



Creative Application A01

メディア学とCreative Application

2024年度

渡邊 賢悟 (渡辺電気株式会社)

教員紹介

教員紹介

▶ 戀津 魁 (れんつ かい)

- ▶ MS6期 博士(MS) メディア学部助教
- ▶ メディアインフォマティクス, データベースエンジニア

▶ 渡邊 賢悟 (わたなべ けんご)

- ▶ MS1期 博士(MS) 渡辺電気(株)代表取締役
- ▶ ペイントグラフィクス, Appエンジニア, 経営者
- ▶ **メディア学 + App開発** の仕事をしています

▶ 専門スキルを活かせるメディア学の大切なことを伝えたい



ゆめいろのえのぐ

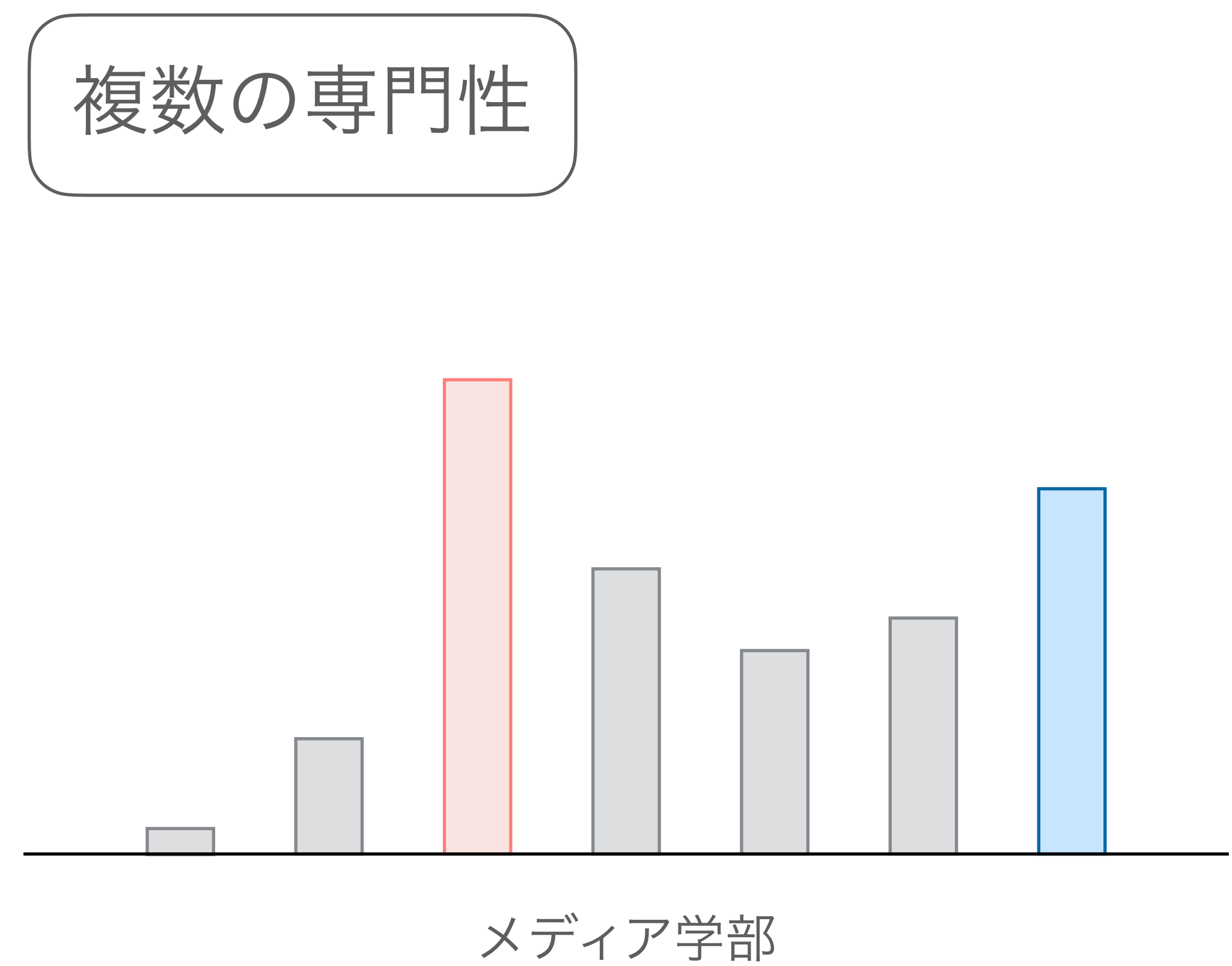
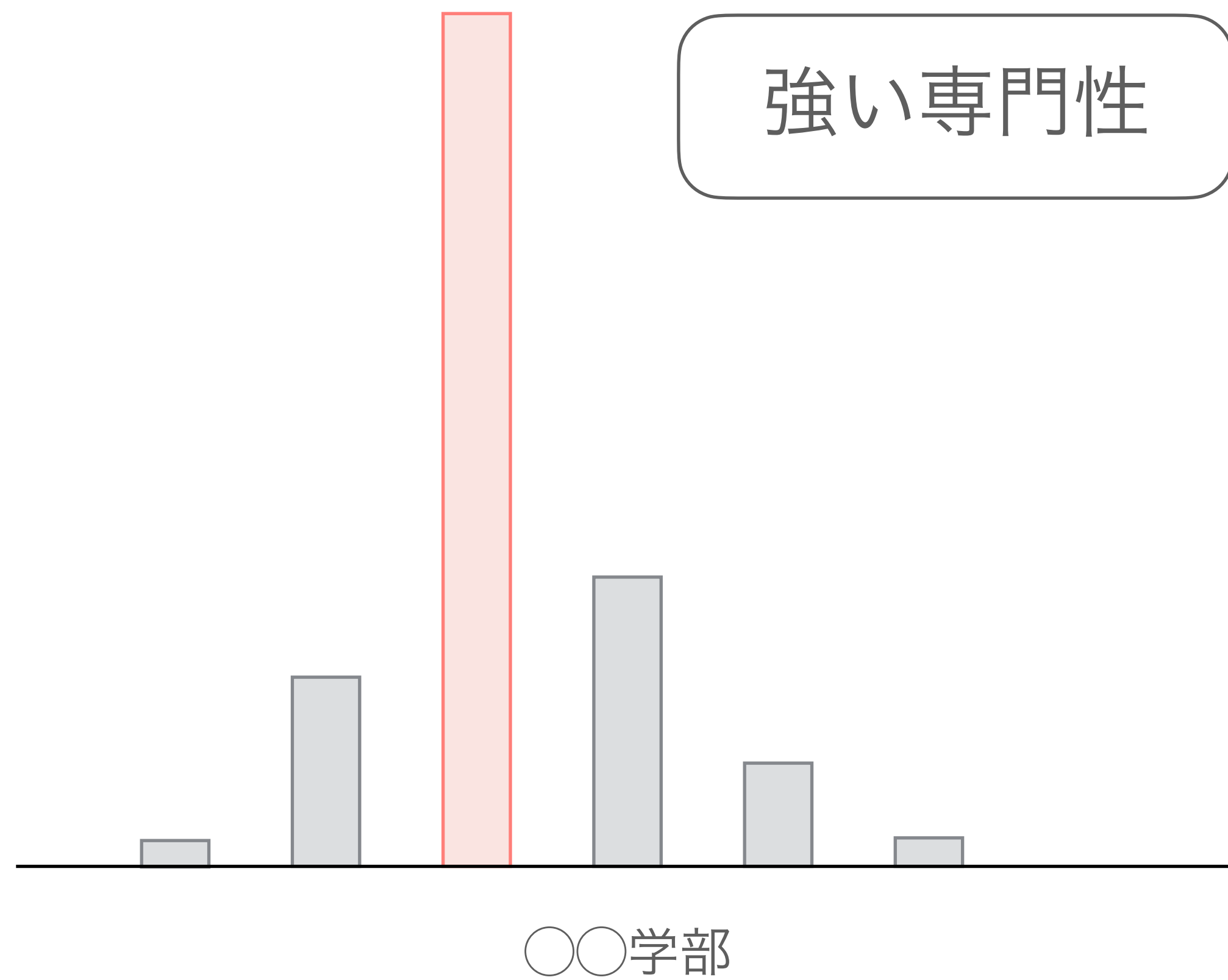


