

■ 専門科目

メディア・コミュニケーション

情報メディア論

前期・選択・2単位

Theory of Information and Media

担当教員 黄國賓、菅野博之、秋山伸

対面・遠隔の別

対面授業前提。(コロナ感染の社会情勢により、オンライン授業に変更する場合がある)

遠隔の場合の主なツール

Teams または Zoom

履修制限等

特になし

授業の目的と到達目標 (学修成果)

情報メディアデザインの表現における知識、技術、ノウハウを身につける。

コミュニケーションデザインの表現に説得力にあふれるプレゼンテーションノウハウを身につける。

情報社会に求められるビジュアルメディア、編集論とその表現を深い次元で身につける。

授業の概要 (内容)

情報伝達デザインにおける社会的文脈とメディア、および個人的な感性に重点を置き、専門的な実務への対応を前提とした授業である。人間の情報伝達、コミュニケーションを媒介する多様なメディアの表現手法を理解し、「ビジュアルコミュニケーションデザイン」「漫画 (画像) 編集」「音楽メディアと視覚造型」三つの横断的な領域の習得を通じて、多元化の情報社会に求められているコミュニケーション力、表現技術、プレゼンテーション能力をさらに一段階上の創造力を身につけることが本授業の目的である。

授業計画

- 1: 情報メディアとビジュアルコミュニケーションデザイン (黄)
- 2: フィールドワーク + テーマ発見 (黄)
- 3: テーマ発表 + メディア表現手法検討 (黄)
- 4: 作品制作 + ディスカッション I (黄)
- 5: 作品制作 + ディスカッション II (黄)
- 6: 発表・講評 (黄)
- 7: 漫画とはなんなのか? - 物語とモンタージュと情報整理が作るアート - (菅野)
- 8: 社会を動かした漫画のキャラクター達 (1) 「終わらない夏休みからの世紀末」(菅野)
- 9: 社会を動かした漫画のキャラクター達 (2) 「もう守られない! 戦う女の子たち!」(菅野)
- 10: 社会を動かした漫画のキャラクター達 (3) 「そして漫画からデジタルへ…」(菅野)
- 11: 俳句を元にした漫画制作 (菅野)
- 12: 作品発表・講評 (菅野)
- 13: 音楽メディアと視覚造型: 音と視覚の原理 (秋山)
- 14: 音楽メディアと視覚造型: グラフィック・スコアとレコード・ジャケット (秋山)
- 15: 音楽メディアと視覚造型: レポート構想のためのエスキース (秋山)

実務経験のある教員

情報メディアデザイン表現としての豊富な実務経験をもとに、現代の情報社会にビジュアルメディア、編集論とプレゼンテーションについて具体的に指導する。

授業時間外学習

情報社会における情報メディアの表現動向に関心をもつことは重要。展覧会、参考作品、関連記事などを見る習慣を身につけること。

評価方法

出席、授業態度、最終成果物とプレゼンによって総合的に評価する。

指導方法

演習課題に対するフィードバックとして、授業中に講評を行う。

使用テキスト

特にないが、授業中に参考資料を適宜に紹介する。

参考テキスト・URL

特にないが、授業中に参考資料を適宜に紹介する。

各自準備物

制作に関わるもの…各自用意。

実習費

資料収集・取材等に関わる交通費・機材費等は各自負担。

その他

特に無し。与えられた課題に対して、視覚表現で提示が可能であれば、他の専門領域の学生の履修も可。

インタラクションデザイン論

2023年度開講・選択・2単位

Theory of Interaction Design

担当教員 未定

授業の目的と到達目標 (学修成果)

Human Computer Interaction 分野を含め、テクノロジーを用いたアートやデザインに関する基礎知識を習得する。国際会議や国内学会等の学術研究 (アカデミックリサーチ) に準ずる研究手法を身につける。メディアプログラミングの基礎知識を身につける。

授業の概要 (内容)

