

シラバス詳細

タイトル「2023年度」、カテゴリ「教養教育科目」

和文・英文ボタンを押すことで、和文↔英文の切り替えができます。

和文 英文

医学部のシラバスはこちらから。
医学系研究科博士課程のシラバスはこちらから。

科目情報

コースナンバリング

1-727x-000

科目名

インタラクティブコンテンツ入門

開講学期

後期

開講時期

3クォータ

曜日・校時

集中講義

単位数

< BACK

講義情報

学士力番号

1-(1) ,(3)、 2-(3)

講義形式

教室での講義および演習

オンライン試験システムでの、講義資料配布や授業後課題提示やアンケートなどを実施。

ただし、状況によりWeb会議システムでのリアルタイム型オンライン授業に変更する場合有り、その場合はライブキャンパス等で連絡する。

講義概要

集中講義として実施。原則として対面授業。

主な授業内容は以下の4点

- (1) Springin'Classroomを用いて2Dインタラクティブコンテンツ制作の基礎について理解する
- (2) 3次元空間についての基礎知識を理解する
- (3) Unityを用いて3Dインタラクティブコンテンツ制作の基礎について理解する
- (4) VRやMR、メタバースなどの先端的社会状況について論考する。

授業は、講義が半分、演習が半分です。

講義では、話を聞くだけではなく、グループ等でのディスカッションも取り入れます。

教え合い・学び合い（うまくできた人にはうまくできていない人へのアドバイス等をしたり、うまくいかない人はどう質問すれば困っていることが伝わるかを考えたりすること）を基本方針とします。一人で黙々と作業して終わりという内容では考えていません。

演習では、上記ソフトウェア（アプリ）を使った初歩的なコンテンツの作り方を学んだ後、上記のソフトウェア（アプリ）のどちらかオリジナルのコンテンツを作成してもらいます。オリジナルのコンテンツはシンプルなもので構いません。

また、プログラミング言語の学習やプログラミングについての講義は行いません。

3DCGのモデリングについても説明しません。

Unityがインストール可能な性能（Intel Core i7 & Memory 8GB以上、Macの場合は同等性能）、50GB程度の空き容量があるノートパソコン持参が必須。

マウスも持参してください。タッチパッドやタッチパネルでの操作は困難です。ノートパソコンの画面をHDMIでプロジェクターへの出力を行ってもらいます。HDMI端子がないノートパソコンを使われる場合は、出力できるように変換アダプタ等を持参してください。

BACK < ざしSpringin'Classroomについては、ノートパソコンよりスマホやタブレットのほうが操作しやすいですが、ノートパソコンでも操作できるので、この授業のためにスマホやタブレットを購入する必要はありません。

インターネット接続環境は、学内無線LANもしくは、個人のモバイルルータなどを利用。授業前までに、学内無線LAN

授業時間内では、インターネットの接続やシングルサインオンに関する説明や作業時間は確保しません。これらができていることを前提に授業を行います。

開講意図

近年、インタラクティブなコンテンツが教育分野や生活の様々な場面などで広く活用されるようになった。コンピューターやセンサーの性能の向上と小型化し、それらが低価格で利用できるようになった。これにより、そうしたアプリケーションを作成できるようになっている。このような社会状況に対応するための基礎知識として、インタラクティブコンテンツ制作における基本技術の理解を図る。

到達目標

1. コンテンツのインタラクティブな操作方法について理解し、第三者にきちんと説明することができる。
2. Springin'Classroomで簡単なインタラクティブコンテンツの制作ができるようになる。
3. Unityで簡単なインタラクティブコンテンツの制作ができるようになる。
4. VRやMRやメタバースなど先端的な社会状況を理解し、第三者にきちんと説明することができる。

履修上の注意

本科目は、キーボードによる文字入力、フォルダやファイル操作（ダウンロード、コピー、移動、圧縮）など、基礎的なパソコン操作スキルが必要である。

アプリ（ソフトウェア）のインストールやコンテンツの作成など演習に際して、ドライブやフォルダの階層構造やファイルパスが理解できていること。授業時間内では、ドライブやフォルダの階層構造やファイルパスやファイルの圧縮などについて説明をしないので、これらが理解できていること。

Unityがインストール可能な性能（Intel Core i7 & Memory 8GB以上、Macの場合は同等性能）、50GB程度の空き容量があるノートパソコン持参が必須。Unityの演習の際はマウスを持参すること。ノートパソコンの画面をHDMIでプロジェクターへの出力を行ってまいります。HDMI端子がないノートパソコンを使われる場合は、出力できるように変換アダプタ等を持参してください。

ただしSpringin'Classroomについては、ノートパソコンよりスマホやタブレットのほうが操作しやすいですが、ノートパソコンでも操作できるので、この授業のためにスマホやタブレットを購入する必要はありません。

