</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	評価基準は、A【関心・意欲・態度】を 30%、B【技能・表現】40%、C【知識・理解】30%とし、A を出席率や授業観察、予習復習状況、B を演習課題内容、C を小テストやレポート内容で総合的に評価し 60 点以上を合格とする。但し 1/3 以上欠席は授業放棄とみなす。質問受付や課題明示、点数開示の学習管理は、基本的に e ラーニングシステムの LMS で行うので必ず毎回授業サイトを確認すること。		
教科書	必要に応じて LMS にテキスト、資料を掲載する。		
参考図書	「メディアアートの教科書」白井雅人 森公一 砥綿正之 泊博雅（フィルムアート社、2008 年）		
リンク			
オフィスアワー	木 4		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 23 年度	開講時期	前学期
科目コード	(9B030100)	分野	専門
科目名	デジタルメディア・デザイン		
担当教員（所属）	中村 隆敏(文化教育学部)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 2 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	デジタル技術は全てのメディアを素材とし、複合的に組み合わせ合成することで作品化することができる。そのためには基本的なデジタルデザインの知識と演習が必要である。受講者が AfterEffects によりモーショングラフィックスやコンポジット作品を制作することで高度動画編集能力を養うことを目的とする。		
聴講指定	授業は 5 号館情報演習室で行う。		
履修上の注意	Macintosh の基本的な操作はできること。AfterEffects は初心者でもかまわないが作品制作に対する意欲は必須である。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 情報コミュニケーションとデザイン</li> <li>2 観察と表現、形と色</li> <li>3 タイポグラフィ</li> <li>4 レイアウト、ピクトグラム、ダイヤグラム</li> <li>5 ポストプロダクションと動画ワークフロー</li> <li>6 エフェクトとコンポジット</li> <li>7 After Effects の基本機能 1</li> <li>8 After Effects の基本機能 2</li> <li>9 After Effects の基本機能 3</li> <li>10 モーショングラフィックス 1</li> <li>11 モーショングラフィックス 2</li> <li>12 3 D C G との合成 1</li> <li>13 3 D C G との合成 2</li> <li>14 3 D C G との合成 3</li> <li>15 作品合評会</li> <li>16 レポート</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	評価基準は、A【関心・意欲・態度】を 30%、B【技能・表現】40%、C【知識・理解】30%とし、A を出席率や授業観察、予習復習状況、B を演習課題内容、C を小テストやレポート内容で総合的に評価し 60 点以上を合格とする。但し 1/3 以上欠席は授業放棄とみなす。質問受付や課題明示、点数開示の学習管理は、基本的に e ラーニングシステムの LMS で行うので必ず毎回授業サイトを確認すること。		
教科書	必要に応じて LMS にテキスト，資料を掲載する。		
参考図書	「デジタル映像表現」木村 卓、石橋 俊雄、木船 徳光、源田 悦夫著（CG-ARTS 協会 2006 年） ISBN : 4-903474-10-0		
リンク			
オフィスアワー	木 4		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 23 年度	開講時期	前学期
科目コード	(9B040100)	分野	専門
科目名	アニメーション表現		
担当教員（所属）	中村 隆敏(文化教育学部)		
単位数	2		
曜日・校時			
曜日・校時 追記	前学期に集中講義として実施		
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	現在のアニメーションは、デジタル技術により幅の広い表現領域となっており、その概要を知ることが重要である。日本が先行してきたセルアニメーションや Web における Flash アニメーション、さらに立体アニメーションの作品を独自のテーマで制作することを目的とする。		
聴講指定	授業は 5 号館情報演習室で行う。		
履修上の注意	Macintosh の基本的な操作はできること。Flash 等のソフトウェアは初心者でもかまわないが作品制作に対する意欲は必須である。		
授業計画	<p>実際の授業は、下記のシラバスと同じ内容を 7 月下旬に集中講義として行う。作品は、3 種の技法から選択して制作する。最終日はプロのクリエイターの講義と受講生への作品講評を計画している。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 アニメーションの歴史と概要</li> <li>2 動きと表現</li> <li>3 デジタル技術とアニメーション</li> <li>4 アニメーションのワークフロー</li> <li>5 セルアニメーション技法 1</li> <li>6 セルアニメーション技法 2</li> <li>7 セルアニメーション技法 3</li> <li>8 Flash アニメーション技法 1</li> <li>9 Flash アニメーション技法 2</li> <li>10 Flash アニメーション技法 3</li> <li>11 立体アニメーション技法 1</li> <li>12 立体アニメーション技法 2</li> <li>13 立体アニメーション技法 3</li> <li>14 立体アニメーション技法 4</li> <li>15 作品合評会</li> <li>16 レポート</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	評価基準は、A【関心・意欲・態度】を 30%、B【技能・表現】40%、C【知識・理解】30%とし、A を出席率や授業観察、予習復習状況、B を演習課題内容、C を小テストやレポート内容で総合的に評価し 60 点以上を合格とする。但し 1/3 以上欠席は授業放棄とみなす。質問受付や課題明示、点数開示の学習管理は、基本的に e ラーニングシステムの LMS で行うので必ず毎回授業サイトを確認すること。		
教科書	必要に応じて LMS にテキスト、資料を掲載する。		
参考図書			
リンク			
オフィスアワー	木 4		
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		

