

デジタルハリウッド大学大学院 2021年度シラバス

2021.07.01更新版



2021年度入学者用 科目配当表

カテゴリ	モジュール	科目名	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	S	1	1			1単位	
		先端芸術原論	A	1	1			1単位	
		デジタルコミュニケーション原論	S	1				1	
		アーキテクチャ原論A (コンピュータ)	S	1				1	
		アーキテクチャ原論B (ソフトウェア)	S	1				1	
		プログラミング基礎 I	S	1				1	
		プログラミング基礎 II	S	1				1	
		コンピュータグラフィックス基礎A	S	1				1	
		コンピュータグラフィックス基礎B	S	1				1	
		アカデミックライティング	S	1				1	
		知的財産原論	S	1				1	
		先端マーケティング原論	S	1				1	
		ビジネスプランニング基礎	S	1				1	
		アカウンティング	S	1				1	
		プロデュース能力開発基礎 II	S	1				1	
		基礎造形	A	1				1	
		クリエイティブイノベーション	A	1				1	
		クリエイティブコンピューテーション	A	1				1	
		デジタル表現基礎A (アダプティブラーニング)	A	1				1	
		デジタル表現基礎B (アダプティブラーニング)	A	1				1	
	デジタル表現基礎C (アダプティブラーニング)	A	1				1		
	コンテンツマネジメント概論	A	1				1		
	プロデュース能力開発基礎 I	A	1				1		
	応用実践	テクノロジー特論A (インターネット)	E	1			ENGINEERING 1科目1単位以上を修得		1単位以上
		テクノロジー特論B (データ)	E	1					
		テクノロジー特論C (人工知能)	E	1					
		テクノロジー特論D (人工現実)	E	1					
		インテグレーション演習 (Unity)	E	1					
		プロダクトプロトタイプング I	E	1					
		プロダクトプロトタイプング II	E	1					
		サービスプロトタイプング I	E	1					
		サービスプロトタイプング II	E	1					
Web解析実践		E	1						
知的財産活用実践		E	1						
先端マーケティング特論		E	1						
リーガルマネジメント	E	1							
プロデュース能力開発演習 II	E	1							
クリエイティブ特論A	D	1			DESIGN 1科目1単位以上を修得		1単位以上		
クリエイティブ特論B	D	1							
コンテンツデザイン演習A	D	1							
コンテンツデザイン演習B	D	1							
コンテンツマネジメント特論	D	1							
ビジネスプランニング実践	D	1							
プロデュース能力開発演習 I	D	1							
SEAD 特別講義	特別講義A		1				1		
	特別講義B		1				1		
	特別講義C		1				1		
	特別講義D		1				1		
	特別講義E		1				1		
	特別講義F		1				1		
	特別講義G		1				1		
研究実践	アジャイル開発ラボ		3			2年間で2ラボ6単位 以上を修得		6単位以上	
	アニメラボ		3						
	イーテックビジュアルライズラボ		3						
	エフェクティブラーニングラボ		3						
	ゲームラボ		3						
	ゲームメカニクスラボ		3						
	現実科学ラボ		3						
	コミュニケーションデザインラボ		3						
	コンテンツ情報処理ラボ		3						
	シネマティック・ランゲージラボ		3						
	3DCG表現ラボ		3						
	デザインプロデュースラボ		3						
	デジタルヘルスラボ		3						
	日本IPグローバルチャレンジラボ		3						
	ビジネスロジックラボ		3						
	ファッションテックラボ		3						
メディアコミュニケーションラボ		3							
リアルタイムコンテンツラボ		3							
修了課題	修了課題構想		1	1		1年次		8単位	
	修了課題計画		1	1		1年次			
	修了課題制作		6	6		2年次			
必修、選択必修から修得が必要な単位数の合計								2年制 18単位	
修了要件単位数 (修了に必要な総単位数)								34単位	

※上記の専門科目や研究実践科目は2021年度の内容です。2022年度以降、開講する科目の一部を変更する場合がございます。

※プロデュース能力開発基礎 I・II、プロデュース能力開発演習 I・II は、2021年度までの開講となっております。

※本科目配当表は、入学検討者向けの参考用です。一部科目の記載を省略しております。

大学院概要 3つのポリシー

大学の建学の精神

知の創造と伝授こそ、人類の歴史を単なる生物の営みでなく、高度な文明と文化を持つ生物の歴史として成らしめているものと言えよう。知を表現し他者に伝えることができるという人間が持つ特徴的な能力を、さらに進歩させうる人材育成を行うことこそが、未来に渡り人類の繁栄を確かなものとするために、必要かつ欠くべからざるものであるという信念のもと、ここに大学を開学する。

大学院の使命・目的

本大学院は、教育基本法に則り、学校教育法の定める専門職大学院として、人類が産み出す無数の知から、新たな知の関係を創造・構築することにより、広く人類社会の発展に寄与する人材を養成すると共に、それに付随した高度かつ実践的な研究開発を行うこととし、これをもって文化向上と産業発展に寄与することを使命とする。

研究科の教育研究目的

デジタルコンテンツ研究科は、SEAD(※)の理論と実務を架橋する高度専門教育を行い、人類社会がより豊かで持続的に発展していくための社会実装を行うことができる能力を備えた人材を養成することを目的とする。

※SEAD: Science/Engineering/Art/Design—人文系・芸術系・理工系の学識・技術・能力が相互作用する創発的学究領域

アドミッションポリシー

デジタルコンテンツ研究科では、以下のような人材を募集する。

1. ビジネス、クリエイティビティ、デジタルテクノロジーまたはそれに関連する分野において、実務経験を積んでいる。あるいは、基盤となる教育(学士相当)を修めている者。
2. デジタルコミュニケーションを基盤として、新しい産業や文化を創造する意志と意欲を持つ者。
3. 「すべてをエンタテインメントにせよ！(Entertainment. It's everything.)」という校是に共感し、課題解決のために主体的に学修し、積極的に活動する意志と意欲を持つ者。

ディプロマ・ポリシー

本大学院では、複雑化し予測が困難になりつつある人類社会において、「すべてをエンタテインメントにせよ！(Entertainment. It's everything.)」という校是を掲げている。本大学院の学生は、この校是を理解した上で、自らの探求により課題を設定し、クリエイティビティの発揮とデジタルテクノロジーの活用により、コンテンツならびにビジネスのマネジメントを修得する。これを通じて、新たな産業や文化を創造し、人類社会がより豊かで持続的に発展していくために必要な社会実装ができる人材を目指すことが求められる。

この目標の達成のためには、既存の専門分野ごとの学問領域を越境し、その総合性を涵養する新時代の学問的ルネサンスを起こすことが重要であり、アートやサイエンスなど人間の営みによる複雑な文化性を理解し洞察を得るための学識と、テクノロジーの進化によって可能となる新たな時代に求められる社会実装を行うためのエンジニアリングやデザインの力を総合した、SEAD(Science/Engineering/Art/Design—人文系・芸術系・理工系の学識・技術・能力が相互作用する創発的学究領域)の修得こそが必要不可欠であるといえる。

以上を踏まえ、学位授与の方針を以下に示す。

- ・理論と基礎としての「Art」「Science」と、実践と応用としての「Engineering」「Design」の4つの要素を総合した創発的学究領域であるSEADの学識・技術・能力を修得し、理論と実務を架橋できること。
- ・人類社会が共通に求める目標(※)を目指して、人が人らしく生きるための文化・社会をつくることに貢献する意思をもち、自らが解決すべき課題を探求・設定できること。※参考例 SDGs / 2015年9月の国連総会で採択された行動指針(『我々の世界を変革する: 持続可能な開発のための2030アジェンダ』)等
- ・課題解決のための独自のアイデアや計画を、クリエイティビティとデジタルテクノロジーを活かしたコンテンツやビジネスとして、社会に発信・提案できること。または、調査・実証や、メディアそのものとして表現する等の方法でこれを実現できること。

これらを満たすように設計されたカリキュラムを、本学大学院学則に定める期間在学し、所定の授業科目を履修して34単位以上を修得することにより、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・技術・能力を備えた者に、デジタルコンテンツマネジメント修士(専門職)を授与する。

カリキュラム・ポリシー

本研究科は、修了認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)に基づき、教育課程の編成と実施においては以下の方針とする。

具体的な指導の仕組みと科目・教員の配置については、教職員で構成する専門委員会の協議により毎年度見直しを行う。

【1】教育課程 編成方針

本研究科のカリキュラムは、SEAD(Science/Engineering/Art/Design—人文系・芸術系・理工系の学識・技術・能力が相互作用する創発的学究領域)の概念により体系化された「専門科目」を中心に、課題を探求・設定しコンテンツやビジネスとして社会に発信・提案する力を養う「研究実践科目(ラボ)」を配置している。そして、これらの科目群で修得した学識・技術・能力などが「修了課題」として最終のアウトプットに収斂するよう編成している。

1. 専門科目(SEAD)

SEAD(Science/Engineering/Art/Design—人文系・芸術系・理工系の学識・技術・能力が相互作用する創発的学究領域)の概念により編成する。

- ① 基礎・理論/人間の営みによる複雑な文化性を理解するための学識
 - 1) Art: 審美眼と発想力を養う
 - 2) Science: 理論思考と調査研究のための基礎力を養う

- ② 応用・実践／新たな時代に求められる社会実装を行うための力
- 3) Design: 課題解決と意思伝達のための思考法や手法を習得する
- 4) Engineering: 工学的技術の進化と可能性を理解し、その活用法を習得する

2. 研究実践科目(ラボ)

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。

3. 修了課題

研究成果の集大成として、クリエイティビティを発揮しデジタルテクノロジーを活用したビジネスプランおよびコンテンツ、論文、共同研究報告書、または作品を作成し、修了課題として仕上げ提出する。主査となる教員の他に、アドバイス教員を置き、ビジネス、クリエイティビティ、デジタルテクノロジーの総合的な視点から指導を行う。

4. 産学官連携による研究推進

企業・自治体等との連携により、拡張的な実践経験を培う特別プログラムを実施する。また、外部からの要請または本学からの提案により、本学の産学官連携センターがコーディネイトを行い、受託研究や共同研究を行う。

【2】教育課程 実施方針

1. 実務家教員の配置

自身のビジネス展開のなかで培った経験や、産業界の実態と課題を捉える鋭い感覚を持つ実務家教員を主に配置している。

2. クォーター制の採用

様々なテーマで学ぶための科目の配置の柔軟性、社会人院生の履修計画の利便性の向上等を目的とし、1年を4学期に区分している。院生は、例えば所属企業の繁忙期を避けて当該クォーターの履修科目数を調整できる。また、産業界で活躍する実務家教員も大学院における指導を集中的に行うことができる。

3. FS(フィードバックシート)の実施

教員の指導の質向上や、院生の能動的な講義参加を促進するため、院生は毎回の講義後にFS(フィードバックシート)を提出する。教員はFSを確認することで学生の理解度などを把握することができ、そこに記載された質問や要望については、翌週の講義にて回答や反映をしてゆく。本学ではこのFSによるコミュニケーションを徹底するため、講義の出欠席をFSの提出の有無によって管理している。

4. 修了課題制作の段階的指導

修了課題制作は入学直後に開催される「新入生合宿」にはじまり、学事を軸として段階的に指導を行う。研究テーマについて教員・院生等からフィードバックを得る発表会や、専任教員の指導方針と研究テーマ案のすり合わせを行う「指導教員マッチング」などを経て2年次の履修登録までに指導教員を決定する。指導教員の専門領域以外からも指導・助言を得る機会として「研究テーマ相談会」を行い、研究設計を精査していく。その後、登録内容の審査と進捗報告を行う「中間発表」を経て、「最終発表」へ至る(参照:下図「修了課題制作の流れ」)。また、教職員は院生の指導履歴を共有し、複数の領域の教員による越境的な指導と、職員による個別最適化された支援を行う。

5. 成果発表会の実施

年度末に、合格した修了課題制作の中で優秀なものの発表、および研究実践科目(ラボ)の年間活動発表等を行う成果発表会を実施する。産学官の各方面から聴衆を募り、研究成果とのマッチングを行う。また、修了生や有識者の講演、ステージ演出等によるエンタテインメント性を重視する。年間の学事の集約点であり、本学での研究成果のゴールとして設定することで期限までに成果を出す文化・環境、挑戦する姿勢を醸成する重要な装置の一つとして教職員で構成する実行委員会が企画・運営を行う。

6. 実装支援

修了課題制作や本学が促進するテーマでのプロジェクトについて、計画やデモに留まらず実装する意義があると強く認められるものについては、学内でのコンペティションを経て、開発費などを助成する実装支援を行う。

科目紹介

1. 専門科目

基礎・理論

先端科学原論	11
先端芸術原論	12
デジタルコミュニケーション原論	13
アーキテクチャ原論A(コンピュータ)	15
アーキテクチャ原論B(ソフトウェア)	16
プログラミング基礎 I	17
プログラミング基礎 II	19
コンピュータグラフィックス基礎 I	21
コンピュータグラフィックス基礎 II	22
アカデミックライティング	23
知的財産原論	24
先端マーケティング原論	25
ビジネスプランニング基礎	26
アカウンティング	28
プロデュース能力開発基礎 II	29
基礎造形	31
クリエイティブイノベーション	32
クリエイティブコンピューテーション	33
デジタル表現基礎A(アダプティブラーニング)	34
デジタル表現基礎B(アダプティブラーニング)	38
デジタル表現基礎C(アダプティブラーニング)	42
コンテンツマネジメント概論	46
プロデュース能力開発基礎 I	48

応用・実践

テクノロジー特論A(インターネット)	51
テクノロジー特論B(データ)	52
テクノロジー特論C(人工知能)	53
テクノロジー特論D(人工現実)	54
インテグレーション演習(Unity)	56
プロダクトプロトタイピング I	57
プロダクトプロトタイピング II	59
サービスプロトタイピング I	61
サービスプロトタイピング II	62
ウェブ解析実践	63
知的財産活用実践	64
先端マーケティング特論	65
リーガルマネジメント	66
プロデュース能力開発演習 II	67
クリエイティブ特論A	69
クリエイティブ特論B	70

コンテンツデザイン演習A	71
コンテンツデザイン演習B	72
コンテンツマネジメント特論	74
ビジネスプランニング実践	76
プロデュース能力開発演習 I	77

SEAD特別講義

特別講義A	79
特別講義B	80
特別講義C	81
特別講義D	82
特別講義E	83
特別講義G	84

3. 研究実践科目

アジャイルデベロップメントラボ	86
アニメラボ	88
イーテックビジュアライズラボ	90
エフェクティブラーニングラボ	92
ゲームラボ	94
ゲームメカニクスラボ	96
現実科学ラボ	97
コミュニケーションデザインラボ	98
コンテンツ情報処理ラボ	99
シネマティック・ランゲージラボ	100
3DCG表現ラボ	102
デザインプロデュースラボ	104
デジタルヘルスラボ	106
日本IPグローバルチャレンジラボ	108
ビジネスロジックラボ	109
ファッションテックラボ	111
メディアコミュニケーションラボ	112
リアルタイムコンテンツラボ	114

4. 修了課題科目

修了課題構想	116
修了課題計画	117
修了課題制作	118

※本シラバスは入学検討者向けの参考用です。開講科目ならびにシラバスの内容の一部を省略しております。

基礎・理論

- 単位:1単位
- 履修区分:必修
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/21開講 前期1Q 水曜7限
- 定員:70名

担当教員
藤井直敬

到達目標

- ・現実を疑うことができる
- ・現実を理解することができる
- ・現実を改変する手法を編み出せる
- ・現実改変手法を世の中に提示し、価値を問うことができる

授業概要

今、私達の目の前に存在する現実世界は、自分自身が過ごしてきた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。科学の対象範囲はその時々利用可能な知識とツールによって変化するが、科学は新しい現実を作ることでもできるし改変することもできる。世界を豊かにするという事は、主観的現実の隙間をみつけて、それを操作しこれまでにない価値を創造することにある。本講義では、眼前の現実を受け入れて理解するだけではなく、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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	現実科学とは	現実科学の考え方、世界をどのように疑うかについて一緒に考える。各自が生活する世界のどこに隙間があって、テクノロジーをどのように使えばより良い世界を作れるかを考え始める。身の回りのなんでも良い問題に関して、テクノロジーを使って社会的インパクトのある現実改変プロジェクトテーマを決めてもらう。
2	身体と脳	自分自身を知らずに、現実を理解することはできない。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理解し受け入れるための基礎知識を獲得する。現実改善プロジェクトテーマの提出する。
3	神話世界と科学	科学的手法が非科学的だといわれる領域をすべて塗りつぶしているわけではない。20世紀の科学は、世界の一部を対象にしているに過ぎない。科学が照らすことができていない広大な領域の意味とそこを対象とする方法を考える。現実改変プロジェクトに関してLTを行ってもらう。
4	意識と知性について	テクノロジーと意識、知性について学ぶ。
5	現実テクノロジーと科学	主観的現実を直接的に改変するテクノロジーである、VR/ARについて基礎から最先端まで事例を中心に学ぶ。
6	人体改変・拡張技術	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。
7	生命とテクノロジー	テクノロジーがヒトを作り、これまでになかった新しい生命すら作り出し始めている。生命とはなにか、ヒトとは何かを再び振り返る。
8	プロジェクト発表	現実改変プロジェクトの発表と講評を行う。

成績評価方法・基準

- レポートテーマのユニークさ 50%
- レポート内容の社会的インパクト 50%

履修条件および学生へのメッセージ

現実を疑うこと、現実とはなにか、科学とはなにか、自分が社会に残せるものはなにかを考えてもらいたいと思います。

教材・教科書

毎回・教員が作成する資料を利用します。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 必修
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/22開講 後期3Q 水曜8限
- 定員: 80名

担当教員

草原真知子

到達目標

- ・今日の先端芸術について幅広い知見を持ち、科学・技術の発展や社会の状況と結びつけて概観できる
- ・個々の作品についてその意味するところを考え、社会的・歴史的・文化的背景を踏まえた上で分析できる基盤を持つ
- ・現在の先端的な表現の歴史的コンテクストを知ること、近未来の先端技術からどのような表現が生まれるか夢想できる
- ・社会における芸術の役割と意味について、具体的な事例に基づいて論じることができる
- ・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

授業概要

- ・今日の先端芸術の状況と社会的意義、歴史的背景について考察し、芸術に対する視座を構築すると共に現代の科学・技術が社会・文化に与えている変化について思考を深める。
- ・先端芸術の面白さや可能性を発見しつつ、その原点を知り、社会における芸術とは何かを共に考える。
- ・芸術が内包するクリティカルな視点と、その一方で現代美術が抱える問題点について考察し、アートとその関連分野すなわちデザインやエンターテインメントとの関係について、受講生それぞれの関心やバックグラウンドとも関連づけつつ多角的に検討する。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	先端芸術の現在(1)	イントロダクションとして、1980年代以降のメディアアート作品や実験的な映像作品を取り上げ、それぞれの作品のコンセプトと科学・技術・社会的背景について考察する。
2	先端芸術の現在(2)	インタラクティブ性を持ったアート作品やアーティストによる商品開発の例などを紹介し、テクノロジーとアートとの関係やアートとデザインとの関係について考える。
3	先端芸術の現在(3)	バイオアートやロボットアートなど先端技術を可視化あるいは予見するようなアートや実験的なミュージックビデオなどのエンターテインメント作品が私たちの世界観に与えるインパクトについて考える。
4	なぜ先端芸術か	メディア・スタディーズの基礎となったヴァルター・ベンヤミンとマーシャル・マクルーハンの著作とそれらの社会的背景を紹介し、メディア論と大衆文化とアートの関係について考える。
5	芸術運動とテクノロジー	産業革命と機械芸術とダダ、大量生産とレディメイド、デュシャンとケージ、実験工房など、テクノロジーと表現の関係から現代美術を概観する。
6	大衆メディアと芸術	エンターテインメントとアートと社会の関係の歴史を、産業革命と娯楽、江戸から明治の視覚的娯楽やからくり細工、それらと現代の情報技術や映像エンターテインメントやロボット文化との接続について考察する。
7	芸術と「非芸術」の間	現在の芸術はもはや「作家の崇高な美意識の表現」というような古典的な概念から遠く離れたところにある。偶然性の導入、AI画家、ガジェット型作品、自己破壊する作品などの意味するところを考える。
8	人工生命と娯楽	科学、テクノロジー、アート、エンターテインメントが交差する場所として、生命現象を扱うアートとエンターテインメントを取り上げ、科学や工学が文化に溶け込んでいくプロセスについて考える。

成績評価方法・基準

- FSのコメント(講義内容の理解度の評価) 25%
- 中間課題 25%
- 期末課題 50%

履修条件および学生へのメッセージ

新しい情報や知識に対して拒否反応を示したり伝統的な言説に固執するのではなく、オープンな態度で臨んでほしい。広い分野を扱うが、授業で紹介できる作品や思想は限られているので、興味や疑問を感じたら自分で調べ、また、関連した展示などを見に行くことをお勧めする。この講義の中から、自分の発想の幅やプレゼンテーションの奥行きを広げるような種を見つけて欲しい。

教材・教科書

特に指定しない

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/18開講 前期2Q 金曜7限
- 定員:70名

担当教員
杉山知之

到達目標

- ・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
- ・これまでのIT化やデジタル化との違いを知り、Digitalizationの本質について理解することができる
- ・院生諸君自身の体感として、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
- ・DXを理解し、DXならではの新たな価値創造を考え、行く末を描ける能力を身につける

授業概要

コンピュータとそのネットワークを基盤とする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。本講座においては、アナログメディアの発達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。アナログのデジタル化に終わらない、これからのデジタルコミュニケーションとは何かについても考えていく講座である。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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説明する。 人々は、いかにコンテンツを産み出したのか？ Digitalizationの理解を深める。
2	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見る。
3	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説明する。 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。 中間課題についての説明を行う。(予定)
4	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。
5	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。
6	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？ ミックスリアリティの世界とは？ ヴァーチャルアイドルからV Tuberへの変移を知る。
7	デジタルハリウッド	デジタルハリウッドを知る。
8	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？ 最終課題の説明を行う。

成績評価方法・基準

- 毎回のFSのコメント 40%
- 中間課題(レポート) 10%
- 授業態度(授業中の発言や質問、グループディスカッションの進行) 20%
- レポートの完成度 30%

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/18開講 前期2Q 金曜7限
- 定員:70名

担当教員
杉山知之

履修条件および学生へのメッセージ

本講座は、教員が40年以上に渡る実体験から得た経験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。
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。
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。

以下の書籍を読んでおくことが望ましい。

- ・魔法の世紀 落合陽一著 出版社: PLANETS
- ・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 落合陽一著 出版社: PLANETS/第二次惑星開発委員会

教材・教科書

毎回・教員が作成する資料を利用する。



- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/23開講 前期1Q 金曜8限
- 定員:70名

担当教員

橋本昌嗣

到達目標

- ・コンピュータの動作の原理を習得する
- ・コンピュータに対する不安感を払拭する
- ・日々の生活の中からコンピュータに対する不満、課題を考えられるようになる
- ・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る
- ・コンピュータのしくみを理解した上で、新しいサービスを予測する能力を習得する

授業概要

近年、産業のデジタル化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。本科目は、コンピュータのしくみをコンピュータの知識を持たない学生に対してIntel、NVIDIA等からゲスト講師を招き、わかりやすく解説する。

これらの講義を経て、受講者には、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、レポートにまとめるのが最終的なゴールとなる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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。
2	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。
3	3次元グラフィックス・映像処理、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。
4	コンピュータと人間の仲立ちをする基本ソフトOS(オペレーティング・システム)	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。また、オープンソースのしくみに触れる。
5	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。
6	いつでもどこでも簡単に利用可能なクラウド・コンピューティングの仕組み	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。
7	インターネットとデータセンターの仕組み	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。
8	ロボットテクノロジー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1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。

成績評価方法・基準

- ・レポート 80%
- ・ディスカッション内容 20%

履修条件および学生へのメッセージ

コンピュータが苦手な人も、日本で一番コンピュータに詳しい教員がわかりやすく解説する。図や動画をたくさん用いて説明するので、先入観なしできてください。

教材・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」(ポプラ新書)

ISBN978-4-591-15285-0

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/21開講 前期1Q 水曜8限
- 定員:50名

担当教員
三淵啓自

到達目標

- ・問題解決やマネジメント能力を身につける
- ・システムの基礎を理解する
- ・システム選定、ネットワーク設計が評価できるようになる
- ・システム及び開発の見積をしたり、評価できるようになる
- ・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

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、該当システムについて、十分に理解が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面があると言わざるをえない。そこで本科目では、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。さらにコンテンツ開発・運用という立場から、その利点欠点を整理し、それぞれの選択、組み合わせ、パフォーマンス、見積り、リスク管理を、顧客のニーズと予算に合わせて、企画提案できるようにする。システムを特にコストという点から論じるという点で、実践的な知見が得られる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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。
2	ハードウェア・パフォーマンス(課題1)	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。
3	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。
4	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。
5	Web(中間テスト)	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。
6	データベース	データベースの仕組みを理解し、リレーショナルデータベース、SQLの仕組み、設計の基礎、No SQLを理解する。
7	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。
8	最新のICT技術、VR、AR、MRなど(最終課題)	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。

成績評価方法・基準

ディスカッション参加 20%
授業中課題 20%
中間テスト 20%
最終課題 40%

履修条件および学生へのメッセージ

履修条件は特にありません。
授業内容は、参加する学生の質問などで、変わる場合があります。

教材・教科書

毎回教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/24開講 後期3Q 金曜7限
- 定員: 28名

担当教員

茂木健一

到達目標

- ・Pythonの基本文法が理解できる
- ・簡単なPythonプログラムが作成できる
- ・Pythonの実行環境を操作できる
- ・簡単な仕様に依じて、プログラムを自力で作成できる

授業概要

小学校でもプログラミング教育が始まろうとしていて、英語や算数のようにあたりまえの教養になりつつある。あなたの目の前にあるパソコンやスマホで動いているアプリがどのようにして動いているのか、どのようにして作ればよいのか理解することは、どのような職業についていても必ず役に立つことでしょう。自分のアイデアをインターネット上で実現する手助けにもなる。簡単なサービスであれば自分ひとりで作ることも可能である。

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・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していく。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、ブラックボックスな部分がなくなるように講義を進めていく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	序論	講義のすすめかた、プログラミングが動く仕組みから、Pythonの概要、本講義のゴールを明確にし、プログラムが動くとはどういうことなのかを議論していく。 キーワード: プログラミング・Python
2	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の環境に慣れましょう。 キーワード: Python環境・Pythonを実行する・Google Colaboratory
3	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。まずはいろんなキーワードを覚えて耳でなれていきましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 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
4	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。楽する方法を覚えましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 キーワード: 関数・スコープ
5	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ましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 キーワード: コンテナ・リスト・タプル・ディクショナリー
6	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しましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 キーワード: for・range・while・break・continue・二重ループ
7	モジュールとファイル	他人が作った便利な機能(モジュール)を使えるようになると遥かに簡単に複雑なプログラムを短期間で作れるようになる。プログラムにおいて、CSVファイルのような外部ファイルを自動的に加工して新しいファイルを作成する場面がたくさんある。モジュールを覚えて、ファイルの扱いを学び、ファイルの加工処理を自動化しましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 キーワード: import・open・read・write・csv
8	Pythonの基礎確認テストと解説	過去の復習とPythonの基本文法を中心とした確認テストを行う。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/24開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:28名

担当教員
茂木健一

成績評価方法・基準

授業内課題 40%
最終課題(試験) 20%
授業内での発言 40%

履修条件および学生へのメッセージ

1. 受講時にChromeが動作するPC(OSはMac/WindowsXP/Vista/Windows7・8・8.1・10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。

教材・教科書

毎回・教員が作成する資料を利用し、テキストは毎回ファイルとして共有し配布する。



- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/3開講 後期4Q 金曜7限
- 定員: 28名

担当教員

茂木健一

到達目標

- ・Pythonの高度な文法が理解できる
- ・一般的なPythonプログラムが作成できる
- ・一般的なクラス・アルゴリズムを理解できる
- ・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

授業概要

小学校でもプログラミング教育が始まろうとしていて、英語や算数のようにあたりまえの教養になりつつある。あなたの目の前にあるパソコンやスマホで動いているアプリがどのようにして動いているのか、どのようにして作ればよいのか理解することは、どのような職業についていても必ず役に立つことであろう。

自分のアイデアをインターネット上で実現する手助けにもなる。簡単なサービスであれば自分ひとりで作ることも可能である。

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・理解しやすいPython言語を使ってすすめる。

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していく。

最近のスクールなどではいきなりWebやAI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、ブラックボックスな部分がなくなるように講義を進めていく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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びましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 キーワード: class・メソッド・インスタンス
2	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していく。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 キーワード: カプセル化・抽象化・ポリモーフィズム・継承
3	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しましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 キーワード: FizzBuzz・線形探索・再帰
4	アルゴリズム・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しましょう。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深めていく。 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
5	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っていく。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
6	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。また、具体的に「銀行業における営業成約を予測する」プログラムをもとに、具体的なPythonの処理内容を解説し、自分でも自由に予測プログラムを作成できるようにする。単純な二項分類を対象とする。 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。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/3開講 後期4Q 金曜7限
- 定員:28名

担当教員

茂木健一

7	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。前出の「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してもらう。 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
8	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。アドバイスを通じながら総括を行っていく。 キーワード:課題提出・アドバイス

成績評価方法・基準

授業内課題 40%
最終課題・試験 20%
授業内での発言 40%

履修条件および学生へのメッセージ

※ I の講義を修了済み、または I の実習と課題内容をすべて実施し理解していること

1. 受講時にChromeが動作するPC(OSはMac/WindowsXP/Vista/Windows7・8・8.1・10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

教材・教科書

毎回・教員が作成する資料を利用し、テキストは毎回ファイルとして共有し配布する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/24開講 後期3Q 金曜日 8限
- 定員: 40名

担当教員
饒平名 秀成

到達目標

- ・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
- ・ゲームエンジンを利用したゲーム、メディア・アート、映像作品などの制作方法を理解する
- ・リアルタイムレンダリングで行えること、プリレンダーで実装すべきことの違いが説明できる
- ・ゲームエンジンを用いた簡単なオーサリングが行えるようになる

授業概要

ゲーム開発にも用いられる「Unity」は、様々な分野でもプロトタイピングのツールとして使われている。本科目では、コンピュータグラフィックスの基礎的な素養として、Unityを用いたリアルタイムグラフィックス事例(一部、非リアルタイムのもの)を学び、Unityをどのような分野に応用することができるのかを理解する。その中で自身のビジネスやプレゼンテーションなどに役立つスキルを身につけることを目的とする。Unityを使用したことのない初学者向けの内容となる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	ゲームエンジンの概要	Unityを代表とするゲームエンジンの概要を説明する。(何ができるのか、どういった利用のされ方をするのか。)
2	ゲームでの活用	簡単なゲームプログラムを例に、どのような流れでシステム構成をしていくのかを学ぶ。
3	デジタルアートでの活用(前半)	アート作品を例として、どういった形でゲームエンジンが利用されているのかを理解する。ボリュームがあるため2回に分けて実施する。
4	デジタルアートでの活用(後半)	アート作品を例として、どういった形でゲームエンジンが利用されているのかを理解する。ボリュームがあるため2回に分けて実施する。
5	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。
6	V Tuberやライブイベントでの活用	V Tuber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でどのようにUnityが利用されているのかを理解する。
7	AR/VR	XR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。
8	制作解説	実際に手を動かしてUnityを操作することで、コンテンツの大まかな制作の流れを理解する。

