

1040 | 情報システム基礎Ⅰ

4単位（通信授業2単位・面接授業2単位）

清水恒平准教授、太田守重講師

授業の概要と目標

情報システムとは、与えられた問題を解決する方法を考えて、必要なデータを収集し、管理し、処理し、交換し、結果として価値のある情報やものを提供する仕組みである。今日では、スマートフォンやタブレットによるソーシャルネットワークが我々の生活になくてはならないものになっており、我々自身も大きな情報システムの一部になっているといえよう。

情報システムの中核には、多くの場合、コンピュータと、それを、一定の目的のために処理させるソフトウェアがある。この科目では、ビジュアルデザインやアートに向けたプログラム言語として知られている Processing を取り上げる。この言語は、MIT の Casey Reas と Ben Fry が開発し、今日では、多くの人々に使われている。履修者はこの言語を学ぶことを通じて情報システムの基礎を学び「デザインする、もしくはデザインさせるシステム」の制作とはなにかについて、基礎的な理解を目指すことになる。

課題の概要

○面接授業課題

前半 Processing の書法を学びながら、コンピュータの仕組みやデジタルデータについて理解し、「フォーム」と「カラー」をテーマとしてアプリケーション作成に不可欠な基礎知識を学ぶ。

後半 「反復」をテーマとして基礎学習を行うとともに、これまでに学んだスキルを使って「ドローイング」をテーマとするビジュアル作品を描画するためのプログラムを自主開発する。

○OLP オンラインプラス [中間]—BBS 上での中間アドバイス

Web キャンパス学生メニューの【ネットフォーラム】にて制作中の課題に対して中間アドバイスを行う

○通信授業課題1

2つのプログラム及びそのプログラムを使って静止画作品を作成する。提出物は、プログラム解説、プログラム及びデータ、描画した作品のコピー。

○通信授業課題2

動きを伴う2つのプログラムを作成する。提出物はプログラム解説、プログラム及びデータ。

授業計画

通信授業課題は面接授業の後で取り組むこと。また、面接授業の前に、教科書に目を通しておくことが望ましい。少なくとも第4章までの例題は実行しておくことよ。

成績評価の方法

面接授業及び通信授業の総合評価とする。

履修条件及び履修年次

[履修年次] 1年次

[履修条件] インターネットに接続したパソコンを保有すること。

[備 考] デザイン情報学科デザインシステムコース指定科目。受講者はプログラム未経験者でもかまわないが、「コンピュータ基礎Ⅰ」修了程度のスキルをもっていると、より分かりやすいであろう。デザインシステムコース進学希望者は、1年次に履修すること（2年次編入学生は2年次）。デザインシステムコース3年次編入学生は必修ではないが、プログラミング経験がない学生は、まず「コンピュータ基礎Ⅰ」を履修し、さらにこの科目を履修するとよい。スクーリングでは Apple 社の Mac を使用する。受講希望者が多数のときは、デザインシステムコース進学希望者を除いて、人数を制限する場合がある。通信授業課題は、WEB キャンパスを通じてオンライン提出していただく。

教材等

教科書：Casey Reas, Ben Fry 著、船田巧訳『Processing をはじめよう』
（オライリージャパン 2011年）

学習指導書：『情報システム基礎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：Casey Reas, Ben Fry 著、中西泰人監修

『Processing: ビジュアルデザイナーとアーティストのための Processing 入門』
（ビー・エヌ・エヌ新社 2015年）