彩えんぴつ

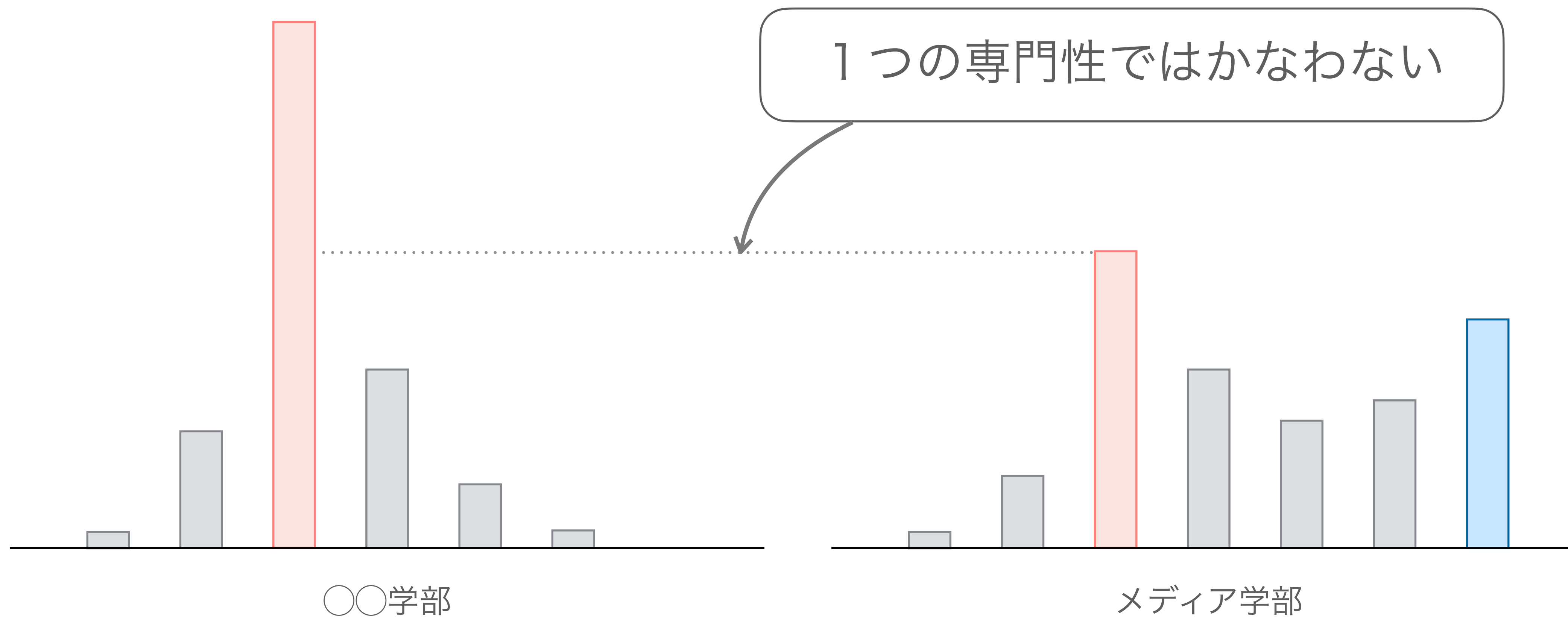
メディア学部とは

社会に求められるメディアの感性

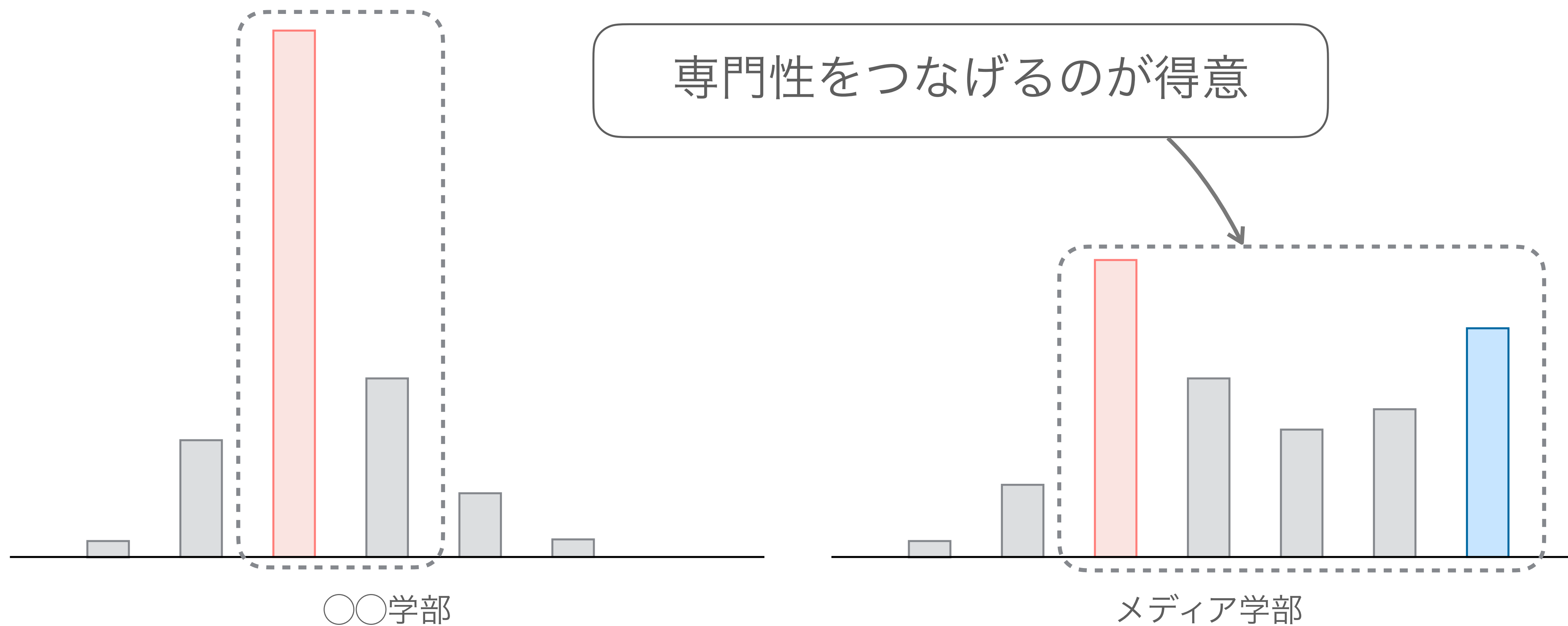
大学と専門性



メディア学部の弱いところ



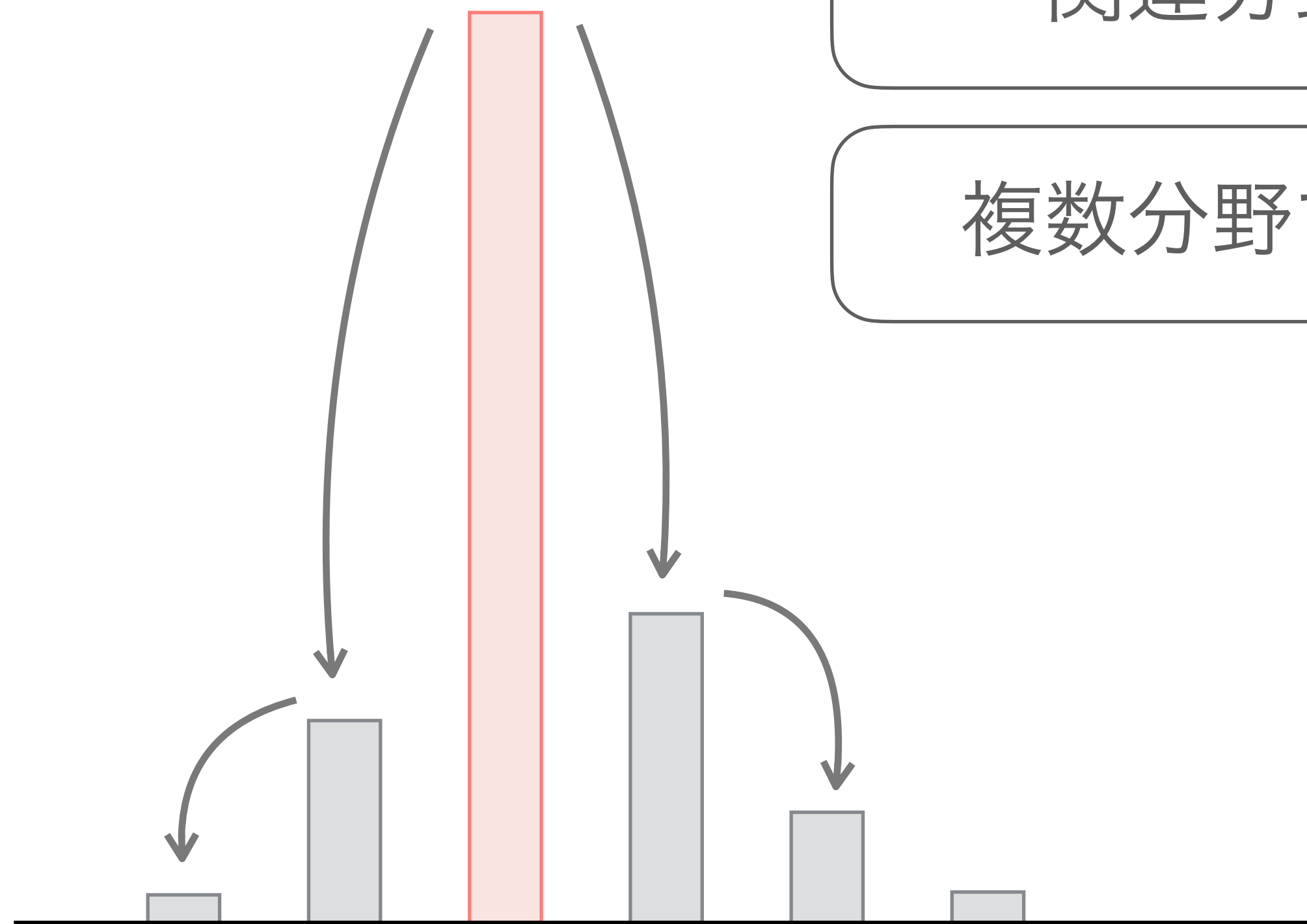
メディア学部**の強いところ**



