情報メディア実習2

科目ナンバー　3D316
専門基礎　　選必　　2単位

永田　智洋

1. 授業の概要（ねらい）

この授業では、これまでに学んだマルチメディアを扱うプログラミングやコンテンツ制作の技法を用いて,学生が独自のアイデアにより実用的なマルチメディアアプリケーションを開発したり、マルチメディアコンテンツを制作します.
実習は3名程度のグループに分かれてPBL形式で行います。
この授業を通して、チームにおいて共同して計画に作業を進めることができるようになること、およびアプリケーションあるいはコンテンツ開発に必要となる知識や技術を明確にし、必要なら自主的に学びながら、目標とする最終成果物を完成させることを目指します。
この科目は、ディプロマポリシー2、4に関連します。

2. 授業の到達目標

(1)要求される仕様を満たすマルチメディアアプリケーションあるいはコンテンツを設計できる
(2)求められる機能を実現する実用的なマルチメディアアプリケーションあるいはコンテンツを開発できる
(3)チームで開発を行える
(4)目標を達成するために必要となる作業等を明らかにし、必要に応じて調査・学習しながら計画通りに作業を進めることができる

3. 成績評価の方法および基準

最終成果物であるマルチメディアアプリケーションあるいはコンテンツ(40%)、最終レポート(40%)、中間発表・最終発表(20%)で評価します。
授業後に作成する日報は、最終レポート作成に必要となります。

4. 教科書・参考文献

5. 準備学修の内容

復習として、毎回の授業で行なった作業の内容、結果について次の授業までに日報を作成してもらいます。
また予習として、作業の進捗状況を確認し、計画や仕様の見直しを行う場合は、そのことも日報に記述します。
日報はチーム全体に関わることを除き、個人ごとに作成します。
これらの作業に授業終了後、および授業開始までの間に1時間以上必要となります。

6. その他履修上の注意事項

チームによる実習であるため欠席は認められません。欠席した場合はチームのメンバと相談して遅れた分を取り戻すための作業を行う必要があります。

7. 授業内容

【第1回】　チーム分け,企画案の作成
【第2回】　仕様・スコープの決定,スケジュールの作成
【第3回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第4回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第5回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第6回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第7回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第8回】　中間発表、仕様・スケジュールの見直し
【第9回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第10回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第11回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第12回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第13回】　アプリケーション開発、コンテンツ制作
【第14回】　最終発表およびレビュー
【第15回】　最終レポートの作成