

2015 デザインがおもしろい!

idi

Interaction Design Institute

神戸芸術工科大学
インタラクションデザイン教育研究所

最先端の知識を学ぶ講義科目群

- 「メタデザイン」
- 「プログラミングカルチャー」
- 「トランスモードデザイン」

インタラクションデザインコース誕生!

2015年4月より3・4年生を対象に「インタラクションデザインコース」が誕生します。各学科で学んだ専門性の上に最先端の知識や技術を修得して、新しいデザインを追求します。科目群は通常の学科の授業に加えて開講されます。

本コースで学ぶこと

これまでのデザインからさらに進んだ**デザイン思考の新しい波**を学習し、変化し続ける世界に必要な創造力を育てます。

本コースには、新しいデザイン思考によって未来への発想を学ぶ「**メタデザイン**」、サウンドやロボットのプログラミングを研究する「**プログラミングカルチャー**」、さまざまなモデリングの実験とそのメディア変換を学ぶ「**トランスモードデザイン**」などの演習科目群、そして最先端の知識を学ぶ**講義科目群**が用意されています。

イノベティブな学びで社会とつながる

本コースはグループでのコラボレーションを重視し、アイデアを発展させ、制作し、プレゼンテーションの技術を高めていくプロセスを学びます。

研究成果はグランフロント大阪やデザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO) などで学外展示し、公開講演会を行い、研究を社会へと発信すると共に、企業や海外の大学とも幅広い連携を行う計画です。

履修方法

本コースの科目は3・4年生を対象として設けられ、**全学で24名程度**のコース選択者を募集します。受講対象者は2年終了時に75単位程度を習得した意欲的な学生で、各自の履修計画と志望目的の審査があります。コース選択者はそれぞれの学科に所属し、本コース所属教員の指導も受け、卒業することになります。

