

(様式第1号)

研究No. (記載不要)	21—デ学—5
-----------------	---------

平成 21 年度配分 研究成果の概要

研究名	文化芸術系大学におけるインタフェース、インタラクション教育のありかたの研究				
配分を受けた特別研究費	特別研究費 2350千円				
研究者氏名 (代表者)	学部名	学科名	職	氏名	共同研究の場合の分担
	デザイン学部	メディア造形学科	准教授	的場ひろし	インタフェース・インタラクションに関する研究
共同研究者	デザイン学部	メディア造形学科	教授	宮田圭介	インタフェースに関する研究
	デザイン学部	生産造形学科	講師	高山靖子	プロダクトデザインとインタラクションとの関係性に関する研究
発表の方法 (予定で可)	1 紀要		号数	第 10 号 (2011年 3月発行)	
	2 学会等での発表 学会等名: 国内での論文投稿等を検討中		発表日 (発表 予定日)	平成 年 月 日	
	3 その他 発表の方法:平成 22 年度前期 SUAC 公開講座「メディアアート—『メディア』で 作る『アート』とは?—」において、一部 成果を紹介する予定		発表日 (発表 予定日)	平成22年9月25日	

注:配分を受けた翌年度の6月末までに提出

(研究の目的等)

様々な産業分野において、重要なデザイン要素である「インタフェース」「インタラクション」の設計ができるデザイナーが必要とされている。本学ならではの特質を活かした、インタフェース・インタラクション教育の方針について、調査、試行、提案を行うことを目的とする。

(研究の実施方法等)

- デザイン学部として、本分野の教育・研究を行うために、具体的な情報処理系科目をケーススタディとして選び、科目の運営の中で、あるべき環境、あるべき授業運用方法の研究と検証を行う。
- この分野の教育・研究を行う上で重要と思われる第一線の人材を本学に招き、情報処理系科目の中に位置づけることによって得られる、学習効果について、研究、検証を行う。
- インタフェース、インタラクションに関する本学のアクティビティを、著名なコンペ等を通じて、対外的に効果的に示すために、必要な作業を行う。

(得られた成果等)

- デザイン学部全体に対する効率的なアルゴリズム教育の実施環境として、PC 教室間の連携システムを構築し、運用を通じて検証を実施した。
- 現在、広く普及している携帯電話上で動作する最も基本的なプログラムのケーススタディとして、Flash(ActionScript)を活用した待受け時計機能の開発を課題として実施した。成果物とアンケートの結果等からは、難易度、実用性、学生の興味の深さ等の点で、アルゴリズム教育の手法として有効性が検証できたと考えている。
- 学生個々の特性や志向に応じた、インタフェース、インタラクションの学習を促進する施策として、プロジェクト型の課題を実施した。その結果、学科を越えた連携を含めて、複数グループがユニークな成果物(ゲーム作品、インタラクティブ性を有するプロダクト、インタラクティブなインストール作品等々)を制作した。成果発表会の内容からは、具体的な設計・制作作業を通じて、学生の情報処理系のスキルの向上したことが認められた。
- 多様な分野から、インタフェース、インタラクションと深い関連を持ち、第一線で活躍する人材(産業界、学術研究分野、アーティスト等)を本学に招き、専門分野についての講演を実施。実施後のアンケートからも学生の知識、興味の範囲が広がり、効果があったことが確認できた。
- アジアデジタルアート大賞 東京展(場所:東京ミッドタウン5階・デザインハブ、開催期間 2009年8月22日~2009年9月6日)において、携帯電話を使った、ユニバーサルデザインの考え方に沿った新しい遊びの提案である「手探り迷路」について、展示発表を行った。