



Creative Application A15

Creative Applicationとは*

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)

- ▶ MS7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



ゆめいろのえのぐ



彩えんぴつ

▶ 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



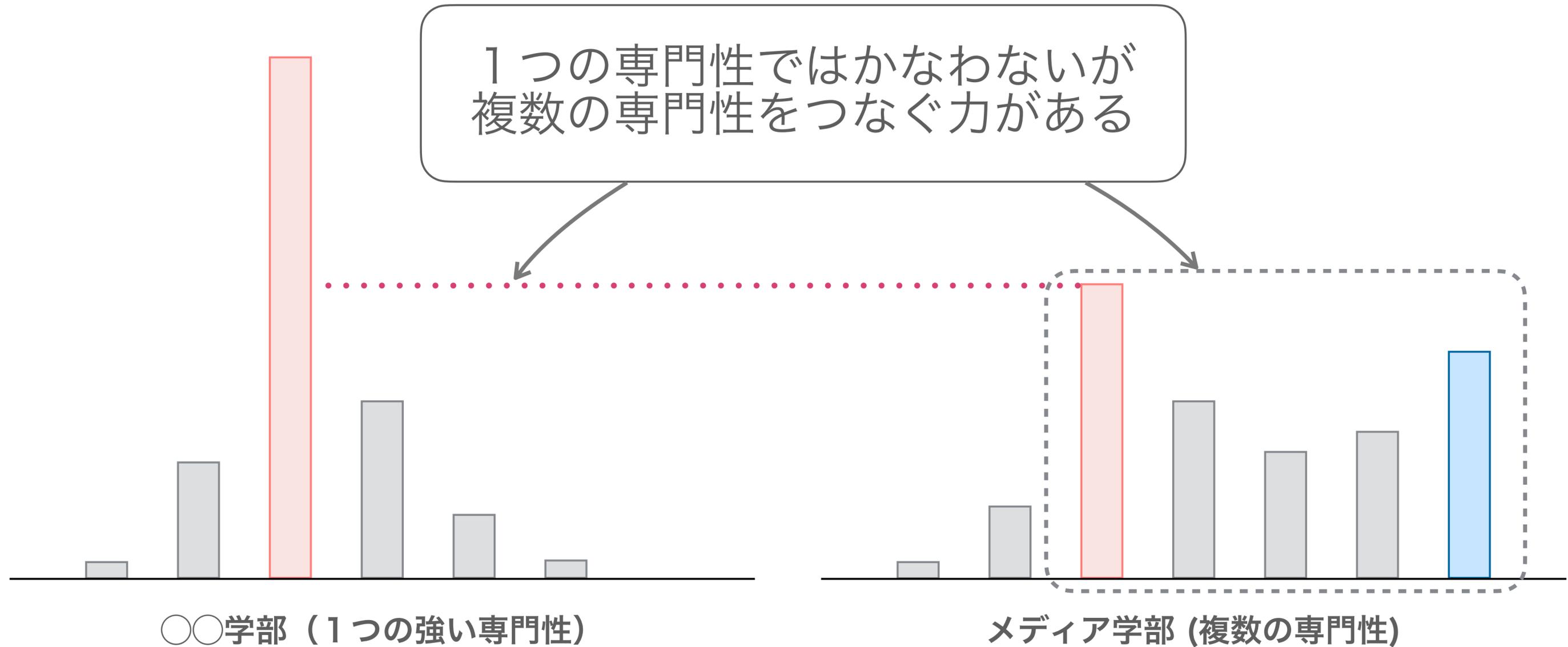
Neutralize Orb

- ▶ **専門スキルを活かすメディア学, その大切なエッセンスを伝えたい**

メディア学部の特徴

