

DEPARTMENT OF INTERACTIVE MEDIA GUIDEBOOK

インタラクティブ メディア学科 ガイドブック

KOGEI
TOKYO POLYTECHNIC UNIVERSITY

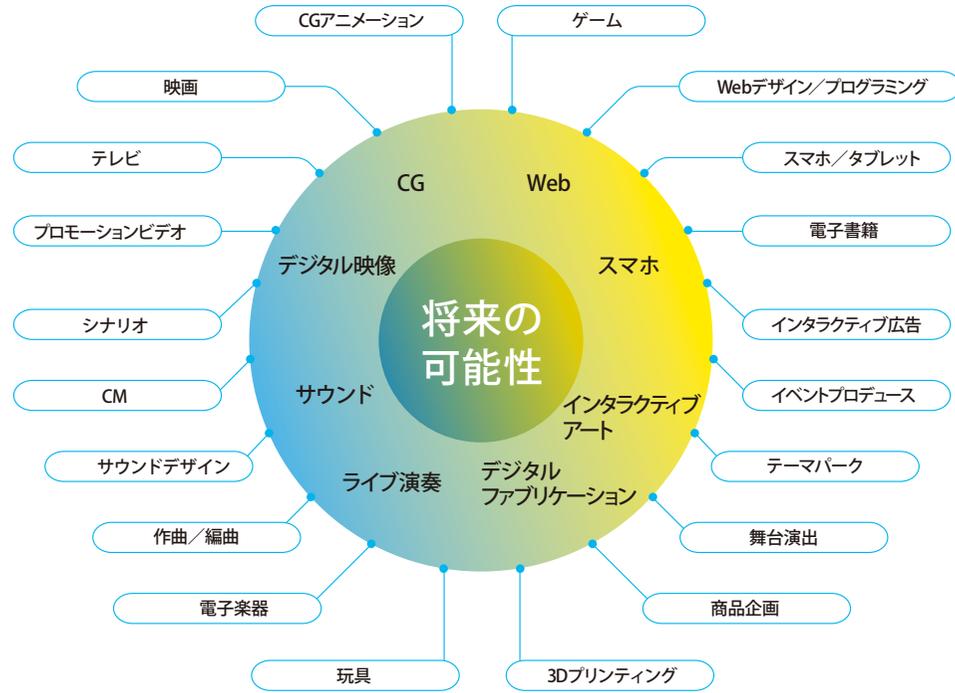


DEPARTMENT OF
INTERACTIVE
MEDIA

あなたの未来を想像してみよう

インタラクティブメディア学科の卒業生は、様々な分野で活躍しています。これはつまり、この学科で勉強しながら進路をじっくり考えることができるということです。実際、CGを勉強しようと思って入学した学生がIT企業に就職することもありますし、その逆の場合もあります。この学科では多岐にわたる分野の授業がおこなわれているので、勉強しながらじっくり自分の適性に合った分野を探すのがいいでしょう。

卒業後の就職、進学のダイアグラム

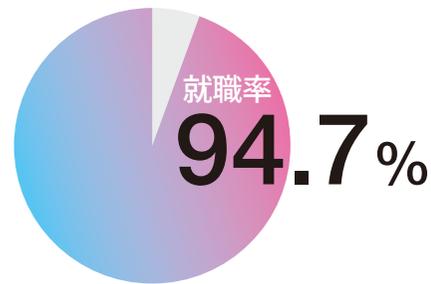


主な内定先一覧

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 株式会社カブコン | 株式会社グローバルサーチ |
| 楽天株式会社 | 株式会社クロス・マーケティング |
| 株式会社セガ | 株式会社ゴンゾ |
| チームラボ株式会社 | 株式会社ジェットスタジオ |
| 株式会社サイバーエージェント | 株式会社GENOVA |
| 株式会社博報堂プロダクツ | 株式会社スパイク |
| ローソンHMVエンタテイメント株式会社 | 株式会社タイトー |
| 株式会社A-1 Pictures | デジコン株式会社 |
| 株式会社オー・エル・エム・デジタル | 株式会社デジタルアドベンチャー |
| 株式会社博報堂DYインターソリューションズ | 株式会社ドワンゴ |
| トランスコスモス株式会社 | 電脳株式会社 |
| 株式会社ミツエーリンクス | 東京中日企業株式会社 |
| 株式会社アマナ | 株式会社東和エンジニアリング |
| 株式会社一蔵 | 株式会社トライフォート |
| 株式会社イマジカデジタルスケープ | Hamee株式会社 |
| 株式会社インディバル | 株式会社ファーストハンド |
| 株式会社ヴィスタ | 株式会社マイクロウェブ |
| 株式会社ウッドオフィス | ユニシステム株式会社 |
| 株式会社エイエイビー | 株式会社リアライズ |
| 株式会社NTC | 株式会社リゾーム |
| 株式会社コアソフト | 株式会社レイ |

