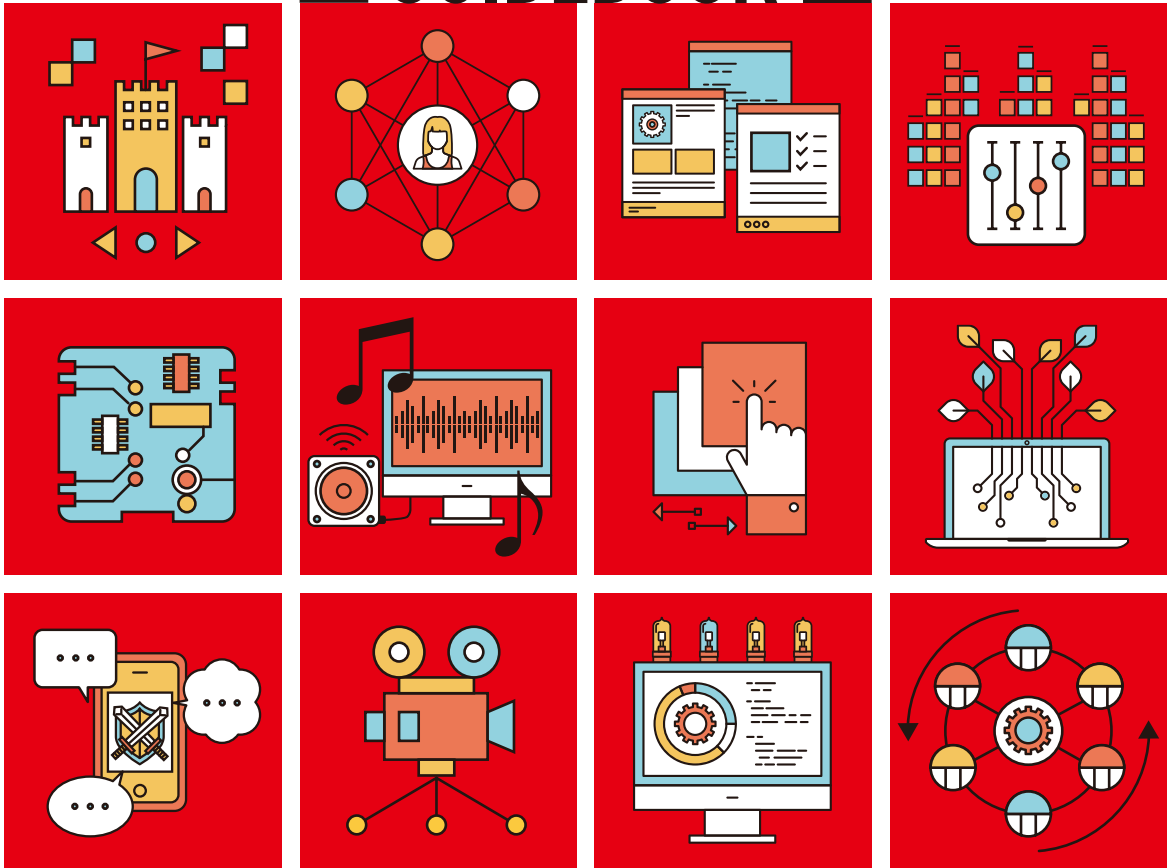


# インタラクティブメディア学科

DEPARTMENT OF INTERACTIVE MEDIA

## IM 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  
東京工芸大学公式サイト内の学科情報  
公式Twitter アカウント

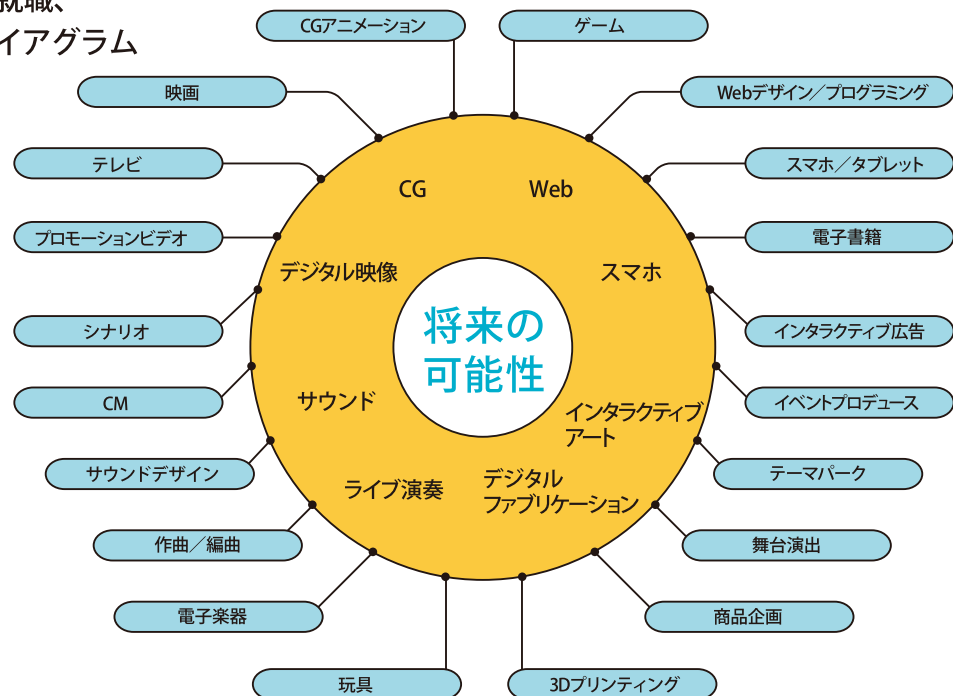
<http://www.int.t-kougei.ac.jp/>  
<http://www.t-kougei.ac.jp/arts/im/>  
[@kougei\\_int](https://twitter.com/kougei_int)

**KOGEI**  
TOKYO POLYTECHNIC UNIVERSITY



インタラクティブメディア学科の卒業生は、様々な分野で活躍しています。これはつまり、この学科で勉強しながら進路をじっくり考えることができるということです。実際、CGを勉強しようと思って入学した学生がIT企業に就職することもありますし、その逆の場合もあります。この学科では多岐にわたる分野の授業がおこなわれているので、勉強しながらじっくり自分の適性に合った分野を探すのがいいでしょう。

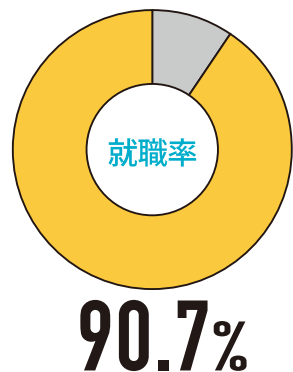
卒業後の就職、  
進学のダイアグラム



近年の主な内定先

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| (株)アイオス           | (株)電脳             |
| (株)イマジカデジタルスケープ   | (株)東和エンジニアリング     |
| (株)インディバル         | (株)トライフォート        |