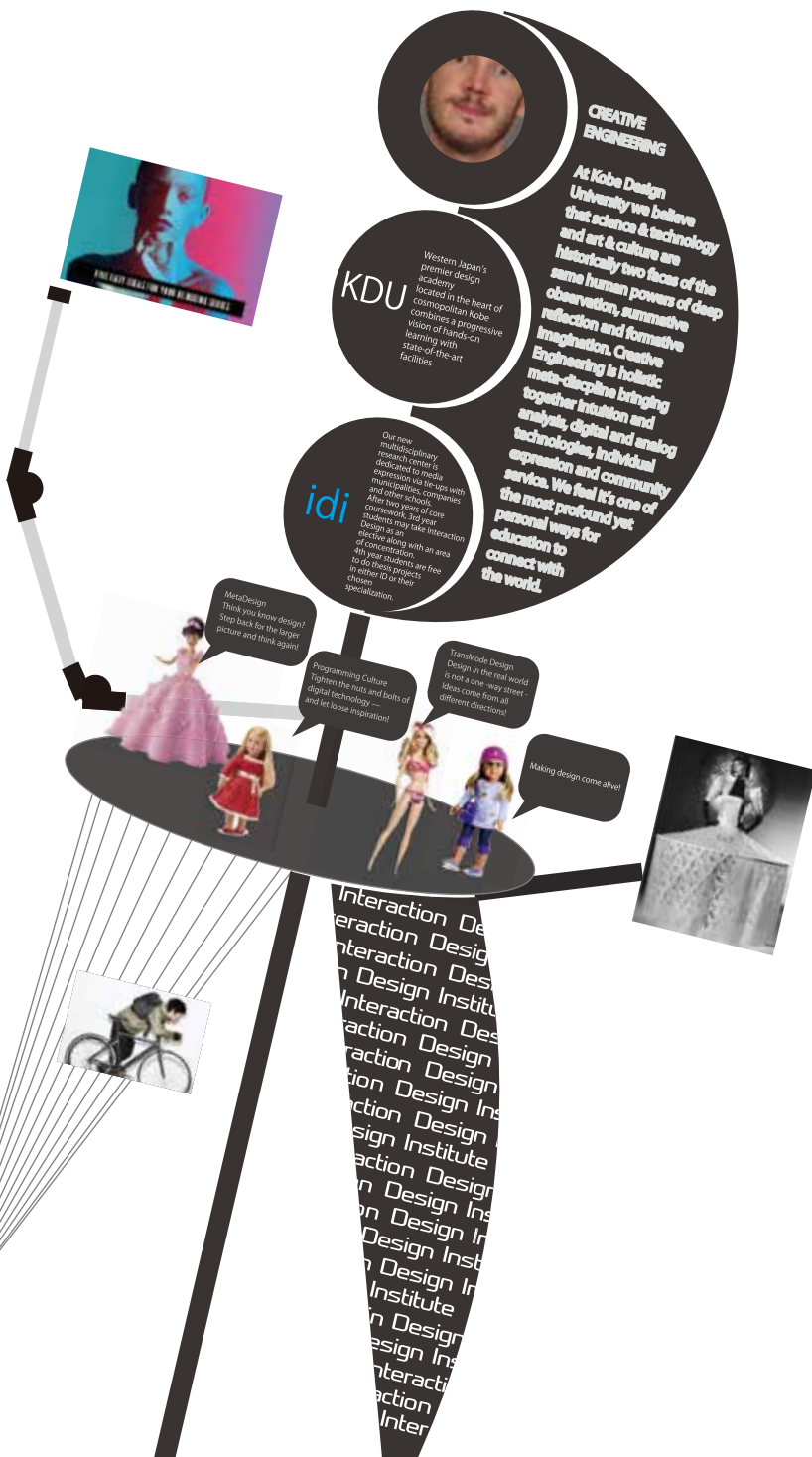
本コースでの単位習得と卒業研究

本コースを修了するためには、3・4年生の時に本コース科目40単位程度を修得する必要があります。これらの科目の一部は、各学科の専門科目としてカリキュラムに組み込まれます。学科ごとの専門科目履修や卒業研究に対して、過度の負担にならないような内容です。ただし、必要履修単位数の多い教職課程・学芸員課程と本コース履修を両立させることは出来ません。

2015年度は4年生も履修可能

本コースは、本来3年生から選択するコースですが、2015年度は初年度なので4年生も履修することが可能です。

カリキュラムの詳細についてはあらかじめ説明会を行います。



授業概要

演習科目

デジタルエンジニアリング

電子工作の基礎を学びます。また、コンピュータで生成したモデリングデータを 3D プリンタで出力します。

サウンドプログラミング

現代の音環境を理解し、様々な音響をプログラミングで構築します。

オブジェクトモデリング

アイデアをもとに、それをデータ化し、視覚化するプロセスのなかで、アルゴリズムを学びます。

大学連携国際ワークショップ

英国王立芸術大学院大学 (RCA) などともに、国内外の学生と共通のテーマで集中的にデザイン・ワークショップを行います。

大学院・学部連携ワークショップ

インタラクティブデザインの大学院生と学部学生が共同で、集中的にデザイン・ワークショップを行います。

デザインフューチャーズ科目

メタデザイン

未来の生活や環境の予測から、様々な課題を取り上げてデザインする未来プロジェクトを実施します。プロジェクトでは産官学・地域連携等も行います。

プログラミングカルチャー

様々なプログラミング言語を用いて、マイコンボードを制御し、動的な立体作品を制作します。

トランスモードデザイン

現代の社会や都市に潜在する問題をリサーチして、その分析に基づいて空間的に変換し、表現します。

講義科目

インタラクティブデザイン理論

技術革新とともに急速に変化する情報社会で生まれた新しいデザイン思考である、インタラクティブデザインの考え方を学びます。

インタラクティブデザイン特別講義

各界で活躍する学外講師による、インタラクティブデザインの先端的な事例の特別講義を行います。

デザインイノベーション論

文学者・批評家・アーティストが、既存のジャンルを超えた発想法とその作品について解説します。

デザインフィクションズ論

これまでのデザインの方法とは全く異なるアプローチで、現実の社会に影響を与える推論的なデザインの方法論を学びます。

メディアソシオロジー論

現代の