参考データ：インタラクティブメディア学科の平成26年度就職結果は、**就職率94.7%**でした。(注)

注：ここでいう就職率は、就職希望者に対する就職率(内定者数/就職希望者数)を指します。



卒業生に聞いてみよう

それでは、卒業生は現在どういった活動をしているのでしょうか。様々な分野で活躍する卒業生の声を聞いてみましょう。



▲ドラッグ オン ドラグーン3 TGS PVでの一場面

この学科を選んだのは、ライバルに差をつけたかったから

小森 雄介 さん

株式会社スクウェア・エニックス
開発部サウンドグループ
サウンドデザイナー



「ファイナルファンタジー」や「ドラゴンクエスト」を製作する、あのスクウェア・エニックスで、サウンドデザイナーとして働く小森さん。主にゲーム中の効果音や環境音の製作、ボイス編集などを担当している。

幼い頃から、ピアノなどの楽器に親しみ、早い段階から「将来は音に携わる職業に就きたい」と思っていたそう。この学科に入学したのは、「サウンドは常に自分の中で一番。でも、それ以外のメディア、グラフィックやプログラミングにも興味があって。幅広く勉強して、ライバルに差をつけたかったんです」。

1～2年生のときは、アニメーション映像や色彩など必須科目をしっかり学び、3～4年のゼミでサウンドとサウン

ドプログラミングをじっくり勉強した。「おもしろかったのは『総合メディア特論』。あらゆる分野の第一線で働く方々のお話を聞くことができてためになりました」。

よく利用した施設は厚木キャンパスにあるサウンドスタジオ。「作曲・演奏・

本格的なレコーディングやエディットができる録音ブースとミキシングルームがあって、専門的な録音機材とソフトウェアがそろっている。これ以上ないくらいいい環境ですよ」。1年生から音響会社でアルバイトをし、祭りやライブの現場で音響を学ぶなど「音」について考え続けた4年間だった。「製作に携わったゲームの発売日は毎回達成感がある。スタッフロールに自分の名前を見つけるとうれしいです。これからも、プレイヤーが音にぐっと引き込まれるような表現を探していきます」。



◀ドラッグ オン ドラグーン3 PS3パッケージ

© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Character Design : Kimihiko Fujisaka.



好きだと思ったら嫌いになるかもっと好きになるかまでやる

石川 勇さん 株式会社ジェットスタジオ CGデザイナー



CGを学ぶためにこの学科に進んだ石川さん。「CGソフトのロジックなど最初はなかなか理解できず大変でした。一年の頃は課題を出すのに精一杯で、学んだことを応用して自分のものに出来なかった。このまま受動的ではダメだ、と2年になって本腰を入れました」。イラストを描くのが好きで、それまでは平面的にしか見てなかったものがCGを学んで立体的に見られるようになり、デッサン力が培われたという。「CGの仕事に就くか就かないかは別として、学ぶことで成長できると感じ、3年になってのゼミでもCGを学びました。2年と3年で必死にやったので、だいぶ力がつき、そこでようやくCGデザイナーになるうと思えました」。



作品内に登場するキャラクター

2年生で一念発起してから使える時間は全てCGに費やし、3~4年は常にゼミ室にいた学生生活。一番印象に残っているのは卒業制作だ。臨場感とスピードを楽しめる3DCGアニメのオープニングムービーで最優秀賞を受賞した。「ゼミの2年間で、たとえ学生でも『提出期限を守る』など基本的なことが大事だと教わりました。社会人では当たり前のことですが、学生時代に身に付

いたから今もしっかりやれているのだと思います」。将来は自分だけの味を出せるデザイナーになり、指名で仕事が来るような存在になりたいという。「継続すること。中途半端にやるのではなく、好きだと思ったら、嫌いになるかもっと好きになるかまでやる。最初は自信がなくても、続ければきっと大きな自信になります」。

◀Animaloid (卒業制作 写真上・左)
オリジナルキャラクターを用いたアニメ作品を想定し、そのオープニング映像をミュージッククリップ風に仕上げたもの。3DCGならではの独特な質感表現によってリアルなキャラクターの世界観を表現することに成功した完成度の高い作品

大学入学も就職もいろんなことを楽しんでやれる場所を選んだ

磯部 好平さん

株式会社一蔵 ウエディング事業部 Camelot Hills コンシェルジュ



「幼少期から絵を描くのが好きでした。成長するにつれて建築・板金・製図・機械に興味を持ち、工業高校へ。大学は、カメラ、映像などにも興味があって広く学べるこの学科を選びました」。