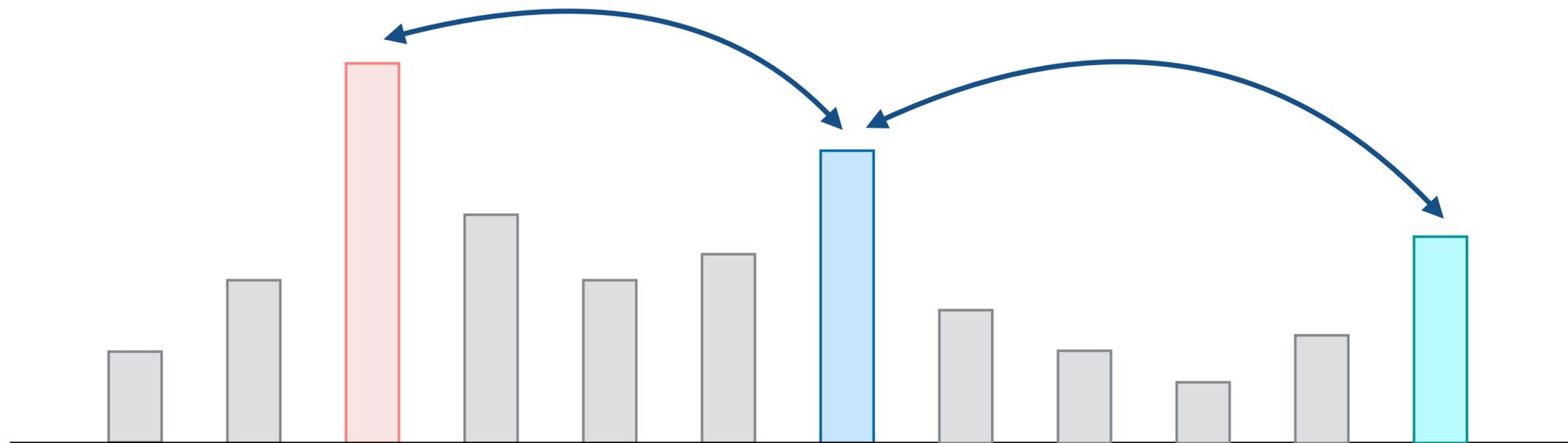
社会が求めている力

1つの強い専門性・複数の専門性



専門性をつなぐ思考 - マルチメジャー

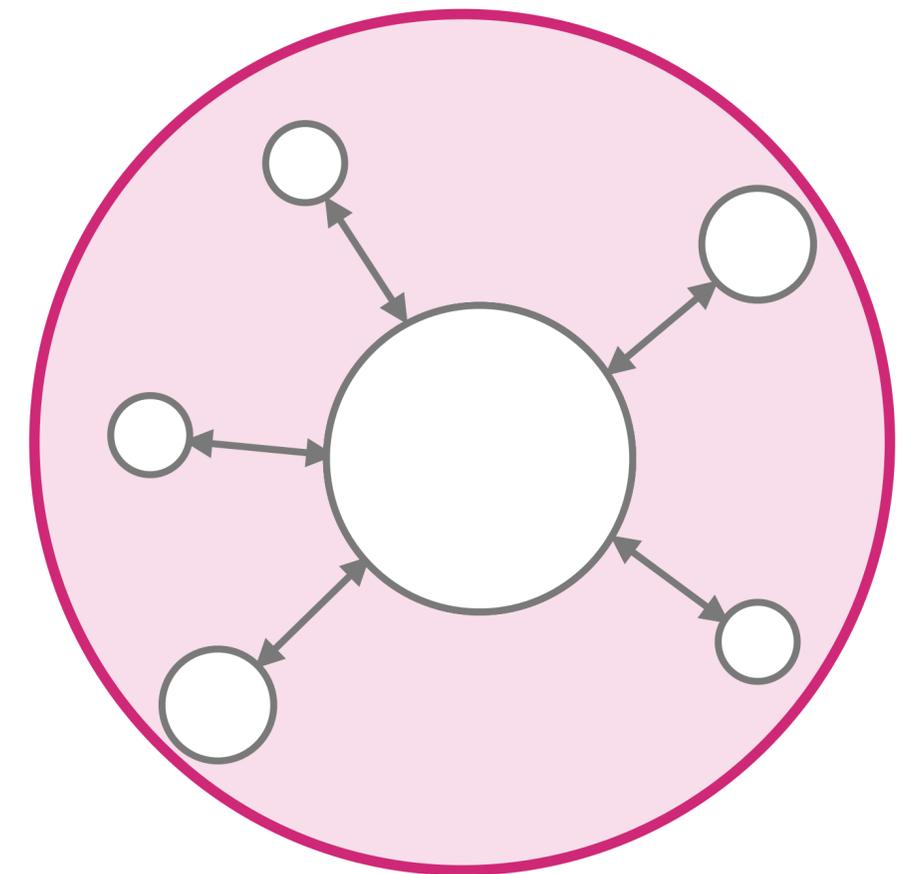
マルチメジャー (複数の専門性)



専門性をつなぐ思考

社会の要請とメディア学部

- ▶ **分野を横断し, つなげる人材が求められています**
 - ▶ 異分野の話が聞ける人は重宝されます
 - ▶ 核になる分野と副分野の融合で, 新たな価値が生まれます
 - ▶ 新たな価値から新たな社会的利益が発生します
- ▶ **メディア学部は…**
 - ▶ 多様な志向の教員や同窓が1学科に集まる稀有な場です
 - ▶ 新しい分野にたくさん手を伸ばしてください
 - ▶ **分野が豊かな場で分野をつなぐ力を培ってください**



