

# 2026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](mailto:ishigo.yusuke@nagoya-bunri.ac.jp)

対象 | 情報環境デザイン学科 2年生

場所 |

## ■ 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ティブデザインの設計を、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、iPhoneまたはAndroidの実機を用いて動作確認を行う。実機確認には各自の私物のスマートフォンを使用する。

スマートフォンへの書き込みには有線接続が必要なため、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USB Type-Cケーブル等）を必ず持参すること。

なお、充電専用ケーブルでは書き込みができないため、事前にデータ転送に対応したケーブルであることを確認しておくこと。

また、スマートフォンアプリの開発には、Macを使用するため、各自でMacを持参すること。  
あわせて、Macには事前にMac App Storeから「Xcode」をインストールしておくこと。

## ■ 授業のスケジュール（予定）

第1週 ガイダンス、作品事例の紹介、Flutterの使い方

第2週 Flutter (Dart) 開発の基本

第3週 アニメーションの作成

第4週 企画案及び実装計画

第5週 作品制作

第6週 作品制作

第7週 作品発表、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ティブ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