

デジタル × メディア × デザイン = ミライ!



DM Design

デジタルメディアデザインコース

III KEY WORDS

プロデュース!

ディレクション!

クリエイション!

「つながりのデザイン」をデジタルで造る。 感動を左右する力。

世界はネットワークでつながり、デジタルメディアは常に身の回りに存在し、私たちの日々の生活に潤いを与えています。

飛び交う情報はデザインされ、様々なメディアによって選ばれ、新しい可能性や知らない世界を垣間見せてくれます。



デジタルメディアデザインコースは ICT 技術を応用した新しいデジタル社会に対応できるデザイナーやアーティスト、研究者を育てます!

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社会の現代に必要とされる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ピング、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。

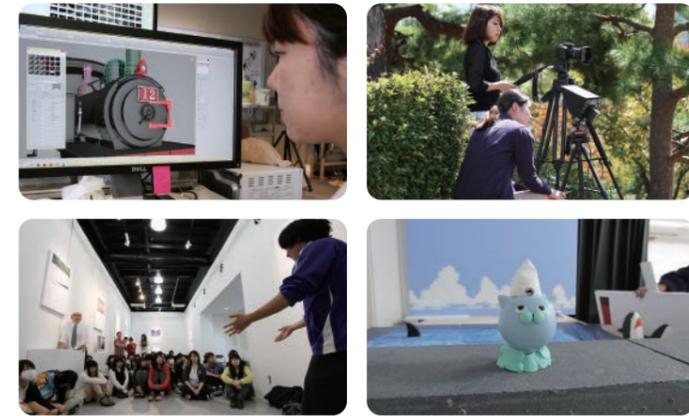


こんな人に最適!

多様な学生で新しいデザインの提案を!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、大歓迎!!

もちろん美大なので絵が描ける事は大事です、でもデジタル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社会の現代に必要とされる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々を希望しています!



あなたの得意でミライをつかもう!

入学試験も多様性に富んでいます!
美大受験はデッサンだけじゃない!!
あなたの得意な試験で未来をつかんでください!!!

デジタル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入試や自己推薦入試をはじめ、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! 美大なんだし実技(デッサン)で受験したい! という人も大歓迎! 従来どおりの実技(デッサン)でも受験可能です。あなたの得意な試験で未来をつかんでください!



社会の問題の解決や、人々の生活への活力、幸せ、楽しみ、豊かさを新しく創造するための礎となる研究を行い、最新のメディアを駆使し、それらの技術や表現を社会へ還元していくことができる「常に新しい提案を可視化・実体化できる人」の育成をめざしています!

デジタルメディアの力はジャンルの壁を壊し、今まで予想もできなかった

様々な領域がつながり”デザイン”の力を必要とする時代がやってきます。

カリキュラム

多様なデザインに対応するための実技・演習授業が用意されています。
1年・2年はメディアやデザインの基本スキル(技術や知識)を学び、3年・4年はゼミ方式でより高度な研究・制作を行います。

Foundation - 基礎

デジタル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、ディレクション&プロデュース、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てください!

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

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

Seminar - ゼミナール

領域別の**8つのゼミ**で学ぶ。

3年・4年はゼミ形式で学びます。ゼミは、映像デザインゼミ、ゲームデザインゼミ、医療デザインゼミ、教育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、それにイラストレーションデザインデザインコースとマンガ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8つの特徴あるゼミが用意されています。

3 映像デザインゼミ
ゲームデザインゼミ
医療デザインゼミ
教育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 (3コース連携ゼミ)



*デジタルメディアデザインコースでは授業に必要なソフトウェアをインストールしたPCを1人1台用意しています。
1年・2年は各自の机に27インチiMacを、3年・4年はゼミの特徴や制作、研究に必要なPC環境を用意しています。

NEWS
コミックイラストレーションゼミ
スタート!
詳細は2ページへGO!

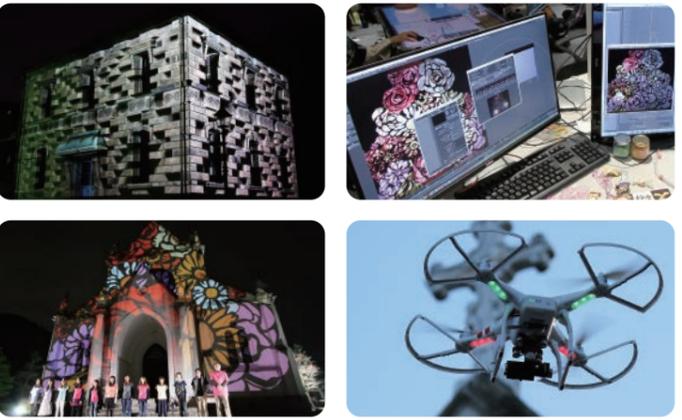
プロジェクト

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!

コースでは授業とは別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アニ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を利用した様々なコンテンツ開発に取り組んでいます。



インフォアニメディアプロジェクト・医療とデザイン

現在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コンセント用ツールを開発しています(科学研究費助成課題 H27 年度まで)



スイッチ・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 年度も研究と制作を続けます!