| ウッドオフィス(株)        | (株)トラストネットワーク     |
| (株)ADK アーツ        | (株)ドワンゴ           |
| (株)A-1 Pictures   | (株)博報堂アイ・スタジオ     |
| (株)NTC            | (株)博報堂プロダクツ       |
| オリエンタル情報システム(株)   | (株)ハッピージャパン       |
| (株)カヤック           | Hamee(株)          |
| (株)ガリバーインターナショナル  | フォース(株)           |
| clock dance(株)    | (株)扶桑社            |
| (株)コアソフト          | (株)マイクロウェーブ       |
| (株)サイバーエージェント     | (株)ミツエーリンクス       |
| (株)ジーベック          | (株)メディア 22 世紀     |
| (株)ジャパンイマジネーション   | ヤフー(株)            |
| (株)白川プロ           | ユニシステム(株)         |
| (株)ストライプインターナショナル | (株)ユニティー          |
| セントラル都市開発(株)      | (株)RAYLINE STUDIO |
| (株)タイター           |                   |
| (株)ディーエイチシー       | (50 音順)           |

参考データ：インタラクティブメディア学科の平成28年度就職結果は、**就職率90.7%**でした。(注)  
注：ここでいう就職率は、就職希望者に対する就職率(内定者数/就職希望者数)を指します。



