

映像メディア・コミュニケーション

鎌田洋 研究室

映像メディア/学習システム/教育システム/CG/コミュニケーション

映像メディア技術の応用で分かりやすく意欲を持続できる学習システムや、教室でスムーズにコミュニケーションできる教育システムの実現をめざしている。

中沢憲二 研究室

高臨場感通信/コミュニケーション/Web/VR/情報ディスプレイ

ビデオ通話における会話環境の構築や、没入感、立体感のあるコンテンツの制作法、現実世界と仮想世界との融合法、それらのアプリケーション創出に取り組む。

坂知樹 研究室

医用画像/画像解析/グラフィックス/プログラミング/CT、MRI

CTやMRIなどの4次元医用画像を解析することで病気の進行度を診断する方法論やその支援ツールの構築を行う。人工知能を用いた画像認識の研究も計画中。

メディアコンテンツ

出原立子 研究室

ビジュアル・インフォメーション・デザイン/メディアデザイン/視覚文化研究

CGやセンサなどインタラクティブ技術を活用したコンテンツの開発や、コンテンツの活用・体験のされ方も含めたコミュニケーションデザインを実践的に追求。

感性工学・視覚情報

浦正広 研究室

ヒューマンライフデザイン/エンタテインメントコンピューティング/芸術科学

運筆リズムをなぞって練習するペン字アプリ、子どもが制作できる小さなプロジェクトマッピング、ICTを取り入れた介護レクリエーションなどを研究している。

山田真司 研究室

ゲーム・アニメと人の感情/「萌え」の科学/メディアコンテンツの設計科学/エンタテインメント工学

音楽と人との関係に工学・心理学からアプローチして感動を呼ぶマルチメディアコンテンツを科学的に設計。アニメやゲームなどの設計方法も追求している。

松下裕 研究室

Webサイト/プロモーションビデオ/視線データ/映像の心理学/データ解析

映像の心理学を測定論やデータ解析技術を用いて解明し、その知見を映像シーンの構成や映像と音楽の組み合わせに活かす研究を行っている。

根岸一平 研究室

視覚デザイン/色彩工学/脳情報学/バーチャルリアリティ

良質な視覚コンテンツの制作に活かすため、心理物理学や脳情報学といった科学的な手法を使って、人間の視覚情報処理のメカニズムを解明している。

Webシステム、ネットワークセキュリティ

千石靖 研究室

ネットワークセキュリティ/コンピュータウイルス対策/不正アクセス対策

インターネットの利便性・安全性を考えたプログラム・システムを開発。医療や介護における個人情報を守る、安全で効率的なシステム構築にも取り組んでいる。

山岸芳夫 研究室

太陽電池/次世代型高変換効率デバイス/亜酸化銅(Cu2O)/ディスプレイ/センサー

Webやモバイル、VR、AR、機械学習の技術を駆使し、ゲームを利用して問題解決を行うシリアスゲームや、e-Learningシステムの開発などを行っている。

音声・音声工学

江村伯夫 研究室

音楽情報処理/音楽心理/音楽・和声の印象評価/作編曲、演奏/音楽コンテンツの設計

音楽の聴取・生成のメカニズムを情報処理、認知心理、脳科学などの学際的アプローチによって解明し、音楽活動を支援するための計算機システムを開発する。

高野佐代子 研究室

メディア音声・音声生体情報/MRI(磁気共鳴画像)・センサ/VR・AR・3D/伝わる音声・萌え声・アニメ声・防災放送/声の距離感・歌・英語発音・滑舌

効果的に伝わる音声についてセンサ、音声変換、音声評価、VR機器を用いて解析し、呼吸、声の出し方、舌の動きなどのトレーニング方法を科学的に開発している。

研究の面白さ

情報テクノロジーとデザインを融合して人々が感動するメディアを創造します。この大きな目標をめざして、メディア情報学科の教員と学生が取り組む研究は実に多様でユニークです。例えば、ゲームキャラクターのデザインや映像に調和する音を科学的に分析し、感性に響

く表現をつくるための方法を追求します。街を彩るプロジェクションマッピングなどの実践的な開発を行う研究室もあり、研究成果を社会で活かし、デザインとテクノロジーの融合が生み出すクリエイティビティを実感できます。

