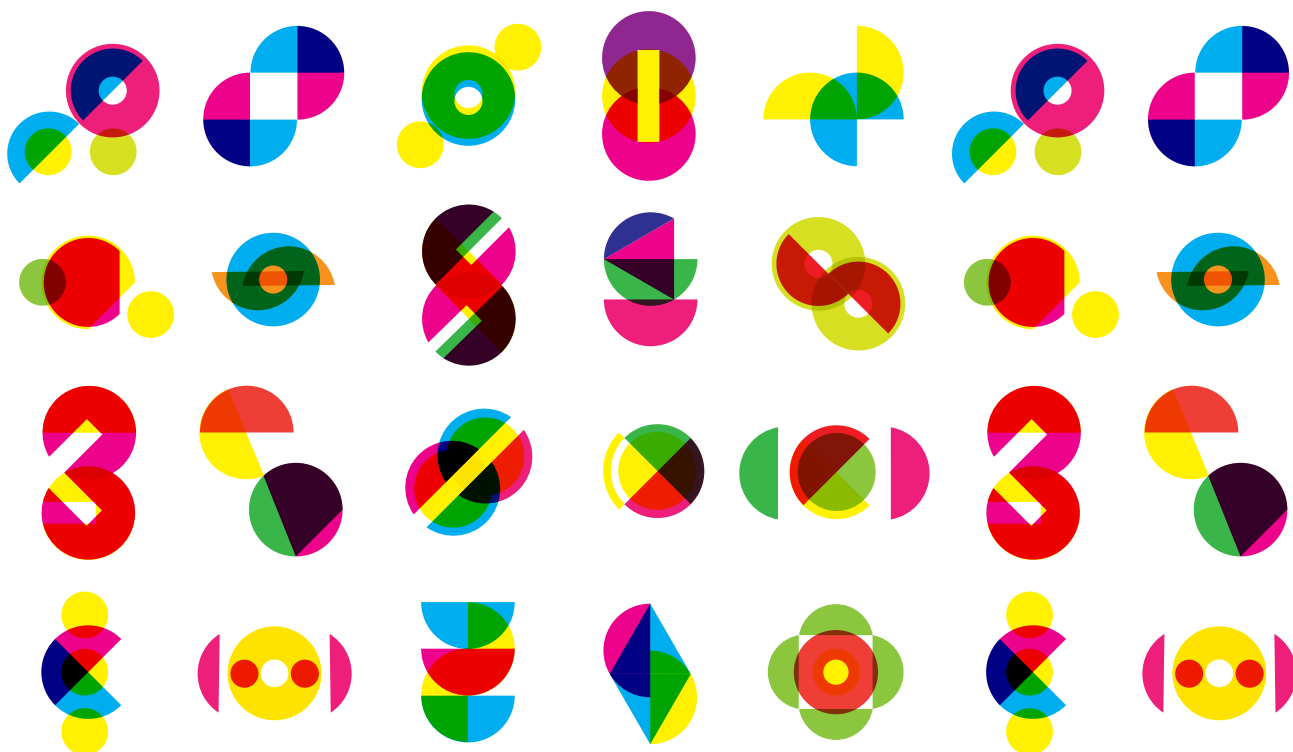


インタラクティブメディア学科 ガイドブック

DEPARTMENT OF INTERACTIVE MEDIA GUIDEBOOK



インタラクティブ メディアって何？

WHAT IS INTERACTIVE MEDIA?



インターネットのサービスに代表されるような、「対話型」や「参加型」の媒体のことをいいます。従来のテレビ、新聞などのマスメディアが一方向的な情報を提供するのに対して、インタラクティブメディアでは、**情報伝達の形が必ず双方向**になります。ですから、ツイッター、フェイスブック、LINE、ニコニコ動画、ソーシャルゲーム、スマホアプリ、体験型展示などは全てインタラクティブメディアです。

SECTION 1

インタラクティブメディア学科の紹介

インタラクティブメディア学科では、コンピュータを中心とした IT (情報技術)、アート、デザインの授業をおこなっています。提供している科目は様々な分野にまたがっています。学生はこれらの分野を全て勉強する事もできますし、特に興味を持っている分野に絞って勉強する事もできます。

インタラクティブメディア学科の4領域

1



CG/デジタル映像

Autodesk社の3dsMaxを使って3DCGの基本を習得します。また、3DCGを素材として動画制作から公開までの手順を一通り身に付けます。さらに、シナリオの作成や、実写の撮影、加工、合成を勉強する事ができます。

2

Web/スマートフォンアプリ開発

WebページのデザインやHTML、CSSなどの基礎を広範囲に学びます。Flashコンテンツを制作するのに用いられるプログラミング言語である、アクションスクリプトの基本的な知識も習得できます。さらに、スマホやタブレットなどのアプリ開発もおこないます。



3

サウンド/ライブ演奏

作詞・作曲・編曲・ミックス、MIDI、歌声合成、サンプリング、MIDIコントローラや電子楽器を使用して、コンピュータミュージックの基礎を習得します。また、プログラミングでサウンドと映像を連動させたり、学内でコンサートを開催しライブパフォーマンスを行うなど、様々な応用を学ぶこともできます。



