

2025年 芸術工学実習D4 「フィジカルコンピューティング」

担当 | 石郷 祐介

連絡 | ishigo.yusuke@nagoya-bunri.ac.jp

対象 | 情報環境デザイン学科 2年生

場所 | 工場2Mac

■ 講義概要

本講義では、スマートフォンを入出力装置として活用し、フィジカルコンピューティングをテーマとしたインタラクショナルデザインの設計を、作品制作を通じて学ぶ。スマートフォンに搭載された多様なセンサーを入力とし、ディスプレイに表示される映像を出力とすることで、物理空間と映像表現に連続性を持たせる表現を探究する。

■ 必要機材

本実習では、スマートフォンアプリを開発して、iPhone/Androidの実機で動作確認を行います。スマートフォンは、各自の私物を使用します。

スマートフォン実機への書き込みには有線接続が必要になりますので、使用するスマートフォンに対応した接続ケーブル（LightningケーブルやType-Cケーブル等）を必ず持参してください。

※ 充電専用ケーブルでは書き込みができないので、データ転送に対応したケーブルかどうかを事前に確認しておいてください。

■ 授業のスケジュール（予定）

第1週 10/2（木） ガイダンス、作品事例の紹介、Flutterの使い方

第2週 10/9（木） Flutter（Dart）開発の基本

第3週 10/16（木） アニメーションの作成

第4週 10/23（木） 企画案及び実装計画

第5週 10/30（木） 作品制作

第6週 11/6（木） 作品制作

第7週 11/13（木） 講評会

■ 採点基準

- ・ 物理空間と映像作品の連続性を意識したインタラクショナル設計ができているか
- ・ テーマや表現手法における独自性および創造性