

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度 ラボプロジェクト実施方針一覧

[2026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

石井 洋介 特任助教	3
小倉 以索 教授	5
落合 賢 特任准教授	7
Olga 客員准教授	9
金井 隆晴 特任准教授	11
川名 宏和 特任准教授	13
木原 民雄 教授	15
栗谷 幸助 教授	17
黒田 順子 特任教授	19
佐藤 昌宏 教授	21
白井 暁彦 特任教授	22
新 清士 教授	24
関 龍太郎 教授	26
波木井 卓 教授	27
藤井 直敬 卓越教授	28
星野 裕之 特任教授	29
前田 邦宏 特任教授	30
三淵 啓自 教授	31
山崎 大助 特任教授	32
吉田 知史 准教授	34
米光 一成 特任教授	35



石井 洋介 特任助教

医療法人社団おうちの診療所代表、株式会社omniheal代表取締役、日本うんこ学会会長、株式会社エンタケア研究所CDOなどを兼任。

自身が潰瘍性大腸炎で19歳のときに大腸全摘出術を受けたことをきっかけに消化器外科医へ。医療情報は固く響きにくいという課題感から、医療とエンターテインメントをかけ合わせ、大腸がんの早期発見を目指すスマホゲーム「うんコレ」の開発・監修、「日本うんこ学会」の設立などを行う。デジタルハリウッド大学大学院でデジタルコンテンツマネジメント修士を取得、厚生労働省医系技官などを経て現職。主な著書に『19歳で人工肛門、偏差値30の僕が医師になって考えたこと』(PHP研究所 2018年)などがある。異能vation2019破壊的挑戦部門など多数受賞歴あり。

ラボプロジェクト名称	エンターテインメント&ヘルスケアラボ
定員	6名程度
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>大学院では唯一のヘルスケア(医療・介護・福祉)をど真ん中をテーマにしたラボです。「遊ぶように楽しみながら健康になろう」をテーマに、多様な視点と技術を組み合わせて医療を楽しく、クリエイティブな課題解決を目指します。</p> <p>医療・介護・福祉を軸に、行動変容、AI、リアルワールドデータなどの要素を融合し、通年を通じてゲスト講師を迎え、年に一度のハッカソンや、ラボ生のニーズに応じてゲストをお招きし、オンライン講義、卒業制作の壁打ち、フィールドワークなどを適宜行っています。</p>
参加してほしい学生のイメージ	医療や介護・福祉領域にちょっとでも関心があり、自分のクリエイティビティを世の中の役に立てたいと挑戦する意欲を持つ学生を歓迎します。現時点での医療や介護の知識は不問です。将来的にAIが人の健康や幸福、well-beingの領域に影響を与えると考えている人は全員集合。
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>定例講義 火曜7限</p> <p>(1)定例講義 火曜7限</p> <p>定例会は2/3が医療界の豪華ゲスト陣による講義、1/3は石井による講義、全18コマ程度を想定</p> <p>(2)ヘルスケアアイデアソン 年1回 6コマ/日程度でアイデアソンイベントを実施予定</p>
履修条件等	<ul style="list-style-type: none"> ・現時点での医療・介護への知識などは不問 ・定員を超えた場合は、今やろうとしていることと医療・介護・福祉への親和性で決めたいと思います
参考となるURL等	街録CH(自己紹介動画): https://www.youtube.com/watch?v=nt7VJQ801gY

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 KA NAZAWA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「デッドオアアライブ」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。

ラボプロジェクト名称	ビジュアルライズラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>本ラボは何かしらのサービスや研究、実験などを視覚化することでわかりやすくしたり、伝えやすくすることを研究目的にしたラボである。例えば、PJマッピングや立体視、3DCG、VRなどを使って何かしらを表現する事である。昨年度はAI動画生成をテーマに、文字から映像を制作する研究を行った。</p> <p>そして、本年度のテーマは「AIチューターを使った新しい3DCG教育手法」である。本学とneoAI様とで共同開発中の画像診断、映像診断機能を使ったサービスで、どのようにすれば効率良く3DCGを学べるかを研究していく。</p>
参加してほしい学生のイメージ	<p>本年度は、3DCG教育 * AIです。そこで、3DCGを使ったりこの教育に興味があり、AIにも興味がある人に参加をして欲しいです。また、本ラボでは既存のサービスの向上や使い方のアイデアの研究なので、新しくAIを開発するわけではありません。0からAIを開発したい人向けではありませんので注意してください。</p>
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>原則 毎週火曜7限 対面実施</p> <p>第1回: 5/12(火)7限</p> <p>第2回: 5/19(火)7限</p> <p>第3回: 5/26(火)7限</p> <p>～</p> <p>第23回: 1/19(火)7限</p> <p>第24回: 1/26(火)7限</p>
履修条件等	<p>AIに興味があることや、3DCG制作の経験者であることが望ましいので人数超過の場合のみ、これらに関するレポートの提出をすること。(課題は人数超過の場合のみ、本人に別途伝える)</p>