成績評価方法・基準

各回で課すレポート課題 60%
最終課題 40%

履修条件および学生へのメッセージ

初学者向けにUnityを用いて何ができるのか、ということを理解することにフォーカスを当てて行います。演習中心の講義ではないため、実際にプログラムを記載して実装を行っていくというよりも、制作の流れを把握することに注力します。Unity2019.4.1f1以上のバージョンをインストールしていることを前提に進めます。OSはWin/Mac問いません。※バージョンについては変更の可能性があります。

教材・教科書

特になし。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/1開講 後期4Q 水曜7限
- 定員: 25名

担当教員
星野裕之

到達目標

- ・CAD/CAMの活用事例を知ることができる
- ・自身のサービスで使用する製品のプロトタイプをどのようにしてアウトプットする方法があるかが説明できる
- ・3DCADの基礎的な使い方を習得し、作成ができるようになる
- ・3D出力について理解し、適切な機器を使用できるようになる

授業概要

ハードウェアを伴ったビジネスを始めるうえで重要なプロトタイピングを行う。設計ツールであるCADを学び実際に製造外注を体験する。さらに、プロトタイピングを通して昨今叫ばれているデジタルトランスフォーメーションが何なのか、また行く末を紐解く。また、ハードウェアスタートアップや開発を行う上で必要な製造発注作業をCADから行い実践的な方法を学ぶ。最後に、各々が考えるプロトタイピングによって可能になるビジネスを発表しディスカッションを行う。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	自己紹介 / 概要_1	自己紹介を行う／プロトタイピングとは実際のところ何なのか？デジタルトランスフォーメーションとは？DXの種類、歴史、今後を学ぶ
2	概要_2 / fusion360紹介	CADとプロトタイピングの関係、プロトタイピングとビジネスの関係を説明する／fusion360などのCAD環境を導入する
3	概要_3 / fusion360_1	Fab概要説明とLabproto説明を行う／CADで行う、レーザーカッター向けカットデータを製作する／基板CADと製作方法を紹介する
4	fusion360_2	レーザーカット製作物を観察する。UIの紹介、立体物の製作、寸法図の製作を行う／基板CADを体験する
5	fusion360_3	3Dプリンタ向けのデータ製作／fusion360での他社製作事例を紹介する／基板CADの製作物を観察する
6	fusion360_4	3Dプリント製作物を観察する／板金データの製作方法を説明する
7	fusion360_5	板金製作物を観察する／プロトタイピングとビジネスの関係についてディスカッションを行う／各々のプロトタイピングによるビジネスモデルの構築を説明する
8	発表	各々のプロトタイピングによるビジネスモデルの発表とディスカッションを行う

成績評価方法・基準

最終成果物(実際に造形物がある場合加点) 55%
 講義内発言、発表 25%
 フィードバックシートの内容(理解度) 20%

履修条件および学生へのメッセージ

第2回までを目処に Fusion360のインストールし、起動確認をしてください。
 講義内で環境構築のサポートは行いません。
 自身の作るサービスにおいて、デザインとプロトタイピングの基礎的な知識から、実際に手に取れるものができるまでを体験したい方に向いています。

教材・教科書

特になし。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/18開講 前期2Q 金曜7限
- 定員: 30名

担当教員
木原民雄

到達目標

- ・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。
- ・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。
- ・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。

授業概要

学術活動のための文章を記述することに関する基本についての授業である。個々が実践的実務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も認められるように研究論文を作成し、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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	研究論文とは何か	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
2	研究論文を読む	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り反省する。 キーワード: 新規性、有用性、論理、正確さ、主張、実用、要旨、概要
3	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
4	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
5	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
6	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
7	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、ワークフロー
8	まとめ	各自の課題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

成績評価方法・基準

毎回のリアクションフォームの内容 40%
 模擬論文の評価 パーセンテージ 20%
 最終レポート(まとめと自己評価) 40%

履修条件および学生へのメッセージ

- ・日本語能力試験N1レベルを受講の前提とする。
- ・研究論文の学会発表や博士学位取得に興味があるひとを歓迎するが必須ではない。

教材・教科書

使用しない。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/16開講 前期2Q 水曜8限
- 定員: 70名

担当教員
高瀬亜富

到達目標

- ・著作権法の基礎を理解し、習得する
- ・知的財産に関する契約の基礎を理解し、習得する
- ・具体的な事例を通じて、映画、音楽、出版、ゲーム等のコンテンツ領域において発生する「ライツ」の全体像を把握し、各権利内容を理解し、習得する

授業概要

コンテンツビジネスにおける「ライツ」には、著作権、商標権等の知的財産権のような財産的権利にとどまらず、肖像権、プライバシー権、名誉権、パブリシティ権といった人格的な権利も含まれるため、その全体像を把握し、各権利の内容を理解するだけでも決して容易ではない。よって、本講義では、主にケーススタディ方式で、時にはディスカッション、あるいは、ワークショップ等も織り交ぜながら、より具体的なイメージをもって、「仮想体験」としてコンテンツビジネスにおける「ライツ」の概要を把握し、理解してもらうことを目的とする。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	ライツの全体像①	コンテンツビジネスにおける著作権等について把握する。
2	ライツの全体像②	コンテンツビジネスにおける著作者・著作権者、著作権隣接権、商標権、パブリシティ権等について把握する。
3	映像系コンテンツにおけるライツ①	映像系コンテンツ(映画、放送番組、ゲームなど)の企画段階で処理すべき権利内容を理解する。
4	映像系コンテンツにおけるライツ②	映像系コンテンツの製作スキーム(製作委員会方式など)を踏まえて、「ライツ」の発生や運用方法を理解する。
5	音楽系コンテンツにおけるライツ	音楽系コンテンツにおける「ライツ」の基礎を理解する。
6	出版系コンテンツにおけるライツ	出版系コンテンツ系コンテンツにおける「ライツ」の基礎を理解する。
7	インターネットコンテンツにおけるライツ	インターネットやSNSなどにおける「ライツ」の基礎を理解する。
8	「ライツ」の最新トピックスに関するワークショップ	最新の紛争事例や法改正の動きについてグループワークを行うとともに、講義全体の総まとめとして試験を行う。

成績評価方法・基準

- 参加態度 40%
- 授業内試験 60%

履修条件および学生へのメッセージ

履修条件は特になし。予習や復習も(期末試験対策という観点を無視するならば)必要ありません。一緒にコンテンツビジネスにまつわる知的財産を勉強していきましょう。

教材・教科書

毎回・教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/18開講 前期2Q 金曜8限
- 定員: 65名

担当教員
吉田康祐

到達目標

- ・先端的なデジタルトレンドを理解し、デジタルシフトが日本経済、企業経営に与えるインパクトを理解する
- ・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
- ・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

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いる。また企業にとって、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。もはや現在は企業のマーケティングプロセスは、インターネット抜きでは語れなくなっている。本科目は、インターネットマーケティング戦略の中でも中核を担う「広告」にフォーカスし、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広告について学び、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としている。また昨今注目されているデジタルシフトについて、デジタル大国中国のトレンド／事例についても扱っていく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	世界のデジタルシフトのトレンド	GAFBA、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
2	インターネット広告と効果測定(前編)	インターネット広告の種類と最大の特徴である効果測定について説明する
3	インターネット広告と効果測定(後編)	インターネット広告の種類と最大の特徴である効果測定について説明する
4	運用型広告のみつ	市場が急拡大している動画広告について説明する
5	動画広告について	市場が急拡大している動画広告について
6	ソーシャルメディアについて	市場が急拡大しているソーシャルメディア、ソーシャルメディア広告について説明する
7	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
8	まとめ	今後の実践に向けたまとめを行う

成績評価方法・基準

FS提出内容 80%
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%

履修条件および学生へのメッセージ

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ります。インプット量の多い授業となりますので、意欲ある者の履修を望みます。

教材・教科書

毎回・教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/16開講 前期2Q 水曜7限
- 定員: 50名

担当教員
松本英博

到達目標

- ・修了課題などで検討すべきビジネスの基礎となる、『売れるか／勝てるか』・『出来るか』・『儲かるか』そして『愛されるか』の意味を理解し、実践できるようになる
- ・ビジネスを推進するために必要な財務知識などを理解できるようになる
- ・ビジネスを推進するために必要なコミュニケーションツールとしての事業計画書の意義が理解でき、活用できるようになる
- ・事例研究を通じてビジネスに必要な推進力が、事業推進者の当事者意識と意思、ビジョンにあることが理解できる

授業概要

いかなる事業や企画も『売れるか／勝てるか』・『出来るか』・『儲かるか』を語らねば継続できない。さらに、持続可能な事業にするには顧客はもちろん事業関係者が商品／サービスを通じて『愛されねば』ならない。本科目では、指導教員は、事業化プロセス『10の問い』などの思考の枠組みを用いて、自らビジネスプランを作成するための知識と考え方を教授する。また、ビジネスプランについては、指導教員は、全てのビジネスを共通用語として「お金」に換算する理由や計画を推進するためには仮説を立て、検証し、再考を必要があることを院生に講義する。

すべての院生に本科目を習得することによって大学院修了前に課せられる修了制作や論文でのビジネスプランの作成に必要なかつ不可欠な共有すべき基本要素を学習させる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	ビジネスプランはコミュニケーションツール	<ul style="list-style-type: none"> ・本科目の位置付けを明確にし、ガイダンス(講義とペアワーク、3回のレポート／『ビジネスプラン演習』との関係)を行う ・ビジネスプランは、コミュニケーションツールであることを学ぶ ・ビジネスプランの構成を学ぶ
2	アイデアから事業ネタ、事業案へ	<ul style="list-style-type: none"> ・自己の事業の分解を行う ・『売れるか／勝てるか』・『出来るか』・『儲かるか』そして『愛されるか』の意味を習得する ・事業化プロセス『10の問い』とは何かを学ぶ
3	事業化プロセスはビジョンとロジックが必須	<ul style="list-style-type: none"> ・『ビジョン』と『コンセプト』との違いを知る ・『10の問い』の各項目の意味を学ぶ ・成長仮説が肝であることを理解する
4	ペアワーク①: 既存事業体を例にとって『10の問い』の分解	<ul style="list-style-type: none"> ・ペア／グループの設定の目的と活動を把握し実践する ・ペア／グループによるケーススタディを体験する ・中間レポート①を提出する
5	事業検証とは	<ul style="list-style-type: none"> ・事業検証の目的を知る ・事業検証の方法論を学ぶ ・ビジネスプランの補強の仕方を学ぶ
6	ビジネスプランから事業を強くするには	<ul style="list-style-type: none"> ・『10の問い』の再考(各種分析ツールの利用)する ・財務数値への展開を行う ・『10の問い』との対応を理解する ・財務諸表の意味を学ぶ
7	ペアワーク②: 仮説、検証、再考のサイクルを学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアワークと個人のケーススタディを実践する ・中間レポート②を提出する
8	SEADを取り巻く最新ビジネスの特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・SEADを取り巻く最新ビジネスの特徴を知る ・最新エンジニアリングの導入(ウェブ、SNS、ビッグデータ分析、AI、ロボットなど)を学ぶ ・ベンチャー立ち上げの『10の問い』を知る ・最終レポートの課題指導の内容を知る

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/16開講 前期2Q 水曜7限
- 定員:50名

担当教員
松本英博

成績評価方法・基準

毎回受講コメント(FSのコメント)から理解度を評価する。 60%

授業内容に対するコミットメントから理解度を評価する。特に授業中の発言や質問、ペアディスカッションの深化度を評価する。 10%

中間報告①、中間報告②と最終報告の3回のレポートをそれぞれ10%、合計30%として完成度を評価する。 30%

履修条件および学生へのメッセージ

- ・本科目を履修し単位を取得しなければ「ビジネスプランニング実践」(D系科目)は履修できない。
- ・講義実施予定日の記載があるが、休講等により変更になる場合があるため、開講後の講義実施日を予め確認すること。

教材・教科書

ポケット図解 事業計画書がよーくわかる本(松本英博著、秀和システム)(電子書籍版もあり)

ISBN-10: 4798045578

ISBN-13: 978-4798045573



- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/18開講 前期2Q 金曜7限
- 定員: 20名

担当教員
伊藤雅之

到達目標

- ・財務諸表の構造を概括的に理解することができるようになる
- ・簡単な財務分析ができるようになる
- ・財務会計と結び付けてビジネスの構造・バリューチェーンの洞察ができるようになる
- ・ビジネスの価値の源泉を知ることができるようになる
- ・ビジネスを定量的に評価できるようになる

授業概要

ビジネスパーソンとして必須となる財務諸表の基本構造を学び、基本的な分析手法を学びながら、財務諸表に関する理解を深める。財務会計のみならず管理会計、税務会計についても学び、ビジネスモデルとその価値の源泉を見極める目利き力を高め、最終的にはビジネスを定量的に評価する手法を学ぶ。具体的なケーススタディも取り上げ、より実践的な学習も行いつつ学んだ知識の定着化を図ることを目的とする。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	財務諸表をデザインする Finance Accounting	財務諸表三表の基本構造を理解し、財務諸表を読み取る力をつけることを目標とする。
2	税金の仕組みを知る Tax Accounting	ビジネスを行っていくうえで必要な税金の知識を身につける。
3	数字による経営の見える化 Control Accounting	管理会計の考え方を理解する。
4	ビジネスの価値の源泉を知る Business Accounting	ビジネスにおけるキャッシュフローの重要性を理解し、ビジネスモデルとの関係を理解する。
5	ビジネスを評価する Business Valuation	ビジネスの価値を評価する手法、メカニズムを理解する。
6	見えない資産を評価する Intangible Asset Valuation	財務諸表に現れない資産の価値を評価する。
7	実践演習 Practical Exercise	ケーススタディによる実践演習を行う。
8	まとめ	第1回から7回までの学習内容のまとめ、総括を行う。

成績評価方法・基準

- クラス内での発言 70%
- 最終レポート 30%

履修条件および学生へのメッセージ

財務会計に関する基礎的な知識があることが望ましいので、参考図書の事前購読など事前学習を期待したい。使用教材は授業の中で提示。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:10/11開講 後期3Q 集中講義 水曜7-8限
- 定員:30名

担当教員

二階堂忠春・田中千尋

到達目標

- ・他者との関わりにおける自己理解・他者理解ができる。
- ・チームと協働する際の効果的なコミュニケーション技術を習得できる。
- ・説得力のあるプレゼンテーションの構成が理解できる。
- ・自分の気持ちをコントロールし、相手に良き影響力を与える方法が理解できる。

授業概要

本講義では、NLP心理学の理論をコミュニケーションとプレゼンテーションに応用し、自己変革のための状態管理法や聞き手を引き付ける言葉の使い方など実践力を高めることを目的としたトレーニングを行う。プロデューサーや起業家は、適切なセルフコントロールに基づき周囲のメンバーに影響を与え、モチベーションを高めることが求められる。そのためには、多様なメンバーと効果的にコミュニケーションをとるための「自己理解・他者理解」が必要となる。本講義では、NLP理論に基づくWeb診断アセスメント「コミュニケーション特性検査」を活用し、自分の行動傾向や癖を理解するとともに、他者理解を促進する機会が得られる(個人結果報告書フィードバック付き)。聞き手を惹きつけるための「印象に残る伝え方」や、説得力あるプレゼンの技術などを習得するための講義とワークショップを行う。人間の認知の仕組みなどの理論と合わせて学ぶことで、自分の影響力を高め創造性を持って他者に働きかけるためのコミュニケーション&プレゼンテーションのノウハウについて概説する。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	効果的なコミュニケーションの全体像 (二階堂)	本講義の全体像の共有。NLP理論に基づき、効果的なコミュニケーションについて学ぶ。他者と信頼関係を構築するためのスキルや考え方をすることで観察力を養い、効果的なコミュニケーション法とはどのようなものかを把握する。
2	自己理解と他者理解 (二階堂)	「NLPコミュニケーション特性検査」の個人結果報告書に基づき、自己理解と他者理解を促進する。個々のコミュニケーション特性のパターンを理解し、他者とのプロジェクトや協働に活かす。
3	柔軟性を高め行動の選択肢を増やす (二階堂)	物事の見方・捉え方を変化させ、柔軟に意識の焦点を変える方法を学ぶ。自身や他者の意識を効果的にリードするための伝える技術を身につける。
4	伝わるプレゼンテーションの基本～話の構成法～ (田中)	全体として一貫したメッセージを効果的に伝えるためのプレゼンテーション構成を理解する。仕事や日常生活ですぐに活用できる「型」を習得する。
5	説得力を高める効果的な方法～ストーリーテリングの活用～ (田中)	聞き手の深層心理に効果的に働きかけ、説得力あるプレゼンテーションを行うための方法を学ぶ。全般的な話の構成法と組み合わせ、ストーリーを活用する方法を学ぶ。
6	説得力を高める効果的な方法～非言語のコントロール～ (田中)	説得力を高めるための非言語コントロールの方法を学ぶ。声の出し方や姿勢、ボディランゲージなど言葉以外の印象をどのようにコントロールすれば効果的かを学ぶ。
7	パフォーマンスを上げるセルフコントロール術 (田中)	イメージを活用し、高パフォーマンスを上げる方法を学ぶ。自分の「強み」と「弱み」を知り、自己の成功イメージを強化する方法をトレーニングする。
8	プレゼンテーション演習 (田中)	前講まで学んだコミュニケーション&プレゼンテーションのスキルを総動員して、各自がプレゼン実演を行い、グループメンバーからフィードバックを受ける。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:10/11開講 後期3Q 集中講義 水曜7-8限
- 定員:30名

担当教員

二階堂忠春・田中千尋

成績評価方法・基準

授業態度(発言内容・発表・質問) 20%
FSのコメント(授業内容の理解度を評価) 50%
最終プレゼン 30%

履修条件および学生へのメッセージ

- ・日本語に精通していること。目安としては、母国語と同程度に日本語を習得していること。
 - ・全講義を通じて共通のテーマを発展、フィードバックするように設計されているため、毎回参加することが望ましい。
 - ・演習の連続で成り立っているため、遅刻および途中退席をすると授業についていけず、周囲に迷惑がかかることになるので2回の遅刻は1回の欠席とする。途中退席は欠席扱いとする。
 - ・事前Web受検「コミュニケーション特性検査」受検費用として3千円が別途必要。
- ※初回授業の3日前までに、「コミュニケーション特性検査」のWeb受検を済ませておくこと。

教材・教科書

「聞き手を熱狂させる！戦略的話し術 ～オバマに学ぶNLPプレゼンテーション～」(廣済堂出版、二階堂忠春、田中千尋著)
ISBN 978-4-331-51385-9

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 7/10開講 前期2Q 土曜3-4限
- 定員: 30名

担当教員

村田朋泰

到達目標

- ・デッサンを通じて基礎的な観察力と表現力を獲得する
- ・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
- ・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

授業概要

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、本科目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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	観察力とデッサン	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。
2	観察力とデッサン	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。
3	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。
4	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。
5	静物デッサン(2)	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。
6	静物デッサン(2)	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。
7	人物クロッキー	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。
8	人物クロッキー	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。

成績評価方法・基準

授業態度(指示に従った作業、および授業中の質問と発言) 50%
講義内成果物 50%

履修条件および学生へのメッセージ

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。
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第3回より持参すること。第3回以降の必要物品は下記の通りである。

- ・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
- ・練ゴム: ホルベイン社製 KNEADED RUBBER No.3 ×1個
- ・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(オリーブシリーズ) ×1冊

教材・教科書

テキストはなし

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 8/25開講 前期2Q 集中講義 水曜7-8限
- 定員: 30名

担当教員

前川マルコス貞夫

到達目標

- ・国内外の事例を通し、クリエイティブに世界を変えていくための問題解決手段としての「デザイン」について理解する
- ・「デザインとは何か」という命題について、受講者各自が主体的に思索する姿勢を獲得する
- ・修了課題制作等におけるアウトプットの創出において援用し得る「デザインが生み出すイノベーション」の知見を獲得する

授業概要

本講義は創造的イノベーションを起こすためにデザインと社会現象のつながりを辿りながら、国内外の事例に基づき様々な領域で用いられるデザインという概念が示す本質について、受講者各自が主体的に考え続けるための契機となることを目指すものである。イノベーションを生み出すためのデザイン手法(デザイン思考やスペキュラティブデザイン)の参加型講義を体験できる。講師の一方的な知識伝達に終始することせず、受講者には議論や授業アクティビティへの積極的な参加が求められる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロ	講義ガイダンスとして、講師や受講者の紹介・講義の進め方、最終課題等について説明する。
2	デザインとは？	クリエイティブに世界を変えていくための問題解決手段としての「デザイン」について理解する。 ・自分にとってデザインとは何かを考えてみる ・デザイン思考×スペキュラティブ・デザインについて学ぶ
3	世界を変えるデザインイノベーション(前半)	以下のテーマに関する国内外の事例を紹介する。 ・生活を豊かにするデザイン ・命を救うデザイン ・エンパワメントのためのデザイン
4	世界を変えるデザインイノベーション(後半)	以下のテーマに関する国内外の事例を紹介する。 ・広告と社会現象 ・デジタル時代に置ける新しいメディアの力 ・五輪とイノベーション ・日本発のデザインイノベーションについて ・今後のデザイン
5	デザイン思考ワークショップ(前半)	問題解決におけるイノベーションを生み出すための手法「デザイン思考」について知識を深める。
6	デザイン思考ワークショップ(後半)	デザイン思考を体験しよう。
7	最終発表	最終課題を発表する。
8	最終発表	最終課題を発表する。

成績評価方法・基準

- 授業内の発言 20%
- 提出課題 20%
- 最終発表 60%

履修条件および学生へのメッセージ

- ・授業内でパソコンやタブレットを使用する必要があるため毎回持参すること。
- ・受講者には議論への積極的な参加が求められる。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 8/24開講 前期2Q 集中講義 火曜7-8限
- 定員: 25名

担当教員
山岡潤一

到達目標

- ・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・理論を習得できる
- ・ラピッドプロトotyping技術を習得して、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習得する
- ・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

授業概要

近年、プロジェクトマッピングや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インタラクティブな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やデジタルファブリケーション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。また修了課題制作等において高いオリジナリティを持ったアウトプットを創出するための基盤を養う。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	メディアアート概論 (導入と事例紹介)	・全8回の講義の流れの説明し、最終課題に関するの連絡、自己紹介を行う。 ・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。 ・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。
2	Arduino基礎	フィジカルコンピューティングのためのマイコンボードArduinoの説明と簡単な電子部品を用いた入出力の確認をする。
3	メディアアート概論 (制作プロセス等)	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、展示設置、展示運営などに関して説明する。
4	Arduino応用	マイコンボードのArduino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材料を組み合わせた表現方法を学ぶ。
5	メディアアート概論 (応用例、展示に関して)	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。
6	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。
7	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。
8	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。

成績評価方法・基準

- FSのコメント 50%
- 最終課題・最終発表 50%

履修条件および学生へのメッセージ

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人で制作してもらうため、授業前に課題がある。
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)は自己負担になる。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/23開講 前期1Q 金曜7限
- 定員: 40名

担当教員
石川大樹

到達目標

- ・Web/グラフィック/3DCG/映像/プログラミング/ゲーム 6領域のうち、希望する制作スキルを動画教材で習得できる
- ・アダプティブラーニングを通じてデジタル時代の効果的な自己学習方法を体験する
- ・自ら調べ、選び取り、試し、修正する 能動的な学びのクセを身に着ける

授業概要

ビジネスプランや企画を実現するためには、プロトタイプを作ってプレゼンすることが大切である。本講座では、効率的に最短で目指すアイデアを”見せられる形”にして表現するための”制作スキルの基礎”を習得するため、各自が希望・選択したデジタルハリウッドの動画教材を、授業の日は1つのオンライン教室に集まって、授業以外の日には自宅等で自分で目標設定した週毎の学習スケジュールに沿って動画学習をしてもらう。講師は動画教材の内容に関する質問は答えないが、学習進捗から学び方をアドバイスする。さらに毎回制作のヒントになる講義や、仲間とのグループディスカッションを通じた気づきを得ながら動画を活かした”能動的な学びと実践力の習得”を目指していく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロダクション 課題確認面談	<ul style="list-style-type: none"> ・全8回の講義の流れ・取り組み方を解説する ・事前に設定した目標と学習方針を本人と固める個別面談を行う
2	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
3	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
4	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
5	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する) ・学生の間面談を行う(学習の方向性の調整・変更、最終課題に関する相談)
6	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
7	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
8	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・課題発表会(この日に提出した学生のみ授業中に課題を発表する(加点対象)) ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/23開講 前期1Q 金曜7限
- 定員:40名

担当教員
石川大樹

成績評価方法・基準

- 目標に合わせ選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習進捗 20%
- ディスカッションでの積極的な発言と情報共有 30%
- 目標シートの振り返り欄の記入において、学びの気づきがみられる報告がされているか? 30%
- 難易度別の課題選択と完成度 20%

【前提条件】

- ・デジタルハリウッドの動画教材を学習せずに提出された課題は評価対象外となる
- ・デジタルハリウッドから提供する動画教材を選択・受講せず、外部の教材のみを受講することを禁ずる
- ・元々習得しているスキルでのみ作成・提出した課題は評価を減点する(授業を受講した意味がないため)
- ・別途配布する各項目の評価基準を記したルーブリックを自分で確認すること

【下記4点を合計して評価】

①目標に合わせ自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習:20%

本科目は、学んだ経験の無いコンテンツ制作スキルを、デジタルハリウッドの動画教材を用いて習得することと能動的な学習習慣の方法を身に着けることが目的である。したがって、以下の観点から評価を行う。

- ・自分の目標に合わせた最適な動画教材と学習部分の選択ができているか
- ・能動的に進捗管理を行い確実に学習しているか
- ・学習中の気づきや動画の疑問点などを共有できているか

②ディスカッションでの積極的な発言と情報共有:30%

毎週オンラインでの集合授業では、前回の授業からの1週間の学習の振り返りと気づきを同じ領域を学習しているメンバーで構成されたグループディスカッションで発表してもらう。メンバーは発表者の振り返りに傾聴し、批判ではなく自分ならどうするか?アドバイスをする。また発表者は自らの学習の振り返りからの反省点や、成功につながった知識の吸収や行動、所作を共有する。こうした積極的な学びの気づきのディスカッションをどれだけ有意義に行えたか?を書記を担当する学生が記入したスプレッドシートを元に教員は、リアルタイムに評価する。

③目標シートの振り返り欄の記入において、学びの気づきがみられる報告がされているか?:30%

受講前に設定した目標シートの週ごとのスケジュールに対して、自身がどう学習を進められたか?振り返り報告する。スケジュール通りに学習を進めるだけでなく、反省点や不明点、良かった点などを教員に報告することで教員はこの振り返りの報告を元に学習状況の評価とフィードバックを行うため、重要な評価方法の1つである。

④難易度別の課題選択と完成度(※あくまで参考的な指針でこれが絶対ではない):20%

課題の評価に関しては、①②③の成果としての評価となるため、最も重要な評価対象では無い。難易度は学習量と範囲に連動しているだけであるので個人的な目標が学習範囲の狭い領域でも①②③の評価と合わせて行うため④のみで評価を著しく下げる要素とはならない。

- ★★★プラチナ :15点~20点
- ★★ゴールド :10点~15点
- ★シルバー :7点~10点

(グラフィック)

- ★★★プラチナ :チラシや冊子の作成 Webサイトのカンパデザイン
- ★★ゴールド :オリジナルのグッズ・グリーティングカード
- ★シルバー :バナー、ロゴの作成

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/23開講 前期1Q 金曜7限
- 定員:40名

担当教員
石川大樹

(Web)

- ★★★ブラチナ :3ページ程度のオリジナルWebサイト
- ★★ゴールド :オリジナルのランディングページ(1ページ)サイト
- ★シルバー :動画教材の課題サイトを完成

(3DCG)

- ★★★ブラチナ :30秒までのムービー(モデル・テクスチャ・アニメーション・エフェクト)
- ★★ゴールド :15秒までのムービー(モデル・アニメーション)
- ★シルバー :モデリング静止画(モデリングデータとレンダリングした静止画)

(映像)

- ★★★ブラチナ :イラストをベースにしたモーションインフォグラフィクスムービー
- ★★ゴールド :実写・CG画像・映像などを駆使したMIXムービー(AfterEffectsとPremiereを組み合わせる)
- ★シルバー :実写ムービー(Premiereのみで編集・文字入れ)

(プログラミング)

- ★★★ブラチナ :オリジナル または動画教材以外のサンプルを制作
- ★★ゴールド :動画内サンプルを改造(改造ポイントのプレゼン含む)
- ★シルバー :基礎編の動画内サンプル・課題をすべて提出

(Unity等ゲーム開発環境系)

- ★★★ブラチナ :オリジナル または動画教材以外のサンプルを制作
- ★★ゴールド :動画内サンプルを改造(改造ポイントのプレゼン含む)
- ★シルバー :基礎編の動画内サンプル・課題をすべて提出

- ・課題と同時に提出する 学習報告書も重要な加点・減点の材料となる。
- ・目標設定の要件分析を元に、動画学習の中でも特に注力した学習部分を説明できているか否か
- ・動画学習成果の課題への反映箇所を説明できているか否か
- ・目標を実現するための要素が動画教材に足りない場合の、応用学習の内容報告ができていないか否か

【受講の前提条件】

- ・既に習得しているスキル以外を習得したい学生を受講対象とする
- ・授業は遠隔のライブ授業と動画学習で構成される
- ・スキルより、学習の習慣化や学習態度を重視する
- ・パソコン・ソフト・タブレット・通信等の受講環境は基本的に自分で用意をする
- ・希望する習得スキルに該当する動画教材がない場合は本講座の受講を断念いただく
- ・動画は日本語で解説をしている。動画を見て理解できない場合は本講座の受講を断念いただく
- ・受講前に達成目標と、目標に必要な要素を洗い出すシート(目標設定シート)に記入し、それを元に講師と学習方針を詰める
目標の設定をしない場合は、受講者にカウントされないため、動画の提供を行わず評価もしない。
- ・学習目標シート(ゴール・スケジュール)の変更は随時できる。その際は教員に変更方針を伝える
- ・必ず自分の無料Gmailアカウントを取得していること(企業や学校で発行されたメール・機能制限されたGmailは不可)

【受講環境】

- ・ZOOM(遠隔授業・ディスカッション)
- ・GoogleClassroomおよびGSuites(宿題回答・目標シート入力・ディスカッション議事録入力)
- ・Youtube(CG/映像/プログラミング課題提出に使用)

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/23開講 前期1Q 金曜7限
- 定員: 40名

担当教員
石川大樹

【ソフトおよびパソコン】

(ソフト)

