

# プロジェクト研究科目

## プロジェクト研究 I

担当: 赤羽亨、大久保美紀、菅実花、小林孝浩、小林茂、鈴木宣也、鈴木悦久、飛谷謙介、萩原健一、平林真実、松井茂、山田晃嗣			
単位: 2単位	履修対象: 1年	履修区分: 必修	授業形態: 実習
学期: 後期	実施方法: オンライン	教室: W301 講義室	

### 授業の到達目標及びテーマ

学生が自らの研究テーマに対して、社会的な実践の場として、社会との接続を踏まえたプロジェクトを企画立案し、実践しながら研究を進める、プロジェクトベースドラーニング(PBL)と研究を協調させた授業である。問題の抽象化や具体的活用、解析・設計のために欠かせない問題設定能力、問題解決能力、ディベート能力、統合力などの修得を目標とする。また、実践的な研究力の獲得と研究の効果的な活用を目指し、社会と生活にその意味と意義を記号接地させることを目指す。本授業では、社会と研究との多角的な接点を探る領域横断的なプロジェクトの企画化、プロジェクトを進めていくためのコミュニケーション力の獲得を目標とする。

### 授業の概要

学生が自らの研究テーマに対して、社会的な実践の場として、社会との接続を踏まえたプロジェクトを企画立案し、実践しながら研究を進める、プロジェクトベースドラーニング(PBL)と研究を協調させた授業である。開かれた活動の場の中で、相互に協働、交流・発信を図りながら、教育・研究を進める。領域横断的な視点から研究が効果的に進められるよう、個々の専門性が異なる教員がチームで指導する。社会と研究との多角的な接点を探るプロジェクトの企画力と、プロジェクトを進めていくためのコミュニケーション力の獲得を目指す。

### 授業計画

- 第1回ガイダンス
- 第2回～第4回研究テーマの設定、企画立案
- 第5回～第9回共同・共創・共有研究先の選定とプロセス
- 第10回～第14回プロジェクトの進行と進捗報告
- 第15回研究報告会(報告書の提出)

担当教員の研究テーマは次のとおり

(赤羽亨)

インタラクシオンデザインに焦点をあて、デザインプロセスにおいて重要となる「プロトタイピング」に関連して、メディア表現技術の体系的な習得やデジタルファブリケーション技術を活用したプロトタイピング手法など、メディアテクノロジーを使った表現手法やインタラクシオンの記録について教授する。

(大久保美紀)

近代以降の主体中心的世界認識を批判的に検討し、エコロジー・生命論・技術哲学、人工知能研究、新しい人類学の知見を横断して、技術を広義の概念として再定義する。現代哲学と科学・メディア表現を架橋し、新たな世界認識の枠組みを探究する。

(菅実花)

メディア技術の進歩により変遷する表象文化と社会に焦点を当て、近代以降の芸術史をふまえて、視覚表現を対象にその背景にある歴史的・社会的文脈を掘り下げるとともに、個々の制作者・鑑賞者の体験を相対化し、「問い」としてのアートの実践を探求する方法論を教授する。

(小林孝浩)

情報システムの継続的な発展がもたらす不可逆的な影響を省みつつ、現在の社会環境において技術の適正なあり方や技術に依存しすぎない人間や生活のあり方をテーマに、情報システム工学に専門の軸足を置き、それらの応用研究に関して教授する。

(小林茂)

まず、古典から最新の国際標準に至るまでイノベーションの定義がどのように変遷してきたか背景と共に学ぶ。次に、経営学等の知見を参照しつつアイデアの創出から実装に至るまでの課題と手法について学ぶ。その上で、中小企業、スタートアップ、メディアアーティストなど限られた資源で実行した事例を詳細に分析し実践に向けて教授する。

(鈴木宣也)

メディア技術とそれがもたらす影響をテーマの主軸に捉え、ビジュアルリテラシー(創造)やインタラクシオンデザイン(設計)、プロトタイピング(実践)などを含むデザインプロセスに関する発展研究について、情報メディアとデザインの可能性と課題をホリスティックな視点から俯瞰的に教授する。

(鈴木悦久)

