

デジタルハリウッド大学大学院

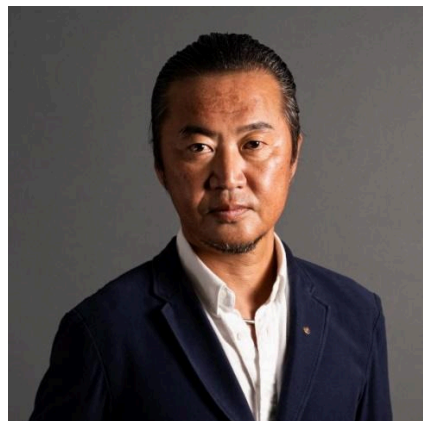
2025年度 修了課題指導方針一覧

[2025年4月1日 版]

目次

※教員名をクリックすると該当教員のページに移動します／五十音順

海老根 智仁 教授	3
小倉 以索 教授	4
落合 賢 特任准教授	5
木原 民雄 教授	6
京極 一樹 特任准教授	7
栗谷 幸助 教授	8
黒田 順子 特任教授	9
佐藤 昌宏 教授	10
新 清士 教授	11
関 龍太郎 教授	12
竹中 直純 教授	13
波木井 卓 教授	14
藤井 直敬 卓越教授	15
前田 邦宏 特任教授	16
三淵 啓自 教授	17
森 祐治 教授	18
山崎 富美 教授	19
吉村 毅 教授	20
米光 一成 特任教授	21



海老根 智仁 教授

慶應義塾大学経済学部卒業後、1991年3月株式会社大広入社。財団法人社会経済生産性本部において経営コンサルタントの認定を受け、その後1999年9月株式会社オプト入社。2001年1月代表取締役COO、2006年1月代表取締役CEO、2008年3月代表取締役社長CEO、2009年3月取締役会長CSO、2010年1月取締役会長就任。2010年3月株式会社モブキャスト取締役を経て、株式会社レジェンド・パートナーズ取締役会長、Homma.Inc.取締役、株式会社オークファン取締役、NES株式会社取締役を兼任し、地域の自治体と連携しベンチャー育成や支援等も行う。産能大学大学院経営情報学研究科(MBA 課程)卒、中小企業診断士。ビジネス・ブレイクスルー大学非常勤講師。教学における専門は、経営学及び環境経済学。

定員	1名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、 修士論文、研究成果報告書
指導可能な領域や分野	将来的に本成果で独立・起業することが条件である。 クリエイティブ分野のみの指導は基本的に受け付けない。 具体的な領域は以下。 ・インターネットビジネスに関する事業計画 ・地方創生に関する事業計画 ・環境ビジネスに関する事業計画
歓迎するテーマの例	特になし
指導スケジュールの 予定	履修者と相談しながら進める。
履修条件等	事業計画等を書けること。



小倉 以索 教授

千葉工業大学工学部電気工学科卒業後、デジタルハリウッド研究所研究生として、eAT KANAZAWAにて特別賞を受賞し、退所後はフリーのCGデザイナーとして活躍。映画「劇場版銀河鉄道999」「ハッピーフライト」、ゲームソフト「デッドオアアライヴ」ライブビデオ・DVD「ウラスマ」(スマップ)、TV番組「たけしとひとし」、iPadアプリ「中田英寿2010南アW杯」、などのCG担当やその他CMのCGなど多数手掛けている。現在はデジタルハリウッド(専門学校・大学・大学院・オンラインスクール・その他提携校)の教員。

Maya,ZBrush,Unity,AfterEffect,Photoshop,Illustrator等の3DCGや映像制作、VFXを専門とする。本学大学院ではプロジェクションマッピング、3Dプリンター、XR、などのエマージングテクノロジーについても研究中。CGアーティスト、ディレクター、プロデューサーとしての一面もあり様々なコンテンツに於いて「チャレンジ」をモットーとしている。