入学後も「ひとつに絞らず、やりたいことを自由にやって、制作したものを楽しんでもらいたい」という思いで制作活動に没頭する。卒業後は、結婚式場を経営する着物専門店へ入社。「打ち合わせでオリジナルケーキを希望されたらイラストで具現化し、パーティーの世界観の要望にも応える。営業マンであり、ブラ



▲感伝歯車(卒業制作)
歯車の機構を利用して、力の伝わりや流れを視覚と触覚で体感出来る作品

ンナーでもあります。プロジェクションマッピングを行ったり、スマホで撮った画像や動画を上映したり、まさにモノづくりの職場。結婚式の知識だけでなく、学生時代の経験を活かして提案できるのが自分の強みです。今後は広告制作など、総合職として様々な仕事に携わるのが目標だ。

入学して、学んで、適性を知ってから方向転換をしていい

長谷川 由佳さん

株式会社ミツエーリンクス 第四本部第三部 デジタルコンテンツグループ デザイナー



映像やCGを学ぼうとこの学科を選んだ長谷川さん。「子どもの頃からパソコン操作が得意だったこともあり、授業を受けるうちにWebに興味が出てきて。3年生になり、就職も得意分野に進めば会社の役に立てるのではと思い、ソフトウェアデザインやプログラミングが学べる野口先生のゼミを選びました」。

現在は、大手・上場企業クライアントにWebサービスの企画提案を行う企業でデザイナーとして働く。「サイト運用でコーディングなども行うのでHTMLやCSSの知識が必要なんですけど、学生時代に基礎を学んでいたのでもかなり助かりました」。入社2年目、先輩のアシスタント業務を任されているが、いずれはイチからデザインを制作するのが目標だ。「この学科は適正を知ってから方向転換できる。幅広く学んで、やっぱりWebが好きだと思えた。入学後に目標が変わっても全く問題ないですよ」。



▲Elise(卒業制作)
自分で作った雑貨を販売するECサイトを制作。販売する雑貨は大学にあるレーザーカッターを使用して制作。画像は「紙製の組み立て式ライト」

楽しめるかは自分次第 自由な環境だからこそ 自由に有意義に

岩崎 凌 さん

株式会社サイバーエージェント
(所属:株式会社SumZap) アニメーター



子どもの頃からイラストを描くことが好きだった岩崎さん。「プログラミングにも興味を持つようになり商業高校へ。大学では芸術とプログラミングが癒したものをつくりたくてこの学科を選びました」。

就職活動は「個人(消費者)向けの仕事がしたい」とサイバーエージェントを受けた。内定の理由を「プログラミングだけでなくデザインもでき、自分には色々な可能性がある」とアピールできたからだと思えます」と自己分析。現在はグループ会社でアニメーターとして活躍した。



▲Cowlor(在学時作品)

1色を選び、印象・連想物などをコメントしてランキングを集計し、牛がコメントをランダム表示します

「チームでコミュニケーションをとって制作を進めるなど、大学のゼミでの経験は今も役立っています」。学生時代は自由な環境でいかに自由に有意義にできるか? を考えていたという。「制作は一人で出来ない。周りを巻き込みながら学生生活を楽しんでください」。

モノづくりを学び 教員免許も取得 選択肢の多さが魅力

藤村 海仁 さん

株式会社プリオコーポレーション
コミュニケイティブ室



▲たまごかけごはん(卒業制作)

ダメ先輩と彼をしたって部活に来ていた後輩の、終わらない日常の行方を描いた実写映像ドラマ

大学時代で印象に残っているのは「母校での教育実習」と話す藤村さん。工芸大に入学したのは、教員免許が取得できて興味があった映像を学べるからだ。「通常の授業以外に教職課程50単位もあって大変でしたが、一緒に過ごした仲間との時間は良い思い出です」。平日は授業、土・日曜や祝日は映像撮影のアルバイトであつという間の4年間だった。

就職はハウスウェディング会場の運営をする企業へ。現在は雑誌やCMなどメディアにPRする広告制作やその他制作物の制作、ホームページの運用をする部署で働く。学生時代にソフトウェアの操作方法の基礎をひと通り学んだことが役立っているという。「僕は教員免許を取得しましたが企業に就職しました。『モノづくりがしたい』と進路が漠然としていても、この学科なら選択肢が多く教職課程もある。学びながら自分に合った道を選べます」。

注)卒業生の勤務先及び職位は、2015年6月時点のものです。

結局、インタラクティブメディアって何?

