

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度 シラバス

2026年4月1日 発行



2026年度入学者用 科目配当表 (2年制)

カテゴリ	モジュール	科目名	担当教員	科目 系統	単位	必修	選択必修	選択	要修得単位数
専門	基礎・理論	先端科学原論	藤井 直敬	S	1	1			1単位
		先端芸術原論	木原 民雄	A	1	1			1単位
		デジタルコンテンツ総合研究	木原 民雄	SA	1	1			1単位
		アーキテクチャ原論A (コンピュータ)	橋本 昌嗣	S	1			1	
		アーキテクチャ原論B (ソフトウェア)	三淵 啓自	S	1			1	
		アカデミックライティング特論 ※旧 アカデミックライティング	高木 亜有子	S	1			1	
		リアルタイムグラフィックス特論	饒平名 秀成	S	1			1	
		アプリケーション特論	金井 隆晴	S	1			1	
		情報倫理と情報哲学 ※旧 情報倫理	前田 邦宏	S	1			1	
		先端コンピュータグラフィックス原論 ※旧 特別講義G	西田 友是	S	1			1	
		先端マーケティング原論	吉田 康祐	S	1			1	
		知的財産原論	高瀬 亜富	S	1			1	
		データサイエンス	矢崎 裕一	S	1			1	
		デジタルコミュニケーション原論	杉山 知之	S	1			1	
		ビジネスプランニング特論	西原 祐一	S	1			1	
		プログラミング基礎 I	茂木 健一	S	1			1	
		プログラミング基礎 II	茂木 健一	S	1			1	
		デジタルコンテンツ研究基礎	川島 浩誉	S	1			1	
		デジタルテクノロジー原論	竹中 直純	S	1			1	
		基礎造形	村田 朋泰	A	1			1	
		空間構成学	谷川 じゅんじ	A	1			1	
		クリエイティブコンピューテーション	山岡 潤一	A	1			1	
		ストーリーテリング	やまだ あんてい	A	1			1	
	デジタル表現基礎A (アダプティブラーニング)	石川 大樹	A	1			1		
	デジタル表現基礎B (アダプティブラーニング)	石川 大樹	A	1			1		
	クラフワーク特論	吉田 知史	A	1					
	メディアアート特論	金築 浩史	A	1			1		
	応用・実践	デジタルコンテンツの理論と実務の架橋	木原 民雄	ED	1	1			1単位
		ウェブ解析実践	窪田 望	E	1			1	
		サービスプロトタイプングA ※旧 サービスプロトタイプング I	山崎 大助	E	1			1	
		サービスプロトタイプングB ※旧 サービスプロトタイプング II	三淵 啓自	E	1			1	
		テクノロジー特論A (インターネット)	藤川 真一	E	1			1	
		テクノロジー特論B (データ)	中西 崇文・橋本 大也	E	1			1	
		テクノロジー特論C (人工知能)	三宅 陽一郎	E	1			1	
		テクノロジー特論D (人工現実)	白井 暁彦	E	1			1	
		プロダクトプロトタイプングA	菅原 のびすけ	E	1			1	
		スペキュラティブデザイン特論 ※旧 ファッションテック特論/特別講義H	Olga	E	1			1	
		デジタルマーケティング	関 龍太郎	E	1			1	
		エマーシングテクノロジー特論	安藤 幸央	E	1			1	
		グローバルプロジェクト特論	山崎 富美	D	1			1	
		クリエイティブ特論B	中橋 敦	D	1			1	
		コンテンツデザインA ※旧 コンテンツデザイン演習A	酒井 英典	D	1			1	
		コンテンツデザインB ※旧 コンテンツデザイン演習B	末永 剛	D	1			1	
コンテンツマネジメント特論		森 祐治	D	1			1		
先端マーケティング特論		山本 崇博	D	1			1		
知的財産活用実践		高森 厚太郎	D	1			1		
アントレプレナー特論		波木井 卓	D	1			1		
ロボットデザイン		星野 裕之	D	1			1		
メディアプロデュース		京極 一樹	D	1			1		
デザインエンジニアリング ※旧 特別講義D		川名 宏和	D	1			1		
SEAD特別講義	特別講義A	海老根 智仁		1				1	
	特別講義L	山崎敦子		1				1	
	特別講義S (キュレーション特論)	福岡 俊弘		1				1	
	特別講義T (CGアニメーション特論)	増尾 隆幸		1				1	
	特別講義U	未定		1				1	
研究実践	ラボプロジェクト	ラボプロジェクト指導教員		3	6			2つで6単位	
修了課題	修了課題構想	修了課題指導教員		1	1				
	修了課題計画	修了課題指導教員		1	1			8単位	
	修了課題制作	修了課題指導教員		6	6				
必修、選択必修から修得が必要な単位数の合計									20単位
修了要件単位数 (修了に必要な総単位数)									30単位

目次

修了課題

ラボプロジェクト

専門科目

1Q

2Q

2Q夏季集中講義

3Q

4Q

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス

修了課題



科目名	修了課題構想		
開講時期	前期（1Q～2Q）集中	単位数	1単位
科目モジュール	修了課題	科目系統	修了課題
必修／選択	必修	定員	80名
担当教員	2026年度修了課題指導教員		
授業概要	修了課題関連科目は「修了課題構想」「修了課題計画」「修了課題制作」の3科目で構成されている。本科目「修了課題構想」では、修了課題指導教員によって、修了課題関連科目に関するオリエンテーションを行い、研究テーマの設定のための探求を行い、研究計画書を作成しレビューを受ける。「修了課題計画」に向けて、修了課題指導教員とのマッチングの準備を行う。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (1) 修了課題のプロセスを自律的に進めることができるようになる。 (2) 修了課題制作に向けて研究計画を策定することができる。 (3) 修了課題制作の指導教員を決めることができる。 		
授業内容	<p>「修了課題制作」に向けての準備段階として、修了課題の構想に取り組み、修了課題制作の指導教員を決める準備を行う。</p> <p>研究計画書を作成し、レビューを受ける。</p> <p>提出の詳細とスケジュールは、別途「修了課題構想提出要領」に示す。</p>		
キーワード	デジタルコンテンツマネジメント、修了課題、研究計画、プレゼンテーション		
授業形式	個別指導		
成績評価方法と基準	<p>認定科目。認定または不可で成績評価を行う。</p> <p>研究計画書とスライド資料（100%）</p>		
履修条件と留意事項	<p>必修科目。履修にあたっては「修了課題構想」の単位を修得していること。</p> <p>「修了課題計画」を合格したものは、「修了課題制作」が自動的に履修登録されキャンセルできない。</p>		
教科書	なし		
参考文献	特になし		

科目名	修了課題計画		
開講時期	後期（3Q～4Q）集中	単位数	1単位
科目カテゴリ	修了課題	実施方法	各修了課題指導教員による
必修/選択	必修	定員	80名
担当教員	2026年度修了課題指導教員		
授業概要	修了課題関連科目は「修了課題構想」「修了課題計画」「修了課題制作」の3科目で構成されている。本科目「修了課題計画」では、翌年度の「修了課題制作」に向けての準備段階として、修了課題の計画に取り組む。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (1) 修了課題のプロセスを自律的に進めることができるようになる。 (2) 修了課題制作に向けて研究計画を策定することができる。 (3) 修了課題制作の指導教員を決めることができる。 		
授業内容	<p>修了課題制作」に向けての準備段階として、修了課題の計画に取り組み、修了課題制作の指導教員を決める。</p> <p>研究計画プレゼン資料を作成し、プレゼンテーションを行う。</p> <p>提出の詳細とスケジュールは、別途「修了課題計画提出要領」に示す。</p>		
キーワード	デジタルコンテンツマネジメント、修了課題、研究計画、プレゼンテーション		
授業形式	個別指導		
成績評価方法と基準	<p>認定科目。認定または不可で成績評価を行う。</p> <p>研究計画書とスライド資料（100%）</p>		
履修条件と留意事項	<p>必修科目。履修にあたっては「修了課題構想」の単位を修得していること。</p> <p>「修了課題計画」を合格したものは、「修了課題制作」が自動的に履修登録されキャンセルできない。</p>		
教科書	なし		
参考文献	特になし		

科目名	修了課題制作		
開講時期	通年 集中	単位数	6単位
科目カテゴリ	修了課題	実施方法	各修了課題指導教員による
必修/選択	必修	定員	80名
担当教員	2024年度修了課題指導教員		
授業概要	修了課題関連科目は「修了課題構想」「修了課題計画」「修了課題制作」の3科目で構成されている。本科目「修了課題制作」では、「修了課題計画」を踏まえて、各修了課題指導教員による指導により、ディプロマポリシーに従ったデジタルコンテンツマネジメント修士にふさわしい修了課題を制作する。		
到達目標	ディプロマポリシーに従ったデジタルコンテンツマネジメント修士にふさわしい修了課題を制作することができる。		
授業内容	<p>修了課題指導教員の中から予め1名を選択決定し、その指導のもとに修了課題の制作に取り組む。</p> <p>所定の共通学事への参加はすべて必須であり、各種登録と提出は事前に教員からの確認と許諾を得ること。</p> <p>「成果」と「成果報告書」を提出する。</p> <p>提出の詳細とスケジュールは、別途「修了課題制作提出要領」に示す。</p>		
キーワード	デジタルコンテンツマネジメント、修了課題、研究計画、プレゼンテーション		
授業形式	個別指導		
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 最終成果物（100%）		
履修条件と留意事項	<p>「修了課題構想」と「修了課題計画」の単位を修得していること（ただし、1年制の入学者を除く）。</p> <p>「修了課題計画」を合格したものは、翌年度の「修了課題制作」が自動的に履修登録されキャンセルできない。</p> <p>「修了課題制作」の指導教員は、「修了課題計画」で決められる。</p> <p>再履修の場合は、履修登録時に別途調整がある。</p> <p>履修登録後、原則として指導教員の変更は認めない。</p>		
教科書	なし		
参考文献	特になし		

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス ラボプロジェクト



科目名	ラボプロジェクト		
開講時期	通年 集中	単位数	3単位
科目カテゴリ	研究実践	実施方法	各ラボプロジェクトによる
必修/選択	必修	定員	各ラボプロジェクトによる
担当教員	2024年度ラボプロジェクト担当教員		
授業概要	専門科目において学修した人間の営みによる複雑な文化性を理解するための学識と新たな時代に求められる社会実装を行うための力をもとに、自らの課題を探究し設定し社会に発信し提案する力を養うために、各ラボプロジェクトの担当教員が専門とする領域のもとで設定されたテーマやプロジェクトに、ゼミ形式で実践的に取り組む。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (1) 人間の営みによる複雑な文化性を理解するための学識をもとに、自らの課題を探究し設定する実践的な活動ができるようになる。 (2) 新たな時代に求められる社会実装を行うための力をもとに、社会に発信し提案する実践的な活動ができるようになる。 (3) デジタルコンテンツとデジタルメディアとデジタルコミュニケーションの研究と実践をもとに、理論と実務を架橋できるようになる。 		
授業内容	各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		
キーワード	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーション、研究と実践、理論と実務の架橋		
開講スケジュール	各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		
授業形式	ゼミ形式		
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) プロジェクト活動における参加の内容 (平常点) (50%) (2) 個々の成果の内容 (成果点) (50%) 指定された期限までに活動報告書を提出すること。提出がない場合不可となる。		
履修条件と留意事項	各ラボプロジェクトの活動内容は、ガイダンス等で提示する。 必修科目であり、修了するには6単位の修得が必要である。1年間に2つを履修しても、1年に1つずつ2年間履修してもよい。ただし、3つ以上を履修した場合、3つ目以降のラボプロジェクトの単位は修了要件の単位数に算入されない。		
教科書	必要に応じて各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		
参考文献	必要に応じて各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス

専門科目



デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス

1Q



科目名	コンテンツデザインB					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	月	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	80名			
担当教員	末永 剛					
授業概要	生成AIを中心とした画像や動画のコントロールについて講義と実践を行う。言語、画像、動画、音声、音楽などそれぞれの生成において、目的に合ったツールを活かしたアウトプット力を身につけ、クリエイティブコントロールを身につけることを目的とする。企画や目的にあった生成をする上での概念構築と、デザインやアートディレクションの手法、主カツールの熟知に加え、トレンドをキャッチアップし、広告の現場の知見をもとに生成AI時代において価値の高いクリエイター、デザイナー、アートディレクターとなる力を身につける。					
到達目標	(1) 生成AIを使って、自分が出したいクリエイティブを生成することができる。 (2) 目的にあったクリエイティブの制作ができるようになる。 (3) アートディレクションの考え方を、身につけることができる。					
キーワード	デザイン、アートディレクション、広告、生成AI、画像生成					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月20日	月	7	対面授業	テーマについて	自己紹介を通してテーマの重要性を知る。様々なビジュアル要素をコントロールする前に、「テーマ」がとても重要である。軸となるコンセプトを明確にし、どのクリエイティブもそのコンセプトに帰結できるアウトプットについて考える。
第2回	2026年4月23日	木	7	遠隔授業	画像生成AIデザイン研究	現在の画像生成AIのツールを研究する。目的に合わせた出力コントロールができるようになるための課題を提示する。
第3回	2026年4月27日	月	7	遠隔授業	画像生成AIデザイン検証	課題で出力されたクリエイティブに対する検証を行う。
第4回	2026年4月30日	木	7	遠隔授業	動画生成AIデザイン研究	現在の動画生成AIのツールを研究する。目的に合わせた出力コントロールができるようになるための課題を提示する。
第5回	2026年5月11日	月	7	遠隔授業	動画生成AIデザイン検証	課題で出力されたクリエイティブに対する検証を行う。
第6回	2026年5月18日	月	7	遠隔授業	メディアの統合	画像、動画に加え、言語や音の生成を組み合わせたクリエイティブの統合を行い、テーマに合わせたアウトプットの作り方を学ぶ。
第7回	2026年5月25日	月	7	遠隔授業	中間発表	最終課題の制作に合わせて、途中経過の講評を行う。

第8回	2026年6月1日	月	7	対面授業	プレゼンテーション	最終課題のプレゼンテーションを行う。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) FS提出/レポート内容（40%）</p> <p>(2) 授業内での発言や質問（5%）</p> <p>(3) 課題提出（30%）</p> <p>(4) 最終課題提出（10%）</p> <p>(5) 提出作品クオリティ（15%）</p>					
履修条件と留意事項	<p>アートディレクションや、生成AIによる画像/動画生成に興味があること。</p> <p>初歩的なデザインの知識、技術を持っていること。</p> <p>履修登録後に以下の課題を提出すること</p> <p>事前課題：過去自分でデザインをした制作物を2つ以上、生成AI（Google,OpenAI,Kling,Runway,MidJourney,StableDiffusion,Adobeなど）を使って生成した画像/動画を1つ以上のせたポートフォリオをデジキャンから提出すること。ただし画像/動画データだけでなく、デザインの意図をコメントとしてつけること。（履修可否を判断するものではない。）</p>					
教科書	なし					
参考文献	<p>タイポグラフィの基本ルーループロに学ぶ、一生枯れない永久不滅テクニック-[デザインラボ]/SBクリエイティブ/大崎 善治/ISBN-10 : 4797359226</p> <p>配色&カラーデザイン ～プロに学ぶ、一生枯れない永久不滅テクニック-[デザインラボ]/SBクリエイティブ/都外川 八恵/ISBN-10 : 4797359234</p> <p>佐藤雅彦全仕事/マドラ出版/佐藤 雅彦/ISBN-10 : 4944079079</p>					

科目名	デジタル表現基礎A (アダプティブラーニング)					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	月	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A			
必修/選択	選択	定員	25名			
担当教員	石川 大樹					
授業概要	<p>本授業は、デジタルハリウッドの動画教材の学習を通じてクリエイティブツールの基礎の習得とeラーニングの能動的学習方法の習得を目指す。ただし、簡単に単位が取れる授業ではない。動画教材を自分で選び、計画し、その通りに学習、毎週その学習部分の制作物を提出してもらったため動画視聴や優秀な制作物のみでは評価はされない。あくまで動画で実習することに評価の重きを置いている。継続学習のための様々な方略を組み込んでいるので目的意識をもって取り組んでほしい。概要： https://youtu.be/nJp2KeTi9Pk</p>					
到達目標	<p>(1) 未経験のツールスキルを、自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材を使って、実習しながらすべて受講し習得する。 (2) 授業1回目までに計画した学習目標と計画にそって、毎週の振り返りを記録し苦手をつぶしていく自己調整学習を習得する。 (3) 最初に立てた目標の一部分でもよいので、動画学習で身につけた技術を使った制作物を提出する。 (4) eラーニングの自主学習を継続するための方略を理解し、受講後も継続して実践できるようになる。</p>					
キーワード	eラーニング、自己調整学習、アダプティブ・ラーニング、アクティブ・ラーニング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月13日	月	8	遠隔授業	授業概要と学習方法 目標確認面談	(1) 講義「授業概要と学習方法」 (2) 目標設定完了者のみ 個別に目標確認面談 (1人3分程度) (3) 面談以外の学生は、動画学習システムにログイン 学習開始
第2回	2026年4月20日	月	8	遠隔授業	自己調整学習と 学びのコアの理解	(1) 講義「授業概要と学習方法」 (2) 目標設定完了者のみ 個別に目標確認面談 (1人3分程度) (3) 面談以外の学生は、動画学習システムにログイン 学習開始
第3回	2026年4月27日	月	8	遠隔授業	動画学習における“調べ方”	(1) 講義「動画学習における“調べ方”」 (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習グループ） (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第4回	2026年4月30日	木	8	遠隔授業	アウトプットの重要性	(1) 講義「アウトプットの重要性」 (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習グループ） (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第5回	2026年5月11日	月	8	遠隔授業	なぜ制作スキル習得が重要か？ 中間面談	(1) 講義「なぜ制作スキル習得が重要か？」 (2) 中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習グループ） (4) 残り時間は動画教材のグループ学習

第6回	2026年5月18日	月	8	遠隔授業	修了課題設計	<ul style="list-style-type: none"> (1) 講義「修了課題設計」 (2) 中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） (3) グループディスカッション（同ジャンルの学習グループ） (4) 残り時間は動画教材のグループ学習
第7回	2026年5月25日	月	8	遠隔授業	参考サイトでアイデアを練る	<ul style="list-style-type: none"> (1) 講義「参考サイトでアイデアを練る」 (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習者でグループ分け） (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第8回	2026年6月1日	月	8	遠隔授業	修了課題発表会	<ul style="list-style-type: none"> (1) 修了課題発表会（発表者は加対象） (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習者でグループ分け） (3) 残り時間は動画教材のグループ学習 (4) 最後に
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 選択した動画教材での"実習を含む"学習到達度（30%） (2) 学習の目標設定と計画表の作成、計画表の毎週の振り返りの記述内容（30%） (3) ディスカッションでの発表や他者へのアドバイス（20%） (4) 動画教材の学習成果を範囲した修了課題（20%） <p>修了課題の提出がない場合は、評価はDとする。 成績評価基準の詳細はルーブリックを配布するのでそちらを参照。</p>					
履修条件と留意事項	<ul style="list-style-type: none"> (1) オンライン授業の為、それに耐えうる性能のパソコンと通信環境を準備できる。 (2) 自身で選択した動画教材の学習に必要なソフトや機材を自前で購入、準備できる。 (3) 以前履修した際に選択した動画教材は評価対象外。 					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	先端科学原論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	必修	定員	80名			
担当教員	藤井 直敬					
授業概要	現実世界は過去の経験にもとづく認知的バイアスで構築された主観的現実である。本講義では、現実を受け入れて理解するだけでなく、攻撃的に改変し豊かな世界を作るための各々の思想的基盤を獲得する。現実を理解するには、人を理解しなければならない。人を理解するためには、生物学・認知的なヒトの仕組みや社会の理解、そしてAIを含めたヒトの拡張可能性も議論する必要がある。本講義では、先端科学が社会に与えるインパクトを、自分自身がその先端を担うものとして考える技術を獲得する。					
到達目標	(1) 現実を疑うことができる。 (2) 現実を定義することができる。 (3) 現実を改変、介入する手法を編み出せる。 (4) 現実改変手法を世の中に提示し、ゆたかさを提供することができる。					
キーワード	現実科学、VR/AR/MR/XR、哲学、認知科学、進化、AI					
授業計画表						
回	開講年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月15日	水	7	対面授業	現実科学とは	現実科学が提示する問題意識を解説する。いま、なぜ現実について考えなければいけないのか、それを考えることで何ができるようになるのか。さらに、現実を定義することから、社会に豊かさをもたらすために現実へ介入することの意味について理解する。
第2回	2026年4月22日	水	7	対面授業	身体と哲学	人類が現状に到達するまでの歴史を理解することで、ヒトの本質を理解することが出来る。動物としてのヒトがどのように現在のヒトに到達したのかを一望し、その成り立ちを俯瞰する。さらにギリシャ時代から現代につづく哲学的視点から、ヒトと社会を理解できるようにする。
第3回	2026年4月28日	火	7	対面授業	進化と認知	自分自身を知らずに、現実を理解することはできない。ホモサピエンスとしての私達がどのように進化して現在に到達したのか、私達の身体が、脳がどのように出来上がり、自分自身がどうしていまようになったのかを進化的、解剖学的、発達の側面から理解し受け入れられるようになる。
第4回	2026年5月7日	木	7	対面授業	意識と無意識	現実を理解する上で、意識と無意識について理解することは必須である。私達の振る舞いを神経科学的に理解し、意識だけでなく無意識処理の重要性を理解する。
第5回	2026年5月13日	水	7	対面授業	オムニバス講義1	現実へ介入して豊かさを届けるには、様々な手法がある。外部講師を招聘し、現実科学における重要トピックについて議論する。
第6回	2026年5月20日	水	7	対面授業	人体改変や拡張技術による介入	ブレイン・マシン・インターフェースや高機能義手義足などテクノロジーによって人体の制限が取り払われつつある。それらのテクノロジーの可能性と未来について考える。

第7回	2026年5月27日	水	7	対面授業	オムニバス講義2	現実へ介入して豊かさを届けるには、様々な手法がある。外部講師を招聘し、現実科学における重要トピックについて議論する。
第8回	2026年6月3日	水	7	対面授業	レポート発表	レポート講評。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>「あなたにとって現実とはなにか定義せよ、あなたが現実へ介入し社会にゆたかさを提供する方法」をテーマとしたレポートを3000~5000字以内で書く。日本語。</p> <p>(1) 現実定義の独自性や新規性 (50%)</p> <p>(2) 現実介入の社会的インパクト (50%)</p>					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	なし					
参考文献	<p>「現実とは？」藤井直敬／「精神の生態学」ペイトソン／「ヤノマミ」国分 拓／「身体化された心」フランシスコ・ヴァレラ／「悲しき熱帯」レヴィ=ストロース／「心の社会」マーヴィン・ミンスキー／「夜と霧」V. E. フランクル／「現れる存在」アンディ・クラーク／「つながる脳」藤井直敬／「脳といきる」藤井直敬、太田良恵子／伊藤計劃 全作品／「具体⇔抽象」トレーニング 細谷 功</p>					

科目名	知的財産原論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	高瀬 亜富					
授業概要	デジタル人材・クリエイターにとって、創作物に関する権利を定める知的財産法、とりわけ著作権法の知識は必須である。著作権法を正しく理解していなければ、他者の権利を侵害してしまう事態を引き起こしかねない。また、著作権法を正しく理解していなければ、必要以上に他者に対する権利侵害をおそれ、創作活動の幅を狭めてしまうことになりかねない。本講義では、このような事態を生じさせないよう、デジタル人材・クリエイターとして把握・理解しておくべき著作権法について講義する。					
到達目標	(1) 徒に自らの創作活動の幅を狭めることなく、かつ、他者の権利を侵害しないで創作活動を行えるように、著作権法の基本を理解・習得する。 (2) 過去の著作権侵害に関する裁判例を概観し、どの程度類似していれば著作権侵害と評価されるのかの勘所を習得する。					
キーワード	著作権、著作隣接権、著作者人格権					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月15日	水	7	遠隔授業	著作権法の概観	著作権法の趣旨や目的、全体像を理解する。
第2回	2026年4月22日	水	7	遠隔授業	著作物とは	著作権等により保護される「著作物」とはどのようなものなのか、具体的な事例（裁判例）を通して理解する。
第3回	2026年4月28日	火	7	遠隔授業	支分権とは	著作権者に無断で行うことができない行為とはどのようなものであるのか、著作権法の規定を理解する。
第4回	2026年5月7日	木	7	遠隔授業	類似性	どの程度類似していたら著作権侵害になるのか、逆に、どの程度の類似であれば許容されるのかを、具体的な事例（裁判例）を通して理解する。
第5回	2026年5月13日	水	7	遠隔授業	著作権侵害の主体	ある行為について複数の関与者がいるような場合、著作権侵害の責任を負うのは誰なのかを理解する。
第6回	2026年5月20日	水	7	遠隔授業	著作者人格権とは	著作者人格権（公表権、氏名表示権及び同一性保持権）の概要を理解する。
第7回	2026年5月27日	水	7	遠隔授業	著作隣接権とは	著作隣接権の概要を理解する。
第8回	2026年6月3日	水	7	遠隔授業	侵害の効果	著作権侵害が成立する場合の効果（損害賠償、利用差止、刑事罰等）を理解する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） (1) 参加態度（講義中の意見表明・質問等の発言回数や発言内容、毎回のFSのコメント）（40%） (2) 授業内試験（60%）					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	田村善之＝高瀬亜富＝平澤卓人『プラクティス知的財産法Ⅱ 著作権法』（信山社、2020年）					
参考文献	なし					

