

## ■ 専門科目

### メディア・コミュニケーション

#### 情報メディア論

2022年度開講・選択・2単位

Theory of Information and Media

担当教員 黄國賓、菅野博之、秋山伸

#### 履修制限等

特になし

#### 到達目標（目的含む）

情報メディアデザインの表現における知識、技術、ノウハウを身に着ける。

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着ける。

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

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（図像）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：漫画の映画的手法－1960年代以降の漫画構成の変化－（菅野）
- 9：ショート日常まんが実作1：物語（菅野）
- 10：ショート日常まんが実作2：情報整理（菅野）
- 11：ショート日常まんが実作3：モンタージュ（菅野）
- 12：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）

#### 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。

#### 課題・試験に対するフィードバックの方法

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

後期・選択・2単位

Theory of Interaction Design

担当教員 中安翌、金箱淳一、尹智博

#### 対面・遠隔の別

コロナ禍の状況により遠隔授業を行う場合がある。対面・遠隔を併用する場合がある。

#### 遠隔の場合の主なツール

Microsoft Teams

#### 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）

#### 到達目標（目的含む）

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

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、バーチャルリアリティ学会、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。

#### 授業計画

- 1：ガイダンス、学術研究とは、Human Computer Interaction とは
- 2：教員研究紹介
- 3-5：研究事例紹介
- 6-10：メディアプログラミング演習
- 11-13：先行研究調査と発表
- 14-15：個人研究発表

#### 授業時間外学習

特定の論文を題材とした先行研究調査、要点解釈によるショートプレゼンや個人研究の発表を行うため、授業時間外にその学習や準備を必要とする。

#### 評価方法

プレゼンテーション、課題提出、授業への参加度を含めて総合的に評価する。

#### 課題・試験に対するフィードバックの方法

課題やディスカッション等の意見交換の中で進捗やレベルの確認を行い、適宜フィードバックを行う。

#### 使用テキスト

<http://lecture.nakayasu.com>

その他、適宜指示する。

#### 参考テキスト・URL

<https://dl.acm.org>

<https://www.jstage.jst.go.jp/browse/-char/ja>

その他、適宜指示する。

#### 各自準備物

ノート PC

インターネット環境（論文調査に必要）

PowerPoint、Keynote 等のプレゼンテーションソフト

#### 実習費

なし

## コンテンツ創成論

2022年度開講・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

### 到達目標（目的含む）

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

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とおよび技能を学ぶ。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・コンテンツの多様性）
- 2：テーマ考察（国内外参考作品のリサーチと分析）
- 3：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅰ（まんが・アニメーション・ゲーム・メディア）
- 4：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅱ（グラフィック・web・メディア）
- 5：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅲ（ARコンテンツ入門1）
- 6：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅳ（ARコンテンツ入門2）
- 7：メディア・コンテンツの表現手法と演習Ⅴ（ARコンテンツ入門3）
- 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Ⅱ（コンテンツ検討）
- 10：コンテンツ制作+ディスカッションⅢ（コンテンツ試作）
- 11：コンテンツ制作+ディスカッションⅣ（コンテンツ修正）
- 12：コンテンツ制作+ディスカッションⅤ（コンテンツ確定）
- 13：コンテンツ制作+ディスカッションⅥ（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）

### 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。

### 課題・試験に対するフィードバックの方法

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

回ごとに指示または教員が用意  
個人PCを用意しておくこと

## デジタル造形論

後期・選択・2単位

Digital Modeling

担当教員 吉田雅則、中安翌

### 到達目標（目的含む）

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。

### 授業計画

- 1：オリエンテーション 講義概要の説明と学生の意向・スキルの確認
- 2：研究テーマの提案（「動物の手の骨の3Dスキャンデータ」を題材とした展開）
- 3：それぞれの研究テーマを策定する
- 4：それぞれの研究テーマの確定・プレゼンテーション
- 5：実践A-1 デジタルツール研究
- 6：実践A-2 機能理解と空間配置：1
- 7：実践A-3 機能理解と空間配置：2
- 8：実践A-4 オーガニックな形状を内部構造から把握する
- 9：研究B-1 設計・動作の設計：1「中間報告」
- 10：研究B-2 設計・動作の設計：2
- 11：研究B-3 設計・動作の設計：3
- 12：研究B-4 制作組み立て：1
- 13：研究B-5 制作組み立て：2
- 14：研究B-6 ハードサーフェースとオーガニックな形状の融合
- 15：成果の報告と評価

※1：実践（調査・提案・実践）、2：中間報告、3：研究（設計・制作）、4：最終発表（成果報告・評価）というプログラムフローに則って行う。

※実践Aでは動物の手の骨の3Dスキャンデータを題材とし「オーガニックな形状表現」に主眼を置く。

※実践Bでは自然界に潜む仕組みや構造を理解し、マンメイドな仕組みや構造体に応用する。

※この二点につき以下abによる方法論によってアプローチを行う。

a: 骨格、腱、筋肉など人体や動物の仕組みを模式化し「内部構造」から形状全体の把握

b: 皮膚の様相、皺、鱗、や質感といった外側より観察できる「表面」から全体構造への帰納的アプローチ

### 授業時間外学習

「平面における図面作成」「デジタルツールを使用した3次元モデリング」「立体造形」のうち、いずれか最低限一つのスキルを必要とする。

### 使用テキスト

必要に応じて指示する。