

# 情報表現基礎 II・情報表現基礎演習 II

担当教員	長田純一、迎山和司
対象	学部2年生
科目群	情報アーキテクチャ学科専門科目群

## 授業概要

「デジタル仮想生物 -もしもこんな生物がいたら-」

未来大ができて約 20 年。その間、ここではさまざまなテクノロジーや研究が積み重ねられ、情報システムに関するよく不思議な空気が流れています。そしてさまざまな大量の無線も出し続け、多くの学生が巣立ってきました。そんな環境の中で不思議なデジタル生物や妖精が生まれてきました。

というバックグラウンドストーリーの元、

- ・未来大周辺に生息する架空生物を考え、制作する
- ・実際に光ったり人に反応するプロトタイプを作り、その様子を映像で紹介する
- ・デザインした生物に対する特性（性格や生息地域、行動など）や生い立ちなど物語を考える

## キーワード

情報デザイン、仮想生物、ファンタジー、プログラミング、ワーキングプロトタイプ

## 到達目標

架空の世界観（物語）を発想する力を習得する

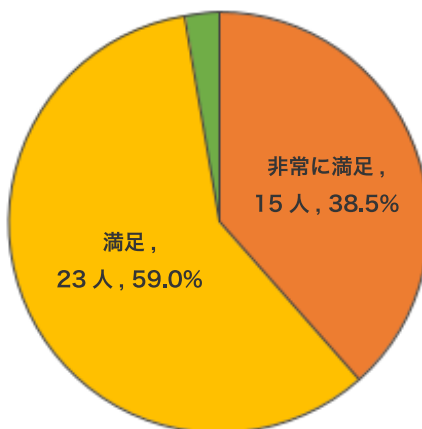
設定した世界観にふさわしい（論理的に整合性のある）デザイン力を習得する

第三者へ共感を得るためのプレゼンテーション（論理構成力）力を習得する

## 授業フィードバックアンケート結果

### 授業満足度

非常に満足	15人	38.5%
満足	23人	59.0%
コメントあり	1人	2.6%
不満	0人	0%



コメントあり, 1人, 2.6%  
不満, 0人, 0%

## 授業フィードバックアンケート結果

### 来年度以降も続けてほしいこと (抜粋)

- 作品制作は、自分の技術や能力を向上させられたので続けてほしい。
- 最終プレゼンテーションまでの、2 回のプレゼンテーションの練習があったことで、プレゼンテーションのノウハウなどを学べた。
- 答えをそのまま提示するのではなく、ヒントを提示するやり方がとても良かった。
- グループメンバーの意見を参考に改善ができた。教員が一人ひとりコメントをつけてくれるので作業が進めやすかった。
- 課題作成前や、途中でプレゼンテーションがあることで他の人の発想や、自分に足りないところがわかるのはよかったです。
- 授業が初めてのスタイルで新鮮味があり、楽しく学ぶことができた。

### 履修者から後輩へのアドバイス (抜粋)

- 授業自体が楽しく、自分の成長が感じることができるので、自分の個性を伸ばしたい人におすすめです。
- 自分のアイデアを形にするのはとても面白くて、将来の自分のためにもなるので是非楽しんでください。
- 生物本体を制作する期間がとても短いので、作業計画を立てると効率よく制作を進められると思います。
- 制作に必要なアプリ、機械の使い方、計画の重要性、素材選びのポイントなど学べることが多い講義です。しっかりと計画を立てて余裕をもって制作に取り掛かれるように頑張ってください。
- 縛りが無いことは逆に難しいことですが、選択肢が広いので色々調べてみましょう。
- 時間を最初に割り振ってから作り始めることをおすすめします。自分の作品を一から考えていくのは大変ですが、とても楽しいです。
- ずっと一人で考えると、良いアイデアが生まれにくいので、他の学生と話しながら進めるとどうかなると思います。
- 人によって表現の仕方が違っていて、自分で作業するのも、人の作品を見るのも楽しい授業でした。
- 見た目だけでなく、動きにも工夫を加えた方が確実に良いものになると感じた。
- 授業の時間の中ではまず課題を終わらせることはできないから、家でやる時間を十分に取り入れるべき。

### 担当教員インタビュー

**Q** この授業を設計・実施する際のポイントを教えてください。

**A** この授業は、二年生になり情報デザインコースとして最初の専門的な演習になります。そのためデザインを学ぶ上で重要となる創造性や表現力を学びます。空想の物語世界を描き、それを実際の世界と論理的に矛盾なくつなげることが求められます。また描画系のソフトウェアや工作作業の基礎も学びます。そして、最大の特徴は「正しい一つの答え」が無いということです。課題である「問い」に対して、それぞれコンセプトを考え、対象となるユーザを設定しデザインします。そのため制作デザインしたものが「正しい答え」かどうかは、設定したコンセプトやユーザとセットで評価されます。毎日の生活の中で触れるものに興味を持ち、ポジティブな気持ちで取り組むことが重要なポイントになります。