科目名	アーキテクチャ原論B (ソフトウェア)					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	25名			
担当教員	三淵 啓白					
授業概要	Webサイトの企画立案、開発、運用を管理するプロデューサーやディレクターが、システムについて、十分に理解できていないことにより、ネットコンテンツの普及を阻害している。本科目では、いろいろな種類のプラットフォーム、OS、開発言語について、それぞれの特徴を解説し、システムに関する基礎知識を得るようにする。さらにコンテンツ開発運用という立場から、その利点や欠点を整理し、それぞれの選択、組み合わせ、企画提案ができるようにする。システムを特にコストという点から論じ、実践的な知見が得られるようにする。					
到達目標	(1) 問題解決やマネジメント能力を身につけることができる。 (2) システムの基礎を理解することができる。 (3) システム選定やネットワーク設計が評価できるようになる。 (4) 開発・運用・セキュリティのリスクマネジメントができるようになる。					
キーワード	デジタル、アナログ、ハードウェア、コンピューター、ネットワーク					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月15日	水	8	遠隔授業	Webシステム基礎	インターネットシステムにおいて、データがサーバーからユーザーに届くまでの間のプロセス概要およびそれを理解するために必要な基礎知識を学ぶ。
第2回	2026年4月22日	水	8	遠隔授業	ハードウェア・パフォーマンス	CPUのスピードやメモリー、ハードディスクといった一連のハードウェアの仕様や、そのパフォーマンスなどを学ぶ。
第3回	2026年4月28日	火	8	遠隔授業	OS・ソフトウェア	オペレーティングシステムやソフトウェアの違いによるパフォーマンスの相違点、開発・導入する上でのコストや管理・運営コスト、その他の判断基準について学ぶ。
第4回	2026年5月7日	木	8	遠隔授業	ネットワーク	ネットワークWeb基礎からファイアーウォールや負荷分散、ネットワークの設計、IPアドレスなどの割り振りなどを理解する。
第5回	2026年5月13日	水	8	遠隔授業	Webプロトコル	HTML、XML、Webサービスなどの仕組み、API、検索エンジンなどの仕組みを理解する。
第6回	2026年5月20日	水	8	遠隔授業	データベース	データベースの仕組みを理解し、リレーションナルデータベース、SQLの仕組、設計の基礎、NoSQLを理解する。
第7回	2026年5月27日	水	8	遠隔授業	クラウドシステム・セキュリティ	クラウドシステムのシステムの概要を知り、活用できるようになる。セキュリティの重要性や、ハッキングの対策などを学ぶ。
第8回	2026年6月3日	水	8	遠隔授業	最新のICT技術	新しい技術に関して、ディスカッション、最終課題の説明など行う。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) ディスカッション参加 (20%) (2) 授業中課題 (20%) (3) 中間テスト (20%) (4) 最終課題 (40%)					
履修条件と留意事項	授業内容は、参加する学生の質問などで、変わる場合がある。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	メディアプロデュース					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	80			
担当教員	京極 一樹					
授業概要	メディア及び生活者に向けた情報発信について、クリエイティブ及びPR (パブリックリレーションズ) の観点を踏まえ、網羅的に概観し、実戦に必要な理論と実務の両面にわたる学識と技術を習得することを目的とする。知識の習得に留まらず、修了課題はもちろん、社会での実践に差し当たって活用可能な実践力の獲得までを目指す。授業の理解については、フィードバックシート、中間課題、そして最終課題によってそれぞれ確かめる。					
到達目標	<p>(1) アイデアを「作って」終わるのではなく、アイデアを「広げる」ための実践的な視点 (PR観点に立ったコミュニケーションの設計) を獲得できるようになる。</p> <p>(2) アイデアを広げる視点の獲得を通して、社会的文脈を読み取り、自ら問いを設定し、コミュニケーション設計を構築できる思考基準を身につける。</p> <p>(3) 知識の修得に留まらず、リリースの記載方法の修得に至るまで、知識から実装に向けての技術獲得までを幅広く修得する。</p>					
キーワード	クリエイティブ、PR、情報デザイン、アイデア、プロデュース、広告、コンテンツ					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月15日	水	8	対面授業	広告の歴史	コミュニケーションのヒントを獲得する上で必要な視点を世界史を振り返りながら、俯瞰する。コミュニケーション設計を行っていく上で必要な視点を90分で集中的に獲得する。
第2回	2026年4月22日	水	8	対面授業	PRとは	アイデアを「作る」だけでなく、「広げる」ための視点の獲得を目指す。PR (パブリックリレーションズ) についての知識修得を通じて、PR起点に立ったコミュニケーションのデザイン方法の修得を目指す。
第3回	2026年4月28日	火	8	対面授業	PRの戦略と計画	戦略PRの基本概念とプロセスの紹介。戦略的なPR活用方法の知識の修得と、PRを実践していくための具体的なプロセスについて解説する。
第4回	2026年5月7日	木	8	対面授業	PRとクリエイティブ (前半)	PRとクリエイティブが連携したキャンペーンやプロモーションを俯瞰することによって、成功要因についての分析を行い、必要な視座を獲得する。
第5回	2026年5月13日	水	8	対面授業	PRとクリエイティブ (後半)	PRとクリエイティブが連携したキャンペーンやプロモーションを俯瞰することによって、成功要因についての分析を行い、必要な視座を獲得する。
第6回	2026年5月20日	水	8	対面授業	PRライティングの実践	アイデアを「広げる」ための実践として、実際のリリース制作の方法を学び、実践する。
第7回	2026年5月27日	水	8	対面授業	PRデザインの実践	PRデザインの実践に向け、PR企画の検討、リリース制作までを実践する。 アイデアを「作る」だけでなく「広げる」ための思考方法を総合的に概略し、実践する。
第8回	2026年6月3日	水	8	対面授業	総括	これまでの授業の総括を行う。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) フィードバックシート50% (2) 中間課題20% (3) 最終課題30%					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	グローバルプロジェクト特論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	80名			
担当教員	山崎 富美					
授業概要	世界中で、紛争や災害、貧困や環境問題等、様々な課題が山積している。インターネットはグローバルな事象を可視化し、それらの課題に対して市民が様々な形で解決に取り組むことを可能にしてくれた。だが、実際にプロジェクトを立ち上げ、チームを作り、運営し、次世代に引き継ぐというプロセスについて学ぶ機会はあまりない。本講義では、「世界を幸せにする」人材を育てることを目的として、将来的に実際の課題に対してプロジェクト実務を行う基礎を作るための講義を行う。毎回の小課題を課し、最終レポートによって確かめる。					
到達目標	<p>(1) 社会的な課題に対して、何が原因でどんな課題が発生し、何が必要とされていて、どういった解決案を企画すべきか、自らの探求により取り組む課題を設定し、プロジェクトを企画することができる。</p> <p>(2) 社会的な課題を解決するため、自らが立案した企画で課題解決に向けて自律的に進めることができるようになる。</p>					
キーワード	グローバル、プロジェクトマネジメント、マーケティング、ソーシャルインパクト					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月15日	水	8	対面授業	グローバルプロジェクトの概観	グローバルプロジェクトに関連する研究領域を概観する。グローバルプロジェクトの仕組みや仕掛け、プロジェクトスコープについて学ぶ。
第2回	2026年4月22日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの実践例	社会課題解決に向かうグローバルプロジェクトについて、災害支援やシビックイノベーション、ソーシャルインパクトなどの既存の事例から学ぶ。
第3回	2026年4月28日	火	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの仕組み	社会課題解決に向かうグローバルプロジェクトを作る際の様々な仕組みについて知る。
第4回	2026年5月7日	木	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの組織	グローバルな組織ならではの組織・チームづくりについて、理解する。
第5回	2026年5月13日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトのマーケティング	プロジェクトを知ってもらうための活動としてのマーケティングについて、理解する。
第6回	2026年5月20日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの運営	グローバルプロジェクトを維持・運営するための活動について、理解する。
第7回	2026年5月27日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの研究と実践	それぞれ自らの研究テーマを探求し、研究と実践に取り組む準備を行う。
第8回	2026年6月3日	水	8	対面授業	未来に向けて	講義を通じて学んできたことや未来について議論し、まとめる。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 毎回の小課題 (40%)</p> <p>(2) 最終レポート (60%)</p>					
履修条件と留意事項	各回の内容や順序は、都合により変更されることがある。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	デジタルマーケティング特論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	80名			
担当教員	関 龍太郎					
授業概要	マーケティングにおける初歩となるトラディショナルメディアの構造、デジタル広告プラットフォームの基礎と応用、各種APIの仕様解説を国内外から集めた事例を紹介し、コミュニケーションデザインの開発実施につなげるための講義である。講義と平行してデジタル広告の基礎を学べるGoogleのオンライン検定の獲得を目指す。事業、アート問わず、デジタル領域で活動していくのに必要な知識と応用法に関する学習内容の理解度と、実際のアイデア開発と有効な企画書制作への示唆を導き出す。					
到達目標	(1) デジタルフィールドにおけるコミュニケーションに関連する研究領域を実践に繋げる知識を獲得する。 (2) 様々なデジタルメディアを活用した事例を知り、その構造を理解し、自身の活動への応用を実現できる素地を作り上げる。 (3) 事例から学び、自身のアイデアに昇華し、それを企画プレゼンテーションに落とし込む考え方を習得する。					
キーワード	デジタルマーケティング、デジタルメディア、デジタルコンテンツ、YouTube、理論と実務の架橋					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月17日	金	7	対面授業	トラディショナルメディアの現在位置	マーケティングとクリエイティブの良い関係についての導入。本講義の内容、スタイル、到達目的などを説明。テレビ・ラジオ・新聞・雑誌などの現在位置と対等するデジタルメディアについての解説する。
第2回	2026年4月24日	金	7	対面授業	SEO・ディスカバリー・検索広告の仕組み	マーケティングとクリエイティブの良い関係についての導入。本講義の内容、スタイル、到達目的などを説明。検索の仕組みとリスティングの仕組みについて解説。その構造をうまく活用した世界中から集めた事例について分解解説、応用可能性について議論をする。
第3回	2026年5月1日	金	7	対面授業	ディスプレイ広告の仕組み	ディスプレイ広告は単なるバナーではない。最新のディスプレイ広告でできることと、その仕組みを活用した企画の事例について解説と応用可能性について議論する
第4回	2026年5月8日	金	7	対面授業	動画広告（YouTube）認知篇	プロダクト・ターゲティング、配信方法とクリエイティブのTipsを解説。 理解を高めるための動画広告の活用事例の紹介する
第5回	2026年5月15日	金	7	対面授業	動画広告（YouTube）理解・獲得篇	プロダクト・ターゲティング、配信方法とクリエイティブのTipsを解説。 獲得とアプリDLを促すための動画広告の活用事例の紹介する
第6回	2026年5月22日	金	7	対面授業	YouTube ShortsとcTV	YouTube ShortsとC-TVについての、プロダクト・ターゲティング、配信方法とクリエイティブのTipsを解説する
第7回	2026年5月29日	金	7	対面授業	YouTubeチャンネル運用について	YouTube チャンネル運用とオーガニックコンテンツの制作に関する基本を学ぶ
第8回	2026年6月5日	金	7	対面授業	地図アプリのと各種API	コーディングができなくても、構造が分かれば企画はできる。地図アプリにまつわる各種APIについての解説とその活用事例紹介、その応用可能性について議論する
授業形式	講義形式					
成績評価方法及び基準	5段階評価（S～D） (1) 授業でのパフォーマンス（70%） (2) 最終課題（Google Skill Shopを活用した知識復習とテスト）（30%）					

履修条件と留意事項	専門的なプログラミングの習得を目指すのではなくノーコードでデジタルマーケティングの基本知識を学び、実践にむけた企画への応用スキルを獲得したい方が対象である。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	ビジネスプランニング特論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	西原 祐一					
授業概要	<p>起業の際や、新規事業立ち上げの際に必要なビジネスプランニング。本科目においては、ビジネスプランニングがどのように役に立つのか、ビジネスプランニングに必要な要素とは何か、どのようなステップを踏んでビジネスプランニングを行えばよいかについて分かりやすく解説する。また、学生一人一人が、自らのアイディアに基づきビジネスプランニングを行う方法について指導する。ビジネスプランニングに際し、生成AIを有効に活用する方法についても指導する。</p>					
到達目標	<p>(1) なぜビジネスプランニングを行う必要があるのか、自らの起業や新規事業立ち上げの際にどのようにビジネスプランニングを活用したらよいかについて理解する。</p> <p>(2) ビジネスプランニングに必要な要素を理解し、起業や新規事業立ち上げの際に考慮すべき点について把握できるようになる。</p> <p>(3) 自らのアイディアに基づくビジネスプランニングの概要を体験することにより、ビジネスプランニングに必要な手順が理解できるようになる。</p>					
キーワード	ビジネスプランニング、起業、新規事業、事業計画、生成AI					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月17日	金	7	遠隔授業	ビジネスプランニングとは何か	なぜビジネスプランニングを行う必要があるのかを事例を通して学ぶ。また、ビジネスプランニングに必要な要素および手順について概説する。演習として各学生に生成AIを用いた簡単なビジネスプラン作成を実践させる。予習として予め教科書の指定したページを読んでくること。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第2回	2026年4月24日	金	7	遠隔授業	ビジネスアイデアの出し方ふくらませ方	ビジネスのアイデアを出す方法、出したアイデアをさらにふくらませる方法、それらのアイデアを評価する方法について学ぶ。生成AIを活用したブレインストーミングの方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読んでくること。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第3回	2026年5月1日	金	7	遠隔授業	なぜそのビジネスをやるのか	ビジネスをやるにあたっての想い、なぜ自分がそれをやるのか、事業コンセプト、ビジネスモデル、事業理念と事業ビジョンについてまとめる方法を学ぶ。これらの過程において生成AIを活用する方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読んでくること。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第4回	2026年5月8日	金	7	遠隔授業	誰に何を売るのか	ターゲット顧客を選定、ペルソナおよびビジョン・ストーリーを構築、ターゲット顧客のニーズを把握し、商品やサービスについて選定する方法を学ぶ。合わせて市場規模や競合を分析する必要性についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読んでくること。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第5回	2026年5月15日	金	7	遠隔授業	どのように売るのか	お客様に商品を守るためのマーケティング戦略を、商品、価格、販売チャネル、広告というマーケティングの4Pに沿って学ぶ。合わせて、事業化方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読んでくること。復習として課題を指定期日までに提出すること。

第6回	2026年5月22日	金	7	遠隔授業	事業資金はどうするのか	事業収支計画の立て方について学ぶ。年毎に売り上げと費用がどのように変化し、どのように投資を回収するか の計画を立てる方法について学ぶ。予習として予め教科書 の指定したページを読んでくること。復習として課題 を指定期日までに提出すること。
第7回	2026年5月29日	金	7	遠隔授業	事業収支計画および事業計画書の まとめかた	引き続き事業収支計画の立て方について、事例も交えな がら学ぶ。また、ここまで学んできたことを元に、アク ションプランを立て、事業計画書をまとめる方法につい ても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読 んでくること。復習として課題を指定期日までに提出す ること。
第8回	2026年6月5日	金	7	遠隔授業	事業計画書のまとめかた	引き続き事業計画書のまとめ方について、事例も交えな がら学ぶ。実行体制と人員計画、想定されるリスクにつ いて検討する方法についても学ぶ。予習として予め教科 書の指定したページを読んでくること。復習として課題 を指定期日までに提出すること。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) FSのコメント (30%) (2) 授業中の発言や質問 (20%) (3) 授業ごとの課題 (50%)					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	マンガでやさしくわかる事業計画書／井口 嘉則／日本能率協会マネジメントセンター／ISBN-10: 4820748351 ISBN-13: 978-4820748359					
参考文献	特になし					

科目名	コンテンツマネジメント特論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	80名			
担当教員	森 祐治					
授業概要	コンテンツは、知的財産の中でも最も運用の柔軟性が高いため応用範囲が広く、事業設計によって獲得できる収益に大きな幅が生じる。創作を行うだけでなく、その運用を見越した設計を取り込むことでより効果的な結果を得られることは明白だが、それに必要な知識や技能を示すものは少ない。そこで、本講義では、知的財産 (IP) とそれを基にした事業のデザイン (企画・制作・興行：ポートフォリオ) の基礎的な手法の理解をする。					
到達目標	<p>(1) コンテンツを中心とした知的財産 (IP：著作、特許、実用新案、意匠、商標、営業秘密など) 産業の基礎と体系を理解する。</p> <p>(2) コンテンツについての理解を基盤として、必要資金の調達や知財価値の最大化を目した事業設計アイデアを提示できるようになる。</p> <p>(3) 国家資格である知的財産管理技能検定の3級レベルの受験準備を整えることができる。</p>					
キーワード	知的財産 (IP)、著作権、資金調達、ビジネスデザイン、情報経済学					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月17日	金	7	対面授業	コンテンツマネジメントと知財：定義と体系	知的財産の定義とその内容、そこにおける著作物 = コンテンツの位置づけと関連する法体系などを概観する。
第2回	2026年4月24日	金	7	対面授業	コンテンツ産業：メディアエンタテインメント市場構造	コンテンツを用いた経済行為であるメディアエンタテインメント産業を中心に知的財産権を活用した事業の構造を概観する。
第3回	2026年5月1日	金	7	対面授業	コンテンツの産業的特色：経済モデル	メディアエンタテインメント産業を中心とした経済活動が前提とする知的財産権の運用を規定する経済モデルについて検討する。
第4回	2026年5月8日	金	7	対面授業	コンテンツなど知財を巡る事業手法：ビジネスモデル	知的財産という単一の価値体系を複数の事業モデルを用いることで多様な収益機会を実現していることを理解する。
第5回	2026年5月15日	金	7	対面授業	コンテンツの企画から回収まで：ビジネスプロセス	知的財産を用いた事業が、一般の財やサービスと異なり、認知拡大から販売回収までのプロセスが複雑であることを解説する。
第6回	2026年5月22日	金	7	対面授業	コンテンツ・ビジネスの評価と資金調達：ファイナンスと戦略	複雑な事業モデルに起因する固有の資金調達手法や知的財産の経済評価の方法などを概観する。
第7回	2026年5月29日	金	7	対面授業	コンテンツ・ビジネスにおける非経済領域のマネジメント	知財の経済活動を支えるファンなど消費者とプロデューサーのかかわりなどファンダムについての理解を深め、そのマネジメント手法について検討する。
第8回	2026年6月5日	金	7	対面授業	米国メジャースタジオにおける企業戦略	米国のメジャースタジオが実践する多面的な知的財産の運用手段を企業戦略として解釈する。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>（1）講義中での発言や質問、フィードバックシートでのコメント（40%）</p> <p>（2）レポート（60%）</p>
履修条件と留意事項	<p>（1）「コンテンツマネジメント概論」「知的財産原論」「ビジネスプランニング特論（旧ビジネスプランニング基礎）」を履修していることが望ましい。</p> <p>（2）知的財産教育財団の「知的財産管理技能士」試験を受験することを推奨する。</p>
教科書	<p>コンテンツビジネスのデザイン／森 祐治／経済産業省</p> <p>https://producerhub.net/library/business/producership/3/entry/304.html</p>
参考文献	<p>情報経済の鉄則 ネットワーク型経済を生き抜くための戦略ガイド／シャピロ.C&H.ヴァリアン（2018新訳）／日経BP／ISBN-10 4822255573</p> <p>ファンダム・レボリューション——SNS時代の新たな熱狂／フラード＝プランナー.Z&グレイザー.A.M.（2017訳）／早川書房／ISBN-10 4152097337</p> <p>他「プロデューサーカリキュラム（経産省／UNI JAPAN）」などから適宜指定する</p>

科目名	データサイエンス					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	矢崎 裕一					
授業概要	二十一世紀におけるデータサイエンスによる「知能の人工化」は、より現実味のある社会変化として受け止められているが、まだ社会実装は始まったばかりと捉えることも出来る。データサイエンスへの入り口として、理論や数式からではなく、社会実装の事例を知ることから始め、その背景にあるデータ分析や可視化の手法を、適切な探索を通じて、見定めて特定することができることを目指す。					
到達目標	<p>(1) 社会科学や人文科学の分野における、データサイエンスの事例についていくつか知っており、その背景にあるデータやデータ分析の考え方を理解している。</p> <p>(2) 実現したいことから、適切な探索を通じて、データ分析や可視化の手法を見定めて特定することができる。</p> <p>(3) ノーコードやスクリプトを使用するツールについて、自習を通じて学んでいくことができる。</p>					
キーワード	統計計算、コンピュータ支援統計、データサイエンス、データ、可視化					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月17日	金	8	遠隔授業	最新事例を通じた授業概要	本授業の内容紹介を兼ねて、最新の事例紹介を通じて、データを科学することで、社会にどのような価値を提供しているかを紹介する。
第2回	2026年4月24日	金	8	遠隔授業	社会科学の事例	主に、社会科学とよばれる領域における事例紹介を通じて、社会や人間行動に関する問題を理解するために行われるデータ分析について、その事例と手法を紹介する。
第3回	2026年5月1日	金	8	遠隔授業	人文科学の事例	主に、人文科学とよばれる領域における事例紹介を通じて、人類の文化全般のデジタル化や活用について、その事例と手法を紹介する。
第4回	2026年5月8日	金	8	遠隔授業	データについての原理原則	データをコンピュータで扱うために必要な原則や、実社会におけるデータ流通を考慮したクレンジングや前処理の考え方を実務的に紹介する。
第5回	2026年5月15日	金	8	遠隔授業	生成AIの現在地点	進化の速度が早い生成AIについて、実際にどの精度で何ができるのか、事例やサービスを通じて紹介する。
第6回	2026年5月22日	金	8	遠隔授業	統計や機械学習の手法	統計や機械学習について膨大な教材が世の中に存在するが、基本的な考え方を紹介した上でそのマクロな見取り図を提供し、学びたい内容にあわせて、教材を選べるようになることをサポートす
第7回	2026年5月29日	金	8	遠隔授業	データ可視化をノーコードで作成する演習	データを提示する手法としてのデータ可視化、その実践的な手法を、ノーコードやスクリプト（数行程度のプログラムコード）で紹介する。
第8回	2026年6月5日	金	8	遠隔授業	データ分析をノーコードで行う演習	ノーコードやスクリプトで利用することが可能なデータ分析用のツールを用いて、データから示唆を発見する流れを紹介する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） (1) FS のコメント（40%） (2) 授業中の発言や質問（20%） (3) 最終レポート（40%）					

履修条件と留意事項	(1) コンピュータサイエンスの領域（コンピュータの仕組みやプログラミングの基礎）や、数学の基礎科目（線形代数や微積分）については扱わない。 (2) データ分析や可視化における歴史的経緯は、講義の際に便宜上触れる以外は積極的には扱わない。
教科書	「データ可視化の基本が全部わかる本 収集・変換からビジュアライゼーション・データ分析支援まで」／矢崎裕一／翔泳社／9784798183688
参考文献	特になし

科目名	アーキテクチャ原論A (コンピュータ)					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	橋本 昌嗣					
授業概要	<p>産業のデジタル化によるビジネスモデルの更新はデジタルトランスフォーメーションと呼ばれている。それを支えているのがIT技術の進化である。よりよいサービスを実現するためにはコンピュータの性能を最大限に引き出す必要がある。アーキテクチャとは設計思想である。コンピュータのしくみをコンピュータの知識を持っていなくても、ゲスト講師を招き、わかりやすく解説する。コンピュータの未来像を予測するために現在のコンピュータの不満点を改めて考え、将来どのようなコンピュータに進化していくのか、最終的にレポートにまとめる。</p>					
到達目標	<p>(1) コンピュータの動作の原理を理解することができる。 (2) 日々の生活の中からコンピュータに対する不満や課題を考えられるようになり、コンピュータに対する不安感を払拭することができる。 (3) コンピュータのしくみを理解しながら、便利になったらよい箇所を考えられるようになり、新しいサービスを予測する能力を修得することができる。</p>					
キーワード	GPU、AI、クラウド、GUI、モビリティ					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月17日	金	8	遠隔授業	IT技術の進化	デジタルトランスフォーメーションを引き起こすIT技術の全体を俯瞰し、解説する。
第2回	2026年4月24日	金	8	遠隔授業	コンピュータの頭脳CPU	コンピュータの中核となる頭脳であるCPUのしくみについて解説する。
第3回	2026年5月1日	金	8	遠隔授業	グラフィックス・AI処理を行うGPU	CPUとともにコンピュータの中核となり、3次元グラフィックス処理や映像処理のみならず、AI処理を行うGPUのしくみについて解説する。
第4回	2026年5月8日	金	8	遠隔授業	コンピュータの基本ソフトOS	人間のマウスやキーボードからの指示に従い、CPUやGPUの性能を引き出し、それぞれに仕事を割り振りし実行する、基本ソフトとよばれるOSのしくみについて解説する。
第5回	2026年5月15日	金	8	遠隔授業	GUIとスマートフォン	ユーザビリティを語る上で、はずせない、GUIとスマートフォンの進化について解説する。
第6回	2026年5月22日	金	8	遠隔授業	クラウドコンピューティングのしくみ	Gmailなど、サーバがどこにあるかを意識せずに、PCや携帯どこからでも利用できることをクラウドコンピューティングという。そのしくみを解説する。
第7回	2026年5月29日	金	8	遠隔授業	インターネットとデータセンターのしくみ	サーバ設置専用の施設であるデータセンターの概要と、最新情報。データセンターと皆さんを繋ぐインターネットのしくみについて解説する。
第8回	2026年6月5日	金	8	遠隔授業	ロボット技術のモビリティや医療への展開	ロボットの要素技術のコミュニケーション機能の一部の感情認識技術を応用し、音声病態分析を行う取り組みや、パーソナルモビリティのSegwayをベースとしたロボット化等を紹介する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) 授業後のFSでの質問など (25%) (2) レポートの知識理解と課題認識 (25%) (3) レポートの解決策の創造性と実現性 (25%) (4) レポートの表現とプレゼンテーション (25%)					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	コンピュータは私たちがどう進化させるのか 必要な情報技術がわかる8つの授業 / 橋本昌嗣 / ポプラ新書 / ISBN978-4-591-15285-0					

