

DMN デジタルデザインワークショップ with WOW

アイデアを美しく表現し、正しく伝える

デジタルデザイン ワークショップ with WOW

アプリ制作でマスターする
「デザインのつまみ」
全3回

[参加するためにプログラミングやデザインの専門知識技能は必要ありません]

- ワークショップ企画・ディレクション

鹿野 護 氏 WOW inc. アートディレクター

- 開催日程・時間 (全3回コース)

2014年 **11月21日(金)**、**28日(金)**、**12月5日(金)**

各日 14:00～18:00 (開場 13:30)

- 会場

WOW inc. 本社 東京都渋谷区神南 1-14-3

- 持参するもの

お手持ちのパソコン (Windows、Mac どちらでも大丈夫です)

- 参加費

50,000 円 (税別 税込 54,000 円)

各位

「デジタル技術を文房具にする」—これはデジタルデザインの世界をリードする WOW のアートディレクター鹿野護氏の示唆に富んだ言葉です。

ビジネス、コミュニケーション、デザイン、エンジニアリング、どんな分野であれ、デジタル技術を背景にした今日的な問題解決を考える場合、リアルタイム性とインタラクティブ性が重要です。

DMN では WOW のソリューションに着目しました。WOW がどうしてすばらしいソリューションを創造できるのか、その肝心要のメソッドを、アプリデザインを考えるプロセスを通して実践的にマスターする『デジタルデザインワークショップ with WOW』を開催します。「アイデアを美しく表現し、正しく伝える」ことを求められている方々、つまりクリエイティブな仕事をされているすべての方々が対象です。

鹿野護氏自身の企画・ディレクションとなるこのワークショップは、デザインや企画、エンジニアリングやコミュニケーションなどの第一線で活躍されているクリエイターにとって、感動のソリューションを創造する術をマスターする待望の機会になるはずです。

皆さまのご参加をお待ちします。

「なぜ今、このワークショップが必要なのか」

鹿野 護

「デジタル技術を「好奇心のための文房具」にできないだろうか。ノートに図や文字を描くのとはまた違った道具。たとえば、心の中に閃きを描くような道具。機能性や便利さというよりも、思いもよらなかった発想にたどり着けるような...。

長年、表現のデザインに携わってきた私は、「表現を生み出す」のではなく「表現するためのツール道具を生み出したい」という意識を持ち続けています。すなわち、私は道具を作り、道具が表現を作り出す。という感覚です。これは、デザインに客観性や汎用性をもたらすと同時に、偶然性や意外性といった無意識的な感覚をもたらすことを後押ししてくれます。

こうしたデザインのプロセスで重要なのは、いかにアイデアを道具化するかという事。アイデアに“調整可能なパラメータ”を持たせるのが重要なのです。あとは、この調整つまみを操作しながら、好奇心をどんどん連鎖させインスピレーションを誘発する。これは、自分自身の中に隠れていた創造性に出会うことでもあります。

今回のワークショップは、アプリのデザインプロセスを通じて、デジタル技術を活用したアイデア発想を体験しながら、そのアイデアを美しく表現し、正しく伝達するための手法と考え方も紹介します。このワークショップが参加者それぞれの自分専用の「好奇心のための文房具」を作るきっかけになれば幸いです。」

全3回のワークショップ構成

※普段お使いのパソコン持参で参加ください。MacでもWindowsどちらでも大丈夫です。
※プログラミングやデザインの知識は必要ありません。
ご不明の点などございましたらDMN事務局までお問い合わせください。

○ 第1回 <アイデアの道具化>

情報の流れや仕組みを、分解し、再構成してみる訓練です。アイデアを汎用的な機能のかけらとして捉えることで、より柔軟な発想が可能となります。プログラミングの世界で用いられる考え方を、アイデア発想に応用してみましょう。

○ 第2回 <ひらめきの誘発>

意識と無意識をデジタル技術によって接続してみる実験です。繰り返しや偶然性など、デジタルならではの機能性を、有機的な発想に役立ててみます。実際に想像力を刺激する道具を組み立てながら、自分の創造性における新たな一面を、自ら見いだしてみましょ。

○ 第3回 <情報のビジュアライゼーション>

心を動かし、記憶に残すためには、どんなデザインが必要でしょうか。また情報を発信する側と受信する側の認識のズレも無くさなければなりません。表現にリアルタイム性とインタラクティブ性がますます重要となってきた昨今、デジタル技術時代に求められる表現の作法、時間のデザインについて学びます。

プロフィール

鹿野 護 Mamoru Kano

WOW Inc. 取締役/アートディレクター、東北工業大学准教授



プログラミングを内包したデザインプロセスにより、美術館でのアートインスタレーションから、モバイルデバイスのユーザーインターフェイスまで、様々な分野のビジュアルデザインを手がけている。WOW社内で実験的表現ユニット「wowlab」を立ち上げ、認知科学や建築等の分野と積極的にコラボレーションを展開。また個人活動としてウェブサイト「未来派図画工作」を主宰。2009年iPhoneアプリケーション「二十世紀ボヤージュ」をリリース。著書「QuartzComposer Book」。

DMNでもセッションを開催してその一部を紹介したように、近年、ユーザー体験と表現のあり方の関係について、デザインと開発の視点から研究に取り組んでいる。

参加お申し込み用紙

*必要事項をご記入の上、e-mail または FAX で DMN 事務局までお送りください。

(FAX の場合は送付後メールにてご一報お願いいたします。)

*なお、定員になり次第締切させていただきます。お早めにお申し込みください。

※お申し込み受付後（ご入金後）のキャンセル（返金）は一切承りかねますので、あらかじめご了承ください。

* Web エントリーからもお申し込みいただけます。

>> www.dmn-online.net より、「ワークショップの詳細・参加申込」をご覧ください。



E-mail: dmn@diamond.co.jp FAX: **03-5464-0786**

お申し込み締切: **2014年11月17日(月)**

ご参加者（お申し込み代表者）

御 社 名 _____

部署・役職 _____

住 所 〒 _____

お 名 前 _____

TEL _____ e-mail _____

その他ご参加者

お名前 _____ TEL _____

部署・役職 _____ e-mail _____

お名前 _____ TEL _____

部署・役職 _____ e-mail _____

お名前 _____ TEL _____

部署・役職 _____ e-mail _____

メッセージ欄