

# 対話のかたち(須永剛司 教授)

東京芸術大学 デザイン科 必修

2015年-2018年  
Scratch演習180分3回  
(全180分7回)

## 目標

人間の情報活動のひとつである「対話」に着目する。そこに見出すことのできる動きと相互行為を表現してみることをとおして情報の原理（動的でインタラクティブであること）を本当にわかること。

## 概要

### Step-1(グループ作業)

- ・ 実験的に行う対話の記録し、それを分析して対話を構造化する
- ・ 「Scratch(スクラッチ)」プログラミング言語を使い対話を抽象的に表現する

### Step-2(個人制作)

- ・ 情報の基本原理が見える、体験できる造形作品をつくる(Viz、映像、CG、立体、寸劇など)  
(履修人数45人ほど)

## 2018年度スケジュール

### Step-1(グループ作業)

10/3 説明、対話記録

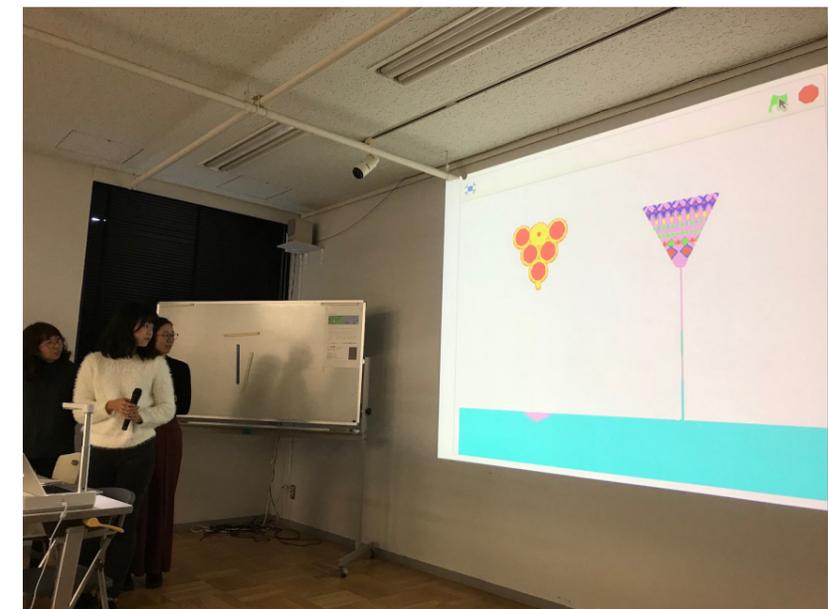
10/5 Scratchの使い方説明

10/9 Scratchの作品指導

10/11 分析結果とScratch作品講評会

### Step-2(個人制作)

10/16 - 30 造形作品の制作



Scratch作品発表の様子