科目名	アカデミックライティング特論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	高木 亜有子					
授業概要	<p>学術活動のための文章の基本的な記述方法を学ぶ授業である。個々が実践的に取り組んでいるテーマや作品について、研究と実践を結びつけるためと、理論と実務の架橋のために、学術的な研究成果として認められるような研究論文を作成する方法を説明する。アカデミックなコミュニティでも評価されるように学会等で発表を行い、継続的に個人業績としてまとめていく際に必要となる方法論を理解し、関連する技術を修得し、プロセス全体を自律的に進めることができるようにする。</p>					
到達目標	<p>(1) 学術活動のための文章を記述することに関する基本を理解し、関連技術を修得し、自律的に進めることができるようになる。 (2) 研究論文を作成するための方法論を理解し、関連技術を修得し、自律的に進めることができるようになる。 (3) 学会等で発表を行うための方法論を理解し、関連技術を修得し、自律的に進めることができるようになる。</p>					
キーワード	学術活動、研究論文、学会発表、個人業績、査読					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年4月17日	金	8	遠隔授業	学術活動	学術活動と研究論文と個人業績について、それぞれどういうものか知り、理解する。 キーワード：学術活動、研究論文、個人業績
第2回	2026年4月24日	金	8	遠隔授業	研究論文	良い研究論文を読みそれがどのようなものか理解し、過去の自分の文章について振り返る。 キーワード：新規性、有用性、論理、正確さ、主張、実用、要旨、概要
第3回	2026年5月1日	金	8	遠隔授業	文章の基本	文章の基本について理解し、実践を試みる。 キーワード：作文技法、学術用語、主節と従節、複文、時制
第4回	2026年5月8日	金	8	遠隔授業	構成とパラグラフ	研究論文の構成とパラグラフライティングについて理解し、実践を試みる。 キーワード：論旨展開、仮説と検証、箇条書き、パラグラフ
第5回	2026年5月15日	金	8	遠隔授業	参考文献と引用	参考文献と引用について理解し、実践を試みる。 キーワード：先行研究、事例研究、参考文献、引用、剽窃、研究倫理、知的財産権
第6回	2026年5月22日	金	8	遠隔授業	図表と表現	図表と表現について理解し、実践を試みる。 キーワード：図表、表現、インフォグラフィクス、調査、実験
第7回	2026年5月29日	金	8	遠隔授業	査読と修正	論文の査読について、回答や修正やすり合わせについて理解し、研究論文の作成のワークフローを知る。 キーワード：査読と回答、校正、修正とすり合わせ
第8回	2026年6月5日	金	8	遠隔授業	まとめ	各自の模擬論文について発表を行い、最終レポートを提出し、まとめる。 キーワード：研究発表、ポートフォリオ
授業形式	講義形式および演習形式					

成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) FSのコメント (30%) (2) 毎回の課題 (10%) (3) 模擬論文の評価 (20%) (4) 最終レポート (まとめと自己評価) (40%)
履修条件と留意事項	(1) 日本語能力試験N1レベルを受講の前提とする。 (2) 研究論文の学会発表や博士学位取得に興味がある人を歓迎するが必須ではない。 (3) 質問などは ayuko_takagi@dhw.ac.jp ヘメールすること。
教科書	なし
参考文献	特になし

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス

2Q



科目名	デジタルコミュニケーション原論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	月	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	杉山 知之/木原 民雄					
授業概要	デジタルコミュニケーションは、人類が自ら創造した広大な情報空間となった。この情報空間と現実空間の両方を自由に使うことができる現実が、我々に与えられた生活環境となっている。しかし、その環境をどのように活かすかの探求は、まだ始まったばかりと言えるだろう。この授業では、アナログメディアからデジタルメディアへの移行を歴史的に振り返りながら、数々のエポックメイキングな出来事を解説すると共に、インターネットの一般での利用と同時に開校したデジタルハリウッドについての理解も深める。					
到達目標	(1) デジタルコミュニケーションの過去から未来へ至る流れを学び、発展や歴史を理解する。 (2) 自身の体感として、常に変化する世界の流れをキャッチし、未来への構図を描ける感覚を養う。 (3) DXの本質について理解し、DXならではの新たな価値創造を推進する力を身につける。					
キーワード	デジタルライゼーション、インタラクティブ、The Media Lab、AI、DX					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月8日	月	7	遠隔授業	メディアとコンテンツ	コンテンツとは、音楽コンテンツと録音再生技術、アナログからデジタルへの変移について解説する。人々は、いかにコンテンツを産み出したのか、デジタルライゼーションの理解を深める。
第2回	2026年6月15日	月	7	遠隔授業	デジタルメディアの歴史	コンピュータ=メディアへの歴史、Aspen Movie Map、1946年からのコンピュータの発達を、コンテンツ産業からみる。
第3回	2026年6月22日	月	7	遠隔授業	パーソナルコンピュータの登場	パーソナルコンピュータは、いかにして登場したか、ALTOからMacintoshまでのコンピュータの歴史を解説する。PC産業の運命を決めたIBM PCと、クリエイティブ産業を刺激したMacintoshについて知る。
第4回	2026年6月29日	月	7	遠隔授業	メディアラボの登場	The Media Lab、デジタルメディア史に残る数々のデモを解説する。デジタルでできることとは何か、その発想を体感する。
第5回	2026年7月6日	月	7	遠隔授業	コンテンツ産業とは何か	統計からみる日本のコンテンツ産業の解説を行う。クリエイティブインダストリーとは何か、日本のコンテンツ産業の現状と今後の可能性を考える。コンテンツ生産大国としての認識を深める。
第6回	2026年7月13日	月	7	遠隔授業	VRとMR	メタバースとは何か、人は何故メタバースに魅力を感じるのか、ミックスド・リアリティの世界とは、ヴァーチャルアイドルからVTuberへの変移を知る。
第7回	2026年7月20日	月	7	遠隔授業	デジタルハリウッド	デジタルハリウッドを知る。
第8回	2026年7月27日	月	7	遠隔授業	まとめとディスカッション	デジタルコミュニケーションが進むべき方向とは何かをまとめ、最終課題のプレゼンテーションを行う。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) 毎回のFSのコメント (40%) (2) 最終課題のレポート (60%)					

履修条件と留意事項	<p>本講義は、杉山学長が40年以上に渡る実体験から得た知見を元に構成されており、デジタルハリウッド大学大学院において、すべての院生が共有すべき知識という意識を持ってシラバスが作られている。</p> <p>このため、M1での全員の履修を強く推奨する。</p> <p>講義においては、過去の講義の収録動画を利用する。</p> <p>なお、本学の学部より進学した諸君においては、多少、学部初年度の必修講義である「デジタルコミュニケーション概論」と内容が重なるところがあることを記しておく。</p> <p>また、講義の進捗などにより、シラバスと異なる講義内容となる可能性がある。</p>
教科書	なし
参考文献	<p>魔法の世紀／落合陽一／PLANETS／ISBN4905325056</p> <p>デジタルネイチャー 生態系を為す汎神化した計算機による侘と寂／落合陽一／PLANETS／ISBN4905325099</p>

科目名	デジタルテクノロジー原論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	月	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	竹中 直純					
授業概要	デジタルテクノロジーを総体的、包括的に理解することを目指す。ハードウェアの仕組み、OSやプログラミングの考え方、ソフトウェアプロダクト、その上に築かれるサービスを総覧しシステムの概観を掴む。さらに、インターネット普及後のソフトウェア文化の役割と当時萌芽した新たなデジタルテクノロジーカルチャーを掘りさげ、それらが社会に与える影響を歴史と理論から探求する。また、AIがこのカルチャーに及ぼす影響も考察し、研究の基盤を提供する。					
到達目標	<p>(1) 新しいデジタルテクノロジーの歴史と理論とを学び、自身の研究テーマの探究に役立てることができる。</p> <p>(2) ネット文化への知見を深め、細分化する世界の概観を掴み、ユニークで抽象的な視座を持つことができるようになる。</p> <p>(3) デジタルテクノロジーの広い世界にどのように自身の研究テーマをアダプトできるかイメージを持てるようになる。</p>					
キーワード	デジタルテクノロジー、テクノロジーカルチャー、インターネット技術、インターネット文化、インターネットガバナンス					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月8日	月	8	対面授業	イントロダクション	この科目の意義と講義の全体の流れを概観する。
第2回	2026年6月15日	月	8	遠隔授業	コンピュータ	コンピュータの歴史を総覧する。キーワード：出版社（工学社&ASCII）、日本のコンピュータ、Apple、NeXTなど、Inside Macintosh、TeX（Knuth）、GNU（Stallman）、CISC & RISC & GPU。
第3回	2026年6月22日	月	8	遠隔授業	インターネット	インターネットの歴史と基盤となる技術を総覧する。キーワード：EFF、JPNIC、WIDE、IPアドレス、IPv6、DNS、経路制御、インターネットの誕生、ICANN、ワットビット
第4回	2026年6月29日	月	8	遠隔授業	プログラミング	ソフトウェア・プログラミングの歴史を総覧する。キーワード：ハードウェアアーキテクチャ、機械語、コンパイラ、各種高級言語、オブジェクト指向、ニューラルネットワーク、Vibe Coding、0x5F3759DFなど
第5回	2026年7月6日	月	8	遠隔授業	歴史上重要な人物と団体	歴史上重要な人物を総覧する。キーワード：Stewart Brand、WIRED、Ken Tompson、Brian Kernighan、Dennis Ritchie、村井純、Homebrew Computer Club、Tim Berners Lee、Elon Musk、Steve Jobs、Susan Kare、嶋正利、サトシ・ナカモト、西村博之、47氏、西和彦など
第6回	2026年7月13日	月	8	遠隔授業	インターネットサービス	インターネットサービスについて総覧する。キーワード：ネットライブ産業の発展、商用音楽のネットとの融合、承認願望との関係。
第7回	2026年7月20日	月	8	遠隔授業	テクノロジーカルチャー	インターネットテクノロジーとテクノロジーカルチャーについて総覧する。キーワード：検索とAIにおける問い立ての重要性、出版とインターネットと編集、プラットフォームとスタンダードとグローバルイズム。
第8回	2026年7月27日	月	8	対面授業	まとめ	デジタルテクノロジーに関するさまざまな観点をまとめ、自らの研究テーマに結びつける試みをする。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) 中間レポート (25%) (2) 最終レポート (45%) (3) 毎回のFSコメント (30%)
履修条件と留意事項	講義の進捗などにより、シラバスと異なる講義内容となる可能性がある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	デジタルコンテンツ研究基礎					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	川島 浩誉					
授業概要	<p>本講義は、デジタルコンテンツを対象にした研究の基礎を身につけることを目指す。研究が研究として成立するために必要な様々な要素のうちデータと論理に関して概論を説明し、受講者の学びの入口を案内する。合わせて、データ分析やデータを収集するための調査の設計や統計の初歩に相当する共通的な知識や考え方を説明する。具体的な対象としては、アンケートを中心とする社会調査を対象とする。また、近年、技術発展が著しい生成AI（Chat GPT、Geminiなど）を社会調査にどのように使えるかについても説明する。</p>					
到達目標	<p>(1) 社会調査（アンケート調査）の基礎を理解した上で実施ができるようになる。 (2) データサイエンスや情報処理の前提となる考え方が理解できるようになる。 (3) 研究における調査設計の基礎が理解できるようになる。 (4) 社会調査やデータ分析におけるAI等のツールに関して知識を獲得することができる。</p>					
キーワード	データと情報、社会調査、論理と構造、リテラシー、統計学基礎					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月10日	水	7	遠隔授業	データと情報と論理と構造	データ分析、統計学、機械学習、アンケート調査など、データに関わる諸領域を概観し、概念間のつながりと本講義のスコープを理解する。世の中に存在しているデータや調査によって得られるデータなど、さまざまなデータと、それらが現在進行系で生み出す価値および価値生産に関して理解する。
第2回	2026年6月17日	水	7	遠隔授業	論理と構造	整理・構造化された思考や主張とはなにか、それはデータ分析やプログラミングとどう関係するのか、から、そのために必要な論理や集合の概念について理解する。
第3回	2026年6月24日	水	7	遠隔授業	データ分析における記述	統計学に基づくデータの記述に関して初歩から概観し、データから現象を適切に記述、説明する考え方について理解する。
第4回	2026年7月1日	水	7	遠隔授業	データ分析における推論	統計学に基づくデータからの推論に関して概観し、今起きている現象から得られるデータから、まだ起きていない現象についてより客観的に推論をするための考え方と限界について理解する。
第5回	2026年7月8日	水	7	遠隔授業	社会調査の方法の概観	アンケートやインタビュー調査のような設計されたデータ収集方法およびソーシャルリスニングのようなビッグデータ調査などの調査方法を概観し、メリット、デメリットや活用事例を理解する。
第6回	2026年7月15日	水	7	遠隔授業	アンケートの設計	社会調査を設計する立場になり、どのくらいの数を収集したら良いのか？（サンプルサイズの決め方）や、アンケート項目をどのように作れば良いのか？（質問票設計）などの具体的な設計を理解する。

第7回	2026年7月22日	水	7	遠隔授業	アンケート結果の分析と解釈	仮説を立て、アンケートを実施し、データを回収した後の、結果の分析について理解する。基本的な集計から分析において犯しやすい間違い、結果から得られる解釈に関して学び、基礎的なアンケート調査を自分で実施するために必要な理解をする。合わせて、社会調査において守るべき倫理についても理解をする。
第8回	2026年7月29日	水	7	遠隔授業	社会調査におけるAI活用	近年、生成AIに代表されるAIツールの発展が著しい。社会調査やデータ分析において、どのようなAI活用がなされているのか、について紹介し、実演や体験を行うことで利便性と注意点を合わせて理解する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) 毎回の小課題 (10%×7 = 70%) (2) 最終レポート (30%)					
履修条件と留意事項	各回の授業内容の順番の入れ替わり、内容の詳細化や簡略化が発生する可能性がある。具体的には、第8回の生成AI活用に関しては、生成AIの技術発展や社会状況次第では第6・7回の内容の説明と同時に行う。					
教科書	なし					
参考文献	講義内でも紹介するが、本講義の準備に使用した主な書籍は、 Webアンケート調査/エイトハンドレッド・渋谷智之/翔泳社/ISBN 4798182176 データ活用の教科書/渋谷智之/翔泳社/ISBN 4798173460 最新 社会調査へのアプローチ/大谷信介 他/ミネルヴァ書房/ISBN 9784623095247 データサイエンス体系 社会調査法/伊達平和・高田聖治/学術図書出版社/ISBN 4780607043 社会調査/原純輔・浅川達人/放送大学/ISBN 4595309309 アンケート調査の計画と解析/内田治/日科技連/ISBN978-4-8171-9751-1 アンケート調査入門/朝野照彦/東京図書/ISBN 4489021135					

科目名	クリエイティブ特論B					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	25名			
担当教員	中橋 敦					
授業概要	クリエイティブは、テクノロジーの進化とともに発展してきた。長く続いたマスコミュニケーションからデジタルへの移行、メタヴァース、デジタルツイン、NFT、AIの活用など、最新の事例を交えながらクリエイティブとテクノロジーの進化を理解する。講義に加え、ワークショップ、プレゼンテーションなども織り交ぜ、未来をつくるクリエイティブ実践力を身につけることを目的とする。					
到達目標	(1) クリエイティブとテクノロジーの歴史を事例を通じて学び理解することができる。 (2) メタヴァースやNFT、AIなど最新のテクノロジーとクリエイティブ表現を学び理解することができる。 (3) AIを活用したアイデアの出し方、プレゼンテーション方法を学び、実践に活用することができる。					
キーワード	クリエイティブ、広告、テクノロジー、AI、アイデア					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月10日	水	7	対面授業	クリエイティブとテクノロジーの進化～20世紀	「メディア」というテクノロジーの発明と、たくさんの人に伝えるクリエイティブの進化を学ぶ。
第2回	2026年6月17日	水	7	遠隔授業	クリエイティブとテクノロジーの進化21世紀～	デジタルの登場、スマートフォンの普及によるイノベーション、AIの登場による変化を振り返る。
第3回	2026年6月24日	水	7	遠隔授業	時代を象徴する広告クリエイティブ事例	テレビをはじめとするマス広告から、ネット時代の広告、メタバースなど新領域の広告、AI時代の広告クリエイティブ代表作を学ぶ。
第4回	2026年7月1日	水	7	遠隔授業	最新のクリエイティブとテクノロジー	メタバース、NFT、Web3、デジタルツイン、AIなど、今までにないスピードで進化を遂げる最新テクノロジーとクリエイティブを学ぶ。
第5回	2026年7月8日	水	7	遠隔授業	AIの最新活用事例	広告、マーケティングの現場でどのようにAIが使われているか。プロの現場で実践的に使われている事例をもとに、AIの活用を学ぶ。
第6回	2026年7月15日	水	7	遠隔授業	AIを活用したアイデアの出し方	AIを活用したアイデアの出し方を学ぶ。
第7回	2026年7月22日	水	7	遠隔授業	課題の発見	あなただけが見つける事ができる課題とは何か?ディスカッション形式で解決すべき課題を発見する。
第8回	2026年7月29日	水	7	対面授業	最終プレゼンテーション	第7回アイデアの種をブラッシュアップし、最終プレゼンテーションを行う。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S～D) (1) 講義への積極参加 (ワークショップ、FS記載、質問、発言) (60%) (2) 最終課題 (40%)					
履修条件と留意事項	ワークショップ、プレゼンテーションなどの実習が入る。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	サービスプロトタイピングA					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名			
担当教員	山崎 大助					
授業概要	各デバイスのブラウザアプリ制作に関わるWebテクノロジーの発展により、Web制作の基本的なスキルのみでWeb/スマートフォンサイト制作だけでなくWebアプリケーション（PWA/ハイブリッドアプリ）の制作も可能になった。テクノロジーの進化によりWeb制作者のスキルセットも変わってきている。このスキルセットを身につけ、ビジネスプランや研究課題に役立てるため、本科目ではWebアプリケーションのモックアップ、プロトタイピングの作成で制作過程を実体験し、最終的には一つの作品を作る。					
到達目標	(1) シンプルなWebアプリケーションを作成できる。 (2) サーバー間のData送受信を演習を通して知識として習得できる。 (3) プログラミング基礎知識（変数・分岐処理・繰り返し処理・関数等）の習得ができる。 (4) トライ&エラーを繰り返すことで、自走力、自己解決能力が身につく。					
キーワード	プロトタイプ作成、プログラミング、Web、JavaScript					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月10日	水	7	遠隔授業	ブリーフィング～新時代のスキルセット～	本科目の概要、課題制作について説明する。各自パソコンを持参し、必要なソフトのインストール・設定を行う。今の時代に必要なWeb制作におけるスキルセットを解説する。
第2回	2026年6月17日	水	7	遠隔授業	Webサイトの基礎の制作実習	HTML・CSSの基礎を学習する。
第3回	2026年6月24日	水	7	遠隔授業	Webアプリ基礎演習	JavaScriptの基礎を学習する。（シンプルアプリ作成）
第4回	2026年7月1日	水	7	遠隔授業	Webアプリ応用演習	JavaScriptライブラリを使い基礎を学習する。（シンプルアプリ作成）
第5回	2026年7月8日	水	7	遠隔授業	メモ帳アプリ制作演習	JavaScriptの応用を学習する。（MemoPad作成）
第6回	2026年7月15日	水	7	遠隔授業	Chatアプリ制作演習	JavaScriptの応用を学習する。（Firebaseを使ってChatアプリを作成）
第7回	2026年7月22日	水	7	遠隔授業	プログラミング実践応用実習	JavaScriptの応用を学習する。（関数を作る演習）
第8回	2026年7月29日	水	7	遠隔授業		実際に提出された課題の中から優秀な作品を講評する。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） (1) 最終課題（50%） (2) 授業毎の課題提出（50%）					
履修条件と留意事項	初回は必ず出席すること。 制作実技があるため対面授業の場合は、ノートPCの持込必須（OS環境：Windows/Mac、ブラウザ：Chrome）。 受講には最低限、HTML/CSSの基礎を学びWebページを作成した経験が必要（趣味でも可）。 必須のスキルとして、ブラインドタッチができるキータイピングレベルと、パソコンの基本操作（ ）ができること。					
教科書	なし					
参考文献	YouTube「プロ学TV」 https://www.youtube.com/@osozaki					

科目名	デジタルコンテンツ総合研究					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	SA			
必修/選択	必修	定員	80名			
担当教員	木原 民雄					
授業概要	デジタルコンテンツマネジメント修士（専門職）の学位取得に向けた必修科目である。デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域を網羅的に概観し、総合的で学術的な研究対象として捉え、理論の確立と体系化を試みる。高度な専門的職業人に必要な理論と実務の両面にわたる学識と技術と能力とを備えることを前提として、研究と実践に取り組むための授業を行う。毎回の小課題を課し、最終レポートによって確かめる。					
到達目標	<p>(1) デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域において、研究と実践とを位置づけることができる。</p> <p>(2) 自らの探求により研究テーマを設定し、自らの実践の試みと結びつけ、研究と実践とを自律的に進めることができる。</p>					
キーワード	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーション、研究と実践、理論と実務の架橋					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月10日	水	8	遠隔授業	研究領域の概観	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域を概観する。キーワード：研究とは何か、未知化、暗黙知、新規性と有用性、仕組みや仕掛け、アーキテクチャ
第2回	2026年6月17日	水	8	遠隔授業	研究領域の歴史と理論	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域の歴史を理解し、既存の理論を知る。キーワード：サイバネティクス、テクノロジーカルチャー、サブカルチャー、科学思想史、インターネットとコンピュータ、研究拠点、アーティストとクリエイターの巨匠
第3回	2026年6月24日	水	8	遠隔授業	学術研究の仕組み	学位や論文査読や学会活動などの学術研究の仕組みを知り、理解する。キーワード：研究活動、学会活動、調査、実験、特許、研究倫理、オリジナリティ、エスノグラフィ、メディア考古学
第4回	2026年7月1日	水	8	遠隔授業	メディア芸術とサービスデザイン	メディア芸術とサービスデザインの個別領域を概観する。キーワード：メディア芸術、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート、インストール、映画、映像、CG、放送、音楽、アプリケーション、サービス、ファッション、プロダクト
第5回	2026年7月8日	水	8	遠隔授業	デジタルコンテンツの表現と制作方法	デジタルコンテンツの表現と制作方法について、その変遷を理解し、代表的事例を知り、探求する。キーワード：ソフトウェア、プログラミング、デバイス、ガジェット、オペレーティングシステム、情報デザイン、インタラクション、インタフェース、行動経済学、体験のデザイン
第6回	2026年7月15日	水	8	遠隔授業	複製と保存	複製と保存について探求する。キーワード：オリジナリティ、記名性、無名性、複製と保存、使い捨て、流行、陳腐化、現象と空気、展示と鑑賞、劇場、ミュージアム