- ・Web・グラフィック: Adobe CC Photoshop・Illustrator・DreamWeaver Indesign(CC2019以降)
- ・3DCG: Autodesk MAYA2020または3dsMAX2020(途中バージョンアップの可能性あり)、Zbrush2018以降(途中バージョンアップの可能性あり)、Houdini18.0.460以降
- ・映像: Adobe CC2018以降の Premiere・AfterEffects(途中バージョンアップの可能性あり)
- ・Unity3D: 2020以降
- ・Unreal Engine : Ver4.21.2
- ・プログラミング: プログラミングエディタ(それぞれ動画で環境の指定をする)

(パソコンスペック)

それぞれのソフトメーカーのスペック表を参照しパソコンを準備すること

(講義はPCルームで行われるが、自宅学習ではネットにつながるPCが必要)

- ・AdobeCC 各ソフト: <https://helpx.adobe.com/jp/creative-cloud/system-requirements.html>
- ・AdobeXD: <https://adobe.ly/3luCuJp>
- ・Autodesk MAYA: <https://autode.sk/2VqnUYQ>
- ・Autodesk 3dsMAX: <https://autode.sk/3mpFGXQ>
- ・Houdini: <https://www.sidefx.com/ja/Support/system-requirements/>
- ・Zbrush: <https://oakcorp.net/pixologic/system/> ※別途 要ペンタブレット
- ・プログラミング系: Swift = Macのみの開発環境のため、AppleのMacbook2017年以降のノートブックを推奨する
python/php = 学習のしやすさやSwiftへのステップアップ学習も含めて、MacBookを推奨する
- ・ゲームエンジン Unity3D: <https://unity3d.com/jp/get-unity/download>
※VR編はヘッドマウントディスプレイが必要である
Unreal Engine: 動作環境を確認 <https://bit.ly/2NkCyA6>

教材・教科書

特定の書籍等は利用しない。

個人購入で学習の参考にしたテキスト等あれば、課題提出の際に書籍名を記載すること。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/16開講 前期2Q 水曜8限
- 定員: 40名

担当教員
石川大樹

到達目標

- ・Web/グラフィック/3DCG/映像/プログラミング/ゲーム 6領域のうち、希望する制作スキルを動画教材で習得できる
- ・アダプティブラーニングを通じてデジタル時代の効果的な自己学習方法を体験する
- ・自ら調べ、選び取り、試し、修正する 能動的な学びのクセを身に着ける

授業概要

ビジネスプランや企画を実現するためには、プロトタイプを作ってプレゼンすることが大切である。本講座では、効率的に最短で目指すアイデアを”見せられる形”にして表現するための”制作スキルの基礎”を習得するため、各自が希望・選択したデジタルハリウッドの動画教材を、授業の日は1つのオンライン教室に集まって、授業以外の日は自宅等で自分で目標設定した週毎の学習スケジュールに沿って動画学習をしてもらう。講師は動画教材の内容に関しての質問は答えないが、学習進捗から学び方をアドバイスする。さらに毎回制作のヒントになる講義や、仲間とのグループディスカッションを通じた気づきを得ながら動画を活かした”能動的な学びと実践力の習得”を目指していく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロダクション 課題確認面談	<ul style="list-style-type: none"> ・全8回の講義の流れ・取り組み方を解説する ・事前に設定した目標と学習方針を本人と固める個別面談を行う
2	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
3	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
4	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
5	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する) ・学生の間面談を行う(学習の方向性の調整・変更、最終課題に関する相談)
6	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
7	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
8	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・課題発表会(この日に提出した学生のみ授業中に課題を発表する(加点対象)) ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/16開講 前期2Q 水曜8限
- 定員:40名

担当教員
石川大樹

成績評価方法・基準

- 目標に合わせ選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習進捗 20%
- ディスカッションでの積極的な発言と情報共有 30%
- 目標シートの振り返り欄の記入において、学びの気づきがみられる報告がされているか? 30%
- 難易度別の課題選択と完成度 20%

【前提条件】

- ・デジタルハリウッドの動画教材を学習せずに提出された課題は評価対象外となる
- ・デジタルハリウッドから提供する動画教材を選択・受講せず、外部の教材のみを受講することを禁ずる
- ・元々習得しているスキルでのみ作成・提出した課題は評価を減点する(授業を受講した意味がないため)
- ・別途配布する各項目の評価基準を記したルーブリックを自分で確認すること

【下記4点を合計して評価】

①目標に合わせ自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習:20%

本科目は、学んだ経験の無いコンテンツ制作スキルを、デジタルハリウッドの動画教材を用いて習得することと能動的な学習習慣の方法を身に着けることが目的である。したがって、以下の観点から評価を行う。

- ・自分の目標に合わせた最適な動画教材と学習部分の選択ができているか
- ・能動的に進捗管理を行い確実に学習しているか
- ・学習中の気づきや動画の疑問点などを共有できているか

②ディスカッションでの積極的な発言と情報共有:30%

毎週オンラインでの集合授業では、前回の授業からの1週間の学習の振り返りと気づきを同じ領域を学習しているメンバーで構成されたグループディスカッションで発表してもらう。メンバーは発表者の振り返りに傾聴し、批判ではなく自分ならどうするか?アドバイスをする。また発表者は自らの学習の振り返りからの反省点や、成功につながった知識の吸収や行動、所作を共有する。こうした積極的な学びの気づきのディスカッションをどれだけ有意義に行えたか?を書記を担当する学生が記入したスプレッドシートを元に教員は、リアルタイムに評価する。

③目標シートの振り返り欄の記入において、学びの気づきがみられる報告がされているか?:30%

受講前に設定した目標シートの週ごとのスケジュールに対して、自身がどう学習を進められたか?振り返り報告する。スケジュール通りに学習を進めるだけでなく、反省点や不明点、良かった点などを教員に報告することで教員はこの振り返りの報告を元に学習状況の評価とフィードバックを行うため、重要な評価方法の1つである。

④難易度別の課題選択と完成度(※あくまで参考的な指針でこれが絶対ではない):20%

課題の評価に関しては、①②③の成果としての評価となるため、最も重要な評価対象では無い。難易度は学習量と範囲に連動しているだけであるので個人的な目標が学習範囲の狭い領域でも①②③の評価と合わせて行うため④のみで評価を著しく下げる要素とはならない。

- ★★★プラチナ :15点~20点
- ★★ゴールド :10点~15点
- ★シルバー :7点~10点

(グラフィック)

- ★★★プラチナ :チラシや冊子の作成 Webサイトのカンパデザイン
- ★★ゴールド :オリジナルのグッズ・グリーティングカード
- ★シルバー :バナー、ロゴの作成

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/16開講 前期2Q 水曜8限
- 定員: 40名

担当教員
石川大樹

(Web)

- ★★★プラチナ : 3ページ程度のオリジナルWebサイト
- ★★ゴールド : オリジナルのランディングページ(1ページ)サイト
- ★シルバー : 動画教材の課題サイトを完成

(3DCG)

- ★★★プラチナ : 30秒までのムービー(モデル・テクスチャ・アニメーション・エフェクト)
- ★★ゴールド : 15秒までのムービー(モデル・アニメーション)
- ★シルバー : モデリング静止画(モデリングデータとレンダリングした静止画)

(映像)

- ★★★プラチナ : イラストをベースにしたモーションインフォグラフィクスムービー
- ★★ゴールド : 実写・CG画像・映像などを駆使したMIXムービー(AfterEffectsとPremiereを組み合わせる)
- ★シルバー : 実写ムービー(Premiereのみで編集・文字入れ)

(プログラミング)

- ★★★プラチナ : オリジナル または動画教材以外のサンプルを制作
- ★★ゴールド : 動画内サンプルを改造(改造ポイントのプレゼン含む)
- ★シルバー : 基礎編の動画内サンプル・課題をすべて提出

(Unity等ゲーム開発環境系)

- ★★★プラチナ : オリジナル または動画教材以外のサンプルを制作
- ★★ゴールド : 動画内サンプルを改造(改造ポイントのプレゼン含む)
- ★シルバー : 基礎編の動画内サンプル・課題をすべて提出

- ・課題と同時に提出する 学習報告書も重要な加点・減点の材料となる。
- ・目標設定の要件分析を元に、動画学習の中でも特に注力した学習部分を説明できているか否か
- ・動画学習成果の課題への反映箇所を説明できているか否か
- ・目標を実現するための要素が動画教材に足りない場合の、応用学習の内容報告ができているか否か

【受講の前提条件】

- ・既に習得しているスキル以外を習得したい学生を受講対象とする
- ・授業は遠隔のライブ授業と動画学習で構成される
- ・スキルより、学習の習慣化や学習態度を重視する
- ・パソコン・ソフト・タブレット・通信等の受講環境は基本的に自分で用意をする
- ・希望する習得スキルに該当する動画教材がない場合は本講座の受講を断念いただく
- ・動画は日本語で解説をしている。動画を見て理解できない場合は本講座の受講を断念いただく
- ・受講前に達成目標と、目標に必要な要素を洗い出すシート(目標設定シート)に記入し、それを元に講師と学習方針を詰める
- ・目標の設定をしない場合は、受講者にカウントされないため、動画の提供を行わず評価もしない。
- ・学習目標シート(ゴール・スケジュール)の変更は随時できる。その際は教員に変更方針を伝える
- ・必ず自分の無料Gmailアカウントを取得していること(企業や学校で発行されたメール・機能制限されたGmailは不可)

【受講環境】

- ・ZOOM(遠隔授業・ディスカッション)
- ・GoogleClassroomおよびGSuites(宿題回答・目標シート入力・ディスカッション議事録入力)
- ・Youtube(CG/映像/プログラミング課題提出に使用)

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/16開講 前期2Q 水曜8限
- 定員: 40名

担当教員
石川大樹

【ソフトおよびパソコン】

(ソフト)

- ・Web・グラフィック: Adobe CC Photoshop・Illustrator・DreamWeaver Indesign(CC2019以降)
- ・3DCG: Autodesk MAYA2020または3dsMAX2020(途中バージョンアップの可能性あり)、Zbrush2018以降(途中バージョンアップの可能性あり)、Houdini18.0.460以降
- ・映像: Adobe CC2018以降の Premiere・AfterEffects(途中バージョンアップの可能性あり)
- ・Unity3D: 2020以降
- ・Unreal Engine : Ver4.21.2
- ・プログラミング: プログラミングエディタ(それぞれ動画で環境の指定をする)

(パソコンスペック)

それぞれのソフトメーカーのスペック表を参照しパソコンを準備すること

(講義はPCルームで行われるが、自宅学習ではネットにつながるPCが必要)

- ・AdobeCC 各ソフト: <https://helpx.adobe.com/jp/creative-cloud/system-requirements.html>
- ・AdobeXD: <https://adobe.ly/3luCuJp>
- ・Autodesk MAYA: <https://autode.sk/2VqnUYQ>
- ・Autodesk 3dsMAX: <https://autode.sk/3mpFGXQ>
- ・Houdini: <https://www.sidefx.com/ja/Support/system-requirements/>
- ・Zbrush: <https://oakcorp.net/pixologic/system/> ※別途 要ペンタブレット
- ・プログラミング系: Swift = Macのみの開発環境のため、AppleのMacbook2017年以降のノートブックを推奨する
python/php = 学習のしやすさやSwiftへのステップアップ学習も含めて、MacBookを推奨する
- ・ゲームエンジン Unity3D: <https://unity3d.com/jp/get-unity/download>
※VR編はヘッドマウントディスプレイが必要である
Unreal Engine: 動作環境を確認 <https://bit.ly/2NkCyA6>

教材・教科書

特定の書籍等は利用しない。

個人購入で学習の参考にしたテキスト等あれば、課題提出の際に書籍名を記載すること。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/24開講 後期3Q 金曜7限
- 定員: 40名

担当教員
石川大樹

到達目標

- ・Web/グラフィック/3DCG/映像/プログラミング/ゲーム 6領域のうち、希望する制作スキルを動画教材で習得できる
- ・アダプティブラーニングを通じてデジタル時代の効果的な自己学習方法を体験する
- ・自ら調べ、選び取り、試し、修正する 能動的な学びのクセを身に着ける

授業概要

ビジネスプランや企画を実現するためには、プロトタイプを作ってプレゼンすることが大切である。本講座では、効率的に最短で目指すアイデアを”見せられる形”にして表現するための”制作スキルの基礎”を習得するため、各自が希望・選択したデジタルハリウッドの動画教材を、授業の日は1つのオンライン教室に集まって、授業以外の日は自宅等で自分で目標設定した週毎の学習スケジュールに沿って動画学習をしてもらう。講師は動画教材の内容に関する質問は答えないが、学習進捗から学び方をアドバイスする。さらに毎回制作のヒントになる講義や、仲間とのグループディスカッションを通じた気づきを得ながら動画を活かした”能動的な学びと実践力の習得”を目指していく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロダクション 課題確認面談	<ul style="list-style-type: none"> ・全8回の講義の流れ・取り組み方を解説する ・事前に設定した目標と学習方針を本人と固める個別面談を行う
2	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
3	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
4	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
5	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する) ・学生の間面談を行う(学習の方向性の調整・変更、最終課題に関する相談)
6	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
7	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・講師から各ジャンルの制作のヒントになる講義を行う ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う(適宜講師に悩みを相談する)
8	動画教材での学習	<ul style="list-style-type: none"> ・課題発表会(この日に提出した学生のみ授業中に課題を発表する(加点対象)) ・各ジャンル別のグループで情報共有のディスカッションを行う ・各自、動画教材による個別学習を行う

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/24開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:40名

担当教員
石川大樹

成績評価方法・基準

- 目標に合わせ選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習進捗 20%
- ディスカッションでの積極的な発言と情報共有 30%
- 目標シートの振り返り欄の記入において、学びの気づきがみられる報告がされているか? 30%
- 難易度別の課題選択と完成度 20%

【前提条件】

- ・デジタルハリウッドの動画教材を学習せずに提出された課題は評価対象外となる
- ・デジタルハリウッドから提供する動画教材を選択・受講せず、外部の教材のみを受講することを禁ずる
- ・元々習得しているスキルでのみ作成・提出した課題は評価を減点する(授業を受講した意味がないため)
- ・別途配布する各項目の評価基準を記したルーブリックを自分で確認すること

【下記4点を合計して評価】

①目標に合わせ自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習:20%

本科目は、学んだ経験の無いコンテンツ制作スキルを、デジタルハリウッドの動画教材を用いて習得することと能動的な学習習慣の方法を身に着けることが目的である。したがって、以下の観点から評価を行う。

- ・自分の目標に合わせた最適な動画教材と学習部分の選択ができているか
- ・能動的に進捗管理を行い確実に学習しているか
- ・学習中の気づきや動画の疑問点などを共有できているか

②ディスカッションでの積極的な発言と情報共有:30%

毎週オンラインでの集合授業では、前回の授業からの1週間の学習の振り返りと気づきを同じ領域を学習しているメンバーで構成されたグループディスカッションで発表してもらう。メンバーは発表者の振り返りに傾聴し、批判ではなく自分ならどうするか?アドバイスをする。また発表者は自らの学習の振り返りからの反省点や、成功につながった知識の吸収や行動、所作を共有する。こうした積極的な学びの気づきのディスカッションをどれだけ有意義に行えたか?を書記を担当する学生が記入したスプレッドシートを元に教員は、リアルタイムに評価する。

③目標シートの振り返り欄の記入において、学びの気づきがみられる報告がされているか?:30%

受講前に設定した目標シートの週ごとのスケジュールに対して、自身がどう学習を進められたか?振り返り報告する。スケジュール通りに学習を進めるだけでなく、反省点や不明点、良かった点などを教員に報告することで教員はこの振り返りの報告を元に学習状況の評価とフィードバックを行うため、重要な評価方法の1つである。

④難易度別の課題選択と完成度(※あくまで参考的な指針でこれが絶対ではない):20%

課題の評価に関しては、①②③の成果としての評価となるため、最も重要な評価対象では無い。難易度は学習量と範囲に連動しているだけであるので個人的な目標が学習範囲の狭い領域でも①②③の評価と合わせて行うため④のみで評価を著しく下げる要素とはならない。

- ★★★プラチナ :15点~20点
- ★★ゴールド :10点~15点
- ★シルバー :7点~10点

(グラフィック)

- ★★★プラチナ :チラシや冊子の作成 Webサイトのコンパデザイン
- ★★ゴールド :オリジナルのグッズ・グリーティングカード
- ★シルバー :バナー、ロゴの作成

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/24開講 後期3Q 金曜7限
- 定員: 40名

担当教員
石川大樹

(Web)

- ★★★ブラチナ : 3ページ程度のオリジナルWebサイト
- ★★ゴールド : オリジナルのランディングページ(1ページ)サイト
- ★シルバー : 動画教材の課題サイトを完成

(3DCG)

- ★★★ブラチナ : 30秒までのムービー(モデル・テクスチャ・アニメーション・エフェクト)
- ★★ゴールド : 15秒までのムービー(モデル・アニメーション)
- ★シルバー : モデリング静止画(モデリングデータとレンダリングした静止画)

(映像)

- ★★★ブラチナ : イラストをベースにしたモーションインフォグラフィクスムービー
- ★★ゴールド : 実写・CG画像・映像などを駆使したMIXムービー(AfterEffectsとPremiereを組み合わせる)
- ★シルバー : 実写ムービー(Premiereのみで編集・文字入れ)

(プログラミング)

- ★★★ブラチナ : オリジナル または動画教材以外のサンプルを制作
- ★★ゴールド : 動画内サンプルを改造(改造ポイントのプレゼン含む)
- ★シルバー : 基礎編の動画内サンプル・課題をすべて提出

(Unity等ゲーム開発環境系)

- ★★★ブラチナ : オリジナル または動画教材以外のサンプルを制作
- ★★ゴールド : 動画内サンプルを改造(改造ポイントのプレゼン含む)
- ★シルバー : 基礎編の動画内サンプル・課題をすべて提出

- ・課題と同時に提出する 学習報告書も重要な加点・減点の材料となる。
- ・目標設定の要件分析を元に、動画学習の中でも特に注力した学習部分を説明できているか否か
- ・動画学習成果の課題への反映箇所を説明できているか否か
- ・目標を実現するための要素が動画教材に足りない場合の、応用学習の内容報告ができていないか否か

【受講の前提条件】

- ・既に習得しているスキル以外を習得したい学生を受講対象とする
- ・授業は遠隔のライブ授業と動画学習で構成される
- ・スキルより、学習の習慣化や学習態度を重視する
- ・パソコン・ソフト・タブレット・通信等の受講環境は基本的に自分で用意をする
- ・希望する習得スキルに該当する動画教材がない場合は本講座の受講を断念いただく
- ・動画は日本語で解説をしている。動画を見て理解できない場合は本講座の受講を断念いただく
- ・受講前に達成目標と、目標に必要な要素を洗い出すシート(目標設定シート)に記入し、それを元に講師と学習方針を詰める
目標の設定をしない場合は、受講者にカウントされないため、動画の提供を行わず評価もしない。
- ・学習目標シート(ゴール・スケジュール)の変更は随時できる。その際は教員に変更方針を伝える
- ・必ず自分の無料Gmailアカウントを取得していること(企業や学校で発行されたメール・機能制限されたGmailは不可)

【受講環境】

- ・ZOOM(遠隔授業・ディスカッション)
- ・GoogleClassroomおよびGSuites(宿題回答・目標シート入力・ディスカッション議事録入力)
- ・Youtube(CG/映像/プログラミング課題提出に使用)

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/24開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:40名

担当教員
石川大樹

【ソフトおよびパソコン】

(ソフト)

- ・Web・グラフィック:Adobe CC Photoshop・Illustrator・DreamWeaver Indesign(CC2019以降)
- ・3DCG:Autodesk MAYA2020または3dsMAX2020(途中バージョンアップの可能性あり)、Zbrush2018以降(途中バージョンアップの可能性あり)、Houdini18.0.460以降
- ・映像:Adobe CC2018以降の Premiere・AfterEffects(途中バージョンアップの可能性あり)
- ・Unity3D:2020以降
- ・Unreal Engine : Ver4.21.2
- ・プログラミング:プログラミングエディタ(それぞれ動画で環境の指定をする)

(パソコンスペック)

それぞれのソフトメーカーのスペック表を参照しパソコンを準備すること

(講義はPCルームで行われるが、自宅学習ではネットにつながるPCが必要)

- ・AdobeCC 各ソフト:<https://helpx.adobe.com/jp/creative-cloud/system-requirements.html>
- ・AdobeXD:<https://adobe.ly/3luCuJp>
- ・Autodesk MAYA:<https://autode.sk/2VqnUYQ>
- ・Autodesk 3dsMAX:<https://autode.sk/3mpFGXQ>
- ・Houdini:<https://www.sidefx.com/ja/Support/system-requirements/>
- ・Zbrush:<https://oakcorp.net/pixologic/system/> ※別途 要ペンタブレット
- ・プログラミング系:Swift = Macのみの開発環境のため、AppleのMacbook2017年以降のノートブックを推奨する
python/php = 学習のしやすさやSwiftへのステップアップ学習も含めて、MacBookを推奨する
- ・ゲームエンジン Unity3D: <https://unity3d.com/jp/get-unity/download>
※VR編はヘッドマウントディスプレイが必要である
Unreal Engine: 動作環境を確認 <https://bit.ly/2NkCyA6>

教材・教科書

特定の書籍等は利用しない。

個人購入で学習の参考にしたテキスト等あれば、課題提出の際に書籍名を記載すること。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/18開講 前期2Q 金曜8限
- 定員:30名

担当教員
高橋光輝

到達目標

- ・学際的にコンテンツ産業の優れた研究成果を情報学や経済学や経営学などから解析し、コンテンツ産業の動向や今後の行方に関して理解できるようになる
- ・毎回各分野のゲスト講師を招き、学術的な切り口を中心にコンテンツマネジメントを学習する
- ・学術的な知がどのように蓄積され、文章化されているのか、その研究方法も含めて理解する

授業概要

コンテンツビジネスが多様化する中、コンテンツを既存の縦割り型メディア業界の枠組みではなく、むしろトランスメディアな視点から捉え、その価値を最大化する戦略や施策、管理を系統的に理解し、議論する場が必要である。コンテンツビジネスを学術的な見地から考究するに当たっては、いまだ揺籃期にある領域であり、そこには体系的な理論が構築されていないわけではない。そこで情報学、教育学、経済学、経営学など多学問領域における理論のフレームを理解し、新たに構築する必要がある。本授業は、実務家のみならず研究者や院生にとっても学術的な理論や知見の示唆に富むものになれば幸いである。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	競争力を生み出すプロデューサー力とは？①	優れたコンテンツを開発するためには、実に多くの要素が必要とされる。資金調達の方法、マーケティング、知的財産権の問題等がある。ここでは、これらの要素にも関連するが、実際にコンテンツを開発する主体として、プロデューサーと呼ばれる人々に焦点を定める。優れたプロデューサーに求められる能力とはいったいどのようなものなのか学習する。
2	競争力を生み出すプロデューサー力とは？②	優れたコンテンツを開発するためには、実に多くの要素が必要とされる。資金調達の方法、マーケティング、知的財産権の問題等がある。ここでは、これらの要素にも関連するが、実際にコンテンツを開発する主体として、プロデューサーと呼ばれる人々に焦点を定める。優れたプロデューサーに求められる能力とはいったいどのようなものなのか学習する。
3	デジタルコンテンツ分野における実践教育の効果的手法	日本政府が掲げる「知的財産戦略」の実現に向けて、コンテンツ産業市場を今後世界に向けて拡大させる必要がある。コンテンツ産業の源泉はコンテンツを創出するクリエイター、その価値を最大化するプロデューサーであり、コンテンツ産業市場の拡大には優秀なコンテンツ人材の育成が必要である。コンテンツ人材の育成を高等教育機関においてどのような教育課程、教員編成、教育方法、教育環境で育成することが、結論として良質なヒットコンテンツを誕生させ、コンテンツ産業の市場への貢献に繋がるのか。本講義では、コンテンツ分野の教育は高等教育機関でどのように取り扱われるべきなのかについて、コンテンツ先進国であり、コンテンツ産業大国であるアメリカの大学の事例を元に、実際に行われている教育課程や、教育手法、教育環境などを実証的に解析することによって、コンテンツ分野の人事育成にとって効果的な教育方法を学習する。
4	日本の家庭用ゲーム会社の硬直性	日本の家電メーカーがスマートフォン市場への進出が遅れた理由として、フィーチャーフォン市場で先行したがゆえに、その成功モデルから脱却できなかったことが一因とされている。あるビジネスにおける成功は、次の変化への対応力を鈍らせる「硬直性」につながる。 本講義では、「ファミリーコンピュータ」の登場以降、家庭用ゲームの開発・販売によって成長してきた日本企業の事例をもとに、成功ノウハウを蓄積したがゆえに生じた「硬直性」について解説する。
5	日本のロールプレイングゲームの歴史	「標準的な製品がどのようなものか」という認識は顧客によって異なる。コンテンツの制作・販売・流通に携わる人間は、ターゲットとする顧客の認識を理解したうえでビジネスを構築する必要がある。 本講義では、欧米と日本におけるロールプレイングゲーム(RPG)の歴史をたどり、「RPGとはどのようなものか」という共通認識が日本と欧米で異なるものになった事例をもとに、消費者の認識がコンテンツビジネスに与える影響について解説する。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/18開講 前期2Q 金曜8限
- 定員:30名

担当教員
高橋光輝

6	コンテンツビジネスを支えるプラットフォーム	多くのコンテンツビジネスは、プラットフォームによって支えられている。ゲームビジネスであればPCやSwitchなどのゲーム機、音楽であればSotifyやApple Music、あるいは多様なコンテンツを提供するAmazonなどが、プラットフォームの例である。講義では、プラットフォームとはなにか、プラットフォームのビジネスがどのような論理に支えられているのかを考える。その上で、コンテンツとプラットフォームがどのような関係を検討し、コンテンツビジネスから見て望ましいプラットフォームとはどのようなものかを考えていく。
7	現在進行形の激動。日本のアニメの現在座標	90年代後半以降、日本産の商業用アニメーション(「アニメ」)は海外から注目され、日本政府も「クールジャパン政策」の柱のひとつとして、アニメ産業に対する支援を続けてきた。現在では日本のアニメ産業市場の半分近くを海外売上が占め、数字の上ではグローバル化に成功したように見える。しかし、この「グローバル化」とはどのような実態を持ったものなのか?本講義においては10年代に起こったアニメを取り巻く環境の変化を振り返りつつ、現在のアニメ産業の課題を明らかにし、文化として、産業としての日本のアニメの今後を探る。キーワードは「メディア」、「ビジネスモデル」、「イニシアチブ」、「コロナ」である。
8	なぜ、それは儲かるのか: 情報社会で「勝つ」ビジネスモデル	今までのビジネスのやり方では、立ち行かなくなっている——近年におけるビジネス環境の破壊的変化の中で、既存のビジネスは衰退し、新ビジネスが急速に成長する現象が、コンテンツ産業をはじめとする様々な分野で起きている。また、このような変化は、新型コロナウイルスの影響で加速している。このような変化の中、覇権を握りつつある1つのビジネスモデルがある。そのビジネスモデルは、「フリー(Free)」「ソーシャル(Social)」「価格差別(Price discrimination)」「データ(Data)」という、たった4つのキーワードで構成される。本講義では、具体的な事例やエビデンスを踏まえながら、このFSP-Dモデルを軸とした、情報社会の新しいビジネス法則を明らかにし、そのうえで、ビジネスの新規創造や経営に携わる人が明日から手を付けるべきことは何か考え、日本企業のこれからとるべきビジネス戦略について講義する。

成績評価方法・基準

授業中の発言や質問(回数や内容) 20%
レポート提出(2回)必須 80%

履修条件および学生へのメッセージ

デジタルコンテンツ(映画、アニメ、ゲーム等)の経営学を中心とした学術研究や学術論文を執筆したい院生に向けた授業である為、学術研究を実践したい院生に受講を認める。

日本語の専門用語も多い為、日本語が苦手な院生や作品制作を主として行っている院生には受講を勧めない。(留学生は、日本語能力検定1級取得者を推奨する)

毎回デジタルコンテンツに関する学術研究者がゲスト講師として参加するため、ゲストの都合により授業の予定が変わる場合がある。ご了承頂きたい。

毎回授業中にチャットで課題や回答を求める為、チャットに全員回答する事が必須となる。チャットでの回答がない場合はFSを提出してもその授業が欠席となるので十分に注意する事。

課題を2回与える。

- 1、本授業で得られた①新たな知見(気付き)と②学術研究する上で自らの課題とその解決方法、③自らが今後すべきこと、以上の3点をまとめ、期日までに提出してください。WORD2枚以上フォントサイズ10.5レポートの頭にタイトルと学籍番号、氏名の記入を忘れずにすること。
- 2、本授業を通じて学んだデジタルコンテンツに関する様々な学問領域からの学術研究の事例研究を通じ、自らが研究する(あるいはしようとしている)テーマについて、既存の学術研究では①どのような先行研究の事例があるのか、どのような研究方法があるのか?②そのテーマにはどのような理論が存在しているのか?③その理論や研究方法を自らの研究テーマでどのように活用するのか?以上の3点をまとめ、期日までに提出してください。WORD2枚以上フォントサイズ10.5レポートの頭にタイトルと学籍番号、氏名の記入を忘れずにすること。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 8/26開講 前期2Q 集中講義 木曜7-8限
- 定員: 30名

担当教員

荒木シゲル・谷澤邦彦

到達目標

プロデュース現場に必要な創造力と実行力、プレゼン力の土台となる非認知能力を醸成する。
 自分のバイアスに気づき柔軟な発想を育てる。
 内省を深め、自己と対話する力、自分軸を育てる。
 身体表現、非言語表現を通して表現力を磨く。

授業概要

本講義では、プロデューサーに求められる創造力と自己プロデュース力について体験を通して学ぶ。荒木先生が担当する身体表現では、その影響について学んだ上で、身体表現の可能性を探究する。谷澤先生の担当するEGAKUアートプログラムでは作品制作を通して自己認知力、発見力、対話力を高める。また身体表現とEGAKUプログラムを組み合わせることにより、「身体感覚」「言語」「イメージ」「感情」「価値観」など創造力を高めるために欠かせない要素を横断しながら深め、自らの可能性や目標を明確にする。一日で二回分の講義をまとめて実施する。(全4日)