それでは、卒業生は現在どういった活動をしているのでしょうか。様々な分野で活躍する卒業生の声を聞いてみましょう。



あれもこれも挑戦でき、  
その全てが糧になった  
熊谷 美雪 さん

株式会社A-1 Pictures デジタル制作部 CGディレクターズチーム 3DCGデザイナー



CGを学ぶためにこの学科を選んだ熊谷さん。「先生はアニメーション業界で働く方。技術を第一線のプロから学べて、現場の話も聞けるのがよかったです」。熊谷さんが本格的にパソコンを使い始めたのは大学入学後。「アドビのグラフィック制作ソフト(illustratorやPhotoshop)の操作を覚えるのも大変でとにかく必死でした」。そんな中、映像を作る上で大切な表現力や企画力を磨く授業を受ける。「イメージを形にするには発想力や表現力が必要。映画監督から、話の展開や登場人物のキャラクター作りなど面白いシナリオの作り方を学べたことは楽しかったし勉強にもなった」。CGは、技術だけでなく制作者の感性やオリジナリティが作品の完成度に影

響する。「実写の映像を撮る授業もあった、シナリオを書いて1本の映像を制作しました。1~2年生で多くの技術を学び、あれもこれも挑戦できる。大変ですが、CGを作る上でどれも必要だったし糧になったと思っています」。ゼミもCG制作ができる研究室を選び、卒業制作では3分の映像を一人で制作。卒業後はアニメ制作会社に就職し、入社2ヶ月後には熊谷さんが作ったCG(兵隊が着ている鎧)がテレビで使われてエンドロールに名前が流れ、そこにはなんと偶然にも大学の先生の名前もあって嬉しさも2倍だったという。将来は、「熊谷さんの作るモデルっていいよね。次回のモデル制作を熊谷さんをお願いしたい」と指名で仕事ができるような3DCGデザイナーを目指す。

ヒロインの一人、【クリス=アレクシア・フォン・リースフェルト】  
主人公である天霧綾斗に決闘を挑むシーン。自由自在に炎を操るため、  
〈華焔の魔女〉(グリュエンローゼ)  
という2つの名で呼ばれている



第2クールキービジュアル。  
メインキャラクターがそれぞれの望みを叶えるために学校対抗試合(星武祭)で優勝を目指す。バトルシーンが多いため、CGを多く使用し迫力あるカットに仕上げている  
学戦都市アスタリスク  
©2015 三屋咲ゆう・株式会社KADOKAWA / アスタリスク製作委員会

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

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



「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と学び、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れるとうれしいです。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」。



「メビウス ファイナルファンタジー」はナンバリング「ファイナルファンタジー」社内開発チームが手掛けるハイクオリティのスマートフォン向けRPG。小森さんはサウンドデザイナーとしてサウンドディレクション及びサウンド制作全般を担当している



メビウス ファイナルファンタジー タイトルロゴ © SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

目的や成果を達成させるための  
デザインもある

石井 綾佳 さん

株式会社インディバル ソフトワークス事業部制作チーム Webデザイナー



絵を描くのが苦手で数学で受験した石井さん。学科にはパソコン初心者やデッサンが苦手な学生がいるが、形や色を表現するだけではなく新しい可能性を具体的に提案することもデザインだ。

「Web制作を学びたくて入学しましたが、映像の撮影・編集、電子デバイスやFlashアニメーション制作など最初の2年間で色々なものを作った。入学後にやりたいことを突き詰めることができます」。

現在はWeb求人サービスを行う会社で働く。求人人は人が働くために必要なも

の。大学でも会社でも「誰かに伝え、伝えた相手が行動を起こすにはどうしたらいいの？」が制作の軸にある。

「デザインは感覚的なものもありますが、『なぜそこにそれを置いたのか』を理屈や理論で納得させなくてはならないものもある。求人者の応募やクリック率を上げるために、数字に基づいたデザインができるようになりたい」。

ソフトウェア

石井さんが入社した会社が運営する求人サイト。求職者の希望の曜日や時間帯で検索でき、ライフスタイルに合わせてアルバイト探しができる



「これだ!」という作品を作って  
売り出してほしい

高嶋 友也 さん

合同会社トムピース代表 監督



学生時代から映画祭に出品し自分の作品をPRし続けた高嶋さん。卒業制作は、NHK「みんなのうた」のような曲を作詞・作曲し、紙人形を並べて撮影したアニメーション映像で、NHKの番組「デジタルスタジオ」で高く評価され「アニメーションでやっていこう」と決意。