4

インタラクティブアート*/デジタルファブリケーション*

コンピュータと人、人と人同士の相互作用 (インタラクション) の基礎を学びます。これらは最終的にインタラクティブなアート作品や、Web、CG、サウンドなどを複合的に用いたインタラクティブコンテンツを制作するための土台となります。また、3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタル工作機械や電子工作の技術を使って、モノをデザインおよび試作しています。

*P6に詳しい説明があります！



研究室紹介

コンピュータ
ミュージック研究室

グラフィックス、プロ
グラミング、モバイル
デバイスなどコンピュ
ータテクノロジーを活
用したサウンド表現に
関する研究や制作を行
います。

▶ 担当教員 久原 泰雄

インタラクティブCG
研究室

インタラクティブに操
作可能な3DCG、Web
の開発を行います。

▶ 担当教員 永江 孝規

3DCG&
エンターテインメント
研究室

3DCGは、どんな空
想の世界でも映像にす
ることができるツール。
そんなワクワクするよ
うなことに、真剣に取り
組んでいこう。

▶ 担当教員 伊勢田 誠治

メディアデザイン
研究室

コンピュータを使っ
たデザインの基礎やプ
ログラミング技術を修
得。Webデザインをは
じめ、サウンドデザイ
ンやインスタレーション
の制作に取り組みます。

▶ 担当教員 近藤 テツ

映像
エンターテインメント
研究室

CG、映画、ゲームな
ど、デジタル映像コンテ
ンツを、シナリオによっ
て面白くすることの研
究と制作をし、インター
ネットをはじめとするイ
ンタラクティブなメディ
ア環境に発信します。

▶ 担当教員 大久保 真道

ソフトウェアデザイン
研究室

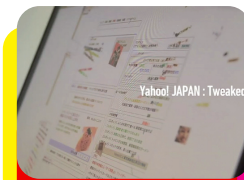
ヴィジュアルデザイン
やインターフェースデザ
インを基盤としたソフト
ウェア開発を行います。
これにより、スマートフォ
ンアプリ、VIソフト、イ
ンスタレーション等の
制作をおこないます。

▶ 担当教員 野口 靖

インタラクティブ
アート研究室

コミュニケーション
する。場を共有する。作
品に触れ体験する。こ
れらインタラクティブ
アートの可能性を探求
し、デジタル社会にお
ける人と人の関わりに
ついて、アートの立場
から表現創出に取り組
みます。

▶ 担当教員 浅野 耕平

インターネット表現
研究室

WebサイトやWebサ
ービスを用いた表現、
ネットワークを用いた
デバイス連携によるイ
ンタラクションなど、イ
ンターネットを駆使し
た技術の習得を通じて、
「インターネットがもた
らす表現」を模索して
いきます。

▶ 担当教員 小川 圭祐

Q & A

Q1

高校で美術コースを
選択していないのですが。

A

インタラクティブメディ
ア学科では絵を描く以外の、
様々な方法で表現を行っていき
ます。ですから、創りたい、やっ
てみたいという思いがあれば、
表現することはできます。また
その方法も初歩からしっかりと
指導していきますので、安心し
てください。

Q2

美術予備校へ
行った方がよいですか？

A

インタラクティブメディ
ア学科の入試では、実技のない
試験もありますから、美術予備
校に行っておかなければなら
ないということはありません。もち
ろん、美術予備校でデッサンや
デザインの勉強をしておくこと
は、今後も大変役に立つことで
すので、入学前から表現の勉強
をしておきたいという方は、是
非、積極的に美術予備校で表現
の基礎力を鍛えておいて下さい。

Q3

難しそう。
ついていけないか
不安なのですが

A

心配ありません。ほとん
どの方が初心者です。基礎から
分かり易く教えます。

Q4

いろいろありますが
全部やるんですか？

A

必ずしも全部1人でやる
必要はありません。チーム制作
などで得意分野を活かした制作
もできます。

Q5

プログラミングが
苦手ですが
大丈夫ですか？

A

デザイナー、アーティスト
向けのプログラミング言語を使
用します。また、プログラミング
ができなくてもそれを補うソフト
がたくさんありますので心配い
りません。

Q6

パソコンを買ったり、
ソフトを買ったり、
最初にお金がかかりそう

A

授業で使用する機材は
基本的に全て大学にあります。
それらの機材は空いた時間に
いつでも利用できますので、慌
てて機材を揃える必要はありませ
ん。やりたいことが明確に絞ら
れてきた段階で、自宅でも作業
がしなくなったら購入するのが
良いでしょう。

インタラクティブアートって？

インタラクティブアートとは、作品と体験者が相互作用（インタラクション）する形のアートを指します。例えば、体験者の動きによって反応する映像作品などがその代表ですし、体験者同士が作品を介して交流する場合もあります。インタラクティブアートは、映像作品、ソフトウェア、ロボット、Webなど様々な形をとりますが、その多くはコンピュータ、センサなどの最新テクノロジーを利用しています。インタラクティブアートの手法は、近年様々な分野に応用されていて、中でも発展が目覚ましいのが、コンサートでの映像演出やインタラクティブ広告などです。最近では、KDDIによるキャリアぱみゅぱみゅの参加型イベントau「FULL CONTROL TOKYO」や、Perfumeのコンサートでも話題になりました。



