情報表現基礎 I

担当教員　安井重哉
対象　学部 1 年生
科目群　学部共通専門科目群

授業概要

実社会では，知り得た知識を応用して，感性的な事柄も含めた評価を行い，試行錯誤を通じて魅力あるシステムを完成させている．本授業ではその体験として，解が一つだけではない感性による情報表現を行うための手続きを，計算論的思考に基づいて実行し，プロトタイピングを行う．受講者は成果物を制作し，言語化によって相互に評価しあい，再び自分の成果物に還元させる．この手続きを通して情報表現の基礎プロセスを学ぶ．授業は開発実習を中心に行う形式をとる．

キーワード

情報表現，プログラミング，プロトタイプ

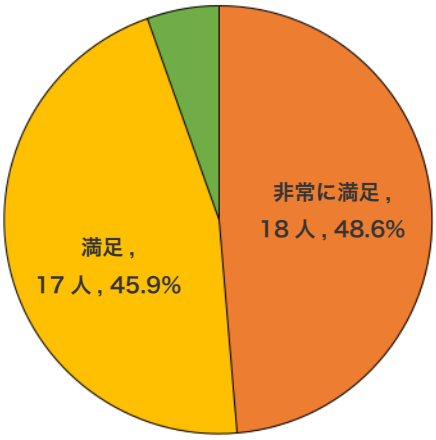
到達目標

・総合的な情報表現の成果物を計画立案・実施できる．
・提示された主題を的確に解釈し表現できる．
・制作した成果物の意図を簡潔に発表して文章作成できる．
・学生同士で互いに成果物の評価ができる．

授業フィードバックアンケート結果

授業満足度

非常に満足	18 人	48.6%
満足	17 人	45.9%
やや満足	2 人	5.4%
不満	0 人	0.0%



やや満足，2 人，5.4%
不満，0 人，0.0%

授業フィードバックアンケート結果

来年度以降も続けてほしいこと (抜粋)

- 前期で学んだプログラミングを活かした作品を作ること
- 絵コンテをグループ内で発表することで，新しいアイディアや改善点がたくさん見つかるので，継続したらいいと感じました
- アイデア出しの課題で複数個のアイデアを出させること
- 作品を作るのは大変だったけどいい経験になった
- アトリエでの制作が楽しかったので続けて欲しい
- 発表会楽しかったです

履修者から後輩へのアドバイス (抜粋)

- 作品作りをするにはとてもいい授業だと思います．作りながら考えることは難しいと思うので頑張ってください．
- 計画的にやることをおすすめします．テーマを複雑にしすぎると，伝わらなくなるので，シンプルにすることをおすすめします
- レールの部分で運要素が多いと発表の時に大変なので，安定して成功するものを作ることをおすすめします．
- 授業時間外でも自分で制作する必要があるので，自分でどんどん制作を進める必要があります．
- テーマはシンプルに，動きは複雑にやると面白くなります
- やりたいことをするのが一番いいです

担当教員インタビュー

Q この授業で特に気をつけているところは何ですか？

A 「正解が一つではない」という感覚を，受講者の皆さんが実感として持てるかどうかを常に意識しています．そのため，作品の完成度ももちろん大切にしていますが，それ以上に「なぜそう表現したのか」という制作意図の言語化を重視しています．
また，「手を動かしながら考える」という体験も大切です．答えを決めてから作るのではなく，作ることで初めて新たな気づきや違和感が見えてきます．そのプロセス自体がクリエイティブの基礎だと考えています．そのためにも，受講者が「自由に」制作できる雰囲気を守ることを，授業の中で常に意識しています．

Q この授業を担当していておもしろいところ，楽しいところを教えてください．

A 「よくこんなことを考えたな」と感じる作品に出会えることです．同じ課題に取り組んでいても，こちらの想定を超えた " 謎 " なテーマの解釈や実現方法が出てくることがあって，そういうときは担当者として純粋に嬉しいです．そういう作品には, 技術的な完成度とは別のところに, たしかなオリジナリティと「これを作りたい」という意思が宿っていると考えています．

Q この授業の履修者，またはこれから履修しようと考えている学生へのメッセージをお願いします．

A この授業には, あらかじめ決められた正解はありません．作り始めた頃に「こんな作品にしたら良いかも」と思い描いていたことも，手を動かして試行錯誤するうちに変わっていきます．そのプロセスの中で生まれる新たな気づきや違和感こそが，作品を最初の自分の想像より遠くへ連れて行ってくれます．恐れずに, ぜひそこまでチャレンジしてみてください．そして何より, 作ることを楽しんでほしいと思います．