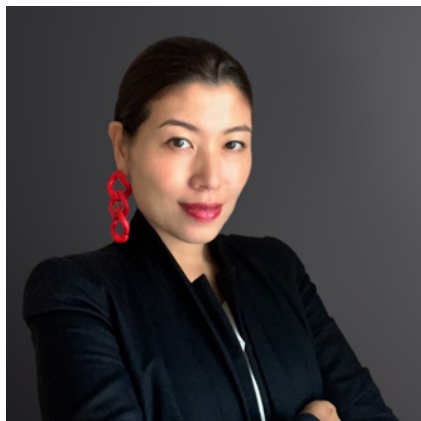


落合 賢 特任准教授

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。「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」を監督したルソフ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。監督最新作である野田サトル原作の実写版『ゴールデンカムイ』のドラマシリーズ「ゴールデンカムイ 北海道刺青囚人争奪編」東京ドラマアウォード連続ドラマ優秀賞受賞。ロサンゼルスを拠点に日本、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。

ラボプロジェクト名称	シネマティックランゲージラボ
定員	12名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	「シネマティック(映画芸術的)・ランゲージ(言語)」とは、映像作品を言語学的に紐解いた独自の理論である。ハリウッドの名だたる映画監督やプロデューサーを輩出したUSC、NYU、AFIといった世界のトップフィルムスクールで教えられているハリウッド式映像制作術の基礎と応用を、既存の映画やドラマの映像事例などを用いてレクチャーする。また、実践的な映像制作課題を通してシネマティックな映像を制作する事で、ハリウッド式映像制作術の本質的な概念と実用的な技術を身につけた国際的に活躍する映像作家を育成する。
参加してほしい学生のイメージ	映像制作のプロセスと理論を学ぶ意思がある者。 他者との共同作業を通して、アイデアを洗練することが出来る者。 既存の概念に囚われない革新的なアイデアを創造する映像作家として活動することを望む者。
開講スケジュールの予定と実施方法	原則(木)21:00～(8限)
履修条件等	・映像課題を撮影可能なカメラ(スマホでも可)と、映像素材を編集するパソコンとソフト(スマホでも可)が必要である。(個人での所有が望ましいが、大学院が所有する機材を借りて制作も可能。) ・他生徒のコラボレーションによるプレゼンや課題提出もあるので、切磋琢磨の精神と協調性、他者のアイデアに対する生産的な批評能力が必要である。 ・遠隔授業の場合は、音声のみではなく顔を出しての映像参加を原則とする。
参考となるURL等	過去のラボ紹介URL： https://gs.dhw.ac.jp/exhibition/2021/about/lab1/

Olga 客員准教授



ロンドンの大学院にてファッションとテクノロジーの関係性を独自に学び、帰国後ファッションテックを軸としたファッションブランドを立ち上げ東京コレクションにも参加。クロスシミュレーションを使ったCGのファッションショーを行い、3Dから型紙生成した服などを展開するなど先進的な手法を取っていた。国内外アーティストへのPVやライブ衣装、ツアーグッズのデザインを多数手掛けるだけでなく、渋谷パルコや伊勢丹をはじめとする国内外の百貨店にも出店する。様々な企業のウェアラブルデバイスデザインや研究開発などを手がける、ファッションテックとデザインエンジニアリングに特化したデザイン会社ishを設立。

ラボプロジェクト名称	ファッションテックラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>【概要】 ファッションテック、デザインエンジニアリング、ウェアラブルデバイスなどに関する最新事例を学ぶとともに、最先端の技術を共有し、企画化・作品制作などを通じて研究を進めていく。</p> <p>【活動内容】 ファッションの領域だけにとらわれず様々な企業や研究者との協業や、ファッションテックの最先端事例などワークショップから知識と技術の共有を行う。自身のプロジェクトを発展させつつ、他の院生の技術的サポートや相談を相互に行いながら進めていき、制作したサービスや作品についてプレゼンテーションを行う。</p>
参加してほしい学生のイメージ	バックグラウンドがファッションやデザイン以外であっても、デザインエンジニアリングや、ファッションについて何かしらの興味関心があること。テクノロジーだけではなくデザインによる解決策を見出そうとしていること、「デザインの力」を見出そうとする意思があることや、他の院生との協調性があることが望ましい。
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>原則 土曜日 9時～12時 (教員都合により、授業時限をまたいで実施します。予めご了承ください。)</p> <p>全24回を基本的に隔週土曜日に開催予定。 原則遠隔実施するが、フィールドワークなどにより不定期で対面で実施する場合がある。</p>
履修条件等	<p>ラボ活動を通して自分のやりたいことのイメージがあることが望ましい。最終的には自分のプロダクトやサービス、作品の発表ができる制作力と計画性があること。</p> <p>他のラボプロジェクトの履修も可。</p>
参考となるURL等	https://www.facebook.com/ftl.tokyo