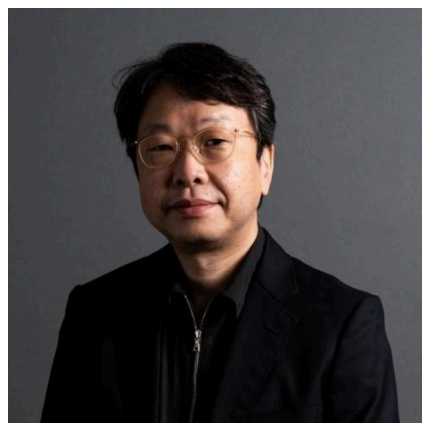
定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、作品
指導可能な領域や分野	映像制作や3DCG制作、webサイト制作などのクリエイティブ分野とビジネスや社会問題解決の融合において、そのプランやデモコンテンツが指導領域になる。また、作り方の授業ではなく作ったものに対しての指導になるのでクリエイティブなものを作ったことがない院生は他の授業で作り方を身につけてからになるので注意すること。指導外分野であるが、「3DCGを作りたいだけ」や「映像を作りたいだけ」の場合は「作品」になるため、担当できない。論文についても異分野のため担当外である。
歓迎するテーマの例	AI画像生成と3DCG制作の融和性、バーチャルプロダクションにおける先端事例とその効果などの研究、SNSと映像を使った幼児教育のための施策や研究、などなどのデジタルコンテンツを作ったり、研究したい方などを歓迎する。ただし、これらを作るだけではなくこれらを用いたビジネスや社会問題解決をしたい方に限る。例えばAI画像を作りたい！だけでは、不可。そのAIを使って何をするのか。まで考えてもらいたい。
指導スケジュールの予定	毎回、履修者と相談しながら決める。
履修条件等	3DCG制作、webサイト制作、映像制作、などのクリエイティブの経験のある方。



落合 賢 特任准教授

南カリフォルニア大学(USC)の映画制作学科を卒業後、アメリカ映画協会付属大学院(AFI)の監督学科で修士号を取得。短編映画『ハーフェニス』が、全米監督協会(DGA)から日本人として初めて審査員特別賞を受賞。ウエンツ瑛士主演の「タイガーマスク」で商業映画デビュー。2014年には福本清三主演の映画「太秦ライムライト」が、ファンタジア国際映画祭で最優秀作品賞、主演男優賞をW受賞。また、2016年に長編第4作目「サイゴンボディガード」がベトナムで公開されると「スターウォーズ ローグワン」を超えて大ヒットを記録。2018年、小説「パパとムスメの7日間」をベトナムで映画化し、ベトナム全土で100万人を動員する大ヒット、ベトナムアカデミー賞最優秀作品賞にノミネートされた。2021年「サイゴンボディガード」が、ユニバーサルピクチャーズによってリメイクされることが決定。クリス・プラットが主演し、落合は「アベンジャーズ」を監督したルッソ兄弟と共にエグゼクティブプロデューサーとして参加することが発表された。ロサンゼルスを中心に日本、アメリカ、ベトナムなど世界各地で幅広いジャンルの映像を監督している。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: 作品
指導可能な領域や分野	国際的な映画祭に出品、または海外での配給を視野に入れた短編映画、もしくは長編映画やドラマシリーズの原案になるような短編映像作品の製作指導をする。CM、ミュージックビデオ、アニメーション、またドキュメンタリーや物語性の無い実験的映像作品は受け付けていない。また、実写撮影をメインとするが、演出の補足としてアニメーションや過去映像を含むことは可能である。作品の尺はクレジットを含み、5分以上最長15分とする。
歓迎するテーマの例	作品はオリジナルでも、原作があるものでも構わないが、原作がある場合は、著作権の使用許可を書面で取得しなければならない。 また、脚本は、大学院外部の脚本家を起用しても構わないが、その場合、著作権同意書を書面で取得しなければならない。 作品のジャンルやテーマは問わないが、自分が創らなければ世界に存在しないようなストーリーでなければ創る意味はない。
指導スケジュールの予定	履修者と相談しながら決める。
履修条件等	脚本家、監督、プロデューサーのどれか最低一つの役割を担ってもらう。複数の役職を兼任するのは構わない。 カメラや編集機材を所持している必要はないが、映像制作の基礎的な知識と経験は必須である。 クラウドファンディングなどを利用して実際に50万円以上の制作資金集めも行なわなければならない。



木原 民雄 教授

メディアアーティスト、メディアデザイン研究者。メディアデザインの仕掛けや仕組み、メディアアートの企画制作展示方法を探究している。青山学院大学大学院経営工学専攻博士前期課程修了後、NTT入社。ネットワークマネジメント、映像データベース、コミュニティウェア、デジタルサイネージなどの研究開発に従事し、サービス企画や研究戦略にも携わる。博士(情報理工学)(東京大学大学院)。2019年度よりデジタルハリウッド大学及び大学院教授。2022年度より大学院研究科長。1996年頃よりメディアアートの制作を開始。NTT/ICC、メディア芸術祭愛知展などで作品展示。展覧会の企画、監修、展示協力などに関わり続ける。1997年Prix Ars ElectronicaのInteractive Art部門でHonorary Mention、情報処理学会山下記念研究賞など受賞多数。本学では、学部の「アートアンドデザインプロデュースゼミ」「デザイン概論」、大学院の必修科目「デジタルコンテンツ総合研究」「デジタルコンテンツの理論と実務の架橋」などを担当。「リサーチテックラボ」主宰。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、修士論文、研究成果報告書、作品
指導可能な領域や分野	基本なんでもあり。特定の専門や領域や分野にこだわらない。他の指導教員ではやりにくいこと、まだ形になっていないアイデアやテーマ、当面はいろいろ模索したいひとを歓迎する。
歓迎するテーマの例	歓迎するテーマ: 自身の経験や動機に発して、内発的な欲求に従って、誰にもほめられなくても推進できること。現象を捉え、現象を起こし、今の世界の広く多くのひとを対象とするもの。 歓迎しないテーマ: 個人の内面や感情を表現するだけのもの。作品として表現するだけのもの。漠然としていて評価がはっきりとできないもの。特定の何かを支援するだけの自身の主体性に欠けるもの。理屈っぽく学術的なもの。 望む人物像: 世の中や自分を戦略的にプロデュースしたいひと。
指導スケジュールの予定	原則木曜7限のリサーチテックラボとあわせたタイミングで、個別に指導する。
履修条件等	必要な知識や技術は自身で解決すること。
参考となるURL等	https://researchmap.jp/kiharatamio https://www.youtube.com/@kiharatamio



