

GA313

情報文化演習—コンピュータエンターテインメント—

重定 如彦

配当年次/単位：3~4年 / 4単位

旧科目名：

旧科目との重複履修：

毎年・隔年：毎年開講 | 開講セメスター：春・秋

人数制限・選抜・抽選：選抜

他学部への公開：×

【授業の概要と目的（何を学ぶか）】

現在、われわれの身の周りにはコンピュータを使ったありとあらゆるエンターテインメントが満ち溢れており、電車の中などでスマートフォンや携帯のゲーム機を楽しんでいる人の姿はめずらしくなくなってきている。また、単なる娯楽だけではなく、学習の場においてもコンピュータを使って楽しみながら学習効果を上げることを目的としたエデュテインメントと呼ばれるソフトウェアが注目を浴びている。実際に2011年度に発表された、文部科学省の「教育の情報化ビジョン (http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/23/04/_icsFiles/afildfile/2011/04/28/1305484_01_1.pdf)」の3章の「学びの場における情報通信技術の活用」では、デジタル教科書、教材が21世紀にふさわしい学校教育の実現の項目の一つとして挙げられている。本演習ではそういったコンピュータを使ったエンターテインメントについて学び、自ら作品を作り上げていくことを目標とする。

【到達目標】

コンピュータエンターテインメントといってもそのジャンルは幅広く、プラットフォームもパソコン、ゲーム機、携帯端末を使ったものなど様々である。コンピュータエンターテインメントの特徴や、コンピュータエンターテインメントをどのようにして実現するかについて学び、理解する。

次にソフトを作成するための技法（プログラミングやウェブを使ったシステムの使い方）を学び、実際にソフトウェアを作成する。

われわれは普段はコンピュータのコンテンツを消費する立場であるが、コンテンツを提供する側の立場に立つことによって新しい視点を獲得し、新しいものをクリエイイトする力を身につける。

【授業の進め方と方法】

演習の概要は以下の通り。

・ 輪講

コンピュータエンターテインメントに関する様々なテーマについて輪講を行い、基礎知識を身につける。

・ プログラミングの演習

本演習の最終目的は何らかの作品を作成することであるが、そのためにはプログラミングの知識が必要不可欠になる。そのための演習を行う。

なお、学生のプログラミングの習熟度が異なっている場合は、習熟度別にグループを作り、演習を行う予定である。

・ 作品の設定と実習

3年次ではグループごとにいくつかの作品を設定し、その作品を製作する実習を行う。また、作品に関して中間発表と作品発表を行う。後期には対戦可能な作品を作成し、お互いのグループで対戦会を行う予定である。