第7回	2026年7月22日	水	8	遠隔授業	研究と実践	それぞれ自らの研究テーマの探求をし、研究と実践に取り組むための準備を行う。キーワード：自己探求と内省、動機やきっかけ、発想とアイデア、創発、課題解決
第8回	2026年7月29日	水	8	遠隔授業	デジタルコンテンツ研究の理論の体系化	デジタルコンテンツ研究の理論の体系化を試みる。キーワード：バックキャスト、フューチャーデザイン、フィクションデザイン、空想科学、未来主義
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）毎回の小課題（40%） （2）最終レポート（60%）					
履修条件と留意事項	発展段階の科目であるため、時流にあわせた変更がなされ、各回の授業内容の順番が入れ替わり、場合により簡略化される可能性がある。 M1での履修を必須とする。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	先端マーケティング原論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	吉田 康祐					
授業概要	現在インターネットというものは、消費者の生活の中に当たり前に取り込まれており、企業にとってもインターネットという存在は、企業の商品開発活動、販売活動及び広告活動等に大きな影響を与えている。本科目は、インターネット広告の基礎から、最新トレンドまで幅広く学び、インターネットマーケティング実践のための、基礎を身につける事を目的にしている。また日本国内のみならず、デジタル先進国のトレンドや事例についても扱っていく。					
到達目標	<p>(1) 先端的なデジタルトレンドを理解し、デジタル化が日本経済、企業経営に与えるインパクトを理解する。</p> <p>(2) インターネット広告の全容を知り、自らインターネット広告を活用したマーケティングを実践できる基盤を身につけることができる。</p> <p>(3) 広告主視点、消費者視点、メディア/プラットフォーム視点、代理店視点からインターネット広告を理解する。</p>					
キーワード	インターネットマーケティング、インターネット広告、デジタルシフト、事例分析、戦略・戦術論					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月10日	水	8	対面授業	世界のデジタルシフトのトレンド	GAFA、BATに代表される米国、中国の最先端のデジタルシフトトレンドについて解説する。
第2回	2026年6月17日	水	8	対面授業	今後必要とされる人材とは	経済産業省のレポートを参考に、未来人材ビジョンについて解説する。
第3回	2026年6月24日	水	8	対面授業	インターネット広告と特徴	インターネット広告の類型と最大の特徴である効果測定について解説する。
第4回	2026年7月1日	水	8	対面授業	具体的事例（プラットフォーム事例）	具体的なインターネット広告の種類とその効果について、Googleなどのプラットフォームの事例を中心に解説する。
第5回	2026年7月8日	水	8	対面授業	具体的事例（クライアント事例）	具体的なインターネット広告の種類とその効果について、クライアントの事例を中心に解説する。
第6回	2026年7月15日	水	8	対面授業	生成AIについて	生成AIの最新のトレンド、生成AIがマーケティングにどう影響を与えるのかについて解説する。
第7回	2026年7月22日	水	8	対面授業	最新動向	最新のトレンドを鑑みてコンテンツを決定する。
第8回	2026年7月29日	水	8	対面授業	まとめ	今後の実戦に向けたまとめを行う。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) FS提出内容（80%）</p> <p>(2) 授業中の質問、授業内における教員からの問いに対する回答（授業態度）（20%）</p>					
履修条件と留意事項	配布資料の量は多く、講義内容のボリュームも非常に多い講義となる。インプット量の多い授業となるため、意欲ある者の履修を望む。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	空間構成学					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	谷川 じゅんじ					
授業概要	空間を「場」として捉え、さまざまな意思伝達を目的化し、機能と作用を交差しながら時間軸に沿って組み立てていく思考アプローチ「スペースコンポーズ」の視点から、さまざまな事例を交え、これからの暮らしをデザイン的に思考し実践化するプロセスを紹介する。実空間もデジタル空間も核は人の意識が中心であり、対象者との相互コミュニケーションの必然性はどちらも同じである。人のこころを動かし共感を生み出すための考え方を、事例を交えてレクチャーする。ニューノーマル時代のイノベーションクリエイターの育成を目指す。					
到達目標	<p>(1) 空間を主体としたコミュニケーションデザインにおける体系的な思考と理論を理解し、それを具体的な事例に基づいて考察できる。</p> <p>(2) 概要、到達目標、仕組み、評価を軸に、実践的なプロジェクトの起案方法を修得し、自律的に進めることができる。</p> <p>(3) 未来志向の空間デザインや共感デザイン、多次元デザインについて考察し、それらを統合的に判断し表現できるようになる。</p>					
キーワード	空間デザイン、体験デザイン、パーパスデザイン、未来志向デザイン、空間コミュニケーション					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月12日	金	7	遠隔授業	空間構成学の基礎と未来視点	テクノロジー進化を背景に、実空間コミュニケーションの変化を捉え、これからの空間設計の基礎的な考え方と未来視点を学ぶ。
第2回	2026年6月19日	金	7	遠隔授業	プロジェクトオーガニゼーションと情報基盤	プロジェクトを生み出すために必要な情報の捉え方と共有の仕組みを整理し、創造を支えるデザインフレームワークの基礎を学ぶ。
第3回	2026年6月26日	金	7	遠隔授業	コンセプトデザインとストーリーテリング	企画の核となるコンセプトをどのように立ち上げ、物語として構築し可視化していくか。共感と理解を生むストーリーテリングの基本手法を学ぶ。
第4回	2026年7月3日	金	7	遠隔授業	パーパスデザインと社会的意義の構築	社会に対する目的意識を起点に、空間や活動がどのように価値と影響を生み出すかを考察し、パーパスデザインとソーシャルインパクトの関係を学ぶ。
第5回	2026年7月10日	金	7	遠隔授業	時間と空間のダイナミクスと人間中心のデザイン	時間の流れと空間の使われ方、人の行動や感情の関係性に着目し、変化し続ける状況に寄り添う人間中心の空間設計の考え方を学ぶ。
第6回	2026年7月17日	金	7	遠隔授業	体験価値の創造と循環設計	人の体験がどのように価値となり、空間、サービス、デジタルを横断して循環していくのかを捉え、体験価値を持続的に育てるデジタルエコシステムの考え方を学ぶ。
第7回	2026年7月24日	金	7	遠隔授業	実践事例とプロジェクトマネジメント	実際のプロジェクト事例を読み解きながら、構想から運営・検証までのプロセスを整理し、より良い成果につなげるための分析視点と改善の考え方を学ぶ。
第8回	2026年7月31日	金	7	対面授業	実装としての空間構成とこれからの問い	実践者の視点と学生自身の問いを交差させながら、空間構成が生み出す価値とその先にある可能性を対話形式で深め、次の実装へとつなげる。
授業形式	講義形式					
成績評価方法及び基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) レポートのユニークさ (60%)</p> <p>(2) レポートのインパクト (40%)</p>					

履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	ファブリケーション特論		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	金	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修/選択	選択	定員	25名
担当教員	金井 隆晴		

授業概要	ハードウェアスタートアップや実制作を目指す層に向け、CADとデジタルファブリケーション機器を活用した具現化手法について講義する。3Dプリンタやレーザーカッター等の操作に加え、部材調達、外部発注、エレクトロニクスの基礎を習得し、エンジニアとの円滑な協業を可能にする。最終課題として実制作物を展示・評価し、デザインとエンジニアリングを横断する実践的なハードウェア開発能力を養う
------	--

到達目標	(1) ハードウェアプロトタイピングとデザインを行き来し完成させる手法を修得できるようになる。 (2) CADとデジタルファブリケーション機器の関係を理解しプロトタイピング手法を修得できるようになる。 (3) 自身のアイデアをデザインしプロトタイピングし他者の評価を受けるフローを体験できるようになる。
------	---

キーワード	プロトタイピング、デザイン、ハードウェア、デジタルファブリケーション、ハードウェアスタートアップ
-------	--

授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月12日	金	7	対面授業	プロトタイピングとファブリケーション	プロトタイピングとファブリケーションの事例と歴史を共有する。過去から現在の姿と意味を理解し、未来の製造の行く末を考える。
第2回	2026年6月19日	金	7	対面授業	CADとプロトタイピングとの関係	CADによるデータ制作方法の基本を共有する。また、CADとプロトタイピングの関係を紹介する。
第3回	2026年6月26日	金	7	対面授業	プロトタイピングの実行方法 ファブリケーション機器の使用 方法	CADで制作したデータから、デジタルファブリケーション機器によるプロトタイピング方法を学ぶ。
第4回	2026年7月3日	金	7	対面授業	部材調達と外部サービスの利用	ハードウェアプロトタイピングに必要な、工業系部材の調達方法と、外部の製造サービスの利用方法を共有する。
第5回	2026年7月10日	金	7	対面授業	エレクトロニクスプロトタイピング	エレクトロニクスプロトタイピングは専門的な知識と技術を要する。よってエンジニアと協業する際にハードウェアプロトタイピングに必要な知識を理解する。
第6回	2026年7月17日	金	7	対面授業	プロトタイピングにおけるデザイン	プロトタイピングによって製造とデザインがどのように変質するのか、実例を元に共有する。また各々のプロトタイピングのプランのデザインを行う。
第7回	2026年7月24日	金	7	対面授業	プロトタイプ制作	各々のプロトタイプのプランをディスカッションしブラッシュアップする。
第8回	2026年7月31日	金	7	対面授業	展示	各々のプロトタイプを展示し来場者よりフィードバックを得る。

授業形式	講義形式および演習形式
------	-------------

成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 最終成果物 (実際に造形物がある場合加点) (55%)</p> <p>(2) 講義内発言、発表 (25%)</p> <p>(3) フィードバックシート (理解度) (20%)</p>
履修条件と留意事項	<p>デザインとプロトタイピングの基礎的な知識から、CADとデジタルファブリケーション機器を利用してプロダクトの実制作を行いたい方にお勧めする。</p> <p>ハードウェアスタートアップを起こしたい、プロジェクトに必要なハードウェアプロトタイピングを作りたい、3Dプリンターやレーザーカッターを代表としたデジタルファブリケーション機器に興味がある方にもお勧めする。</p>
教科書	なし
参考文献	<p>アイデアとかデザインとか / 青木 亮作 (TENT) / 翔泳社 / ISBN4798175439</p> <p>Making Things Move 動くものを作るためのメカニズムと材料の基本 / ダスティン・ロバーツ, 金井哲夫, 岩崎修 / オライリージャパン / ISBN4873115361</p> <p>メーカーとスタートアップのための量産入門 / 小美濃芳喜 / オライリージャパン / ISBN4873118840</p> <p>スペキュラティブ・デザイン 問題解決から、問題提起へ。—未来を思索するためにデザインができること / アンソニー・ダン、フィオナ・レイビー / ビー・エヌ・エヌ新社 / ISBN4802510020</p> <p>プロトタイプシティ 深センと世界的イノベーション / 高須 正和 / KADOKAWA / ISBN-10 : 4041078415</p> <p>プロダクトデザイン 商品開発に関わるすべての人へ / JIDA「プロダクトデザイン」編集委員会 / ワークスコーポレーション / ISBN-10 : 4862670636</p> <p>インテルの製品開発を支えるSFプロトタイピング / プライアン・デイビッド・ジョンソン / 亜紀書房 / ISBN-10 : 4750513091</p> <p>アップルのデザイン / 日経デザイン / ISBN4822264769</p> <p>デザインの骨格 / 山中俊治 / 日経BP / ISBN482226470X</p> <p>冒険の書 AI時代のアンラーニング / 孫 泰蔵 / 日経BP / ISBN4296000772</p> <p>創るためのAI 機械と創造性のはてしない物語 / 徳井直生 / ビー・エヌ・エヌ / ISBN4802512007</p>

科目名	情報倫理と情報哲学					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	前田 邦宏					
授業概要	人が「情報圏」の中であって、より善く生きるための倫理について考えることが本講義の目的である。					
到達目標	<p>(1) 世の中を<関係性>で捉えて、社会課題の抽出と考察が出来るようになる。</p> <p>(2) 最先端の技術動向と向き合い、自らの世界観・倫理観を養うことができる。</p> <p>(3) 時代に合った事業感覚を養い、新しい社会創造に参加出来るようになる。</p>					
キーワード	倫理学（古代ギリシャ哲学）、人工知能倫理（応用倫理学）、サイバー法、ダークパターン、シンギュラリティ					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月12日	金	7	対面授業	情報とは何か？	最前線の生成AI映像コンテンツやサイバー安全保障の業界情報を紹介しながら、情報の再定義の必要性について議論する。
第2回	2026年6月19日	金	7	対面授業	情報倫理とは？	ルチアーノフロリディ氏の著書『情報の哲学のためにーデータから情報倫理までー』の情報倫理の章の解説をする。
第3回	2026年6月26日	金	7	遠隔授業	情報圏のための古代倫理学	ソクラテス、プラトン、アリストテレスらが考察した古代ギリシャ倫理学を情報倫理学として読み解き直す。
第4回	2026年7月3日	金	7	遠隔授業	情報圏における情報倫理学	情報倫理および情報哲学とは何かについて理解が深まる最新の論文や理論を紹介する。
第5回	2026年7月10日	金	7	遠隔授業	情報の公害＝負の外部性	生成AIによる膨大な計算量によって生じている電力や水の消費を事例に<負の外部性>について考察する。
第6回	2026年7月17日	金	7	遠隔授業	未来倫理	仮想空間におけるコミュニティサービス提供者の規範について事例を紹介しつつ、社会規範起業について議論を行う。
第7回	2026年7月24日	金	7	対面授業	人間性識別とフェイク判別	ボットの識別やコンテンツ作者が人間かどうかを判別するにはどうしたら良いか？シンギュラリティ後の世界の<真偽と人間性>について議論する。
第8回	2026年7月31日	金	7	対面授業	テスト及び相互講評	講義内容を簡潔にまとめた穴埋めテストとそれにちなんだ小論および小論質筆について相互講評を行う。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 穴埋め形式の問題への回答 (50%)</p> <p>(2) 授業毎の感想へ自分なりの発見、疑問、批判の書き込みを重視 (10%)</p> <p>(3) 小論文の提出 (40%)</p>
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	<p>『グローバルな公共倫理とソーシャルイノベーション』第三章「科学技術イノベーションと人間性を巡る情報倫理」前田邦宏／金子書房／978-4-760-82417-5</p> <p>The Normative Theory in the Infosphere 2023年大学院紀要国際版 https://msl.dhw.ac.jp/wp-content/uploads/2023/12/DHUITNJOURNAL2023_P010.pdf</p> <p>『情報の哲学のためにーデータから情報倫理まで』／ルチアーノフロリディ／勁草書房／978-4-326-15477-7</p> <p>『ネット企業は何故免責されるのか』／ジェフコセフ／みすず書房／978-4-622-09006-9</p> <p>『「正しい政策」がないならどうすべきか？ー政策のための哲学』／ジョナサンウルフ／勁草書房／978-4-326-15440-1</p> <p>『リヴァイアサン、あるいは教會的及び市民的なコモンウェルスの素材、形体、及び権力』ホッブス https://www.econ.hokudai.ac.jp/~hasimoto/Resume%20on%20Hobbes%20Leviathan.pdf</p> <p>『ロボット兵士の戦争』／PWシンガー／NHK出版／978-4-14-081428-4</p>

科目名	クラフトワーク特論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	80名			
担当教員	吉田 知史					
授業概要	クラフトワーク特論である。旧来の手工芸的なものづくり技術と近年のデジタルファブリケーション技術とによる今日的なものづくり環境に関して、現状と歴史的経緯を踏まえながら、実際の現場ではどのようなことが起きているのか、人物や拠点や展示機会なども含め、経験に基づいた事例をとおじて解説する。ものづくりに今日的な価値を持たせる考え方や手法を修得し、自らの製作実践に活用できるようにする。中間課題レポートと最終レポートによって確かめる。					
到達目標	<p>(1) 今日的なものづくり環境において、容易なことと困難なことと不可能なことを理解し、今日的な価値を持たせる考え方や手法を修得することができる。</p> <p>(2) 今日的なものづくり環境において、使用可能なツールや知見を用いたプロトタイプングフローを理解し、自らの製作実践に活用できるようになる。</p> <p>(3) 今日的なものづくりの価値あるプランについて客観的に評価できるようになる。</p>					
キーワード	デジタルファブリケーション、ものづくり、手工芸、プロトタイプング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月12日	金	8	対面授業	新しいものづくりの形	3Dプリント技術など、デジタルファブリケーション技術としては枯れた手法を用いて今日的な表現を獲得している事例をもとに、どんなものづくりが価値を持つかを考察する。
第2回	2026年6月19日	金	8	遠隔授業	マスマプロダクトと手工芸の境界	デジタルファブリケーションの領域ではマスマプロダクトに見られる均質性を模倣しようとする傾向が強く見られる。それがどのように実現されてきたのかと、さらにその意味を考察する。
第3回	2026年6月26日	金	8	遠隔授業	領域を横断したものづくり	伝統工芸とデジタル技術の組み合わせなど、異なる専門領域同士のコラボレーションワークが多数行われている。そこにはどのようなコンセプトが考えられうるのかを考察する。
第4回	2026年7月3日	金	8	遠隔授業	壊れにくさの設計	製作目的や使われ方に応じて、その壊れにくさはデザイン可能でなくてはならない。メカの強度や、耐候性、ソフトウェアの更新など多岐にわたる考えるべきポイントについて解説する。
第5回	2026年7月10日	金	8	遠隔授業	ファブレスファブ	板金や切削、3Dプリント、プリント基板など、あらゆる専門的な製造プロセスの外注が手軽になった。自らは何も作らずにものづくりができるとき、何を学ぶべきかを考察する。
第6回	2026年7月17日	金	8	遠隔授業	ドキュメンテーションの技術	作ったものは、展示やウェブサイトやカタログなどの形に落とし込み、鑑賞や参照可能な状態を構成することが求められる。それらを見せるための技術を事例により解説する。
第7回	2026年7月24日	金	8	遠隔授業	失われる技術	ものづくり環境は更新されていく。新しい手法が広がるのと同様に、失われていく技術もまた存在する。かつて作れたものが作れなくなっている現状について何ができるのかを考察する。
第8回	2026年7月31日	金	8	遠隔授業	これからのものづくりの形	良いものを作り、それを使って生きていくにはどのような製作環境がありえるのか。それらはどのようにして実現できるのか。未来のものづくりのプランを考察する。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）中間課題レポート（40%） （2）最終レポート（60%）
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	アントレプレナー特論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	25名			
担当教員	波木井 卓					
授業概要	前半は、学生が自分のビジネスを記述できるようになるために、アイデアを発想、ビジネスプランを記述するツールを講義する。また課題として、グループワークを行い、グループでビジネスプランを作成し、プレゼンテーションを行う。後半は、学生が起業家（アントレプレナー）、社内起業家（イントラプレナー）として活動する中で発生する様々な課題に対応できるようになるために、解決のためのヒントを講義する。また課題として、個人でビジネスプランを作成し、プレゼンテーションを行う。					
到達目標	(1) ビジネスプランニングに必要な基礎的な知識を獲得し、自らのビジネスプランを記述できるようになる。 (2) 様々なビジネスプランに触れることにより、ビジネスプランを見る目を養う。 (3) 起業家（アントレプレナー）、社内起業家（イントラプレナー）の課題について理解し、適切に対応できるようになる。					
キーワード	アントレプレナー、イントラプレナー、ビジネスプラン、起業、新規事業					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月12日	金	8	対面授業	オリエンテーションとアイスブレイク	講義の進め方、課題のイメージを理解する。グループワークを行うための準備としてチームビルディングを行い、ビジネスプランの具体例を理解する。
第2回	2026年6月19日	金	8	対面授業	アイデア発想のツール	アイデアの着想のツールを学び、グループワークにて、課題や解決策の特定を行い、簡単なビジネスプランのドラフトを作成する。
第3回	2026年6月26日	金	8	対面授業	アイデアブラッシュアップのツール	ビジネスプランのブラッシュアップの方法を学び、ビジネスプランを改善する。ビジネスプランをさらなるフレームワークに落とし込んでみる。
第4回	2026年7月3日	金	8	対面授業	ビジネスプランのケーススタディ	ビジネスプランのケーススタディを学び、グループで作成したビジネスプランの発表と全体討議を行う。
第5回	2026年7月10日	金	8	対面授業	アントレプレナーの事業展開について	事業開発アプローチ、方法論と承認プロセス、ピボットなど、事業を進める上での課題を理解する。個人で作成するビジネスプランの課題を特定する。
第6回	2026年7月17日	金	8	対面授業	アントレプレナーの人について	人材、組織、スキル、ダイバーシティなど、人に関する課題を理解する。個人で作成するビジネスプランの解決策を特定する。
第7回	2026年7月24日	金	8	対面授業	アントレプレナーの金について	投資と融資、イグジット、M&Aなど、金に関する課題を理解する。個人で作成するビジネスプランのブラッシュアップを行う。
第8回	2026年7月31日	金	8	対面授業	アントレプレナーのマインドセットについて	アントレプレナー、イントラプレナーとしての姿勢、心の持ち方に関する課題を理解する。個人で作成したビジネスプランの発表と全体討議を行う。総評。
授業形式	講義形式および演習形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) FSのコメント (20%)</p> <p>(2) グループワークの最終レポート内容とプレゼンテーション (40%)</p> <p>(3) 個人ワークの最終レポート内容とプレゼンテーション (40%)</p>
履修条件と留意事項	<p>本講義では、新規事業を立ち上げることに意欲と関心を持っており、将来的にアントレプレナー、イントラプレナーを目指している学生を対象とする。</p> <p>状況に応じて授業内容が変わる可能性、授業内容が前後する可能性がある。</p>
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	テクノロジー特論A (インターネット)					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	土	代表時限	3限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修 (E系科目から1科目)	定員	80名			
担当教員	藤川 真一					
授業概要	インターネットを支える基本的な技術の仕組みを理解することを目的として、インターネットが産業に与えてきた影響と、その上に構築されている各種応用技術について講義する。Webサービスやコンテンツビジネスをはじめとする多様な分野において、インターネットを活用するために必要な基礎技術を整理し、実践的な応用へと結び付ける視点を提供する。専門職としてWebに関わらない学生も対象とし、Webの専門家と協働するために必要な基礎知識を身に付けることを目指す。					
到達目標	<p>(1) Webの基本的な概念や役割を理解し、自身の専門分野においてWebをどのように活用できるかについて具体的なアイデアを考察し、説明できるようになる。</p> <p>(2) WebサイトやWebサービスを構成する基礎的な技術要素を理解し、インターネットをビジネスに活用するための基礎知識を修得する。</p> <p>(3) Webサービスの開発に関わる技術的役割や関係者の特性を理解し、チームでWebサービスを構築する際に求められる考え方や姿勢を判断できるようになる。</p>					
キーワード	Web、インターネット、マーケティング、プロジェクトマネジメント、セキュリティ					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月13日	土	3	対面授業	Webビジネスとテクノロジー	Webを構成する基本的な技術要素を整理し、Webを活用したビジネスを構築する上で必要となる基礎知識と基礎技術について解説する。具体的な事例を用いながら、インターネットがビジネスに与えてきた影響について考察する。
第2回	2026年6月20日	土	3	対面授業	ユーザインターフェイス	WebにおけるユーザインターフェイスとUXの基本的な考え方を整理し、ビジネスの目的を実現するために重要となる設計の視点について解説する。Webサービスにおけるユーザインターフェイスの役割を理解し、関係者と協働するための基礎的な考え方を学ぶ。
第3回	2026年6月27日	土	3	対面授業	セキュリティ	Webサービスを活用する上で必要となるセキュリティの基本的な考え方と、リスクマネジメントの視点について解説する。技術者以外の立場でも理解しておくべき代表的な脅威や対策を整理し、近年のセキュリティ動向を踏まえて考察する。
第4回	2026年7月4日	土	3	対面授業	マルチデバイス	PC、スマートフォン、タブレット、IoTなど、Webを利用する多様なデバイスの特性を整理する。Webサービスやコンテンツビジネスにおいて重要となるデバイス戦略と、その変遷について解説し、今後の技術選択に必要な基礎的視点を学ぶ。
第5回	2026年7月11日	土	3	対面授業	クラウドコンピューティング	WebサイトやWebサービスを運用するために必要となるクラウドコンピューティングの基本概念を解説する。クラウドで実現できることや活用の考え方を整理し、近年の動向を踏まえながら、ビジネスにおける活用方法について考察する。

第6回	2026年7月18日	土	3	対面授業	Webマーケティング	WebサイトやWebサービスに利用者を集めるための基本的なマーケティングの考え方を解説する。検索や情報発信などの代表的な手法を整理し、Web上で情報を届けるために必要な基礎的な技術と視点について学ぶ。
第7回	2026年7月25日	土	3	対面授業	開発マネジメントと運用	WebサイトやWebサービスの開発および運用において重要となる、関係者との連携や開発ディレクションの基本を解説する。開発プロセスにおけるレビューや品質管理の考え方を整理し、近年の生成AIを含む技術環境の変化を踏まえながら、人が担うべき判断や役割について考察する。
第8回	2026年8月1日	土	3	対面授業	企画プレゼンテーション	授業を通じて学んだことを下地に、作りたいWebのサービスやビジネスについて1チーム5分程度でプレゼンテーションし、レビューを受けることで、より精度の高い企画を考えられるようにする。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業レポート（60%） （2）授業中の発言や質問（5%） （3）最終課題（35%） 最終課題を最終回に発表した場合は加点対象とする。					
履修条件と留意事項	プログラミング経験は必須ではない。 Webサービスがどのように動作しているのか（ネットワーク、サーバー、アプリケーション）について関心を持ち、その仕組みを理解しようとする姿勢が求められる。 自身で作成したいWebサービス、またはWebを活用したビジネス構想を持っていることが望ましい。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	スペキュラティブデザイン特論		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	3限、4限
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E
必修/選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	Olga		