メディアで
分野をつないだ
新分野

メディア学部の意義

- ▶ **分野をうまくつなげるには？を思索する学部**
 - ▶ 良いつなぎ方を知るには、メディアの理解が不可欠です
 - ▶ メディアと人の思考交流の歴史から、メディア特性の理解を深めます
- ▶ **得られたメディアの特性を活かし社会実装の実現を目指します**

Creative Application

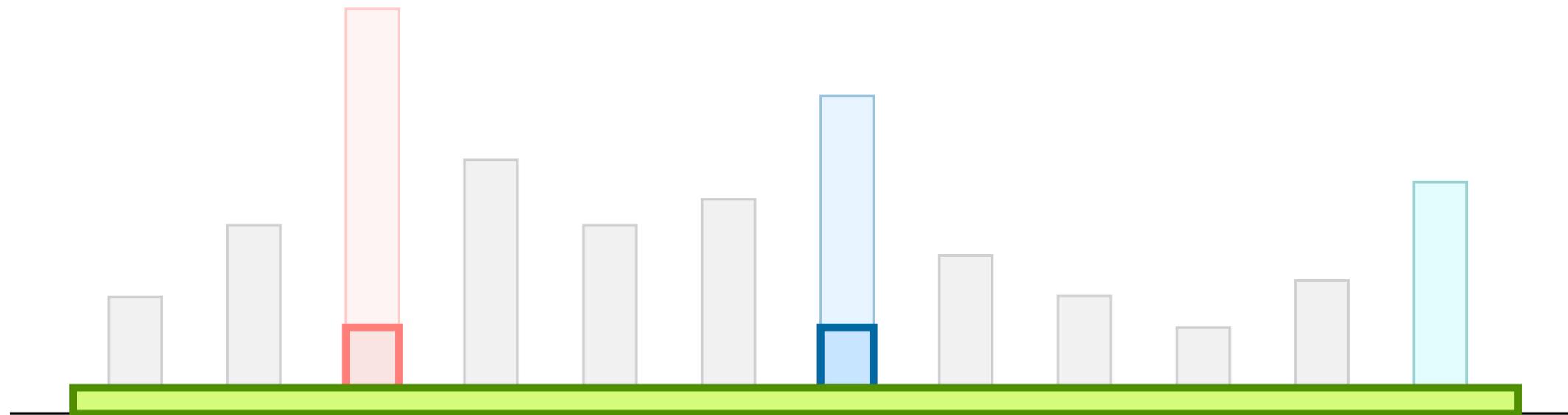
2つの役割と3つの取り組み

CreAppのテーマ

渾然一体の美・思考・技術をメディア実装で社会に顕す

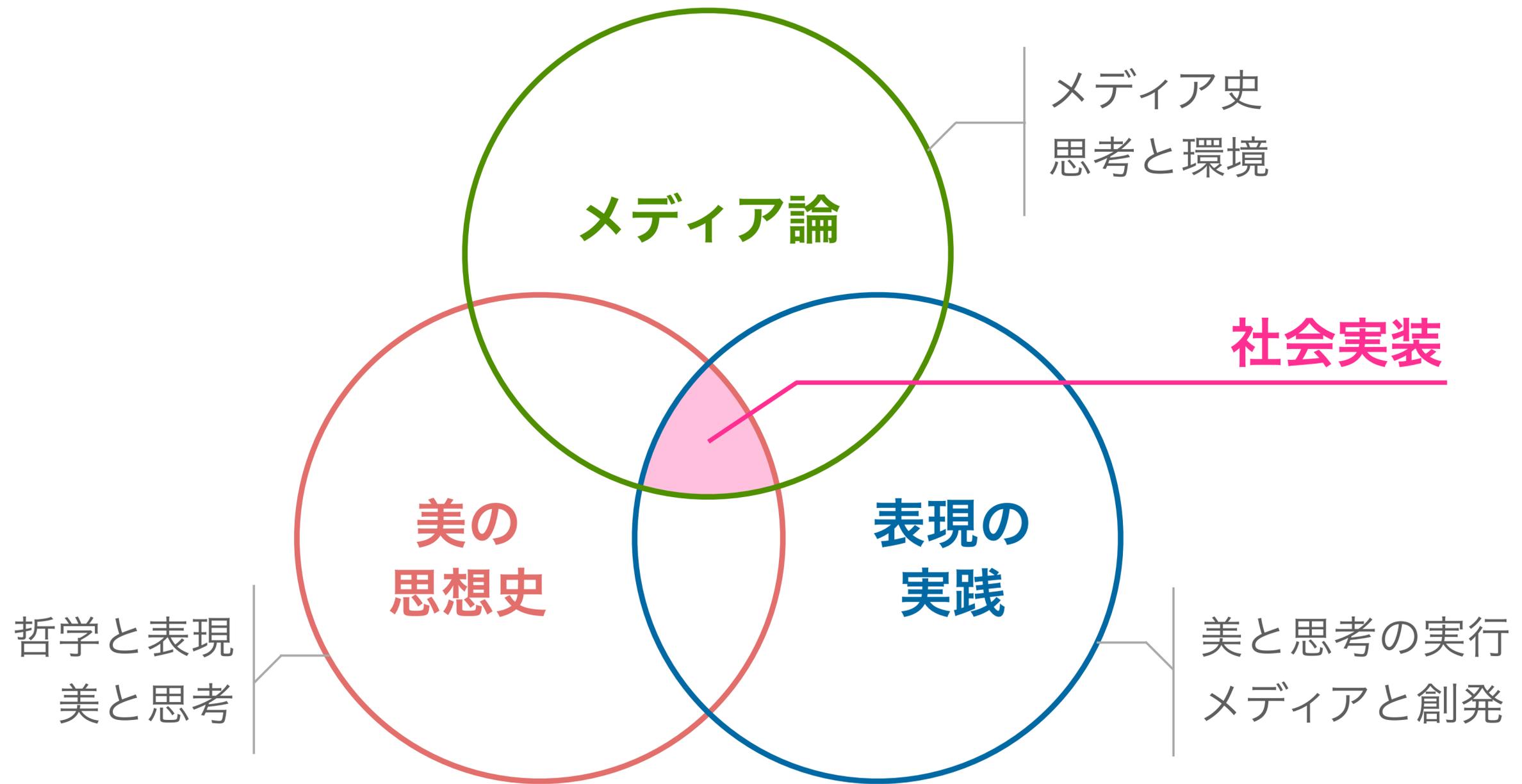