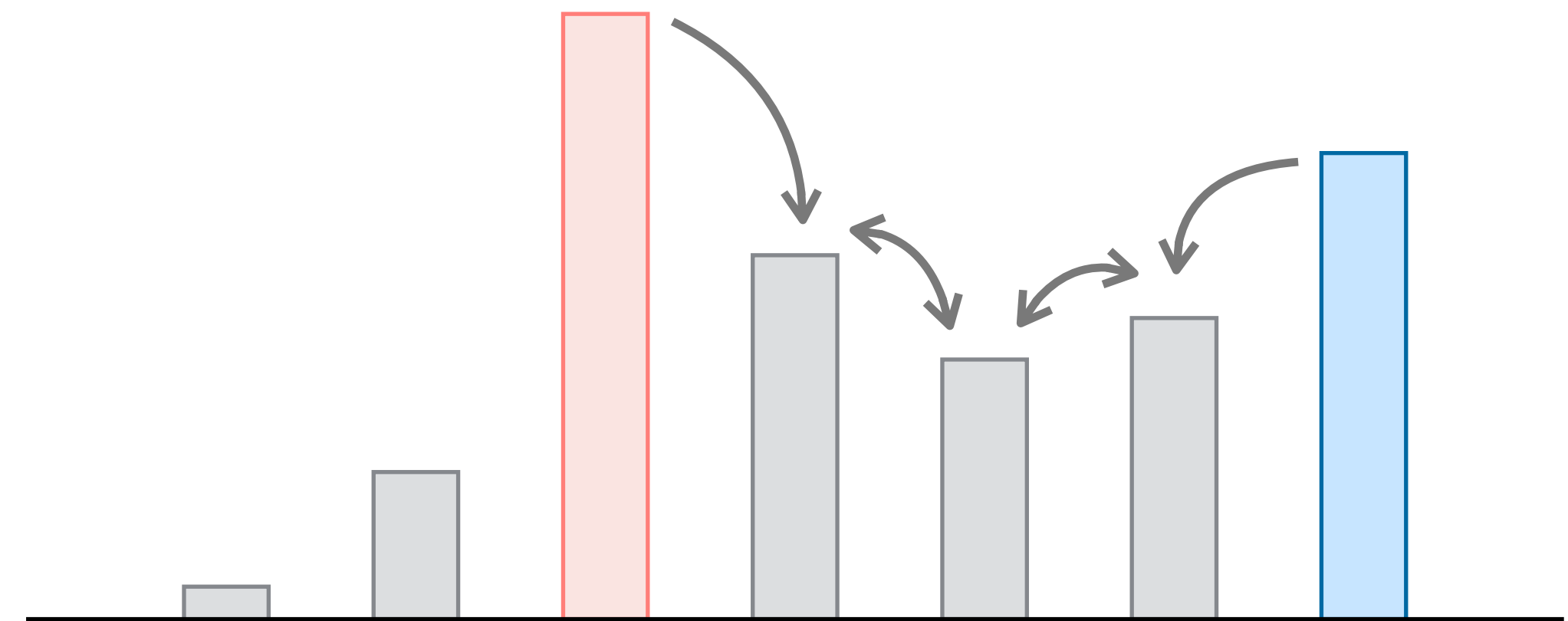
専門性の伝播

関連分野も伸びる

複数分野で伸ばし合う



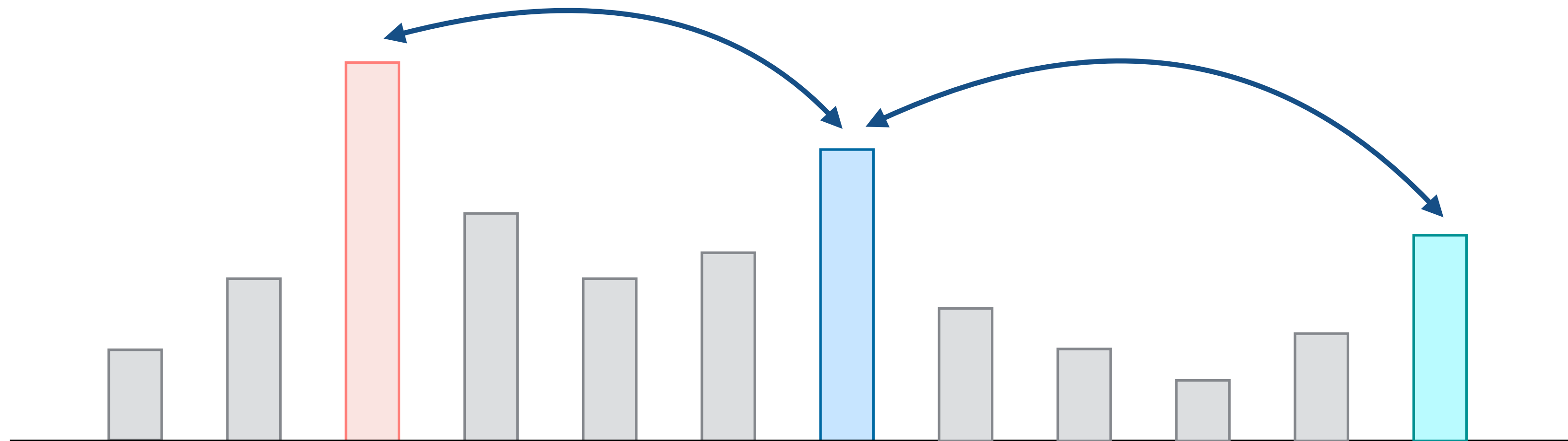
○○学部



メディア学部

専門性をつなぐメディア学部

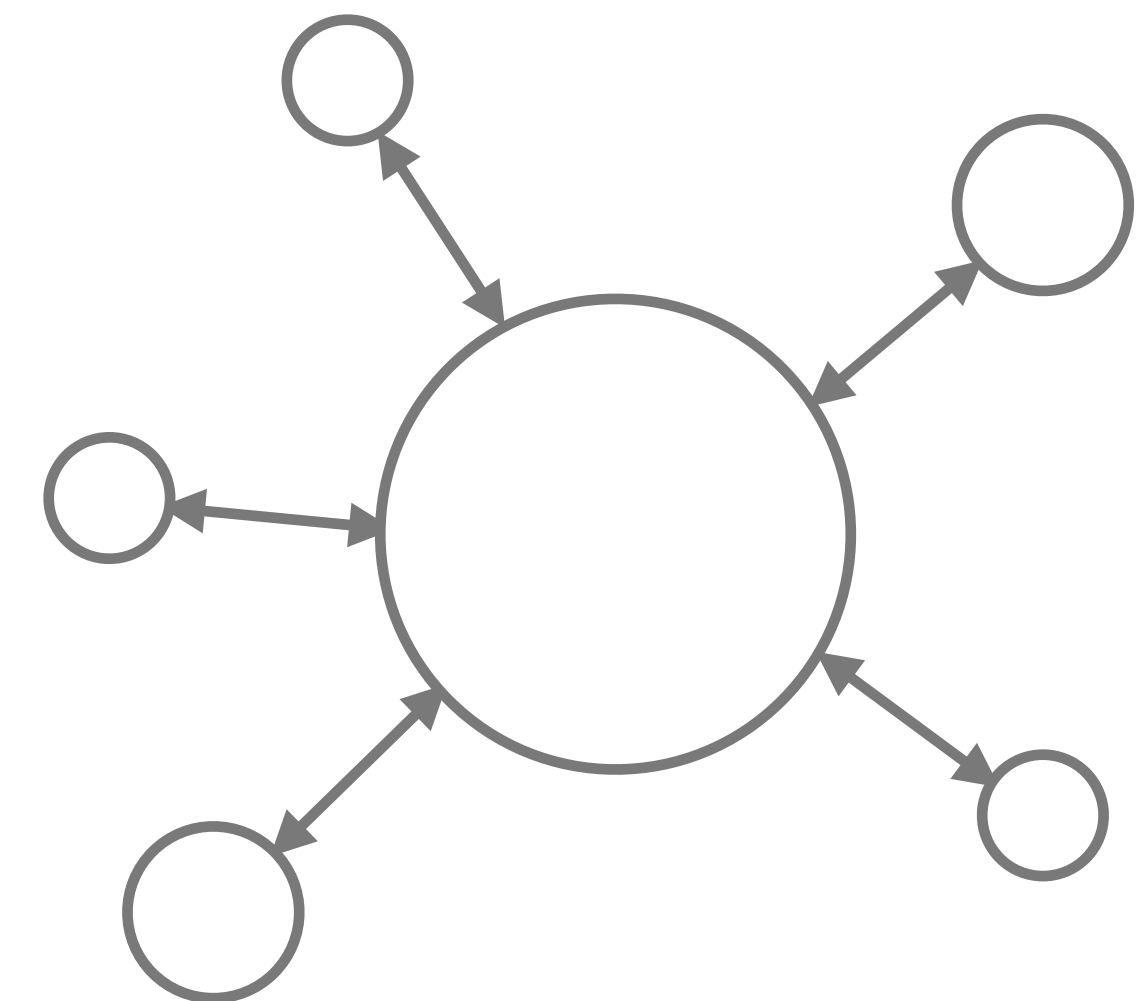
マルチメジャー (複数の専門性)