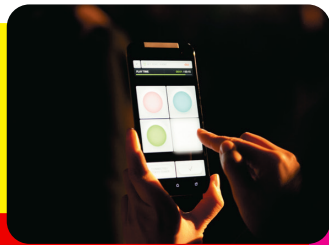
hand in hand ハンド インハンド
／浅野耕平（本学科教員）

手のつなぎ方に応じて映像が変化する。手に手を取りながら四季を渡るインタラクティブ作品。



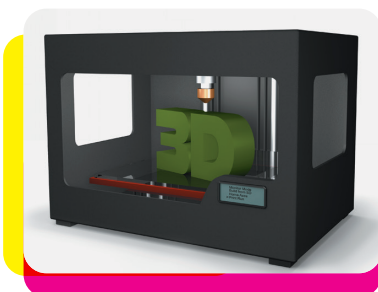
au「FULL CONTROL TOKYO」
イベント風景

スマホのアプリを操作する事によって、噴水や東京タワーの色を変えたりする事ができる。

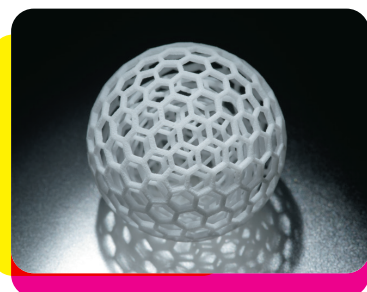


デジタルファブリケーションって？

ファブリケーションとは、「製造」や「組み立て」のことを指します。デジタルファブリケーションとは、3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタル工作機械によって、デジタルデータから木材、アクリルなどの素材を使って自動的に立体物を作り出す「ものづくり」です。また、これらの3次元データは世界中のコミュニティでインターネットを通して共有されています。この分野は、今後急成長していくと予測されています。



3Dプリンターによって様々な
立体を作る事ができる



3Dプリンターによって作られた
造形作品の例

インタラクティブメディアの将来性は？

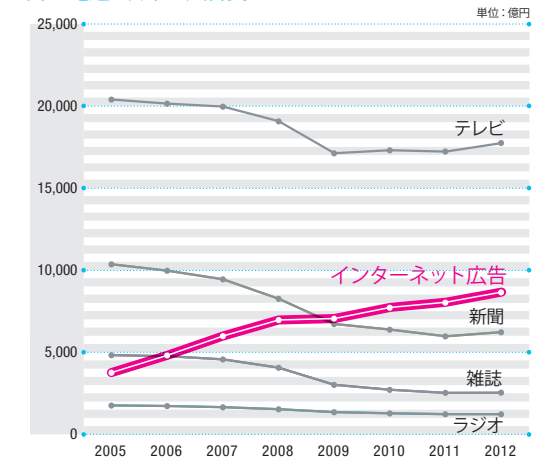
インタラクティブメディア学科が関連する分野は、現在までに人々の生活に大きな変化をもたらしていて、今後も拡大を続けていくと予想されています。この分野について実際の統計を見てみましょう。

IT産業とインターネット

2011年の情報サービス産業の売上高は1995年比で約3倍に拡大していて、順調に成長しています（注1）。また、日本の広告費はテレビ、新聞、雑誌が横ばいか縮小傾向なのに対し、**インターネット広告費のみが右肩上がりが増えて**います（表1）。さらに、注目すべきは2014年度の新卒内定状況です。2013年度に比べてソフトウェア・インターネット業界の求人は25.9%の増加です（注2）。これは、例えば前年に100人採用した企業は今年に約126人募集していることとなります。つまり「**就職の機会が多い売り手市場**」なのです。

注1) 経済産業省・特定産業サービス実態調査
注2) 2014年卒マイナビ企業新卒内定状況調査

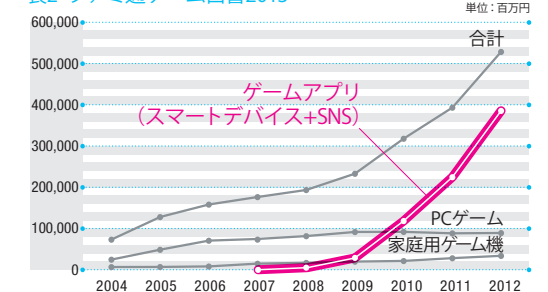
表1 電通・日本の広告費2012



オンラインゲーム（ソーシャルゲーム）

2012年までの10年間で、オンラインゲーム市場は**約16倍以上**に膨れ上がっています。また、その中でもスマホやタブレット向けゲームアプリ、LINEなどに代表されるSNS（ソーシャルネットワークサービス）でのゲームは、なんと4年間で約70倍の市場です（表2）。今後、ゲーム産業はIT産業と協調して成長していくと予想されます。

