

# コム・メディア・デザイン

太田高志(メディア学部 准教授)、安本匡佑(メディア学部 助教)

本プロジェクトは、東京工科大学メディア学部の卒業研究プロジェクトです。

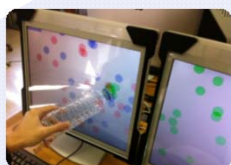
コンピューターを利用して、人の働きかけに反応する仕組みを持った様々な作品を創っています。コンピューターの画面の中で操作するものではなく、具体的なモノを操作することによって反応するものを多く考えています。

作品を創るには、プログラミング技術だけではなく、使い勝手や表示のデザインも含めた、統合的な力が必要です。また、グループで協力することや、内容について他の人に伝えるためのプレゼンテーションの力も必要になります。

■ ユーザー・インターフェースやインタラクションの新しいアイデア



■ 複雑な情報を視覚的に表現する



■ コンピューターを用いたアートの作品

■ 複数のディスプレイやデバイス連携して使用する仕組みやコンテンツ

学内外で、多くの展示や発表を行っています。ただ作品を創るだけでなく、それを外に向けて発信することを積極的に行なっています。



東京ゲームショウ  
(幕張メッセ)



TOKYO DESIGNERS WEEK  
(神宮外苑)



JAXA OPEN API  
(科学未来館)



卒研ポスター発表

コース: インタラクティブメディア

研究室: 研究棟C-523