この学科の卒業生は、本当に色々な分野で活躍していますが、一体「インタラクティブメディアって何?」という疑問もわいてきたかもしれません。では、「インタラクティブメディア」って何を指すのでしょうか。



インターネットのサービスに代表されるような、「対話型」や「参加型」の媒体のことをいいます。従来のテレビ、新聞などのマスメディアが一方向的な情報を提供するのに対して、インタラクティブメディアでは、情報伝達の形が必ず**双方向**になります。ですから、LINE、Twitter、Facebook、ニコニコ動画、ソーシャルゲーム、スマホアプリ、体験型展示などは全てインタラクティブメディアです。

インタラクティブメディアの将来性は？

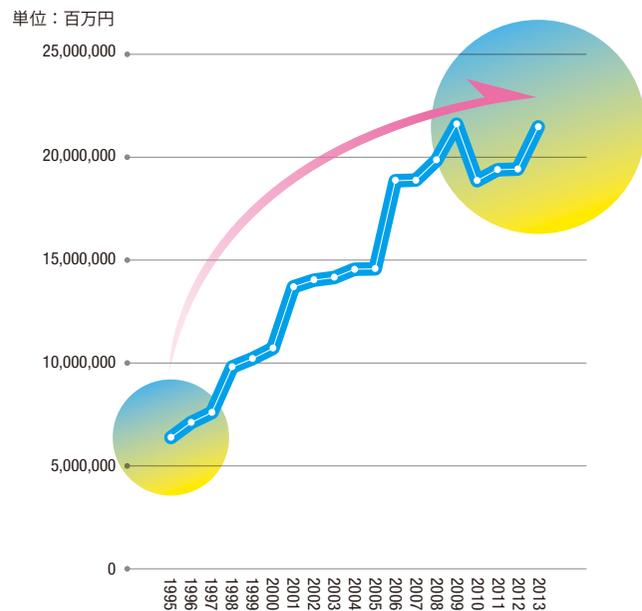
インタラクティブメディアは、まさに現代のコミュニケーションメディアの中心です。
そして、今後も成長を続けていくと予想されています。
この分野について実際の統計を見てみましょう。

IT産業

1995年と比較して

約3.4倍

参考資料: 経済産業省・
特定サービス産業実態調査
および平成24年経済センサス



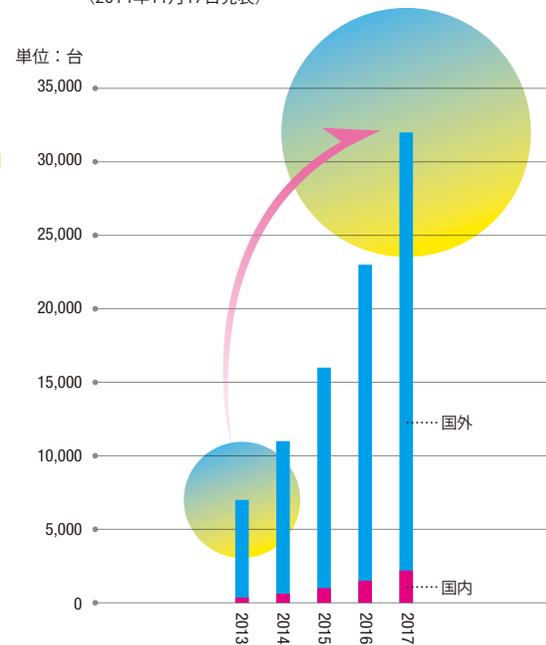
2013年におけるIT産業(ソフトウェア、情報処理・提供、インターネット付随サービス)の売上高は、1995年と比較して約3.4倍に拡大しています。また、毎年堅調に右肩上がりの成長を続けています。これは、インターネットを中心とするIT産業が、社会の中で欠かすことのできない基盤産業となっている現実を示しています。

3Dプリンター

2013年と比較して

約4.6倍と予測

参考資料: 矢野経済総合研究所・
「3Dプリンタ世界市場に関する
調査結果 2014」
(2014年11月17日発表)