金井 隆晴 特任准教授

株式会社DOT P 代表。

大学で芸術工学を専攻後、シャープ株式会社でUXデザイン・新規事業開発を担当。2014年に日本初のスマートシューズを開発するIoT企業・株式会社ORPHEを共同創業し、CTO /CPOとして自社製品の製造を統括。その他 NPO VIVITA JAPANで子どものクリエイティブ教育に携わるほか、スタートアップ育成プログラムの講師メンター等のもづくり系スタートアップ支援を行う。主な受賞歴に、グッドデザイン賞、文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦など多数。

ラボプロジェクト名称	キネティックコミュニケーションラボ
定員	6名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>本ラボでは、キネティックアートやインタラクティブアートに関する事例を学びつつ、「物理的に可動するプロダクト」の実践制作を行う。</p> <p>活動序盤はチュートリアルロボットの制作を通して、モーター、センサー、LED等のハードウェアの制御・活用方法を学ぶ。</p> <p>中盤以降はさらにテーマを設定し、物理的に可動する装置を媒介に生み出される人や機械における相互作用やコミュニケーションに関する研究・制作を行う。</p> <p>探求する方向性としては、実用的な高性能ロボットのような装置ではなく、創造的で情緒的な体験を生み出す装置を目指す。</p>
参加してほしい学生のイメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・キネティックアート、ロボティクスに興味がある人 ・コミュニケーションデザインに興味がある人 <p>なお、前半の基本セットとなるマイコンボード(M5Stack)、モーターなどは貸出しますが、後半の制作においては制作物に用いる材料の用意は各自の負担となる可能性があります。</p>
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>隔週 火曜日 7-8限</p> <p>(原則 第1火曜日、第2火曜日／祝日等の都合で月内で調整あり)</p>
履修条件等	<p>選抜基準</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本ラボの活動において作ってみたい制作物のアイデアがある学生 ・ラボの活動に必要なスキル(電子工作、プログラミング、3Dモデリングなど)を持っている学生 <p>これまでの制作実績のわかるもの(ポートフォリオ、動画、テキスト分かれば何でもよいです)を見せていただきたいです。</p>

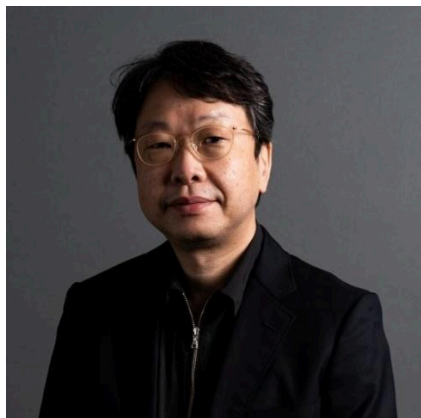


川名 宏和 特任准教授

デザイナー・エンジニア。札幌市立高等専門学校 インダストリアルデザイン学科 卒業、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 修了後、面白法人カヤックにて技術部 新規領域部門のクリエイティブチームの勤務を経て現職。主に最先端のテクノロジーを駆使したインタラクティブ性ある体験型広告や、SXSWやCESなどで展示されるメーカーのプロダクトデザインの新規領域、アドバンスデザインのR&D開発のプロジェクトに従事。デザインとテクノロジーを組み合わせたブランドクリエイティブや、メディアアートなどの文化事業プロジェクトなど様々なプロジェクトに参画している。東京造形大学・大学院 非常勤講師。
株式会社gekitetz 代表取締役。

ラボプロジェクト名称	アドバンスド デザインエンジニアリング ラボ
定員	5名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>デザインとエンジニアリングを組み合わせた制作物を実現するためのラボである。自身で、イメージの企画から制作まで一通り行い制作を形作る能力を養うことを目的とする。すべての機能や実現は難しくとも、プレゼンテーションできる部分的な機能を有したアウトプット、いわゆるモックアップの制作を目指し検証やブラッシュアップなどの他者からのフィードバックを得られる経験を持たせられることを目指す。</p> <p>進行によって下記の実施も検討する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲストスピーカーの講演 ・成果物展示会の実施・講評 ・デザインエンジニアリングの紹介
参加してほしい学生のイメージ	<p>大学院でデザインをしたい方を歓迎します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインとエンジニアリングを融合させた制作をしたい方 ・プロダクトデザインやインタラクティブデザインをしたい方 ・3Dプリンターやレーザーカッターを利用した制作をしたい方 ・具体的な制作物のイメージがある方 ・制作物を利用した展示をしたい方
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>木曜7-8限で実施します。</p> <p>予期せぬ都合等でスケジュールに変更が発生する場合は事前にアナウンスを行います。</p>
履修条件等	<p>制作物のイメージや本ラボ参加についての資料を添付すること。定員を超えた場合は、その提出物で判断します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインが好き、もしくは興味関心があり制作をしたいこと ・制作スキル(Adobe、プログラミング、電子工作)等、有していることが望ましい ・計画性を持って自力で進められる人 <p>※参加に関わる資料の提出先はURLから： https://dhw.app.box.com/f/a4e0834114c5437c9490a692eb44e924</p>
参考となるURL等	https://adel.gekitetz.com/