卒業後の主な就職先

メディアコンテンツ系企業

東北新社、IMAGICA Lab、サイバーエージェント、DMM.comラボ、スクウェアエニックス、コロプラ、DeNA、セブテニ、集英社、博報堂アイスタジオ、博報堂プロダクツ、電通西日本、アドウェイズ、VOYAGE Group、福島印刷、Web系企業 など

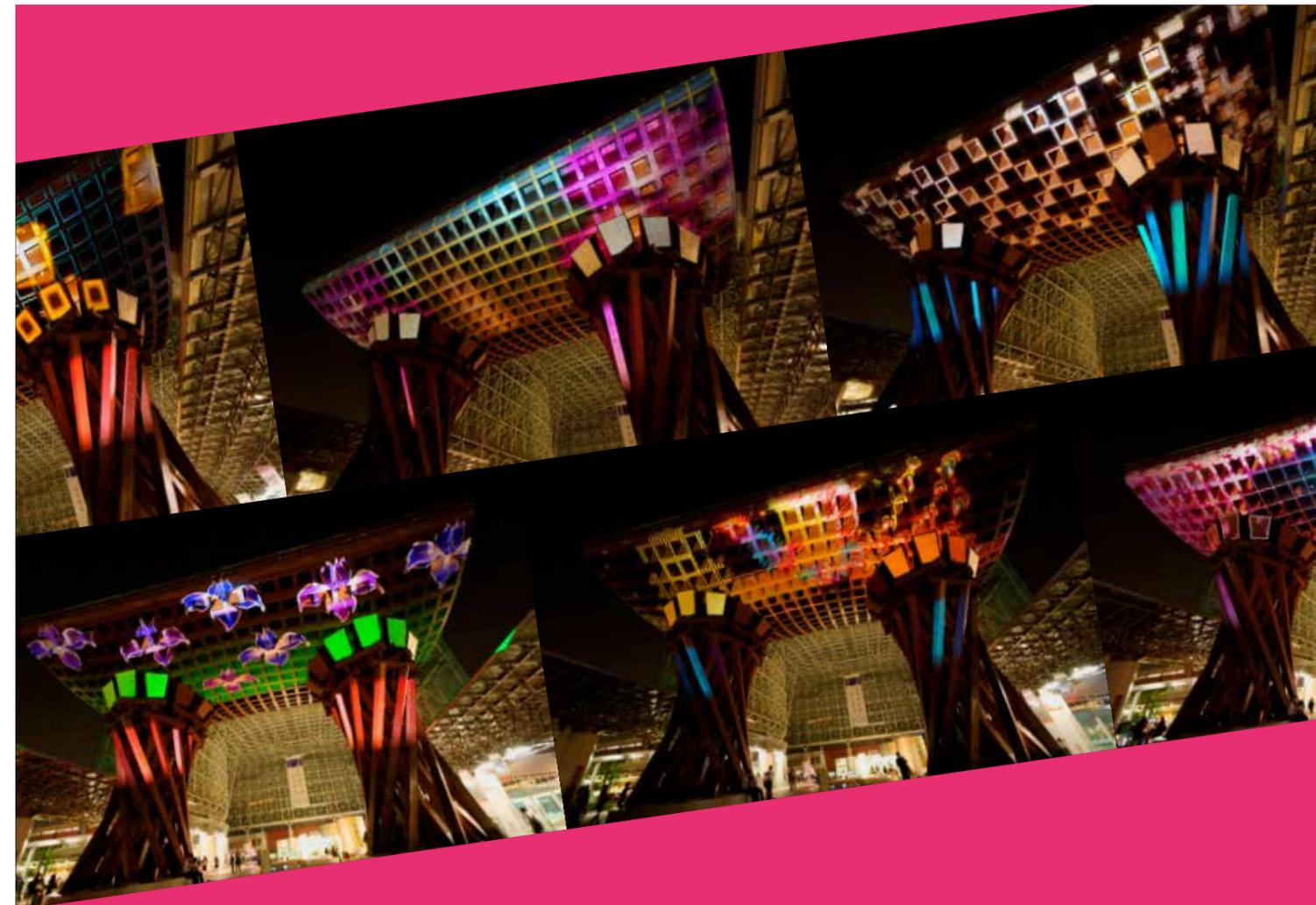
情報系企業

富士通、富士通北陸システムズ、NTTデータ、富士ゼロックス北陸、NECソリューションイノベータ、日立公共システムズ、京セラコミュニケーションシステム、大日本スクリーン、インテック、三谷産業 など

[お問い合わせ]

