

## 0890 | コンピュータ基礎Ⅰ

2 単位（面接授業 2 単位）

清水恒平准教授、小西俊也講師、森山漸講師

## 授業の概要と目標

日常生活のみならず美術やデザインの分野においてもコンピュータの利用は不可欠であるが、各分野の専門や個人でその利用方法は様々であるのが現状だろう。色々な用途に使用できるがゆえに、コンピュータを日常的に使用している人たちの間でも理解の範囲に差が生じることがある。この科目では特定のソフトウェアの使用法に主眼は置かず、日常生活や各専門分野でコンピュータを利用する上で、最低限理解しておいた方がよい基礎知識・技能の習得を目指す。それは他の分野の人々と共にコンピュータを利用する場面があったとしても、同じ言葉で話せるようになることを目標とすることでもある。

コンピュータサイエンスの分野では、一般の使用者がわからないままにしがちな基礎として、ハードウェアやソフトウェアの仕組み、プログラミングの基礎知識や技能、情報通信の基本、情報理論やコンピュータの歴史などがある。またそれらの応用としてコンピュータの社会・研究などへの活用事例、例えば美術やデザインの分野での先進的利用、情報機器による計測及びその制御、モデル化とシミュレーション及びその可視化などといった事例を知っておくことも重要である。

授業では美術やデザインの分野で必要なコンピュータ関連の基礎知識の習得はもちろんのこと、上記のようなコンピュータサイエンスの分野におけるコンピュータの基礎に関する講義、実験などを適宜盛り込みつつ、それらの総合的な理解を目標とする。その理解は美術やデザインの専門分野において、基礎的な知識を応用しコンピュータを有効に利用できるようになることにつながると考えている。

## 課題の概要

## ○面接授業課題

前半は、小課題が出題される。また全日を通じ各種データを作成する課題制作を行う。

## 授業計画

## [面接授業]

各日、ハードウェアの性能、コンピュータで扱う数値・文字・色・画像・音、ネットワーク、プログラミングなどのテーマを設定し、講義、実習、課題制作を行う。主な実習内容は以下の通り。

- ・各種ハードウェア機器・部品の性能調査
  - ・バイナリエディタを使用したテキストファイル、画像ファイルの作成
  - ・音声ファイルの編集 ・ネットワーク環境の調査 ・processing を使用したプログラミング実習
- その他、補足的な講義・実習も併せて行われる。

## 成績評価の方法

各課題の評価を総合的に判断する。

## 履修条件及び履修年次

[履修年次] 1～4年次

[履修条件] なし

[備考] 履修年次は問わないが「コンピュータリテラシーⅠ」程度の知識は有していること。少なくとも「コンピュータリテラシーⅠ」の教科書『新版 電腦の教室』は通読し、内容を理解しておくこと。「情報システム基礎Ⅰ・Ⅱ」を受講する学生は事前に本科目を履修していることが望ましい。

授業で使用するコンピュータは Windows を予定しているが、授業内で基本操作（テキスト入力やマウス操作など）の説明は行わない。操作に不安のある学生は事前に練習をし授業に参加することが望まれる。テキスト入力やマウス操作の他には、最低限、Web ブラウザを使用した Web の閲覧及び検索エンジンの使用が可能であれば、実習はスムーズに行えるはずである。

「基礎」イコール「簡単」というわけではない。基本操作に自信がない人は必ず「コンピュータリテラシーⅠ」を履修すること。

スクリーニング時に、受講人数を制限する場合がある。

---

**教材等**

学習指導書：『コンピュータ基礎 I・II 平成 29 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2017 年）

---

**その他**

参考文献：ケイシー・リース、チャンドラー・マクウィリアムス、ラスト 久保田晃弘監訳 吉村マサテル訳『FORM + CODE デザイン／アート／建築における、かたちとコード』（ビー・エヌ・エヌ新社 2011）  
佐藤淳一『新版 電腦の教室—コンピュータリテラシー』（武蔵野美術大学出版局 2011 年）