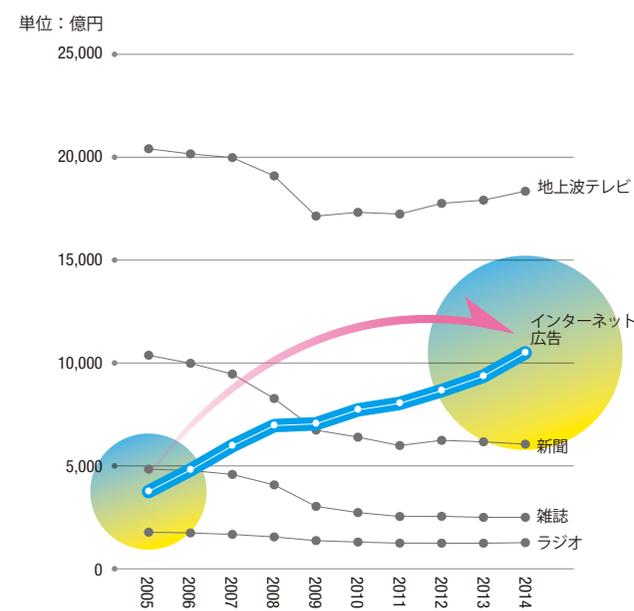
2017年の世界における3Dプリンター市場は、2013年と出荷台数で比較して約4.6倍の規模になると予想されています。この市場拡大にともなって、3DCGの人材は、ゲームやアニメーションだけでなく3Dプリンター業界の中でも積極的に活用されていくことが予想されます。

インターネット広告

売上高

1兆円突破

参考資料: 電通・
「2014年 日本の広告費」



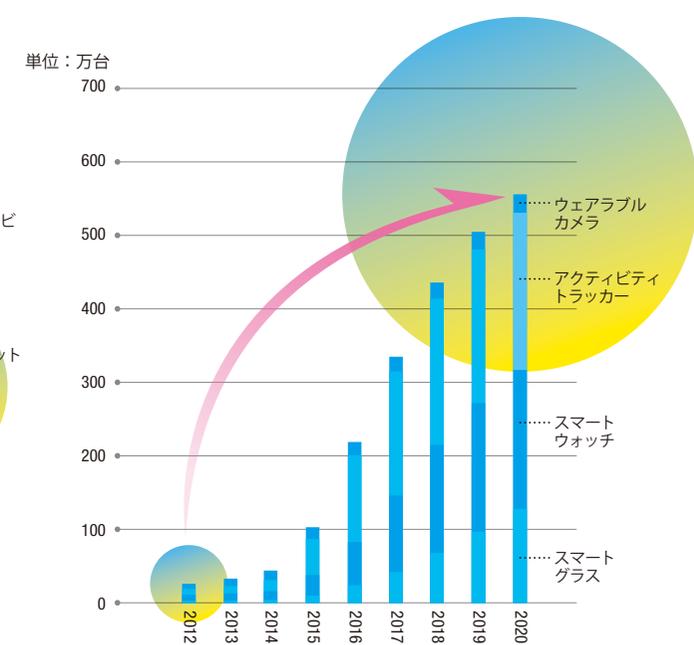
インターネット広告は2014年に初めて売上高1兆円を突破しました。新聞、雑誌、ラジオ、地上波テレビの広告が伸び悩む中、インターネット広告のみが堅調な成長を続けています。当然のことながら、今後広告業界を目指す学生には、情報メディアの知識や能力が必要とされる時代だといえます。

ウェアラブル端末

2012年と比較して

21倍と予測

参考資料: 野村総合研究所・
「ITナビゲーター 2015年版」



Apple Watchのように、センサーと時計が一体化した携帯端末はウェアラブル端末の代表です。これらの端末の普及は、スマートフォン市場が飽和状態になる中、新たな市場を開拓するデバイスとしての成長が見込まれています。

2020年には、2012年と比較して21倍以上の販売台数を予測する試算もあります。モバイルアプリ市場は、今後はスマホやタブレットだけでなく、ウェアラブル端末用にも拡大していくことでしょう。

インタラクティブメディア学科の4領域

インタラクティブメディア学科では、コンピュータを中心としたIT(情報技術)、アート、デザインの授業をおこなっています。提供している科目は様々な分野にまたがっています。学生はこれらの分野を全て勉強する事もできますし、特に興味を持っている分野に絞って勉強する事もできます。



1

CG/デジタル映像

Autodesk社の3dsMaxを使って3DCGの基本を習得します。また、3DCGを素材として動画制作から公開までの手順を一通り身に付けます。映像実習では、シナリオの作成方法や写真の撮影や加工の方法を勉強する事ができます。



2

Web/スマートフォンアプリ開発

WebページのデザインやHTML、CSS、JavaScriptなどの基礎を広範囲に学び、実際にWebサイトを制作することによって実践的な技能を習得します。さらに、スマートフォンやタブレット用のアプリを開発しながら、ユーザにとって心地よい操作性や使いやすさを考える実習をおこないます。