専門性をつなぐ思考

社会の要請

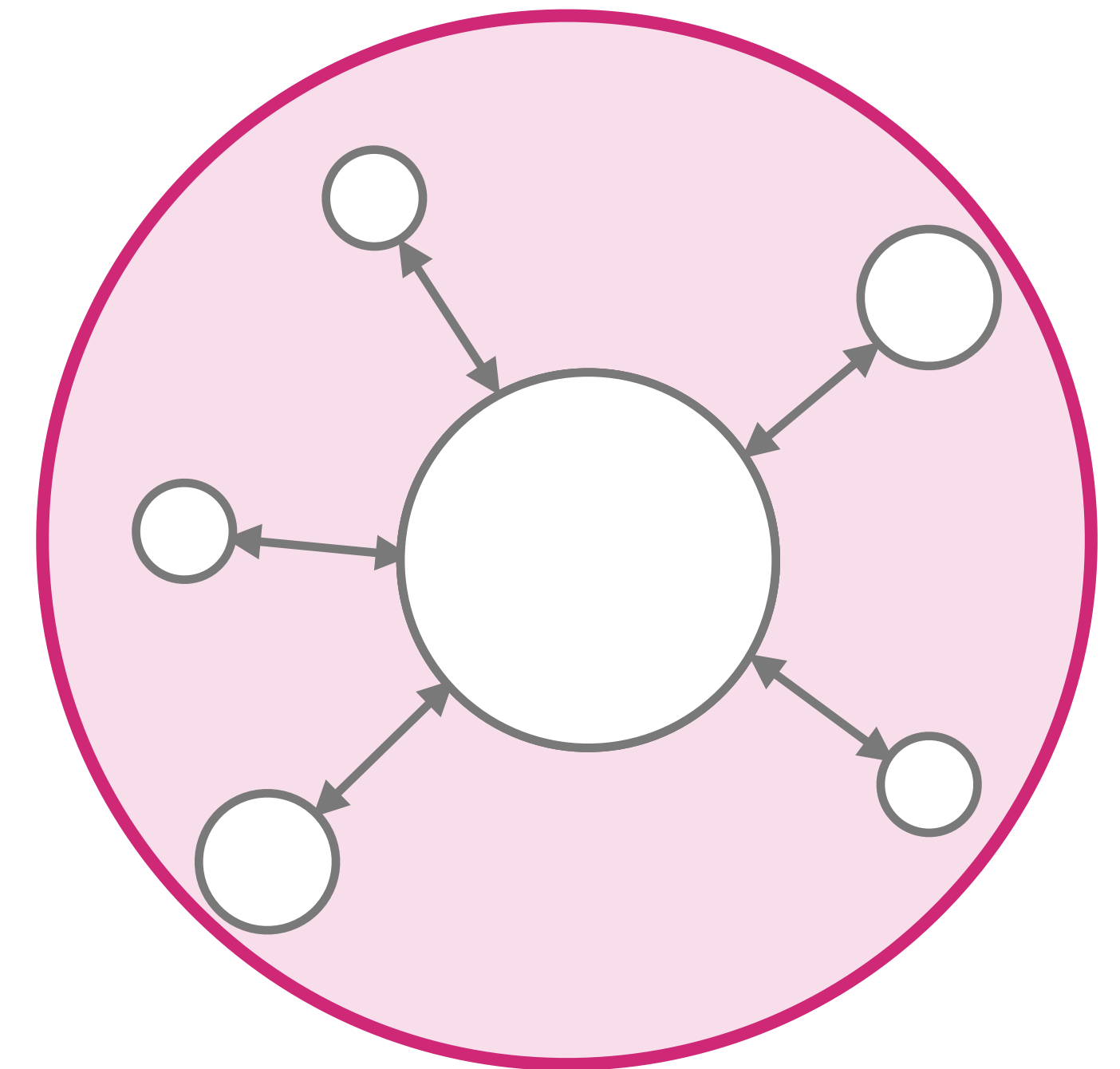
- ▶ **分野をつなげる人材が望まれています**
 - ▶ 異なる分野の話を知る人が不足しています
- ▶ 分野をつなぐメリット
 - ▶ **他分野との相互作用**でメインの力も伸ばせます
 - ▶ 分野をつなぐと新しい分野が生まれます



分野の相互作用

メディア学部での生活

- ▶ **メインにしたい分野**
 - ▶ カリキュラムにこだわらない**自主活動を推奨します**
 - ▶ 学外の活動なども良いと思います
- ▶ **メイン以外の分野**
 - ▶ **未知の分野にたくさん手を伸ばしてください**
 - ▶ ことなる分野の先生や同窓がいるのが本学部の強みです
- ▶ **分野混合の環境に身を置くことを楽しんでください**



分野混交の統合環境

Creative Application とは

2つの役割と3つの取り組み

CreAppのテーマ

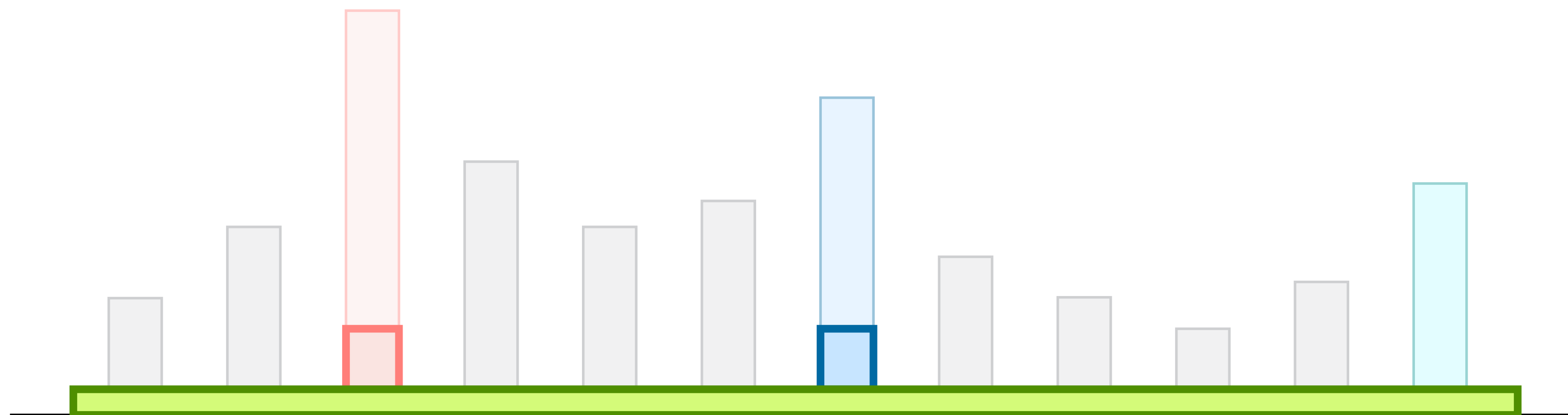
メディアで 美・思考・技術・社会をつなぐ

美・思考・技術

- ▶ **技術と… 美と思考？**
 - ▶ 技術と美と思考は, もともと1つでした
 - ▶ 分野が分断されたままでは, 専門技術は本領が発揮できません
 - ▶ 美と思考と技術の再融合を目指し, 専門技術の活性化をねらいます
- ▶ 本演習では専門技術を活かすメジャーとして美と思考に注目します

