

## 1500 | マルチメディア表現

3 単位（通信授業 1 単位、面接授業 2 単位）

白石学教授、清水恒平准教授、角めぐみ講師

## 授業の概要と目標

現在のマルチメディアの意味を再考することからはじめ、ネットワーク技術、ソーシャルメディア等の現状を把握し、その問題点と可能性を考察する。その上でそれらの技術を応用したマルチメディアコンテンツの企画と提案を行う。

面接授業はグループワークを行う。リサーチやフィールドワーク、課題発見、アイデア発想のプロセスを通して、マルチメディアの特性や可能性を探りながら、解決につながるマルチメディアコンテンツを企画する。利用シーンを想定した、試作品の制作やプレゼンテーションにも取り組む。

コンピュータに不慣れな者もいるかもしれないが、この機会に積極的に触れて欲しい。また、面接授業では可能な限り、Twitter や Facebook、Ustream など、ソーシャルメディアを使用していきたいと思っている。授業の前にこれらのメディアに触れておくことが望ましい。

## 課題の概要

## ○面接授業課題

「グループワークによるマルチメディアコンテンツの企画と提案」

提示されたテーマにおける課題を見つけ、解決につながるマルチメディアコンテンツを企画する。また、試作品を制作し、プレゼンテーションを行う。

## ○通信授業課題

「任意のテーマによるマルチメディアコンテンツの企画と提案」

自分自身の問題意識からテーマを設定し、課題を見つけ、解決につながるマルチメディアコンテンツを企画書にまとめる。

\* 課題については、学習指導書『マルチメディア表現 平成 29 年度』を必ず参照すること。

## 授業計画

## [面接授業]

第 1 日 オリエンテーション、企画検討

第 2 日 企画検討、企画案発表

第 3 日 試作品制作、プレゼンテーション準備

第 4 日 試作品制作、プレゼンテーション準備、プレゼンテーション、講評

① オンラインプラス [準備] ー面接授業事前説明動画配信

Web キャンパス学生メニューの【動画視聴】にて面接授業の事前説明動画を配信する。

② オンラインプラス [中間] ー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]

教科書『マルチメディアを考える』の全章を範囲とする。

## 成績評価の方法

提出された課題作品によって評価を行うものとする。面接授業においては出席状況も評価の対象となる。

## 履修条件及び履修年次

[履修年次] 3 年次

[履修条件] 「グラフィックデザイン基礎 I・II」または「情報システム基礎 I・II」の単位を修得していること（デザイン情報学科 3 年次編入学生を除く）。

[備 考] デザイン情報学科各コース 3 年次必修科目。

下記の条件を満たすコンピュータ、ソフトウェアを所有するか、もしくは利用できること。

・ Macintosh または Windows で、少なくとも 300 万画素画像をストレスなく処理できるもの。

・ 画像の編集作業ができるソフトウェア（Adobe Photoshop など）

・ 企画書作成のためのページレイアウト用ソフトウェア（Adobe Illustrator、InDesign など）

・ コンテンツのサンプルを Web として作成するためのソフトウェア（テキストエディタあるいは Web ページ作成ソフト）

・ 指定された Web サイトにアクセスできること。

## 教材等

教科書：清水恒平『マルチメディアを考える』（武蔵野美術大学出版局 2016 年）

学習指導書：『マルチメディア表現 平成 29 年度』（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2017 年）