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロダクション(荒木)	本講義の全体像を共有する。各受講者が自己の経験と目標について振り返り、本講義でのテーマを各自決定する。 さらに運動の器用さを高める体操、グループワークを通じて参加者同士の連帯感を高め、協調性を意識させる。
2	身体表現 I (荒木) 身体コントロール能力	創造力の基盤となる身体コントロール能力を習得するため、パントマイムを体験する。さまざまな動きの手順を通じて、自分や他者の身体の動きに対する意識を高め、グループワークを通じて場面を演じながら身体表現について学ぶ。
3	EGAKUプログラム I (谷澤) 視覚から想像へ	身体表現 I で得た身体感覚を振り返った後、アート作品の鑑賞ワークを通して、アート制作の基礎となる見る力を高め、「視覚によるバイアス」「感性の多様性」について体験から学ぶ。
4	EGAKUプログラム II (谷澤) 想像から創造へ	テーマに基づいて平面作品を制作する。完成後に自己の作品を鑑賞しながら制作プロセスを振り返ったあと、グループで互いの作品の鑑賞および発表をする。 I & II のプロセスを通して、アートによる学びの基礎となる「対話」「発見」「表現」サイクル、非言語の可能性、試行錯誤の重要性などを体験から学ぶ。
5	身体表現 II (荒木) 瞬発力とクリエイティビティ	即興演技メソッドに則ったワークを体験する。アート制作と振り返りによって得た成果を身体で表現するエクササイズなど、即座に行動できる瞬発力を高める。
6	身体表現 III (荒木) ステイタスコントロール	即興演技のメソッドである“ステイタス”の概念を理解して、自分の意識をコントロールする術を習得する。また即興で場面を演じてみるなど、創造性における瞬発力を実践する。
7	EGAKUプログラム III (谷澤) 創造から自己認知へ	前回を振り返り日常の気づきを言語化し、自己認知をさらに深める。改めて違うテーマを題材に平面作品を制作し、試行錯誤を行う。
8	EGAKUプログラム IV (谷澤) 自己認知から未来創造へ	制作した自分の作品を鑑賞、グループ鑑賞を経て、アート制作における「対話」「発見」「表現」を深める。最後に本講義全体を振り返り、プロデューサーに求められる創造力と自己プロデュース力を体験から理解し、プロデューサーとしての成長ストーリーを掴み取る。

成績評価方法・基準

- 課題の表現(身体・平面作品)・ワークシート・FSの内容 40%
- 他の学生の理解を深め、表現を広げる発言 20%
- グループワークへの積極的な協力 20%
- 授業で体験したことを言語化する力 20%

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:8/26開講 前期2Q 集中講義 木曜7-8限
- 定員:30名

担当教員

荒木シゲル・谷澤邦彦

履修条件および学生へのメッセージ

- ・日本語に精通していること。目安としては、日本に10年以上滞り、母国語と同程度に日本語を習得していること。
- ・全講義を通じて共通のテーマを発展、フィードバックするように設計されているため、毎回参加することが望ましい。
- ・演習の連続で成り立っているため、遅刻および途中退席をすると授業についていけず、周囲に迷惑がかかることになるので2回の遅刻は1回の欠席とする。途中退席は欠席扱いとする。
- ・EGAKUプログラムは画材費として5千円が別途必要。

教材・教科書

「伝わり方が劇的に変わる！しぐさの技術」(同文館出版、荒木シゲル著)必読。他、適宜紹介、配布する。



応用・実践

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/19開講 前期2Q 土曜4限
- 定員: 30名

担当教員
藤川真一

到達目標

- ・Webとはなんなのか?を改めて紐解き、基本的な考え方を身につける
- ・あらゆる産業において活用可能なものになっているWebについての技術を幅広く学ぶ
- ・今日のWebサイト、Webサービスを構成する基礎技術を学び、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身につける
- ・WebサービスやWebサイトを作る技術とそこに関わるスキルや人を学び、Webサービスを作る時に必要な心構えを学ぶ

授業概要

わかったつもりになっているインターネットとはどういう技術なのか。インターネットが産業にもたらせた破壊的な技術要素を理解し、その上に構築されているさまざまな応用技術を学ぶ。Webサービス、コンテンツビジネス、その他のあらゆる産業においてインターネットを活用するための基礎技術を知り、応用に繋げるための橋渡しを行う。必ずしもWebのデザイナーや技術者でなくとも知っておくべき技術要素を学び、Webの専門家と協働できるような基礎知識を身につける。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	Webビジネスとテクノロジー	普段あたりまえに使っているWebとはどういう技術なのか?Webを活用したビジネスを構築するにあたって不可欠な基礎知識、基礎テクノロジーについて事例を交えて考察していく。
2	ユーザインターフェース	Webにおいてユーザインターフェースの知識は不可欠であり、全部をWebデザイナーに丸投げするようなものではない。ビジネスを実現するためにもWebの根幹を支えるUXIについて学び、魅力的なWebを作るための心構えを学ぶ。
3	セキュリティ	Webのセキュリティは技術者だけが知っておけば良いものではない。適切なリスクマネジメントができることは、Web活用するのに必要不可欠である。セキュリティをどのように守っていくべきかについて最新のセキュリティトレンドにあわせて解説していく。
4	マルチデバイス	PC、スマートフォン、タブレット、IoTなど広がりゆくデバイス特性を整理し、Webサービス、コンテンツビジネスにとって重要なデバイス戦略と、変化の歴史について解説し、今後の技術選択における基礎知識を身につける。
5	クラウドコンピューティング	Webをどのように管理していくかにあたってクラウドコンピューティングの知識は不可欠である。どうすることができて、どのように扱うと良いのかについて最新トレンドも踏まえて解説を行う。
6	Webマーケティング	Webサイトは情報を設置したからと言って、簡単に人に見てもらえるわけではない。作ったWebサイトに人を呼び寄せる集客に関する技術を解説する。
7	開発マネジメントと運用	WebサイトやWebサービスを作り、運用するにあたって不可欠な主に開発者やデザイナーとの連携、開発ディレクション、開発後の運用に必要な基礎的な心構えを学ぶ。
8	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。

成績評価方法・基準

レポート 55%
授業中の発言や質問 5%
最終課題 40%

履修条件および学生へのメッセージ

簡単なプログラミング経験(講義/実務を問わない)があること。Webサービスがどのように動いているのか(ネットワーク、サーバー、アプリケーション)をある程度理解していること。作りたいWebサービスがあること。Webサービスが大好きであることが望ましい。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/1開講 後期4Q 水曜8限
- 定員: 50名

担当教員

橋本大也・中西崇文

到達目標

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の理解。
 今後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。
 実データを用いて基本的なデータ分析ができるようになる。

授業概要

データサイエンティストに求められる融合的な能力を理解し、実践の場を想定した演習により、現場で活かすことのできる基礎的な力を身につける。統計の基礎を踏まえ、先端的な事例から、今後のデータサイエンティストとしてのあるべき姿を学ぶ。数値データ、テキストデータ、画像データなどの基本的な統計処理・分析手法だけでなく、ハンズオンによるデータ処理・分析の実践、テキストマイニング手法、画像認識手法などの人工知能を含む応用についても学ぶ。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	データサイエンスとクリエイティビティ	データ分析がマーケティングやコンテンツビジネスに与えるインパクトを知る
2	データ分析基礎技術1	統計学の基本とPythonを使ったデータ分析、統合手法を学ぶ
3	ソーシャルメディアのデータ分析	ソーシャルメディアの分析手法とビジネス活用を知る
4	ビッグデータの分析演習	企業が提供するビジネスデータを受講生が分析する演習 インストラクション
5	大規模データの解析現場 ゲスト講師	現場で活躍するデータサイエンティストの講演を聞く
6	データ分析基礎技術2	Pythonによる画像認識手法の実装とその概念を学ぶ
7	データの可視化とプレゼンテーション	データ分析結果の効果的な表現方法や活用を学ぶ
8	データ分析の発表会と総括	分析演習の個別発表と総括

成績評価方法・基準

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%
 FSのコメントや授業用SNSでの投稿 10%
 最終レポート 50%

履修条件および学生へのメッセージ

利用可能なノートPC(Windows/Mac/Linux いずれも可)を持参すること。
 また、演習時に、Pythonおよびそのデータサイエンスに関わるパッケージ・ライブラリを使用するため、Google Colaboratory(<https://colab.research.google.com/>)にChromeブラウザでアクセスできるようにすること。
 なお、Google Colaboratory上での環境設定、使い方については、事前に受講者に資料を展開する。

教材・教科書

毎回教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 5/24開講 通年集中 月曜7-8限
- 定員: 70名

担当教員
三宅陽一郎

到達目標

- ・人工知能に対して広く深く見ることができる
- ・人工知能を使ったビジョンを作ることができるようになる
- ・さまざまな方面の人工知能の学習・研究を始める出発点を得る
 - ・人工知能の上に立った未来を見ることができるようになる
- ・テクノロジー、アート、サイエンスを人工知能から統一的に見られるようになる

授業概要

人工知能をさまざまな側面から解説することで、人工知能の全体像を解説する。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てるように、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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	人工知能とは何か？	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。
2	人工知能とビジネス	人工知能はどのようにビジネスになって行くのか、社会デザインの変化と共に解説する。
3	人工知能とゲーム	人工知能はデジタルゲームの中にどのように使われているのだろうか？映像をまじえて説明する。
4	人工知能とアート	人工知能は創作の道具でもある。人工知能が絵を描く、モデルを作ることを実演する。
5	人工知能と物語	映画・アニメーション・SF・ファンタジーなど、物語の中で人工知能がどのような役割を果たして来たかを解説する。
6	人工知能と哲学	人工知能は実は文系の学問でもある。文科系から見た人工知能の姿を解説する。
7	人工知能と社会	人工知能は社会構造を変化させて行く。その変化の可能性と、これからのビジネスチャンスについて話す。
8	人工知能と未来	人工知能はどのように社会を変えて行くのだろうか？人工知能が予見する社会の姿を解説する。

成績評価方法・基準

レポートの完成度 80%
 講義中に学んだことのレポートへの反映度 20%
 2コマずつ年4回の講義となるが、いずれかの回についてレポートを提出すれば良い。
 全回についてレポートを出しても良い。

履修条件および学生へのメッセージ

人工知能から未来を眺めてみませんか？

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/1開講 後期4Q 水曜8限
- 定員: 100名程度

担当教員
白井 曉彦

到達目標

- ・VRを扱う専門家としての用語定義、歴史と構成する技術、メディアの特性を説明できる
- ・XRライブエンタテインメントの事例と今後期待される分野について説明できる
- ・V Tuberやリアルタイム3Dキャラクタライブエンタテインメントについての先端表現や価値、制作手法について、情報を自分で入手して理解できる
- ・国内学会や国際的なコンテストに作品を提案することを想定し、XRライブエンタテインメント企画提案者として企画を立案し、複数回のレビューを通してそれを錬成する体験を得る
- ・ソーシャルメディアに自身のクリエイションを展開し、社会において生を得るライブエンタテインメントを自らの手で生み出す体験をする

授業概要

本講義は人工現実、特にXRライブエンタテインメントに従事する修士卒の専門家として、体験型コンテンツを生み出せる人物を育成することを目的としている。
 全体は2つのパートに分かれており、前半はVR技術者認定試験と教科書「バーチャルリアリティ学」を使い、VRにおけるサイエンスの基礎知識を体得する。
 後半はXRエンタテインメント企画提案者としてV Tuberの制作・プロデュース体験に加え、Web VR企画を立案し、複数回のレビューを通して企画を錬成する体験を得ることで、長期にわたって企画制作や研究開発の分野で楽しみを生み出せる人物を養成機会を提供する。「人工現実」でどのような人工的な現実をどのような場に作り出していくのか、VRでどのような現実の不可能を可能にしていくのかを深めていく。修士卒としての研究・制作に耐える企画力、ブラッシュアップのターンアラウンドを学ぶ。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	概要「VRエンタテインメントシステムの現在・過去・未来」	本講義の全体を俯瞰する。
2	Part 1-1「人工現実感の歴史と基礎知識」	教科書をベースに第1章「バーチャルリアリティとは」、第3章「バーチャルリアリティ・インタフェース」、第4章「バーチャル世界の構成手法」、第5章「リアルとバーチャルの融合—複合現実感—」を中心に解説する。
3	Part 1-2「人工現実感のサイエンス」	教科書第2章「ヒトと感覚」をベースに、脳神経系と感覚・運動、視覚、聴覚、体性感覚・内臓感覚、前庭感覚、味覚・嗅覚、モダリティ間相互作用と認知特性について解説する。
4	Part 1-3「VR作品企画と体験設計」	Mozilla開発のソーシャルVR「Hubs」を用いて、VRエンタテインメントの企画立案を体験する。
5	Part 2-1「VTuberを設計/開発する」	V Tuberやリアルタイム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。
6	Part 2-2「VTuberを開発する」	情報を自分で入手し、ツールを使って自らの手で3Dキャラクタの詳細設計および動画作品の開発を行う。
7	Part 2-3「VTuberをリリースする」	動画制作だけでなく、SNS上に人格をリリースするスキルを演習を通して学ぶ。
8	まとめ「VRエンタテインメントの未来開発」	最新のVRエンタメ開発現場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」でどのような人工的な現実をどのような場に作り出していくのか、VRでどのような現実の不可能を可能にしていくのかを深めていく。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/1開講 後期4Q 水曜8限
- 定員: 100名程度

担当教員
白井 暁彦

成績評価方法・基準

VR技術者認定試験模試の点数(サンプルURL <http://bit.ly/VRECH29S>) 30%
 VRエンタテインメント企画の提案(Google Slidesで毎週提出 j.mp/DHGS2020VR) 30%
 V Tuber制作(設計・動画・SNS放流) #DHGS2021VR 30%
 受講姿勢を表す作文: フィードバックシートおよび他の受講生への作品評価、全ての講義回を通した本人の成長を表現する作文で評価する。 10%
 期末試験は実施しない。講義中のフォームで評価を行う。

履修条件および学生へのメッセージ

・Non Japanese speaker available (Japanese Reading skill and English writing skill are recommended)
 研究・産業用VRのみでなく、特にメディアアート、ミュージアムなどでの展示物開発、VRゲームシステムやVTuberなど幅広い興味がある学生の履修を期待します。技術的なスキルは高ければ高いほど楽しめると想定しますが、要件にはしません。
 日本VR学会主催「VR技術者認定講習会・セオリーコース」に向けた対策を行います。Mozilla開発のソーシャルVR「Hubs」他、ネットワーク上の生きたサービスでのXRライブエンタメ開発の体験にあて、完全オンライン授業化を実施します。

教材・教科書

「バーチャルリアリティ学」
 ※履修者にはオンラインで資料を提供するので購入は必須としない。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/21開講 前期1Q 水曜8限
- 定員: 24名

担当教員
饒平名秀成

到達目標

- ・ゲームエンジンを用いたゲームやメディアアートなどのインタラクティブなコンテンツの基本構造を理解する
- ・3Dモデルデータやグラフィックデータ、サウンドデータなどの素材の扱われ方を把握し、自らの作品制作に応用できるようになる
- ・制御系としてのコンポーネントを実装することで、プログラム言語を用いた開発に対する理解を深め、複雑なシステムを構築できるようになる
- ・3D空間内での物理・数学的な処理を用いた表現手法を習得する

授業概要

ゲームエンジンを利用して作品を制作していく中で、3Dオーサリングツールの構成や操作方法を学び、グラフィックデータやサウンドデータなどのアセットがどのようにしてコンピュータプログラムに制御されていくのかを理解することで、各人がデジタルデータを用いて表現を行う上での基盤となる能力を養う。ひとつの作品を表現していく上で、必要になってくる要素、またそれらを組み立てていく上での技術や手法が何であるのかを学び、自身の企画構成能力に具体性を肉付けすることを目標とする。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	Unityの導入	ゲームエンジンを用いた種々の制作事例を学ぶことで、デジタルデータとプログラミング技術を用いて何ができるのかを理解する。導入として実際にUnityに触ってみる。ゲームエンジン上の各画面が何を表すのかを理解する。
2	シーンを構成する	3Dデータを用いてひとつのシーンを構築することで、Unityの基本的な操作方法を学ぶ。3Dモデルデータやマテリアルを操作することで、ゲームエンジン内でのグラフィックデータの扱われ方を学ぶ。
3	プログラムを制御する	C#で作成されたプログラムファイルを動作させることで、ゲームエンジン内でのプログラムデータの扱われ方を学ぶ。
4	衝突判定を行う	オブジェクト同士の衝突判定を行い、Physicsを用いた処理を施すことで物理処理の扱われ方を理解する。
5	アニメーションを行う	アニメーションクリップの制作や、既存のアニメーションデータの3Dモデルへの適応、ステートマシンを用いた状態遷移などを行い、キャラクターなどの空間上のオブジェクトを動作させるための方法を理解する。
6	入力処理	キーボードやマウスクリックなどからの入力を元に制御を加える方法を理解し、各種インターフェースとの結合方法を学ぶ。
7	UIを操作する	ボタンやテキストを操作することで、ゲームエンジン内でのUIの操作方法を学ぶ。
8	映像制作を行う	Timelineを拡張してカメラワークやUI演出を入れることで、ゲームエンジンの基本機能に対して独自の機能を追加する方法を学ぶ。

成績評価方法・基準

FSの記載内容 20%

課題(レポート及び制作物)の完成度 :80%

毎回の講義に対して制作した内容をまとめてレポートとして、制作物と併せて提出してもらう。

履修条件および学生へのメッセージ

初学者向けとして、ソフトウェアのオーサリング方法から行っていくこととなるため、高度な制作手法や応用ではなく、ひとつおりのコンテンツの制作の流れを理解することを目的とする。また、3Dモデル・サウンドデータなどのアセットの作成方法に関しては扱わず、それらのデータをどのように利用して作品を制作していくのかに主眼を置く。システム構築に関しての演習となるため、基本的なプログラミングの初歩的な素養があることが望ましい。

初回から実際にUnityを操作するため、各自UnityとVisual Studioなどのエディタがインストール済みのPCおよびUnityアカウントを用意して講義に臨むこと。

教材・教科書

特定の書籍等は利用しない。教員が作成したプロジェクトデータやドキュメントなどを利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/13開講 前期2Q 日曜3-4限
- 定員: 20名

担当教員

菅原のびすけ

到達目標

- ・安価なマイコンボードを用いて、ビジネスプランで想定しているコンピューターを組み込んだ商品のプロトタイプ(モック)を作成する基礎を理解する
- ・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を理解する
- ・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
- ・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を作る
- ・身近な課題や、世の中の課題、自身の作りたい欲求に向き合いアイデアを出せるようになる

授業概要

IoTに代表されるように、モノにプログラムが入り込む時代、クリエイティブアイデアを実際に試作しユーザーが触れるプロトタイプを、簡単に制作することができるような世の中になってきている。

本講義では、ラピッドプロトタイピングの考え方(プロトタイピングを通じたアイデアのブラッシュアップ・プレゼンテーション、PDCAサイクル)を身につけることを目指す。

ビジネスプランとして想定している製品の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、プロトタイピングのプロセスの一部である、他者からのフィードバックを貰うための情報発信やユーザーの巻き込みも宿題を通して体験を行う。

本講義では、特に、マイコンなどを使用したプロダクトを志向した開発手法に関して、最新的话题をピックアップして、演習形式で授業を進める。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	プロトタイピング概論 / LINE BOT作成	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で目指すゴールの共有を行う ・プロトタイピングの世界の全体感を掴む ・開発環境の準備をし、作業ができる状態にする
2	プロトタイピング概論 / LINE BOT作成	<ul style="list-style-type: none"> ・Node.jsを利用できる状態にする ・LINE BOTの制作を行う ・マイコンボードの利用の導入を行う ・宿題実施で利用するSNS環境などの確認を行う
3	IoT開発ボード / 電子工作入門	<ul style="list-style-type: none"> ・マイコンボードとセンサーを接続する方法を学ぶ ・マイコンボードとLINE BOTを接続する方法を学ぶ ・宿題やプロトタイピング事例を通してプロトタイピングの世界観を学ぶ
4	IoT開発ボード / 電子工作入門	<ul style="list-style-type: none"> ・マイコンボードとセンサーを接続する方法を学ぶ ・マイコンボードとLINE BOTを接続する方法を学ぶ ・宿題やプロトタイピング事例を通して世界観を学ぶ
5	デバイスとWebの連携	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
6	デバイスとWebの連携	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
7	応用 / Tips	その他実装におけるTips紹介を行う
8	デモ発表 / 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

成績評価方法・基準

最終課題 50%

授業内課題 50%

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/13開講 前期2Q 日曜3-4限
- 定員: 20名

担当教員

菅原のびすけ

履修条件および学生へのメッセージ

【モチベーション】

IoT、コンピューターやセンサーを組み込んだ商品開発、実験に興味のある学生。
作るだけでなく、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。

【プログラミング知識の前提】

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。
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。
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ります。)
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。

【SNSアカウントの準備】

- 演習でLINEを利用する予定のため、LINEアカウント必須。
- 制作物はSNSシェアを想定しているため、TwitterやInstagramなどの公開アカウント必須。

【その他条件】

演習形式で進めるため、欠席は不可。

教材・教科書

講師オリジナルのWeb上のテキスト資料、講師オリジナルパワーポイント資料、
★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(6000円程度～)

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/24開講 後期3Q 金曜8限
- 定員: 20名

担当教員

田中 正吾

到達目標

- ・IoT マイコンボード(M5Stack)を用いて実際に私たちの生活やビジネスを良くするの prototypes (モック)を作成する基礎を理解する
- ・プレゼンテーションやデモンストレーションといった prototypes (モック) を他者に伝える方法を理解し、発信自体も自身で計画し prototypes (モック)を作成できるようになる
- ・他者から得たフィードバックから自身のプロダクトを磨いていくコミュニケーション手法や prototypes (モック) ツールの活用ができるようになる
- ・つくる prototypes (モック) から他者へ伝える prototypes (モック) をするための手法を理解できるようになる

授業概要

プロダクトプロトタイピング II では、プロダクトプロトタイピング I で学んだ prototypes (モック) を更に発展させて、実際に私たちの生活やビジネスを良くする prototypes (モック) を作成した先の、つくる prototypes (モック) から他者へ伝える prototypes (モック) をどのように行うかを解説する。

本講義では、IoT prototypes (モック) を元に、フィードバックの接点を増やすプレゼンテーションの手法や、他者に伝わる外装 prototypes (モック) の基礎、リアルタイムに伝えるデモンストレーションを習得する。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	プロトタイピング発展概論・環境構築	<ul style="list-style-type: none"> ・本講義のゴールを把握する ・プロダクトプロトタイピング I から発展させるポイントの共有 ・IoT開発ボード M5Stack を動かす開発環境のチェック
2	プロトタイピング発展概論・環境構築	<ul style="list-style-type: none"> ・IoT開発ボード M5Stack の導入を行う ・IoT開発ボード M5Stack から LINE BOT にメッセージを送る ・SNS からのアウトプットの事例や世界観を把握する
3	IoT開発ボード M5Stack 入門	<ul style="list-style-type: none"> ・IoT開発ボード M5Stack のボタンやディスプレイの実装を学ぶ ・IoT開発ボード M5Stack のセンサー連携を学ぶ ・宿題や M5Stack 事例を通して prototypes (モック) をアウトプットする世界観を学ぶ
4	IoT開発ボード M5Stack 入門	<ul style="list-style-type: none"> ・IoT開発ボード M5Stack のボタンやディスプレイの実装を学ぶ ・IoT開発ボード M5Stack のセンサー連携を学ぶ ・センサー・ボタン・ディスプレイ実装とアウトプットへの関係性を学ぶ
5	IoT開発ボード設置・外装入門	<ul style="list-style-type: none"> ・IoT開発ボード M5Stack の外装や設置の prototypes (モック) の世界観を学ぶ ・身近なものを外装や設置に活用する手法を学ぶ ・外装や設置時の最低限押さえる注意ポイントを学ぶ
6	IoT開発ボード設置・外装実践	<ul style="list-style-type: none"> ・宿題を通じて入門で学んだことを元に設置 ・外装まで実践を行う・ prototypes (モック) の過程をアウトプットしフィードバックを得る手法を学ぶ ・最終課題発表時に他者からフィードバックを得るための Google フォームの設定方法を学ぶ
7	制作物デモ発表 / プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・第6回までに学んだ内容でリアルタイムデモ+プレゼンテーションを行い生徒内でフィードバックを得る
8	フィードバックブラッシュアップ / プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・第7回で得た自己や他者のフィードバックからのブラッシュアップを行いリアルタイムデモ+プレゼンテーションを行う

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/24開講 後期3Q 金曜8限
- 定員:20名

担当教員
田中 正吾

成績評価方法・基準

最終課題: 50%
授業内の課題: 50%

履修条件および学生へのメッセージ

【モチベーション】

IoT、コンピューターやセンサーを組み込んだ商品開発、実験に興味のある学生。
基板につないだプロトタイプから一歩発展させることに興味がある学生。
作ったプロトタイプを発信することに興味のある学生。

【プログラミング知識の前提】

プロダクトプロトタイピング I で行うプログラミングスキルを理解して制作できることが望ましい。
言語としては JavaScript 言語および Arduino 言語を利用する想定である。
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である。
プロダクトプロトタイピング I で行うLINE BOT や Node.js の説明は省略する予定である。

【SNSアカウントの準備】

- ・演習でLINEを利用する予定のため、LINEアカウントが必須である。
- ・制作物はSNSへシェアを想定しているため、Twitter や Instagram などの公開アカウントが必須である。

【その他条件】

- ・演習形式で前後の関係性が連続しているため、欠席は不可。
- ・制作物を進めるにあたって外装や設置のために自分で物品購入する可能性がある。

教材・教科書

講師オリジナルのWeb上のテキスト資料
講師オリジナルパワーポイント資料

★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(7000円程度～)

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/16開講 前期2Q 水曜7限
- 定員: 30名

担当教員
山崎大助

到達目標

- ・シンプルなWebアプリケーションを作成できる
- ・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
- ・プログラミング基礎知識の習得(変数・分岐処理・繰り返し処理・関数等)ができる
- ・トライ&エラーを繰り返すことで、自走力が身につく

授業概要

スマートフォン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スマートフォンサイト制作だけでなくスマートフォンアプリ(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、本科目ではスマートフォンアプリのモックアップ、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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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、ログインまでの確認を行う。 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。
2	制作基礎 1 (Webサイト/スマートフォン)	HTML・CSS・JavaScriptの基礎を理解する。
3	制作実習2 (Webサイト/スマートフォン)	JavaScriptの基礎を学習する。(シンプルアプリ作成)
4	制作実習3 (Webサイト/スマートフォン)	jQueryの基礎を学習する。(シンプルアプリ作成)
5	制作実習4 (WebAPI)	Firebaseを使ってChatアプリを作成する。
6	制作実習5 (WebAPI)	Canvasを使ってPaintアプリを作成する。
7	制作実習6 (MAP API)	MAP APIを利用したMAPアプリの授業を行う。(Microsoftのテクノロジーを使用予定)
8	課題講評	実際に提出された課題の中から優秀な作品を講評する。

成績評価方法・基準

最終課題: 50%

授業毎の課題提出: 50%

初回の日程は、必ず出席すること。

履修条件および学生へのメッセージ

制作実技があるため対面授業の場合は、ノートPC持込必須 (OS環境: Windows/Mac、ブラウザ: Chrome)。

受講前には最低限、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)。

※必須ではないが、スマートフォンを持ってる方は実機検証可能。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/4開講 後期4Q 土曜3-4限
- 定員: 30名

担当教員
三淵啓自

到達目標

- ・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
- ・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
- ・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

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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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
2	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
3	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
4	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
5	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
6	Unity 基礎+Web GL	3D Webコンテンツ制作、演習を行う
7	Unity 基礎 + Android	Android アプリ開発の説明、演習を行う
8	Unity AR、VR IOTなど	Unityを使った、Vuforia ARの制作、IoTなどの説明、演習を行う

成績評価方法・基準

授業中の質問、回答や、SNSなどでのコメント: 20%

授業内課題: 40%

最終課題: 40%

履修条件および学生へのメッセージ

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。

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。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/3開講 後期4Q 金曜8限
- 定員: 30名

担当教員

窪田 望

到達目標

- ・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
- ・顧客インサイトを理解し、UXの基礎を身につける
- ・ウェブサイト进行分析するための知識を身につけることができる
- ・マーケティングプランを考え、そのプランを他の人に説得力高く伝える技術を修練する
- ・改善案を評価し、ビジネスに貢献できるようになる

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、より多くの人々が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・利益を目指すのか。そんな視座はもちろん、その際の具体的な広告出稿戦略や、その際の期待リターンについての深い知識が求められる。それと同時に大切になるのが、「アクセス数とはすなわち誰かの人生の欠片である」ことに対する深い愛情と、敬意を持つことだ。誰を喜ばせ、どのように喜ばせ、どんな体験を作るのか。そういった深いUXに関する理解は非常に重要になる。当授業においては、サイトに来訪する多くの人を喜ばせるためのUXを実践的な手法を通じて、講義を行う。また、講義のみならず、生徒自らが問題を発見し、問題を解決する力を養うために、ワークなども取り入れた授業となる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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、顧客を喜ばせる点にある。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。
2	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。
3	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。
4	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。
5	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。
6	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」に迫る。そのことを歴史や事例を交えながら、考えていく。
7	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。
8	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。最終的にまとめた内容を簡単なプレゼン形式で発表する。

成績評価方法・基準

- 授業態度 (FSのコメント・積極性・真面目さ) 40%
- 最終課題 (事業化可能性・インサイト理解) 20%
- 最終課題 (将来性・実現可能性) 20%
- 最終課題 (熱意・社会貢献性) 20%

履修条件および学生へのメッセージ

特に前提知識等は必要ありませんが、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ります。

教材・教科書

教科書は特にない。毎回スライド資料をダウンロードできるので、そちらを見ながら進める。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/22開講 後期3Q 水曜8限
- 定員: 30名

担当教員
高森厚太郎

到達目標

- ・コンテンツビジネスにおいて重要となる権利(ライツ)の種類や基礎概念を確認する
- ・コンテンツ形態や媒体を横断したライツの活用方法(収益化)を習得する
- ・ライツのリスクマネジメントを習得する

授業概要

本講座では、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、そのライツ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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	クラスのイントロダクション、権利開発とは	自己紹介／ライツとは／権利開発とは／クラスの進め方を説明する
2	権利開発の現場から (基礎編その1)	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)
3	権利開発の現場から (基礎編その2)	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)
4	権利開発の現場から (基礎編その3)	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)
5	権利開発の現場から (応用編その1)	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 海外共同制作)
6	権利開発の現場から (応用編その2)	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 演劇ビジネス)
7	権利開発の現場から (応用編その3)	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 ソーシャルゲーム)
8	権利開発学びのまとめ	個人レポート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を行う

成績評価方法・基準

- 授業中の質問、発言(授業参加姿勢) 24%(3点x8回)
- アサイメント提出 21%(3点x7回)
- 最終レポート 55%

履修条件および学生へのメッセージ

「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。
なお、初回を除き動画補講は無い。

教材・教科書

毎回教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/22開講 後期3Q 水曜7限
- 定員: 60名

担当教員
山本崇博

到達目標

- ・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
- ・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
- ・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

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。その変化を支えるのは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にある。この講座では、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着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着けることも目指す。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	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。
2	ブランディング戦略(1)	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先端ブランディング手法を学ぶ。
3	ブランディング戦略(2)	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先端ブランディング手法を学ぶ。
4	PR&マス広告戦略	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、事業者にいま何が求められるのかを学ぶ。
5	デジタル&ダイレクトマーケティング戦略(1)	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手法を学ぶ。加えて、デジタルの進化と共に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。
6	デジタル&ダイレクトマーケティング戦略(2)	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手法を学ぶ。加えて、デジタルの進化と共に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。
7	B2Bマーケティング戦略	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。
8	組織戦略	先端マーケティングを実践するためには、組織の役割定義と実践が不可欠である。最終回では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。