表2 ファミ通ゲーム白書2013



スマートフォン

近年のスマホ、タブレット市場の成長は目を見張るものがあります。2013年度のスマホの出荷台数は、**4年間で約4.3倍の3,637万台**、**タブレットは約4倍の560万台**です（注3）。この現象に伴い、それらの機器に対応したアプリ開発が活況を呈しています。

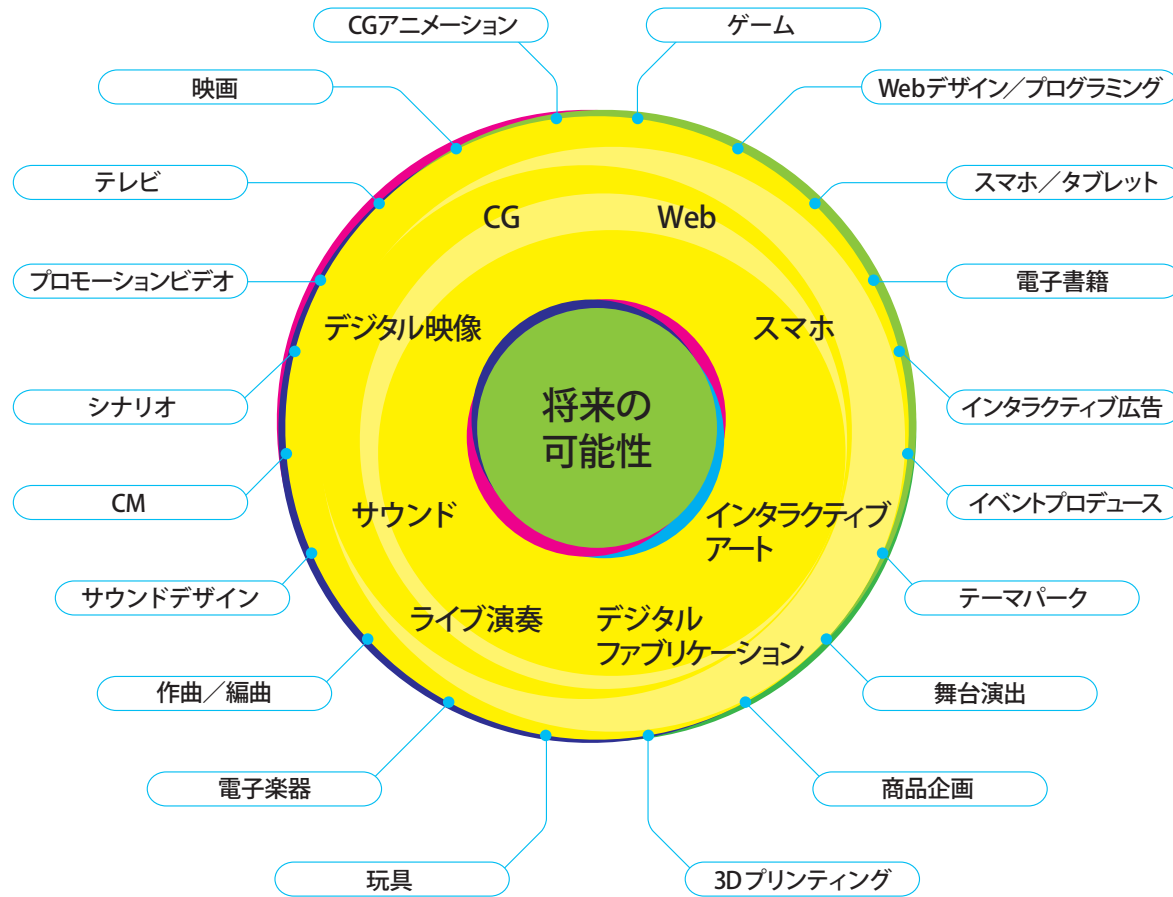
注3) 矢野経済研究所
国内スマートフォン・タブレットに関する調査結果 2012

3Dプリンター

3Dプリンターとは、3次元のデジタルデータを元に立体を造形する装置を指します。これによって、自分でデータを元にして、模型やフィギュアを作ったりする事ができます。この分野は今後急成長すると考えられており、2021年の世界市場規模は12年実績比で**約5倍の約1兆9000億円**と予想されています（注4）。

注4) Wohlers Report 2013 Press Release

卒業後の就職、進学の日々



主な内定先一覧

株式会社アマナインタラクティブ
株式会社一蔵
株式会社ウィーズ・ブレーション
株式会社ヴィスタ
株式会社エイエイピー
株式会社カブコン
株式会社オー・エル・エム・デジタル
株式会社グローバルサーチ
株式会社クロス・マーケティング
株式会社ゴンゾ
株式会社サイバーエージェント
株式会社サイバーフロント
株式会社ジェットスタジオ

株式会社GENOVA
株式会社スパイク
株式会社セガ
株式会社ダスキン
チームラボ株式会社
株式会社デジタルアドベンチャー
電脳株式会社
東京中日企業株式会社
株式会社東和エンジニアリング
株式会社トライフォート
トランスコスモス株式会社
株式会社博報堂アイ・スタジオ
株式会社博報堂DYインターソリューションズ