授業概要	<p>スペキュラティブデザインをベースに被服心理学を融合させた、未来の社会・文化における衣服の可能性を探索する スペキュラティブデザインの手法を用い、現実の課題や未来の仮説に基づいて衣服の役割を再考し、新たなデザインのビジョンを描く また、被服心理学の視点から、衣服が個人の心理や社会的行動に与える影響を深く理解する</p>
------	--

到達目標	<p>(1) スペキュラティブデザインの理論と実践を習得し、未来の衣服デザインを創造するスキルを身につける。 (2) ファッションと被服心理学の基礎知識を応用し、衣服と心理の相互作用を分析できるようになる。 (3) 社会的、文化的、技術的要因を考慮し、より良い未来を築く衣服デザインの提案力を養う。</p>
------	---

キーワード	ファッションテック、ファッション、ファッションデザイン
-------	-----------------------------

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月13日	土	3	遠隔授業	基礎理論	スペキュラティブデザインとは何かを学び、被服心理学の基本概念である衣服の自己表現、社会的役割、心理的影響について理解を深めた上で、「衣服が未来に果たす役割とは？」をテーマにディスカッションを行う。
第2回	2026年6月13日	土	4	遠隔授業	服作りのプロセスとファッションデザインの原点	基本的な服作りのプロセスと、ファッションデザインについて学ぶ。新旧のファッションの定義の変化や、テクノロジー、サステナブル素材など多様化する表現について知る。
第3回	2026年6月27日	土	3	遠隔授業	未来社会の課題と衣服	気候変動、ジェンダー問題、技術進化などの未来の課題を考察し、スペキュラティブデザインの実例を通じて未来の衣服の可能性を探った上で、「未来社会に必要な衣服とは？」を題材に自身の探究したいテーマを考える
第4回	2026年6月27日	土	4	遠隔授業	衣服と社会的相互作用	衣服が人間関係と社会的役割に与える影響について考察し、第一印象やステレオタイプの形成、さらには宗教、伝統、テクノロジーなどグローバル文化における役割を学んだ上で、「衣服でジェンダーを再定義できるか？」を仮テーマにディスカッションを行う。
第5回	2026年7月11日	土	3	遠隔授業	デザインインターバル応用	最終課題のフォーマットを応用して仮テーマを決定し、心理的要素と未来の課題を組み合わせたコンセプトメイキングに留意しながら、これまでの学びを活用した未来の衣服プロトタイプデザインを生成する。また、チームでアイデアを共有してフィードバックを得る。
第6回	2026年7月11日	土	4	遠隔授業	デザインインターバル実践	最終課題のフォーマットを応用して仮テーマを決定し、心理的要素と未来の課題を組み合わせたコンセプトメイキングに留意しながら、これまでの学びを活用した未来の衣服プロトタイプデザインを生成する。また、チームでアイデアを共有してフィードバックを得る。
第7回	2026年8月8日	土	5	遠隔授業	コンセプトと目指す未来	最終課題の自身のテーマを通して、未来に向けてどのようなメッセージを込め、どのようにアイデアをヴィジュアル化するのかを考える。生成AIを多用したプロトタイプングなどケーススタディを交えて考察する。
第8回	2026年8月8日	土	6	遠隔授業	最終課題発表と講評	全7回を通して学んだ成果の発表、プレゼンテーションを行う。授業にて総評し、最優秀賞などを決める。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) 参加発言内容 (50%) (2) 提出課題 (50%)
履修条件と留意事項	遠隔授業。状況に応じて授業内容が変わる可能性がある。授業の進行によっては各回での授業内容が前後する可能性がある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	基礎造形					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	土	代表時限	3限、4限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A			
必修/選択	選択	定員	15名			
担当教員	村田 朋泰					
授業概要	<p>本科目ではDCM修士としての審美眼と発想力の養成を促すため、描画訓練の一種であるデッサンを通じて、基礎的な観察力と表現力の獲得を目指した講義を行う。近年では様々なフレームワークや技法を用いてアートやデザインに纏わる暗黙知を詳らかにする試みが一般化しつつあるが、本科では表現のプロセスを知識情報として理解するのではなく、受講者が各々の手を動かしながら、身体性を伴う体験として構築的に咀嚼することに焦点をあてた講義とする。</p>					
到達目標	<p>(1) デッサンを通じて、基礎的な観察力と表現力を獲得する。 (2) 身体性を伴うものとして、表現プロセスを体験し、獲得する。 (3) 上記のプロセスを通して、DCM修士としての審美眼ならびに発想力を養う。</p>					
キーワード	観察力と表現力、デッサン、人物クロッキー、空間把握					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年6月20日	土	3	対面授業	観察力とデッサン (1)	審美眼の基礎である「観察力」について学ぶとともに、デッサンに取り組むためのエクササイズを行う。
第2回	2026年6月20日	土	4	対面授業	観察力とデッサン (2)	審美眼の基礎である「観察力」について学ぶとともに、デッサンに取り組むためのエクササイズを行う。
第3回	2026年7月4日	土	3	対面授業	静物デッサン (1)	デッサンを描くときの姿勢や目線とともに、構図、質感、形態、陰影といった要素について学ぶ。
第4回	2026年7月4日	土	4	対面授業	静物デッサン (2)	デッサンを描くときの姿勢や目線とともに、構図、質感、形態、陰影といった要素について学ぶ。
第5回	2026年7月18日	土	3	対面授業	静物デッサン (3)	デッサンを通じて、構図、質感、形態、陰影といった要素に加え、空間（遠近感、パース）を意識することについて学ぶ。
第6回	2026年7月18日	土	4	対面授業	静物デッサン (4)	デッサンを通じて、構図、質感、形態、陰影といった要素に加え、空間（遠近感、パース）を意識することについて学ぶ。
第7回	2026年8月1日	土	3	対面授業	人物クロッキー (1)	人物をモチーフとしたクロッキーを通じて、全体のバランスを瞬時に捉えることや線の強弱による表現、陰影による表現について学ぶ。
第8回	2026年8月1日	土	4	対面授業	人物クロッキー (2)	人物をモチーフとしたクロッキーを通じて、全体のバランスを瞬時に捉えることや線の強弱による表現、陰影による表現について学ぶ。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 授業態度および出席日数 (指示に従った作業、および授業中の質問と発言) (50%) (2) 講義内成果物 (50%)</p>					
履修条件と留意事項	<p>本科目はデッサン初心者を対象として開講されるため、同分野の経験者は受講対象外とする。</p> <p>また講義内で取り組むデッサンおよびクロッキーでは鉛筆、練ゴム、スケッチブックを使用するため、受講者は各自購入し初回より持参すること。</p> <p>初回以降の必要物品は下記の通りである。</p> <p>(1) 鉛筆：三菱鉛筆社製 uniまたはHi-uni 硬度5B・HB × 各2本、および 4B・3B・2B・B・F・H・2H × 各1本 (2) 練ゴム：ホルバイン社製 KNEADED RUBBER No.3 × 1個 (3) スケッチブック：マルマン社製 B3スケッチブック 厚口画用紙 (オリブシリーズ) × 1冊</p>					
教科書	なし					

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス

2Q 夏季集中講義



科目名	特別講義A					
開講時期	2Q（夏季集中講義）	単位数	1単位			
代表曜日	火水木金	代表時限	7限、8限			
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	－			
必修／選択	選択	定員	10名			
担当教員	海老根 智仁					
授業概要	日本、さらに世界に浸透するようなビジネスモデルを創出する授業である。海老根研究室等で発表されるベンチャー企業の研究事例を基に、学生を交えディスカッションしていく。ここでは、今後社会に必要とされるビジネスを考え、発表されたアイデア等の中から特に優れたアイデアには具体的な事業化を進める場合がある。分野的に言うとベンチャー企業に関連する経営手法と事業計画設計の授業である。最後に、本科目は昨今注目されている環境問題についても取り扱う。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (1) ビジネスモデルのKSF（Key Success Factor）が何であるかを理解でき、また評価等が出来る (2) 事業の競争力等を理解できる (3) 事業計画の体系が分かる (4) プレゼン能力をあげることができる 					
キーワード	経営学、ビジネスモデル、インターネットマーケティング、グループワーク					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年8月31日	火	7	対面授業	ベンチャー企業等の経営の基本	概要説明、ビジネスモデル、事業ドメイン、成長戦略及び資源配分などの基本的知識を指導すると同時に、経営環境分析に集中する
第2回	2026年8月31日	火	8	対面授業	ベンチャー企業等の環境分析	ビジネスモデルの上位概念を把握する
第3回	2026年9月1日(火)	水	7	対面授業	ベンチャー企業等のプレゼン演習前編	複数の違ったビジネスモデルを学ぶ
第4回	2026年9月1日(火)	水	8	対面授業	ベンチャー企業等のプレゼン演習の振り返り	ビジネスモデルの差をその競争力を
第5回	2026年9月2日	木	7	対面授業	ベンチャー企業等のプレゼン演習後編	競争力を念頭に置きながらビジネスモデルそのものを深掘りする
第6回	2026年9月2日	木	8	対面授業	ビジネスモデルのKSFを学ぶ	ビジネスモデルの評価軸を頭の中に起想する
第7回	2026年9月3日(木)	金	7	対面授業	アウトプットと全体像の整理	事業ドメインを中心とするビジネスの全体像を復習する
第8回	2026年9月3日(木)	金	8	対面授業	授業を自分自身に適用する	ご自分のビジネスアイデアに授業成果を応用して深く仕上げていく
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） (1) 最終授業における提出物等（50%） (2) 出席率及び授業参加への積極性（授業中の発言含め）（50%） (注) 提出物は授業期間中1～2回を予定					
履修条件と留意事項	ビジネスモデルを複数理解していただく為に、年度によるがゲスト講師を召喚することがある。特に地方における経営モデルは日本特有の環境要素に影響していることから授業において取り上げる場合がある。					
教科書	なし					
参考文献	会社を替えても、あなたは変わらない／海老根 智仁／光文社／ISBN-10:4334034497					

科目名	クリエイティブコンピューテーション					
開講時期	2Q（夏季集中講義）	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限、8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A			
必修/選択	選択	定員	25名			
担当教員	山岡 潤一					
授業概要	近年、AR・VR技術などのテクノロジーを駆使してデジタルとフィジカルを繋ぐ表現が盛んに行われている。本講義では、インタラクティブ性のあるメディアアート表現方法の獲得のため、作品事例や作法などを学ぶと共に、クリエイティブコーディング環境等を活用しながらスケッチを行い、最終的な成果物の具現化に至るまでのプロセスを実践的に体得することを目的とする。具体的には、デジタルとフィジカルを行き来するメディアアートに関する作品事例や制作プロセスの説明とフィジカルコンピューティングを元にした実践形式の講義を行う。					
到達目標	<p>(1) 最新のインタラクティブメディアに関する研究や作品の事例を知ることで、メディアアートの思想、理論を修得する。</p> <p>(2) ラビッドプロトタイピング技術を修得して、電子工作やプログラミングを通して、作品制作のノウハウを修得する。</p> <p>(3) 最終制作に向けて実践的にアドバイスを受けることで、作品のクオリティの高め方を理解できるようになる。</p>					
キーワード	メディアアート、デジタルファブリケーション、フィジカルコンピューティング、インタラクティブメディア、プロトタイピング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年8月19日	水	7	対面授業	導入と事例紹介	<p>(1) 全8回の講義の流れを説明し、最終課題についての連絡、自己紹介を行う。</p> <p>(2) これまでのメディアアートの歴史や成り立ち、過去のアーティストの作品を紹介する。</p> <p>(3) メディアアート、デザイン、サイエンスに関する関わり方などを考える。</p>
第2回	2026年8月19日	水	8	対面授業	フィジカルコンピューティング基礎	フィジカルコンピューティングのためのArduinoなどのツールキットの説明と簡単な電子部品を用いた入出力の確認をする。
第3回	2026年8月26日	水	7	対面授業	制作プロセスの紹介	アート作品制作のプロセスを紹介しながら、企画、発想の方法、制作、マネジメント、展示設営、展示運営などに関して説明する。
第4回	2026年8月26日	水	8	対面授業	フィジカルコンピューティング応用	ツールキットを用いて、特殊なセンサやアクチュエータなどの使い方や様々な特殊マテリアルを組み合わせた表現方法を学ぶ。
第5回	2026年9月2日	水	7	対面授業	応用と展示事例	メディアアートの今後や応用事例、研究事例等について説明する。
第6回	2026年9月2日	水	8	対面授業	ファブリケーション講習	電子基板を組み合わせるための筐体を制作するために、3Dプリンタなどのデジタルファブリケーション装置について説明する。CADを用いた設計手法を学ぶ。
第7回	2026年9月9日	水	7	対面授業	講評会	これまでの講義で学んだことを元に、授業内で作成した最終制作物を発表し、講評会を行う。
第8回	2026年9月9日	水	8	対面授業	まとめ	成果物へのフィードバックを含めながら、授業全体を振り返る。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) FSのコメント（50%）</p> <p>(2) 最終課題・最終発表（50%）</p>					

履修条件と留意事項	メディアアートやテクノロジーに関心のある学生の履修を推奨する。 本講座は初学者向けであるので、初めから高いスキルは問わない。 最終課題に向けて個々人で制作してもらうため、履修登録の際には事前課題がある。 また実技もあるため、各自PCを持参すること、Arduinoなどの電子工作に必要な部品等（5000円程度・自己負担）が必要になる場合がある。
教科書	なし
参考文献	Arduinoをはじめよう 第4版 (Make:PROJECTS) /Massimo Banzi著/オライリージャパン/4814400233

科目名	ウェブ解析実践					
開講時期	2Q（夏季集中講義）	単位数	1単位			
代表曜日	木	代表時限	7限、8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名			
担当教員	窪田 望					
授業概要	ウェブ業界は多くの人と関わる。プロデューサー、ディレクター、エンジニアやデザイナー、コーダー、ライターなどの制作チームもいれば、発注者も存在する。そんな時、より多くの力を発揮するためには、「ウェブにおける共通言語」の習得が重要になる。その1つが「数字で語れる力」である。具体的にどのようにしてウェブ戦略を構築し、どのような売上や利益を目指すのか。そういった実践的なウェブ解析について伝える。また、講義のみならず、学生自らが問題発見し、問題解決する力を養うために、ワークを取り入れた授業となる。					
到達目標	<p>(1) Webサイトの役割やゴールを理解し、改善のための戦略と戦術を考えられるようになる。</p> <p>(2) 顧客インサイトを理解し、UXの基礎を身につけることができる。</p> <p>(3) ウェブサイトを分析するための知識を身につけることができる。</p>					
キーワード	ウェブ解析、戦略戦術、データ分析、ウェブマーケティング、AI					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年8月20日	木	7	遠隔授業	顧客心理とグロースハック	ウェブ解析をなぜ行うのか。その原点には、顧客を喜ばせる体験がある。お客様を喜ばせながら成長させるグロースハック戦略について学ぶ。また、本授業の全体像や最終提出課題などについての説明を行う。
第2回	2026年8月20日	木	8	遠隔授業	ペルソナ設定とカスタマージャーニーマップ	お客様の定義のやり方を通じて本質的に大切にしたいウェブ上でのおもてなし方法について学ぶ。
第3回	2026年8月27日	木	7	遠隔授業	4Pと4C	4Pと4Cの具体例を紹介しながら、マーケティング戦略を自分で考案し、顧客視点と企業視点を織り交ぜながら、深くビジネスを理解する力を身につける。
第4回	2026年8月27日	木	8	遠隔授業	Googleアナリティクスの活用	Googleアナリティクスを実際に操作しながら、基本的な機能やレポートの使い方を学ぶ。
第5回	2026年9月3日	木	7	遠隔授業	顧客インサイトを探せ	インサイトについての理解をした上で、ディスカッション形式で顧客のインサイトに関する学びを共有する。
第6回	2026年9月3日	木	8	遠隔授業	マーケティング0への招待	日本には、世界で最も古くから存在する「マーケティングの源流」がある。そのことを歴史や事例を交えながら、考えていく。
第7回	2026年9月10日	木	7	対面授業	データドリブン経営	「データドリブン経営」の考え方や事例をもとに、21世紀の石油と呼ばれるデータを活用するための知識を学ぶ。
第8回	2026年9月10日	木	8	対面授業	プロジェクトピッチ	最終課題のテーマ設定を各自で行い、それに対しての技術的指導を行う。最終的にまとまった内容を簡単なプレゼン形式で発表する。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 授業態度（FSのコメント）（40%）</p> <p>(2) 最終課題（60%）</p>					
履修条件と留意事項	特に前提知識等は必要ないが、今後あるいは現在ウェブサイトの作成、運用、マーケティング等に少しでも関わっている方向けの講義となる。					
教科書	1週間でGoogleアナリティクス4の基礎が学べる本／窪田 望、他／インプレス／429501172X					

参考文献

窪田望 TikTok
<https://www.tiktok.com/@kubotanozomu>
窪田望Twitter
https://twitter.com/cnxt_nozomu
窪田望Voicy
<https://voicy.jp/channel/3239>

科目名	特別講義L					
開講時期	2Q（夏季集中講義）	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限、8限			
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	-			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	山崎 敦子					
授業概要	英語論文発表のメリット、論文の構造や各項目の書き方、発表方法などを実践的な演習を通じて学習する。論文のIntroduction、Method、Result、Discussion、Conclusionまでの流れや書き方、謝辞、引用文献、タイトルやAbstractの注意点、図表と数式の表し方、英語論文の重要な表現と文法項目、論理的な文章作成などを学び、演習で確認をする。国際誌や国際学会での論文掲載と英語プレゼンのコツを知り、英語論文を執筆し発表できることを目指す。AIツールの活用についても説明する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (1) 英語で論文発表するメリットや執筆から発表までの流れがわかる。 (2) 英語論文の構造と各項目の書き方や重要点がわかる。 (3) 英語論文での重要な英語表現や英文法が使いこなせる。 (4) 英語で論文を執筆し発表ができるようになる。 					
キーワード	英語論文執筆、英語論文発表、論理的文章、英語表現、英語文法					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年8月21日	金	7	遠隔授業	講義概要と論文構成	講義概要、英語論文発表のメリット、英語論文の種類、典型的な構造と各項目、Introduction、論文のParagraphとは、Topic sentence、Supporting sentences、文献引用、演習問題
第2回	2026年8月21日	金	8	遠隔授業	英語論文統一性と論理構成	論理構成とtransition expressionsの使い方、統一性のための代名詞と冠詞（a/anとtheの違いなど）、英語論文の数のルール、演習問題
第3回	2026年8月28日	金	7	遠隔授業	IntroductionとMethodの重要点	IntroductionからMethodへ、英語の時制（特に、現在、過去、現在完了形の違い）、能動的な論文の書き方、Figures & Tables、Captions、演習問題
第4回	2026年8月28日	金	8	遠隔授業	AnalysisからResultとDiscussionへ	形容詞の並べ方、数式の書き方、Analysis、Result、Discussionの書き方と注意点、客観的な書き方、演習問題
第5回	2026年9月4日	金	7	遠隔授業	論文英文の組み立て方	英語のフレーズを借りる、“和文和訳”、英文をつなげる、Slash reading、盗用をさける、自動翻訳とAIの利用について、関係代名詞、演習問題
第6回	2026年9月4日	金	8	遠隔授業	Conclusionから文献やAbstractへとTake Home 試験	Conclusion、Acknowledgementの書き方、Referencesについて、Abstractの重要性と書き方、英文タイトルの見直し、演習問題、Take Home 試験
第7回	2026年9月18日	金	7	遠隔授業	英語論文校閲から投稿へ	自分で行う英語論文見直しと校閲、校閲重要ポイント、論文投稿における重要点、論文投稿から受理までの流れ、査読への対応、論文受理後に行うこと、AIツールの具体的な活用について、演習問題
第8回	2026年9月18日	金	8	遠隔授業	国際学会発表についてと講義まとめ	国際学会発表のメリットと流れ、英語での研究プレゼンテーションについて、英語プレゼン練習方法、演習問題、Take Home 試験解説、講義のまとめ
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） <ul style="list-style-type: none"> (1) 授業への積極的な参加（20%） (2) 授業内での演習課題（40%） (3) Take Home Examination（40%） 					

履修条件と留意事項	英語で論文を発表することへのmotivationや興味があることが履修の必須条件で、履修者の英語力は問わない。英語論文執筆や発表が英語力向上につながることを、そのための演習問題が多い授業であることを理解した上で履修をしてほしい。この講義の目的は、自分自身で英語論文を執筆し国際誌や国際学会に投稿することができる力をつけることであり、担当教員による英語論文の校閲は期待しないほしい。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	プロダクトプロトタイピングA					
開講時期	2Q (夏季集中講義)	単位数	1単位			
代表曜日	水、土	代表時限	7限-8限、3限-4限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修 (E系科目から1科目)	定員	25名			
担当教員	菅原 のびすけ					
授業概要	ChatGPTをはじめとしたテクノロジーの民主化により、専門的な知識が無くともアイデアを試作し、プロトタイプを素早く形にすることができる世の中になっている。本講義では、プロトタイピングの考え方を身につけることを目指し、サービスや製品モックなどを作る際の基本的な考え方を身につける。また、他者からのフィードバックを貰うための発信やプロダクトの見せ方等も宿題を通して体験を行う。開発面ではマイコンを使用したハードウェア開発、AIやWebテクノロジー等の最新話題もピックアップし、演習形式で授業を進める。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (1) 安価なマイコンボードを用いて、プロトタイプを作成する基礎を理解する。 (2) プロトタイピングツールを使う方法やAPIの繋ぎ合わせ方の基礎、APIやツールの調べ方を理解する。 (3) プロダクトの全体像をイメージしつつ、最小単位の実装及びデモができるようになる。 (4) 実装したプロトタイプを発信し、他者からフィードバックを貰える状態までを素早く作る。 					
キーワード	電子工作、ChatGPT、LINE Bot、SNS発信、プログラミング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年8月18日	土	7	対面授業	プロトタイピング概論	<ul style="list-style-type: none"> (1) 授業で目指すゴールの共有を行う。 (2) プロトタイピングの世界の全体感を掴む。 (3) 開発環境の準備をし、作業ができる状態にする。
第2回	2026年8月18日	土	8	対面授業	LINE Bot作成	<ul style="list-style-type: none"> (1) Node.js等開発環境を利用できる状態にする。 (2) GPT等の生成AIを用いた開発の導入を行う (3) LINE Botの制作を行う。 (4) 宿題で利用するSNS環境などの確認を行う。
第3回	2026年8月29日	土	3	対面授業	電子工作入門	<ul style="list-style-type: none"> (1) マイコンボードとセンサーを接続する方法を学ぶ。 (2) いくつかのセンサーやアクチュエーターを利用して、現実世界との接続を試す
第4回	2026年8月29日	土	4	対面授業	IoT開発入門	<ul style="list-style-type: none"> (1) マイコンボードとLINE BOTを接続する方法を学ぶ。 (2) 宿題やプロトタイピング事例を通して世界観を学ぶ。
第5回	2026年9月8日	土	7	対面授業	最新トレンドとアプリ連携	<ul style="list-style-type: none"> (1) 刻一刻と新しい技術が登場しているため、その時々に合わせてコンテンツを実施してキャッチアップを行う。 (2) 様々なライブラリに触れる。シラバス執筆時点ではChatGPT Plusの機能であるオリジナルGPT(GPTs)の作成や、OpenAIのAPIに触れる予定
第6回	2026年9月8日	土	8	対面授業	ハードウェアとソフトウェアの連携	<ul style="list-style-type: none"> (1) ノーコードやローコードツールを通し、プログラミング以外の実装方法を学ぶ。 (2) ハードウェアとアプリケーションの連携方法を知る
第7回	2026年9月19日	土	3	対面授業	応用とTips	その他実装におけるTips紹介を行う。
第8回	2026年9月19日	土	4	対面授業	デモ発表とプレゼンテーション	7回までに学んだ内容をもとにデモ+プレゼンテーションを行う。
授業形式	講義形式および演習形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 授業内課題（45%）</p> <p>(2) 最終課題（55%）</p>
履修条件と留意事項	<p>【教材の用意】</p> <p>(1) 各自、教員が指定するマイコンボード、および電子部品を購入することが必須（8000円～1万円程度）</p> <p>(2) 有料版ChatGPTの機能を使ったハンズオンを実施予定で受講期間の2ヶ月程度有償版ChatGPTを契約すること（1ヶ月あたり20ドル程度）が必須。</p> <p>（世の中のトレンドによっては別の手段になる可能性もあり、関連する有料APIを利用する指示になる場合もあります）</p> <p>【モチベーション】</p> <p>(1) プログラミングなどの中身を理解するよりも、アイデアを素早く形にしたいというモチベーションがある学生。</p> <p>(2) IoT、電子工作、マイコンやセンサーを組み込んだプロダクト開発、実験に興味のある学生。</p> <p>(3) ハードウェアだけではなく、ソフトウェア含め新しい技術が好きな学生。</p> <p>(4) 作るだけではなく、作ったプロトタイプを発信していくことに興味のある学生。</p> <p>【プログラミング知識の前提】</p> <p>(1) 初歩的なプログラミングを理解していることが望ましい。</p> <p>(2) プログラミングそのものやifやforなどの基本構文の説明は省略する予定。</p> <p>(3) 言語としてはJavaScriptを利用する想定。（Arduino言語も利用する可能性がある）</p> <p>(4) プログラミング未経験者や自信が無い人は、ProgateのJavaScriptレッスン3までを事前履修必須。</p> <p>【SNS等アカウントの準備】</p> <p>(1) 演習でLINEを利用する予定のため、LINEアカウントを受講前に事前用意が必須。</p> <p>(2) 演習で利用予定のため、GitHubのアカウントを受講前に事前用意が必須。</p> <p>(3) 制作物はSNSへシェアを想定しているため、XやInstagramなどの公開アカウント必須。</p> <p>【その他条件】</p> <p>(1) 演習形式で進めるため、半分以上の欠席は不可。</p> <p>(2) 最新話題をなるべく取り入れたいため、シラバスに記載の授業構成や技術トピックと必ずしも一致しない場合もある。</p>
教科書	なし
参考文献	特になし