成績評価方法・基準

- 授業態度(積極性、発言数、授業貢献数) 40%
- 授業理解度(FSでの授業内容コメント) 20%
- 最終課題(最終講義の際の全編を通したレポートの完成度や全講義の理解度、活用方法) 40%

履修条件および学生へのメッセージ

マーケティング知識の有無は問わないが、ワークショップの中でのディスカッションや、授業内での発言を重視するので、日本語での会話が問題なくできる(基準:日本語能力N2以上)を有する事が望ましい。

教材・教科書

毎回教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/3開講 後期4Q 金曜8限
- 定員: 50名

担当教員
味村隆司

到達目標

- ・コンテンツビジネスに必要な契約、コンプライアンス及び知的財産権等に関する基本的知識を得る。
- ・クリエイターや企業の法的リスクを理解し適切に対処できる思考を身につける。
- ・コンテンツビジネスにおける紛争解決手段の知識を得る。

授業概要

教員は、履修者がクリエイティブな活動の中で必要になる法的な考え方を身につけ、適切に対処していけるよう、契約及びコンプライアンスに関して基本的かつ実践的な知識の獲得を目標として授業を行う。また、教員は履修者がビジネスを成長させていく中で必要な法的な手段、知的財産権等に関して基本的な知識を獲得することを目的とする。教員は、履修者がビジネスの過程で紛争が生じた場合の解決手段、回避策に関する知識を習得することを目的とする。教員は、法理論の説明でなく、コンテンツビジネスにおいて発生しやすい紛争・課題の実例を題材として具体的な予防策・対応策を説明する。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロダクション	講義の前半では、リーガルマネジメントの概要を説明し、講義の後半では、ビジネスにおいて必須となるコンプライアンス体制の構築に関して検討する。 【リーガルマネジメント総論】 ビジネスにおける法的知識の必要性、法務部門・法的専門家の役割について 【コンプライアンス】 コンプライアンスとは何か。なぜ必要なのか、どのように実践していくか
2	商取引の基本的知識	民法の基本的な概念や取引に関連する法律の基本構造を学ぶ。 物権と債権、ライセンスとは、契約自由の原則、取引の主体、法律の条文の読み方
3	契約	契約に関する基本的事項を学ぶ。 契約とは何か、典型的な契約類型、契約条項 契約書をレビュー・ドラフトする上での実践的なテクニック 登記の見方
4	会社及び法人	ビジネスにおいて主体となることが多い「株式会社」を初めとする会社や法人の諸形態を学ぶ。 あわせて個人事業と会社との違いについて学ぶ。
5	法的紛争と法的手続1	法的紛争の解決手段について学びます。 法的手続に至る前段階の紛争解決、訴訟による解決、 訴訟外の解決(仲裁、調停)
6	法的紛争と法的手続2	訴訟等になった場合の対応について学びます。 業務の管理・紛争対応(書面の作成の方法、証拠の確保) 訴訟の進行
7	知的財産権	知的財産権を確保し、活用していく戦略について学びます。 特許、著作権、商標、営業秘密の管理について
8	個人情報保護	ITビジネスで重要である個人情報保護について学びます。 個人情報保護法、EUや米国における状況

成績評価方法・基準

- 課題(レポート)評価 70%
- 授業の理解度(発言及び質問のレベル) 15%
- 受講姿勢(配信資料の閲覧) 15%

履修条件および学生へのメッセージ

日本の法律を詳しく学んだことのない人を主な対象とします。法律に関する詳細な知識の伝達を目的とせず、実際のコンテンツ取引等で発生する事態の法的な見方ができるようにします。事前に配布する資料は読んで出席するようにしてください。

教材・教科書

毎回・教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/3開講 後期4Q 金曜7限
- 定員: 15名

担当教員

吉田就彦・亀田卓

到達目標

- ・プロデューサーに必要なコミュニケーションスキルである交渉能力を身につける
- ・自分の強み、弱みをEQテスト(有償)により把握する
- ・説得や交渉の具体的なスキルを身につける
- ・交渉の理論を学び実践できるようになる

授業概要

プロデューサーに必要なコミュニケーションスキルである対外的な交渉能力を学ぶために、EQなどの科学的な指標によるコミュニケーションにおける自分の強みや弱みを把握して、様々なシチュエーション設定の自己の発信と受信の演習を行うことで、説得や交渉の具体的なスキルをコミュニケーションの様々な理論と共に教授する。他者の目や俯瞰の目を意識して、ビジネスにおける交渉の様々な状況で引き起こされるプレッシャーやストレス等も院生に体験させて、それが自己に与える影響も確認させて、その対処法も学ばせる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	EQIテストによる自分の強み弱み把握(吉田)	事前に行うEQIテストの結果を元に、各自が自分が乗り越える課題に向き合う。その課題を乗り越えるためのトレーニングとして、自己紹介の際に相手の印象をコントロールすることを学ぶ。
2	価値観交流ワーク(価値観)(吉田)	価値観は人それぞれで、時や場合によっても変化する。その変化の中でいかにコンセンサスを取っていくかが交渉においても重要である。価値観交流ワークを通じてコンセンサスの方法や相手の価値観を説得する方法を体感する。
3	チャンクのUP、DOWN(思考)(吉田)	相手との交渉においては、価値観や概念の上下を有効に上げ下げすることが有効である。その概念(チャンク)の上げ、下げのワークを通じて、交渉時に必要な会話での切り替えしや共感を得る訓練を演習を通して学ぶ。
4	交渉に潜在意識を活用する(潜在意識)(亀田)	人間は、常に理性的な判断をしているかという、「好き嫌い」や「何となく」といった理由で判断を行う事が非常に多い。この部分を含めた交渉能力を高めるために、潜在意識の存在を知り、相手の潜在意識を自分の味方につける方法を学ぶ。
5	潜在意識へのアプローチ(抵抗回避)(亀田)	交渉中に相手の心の中に「抵抗」が生まれてしまうと、それ以降の交渉をうまく運ぶことは難しい。ここでは、「抵抗」を回避する方法を学ぶ。さらに、相手のタイプによってアプローチを変えることが、交渉を上手く進めるために有効である事を学ぶ。
6	ダイバートワーク(言語)(吉田)	相手の言ったことを切り返し、自分の主張に同調してもらうために様々な考えを述べられることは、交渉において非常に重要で、柔軟な発想や相手の言ったことに対しての論理的な切り返しなどの具体的なテクニックを演習を通して学ぶ。
7	立って下さいワーク(非言語)(吉田)	言語をシンプルにして、言語以外の様々な要素を使って、相手に自分の思うような行動を選択してもらうワークを行い、他社が動く時の要件を理解する。
8	交渉ワーク(総合)(吉田)	全体の総括として、これまで学んだことを活かしながら、実際の交渉ワークの中で相手とのインタープレイを行い、各実践演習を通じて得たスキルの総括、授業の振り返りを行う。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(ENGINEERING系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/3開講 後期4Q 金曜7限
- 定員: 15名

担当教員
吉田就彦

成績評価方法・基準

授業態度(FSのコメント、授業内での発言や演習内容、取り組む姿勢): 70%
ワークの中での課題提出内容: 30%
100%出席でも習熟度によってはD判定もありうる。

履修条件および学生へのメッセージ

- ・日本語に精通していること。目安としては、日本に10年以上滞りし、母国語と同程度に日本語を習得していること。
- ・プロデュース能力開発基礎 I、II のいずれか1つを履修済みであること。
- ・亀田パート以外は毎回ワークを行い、回を重ねるごとにスキルが積み上げられるようにトレーニング設計されているため、毎回参加することが望ましい。
- ・演習の連続で成り立っているため、遅刻をすると授業についていけず、周囲に迷惑がかかることになるので2回の遅刻は1回の欠席とする。
- ・講義の事前に自分のEQ行動発揮度が分かるEQIテストを受講(有料:5千円)し、第1回目の講義ではそのFBシートを持参すること。履修1週間前にアカウントを発行してWebにて受験し、Webでダウンロードできる検査結果を第1回目の講義時に使用する。EQIテストの実施については事務局に問い合わせる事。
- ※EQIテストは、各人のEQ的行動特性を測定するテストで、24の素養の偏差値(平均的なビジネスパーソンとの比較)が示され、その数値が持つ意味のフィードバックを得られるテスト。このEQIテストにより、各人のEQ的な強みや弱みを把握し、その結果を元に講義を進める。吉田のヒットを生み出したプロデューサーのEQ行動特性研究をベースにしている。
- ・「アイデアをカタチにする仕事術～ビジネス・プロデューサーの7つの能力(東洋経済新報社 吉田就彦著)必読。

教材・教科書

毎回、教員が作成した資料を利用する。時には上記教科書も利用する。
ISBN978-4-492-04367-7

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(DESIGN系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/21開講 前期1Q 水曜7限
- 定員: 50名

担当教員
二宮功太

到達目標

「情報大爆発」が実際に起こっている伝わりづらい時代に、自らの創作物をどのように市場や社会に提唱して行けばよいか。本科目は以下の3点を目標とする。

- ・伝えるモノと伝えカタを効果的にデザインできる思考を身につける。
- ・リバースエンジニアリング的思考で、「誰に、何を、どのように伝えようとしているのか」を分析できるようになる。
- ・コミュニケーションデザインのプランニングフローを身につけ、アウトプットすることができるようになる。

授業概要

伝わらなければ意味がない。伝わりたがっている物事が多すぎる情報カオス時代に、伝えるモノと伝えカタを効果的にデザインできる思考を説明する。コミュニケーションデザインの変遷から、メディアやデバイスの変化、生活者の変化に起因する情報カオス時代におけるコミュニケーションデザインの重要性を体感させる。事例の紹介やワークショップ、演習を多用し、コミュニケーションデザインを身近なものとして実践しながら、役に立つコミュニケーションデザイン思考法を習得させる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	コミュニケーションデザインとは？ (課題発表)	(講義＋演習) 課題解決手段としてのコミュニケーションデザインを広告的視点や企画的視点から紹介する。〇〇の解決方法を実際に考えてみる。
2	コミュニケーションデザインを取り巻く環境を知る。	(講義中心) メディア環境の変化、デバイス環境の変化からコミュニケーションの変遷をたどり、デジタル全盛となり情報カオス時代における、コミュニケーションデザインを再定義する。
3	コミュニケーションデザインのケーススタディを体感する。	(講義中心) 人、モノ、コトを動かすコミュニケーションデザイン事例やコロナ禍で加速したテクノロジーを用いた最新事例を紹介する。武器としてのコミュニケーションデザインを体感する。
4	身近なコミュニケーションデザインを作る。	(演習中心) コミュニケーションデザインは身近に多く存在する。 ワークショップ: 日常に潜むコミュニケーションデザインを実際に考えてみる。
5	コミュニケーションデザインの名作を分解する。	(演習中心) コミュニケーションデザイン視点で「名作」を分解してみる。 ワークショップ: 広告事例を、様々な視点で因数分解する。
6	コミュニケーションデザインを実践する。 〈構想・設計 篇〉	(講義中心) 伝えたいモノはなにか？どう構想し、どう設計するのか。
7	コミュニケーションデザイン実践する。 〈計画・実行 篇〉	(講義中心) 「伝わる」を創る。どう計画し、どう実行していくのか。
8	コミュニケーションデザイン発表会	(演習中心) 課題に対しての優秀者プレゼンテーションを行う。

成績評価方法・基準

- ・演習への積極参加(講義に対する積極度) 20%
- ・FSへの所感や質問(講義に対する熟考度) 20%
- ・最終課題(提出有無、講義を踏まえたアウトプット、提出内容のオリジナリティとクオリティ) 60%

履修条件および学生へのメッセージ

注意事項: 日本語で講義は進みます。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(DSIGN系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 6/16開講 前期2Q 水曜8限
- 定員: 30名

担当教員
中橋敦

到達目標

- ・未来をもっと面白く、世界をもっと良くするための、「新しいコミュニケーションのカチ」をつくる力を身につける
- ・デジタル・マーケティングの知見を広げることができる
- ・メディアと表現方法の知見を広げることができる

授業概要

コミュニケーションは、テクノロジーの進化と共にカチを変え発展してきた。フィジカルとデジタルの両方の世界を自由に行き来するようになった今、どのようなコミュニケーションの変化が起きるのかを広告コミュニケーションを軸に探っていく。情報社会と言われて久しいが、これから本当の情報社会へと一気に突入する。最新のデジタル・コミュニケーション事例をはじめ、座学、ワークショップ、プレゼンテーション実習を交えながら、新しいコミュニケーションのカチを模索・実践する力を身につけていく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	テクノロジーとコミュニケーションの進化を学ぶ	電話の発明により人類は距離という制約を克服した。ポケベル、携帯電話、TV電話、インターネット、VR…etc。電話発明からわずか150年の間に起こったテクノロジーとコミュニケーションの関係性の変化を学ぶ。(講義中心)
2	ニューエコノミー ～情報の価値を探る～	消費社会の終焉が叫ばれ始め、GDPに変わる新たな成長指標が求められ始めた。GAFaを始め、2000年以降の新たな経済を、「情報」を軸に探る。
3	デジタル時代のコミュニケーションのカチ	デジタルネイティブな世代のコミュニケーションのカチを学ぶ。あるお題に対し、どのようなコミュニケーション方法があるかをグループワークする。(講義+グループワーク)
4	テクノロジーの変化とクリエイティブ表現の変化	古には紙を活用したコミュニケーションから、電波に乗ったマスコミュニケーション、そしてデジタル時代へと変遷していく中でのクリエイティブ表現の変化を探る。(講義中心)
5	最新のブランディング事例研究	ブランディングの形やあり方が大きく変わりつつある。過去から学べるもの。今後通用しないもの。どのように変わってきているのか、最新のブランディング事例からヒントを探る。(講義中心)
6	アイデアを出すトレーニング	アイデアを出すトレーニングを実践演習する。(講義最後にお題を発表し、翌週発表してもらう)(講義+グループワーク)
7	人を動かすプレゼンテーションのトレーニング	様々なシーンで必要となるプレゼンテーションのトレーニングを実践演習する。(講義+グループワーク)
8	【実習】プレゼンテーション&審査会	プレゼンテーション&審査会を実施する。(演習中心)

成績評価方法・基準

講義への積極参加(ワークショップ、FS記載、質問、発言) 60%
最終課題 40%

履修条件および学生へのメッセージ

世の中に対して何かを企てたい方。一緒にたくらみましょう。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(DSIGN系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/24開講 後期3Q 金曜7限
- 定員: 30名

担当教員
酒井英典

到達目標

アタマの中の構想を具体的な表現に落とし込む方法術を伝授する。

以下3点の能力獲得を通して、表現力を磨いていただく。

- ・アイデアを、様々な角度から捉える力
- ・アイデアを、素早く企画書に落とし込む力
- ・アイデアを、伝わりやすいキャッチフレーズに変換する力

授業概要

老舗広告代理店のコピーライターからインターネット広告プランナーに転身した講師が、「アイデアを伝えるための企画書」「世間に伝播しやすい表現作り」をテーマに講義する。前半は、コピーライティングの技法を使って、アイデアを伝えやすくするための技術を扱う。後半は、苦手な人が多いであろうプレゼンのスライドを、短時間でわかりやすくまとめるための技術を扱う。最終講義回は、個人ワーク発表会の予定です。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション ★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(未定)
2	コピー実習①切り口(多様な視点で物事を捉える力)	実習:一つのテーマを、多様な視点から捉える
3	コピー実習②フレーミング(自分に有利な構造を作る力)	実習:同じ事象を、全く逆の印象に”変換”する
4	コピー実習③3行まとめ 短くまとめる力(3行で)	実習:記事を3行でまとめる
5	コンセプト実習	実習:コンセプト(1行)にまとめる
6	企画書実習①	実習:わかりやすい資料にまとめる、パワポ時短術を紹介する
7	企画書実習②	実習:シチュエーション別のスライド制作手法を開発する
8	★最終課題プレゼン	最終課題プレゼンを行う(個人)

成績評価方法・基準

FSコメント(質問、メモの精度等): 25%

レポート課題: 25%

課題発表: 50%

履修条件および学生へのメッセージ

授業時間は主に講義時間とする。最終プレゼンに向けた作業は授業時間外の対応としてください。

教材・教科書

毎回教員が作成する資料を利用します。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(DSIGN系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/22開講 後期3Q 水曜7限
- 定員: 30名

担当教員
末永剛

到達目標

- ・デジタル時代に通用するデザイン・アートディレクションの考え方を身につける
- ・プロジェクト(キャンペーンや、新規サービスなど)のキービジュアルを作成できるようになる
- ・視覚表現する、もしくはディレクションする上で、気をつけるべきポイントがわかるようになる
- ・事例やトレンドに詳しくなり、デザインの引き出しを増やす
- ・視覚表現において重要な説明能力を身につける

授業概要

実践的なアートディレクションの手法を通して、視覚的な領域をトータルコントロールする力を身につけることを目的とする。特にデジタル領域では様々なデバイス・プラットフォームへの「フィット力」、小さなサイズでも印象に残りそこにメッセージをまとめていく「抽象化」、多くの情報の中でも埋もれない「個性」をどのようにデザイン・構築・ディレクションしていくかを学ぶ。現職アートディレクターの目線から、デジタル以前から変わらない根本的な考え方と、デジタルならではの押さえるポイント、そして次世代へ向けてのトピックを検証する。また、講義全体でプロジェクトの「キービジュアル」(name+logo+image)を完成させるという課題を設定。実際にデザインする流れを通して、実践で役立つ力を身につける。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	【SELF-INTRODUCTION】 自分のテーマを決め、自己紹介を1ページにまとめる。	様々なビジュアル要素をコントロールする上で、「テーマ」がとても重要となる。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。 (課題: 1ページのポートフォリオ)
2	【リサーチ】 デジタル時代のアートディレクション事例紹介	過去の事例を紹介しつつ、キービジュアルについて検証する。デジタルの進化、発達によって、様々なビジュアルが生まれ「何故そうなっているのか?」をリバースエンジニアリングする力を持っていることが強みとなる。 (課題: 自分の好きなKVの提出)
3	【チームビルド】 様々な領域のスペシャリストたちとの共同作業とは	全ての領域を一人でカバーするのではなく様々な専門家と一緒にプロジェクトを進める事によりプロジェクトのクオリティが上がる。アートディレクションする上で、どんなチームが良いのか、実践的なスタッフィング、そしてビジュアル面での共通認識をそろえる方法、ツールなどを学ぶ。 (課題: KVの分析)
4	【アイデアのデザイン】 デジタル発想のアイデアの見つけ方	構築的なアイデアの考え方とアウトプット発想の考え方があり、アートディレクターは後者とと言われることが多い。その上でデジタル発想のアイデアの見つけ方を過去事例とともに検証する。
5	【フィジビリティ】 実現可能性のチェック法	どんなアイデアも実現しなければ意味がないので、アイデアをどう実現するのか、実現可能性の検証方法を学ぶ。 (課題: 最終課題のラフを作る)
6	【アウトプット】 多様化したデバイスに対応する出力	メディアが増え、様々なアウトプットが必要になり、それに伴ってアウトプットのフォーマットも多様化している。過去から現在までのメディアの移り変わりとともに、様々な出力方法を学ぶ。
7	【ドキュメント】 記録する方法とその重要性	ドキュメントをいかにデザインするかで、そのプロジェクトの評価が決まる。その重要性を学ぶとともに、ドキュメントする方法を学ぶ。
8	【最終プレゼンテーション】	自分のプロジェクトを1つのキービジュアルにして発表する。 (最終課題: キービジュアルの発表)

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(DSIGN系から1科目以上)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/22開講 後期3Q 水曜8限
- 定員:30名

担当教員
末永剛

成績評価方法・基準

授業態度・内容の理解度(FSIにて確認する) 40%
積極性(授業内での発言・質問など) 10%
提出課題(最終課題を含め5回を予定) 25%
提出作品クオリティ評価 25%

履修条件および学生へのメッセージ

対象者:アートディレクション(特にデジタル領域)に興味のある学生・初歩的なデザインの知識、技術を持っている学生が対象。
履修条件:履修登録時に、過去自分でデザインをした制作物を2つ以上のせたポートフォリオ提出することが履修条件。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。
ZOOMの受講:特別な事情をのぞいてビデオをONにすること。積極的なチャットでのコメント参加をすること。

教材・教科書

講師作成のスライド資料を使用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(DSIGN系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 12/3開講 後期4Q 金曜7限
- 定員: 30名

担当教員
森祐治

到達目標

- ・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
- ・コンテンツについての理解を基盤として、知財価値の最大化を目的とした事業設計アイデアを提示できるようになる
- ・国家資格である知的財産管理技能検定の初級レベル受験準備が整うようになる

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ものである。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ではあるものの、それに必要となる知識や技能を示すものは少ない。そこで、知的財産(IP)の基礎的な理解をコンテンツを中心に行い、その上でコンテンツ産業を知的財産の運用という視点から解釈を行うことで、知的財産に関する基礎的な知識習得の必要性及びその具体的な項目について理解する。最終的には、技能検定制度(国家資格)である「知的財産管理技能士」資格レベルの知識(主に著作権関連法とその運用)習得の前提となる背景理解を目指す。さらには同資格の延長線上にある「知的財産アナリスト(コンテンツ・ビジネスプロフェッショナル)」に相当する実践的知見にも触れる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	【基礎】 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。
2	【基礎】 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。
3	【基礎】 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。
4	【応用】 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。
5	【応用】 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。
6	【応用】 コンテンツ・ビジネスの評価・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。
7	【応用】 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。
8	【ケース】 米国メジャースタジオにおける企業戦略(仮)	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。

成績評価方法・基準

講義中での発言・質問、フィードバックシートでのコメント: 40%
レポート: 60%

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(DESIGN系から1科目以上)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/3開講 後期4Q 金曜7限
- 定員:30名

担当教員
森祐治

履修条件および学生へのメッセージ

- ・「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基礎」を履修していることが望ましい
- ・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

教材・教科書

シャピロ.C&H.ヴァリアン(2018新訳)『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』
他 日経BP「プロデューサーカリキュラム(経産省/UNIJAPAN)」などから適宜指定する。
ISBN-10: 4822255573



- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(DSIGN系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 9/25開講 後期3Q 土曜3限
- 定員: 20名

担当教員
鴨志田晃

到達目標

- ・ビジネスプランニングに必要な基礎知識とスキル(ビジネスの設計方法、ファイナンス分析等)が身につく
- ・ビジネスの起業に求められる実践的な起業プロセスを理解し、具体的な行動プランが描けるようになる
- ・起業を成功させる起業家(アントレプレナー)が備えるべき基本的な要件について理解する
- ・ビジネスプランニングのための戦略ツールである「ビジネスモデルキャンパス」の使うスキルが身につく
- ・ビジネスプランの事例についてのクラス内での討議を通じて互いのアイデア創発が実現できる

授業概要

ビジネスは、予測不能で想定外の事態に直面することがしばしばである。一方で、予測に基づいたプランを持たないことをよしとするものではない。授業では、起業に挑むための要件とその「思考と行動」の在り方について講義する。将来、具体的な行動を起こしたいと考える人が身につけるべき知識や視点について、実践的なプロジェクト演習を通じて説明する。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション／起業家精神と起業プランニング	起業家精神(アントレプレナーシップ)とは何か?／ビジネスモデルキャンパスとは何か? についての議論を通じて理解を深める
2	あなたの顧客は誰ですか? 価値提案と顧客ターゲット	起業行動プログラム／ビジネスモデルと価値提案／顧客ターゲット／主要購買要因(KBF)分析について学習する
3	起業プランをつくってみよう(1)	起業プランの構成要素／起業プランと行動プログラム／起業プランと時間軸について学習する
4	起業プランをつくってみよう(2)	創業チーム／資金集め／顧客獲得／事業収支分析／ビジネスパートナー／リソースが足りない! 時間が足りない! 何から始めるかについて学習する
5	起業家は、どう行動するか?	予測不能な未来とその対処／リスクをどう捉えるか／失敗を恐れないはウソである／必勝の戦略で行くことの意味／予測不能性と行動プログラム策定について学習する
6	ビジネスプランニング演習(1)	プロジェクト演習(1)／受講生による発表／グループ討議／全体討議を行う
7	ビジネスプランニング演習(2)	プロジェクト演習(2)／受講生による発表／グループ討議／全体討議を行う
8	最終課題／ビジネスプランと行動プログラム／起業の実践	まとめと全体討議／質疑応答を行い本講義全体の総括を行う

成績評価方法・基準

授業内の発言内容: 20%
 授業内の発言頻度: 20%
 課題発表: 30%
 最終レポート: 30%
 本授業では、自分自身の起業プランについての課題発表と最終レポートの提出を課す。

履修条件および学生へのメッセージ

・将来取り組んでみたい起業アイデアについてA4で5ページ以内にまとめたレポートを授業前に提出のこと。(レポートの形式は自由。内容も自由。提出した内容を本授業で取り上げて、プロジェクト演習を行っていただきます。)
 ・「ビジネスプランニング基礎」「アカウントティング」の両方を履修または同等の知識及び実践レベルであること。
 本授業は、将来的に社内・社外にかかわらず、自らがリーダーとなり、起業に挑み、事業の育成発展を通じて、持続可能なビジネスを構築することに大きな意欲と関心を持っている人を対象とする。

教材・教科書

「ビジネスモデル・ジェネレーション ビジネスモデル設計書」アレックス・オスターワルダー & イヴ・ピニューール 著(翔泳社)
 「実践MBA式経営学の教科書」鴨志田晃 著(ぱる出版)
 ISBN978-4-8272-0971-6
 ISBN978-4-7981-2297-7

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(DESIGN系から1科目以上)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/23開講 前期1Q 金曜7限
- 定員: 30名

担当教員

吉田就彦・佐々木直彦

到達目標

- ・「自分自身の目指すもの」と「社会や周囲の人々の求めるもの」の創造的な調和を実現した魅力的なビジョンを設定できる
- ・共感者をつくりだしてプロデュースを実現できるような<ビジョンデザイン力>を習得する
- ・互いのビジョン創造を支援しあえる<コミュニケーション力>を身につける
- ・ビジョンを魅力的に表現し、人を巻き込んでいける<プレゼンテーション力>を習得する
- ・プロデューサーの思考を身につけ、行動プロセスをデザインできるようになる

授業概要

- ・プロデュースとは何か、プロデューサーとはどういう人間なのかを説明する。
- ・そのプロデュースを実現するための方法を実践的に講義する。
- ・積極的な授業参加を求め、ふたりの講師からの様々な事例提供とディスカッションによりプロデュースの理解を深めるように指導する。
- ・WEBシステム(CoreNote)を使用し<ビジョンデザイン力>を継続的に磨いていける思考フレームを説明し、互いにビジョン創造から実現までを支援しあうプロセスを体験させる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	プロデュースとは何か	本授業のガイダンスとともに、「プロデュースの本質」、「プロデュース能力を身につけるために欠かせない観点」、特に<ビジョンデザイン力>の重要性について伝える。また、プロデューサーとして持つべきマインド、社会とのかかわり方、自己理解と自己プロデュースの重要性についても伝える。
2	インサイドと世界をつなげる	ビジョンデザインの重要な前提の一つ、インサイド(「自分自身の内側から出てくるもの」)について整理し、社会との結び付けを各自がイメージできるようにする。そして、「なぜ、そのビジョンなのか?」について答えを持てるようにする。
3	アウトサイドを魅力的に整理する	ビジョンデザインのもう一つの重要な前提であるアウトサイド(「他者は何を求めているか」「世界はどうなれば素晴らしいのか」)を創造的に整理する。さらに、「私のやりたいこと」を「誰かの幸せ(社会的価値)」につなげる。
4	ビジョンを魅力的に整理する	ビジョン作成のフレーム(Vision/WHY/Value/Strategy)を学習し、ビジョンを語るときのプレゼンロジックについて考える。
5	ビジョン実現の方法を検討する	ビジョンを実現するための「戦略」を検討し、ビジュアル表現する方法を学ぶ。Webシステム「CoreNote」でビジョンを完成させる。
6	ビジョンをプレゼンする(1)	短時間のビジョンピッチを行いグループ内でフィードバックを受ける。
7	ビジョンをプレゼンする(2)	ビジョンピッチを行い、全体でディスカッションする。
8	エピローグセッション	「プロデュース」「ビジョンデザイン」についてのまとめを行う。

成績評価方法・基準

受講態度(ディスカッションへの積極的参加、貢献等授業への関り度、「課題」への取り組み、FSのコメント内容) 60%
 最終アウトプット(完成したビジョンの内容、プレゼンテーションの内容、CoreNote上での他の履修者へのコメント内容、そのほかコミュニティへの貢献) 40%

履修条件および学生へのメッセージ

- ・日本語が理解できること。
- ・全講義を通して一つの能力開発をするプログラムであるため、毎回出席することが望ましい。
- ・グループワークなど演習の連続で成り立つ授業が基本であり、遅刻および途中退席をすると授業についていけず周囲に迷惑がかかることになるため、できるだけ、遅刻、途中退席はしないこと。

教材・教科書

必須教材として、Webシステム「CoreNote」を使用する。
 アカウント登録のため、メールアドレスが必要となる(携帯アドレス以外)。
 そのほか、毎回の必要な資料等は教員が作成する資料を利用する。

SEAD特別講義

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 8/17開講 前期2Q 集中講義7-8限
- 定員: 30名

担当教員

海老根智仁

到達目標

- ・ビジネスモデルのKSF(Key Success Factor)が何であるかを理解できる
- ・事業の競争力等を理解できる
- ・事業計画の体系がわかる
- ・プレゼン能力をあげることができる

授業概要

本科目は、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元に、授業内でプレゼンテーションし、また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毎授業で考え、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、具体的な事業化を勧める場合がある。分野的に言うとベンチャー企業に関連する経営学である。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロダクション	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。
2	ベンチャー企業の研究事例1	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
3	ベンチャー企業の研究事例2	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
4	ベンチャー企業の研究事例3	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
5	ベンチャー企業の研究事例4	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
6	ベンチャー企業の研究事例5	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
7	最終課題発表	提出物(課題)の発表を生徒1人1人に行わせる。
8	最終課題発表	提出物(課題)の発表を生徒1人1人に行わせる。

成績評価方法・基準

最後の授業における提出物: 50%

授業参加への積極性(授業中の発言から評価する): 50%

履修条件および学生へのメッセージ

ビジネスプランニング基礎、ビジネスプランニング実践、アカウントティング、リーガルマネジメントのいずれかを受講済みの者、またはそれと同等の知識を持つ者が履修できます。

定員は選抜30名限定(希望者が定員を超えた場合、事前課題もしくは、履修理由の提出によって30名を選抜する)

※各回の題材は変更する場合もある。

教材・教科書

毎回教員が作成する資料を利用する。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/25開講 後期3Q 土曜4限
- 定員:20名

担当教員
亀田卓

到達目標

- ・ポジティブ心理学というものを理解し、自分自身に応用できるようになり、また他人にアドバイスできるようになる
- ・マインドフルネスを体得し、自分の人生に役立てることができるようになる
- ・授業内容を受講者自身が実践する事により、受講者のパフォーマンスが向上し、夢の実現や幸福な日々を実現できるようになる

