



Creative Application A01

Creative Applicationとは

2023年度

渡邊 賢悟 (渡辺電気株式会社)

教員紹介

教員紹介

▶ 責任教員 **戀津 魁**

- ▶ 6期OB, 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

▶ 非常勤講師 **渡邊 賢悟**

- ▶ 1期OB, 渡辺電気(株) 代表取締役
- ▶ お絵描き & アプリケーションエンジニア & 経営者
 - ▶ CG / ペイントグラフィクス / アプリケーション開発
- ▶ 普段は自社でメディア学を活かした開発仕事をしています

- ▶ OB二人が贈る**メディア学の理解を深め, 役立てかたを見つける演習**です



ゆめいろのえのぐ

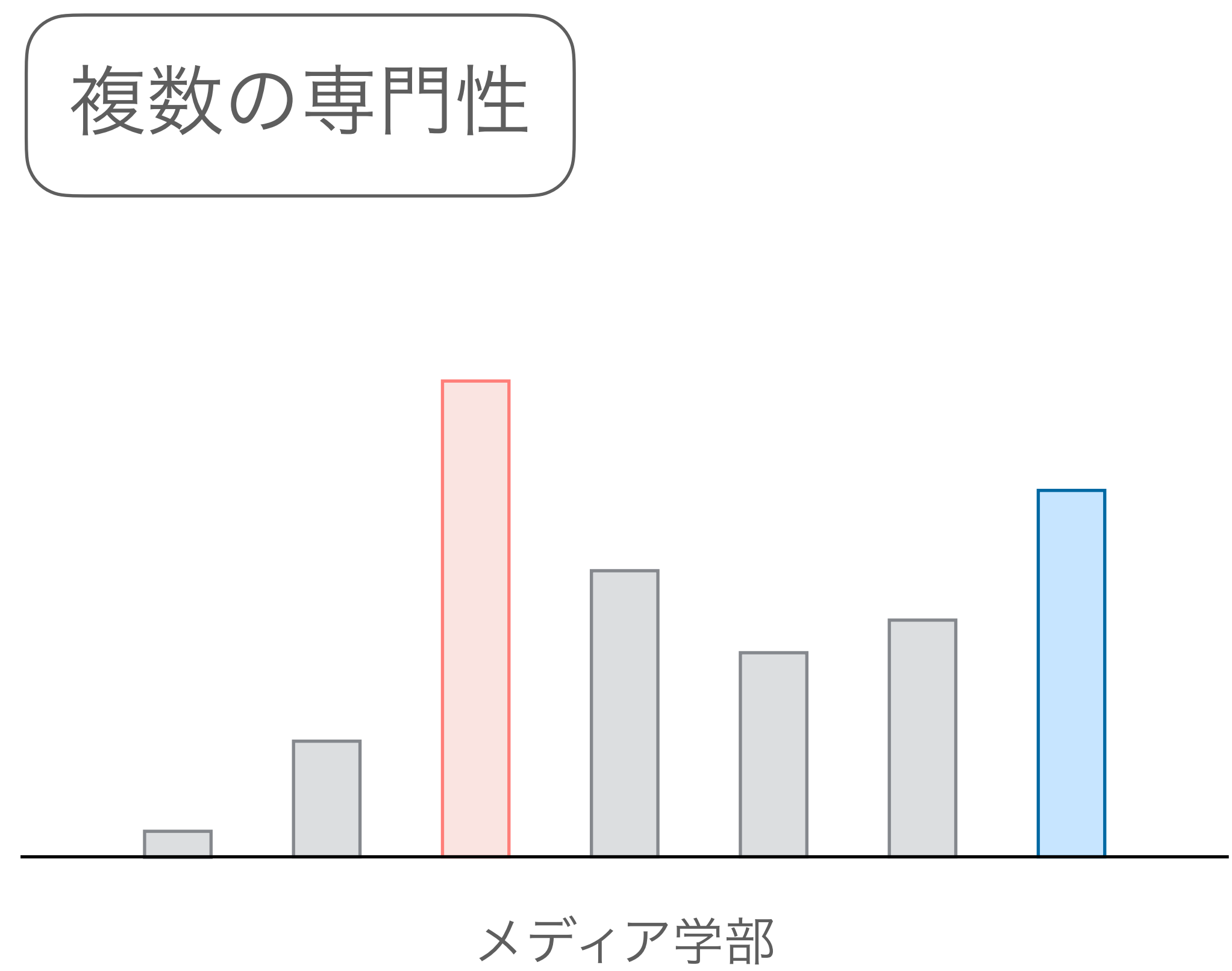
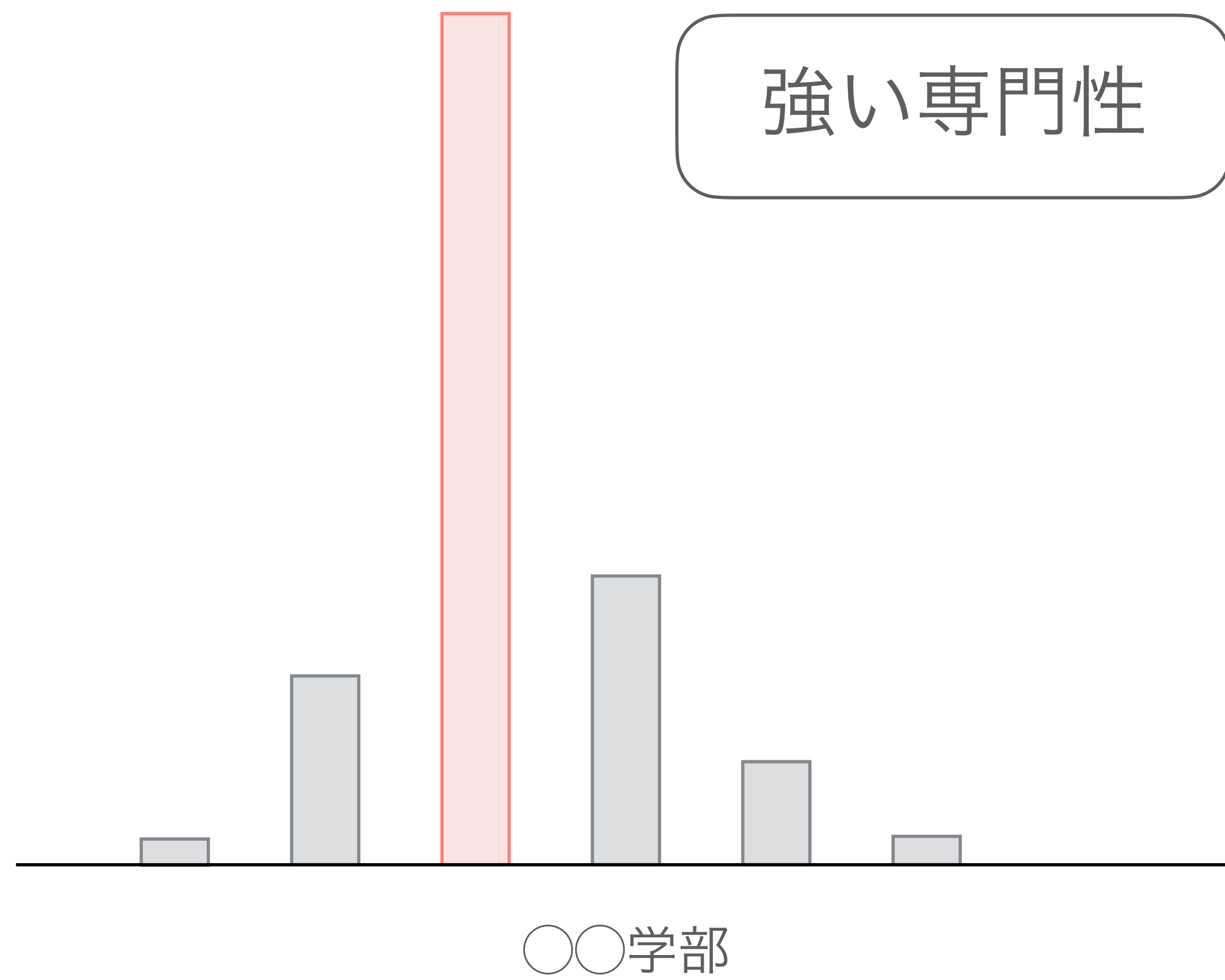


