

情報表現基礎 II ・ 情報表現基礎演習 II

担当教員	長田純一, 渡邊拓貴
対象	学部1年生
科目群	情報デザインコース専門必修科目群

授業概要

「仮想生物 —もしもこんな生物がいたら—」
未来大周辺や函館, もしくは自分の出身地域を対象に, その地域の歴史や特性・神話・名産物などを調べ, ひとつの世界観をデザインする. そしてその世界に生息する仮想の生物を考案しインタラクションできるプロトタイプを作成する.

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

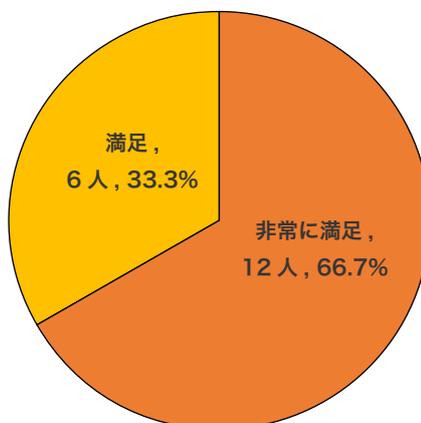
到達目標

- 架空の世界観 (物語) を発想する力
- 発想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.
- 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.

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	12人	66.7%
満足	6人	33.3%
コメントあり	0人	0%
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)

- 実際に作って、プレゼンをして、先生からフィードバックをもらって、また作るという流れが良かった。
- 自由に想像したものを具現化する体験ができて良かった。
- 発表会を何回も行うことで自分がどこまで進んでいるかを確認でき、また、先生や TA さんからのアドバイスをもらう機会が多くもらえるため、来年もぜひ続けてほしい。
- イラレなどアプリの使い方や、工房の機械に触れられるような課題をやりたいです。また、プレゼンテーションのコツがとてもためになったので、たくさん教えてもらいたいです。
- プレゼンテーションを何回もやり、先生からアドバイスをいただいて、自分でやって気づかない改善点を見つけること
- 実際に手を動かして、自分だけの作品を作るという活動。

履修者から後輩へのアドバイス (抜粋)

- まさに「デザインコース」だな、という非常に面白い授業です。モノづくりが好きな人にとっては満足度が高いものになると思います。なかなか体験できない本格的なモノづくりなので、ぜひ思考を巡らせ、自分だけの仮想生物を作ってください！ ※課題制作はかなり時間を要するので、計画的にやりましょう。
- 時間に余裕をもって製作しましょう。たいていのことはうまくいきます。
- 初週以降、自主的にどんどん作業を進めていくことが大切です。教員も TA も快く協力してくださるのでどんどん頼りましょう。
- 作品のアイデアやモチーフ、軸などは早めに決めておいたほうがいい。もし失敗した際や不可能であるとわかった場合に改善や次の作品に移る猶予ができる。
- 簡単でいいから物は早く作るべき。実際に作ることでいろいろ問題が出てくると言われたけれど本当にその通りだと思うので。
- 「物作りしんどいと思わない」という人よりも「物作りのしんどさを楽しめる」という人におすすめします。自分を納得させるまで終われないという意味で、大変な授業です。授業後のブラッシュアップもお勧めします。プレプレゼンの一週間前に完成させるくらいの気持ちでいればよかったと、プレプレゼン直前くらいから後悔しました。
- 楽な授業ではないですが、その分達成感、やりがいを感じられます。
- 実は、作品がほぼ完成してからのほうがアイデアがいっぱい出てきます。早く作ったほうがいいです！

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培うためのスキルセットとマインドセットを学びます。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体験します。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。