

**専門科目 デザイン特論 C (メディア×デザイン) Design Theory C (Media×Design)**

担当：小林茂・James Gibson

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：火曜 時限：2 限

**科目のねらい・特色**

デザインにおける理論や方法論とは、厳密に従うべきルールではなく、それを用いて世界を見ることにより、複雑な課題を解くための視点を得られるレンズのようなものです。それらを深く理解し、身に着けるためには、単に知識として知るだけでなく、手を動かして体験することが重要です。この授業では、担当教員 2 名が現場での実践経験を持つサービスデザインを中心とした研究領域に関する最近の書籍や記事、論文を読むことと、その中で紹介されている方法論の一部を実際に体験することを組み合わせて理解を深めます。これによって、修士作品の制作と修士研究を進めていく上でリファレンスとなる先人達の取り組みや理論、方法論を学び、考えを深めます。

**到達目標**

まず、サービスデザインの分野における理論や方法論を理解する上で前提となる、代表的な方法論を短時間の演習を通して擬似的に体験し、その分野における様々な文脈を理解するための共通言語を獲得します。その上で、主に英語で書かれた最近の書籍や記事、論文を丁寧に読み解き、要約をつくり、他の履修者に分かるような資料を作成した上で発表し、自身の関心や研究と関連付けながら議論するスキルを身に着けます。これにより、二次データを活用して自分の主張をサポートするという、論文の文献レビューにおける基本的な考え方を学びます。

**講義形態**

基本的な形態として、指定したテキストについて割当を決めて各自が丁寧に読んで要約して発表し、それを元に全員で多様な視点からディスカッションすることを通じて理解を深める、ということを毎回繰り返します。なお、コミュニケーション言語は英語を基本とします。

**講義計画・項目**

テキストの輪読による発表とディスカッション

**教科書・参考書等**

テキストは授業開講時に日本語または英語で最適なもの指定します。参考までに、昨年度はサービスデザインに関する英語論文を用いました。

**評価方法**

種別	割合	備考
課題	50%	提出物等
日常点	50%	出席等

**制作演習科目 プロジェクト技術演習 Project Techniques Seminar**

担当：鈴木宣也・三輪眞弘・金山智子・小林孝浩・小林茂・小林昌廣・前田真二郎・赤羽亨・瀬川晃・

山田晃嗣・会田大也\*

単位：2 単位 履修対象：1 年 教室：講義室 W (W301) 他

学期：前期

**科目のねらい・特色**

プロジェクト実習を実施するにあたり、表現の口耳となる実践的なスキルの修得と同時に、表現の手足となる先進的な加工装置等についての実習を目的としたオムニバス形式の科目です。現代社会における問題の発見や解決方法の実習を通じて、専門性に自足することのない複眼的な視野、および実践的関心を基盤とする理論形成能力の育成を目指します。研究能力の修得とその基礎となる知の内実化を培い、基礎理論と調査分析法・論文作成のためのデータ収集・分析、レポート執筆に至るまで、具体的な研究方法の習得を目指します。研究の段階を丹念に辿り、それをミニリサーチとしてまとめることで、目の前の事象を多角的に捉え、その成果を学術的な論文に仕上げていくため、どの分野の研究者にも必須の能力、実践へ向けた理論の再構成を思考するアカデミック・トレーニング等を行います。

**到達目標**

プロジェクト実習に必要な実践的なスキルを習得することを到達目標とします。これには先進的な加工装置等についての実習、問題の発見や解決方法の実習、基礎理論と調査分析法・論文作成のためのデータ収集・分析、レポート執筆などが含まれます。このような技術演習を通じて、具体的な研究手法を習得します。また、今日的な問題を発見し、解決する能力を養い、自らが行った研究を学術的論文としてまとめて論述する能力を習得します。

