

Media Design

メディアデザインコース

メディア + デザイン = ミライ!

楽しむ側から楽しませる側へ！
メディアで造る感動を左右する力！

メディアデザインコース（旧デジタルメディアデザインコース）ではグラフィックデザイン、Webデザイン、映像制作、アニメーション制作、ゲーム制作、3DCG、サウンド編集などはもとより、ICT社会の現代に必要なPC操作やプログラミング、インターフェイス設計、電子デバイス等を利用した実験モデル、試作を行うプロトタイプング、スマートフォンや電子書籍といったユビキタス社会を見据えたコンテンツの研究、手描きから3DCGまでの幅広いCG制作など「コンテンツを作り出すための技術力」と、様々な課題を発見し解決するための発想力、企画を立てるプランニング力、クライアントを魅了するプレゼン力、チーム制作をまとめ上げるディレクション力と行動力という「社会に提案する思考力」の両方の“デザイン力”を身につけるコースです。



こんな人に最適！ ミライをつかもう！

それぞれの得意を活かし、時代に合った提案を引き出す柔軟な人を求めています！

多様性に富んだ入学試験を採用しています！
あなたの得意な試験で未来をつかんでください!!

美大なので絵が描ける事は大事です、しかしメディアデザインコースは従来の美大に必要な“絵”が描ける事が最も重要というわけではありません。ICT社会の現代に必要なPC操作やプログラミング、CG制作、あるいはディレクション能力といった、領域を超えた“デザイン”を幅広く捉え、プロデュース、ディレクション、クリエイションをめざす人たちを求めています！

メディアデザインコースでは、グループワークやプレゼンテーションで評価されるAO入試や推薦入試をはじめ、文章力や学科に自信がある人に最適な学科試験、センター試験の結果を利用した入試など、さまざまな受験方法を用意しています。もちろん絵が得意な方は実技(デッサン)での受験も行なっています。あなたの得意な試験で未来をつかんでください！



3 KEY WORDS プロデュース / ディレクション / クリエイション

カリキュラム

多様なデザインに対応するための実技・演習授業

Foundation - 基礎

メディアを駆使する為の**基本スキル**を学ぶ。

1年・2年は基礎と位置づけ、グラフィックデザイン基礎、写真、映像、3DCG、サウンド、WEB、デザインロジック、マーケティング、プレゼンテーション、など多岐にわたる授業を用意。とにかくいろいろな事に挑戦し、自分の得意を見つける事ができるカリキュラムを用意しています。

1

ドローイング基礎、プレゼンテーション基礎、グラフィックデザイン基礎、デザインロジック、写真基礎、Web 技術基礎、映像技術基礎、3DCG 基礎、デザインマーケティング、編集デザイン、プログラム基礎、など

2

映像編集工学、アニメーション基礎、Web デザイン基礎、インフォグラフィックス基礎、プロモーション基礎、デジタルサイネージ基礎、サウンド技術基礎、ゲームデザイン基礎、インターフェイスデザイン基礎、など



Seminar - ゼミナール

領域別の特徴ある**7つのゼミ**で学ぶ。

3年・4年はゼミ形式で学びます。映像デザインゼミ、ゲームデザインゼミ、コミュニケーションデザインゼミ、インターフェイスデザインゼミ、3DCG ゼミ、Web デザインゼミ、他コースと共同開講するコミックイラストレーションゼミの7つのゼミを用意しています。

3

映像デザインゼミ
ゲームデザインゼミ
コミュニケーションデザインゼミ
インターフェイスデザインゼミ

4

3DCG ゼミ
Web デザインゼミ
コミックイラストレーションゼミ(他コースとの共同開講ゼミ)



Game! Game! Game! Game! Game Design!

これからのイチオシは**ゲーム!**

ゲームクリエイターは、今や世界の若者にとっての憧れの仕事。一般的なコンシューマーゲームから、ゲームセンターで遊べるような大型ゲームまで。ゲームの技術や理論と知識を学び、ここで世界中の人を楽しめるゲームをデザインするプロフェSSIONALを目指します。

トピック
フィンランドに行こう!

1, 2年の技術を習得した学生であれば、フィンランドのオウル工科大学のゲームラボ(OGL)に半年間留学(本学の交換留学制度を利用して世界標準のゲーム開発を学ぶチャンスがあります。



プロジェクト

エンターテイメントから医療のデザインまで、
多彩なプロジェクトで社会にデザインで挑戦!

授業以外に多くのプロジェクトを運営しています。プロジェクションマッピングやセンサー技術など先端的な表現をとり入れたインタラクティブ表現などのエンターテイメントデザイン。そして教育や医療というシビアな分野でデザインがどう役立つかというインフォメディアの研究など、社会と密接に関係するICT技術を使ったデザインによる新たな領域に挑戦しています。

プロジェクションマッピングプロジェクト

博物館明治村でプロジェクションマッピングを行なっています。その他4K映像やデジタルサイネージ、リアルタイムレンダリング技術などを利用した様々なエンターテイメントコンテンツの開発に取り組んでいます。



インタラクティブコンテンツの開発

2009年から活動しているスイッチは、センサーなどを応用したインタラクティブコンテンツの開発を続けています。2016年からは魔法の美術館にも作品を出展しています。また愛知県児童総合センター主催の汗かくメディアでは作品「あまもり」が賞を受賞しました。



インフォメディアプロジェクト

国立がん研究センターと共同で大腸がんのインフォームド Consent 用ツールを開発しました(科学研究費助成課題 H27 年度まで) 現在、放射線を理解するための教育ツール開発など、デザインで医療や福祉、教育に関与し、問題を解決する為の研究をプロジェクトで進めています。



学生の活躍



高井麻未さん 2016年度 卒業
多治見工業高等学校デザイン科卒



卒業のビジュアルイメージ学内コンペで選ばれ、コンセプトワークからレイアウト、デザインまでをプロデュース。卒業生の200名をキャラクターとして起こしたビジュアルを作りました。卒業制作では「たじみ強イ女子旅」で多治見市を散策する為の仕組みをデザイン。Webページやツール制作を行い、多治見散策のモデルコースを設定しました。また桃美会賞にも選ばれました!



千葉弥生さん 2016年度 卒業
豊田東高等学校総合学科卒



信号機好き、ロボット好き、クルマ好き、という超個人的な趣味を徹底的にストーリーの中に取り込み、手描きのやさしくやわらかい表現でのアニメーションをじっくりと時間をかけて制作しました。アニメーション制作は、アナログな作業とデジタルの作業の行ったり来たりで、しんどい時期もありましたが、桃美会賞という結果が出せてよかったです。

