



イベント・シンポジウム等実績報告書 | 配分事業費：450千円

メディアデザインウィーク2023

目的・趣旨

過去10回実施のメディアデザインウィークの実績に基づき、「メディアデザインに関する教育」「地域社会への成果発信、文化振興」等を特徴とする複合型イベントを開催する。当該年度は、デザイン学部の6領域体制の完成年度にあたり、新体制におけるメディアデザイン教育の成果を示す機会として、意義のあるイベントである。

日時・場所

令和5年2月2日～令和5年2月12日
静岡文化芸術大学 ギャラリー、マルチメディア室

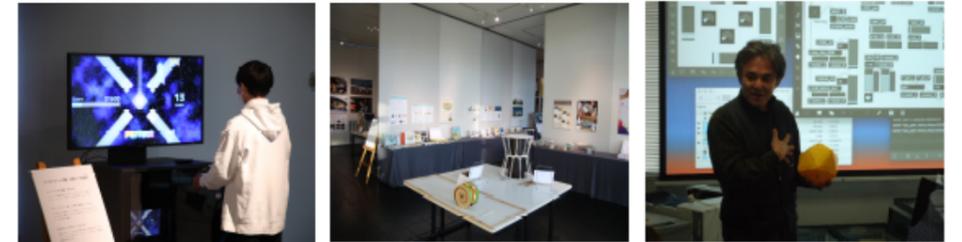
体制

(実施代表者)	デザイン学部	デザイン学科	教授	長嶋 洋一
	デザイン学部	デザイン学科	教授	的場 ひろし
	デザイン学部	デザイン学科	教授	日比谷 憲彦
	デザイン学部	デザイン学科	教授	かわ こうせい

内容

下記の2つの要素で構成されるイベントを実施した。

- 3年生の専門科目である「総合演習Ⅰ」の作品を中心として、メディアデザインに関連する学生作品のギャラリーにおける展示（2月2日～2月8日）
- 本学教員を講師とする「物理コンピューティング」についてのワークショップ（2月11日,12日）



結果・成果

作品展示、ワークショップのいずれも、参加者から良好な反応を得ることができた。展示においては、2月2日から8日にかけて（ただし4,5日を除く）、デザイン学部3年生の専門科目「総合演習Ⅰ」（後期開講）の履修者のうち、インタラクション領域から3名、ビジュアル・サウンド領域から22名が制作した作品の展示を行った。また、デザイン学部2年生及び3年生が履修する「インタラクティブプロダクト演習」（後期開講）から、履修者の13名が制作した様々な作品を展示し、合計で50点の作品がギャラリーに展示された。展示会全体としては、多様なグラフィック作品、サーバ・クライアント技術を活用したインストール作品（動態展示）、新しいコンセプトのオリジナルな楽器や音を発する玩具（動態展示）等が並び、本学が取り組むメディアデザイン教育の多様な方向性と具体的な教育成果を示すことができた。なお、展示会は一般の方も参加可能としたが、新型コロナウイルス感染防止のために、同時に閲覧できる人数を制限する形で実施し、254名が参加した。ワークショップは、2月11,12日に本学のマルチメディア室にて、長嶋洋一教授が講師となり、「物理コンピューティング」のテーマのもとに実施し、学生（大学院生、学部生）、教職員、及び学外の方（高校教員）等12名が参加した。ワークショップでは、パソコンやスマホ等の「内側」だけに閉じるインタラクションではなく、「システムの外側」にある現実世界や人との間で行うインタラクションを、コンピュータを活用して実現する方法について、講師による講義や制作指導が行われた。以上述べたように、密接に関わる「作品展示」と「ワークショップ」の2つの要素からなる本イベントを、新型コロナウイルス感染防止の配慮を充分に行いながら実施したことによって、今年度も、本学学生と一般市民に対して、メディアデザインに関する啓発的な機会を作り、本学の教育成果を学外及び学外に情報発信できたと考えている。

