

プロジェクト研究科目

プロジェクト研究 I

担当: 赤羽亨・赤松正行・大久保美紀・金山智子・桑久保亮太・小林孝浩・小林茂・鈴木宣也・平林真実・前田真二郎・松井茂・三輪眞弘・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: 講義室W(301)

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を次のとおり

(赤羽亨)

インタラクションデザインを対象とするプロトタイピングに関し、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やデザインプロセス内でのインタラクションの記録をテーマとした研究を教授する。

(赤松正行)

自転車を始めとする自律的な移動を主題としてテクノロジーとアートを融合させた実践的な調査・制作と発見的な批評・論考に対して、各種の環境感応技術、拡張現実感技術、映像音響体感技術などを用いた研究を教授する。

(大久保美紀)

身体・記憶・日常をテーマとするメディア芸術表現の本質は、個人を超越する契機としての〈追体験・共感可能性〉にある。この観点から、各自の研究テーマと社会を結ぶ接点の理解、それに基づく問題設定について、両義的・双方向的に評価するための研究方法を共に考える。

(金山智子)

高度メディア社会における、他者との関係や意味の構築プロセスを(不)可能とするコミュニケーションを規定する媒介・場としてメディアを捉え、新たな理論や方法論、実践から新たなコミュニケーションのあり方をテーマに教授する。

(桑久保亮太)

メディア技術と世界の関係性を考察するため、個別の問題を客観的に事実として認識し、それらを社会と接続し共有・共鳴させる方法を探求するため、問題を普遍化する活動のひとつの方策としてのメディアアートを教授する。

(小林孝浩)

情報システム工学とその応用研究として、エンターテインメント、福祉、農業について、情報システムの不可逆的な影響を省みつつ、技術の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教授する。

(小林茂)

経営学等におけるイノベーションマネジメントの知見を参照しつつ、実際に企画立案し遂行するためにはどうすればいいかをテーマに教授する。

(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)やインタラクションデザイン(設計)、プロトタイピング(実践)などを含む広い意味のデザインに関する発展研究についてテーマとして教授する。

(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、実時間性を担保した実践的な実現手法をテーマとして教授する。

(前田真二郎)

映像の発信／鑑賞形態の変化が生んだ新たな視覚文化を見据えながら、新旧の映像メディアに関する技術や表現と、今日の映像表現について実践的に教授する。また創作者の経験を共有可能な知識に還元し、表現手法や基盤技術を開拓する。

(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しながら、ニュー・メディア成熟期を経た表現への批判理論の確立を意図した基礎研究を教授する。

(三輪真弘)

音楽・映像・現代美術・舞台芸術などの領域をまとめて「メディアアート」ととらえ、現代社会における芸術そのもののあり方や意味を統一的に研究し、テクノロジーに支えられたメディア社会における表現の可能性を教授する。

(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、情報技術をどのように現場へ取入れて行くべきかを福祉の視点で捉えていく。そして情報インフラ、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・赤松正行・大久保美紀・金山智子・桑久保亮太・小林孝浩・小林茂・鈴木宣也・平林真実・前田真二郎・松井茂・三輪真弘・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: 前期 実施方法: オンライン 教室: 講義室W(301)

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。