京極 一樹 特任准教授

1986年兵庫県宝塚市生まれ。株式会社博報堂インターンを経て、新卒で株式会社電通に入社。食品、住宅、米国映画、通信キャリアなど様々なインダストリーを担当。コンテンツ領域のローカライズから、PR/CR領域のコミュニケーションに関わる様々な業務に従事。2023年より米国のクリエイティブエージェンシーであるWieden+Kennedy(ワイデン+ケネディ)にて、音楽、通信キャリア、人材、スポーツなどのクライアント業務に従事。明治学院大学非常勤講師／京極企画株式会社代表

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、作品
指導可能な領域や分野	特定の範囲の指定はしない。履修者の修了課題を、クリエイティブの観点、ビジネスプロデュースの観点、PRプランニングの観点を交えながら、コンセプトやアイデアをどのように成形させていくか。そして、他者にどのように拡散していくか、ということを念頭に指導していく。
歓迎するテーマの例	そのアイデアや考えが、世の中に出た後に、1mm でもいいので、世の中が良くなるテーマを歓迎する。
指導スケジュールの予定	同教員が担当するラボプロジェクトの後に実施を想定している。
履修条件等	同教員が担当するラボプロジェクトを履修すること。ご一緒させていただける方とは様々なディスカッションを行うと思いますので、コミュニケーションが最低限取れる方をお願いいたします。事前に必ず面談の上、許可を得ること。



栗谷 幸助 教授

福岡県久留米市生まれ。中央大学卒業後 流通業に就くが、その際に「人と人とを繋ぐ」という『道具』としての Web の魅力に触れ、1990年代後半に Web業界へ転進。Webデザインユニットを結成し、Webの企画・デザイン・サイト運営等を手掛けながら、2000年より 各地で Web関連の講師を担当。その後、デジタルハリウッドに所属し、現在に至る。また、近年は 教育の場での ICT活用の実践・情報共有を行なう教育者チーム『iTeachers』のメンバーとしての活動も精力的に行なっている。著書に『デジハリ・デザインスクール』シリーズ各種(共著、技術評論社)、『初心者からちゃんとしたプロになる Webデザイン基礎入門』(共著、エムディエヌコーポレーション)などがある。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書 指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、 デモコンテンツ、作品
指導可能な領域や分野	・WebコンテンツやWebサービスを用いたビジネスプランとデモコンテンツや作品制作(実装) ・教育ICTをテーマにしたビジネスプランとデモコンテンツや作品制作(実装)
歓迎するテーマの例	歓迎するテーマ Web 制作、Web サービス および 教育 ICT などに関連したもの。 望む人物像 常に好奇心を持ち、前向きに修了課題に取り組むかた、ビジネスプランの対象者(ユーザー)を深く理解し、目的に沿ったユーザー体験を探求しつづけられるかた。
指導スケジュールの予定	毎回 履修者と相談しながら決める。
履修条件等	・必要な知識や技術は自身で解決すること。 ・指導教員のラボプロジェクトへの参加経験があることが望ましい。 ・事前に必ず面談を受けること。