CreAppの2つの役割

2つ以上の専門性への導入

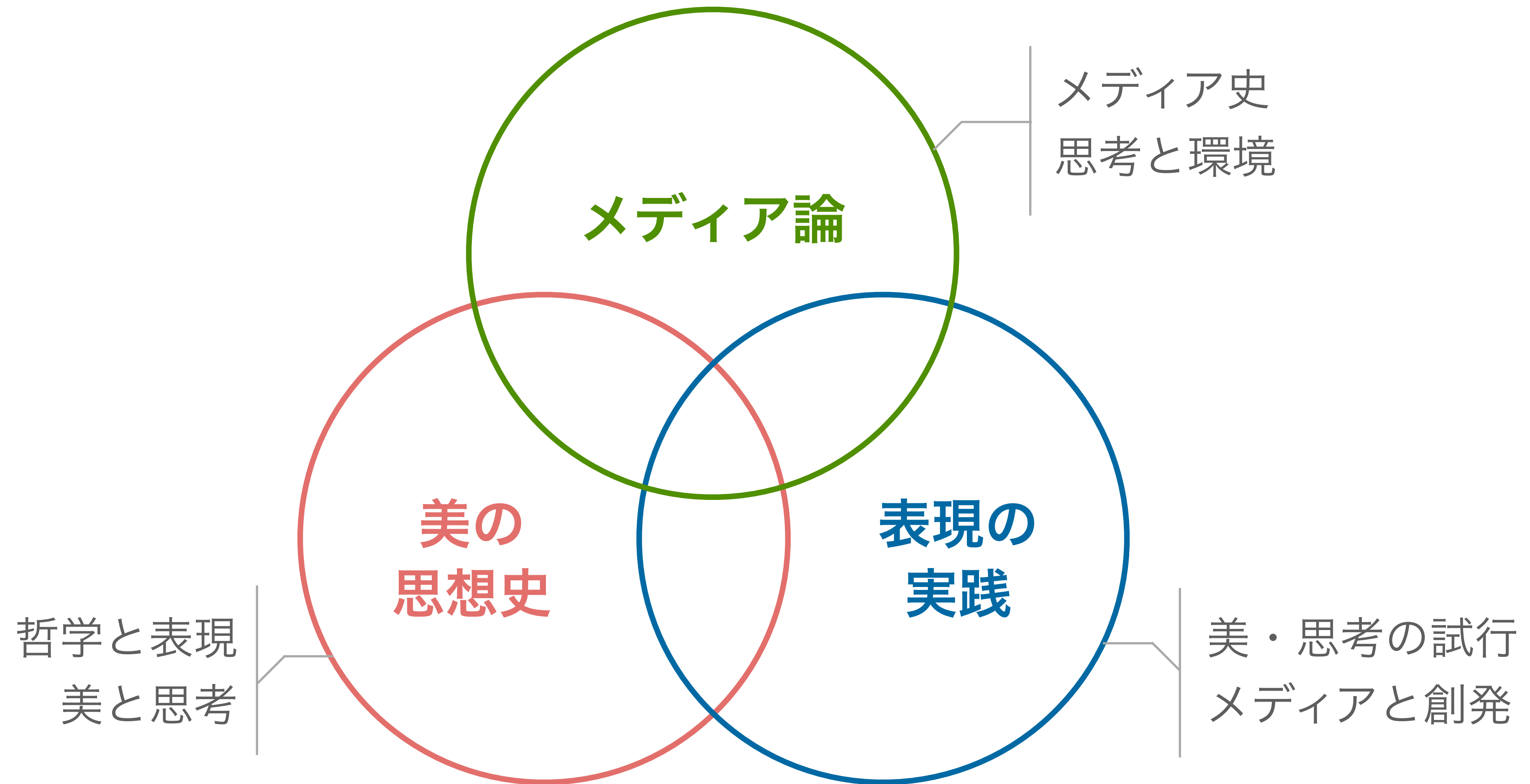


専門性をつなぐ思考

分野結合とメディア

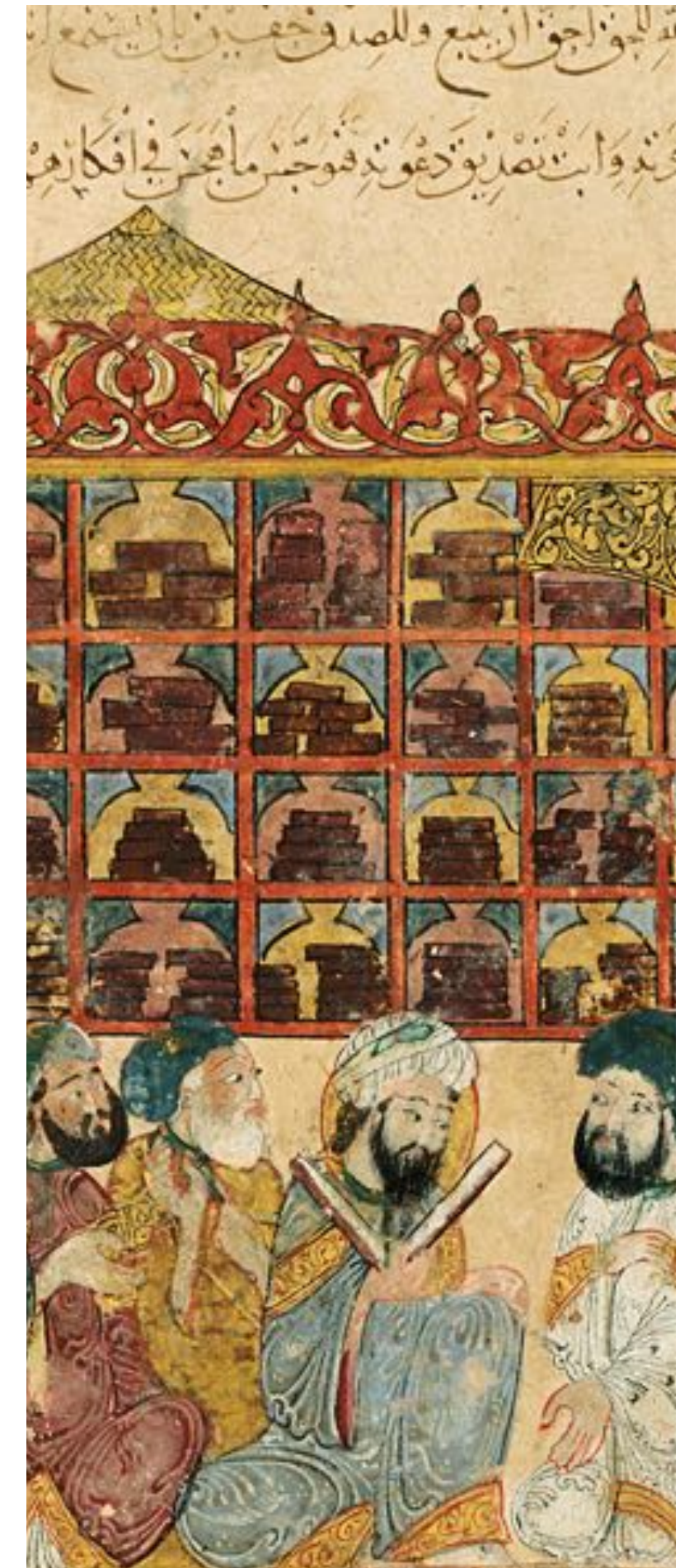
- ▶ **つなぎ方を考えるメディア学**
 - ▶ 分野間のつなぎ方にも良い悪いがあります
 - ▶ 良いつなぎ方を検討するには、メディアの理解が不可欠です
- ▶ **メディアで 美・思考・技術・社会を”良く”つなぐ**

3つの取り組み



メディア論1 - メディアは知識をつなぐ

- ▶ **”メディア”**
 - ▶ **受発信によってメッセージを伝える状態**
- ▶ **なぜメディアが重要なのか**
 - ▶ **別分野を合体して力にできるのがメディアです**
 - ▶ **メディア学部は分野をつなぐ力を培う学部です**



