

# 科目概要

- ▶ テレビゲームの技術や歴史などの話題を切り口として、情報科学という学問の基礎を概観する  
(シラバスより)
- ▶ 高校教科「情報」+αの知識を身につける
- ▶ コンピュータに対する意識を変えてみる
  - 「なぜか動く」を「なぜ動くか」に
  - 動作の裏側を想像して楽しむ
- ▶ 「テレビゲームも学問になりうる」ことを知る
  - 文系理系あらゆる学問で対象になりうる

(ここでいう)

# テレビゲームの定義

- ▶ 計算機
- ▶ 主にテレビなどの映像や音声を出力する機器を用いる
- ▶ 操作する者との双方向のやりとりで出力される映像や音声に変化
- ▶ 娯楽を主目的として利用される

# なぜテレビゲーム？

- ▶ ~~私の趣味だから~~
- ▶ 身近にありふれたコンピュータ
  - 直感的に理解しやすい
- ▶ 裏側の仕組みが見えやすい
  - 情報の科学的な理解にうってつけ
- ▶ 情報科学以外のネタも豊富
  - ゲームが「学問」になり得ることを示す

# 授業の進め方

## ▶ 講義主体

- 演習主体の授業はあえてしない
  - パソコンはレポート提出にのみ利用
- 授業中に適宜ミニテスト実施

## ▶ 画像や映像をふんだんに利用

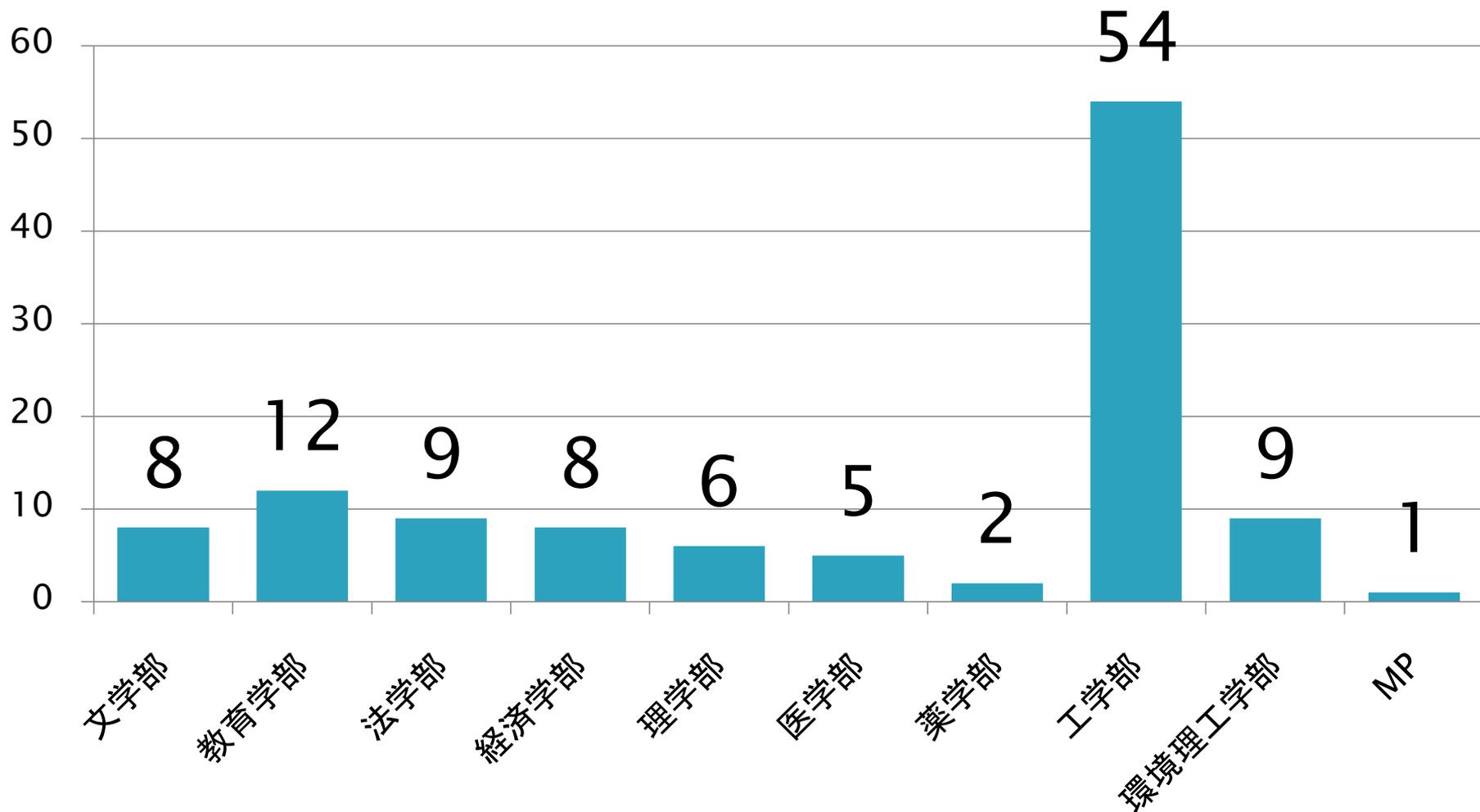
- イメージ喚起
- その場で実機プレイは基本やらない
  - 時間とられるし失敗するし・・・