音や音楽におけるメディア技術がもたらす文化形成について、20世紀中盤から21世紀現在に至る社会の変容を視野に、学術・資本・聴衆といった社会的要素から分析し、多層的な枠組みとして捉え検証する。そのための実践的研究手法と社会的接続の方策を、持続的な文化基盤の構築を射程におき教授する。

(萩原健一)

新しい道具を手にする初学者が、その技法と出会い、身体化していく過程で生じる「発見」や「試行錯誤」を、イメージ生成の根源的なプロセスとして捉え直す。映像メディアの変容がもたらす人間の振る舞いや、身体的な知覚の再編成を、制作実践を通じて考察し、新たな問いを導き出すための具体的な方法について教授する。

(飛谷謙介)

機械学習をはじめとする人工知能に関する諸技術を新たなメディア技術として捉え、それらの数理的な側面だけでなく、技術の進展と併に社会に形成される価値観について検討する。そのため本講義では、数理統計学の歴史を紐解き、諸技術に通底する確率的・統計的な感覚、およびその社会的展開、特に表現領域との接点について教授する。

(平林真実)

様々なメディアおよび時空間上で構成されたコミュニケーションを、機械学習等を用いた分析から、実世界インターフェイス、Webシステムを含む基盤に対し、多様な状況に適したコミュニケーションを拡張するシステムを例に、実時間性を担保した実践的な実現手法を教授する。

(松井茂)

20世紀後半のメディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を文化現象として再配置し、作家像、作品概念の変化を検証する。マス・メディアを介してはかられる領域横断が、制度化された芸術諸分野を解体し、抵抗文化として、ラディカルな表現上の戦略をいかに設計してきたのかを抽出する。

(山田晃嗣)

安全・安心なネットワークというインフラと、情報の価値を高める分析手法を用いて、各ユーザーに個別対応するための一手段として情報技術を考える。そして、それらをどのように現場へ取り入れて行くべきかを福祉の視点で捉え、情報インフラ、情報分析と共に情報技術のあり方について教授する。

## 履修上の注意

主・副研究指導教員とよく相談し授業計画を立てること。

## 教科書・参考書等

指導に際して必要となる参考書・参考資料は適宜紹介する。

## 学生に対する評価

授業への取り組み、研究報告の発表など、総合的に判断する。

# プロジェクト研究Ⅱ

担当:赤羽亨、大久保美紀、菅実花、小林孝浩、小林茂、鈴木宣也、鈴木悦久、飛谷謙介、萩原健一、平林真実、松井茂、山田晃嗣			
単位:2単位	履修対象:2年	履修区分:必修	授業形態:実習
学期:通年	実施方法:オンライン	教室:W301 講義室	

## 授業の到達目標及びテーマ

学生が自らの研究テーマに対して、社会的な実践の場として、社会との接続を踏まえたプロジェクトを企画立案し、実践しながら研究を進める、プロジェクトベースラーニング(PBL)と研究を協調させた授業である。問題の抽象化や具体化活用、解析・設計のために欠かせない問題設定能力、問題解決能力、ディベート能力、統合力などの修得を目標とする。また、実践的な研究力の獲得と研究の効果的な活用を目指し、社会と生活にその意味と意義を記号接地させることを目指す。本授業では、プロジェクトの遂行と議論を通じて領域横断力と実践力の獲得を目標とする。

## 授業の概要

学生が自らの研究テーマに対して、社会的な実践の場として、社会との接続を踏まえたプロジェクトを実践しながら、新たな表現拡張と理論化・体系化へつながる中心的科目として、博士論文作成に向けた実践的研究を展開する。開かれた活動の場の中で、相互に協働、交流・発信を図りながら、教育・研究を進める。領域横断的な視点から理論化・体系化が効果的に進められるよう、個々の専門性が異なる教員がチームで指導する。プロジェクトの遂行と議論を通じて領域横断力と実践力の獲得を目標とし、その成果をまとめることも含め実施する。

## 授業計画

- 第1回～第14回プロジェクトの進行と進捗報告
- 第15回研究報告会(報告書の提出)

担当教員の研究テーマは『プロジェクト研究Ⅰ』を参照のこと。

## 履修上の注意

主・副研究指導教員とよく相談し授業計画を立てること。

## 教科書・参考書等

指導に際して必要となる参考書・参考資料は適宜紹介する。

## 学生に対する評価

授業への取り組み、研究報告の発表など、総合的に判断する。