授業概要

従来の心理学は「精神的な病気を治す」ことが目的だったが、ポジティブ心理学は、「幸せになる事」に主眼が置かれている。そして、幸せな心の状態が、パフォーマンス向上に非常に有用である事が様々な研究で明らかになっている。本授業では、このポジティブ心理学について概説し、さらに世界的に注目されている「マインドフルネス」を使った心のコントロール方法も伝えていく。さらに講義の中に、これまで講師が、多くの経営者や多くの運動選手に対して行ってきた、カウンセリングや催眠療法の経験から得られた知見を盛り込み、受講者のパフォーマンス向上や夢実現に役立つ内容を伝えていく。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	潜在意識の存在	潜在意識の存在を知る
2	潜在意識の活用	イメージと言葉によって潜在意識を変化させる
3	マインドフルネス	マインドフルネス関連知識とマインドフルネス実践方法を学ぶ
4	ポジティブ心理学の父の教え	ポジティブ心理学の父と呼ばれるマーティン・セリグマンの研究を学ぶ
5	東洋人向けポジティブ心理学	東洋人(特に日本人)向けのポジティブ心理学を学ぶ
6	フロー	フロー状態を学ぶ
7	脳科学や分子生物学から見る	脳科学や分子生物学の視点からポジティブシンキング(&ネガティブシンキング)を見る
8	幸せになるのに役立つ話	幸せになるのに役立つ話を聴いて考える

成績評価方法・基準

授業中の発言等の積極性:10%

FSの内容から見られる熱心度&理解度:50%

最終課題:40%

上記基準に照らして60点未満であれば、全ての授業に出席し、最終課題を提出した場合であっても、単位を落とすことになるのでご注意ください。

履修条件および学生へのメッセージ

- ・日本の高校卒業レベルの日本語の語彙力と、日本語でのコミュニケーション能力があること。
(日本語が苦手だと授業についてこれず、時間の無駄になります。)
- ・マインドフルネスも授業内で学ぶ為、瞑想に適した集中できる静かな環境が求められます。その為、授業中にスマートフォンなどで授業に関係の無い情報にアクセスする学生や、遅刻や早退を余儀なくされる学生は受講できません(遅刻や早退する可能性のある学生は履修不可なのでご注意ください)。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/1開講 後期4Q 水曜7限
- 定員:25名

担当教員
山崎 俊巳

到達目標

- ・地域の社会経済課題を解決するサービス、事業又はビジネスモデルを共同作業で考案することができるようになる
- ・実践的なチーム活動を通じて、チームワークとシステム思考のスキルが身につく
- ・実社会で役立つ分析力・目標設定力・解決力が身につく

授業概要

本講義では、革新的な技術による社会経済の変革を目指す本学の中で、地域の具体的な社会経済課題の解決を取り上げる。身近な地域社会が抱える、暮らし(衣食住)、医療、教育、移動、産業、エネルギーの分野の様々な課題に着目。地域の社会経済課題とその背景、先行事例を説明する。また、この授業の特色として、それらの課題解決に役立つ、社会の進化や人類の進化について概説する。もう一つの特色として、数人単位のチームを組成し、チームごとに、テーマの選定から解決策の作成・発表、レポート作成までを疑似的に行う体験型プログラムにより、チームワークやシステム思考のスキルを習得できるようにする。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	本講義の全体像、進め方を共有する。具体の地域のテーマを提示するとともに、暮らし(衣食住)、医療、教育、移動、産業、エネルギーにカテゴリー分けし、広く希望を取りたい。個人作成の準備レポート(第2回講義日の翌々日まで提出)について説明する。
2	社会経済課題の現状	世界情勢、気候変動、人口減少・少子高齢化とこれらに伴う様々な課題の地域社会経済への影響を理解する。課題解決の具体的事例を紹介する。また、持続可能な社会の三原則(①自然共生社会、②循環型社会、③低炭素社会)の概念と背景を理解する。
3	準備レポート／ チームワーク・システム思考	個人ごとに作成した準備レポートのとりまとめ結果を踏まえた評価を行う。地域社会が抱えている様々の課題解決の先行事例を紹介する。チーム活動のためのチームを決定する。チームワークとシステム思考を理解する。チーム最終発表(発表は第7回)や課題選定(発表は第5回)、チームごとの最終レポート提出(第8回提出後速やかに)について説明する。
4	人類・社会の進化(その1)	人類が誕生(二足歩行)し、狩猟社会、農耕社会、工業社会、情報社会へて現在の様な社会に至るが、人類の生物学的進化と文化的進化、共進化について概説する。進化した人類の特性(意識と無意識の働き、認知バイアス)を理解する。
5	選択課題と進め方の発表／ 課題解決の事例紹介	チームごとに選定した課題と検討の進め方について発表とディスカッションを行う。必要に応じ法制度や課題解決の事例について解説する。
6	人類・社会の進化(その2)	気候変動、エネルギー、森林破壊、資源と廃棄物、汚染(土壌・水)、生物多様性、食料、安全、経済格差など直接目にしにくい地球規模の課題と地域の社会経済課題の関連性を理解する。Society5.0(スマート社会)の未来像を解説する。
7	チーム最終発表	チームごとに最終発表を行う。発表を受けての個人作成のコメントの提出(提出は第8回前々日まで)について説明する。
8	総括評価	チームごとに最終発表(第7回)と個人作成のコメントを踏まえて、総括評価を行う。

成績評価方法・基準

毎回の講義貢献度(授業中の質問や発言、FSの内容、チームワークの進行状況):40%

個人ごとの提出(準備レポート・最終発表を受けてのコメント):20%

チームごとの最終発表:20%

チームごとの最終レポート:20%

履修条件および学生へのメッセージ

好奇心が旺盛な方、現状を変えていきたいと考えている方、実践的な思考を学びたい方、歓迎します。特に、社会経済課題の解決に必要なとされるチームワーク実践はメンバー間の共創が求められ、課外活動が必要になります。

各チームにおいて、チーム活動を進める上で、調査又はヒアリング等の外部へのアプローチが必要な場合は相談に乗ります。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 10/3開講 後期3Q 土曜3-4限
- 定員: 20名

担当教員

川名宏和

到達目標

- ・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・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
- ・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
- ・機能デザインや経験デザインと体験型コンテンツがあたえる社会的役割を理解できる

授業概要

本授業は、認知と知覚を組み合わせた体験型表現をもとに、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・動的モックアップを利用することで実現するデザイン提案を行う。体験型のデザイン製品、メディア芸術などの作品事例などを通じインタラクティブな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。ゲストスピーカーの講義では、プロトタイピングの実践の必要性や、企業ブランドのビジョン計画やどのような効果としてデザインとエンジニアリングで機能しているか、機能のデザインと体験価値のデザインについて理解を深める。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	イントロダクション・デザインエンジニアリングとは	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、人が視覚情報や聴覚情報を通して知覚すること、意匠などの意味を認知することについて与える体験価値について考察する。
2	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ながら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。
3	ブランドプランニングとデザイン	ゲストスピーカーによるブランドデザインの視点からビジョン計画やデザインを理解する。アイディエーションやブランド定義などの情報整理がどのように先のデザインへつなげていくかを考える。
4	インタラクション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ション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。
5	プロトタイピングとアイディエーション	グループ内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、またデザイン価値として機能する美しい表現を組み合わせた体験価値をどのようにして実現していくかというのをアイディエーションとプロトタイピングで検討する。
6	インタラクションデザインと体験価値Ⅰ	事例を交えた体験設計の理解を深める。ビジョン計画の実現や面白いインタラクションデザインなど、実際のプロトタイピングがどのように体験価値として、意味があるのか広告表現や専門分野の研究を交えて紹介する。
7	インタラクションデザインと体験価値Ⅱ	グループワークで実装されたインタラクションデザインをベースに、意匠的なデザインの美意識利用した体験価値を高める。プロダクトとしてのクオリティと作品性を見つめアイディエーションがもつコンセプトの具現化を目指す。
8	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。

成績評価方法・基準

授業毎の制作物の進捗プレゼンテーション: 30% レポート: 30% 最終課題のプレゼンテーション: 40%

授業毎の進捗報告と連携した最終成果物のプロトタイピングの制作とプレゼンテーション。そして講義を通してのレポートの提出の内容によって成績を判断する。

履修条件および学生へのメッセージ

課題をもとに制作作業に取り組んでもらい、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実現を目指す。授業で取り上げる事例のコンセプト・作品・プロジェクト等を通じて、体験型のコンテンツの設計思想や表現を理解し、実際の制作物で自身が考えたアイデアにうまく反映してもらえることが望ましい。

教材・教科書

教科書は使用せず、授業時に配布される資料などをベースに講義を進めていく。

SEAD特別講義 特別講義E(デジタルビジュアライゼーションにおける産業応用)

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/23開講 前期1Q 金曜7限
- 定員: 30名

担当教員
小畑正好

到達目標

本科目はコンテンツの制作やプロデュースではなく、工業製品の製作やリリースの為のデジタル技術の基礎学習科目となる。コンピューターを使って製品の設計ツールや生産工程から、起業の為の物作りの基本を学ぶ為に、CADやCG、CIM、CAE…とその変革を取り上げ、今後商品の生産設計がどのように進化して行くかを見定める知識を習得し、実業応用を目指すスキルを養う。

- ・CG・CAD・CIM・CAE等、プロダクト生産におけるコンピューターによる設計生産支援システムの関連専門用語の理解ができる
- ・プロダクト生産におけるCG・CAD・CIM・CAE等、支援システムを有効活用した最新のワークフローの理解ができる
- ・設計～生産～マーケティングにおけるプロダクト設計生産支援システムを応用した現在のビジネスモデルの理解ができる
- ・上記一連の分野の実用例とこれからの応用の可能性の考察ができる

授業概要

今やCGでコンテンツを制作するかの様に企画設計される製造品。絵に描いた餅が実物になる様々な工業分野でのデジタルビジュアライゼーションを、生産工程や工作設備と照らし合わせて解説。現代の物作りの現場で、プロセスの起点であるCADやCGの活用事例を学ぶ。今後様々な製造業で必要視される3Dモデリスタや設計技術の概要を理解する事ができる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	デザインと製造の変革	定規からコンピューターへ、理想の未来型の定義を学ぶ。
2	CG > CAD > CAE > CAM > CIM > PLM	意匠-設計-生産工程等、今後の開発余地を考察する。
3	デザイン・設計・シミュレーション・コントロールAI・VR・3D	シングルソースプロダクト～データドリブンマーケティング他、今開発の進む分野を覗く。
4	建築応用の今日までと発展展望	ランドエスケープ、施設、建築物大規模生産財のDXシステムを知る。
5	中小工業応用の今日までと発展展望	家電 家具 雑貨 アート (中小工業:主に人が外的作用を可能とする大きさのプロダクト群)
6	大型工業応用の今日までと発展展望	乗り物、仮設立体物等(大型工業:主に人が内在する規模或いは複合構成体による大型プロダクト群)のデジタルライゼーションを知る。
7	軽産業応用の今日までと発展展望	アパレル・ファッション、ファブリック、医療(軽産業:不定変形する軟質素材あるいは微細組成による機能製品等)のデジタルライゼーションを知る。
8	未来展望	原子から宇宙やマテリアルから複合ビジネスまで様々な可能性を探る。

成績評価方法・基準

- FSの提出内容: 70%
- 授業中の発言と質問: 10%
- 授業中の小課題: 20%

履修条件および学生へのメッセージ

産業で実用化されているデジタル映像技術の概論です。
製造業での設計や商品企画は今やCADやCG等、映像や画像のCG制作に近いプロセスで行われています。
コンテンツではなく工業製品の為のデジタルビジュアライゼーションを学び生産業の起業や実務応用に役立てます。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/23開講 前期1Q 金曜7限
- 定員: 30名

担当教員

西田 友是

到達目標

- ・最新のCGアルゴリズムを習得する
- ・アルゴリズムを理解することで、CGソフトを利用する際、より高度な効果を得られる
- ・CGプログラミングに必要な知識を習得する
- ・CG技法の歴史的背景・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
- ・SIGGRAPHなどで発表される最新の論文を理解する力をつける

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なCG要素技術は大学院生ですでに承知していると思う。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るが、具体的なアルゴリズムまでは学習していない人が大半に思われる。本講義では、こうした先端CGアルゴリズムを習得する。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。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	CG技法のパイオニア、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。
2	モデリング	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。
3	レンダリング	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、シャードマップ、スペキュラーなどのBRDFを解説する。
4	レンダリング	ラジオシティ法・グローバルイルミネーション、フパストレーシング、オトンマップ、大気散乱、ポリ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ヤタリングの解説をする。
5	レンダリング	各種マッピング(UVマッピング、ソリッドテクスチャー、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、モーショープラー、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。
6	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。
7	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。
8	アニメーション、画像処理	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。

成績評価方法・基準

中間課題(講義内容から選出、調査も含む)のレポート提出: 40%
最終課題のレポート提出: 60%

履修条件および学生へのメッセージ

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。

教材・教科書

教科書は特に使用しない。

研究实践

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/22開講 通年 土曜2限
- 定員:10名程度

担当教員

山崎大助

到達目標

- ・アイデアからデモコンテンツへの制作過程を体験できる
- ・作る体験をすることで制作の「レベル感(難易度/できるできない etc...)」を判断できるようになる
- ・ラボメンバーとの情報共有にて新しい知識を深めることができる
- ・自分のアイデアを形にする、基礎プログラミング能力が身につく

授業概要

アプリ・デモコンテンツの制作を目指すため、プログラミングの基礎はオンライン学習コンテンツで最初の2ヶ月、個人で継続的に基礎を学びながら、ラボでは企画を練るなど同時進行で進める。プログラミングの進捗もラボで発表してもらう。個人 or ラボの企画が固まり次第、Web標準技術と最新技術を組み合わせたデモコンテンツの作成を目指す(個人ではなく複数人で制作するケースもある)。当ラボでは、まだ世に存在しないアプリ・Webアプリケーションや、既に世の中にあるアプリ・Webアプリケーション(サービス)を探求し、最新技術と従来の技術を組み合わせることで、新しい形を想像し、価値あるコンテンツの可能性を研究していく。デモコンテンツを作成していくことでアプリケーション・プロトタイプが完成するまでの流れを体験していく。また、授業内でラボメンバーの得意分野を講義する情報共有の授業(教え合い)もおこなう。

授業内容

制作する人

企画・実装・検証・リリース・グロースハック

制作しない人

企画・研究・発信

●ラボで集まる時間

基本的には各自の進捗報告とディスカッション、情報共有、共同作業、開発時間とする。その場で決まったことはその場で実装を始めていく(担当決めて割り振りするケースもある)。

●ラボ活動予定

2020年5月:企画/実装/研究 or 開発(MVP/研究開発)

2020年6月:企画/実装/研究 or 開発(MVP/研究開発)

2020年7月:企画/実装/研究 or 開発(MVP/研究開発)

2020年8月:企画/実装/研究 or 開発(MVP/研究開発)

2020年9月:企画/実装/研究 or 開発(MVP/研究開発)

2020年10月:情報共有/実装/研究(発信)or 開発(MVP/研究開発)

2020年11月:情報共有/実装/研究(発信)or 開発(MVP/研究開発)

2020年12月:情報共有/実装/研究(発信)or 開発(MVP/研究開発)

2021年01月:情報共有/実装/研究(発信)or 開発(MVP/研究開発)

※グロースハック「改善点の仮説設定,検証/施策実施,改善」をおこなう。

※研究開発「実装演習、検証、案の見直し」

※最初の2~3ヶ月は各自の研究テーマと目標を策定し、基礎プログラミング能力を身につける。

成績評価方法・基準

成果物(アプリケーション、グループ制作も含む):50%

得意分野をラボメンバーに教える:25%

ディスカッションでの発言・質問(情報共有):25%

履修条件および学生へのメッセージ

- ・要必須スキル:ブラインドタッチができること(パソコンのファイルを作成やフォルダを作るなど一般的なPC操作ができること。)
- ・HTML&CSSは最低限(HTML/CSSで簡単なページが作れるレベル)理解していること
- ・または何かしらのプログラミング言語(Python, C, HTML/CSS 等)を学習した経験があれば良い
- ・既に作りたいサービスがあり、自分でプロトタイプを作りたいと考えている人

【注意事項】

打ち合わせや勉強会の参加等、学校外で実施する可能性があります。その場合は実費の各自負担がありうる。また、実践活動が行われることが想定されるので、時間外でのスキル習得は重要になります。。

教材・教科書

教員が作成する資料を利用する。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/22開講 通年 土曜2限
- 定員:10名程度

担当教員
山崎大助

担当教員紹介

Webに関連したプログラミング言語を学び、18年間JavaScript/PHPの各プロジェクトに従事。他の開発言語も得意とし、現在デジタルハリウッドの講師を務める。Webサービス「Bootstrap Editor」やフリーソフト「AIR Note!」の開発などを手掛けてきた。@IT、日経ソフトウェアなど数々のメディアで執筆を手掛け、日経PC21「名作フリーソフトを訪ねて」でも自身の開発したアプリが選出するなど、多方面で活躍。Microsoft MVP (Bing Maps Development) を2013年から7年連続で受賞。BingMapsDevelopmentでの研究・活動が認められ米Microsoft公式サイトに日本人では初めて掲載される。現在はデジタルハリウッドが運営する「ジーズアカデミー」の学校長でもある。

【受賞歴】

Microsoft MVP (BingMapsDevelopment) (2013～2020)

【著書】

「レスポンシブWebデザイン「超」実践デザイン集中講義」(ソフトバンククリエイティブ)
「jQuery レッスンブック jQuery2.X/1.X対応」(ソシム)
「Laravel 5.5 入門 ~ AWS Cloud9 ~」Kindle
「BingMapsAPI入門」Kindle



- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7限
- 定員:20名

担当教員

高橋光輝

到達目標

世界中で日本のアニメが視聴され、同時に日本の文化を愛する人々に向けたイベントが何万から何十万人という参加規模で世界各地で行なわれている。日本が誇るソフトパワーの代表こそアニメである。

注目される日本アニメについて、産業・表現・調査研究などを行い、その成果を日本の言語としてアウトプットできるようになる。また取得スキルは以下を例としてあげる。

- ・アニメ産業の調査・分析から得られる研究成果報告書、論文の執筆ができる
- ・アニメを核としたコンテンツ全般のビジネスモデルの作成ができる
- ・アニメ作品の制作を行い、各種コンペディションに応募し社会的評価を受け、表現のスキルを獲得できる
- ・以上の成果を、コンテストや学会に応募し、グランプリや優秀賞などの獲得を目指す

授業概要

本ラボでは、アニメを中心とした日本のコンテンツ産業、表現、政策、さらに海外における日本のコンテンツの評価やビジネスモデルなど、これらを包括的に学び、それらの知見を実践的に学修したい院生に対して授業を行う。これらを通して院生が「アニメ」を文化、表現、ビジネス等の視点から他者へ伝達できるように指導する。

授業内容

●ラボ活動予定

- 2021年5月:各ジャンル別にゴール想定の相談 目指すコンテストや学会など
- 2021年6月:企画準備、論文・ビジネスプランテーマ設定
- 2021年7月:制作・執筆・調査開始
- 2021年11月:コンテストへ応募
- 2022年1月:コンテスト結果発表
- 2022年3月:学会発表、ANIME JAPAN参加

成績評価方法・基準

課題:85%

ディスカッションでの発言・質問:15%

履修条件および学生へのメッセージ

履修条件

以下のいずれかに該当すること:

- ・作品制作する人
個人で制作スキルをPCや各種ツールの技術を習得していること(未経験不可)
- ・論文を執筆、発表する人
論文を学会発表する意思や約束ができる人(日本語能力検定試験 N1取得者)
- ・ビジネスプラン
ビジネス経験ある人(アルバイトやフリー、正社員など雇用形態は問わない)

履修方法

- ・3月～4月上旬中にメールにて連絡の上、アポイントをとること(宛先:takahashimitsuteru@dhw.co.jp)
または、4月中下旬に予定されているラボマッチングにて教員と面談をし、承認を得た者。
- ・関連される授業「コンテンツマネジメント概論」「アカデミックライティング」の履修を推奨とする

教材・教科書

特になし

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7限
- 定員:20名

担当教員
高橋光輝

担当教員紹介

アメリカの放送局にてディレクターとして番組製作業務に従事。映画やアニメなど「コンテンツ産業論」や「アニメ学」等の著書を発行。文化庁や外務省などの依頼で世界各国で日本のコンテンツ産業の講演活動を続けている。私塾から専門学校、大学、専門職大学院と様々な現場にて教鞭の経験を持ち、「実践的教育の研究」「暗黙知の形式知化」をテーマに、デジタル人材や専門職教員など高度職業人養成を実践している。

【主な研究テーマ】

コンテンツ産業論、コンテンツマネジメント、コンテンツ教育、デジタル専門職教員養成

【所属学会・団体】

コンテンツ教育学会、日本キャリアデザイン学会、デザイン学会、情報処理学会

【著書】

「デジタルコンテンツ白書2009」(財団法人デジタルコンテンツ協会、共著)
「コンテンツ学」(世界思想社、共著)
「コンテンツ教育の誕生と未来」(ポーンデジタル社)
「アニメ学」(NTT出版 編者 共著)
「コンテンツ産業論」(ポーンデジタル社)

【論文】

査読有り

Potential Decentralization of Japan's Animation Industry and Human Resources, Korea Contents Association (2010年)
Multi-strategies for the Development of the Japanese Comic Industry and Education for Cartoonists (2011年)
デジタルコミュニケーション論～デジタルとコミュニケーションから見る歴史的考察～ (2011年)
コンテンツの学問化に関する考察 (2016年)
大学院におけるプロデューサー教育の考察 (2017年)
コンテンツ分野における実践系博士の学位取得に関する考察 (2017年)

【学位】

博士(学術)

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年

担当教員
小倉以索

到達目標

- ・修了課題制作に向けた、自身のデモコンテンツを作れるようになる
- ・自分の得意領域以外の分野についての知識や経験が得られるようになる
- ・SIGGRAPHのコンテンツ例を見れるので、最先端のVR,ICT,AR,...などのインタラクティブアートの知識が深まる

授業概要

本ラボはエマージングテクノロジー(将来、実用化が期待される先端技術や、実用化済みでも未だ研究の余地のある技術、略称:E-Tech)に対しそのビジュアライズを含めた分析、調査、実践、研究、マネタイズ化等を行うラボである。よってこれらの概要を踏まえ、立体視、プロジェクションマッピング、3Dプリンターなどの技術を用いた研究を行い、新規性を伴う事業などに応用することを目的としたラボである。

そして過去には、上記の技術に加えてOculus Rift、3Dスキャナー、キネクト、省電力ガジェット、ガジェットなどの研究もあった。

よって、本ラボを希望するものは下記に記した何れかの技術を用いての研究と発表を行ってもらう。

- ・立体視
- ・プロジェクションマッピング
- ・3Dプリンター
- ・Oculus Rift
- ・3Dスキャナー
- ・キネクト
- ・Unity

なお、ラボとは研究を行うのが主たる目的なため、上記技術をラボ内で授業形式で学ぶようなことはない。よって上記技術に興味があるものは自学自習をして身につける。

授業内容

<スケジュール>1年間で1st、2nd、3rdと分けてラボを行う。

1st)テーマ設定 & そのテーマに対しての分析 & 調査期間 > 5月~9月末まで

自身が研究したい内容の分析、調査を行う。また、ゼロから学習したいことがあればこの期間内で自学自習を終えること。
例)Oculus Riftの調査、学習。

2nd)実践期間 > 9月頃~11月頃

分析・調査・学習のフェーズを終えたことを条件とし、それらに対しての実践を行う。

例)Oculus Riftを使つての実践アプリ制作。

3rd)研究期間 > 11月頃~1月頃

実践した内容を元に研究結果をまとめる。修了課題を希望するものはビジネスプラン及びデモコンテンツを制作する。

例)Oculus Riftを使つての研究またはビジネスプラン及びデモコンテンツの制作。

成績評価方法・基準

成果物の作成:30%

最終課題:70%

履修条件および学生へのメッセージ

●履修条件

下記に該当する学生:

- ・何かしらの制作経験(3DCG、映像、撮影、Unity、Oculus、アプリなどなんでも良い)がある

必須項目

- ・面談必須。3月~4月上旬中にメールにて連絡の上、アポイントをとること。(宛先:oguraisaku@dhw.co.jp)
- または、4月中下旬に予定されているラボ説明会にて教員と面談をしていること。

●その他 ラボ履修の注意

ラボの成果物を修了課題制作の一部とする場合はビジネスプランおよびデモコンテンツのみ指導します。

具体例:3Dプリンターを使った結婚記念品サービス、3Dプリンター & PJマッピングを使った遺跡復元、コスプレサイト & 1ストップサービス、など。

教材・教科書

教員が作成した資料を配布する。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7限
- 定員:10名

担当教員
小倉以索

担当教員紹介

【プロフィール】

千葉工業大学 工学部電気工学科卒業、デジタルハリウッド研究所研究生として、eAT KANAZAWAにて特別賞受賞。退所後、フリーのCGデザイナーとして活躍。映画「劇場版銀河鉄道999」「ハッピーフライト」、ゲームソフト「デッド オアアライブ」ライブビデオ・DVD「ウラスマ」(スマップ)、TV番組「たけしとひとし」、iPadアプリ「中田英寿2010南アW杯」、などのCG担当やその他CMのCGなど多数手掛けている。また、1999年からデジタルハリウッド講師として人材の育成にも注力している。



- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7-8限
- 定員:15名程度

担当教員
佐藤昌宏

到達目標

当ラボでは、EdTech(エドテック)というデジタルテクノロジーを活用した(がもたらす)教育の革新(イノベーション)を研究・実践を通して、教育改革の実践者として、イノベーションの原理、原則、課題、方法を試行錯誤型のマイプロジェクトを通して学ぶ。

到達目標としては、上記に関連する個別テーマを設定後、以下の段階を加味し、到達目標を設定する。

- ①EdTech分野における課題、可能性について調査、分析ができる。
 - ②課題解決におけるソリューションを設計し、企画、提案ができる。(擬似サイト、モックの制作)
 - ③「②」をサービス開発できる。
 - ④企業、学校等に本質的なテクノロジー活用のあり方を提案できる。
- 上記、到達目標に併せたアプトブットを出していく。

以上の成果を、1月に行われる最終発表会にて報告する。

授業概要

「テクノロジーの進化は止まらない」。そして、教育は学びへと変わる。デジタルテクノロジーの進化は、これまでの教育にどんな影響をもたらすのか。そして、教育は、「その国の課題が教育の形を創る」と言われる。どのような教育が必要かは、その国、地域の課題による。つまり、こうあるべきだという答えは存在しないということだ。本授業は、デジタルテクノロジーがもたらす教育の変革、または、デジタルテクノロジーを活用した教育改革に向け、まずは、自ら課題を見極め、設定し、どの打ち手が効果的で効率的であるかを、試行錯誤型のマイプロジェクトを通して学び、21世紀型の教育を提案することにより、教育の仕組み、テクノロジーの仕組み、イノベーションの仕組みを学ぶことを目的とする。

授業内容

年間24回のラボ(火曜)を通して、マイプロジェクトを設定する。

佐藤昌宏研究室との共同開催授業でもあり、教員は勿論のこと、研究員もメンターとなりながらマイプロジェクトを推進していく。

特に国の委員会やハッカソン、プレゼンイベントなどにも積極的に参加し、最先端の課題やソリューションも学ぶ。

外部イベントなどにも大きな学びの機会が多分にあるため、特にスキルレベルは問わないが、外部イベントなどにも参加する、積極的な姿勢が求められる。

・外部イベント例

- | | |
|------|--|
| 7月 | LearningTechnology(東京国際フォーラム)にて展示、プレゼン等実施 |
| 11月 | Edvation x Summit~EdTech Global Conference ~ (紀尾井カンファレンス&麴町中学生)
https://www.edvationxsummit.jp/ |
| 11月 | e-ラーニングアワード(ソラシティ)にて展示、プレゼン等実施 |
| 3月 | SXSWedu(テキサス州オースティン)で展示及び調査研究(希望者) |
| 時期未定 | 小中高の学校現場にて展示、プレゼン、ワークショップ等実施 |
| 時期未定 | 内閣官房 教育再生実行会議、経産省 未来の教室とEdTech研究会、
総務省 教育クラウド委員会などの、イベント(ハッカソン、ピッチ、ワークショップ等)への参加 |

成績評価方法・基準

授業内課題+最終課題:70%

参加態度(授業中の発言/授業中のディスカッション/プロジェクトへの参加):30%

評価条件として、評価項目1について、2つの課題ともに50%以上の評価を得ることを条件とする。

また、評価は、学習者の行動変容、校務軽減、新しい価値の創造などによる、ビフォー・アフターを中心に評価する。

履修条件および学生へのメッセージ

履修条件としては、企業、学校、個人等における3年後の学習環境を予想し、積極的に企画開発を実施できること。

プログラミングの知識は必須ではないが、Web構築知識については、基礎程度の知識があることが望ましい。

教材・教科書

「EdTechが変える教育の未来」(インプレス出版)佐藤昌宏(著)

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7-8限
- 定員:15名程度

担当教員
佐藤昌宏

担当教員紹介

【プロフィール】

92年NTT入社。99年無料ISPライブドアの立上げに参画。02年デジタルハリウッド株式会社執行役員に就任。日本初の株式会社立大学院の設置メンバーの1人として学校設立を経験。04年Eラーニングシステム開発事業を行う株式会社グローナビを立上げ代表取締役に就任。09年同大学院事務局長や産学官連携センター長を経て、2017年には一般社団法人教育イノベーション協議会を設立、代表理事に就任。現在は専任教授として学生指導を行う。また、内閣官房教育再生実行会議技術革新WG委員、経産省未来の教室とEdTech研究会座長代理など教育改革に関する国の委員や数多くの起業家のアドバイザーなどを務める。著書に「EdTechが変える教育の未来」(インプレス)がある。



- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7限
- 定員:10名

担当教員
新清士

到達目標

- ・VR/AR/XRを使ったゲーム・サービスの企画・開発を、チームで実現できるようになる
- ・スケジュール管理やチームマネジメントなどのスキルの習得を目指す
- ・外部のフィードバックを得ることで、洗練させていく重要性を学び、そのプロセスを習得する
- ・新しい技術に対しての感受性を育て、産業のトレンドを適切にできるようになる

授業概要

このラボでは、バーチャルリアリティ(VR)を実現するヘッドマウントディスプレイや、スマホなどに搭載されているAR機能を利用して、XRゲーム・サービスのプロトタイプを短期間で開発し、それを外部に向けて発信することで、新しいイノベーションを創出する能力を養うことを目標とする。また、ゲーム開発だけでなく、Vtuberに代表されるようなXRを利用したサービスとして表現する内容のプロジェクトでも可とする。また、XRの動きを中心に、日本や世界のゲーム産業がどのように変化しているのかを、座学的な形で学び考える機会も、多く用意する予定である。

授業内容

ラボ活動予定

2021年5月	研究室勉強会 VR/AR/XRを知る
2021年6月	企画とデザイン(ゲーム1)
2021年7月	開発(ゲーム1)・ラボ内プレゼンテーション
2021年10月	企画とデザイン(ゲーム2)・外部イベント展示
2021年11月	開発(ゲーム2)
2021年12月	開発(ゲーム2)
2022年1月	開発(ゲーム2)・ラボ内プレゼンテーション