「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 23 年度	開講時期	後学期
科目コード	(9B050100)	分野	専門
科目名	コンピュータ・グラフィックス表現		
担当教員（所属）	中村 隆敏(文化教育学部)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 2 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	CG は日常的にあらゆる場面で目にしている。PC を用いて生成する 3DCG 制作は、映像制作に関する基本的な概念と実世界の現象理解が必要である。その知識を元に汎用アプリケーション「Shade」を用いてモデリングからアニメーション・レンダリングまでの工程を演習し、3DCG 制作の基礎を養うことを目的とする。		
聴講指定	授業は 5 号館情報演習室で行う。		
履修上の注意	Macintosh の基本的な操作はできること。Shade は初心者でもかまわないが作品制作に対する意欲は必須である。		
授業計画	1 CG について 2 CG をつくるソフトウェアとハードウェア 3 観察と表現、形と色 4 CG とデジタル表現 5 3 次元 CG の制作フローと基本概念 6 モデリングの要素と手法 1 7 モデリングの要素と手法 2 8 シーン的设计 9 シェーディングとマテリアル設定 1 10 シェーディングとマテリアル設定 2 11 カメラワークとライティング 12 レンダリングとファイナルイメージ 13 アニメーションとタイムライン設計 14 アニメーションとタイムライン設計 2 15 作品合評会 16 レポート		
成績評価の方法と基準	評価基準は、A【関心・意欲・態度】を 30%、B【技能・表現】40%、C【知識・理解】30%とし、A を出席率や授業観察、予習復習状況、B を演習課題内容、C を小テストやレポート内容で総合的に評価し 60 点以上を合格とする。但し 1/3 以上欠席は授業放棄とみなす。質問受付や課題明示、点数開示の学習管理は、基本的に e ラーニングシステムの LMS で行うので必ず毎回授業サイトを確認すること。		
教科書	必要に応じて LMS にテキスト，資料を掲載する。		
参考図書	「入門 CG デザイン」木村 卓、他著( CG-ARTS 協会 2006 年 ) ISBN:4-903474-12-7		
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		



「デジタル表現技術教育プログラム」シラバス（専門科目：必修科目）

開講年度	平成 23 年度	開講時期	後学期
科目コード	(9B990100)	分野	専門
科目名	デジタル表現修了研究		
担当教員（所属）	穂屋下茂(高等教育開発センター), 角和博(文化教育学部), 高崎光浩(医学部), 中村隆敏(文化教育学部), 大谷誠(総合情報基盤センター)		
単位数	2		
曜日・校時	水曜 4 時限		
曜日・校時 追記			
講義概要（開講意図・到達目標を含む）	2 年間の講義及び演習を元に、独自のテーマ設定、機器の有効活用、計画性、作品表現力、プレゼン能力を養うことを目的とする。修了作品は修了作品展として外部公開する。		
聴講指定	授業は 5 号館情報演習室で行う。		
履修上の注意	2 年次より、テーマ設定、制作計画を視野に入れて活動する。担当教官の指導を元に随時、中間発表会を行う。授業時間以外でも作品制作に当てる時間が必要となる。		
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 修了制作ガイダンス</li> <li>2 テーマ設定と技法</li> <li>3 活動計画と設計</li> <li>4 資料収集</li> <li>5 資料収集</li> <li>6 中間発表会</li> <li>7 サンプル、デモリール制作</li> <li>8 サンプル、デモリール制作</li> <li>9 中間発表会</li> <li>10 制作実習</li> <li>11 制作実習</li> <li>12 制作実習</li> <li>13 制作実習</li> <li>14 合評会</li> <li>15 修了研究報告書作成および作品展活動</li> </ol>		
成績評価の方法と基準	評価は出席率、予習、復習状況、またレポートや演習課題の提出を総合的に判断して行う。質問受付や課題明示、出題意図等の学習管理は、基本的に e ラーニングシステムの LMS ( 名称 Moodle ) で行うので必ず毎回授業サイトを確認すること。		
教科書			
参考図書			
リンク			
オフィスアワー			
その他	本授業は、「デジタル表現技術教育プログラム」の必修科目である。平成 21 年度入学生から適用される。		

# memo

## 1 年次前期

	月	火	水	木	金
校時					
校時					
校時					
校時					
校時					

集中	日時

## 1 年次後期

	月	火	水	木	金
校時					
校時					
校時					
校時					
校時					

集中	日時

# memo

## 2 年次前期

	月	火	水	木	金
校時					
校時					
校時					
校時					
校時					

集中	日時

## 2 年次後期

	月	火	水	木	金
校時					
校時					
校時					
校時					
校時					

集中	日時

**memo**

**memo**

## 問い合わせ先

佐賀大学教養教育運営機構  
<http://www.ofge.saga-u.ac.jp/>  
〒 840-8502 佐賀市本庄町 1  
: 0952-28-8815 ( 教務課 )  
FAX : 0952-28-8170

## 授業内容に関する問い合わせ

佐賀大学 e ラーニングスタジオ  
( 先端研究・教育施設 研究室 15 )  
<http://net.pd.saga-u.ac.jp/e-learning/>  
& FAX : 0952-20-4731