彩えんぴつ

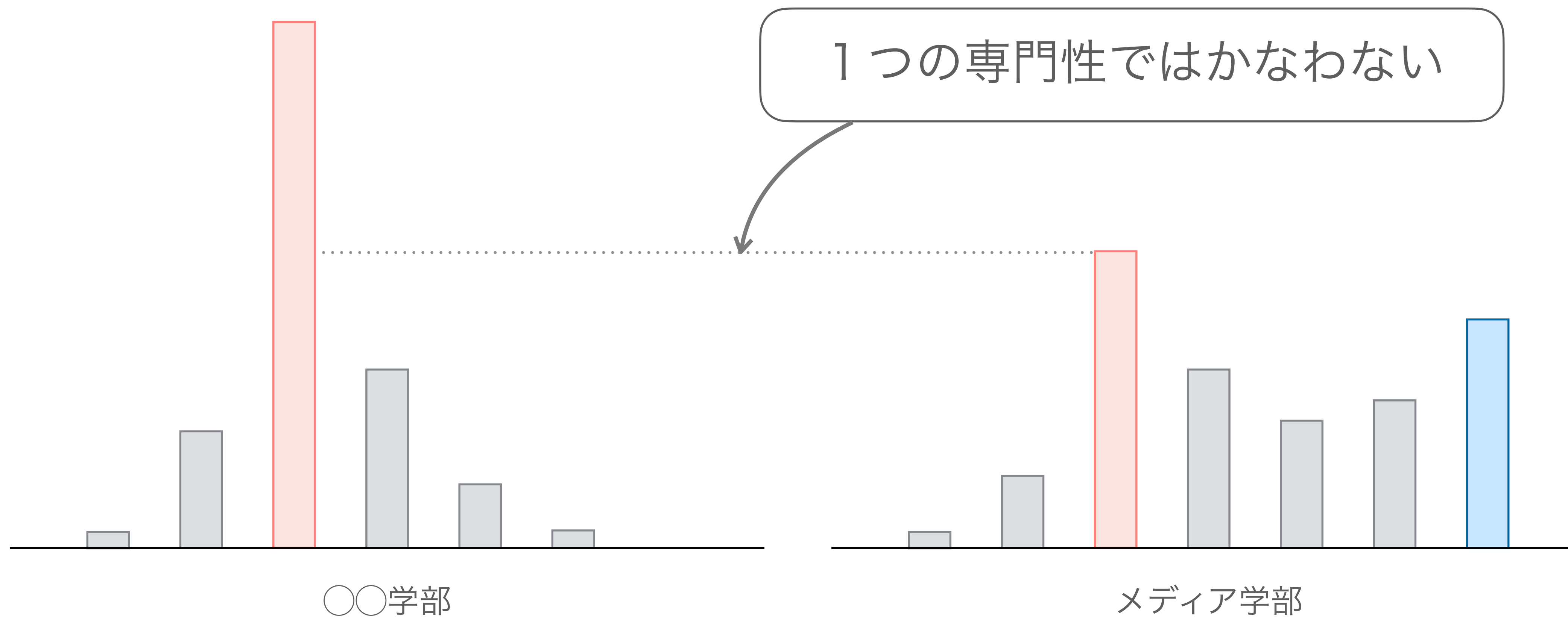
メディア学部の特徴

社会が求めている力

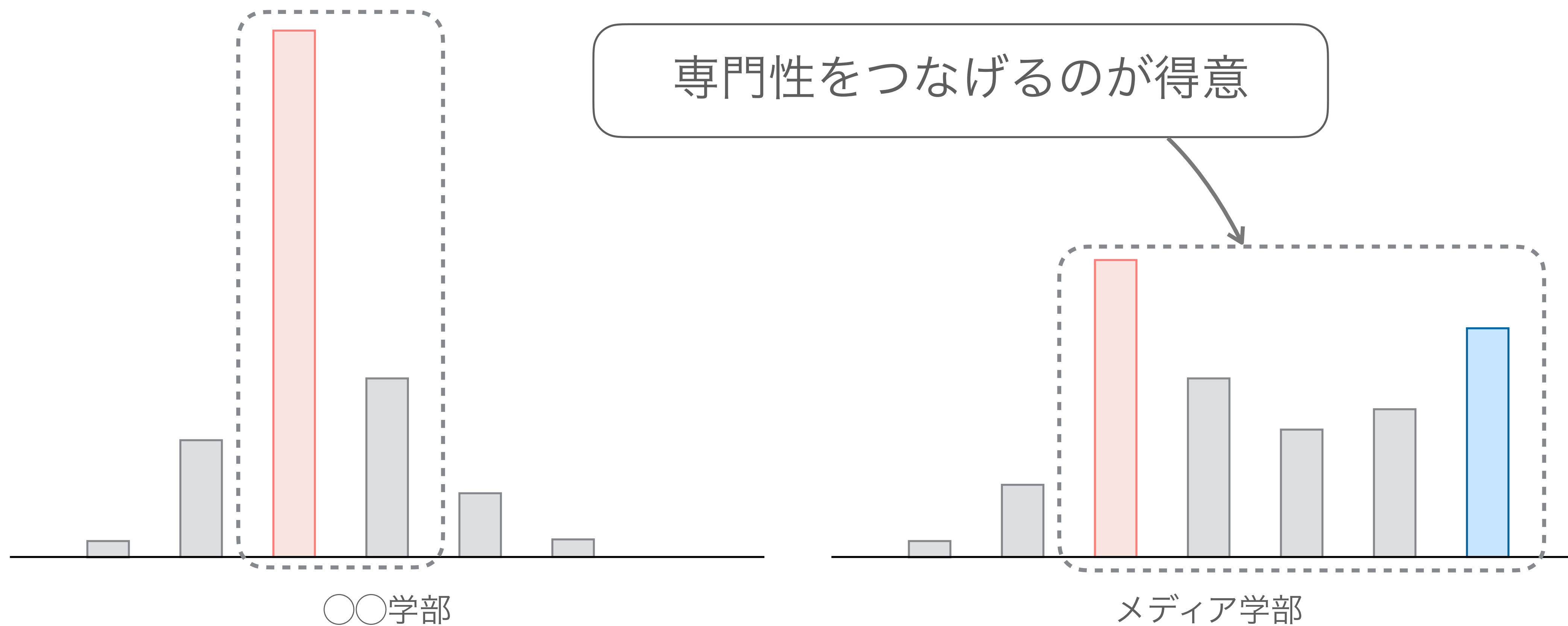
目指す専門性



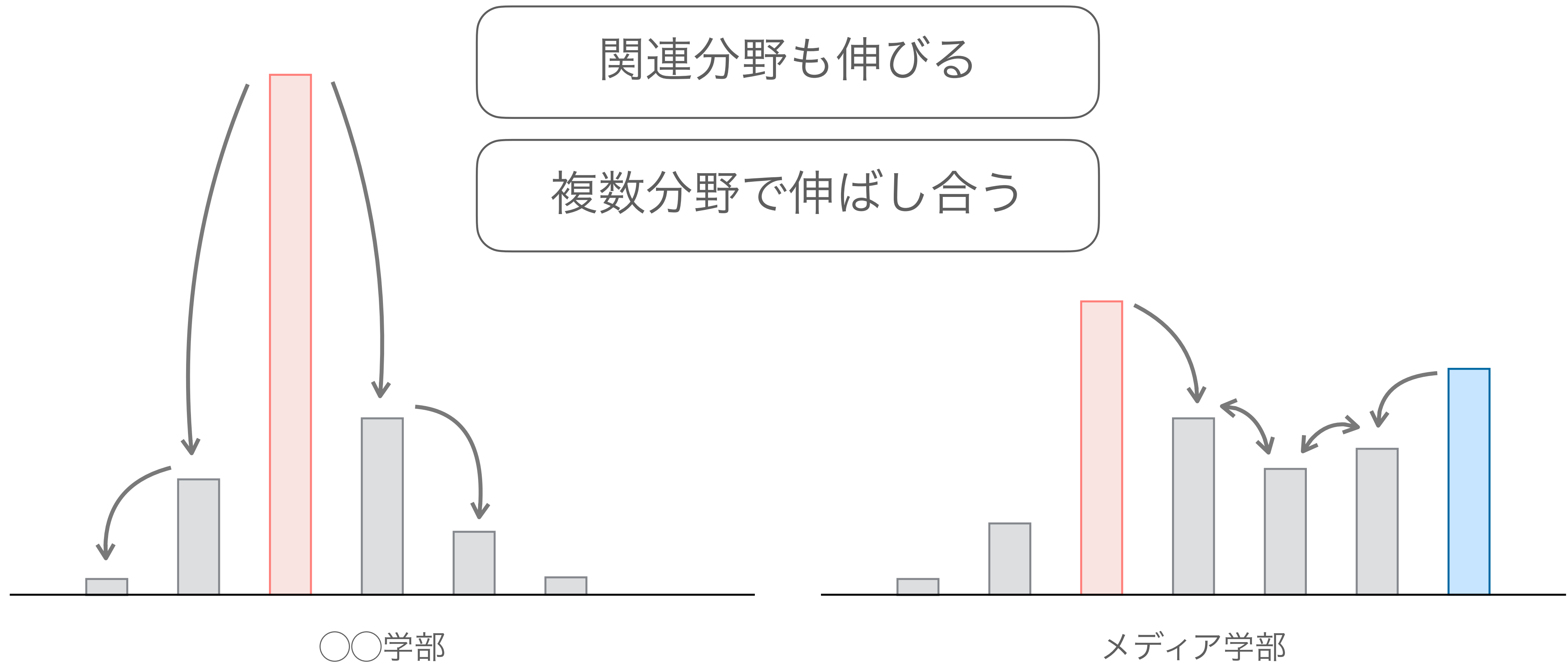