“Maqamat hariri” Zereshk

メディア論2 - 知識の再融合

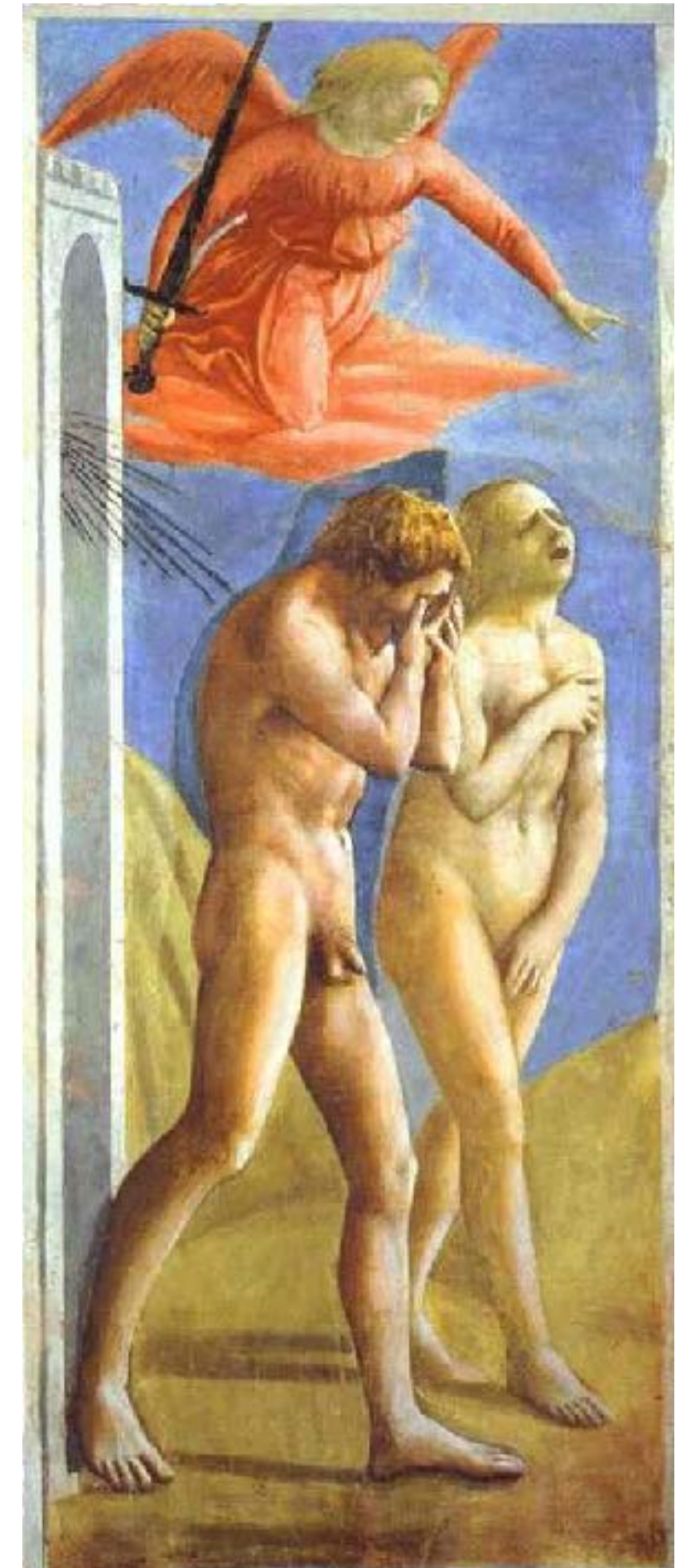
- ▶ **技術と思考の断裂**
 - ▶ なぜ断裂したのかを議論します
 - ▶ メディアの観点から再融合を促します
- ▶ **メディアの歴史に知識結合の先行例があります**
これらに学び、メディアのつなぐ力を磨きます



“The Printer”(1568) Jost Amman

美の思想史1 - 思考と表現の変遷

- ▶ 表現者は思考・美・技術融合の実験者です
 - ▶ 試行錯誤の出力 → 多くの作品群
- ▶ **表現の変遷, 美とメディアの関係性を追います**
 - ▶ 分野融合が人に与える影響
 - ▶ 分野融合で変わる世界観と欲求



“楽園追放” マザッチオ

美の思想史2 - 美・存在・リアリティ

- ▶ 思考・美・技術が融合した表現の先へ
 - ▶ **美**とはなにか
 - ▶ **存在**とはなにか
 - ▶ **リアリティ**とはなにか
- ▶ **美・思考・技術の不可分性を学び、
美しさが生み出すメディア性を検討します**



“日傘をさす女” モネ

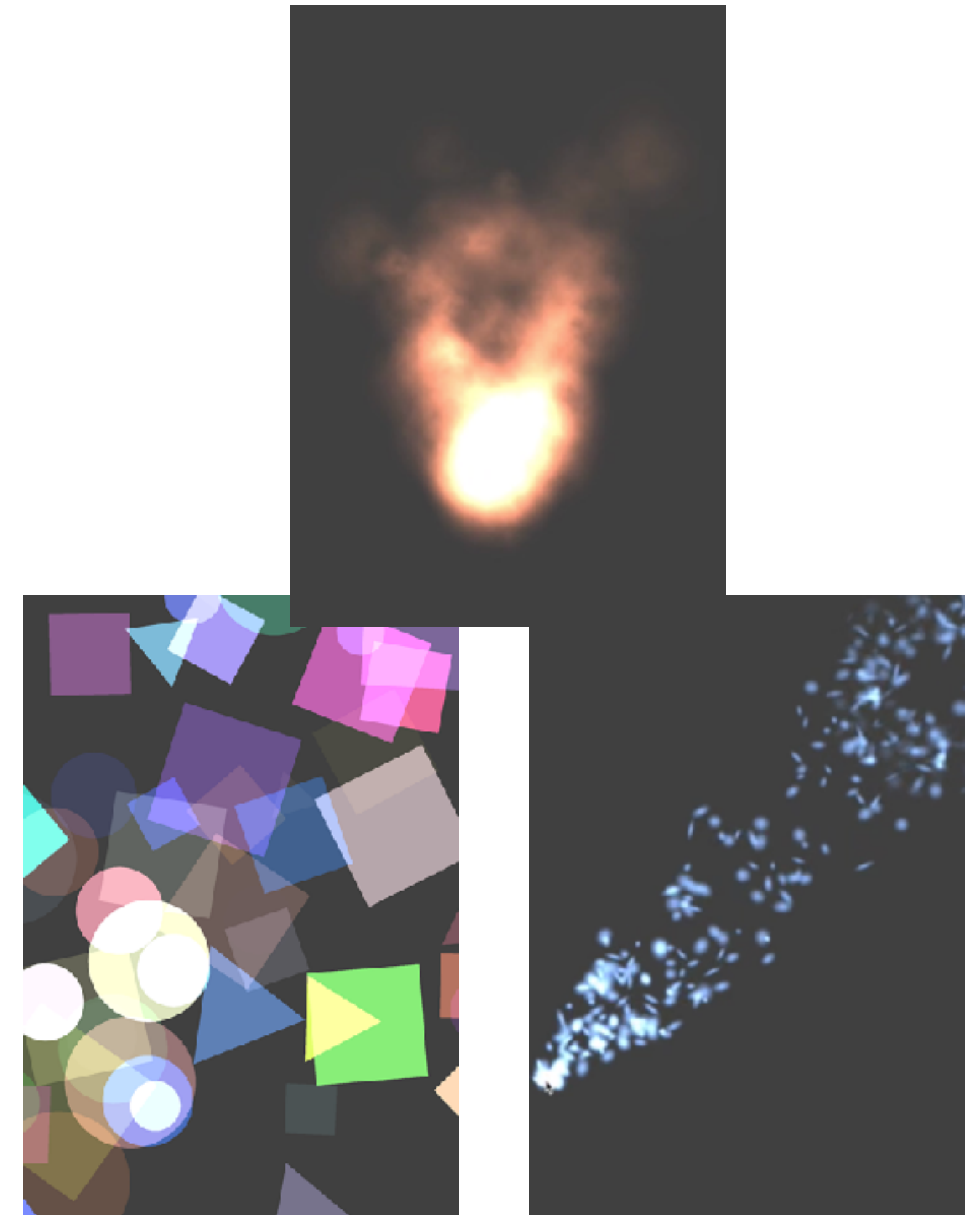
美の思想史3 - 日本の精神の特性

- ▶ 日本の思考体系の特性に触れます
 - ▶ 西欧と基盤が異なる部分に意識を向けます
- ▶ 東西の思考体系が混ざる日本
 - ▶ 東西の捉え方を比較考察し, 理解を深めます
 - ▶ **日本における美・思考・技術を考察します**



表現の実践1 - 美を思う・考える・試す

- ▶ **iOSグラフィックスプログラミング**
 - ▶ **美・思考・技術の融合の実践**
 - ▶ プログラムで美について試行錯誤します
 - ▶ Appの自作を目指す人への開発支援
 - ▶ 詳しくは後述