3

サウンド/ライブ演奏

作詞・作曲・編曲・ミックス、MIDI、歌声合成、サンプリング、MIDIコントローラや電子楽器を使用して、コンピュータミュージックの基礎を習得します。また、プログラミングでサウンドと映像を連動させたり、学内でコンサートを開催しライブパフォーマンスを行うなど、様々な応用を学ぶこともできます。



4

インタラクティブアート / デジタルファブリケーション

コンピュータと人、人と人同士の相互作用(インタラクション)の基礎を学びます。これらは最終的にインタラクティブなアート作品や、Web、CG、サウンドなどを複合的に用いたインタラクティブコンテンツを制作するための土台となります。また、3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタル工作機械や電子工作の技術を使って、モノをデザインおよび試作しています。

※p11に詳しい説明があります



日本科学未来館の企画展「チームラボ 踊る!アート展と、学ぶ!未来の遊園地」で人気を集めた、「お絵かき水族館」。参加者が紙に魚の絵を描くと、目の前の巨大なスクリーン上の水族館でその魚たちが泳ぎ出す

?

インタラクティブアートって?

インタラクティブアートとは、作品と体験者が相互作用(インタラクション)する形のアートを指します。例えば、体験者の動きによって反応する映像作品などがその代表です。体験者同士が作品を介して交流する場面もあります。

インタラクティブアートは、映像作品、ソフトウェア、ロボット、Webなど様々な形をとり

ますが、その多くはコンピュータ、センサーなどの最新テクノロジーを利用しています。

インタラクティブアートの手法は様々な分野に応用されていて、コンサートでの映像演出などにも多用されています。また、最近では2014~15年に日本科学未来館で開催されたチームラボの参加体験型展示が、多くの観客を動員して話題を集めました。

?

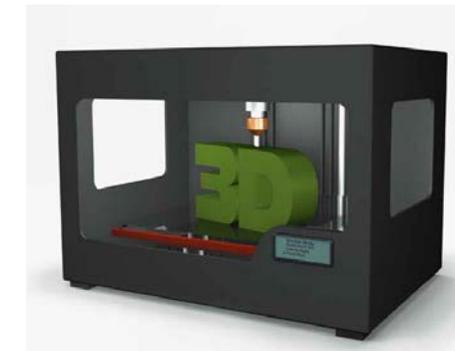
デジタルファブリケーションって?

ファブリケーションとは、「製造」や「組み立て」のことを指します。デジタルファブリケーションとは、3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタル工作機械によって、3DCGなどのデジタルデータから木材、アクリルなどの素材を使って自動的に立体物を作り

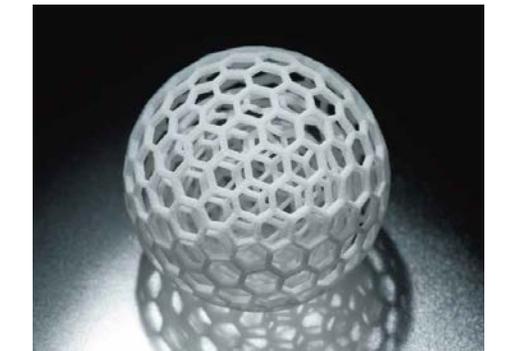
出す「ものづくり」です。

また、これらの3次元データは世界中のコミュニティでインターネットを通して共有されています。この分野は、今後急成長していくと予測されています。

3Dプリンターによって様々な立体を作る事ができる



3Dプリンターによって作られた造形作品の例



インタラクティブメディア Q&A

Question

1

高校で美術コースを選択していないのですが。

A

インタラクティブメディア学科では絵を描く以外の、様々な方法で表現を行っていきます。ですから、創りたい、やってみたいという思いがあれば、表現することはできます。またその方法も初歩からしっかりと指導していきますので、安心してください。

Question

2

美術予備校へ行った方がよいですか？

A

インタラクティブメディア学科の入試では、実技のない試験もありますから、美術予備校に行っておかなければならないということはありません。もちろん、美術予備校でデッサンやデザインの勉強しておくことは、今後も大変役に立つことですので、入学前から表現の勉強をしておきたいという方は、是非、積極的に美術予備校で表現の基礎力を鍛えておいて下さい。

Question

3

難しそう。ついていけないか不安なのですが

A

心配ありません。ほとんどの人が初心者です。基礎から分かり易く教えます。

Question

4

いろいろありますが全部やるんですか？

A

必ずしも全部1人でやる必要はありません。チーム制作などで得意分野を活かした制作もできます。

Question

5

プログラミングが苦手ですが大丈夫ですか？

A

デザイナー、アーティスト向けのプログラミング言語を使用します。また、プログラミングができなくてもそれを補うソフトがたくさんありますので心配いりません。

Question

6

パソコンを買ったり、ソフトを買ったり、最初にお金がかかりそう

A

授業で使用する機材は基本的に全て大学にあります。それらの機材は空いた時間にいつでも利用できますので、慌てて機材を揃える必要はありません。やりたいことが明確に絞られてきた段階で、自宅でも作業がしたくなら購入するのが良いでしょう。