メディア学部の弱いところ



メディア学部**の強いところ**

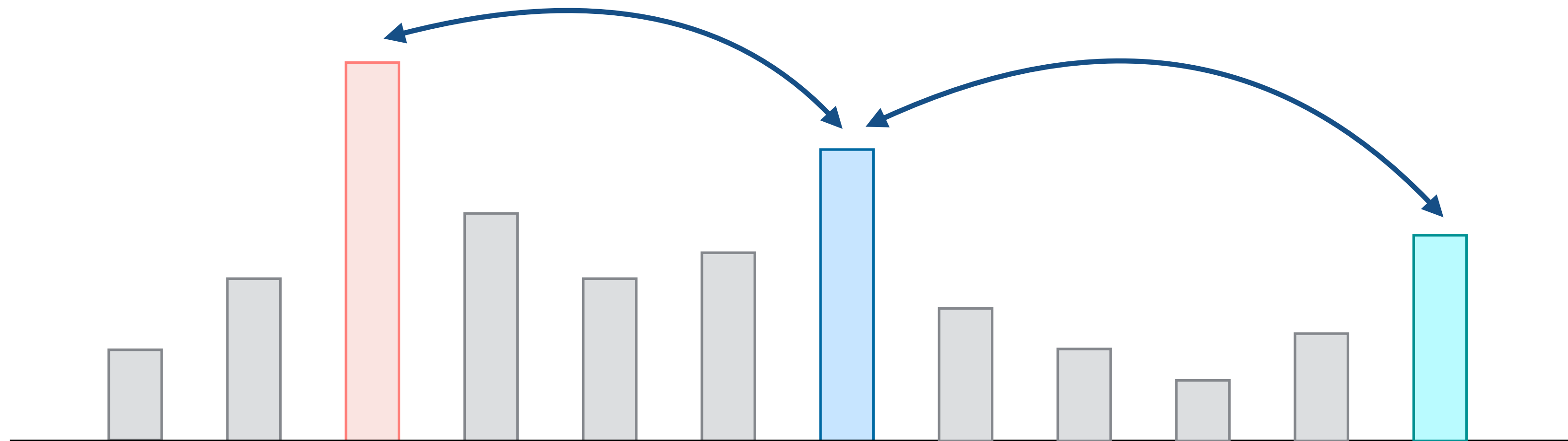


専門性の伝播



専門性をつなぐメディア学部

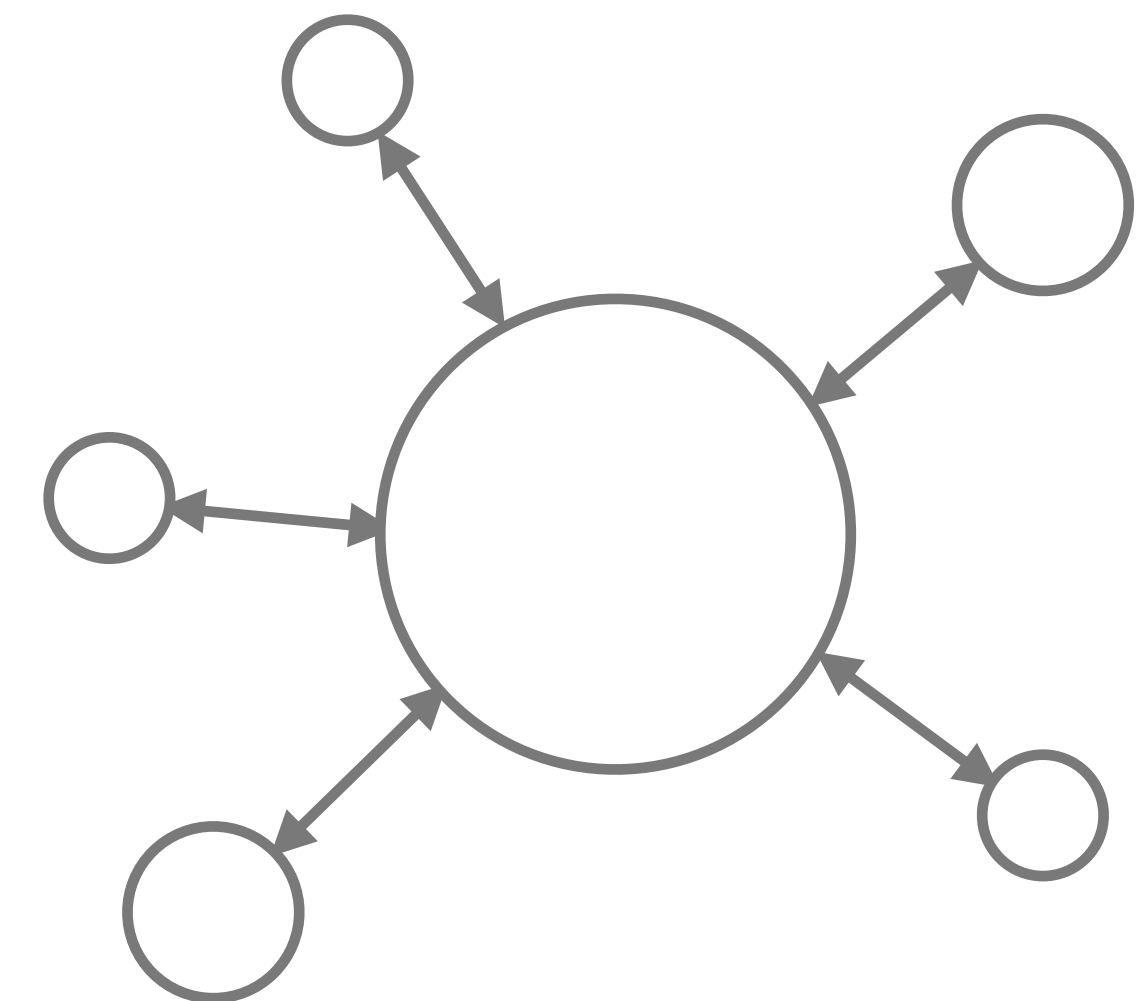
マルチメジャー (複数の専門性)



