

登録コード	T2060300	開講年度	2026				
授業科目	メディアプログラミング(16T以降)				担当教員	北 直樹	
英文授業名	Media Programming				副担当	香山 瑞恵	
単位数	2	講義期間	後期	曜日・時限	金曜・2時限	対象学生	電子情報システム工学科 情報システムプログラム 3年生
講義室	工W1-316プロジェクト実験室1	授業形態		講義	遠隔授業科目		備考
信大コンベンション	非該当						
(1)授業の達成目標	【授業で得られる「学位授与の方針」要素】				【授業の達成目標】		
	2 5 Tカリ, 2 3 Tカリ						
	【22T～】専門分野における専門的学力が身についている。				メディアコンテンツとその技術に関する専門知識を身につけ、プログラミングを行うことでサービス開発や作品制作ができるようになる。		
(2)授業で学べる「テーマ」	芸術文化、キャリア						
(3)全学横断特別教育プログラム							
(4)授業の概要	本科目は、講義と演習から構成される。 講義ではメディアコンテンツとその技術、メディアサービスなどを中心に学ぶ。 演習ではPCを用いて各種メディア形式について、その取り扱い方法のコーディングを行い理解を深める。						
(5)授業計画	第1回 ガイダンス（受講ルール、授業概要、参考図書など） 第2回 クリエイティブコーディング入門 第3回 文字メディアの概要 第4回 文字メディアのデザインと実装 第5回 文字メディア作品の発表 第6回 動画像メディアの概要 第7回 動画像メディアのデザインと実装 第8回 音メディアの概要 第9回 音メディアのデザインと実装 第10回 作品制作作業 第11回 動画像 / 音メディア作品の発表 第12回 コンピュータグラフィックスの概要 第13回 コンピュータグラフィックスのデザインと実装 第14回 コンピュータグラフィックス作品の発表 第15回 作品投票結果発表、作品集動画の視聴						
(6)成績評価の方法	・ 自己の作品発表と他者の作品評価を行うこと ・ 作品などの提出物をすべて期限内に提出すること ・ 再提出を求められた提出物を期限内に提出すること						
(7)成績評価の基準	成績は、作品、作品評価、レポートの評価に基づき総合的に決める。 90点以上で秀、89点～80点で優、79点～70点で良、69点～60点で可、59点以下で不可の判定とする。						
(8)事前事後学習の内容	予習として、各種メディアの利用のされ方やサービスの種類等についての知見を得ておくこと。また、プログラミング環境の構築や各種ライブラリの使い方に慣れておくこと。 復習として、メディアを操作するプログラミングを自習しておくこと。						
(9)履修上の注意	提出物において、他者の著作や過去の著作、書籍、Webページなどからの剽窃があった場合には単位認定されない。						
(10)質問,相談への対応	電子メールで随時受け付ける。						
(11)その他	最後の授業時間中に授業アンケートを実施する。						
【教科書】	講義、演習とも適宜Web上などで教材を提供する。						
【参考書】	たのしいクリエイティブコーディング Processingで学ぶコード×アート入門, BNN						