授業時間外での課題作成や動画視聴など学習が必要となる場合がある。

授業計画

回	内容	授業以外の学習
1	1日目ー1【講義】 ガイダンス 講義意図と手法（PC利用、グループワーク有など）の説明	適宜、説明内容の理解を確認するミニレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す
2	1日目ー2【講義／演習】 受講環境構築（Springin'Classroom） 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	適宜、説明内容の理解を確認するミニレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す

回	内容	<p style="text-align: right;">授業以外の学習 </p> <p style="text-align: right; color: red;">TOP</p> <p style="text-align: right; color: red;">本科目は、単位数×45時間の学修が必要な内容で構成されています。授業として実施する学修の他に、授業の内容を深めるために以下の事前・事後学修が必要です。</p>
	(Springin'Classroom) 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	の学習活動を課す
4	1日目ー4【演習】 2Dインタラクティブコンテンツ制作 (Springin'Classroom) 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	2Dインタラクティブコンテンツ提出／1日目のまとめのレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す
5	2日目ー1【講義／演習】 2Dインタラクティブコンテンツ相互評価 (Springin'Classroom) 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	2Dインタラクティブコンテンツ相互評価結果提出／適宜、説明内容の理解を確認するミニレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す
6	2日目ー2【講義／演習】 受講環境構築（Unity） 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	適宜、説明内容の理解を確認するミニレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す
7	2日目ー3【講義】 3次元空間に関する基礎知識 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	適宜、説明内容の理解を確認するミニレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す
8	2日目ー4【講義／演習】 Unityの基本操作やAssetについて 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	2日目のまとめのレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す
9	3日目ー1【講義】 XR（VR/AR）やメタバースに関する基礎知識 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	適宜、説明内容の理解を確認するミニレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す
10	3日目ー2【講義／演習】 3Dインタラクティブコンテンツ制作 (Unity) 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	適宜、説明内容の理解を確認するミニレポート提出／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す

回	内容	授業以外の学習 TOP
	(Unity) 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	本科目は、単位数×45時間の学修が必要な内容で構成されています。授業として実施する学修の他に、授業の内容を深めるために以下の事前・事後学修が必要です。
12	3日目ー4【講義／演習】 3Dインタラクティブコンテンツ相互評価（Unity） 最終課題作成について 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	／小テスト受験／アンケート回答などの学習活動を課す 3Dインタラクティブコンテンツ相互評価提出／2日目のまとめのレポート提出／アンケート回答などの学習活動を課す
13	4日目ー1【講義／演習】 最終課題作成（1） 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	適宜、最終課題の途中提出／アンケート回答などの学習活動を課す
14	4日目ー2【演習】 最終課題作成（2） 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	適宜、最終課題の途中提出／アンケート回答などの学習活動を課す
15	4日目ー3【演習】 最終課題作成（3） 適宜、グループワーク（教え合い・学び合い）を実施	最終課題提出 15回目終了後、定期試験の代替として、最終課題相互評価とレポート提出を課す

成績評価の方法と基準

- ミニレポートなどのレポート提出／小テスト受験／アンケート回答（10%）
- 授業内でのグループワークへの参加態度（10%）
- Springin'Classroom作品提出（10%）
- Springin'Classroom作品相互評価（10%）
- Unity作品提出（10%）
- Unity作品相互評価（10%）
- 最終課題提出（15%）
- 最終課題相互評価（10%）
- 最終レポート（15%）

開示する成績評価の根拠資料等

◀ 3目に、最終課題に関する情報を開示する。

BACK

オンライン試験システムのコース内に提示。
成績開示後は、1週間以内に担当教員に申し出る。

TOP

教科書

資料名		版
著者名	発行所名・発行者名	出版年
備考（巻冊：上下等）		ISBN
使用しない。適宜、資料を紹介もしくは配布する。		

リンク

s総合情報基盤センター

オンライン試験システム

Springin' Classroom

unity

オフィスアワー

火曜日4校時

簡単な質問はLMSにて随時可能である。

メールにて事前に連絡することが望ましい。

メールアドレス：yonemik_at_cc.saga-u.ac.jp

（_at_は、@に置き換える）

アクティブラーニング導入状況

BACK

カテゴリ4	カテゴリ3	カテゴリ2	カテゴリ1	カテゴリ0
<p>学生が自ら主体となって、学習の方向性を定め、問題解決に導くための時間です。PROBLEM BASED LEARNING</p>	<p>グループや個人で行った能動的学習の成果を、教室内外で発表し、その評価を受けたり、質問に対応したりすることにより、学修した内容を深化させるための時間です。OUTPUT</p>	<p>学生自らが自由に発言し、グループやペアでの協働活動により課題に取り組み、何らかの帰結に到達するための能動的学習の時間です。INTERACTION</p>	<p>学生からの自由な発言機会はないものの、授業時間中に得られた知識や技能を自ら運用して、問題を解いたり、課題に取り組んだり、授業の振り返りをしたりする能動的学習を行う時間です。ACTION</p>	<p>基本的に学生は着席のまま、講義を聞き、ノートを取り、知識や技能を習得に努める時間です。INPUT</p>
0	30	50	20	0