黒田 順子 特任教授

女子美術大学芸術学部油絵専攻卒業後、渋谷区立代々木中学校美術科教諭に就任。同校退職後、フリーイラストレーターとして活動を開始する。電通アドギャラリー主催の「気鋭のイラストレーター100人展」に2度参加。東京ディズニーランド開園5周年記念イラストコンテストで手塚治虫氏よりグランプリ受賞。1996年4月よりデジタルハリウッド本科にて、PRISMS、ALIAS、MAYAの講師とテキスト制作を担当しており、ゲーム業界、CG映像業界に多数の卒業生がいる。2005年度よりデジタルハリウッド大学教員となり現在教授となる。2018年度より武蔵野美術大学造形構想学部映像学科教員となり現在に至る。NFTアートアワード2021審査員となる。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: 作品
指導可能な領域や分野	3DCG表現技法全般と、デッサンや美術解剖学など作品制作に必要な美術科教育
歓迎するテーマの例	新規性、独自性、有用性のある、作品制作を通しての3DCG表現のための技術研究内容をテーマとすること。単なる作品制作は非対応
指導スケジュールの予定	(1)原則 火曜7限 (2)毎回 PCルームでの対面授業 (3)年2回 ゲストを招いて講評会開催 (4)年1回 ギャラリーでの作品展示および上映会開催
履修条件等	3DCGソフトMAYAを使用した制作技法全般を習得していること。



佐藤 昌宏 教授

1992年日本電信電話株式会社入社。2002年デジタルハリウッド株式会社執行役員に就任。日本初の株式会社立専門職大学院デジタルハリウッド大学大学院の設置を経験。同年、Eラーニング開発、人材育成コンサルティング事業を運営する株式会社グローナビを立ち上げ代表取締役社長に就任。2009年より同大学院事務局長を経て専任教授としてデジタルテクノロジーを活用した教育イノベーションEdTechの研究実践および学生の指導にあたる。2021年4月同大学学長補佐に就任。2017年には一般社団法人教育イノベーション協議会を設立。教育再生実行会議他、文部科学省、経済産業省、総務省等、国の委員や起業家育成プログラムのメンター・審査員等を多数歴任。教育に関する国の委員や全国の教育系起業家の育成にも関わる。国内における教育イノベーションの加速を推進すべく、「新しい教育の選択肢を知って頂くこと」と「既成概念にとらわれない教育イノベーターを生み出すこと」を目的とした、世界初のEdTechグローバルカンファレンスイベントEdvation x Summitを開催。

定員	5名以内
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、 修士論文
指導可能な領域や分野	専門領域は、テクノロジーを活用した教育イノベーション、EdTech分野となるが、「広義の教育」「テクノロジー」「イノベーション」「社会実装」というキーワードに関連する分野であれば適切な指導が可能
歓迎するテーマの例	歓迎するテーマは広義の教育や学びに関するテーマとなる。これは、公教育だけを指していない。過去には、胎教から高齢者教育、個人の学びまで幅広く、社会人のリスキリングや語学、学校設立など、理論と実務を架橋するテーマが多い。修了課題は履修者の集大成であり、修了後にはそれを柱に社会で活躍できる人材になってもらいたく、単に修了や単位取得目的のための選択は歓迎しない。
指導スケジュールの予定	履修者と相談しながら決める。
履修条件等	コミュニケーションの質と量を保つために特別な場合を除き、同教員が担当するラボプロジェクトの履修も必須とする。 特に履修条件は設けないが、なぜ、このテーマを選択したか、などのコンピテンシーに関する質問を繰り返すため、一定のやる気と覚悟は必要かもしれない。



新 清士 教授

1970年生まれ。慶応義塾大学商学部及び環境情報学部卒。2023年に、株式会社AI Frog Interactiveを創業し、UE5での新作のアクションサバイバルゲーム「Exelio(エグゼリオ)」を生成AI技術を使いつつ開発中。ゲームジャーナリストとして活躍後、VRマルチプレイ剣戟アクションゲーム「ソード・オブ・ガルガンチュア」の開発を主導した。アスキーにて「新清士のメタバースプレゼンス」を連載中で、特に生成AI関連の情報を定期的に発信している。2023年度の内閣府知的財産戦略本部「AI時代の知的財産権検討会」の委員を務めた。著書に『メタバースビジネス覇権戦争』、『VRビジネスの衝撃』(共にNHK出版新書)がある。東京ゲームショウでインディゲーム開発者向けの国際プレゼンイベント「センス・オブ・ワンダーナイト」の審査員と司会を10年以上務めている。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、 修士論文、研究成果報告書
指導可能な領域や分野	デジタルゲームを中心とした、デジタルエンターテインメント分野を扱う。 ・Unreal Engineに代表されるゲームエンジン技術を使った新しい技術的な挑戦やビジネスモデル。 ・Stable Diffusionに代表される画像生成AIや、ChatGPTに代表される大規模言語モデル(LLM)を利用した技術やコンテンツ。 ・Meta Questに代表されるVR/AR系ハードを利用したコンテンツ。 ・特定のゲーム開発環境を使ったゲームやゲームコンテンツ開発。
歓迎するテーマの例	ゲームやそれに関連する技術、コンテンツの研究であれば歓迎。 過去には、「VR酔いを防止する方法の研究」、「Vtuberを使った英語学習サービス」、「選択肢型アドベンチャーゲームの研究」、「簡易ゲームを使った大規模ゲームのプロトタイプ手法の研究」、「2Dイラスト制作の企業立ち上げプラン」、「TRPGの自動化サービス」、「画像生成AIを使ったカードゲームのエフェクト開発効率化」、「フルトラッキングVRでのeスポーツの研究」などがあつた。
指導スケジュールの予定	原則火曜日7限のゲームラボにあわせて指導を行う。 個別の相談の場合は、ラボプロジェクトの終了後に対応します。
履修条件等	指導を受けたい場合には、ラボプロジェクトの時間を利用して指導するため、必ず、同教員が担当するラボプロジェクトを履修すること。
参考となるURL等	新清士の「メタバース・プレゼンス」 https://ascii.jp/serialarticles/3000931/