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」、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。

ラボプロジェクト名称	リサーチテックラボ
定員	5名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>それぞれが実践的実務的に取り組んでいる研究テーマについて、学術的な研究成果としても認められるようにすることを目指す。</p> <p>このために、研究論文を作成したり、学会等で発表をしたり、継続的に個人の研究業績としてまとめていくことを自律的に進めることができるようにする。</p> <p>この活動のために、日頃からテクノロジーカルチャーに関わるエスノグラフィーを訓練として行い、互いに報告することを活動のベースとする。</p>
参加してほしい学生のイメージ	<p>テクノロジーカルチャーと研究的に親しみたいひと。</p> <p>研究論文を書いてみたいひと。</p> <p>学会発表をしてみたいひと。</p>
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>原則 火曜7限 で月3回程度</p> <p>基本はオンラインによるミーティング</p>
履修条件等	<p>取り組んでいる研究テーマによってはエスノグラフィーによる進め方が馴染まない場合があるので参加を断ることがある。</p> <p>定員を超えた場合は面談によりこの活動で成長が見込める度合いの大きい方を優先する。</p> <p>火曜実施以外であれば他のラボプロジェクトラボも履修して構わない。</p> <p>担当教員の修了課題の履修予定者はこのラボプロジェクトへの参加を推奨する。</p>
参考となるURL等	<p>https://researchmap.jp/kiharatamio</p> <p>https://www.youtube.com/@kiharatamio</p>

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』『初心者からちゃんとしたプロになる HTML+CSS標準入門』（ともに 共著、エムディエヌコーポレーション）などがある。

ラボプロジェクト名称	教育のためのWebコンテンツラボ
定員	10名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	本ラボでは「小学校・中学校・高等学校・大学などの教育の場や各種コミュニティでの教育活動で利用できること」を目的として、広義の【教育のためのWebコンテンツ制作】を行なってもらいます。ラボ内での研究活動やディスカッションを通し、ユーザーにさまざまな体験を届けるWebコンテンツについて理解を深めて行きます。制作をした Webコンテンツは、サイト公開など 発表の場を持ってもらいます。
参加してほしい学生のイメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的な目的を持ったWebコンテンツ制作を行ないたい人 ・広義の教育目的のコンテンツの制作に興味がある人
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>原則として 毎週火曜・7限で 月3回程度のオンライン形式で実施。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1回から第8回：個人のリサーチ および テーマの策定 ・第9回から第16回：テーマに沿ったプロトタイプ作成、Webコンテンツ制作 ・第17回から第24回：コンテンツの利用検証、フィードバックを受けてのブラッシュアップ、Webコンテンツの完成・発表（コンテスト応募など）
履修条件等	<ul style="list-style-type: none"> ・Webサイト制作のスキルを有する（グラフィックツール、プロトタイプングツール、HTML/CSS、JavaScriptなど）。 ・上記のスキルが不十分な場合に、自分で学習ができる。 ・担当教員に修了課題指導を受けることを希望している場合は、修了課題に関連するアウトプットに取り組むことが望ましいです。



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る。NFTアートアワード2021審査員となる。

ラボプロジェクト名称	3DCG表現ラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p><授業時間内と授業時間外の活動></p> <p>「授業内」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各自の研究状況および作品制作状況についてのプレゼンテーション <p>「授業外」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各自の技術研究と作品制作 ・モーションキャプチャ実習 ・八王子校合宿 ・プロダクション見学 ・Siggraph参加 ・ゲスト参加講評会 ・デッサン・粘土制作指導 ・ポートフォリオ・デモリール制作指導 ・原宿デザインフェスタギャラリーでの展示会
参加してほしい学生のイメージ	単にアニメーション作品を制作するのではなく、3DCG技術研究のテーマを決め研究する。就職活動時に研究内容をまとめ3DCG業界へデザイナーとして就職することを目標とする。
開講スケジュールの予定と実施方法	火曜日 7限。対面実施。
履修条件等	3DCG課題作品提出、提出課題内容は説明会で指示。

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「既存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。