Hamee株式会社
株式会社ビーコム
株式会社ファーストハンド
株式会社マイクロウェブ
株式会社ミツエーリンクス
楽天株式会社
株式会社リアライズ
株式会社リゾーム
株式会社リマージュアーツ
株式会社ロジックロジック

卒業生の声

Yusuke Komori



株式会社
スクウェア・エニックス
開発部サウンドグループ
サウンドデザイナー

この学科を選んだのは、
ライバルに差をつけたかったから
小森 雄介 さん



グにも興味があって。幅広く勉強して、ライバルに差をつけたかったんです」。

1～2年生のときは、アニメーション映像や色彩など必須科目をしっかり学び、3～4年のゼミでサウンドとサウンドプログラミングをじっくり勉強した。「おもしろかったのは『総合メディア特論』。あらゆる分野の第一線で働く方々のお話を聞くことができてためになりました」。

よく利用した施設は厚木キャンパスにあるサウンドスタジオ。「作曲・演奏・本格的なレコーディングやエディットができる録音ブースとミキシングルームがあって、専門的な録音機材とソフトウェアがそろっている。これ以上ないくらいいい環境ですよ」。1年生から音響会社でアルバイトをし、祭りやライブの現場で音響を学ぶなど「音」について考え続けた4年間だった。

「製作に携わったゲームの発売日は毎回達成感がある。スタッフロールに自分の名前を見つけるとうれしいです。これからも、プレイヤーが音にぐっと引き込まれるような表現を探していきます」。

「ファイナルファンタジー」や「ドラゴンクエスト」を製作する、あのスクウェア・エニックスで、サウンドデザイナーとして働く小森さん。主にゲーム中の効果音や環境音の製作、ボイス編集などを担当している。

幼い頃から、ピアノなどの楽器に親しみ、早い段階から「将来は音に携わる職業に就きたい」と思っていたそう。この



学科に入学したのは、「サウンドは常に自分の中で一番。でも、それ以外のメディア、グラフィックやプログラミン

▲ドラッグ オン ドラグーン3 プロモーションビデオでの一場面(上)。PS3パッケージ(下)。

Noriko Sato



CGを学びたくて、
CGを学んで、
CG業界で働いています
佐藤 典子 さん

株式会社
オー・エル・エム・デジタル
3D部門

佐藤さんは、同級生が就活に励む中で卒業制作に没頭していた。「CG業界は一生懸命に就職活動をするか、実力をつけて作品で評価して認めてもらうかだと聞いて、作品で評価されたいと思ったんです。それで、実力を見ていただくとしたら卒業制作しかない、と」。入学後にデバイス（電子工作）やプ



◀劇場版ポケットモンスター ベストウイッシュ 神速のゲノセクト ミュウツー覚醒
(同時上映作品 ピカチュウとイービー☆フレンズ) ポケットモンスター劇場版の第16作目の作品。

ログラミングなどを幅広く学び、3年生からは極めたかったCGの勉強に注力。就職活動をせず、4年生のときに一年がかりで完成させた約5分の3DCG作品は、卒業制作の最優秀作品に選ばれた。そして卒業後の4月に就職活動をスタートし、その作品が認められ第一希望の企業に内定。なんと、受けたのは1社だけだ。

大学では、イチから手とり足とり教えてもらうより自主的に行動する環境でCGを学んだという佐藤さん。今後もさらに勉強して上を目指す。

Kei Oyama

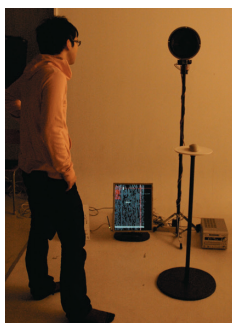


知らなかったこと、
出会えなかったものが
ここにある
小山 桂 さん

株式会社
博報堂DYインターソリューションズ
アカウントプロデュースカテゴリ

「CGを勉強しよう」とこの学科へ入学した小山さん。学生時代はサウンドパフォーマンスに夢中になり、大学から助成を受けコンテストに出場して賞をとったことも。

企業に入社後は、広告主のマーケティング上の課題を把握して制作スタッ



◀ 気配を記録する、実験的なメディアを制作。学生時の作品。

フへの確に指示を出し、予算管理や制作進行を行ってきた。「実際に手を動かすより、予算やスケジュールを管理するほうが合っているんです」。いつか、現状で広告の手段にならなさそうなものを広告で取り入れたいそうだ。

「この学部は、それまで知らなかったことや出会っていないものをたくさん吸収できる。僕は今の仕事に向いていると気づききっかけをもらったので、入学しなかったら今の僕はないと思います」。

Mio Horiuchi



真剣になるのは
早いほうがいい
堀内 美緒 さん

楽天株式会社
編成部
編成戦略課

「写真、映像、3D、デザイン……大学で勉強したいことはいっぱいありました。無理に絞って合わなかったら4年間やり続けるのは苦痛だろうなって。それで、自分の幅を広げられる場所を探して見つけたのがこの学科だったんです」。