専門性をつなぐ思考

社会の要請

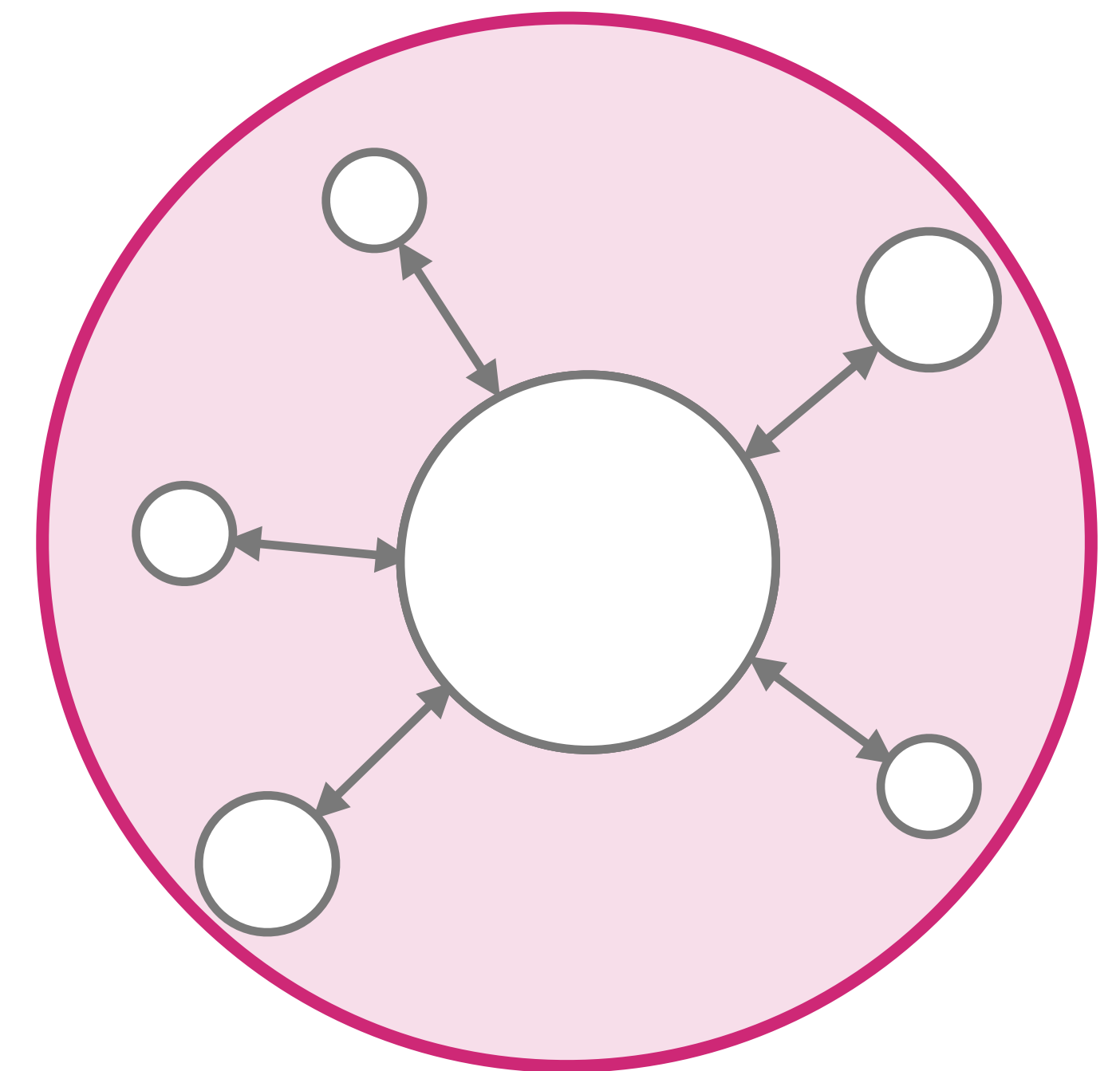
- ▶ **分野をまたいでつなげる人材が望まれています**
- ▶ 異なる分野の話を聞ける人が不足しています
- ▶ 他分野が作用してメインの能力も向上させます
- ▶ 新しいビジネスは分野をつないで発生します



分野の相互作用

メディア学部での生活

- ▶ メインの分野
 - ▶ 大学の枠にとらわれず**自主活動をお勧めします**
 - ▶ 各自が好き放題吸収するのがもっとも強いです
- ▶ メイン以外の分野
 - ▶ 新しい興味にたくさん手を伸ばしてください
 - ▶ **分野を横断した先生や同窓がいる**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**



分野混合の統合環境

Creative Application

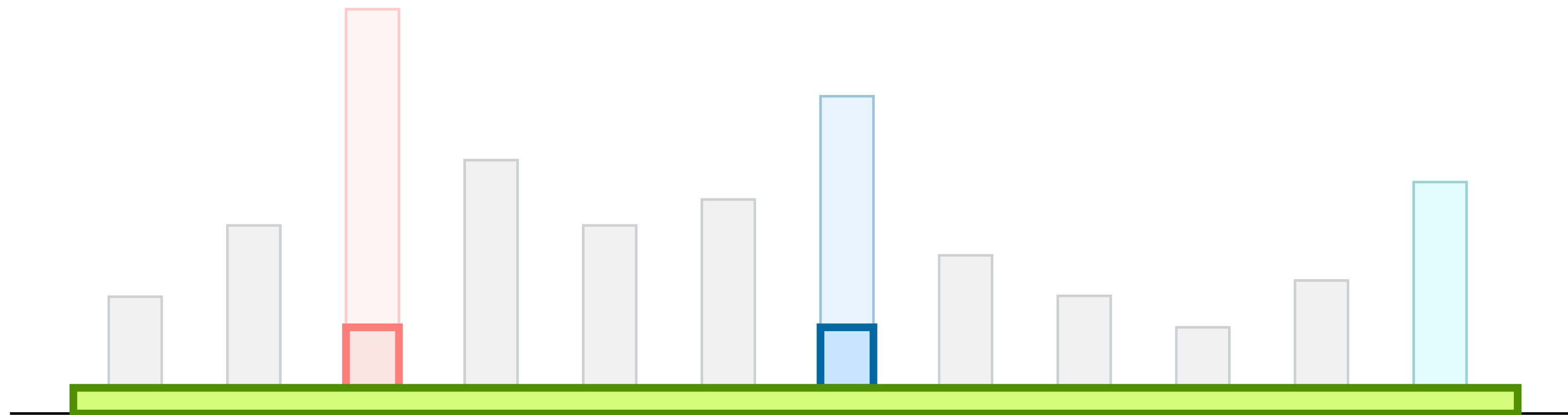
2つの役割と3つの取り組み

テーマ

メディアで 美と思考を 社会実装へつなぐ

2つの役割

2つの専門性への導入



つなぎを支える思考

技術・美・思考

▸ 社会の要請と美・思考

- 技術力を求めつつも、活かしきれっていません
- 技術を活かせるダブル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, 思考はもともと分かれていませんでした
- 美と思考と技術をつなぎ直し, 技術の活性を促します

