

問題発見型／解決型学習(FBL/PBL)
テーマ提案（学生募集内容） / Project Proposal

テーマ名称 Project name	驚きの映像をハイスピードカメラで捉えデザインする Designing of surprise images by high-speed camera
実施責任者 Instructors	工学研究科機械理工学専攻 教授 富田 直秀 高等教育研究開発推進センター教授 土佐尚子 デザイン学ユニット（調整中）
実施協力者 Collaborators	デザイン学ユニット特命教授 中津良平 株式会社 ナックイメージテクノロジー 高等教育研究開発推進センター研究員 藤岡 千也 高等教育研究開発推進センター研究員 緒方 孝亮
テーマの背景 Background	昨今、YouTube 等に見られるようにデザイン構築に映像を使うことは必須であり、グローバル社会で言語を超えて一歩秀でたデザイナーになるには映像を使いこなすことが、重要である。 そのためには、映像言語や映像設計のための文法を用いて映像設計をする能力が必要である。京大デザインスクールでは、今まで映像デザインの学習がないので、今回提案をした。
実習の概要 Overview	この実習は、ハイスピードカメラを用いて、現実の世界に存在する様々なものや人間の行為を撮影し、裸眼で見えない驚きの実世界を発見し、映像という時間軸を用いた映像デザインを行う。
実施計画、実施場所 Schedule, location	実施場所は、京都大学学術情報メディアセンター南館 2 階 土佐研究室 実施計画は、錦市場での伊藤若冲 300 年記念プロジェクトマッピングを、題材に、実習を行う。
履修条件 Conditions for participation	特になし
募集人数 / Number of participants	3 名以上、6 名以下
1 次募集締切 Application deadline	4 月 20 日（水）
応募資格 Intended participants	デザイン学予科生，デザイン学予科生を優先するが，意欲ある京都大学の学部生（3 年生以上），大学院生，企業研究者などは応募可能。応募多数の場合には、デザイン学履修者を優先する。
応募方法 How to apply	デザイン学公式 Web の FBL/PBL のページ（下記）から参加申込を行うこと。 http://www.design.kyoto-u.ac.jp/activities/fbl_pbl/
参加者の決定 Decision of participants	4 月 25 日（月）までにメールで参加の可否を通知。 ※1 次募集で参加不可となった者を主な対象として 2 次募集を行う（4 月 26 日～28 日）。参加者枠に余裕のあるテーマに応募可能。（原則として先着順）

問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法 Design theories and methods for framing and solving problems	自分が映像設計をするために、興味を持った対象物を見つけること あらゆる方向から連想し、撮影する対象物を捉えること 頭で考えることが、必ずしも、良い映像になるとは限らないので、 映像設計→撮影→フィードバック→撮影→再考→映像編集の理論と手法を見につける。 既成概念にとらわれない発想法を身につける。
理論や手法の学習方法 How to study theories and methods	土佐尚子 カルチュラルコンピューティング (NTT 出版) 土佐尚子 TOSA RIMPA (淡交社)
成果の公開方法 Publication of the results	実習内容を、Web にて公開すると共に、グループで映像作品を作り、社会的な場で、公開する。
成績評価方法 Evaluation	出席 50% 最終作品 50%
特記事項 Special remarks	テーマに関する質問があればメールで受け付ける。 宛先: tosa@media.kyoto-u.ac.jp

実施計画 / Schedule

コマ Unit	日程 Date	場所 Location	実施内容 Content
4 コマ	5 月	京都大学学術情報メディアセンター南館 2 階 土佐研究室	ガイダンス 1 コマ 映像芸術についての概論 1 コマ 芸術とテクノロジーについての概論 1 コマ ハイスピードカメラ映像の基礎 1 コマ
4 コマ	6 月	京都大学学術情報メディアセンター南館 2 階 土佐研究室	ハイスピードカメラを使ったメディアアート実習基礎 音の情報を映像情報に変換する
4 コマ	7 月前半	京都大学学術情報メディアセンター南館 2 階 土佐研究室	ハイスピードカメラを使ったメディアアート実習応用 アニメーション実習
3 コマ	7 月後半	京都大学学術情報メディアセンター南館 2 階 土佐研究室	自分のコンセプトを、映像にまとめる方法を学ぶ 各自、作品課題の仕上げ 講評