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス

3Q



科目名	デジタル表現基礎B (アダプティブラーニング)					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	月	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A			
必修/選択	選択	定員	最大25名			
担当教員	石川 大樹					
授業概要	<p>本授業は、デジタルハリウッドの動画教材の学習を通じてクリエイティブツールの基礎の習得とeラーニングの能動的学習方法の習得を目指す。ただし、簡単に単位が取れる授業ではない。動画教材を自分で選び、計画し、その通りに学習、毎週その学習部分の制作物を提出してもらうため動画視聴や優秀な制作物のみでは評価はされない。あくまで動画で実習することに評価の重きを置いている。継続学習のための様々な方略を組み込んでいるので目的意識をもって取り組んでほしい。概要：https://youtu.be/nJp2KeT19Pk</p>					
到達目標	<p>(1) 未経験のツールスキルを、自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材を使って、実習しながらすべて受講し習得する。 (2) 授業1回目までに計画した学習目標と計画にそって、毎週の振り返りを記録し苦手をつぶしていく自己調整学習を習得する。 (3) 最初に立てた目標の一部分でもよいので、動画学習で身につけた技術を使った制作物を提出する。 (4) eラーニングの自主学習を継続するための方略を理解し、受講後も継続して実践できるようになる。</p>					
キーワード	eラーニング、自己調整学習、アダプティブ・ラーニング、アクティブ・ラーニング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月21日	月	8	遠隔授業	授業概要と学習方法 目標確認面談	(1) 講義「授業概要と学習方法」 (2) 目標設定完了者のみ 個別に目標確認面談 (1人3分程度) (3) 面談以外の学生は、動画学習システムにログイン 学習開始
第2回	2026年9月28日	月	8	遠隔授業	自己調整学習と 学びのコアの理解	(1) 講義「授業概要と学習方法」 (2) 目標設定完了者のみ 個別に目標確認面談 (1人3分程度) (3) 面談以外の学生は、動画学習システムにログイン 学習開始
第3回	2026年10月5日	火	8	遠隔授業	動画学習における“調べ方”	(1) 講義「動画学習における“調べ方”」 (2) グループディスカッション (同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第4回	2026年10月12日	木	8	遠隔授業	アウトプットの重要性	(1) 講義「アウトプットの重要性」 (2) グループディスカッション (同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第5回	2026年10月19日	月	8	遠隔授業	なぜ制作スキル習得が重要か？ 中間面談	(1) 講義「なぜ制作スキル習得が重要か？」 (2) 中間面談 (個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認) (2) グループディスカッション (同ジャンルの学習グループ) (4) 残り時間は動画教材のグループ学習
第6回	2026年10月26日	月	8	遠隔授業	修了課題設計	(1) 講義「修了課題設計」 (2) 中間面談 (個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認) (3) グループディスカッション (同ジャンルの学習グループ) (4) 残り時間は動画教材のグループ学習
第7回	2026年11月2日	月	8	遠隔授業	参考サイトでアイデアを練る	(1) 講義「参考サイトでアイデアを練る」 (2) グループディスカッション (同ジャンルの学習者でグループ分け) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習

第8回	2026年11月9日	月	8	遠隔授業	修了課題発表会	(1) 修了課題発表会（発表者は加対象） (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習者でグループ分け） (3) 残り時間は動画教材のグループ学習 (4) 最後に
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 選択した動画教材での"実習を含む"学習到達度（30%） (2) 学習の目標設定と計画表の作成、計画表の毎週の振り返りの記述内容（30%） (3) ディスカッションでの発表や他者へのアドバイス（20%） (4) 動画教材の学習成果を範囲した修了課題（20%）</p> <p>修了課題の提出がない場合は、評価はDとする。 成績評価基準の詳細はルーブリックを配布するのでそちらを参照。</p>					
履修条件と留意事項	<p>(1) オンライン授業の為、それに耐えうる性能のパソコンと通信環境を準備できる。 (2) 自身で選択した動画教材の学習に必要なソフトや機材を自前で購入、準備できる。 (3) 以前履修した際に選択した動画教材は評価対象外。</p>					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	エマーシングテクノロジー特論					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	自由選択	定員	80名			
担当教員	安藤 幸央					
授業概要	エマーシングテクノロジーとは、最先端の新たに登場しつつある技術や発展途上の技術のことを指す。特に、SIGGRAPHでは、人類の叡智を結集する議論の場ともなってきた。この授業ではまず、最先端の技術やサービスの基礎知識を得るとともに、その情報源や探し方を解説する。また、最先端のテクノロジーがどのように社会や産業に影響を与えるかを理解し、それらを活用する可能性を考察し、それらを導出する手法を理解することを目指す。これにより、自らの企画に活用し、実践を試みる基礎とすることができるようにする。					
到達目標	<p>(1) 最先端の技術やサービスの基礎知識を得て、情報源や探し方を理解し、自らの企画に活用することができる。</p> <p>(2) 最先端のテクノロジーがどのように社会や産業に影響を与えるかを理解し、それらを活用する可能性を考察し、それらを導出する手法を理解し、自らの企画に活用することができる。</p> <p>(3) エマーシングテクノロジーを自らの企画に活用し、実践を試みる基礎とすることができる。</p>					
キーワード	エマーシングテクノロジー、デジタルテクノロジー、サービス、SIGGRAPH、企画と実践					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月23日	水	7	遠隔授業	イントロダクション	SIGGRAPHとは何かとエマーシングテクノロジーの全体像について理解する。
第2回	2026年9月30日	水	7	遠隔授業	拡張現実 (AR) と仮想現実 (VR)	拡張現実 (AR) と仮想現実 (VR) の進化について概観し理解する。
第3回	2026年10月7日	水	7	遠隔授業	人工知能 (AI) と機械学習 (ML)	人工知能 (AI) と機械学習 (ML) の最新事例について概観し理解する。
第4回	2026年10月14日	水	7	遠隔授業	メタバースと次世代コミュニケーション	メタバースと次世代コミュニケーションの最新事例について概観し理解する。
第5回	2026年10月21日	水	7	遠隔授業	リアルタイムレンダリングと視覚表現の未来	リアルタイムレンダリングと視覚表現の未来について概観し理解する。
第6回	2026年10月28日	水	7	遠隔授業	ウェブとスマホの最新技術と次世代のUI/UX	ウェブとスマホの最新技術と次世代のUI/UXについて概観し理解する。
第7回	2026年11月4日	水	7	遠隔授業	最新サービスのイノベーション	最新サービスのイノベーションの事例と応用可能性について理解する。
第8回	2026年11月11日	水	7	遠隔授業	エマーシングテクノロジーの未来	エマーシングテクノロジーの未来と私たちの生活への影響について考察する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S～D)</p> <p>(1) 毎回のFSのコメント (40%)</p> <p>(2) 最終課題のレポート (60%)</p>					
履修条件と留意事項	特になし					
教科書	なし					

科目名	特別講義T (CGアニメーション特論)					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修 (E系科目から1科目)	定員	80名			
担当教員	増尾 隆幸					
授業概要	<p>テクニカルではなくアーティスティックな観点から、CM、映画などの各種メディアにおけるCGアニメーションについて講義する。実例を参考にVFX映像制作現場のプロセスを検証し、その特徴と効果的な使用方法について解説する。また、制作現場の効率的運用方法を示し、映像表現としての可能性と有効性について考察する。</p>					
到達目標	<p>(1) CGおよびCGを基盤とした映像制作の基礎知識を理解し、修得する。 (2) 実践的な映像制作におけるCGアニメーションの効果的な使用方法を理解し、適切に活用できるようになる。 (3) 制作現場の問題点とその解決方法を理解した上で、具体的な改善策を立案できる提案力を身につける。</p>					
キーワード	3DCG、CGアニメーション、映像プロデュース、VFX					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月23日	水	7	遠隔授業	CGアニメーション作品の基礎知識	CGアニメーションの実例とその有用性を作例などを参考に探る。
第2回	2026年9月30日	水	7	遠隔授業	CGアニメーションの歴史とその方向性	時代の変化に基づくCGアニメーションの役割の変化とその有用性について探る。
第3回	2026年10月7日	水	7	遠隔授業	3DCGの基礎知識	「CGとは数学である」との観点から3DCGの特徴とその成り立ち、変遷について探ると共に各種3DCGソフトについても言及する。
第4回	2026年10月14日	水	7	遠隔授業	3DCGアニメーションの実際	「CGとは芝居である」とのキーワードをコアにCGアニメーションの特徴を探ると共に有効なプランニングについて探る。
第5回	2026年10月21日	水	7	遠隔授業	アナログとデジタル	「CGとは絵作りである」とのキーワードの本質を探りデジタル作品に於けるアナログの重要性を探る。
第6回	2026年10月28日	水	7	遠隔授業	実写とCG	CMや映画における映像技術、そして実写合成でのワークフローとその問題点について探る。
第7回	2026年11月4日	水	7	遠隔授業	アニメーションとCG	アニメ映画を中心とした2D作品に於けるCGのワークフローとその問題点について探る。次回講義までに今回提示するテーマに基づくレポートを提出すること。
第8回	2026年11月11日	水	7	遠隔授業	総括とレポート講評	前回講義で提示したテーマに基づくレポートの講評を行うと共に全体の総括を行う。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	(1)授業中の発言や質問 25% (2)FSのコメント 25% (3)最終レポート 50%
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	CGは数学でできている／安生健一／日本評論社／ISBN978-4-535-78765-0

科目名	先端芸術原論		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	水	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修/選択	必須	定員	80名
担当教員	木原民雄		

授業概要	先端技術を用いた芸術作品やプロジェクト、デザイン、エンターテインメント、プロダクトを紹介し、先端芸術の可能性と社会における機能を考察する。現代の科学、技術と社会、文化の関係について、その歴史的背景を含めて具体的な事例から検討する。近代美術から現代美術への流れを概観し、先端技術が表現にもたらす現在の課題について考察する。授業の内容は最先端の技術動向などに応じて追加変更することがある。
------	--

到達目標	<p>(1) 今日の先端技術とそのクリエイティブな応用について幅広い知見を持ち、科学・技術や社会の状況との関係を概観できる。</p> <p>(2) 個々の作品やプロジェクトや製品について社会的、歴史的、文化的背景を踏まえてその意義を分析できる。</p> <p>(3) 歴史的知見に基づき近未来の先端技術から生まれる表現を夢想できる。</p> <p>(4) 自分の関心分野や今までに手がけた作品やプロジェクトを多角的な視点から把握し説明できるようになる。</p>
------	--

キーワード	先端芸術、メディアアート、情報メディア、美術史、デザイン
-------	------------------------------

授業計画表						
-------	--	--	--	--	--	--

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月23日	水	8	遠隔授業	メディアアートの実践と共創	メディアアートの領域を概観し、技術と芸術の関係性について講義する。作品事例を通じて、技術が芸術表現をどのように拡張してきたかを理解する。また、異分野の専門家が協働する共創の意義と方法論について考察する。
第2回	2026年9月30日	水	8	遠隔授業	現代美術と国際展の動向	最新技術がアートに与える影響について講義する。国際的な美術展やフェスティバルの歴史と役割を概観し、各国の展示動向を比較検討する。現代美術の評価基準や批評の枠組みについても考察し、グローバルな視点から芸術の現在地を把握する。
第3回	2026年10月7日	水	8	遠隔授業	前衛芸術運動の思想と展開	20世紀初頭に勃興した前衛芸術運動について講義する。社会変革と技術革新が芸術表現に与えた影響を歴史的に考察し、反芸術の概念や芸術の自律性をめぐる議論を理解する。これらの運動が現代美術に与えた影響についても検討する。
第4回	2026年10月14日	水	8	遠隔授業	カウンターカルチャーと情報技術	1960年代から70年代にかけてのカウンターカルチャーと情報技術の関係について講義する。個人の創造性を解放する道具としてのコンピュータという思想の形成過程を辿り、技術開発における思想的背景と社会的文脈を理解する。
第5回	2026年10月21日	水	8	遠隔授業	複製技術と視覚文化の変容	写真や映像からデジタルに至るまで、複製技術が芸術に与えた影響について講義する。機械的複製が芸術作品の概念をどのように変容させたかを考察し、オリジナルと複製、真正性と再現性をめぐる議論を歴史的に検討する。
第6回	2026年10月28日	水	8	遠隔授業	現代美術の起源と概念芸術	近代美術から現代美術への転換点について講義する。伝統的な美の概念への挑戦と、作品における概念の重要性の台頭を理解する。視覚芸術と音楽における実験的表現の並行した展開についても考察する。
第7回	2026年11月4日	水	8	遠隔授業	科学技術と芸術表現の交差	生命科学や情報科学など、最先端の科学技術と芸術が交差する表現領域について講義する。技術を批評的に捉えたアート表現の事例を検討し、科学技術が提起する倫理的問題や社会的課題に芸術がどのように応答しているかを考察する。

第8回	2026年11月11日	水	8	遠隔授業	人工知能と芸術の未来	人工知能を用いた芸術表現の発展と現状について講義する。機械学習や生成技術が創作活動に与える影響を検討し、人間の創造性と機械の生成能力の関係を考察する。講義全体を総括し、芸術と技術の未来を展望する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） (1) 授業への取り組み（FSの内容、毎回の設問への回答、授業中の発言）（40%） (2) 中間課題（20%） (3) 期末課題（40%）					
履修条件と留意事項	リアルタイム受講ができない場合、後日のビデオ視聴は可能だが、あくまで復習用であり出席扱いとはならない点に留意する。ただし、当該回の課題提出は受け付けるため、具体的な提出方法については動画内もしくはデジキャン/Slackで確認すること					
教科書	なし					
参考文献	鷲尾和彦『アルスエレクトロニカの挑戦』学芸出版社、2017、ISBN:9784761526412 赤田祐一『パソコンとヒッピー』エディトリアル・デパートメント、2025、ISBN:9784911321027 これ以外の参考文献や新刊については随時紹介する。					

科目名	知的財産活用実践					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	80名			
担当教員	高森 厚太郎					
授業概要	コンテンツが著作者のいかなる権利から構成されるかをおさらいしつつ、そのライセンスをビジネスにどう活かしていくか、具体的には音楽、映像、ゲームなど各エンタテインメント業界での権利処理の実態の紹介を受けつつ、その活用方法（ビジネス化）を考えていく。平行して、その新しいビジネスが権利者のいかなる権利とどう抵触するのか、現実社会とのコンフリクトにどう折り合いをつけていくのか、そのリスクマネジメントもあわせて考えていく。					
到達目標	<p>(1) コンテンツビジネスにおいて重要となる権利（ライセンス）の種類や基礎概念を理解することができる。</p> <p>(2) コンテンツ形態や媒体を横断したライセンスの活用方法（収益化）を修得することができる。</p> <p>(3) ライセンスのリスクマネジメントを修得することができる。</p>					
キーワード	ライセンス、収益化、リスクマネジメント、権利処理、コンテンツ					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月23日	水	8	遠隔授業	イントロダクション	自己紹介、ライセンスとは、権利開発とは、進め方。
第2回	2026年9月30日	水	8	遠隔授業	映像業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲスト映像業界）
第3回	2026年10月7日	水	8	遠隔授業	出版業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲスト出版業界）
第4回	2026年10月14日	水	8	遠隔授業	音楽業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲスト音楽業界）
第5回	2026年10月21日	水	8	遠隔授業	アニメ業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲストアニメ業界）
第6回	2026年10月28日	水	8	遠隔授業	スポーツ業界から見た権利開発の現場	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲストスポーツエンタテインメント業界）
第7回	2026年11月4日	水	8	遠隔授業	ネット配信業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲストネットエンタテインメント業界）
第8回	2026年11月11日	水	8	遠隔授業	権利開発学びのまとめ	個人レポートで書いた権利開発の企画を発表する。権利開発学びのまとめ。
授業形式	講義形式					
成績評価方法及び基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 参加態度（24%）（3点x8回）</p> <p>(2) ミニツッパーパー提出（21%）（3点x7回）</p> <p>(3) 最終レポート（55%）</p>					
履修条件と留意事項	<p>「知的財産原論（旧科目名：コンテンツIP基礎）」を履修していることが望ましい。</p> <p>なお、初回を除き授業の収録映像の配信は無い。</p>					

教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	特別講義S（キュレーション特論）						
開講時期	3Q	単位数	1単位				
代表曜日	水	代表時限	8限				
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E				
必修/選択	選択必修（E系科目から1科目）		定員	80名			
担当教員	福岡 俊弘						
授業概要	本講義は、キュレーションを情報整理や展示技法としてではなく、作品、情報、人、メディアの関係性を編み直す編集行為として捉え直すことを目的とする。文学理論やメディア論を基盤に、トランスメディア時代のコンテンツ構造や配置の問題を扱い、現代において世界が編集可能に見える状況を前提条件として考察する。制作ノウハウの習得を目的とするのではなく、制作以前の段階で立ち止まり、意味を単純化せずに関係性を設計する編集的思考の獲得を目指す。						
到達目標	<p>(1) キュレーションを編集行為として理解し、その考え方を言語化できるようになる。</p> <p>(2) メディアや配置の違いが意味生成に与える影響を考察し、的確に判断できるようになる。</p> <p>(3) 制作や研究において、判断を急がず関係性を設計する態度としての編集的思考を身につける。</p>						
キーワード	キュレーション 編集的思考 メディア論 トランスメディア 意味生成						
授業計画表							
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容	
第1回	2026年9月23日	水	8	対面授業	キュレーションの立ち位置	本講義の全体像を示し、キュレーションを編集行為として捉える視点を導入する。意味を与える前に立ち止まる態度が、編集やキュレーションにおいてどのような役割を果たすのかを講義する。	
第2回	2026年9月30日	水	8	遠隔授業	意味と解釈の構造	ロラン・バルト、ウンベルト・エーコの著作を手がかりに、意味や解釈がどのように成立するのかを考察する。読み手や文脈の役割を確認し、編集行為との関係を講義する。	
第3回	2026年10月7日	水	8	遠隔授業	メディアと環境	メディア論を基に、媒体や環境の違いが思考や意味生成に与える影響を整理する。メディア横断的な視点から、編集行為の条件について講義する。	
第4回	2026年10月14日	水	8	遠隔授業	編集可能性の条件	現代において世界が編集可能に見える状況について整理する。生成技術を前提知識として扱い、編集者の視線や判断の変化を講義する。	
第5回	2026年10月21日	水	8	対面授業	世界観の構造	トランスメディア的なコンテンツ構造を取り上げ、統合しない世界観の成り立ちを考察する。編集ルールと関係性の設計について講義する。	
第6回	2026年10月28日	水	8	対面授業	初音ミクと星座	参加型コンテンツを事例に、作者性や共創の仕組みについて整理する。委ねる編集の在り方とその条件を講義する。	
第7回	2026年11月4日	水	8	遠隔授業	編集的知性	編集行為を可能にしている内的能力としての編集的知性について考察する。判断や目的が定まらない状況において、意味や機能に回収せずに配置を引き受ける態度を、アリストテレスの第一哲学を手がかりに整理する。編集が技術や最適化ではなく、知性の行使であることを講義する。	
第8回	2026年11月11日	水	8	対面授業	編集的思考の実践	本講義のまとめとして、編集的思考を制作や研究にどのように応用できるかを整理する。問いを残す編集の姿勢について講義する。	
授業形式	講義形式						

成績評価方法と基準	<p>(1) 授業内ディスカッションおよび発言内容 (30%)</p> <p>(2) レポート課題による理解度および考察力 (30%)</p> <p>(3) 最終課題における編集的思考の深度 (40%)</p>
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	<p>ロラン・バルト『作者の死』岩波書店 978-4-622-00481-3</p> <p>ウンベルト・エーコ『開かれた作品』青土社 978-4-7917-6594-2</p> <p>マーシャル・マクルーハン『メディア論』みすず書房 978-4-622-01897-1</p>

科目名	先端コンピュータグラフィックス原論					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	西田 友是					
授業概要	3DCGはモデリング、レンダリング、アニメーションのパイプライン処理で構成される。レイトレーシングなどの基本的技術はともかくとして、この半世紀CG技術は常に進歩しており、いくつかの最新の技法の名前は知っていても、具体的なアルゴリズムまでは学習していないことが多いと思われる。本講義では、こうした先端CGアルゴリズムを習得し、単にCGソフトを使いこなすというのではなく、より効果的な表現力を増す可能性を学ぶ。講師はいくつかの手法の開発者でもあるので、どのように最新技法が生まれたかについても講義する。					
到達目標	(1) 最新のCGアルゴリズムを習得し理解することで、CGソフトを利用する際、より高度な効果を得られる。 (2) CG技法の歴史的背景を知り、パイオニアについても知ることで質の高いレンダリング技法を身につける。 (3) CGプログラミングに必要な知識を習得し、SIGGRAPHなどで発表される最新の論文を理解する力をつける。					
キーワード	コンピュータグラフィックス、光源モデル、レンダリング、シェーディング、モーフィング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月25日	金	7	遠隔授業	CG技法のパイオニアとモデリング	CGの歴史とパイオニア、データ構造、CSGモデル、サブディビジョンサーフェス、フラクタル、メタボール、座標変換、同次座標の解説をする。
第2回	2026年10月9日	金	7	遠隔授業	モデリングとシミュレーション	自由曲面処理、自由形状変形、点群処理、自然物のシミュレーションの解説をする。
第3回	2026年10月16日	金	7	遠隔授業	レンダリングの基礎	視野クリッピング、Zバッファ法などの隠面消去、各種光源モデル、ソフトシャドウ、シャードーマップ、スペキュラーなどのBRDFを解説する。
第4回	2026年10月23日	金	7	遠隔授業	レンダリングの応用	ラジオシティ法・グローバルレイルミネーション、フバストレージング、オトンマップ、大気散乱、ポリウムレンダリング、レイマーチング、サブサーフェススキャタリングの解説をする。
第5回	2026年10月30日	金	7	遠隔授業	多様なレンダリング	各種マッピング（UVマッピング、ソリッドテキストチャー、ミップマップ）、イメージベースレンダリング、アンチエイリアシング、モーションブラー、GPUレンダリング、PRTの解説、加えていくつかのプログラムを体験学習する。
第6回	2026年11月6日	金	7	遠隔授業	レンダリングおよびアニメーション	NPR（非写実表現）、キーフレームアニメーション、パーティクルシステムを解説する。またSIGGRAPHでの作品を見る映像技術を解説する。
第7回	2026年11月13日	金	7	遠隔授業	アニメーション	物理モデルシミュレーション、流体シミュレーション、インバースキネマティクス、モーフィングの解説をする。
第8回	2026年11月20日	金	7	遠隔授業	アニメーションおよび事例の探求	SIGGRAPH出品映像にみる技法、パーティクルシステム、画像処理（マスク処理、グラフィカット）、コンピューテーショナル・フォトグラフィー、CGを利用したマニファクチャリングの解説をする。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 中間課題 (講義内容から選出、調査も含む) のレポート提出 (50%)</p> <p>(2) 最終課題のレポート提出 (50%)</p>
履修条件と留意事項	<p>教科書は特に使用しない。基本的にCGの基礎は学んでいることが好ましい。数式を利用してアルゴリズムの説明をすることがあるが、数学力がなくても理論が理解できればいい。講義中ではプログラミング言語は特に講義はしないが、プログラミングに興味ある学生は学んだCGアルゴリズムをもとに、最終課題では簡単なものを提出 (プログラムソースと結果画像) してくれてもいい。</p>
教科書	なし
参考文献	<p>書籍に関しては、CGARTS協会の「コンピュータグラフィックス」、体験教材としては https://www.cgarts.or.jp/book/tmlist/cgexp/index.html また、多種のCG技術プログラムは http://nishitalab.org/user/nis/ourworks/AI/programingAI.html</p> <p>基礎的知識のWeb教科書としては http://nishitalab.org/user/nis/CG/cgtxt/index2.htm h</p>