金沢工業大学入試センター

〒921-8501 石川県野々市市扇が丘7-1 TEL.076-248-0365 FAX.076-294-1327 E-mail nyusi@kanazawa-it.ac.jp URL https://www.kanazawa-it.ac.jp



情報フロンティア学部

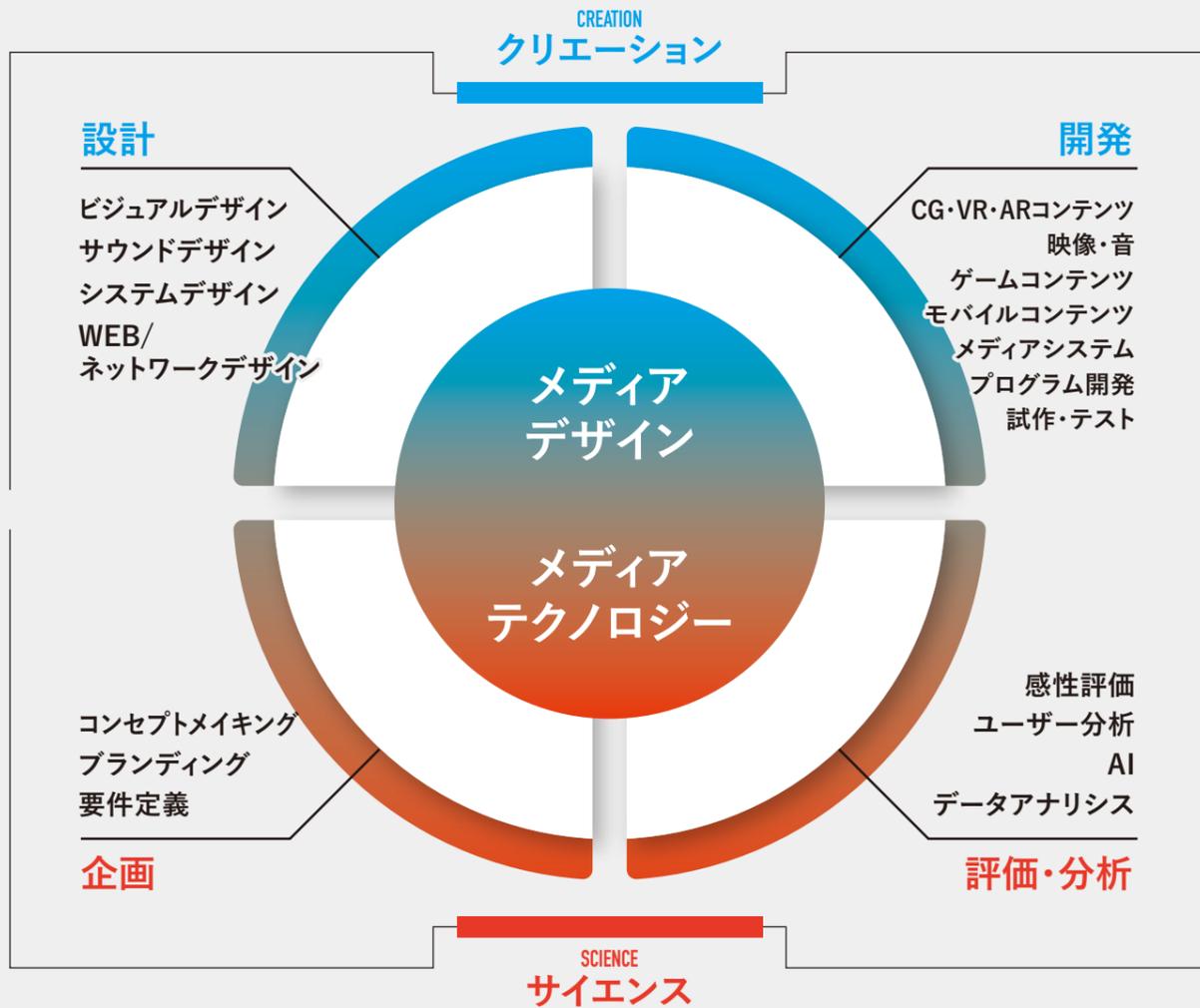
メディア情報学科

Department of Media Informatics

写真は金沢駅もてなしドームにある「鼓門」をプロジェクションマッピングで彩る「金澤月見ゲート」。金沢工業大学と金沢市が連携した夜のにぎわい創出事業として例年10月に実施され、投影される映像コンテンツはすべてメディア情報学科の学生が制作しています。