ラボプロジェクト名称	エフェクティブラーニングラボ
定員	5名程度／学年
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>デジタルテクノロジーを活用した教育イノベーションに関するラボプロジェクト。教育の範囲としては、公教育のみならず幅広く考えて構わない。</p> <p>活動形式としては、PBL形式をとり、各自マイプロジェクトを設定し実際に社会実装を行う。また、それ以外にも共通のテーマを持ったラボ生、研究員とのチームによるプロジェクト化となる。いずれも進捗を通して指導する。</p> <p>また授業は、佐藤昌宏研究室との合同運営となり研究員も参加する。基本的なインプットは適宜行うが、実践科目ということもあり社会実装による学びを重視している。</p>
参加してほしい学生のイメージ	<p>テーマ探しの段階でも構わない。広く受け入れるが、学びを自分のものにするためにはアクティブラーナーである必要がある。</p>
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>火曜7限-8限(2コマ続き)で全24コマ。</p> <p>そのうち、2コマは合宿形式で行う予定(応相談)</p> <p>原則対面で実施するが、オンラインも交えたハイブリッド形式で行う。</p>
履修条件等	<p>複数のラボプロジェクトを履修する場合は、双方の教員が、学生個々のテーマ、成長に必要と判断された場合に限り認めるので、履修登録前に相談すること。</p>



白井 暁彦 特任教授

メタバース研究開発、VRエンタメシステム、メディアアート、写真/画像工学、生成AIを専門とする博士(工学)。デジタルハリウッド大学大学院 特任教授。「つくる人をつくる」をビジョンにするAICU Inc. CEO, AICU Japan株式会社 代表取締役。著書に「未来のゲームデザイン」「AI神絵師」「Stable Diffusion スタートガイド」「ComfyUIマスターガイド」。インプレス「窓の杜」で「生成AIストリーム」連載。noteで2500フォロワーを超えるブログ「AICU media」や雑誌メディアを通してAI時代の「つくる人」を応援している。AIならではのゲーム開発R&DでSupercell AI Innovation Lab採択。世界を舞台にエンターテインメントの未来を開拓している。

<https://akihiko.shirai.as/>

ラボプロジェクト名称	クリエイティブAIラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	生成AIとクリエイティブを通して、テクノロジーと創造性が生む新たな価値を探る実践的ラボです。地域や世界を舞台にしたAIメディア開発、ゲーム開発、AIDX開発を行います。ブログ執筆、IVRCや技術書典、Maker Faire Tokyoへの企画提案、障害者向けクリエイティブワークショップ開発を通じて、社会実装と発信力を育てます。生成AIとクリエイティブ通した「テクノロジーとクリエイティブが織りなす価値開発」を研究テーマにするプロのクリエイター・事業開発者育成を目指す実践的なラボです。
参加してほしい学生のイメージ	オンラインでのライターデビューと、障害者向けワークショップ開発という現場型活動の両方に関心がある学生を歓迎します。既存スキルよりも、学び続ける意欲、柔軟性、失敗を恐れず挑戦する姿勢、発信したい気持ちを重視します。 書籍執筆に興味がある方は「技術書典20」見学推奨 4月12日 池袋・サンシャインシティ
開講スケジュールの予定と実施方法	(1)原則 火曜7-8限 21:00~22:30 CAIL26 Google Meet: https://j.aicu.ai/CAIL26 (2)Maker Faire Tokyo 2026 2026年 9月 5日~6日もしくは Maker Faire Tokyo 出展をもって終了とする予定(レポート提出は事後実施)。 第9回:7/31(木) 8限 第10回:8/7(木) 8限 第11回:8/21(木) 8限 第12-24回は原則毎週木曜日8限実施 (8/28,9/4,9/11,9/18,9/25,10/2,10/9,10/16,10/23,10/30,11/6) 技術書典19(池袋)出展をもって終了とする予定(レポート提出は事後実施)
履修条件等	XでDM https://twitter.com/o_ob 連絡優先順位 (1) 学内Slack or メール: akihiko.shirai@dhw.ac.jp (2)DHGS Slack #shirai-lab-open を推奨(DMは非推奨) (3) TwitterDM: @o_ob フォローの上DM
参考となるURL等	https://note.com/hashtag/CAIL24 https://note.com/hashtag/CAIL25 https://www.pref.kanagawa.jp/docs/m8u/meta_koshukai.html



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生成AI技術を使って開発したサバイバル・クラフトゲーム「Exelio(エグゼリオ)」を2026年3月にリリース。

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。内閣府知的財産戦略本部「AI時代の知的財産権検討会」委員。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」の審査委員長と司会を15年以上務めている。

