

プログラミングⅡ

選 択

開講年次：2 年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：プログラミングIで習う、変数、配列、繰り返し、分岐などを前提に、各種外部入力センサ装置等（マイク・Kinect・Leap・筋電・arduino経由のセンサ）および、通信の実習を行い、ソフトからハードへの転換へむけたPCによる制作を行う。エンターテインメント分野におけるコンテンツ（芸術表現 インタラクティブアート、メディアアート、パフォーマンス、ゲームなど）制作を行う。

■**到達目標**：①制作課題の設定と、それに合わせた入力装置を選ぶことができる。
②各種入力装置を用いて作品に取り入れることができる。
③作品の展示及び、紹介映像を制作することができる。

■**担当教員**：

松永 康佑

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 画像データ処理基礎
- 第 2 回 カメラを用いたリアルタイム画像データ処理
- 第 3 回 運動データの処理
- 第 4 回 手の運動データ処理
- 第 5 回 筋電データ処理
- 第 6 回 音声データ処理
- 第 7 回 通信処理とセンサ
- 第 8 回 デジタルコンテンツ表現計画1
- 第 9 回 デジタルコンテンツ表現計画2
- 第10回 デジタルコンテンツ制作1
- 第11回 デジタルコンテンツ制作2
- 第12回 デジタルコンテンツ制作3
- 第13回 デジタルコンテンツ制作4
- 第14回 紹介映像制作
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：

■**参考文献**：適宜、スライドを用意し、配布します。

■**成績評価基準と方法**：

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表	○	○	○		15
作品	◎	◎	◎		70
出席					15
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：プログラミングIを受講していることを前提に進める。

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：