

文化情報メディアⅡ (メタバース)	担当教員	単位数	授業形態
	櫛 彩見	2	対面および e-Learning

I はじめに

表計算の関数を用いた処理能力を身につけ、資格取得を目指す。
3Dや3次元計測等の基礎知識を理解し、3Dに関する様々な技術を学ぶ。
さらにPCを用いた3D表現方法を実習により習得する。

II 授業の目的・ねらい

データサイエンスに必要な情報管理に関する知識・技術を習得し、資料の活用および汎用化する能力を身につける。

III 授業の教育目標

表計算処理能力を身につける。
3Dについて理解し、ソフトウェアを使った3Dの表現技術を習得する。

第1講～第2講 表計算検定の概要

1. 何を学ぶか

表計算検定に必要な関数等の知識を身につける。

2. 学習到達目標

準1級までの関数を理解する。
受検する級を決めて、テキストを購入する

3. 研究課題

表計算検定の過去問、3級、準2級、2級、準1級に取り組む。

第3講～第7講、第15講 表計算検定

1. 何を学ぶか

模擬問題に取り組み、関数やグラフ作成の能力を身につける。

2. 学習到達目標

検定を受けて合格する。

3. 研究課題

模擬問題で80点以上をとれるように、繰り返し取り組む。

第8講 メタバースのしくみ

1. 何を学ぶか

メタバース (Door、Spoke) の使い方を学ぶ。

2. 学習到達目標

メタバースの構築ができる。

3. 研究課題

Spoke を使ってメタバースを構築し、Door にて閲覧できるようにする。

第9講～第14講 3Dモデリング

1. 何を学ぶか

3Dモデリングソフト (blender) の使い方を学ぶ。
作成した3Dデータを統合して、1つの3Dデータを作成する方法を学ぶ。

2. 学習到達目標

作成した3D作品をメタバース上で公開する。

3. 研究課題

3D作品を制作する。

IV レポート課題

課題1	表計算の模擬問題に取り組み、提出する。
課題2	3Dモデルを作成し、メタバースに掲載する。

VI 科目修得試験：レポート試験

なし

VII テキスト

なし

VIII 参考文献

はじめての3Dモデリング Blender 3 超入門、ソシム、富元他