情報テクノロジーとデザインを融合し、 新たなメディアを創造する

映像、CG、音楽、アニメーション、Web、モバイルアプリ、ゲーム……。私たちの身の周りには、さまざまな「メディア」が存在しています。そして、感動を生むメディアには優れたデザインが不可欠です。一方、現代のメディアのほとんどは、コンピューターで開発・運用されています。そこで、メディア情報学科では、「メディアデザイン」と「メディアテクノロジー」の2つの側面からメディア制作について学び、この2つを結びつけて新たなメディアを創造するための企画力、設計力、開発力を身につけます。



学びのキーワード

- メディア／コンテンツデザイン
- 情報テクノロジー
- マルチメディア
- Webコンテンツ
- ネットワークセキュリティ
- CG・ゲーム・音楽
- VR(バーチャルリアリティ)・AR(拡張現実感)
- 論理と感性の融合

学ぶ領域

メディアデザイン

映像、音楽、Webサイト、ゲームなどを効果的にデザインするための技術・感性と科学的設計手法を学ぶ。



メディアテクノロジー

CG、モバイル技術、ネットワークセキュリティなどに必要な最新の情報テクノロジーを学ぶ。



卒業生からのメッセージ



幅広い学びは企業でも役立つ

2019年4月 富士通(株)入社
(福岡県出身・福岡大学附属若葉高校卒)

藤 明里さん

高校在学中からコンピューターのプログラミングに興味があり、独学で勉強していました。メディア情報学科を選んだのは、幅を持って将来の進路選択を考えたからでした。情報工学の基礎のほかに学べる分野が広く、私にとっては魅力的でした。

振り返ると、KITでの4年間はめちゃめちゃ面白かったですね。最新の情報技術について知らないことが多く、だから好奇心が湧いて、学んでいて楽しかったです。得られた知識は企業に入ってから強みになると思っています。

特に関心を持ったのは、ネットワークセキュリティです。1年生の時に受けた千石靖先生の情報セキュリティ技術に関する授業が面白くて、4年時に千石研究室に入りました。

KITでは、他学科の授業も履修でき、どの先生方も親身になって指導してくれますよ。



リーダーシップの発揮も体験

2019年4月 NRIネットコム(株)入社
(兵庫県出身・兵庫県立飾磨工業高校卒)

亀田 真矢さん

高校で電子情報技術の基礎や技能を学んでいたのですが、チームラボや真鍋大度さんに代表されるプログラミングを用いたアーティスト的な映像表現に興味があったことから、プロジェクトマッピングの「金澤月見ゲート」で知られるKITのメディア情報学科に進学しました。

卒業研究(PDIII)では、「ARを活用した振り返り学習支援ツール」となるモバイル端末用アプリをチームで開発しました。アプリのカメラ機能を使って動物園の動物をスキャンし、集めた動物画像を自宅などでAR空間に実物大に近い3Dモデルで表示して、動物の特徴を観察できるようにした仕組みです。チームリーダーも務め、リーダーシップを発揮しながら自分の思い描くものを作る面白さや醍醐味を味わえました。企業での実際の研究開発と同じように、メンバーそれぞれの得意分野を活かし、一つのものを作り上げていったKITでの体験は、今後の自分に役立つものだと思います。



求めれば応えてくれる環境

2019年4月 (株)IMAGICA Lab.入社
(富山県出身・富山県立高岡南高校卒)

宇於崎 心都さん

高校時代に自宅のパソコンを使って制作した文化祭のオープニングムービーがすごく評価されたことから、CGなどの映像手法とプログラミングも学べるメディア情報学科に入りました。

KITは自分がやりたいと思っていることをやらせてくれる大学です。求めれば応えてくれる。もちろん、あとは自分がどう行動するかです。研究活動の一環ですが、自分は出原研究室で「金澤月見ゲート」の「鑑賞型『未来』」の制作を担当しました。金沢というまちを知るため、フィールドワークを通じて事前のインプットを十分に行い、それからコンセプトメイキングと映像表現のテーマ設定に時間をかけました。どのようなものかは、YouTubeでぜひ見てください。チームの力作です。

この春に入社したIMAGICA Lab.は映像技術の最先端に触れられる職場です。大学で培った経験と知識を最新技術の応用や開発に活かしていければうれしいですね。