2つの役割

マルチメジャーへの導入



つなぎを支える思考

3つの取り組みと社会実装



技術・美・思考

▸ 社会の要請と美・思考

- 専門技術のみでは社会で活かしきれません
- 技術を活かすためのサブメジャーとして美と思考に注目します

▸ なぜ美と思考なのか

- 技術, 美, 思考はもともと1つでした (ars, techneなど)
- 技術・美・思考を横断して専門スキルの活性を促します

社会実装・メディア実装

▶ 社会実装

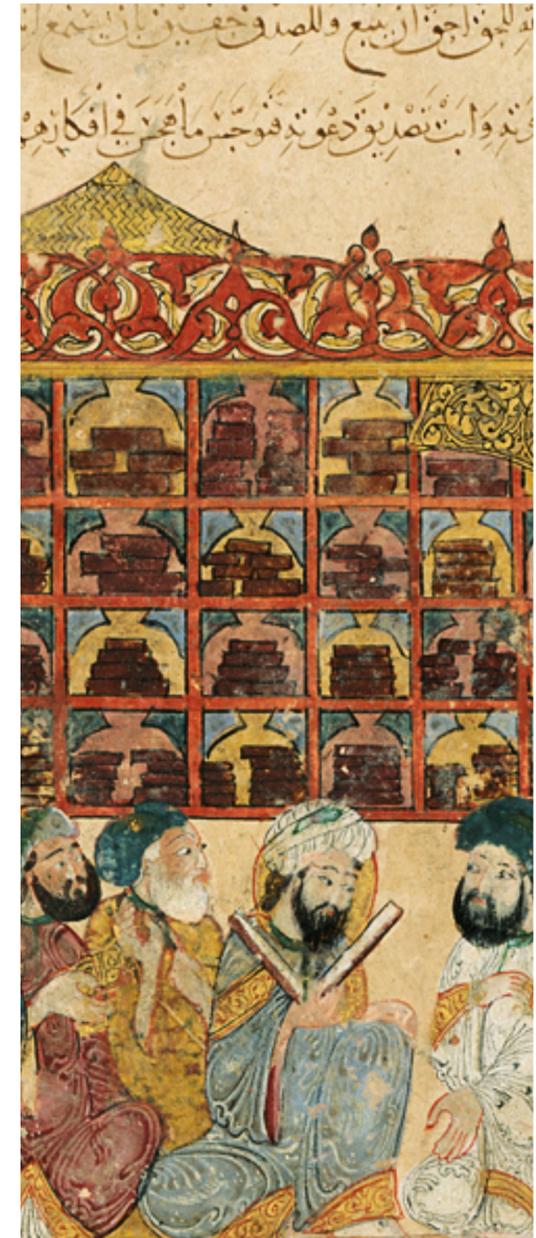
- ▶ 「研究開発によって得られた知識, 技術, 製品, サービスを実社会で活用すること」 (大辞泉)