就職活動はせず卒業後はフリーで活動。テレビ番組で監督・脚本を担当するなど活躍したが技術を広げるため会社員に。そこでも社内コンペに応募し、テレビ東京のショートホラー番組『闇芝居』で企画から監督まで担当する機会に恵まれ制作に没頭した。

2014年に独立、現在はCGアニメーシ

ョン制作とコンテンツ企画開発を主軸に、映画のように20年先まで残る文化=コンテンツを創る合同会社「Tomovies」の代表社員だ。「学生はたくさん時間がある。これだ!と思える作品を生み出して自分を売り出し、世界を広げてほしい」。



人間とAIの攻防を描いたショートアニメーション。2Dと3DCGを組み合わせた独自の手法で制作。ハリウッドなど海外映画祭にてベスト短編アニメ賞を受賞。©2017 Tomovies

**自分にしかできないことは  
必ず存在するし、その役割を果たしたい**

石原 奈織 さん

株式会社NTC モバイルコミュニケーション事業部 システムエンジニア



この学科を選んだ理由を「アーティストやクリエイターになるのではなく、表現に近い仕事があった。様々な表現媒体を学べるので、どの分野に就職してもクリエイターや技術者とコミュニケーションがとれると思った」と話す石原さん。

所属したインタラクティブアートを研究するゼミでは「人を行動に移し参加させるにはどうしたらいいか」を考えるため、多くの時間を仲間とのコミュニケー

ションに費やした。

卒業後はシステムを開発する会社に入社。自分にしかできないことは必ず存在し、その役割を果たすのが仕事であり、それが出来れば求められる。「プレゼン資料のレイアウトや、新しい企画のアイデア出しなど、大学で学んだ技術やグループワークが役立っています。今後は会社の得意分野がどんな所に必要とされているかを考え、外に発信する役割を担うような人になりたいです」。



卒業制作「FUROSHIKI ほんのきもちです」  
風呂敷にまつわる言葉に着目した体験型  
インスタレーション作品。風呂敷を「ひらく」行為と、そこに包まれる物、包まれた物を用いて行われる行為、それらの結びつきを風呂敷の外側と開かれた後に現れる内側の2面を巧みに利用し、風呂敷に新しいコミュニケーションツールとしての可能性を与えた

**楽しめるかは自分次第  
自由な環境だからこそ自由に有意義に**

岩崎 凌 さん

株式会社サイバーエージェント(所属:株式会社SumZap) アニメーター

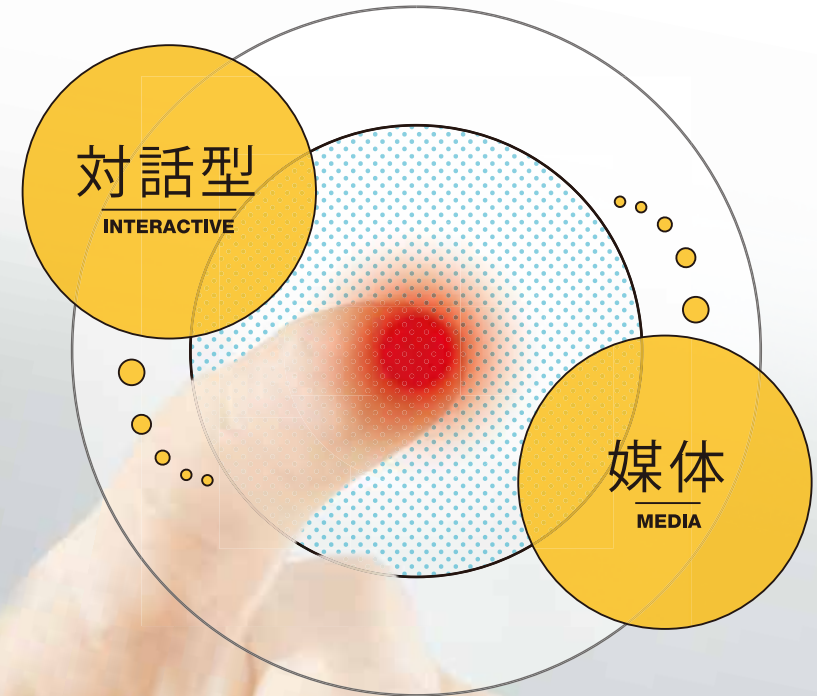


子どもの頃からイラストを描くことが好きだった岩崎さん。「プログラミングにも興味を持つようになり商業高校へ。大学では芸術とプログラミングが癒したものをつくりたくてこの学科を選びました」。

