

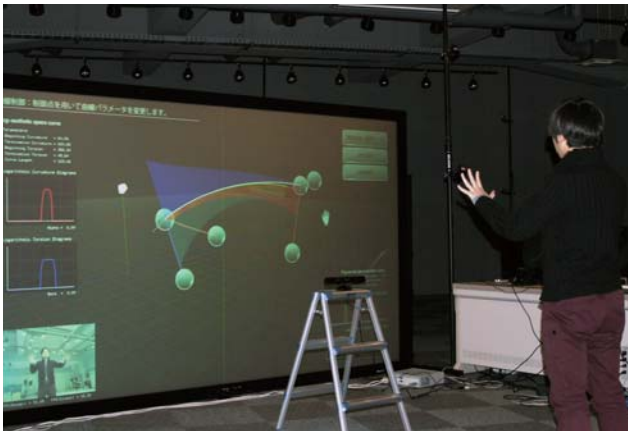
システム工学部

Media Design <http://www.sys.wakayama-u.ac.jp/major/md/>

メディアデザイン 〈先進的なIT技術を駆使する革新的なデザイン創造人材を育成〉

現在の情報機器を魅力的にするためには、「デザインする力」が必要です。誰でも、美しいもの、使いやすいもの、新鮮な体験が得られるもの、好奇心をくすぐるものを手に取りたいものです。本メジャーでは、魅力的なデザインを行う上での基礎的な素養を、情報科学や人間科学に基づいて養成します。そのために、魅力を具体化する情報技術としてのサウンドやビ

ジュアルのデザイン、システムを快適に使うための人間工学に基づくインタフェースデザイン、そして、その基礎となるデザイン制作や企画方法を学び、デザインと情報科学・人間科学の融合による新しい可能性を探索します。こうして豊かな感性と論理的思考能力を備え、メディアデザインと情報の双方の知識を持つ、国際的にも通用する人材の育成を行います。



取得を目指すことができる資格

- 認定人間工学準専門家
- ウェブデザイン技能検定

科目紹介

●コンピュータグラフィックス CGソフトを一から自分で作ってみる

CGの理論と実装に関する学習を通して、一般的なCGソフトウェアが提供する機能を活用するための基礎知識と、自分でソフトウェアを開発するための基礎的な能力の習得を目指します。そのために、実際にCGを作成するソフトウェアの技術的な要素を自分で実装し、それらを組み合わせて独自のCGソフトウェアを試作します。これにより、物体形状のコンピュータ上の表現と操作、および陰影計算や投影像の作成に関する数学的・物理的な理論を学習し、それをソフトウェアとして実装できる力を養います。

●サウンドプログラミング演習 コンピュータを使いこなして、音を知り、音を操る

音を編集し、加工する道具として、コンピュータはなくてはならないものになっています。サウンドエディタは、どのような仕組みで動いているのでしょうか？そのままでは目で観ることのできない音を自由に操るにはどうすれば良いのでしょうか？本授業では、音を編集、加工するための技術を学びます。プログラムを作って、録音した音を切り出し、エフェクトを加え、耳で聞いてみましょう。さらには、音の合成や認識に関する情報処理技術を体験します。音を中心として発達を続ける未来のインタフェースを考えてみましょう。

●主に学ぶ科目

- | | |
|----------------|----------------|
| ■デザイン企画論 | ■インテリアデザイン論 |
| ■デザイン制作 | ■コンピュータグラフィックス |
| ■コンピュータビジョン | ■メディア情報数理 |
| ■サウンドプログラミング演習 | ■音響設計論 |
| ■ウェブデザイン演習 | ■デザイン情報総合演習 |

研究室紹介

デザインシステム計画研究室 [担当教員/原田 利宣 教授] デザイナーになるという夢、叶える研究室！

デザインシステム計画研究室では、「自らが創造するデザインをよりよくしていくために、コンピュータと論理的思考を極限まで利用してみよう」をコンセプトに、デザイン企画から造形までの手法開発を行っております。その対象は自動車からゲームキャラクターデザインまでさまざま。卒業生は自動車、家電、ゲームメーカーなどで大活躍中です！

<http://www.wakayama-u.ac.jp/~harada/>



学生VOICE 「面白い!」と思ってもらえる商品開発とは

西澤 菜月 [香川県立高松西高等学校出身] / デザイン情報学科卒 博士前期課程1年

デザイン情報学科では、人や社会を豊かにする情報システムを実現するための企画・設計技術と、それらのシステムをより魅力的にするためのデザイン力を身に付けることができました。1～2年生の頃は「いつか誰かが教えてくれる」と受け身で学んでいましたが、「自分でやらなければ」と取り組み始めてからは、デザインとプログラミングに加えて企画力

の大切さを痛感。一気に製品・サービスの開発が楽しくなりました。

私が選んだテーマは「酒類商品に関するつぶやき要約システムの開発と消費者の購買行動分析」。ソーシャルメディアのデータマイニングなどの統計学を採り入れた研究は、現代の「考えることができるデザイナー」には必須ではないかと感じています。