分野結合とメディア

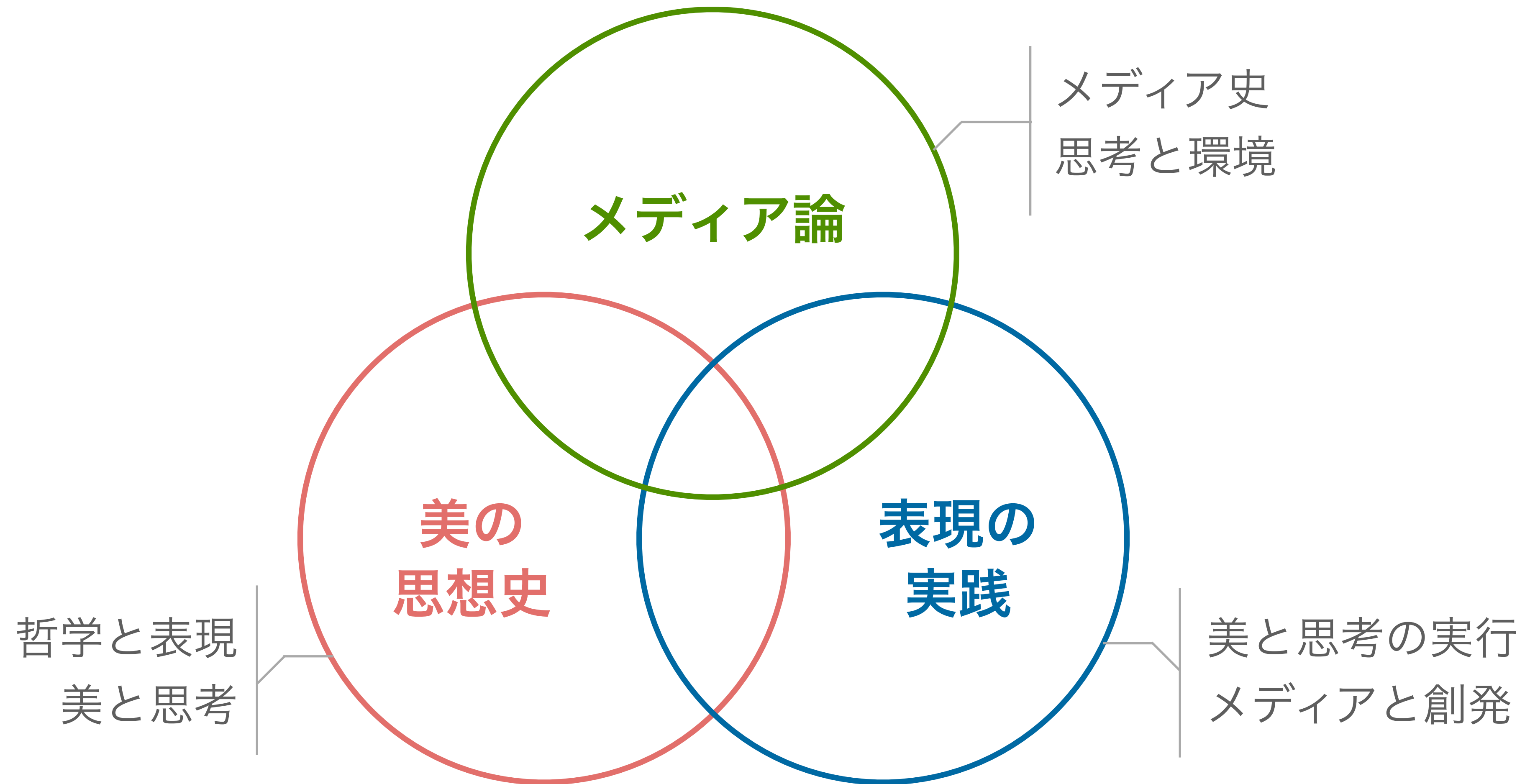
- ▶ **つなぎ方を考えるメディア学**
 - ▶ 分野間のつなぎ方にも良い悪いがあります
 - ▶ なるべく良いつなぎ方を模索するため、メディアの理解が不可欠です

- ▶ **メディアで 美と思考を 社会実装へ”良く”つなぐ**

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)
- ▶ メディア学部の社会実装
- ▶ **「複数の専門分野を良くつなぎ, 統合環境を醸成」**
- ▶ **「統合環境と実社会を結ぶ事でスキルを活かし役立つものを実現」**

3つの取り組み



メディア論 1 - メディアと知識の融合

- ▶ **”メディア”**
 - ▶ **「受発信でメッセージを伝えうる状態」**
 - ▶ 別分野同士を接続できる状態
- ▶ **メディア学部は分野をつなぐ力を培う学部です**