▶ **メディア実装** (メディア化による社会実装)

- ▶ **「複数専門分野の研究開発と実社会を適切に結びつけて活性化し, 社会に有益な物事として実現すること」** (2024渡邊)
- ▶ **噛み砕くと”誰かが喜ぶために広く知恵を集めて良い仕事をしよう”**ということ

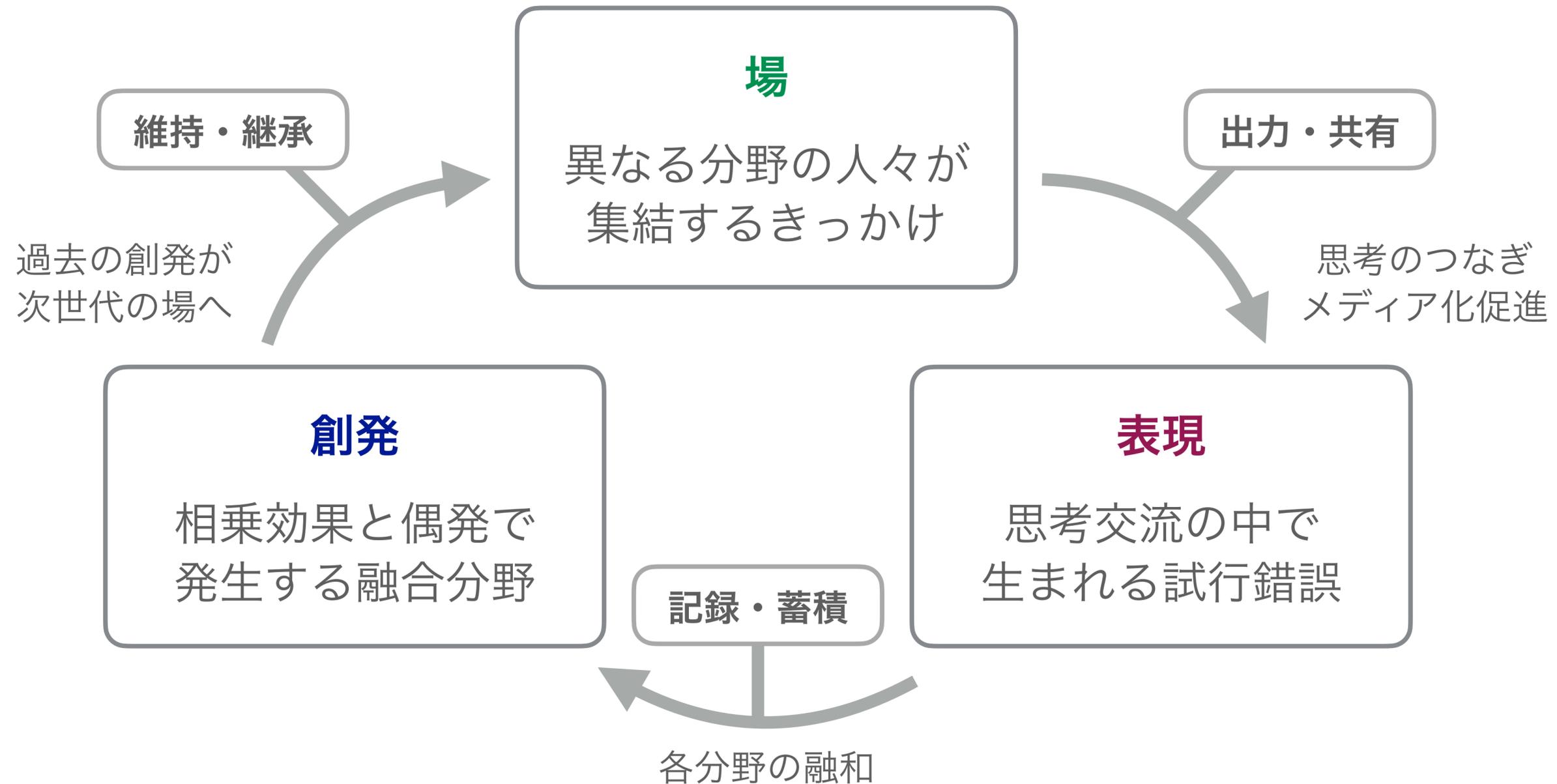
前期 - メディア史からメディア論へ

- ▶ メディア史を眺めメディアの理解を深めました
 - ▶ 個人の思考と交流, メディア化
 - ▶ 表現者の試行錯誤と社会
 - ▶ 存在とメディアの関係
 - ▶ 美と文化性を意識した制作
 - ▶ 「メディア・サイクル」 「メディア・モデル」