**講義形態**

講義、プレゼンテーション、ワークショップ

**講義計画・項目**

- ・論文調査：研究論文等を書く場合必ず必要となる、研究の前段階で必要な論文の調査方法、効率的な論文の読み方を学びます。
- ・文面構成：論文の役割やルールなど、論文を執筆する際に知っておくべき事柄を学びます。
- ・行動分析/ 統計分析：ユーザの反応や意図を洩らすことなく捉え、調査、分析する手法を学びます。初期のニーズ調査や問題発見、フィードバックフェーズにおける試作品の評価につながる技術です。
- ・ワークショップデザイン：ワークショップについて理論や体系などを学び、実践する方法を獲得します。
- ・情報工学：プログラミングの導入などの情報処理を主とする工学的な実現方法を学びます。
- ・3D プリンタ・レーザー加工演習：立体物の作成ができる積層 3D プリンタの使い方を、CAD の操作から学び、最先端の造形手法を学びます。また同様に、レーザーにより素材を切断、彫刻する装置の使い方を学び、試作造形力の強化を狙います。

**教科書・参考書等**

テキストは適時配布します。また必要に応じて授業で紹介します。

**評価方法**

種別	割合	備考
課題	30%	課題への取り組みと内容を評価します。
日常点	70%	出席および授業参加の姿勢を評価します。

## 制作演習科目 情報デザイン演習 Information Design Seminar

担当: 古堅真彦\*・Andreas Schneider\*・中谷日出\*

単位: 2 単位 履修対象: 1・2 年 教室: 講義室 W (W301)

学期: 集中 (8~9月)

### 科目のねらい・特色

ユニークなデザインメソッドや思考ダイアグラムのリサーチから、デザイン開発やアイデア、ディシジョンメイキングの上でそれらの方法論がどのように有効かを検証します。さらに具体的なテーマを設定して、物とユーザ、それを結ぶ情報との複雑な相互関係を理解し、デザインの開発、プロトタイピングを行い、最後にドキュメンテーションを行い、プレゼンテーションスキルを向上させます。さらにインターネット環境を踏まえたグラフィックデザインメソッドに着目し、メディアに関する情報デザインについて講義と実践を交え考察します。ウェブでは情報アーキテクチャーという概念が一般的になり、構造の重要さが認識されるようになっており、ウェブデザインという中でデザインの構造化を理解します。グラフィックデザインでは造形基礎言語を学びながらメッセージを効果的に伝えるデザインについての理解を深めます。

### 到達目標

担当: Andreas Schneider (9/3)

Provide understanding and toolbox for Design Thinking based on investigation, analysis, and transformation of everyday issues.

### 講義形態

講義と実践およびディスカッション

### 講義計画・項目

担当: 古堅 (8/22)

アルゴリズムにグラフィックを作成する手法を学ぶ。一般的に「絵」というものは手と筆具を使って作成していくものであるが、この授業ではプログラミングを使い「計画的」に絵を構築する。

手作業では身体的な抑揚を絵に込めることができるが、その反面、反復、規則性、大量などの要素を盛り込むことが困難である。授業では Javascript 内に実装されている Canvas 機能を活用して、コンピュータを使ってアルゴリズムに絵を構築する方法を体験的に学ぶ。

担当: Andreas Schneider (9/3)

1. Overview of Design Thinking: Examples, Methods, Models
2. Design Factors: Background, Motivation, Application
3. Exercise on specific Use-Case
4. Conclusion / Presentation

担当: 中谷 (9/7)

ドキュメンテーションとプレゼンテーション

### 教科書・参考書等

テキストは適時配布します。必要に応じて授業で紹介します。

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	40%	
日常点	60%	出席等

## 制作演習科目 メディアデザイン演習 Media Design Seminar

担当: 永原康史\*

単位: 2 単位 履修対象: 1・2 年 教室: 講義室 W (W301)

学期: 集中 (9月)

