

メディアデザインコーステーマ内容

57. 色って何？

色は目を開ければ見えるもので、みんな同じ色を見ていると思っていますが、見えている色には、ひとりひとりの色を見る仕組みが反映されています。さまざまな色の見えを体験しながら、その仕組みを理解します。

58. 錯視はどうして起こるのか

錯視には、普段気づかない目と脳の意外な働きが表れています。この授業では、さまざまな錯視体験を楽しみながら、視覚の隠された本質を明らかにすることを試みます。「見る」とは何かいっしょに考えてみませんか？

59. 画像処理の中の数学（理科系志望2年生以上向け）

画像処理は、用意された画像を目的に応じて新たな画像に加工する処理です。例えば、ぼやけた画像を鮮明にしたり、ざらざらした画像をすっきり見えるようにしたりする処理には、高校で学ぶ数学が利用されます。この授業では、画像処理で使われる数学について紹介します。

60. 映画における表現技法～フィルムからデジタルへ～

時間や空間、人物をフレームに捉え、物語を映像で表現する。100年を超える映画の歴史を紹介しながら、フィルムからデジタルへの映像表現手法の変遷、一億総カメラマン時代と呼ばれる現在の映像表現について解説します。

61. プロジェクションマッピング、立体映像～テレビや映画を超える「拡張映像」の世界～

プロジェクタなど、映像提示技術の進展により、従来のテレビモニター、スクリーンの中に収められた映像は、その「枠」を超えて建物や造形物などに提示されるようになりました。プロジェクションマッピングを代表とした、劇場映画やテレビとは違う、「拡張映像」表現技法について紹介します。

62. [体験] 広告の作り方

モノが売れるためにどのように広告を活用し、デザインしていくかを分かりやすく具体的事例を中心に講義やワークショップで行います。

63. シリアスゲームデザイン

シリアスゲームとはエンターテインメント性と共に、社会問題の解決を目的として加えたゲームです。本授業では、実際に研究開発をおこなっているリハビリ用ゲームについて、取り組み等を紹介しながら、アニメーションや実写映像、ゲームなどの映像コンテンツの展開の可能性について議論します。

64. 文字と記号をノでデザインする

文字と記号はもっとも古いコミュニケーション手段なのに、いまや日常生活で欠かせない空気のような存在となっています。でもそれだけにデザインの可能性がたくさんあります。ユニバーサルデザインフォントから、漢字とアルファベットが混ざり合ったハイブリット文字まで、文字デザインの世界の一端をお話します。

65. ベクシオンとは何だ!?

視覚誘導性自己移動感覚、通称ベクシオン。9割の人が名前を知らないこの現象について60分授業します。ベクシオンを通して、人間の知覚のダイナミクスを理解してもらいます。

66. 意識の科学は可能か?

意識、という曖昧で茫然とした心の現象を科学することは可能なのか?哲学「、心理学、脳科学のこれまでの取り組みとこれからの未来について語ります。

67. 現実のような非現実。理科系のコンピュータグラフィックス

コンピュータが描き出す迫力のある映像がどのように作られているのかを紹介します。たくさん人の映像を観ながら物理や数学に基づいた計算、美術や音楽による演出、人間の知覚を考えた表現など、芸術工学の視点からコンピュータグラフィックスを解説していきます。

68. 【体験】モノのインターネット (IoT) による未来の生活のデザイン

今、私達の身の回りのモノがインターネットに繋がるIoT(Internet of Things)が注目されています。ここでは、MESHと呼ばれるツールを使って、実際に体験しながらIoTのしぐみを学習し、みなさん自身でIoTを使った未来の生活をデザインしてみます。(※20名まで)

69. 人工知能のある暮らし~AIが社会や生活をどう変えていくか?~

近年、人工知能(AI)技術が飛躍的に進歩し、私達の生活の様々な面に応用される様になってきました。この講義では、AIの基本的なしくみを説明し、なぜ人工知能が人間と同じような処理ができるのかをわかりやすく説明します。また、最新の研究成果を示しながら、AIが私達の社会や生活をどのように変えていくのかについて一緒に考えたいと思います。

70. ポジティブコンピューティング：人間の感覚を利用するコンピュータ技術

コンピュータは人の生活を便利にする機械から人の気持ちを整えてポジティブにするなど心の領域にも影響を与えるようになってきました。人の心に踏み込んだコンピュータ技術にはどういった技術がありどんな使われ方をするのか、研究の事例を紹介しながら、人間を中心にしたコンピュータ技術を解説します。

7 1. 英語とシェイクスピア

世界的な劇作家シェイクスピアは現在の英語の成立に大きく貢献していて、シェイクスピアが劇作品の中で初めて使用した言葉が普通に今も使われています。言葉から異文化を理解する手がかりとしてシェイクスピアの言葉の力について紹介します。

7 2. 情報文化史入門～蓄音機とSPレコード～

情報文化史・メディア史入門として蓄音機とSPレコードを取り上げ、音のタイムカプセルとして記録された音から日本の歴史や芸能文化に関して何が分かるのかを紹介します。テレビ・ラジオ・新聞にも取り上げられたこの研究から大学での研究とはどのようなものであるのかについても考えてみましょう。

7 3. アニメ制作マネジメント-もし君がプロデューサーだったら-

アニメ作品（テレビ用又は劇場用）を制作するために考えなければならないことは何でしょうか。例えばテレビ用のアニメ作品を作るには1話あたり1000万円程度かかると言われています。この出前授業では一度は見たことがあるであろうアニメについて、その制作のための資金調達、権利処理、資金回収までの流れを解説し、そのマネジメントの現状を伝えます。

7 4. フィールドワークと考現学

現場の観察や調査・実測によりものの動きや働きを分析する自然科学、人間の行動や背景にある空間・環境や祭礼・制度などを考察する社会科学、フィールドワークは両者を用いた調査方法ですが、今から百年前に生まれた考現学は都市風俗を対象にユニークな統計と累計化を加え、観察行為の魅力を図鑑化しました。この意味や構造を理解します。

7 5. 世界遺産 VS 日本遺産

世界遺産とは、地球の成り立ちと人類の歴史によって生み出され、過去から現在へ引き継ぎ、そして現代世界が未来へ伝えるため保護すべき人類共通の遺産です。日本遺産は地域の歴史的魅力や特色で文化と伝統を語るストーリーを認定し、有形・無形の文化財群を整備・活用しながら地域活性化に生かす仕組みです。両者を比較してみましょう。

7 6. ことばの科学-英語のデザインを考える-

英語を学習する上で「なぜこのようなルール（文法）が存在するのだろうか」という疑問が浮かんだり、「丸暗記しなければならぬ」という心理的負担から学ぶ意欲が削がれたりすることがあります。このような疑問に答える科学的アプローチを紹介し、英語はどの点で日本語と共通しており、どの点で特異的な特性を帯びているのかを考えます。