※開発は、進行をみて3回以上とする可能性がある。

成績評価方法・基準

ラボ期間中のプロトタイプ開発の完成度への貢献度:60%

開発についてのプレゼンテーションといった経過報告への貢献度:20%

受講姿勢(ラボ授業での発言、ファシリテート、企画案の提出、全体進行への貢献度):20%

履修条件および学生へのメッセージ

・受講する学生は、コンテンツ制作(プログラム、CG制作など)に必要な能力を持っていることが望ましい。特に、ゲーム開発には必須となるゲームエンジンとして標準の「Unity」や「Unreal Engine 4」を使うスキルは必要になる。ただし、ゲームエンジンの使い方は自己学習でも、習得可能なため、履修選択時に、技術力が不足していることを理由に履修を拒むことはない。

・開発機材として「Oculus Rift」や「HTC Vive」「Oculus Quest」といったVRハードや、それを動作させるためのPC環境が必要になる。個人で所有していることが望ましい。大学院が所有するHTC Viveを借りて開発することはできる。

・ゼミの時間は進捗や業界動向の解説についての議論などに費やすため、ゲーム開発といった実践活動は、ゼミの時間外の活動時間に行う前提で受講すること。

・外部イベント展示等での、参加費・交通費等は各自の実費負担とする。

・面談必須。4月中下旬に予定されているラボ説明会にて教員と面談、もしくは、メールにて相談必須。ラボ説明会に参加できない場合は、新(sakugetu@gmail.com)まで、連絡をすること。

教材・教科書

新清士『VRビジネスの衝撃 「仮想世界」が巨大マネーを生む』NHK出版新書 2016年5月

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7限
- 定員:10名

担当教員
新清士

担当教員紹介

【プロフィール】

慶應義塾大学商学部、及び、環境情報学部卒。ゲーム会社で営業開発を経験後、ゲームを中心にジャーナリストとして活動。主な寄稿先に、日本経済新聞電子版テクノロジー、ビジネスファミ通「デジタルと人が夢見る力」など。著作に、『ゲーム開発最前線「侍」はこうして作られた』(アカシックライブラリー)など。16年以降、VRゲームの専門開発会社の株式会社Thirdverse代表取締役・CSO。19年6月には世界初のマルチプレイヤー剣戟アクションゲーム「ソード・オブ・ガルガンチュア」を発売。2019年と2020年にSteamの「ベストバーチャルリアリティブロンズ」、2020年と2021年に「Oculus Quest Store殿堂入りアプリの7本」に選出される。他に、国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)の設立者で名誉理事、08年より、東京ゲームショウで、インディペンデントゲームのプレゼンイベント「センス・オブ・ワンダーナイト」の企画・主催を担当。



- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7限
- 定員:10名程度

担当教員
米光一成

到達目標

- ・ゲームをプレイし、分析することができるようになる
- ・ゲームを発想・企画・制作・展開することができるようになる
- ・教育・産業・芸術にゲーム的なメカニクスを実装することができるようになる

授業概要

本シラバスで説明するゲームという単語にはテーブルトップゲーム、コンピュータゲーム、リアルな場でのゲームなど幅広い領域を含む。ゲームそのものだけでなく、教育・産業・芸術にゲーム的なメカニクスを実装することによって、世界の仕組みを楽しく変えていく挑戦を行うラボである。ゲーム(テーブルトップゲーム、コンピュータゲーム、リアルな場でのゲームなど)を企画・開発し、それを外部に発信、展開、実装することで、発想の仕方、プロジェクトの進め方を習得する。

授業内容

まずゲームをプレイする。ゲームを楽しむ。
その楽しみがどこから生み出されるかを体感し、ゲームメカニクスを分析し、再生産できるようになる。
次に、企画案を出す。たくさん出す。精査選考し、制作すべき企画を打ち立てる。
実践し、開発する。プロジェクトを発展させ、外部に発信する。
作ったゲームが、どのように教育・産業・芸術に実装されていくかをチェックしつつ、ブラッシュアップしていく。
ゲームは生活必需品である。
ゲームメカニクスをデザインし、実装することで、世界の仕組みを楽しく変えていく。
ラボ生は、実践することで、インプット・アウトプットのループを繰り返し、レベルアップする。
自ら実行する気持ちのある者のみ参加可能である。

成績評価方法・基準

課題・発表:20%
プロジェクト進行:40%
制作物:40%

履修条件および学生へのメッセージ

自ら実行する気持ちのある者のみ参加可能です。ゲームを愛する者、ゲームに未来を感じる者を歓迎します。

教材・教科書

特になし

担当教員紹介

【プロフィール】

ゲーム作家・ライター。代表作『ぶよぶよ』『トレジャーハンターG』『BAROQUE』などコンピュータゲームの企画監督脚本を手がける。また『はあつて言うゲーム』『はっけよいゲーム』『想像と言葉』『レディファースト』『変顔マッチ』『大炎笑』などのテーブルトップゲーム制作も。日本翻訳大賞運営。池袋コミュニティ・カレッジ「表現道場」の道場主。宣伝会議「編集ライター養成講座 即戦力コース」専任講師。

【著書】

「仕事が100倍楽しくなるプロジェクト攻略本」(ベストセラーズ)
「自分だけにしか思いつかないアイデアを見つける方法」(日本経済新聞出版社)
「思考ツールとしてのタロット」(こどものもうそうブックス)
等。

【Twitter】

@yonemitsu

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7限
- 定員:10名程度

担当教員
藤井直敬

到達目標

- ・新しい現実を科学することについて理解ができる
- ・新しい現実での課題を見つけることができる
- ・新しい現実を改変し、課題を解決することができる

授業概要

「現実科学」の意味を理解し、自ら現実の中の課題を発見、それを解決するための社会実装までの手段を考える。そのために必要な現実理解や課題解決手法に関しての知識を探索・発見するための技術と思想を獲得する。その上で、具体的にはラボを履修する各自が年間を通じて現実を操作し、社会を豊かにするプロトタイプとして2作品を作ることを前提とする。チームで制作を行っても構わないが、自分で手を動かしてものをつくることが出来ない人にはお勧めしない。

授業内容

現実を操作するコンテンツを自分で作る。制作はチームでもいいし、個人でも構わない。少なくとも1年に2作品程度を作ること。

成績評価方法・基準

制作作品のクオリティ:50%

授業内貢献度(クラスでの発言・議論への貢献度):50%

履修条件および学生へのメッセージ

過去に何らかの作品制作の経験があることが必須条件である。

作りたいものが何もないヒトは参加をお断りする。

プログラミングの経験を持つことが望ましい。

自己客観化ができる。

高度な検索スキルを持つ。

1年を通じて、作品を2つ作ってもらいます。

教材・教科書

特になし

担当教員紹介

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

【著書】

「予想脳」(岩波出版)

「つながる脳」(NTT出版 毎日出版文化賞受賞)

「ソーシャルブレインズ入門」(講談社)

「拡張する脳」(新潮社)

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜8限
- 定員:10名程度

担当教員
本多忠房

到達目標

- ・高度かつ適切なコミュニケーション課題の設定能力
 - ・高度かつ適切なクリエイティブアイデアの開発能力
 - ・高度かつ適切なアイデアの実装能力
 - ・高度かつ適切なデリバリー能力
- が身につく。

授業概要

「コミュニケーションデザイン」は、ある複数者間において発生している課題に対し、コミュニケーションの改善という視点から解決策を立案、実行するビジネス上のアプローチである。思考・立案されるものはクリエイティブアイデアであり、実行されるものは狭義の「いわゆるデザイン」や広告に限らず、多種多様で非制限的である。

教員からは

- ・院生各位の研究テーマに対するコミュニケーションデザインの視点からのフィードバック
 - ・教員自身が取り組む研究、プロジェクト、提案、サービスについてのシェア
- が随時行われる。

授業内容

各自の研究テーマをラボに持ち寄り、進捗をラボにてプレゼンテーションする。あらゆる角度からなされるフィードバックを随時受けながら、ビジネスプランの中でも特にクリエイティブアイデアが大きな意味を持つ領域(例えばブランディング、プロモーション等)について卓越したアイデアを実装し、体験可能なものとして社会にアウトプットする。

成績評価方法・基準

プロジェクトへの貢献 100%

具体的には発展的な批判精神に基づく他者のアウトプットへの有意義なフィードバックの質及び量。

※プロジェクトはラボ全体で実施するプロジェクト及びゼミ生各位の研究テーマに基づく活動のこと。

履修条件および学生へのメッセージ

【履修必須要件】

- ・流暢な日本語能力。議論は原則として日本語で展開されるため、聞き手として90%以上は理解でき、話し手として自身の意図が70%程度は伝わること。
- ・基本的な英語の理解能力。インプット対象となるリソースが日本語でないことも多いため、即時理解できなくても各種ツールなどを駆使して事後にでも理解できること。
- ・他者のアイデアに対する発展的な批評能力
- ・粘り強い思考能力
- ・作ることへの執念

【メッセージ】

本多を修了課題指導担当教員に指名する場合、ラボの履修が必須条件となります。例外は存在しません。

一方、修了課題指導担当教員が本多以外の院生が本ラボを履修することは可能です。

なお、履修にあたっては何らかの形で本多と研究テーマについてなどのコミュニケーションをおこなってください。面識がない状態での履修登録は承認しません。

連絡は教員のメールアドレス(tadafusahonda@dhw.ac.jp)まで。

教材・教科書

なし

担当教員紹介

上智大学法学部在学中からデザイナーとして活動。その後Yahoo!JAPAN(エディター / プロデューサー)、CyberAgent(いろいろ)、Coca-Cola(iMarketing)、beacon communications(Senior Digital Strategist / Interactive Creative Planner)、GROUND(Senior Strategist / Producer)、電通(Planner / Creative Director)、dentsumcgarrybowen(Executive Creative Director)を経て2021年からTaDah LLCのプランナー / エディター / 代表社員。職歴と肩書の通り、デジタルをベースに戦略とクリエイティブをどちらもやるバランス型です。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/22開講 通年 土曜5限
- 定員:25名程度

担当教員
三淵啓自

到達目標

- ・VR、MR、ARの開発ができるようになる
- ・人工知能の利用や、プロトタイプ開発ができるようになる
- ・IoTやセンサーを使った実験ができるようになる
- ・体感型のコンテンツや作品を作れるようになる
- ・ビジネスや、社会における技術のニーズを見つけ出す能力をつける

授業概要

VR(バーチャルリアリティ)、AR(各超現実)、仮想技術、IOTを活用した、リアルとバーチャルを融合したサービス、研究などのグループプロジェクトや個人プロジェクトをおこなう。グループワークで、プロジェクト管理を学ぶ。お互いに価値の創造について仮説をたて、実証実験などをおこなう。人工知能の利用や、プロトタイプ開発などもおこなう。学会への発表や論文レポートもあるが、ビジネスへのアプリケーションや、新規性のあるシステムもしくは、サービスのプロトタイプの開発もおこなう。

授業内容

- 外部イベント・共同プロジェクト・学外ビジネスプランコンテスト・学会等の時期
 - ・外部イベント
 - 仮想現実 アイディア コンテンツ企画 セミナー 富士通
 - 4KTVやスマートTVのIoT連動 JAM パナソニック
 - 仮想体験や、環境の融合
 - 先端ITコンソーシアム
 - ラボ活動予定
 - ・毎年異なるプロジェクトを実施
- ※研究実践なので各人自分の研究をベースにラボ活動を進める。

成績評価方法・基準

プロジェクト成果発表、プレゼン:70%
最終課題:30%

履修条件および学生へのメッセージ

履修にあたってはある程度のプログラム知識はあったほうがよいが、Unityなどのゲームエンジンなど、活用するので、プログラムは、覚えながらも、可能なことが多い。ひとつのゼミの中に、複数の異なるプロジェクトが存在する為、履修者には能動的に研究・作業を進めていく姿勢を求める。

研究色が強いので、学会への発表や論文レポートもあるが、ビジネスへのアプリケーションや、新規性のあるシステムもしくは、サービスのプロトタイプの開発もおこなうので、開発など自分で進められる学生。

必須項目

- ・面談必須。3月～4月上旬中にメールにて連絡の上、アポイントをとること(宛先:kejji@nwco.com)
- または、4月中下旬に予定されているラボ説明会にて教員と面談をしていること。

【注意事項】

打ち合わせ等、諸々出張が起る可能性があり、その場合は実費の各自負担がありうる。
また、外部での実践活動が行われることが想定されるので、時間外の活動時間が多いことを覚悟しておくこと。

教材・教科書

特に指定教科書はない。

担当教員紹介

スタンフォード大学修士課程コンピュータ数学科卒業後、米国オムロン社にて人工知能や画像認識の研究に携わる。退社後、米国ベンチャー会社設立を経て(株)日本ウェブコンセプト、米国法人3U.com社を設立。ユビキタス情報処理や画像認識システムなど、最先端のWebシステムの開発を手掛けている。2006年本学に三淵研究室を設立し、同仮想世界の普及に寄与する。メインの研究は、デジタルコンテンツ流通、仮想世界と現実世界の融合、仮想世界の教育活用。

【著書】

- 「セカンドライフの歩き方」(アスキー社)
- 「超実践!セカンドライフ」(角川書店)
- 「仮想社会によろこそ!セカンドライフ探検ガイド」(実業之日本社)
- 「セカンドライフビジネス成功の法則—だからみんな失敗した!」(DHC)

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜8限
- 定員:15名程度

担当教員
落合 賢

到達目標

- ・独自のボイス(メッセージ性)とスタイルを兼ね備えた映像作家になる。
- ・国際的に通用する普遍的な映像作品を、企画、開発、制作できるようになる。
- ・既存の概念に囚われない革新的なアイデアを創造するクリエイターになる。
- ・就職活動だけを目標にせず、仕事を自ら生み出す映像作家としてフリーランスで活動、もしくは起業できるようになる。
- ・他者とのコラボレーションを通して、アイデアを洗練させていく重要性を学び、チームのリーダーもしくは一員として、映像制作のプロセスを学ぶ。

授業概要

「シネマティック(映画芸術的)・ランゲージ(言語)」とは、映像作品を言語学的に紐解いた独自の理論である。コミュニケーションツールの一つとして、映像作品を媒体に創り手のメッセージを不特定多数の視聴者に向け、効率的かつ感情的に伝達するアプローチである。本ラボでは、ハリウッドの名だたる映画監督やプロデューサーを輩出したUSC、NYU、AFIにて培ったハリウッド式映像制作術の基礎と応用を、既存の映画やドラマの映像事例などを用いてレクチャーする。また、実践的な映像制作課題を通して、シネマティックな映像を制作する事で、ハリウッド式映像制作術の本質的な概念と実用的な技術を身につけた、国際的な映像監督やクリエイティブプロデューサーを育成する。

授業内容

「シネマティック・ランゲージ」は、狭義の「映画」に限らず、テレビドラマ、CM、ミュージックビデオやSNS動画を含む、あらゆるメディアの映像制作に応用出来る、多種多様で非制限的な手法である。ハリウッドの映画が、言語、文化、宗教、国籍、人種を問わず、全世界に普及しているのは、その映像制作術が普遍的なクオリティを有するため、その手法及び実行方法を研究する。本ラボは、講義、演習、研究、発表を融合させ、包括的に行う。通常90分の授業中、レクチャー(20～45分)、課題発表(30～60分)、ディスカッション(30～60分)を、参加する生徒の人数に応じて行う。また、課題制作と現場研修は、授業外に行う。場合によっては、監督、プロデューサー、脚本家、俳優を招待しての対談と質疑応答を行う。

<主なレクチャー>

- ・ストーリーデザイン(40%)
(テーマ、視点、幕構成、ジャンル、ヒーローズジャーニーを始めとする型などの脚本執筆術)
- ・ビジュアルデザイン(30%)
(カメラ、照明、美術、装飾、衣装、メイク、編集、VFXを媒介とした視覚心理効果と映像表現術)
- ・サウンドデザイン(20%)
(ナレーション、音響効果、既存音楽の付け方、オリジナル音楽の作曲、環境音など、サウンドのポテンシャルを最大限に引き出すオーディオ演出術)
- ・パフォーマンスデザイン(10%)
(ハリウッドで主流となっているメソッド演技法、マイズナーテクニック、インプロビゼーションなど演技方法や、様々な役作りの手法、俳優指導術)

<主な制作課題>(下記に限らない)

- ・脚本
与えられた条件に沿ったショートフィルムの脚本を執筆。
- ・撮影
与えられたテーマを元に、編集に頼らない1ショットの映像を撮影。
- ・編集
落合の過去作品の映像素材を元に、1シーンの映像を編集。
- ・演技
対面授業における実践的な演技演習。
- ・映像制作
個人、またはチームによるショートフィルム制作。

<現場研修>

落合が監督もしくはプロデュースする撮影現場、ポスプロ施設などに課外授業として、参加する(人数制限がある場合は抽選)

<映画鑑賞>

年間を通じて、指定された約10本の映画を独自で鑑賞する。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜8限
- 定員:15名程度

担当教員
落合 賢

成績評価方法・基準

演習課題:50%

プレゼンテーション:25%

他生徒への貢献度:15%

授業での発言や質問、グループディスカッションの進行:10%

各課題は10段階の評価で採点する。

上記の評価に加え、任意による現場研修のレポートや補習課題のレポートなど、追加の補習課題は最大10%まで成績の補足が出来る。

履修条件および学生へのメッセージ

<対象院生>

- ・映画制作者を志望する院生のみならず、テレビ、広告、SNSを含む様々なメディアの映像制作を志望する院生が対象である。
- ・映像制作に従事した経験者を優先的に選出するが、未経験者でも履修選択時に、技術力が不足していることを理由に履修を拒むことはなく、経験不足を補う自己学習力と映像制作に対する情熱があれば履修可能である。(面談にて判断)

<履修条件>

- ・ラボの時間は、レクチャーやディスカッションなどに費やすため、実践的な課題制作は、ラボの時間外の活動時間に行う前提で受講すること。
- ・映像課題を撮影可能なカメラ(スマホでの撮影可)と、映像素材を編集するパソコンとソフトが必要である。(個人で所有していることが望ましいが、大学院が所有する機材を借りて制作することはできる。)
- ・他生徒のコラボレーションによるプレゼンや課題提出もあるので、切磋琢磨の精神と協調性が必要である。
- ・他生徒の課題やプレゼンに対してディスカッションをするので、他者のアイデアに対する生産的な批評能力が必要である。
- ・遠隔授業の場合は、音声のみではなく、顔を出しての映像参加を原則とし、顔を出さない場合は授業に参加できない。(事前に許可を得た場合を除く)
- ・ラボを欠席する場合でも、課題提出の義務を負うものとし、また場合によっては欠席分を補うために授業外でのラボへの貢献が求められる。
- ・日本語による授業を理解し、ディスカッションできる流暢な日本語能力が必要である。

<留意事項>

- ・カメラ、編集、CGなどの技術を学ぶ場ではなく、映像制作の本質を学ぶラボである。
- ・高額な費用を要求する映像制作課題はないが、外部での打ち合わせやそれぞれの映像制作にかかる実費の各自負担がありうる。
- ・課外授業や現場研修の交通費等は各自の実費負担がありうる。(課外授業への参加は原則として任意である)
- ・課外授業などの参加人数に制限があった場合など、参加できない院生に対して公平な任意の追加課題のチャンスが与えられる。
- ・新型コロナウイルスなど感染予防のため、基本的に遠隔授業だが、場合によっては対面授業も実施する。
- ・落合が国外にいる場合、もしくは撮影期間中は、必然的に遠隔授業となるが、パンデミックが沈静化し、落合が国内にいる場合は、対面授業を優先する。
- ・落合が撮影期間中は、不定期で授業時間が変動することがある。
- ・ラボの兼任は、本ラボとしては可能である。(ただし、自己責任において無理のない範囲とすること)

教材・教科書

都度情報を共有する。

担当教員紹介

高校を卒業後、渡米。南カリフォルニア大学(USC)の映画制作学科を卒業、2008年にアメリカ映画協会付属大学院(AFI)の監督学科で修士号を取得。卒業制作の『ハーフェニス』が、全米監督協会(DGA)から日本人として初めて審査員特別賞を受賞した。ウエンツ瑛士主演の「タイガーマスク」で長編映画監督デビュー。2014年には日本と北米で公開された福本清三主演の映画「太秦ライムライト」が、ファンタジア国際映画祭で最優秀作品賞、主演男優賞をW受賞。また、長編第4作目「サイゴンボディガード」が2016年に公開されると、ベトナムでは「スターウォーズ ローグワン」を超えて大ヒットを記録する。小説「パパとムスメの7日間」をベトナム版リメイクを監督。2018年、12月28日にベトナム全土で公開され、100万人を動員、ベトナムアカデミー賞最優秀作品賞にノミネートされた。「サイゴンボディガード」が、ユニバーサルピクチャーズによってリメイクされることが決定。「ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー」のクリス・プラットが主演し、落合は「アベンジャーズ」を監督したアンソニー&ジョー・ルッソ兄弟と共にエグゼクティブプロデューサーとして参加することが発表された。劇場公開長編映画のみならず、ショートフィルムやCM、MVなど幅広いジャンルの映像を監督し、ロサンゼルスを拠点に日本、アメリカ、ベトナムなど世界各地で活動している。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7限
- 定員:8名

担当教員

黒田順子

到達目標

- ・Siggraph など国内外コンテスト応募・入選を目指すレベルの、高度でストーリー性のある、Full 3DCG Animation 作品の制作およびCG映像制作の技術が身につく
- ・3月に原宿で行う作品展示会にて展示、上映および研究内容プレゼンテーションを行い成果に対する外部の評価を受けることができる
- ・研究内容を生かした専門職として、ゲーム業界、3DCG映像業界への就職や、将来海外のプロダクションで活躍できる実力が身につく

授業概要

現在CG業界において必要とされているハイクオリティなCG映像を制作する技術の習得および作品の制作を行う。習得したCG映像制作の技法の中から研究するテーマを選択し、その技法を活かした作品を制作する。修了後にゲーム業界や3DCG映像業界でデザイナーとして就職し、活動していくことを目標としている学生向けの授業内容である。デジタルハリウッド大学で高度な3DCG制作技術を勉強した卒業生向けのラボであり、内容が高度なため、外部からの履修は基本的に不可とする。

授業内容

- 01: 研究テーマの決定
- 02: 制作進行計画の決定
- 03: 制作内容の決定
- 04: アニメーション制作内容プレゼンテーション
- 05: 絵コンテ・イメージボード準備
- 06: イメージボードプレゼンテーション
- 07: 絵コンテプレゼンテーション
- 08: 絵コンテムービープレゼンテーション
- 09: アニマティクス制作進行状況確認
- 10: アニマティクスプレゼンテーション
- 11: 発表会リハーサル パワーポイント作成
- 12: ラボ中間発表会1
- 13: ラボ課題静止画イメージボード準備
- 14: ラボ課題静止画イメージボードプレゼンテーション
- 15: 制作進行状況確認
- 16: アニメーション進捗状況プレゼンテーション
- 17: 発表会リハーサル パワーポイント作成
- 18: ラボ中間発表会2
- 19: 制作進行状況確認
- 20: ラボ課題静止画進捗状況プレゼンテーション
- 21: アニメーション進捗状況プレゼンテーション
- 22: 提出内容確認 最終プレゼンテーション準備
- 23: 静止画課題提出 発表会リハーサル パワーポイント作成
- 24: ラボ最終発表会 アニメーション課題提出

その他別日程で、ゲストを招いた講評会2回、八王子校合宿1週間2回、モーションキャプチャ実習、学園祭での展示、原宿デザインフェスタギャラリーでの展示会を行う。

成績評価方法・基準

- ラボ活動姿勢(授業内発言、制作進行管理、技術研究内容):20%
- 受講姿勢(授業内進捗状況発表、中間発表、最終発表):30%
- 課題作品:50%

履修条件および学生へのメッセージ

3DCG制作全般の知識が必要。

デジタルハリウッド大学からの進学生のために設定されたラボとなります。修了後の進路としてゲーム業界、3DCG映像業界へデザイナーとして就職することを目的とし、技術的な研究を行っていくラボです。外部からの進学生の履修が不可となりました。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7限
- 定員:8名

担当教員
黒田順子

教材・教科書

教員が作成する教材・サンプルデータを配布する。
教員が作成する教科書・プリントを配布する。

担当教員紹介

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

【著書】

『キャラクター・アニメーション・バイブル』(翻訳)アップフロントブックス

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 不定期
- 定員:15名

担当教員

木原 民雄

到達目標

- ・デザインプロデュースの方法群を理解し、プロセス全体を俯瞰して捉え、自律的に推進できるようになる
- ・システムやサービスや環境や作品のための新しい仕掛けや継続させる仕組みづくりができるようになる
- ・自らの活動を学術的な研究成果としてまとめることができるようになる

授業概要

デジタルコンテンツとデジタルコミュニケーションの高度な知識や技術を総合的に応用して、広義のデザインをプロデュースする研究を実践する。サイエンス、エンジニアリング、アート、デザインを有機的に駆使する方法群を理解し、プロセス全体を俯瞰して捉え、自律的に推進できるようにする。システムやサービスや環境や作品のための新しい仕掛けや継続させる仕組みづくりを重視する。あわせて、自らの活動を学術的な研究成果としてまとめるスキルを磨く。

授業内容

- ・個々のテーマについて、レベルとニーズに応じて対話的に進めていく。
- ・個々の学修時間と成果は逐次管理する。
- ・原則的として、毎月3回程度の木曜7限に設定される合同ミーティングに参加すること。スケジュールは事前に告知する。

成績評価方法・基準

- 毎回の発言や記述内容:60%
- 個々の成果(論文、作品、発表等の評価):20%
- 最終レポート(活動のまとめと自己評価):20%

履修条件および学生へのメッセージ

- ・テーマに取り組むための表現や制作の技能は、自主的に修得するものとする。
- ・まだ形になってない萌芽的な多様なテーマを歓迎する。
- ・研究論文の学会発表や博士学位取得に興味があるひとを歓迎するが必須ではない。
- ・直接面談の上で履修の許可を事前に必ず得ること。
- ・質問などは kiharatamio@dhw.ac.jp へメールすること。

教材・教科書

使用しない。

担当教員紹介

メディアアーティスト、メディアデザイン研究者。

青山学院大学大学院理工学研究科経営工学専攻博士前期課程修了後、日本電信電話株式会社入社。NTT研究所にて、ネットワークマネジメント、映像データベース、コミュニティウェア、デジタルサイネージなどの研究開発に従事し、サービス企画や研究戦略にも携わる。その間、東京大学先端科学技術研究センター協力研究員、総理府調査員、総務省大臣官房調査員などを併任。2007年東京大学大学院にて博士(情報理工学)。2013年より2019年まで昭和女子大学生生活科学部環境デザイン学科デザインプロデュースコース教授。2019年4月よりデジタルハリウッド大学及び大学院教授。

1996年頃よりメディアアートの制作を開始。NTT/ICC「ICC子供週間」などでの作品展示、東急文化会館のプラネタリウムシステムの作品や横浜高速鉄道みなとみらい駅の「みらいチューブ」の企画制作、文化庁メディア芸術祭愛知展で木本圭子との作品展示、佐世保市博物館島瀬美術センターの「感じる文学—動く・触る・薫る—」展の技術監修、アーバンコンピューティングシンポジウムシリーズや共創プラットフォーム研究会などの企画運営を手がけた。最近では、電子工作と手芸を組み合わせたワークショップの講師も務める。情報処理学会ではマルチメディア通信と分散処理研究会幹事、論文誌特集号編集委員長などを歴任。

1997年Prix Ars ElectronicaのInteractive Art部門でHonorary Mention、情報処理学会山下記念研究賞、2017年情報処理学会マルチメディア通信と分散処理ワークショップ最優秀論文賞など受賞多数。

【主な研究テーマ】

メディアデザインの仕掛けや仕組みの探求、メディアアートの企画制作展示方法。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 不定期
- 定員:15名

担当教員

木原 民雄

【主な論文】

木原 民雄・加藤 由花:マルチメディア通信と分散処理研究領域における論文価値の意識調査, 第27回マルチメディア通信と分散処理ワークショップ論文集, pp.21-27, 情報処理学会, 2019年.

木原 民雄・加藤 由花:マルチメディア通信と分散処理ワークショップにおける研究トピックの変遷のテキストマイニングによる分析, 情報処理学会論文誌, Vol.60, No.2, pp.1-8, 情報処理学会, 2019年.

木原 民雄, 星 ひかり:商業施設におけるハンドメイドワークショップのプロデュース, 学苑, No.933, pp.46-49, 昭和女子大学近代文化研究所, 2018年.

木原 民雄, 星 ひかり:電子工作と手芸を融合したデザインワークショップの企画運営方法, 学苑, No.921, pp.43-46, 昭和女子大学近代文化研究所, 2017年.

木原 民雄:体験型メディアアートの展示デザインの方法と実際, 学苑, No.909, pp.74-77, 昭和女子大学近代文化研究所, 2016年.

木原 民雄・横山 正典・渡辺 浩志:人の位置移動による状況即応型デジタルサイネージの構成法, 情報処理学会論文誌, Vol.53, No.2, pp.868-878, 情報処理学会, 2012年.

木原 民雄:メディアアートから滑り出す緩やかな傾斜の上で, 映像情報メディア学会誌64(8), pp1231-1234, 映像情報メディア学会, 2010年.

木原 民雄, 草原 真知子, 安田 浩:場のアートとネットワークのアート, 情報処理学会論文誌, Vol.44, No.2, pp.212-221, 情報処理学会, 2003年.

木原 民雄, 藤井 孝一, 中村 理恵子, 安斎 利洋:ネットワーク共有空間での人間の動きによる描画と演奏, 情報処理学会論文誌, Vol.40, No.9, pp.3501-3509, 情報処理学会, 1999年.