“Maqamat hariri” Zereshk

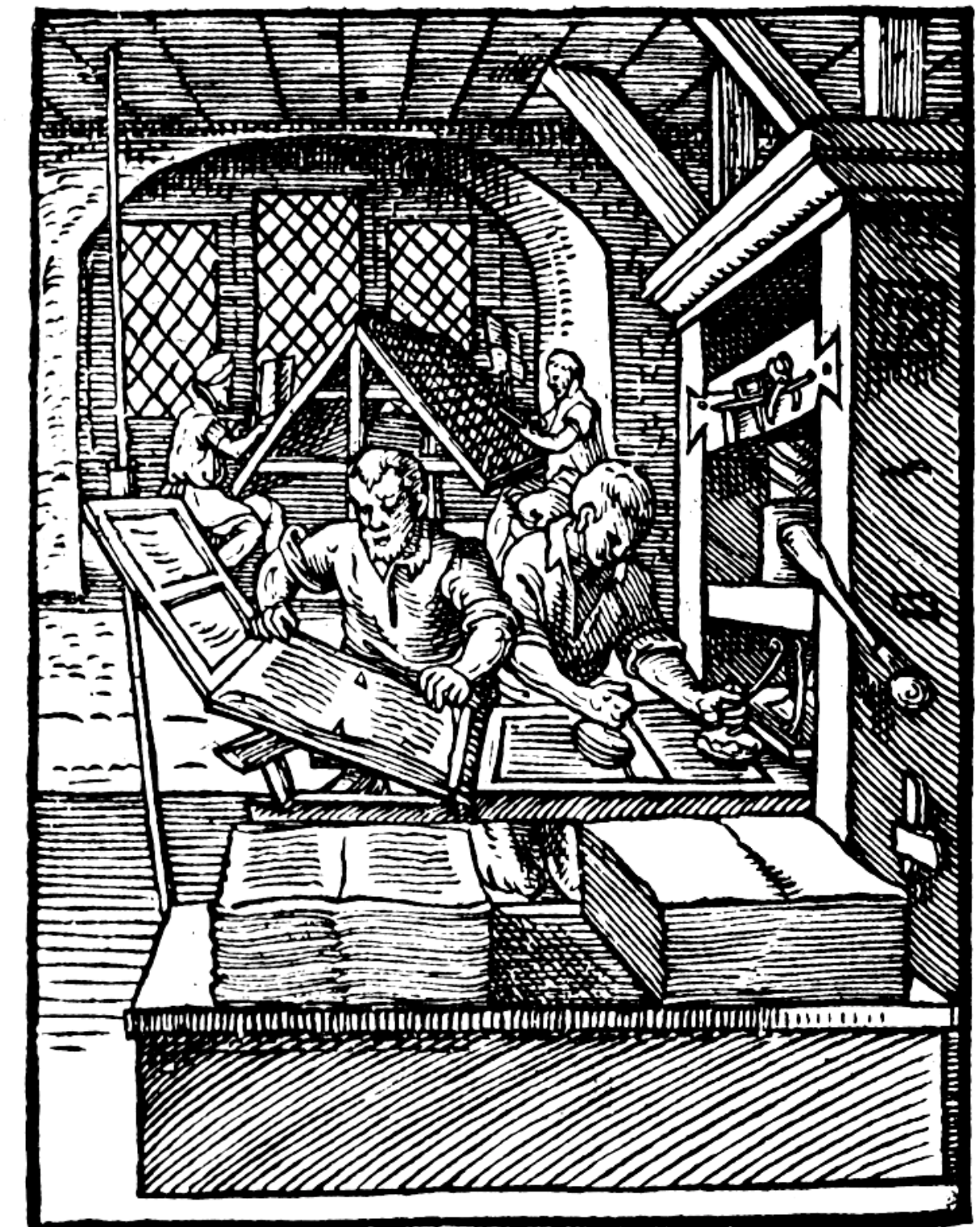
メディア論 2 - 知識の再結合

- ▶ **技術と思考・思想の断裂**

- ▶ メディアの観点から知識の再結合を促します

- ▶ **まずメディア史を概観して**

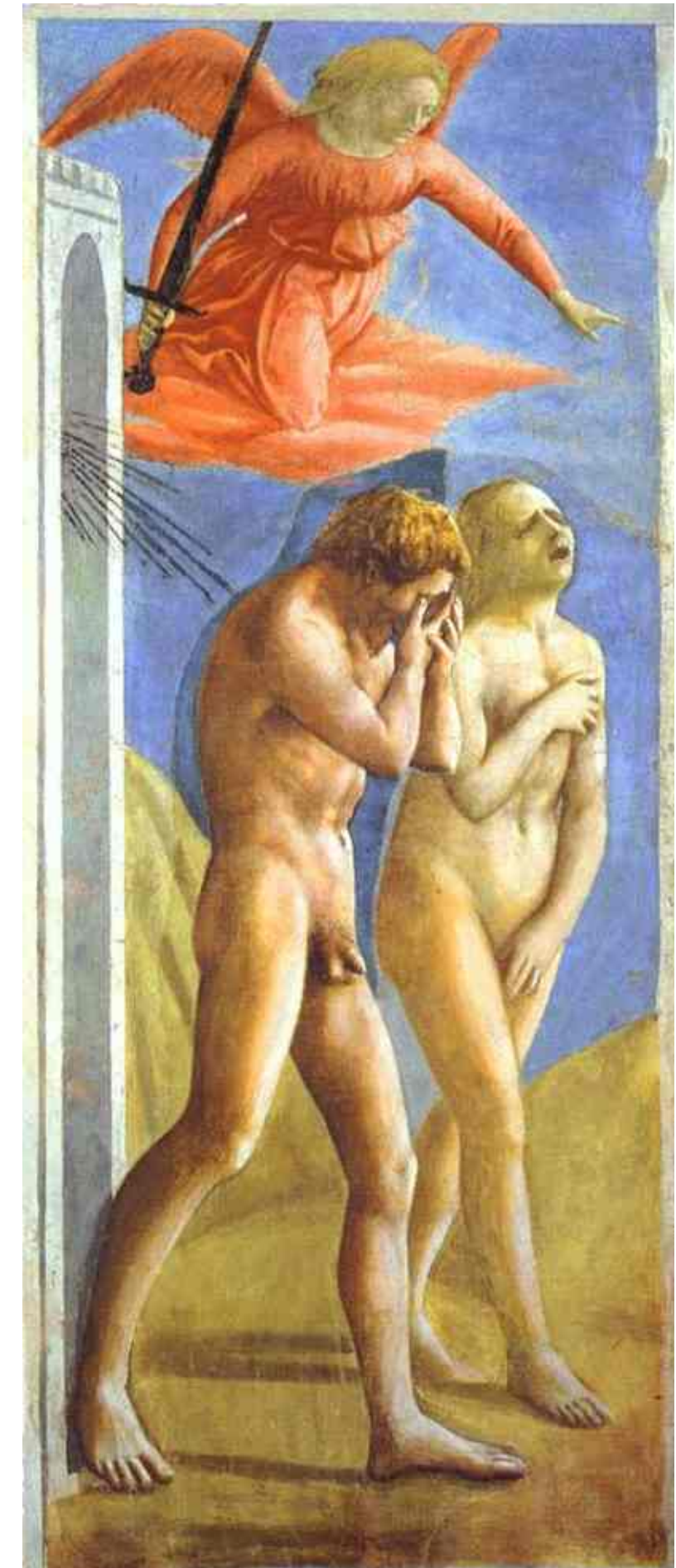
- 知識再結合の理解を深めます**



“The Printer”(1568) Jost Amman

美の思想史 1 - 思考と表現の変遷

- ▶ 表現者は思考と技術の融合を試みる実験者です
 - ▶ 試行錯誤の出力 → 多くの作品群
- ▶ **表現者の思考と試行錯誤の変遷を追います**
 - ▶ 分野融合が人に与える影響
 - ▶ 融合環境で人は何を考え何を求めるのか