就職活動は「個人(消費者)向けの仕事がしたい」とサイバーエージェントを受けた。内定の理由を「プログラミングだけでなくデザインもでき、自分には色々な可能性がある」とアピールできたからだと思えます」と自己分析。現在はグループ会社でアニメーターとして活躍した。「チームでコミュニケーションをとって制作を進めるなど、大学のゼミでの経験は今も役立っています」。学生時代は自由な環境でいかに自由に有意義にできるか？を考えていたという。「制作は一人で出来ない。周りを巻き込みながら学生生活を楽しんでください」。



Cowlor(在学時作品)  
1色を選び、印象・連想物などをコメントしてランキングを集計し、牛がコメントをランダム表示する

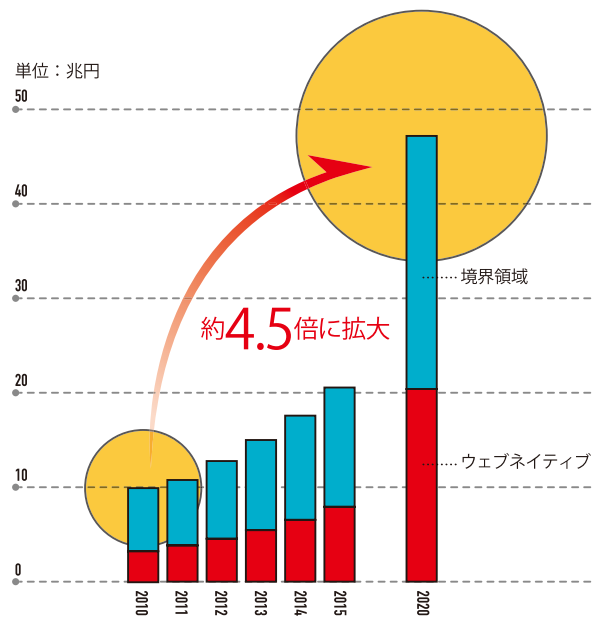


インターネットのサービスに代表されるような、「対話型」や「参加型」の媒体のことをいいます。従来のテレビ、新聞などのマスメディアが一方向的な情報を提供するのに対して、インタラクティブメディアでは、情報伝達の形が必ず**双方向**になります。ですから、LINE、Twitter、Facebook、インスタグラム、ニコニコ動画、ソーシャルゲーム、スマホアプリ、体験型展示などは全てインタラクティブメディアです。

# CHAPTER 3-2 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は、まさに現代のコミュニケーションメディアの中心です。  
 そして、今後も成長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。

**ウェブビジネス**  
 ウェブビジネス市場は2020年に  
**約47兆円規模**

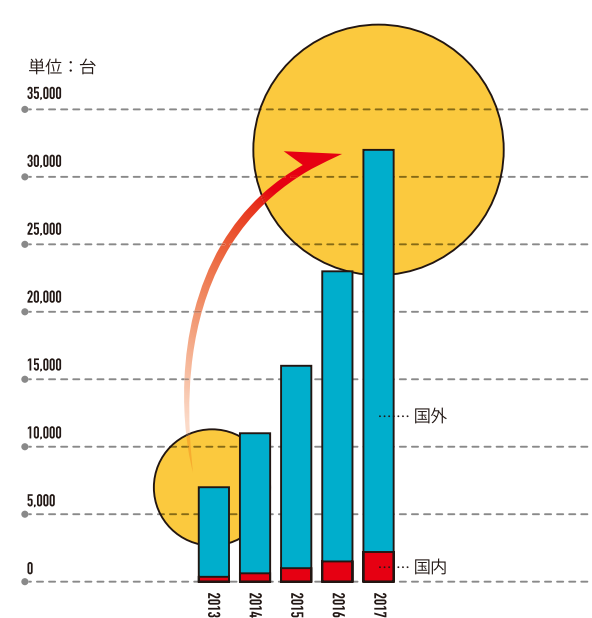


参考資料：野村総合研究所  
 第173回NRIメディアフォーラム  
 日本の成長を支える産業「ウェブビジネス」

ウェブビジネスとは、「インターネット及びウェブ技術を、サービスとして利用しているビジネス」を指しますが、この市場は2010年に9.9兆円規模、2015年には20兆円規模、オリンピックイヤーの2020年にはなんと4.5倍の**47.2兆円**規模に拡大するとの予測もあります。