科目名	プログラミング基礎 I					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	7限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	25名			
担当教員	茂木 健一					
授業概要	この講義では、Webサイトや人工知能、IoTデバイスでもよく使われ、初心者にとっても導入しやすく理解しやすいPython言語を使ってすすめる。I では主にPythonに慣れることを目的とし、基礎固めをメインにプログラミング実習をしながらプログラミングの仕組みを理解できるようになる。最近のスクールなどではいきなりWeb開発から着手し、かなりの部分がブラックボックスなまま進められる講義が多い。できる限り初心者でもわかりやすいように教え、プログラムのコピペだけではなく自分で考えながら課題を進める。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (1) Pythonの基本文法が理解できるようになる。 (2) 簡単なPythonプログラムが作成できるようになる。 (3) Pythonの実行環境を操作できるようになる。 (4) 簡単な仕様に依じて、プログラムを自力で作成できるようになる。 					
キーワード	Python基礎、関数、コンテナ、ループ、モジュール					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月25日	金	7	遠隔授業	序論	講義の進め方、プログラミングが動く仕組み、Pythonの概要を順に解説し、本講義のゴールを明確にする。コードが計算機で実行されるプロセスを理解した上で、「プログラムが動くとはどういうことか」という問いについて議論を行い、本質的な理解へ繋げる。 キーワード：プログラミング、Python
第2回	2026年10月9日	金	7	遠隔授業	環境準備	Pythonの実行環境を操作し、簡単なサンプルプログラムを動作させる。まずは、Pythonの環境に慣れる。 キーワード：Python環境、Pythonを実行する、GoogleColaboratory
第3回	2026年10月16日	金	7	遠隔授業	Pythonプログラミングの基本	Pythonの文法（ルール）はたくさんある。これらの基本部分を一通り覚えないとプログラミングはできない。まずは様々なキーワードを覚えて耳でなれていく。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：print、コメント、型、定数、変数、エラー、演算子、条件文、文字列操作
第4回	2026年10月23日	金	7	遠隔授業	関数/Function	同じプログラムを何度も使う場合は関数が便利である。関数を覚えるとプログラムが構造化され楽に作れるようになる。楽する方法を覚える。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。処理が複雑になってくるのでAIを使って理解を深める方法を覚える。 キーワード：関数、スコープ、AIを使った学習
第5回	2026年10月30日	金	7	遠隔授業	コンテナ/データ構造	大量のデータや複数の値が組み合わさった複雑なデータもコンテナを覚えると単純に扱うことができる。データ管理を楽にする方法を覚える。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：コンテナ、リスト、タプル、ディクショナリー
第6回	2026年11月6日	金	7	遠隔授業	繰り返し/Loop	データを一覧で表示するときなど、繰り返し同じ処理を実行する場面がたくさんある。繰り返しの処理を覚えて大量のデータもわかりやすく単純に処理する。 キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：for、range、while、break、continue、二重ループ

第7回	2026年11月13日	金	7	遠隔授業	モジュールとファイル	既存の機能（モジュール）を活用し、複雑な処理を効率的に実装する手法を学ぶ。特に頻出するCSV等の外部ファイルを自動で加工・生成する処理に焦点を当てる。import、open、read、write等のキーワードを用いた演習を通じ、ファイル操作と自動化の技術を実践的に習得する。 キーワード：import、open、read、write、csv
第8回	2026年11月20日	金	7	遠隔授業	Pythonの基礎確認課題と総括	総括とPythonの基本文法を中心とした確認課題と発表を行う。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） (1) 授業内課題（70%） (2) 最終課題（30%）					
履修条件と留意事項	(1) 受講時にChromeが動作するPC（OSはMacOS/Windows11のいずれか）を持ち込めること。 (2) 新規フォルダーやファイルの作成、既存ファイルを開いて編集ができること。 (3) 持ち込んだ自分のPCを理解しており、管理者権限を所有し、ノートンセキュリティなどのセキュリティ機能を停止できること。 (4) 持ち込んだPCをインターネットに接続出来ること。 (5) 授業内課題は授業中に完了しない場合は、授業外でも課題対応をすること。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	メディアアート特論					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	金築 浩史					
授業概要	<p>メディアアートの作品は、アート全体の中では比較的浅い歴史しかないが、その技術が日進月歩であることから様々な形態を持ち変化してきた。この授業では、メディアアートの展覧会がどのように作られるかを、展覧会エンジニアの一連の仕事の視点で概観する。異なる場所でどのように設置するか、どこまでが既存でどこを新しく作るか、作家がいない設営や撤収はどうかなど、様々な状況に対応する必要がある。さらにその未来像を模索することで、自らの企画に活用し、実践を試みる基礎とすることができるようにする。</p>					
到達目標	<p>(1) メディアアートの作品が大まかにどのようにして展覧会などで展示されていくのかを知り、自らの企画に活用することができる。</p> <p>(2) 展覧会エンジニアという仕事があること、またどのような仕事をしているのかを知り、自らの企画に活用することができる。</p> <p>(3) ひとつの展覧会の中でも様々な仕事のかかわり方があることを理解し、自身がどのようなかかわり方が最も適しているかを模索することで、自ら実践を試みる基礎とすることができる。</p>					
キーワード	メディアアート、展覧会エンジニア、展示技術、準備と設営、企画と実践					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月25日	金	8	遠隔授業	展覧会エンジニアの仕事とは	メディアアートを対象とする展覧会エンジニアの仕事とは何かを概観する。
第2回	2026年10月9日	金	8	遠隔授業	初めての仕事と初めての海外作家との仕事	最初期の展覧会の仕事と初めての海外作家との仕事を解説する。
第3回	2026年10月16日	金	8	遠隔授業	メディアアートの展覧会	ARTECでの仕事とICC、interactionでの展覧会について具体的に解説する。
第4回	2026年10月23日	金	8	遠隔授業	ひとつの展覧会のはじまり	メディア芸術祭でのかかわり方の初期段階について解説する。
第5回	2026年10月30日	金	8	遠隔授業	ひとつの展覧会での会場プラン	メディア芸術祭での会場プランについての仕事について解説する。
第6回	2026年11月6日	金	8	遠隔授業	ひとつの展覧会での各作品の準備と設営	メディア芸術祭での各作品でのかかわり方について解説する。
第7回	2026年11月13日	金	8	遠隔授業	ひとつの展覧会での作家の関与が少ない展示	メディア芸術祭でのウェブ展示や映像展示について解説する。
第8回	2026年11月20日	金	8	遠隔授業	撤収から未来につながるころ	メディア芸術祭の撤収と、将来の展覧会を模索し、議論し、まとめる。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 毎回の課題 (40%)</p> <p>(2) 最終レポート (60%)</p>					
履修条件と留意事項	各回の内容や順序は、都合により変更されることがある。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	リアルタイムグラフィックス特論					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S			
必修/選択	選択	定員	25名			
担当教員	饒平名 秀成					
授業概要	コンピュータを制御するための記法であるプログラミング言語は様々な分野への発展を見せ、画像処理のようなエンタテインメント領域でも顕著である。本来はゲームを開発するためのライブラリ群であったゲームエンジンも、もはやゲームに留まらず広告や映画などの映像表現や、モビリティや建築現場などでのシミュレーション領域など、様々な場での活用が進んでいる。本講義では、それらのプログラムライブラリやフレームワークにフォーカスをあて、リアルタイムグラフィックスを用いた制御系を構築する手法を事例紹介とともに説明をしていく。					
到達目標	(1) コンピュータグラフィックスを用いたコンテンツ制作の概要を理解する。 (2) ゲーム、メディアアート、映像作品などの制作に対しての要素技術を理解する。 (3) プログラムデータがどのように作品制作の中で扱われているか理解する。					
キーワード	3DCG、インタラクティブコンテンツ、メディアアート、ゲームエンジン、リアルタイムグラフィックス					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月25日	金	8	遠隔授業	ゲームエンジンの概要	ゲームエンジンを代表とするプログラミングライブラリやフレームワークの概要を説明する（何ができるのか、どういった利用のされ方をするのか）。
第2回	2026年10月9日	金	8	遠隔授業	ゲームでの活用	ゲーム作品を例に、どのような流れでシステム構成をしていくのかを学ぶ。
第3回	2026年10月16日	金	8	遠隔授業	デジタルアートでの活用（前半）	フレームワークを用いたデジタルアートの制作手法に関して理解する。前半。
第4回	2026年10月23日	金	8	遠隔授業	デジタルアートでの活用（後半）	フレームワークを用いたデジタルアートの制作手法に関して理解する。後半。
第5回	2026年10月30日	金	8	遠隔授業	映像での活用	ゲームエンジンを用いた映像制作手法に関して学ぶ。
第6回	2026年11月6日	金	8	遠隔授業	VTuberやライブイベントでの活用	VTuberやライブイベントを例に、リアルタイムのキャラクターコンテンツがどのように構築されているのか理解する。
第7回	2026年11月13日	金	8	遠隔授業	XR、メタバースでの活用	XRやメタバースと呼ばれるコンテンツをどのように実装していくのかを学ぶ。
第8回	2026年11月20日	金	8	遠隔授業	総括	これまで説明した作品例を振り返りながら、ゲームエンジンを用いた具体的な機器連携の方法やプロトコル設計、信号処理に関して理解する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 講義の内容を元にしたレポートの作成を予定している。要素技術の把握や、それらを活用して作品企画への展開が出来るようになっていくかを評価する。 (1) レポート課題の完成度（90%） (2) FSのコメントと講義中の発言（10%）					

履修条件と留意事項	実際にシステムを構築するための設計手法やソフトウェアの操作方法などの個別の手順については説明を行わない。 テーマに合わせた資料のボリュームから多少内容が前後する可能性がある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	ストーリーテリング					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	土	代表時限	4限（一部3限）			
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A			
必修/選択	選択	定員	15名			
担当教員	やまだ あんでい					
授業概要	最先端のSTORY TELLERであるMARVEL STUDIOSとPIXARの作品や日本のヒット作品などを分析し、受講者の「ストーリーの理解」を深め、良いストーリーを語れるプロデューサー養成を目的とする。毎週出る課題は、受講者がプロデューサーの立場になって、言葉で感情を表現し、相手を説得する方法を考えるようになっていく。					
到達目標	<p>(1) 何が良い、おもしろい物語が見分ける能力を身につける。いまいちな物語は、良い物語に直す方法を考える能力をつける。</p> <p>(2) リスニング能力と発言能力をあげ、全体的にコミュニケーション能力の向上を目指す。</p> <p>(3) 「物語る」素晴らしさを学び、映画、漫画、小説など、物語をこれまで以上に楽しめるようになる。</p>					
キーワード	ストーリーテリング、物語、キャラクター、プロデューサー					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年9月26日	土	3	遠隔授業	イントロダクション	<p>(1) ストーリーとは</p> <p>(2) プロデューサーの役目</p> <p>(3) MARVEL STUDIOS の御三家プロデューサーが持つ、ストーリーの理解力と仕事の腕</p> <p>(4) より良いストーリーテラーになるために理解しておくべきコンセプト</p>
第2回	2026年10月3日	土	4	遠隔授業	映画の基礎と三幕構成とプロットポイント	映画の基礎である三幕構成の仕組みをLION KINGのプロットポイントを分析しながら考察
第3回	2026年10月10日	土	4	遠隔授業	ストーリーの始まり	観客を掴むために、ストーリーの冒頭で何をしないといけないのか。
第4回	2026年10月17日	土	3	遠隔授業	THE PROTAGONIST	<p>(1) 良い主人公とは。どう作るか。</p> <p>(2) 様々なメディア形態のキャラクター分析</p> <p>(3) SAVE THE CAT MOMENT（視聴者がキャラクターを好きになる瞬間）</p> <p>(4) プロデューサーとして、自分の考えをチームメイトに伝え、説得する方法の考察。</p>
第5回	2026年10月24日	土	4	遠隔授業	THE ANTAGONIST	<p>(1) 主人公よりも悪役の方が重要な理由</p> <p>(2) MCU の BEST VILLAINS がどう物語に深みを増すか Wen Wu. Killmonger. Thanos</p> <p>(3) 鬼滅の刃、ドラゴンボール、その他、悪役分析</p>
第6回	2026年11月31日	土	4	遠隔授業	ビジュアルを使わず効果的なストーリーを語る方法	<p>(1) エレベーター・ピッチ。プロデューサーは、写真や動画のような視覚情報を使わず、相手の心を掴むべき。</p> <p>(2) 『人志松本のすべらない話』の何話か分析（どう話術で状況を視覚化、描き出すか考察）</p> <p>(3) 歌詞と音楽（どう物語を描き出すか分析と考察）</p> <p>(4) 活字（限られた文字数で物語る方法の分析と考察）</p>
第7回	2026年11月7日	土	3	遠隔授業	短時間で効果的なストーリーを語る方法	<p>(1) 予告編は何のために作られていて、どのような作品が成功に導くか。</p> <p>(2) PIXARやPARASITE等の効果的な予告編を分析</p> <p>(3) 駄作も分析</p>
第8回	2026年11月14日	土	4	遠隔授業	PIXAR	<p>(1) PIXAR SHORTSの分析（Theme, World Building, setting the story up）</p> <p>(2) PIXAR'S 22 rules of storytelling</p>

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業中の発言や質問（20%） （2）毎回の課題（50%） （3）最終課題（30%）
履修条件と留意事項	毎回課題を出す。クラスでディスカッションをすることもある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	デザインエンジニアリング		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	土	代表時限	4限、5限
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D
必修/選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	川名 宏和		

授業概要
 認知と知覚を組み合わせた体験型表現で、デザインとエンジニアリングの双方の領域を組み合わせたプロトタイピングによるデザイン提案を行う。体験型の製品やメディア芸術などの事例を通して、双方向性操作があるコンテンツがどのように設計され実現されているかを理解する。本授業の課題制作に取り組むことで、プロトタイピングを繰り返しながらデモが行えるデザインの提案を目指し、最終的には展示を行う。プロトタイピングの必要性や企画実装を通してデザインとエンジニアリングが、どのように機能し体験価値の役割と理解を深める。

到達目標
 (1) 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設計と表現方法について理解し自身の表現や提案に反映できる。
 (2) デザインや体験型コンテンツのコンセプトが与える製品計画や、ユーザーへのコミュニケーションを通じた機能設計を理解できる。
 (3) 機能デザインや経験デザインと体験型コンテンツが果たせる社会的役割を理解できる。

キーワード
 インタラクティブデザイン、ユーザエクスペリエンス、デザインエンジニアリング、プロトタイピング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年10月3日	土	4	対面授業	イントロダクション	本授業のイントロダクションの説明とデザインとエンジニアリングの社会的関わり方について触れ、人が視覚・聴覚情報などを通して知覚することと、意匠などの意味を認知することが与える体験価値について考察する。
第2回	2026年10月3日	土	5	対面授業	プロトタイピングとアイディエーション	グループ内もしくは個人でアイディエーションをもとにどのような形で実装していくか、またデザインしたコンテンツと美しい表現を体験として、どのようにして実現するかをアイディエーションとプロトタイピングで検討する。
第3回	2026年10月10日	土	4	対面授業	知覚と認知	デザインとエンジニアリングが融合したインタラクティブ広告や体験型コンテンツの事例を通して産業とデジタルクリエイティブの関係について理解する。エンジニアリングの仕組みとデザインの機能美の関係から体験設計を考察する。
第4回	2026年10月10日	土	5	対面授業	プロトタイピングとアイディエーションのブラッシュアップ	さらに、グループ内もしくは個人でアイディエーションを深め体験価値の詳細を詰めていく。制作内容が進んだグループからプロトタイピングで検討を行い他者のフィードバックを取り入れブラッシュアップを目指す方向へ進めていく。
第5回	2026年10月31日	土	4	対面授業	インタラクティブとエンジニアリング	プロトタイピングデザインやインタラクティブデザインの面白さを理解する。アイデアや企画の計画で完結せず、実際に動きがあることで発生する体験や機能の効果の重要性を理解する。
第6回	2026年10月31日	土	5	対面授業	中間プロダクトプレゼンテーション	企画や現在制作中の体験プロダクトをプレゼンテーションし、自身のグループや自身の構想の中にある他者に対しての体験価値を探る。フィードバックを受けながら最終プレゼンテーションまでに、必要なプロダクト進行の見直しやポイントを整理して制作の計画を具体的にしていく。
第7回	2026年11月14日	土	4	対面授業	制作を通じたインタラクティブデザインと体験価値	制作発表環境に合わせた課題の設定と準備を行う。実際に制作や開発のみではなく体験を意識した機材の設置や見せ方などを検討し、作るだけにとどまらず体験してもらうための環境も含めた準備を行う。

第8回	2026年11月14日	土	5	対面授業	最終プロダクトプレゼンテーション	制作したプロダクトをもとに、プレゼンテーションを行う。これまで進めて来たデザインとエンジニアリングの関係性をもたらす体験価値を、実際にユーザーに体験してもらいディスカッションを提案のコンセプトと体験の具現化について深める。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) FSコメント (30%) (2) 授業毎の進捗報告 (20%) (3) 最終課題のプレゼンテーションとまとめのレポート (50%)					
履修条件と留意事項	制作課題に大きな重点を置くため授業毎に制作状況を都度報告できる進め方を行う。					
教科書	なし					
参考文献	指を置く / 佐藤雅彦 + 齋藤達也 / 美術出版社 / ISBN-10 4568505607 Web Designing (ウェブデザイン) 2013年 11月号 / マイナビ takram design engineering デザイン・イノベーションの振り子 / takram design engineering / LIXIL出版 / ISBN-10 486480012X 融けるデザイン — ハード×ソフト×ネット時代の新たな設計論 / 渡邊恵太 / ビー・エヌ・エヌ新社 / ISBN-10 4861009383 Prototyping Lab 第2版 — 「作りながら考える」ためのArduino実践レシピ (Make: PROJECTS) / 小林 茂 / オライリー・ジャパン / ISBN-10 4873117895 Access to Materials - デザイン/アート/建築のためのマテリアルコンピューティング入門 / 脇田 玲 / ビー・エヌ・エヌ新社 / ISBN-10 4861008433					

デジタルハリウッド大学大学院

2026年度シラバス

4Q



科目名	ロボットデザイン					
開講時期	4Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	25名			
担当教員	星野 裕之					
授業概要	<p>ヒューマノイドロボットをはじめとするロボットが、社会および未来の生活の中で果たす役割や意味を構想するため、その思想的背景と方法論を講義する。あわせて、ビジネスおよびプロダクトデザインの合理性に加え、アニメ・マンガ・映画などフィクションが描いてきたロボット像と現実の技術・社会との相互影響について解説する。さらに、フィクションと現実、過去と未来を横断的に捉え、ロボットデザインの広義な意義を理解するとともに、多様なメディアを用いたデザインプロトタイピングの手法を明らかにする。</p>					
到達目標	<p>(1) 既存のデザイン領域とは異なる、ロボットデザイン特有の機能性とアイコン性が両立する文脈を理解できるようになる。 (2) プロダクトデザインでは扱われにくい、ナラティブ性や存在感を備えたロボットデザインの設計思想を理解できるようになる。 (3) 機能性と象徴性を統合した視点から、ロボットデザインのビジュアルプロトタイピングを実践的にこなせるようになる。</p>					
キーワード	ロボットデザイン、ヒューマノイドロボット、プロダクトデザイン、サービスデザイン、ビジュアルプロトタイピング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月25日	水	7	対面授業	ロボットデザイン	デザインとロボットの歴史と事例を共有する。ロボットデザインのフィクションとリアルの関わりを紐解く。
第2回	2026年12月2日	水	7	対面授業	ロボットデザインのコンセプトメイク	ロボットデザイン特有のタイムラインとSFプロトタイピングを利用したコンセプトメイクの手法と事例を共有する。
第3回	2026年12月9日	水	7	対面授業	ロボットのプロトタイピング	プロトタイピングと製造の関係を共有する。3Dプリンティングなどのプロトタイピングを行い少量生産に進み新しいロボットの提案を行う方法と事例を共有する。
第4回	2026年12月16日	水	7	対面授業	ロボットビジネス	ロボット特有のユーザーフィードバックとPoCの関係やロボットビジネスの事例を共有する。ロボットビジネスは非常に成功率が低い傾向にある。それはなぜなのか、成功率を上げるにはどうしたら良いのか。成功と失敗の事例を元に検証する。
第5回	2026年12月23日	水	7	対面授業	未来のロボット	外界の情報を取得し人工知能により身体の動かし方を学習し始めたロボットは急速に進化を始めている。現在から未来のロボットがどのように変化や進化を遂げるのか、生活はどのように変化するかを考察する。
第6回	2027年1月6日	水	7	対面授業	ロボットデザイン実習	ロボットデザインを実習する。コンセプトを立案し、メディアを選択し制作する。メディアのジャンルは問わない。ビジネスプラン、グラフィック、キャラクター、ブランディング、ストーリー、モックアップ、映像、脚本などが考えられる。
第7回	2027年1月13日	水	7	対面授業	プレゼンテーションとブラッシュアップ	それぞれのロボットデザインのプレゼンテーションを行いフィードバックを元にブラッシュアップを進める。
第8回	2027年1月20日	水	7	対面授業	ロボットデザイン実習展	ロボットデザインの実習をパブリッシュして評価をする。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階調整 (S~D)</p> <p>(1) 最終成果物 (実際に造形物がある場合加点) (55%) (2) 講義内発言、発表 (25%) (3) フィードバックシート (理解度) (20%)</p>					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	なし					

参考文献

プロダクトデザイン 商品開発に関わるすべての人へ/JIDA「プロダクトデザイン」編集委員会/ワークスコーポレーション/ISBN : 978-4862670632
プロダクトデザインの基礎 スマートな生活を実現する71の知識/JIDA「プロダクトデザインの基礎」編集委員会/ワークスコーポレーション/ISBN : 978-4862670632
アップルのデザイン/日経デザイン/日経BP/ISBN : 978-4822264765
デザイナーのためのプロトタイプング入門/キャスリン・マッケルロイ/ビー・エヌ・エヌ新社/ISBN : 978-4802511506
ブルックスの知能ロボット論-なぜMITのロボットは前進し続けるのか?/ロドニー・ブルックス/オーム社/ISBN : 978-4274500336
ロボットはなぜ生き物に似てしまうのか-工学に立ちはだかる「究極の力学構造」/鈴森康一/講談社/ISBN : 978-4062577687
優しいロボット/松井 龍哉/大和書房/ISBN : 978-4479797128
ロボットの時代 [決定版] アシモフのロボット傑作集/アイザック・アシモフ/早川書房/ISBN : 978-4150114862
ロボットの文化誌-機械をめぐる想像力/馬場 伸彦/森話社/ISBN : 978-4916087492
図説 ロボット-野田SFコレクション/野田 昌宏/河出書房新社/ISBN : 978-4309726496
ワールド・オブ・サイバーパンク2077 / G-NOVELS / ISBN / 978-4-416-62120-2

科目名	先端マーケティング特論					
開講時期	4Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	25名			
担当教員	山本 崇博					
授業概要	デジタルの進化でいま目覚ましくマーケティングが変わりつつある。その中で、普遍的なマーケティング理論の理解と先端テクノロジーの理解と実践は、非常に重要である。この講義では、ビジネスモデルの進化に伴うマーケティングの変化を解説していくと共に、先端マーケティングテクノロジーを学習し、実践の場で有効なテクノロジー活用戦略を描ける力を身につけることを目的とする。また、講義形式だけでなく、ケーススタディを用いて、課題を探索し、解決策を模索する力を身につけることも目指す。					
到達目標	(1) マーケティングとは何かについて、理論と実践を幅広く理解、言語化できるようになる。 (2) 最新のマーケティングデータおよびテクノロジーについて、理解し自ら深掘りできるようになる。 (3) 自らのこれからのマーケティングをどのように活用すべきかを言語化できるようになる。					
キーワード	マーケティング戦略、ブランディング、次世代コマース、B2Bマーケティング、スタートアップ					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月25日	水	7	遠隔授業	マーケティングの重要性とその変化	マーケティングの基礎的な理論を確認しながら、最近のマーケティングの変化を理解し、本講義全体像とその学習方法について学んでいく。
第2回	2026年12月2日	水	7	遠隔授業	ブランディング概論	ニーズの多様化した生活者の捉え方が必要とされている現在、企業のブランド戦略が大きく変わろうとしてきている。生活者のインサイトの捉え方とブランディングとは何かについて学ぶ。
第3回	2026年12月9日	水	7	遠隔授業	ブランディング詳細と計測手法	第2回で学んだ内容をさらに掘りさげ、ブランドと知名度の差や、ブランドを構成する要素、ブランディングの計測手法などを学ぶ。
第4回	2026年12月16日	水	7	遠隔授業	PRとマス広告	テレビをはじめとした4マスとデジタル広告、PRを組み合わせた効果的な広告戦略について、各世代別に、事業者がいま何が求められるのかを学ぶ。
第5回	2026年12月23日	水	7	遠隔授業	ダイレクトマーケティング	店頭販売から流通販売そして、通信販売、直接販売と変わってきた。デジタルで加速するダイレクトマーケティング基礎を学ぶ。
第6回	2027年1月6日	水	7	遠隔授業	デジタルマーケティング	第5回で学んだダイレクトマーケティングを元に、テクノロジーの進化によるダイレクトマーケティングとデジタルマーケティングの関係性や、爆発的に増えてきているデータをどのように活用すべきなのか？データの種類とその分析手法について学ぶ。
第7回	2027年1月13日	水	7	遠隔授業	B2Bマーケティング	B2Cとは異なり、複数の意思決定者がいる中でのマーケティング活動の特徴と、そのモニタリング手法を学ぶ。
第8回	2027年1月20日	水	7	遠隔授業	組織戦略	スタートアップを志す方向けに、資金調達・規模に応じた組織と役割定義について解説していく。併せて、大企業においても、今まで学んだテクノロジーや戦略を活かす組織とは何か？について考えていく。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) FSのコメント (30%) (2) 授業中の発言や質問 (20%) (3) 最終課題 (50%)					
履修条件と留意事項	マーケティング知識の有無は問わないが、講義の中での発言・質問など積極性を重視する。					