### 科目のねらい・特色

紙媒体から映像、電子メディアに至るまで、デジタル技術によって拡張されたグラフィックデザイン領域とその周辺の知識を体系的に学び、それらの影響関係について考察する。

### 到達目標

演習課題を理解する上で、構成主義的手法で進められるようになること。

### 講義形態

集中講義とワークショップによる

### 講義計画・項目

- ・メディアの影響関係1 (デザインング・プログラム)
- ・メディアの影響関係2 (パラメトリックデザイン)
- ・文字によるコミュニケーション1 (タイプフェイスデザイン)
- ・文字によるコミュニケーション2 (タイポグラフィ)
- ・図によるインフォメーション1 (インフォグラフィックス)
- ・図によるインフォメーション2 (データヴィジュアライゼーション)

上記から、履修者の要望を踏まえて複数項目選択し、集中講義とワークショップを構成する。

### 教科書・参考書等

特になし。必要な場合、適宜配布します。

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	
日常点	50%	出席状況

**制作演習科目 インタラクティブメディア演習 Interactive Media Seminar**

担当：桑久保亮太

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：ギャラリー1・2 (C311・312)

学期：集中（8・9月）

**科目のねらい・特色**

電子デバイスを軸とした、インタラクティブな作品の個人制作を通して、着想から試作・制作・プレゼンテーションまでの一連のプロセスを体験します。

指定した素材とデバイスを使いながら、さまざまなインタラクションの試行を繰り返し、そこに各自の研究テーマと関連する要素を付け加えることで独自の作品を完成させます。作品は展示・パフォーマンスなど自由な形式で発表し、ディスカッションを行います。

**到達目標**

電子モジュールの組み合わせによる、ある程度の回路構成の方法を知り、ある目的のために必要な装置を自作することができる、あるいは他の技術者に依頼することができるようになることを技術的な到達目標とします。

また、電子デバイスを動的な表現のための素材として捉え、それをを用いた表現、またはそれに着想を得た表現の方法を体験することで、各自の研究・表現活動の中に活かせることを表現領域での到達目標とします。

**講義形態**

制作実習とディスカッション

**講義計画・項目**

- ・概説：彫刻、キネティック・アートからインタラクティブ・アートへの変遷
- ・素材と遊ぶ
- ・感覚の収集と試作
- ・電子回路と測定方法
- ・展示とディスカッション

**教科書・参考書等**

必要に応じ、授業で紹介します。

**評価方法**

種別	割合	備考
課題	60%	制作過程と作品の完成
日常点	40%	出席率

**プロジェクト科目 プロジェクト実習 I・II・III・IV Practical Project Studies I・II・III・IV**

担当：各担当教員

単位：各2 単位

履修対象：1 年（実習 I・II）・2 年（実習 III・IV）

教室：プロジェクト室 (W508) 他 学期：前期 (I・III)・後期 (II・IV)

**科目のねらい・特色**

プロジェクト科目に配置されたプロジェクト実習 I・II・III・IV は、本学で最も特色ある科目のひとつであり、修士研究を行う枠組みとしての役割を果たす重要な科目です。メディア表現研究の社会的な意味をはかり、社会へ向けた成果の発信や連携を意識し、領域横断的に運営します。この科目の目的は、協同活動によって複数の学問領域の知見や経験を効果的に統合し、より高度な研究成果を目指すことにあります。また、教育的な効果を内部に求めつつ、その成果を社会へ積極的に提案していくことも考えられています。プロジェクトの詳細については、各シラバスを参照してください。

**到達目標**

この領域横断的な科目を履修することによって、広い視野と発想力、異分野とのコミュニケーション能力、アイデアを実現にまで導く計画性を身につけることを目指します。修士1年で履修するプロジェクト実習 I と II は、導入期と位置付けられ、プロジェクトで必要となるものづくりの基本として、道具の使い方、プログラミング、発想法、ディスカッション能力を強化します。修士2年で履修するプロジェクト実習 III と IV は、仕上げ期と位置付けられ、総合的な実践と自己評価能力を習得します。

**講義計画・項目**

各プロジェクトで決められたミーティングを基本として、さらに随時、各自が研究を進めます。プロジェクトの研究成果は、学会や研究会での学術的交流活動、国内外の展覧会での展示、本学が運営するイベントやオープンハウスなどでの発表が設定されます。