関 龍太郎 教授

ピュブリス・グループ・ジャパンのエグゼクティブ・クリエイティブ・ディレクター
 横浜出身、ニューヨーク大学卒業後、株式会社電通に入社。デジタル、コンテンツ、メディアをミックスしたコミュニケーションソリューションの企画を専門としたクリエイティブディレクターを経て、Google Creative Works チームのクリエイティブディレクターを歴任。過去にはロンドンを拠点とするネイキッドコミュニケーションに出向しクリエイティブをより強化するための戦略・マーケティングを経験し、2016年からは電通タイランドに出向、バンコクに駐在し、電通海外拠点のデジタル・クリエイティブの革新的な手法の実践と改善に取り組んだ。クリエイティブディレクターとしての業務だけでなく、最新のデジタルビジネスやテクノロジーについてスタッフ・クライアントへの教育、啓蒙活動も行った経験などを活かし、現職ではデジタルとアクティベーション・プラットフォームを活用したコミュニケーションの企画・制作を主な業務としている。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、作品
指導可能な領域や分野	モバイル、アプリ、WEB、YouTubeなどのデジタルプラットフォームを使用したデジタル(広告)クリエイティブにつながる企画の立案と精査。アイデアを企画書に落とし込むための手法と考え方など。特にアイデアを広げるための、マーケティングコミュニケーションにまで広げる手法と考え方について専門的に指導可能。
歓迎するテーマの例	デジタルクリエイティブ全般。 アート、ビジネス、エンターテインメント業種業態は問わず、デジタル・クリエイティブというプラットフォームを活用した活動につながるテーマであれば指導可能。
指導スケジュールの予定	毎回、履修者と相談しながら決定する。
履修条件等	特になし ラボ履修者を優先します

竹中 直純 教授



プログラマー。1997年digitiminimi社を設立、インターネット黎明期に坂本龍一とのネットライブ、村上龍とのWeb小説配信を行なう。その後、全録画、音楽配信、電子書籍、テキスト検索、電子通貨の技術開発と構築に携わり、それらの事業会社(OTOTOY,BCCKS,Brazil)の発展的運営を行なっている。ニコニコ動画の発案メンバーのひとり。近年は糸島市と九州大学の合同プロジェクトSVIで善い生活をまちづくりの過程で明らかにする研究を行う。著書に村井純との共著『DX時代に考えるシン・インターネット』。

定員	5名
提出形式	成果と成果報告書 指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、修士論文、研究成果報告書、作品
指導可能な領域や分野	コンピューターサイエンス／メディア／商業音楽／出版／科学思想／都市計画／プログラミングなど、人文から科学の横断的領域。
歓迎するテーマの例	歓迎するテーマ:既存でも発展させたり変化させたりすることでなんらかの創造が行われているもの。それが他の人の役に立ったり、仕組みとして成立してツールやプラットフォームになり得るもの。 歓迎しないテーマ:作者自身が説明できないもの、言葉にならないもの。 期待する学生のイメージ:内観や外部の抽象的な問題意識を自分の言葉で説明可能になるまで努力を払う人
指導スケジュールの予定	原則 デジタルテクノロジー原論の前後に時間を調整して個別に指導する。
履修条件等	指先が思考と連動できるという意味でタッチタイピングがすでに習得済みであることが望ましい。 疑問点をメモ書きして後で参照し、可能なものは自己解決できるスキルがあると良い。 AI使用は否定しない。しかしAIに生成させた文章をそのまま貼るなどといった痕跡が見えたらマイナス評価とする。