入学後にアニメーションを作っていたが2年生からはデザインとプログラミ



◀楽天市場 インターネット通販、通信販売が楽しめる総合ショッピングモール。

ングに方向転換。このことで将来のビジョンが見え、冬になると就職活動をスタート。3年の夏にはポートフォリオ（デザイナーのデザインや技術スキルをアピールするための作品集）を完成させ、自信を持って就職活動を進めることができた。東京工芸大学から楽天への入社は堀内さんが第一号。現在は希望通り、デザインに関わる部署で働いている。

「とにかくやれることはやってみる。学科は教員と学芸員の免許が取れますし、何でも前向きに取り組んでみたいと思います」。

Tenichi Tsukimi



表現したいことが
実現できる環境
月見 天一 さん

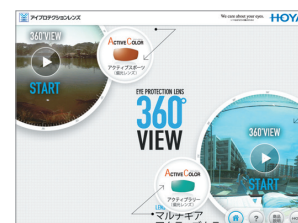
株式会社
アマナインタラクティブ
プロモーションプランニング部
インタラクティブプランナー

入学の理由は「CGや映像をやっている、ディスプレイの向こう側のものが現実の世界につなげられるような表現手法があると知って。今後、インタラクティブのコンテンツは増えるだろう、と」話す月見さん。実際、卒業と同時にタブレット端末が普及。今は、そのアプリ開発企画などを担当している。

仕事内容は、B to B（企業同士の取引）

の案件。商品の電子カタログ（クライアントの営業マンが営業先で仕事を獲得してくるためのツール）の制作だ。「要望に合わせるのはもちろん、学生の頃の“あんなことができたなら”“こんなことをやりたい”という気持ちを広告の枠の中で実現していけたら」。

在学中は、表現したいことを形にできる場に恵まれ楽しかったという。「設備が充実していて制作に打ち込める。興味がある人は、自分のやりたいことができる場か実際に見て確かめてみてください」。



◀HOYA 360° VIEW APP 上下左右360度の動画を見ることができる。iPadアプリ。HOYA（メーカー）の各種レンズの効果を試せる内容になっている。

Nami Mun



クリエイティブで、
人と人をつなげたい
文奈美さん

株式会社セガ
エンタテインメントパーク
事業企画部コンセプトデザイン課

日本で生まれ育ちながら、外国人として生きてきた文さん。入学した2002年はワールドカップ日韓同時開催の年。サッカーと韓流ブームで文さんの環境は一変し「人と人とがエンタテインメントを通して触れ合う場づくりを、提案する側として関わりたい」と強く思うように。

2年次に芸術科学会「DIVA展」のアー

◀ **Frame cafe** 東京ジョイポリス最上階の海見えるパーティもできるカフェ。文さんは内装デザインに携わった。



Sumihito Seki



欲張りになれば
何でもできる
関清仁さん

株式会社
サイバーエージェント（関連子会社
株式会社アプリボット所属）
プロダクツDiv マネージャー

会計士を目指し、他大学の国際経営学科で学んでいた関さん。「Webに関わる仕事がしたい」とこの学科に編入した。「何もわからない状態で入学したのでデザインも企画もとにかく頑張りました」。

現在は、サイバーエージェントのグループ会社で、ソーシャルアプリ事業で働く。「内定者アルバイト時にソーシャ

◀ **カオスドライブ** 関さんがアシスタントプロデューサーとして立ち上げ運用をおこなった作品。崩壊した地上世界で繰り広げられるリアルタイムバトル。



ト部門での最年少入選、文化庁メディア芸術祭のCGコンテストにノミネートされるなどの成果を出し、「作品の完成で終わりにせず、人と人を繋げていきたい」と学外へ。3年次には大学の交換留学制度を利用してアメリカで学び、卒業後も入社式前日までONEKOREA FESTIVAL TOKYO 2006のクリエイティブリーダーとして運営に携わった。

「具体的に何をしたいのか？」を大学生活で見つけました。現状に満足せず、常に前向きで仕事に取り組めるのは、大学でたくさんのことを思い切りチャレンジさせてもらえたからです」。

ルゲームのインターフェイスのデザインをやりました。デザインの実務をしたのはバイトのときだけで、現在はアシスタントプロデューサーとして日々の開発から運用の取り仕切りをしています。当社の代表作は『不良道～ギャングロード～』です。今は、社内の効率化や経営管理を行うマネージャー職に就くべく日々精進している。

「やりたいことが実現できる環境なので、欲張りになれば何でもできる(笑)。サークルの経験も、ゼミで学んだことも、すべて今に生きています」。

久原 泰雄 教授

Yasuo Kuhara

芸術の原点であるメディアを自由に操る能力を培ってほしい。IT化したメディアを用いて芸術を具現化するには技術的基礎が欠かせない。それは数学であり、システムであり、プログラミングである。芸術の原点であるメディアを自由に操る能力を培ってもらいたい。