・ テーマの設定と構想発表

3年次の最後に、輪講やプログラミング演習を通じて、4年次に作成する作品に関するテーマを各自考え、構想を発表する。

・ 個人研究

4年次では各自のテーマに従って研究を行い、各自の研究成果をまとめ、発表する。

・ 国際文化情報学会における発表

各自の研究成果を国際文化情報学会において発表する。また、国際文化情報学会での発表の際に得られた意見などを自分の研究にフィードバックする。

【授業計画】

春学期

回	テーマ	内容
1	概論とテーマ設定	コンピュータエンターテインメントの概論について学び、グループごとの輪講のテーマを設定する
2	グループ1の輪講と演習	グループ1のテーマの輪講を行う。また、プログラミングの演習を行う（変数について）
3	グループ2の輪講と演習	グループ2のテーマの輪講を行う。また、プログラミングの演習を行う（条件分岐について）
4	グループ3の輪講と演習。2回目のテーマ設定。	グループ3のテーマの輪講を行う。また、プログラミングの演習を行う（繰り返しについて）。2回目の輪講のテーマの設定を行う。
5	グループ1の輪講と演習	グループ1のテーマの輪講を行う。また、プログラミングの演習を行う（関数について）
6	グループ2の輪講と演習	グループ2のテーマの輪講を行う。また、プログラミングの演習を行う（ファイル操作について）
7	グループ3の輪講と演習	グループ3のテーマの輪講を行う。また、プログラミングの演習を行う（アルゴリズムについて）。なお、必要であれば、演習は引き続き行う。
8	作品のテーマの設定と実習	グループごとに作成する簡単な作品のテーマを設定し、実習を行う
9	グループ1の作品の中間報告と実習	グループ1の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
10	グループ2の作品の中間報告と実習	グループ2の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
11	グループ3の作品の中間報告と実習	グループ3の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
12	グループ1の作品発表と実習	グループ1の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
13	グループ2の作品発表と実習	グループ2の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
14	グループ3の作品発表と実習	グループ3の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
15	品評会とまとめ	各グループの作品の品評会をおこない、春学期のまとめを行う

秋学期

回	テーマ	内容
16	秋学期のテーマの設定と実習	お互いが対戦可能な作品のテーマを設定し、実習を行う
17	グループ1の作品の中間報告と実習	グループ1の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
18	グループ2の作品の中間報告と実習	グループ2の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
19	グループ3の作品の中間報告と実習	グループ3の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
20	グループ1の作品発表と実習	グループ1の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
21	グループ2の作品発表と実習	グループ2の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
22	グループ3の作品発表と実習	グループ3の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う

管理 ID: 1705227
授業コード: C1102

23	作品の品評会と次のテーマの設定	お互いの作品を対戦させ、品評会を行う。次の少し複雑な作品のテーマの設定を行う。
24	グループ1の作品の中間報告と実習	グループ1の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
25	グループ2の作品の中間報告と実習	グループ2の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
26	グループ3の作品の中間報告と実習	グループ3の作品の中間報告を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
27	グループ1の作品発表と実習	グループ1の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
28	グループ2の作品発表と実習	グループ2の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
29	グループ3の作品発表と実習	グループ3の作品の発表を行う。またグループごとに作品を作成する実習を行う
30	作品の品評会と4年次のテーマの設定	作品の品評会を行い、各自の4年次のテーマの設定を行う

【授業時間外の学習（準備学習・復習・宿題等）】

各自、輪講の準備や作品の作成の作業などを行うこと。

【テキスト（教科書）】

必要に応じて各自のレベルにあったものを指示する。

【参考書】

必要に応じて各自のレベルにあったものを指示する。

【成績評価の方法と基準】

授業の参加度（30%）、輪講や作品の制作（70%）で評価する。
発表資料や作品はeポートフォリオに提出すること。

【学生の意見等からの気づき】

学生のプログラミングの習熟度別にグループを分けたほうが良いという意見があったので、臨機応変にグループ分けを行う予定である。

【学生が準備すべき機器他】

ゼミ室のコンピュータを使用する。

【その他の重要事項】

プログラミングは一見難しく、とっつきにくそうに思えるかもしれないが、しっかりと勉強すれば2年間で自分自身の作品を作ることは十分に可能である。過去のゼミ生の一人に、途中まではあまりプログラミングに興味なかったが、16パズルを作成する演習を行ったところプログラミングに興味を持ち始め、自分で本などを購入してシューティングゲームを作成した学生がいた。本ゼミでは、やる気があればプログラミングの未経験者でも歓迎する。

また、以下のウェブページに過去のゼミの論文や、ゼミ生の作品の一部があるので興味のある方は参考にして欲しい。ただし、過去のゼミのテーマは現在のもとは異なっているので、過去のゼミ論にはコンピュータエンターテイメントとは異なるテーマのものがある。

<http://www.edu.i.hosei.ac.jp/~sigesada/zemi/>

また、2013年度からゼミ生の制作物をeポートフォリオに保存することにした。<https://epf.hosei.ac.jp/mahara/view/groupviews.php?group=142> からこれまでのゼミの作品のページにアクセスすることができるので興味のある方は見てほしい。