波木井 卓 教授

早稲田大学政治経済学部政治学科を卒業、プライスウォーターハウスコンサルタント株式会社に入社。主に会計分野の業務改善のコンサルティングを手がけ、SAPプロダクトの日本化やSAPジャパンの立ち上げ、またアメリカ、ドイツ、香港などの海外赴任を経験。同社退職後、インターネットでクラウド型の法人向けメール配信を行うネットベンチャー、トライコーン株式会社を起業。小さな市場ながら、当時日本での市場シェアナンバーワンに育てあげ、上場企業の株式会社セプテーニに同社をバイアウト。その後、スタートアップへの投資や経営戦略支援、新規事業開発、M&Aなどのアドバイザーサービスを行うジョリーロジャー株式会社を設立。また、コニカミノルタ株式会社において、ワールドワイドな新規事業開発部門を立ち上げ、部門長として大企業の新規事業のインキュベーションを行う。ライフワークは、トレジャーハンティング。インドネシアのマラッカ海峡における沈没船からのお宝引き上げなどを行う。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ
指導可能な領域や分野	特定の領域はないが、自分で起業して事業を行うこと(アントレプレナー)、もしくは、企業内起業家として事業を行うこと(イントレプレナー)を目標としている修了課題を対象とする。ビジネスアイデアのブラッシュアップやピボット、可能であれば、資金調達も含めた指導をする。
歓迎するテーマの例	学生のオリジナルなアイデアであること。すでに世の中にあるアイデアを真似たものは歓迎しない。本人がそのアイデアを事業化することに強い意志を持っていること。また、逆にそのアイデアがダメだった場合に、別のアイデアを考え出すことができるような臨機応変な頭の持ち主を歓迎する。
指導スケジュールの予定	履修者と相談しながら決める。
履修条件等	同教員が担当する専門科目、アントレプレナーシップ特論を履修することを推奨する。



藤井 直敬 卓越教授

東北大学医学部卒、眼科医、東北大学医学部大学院にて博士課程終了、医学博士。98年よりMIT Ann Graybiel labでポスドク。2004年に帰国し、理化学研究所脳科学総合研究センターで副チームリーダーを経て、2008年より適応知性研究チームのチームリーダー。社会的脳機能の研究を行う。2014年に株式会社ハコスコを創業。

定員	5名程度
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、修士論文、研究成果報告書、作品
指導可能な領域や分野	現実科学領域、XR、神経科学
歓迎するテーマの例	世界で唯一の何かを作る気概をもっているひと。作ることに憧れているだけの人は歓迎しない。これまでに達成してきたことの目的と意味をきちんと説明できる人。
指導スケジュールの予定	木曜日の7限
履修条件等	何をやりたいかが明確であること。試行錯誤を嫌がらないこと。人の意見をきちんと聞いて、合理的に議論できること。



前田 邦宏 特任教授

2001年7月より自社プラットフォーム「関心空間」を運営。月間来訪ユニークユーザー200万人、投稿数30万の知識コミュニティを10年以上運用し、他社のオウンドメディア構築支援、ソーシャルメディアマーケティング・広告事業を行う。日経BP、小学館、TBSラジオ&コミュニケーション、サイボウズ、リクルート、シンクタンク等のコミュニティデザインに関わる。2002年度グッドデザイン賞新領域部門入賞。2005年日本広告主協会Web広告研究会「Webクリエイション・アワード」受賞。2011年より国際公共政策分野でのIT関連業務をしながら、サイバーセキュリティ(情報法)を、情報セキュリティ大学院大学にて研究。2017年に同大学院の情報セキュリティ学部(法とガバナンス専攻)により情報学修士号を取得。卒業後、一般財団法人日本情報経済社会推進協会客員研究員兼準委任契約先として契約。2019年3月に契約期間満了。他大学との兼任講師を続けながら、情報哲学・倫理についての研究を深め、本学にて「情報倫理と情報哲学」の講師として就任。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、 デモコンテンツ、修士論文、研究成果報告書、作品
指導可能な領域や分野	1)情報倫理、情報哲学、情報法とグローバルガバナンス分野についての論文執筆。 2)独自に開発するアプリケーションの設計支援、デジタルメディア、コミュニティ、サービスの調査分析(研究成果報告書) なお、デモコンテンツ用の静的なWEB デザイン、画面遷移の指導は行いが、プログラミングの指導は行わない。
歓迎するテーマの例	1)情報圏における倫理学、哲学における論文 2)情報法や規制、リスク研究(サイバーセキュリティ、AI、メタバース、仮想通貨等)の調査研究 3)つながり、信頼、安心、居心地、居場所、共感、共愉、協働、循環、持続性などの重要性、可能性を踏まえた倫理的プラットフォーム論とデモコンテンツ
指導スケジュールの予定	(1)原則 火曜日7限(ラボ開催)8限(修士課題指導) (2)随時 履修者と相談しながら決める
履修条件等	1)自らの社会的立場や個人的なライフワークに根差した思い入れ深い作品、論文へ取り組むこと。 2)同教員が担当するラボプロジェクト(デジタルエシックスラボ)の履修を必須とする。



