

講義名	情報基礎演習（Bクラス）		
講義開講時期	前期	講義区分	演習
基準単位数	2		
科目分類名	教養教育科目		
科目分野名	コミュニケーション科目		
配当年次	1		
必修選択区分	建築学部：必修		

担当教員

職種	氏名	所属
教授	◎ 宮内 智久	KYOB I 建築学部
	中村 卓	
教授	新海 俊一	KYOB I 建築学部
講師	北岡 慎也	KYOB I 建築学部
講師	中西 大輔	KYOB I 建築学部

到達目標	・パソコンにおけるデータの入力・出力・保存・読み込み方法を習得する。 ・Google Workplaceの各種アプリ（Gmail、Googleカレンダー、Googleドライブ、Googleドキュメント、Googleスプレッドシート、Googleスライド）の基礎、及び活用方法を習得する。 ・Adobe Photoshop、Illustratorを用いて簡単な画像やロゴを作成する。 ・国土地理院のデータを活用する。 ・最終目標：大学で建築を学ぶために必要な基本的なPCスキル、能動的な課題解決能力とコミュニケーション能力を養うこと。 演習の目標： 1. 大学の通学に慣れる 2. 学友を作る 3. 授業に出席したい 4. 人前で話せる 5. 共同作業に慣れる 6. 失敗を恐れない 7. 自主的に行動できる 8. チャレンジ精神が身に付く 9. 利他的精神が身に付く 10. 時間を有効活用できる 11. 考えを速く絵に描いてみることに慣れる 12. PCを使うことに慣れる
授業概要	PCの基本的な構成やOS、及び実務用ソフトGoogle Workplaceの活用方法を習得することを目的とする。 各種アプリの使い方だけではなく、大学の授業や社会で必要とされるIT技術を習得する。データを扱い、データを守るための心得を習得する。 例えば、建築を学ぶ上で必要な、情報を精査し課題を読み解く能力、提案し表現するコミュニケーション能力、効果的にプレゼンテーションする能力、ワークショップを行い、協働で取り組む能力を、PC作業を覚えながら習得する。なお、課題ではAdobeを用いて作成することで、基本的なグラフィックの制作方法も学ぶ。 本演習は、本学のディプロマポリシー 2、3に該当する。 建築学科のディプロマポリシー 1、2、3、4に該当する。
授業計画 授業内容	全15回 第1回【オリエンテーション】パソコンの共通操作・共通言語の理解、図書館の利用方法 第2回【入門1】Topic 1:「建築をコピる？」～引用の方法 / Tutorial 1: Google Gmail 第3回【入門2】Topic 2:「リサイクル/アップサイクル」～ブレンストーミングをしてみる / Tutorial 2: Google Jambook 第4回【入門3】Topic 3:「災害は自然のせい？」～アンケート作成・集計 / Tutorial 3: Google Forms

	第5回【学期プロジェクト発表】 Adobeソフトウェアの起動、プロジェクトチーム編成 第6回【基礎1】 Topic 4:「フード・デザイン」～作り方を説明する / Tutorial 4: Google Slide 第7回【基礎2】 Topic 5:「文化を伝えていく」～ストーリーを作る / Tutorial 5: Google Slide 第8回【基礎3】 Topic 6:「街を賑わう」～データを処理する / Tutorial 6: Google Map/Earth Spreadsheet 第9回【学期プロジェクト演習】 実演と実技講習 (Adobe Photoshop/Illustrator) 第10回【応用1】 Topic 7:「リノベ/コンバする」～図を書く / Tutorial 7: スケッチ速描 第11回【応用2】 Topic 8:「ハック・ザ・商店街」～ダイアグラムを作る / Tutorial 8: スケッチ速描 第12回【応用3】 Topic 9:「コンパクト・シティ」～マッピングをする / Tutorial 9: スケッチ速描 第13回 学期プロジェクト演習:「グループ内最終作業」情報の編集 第14回 学期プロジェクト演習:「グループ内発表会」効果的なプレゼンテーションの方法 第15回 学期プロジェクト演習:総合発表 優秀作品のプレゼンテーション 演習日の流れ:水曜日3・4限 13:00 - 13:30: キーワード講義 (30分) (全体) 13:30 - 13:45: ゲームのルール説明 (全体) 13:45 - 14:30: 前半戦: GAME 1 (45分) (組毎) 14:30 - 14:45: ハーフタイム 14:45 - 15:30: 後半戦: GAME 2 (45分) 15:30 - 16:00: 組内発表・提出・総括・フィードバック・フリートーク アドリブで、エクササイズ (出欠確認) が入ります ※なお、学習への理解・到達状況に応じて、適宜授業内容を調整・変更する場合がある。
成績評価	学修状況 : 45/100点 学期プロジェクト: (グループ) = 15/100点 各組の先生が採点 (個人課題) = 40/100点 各組の先生が採点 習得状況に応じて、点数の配分が変わることもある。
教科書	阿部信行『Illustrator & Photoshop & InDesign これ1冊で基本が身につくデザイン教科書』
参考書 参考資料	武田雅人『Google アプリ徹底入門の教科書2020 Google アプリの教科書シリーズ2020年版』(Kindle) 500円程度なので、できれば購入する。
履修上の注意	パソコン操作は習うより慣れることが重要である。常時パソコンを携帯し慣れ親しむ習慣をつける。 また、最初に設定するアプリケーションのIDとパスワードは忘れずに管理する。
予習・復習指導	一講義 (1コマ) に対して1.5時間の予習復習をすること。
関連科目	「メディアリテラシー」、「建築CAD演習Ⅰ・Ⅱ」、「建築設計導入実習」 など
課題に対するフィードバックの方法	授業時間内にフィードバックの時間を取る。 担当教員は、授業時間外でも、随時質問等に応じる。
教員の実務経験	担当教員は6年以上の建築設計・及びグラフィックデザインの実務経験を持ち、ADOBEソフトウェアを利用した実践的な指導行う。
科目ナンバリング	COM-C0104S