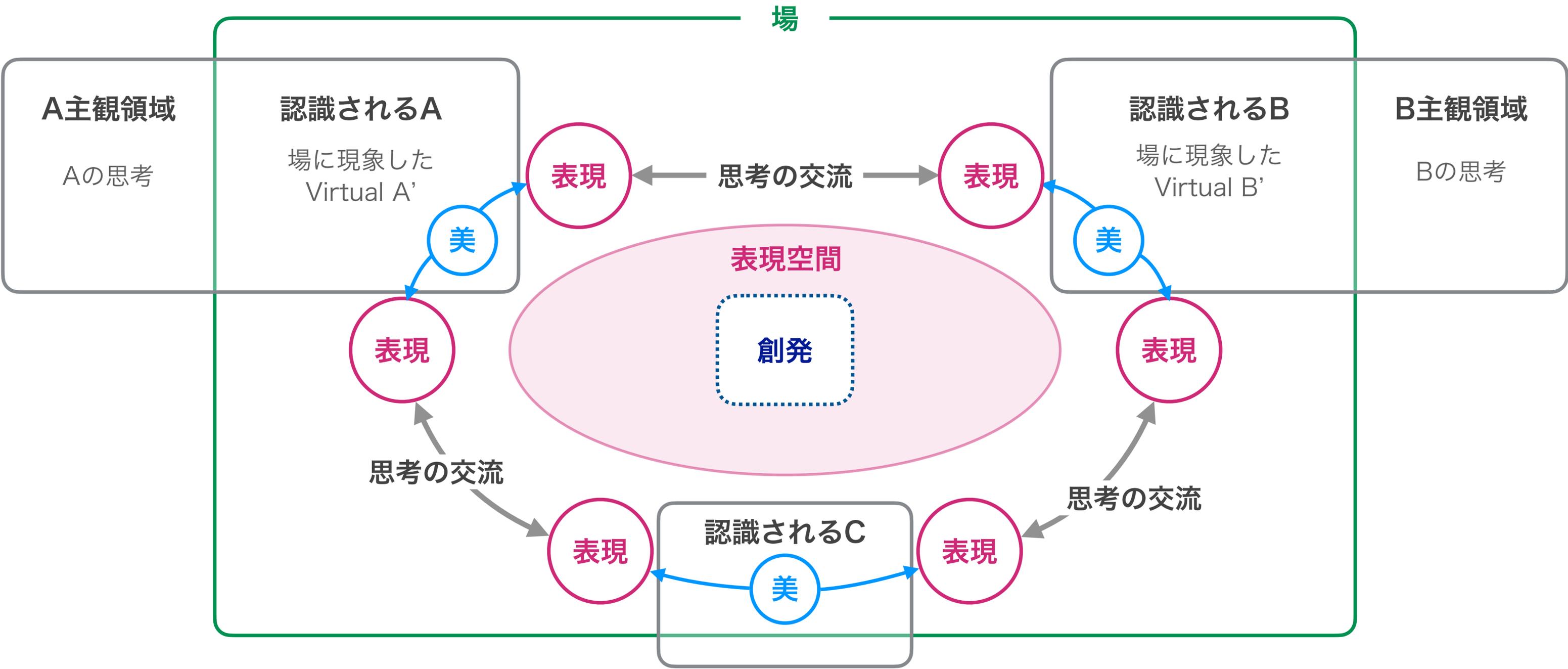


“Maqamat hariri” Zereshk

メディア・サイクル [A04,A05 更新版]



メディア・モデル [A12 更新版]



後期 - メディア論からメディア実装へ

- ▶ 個人の思考を社会につなぎ、益を生み出すには
- ▶ 以下のようなテーマを議論し、社会実装への応用を考えます
 - ▶ **個人(自己・自我)の思考のための入出力と記録**
 - ▶ **交流のための入出力と記録**
 - ▶ **知覚を拡張する入出力と記録**
 - ▶ **存在の是認・存在感の強調**
 - ▶ **文化性が入出力と記録に与える影響**
 - ▶ **入出力と記録の美しさ追求**

