

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	自然科学	科目名	ネットワークメディアアート			科目コード	SL701A2		
配当期	前期	授業実施形態	通常			単位数	2単位		
担当教員名	ルベ・エマニュエル	履修グループ	選択			授業方法	講義		
実務経験の内容	<p>ニューメディアプロジェクト開発者として13年間の経験を活かし、クリエイティブ情報発信、技術と芸術、アート&テクノロジー界の仕組みについて講義する。カナダでWebエンジニアとして開発業務の経験を活かし、Webプロジェクト開発の現状を語る。放送プロデューサー・ディレクター・監督として20年間以上事業主としての体験を活かし、アナログ・デジタルにも関わらずメディア界の現状について講義し、学生たちの興味を引き起こす。</p>								
学習一般目標	<p>古来よりヨーロッパ、中国、北アフリカなどでは、技術と芸術は切り離せない両輪として共存してきました。その典型的な例がルネサンスの万能人レオナルド・ダ・ヴィンチという芸術家兼エンジニアです。この授業では、国内外の型破りなメディアアートプロジェクトを取り上げながら、ITエンジニアとデジタルアーティストとの相互関係を探っていきます。1969年の世界初のインターネット接続から考え始め、冷戦時代が生み出したデジタル天才達の創造的なアイデアに触れます。その後、80年代～90年代のデジタルトレンドを紹介した上で、現在のネットワークアート、Webアート、データベースアート、ジェネラティブアート、ウェアラブルコンピューティングなどを取り上げます。</p>								
授業の概要および学習上の助言	<p>想像力を高め、視野を広げるコースです。 感想を書くレポートのみ提出してコースを完了する学生もいれば、自分なりのプロジェクトを生み出してそのプロジェクト提案する学生もいます。 自由で、自分に合ったように教養を得ればよいコースです。</p>								
教科書および参考書	専用Webサイトや講師特参の本や海外プロジェクトの資料など (場合によって貸し出し可)								
履修に必要な予備知識や技能	技術と芸術を結びつけたWeb開発の世界に興味を感じる事。これから、チャレンジしたいこと。								
使用機器	PC、最新版のブラウザ								
使用ソフト									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標							
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計
	総合評価割合								
	学	1.知識・理解							
	2.思考・判断						30	30	

	部 D P	3.態度							10	10
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲			60					60
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート	授業のさまざまなテーマの中から、一番興味のあるテーマを選択し、それについて感想レポートを書きます。最後の授業の際に行ないます（90分間）。学生から希望があれば、自宅でレポートを書き、それを最後の授業の時、提出してもOKです。								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	レポートの代わりに、技術と芸術を結び付けたプロジェクトのアイデアや開発プランなどを提出可能。								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	イントロ	講義	
第2週 /	Web アート (1) → 初期インターネットアート	講義	
第3週 /	Web アート (2) → ブラウザアート	講義	
第4週 /	データベースアート	講義	
第5週 /	実習 (フリータイム) → 英圏サイトの検索方法、スキル習得	実習	
第6週 /	生物学、身体、人工生命を用いたプロジェクト	講義	
第7週 /	Web サウンド、Web オーディオ	講義	
第8週 /	オールタナティブインターフェース	講義	
第9週 /	実習 (フリータイム) → インターフェース、Wearable コンピューティング	実習	
第10週 /	インターネット誕生、IT の先駆者達、 携帯の誕生	講義	
第11週 /	ジェネラティブアート、ソフトウェアアート、 コードアート	講義	
第12週 /	データビジュアライズ	講義	
第13週 /	メディアアートセンター、メディアラボなど	実習	
第14週 /	レポート作成	レポート	