拡大し続けるウェブビジネス業界への人材育成が急務となっています。

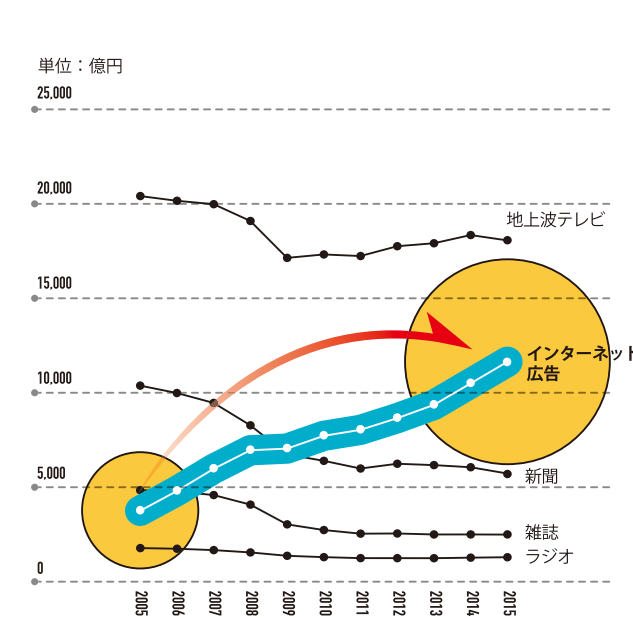
**3Dプリンター**  
 2013年と比較して  
**約4.6倍**



参考資料：矢野経済総合研究所・  
 「3Dプリンタ世界市場に関する調査結果 2014」  
 (2014年11月17日発表)

2017年の世界における3Dプリンター市場は、2013年と出荷台数で比較して**約4.6倍**の規模になると予想されています。この市場拡大にともなって、3DCGの人材は、ゲームやアニメーションだけでなく3Dプリンター業界の中でも積極的に活用されていくことが予想されます。

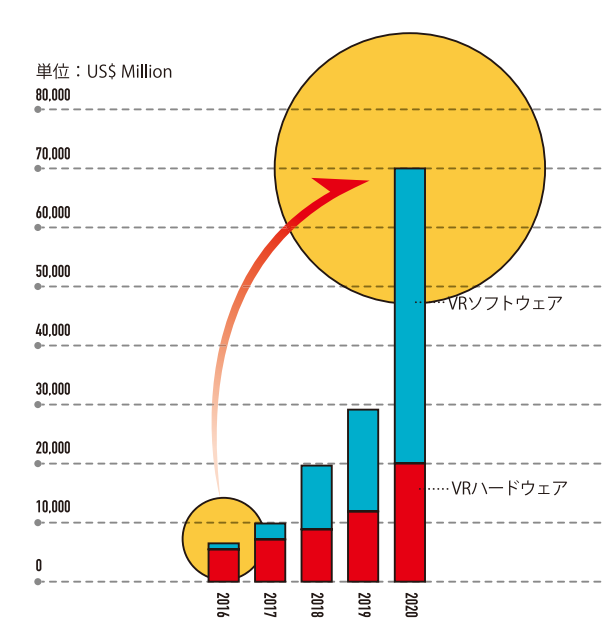
**インターネット広告**  
 売上高**1.1兆円以上**



参考資料：電通・「2015年 日本の広告費」

2015年のインターネット広告費は、2005年からの10年間で約3倍のおよそ**1兆1600億円**となりました。新聞、雑誌、ラジオ、地上波テレビの広告が伸び悩む中、インターネット広告のみが堅調な成長を続けています。当然のことながら、今後広告業界を目指す学生には、インターネットなどの情報メディアの知識や能力が必須となる時代だといえます。

**VR(仮想現実)メディア**  
 2016年から2020年までに  
**10倍以上の市場**



参考資料：TrendForce  
 TrendForce Forecasts VR Market Value to  
 Hit US\$70 Billion in 2020 as Innovative Apps Enrich This Industry

市場調査会社TrendForceは、VR(仮想現実)関連マーケットは、2016年には67億ドル、2020年には**10倍以上**の700億ドル市場に成長すると予測しています。