実装演習 - iOSプログラミング開発など

- ▶ **1. Lily Playground Books**
 - ▶ ビジュアルプログラミング基礎教材です
- ▶ **2. SwiftUI入門**
 - ▶ iOS App開発に導入します
- ▶ **3. 実践iOS App開発**
 - ▶ つくりたいAppの実現を目指します
- ▶ **4. その他メディアコンテンツ実装**
 - ▶ App以外のコンテンツ制作の模索も行えます



- [[Booksのセットアップを見る](#)]

- [[Playground on Webを見る](#)]

重富士プロジェクト



渡辺電気の開発支援プロジェクト

- ▶ 各自制作活動の公開を目指します, 参加自由
- ・ メリット
 - ・ 開発アドバイスや各種相談
 - ・ WWDC Student Challengeなどへの挑戦支援
 - ・ Mac/iPad貸出し
- ・ <https://terminus.wdkk.co.jp/shige-fuji/about/>



授業情報

開催, 履修, 講義の参加方法

開催情報

水曜 4, 5限

講義実験棟 5F Studio5-1

A メディア談義

15:10 - 15:40

テーマの紹介



15:50 - 16:40

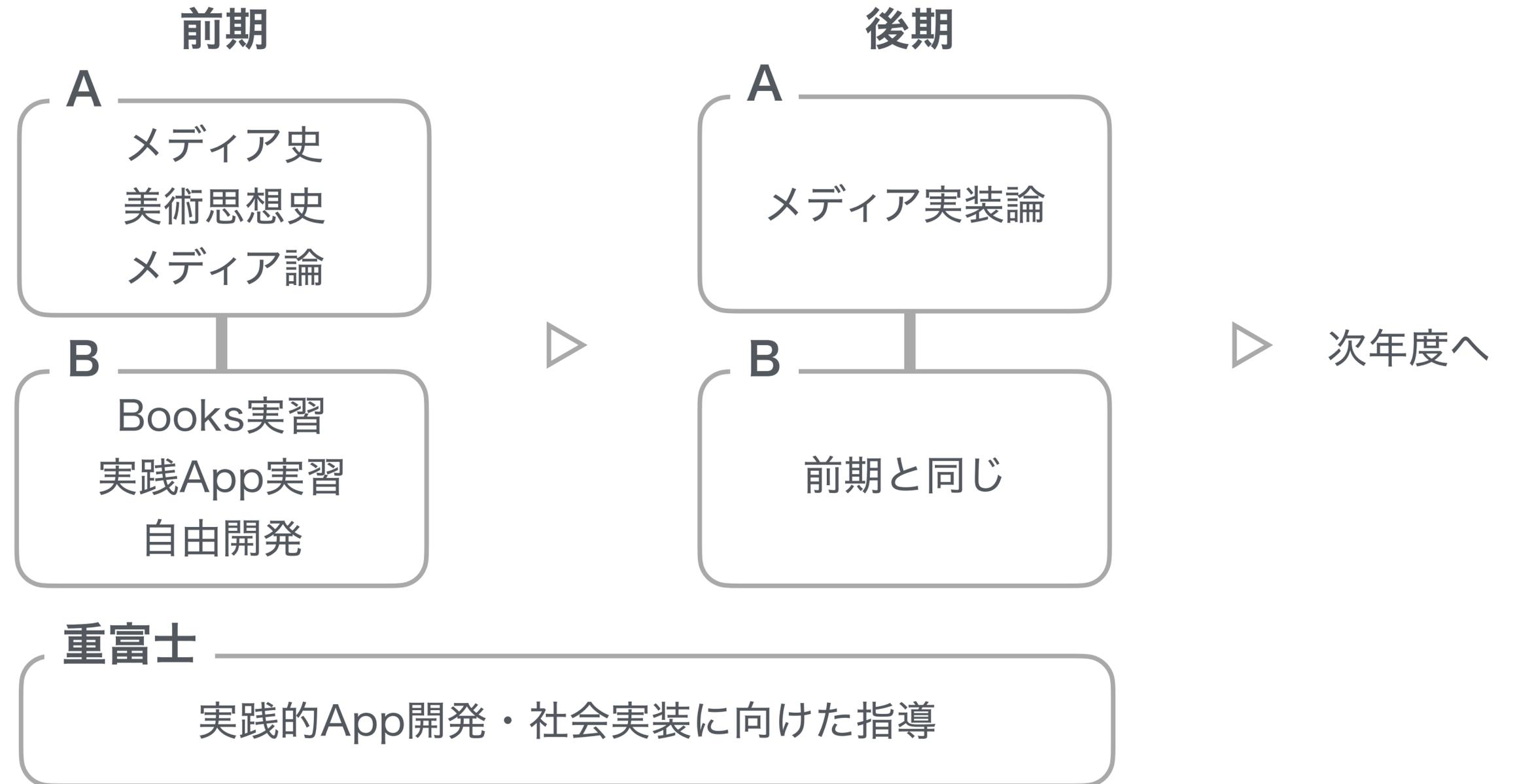
テーマの議論

B 開発実習

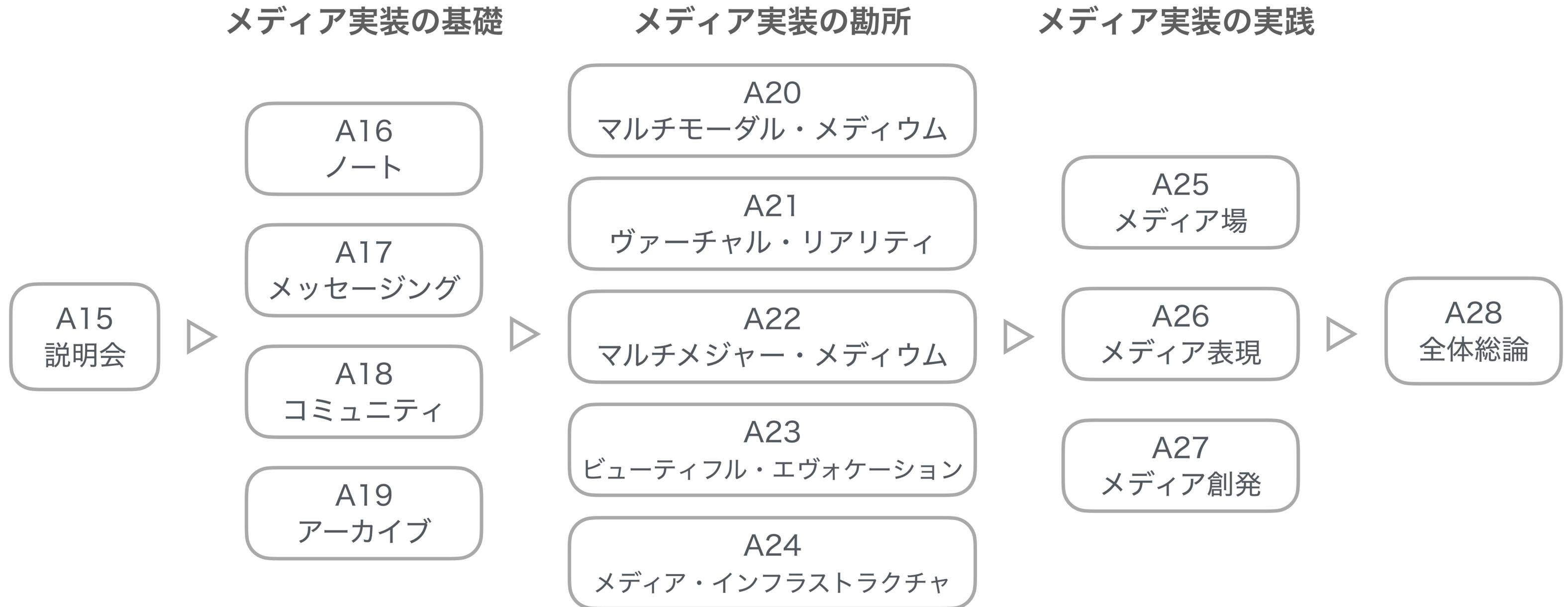
17:00 - 18:30

プログラムと技術談義 / 実習・相談・企画

講座サイクル



後期CreApp-Aの流れ



後期CreApp-Bの活用方法

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

どこから始めても良い

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** (手続き不要です)
- ▶ 履修
 - ▶ **1単位 (14週参加が前提となります)**
 - ▶ ※ 2コマのうち, **AまたはBのどちらか1コマ受講で単位が認定されます**
 - ▶ ※ 2コマ両方参加は自由です, 両方参加してもらえるとより効果的です
 - ▶ **~23年度 : 後期1つ履修登録してください**
 - ▶ **24年度~ : 3Q or 4Qのいずれか1つを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

- ▶ メディア学 + 表現プログラミング + App開発 の総合演習です
- ▶ **メディア学部ならではの強み**を大事にしてもらえたら嬉しいです
- ▶ **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
- ▶ 数年かけて色々な知識がつながっていくことを実感できます
- ▶ みんなでメディアのことを話しましょう。ご参加を歓迎します