ラボプロジェクト名称	ゲームラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>このラボではゲーム開発に係る技術の研究と実践を行う。</p> <p>現在、生成AI技術のゲーム産業への応用の実践に力を入れており、関連する最先端の技術などを紹介することになる。ただし、扱う技術範囲は生成AIに限定しない。VR・ARなどのXR、アドベンチャーゲーム開発、音楽技術などのゲームに関連するものであれば認める。各自、もしくはチームで、自分のプロジェクトを設定し、その制作作業を実践することを求める。</p> <p>ラボでは、毎回30分程度、最新の技術などについて紹介した後に、プロジェクトごとに発表をする形式で実施する。</p>
参加してほしい学生のイメージ	<p>技術を使っでのゲーム開発に関心を持っている学生。特に、新しい技術を使っでの実践に関心がある学生が望ましい。</p> <p>ゲーム開発に必要なPC機材やソフトなどは自分用意することが必須。生成AIや、UnityやUnrealといったツールの使い方は独習が前提。ラボではそうした基本的なことの解説はしない。</p>
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>(1)原則 火曜日7限</p> <p>(2)次のスケジュール通り</p> <p>第1回:5/12(火)7限</p> <p>第2回:5/19(火)7限</p> <p>第3回:5/26(火)7限</p> <p>～</p> <p>第23回:1/12(火)7限</p> <p>第24回:1/26(火)7限</p>
履修条件等	<p>定員を超えた場合は、第一志望で選んでいる人間から優先としていく。また、選抜になった場合には、ゲームに関連する技術等を習得している者を優先する。他のラボも取ることは認める。</p> <p>2年目に修了課題の担当を希望する場合には、ラボの履修は必須。</p> <p>他のラボも取ることは認める。</p>
参考となるURL等	<p>新清士の「メタバース・プレゼンス」</p> <p>https://ascii.jp/serialarticles/3000931/</p>

関 龍太郎 教授



ピュブリシス・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。

ラボプロジェクト名称	コミュニケーションプランニング研究ラボ
定員	若干名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>国内外で高く評価された(広告)コミュニケーションの事例の映像を年間通じて述べ500~600ケースを閲覧し優れたコミュニケーションプランニングについての知見を貯める</p> <p>事例を分析する力を磨き、議論できるだけの判断力を身に着け、自身の修士課題の立案やブラッシュアップに反映させる。</p> <p>ラボ中盤・終盤ではそれぞれのラボ生の修士課題の進捗をプレゼンし、お互いに議論・批評をして企画の精度を高め合う。本ラボでは具体的なプログラミングや制作のサポートではなく、あくまで企画力と説明力の向上を目的としています。</p>
参加してほしい学生のイメージ	やる気と根気があり、新しい知識のインプットに積極的で、自分の言葉で議論ができる人。
開講スケジュールの予定と実施方法	原則 木曜日7限。
履修条件等	<p>毎週10~20本ほどの事例動画をきちんと視聴し、議論する準備ができる方</p> <p>※英語のビデオが多いですが、心折れずにインプットし続けられる人</p> <ul style="list-style-type: none"> ・修論課題のテーマを決めきれてない方(主にM1) ・自身のプロジェクトをより具体的に強化するための知見が欲しい方

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。

ラボプロジェクト名称	トレジャーハンティングラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	デジタル技術と自らの手足を駆使して歴史を紐解き、トレジャーハンティングをエンターテインメントへと昇華させ、あわよくば「世紀の発見」を目指すことを目的とする。活動内容としては、オンラインでの座学(ミニ考古学講義など)により、必要な知識をインプットし、フィールドワークで実際に自然の中に身を置き疑似体験をし、自ら設定した「宝探し」のテーマに基づき、文献調査や現地視察を実施する。
参加してほしい学生のイメージ	トレジャーハンティングに強い関心を持ち、自ら積極的に活動へ参加できること。遅刻・欠席を避け真面目に取り組む姿勢があること。危険を伴う現場もあるため、安全管理上、日本語で必要十分なコミュニケーションが取れること。文献調査や実地での実費(資料、道具、交通費等)を負担できること。
開講スケジュールの予定と実施方法	原則として、火曜日の8限(21:00-22:30)にオンラインで実施。 他にフィールドワークあり。
履修条件等	履修条件はありません。 定員を超えた場合は、フィールドワークに積極的に参加できる学生を優先したい。 他のラボプロジェクトとの同時履修は全く問題ありません。



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。

2026年4月よりデジタルハリウッド大学学長。

ラボプロジェクト名称	現実科学ラボ
定員	10名程度
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	これまでも色々なものをつくってきたヒトが修了課題指導と連動させる形で、毎週のラボに参加し課題を仕上げていく場所。 現実の仕組みを理解し、介入操作することでゆたかさを作ることを目的とする。
参加してほしい学生のイメージ	現実に介入・操作することに興味あり、つくりたいモノやコトがあるヒト
開講スケジュールの予定と実施方法	(1)毎週 木曜日7限
履修条件等	原則として修了課題の指導と一体とする。ただし、指導教官は他教員でも構わない。 しかし定員を超えた場合に藤井が修了課題を指導する学生を優先する。
参考となるURL等	https://reality-science.com/