Profile

東京大学工学部航空学科、富士通株式会社、東京大学大学院応用生命工学専攻生物情報工学研究室を経て、2001年より東京工芸大学芸術学部で教育研究に携わる。専門はサウンドインタラクション、ジェネラティブ・アート。代表的な作品として、Twitter APIを利用して最新のツイートをレーザーハーブで演奏するTweet Harp、Conwayのライフゲームのセルパターンに音階を割り当てて音楽生成するLife Game Orchestra、古今東西の子守唄データから自動的に新しい子守唄を生成する作曲システム、ピアニストのキータッチの強弱・時間情報のみを利用して楽曲演奏するVT Pianoなど。

永江 孝規 教授

Takanori Nagae

30年前私は大学生になりました。当時日本にほんの少ししかなかったCGの研究室に所属できましたが、私の教員たちは大学でCGを学んだ人ではありませんでした。

今は日本中にCGの学科がありCGの教員がいます。

20年前私はすでに教員でしたが、Webはその後になって世の中に現れてきました。Webを学生として学んだわけではありませんが、今はWebを教えています。

ほかにもWebを教える大学や教員がたくさんいます。

私たちは大学でみなさんに今最先端のことは教えられますが、10年後20年後に最先端になることを教えることは不可能です。みなさんが自分でみつけられないのです。

Profile

3DCGのキャラクターモデリングやキャラクターのAIなどを研究しています。

大久保 真道 教授

Masamichi Okubo

本格的なデジタルネットワーク時代がやってきて、人と人の関わり方やコミュニケーションのあり方が、急速に変化しています。このような時代に、映像エンターテインメントの新しい可能性を皆さんと一緒に探求していきたいと思っています。そのため、充実した授業を用意しています。

Profile

大学で文学を学んだ後、アメリカの大学院に留学して教育メディアを中心に、コミュニケーションツールの研究をし、帰国後、東京工芸大学で教鞭につく。現実空間からバーチャルまで、映像をはじめ、さまざまなメディアを介して行われるコミュニケーションと、それによっておこる人の変化や成長について理解を深めることを目指して、実践的に研究中。

野口 靖 准教授

Yasushi Noguchi

僕も表現手段としていろいろなメディアを体験してきましたが、コンピュータ関連の分野は技術革新のスピードが早く、対応力が問われます。例えば、近年のスマホやタブレットの普及は、ここまでになるとは多くの人が予測できていなかったでしょう。

ですから、表現の可能性がその時代の技術に大きく依存しているが故に、逆にコンセプトや思想が重要になるのだらうと考えています。また、表現と技術のバランスをどう取っていくかも大切だと思います。

この学科で勉強する学生には、なるべく多くの表現手段に触れて欲しいですね。そのことが進学や就職の際の強みになると思います。

Profile 武蔵野美術大学助手を経て渡米。2003年 ニューヨーク大学大学院修了。文化庁芸術家在外研修員。2004年 ポーラ美術振興財団在外研修生としてニューヨークにて活動。現在、日本を中心とした作家活動および東京工芸大学にて教鞭をとる。2008年 SIGGRAPH Asia 2008出展。2009年 アルス・エレクトロニカ Honorary Mention選出。2013年 第5回恵比寿映像祭出展。

浅野 耕平 准教授

Kohei Asano

インタラク션을考えることは、つまりコミュニケーションを考えること。インタラクティブアートは対話によって成立する分野です。変化の激しい社会の中、自分本位の自己表現ではなく、他者との関係性の中で何を感じ、何を考え、何を表現するかを共に学んでいきたいと思います。

Profile 東京工芸大学大学院芸術学研究科メディアアート専攻修了。民間企業にて企画開発、販促、営業職を経て現在に至る。インタラクティブアートを専門とし、様々な角度からコミュニケーションを考える体験型作品を国内外で多数展示している。

伊勢田 誠治 助教

Seiji Iseda

映画、テレビ、アニメ、ゲーム、遊技機など、現代社会において多くの人々に親しまれているエンターテインメントメディアがあります。ユーザーとしてそれらのメディアを楽しむことも面白いのですが、自分が作り手になってみるのはどうでしょうか。3DCG技術を習得し、自分でエンターテインメント作品を生み出して行きましょう。その作品が人の心をほんの少しでも動かすことができれば、すごくワクワクします。3DCGでいっしょにエンターテインメントしましょう！

Profile 大手電機メーカーでプログラマーとして勤務後、独学で3DCGを学び1998年にフリーランスの3DCGデザイナーとして独立。ゲーム、アニメ、映画などのエンターテインメント作品を中心としたCG制作業務に携わる。2003年にCG制作プロダクション「SARUCHIN COMPANY」を設立。さらに2009年には新会社「株式会社POLYG」を設立、再出発して現在に至る。3DCG制作をベースに、会社経営、プロデューサー、ディレクター、デザイナー、作家など、その活動は多岐に渡る

近藤 テツ 助教

Tetsu Kondo

デザインやプログラミング、芸術などの普遍的な知識や表現技術を学び、それらを実社会に役立たせましょう。日本国内だけではなく、全世界に目を向けて国際的に活躍できるクリエイターを応援します。