# 授業計画

1. オリエンテーション
2. 情報の単位  
(bit/Byte)
3. グラフィック
4. ユーザインタフェース
5. 計算機  
アーキテクチャ
6. アルゴリズム
7. プログラミング
8. ソフトウェア工学
9. 情報論
10. ネットワーク
11. テレビゲームと社会
12. 情報科学研究
13. テレビゲーム研究
14. (予備)
15. 総復習

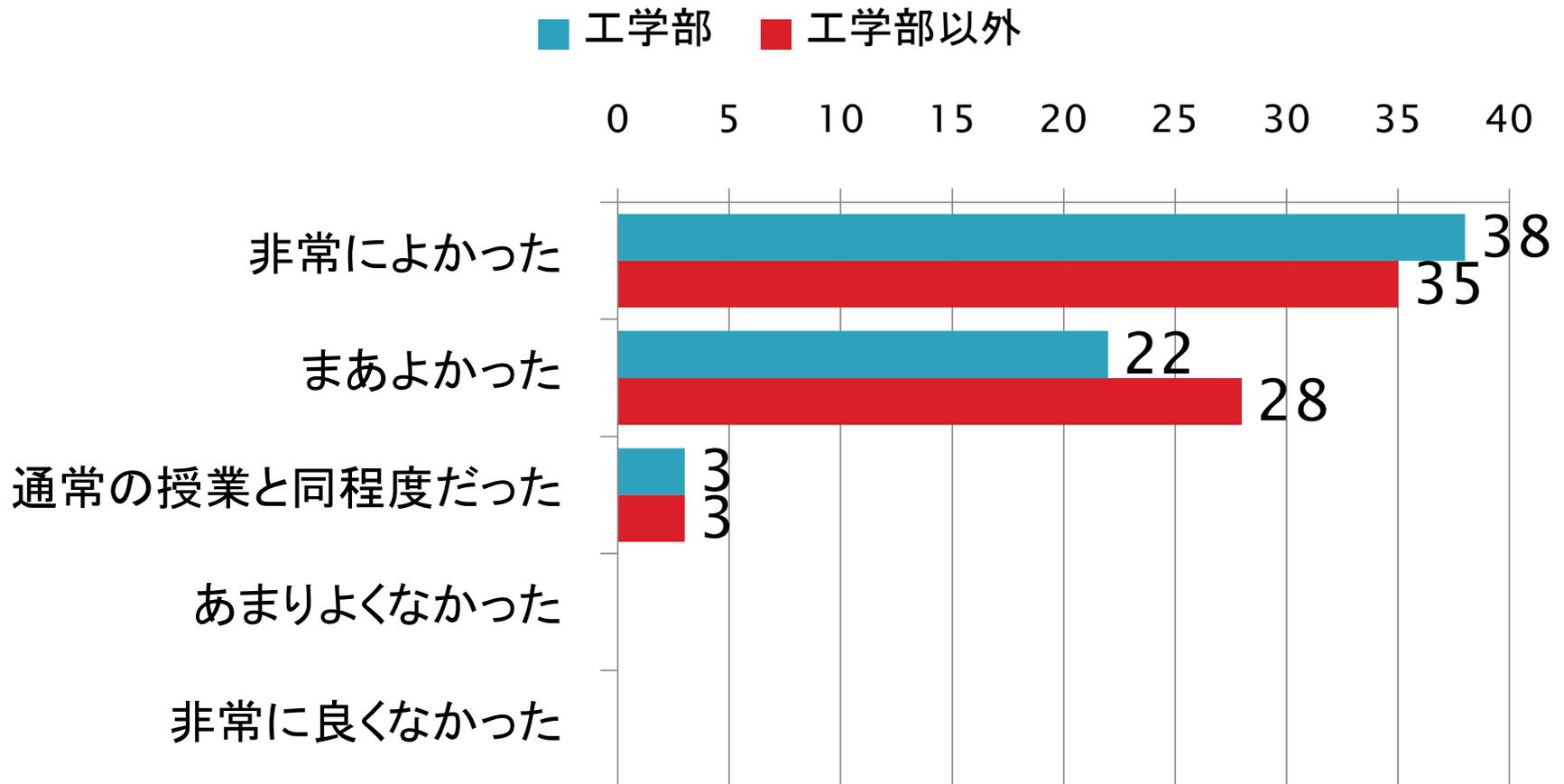
# 履修生

集計



# 授業評価結果

- ▶ 本科目の「テレビゲームを通して情報科学を概観する」という授業スタイルは、どう思いましたか？)