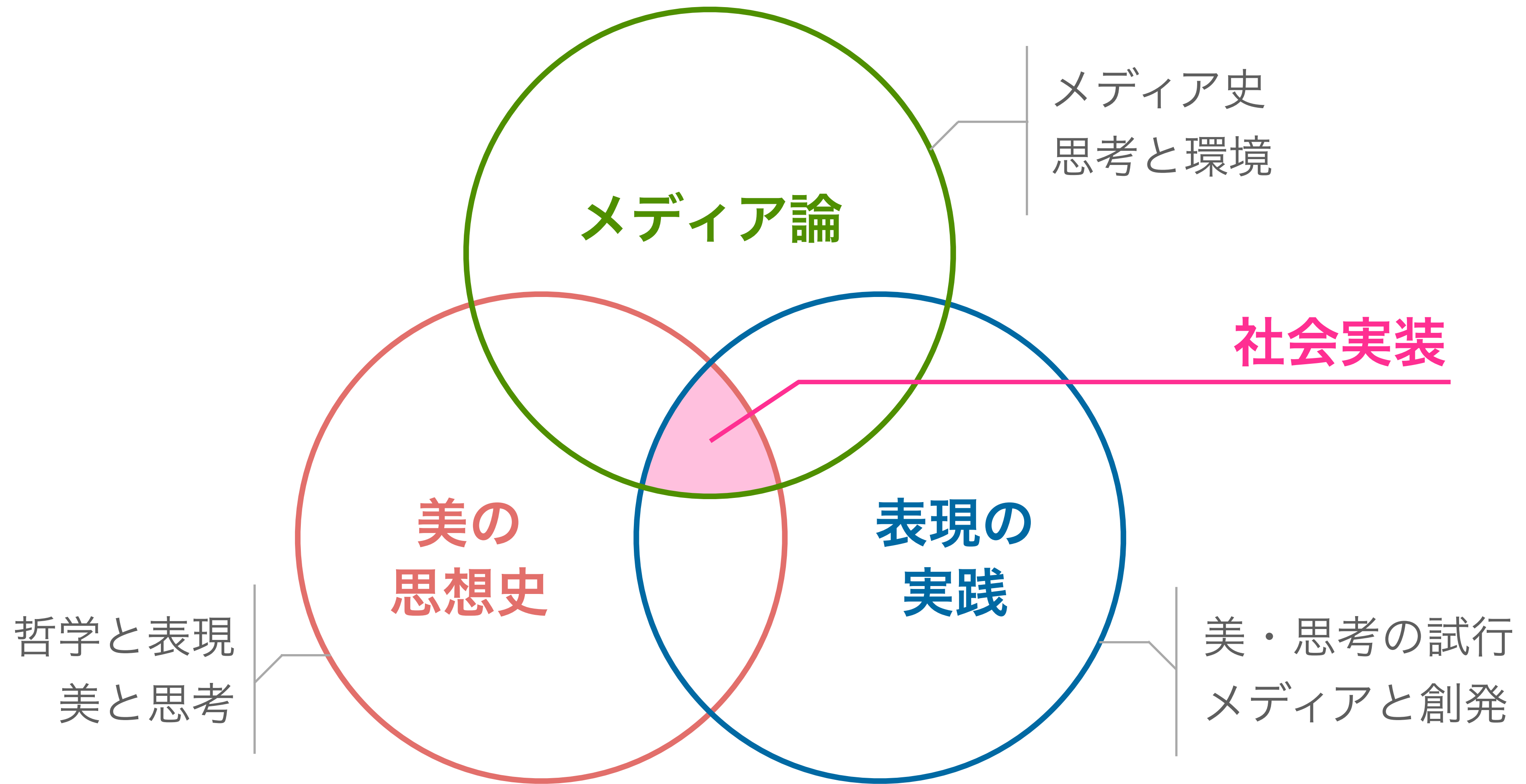
表現の実践 2 - 自分の美・思考・リアリティ

- ▶ 表現を**メディア**へ
 - ▶ **美**の模索
 - ▶ **存在感**の醸成
 - ▶ **リアリティ**の強調
- ▶ **美・思考・技術の融合を自ら試行錯誤**します



ロマネスコ

分野の融合と社会実装の関係



社会実装

- ▶ 「研究開発によって得られた知識, 技術, 製品, サービスを実社会で活用すること」 (大辞泉)
- ▶ メディア学部におけるメディア社会実装
 - ▶ **複数の専門分野をつなぎ, 融合環境を醸成すること**
 - ▶ **融合環境と社会をつなぎ, 技術の効果を引き出した物事を実現すること**

スキルビルディング

App開発導入から自主活動へ

開発演習1 Playground Books

- ▶ **Lily Playground Books**
 - ▶ エフェクトプログラミングの教材です
 - ▶ iPad / Macで利用できます
 - ▶ Windows可のWebエディタがあります

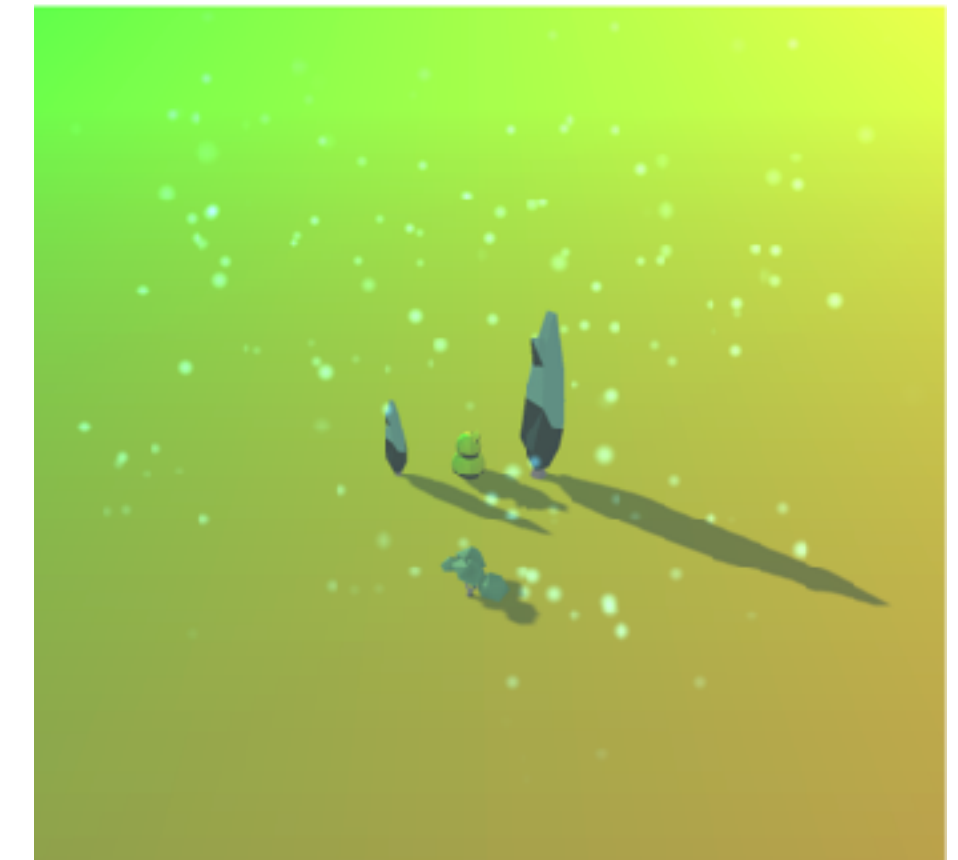


- [\[Booksのセットアップを見る \]](#)

- [\[Playground on Webを見る \]](#)

開発演習2 Playground発展

- ▶ **Lily Playground 2D (2021~)**
 - ▶ Booksの内容です. App開発でも使えます
- ▶ **Lily Playground 3D (2024~)**
 - ▶ Booksを拡張して3Dにも対応を始めました
 - ▶ ※ モデル読み込みなど開発中
- ▶ **Lily Playground Audio**
 - ▶ ※ 音の再生・エフェクタ・ミキサーを開発中
- ▶ **Lily Playground Space**
 - ▶ ※ visionOSへの対応を検討中



開発演習3 実践的App開発

▶ 実用的なApp開発への導入

- ▶ SwiftUIを使ったiOS App開発に挑戦します
- ▶ <https://terminus.wdkk.co.jp/shige-fuji/swiftui/list/>