教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	コンテンツデザインA					
開講時期	4Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	D			
必修/選択	選択必修 (D系科目から1科目)	定員	25名			
担当教員	酒井 英典					
授業概要	<p>広告業界での豊富な経験を持つ講師が、アイデアを効果的に伝えるための企画書の作成技術と、世間に広がりやすい表現方法について講義する。授業では、実際の広告案件を例に取りながら、コンセプトコピー作成やプレゼンテーション用スライドのデザインといった具体的な技術に焦点を当てる。最終的には、履修者が企画書作成の速度を上げ、表現力を磨くことで、企画づくりにより時間をかけられるようになるのを目標とする。</p>					
到達目標	<p>(1) アイデアを、素早く企画書に落とし込む能力獲得を通して、シンプルにまとめられるようになる。 (2) アイデアを、様々な角度から捉える能力獲得を通して、数多く創出できるようになる。 (3) アイデアを、伝わりやすいキャッチフレーズに変換する能力を通して、他者にわかりやすく伝えられるようになる。</p>					
キーワード	企画書、伝わるスライド、ネーミング、コピーライティング、コンセプト					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月27日	金	7	遠隔授業	オリエンテーションとテーマ発表	授業オリエンテーションを行う。最終課題のテーマを発表する。
第2回	2026年12月4日	金	7	遠隔授業	切り口	一つのテーマを多様な視点から捉える。
第3回	2026年12月11日	金	7	遠隔授業	フレーミング	同じ事象を、全く逆の印象に「変換」する。
第4回	2026年12月18日	金	7	遠隔授業	短くまとめる	長文を3行でまとめる。
第5回	2026年12月25日	金	7	遠隔授業	名前をつける/中間発表	名前をつける。
第6回	2027年1月8日	金	7	遠隔授業	企画書実習 1	企画書の時短術を紹介する。
第7回	2027年1月15日	金	7	遠隔授業	企画書実習 2	わかりやすい資料にまとめる。スライド化の時短術を紹介する。
第8回	2027年1月22日	金	7	遠隔授業	最終課題プレゼン	最終課題プレゼンを行う (個人)。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D) (1) FSコメント (質問、メモの精度等) (20%) (2) レポート課題 (40%) (3) 課題発表 (40%)</p>					
履修条件と留意事項	<p>留意事項：授業内で体験実習を行うので、紙とペンを持参のこと。(メモアプリ等でも構わない) 企画書実習ではパワーポイントを使ったスライド時短術を取り扱う。 なお、PagesやCanvaでも応用できるが、「Photoshopで企画書を作る方」は対象外となるためご留意いただきたい。</p> <p>生成AIの活用について：積極的に推進していきたいので、課題等に導入してほしい。</p>					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	デジタルコンテンツの理論と実務の架橋		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	水	代表時限	8限
科目モジュール	応用・実践	科目系統	ED
必修/選択	必修	定員	80名
担当教員	木原 民雄		

授業概要	デジタルコンテンツマネジメント修士（専門職）の学位取得に向けた必修科目である。デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域を網羅的に概観し、総合的で学術的な研究対象として捉え、理論の確立と体系化を試みる。高度な専門的職業人に必要な理論と実務の両面にわたる学識と技術と能力とを備えることを前提として、研究と実践に取り組むための授業を行う。毎回の小課題を課し、最終レポートによって確かめる。
------	--

到達目標	(1) デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域において、研究と実践とを位置づけることができる。 (2) 自らの探求により研究テーマを設定し、自らの実践の試みと結びつけ、研究と実践とを自律的に進めることができる。
------	--

キーワード	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーション、研究と実践、理論と実務の架橋
-------	---

授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月25日	水	8	遠隔授業	理論と実務	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域の理論と実務を振り返る。キーワード：理論と実務
第2回	2026年12月2日	水	8	遠隔授業	ビジネスと経済	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域におけるビジネスと経済について探求する。キーワード：コンテンツ産業、資本主義、マスプロダクション、ビジネスモデル、サービスデザイン、知的財産管理、トレンド
第3回	2026年12月9日	水	8	遠隔授業	デジタルテクノロジーの活用	デジタルテクノロジーの領域について探求する。キーワード：現実と仮想、人工と自然、サイバーリアル、仮想空間、人工知能、身体性、電子書籍、電子通貨、分人主義
第4回	2026年12月16日	水	8	遠隔授業	プロダクションとプロデュース	プロダクションとプロデュースについて探求する。キーワード：作品、展示、企画、キュレーション、編集、デモンストレーション、パーソナルファブリケーション、民藝運動
第5回	2026年12月23日	水	8	遠隔授業	クリエイターとアーティストの育成と教育	クリエイターとアーティストの育成について探求する。キーワード：クリエイティビティ、アート思考とデザイン思考、教育、オリジナリティ、剽窃
第6回	2027年1月6日	水	8	遠隔授業	コミュニケーションとメディア	コミュニケーションとメディアについて探求する。キーワード：コミュニケーションデザイン、広告、放送、マスメディア、二次創作、パーソナルメディア、SNS

第7回	2027年1月13日	水	8	遠隔授業	ウェルビーイングとコミュニティ	ウェルビーイングとコミュニティについて探求する。 キーワード：ウェルビーイング、コミュニティデザイン、ソーシャルデザイン、ワークショップ、サステナビリティ、ライフスタイル、日常生活
第8回	2027年1月20日	水	8	遠隔授業	理論と実務の架橋	理論と実務の架橋の顕現化を試みる。キーワード：現象学的アプローチ、実存主義的アプローチ、パターン、ルール、破壊と跳躍
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）毎回の小課題（40%） （2）最終レポート（60%）					
履修条件と留意事項	発展段階の科目であるため、時流にあわせた変更がなされ、各回の授業内容の順番が入れ替わり、場合により簡略化される可能性がある。 M1での履修を必須とする。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	テクノロジー特論B (データ)					
開講時期	4Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修 (E系科目から1科目)	定員	25名			
担当教員	中西 崇文/橋本 大也					
授業概要	生成AI時代において、コンテンツ制作におけるデータドリブンな意思決定を可能な人材になることを目的として、データサイエンティストに求められる能力を理解し、実践を通じて現場で活用できる基礎的なスキルについて講義する。データ分析の基礎を学んだうえで、数値データ、テキストデータ、画像データなどを対象とした統計処理・分析手法を説明する。また、ハンズオン形式の演習を通じてデータ処理や分析を実践し、生成AIの活用、LLM、画像生成といった人工知能技術の応用についても明らかにする。					
到達目標	<p>(1) データサイエンティストとして、活躍するための基礎的な能力を理解する。</p> <p>(2) AI時代のデータ活用の展望を得て、自身のビジネスプランや研究活動に反映させることができるようになる。</p> <p>(3) 現実のデータを用いて基本的なデータ分析やAI活用ができるようになる。</p>					
キーワード	データサイエンス、統計基礎、人工知能、機械学習、データマイニング					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月25日	水	8	対面授業	データサイエンスとAIの最前線	データサイエンスの最前線で起きていることを解説する。
第2回	2026年12月2日	水	8	対面授業	統計学基礎	統計学の基本とPythonを使ったデータ分析、統合、相関分析手法を学ぶ。本講義は第6回、第7回の基礎となる。
第3回	2026年12月9日	水	8	対面授業	テキストマイニング入門	専門ツールや生成AIを使ったテキストデータの分析手法とビジネス活用を知る。
第4回	2026年12月16日	水	8	対面授業	プロジェクト演習の課題設定	個人またはグループで取り組むプロジェクトを教員とのディスカッションを通して決める。プロジェクトは最終回に成果発表する
第5回	2026年12月23日	水	8	対面授業	大規模データの分析現場	企業の最前線で大規模データサイエンスプロジェクトに従事するデータサイエンティストを招聘して講義
第6回	2027年1月6日	水	8	対面授業	AIと機械学習基礎	AIがどのようにデータマイニング、テキストマイニングや、テキスト・画像・動画の生成をしているか。基本的な統計や確率の理論を紹介した上で、実際にPythonでAIを使いながら理解する。
第7回	2027年1月13日	水	8	対面授業	AIと機械学習応用	第6回に引き続き、AI及び機械学習の全体像を解説する。LLMのコアであるTransformerやAttentionアルゴリズムなどの動作を理解して、AIを高度に活用する方法を知る。
第8回	2027年1月20日	水	8	対面授業	データ分析の発表会と総括	分析演習の個別発表と総括を行う。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業中の発言や質問及びグループディスカッションの進行（40%） （2）FSのコメントや授業用SNSでの投稿（10%） （3）最終レポート（50%）
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	プログラミング基礎Ⅱ		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	金	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修/選択	選択	定員	25名
担当教員	茂木 健一		
授業概要	この講義では、たくさんあるプログラミング言語の中でも、Webサイトや人工知能、IoTデバイスでもよく使われ、初心者にとっても導入しやすく理解しやすいPython言語を使って進める。Ⅱでは基礎的なアルゴリズムを理解しより実践的な効率の良いプログラミングの考え方を実習を通して理解していく。最終的には実例として簡単なディープラーニングを使い「銀行業における営業成約を予測する」のプログラムを理解し、自分でも同じような二項分類のディープラーニングを作成できるようになる。		
到達目標	(1) Pythonの高度な文法が理解できるようになる。 (2) 一般的なPythonプログラムが作成できるようになる。 (3) 初歩的なクラスやアルゴリズムを理解できるようになる。 (4) 二項分類のディープラーニングプログラムが作成できるようになる。		
キーワード	Python、オブジェクト指向、クラス、アルゴリズム、ディープラーニング		

授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月27日	金	7	遠隔授業	オブジェクト指向基礎	関数以外にもプログラムを便利に再利用する方法がある。クラスを覚えて、拡張性の高いプログラムの考え方を学ぶ。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：class、メソッド、インスタンス
第2回	2026年12月4日	金	7	遠隔授業	オブジェクト指向応用	クラスにはいくつかの利用パターンがある。代表的な使い方の解説をしながら具体的に目的に応じたユースケースを理解する。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：カプセル化、抽象化、ポリモーフィズム、継承
第3回	2026年12月11日	金	7	遠隔授業	アルゴリズム基礎	特定の問題を解決するための手順がアルゴリズムである。一般的に知られているアルゴリズムを参考にし、自分のアルゴリズムの知識の引き出しを増やす。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：FizzBuzz、線形探索、再帰
第4回	2026年12月18日	金	7	遠隔授業	アルゴリズムと並べ替え	並び替えのアルゴリズムには多くの種類がある。一般的に知られている並び替えのアルゴリズムを参考にし、自分のアルゴリズムの知識の引き出しを増やす。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：バブルソート、選択ソート、カウントソート、クイックソート
第5回	2026年12月25日	金	7	遠隔授業	ディープラーニングのためのPythonと数学	いままで学んできた基本文法・データ構造・アルゴリズムを応用し、ディープラーニングのプログラムを作る。そのために、基礎的なディープラーニングに必要なモジュール群と簡単な数学を学ぶ。 キーワード：Pandas、Numpy、Matplot、Keras、ニューラルネットワーク、活性化関数、損失関数
第6回	2027年1月8日	金	7	遠隔授業	ディープラーニングの開発プロセス	ディープラーニングの開発は主に、データ入手、データ加工、モデル作成、学習、評価のステップで実行する。各ステップごとに目的と手法を明確にする。 キーワード：処理パターン、データ入手、データ加工、モデル作成・学習・評価、銀行業における営業成約を予測する

第7回	2027年1月15日	金	7	遠隔授業	ディープラーニングのチューニング	入手したデータをそのままディープラーニングで学習するだけでは予測精度は上がらない。前回の「銀行業における営業成約を予測する」プログラムを改修し、精度を上げていくステップを解説しながら数値が変化していくことを実感する。 キーワード：accuracy、チューニング、銀行業における営業成約を予測する
第8回	2027年1月22日	金	7	遠隔授業	課題発表と総括	課題に関するレポートを作成し一部発表を行う。アドバイスを交えながら総括を行う。事前に課題提出の準備をしておくこと。 キーワード：課題提出、アドバイス
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業内課題（70%） （2）最終課題（30%）					
履修条件と留意事項	<ul style="list-style-type: none"> （1）プログラミング基礎 I の講義を修了済み、またはプログラミング基礎 I の実習と課題内容をすべて実施し理解していること。 （2）受講時にChromeが動作するPC（OSはMacOS/windows11のいずれか）を持ち込めること。 （3）新規フォルダーやファイルの作成、既存ファイルを開いて編集ができること。 （4）持ち込んだ自分のPCを理解しており、管理者権限を所有し、ノートンセキュリティなどのセキュリティ機能を停止できること。 （5）持ち込んだPCをインターネットに接続出来ること。 （6）授業内課題は授業中に完了しない場合は、授業外でも課題対応をすること。 					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	テクノロジー特論C (人工知能)					
開講時期	4Q	単位数	1単位			
代表曜日	月	代表時限	7限、8限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修 (E系科目から1科目)	定員	80名			
担当教員	三宅 陽一郎					
授業概要	人工知能の全体像と歴史を解説する。ジャンルを問わず、さまざまなフィールドにおける実例と技術を紹介する。特に、ビジネスと創作、両面から人工知能を見ることで、創造性のある人工知能の使い方について詳説する。人工知能の知識から、自分らしくいいアイデアを生み出し、実行する可能性を見つけられる能力を育めるように、多数の、多分野に渡る人工知能の試みを紹介する。自分の専門分野と、人工知能を融合できるように、接点を見つけて取り込めるように、様々な分野の人工知能の応用例を紹介する。					
到達目標	(1) 人工知能の全体像がイメージできるようになる。 (2) これからの未来を人工知能で描く。 (3) 受け手の側になって、人工知能をコンテンツとして届ける感覚を身に着ける。 (4) スマートシティとの関係において人工知能を捉える。					
キーワード	人工知能、スマートシティ、メタバース、アート					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月27日	金	7	遠隔授業	人工知能とは	人工知能の歴史から、人工知能を学んでみよう。ダートマス会議、検索エンジン、IBMワトソンまでの系譜を理解する。脳の構造の解明、ニューロン、ニューラルネット、そしてディープラーニングまでを理解する。
第2回	2026年11月27日	金	8	遠隔授業	ゲームAI	デジタルゲームの中の人工知能について詳細を説明する
第3回	2026年12月11日	金	7	遠隔授業	スマートシティ	都市を人工知能化することとは何か、に迫ります。
第4回	2026年12月11日	金	8	遠隔授業	強化学習	人工知能が経験の中で学習する手法について説明する
第5回	2026年12月25日	金	7	遠隔授業	物語と人工知能	物語の中で人工知能がどのように描かれてきたか、また、どのような役割を果たしてきたか、を通じて、人工知能を受け取る一般消費者の側の視点と心理を解き明かす。
第6回	2026年12月25日	金	8	遠隔授業	コンテンツと人工知能	映画、アニメーション、SF、ファンタジーなど、コンテンツの中で人工知能がどのような役割を果たして来たかを具体的に解説する。
第7回	2027年1月15日	金	7	遠隔授業	哲学と人工知能	哲学と人工知能の関係を示す
第8回	2027年1月15日	金	8	遠隔授業	生物と人工知能	生物と人工知能はどれぐらい違うのか？を問います。
授業形式	講義形式					

成績評価方法と基準	5段階評価 (S~D) (1) レポートの完成度 (80%) (2) 講義中に学んだことのレポートへの反映度 (20%) 2コマずつ4回の講義となるが、2回レポートを提出。2回のレポートで評価。
履修条件と留意事項	なし
教科書	2025年度講義資料 https://drive.google.com/drive/folders/1OIhVfBEp9P-WyStjnJ_qqUJnF1Mms3Cx?usp=sharing
参考文献	人工知能前夜 / 杉本舞 著 / 青土社 / 4791771079 三宅陽一郎 私のブックマーク「デジタルゲームの人工知能の歴史の変遷—ルールベースからディープラーニングまで」 https://www.ai-gakkai.or.jp/resource/my-bookmark/my-bookmark_vol37-no

科目名	テクノロジー特論D (人工現実)		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	金	代表時限	8限
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E
必修/選択	選択必修 (E系科目から1科目)	定員	80名
担当教員	白井 暁彦		

授業概要	デジタルコンテンツマネジメント修士として「人工現実」技術を理解し、使いこなすことを目的とする。 画像生成・動画生成AI、VTuber/AITuberのようなアバター技術、エンタテインメントシステムの歴史や科学、研究開発の知識や文化と照らし合わせ、最先端の表現手法を毎週の課題制作を通して体感し、実践的なスキルとして習得する。技術を使い手として体得し、適切な倫理観や法的知識と共に、体験を設計し、生み出せる人物を育成する。
到達目標	(1) 人工現実技術の歴史をCGや生成AIの歴史や技術、コンテンツ、文化を含めて理解し、説明できる。 (2) 画像生成・動画生成AIの表現技術を習得し、応用できる。 (3) VTuberの設計と自己紹介動画制作のを通じて、総合的な表現技術を修得し、ソーシャルメディアの活用方法を考察できる。 (4) テクノロジーを主体的に活用し、企画設計や社会実装型プロジェクトを提案できる。
キーワード	人工現実、Augmented Reality、Creative AI、VTuber

授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月27日	金	8	遠隔授業	人工現実概論	講義概要と、人工現実の現在過去未来を俯瞰し、受講者のベース知識を共有する。
第2回	2026年12月4日	金	8	遠隔授業	VR5.0: 令和のメタバースと人工現実	人工現実に関する研究の歴史、バーチャルリアリティ、メタバースからWebXR、NFTやWeb3、VTuberといった新しいエンゲージメントをSNSを使って構築し自らの手でメタバースと呼ばれる価値や体験の歴史と概要を学ぶ。
第3回	2026年12月11日	金	8	遠隔授業	Webポートフォリオの制作	オープンソース技術とGitHubを使って、Webメタバース年賀状を制作し、公開する。
第4回	2026年12月18日	金	8	遠隔授業	クリエイティブAI	画像生成AIについて、その歴史、基礎技術、キャラクターイラスト、キャラクターデザインなどの基礎的課題を通して使い方と法的知識を学ぶ。
第5回	2026年12月25日	金	8	遠隔授業	VTuberを設計する	VRoidHubやVRMを使い、VTuberやAITuber、インタラクティブなリアルタイム3Dキャラクタライブエンタテインメントについて先端の知識や意味、最新の映像技術やイベント開発手法について学び、自分でキャラクター設計シートを起こしてみる。

第6回	2027年1月8日	金	8	遠隔授業	VTuberを発信する	VTuberを使った動画制作、X(Twitter)やYouTubeといったSNSアカウントを使い、バーチャルな人格であるVTuberをSNS上にリリースし、コミュニケーションやエンゲージメント設計を学ぶ。
第7回	2027年1月15日	金	8	遠隔授業	「人工現実」をつくる	VTuberを使った動画制作から、動画生成AIを使い、自身のディープフェイクを制作してみる。これにより、生成AI時代の倫理観について、主体的に説明できる経験を得る。
第8回	2027年1月22日	金	8	遠隔授業	超 (meta) メタバース	生成AI時代における挑戦やキャリアデザインについて、総合的なまとめを行う。特に「人工現実」でどのような場を作り出しているのか、歴史俯瞰と提案力や社会実装力をスライドと発表を通して深めていく。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>単位取得の前提条件：毎回の課題をすべて提出していること。</p> <p>(1) 「最終課題」令和のメタバース、クリエイティブAIを含めた歴史俯瞰・ポートフォリオとなるスライドレポート (30%)</p> <p>(2) VTuberによる動画制作 (30%)</p> <p>(3) メタバース年賀状の制作および評価 (30%)</p> <p>(4) 授業への貢献 (授業内容レポートのGoogleSlides、Slack内やTwitterへの共有、受講者間の知識・感想の展開) (10%)</p>					
履修条件と留意事項	<p>本講義は演習としてTwitterやYouTube、Slack、Zoomといった日本社会において一般的なSNSをアカウント作成から行い、双方向コミュニケーション、発信活動を行う。またGoogle Slidesなどのクラウド環境を課題提出に使用する。これらの通信環境や利用規約に同意できない場合は本講義の履修を断念するか、代替手段を担当教員に事前提案の上履修すること。</p>					
教科書	独自教材					
参考文献	<p>画像・動画生成AI ComfyUI マスターガイド/AICU media 編集部：著者 / 白井 暁彦：著者 / 早野 康寛/ISBN : 978-4-8156-2875-8</p> <p>画像生成AI Stable Diffusion スタートガイド/白井 暁彦/SBクリエイティブ/ISBN : 978-4-8156-2456-9</p> <p>AIとコラボして神絵師になる 論文から読み解くStable Diffusion/白井暁彦/インプレスR&D/ISBN-10 4295601381 ISBN-13: 978-4295601388</p> <p>白井博士の未来のゲームデザイン -エンターテインメントシステムの科学/白井暁彦/ワークスコーポレーション/ ISBN-10 4862671586 ISBN-13: 978-4-86267-158-5</p> <p>バーチャルリアリティ学/日本バーチャルリアリティ学会 編・発行 館嘩他/コロナ社/ISBN-10: 4904490053 ISBN-13: 978-4904490051</p>					

科目名	サービスプロトタイピングB					
開講時期	4Q	単位数	1単位			
代表曜日	土	代表時限	3限、4限			
科目モジュール	応用・実践	科目系統	E			
必修/選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名			
担当教員	三淵 啓白					
授業概要	情報技術の成熟化にともない多くのコアとなる情報技術が、パッケージ化、ツール化、部品化され、その背景となる基礎的な知識や、統合するための高度な応用技術がなくても、それらを組み合わせる（マッシュアップする）だけで、魅力的なサービスやアプリの開発を、簡易に行える環境が整いつつある。AR、VR、3DのコンテンツとインターネットやIoTなどとの連動の基礎を学び、自分のサービスや、企画に応用できるようになる。					
到達目標	(1) 情報技術を応用したコンテンツの技術背景が理解できるようになる。 (2) 制作に必要な作業イメージ、コスト感覚を持つことができるようになる。 (3) 実際にビジネス開発や研究活動を行う上で、必要となるデモ等を制作できるようになる。					
キーワード	Windows、クラウド、コンテンツマネージメントシステム、データベース、Unity開発					
授業計画表						
回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2026年11月28日	土	3	遠隔授業	クラウド活用法（AWS）+LAMP	クラウドの基礎、Webアプリの制作AWSの活用設定のしかた、C2サービス+FWの設定等、LAMPの設定などの説明、演習を行う。
第2回	2026年11月28日	土	4	遠隔授業	クラウド活用法（AWS）+CMS+DB	Webアプリの制作AWSの活用設定のしかた、C2サービス+WordPress（CMS）などの説明、演習を行う。
第3回	2026年12月12日	土	3	遠隔授業	Unity 基礎+クラウド活用法+データベース	Unityの基礎と、AWSの連動の仕方、データベース制作、PHP、APIの基礎などの説明、演習を行う。
第4回	2026年12月12日	土	4	遠隔授業	Unity 基礎+クラウド活用法+データベース	Unityの基礎と、AWSの連動の仕方、データベース制作、PHP、APIの基礎などの説明、演習を行う。
第5回	2026年12月26日	土	3	遠隔授業	Unity基礎	オブジェクト、環境制作、スクリプト、アニメーション、UI制作などの説明、演習を行う。
第6回	2026年12月26日	土	4	遠隔授業	Unity基礎+Web GL	3D Webコンテンツ制作、演習を行う。
第7回	2027年1月16日	土	3	遠隔授業	Unity応用	アプリ開発の説明、演習を行う。UI、C#スクリプト。
第8回	2027年1月16日	土	4	遠隔授業	Unity、AR、VR、IOTなど	Unityの活用、応用事例など
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） (1) 授業中の質問、回答や、SNSなどでのコメント（20%） (2) 授業内課題（40%） (3) 最終課題（40%）					

履修条件と留意事項	Facebookでのプロジェクトの共有、コマンドなどの情報提供を行う。課題は、Facebookのグループで共有、評価する。 システムの設定など経験のある学生は、さらなる高みを目指してほしい。ビジネスプラン提案などで、デモコンテンツの開発が必須となる学生や、サービス開発、アプリ開発、物作りに興味がある、もしくは、商品アイデアがあるが、その制作をどこから手を付けてよいか悩んでいる学生を対象とする。
教科書	なし
参考文献	特になし