Profile ニューヨーク大学 Tisch School of the Arts, Interactive Telecommunications Program(ITP) 修了後、同学科客員研究員を勤める。ポーラ美術振興財団在外研修にてブルックリン滞在。北京中央音学院、香港城市大学、EYEBEAM(NYC)、FILE Hypersonica(ブラジル)、CENART Centro Multimedia (メキシコ)にて発表。音楽やアート活動とともに、ソフトウェア開発やメディアデザインの仕事を続ける。名古屋大学、名古屋芸術大学 非常勤講師。

小川 圭祐 助教

Keisuke Ogawa

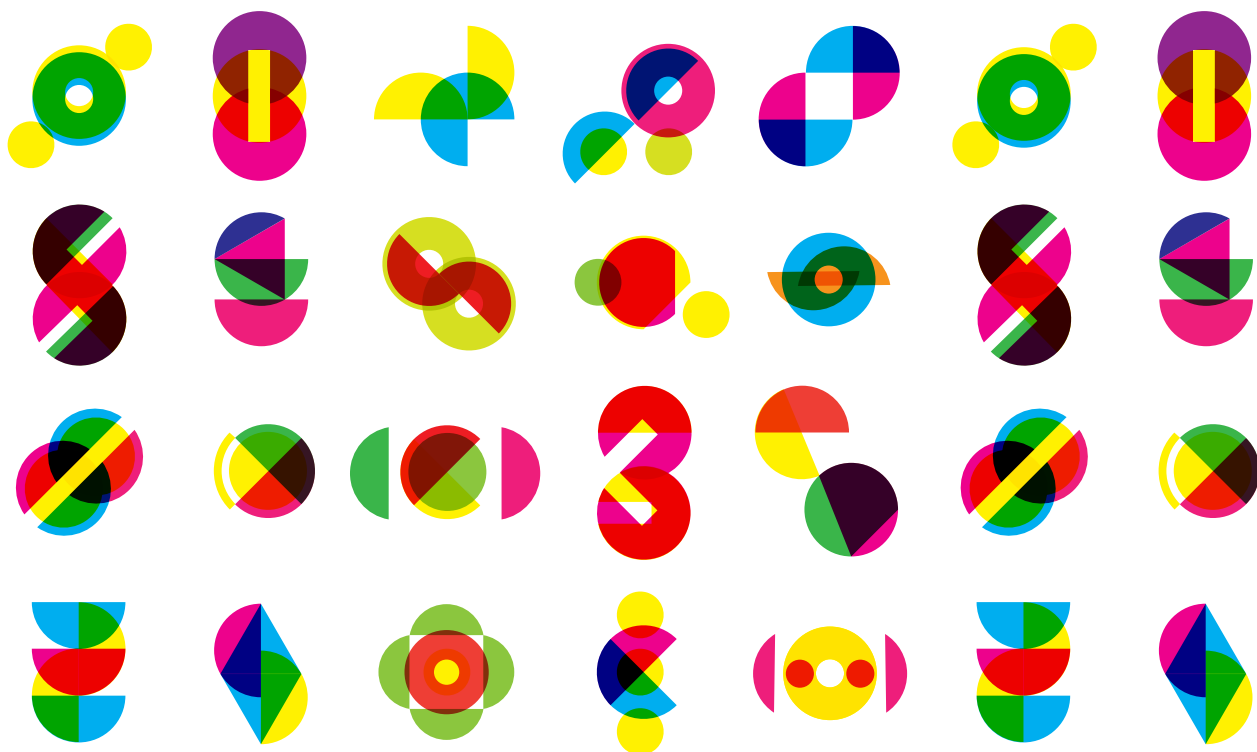
一緒にメディアを遊び倒しましょう。分解して解析して変換して独自の解釈をして飛躍してぶっ壊して…出来る事すべてやるぞという勢いで遊びまくりましょう。僕は音楽データやインターネットやデバイスなど、いづれも一生遊べるくらい深いメディア達に関心を持っていて、皆さんとそれらを飽きるまで遊び倒せればと思っています。

Profile 情報科学芸術大学院大学(IAMAS)を修了。専攻はコンピュータ音楽。ユニバ株式会社にデベロッパーとして入社、テレビ放送と連動したウェブアプリケーション開発やウェブプロモーション映像の音楽制作などに携わる。

インタラクティブ
メディア学科
ガイドブック

発行日：2014年6月1日
発行：東京工芸大学 芸術学部
インタラクティブメディア学科
協力・資料提供：株式会社電通/
株式会社 KADOKAWA
エンターブレイン
ブランドカンパニー/
KDDI株式会社/
矢野経済研究所/
Wohlers Associates
デザイン：エディグラフィック

DEPARTMENT OF INTERACTIVE MEDIA GUIDEBOOK



更に詳しい情報は、
インタラクティブメディア学科公式サイトおよび
東京工芸大学公式サイトをご覧ください！

インタラクティブメディア学科公式サイト
<http://www.int.t-kougei.ac.jp/>

東京工芸大学公式サイト内の学科情報
<http://www.t-kougei.ac.jp/arts/im/>

公式 Twitter アカウント
[@kougei_int](https://twitter.com/kougei_int)