“楽園追放” マザッチオ

美の思想史 2 - 美・存在・リアリティ

- ▶ 融合した思考と表現の突き詰めた先へ
 - ▶ **美**とは
 - ▶ **存在**とは
 - ▶ **リアリティ**とは

- ▶ **美・思考・技術の不可分性を議論します**



“日傘をさす女” モネ

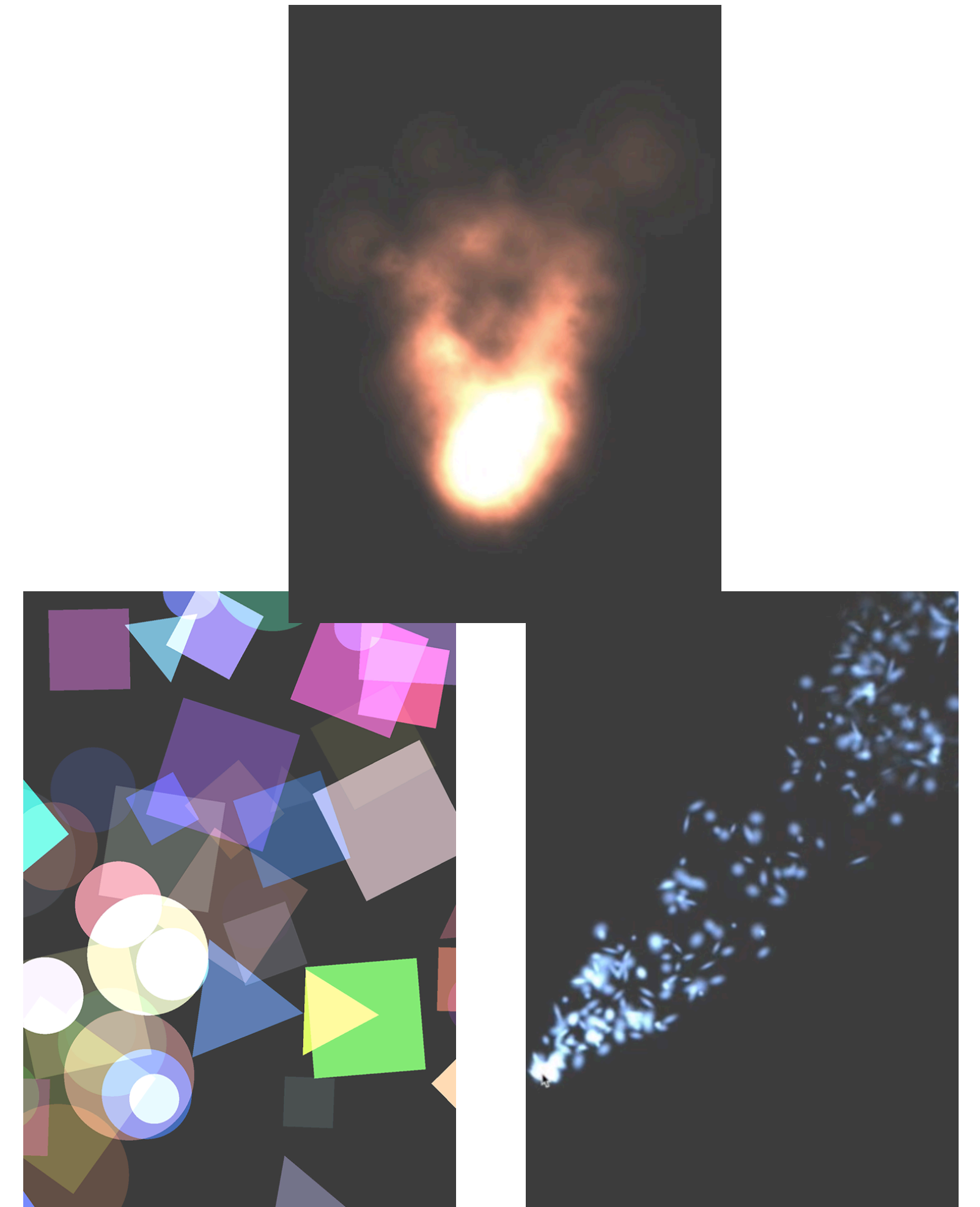
美の思想史3 - 日本に根付く精神の特性

- ▶ 日本の思考体系について触れます
 - ▶ 西欧文化と異なる基盤を持つ日本
- ▶ 東西の思考体系が混交する日本
 - ▶ 東西の捉え方を比較考察し, 理解を深めます
 - ▶ **混ざった文化の美・思考・技術を議論します**



表現の実践1 - 美を思う・考える・試す

- ▶ iOSグラフィクスプログラミング
 - ▶ 美・思考・技術の融合の実践
 - ▶ 視覚表現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



表現の実践2 - 自分の美・思考・リアリティ

▶ 視覚表現を**メディア**へ

▶ **美**の模索

▶ **存在感**の醸成

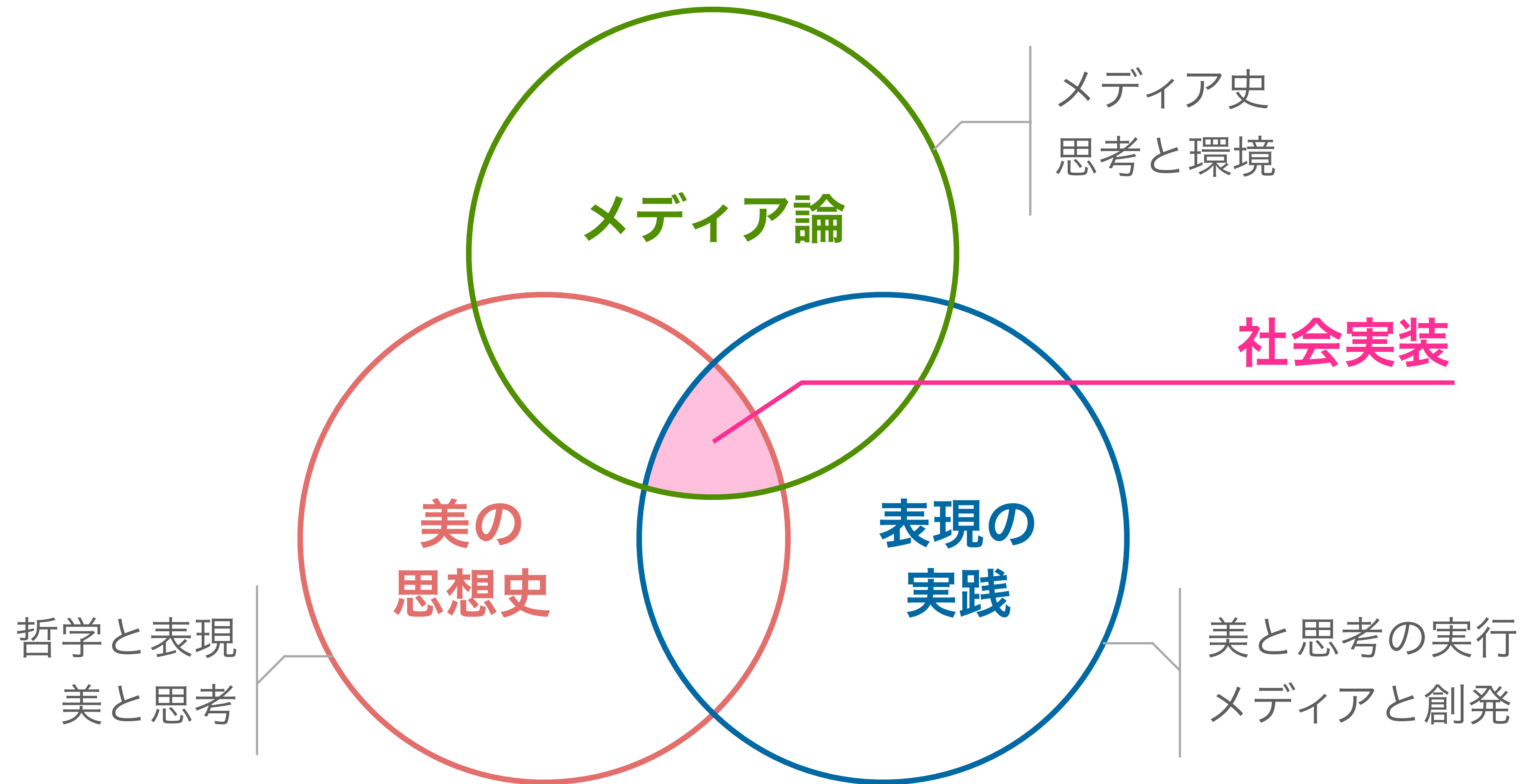
▶ **リアリティ**の強調



ロマネスコ

▶ **美・思考・技術の再結合の促進を模索します**

分野融合と社会実装



スキルビルディング

App開発導入から自主活動へ

iOSグラフィクスプログラミング

- ▶ **1. Lily Playground Books**

- ▶ ビジュアルプログラミング基礎教材です
- ▶ Windowsで使えるWebエディタもあります

- ▶ **2. SwiftUI入門 実践App開発**

- ▶ 実用的なApp開発に導入します



- [\[Booksのセットアップを見る \]](#)

- [\[Playground on Webを見る \]](#)

