

■ 専門科目

メディア・コミュニケーション

情報メディア論

2024年度開講・選択・2単位

Theory of Information and Media

担当教員 黄國賓

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実践における知識、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。

授業計画の概要

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、横断的な領域の習得を通じて、多文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。

インタラクションデザイン論

後期・選択・2単位

Theory of Interaction Design

担当教員 金箱淳一、永吉宏行

履修制限等

ディスカッションが可能な日本語能力を必要とする。(留学生)

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。「空間と身体」をキーワードに、バーチャル空間上での身体運用（アニメーション）やそれを活用したコンテンツを試作する中でツールを習得する。

授業計画の概要

人体3Dモデルを製作する手法としての全身スキャンシステム、3Dモデリングツールの演習を通して人間の身体について再考する。授業後半では、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プログラミングの演習を行う。

コンテンツ創成論

2024年度開講・選択・2単位

Theory of Contents Creation

担当教員 榮元正博

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。

授業計画の概要

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る。

デジタル造形論

後期・選択・2単位

Digital Modeling

担当教員 吉田雅則、永吉宏行

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。