三淵 啓自 教授

コンピューターサイエンティスト、メタバース研究、コミュニティ研究、バーチャルコンテンツ経済、ブロックチェーンなど、デジタルコンテンツに関する価値や市場とコミュニティの研究や、生産消費者によるコミュニティ市場経済の可能性などを研究している。スタンフォード大学大学院、コンピューター数学科修士終了後、サンタクララの研究所で人工知能、エージェントシステムなどの研究に携わり、その後米国で独立、TriUnity社、3WC Incなど、インターネット関連のベンチャー企業を立ち上げ、その後日本で、日本Webコンセプト社を立ち上げ、日本でもインターネット関連のビジネスを展開し、今に至る。

定員	4～5名程度
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、修士論文、研究成果報告書
指導可能な領域や分野	メタバースや、ブロックチェーン、SNSなどの、人々が交流や価値交換をする情報空間においていかにして人は価値を見出しそれをひょうかするのか、コミュニティのようなローカルな価値から、グローバルな価値、計測可能な社会における価値などを、活用した研究、3D空間OS、IoT、ネットワークプロトコルなどもカバーする。人工知能もカバーするが価値の大きなパラダイムシフトでまだ見極めが難しいと思っている。
歓迎するテーマの例	世界を幸せにできる研究、世界を美しくできる研究など。
指導スケジュールの予定	原則 土曜日 ラボプロジェクトのあと。 アポは、オンラインで夜中の3時まで調整可能。
履修条件等	スキルは学べば、基本誰でもできるようになっていると思っている。ただし、芸術的スキル、文芸的スキル、感性的な表現は有無が結構明確にできるが、あれば楽しいが、なくてもOK。同教員が担当するラボプロジェクトの履修は必須。プログラムや、PCが使えるれば、Unityとブレンダーはラボプロジェクト内で学んでもらう。



森 祐治 教授

認知社会心理学・メディアコミュニケーションの研究者として奨学金を得て渡米。留学中に研究対象である「マルチ・エージェント」や「ネットワーク・メディアというイノベーション」に興味を持ったことから、ビジネスの領域へ。その後、MicrosoftやMcKinseyといった外資系企業でキャリアを積む一方、学術的アプローチでアニメや日本のメディアに対する調査を続けた。コンテンツ投資会社、電通グループのコンサルティング会社を経て、現職 国際基督教大学大学院 博士前期課程 修了 修士、Golden Gate University School of Technology Management 及び New York University Graduate School Ph.D. Program留学、早稲田大学大学院 国際情報通信研究科 博士後期課程 単位取得修了。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書 指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、修士論文、研究成果報告書
指導可能な領域や分野	コンテンツビジネス、ビジネスデザイン、ソーシャルビジネスなど。 (アウトカムが社会影響など直接的に経済指標だけでは評価しにくいものであっても可とする。)
歓迎するテーマの例	新たなテクノロジーを用いたビジネスの可能性や社会的インパクトのあるアクションなど挑戦的なもの。
指導スケジュールの予定	毎回 履修者と相談しながら決める。
履修条件等	特になし



山崎 富美 教授

早稲田大学法学部卒業後、NTTに入社、法人営業を行う。インタースコープに転職し、マーケティングリサーチに従事。デジタルガレージグループにてブログ検索エンジン「テクノラティジャパン」の立ち上げと運営、ベンチャー投資、テレビ番組BlogTVの制作、カンファレンス運営等に携わった後、フリーランスに。2009年よりGoogleにて、Developer Relations Team Japan leadとして開発者支援を行う。東日本大震災に際しては日本中のエンジニア達が被災地のために開発を行う「Hack for Japan」を、次の災害に備えるために東日本大震災に関する様々な企業がつデータ进行分析する「東日本大震災ビッグデータワークショップ -Project311-」を、東北で若者達がテクノロジーについて学び、教え合う場として「東北Tech道場」を立案、企画、運営した。渡米後、Social Impact Teamというテクノロジーを使って社会をよくするというミッションのチームで活動の後、Advanced Technology and Projects Team(ATAP)にて、レーダー技術を使った新しいセンサーを開発するProject Soliや導電性の糸を使ったウェアラブルを開発するProject Jacquardでプログラムマネジメントを担当。2018年より2022年まで、AR技術の開発会社 Niantic にて、ポケモン GO、Ingress、Niantic Lightship等のアジアでのマーケティングを担当。

定員	5名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、作品
指導可能な領域や分野	指導可能な分野: テクノロジー・コミュニティ・マーケティングコミュニケーション領域
	指導できない形式: 論文
歓迎するテーマの例	歓迎するテーマ: 世界を幸せにするようなテーマ、小さくてもいいので社会的インパクトのあるテーマ
指導スケジュールの予定	毎回履修者と相談しながら決める。
履修条件等	特になし