星野 裕之 特任教授

フューチャリスト/ロボットデザイナーとして、フィクションや想像力を起点に、ロボット、アディティブマニュファクチャリング (AM)、デジタルファブリケーションを駆使し、プロトタイピングから社会実装までを横断して取り組んでいます。特に近年は、ヒューマノイドロボットが普及する近未来を見据え、これからの社会における新しい生活様式、文化、プロダクトの設計と実装を進めています。構想づくりから試作、社会への提示までを一貫して手がけ、研究・教育・事業の領域を横断しながら実践を続けています。

<https://press.otua.jp/hoshino>

ラボプロジェクト名称	フィクションロボットラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	SFプロトタイピングを用いて未来を具現化し社会とコミュニケーションを図ります。前世紀に描かれた未来が今実現しており、特にAIとヒューマノイドロボットの進展が顕著です。従来の機械との関わりが変化し、対話を通じて仕事を依頼できるヒューマノイドロボットとの生活が始まります。食洗機が消えヒューマノイドロボットが食器を洗う未来が考えられます。今後のテクノロジーやロボットとの未来を一緒に考えましょう。 https://www.one-tab.com/page/JM32YrMuT8aOQ8d4ne8nKA
参加してほしい学生のイメージ	未来に興味があり考え具体化したい方。ビジュアライズやプロトタイピングに興味のある方。新しい価値の社会実装を行いたい方。SF作品で語られる生活やプロダクトやロボットが好きな方。
開講スケジュールの予定と実施方法	原則 木曜日7限
履修条件等	面談にて判断
参考となるURL等	「自己紹介」 https://linktr.ee/hhrobo https://www.otua.jp/



前田 邦宏 特任教授

2001年7月ソーシャルメディアプラットフォーム「関心空間」を立ち上げる。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、シンクタンク等のオウンドメディア構築支援、広告マーケティング事業に関わる。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関連業務や東京大学総合図書館新館の実空間推薦システムのプロトタイプ開発をしながら、サイバーセキュリティ(情報法、国際法)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修得。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として勤務。大阪大学大学院、開智国際大学他で「サイバー外交」「情報イノベーション」の兼任講師を続けながら、情報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。

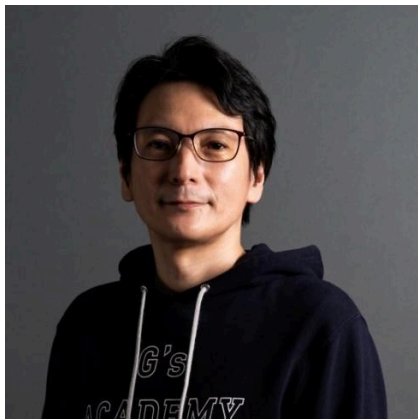
ラボプロジェクト名称	デジタルエシックスラボ
定員	10名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	古典ギリシャ哲学から人工知能倫理に至るまで幅広い知識をつなぎ合わせ、デジタルコンテンツやコミュニティにおける自らの使命、正義、その目標に強い確信が持てる知的訓練をしたいと考えています。講義と違い、情報の定義とは？倫理学とは？という根本的な知識について、現代的な観点で議論し、自分の関心領域にその理論を当てはめることを目標にします。
参加してほしい学生のイメージ	新しい人類の情報圏における新たなコミュニケーション手段、持続的コミュニティ、モビリティ、それらを対象にした規範起業に興味を持つ人を歓迎します。
開講スケジュールの予定と実施方法	(1)原則 火曜日8限 (2)次のスケジュール通り 第1回:5/12(火)8限 第2回:5/19(火)8限 第3回:5/26(火)8限 ～
履修条件等	定員の10名を超えたら15名まで許容しても構いません。それでも超えれば、小テストとアンケートで選抜。他のラボの兼務に問題ありませんが、課題や調べ物の時間は確保していただきたいです。

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。

ラボプロジェクト名称	サイバー創世記ラボ
定員	8～12名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	サイバー空間(メタバース、SNS、ブロックチェーン、AIエージェント空間)における人間がいかに価値を生み出したり、感じたり、創造できるかを考え、実際に試してみるラボになります。哲学的な視点や、数学的な抽象化視点、人間の認知視点など、多様な視点から、バーチャルの価値(お金だけではないです)とは何なのかなど、実験検証しています。メタバースないでイベント集客したり、AIチューバーを製作したり、アバターコミュニケーションによる社会問題の解決など。学生も自分の考え方や、視点などを発表してもらいます。
参加してほしい学生のイメージ	思考するのが楽しめる。探求心好奇心が旺盛で、物事を考えるのが楽しめる学生、もしくは、考えるより先に手が動いてしまう行動力のある学生、また、人のサポートが楽しめる学生、チームワークが楽しめる学生。
開講スケジュールの予定と実施方法	原則 土曜日5～6限
履修条件等	基本的に、やりたい事が明確か、他人のプロジェクトをサポートできる学生を希望します。兼ラボは、特に制限をませんが、ラボのプロジェクトへの参加は、必須になるのでチームワークができるのは基本です。作業を楽しめる人がのぞましいです。



