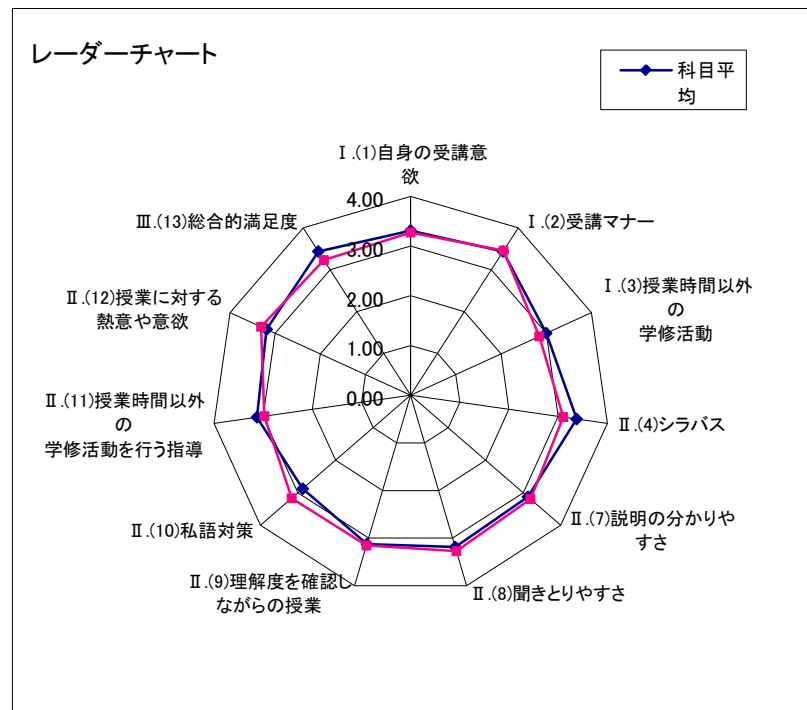
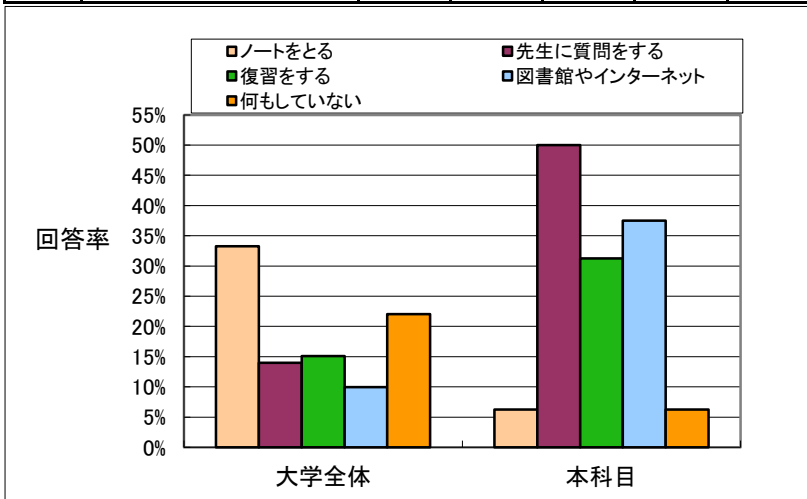


講義科目 授業アンケート結果



※レーダーチャートの平均は4段階評価 4(そう思う)、3(ややそう思う)、2(あまりそう思わない)、1(そう思わない)

〈※複数選択可項目〉	ノートをとる	先生に質問する	復習をする	図書館やインターネット	何もしていない
IV.(14) 授業を理解するための工夫	0.06	0.50	0.31	0.38	0.06



	設問No.	科目平均	全体平均	
自身の受講姿勢	I.(1)	3.31	3.27	
	I.(2)	3.44	3.46	
	I.(3)	3.00	2.85	
講義内容・方法	II.(4)	3.38	3.10	
	II.(5)			
	II.(6)			
	II.(7)	3.13	3.19	
	II.(8)	3.19	3.27	
	II.(9)	3.13	3.15	
	II.(10)	2.88	3.17	
	II.(11)	3.13	2.97	
	II.(12)	3.19	3.31	
	総合評価	III.(13)	3.44	3.23

	本科目平均	全体平均
自身の受講姿勢 I.(1)~(3)	3.25	3.19
講義内容・方法 II.(4)~(12)	3.14	3.17
総合評価 III.(13)	3.44	3.23

アンケート結果に対する教員のフィードバックシート

授業年度	2013年度 前期
時間割番号	3160
科目名	マルチメディア表現・マルチメディア演習
教員名	

①授業計画の達成度について
Flashアニメーションを制作する上での基本技術に加え、サウンド制作とトータルで作品を仕上げられる内容をシラバスの計画に添った授業展開をお行った。授業後半ではマスターした技術を活用し、学生は絵コンテを元にしたアニメーション制作を行った。アニメーションとともにサウンド制作を行いトータルで演出を行えるよう配慮した。

②授業の進め方について
学生は概ねFlashアニメーションの考え方、技術、作品への応用し、その成果として、絵コンテをアニメーションへの発展的に作品を制作することができた。絵コンテに関しては個別にチェックと相談を行い、アニメーションに展開する際の留意点や、アニメーション化が難しい表現の修正等のアドバイスをを行った。アニメーション制作に関して技術の応用については、その都度質問がなされることを想定しており、教授した技術を作品制作へ応用する際のアドバイスをおこなった。このことが満足度の高いアニメーション制作となり、総合評価へとつながっていると考えられる。

③アンケート全体を通しての自己評価、及び、今後の授業改善計画について
受講学生は概ねアニメーション制作の技術を習得し、自らオリジナルのアニメーションを完成させたことで、達成感や満足感につながっていると考えられる。15回の短い期間でFlashアニメーションの基礎から、オリジナル作品の制作とする為、マスターする技術は多いが、制作の際には個々の技術的質問に答える時間を多く割いており、技術的な問題もクリアして作品を完成できるように配慮している。今後は学生作品からクオリティーの高いものが生まれるよう工夫を凝らしたいと考える。