開発演習4 有志Projectと社会実装

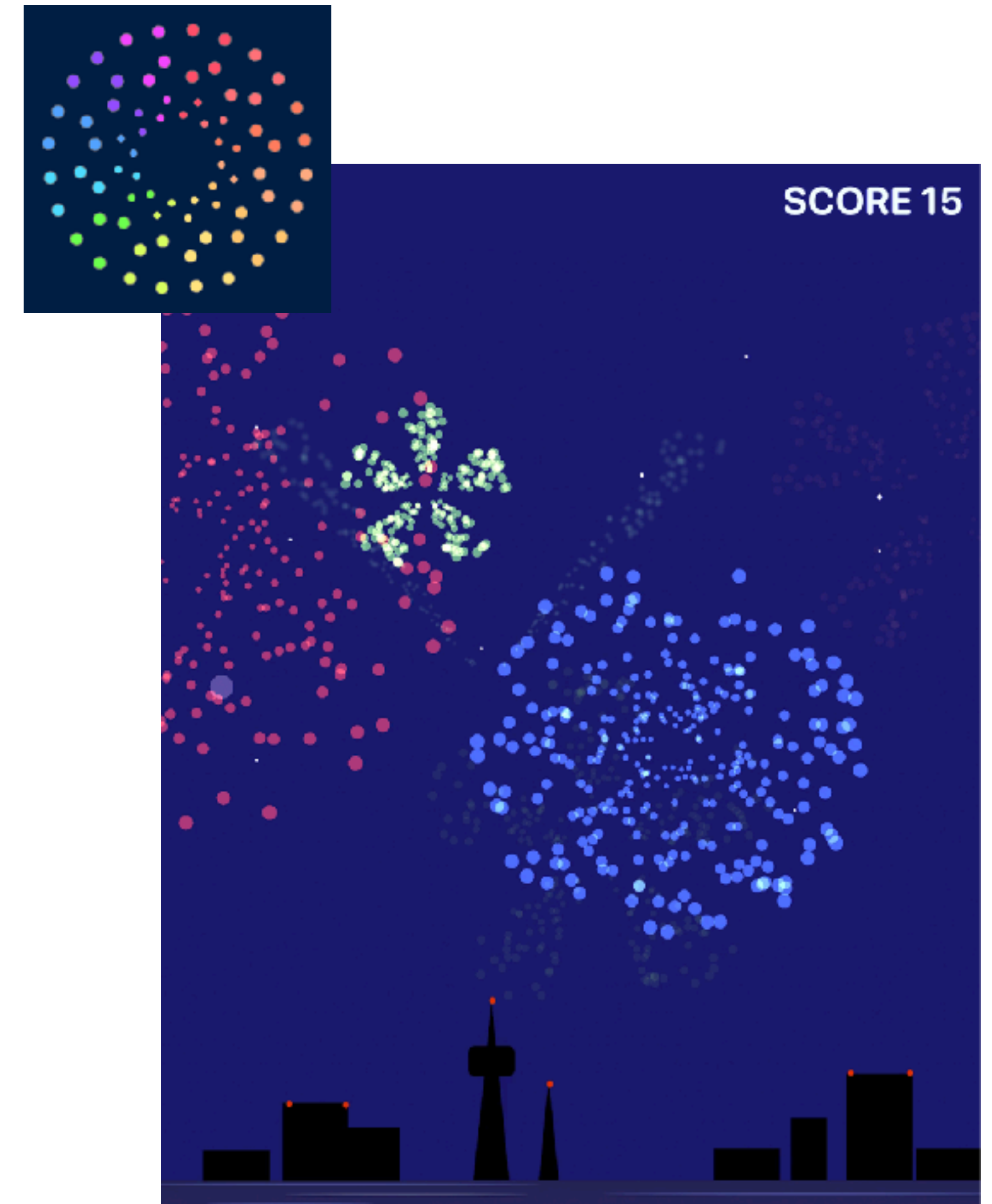
・ 重富士Project

- ・ **渡辺電気の開発支援プロジェクトです(※有志)**
- ・ 各自のメディア表現・社会実装を目指します
- ・ プロジェクト参加のメリット
 - ・ 本格的な開発のアドバイスや各種相談
 - ・ WWDC Swift Student Challengeなどへの挑戦支援
 - ・ Mac/iPad貸出し(※条件を満たした場合)
- ・ <https://terminus.wdkk.co.jp/shige-fuji/about/>



実績

- ▶ **Apple Swift Student Challenge 2022**
 - ▶ 久保田 舞さん(2年次)“Fireworks Festival”
 - ▶ **Winner受賞**



CreAppのOB/OGのキャリア

- ▶ YackLab (有志のゲーム開発グループ)
 - ▶ 戀津魁さん: メディア学博士, データベース・メディアインフォマティクス
 - ▶ 安藤健翔さん: ソニー プロジェクトディレクター
 - ▶ 日置優介さん: CRIミドルウェア, サウンドプログラマ・エンジニア・マネージャー
 - ▶ 神山大輝さん: DAW演習歴代講師, ゲームメーカーズ編集長
- ▶ 宮下滉洋さん: CRIミドルウェア, サウンドプログラマ・エンジニア
- ▶ 高部恭平さん: VRプログラマ・エンジニア
- ▶ 高橋和也さん: 明治大学FMS大学院, UI/UX研究
- ▶ 佐川晴海さん: Yumemi, Inc. iOS/Androidプログラマ・エンジニア 他にも大勢いらっしゃいます

授業情報

開催, 履修, 講義の参加方法

開催情報：CreApp-AとCreApp-B

水曜 4, 5限

講義実験棟 5F

A メディア談義

15:10 - 15:40

テーマの紹介



15:50 - 16:40

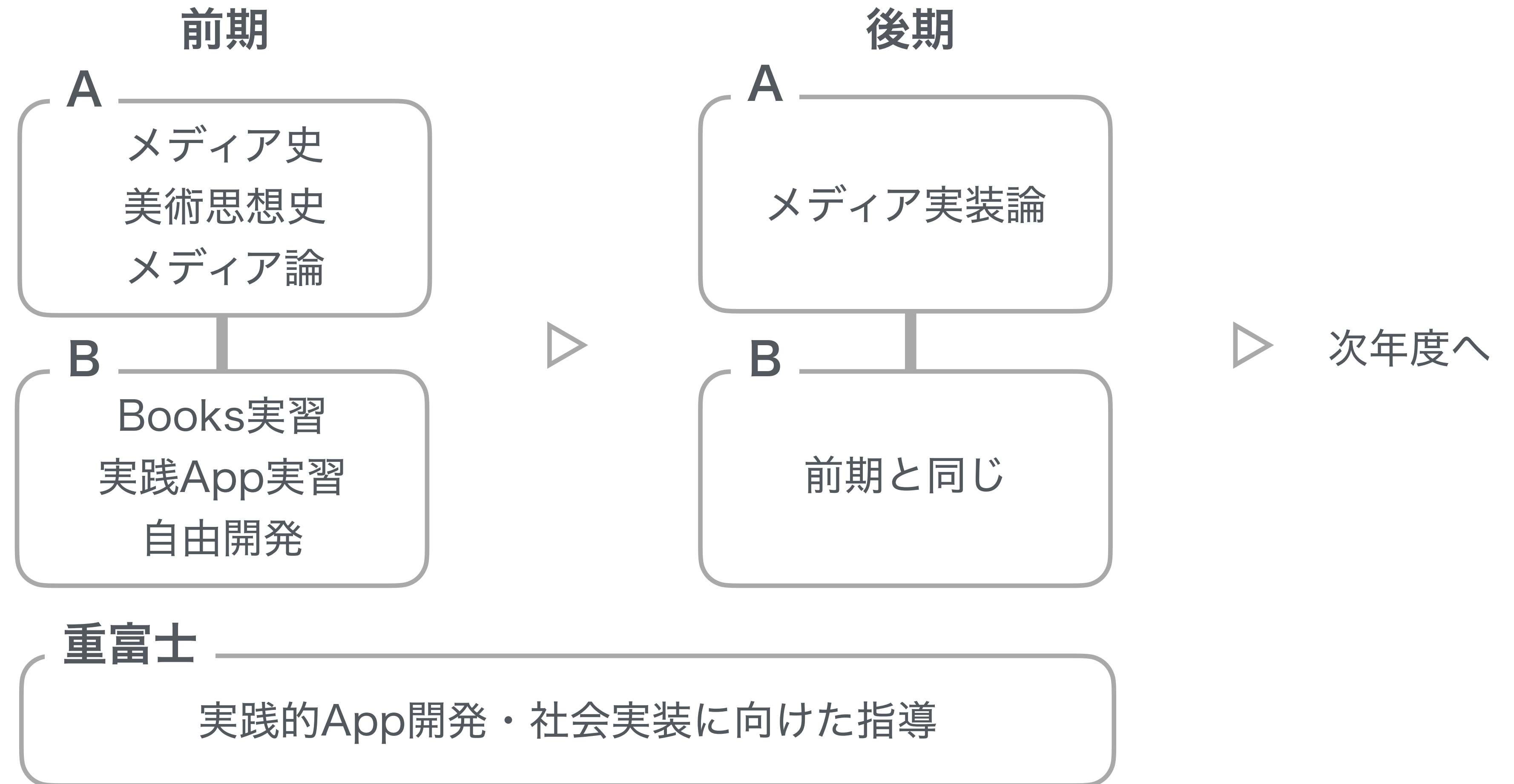
テーマの議論

B メディア開発

17:00 - 18:30

プログラムと技術談義 / 実習・相談・企画

講座サイクル



Bの学習と活用

Windows / iPad / Mac
Books on Web

コードを楽しむ



iPad / Mac
Playground

仕組みを楽しむ
自己表現を楽しむ
美しい表現の試み



iPad / Mac
重富士Project など

実践App開発
App自作・公開
社会実装の挑戦
自主制作活動

講義情報

- ▶ 1年で全内容を学び, 3年繰り返すことで理解を深める形式です
- ▶ 聴講
 - ▶ **可能** (手続きは不要です)
- ▶ 履修
 - ▶ **1単位 (14週参加が前提となります)**
 - ▶ ※ 2コマ開催していますが, **A, Bのどちらか1コマ受講で単位が認定されます**
 - ▶ ※ 2コマ参加は自由です, ただ両方参加してもらえるとより効果的です
 - ▶ **~23年度 : 前期に1つ履修登録してください**
 - ▶ **24年度~ : 1Q or 2Qのいずれか1つで履修登録してください**

成績評価

- ▶ **BookStackへの記事投稿 (100/100点)**
 - ▶ BookStack : 各自の記事を投稿できるサービス
 - ▶ Classroomの資料から参加が可能です
- ▶ **最小3回分の記事を最終回までに執筆すること(合計1000文字以上)**
 - ▶ Aの講義メモや考察
 - ▶ Bのプログラムコード進捗 など

おわりに

- ▶ プログラミング技術に収まらないメディア実装の演習です
- ▶ **メディア学部ならではの強み**を身につけてもらえたらと思います
- ▶ **当演習は効き目がゆっくりですが、ずっと長持ちする学び**です
- ▶ 数年かけて、色々なことがつながっていくのが実感できます
- ▶ 興味が湧いた方、参加お待ちしております