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7-8限
- 定員:上限なし

担当教員

五十嵐健祐

到達目標

- ・現場課題を解決するプロダクトを開発できるようになる
- ・実装レベルに近いプロトタイプを学び、自身のサービスに使用できるようになる
- ・フィードバックを得ながら現場課題を解決することで、より現場に必要なプロダクトを理解できるようになる

授業概要

各学生がヘルスケア領域で解決したい課題に取り組めるよう、デジタルヘルスに必要な4要素(臨床現場、テクノロジー、クリエイティビティ、ビジネス)について講義する。

テクノロジーについては演習中心のプログラミングコースを主体とする。

クリエイティビティやビジネスについては専門分野で活躍する方をゲストとして招きディスカッションを行う。

詳しくはデジタルヘルスラボの公式ホームページを参照する。

<https://digitalhealthlab.tokyo>

授業内容

本ラボでは、ヘルスケア領域で自身が解決したいと考える課題があることを前提に、ヘルスケアの実態からのフィードバックを基にしたディスカッションやレクチャーを行い、基盤となる知識を身につけるとともに、プロダクトの実装に不可欠な技術を自身が理解し扱えるよう、独自の演習を配置する。

1、ゼミ(月1回、全員参加)、レクチャーとディスカッション

デジタルヘルスラボのメンター、アドバイザーをゲスト講師としてを招き、講義を行う。講演の後、インタラクティブなディスカッション、質疑応答を歓迎する。時に、デジタルヘルスラボの卒業生または現役生が講師を務めることもある。それぞれの知識、経験値を持ち合い、半学半教の精神でお互いに学び合う場をしたい。

2、演習(月2回、全員参加)、演習形式

プロダクト実装に必要な技術を学ぶために、医療従事者のためのプログラミングコースを開講する。Note、WordPress、HTML、CSSなどの簡単なものからスタートし、JavaScriptによる簡単なウェブアプリ、LINE Bot、Google Apps Script(GAS)、iOSアプリ、Androidアプリ、Unity、機械学習までを守備範囲とする。何か作りたいものがある時に自分が手を動かさないということはありません。デジタルハリウッドに来れば誰かITに強い人が手伝って作ってくれるなどと勘違いしている人がいるがそれは大きな間違いだ。課題がある人が作れる人になることが一番の近道であり、デジタルヘルスラボではそれ以外の選択肢はない。

成績評価方法・基準

ヘルスケア領域での何らかの形でのアウトプット:100%

履修条件および学生へのメッセージ

ヘルスケア領域において解決したい課題が明確であることを履修条件とする。

ヘルスケア領域において何からの課題感がないと始まらない。

漠然とした興味、漠然とした関心、なんとなくビジネスチャンスというくらいの生半可な気持ちでは何も作れない。

また、不満や閉塞感だけからも何も生まれない。可能であれば臨床現場における経験に基づいたものが理想で、医療従事者でない方は自身の当事者体験、家族や友人の体験でも構わない。いずれせよ、ヘルスケア領域で自分ごととして何か解決したい課題があることを条件とする。

漠然とした興味などではデジタルヘルスラボでは何も出来ないで終わってしまい、お互い不幸にならないようにしたい。

プロダクト実装に関しては以下の点を留意する。

1、使命感

なぜ自分がやるのか、なぜ他の人ではいけないのか。

2、現場の課題感

現場が困っているか、現場のどのような痛みを解決するかが明確になっているか。

3、創造性

デジタルハリウッドらしくクリエイティブか。ワクワクするか。

4、事業性

持続可能か。ビジネスとしてやるのであればちゃんと儲かるか。ビジネスとしてやらないとしても持続可能か。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7-8限
- 定員:上限なし

担当教員

五十嵐健祐

5、医療倫理

医療として正しいか。エビデンスに基づいて効果の立証されたものか。

6、意思

途中で辞めないか。いくつもの困難にぶち当たっても達成するまで諦めないか。

注意点:上記の1-6を全て程よく満たすバランスよりも一点突破型の卓越性を重視する。

- ・事業性は全くないが誰も思い付かないようなクリエイティブなアプローチ
- ・現場の強い課題に根差し、一生やり続けるほどの強い意志があるもの

履修手続きに関しては、デジタルヘルスラボ公式ホームページにて告知する。

<https://digitalhealthlab.tokyo>

最新の情報はデジタルヘルスラボ公式ホームページにてアナウンスするので、必ずこちらのホームページの情報を確認すること。

【注意事項】

外部イベントへの参加、原則として任意であり、交通費等の実費負担が発生する可能性がある。

医療現場、看護、介護、薬局等での現場研修の機会を提供する。

教育機会の提供という位置づけであるため、原則としてボランティアであるが、労働として見なされる場合は実習先責任者との相談の上、労働対価が発生することもある。

ラボの兼任、兼ラボは、デジタルヘルスラボとしては可、むしろ異分野融合、多分野の組み合わせはデジタルヘルスにおいて大事な要素の一つと考えてるので、デジタルヘルスラボとしては兼ラボは大歓迎。

ただし、各自自分のキャパシティと相談し、無理のない範囲とすること。

教材・教科書

書籍になる段階で情報としては古い。

日経メディカル、日経デジタルヘルス等の迅速かつ確かなオンライン媒体の情報を日々しっかりとキャッチすることが大事、大量の情報に触れることで情報を見極める眼が養われる。

担当教員紹介

慶應義塾大学医学部卒。大学在学中は、在宅医療、海外での医薬品流通、国内での人材紹介業等の会社を3社創業、2社売却。医師免許取得後、群馬の脳血管疾患専門病院にて臨床研修、救急、循環器内科、神経内科、精神科に従事。2013年、国立循環器病研究センターにて短期研修。都内にて総合内科、心療内科、整形外科、皮膚科に従事。2014年、東京都千代田区に現「お茶の水循環器内科」開設。心房細動検出アプリ「ハートリズム」、応急救護支援アプリ「ハートレスキュー」、睡眠時無呼吸検出アプリ「イビキー」等をリリース。2015年、日本初かかりつけ患者さん向けオンライン診療サービス「お茶の水内科オンライン」をリリース。専門は高血圧症、脂質異常症、糖尿病、メタボリック症候群等の生活習慣病、心房細動、喫煙等の心血管疾患の危険因子の予防と治療。2015年、デジタルハリウッド大学学校医に就任、デジタルヘルスラボの立ち上げに関わる。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7限
- 定員:10名

担当教員
吉村 毅

到達目標

- ・映画をはじめとするエンタメコンテンツビジネスの構造が分かるようになる
- ・コンテンツを海外に輸出(セールス)する場合の課題を理解し、ソリューションを考えられるようになる
- ・コンテンツのリメイクを実現するために実際にプロを相手にネゴシエーションを行い必要な技術を習得する
- ・積極的に、あらゆるきっかけを活用し、将来のビジネスに生かせる業界ネットワークを広げる
- ・各国の文化の違いによるローカライズの必要性の有無が判断ならびに手法を独自に考えられるようになる

授業概要

日本のハイクオリティな、かつ面白いコンテンツ(小説、マンガ)を探し出し、それを原作としての海外で映画、TVドラマ、Webマンガなどへのリメイクにチャレンジする。前半の定期のラボ時間に、業界人ゲストも交え、基礎的な業界知識、映画ビジネス知識を講義によりシェアするが、同時に、実践作業を並行して行っていく。後半には、実践とし、外部のプロとの、場合によっては海外のコンテンツ関連企業とコンタクトを行い、リメイク企画を提案する。

将来に生かせる貴重な経験を積んでもらいながら、リメイクの実現にチャレンジしてもらう。

(留学生であった場合は、理想としては、自分の母国に、自分のネイティブ言語を武器にセールスすることをイメージしている。)

授業内容

- ・上半期:定期のラボ時間に基礎的な業界知識、映画ビジネス知識の講義を実施する。同時に実践作業を行っていく。
- ・下半期:実践とし、外部のプロ、場合によっては海外のコンテンツ関連企業とコンタクトし、リメイク企画の提案を行う。
- ・随時:年間を通じ、日本のコンテンツ保有企業、主に出版社との情報交換、折衝を実施する。
- ・実際に開催されるTIFFCOMなどの国際コンテンツマーケットに参加し海外への提案活動を実践する。
 - ※講義には業界プロフェッショナルゲストを交えながら行いたい
 - ※提案活動(セールス)のコーチについてはプロの映画セラーが担当する
- ・バイヤーによる指導サポートを組み込む。(日本IPグローバルチャレンジPJと同じ)

成績評価方法・基準

プロジェクトへの貢献(原作の要約・翻訳作業を含む企画制作段階での貢献):50%

プロジェクトの成果:30%

授業態度(授業中の発言と質問の積極性):20%

履修条件および学生へのメッセージ

- ①日本の小説や漫画の原作を理解できる能力がある
 - ②それを、何らかの外国語に要約できる外国語能力がある(どの国の言語でも良い)
- ※②はMUSTではないが、外国語ができない場合は、サポートの役割となる。

→ex.

- ・中国人留学生が、原作を外国語に要約して、自分で中国や香港、台湾の映画会社、TV局、Webマンガ出版社に、リメイク制作の提案をしに行く。
- ・英語ができる日本人院生が、原作を英語に要約し、世界中の(英語はどの国にも通じます)映画会社・TV局、出版社に提案しに行く。...などの方法が考えられる。

教材・教科書

なし。

担当教員紹介

「エスクァイア・マガジン・ジャパン」代表取締役社長CEO、映画配給会社「GAGA」を経て、CCCグループ「カルチュア・パブリッシャーズ」CEO。映画・TVドラマの買付け＝権利輸入から映画配給、TV&VOD配信のプロデュースを行う。

・米国・ハリウッドからの買付けの実績、「セッション」、「ルーム」で、米国アカデミー賞を二年連続で受賞。他に「キック・アス」、「大統領の執事の涙」、「マリリン七日間の恋」、など。

・韓国作品では、「イケメンですね」(チャン・グンソク主演)の買付け&プロモーションで、第二次韓流ブームを作る。

・K-POPグループ「インフィニット」で、日本レーベル・プロデューサーとし、オリコン・ウィークリー1位を獲得。

・カンヌで買付けたジャッキー・チェン主演映画「絶地逃亡(スキップ・トレイス)」が、中国で興収約130億円の大打出。

・このラボの前進となるDHGS「日本IPグローバルチャレンジ」で、取り組んだ徳間書店の原作小説「千年鬼」(著・西條奈加)のリメイクアニメ映画企画が、2020年、香港フィルマート併設の国際企画コンテスト「HAF」で大賞を受賞。香港政府からの制作支援金も獲得し、現在、香港の映画企画会社でリメイクアニメを製作中。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7限
- 定員:15名

担当教員
松本英博

到達目標

本ラボでは、院生が希望により、以下のスタディグループを選択する:

- ①アントレプレナー・ビジネス・プラン(起業家志望)の場合:
院生は、商品あるいはサービスの『試作』と『事業計画』を提出できるようになる。
- ②ビジネスプランナー・スタディ(企画者志望)の場合:
院生は、商品あるいはサービスの試作などを通じて事業計画を仮説検証した学術的な『論文』が提出できるようになる。
- ③ラボテーマ・ビジネスプラン・スタディ(上記の①、②に該当しない場合)の場合:
院生は、教員より与えられた事業テーマにそってビジネスを企画し、仮説を立て検証をする計画を立て、『研究報告』ができるようになる。

授業概要

本学の専門科目や研究実践科目の履修で得た知識を活用して、指導教員は院生に次の3つの目標の何れかを達成させる。

- (1)アントレプレナー・ビジネスプラン(起業家志望)の目標:
院生に自らのビジネスモデルを構築を促し、事業計画として発表することで、事業の改善案や評価を行える技術を養わせ、さらに起業への活動や新規のプロジェクトの立ち上げまで進める力を獲得させる。
- (2)ビジネスプランナー・スタディ(企画者志望)の目標:
院生に既存のビジネスモデルの研究を促し、あるべきモデルを事業計画として立案できようにする。さらに、院生が自ら仮説をたて、調査や外部との交流などで検証し、事業に対する総合的な企画力を獲得させる。
- (3)ラボテーマ・ビジネスプラン・スタディ(上記の1、2に該当しない場合)の目標:
指導教員がこれまでのラボでの活動を鑑みて事業テーマを院生に与え、院生は与えられた事業テーマに沿って自らビジネスモデルを企画立案・実践もしくは理論研究することで、事業に対する総合的な企画力を獲得させる。

授業内容

- ビジネスプランニングのディスカッションと報告、相談
 - ・ラボ参加申込時に、自己のビジネステーマを申請する
 - ・自己のアセットを棚卸し強み、弱みを知る
 - ・自己のテーマのアイデアを広げる
 - ・院生相互でのディベートでテーマの内容を磨く
 - ・仮説検証のためにインタビュー、面接、現場見学などを自ら計画し、実践する
- 輪講
 - ・院生自らがMC(進行役)となって参考文献を読み解き、院生相互で論議する
 - ・事業化プロセス「10の問い」を完成し、ビジネスプランを中間報告会などで他の教員からフィードバックをうけ、さらに磨く
- 外部イベントの時期(新型コロナウイルスの感染状況や時期や対象団体は予定であり、変更・中止もあります)
 - 2021年7月～9月 国際トレードショーなどを見学報告
 - 2021年12月 外部インキュベーションセンター見学と発表評価会

財務および会計知識があることを前提に行うが、研究実践の段階で不足があれば指導する。

成績評価方法・基準

最終の成果報告での発表、報告書または論文での評価:40%
ディスカッションなどの実践へのコミットメントの度合い:60%

履修条件および学生へのメッセージ

ビジネスプランニング基礎を履修し単位を修得していることが望ましいため、2年次以降の院生を強く推奨する。1年次の場合は財務知識や起業の意思、企画者としての知識と理解度を面談などの判定で総合的に履修の判断を行う。

【注意事項】

校外での授業が起こる可能性もあり、実費の各自負担がありうる。また、校外での実践活動が行われることが想定されるので、時間外の活動時間があることを承知すること。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/18開講 通年 火曜7限
- 定員:15名

担当教員
松本英博

教材・教科書

図解入門ビジネス最新「事業計画書の読み方と書き方がよくわかる本—社内新規事業からベンチャーまで」[第3版]
(松本英博著、秀和システム)(電子書籍版を推奨)

購入URL:<https://amzn.to/2Ln5XUS>

ISBN-13 : 978-4798044491

担当教員紹介

京都府出身。18年にわたりNECに勤務。同社のパーソナルメディア開発本部で、MPEG1でのマルチメディア技術の開発と国際標準化と日本工業規格(JIS)化を行い、MIT(マサチューセッツ工科大学)メディアラボで画像圧縮技術を習得のため留学。帰国後、ネットワークス開発研究所ではWAPやi-モードなどの無線インターネットアクセス技術の応用製品の開発と国際標準化を技術マネジャーとして指揮。NEC退社後、ベンチャー投資会社ネオテニーにおいて大企業の新規事業開発支援、社内ベンチャーの事業化支援を行い、2002年9月にネオテニーから分離独立し、NVD株式会社(旧ネオテニーベンチャー開発)を設立、代表取締役就任。大手企業の新規事業開発・社内ベンチャー育成などのコンサルティング実績を持つ。IEEE(米国電子工学学会)会員、MIT日本人会会員。工学修士。神奈川県商工労働局新産業ベンチャー関連ベンチャー起業化支援事業認定員、現在に至る。

【著書】

「実践! ビジネス・ブログ 最新マーケティング手法のすべて」(秀和システム)

「図解入門ビジネス最新事業計画書の読み方と書き方がよくわかる本 社内新規事業からベンチャーまで」(秀和システム)

「ヒット商品を生み出すネタ出し練習帳」(翔泳社)

「図解入門ビジネス最新事業計画書の読み方と書き方がよくわかる本 社内新規事業からベンチャーまで[第2版]」(秀和システム)

【論文】

「Geometric Approachを用いたObserverの構成方法」

「線形離散時間システムの標準形構造」

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/22開講 通年 土曜5-6限
- 定員:15名程度

担当教員
Olga

到達目標

- ・ファッションテック、デザインエンジニアリング、ウェアラブルデバイスなどに関する最新事例を理解することができる
- ・院生同士の活発なディベートを行うことにより、ファッションテックに関する多角的なアイデアや見解、発想力を得ることができる
- ・最先端の技術を企画化、商品化、制作、プレゼンできるスキルを習得することができる

授業概要

ファッションテックラボでは、ファッションから最先端のウェアラブルデバイスデザインなど、幅広く対象とする。ファッションテックはデザインエンジニアリングの大きな領域の一つであると考え、様々な企業や研究者とのコラボレーションや講演、ワークショップから、知識の共有を目指し、最新技術の探求と研究開発を行なって行く。

また、最新技術を使ったデザイン、プロジェクト企画力、ディレクション力を学び、自ら企画進行できるスキルを養う。

授業内容

●ラボ活動予定

- 5月 研究室勉強会／各自ビジョンと目標の発表
 - 6-12月 企業からのゲスト講師を交えた勉強会とワークショップ／開発と制作の進捗確認
 - 1月 成果発表会
 - 2月 今年度の振り返りと今後の方針決定
- * 調整中のため開催日変動の可能性あり。

成績評価方法・基準

ラボ活動へのコミット力(ラボでの制作物の完成度、作業の進捗管理):50%
授業態度(積極的な発言や個人プロジェクト遂行の進捗と完成度):50%

履修条件および学生へのメッセージ

受講される院生は、バックグラウンドがファッションやデザイン以外であっても、デザインエンジニアリングや、ファッションについて何かしらの興味関心があること。テクノロジーだけではなくデザインによる解決策を見出そうとしていること、「最新技術とデザインの力」を見出そうとする意思があることが望ましい。

●必須項目

ラボマッチングにて教員と面談をしていること。

教材・教科書

特になし

担当教員紹介

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

最新の活動はこちら

<https://www.web-ish.com/>

▶主な受賞歴

総務省 異能ベリション ジェネレーションアワード部門 企業賞受賞

経済産業省NEDO TCP 審査員特別賞を受賞。

デジタルハリウッド大学教員表彰受賞。

DIGITAL FRONTIER GRAND PRIX「HEATER PARKER」ベストアイデア賞、CCCプラチナスポンサー賞受賞。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7限
- 定員:15名程度

担当教員

荻野健一

到達目標

- ・マスメディア・地方メディア・地域メディアなどの効果特性の理解と効果的な活用が設計できるようになる
- ・潜在的なニーズの掘り起こしと課題創出による地域や市場に紐づいたコンテンツを開発できるようになる
- ・モバイルなどのソーシャルメディアを活用したトランスメディア展開を構築できるようになる
- ・生活文化の可視化と生活者行動を効果的に補完するためのメディアプランニングを実施できるようになる
- ・グローバルなコミュニケーションビジネスにおける課題創出と実践的解決を構想できるようになる

授業概要

ソーシャルメディアが日常化し、個人間だけでなく企業や自治体などのコミュニケーションがソーシャルメディアを活用するようになり、社会構造そのものが変化する時代。グローバル市場においてオンラインで流通されるニッチな情報をオフラインに的確に届けるには、「メディアコミュニケーション」がマーケティングの重要課題の一つである。それぞれの持つビジネス課題と解決への思考プロセスを実践的に学び、コミュニケーションデザインの本質を探る施策を体験する。最適化されたコンテンツを創出し、親和性が高く効果的なメディア選択で有効となるコミュニケーション開発とコンテンツビジネス全般を実践的に体験する研究を行う。

授業内容

課題創出をするためのチームビルディングを行い、それぞれの特性を生かし、実際の地域や企業と連携した課題創出とメディアコミュニケーション展開を中心にワークショップを行う。さらに個別事案として、企業・自治体向けビジネス企画実現に向けての市場把握と教育プログラム・実証実験など、継続的に運営が可能な市場創出と広報活動のための課題解決プランニングを実施する。

これまで、地方創生や地域振興の課題解決とグローバル化のために、豊島区と連携した地域観光資源の発掘、着地型観光商品の開発及び日本博への文化支援企画を行なった。

さらに日本のマンガ・アニメ・ゲームなどのコンテンツを題材としてとりあげ、ロケーションメディアの活用とトランスメディア展開(自発的に文脈が繋がるコミュニケーション)をサブカルの聖地「中野文化祭」、漫画の聖地「トキワ荘マンガミュージアム」として実証実験を行ってきた。

2021年度は、コロナ禍の状況下におけるコミュニケーション手段の検証や課題を解決するための最適な先進技術を活用した実証実験を行う。メディア企業や製作会社・自治体・企業などと連携し、オンラインとオフラインを効果的に活用したマイクロツーリズムやインバウンド観光の提案を文化庁・観光庁や自治体・企業に行う。本年度は、豊島区・JTB・日本テレビグループ・アトレなどとの連携を予定している。

以上の目標について、

6～7月 課題創出のための研究会やワークショップを実施する。

8～9月 自治体やメディアや企業などと連動したコンテンツ企画を行う。

10～11月 それぞれの課題に即したメディア企画・イベント企画を行う。

11～12月 企画に基づいた実証実験を実施する。

1月にラボ成果発表会や地域や企業のための発表会を実施する。

成績評価方法・基準

グループワークへの関与度:20%

課題レポート:30%

企画提案:30%

最終課題:20%

それぞれの活動実績の評価が中心となるので、出席日数を満たしていても自主的な活動が不十分な場合、単位を認定しないケースもあることを承知しておくこと。

履修条件および学生へのメッセージ

マスメディアやソーシャルメディアを活用したクロスメディア施策を行うため、各種メディアやデバイスやアプリなどの知識と実技を事前に学習しておくこと。

コンテンツ事業化のための課題創出など思考力を鍛えるワークショップを行うので、修了課題のテーマを深掘りしたいM1生に参加していただきたい。

外部のイベントや研究会に積極的に参加できることが条件。今年度は海外メディアや海外施設との連携も行うので、海外連携を視野においた展開を行いたい学生を希望。

研究室を中心に4月から企画などを行うため、希望者は2～3月に面談を行う。

【注意事項】

共同作業を前提とするため、最初にチームビルディングを行い、他の受講者や外部の方との相互理解と協力関係が重要。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜7限
- 定員:15名程度

担当教員

荻野健一

教材・教科書

これまで実践してきた番組企画やイベント企画・コンテンツ企画の資料を利用する。
必要に応じて、省庁や自治体が制作したガイドラインやマニュアルをデータで配布する。

担当教員紹介

稲垣デザイン研究所にてCIディレクターを担当後、食品メーカーで商品開発やマーケティングに携わり、92年K-1Works設立。
90年代、広告代理店で広告や販売促進のプランニングを担当、日本能率協会総合研究所でAppleやサンマイクロシステムなど次世代メディアネットワーク研究開発を担当。
2000年新規漫画雑誌創刊において、著作権管理や漫画賞プロデュースなどを行う。
地上デジタル放送開始のために「放送と通信の融合」のため日テレアートでプロデューサー業務を担当。
日テレAX-ONにてコミュニケーション戦略を中心に番組制作、アニメコンテンツ制作、CMやイベントなどのプロデュースを担当。大学院においては「放送と通信の融合におけるコンテンツビジネス論」を担当。
2007年から次世代のロケーションメディアとモバイルを活用したメディアコミュニケーション研究活動。
他大学においても、現代文化論やコンテンツビジネス論の講義を行なっている。
2015年東京都地域資源発掘型実証プログラムによる「中野文化祭」企画運営。
2016年度から地域資源の発掘とコンテンツ展開を目的とした「聖地創生プロジェクト」を運営、自治体や企業と連動したインバウンド施策を実践。茨城県・埼玉県・東京都などで実施。マレーシアや台湾などでイベント開催。
2018年度から文化庁多言語解説事業を全国の自治体や文化財管理者と実施、有識者として調査事業を行う。青森県・東京都・神奈川県・岡山県・山口県などで実施。
2018年よりトキワ荘マンガミュージアムの立ち上げ(2020年7月)のために、トキワ荘協働プロジェクト協議会と共同で「トキワ荘大学」の運営、関連イベントの企画運営を院生と共に実施している。

- 単位:3単位
- 履修区分:選択必修(2年間でラボ6単位以上修得)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/20開講 通年 木曜8限
- 定員:10名程度

担当教員

マイケル ブランセ

到達目標

- ・リアルタイムコンテンツを創作し、分析できるようになる。
- ・リアルタイム技術の先端技術、可能性を理解できるようになる。
- ・顧客のニーズを考えてコンテンツを開発できるようになる。

授業概要

ゲームを重点において、まずはリアルタイムコンテンツの事例を調査する。同時に、ゲーム開発プロセスをベースとして使って、何のリアルタイムコンテンツが必要か、どのように準備するのが良いかを理解するため、課題を行う。課題を作りながら、どういったリアルタイムコンテンツを作りたいかという計画も立てる。ターゲット・オーディエンスの研究も行う。最後に、時期的ユーザーテストをしながら自分のリアルタイムコンテンツの創作に集中する。このアプローチを使って、自分の専門とリアルタイムコンテンツの理解を深める。

授業内容

●ラボで集まる時

院生は基本的に自分の進捗を報告する。ラボ課題及びコンテンツ分析が行う。リアルタイムコンテンツの発展があれば、その発表及びディスカッションが行う。

●ラボのスケジュール

- 05月⇒ 企画(計画立てる)、研究、課題、コンテンツ分析(進捗・研究発表)
- 06月⇒ 企画(計画立てる)、研究、課題、コンテンツ分析(進捗・研究発表)
- 07月⇒ 企画、研究、課題、コンテンツ分析(進捗・研究発表)
- 08月⇒ 企画、研究、課題、コンテンツ分析(進捗・研究発表)
- 09月⇒ 研究、コンテンツ開発、情報共有、ユーザーテスト(進捗・研究発表)
- 10月⇒ 研究、コンテンツ開発、情報共有、ユーザーテスト(進捗・研究発表)
- 11月⇒ 研究、コンテンツ開発、情報共有、ユーザーテスト(進捗・研究発表)
- 12月⇒ 研究、コンテンツ開発、情報共有、ユーザーテスト(進捗・研究発表)
- 01月⇒ コンテンツ開発仕上げる、情報共有(研究発表)

成績評価方法・基準

- | | |
|-------------------------------------|-----|
| 課題・発表 | 20% |
| 創作物・分析 | 40% |
| プロジェクト進行・クラスでの積極的な参加(ディスカッション、授業課題) | 40% |

履修条件および学生へのメッセージ

このラボに入る為に、UnrealエンジンあるいはUnityを使えることが必要である。Unreal技術は、授業内で説明の為に使う。Unrealの基礎知識がない場合は、必ず1Qに専門科目「デジタル表現基礎A(アダプティブラーニング)」を履修し、Unrealの動画教材を学習してください。

教材・教科書

特になし

担当教員紹介

ゲーム開発者、ゲームデザイン研究者。オランダのエトレヒト芸術大学大学院アート・メディア・テクノロジー研究科 ゲームデザイン・ディベロップメントコース修士課程修了後、主にフリーランスでゲームプランナー・ゲームデザイナーとして活動。主なゲーム作品に「Sharkworld」「Linear Assault」「Why is the Princess in a Magic Forest?!」。Sharkworldは「Dutch Game Award—Best Serious Game (Game in the City, Amersfoort)、2008年」「European Innovative Game Award—Best Overall Game (Hessen-IT, European Commission)、2008年」「Japan Prize 1st Prize Continuing Education Category (Japan Prize NHK)、2009年」「Accenture Award Best Gaming Concept (Accenture)、2009年」に選出された。2011年来日し、2012年に九州大学に入学。2015年に九州大学大学院芸術工学府デザイン戦略専攻博士課程修了後、デジタルハリウッド株式会社に入社。現在は主に、ゲームとリアルタイム技術関連授業を担当し、ゲームデザイン研究を行っている。

修了課題

- 単位:1単位
- 履修区分:必修
- 履修年次:1年次
- 時間割:4/17開講 前期 不定期
- 定員:80名程度

担当教員
修了課題指導教員

到達目標

- ・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。
- ・修了課題に向けて自己探求を行い構想を固めることができるようになる。
- ・修了課題の指導教員と提出形式を決める準備ができるようになる。

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、自己探求によりテーマ設定を行い、研究計画書の作成とプレゼンテーションを行う。
「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を行い、提出形式の検討を行う。

授業内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	スケジュール、修了課題担当教員、提出形式、研究計画書などについてオリエンテーションを行う。
2	オリエンテーション	スケジュール、修了課題担当教員、提出形式、研究計画書などについてオリエンテーションを行う。
3	自己探求	研究テーマ設定のための自己探求を行い、研究計画書の案を作成する。
4	自己探求	研究テーマ設定のための自己探求を行い、研究計画書の案を作成する。
5	個別相談	研究計画書の一次提出内容をベースとして、各指導教員により個別相談を行う。
6	個別相談	研究計画書の一次提出内容をベースとして、各指導教員により個別相談を行う。
7	プレゼンテーション	研究計画書の二次提出内容をベースとして、プレゼンテーションを行う。
8	プレゼンテーション	研究計画書の二次提出内容をベースとして、プレゼンテーションを行う。

成績評価方法・基準

研究計画書 100%
認定科目。認定または不可で成績評価を行う。

履修条件および学生へのメッセージ

必修科目。本科目の単位を取得しなければ、「修了課題計画」と「修了課題制作」の履修はできない。

教材・教科書

各指導教員より適宜指示する。

- 単位:1単位
- 履修区分:必修
- 履修年次:1年次
- 時間割:9/21開講 後期 不定期
- 定員:80名程度

担当教員
修了課題指導教員

到達目標

- ・修了課題制作に向けて研究計画を固めることができるようになる。
- ・修了課題に向けて自己探求を行い構想を固めることができる。
- ・修了課題の指導教員と提出形式を決めることができる。

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」向けの準備段階として、各修了課題指導教員ごとに修了課題の計画に取り組む。

授業内容

翌年度の「修了課題制作」向けの準備段階として、各修了課題指導教員ごとに修了課題の計画に取り組む。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い評価を受ける。スケジュールは、別途「修了課題計画提出要領」に示す。

成績評価方法・基準

研究計画プレゼン資料 100%
認定科目。認定または不可で成績評価を行う。

履修条件および学生へのメッセージ

【履修条件】

必修科目。履修にあたっては下記2点を満たす必要がある。
「修了課題構想」の単位を修得していること。
予め希望する「修了課題計画」の指導教員が指定した事前課題を提出し、指導の許可を得ていること。

【学生へのメッセージ】

本科目の履修にあたっては、次年度の「修了課題制作」を担当する本学専任教員の中から予め1名を指導教員として選択しなければならない。原則として2年次に取り組む「修了課題制作」においても同じ教員による指導を受けることになるため、事前によく検討する必要がある。

【提出形式について】

2年次に取り組む「修了課題制作」の提出形式は次の4種類から選択することになる。

- ・ビジネスプランおよびデモコンテンツ
- ・論文
- ・研究成果報告書
- ・作品

なお、形式の変更は「修了課題制作」の中間登録まで許可されるが、指導教員の変更は「修了課題制作」の一次登録までしか許可されないため、一次登録より中間登録までの間、指導教員が担当できない形式に変更したい場合は、当年度の成績がDとなり、次年度の「修了課題制作」を再履修しなければならない

教材・教科書

資料を適宜配布する。

- 単位:6単位
- 履修区分:必修
- 履修年次:2年次(1年制の場合1年次)
- 時間割:4/17開講 通年 不定期
- 定員:80名程度

担当教員
修了課題指導教員

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。

授業内容

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。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。最終成果物の提出形式は、次の4種類である。

- ・ビジネスプランおよびデモコンテンツ
- ・論文
- ・研究成果報告書
- ・作品

提出形式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。

成績評価方法・基準

最終成果物 100%
評価方法・基準は別途示す。

履修条件および学生へのメッセージ

【履修条件】

「修了課題構想」と「修了課題計画」の単位を取得していること。

※ただし、1年制の入学者を除く。

履修にあたっては、予め希望する教員と相談し、希望する「提出形式」および「研究計画」の指導許諾を得たうえで、所定の方法で履修登録を行う必要がある。

【学生へのメッセージ】

履修の一次登録後のキャンセルは認められない。一次登録前に履修をキャンセルする場合、単位登録分の学費は返金されず、当該単位を来期に持ち越すものとする。一次登録後、提出を次年度に持ち越す場合は次年度に再度学費等が必要になるため、登録においては慎重を期すこと。履修登録後、原則として「指導教員」の変更を認めない。「提出形式」は中間登録までに指導教員が指導できる形式へのみ変更できる。

教材・教科書

各指導教員より適宜指示する。