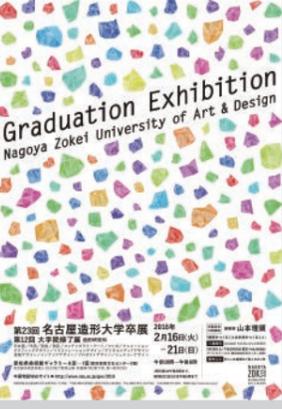


学生の活躍

落葉 麻由美 さん
2015年度 学士過程卒業
広島県立福山誠之館高等学校 総合学科卒
株式会社オノフ 就職



第23回名古屋造形大学卒展のビジュアルイメージ学内コンペで私の案が選ばれ、ビジュアルのコンセプトワークからレイアウト、デザインまでトータルプロデュースしました。ビジュアルに使用した宝石は卒展に出展する4年生、大学院生の名前からプログラミングにより生成されています。これは大学院の可児先輩に開発してもらいました。また卒展会場ではこの仕組みを使って缶バッジ制作のワークショップも行いました。卒業制作では4Kモニターを使ったインフォメーションテーブルの提案をおこないました。これから社会に出て新しいデザインに挑戦していきたいと思っています!



可児 亘 くん
2015年度 修士課程修了
高等学校卒業程度認定
株式会社アクアリング 就職



主にプログラミングを中心とした制作と研究を行なってきました。プロジェクトではスイッチのプログラマーとして作品制作を手がけました。卒業制作では4Kとインタラクティブマッピングによる「on your palm」を制作、インタラクティブとメディア表現のこれからの模索しました。また、落葉さんから依頼されて名前から宝石のビジュアルを自動生成するツールを作りました、プログラミングによるメディアアートやメディアデザインの可能性をこれからも追求して行きたいと思っています!



目指す進路・活躍できる分野

進路：大学院進学による研究者や大学教員、中学、高等学校教員、学芸員、様々なジャンルのデザイン制作会社や企画会社、一般企業などへの就職

分野：ゲーム、映像、3DCG、アニメーション、テレビ番組、テレビコマーシャル映像、Web デザイン、Web コンテンツ、企画・プランニング、広告代理店、グラフィックデザイン制作、写真、イベント、ソフトウェア開発、メディアデザイン、広告制作、広報・IR、通信販売・Web ショップ、インターネットサービス、食品サービス、外食産業、公的団体等

渡邊敏之(教授)

Toshiyuki Watanabe



1962年 静岡県沼津市生まれ
静岡県立沼津東高等学校 卒業
武蔵野美術大学 造形学部 基礎デザイン学科 卒業

コミュニケーションデザインを研究領域とし、特に最近は医療の中での医師と患者とのコミュニケーションや、そのプロセスでの患者のモチベーション・コントロールやリハビリでのインセンティブのしくみのデザインを研究領域としている。科研費研究「患者面談用インフォアニメディアの創設に関する研究」(April 1, 2012 ~)の研究。特許「医療画像表示制御装置及びプログラム」(東京理科大学、国立がん研究センター東病院と本学の共同権利、岸本英博 他7名による共同発明、登録番号：5618129号)大学での研究に移行する前は、社会保険庁、シャープ、NTT データ通信などのCD-ROM やソフトウェアのインターフェースデザイン、東京電力などの教育用ゲーム開発を行っており、さらにインターネット関連では、内閣府政府広報室、川崎市中原区、幸区など公共および、キャノン、雪印などの企業製品のWeb サイトのデザインを数多く手がけた。(社)日本広報協会・広報アドバイザーとして全国の都府県市町村の広報メディアのデザインコンサルティングを行っている。

外山貴彦(准教授)

Takahiko Toyama



1974年 奈良県生まれ
檀原学院高等学校美術科 卒業
成安造形大学 造形学部 デザインコース映像 CG クラス 卒業
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS) アートアンドメディアラボ科 卒業

主な出展に、あらかじめ失われた未来のために展、メッセージ言葉の扉を開く「記憶の扉」展、エキゾチックーひかりのまち展、大名古屋電脳博覧会、「プレイ」展(NPO たけとよ、現代美術推進事業) 2009年より教員・学生によるユニット「スイッチ」を結成、作品制作・研究発表を行っている。主な作品に「まわる、うつる、ひろがる」「なげる、あてる、ひろがる」「Motion」などがある。

ペルティエ・ジャン = マルク(専任講師)

Jean-Marc Pelletier



1976年 カナダ・モントリオール生まれ
Concordia University コミュニケーション学科 卒業
情報科学芸術大学院大学(IAMAS) 修了

1999年に来日し、情報科学芸術大学院大学(IAMAS)で修士を取得した後、国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)そして愛知淑徳大学メディア・プロデュース学部で講師に就任。2015年までゲーム制作会社でフェローを勤める。映画、音楽、グラフィックデザイン、メディアアート、ゲーム、ソフトウェア開発など多岐にわたって活動してきた。作家としての活動の他に制作と教育ツールの開発に興味を持つ。最近、人間の知覚とコンピュータ知能に特に関心がある。

デジタルメディアデザインコース BLOG

新鮮な“今”の情報はコースブログを是非ご覧下さい!

<http://http://www.nzu.ac.jp/blog/digital/>

