

■2020前期「音楽情報科学」履修について■（長嶋）

去年はCOVID-19対策のためリモート授業でしたが、今年は通常の対面授業に戻ります。履修を考えている学生はこの案内をよく読んで、受講の条件を満たしていることを確認して下さい。まずは以下の「SUACインストール」(part1～part5)をザッと眺めてみて下さい。先輩の膨大な作品記録です。

<http://nagasm.org/1106/installation/>

デザイン学科・新3回生向け前期「音楽情報科学」(長嶋)は、このようなインストールやメディアアートなどに有効な「インタラクティブなプログラミング」と、関連して「マルチメディア心理学」などを学ぶ科目で、「インタラクティブ領域」の学生を主対象とします。マルチメディア・プログラミング環境の”Max”を活用していくために、積み上げの基礎として、すでに去年、2回生前期「サウンドデザイン」か、あるいは2回生後期「メディア数理造形演習」か「インタラクティブプロダクト演習」の履修によって”Max”を学んでいることを履修の条件とします。このいずれも履修していない場合には、「サウンドデザイン」(長嶋)を2回生と一緒に履修することを条件とし、事前に[内線6215 or メールnagasm@suac.ac.jp]でアポを入れての事前相談を必須とします。

今年はこのところ進めている「マルチメディア錯覚」のテーマでの調査/検討/試作とともに、SUAC発で公開している新・触感/触覚センサシステム”PAW-double”を活用した、福祉/ウェルネス領域に役立つインストールの創造を目指します。授業では長嶋のWebサイトに置いた教材ページを参照しつつ講義/演習を進めます。初日の4月16日(金)の2限からマルチメディア室で本編がスタートしますから、遅刻しないように集合して下さい。

以上