山崎 大助 特任教授

ジーズアカデミー学校長(卒業生が10年で120社起業、総資金調達額80億の起業家エンジニア養成スクール)として教鞭をとる傍ら「LaravelDB.com」「BingMapsGO!/BmapQuery.js (Microsoft OpenSource Projectに採択される)」など開発者、制作者のためのWebサービスを運営、OSS活動もおこなっている。研究・OSS活動が認められ米Microsoft公式サイトに日本人では初めて掲載される。@IT、日経ソフトウェアなど数々のメディアで執筆を手掛け、日経PC21「名作フリーソフトを訪ねて」でも自身の開発したアプリが選出するなど、多方面で活躍。

ラボプロジェクト名称	アジャイル開発ラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	<p>最新のテクノロジーの情報を学びあう場です。</p> <p>AIやプログラミング基礎技術を活用する方法を学んだり、自身が持っている情報を共有しあい教えあう場です。</p> <p>サービスを作るうえで、技術だけを深ぼるわけではなく、企画・ディスカッションしたり、実際に手を動かしてプロトタイプを作ることも行います。</p> <p>最終的には、テクノロジーで作る体験を浅く広く学びます。</p>
参加してほしい学生のイメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・積極的にディスカッションに参加する ・解らないことは自ら調べて解決できる ・既に作りたいサービスがあり、自分でプロトタイプを作りたいと考えている人
開講スケジュールの予定と実施方法	<p>土曜日 2限</p> <p>第1回: 2026年05月16日 土曜日 2限</p> <p>第2回: 2026年05月23日 土曜日 2限</p> <p>第3回: 2026年05月30日 土曜日 2限</p> <p>第4回: 2026年06月06日 土曜日 2限</p> <p>～</p> <p>日程はLab初回到夏季休暇期間など、調整したいと思います。</p> <p>また現状のスケジュールは変更になる場合もあります</p>
履修条件等	<ul style="list-style-type: none"> ・要必須スキル: ブラインドタッチができること(パソコンのファイルを作成やフォルダを作るなど一般的なPC操作ができること。) ・既に作りたいサービスがあり、自分でプロトタイプを作りたいと考えている人 ・GoogleMeetを利用します(顔出し参加必須)



吉田 知史 准教授

株式会社オブシーブ代表取締役
早稲田大学第二文学部卒業、早稲田大学大学院国際情報通信研究科修士課程修了
アートユニット『テクノ手芸部』のメンバーとして情報技術やメカトロ、新素材といった新しいテクノロジーと手芸などの手仕事と組み合わせるなど、領域を超えたものづくりを提案、ワークショップや教材開発、講演などの活動を行う。

ラボプロジェクト名称	ファブテックラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	今日的なさまざまなものづくりの技術や環境を理解し、実際に体験する。 特に、デジタルファブリケーションや電子工作、プロトタイピングやアイデアスケッチの手法などを扱う。
参加してほしい学生のイメージ	「個人的なものづくり」と「大量生産」のあいだの製作技術について興味のある学生に参加してほしい。
開講スケジュールの予定と実施方法	火曜日 7-8限
参考となるURL等	https://www.exploratorium.edu/tinkering https://makezine.com/



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『ぶよぶよ』『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』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。

ラボプロジェクト名称	米光ゲームメカニクスラボ
定員	15名
ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介	ゲーム制作、研究を進める。毎週、課題があり、ゲーム制作に関する研究や進捗発表をする必要がある。研究制作の時間がたっぷり取れる人、発表ができる人のみ参加すること。
参加してほしい学生のイメージ	ゲーム制作、研究の時間がたっぷり取れて、発表ができる人。日本語でコミュニケーションがとれる人。『人生が変わるゲームのつくりかた』(米光一成/筑摩書房)『ゲーム作家の全思考』(米光一成/大和書房)をラボ開始前までに読んでおくこと。
開講スケジュールの予定と実施方法	原則 木曜日7限 活動内容に応じて変更することもある。
履修条件等	ゲーム制作、研究の時間がたっぷり取れて、発表ができる人。日本語でコミュニケーションがとれる人。『人生が変わるゲームのつくりかた』(米光一成/筑摩書房)『ゲーム作家の全思考』(米光一成/大和書房)をラボ開始前までに読んでくること。 ※ラボプロジェクト説明会への参加者は制作した成果物を持参すること
参考となるURL等	https://note.com/yonemitsu/membership