吉村 毅 教授

早稲田大学社会科学部卒業、(株)リクルート、CCC取締役(創業期メンバー)、エスクァイア・ジャパンCEO、GAGA、カルチュア・パブリッシャーズ(現カルチュア・エンタテインメント)CEOとし、海外映画の権利輸入、配給、宣伝の総合プロデュースを行う。「セッション」「ルーム」で、買付作品が、米国アカデミー賞を二年連続受賞。他に「キック・アス」「マリリン七日の恋」など。韓国ドラマでは「イケメンですね」で第二次韓流ブームを創る。K-POPグループ「インフィニット」を日本でプロデュースしオリコン1位を獲得。デジタルハリウッド大学大学院「日本IPグローバルチャレンジ」PJで発掘した原作小説「千年鬼」(著・西條奈加)のリメイク・アニメ映画企画が、2020年、香港フィルマート併設の国際企画コンテスト「HAF」で大賞を受賞。香港政府からの制作支援金を獲得し香港でアニメ映画製作中。今年度、カンヌ国際映画祭出品を予定。現在、デジタルハリウッド株式会社 取締役会長 兼 DHU学部長を務める。VIPO 理事。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例:ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告等、デモコンテンツ、修士論文、研究成果報告書
指導可能な領域や分野	映画をはじめとするエンタテインメント&カルチャーに関連するビジネス。※ゲームは専門領域外。
歓迎するテーマの例	院生それぞれに個性的な意思がありであると思うので、その意思、意志を尊重して、出来る限り広い領域を受け入れ、その研究、ビジネス、作品、論文における成功確率を高める指導ができればと思う。
指導スケジュールの予定	履修者と相談しながら随時。
履修条件等	自分がアピールしたい、または売りたい何かを持っている、あるいは、そういう何かを持てるようになりたい、という欲求がある院生が望ましい。
参考となるURL等	私のnote: https://note.com/clever_marten618/ ラボ計画: https://youtu.be/b_XlnydSIVU



米光 一成 特任教授

1964年、広島生まれ。ゲーム作家・ライター。代表作『ぷよぷよ』『トレジャーハンターG』『BAROQUE』などコンピュータゲームの企画、監督、脚本を手がける。また、『はあって言うゲーム』『変顔マッチ』『あいうえバトル』『負けるな一茶』『言いまちがい人狼』『ジャーナリング・オブ・ザ・デッド』などのテーブルトップゲームも制作。note「表現道場」の道場主。宣伝会議「編集ライター養成講座」講師。

定員	10名
提出形式	成果と成果報告書
	指導可能な成果の例: ビジネスプラン・サービス企画・プロジェクト計画・事業実施報告、作品
指導可能な領域や分野	ゲーム制作。ゲームメカニクス、表現方法、制作プロセスなど。ただしプログラム、グラフィック、サウンド等の各ツールに関しての指導はしない(各自、独学すること)。
歓迎するテーマの例	ゲーム、もしくはゲームに関わる作品。ゲーム作品は、コンピュータゲーム、テーブルゲーム、リアルな空間でのゲームなど、幅広く捉えている。ゲームに関わる作品は、ゲームの告知動画、ゲーム会の開催、ゲームコミュニティ運営など、こちらも幅広く捉える。
指導スケジュールの予定	原則、木曜日7限(19時20分～20時50分)を基本とするが、時間の延長もしくは、別日になる場合もある。
履修条件等	ゲーム制作に関する基本的なスキル、作りたいという意志が必要。 米光のゲームメカニクスラボ内でやりとりするので、ゲームメカニクスラボの履修が必須。 毎週の発表が必須となるので、毎週発表にたる制作進行ができるスキルと、発表ができるスキルが必須。
参考となるURL等	https://note.com/yonemitsu/membership

デジタルハリウッド大学大学院
2025 年度 修了課題制作 成績評価方法と基準

(1) 評価対象

修了課題制作提出要領の全ての項目を満たして完成していること。満たしていない場合は不可とする。
最終的な完了提出がない場合は不可とする。

(2) 評価方法と基準

提出された最終成果物と、発表による口頭試問により、原則として1名以上のアドバイザー教員による助言のもと、指導教員により次の項目について評価する。

・新規性や独創性

成果としての新規性や独創性があるか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

・インパクトや有用性

成果としてのインパクトや有用性があるか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

・本人の成長度

本学における活動により本人の成長がみられたか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

・挑戦性

「すべてをエンタテインメントにせよ！」という校是のもとデジタルハリウッドらしい挑戦があったか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

・総合評価 : S / A / B / C / D