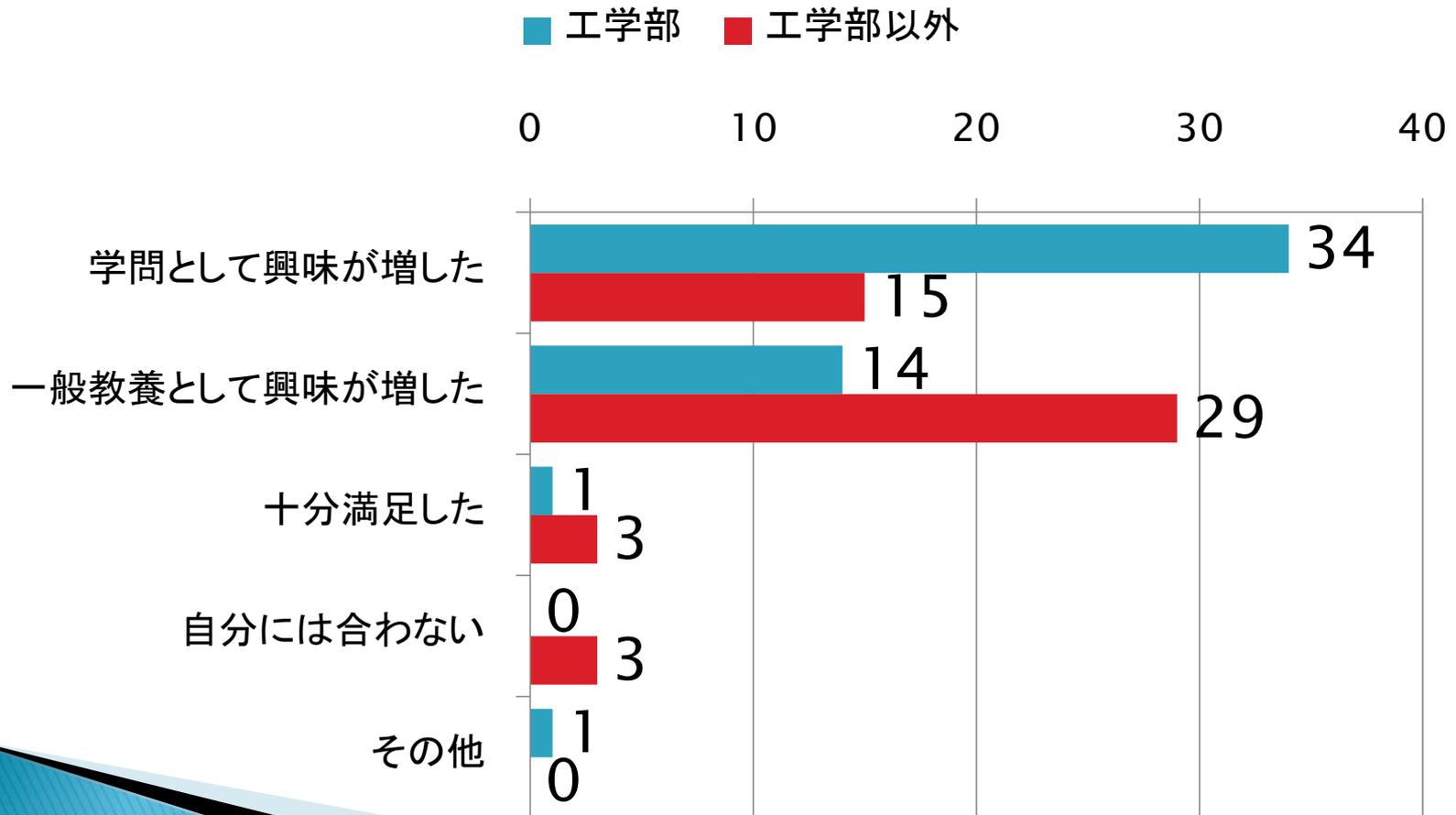


# 期末復習テスト平均



# 情報科学への興味(1)

- ▶ 本科目の履修を通して、情報科学への興味は湧きましたか？

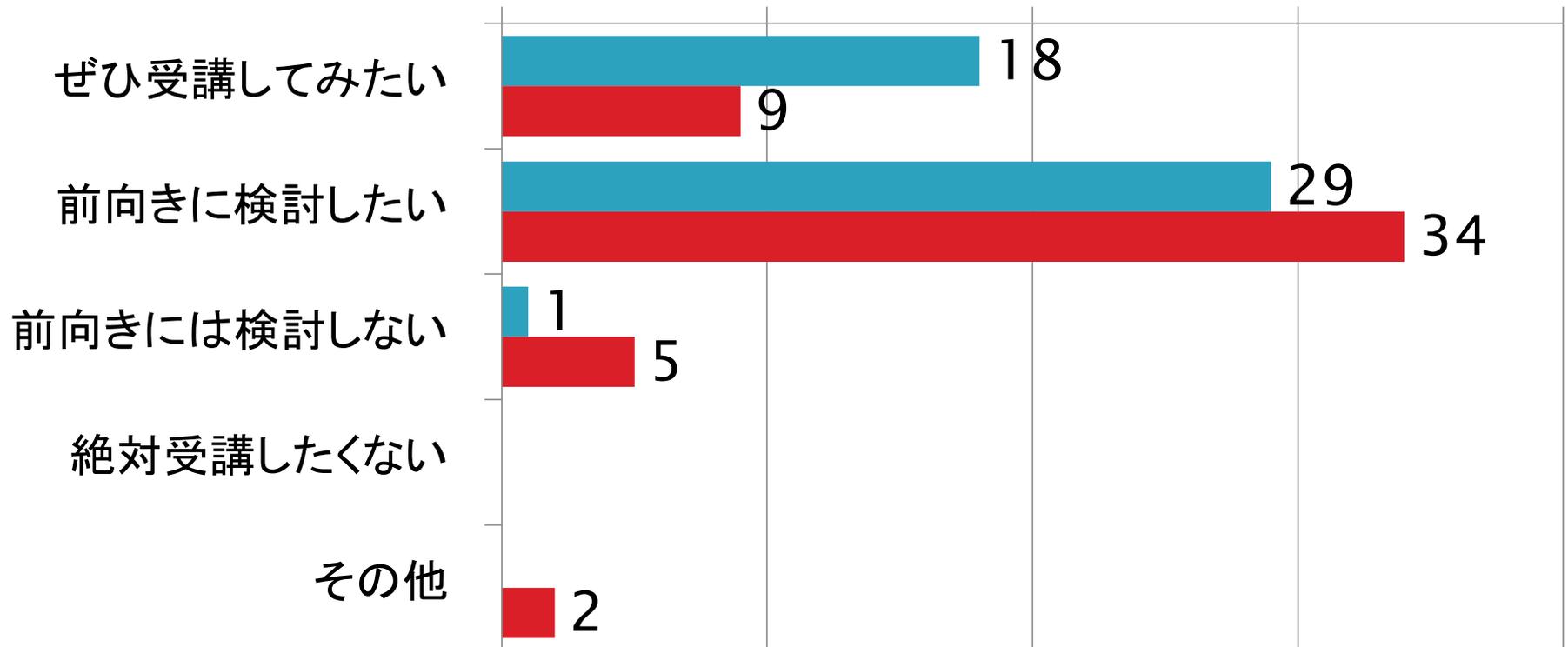


# 情報科学への興味(2)

- ▶ 今後もし他に情報科学・情報工学関係の教養科目があったら、受講してみたいと思いますか？

■ 工学部 ■ 工学部以外

0 10 20 30 40



# 今後の課題

- ▶さらなる実践評価
  - H23年度も開講予定
  - 他大学でも…
- ▶教材のブラッシュアップ
  - 効果的な理解促進のための教材改善
    - 特にbinary, 情報論関連
- ▶授業ノウハウの確立
  - 誰でも授業に取り入れやすい形に整理