現在、Oculus Riftなどのヘッドマウントディスプレイが話題になっていますが、2016年にはソニーのPlayStation VRも発表予定です。

VRはゲーム関連技術のイメージが強いですが、今後FacebookやYouTubeなどがVR動画の提供を開始するなど、インターネット関連技術として利用されることも予測されています。

# CHAPTER 3-3 インタラクティブメディア学科の4領域

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。



## 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。映像実習では、シナリオの作成方法や実写の撮影や加工の方法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、JavaScriptなどの基礎を広範囲に学び、実際にWebサイトを制作することによって実践的な技能を習得します。さらに、スマートフォンやタブレット用のアプリを開発しながら、ユーザにとって心地よい操作性や使いやすさを考える実習をおこないます。



## 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。



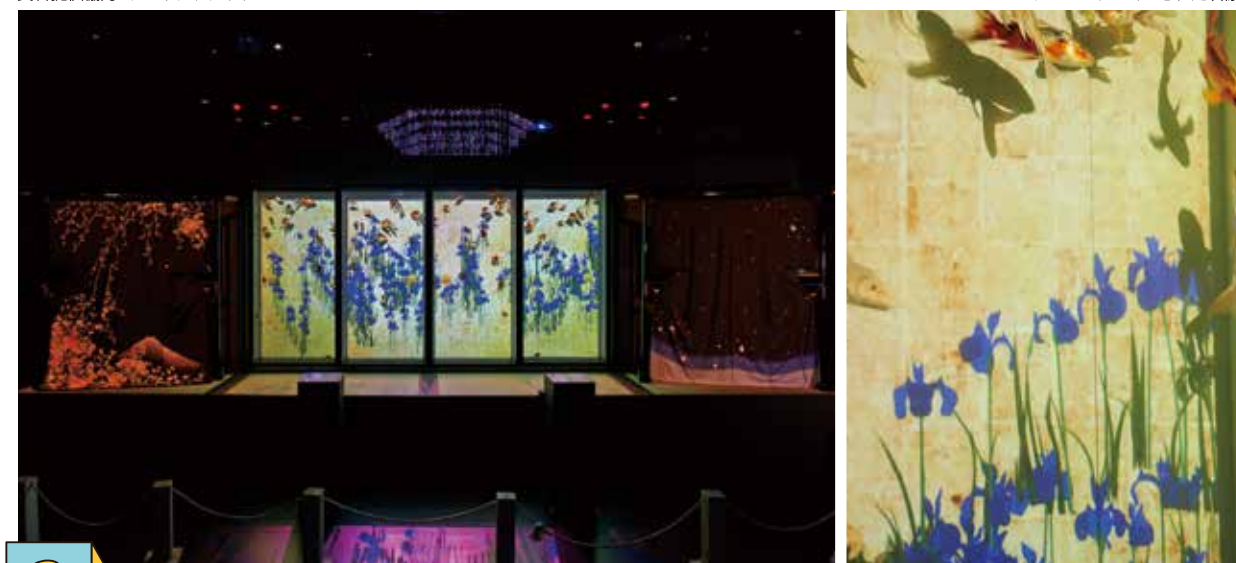
## 4 インタラクティブアート / デジタルファブリケーション

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。

※p11に詳しい説明があります

資料提供協力: アートアクアリウム

プロジェクションされた映像



## ? 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。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

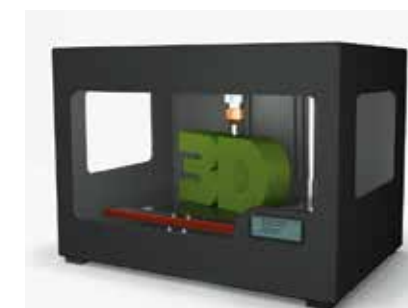
ボット、Webなど様々な形をとりますが、その多くはコンピュータやセンサーなどの最新テクノロジーを利用しており、コンサートでの映像演出など様々な分野で活用されています。

2015年のアートアクアリウムで発表された「琳派リウム(Rimparium)」は、センサー技術を利用して金魚が泳いだ軌跡に花や木々などを描き、襷の絵を变幻自在に変えます。「金魚+インタラクティブアート」の斬新さが好評を博しました。