研究室紹介



コンピュータミュージック研究室

グラフィックス、プログラミング、モバイルデバイスなどコンピュータテクノロジーを活用したサウンド表現に関する研究や制作を行います。

担当教員 久原 泰雄

芸術の原点であるメディアを自由に操る能力を培ってほしい。IT化したメディアを用いて芸術を具現化するには技術的基礎が欠かせない。それは数学であり、システムであり、プログラミングである。芸術の原点であるメディアを自由に操る能力を培ってもらいたい。

PROFILE 東京大学工学部航空学科、富士通株式会社、東京大学大学院応用生命工学専攻生物情報工学研究室を経て、2001年より東京工芸大学芸術学部で教育研究に携わる。

専門はサウンドインタラクション、ジェネラティブ・アート。

代表的な作品として、Twitter APIを利用して最新のツイートをレーザーハープで演奏するTweet Harp、Conwayのライフゲームのセルパターンに音階を割り当てて音楽生成するLife Game Orchestra、古今東西の子守唄データから自動的に新しい子守唄を生成する作曲システム、ピアニストのキータッチの強弱・時間情報のみを利用して楽曲演奏するVT Pianoなど。



インタラクティブCG研究室

インタラクティブに操作可能な3DCG、Webの開発を行います。

担当教員 永江 孝規

30年前私は大学生になりました。当時日本にほんの少ししかなかったCGの研究室に所属しましたが、私の教員たちは大学でCGを学んだ人ではありませんでした。今は日本中にCGの学科がありCGの教員がいます。20年前私はすでに教員でしたが、Webはその後になって世の中に現れてきました。Webを学生として学んだわけではありませんが、今はWebを教えています。ほかにもWebを教える大学や教員がたくさんいます。私たちは大学でみなさんに今最先端のことは教えられますが、10年後20年後に最先端になることを教えることは不可能です。みなさんが自分でみつけるしかないのです。

PROFILE 3DCGのキャラクターモデリングやキャラクターのAIなどを研究しています。



映像エンターテインメント研究室

CG、映画、ゲームなど、デジタル映像コンテンツを、シナリオによって面白くすることの研究と制作をし、インターネットをはじめとするインタラクティブなメディア環境に発信します。

担当教員 大久保 真道

本格的なデジタルネットワーク時代がやってきて、人と人との関わり方やコミュニケーションのあり方が、急速に変化しています。このような時代に、映像エンターテインメントの新しい可能性を皆さんと一緒に探求していきたいと思っています。そのために、充実した授業を用意しています。

PROFILE 大学で文学を学んだ後、アメリカの大学院に留学して教育メディアを中心に、コミュニケーションツールの研究をし、帰国後、東京工芸大学で教鞭につく。現実空間からバーチャルまで、映像をはじめ、さまざまなメディアを介して行われるコミュニケーションと、それによっておこる人の変化や成長について理解を深めることを目指して、実践的に研究中。



ソフトウェアデザイン 研究室

ビジュアルデザインやインタフェースデザインを基盤としたソフトウェア開発を行います。これにより、スマートフォンアプリ、UIソフト、インスタレーション等の制作をおこないます。

担当教員 野口 靖

僕も表現手段としているいろいろなメディアを体験してきましたが、コンピュータ関連の分野は技術革新のスピードが早く、対応力が問われます。例えば、近年のスマホやタブレットの普及は、ここまでするとは多くの人が予測できていなかったでしょう。ですから、表現の可能性がその時代の技術に大きく依存しているが故に、逆にコンセプトや思想が重要になるのだろうと考えています。また、表現と技術のバランスをどう取っていくかも大切だと思います。

PROFILE 武蔵野美術大学助手を経て渡米。2003年 ニューヨーク大学大学院修了。文化庁芸術家在外研修員。2004年 ポーラ美術振興財団在外研修生としてニューヨークにて活動。現在、日本を中心とした作家活動および東京工芸大学にて教鞭をとる。2008年 SIGGRAPH Asia 2008出展。2009年 アルス・エレクトロニカ Honorary Mention選出。2013年 第5回恵比寿映像祭出展。



インタラクティブ アート研究室

コミュニケーションする。場を共有する。作品に触れ体験する。これらインタラクティブアートの可能性を探求し、デジタル社会における人と人の関わりについて、アートの立場から表現創出に取り組めます。