ACM (Association for Computing Machinery) 系の国際会議 (SIGCHI, UIST, SIGGRAPH 等) や国内学会 (情報処理学会、パーソナルリアリティ学会、アジアデジタルアートアンドデザイン学会等) の学術論文の調査、要点解釈を行う。自身の研究内容を学術研究のフォーマットに沿って記述し、プレゼンテーションを行う。ディスカッションを通して、アカデミックリサーチの手法を体験する。理論や知識の習得だけでなく、作品制作を行う上で必要なインタラクティブ技術を利用するためのメディアプログラミングの演習を行う。

コンテンツ創成論

後期・選択・2単位

Theory of Contents Creation

担当教員 榮元正博、荒木優子、夢野れい、工藤稜

対面・遠隔の別

対面

授業の目的と到達目標（学修成果）

各分野の専門領域を超えて、メディアにおける表現を軸に、多様なメディアコンテンツにおける知識、技能、表現力を身につけ、魅力的なコンテンツや表現手法を創り出すことができるようになる。

授業の概要（内容）

日本のゲームやアニメといったコンテンツが世界を席巻している現在、さまざまなメディアを活用した表現は、高速・高度化するコンピュータ環境や、Webをはじめとして爆発的に増殖する情報コンテンツといった側面とともに、そのコンテンツ表現の可能性は益々拡大してきている。本プログラムではコンテンツ制作と産業、メディアと表現、さらにはコンテンツに関わる学術分野を俯瞰的に講義し、横断的なメディアコンテンツについての創成力および技能を学ぶ。課題テーマに応じて実践的な計画、リサーチ、制作、プレゼンテーションなどの演習を通じて、魅力的なメディアコンテンツ制作に必要な知識とスキルを身につけます。

授業計画

- 1：イントロダクション（メディア・コンテンツの現在）
- 2：テーマ考察（AR技術を用いたコンテンツ制作）
- 3：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅰ（AR開発1）
- 4：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅱ（AR開発2）
- 5：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅲ（グラフィック・メディア）
- 6：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅳ（まんが・アニメーション・メディア）
- 7：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅴ（まんが・アニメーション・メディア）
- 8：中間発表：テーマ発表と制作方針
- 9：コンテンツ制作+ディスカッションⅠ（コンテンツ構想検討）
- 10：コンテンツ制作+ディスカッションⅡ（コンテンツ試作）
- 11：コンテンツ制作+ディスカッションⅢ（コンテンツ試作）
- 12：コンテンツ制作+ディスカッションⅣ（コンテンツ修正）
- 13：コンテンツ制作+ディスカッションⅤ（コンテンツ仕上げ）
- 14：コンテンツまとめ（プレゼンデータ準備）
- 15：発表+講評（総括）

評価方法

「設定したテーマの解釈と知識」「コンテンツ制作過程における技術」「プレゼンテーションの内容と表現」「提出された作品品質」を総合的に評価する。

指導方法

最終課題は講評を行う。

使用テキスト

各自のテーマに沿って随時指示する。

各自準備物

各回ごとに指示または教員が用意。
個人ノート PCを用意しておくこと。

デジタル造形論

2023年度開講・選択・2単位

Digital Modeling

担当教員 吉田雅則

授業の目的と到達目標（学修成果）

情報技術の発達により多くのデザイン・芸術分野においてデジタルによる3次元形状を扱う領域が拡大している。日常の生活環境にもデジタル造形によるものが当たり前のように存在するようになった。従来の手作業による立体造形に加え、新たな制作技法として定着しつつあるデジタルモデリングは、様々なツールや分野ごとの作法があり、新たな考え方や技術更新により制作フローが刷新される。更新を続ける技法であることを前提に、本講義では、実践的な制作を通して、ソフトウェアの習得に留まらず、基本的な“デジタル体力”と“デジタルリテラシー”を獲得することを目的とする。デジタルツールを使用して制作物の3次元データの作成が可能となる応用レベルの技術を修得し、デジタル造形による制作表現におけるプレゼンテーション能力を身につける。