有志プロジェクトと社会実装

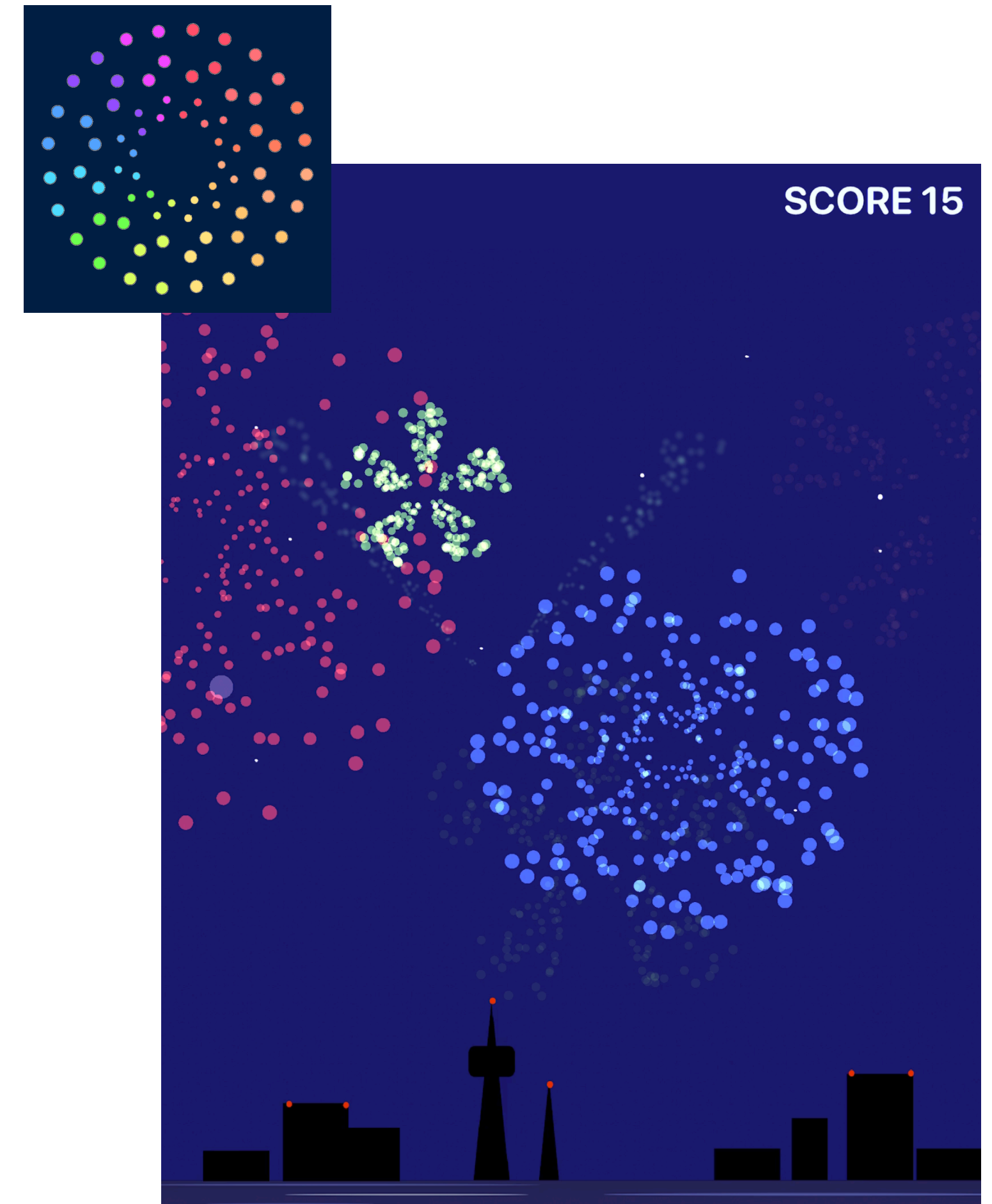


- ・ 渡辺電気の開発支援プロジェクト, 有志参加です
- ・ 各自活動の社会への公開を目指します
- ・ 参加のメリット
 - ・ 本格的な開発のアドバイスや各種相談
 - ・ WWDC Student Challengeなどへの挑戦支援
 - ・ Mac/iPad貸出し
- ・ <https://terminus.wdkk.co.jp/shige-fuji/about/>



実績

- ▶ **Apple Swift Student Challenge 2022**
 - ▶ MS2年 久保田 舞さん
 - ▶ “Fireworks Festival”
 - ▶ **Winner受賞** (日本からは2年ぶり)



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

A メディア談義

15:10 - 15:40

テーマの紹介



15:50 - 16:40

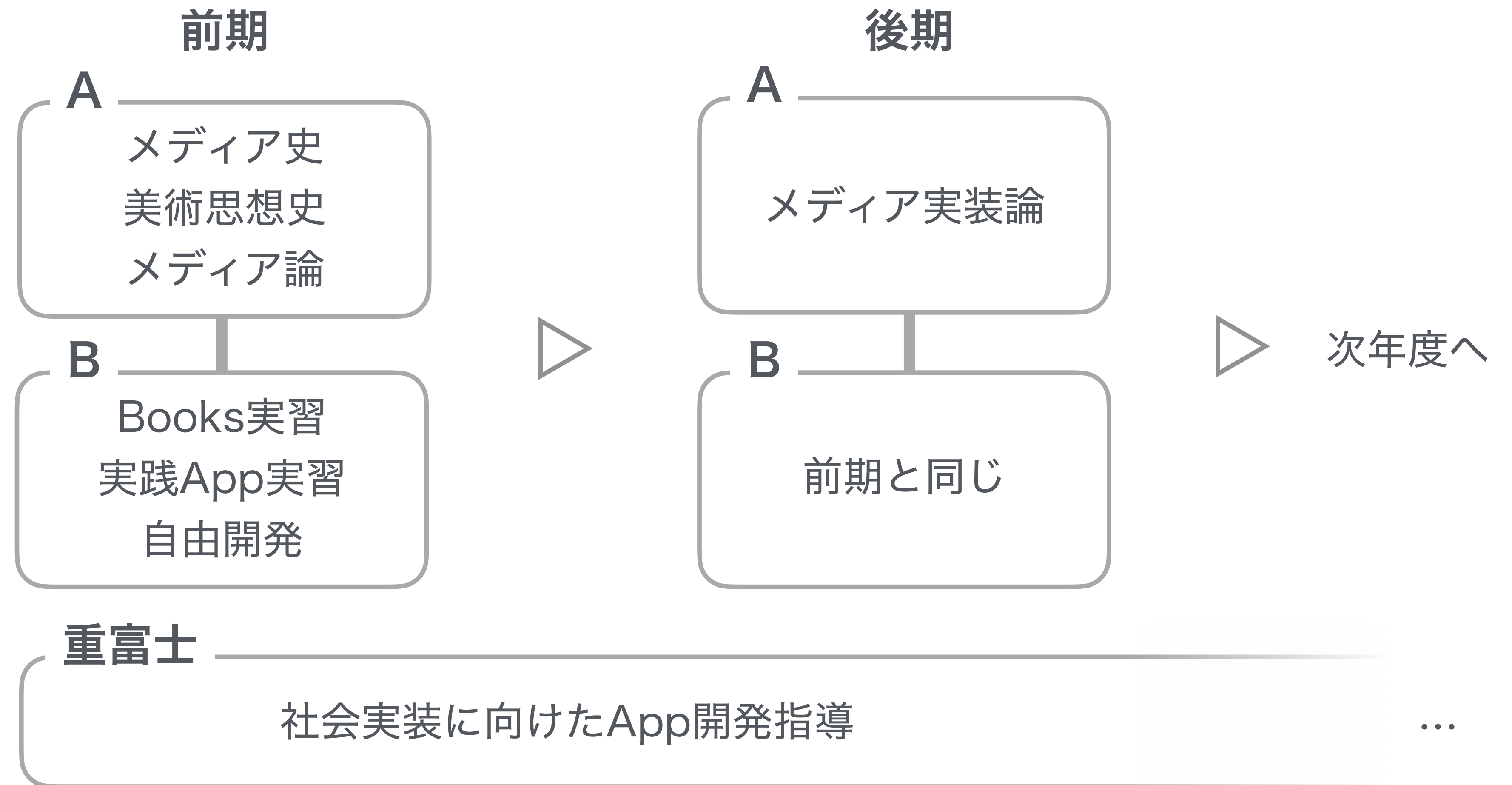
テーマの議論

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



Bの学習と活用



講義情報

- ▶ **1, 2, 3年 共通**

- ▶ 1年でひととおり学べます. その分, はじめから大学院1~2年目程度の内容を扱います
- ▶ 年間で同じ内容を繰り返し受講し, 理解を深めます

- ▶ **聴講可**

- ▶ **履修 → 1単位**

- ▶ **A, Bいずれかの受講で認定します**
- ▶ ただし両方の受講がおすすめです

成績評価

- ▶ **Wikiへの記事投稿 (100/100点)**
 - ▶ **講義3回分の記事 合計1000文字以上**
 - ▶ Aの議論メモや考察, Bのプログラムコード進捗などが対象です
 - ▶ WikiはClassroomの資料から参加が可能です
 - ▶ 記事を書く **BookStack**
 - ▶ コミュニティ **Mattermost**

おわりに

- ▶ メディア学部ならではの大切なことを一緒に考えましょう
- ▶ **効果がでるまで時間がかかりますが、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ると実感できます
- ▶ 興味が湧いた方、来週からどうぞよろしくお願ひします