

科目名	メディアデザイン実習J	科目種別	
サブタイトル		単位数	
曜日時限		開講学期	
担当教員名	入江	履修学年	
備考		科目ナンバリング	

授業の目的	◆この授業は、Web制作・アプリ制作の現場で使用されている基本的な技術・制作手法について理解するための制作実習です。◆Webサイトやアプリなどを実際に自分で企画・制作するための実践的な知識の習得を目指します。◆4年次の卒業制作や、就職後の企画立案などに活かしてください。
-------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

授業の計画	
週	授業の計画
1	2年次までのおさらい・Web制作に関する技術の概要・アンケート/ヒアリング
2	jQuery (1) : 基本的なUIの制作手法
3	jQuery (2) : さまざまなUIとアルゴリズム
4	jQuery (3) : 商用レベルのUIに求められる技術
5	WebAPIとオープンデータ : インターネット上のリアルタイムデータを利用する
6	AngularJS・VueJS・React : UI制作のためのフレームワークを知る
7	Cordova : HTML・CSS・JavaScriptでスマホアプリを制作する
8	ゲームプログラミング (1) : JavaScript
9	ゲームプログラミング (2) : Unity, UnrealEngine, CocosCreator
10	PHPとMySQL : データベースを利用したWebフォームを制作する
11	WordPress (1) 入門 : インストール・仕組みの理解・カスタマイズ
12	WordPress (2) 応用 : オリジナルテーマの制作
13	Excel関数・Photoshopパッチ処理・ターミナルとコマンドプロンプト
14	ArduinoによるIOT/センサープログラミング

授業の内容	◆実習のテーマは毎回ごとに異なります。◆難しい回や欠席した回があっても、次の週はまた新しいテーマに取り組みますので、気軽にチャレンジを楽しんでください。◆各回の詳細については、上記の授業タイトルのリストや授業用サイト ( <a href="http://zokei.koekatamarin.com">http://zokei.koekatamarin.com</a> ) を参照してください。◆授業計画の内容・順序は進み具合や皆さんの希望によって変更になる場合があります。◆毎回授業の冒頭で、クリエイターを志す皆さんに見ておいて欲しい・知っておくべきミュージックビデオ・アニメーション・アートフィルムなどを上映しますので、遅刻しないように来てください。
-------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

履修目標	Web制作・アプリ制作の現場で使用されている基本的な技術・制作手法について横断的に理解することができます。
------	-------------------------------------------------------

到達目標	この授業で扱う様々なテーマを習得することで、Webサイトやアプリなどを実際に自分で企画・制作することができます。
------	----------------------------------------------------------

成績評価の方法	(1) 各回の実習制作の達成度を0~4点で評価し、最大56点(各4点満点x14回)を配分します。(2) 各回の授業への積極的な取組姿勢を0~2点で評価し、最大28点(各2点満点x14回)を配分します。(3) 実習全体を通して、建設的な発言・質問などを1回あたり2点として評価し、最大16点(8回分)を配分します。(4) 1~3の合計点(100点満点)をもとに、学部のガイドラインに沿った最終的な評価を公正に決定します。
---------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

事前・事後学習	以下のいずれかのゲームをプレイしておくこと、評価に加算します。◆Great Permutator (Steam: ¥698) ◆Human Resource Machine (iOS: ¥600, Android: ¥540, Steam: ¥980, Switch: ¥1000, WiiU: ¥1000, SwitchとWiiUのみ日本語版)
---------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

テキスト	授業用サイト ( <a href="http://zokei.koekatamarin.com">http://zokei.koekatamarin.com</a> ) の内容をテキストとして使用します。
------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

参考書	授業内で随時説明します。
-----	--------------

履修者が用意するもの及び要望	◆ノートパソコンを持参してください。◆無い方は第1回目と相談してください。◆サポートするOSは、MacOS10.10以降、Windows7-10、Ubuntu16.04です。◆OSやアプリは可能な限り最新版にアップデートしておくこと。◆Google ChromeとAtomをインストールしておくこと。
----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------