担当教員 浅野 耕平

インタラクティブを考えることは、つまりコミュニケーションを考えること。インタラクティブアートは対話によって成立する分野です。変化の激しい社会の中、自分本位な自己表現ではなく、他者との関係性の中で何を感じ、何を考え、何を表現するかを共に学んでいきたいと思えます。

PROFILE 東京工芸大学大学院芸術学研究所メディアアート専攻修了。民間企業にて企画開発、販促、営業職を経て現在に至る。インタラクティブアートを専門とし、様々な角度からコミュニケーションを考える体験型作品を国内外で多数展示している。



3DCG& エンターテインメント 研究室

3DCGは、どんな空想の世界でも映像にすることができるツール。そんなワクワクするようなことに、真剣に取り組んでいこう。

担当教員 伊勢田 誠治

映画、テレビ、アニメ、ゲーム、遊技機など、現代社会において多くの人々に親しまれているエンターテインメントメディアがあります。ユーザーとしてそれらのメディアを楽しむことも面白いのですが、自分が作り手になってみるのはどうでしょうか。3DCG技術を習得し、自分でエンターテインメント作品を生み出して行きましょう。その作品が人の心をほんの少しでも動かすことができれば、すごくワクワクします。3DCGでいっしょにエンターテインメントしましょう！

PROFILE 大手電機メーカーでプログラマーとして勤務後、独学で3DCGを学び1998年にフリーランスの3DCGデザイナーとして独立。ゲーム、アニメ、映画などのエンターテインメント作品を中心としたCG制作業務に携わる。2003年にCG制作プロダクション「SARUCHIN COMPANY」を設立。さらに2009年には新会社「株式会社POLYG」を設立、再出発して現在に至る。3DCG制作をベースに、会社経営、プロデューサー、ディレクター、デザイナー、作家など、その活動は多岐に渡る。



メディアデザイン 研究室

コンピュータを使ったデザインの基礎やプログラミング技術を修得。Webデザインをはじめ、サウンドデザインやインスタレーションの制作に取り組みます。

担当教員 近藤 テツ

デザインやプログラミング、芸術などの普遍的な知識や表現技術を学び、それらを実社会に役立たせましょう。日本国内だけではなく、全世界に目を向けて国際的に活躍できるクリエイターを応援します。

PROFILE ニューヨーク大学 Tisch School of the Arts, Interactive Telecommunications Program(ITP)修了後、同学科客員研究員を勤める。ポーラ美術振興財団在外研修にてブルックリン滞在。北京中央音学院、香港城市大学、EYEBEAM(NYC)、FILE Hypersonica(ブラジル)、CENART Centro Multimedia(メキシコ)にて発表。音楽やアート活動とともに、ソフトウェア開発やメディアデザインの仕事を続ける。名古屋大学、名古屋芸術大学非常勤講師。



インターネット表現 研究室

WebサイトやWebサービスを用いた表現、ネットワークを用いたデバイス連携によるインタラクションなど、インターネットを駆使した技術の習得を通じて、「インターネットがもたらす表現」を模索していきます。

担当教員 小川 圭祐

一緒にメディアを遊び倒しましょう。分解して解析して変換して独自の解釈をして飛躍してぶっ壊して…出来る事すべてやるぞという勢いで遊びまくりましょう。僕は音楽データやインターネットやデバイスなど、いずれも一生遊べるくらい僕の深いメディア達に関心を持っていて、皆さんとそれらを飽きるまで遊び倒せればと思っています。

PROFILE 情報科学芸術大学院大学(IAMAS)を修了。専攻はコンピュータ音楽。ユニバ株式会社にデベロッパーとして入社、テレビ放送と連動したウェブアプリケーション開発やウェブプロモーション映像の音楽制作などに携わる。

資料提供協力
経済産業省
チームラボ株式会社
株式会社電通
日本科学未来館
株式会社野村総合研究所
株式会社矢野経済研究所
卒業生インタビュー記事
石川理麻
卒業生インタビュー・ポートレート撮影
中村浩二
デザイン
株式会社エディグラフィック
発行日
2015年6月1日
発行
東京工芸大学芸術学部
インタラクティブメディア学科

更に詳しい情報は、
インタラクティブメディア学科公式サイトおよび
東京工芸大学公式サイトをご覧ください！

インタラクティブメディア学科公式サイト
<http://www.int.t-kougei.ac.jp/>

東京工芸大学公式サイト内の学科情報
<http://www.t-kougei.ac.jp/arts/im/>

公式 Twitter アカウント
[@kougei_int](https://twitter.com/kougei_int)