## ? 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、3DCGなどの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

Question 1

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。

Question 2

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。

Question 3

難しそう。  
ついていけるか  
不安なのですが

**A** 心配ありません。ほとんどの人が初心者です。基礎から分かり易く教えます。

Question 4

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。

Question 5

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りません。

Question 6

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、自宅でも作業がしたくなくなったから購入するのが良いでしょう。



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

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プで演奏する 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。



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

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るしかないのです。

**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。



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

本格的なデジタルネットワーク時代がやってきて、人と人と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。そのために、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。



### 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

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、ここまでするに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。

**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。2015年 文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品選出。



### 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

インタラクションを考えることは、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えます。

**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。



### 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

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。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。



### 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

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いかがでしょうか。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POLYGY」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。



### 感性情報メディア 研究室

私たちは実生活の中で多様な情緒、印象を伴う体験をしています。認知心理学、HCI、アートといった分野を横断しながら、こうした人間の感性を明らかにし、感性にはたらきかける新たなメディアの創出に取り組みます。

#### 担当教員 中島 武三志

今、皆さんが当たり前のように使っているテレビ、パソコン、スマホなどはすべて、昔の人にとっては見たことも聞いたこともないものでした。当たり前の物事に対して、私たちはつい慣れきってしまっ、何も疑問を持たないことがしばしばあります。しかし、そうした物事の構造は、先人たちがそれまでの状況に疑問を抱き、まだ見ぬ未来を夢想しながら、苦心して創り出してきたのです。次は皆さんの番です。まだ見ぬ未来を共に描きましょう。

**PROFILE** 早稲田大学理工学術院基幹理工学専攻表現工学専攻博士後期課程単位取得退学。感性情報メディア、サウンドアート、音響心理学に関する研究に従事。

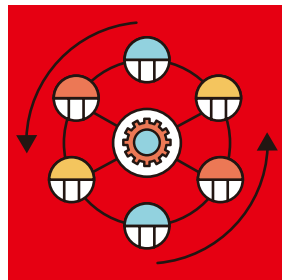
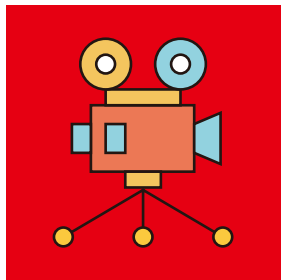
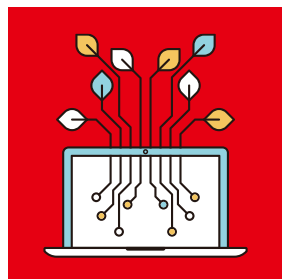
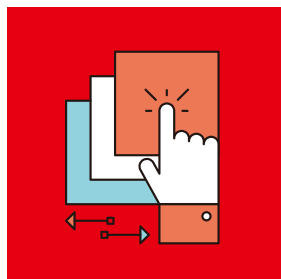
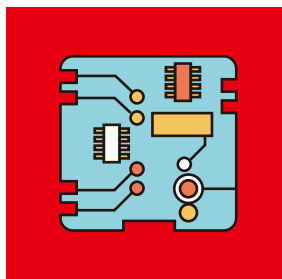
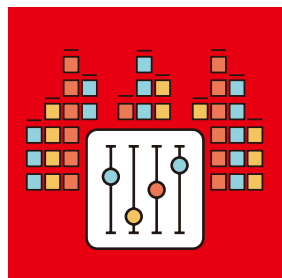
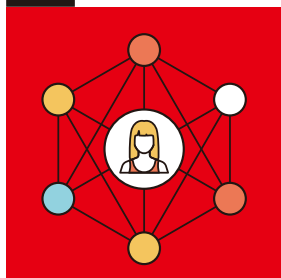
卒業生インタビュー記事  
石川理麻  
卒業生インタビュー・  
ポートレート撮影  
中村浩二  
デザイン  
株式会社エディグラフィック  
発行日  
2017年6月1日  
発行  
東京工芸大学芸術学部  
インタラクティブメディア学科



# インタラクティブ メディア学科

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  
東京工芸大学公式サイト内の学科情報  
公式 Twitter アカウント

<http://www.int.t-kougei.ac.jp/>  
<http://www.t-kougei.ac.jp/arts/im/>  
[@kougei\\_int](https://twitter.com/kougei_int)