【担当教員】

特任助教

石井 洋介

【ラボプロジェクトの名称】

プレイフルヘルステックラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

医療現場の課題を解決するプロダクト開発や、患者さんの行動変容を促すコミュニケーションデザインの研究を主に行います。今年度はラボ内でチームを作って医療課題の発見からプロトタイプ作成までを一連で行い、ヘルスケア領域での仮説検証方法を指導する予定です。ヘルスケア領域はとっつきにくい印象があると思いますが、誰にでも必要なものであり、少しでも身近で楽しめるものになるように工夫をして人体や医療に興味関心を持てることをゴールに講義を行う予定です。医療現場のフィールドワークなども準備したいと思います。

【参加してほしい学生のイメージ】

医療・介護・福祉領域に関心のある方。現時点での医療の前提知識は不問。
クリエイティブな力をヘルスケア領域で発揮出来ないかと思っている方歓迎。

【履修条件等】

修了課題担当ではないので、本ラボに所属・履修していること。本ラボの講師に許可を得ていること。

【担当教員】

准教授

落合 賢

【ラボプロジェクトの名称】

シネマティックランゲージラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

「シネマティック（映画芸術的）・ランゲージ（言語）」とは、映像作品を言語学的に紐解いた独自の理論である。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 で教えられているハリウッド式映像制作術の基礎と応用を、既存の映画やドラマの映像事例などを用いてレクチャーする。また、実践的な映像制作課題を通して、シネマティックな映像を制作する事で、ハリウッド式映像制作術の本質的な概念と実用的な技術を身につける。

【参加してほしい学生のイメージ】

・映画制作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）

【履修条件等】

・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）

・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。

・遠隔授業の場合は、音声のみではなく、顔を出しての映像参加を原則とする。

・評価方針については、次の通りとする。演習課題 50% ／プレゼンテーション 30% ／授業での発言と他生徒への貢献 15% ／現場研修のレポート 5%

【担当教員】

特任准教授

Olga

【ラボプロジェクトの名称】

ファッションテックラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

概要：ファッションテック、デザインエンジニアリング、ウェアラブルデバイスなどに関する最新事例を学ぶとともに、最先端の技術を共有し、企画化・作品制作などを通じて研究を進めていく。

活動内容：ファッションの領域だけにとらわれず様々な企業や研究者との協業や、ファッションテックの最先端事例などワークショップから知識と技術の共有を行う。自身のプロジェクトを発展させつつ、他の院生の技術的サポートや相談を相互に行いながら進めていき、制作したサービスや作品についてプレゼンテーションを行う。

【参加してほしい学生のイメージ】

バックグラウンドがファッションやデザイン以外であっても、デザインエンジニアリングや、ファッションについて何かしらの興味関心があること。

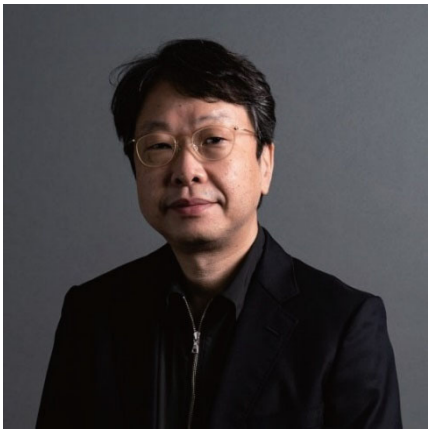
テクノロジーだけではないデザインによる解決策を見出そうとしていること、「デザインの力」を見出そうとする意思があることや、他の院生との協調性があることが望ましい。

【履修条件等】

ラボ活動を通して自分が何を作りたいのかイメージがあることが必要。

最終的には自分のプロダクトやサービス、作品の発表ができる制作力と計画性があること。

兼ラボ可。



【担当教員】

教授

木原　民雄

【ラボプロジェクトの名称】

リサーチテックラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

ぞれぞれ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することを目指す。このために、研究論文を作成したり、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したり、作品等の展示を対外的にしたりし、継続的に個人の研究業績としてまとめていくことを自律的に進めることができるようにする。この際、取り組んでいるテーマや作品そのものの内容が何であるかは原則問わずに扱い、指導もしない。

【参加してほしい学生のイメージ】

研究論文を書いてみたいひと。学会発表をしてみたいひと。作品を展示してみたいひと。博士学位を取得したいひとの対応をするが、そうじゃないひとも歓迎。

【履修条件等】

担当教員の修了課題の履修予定者はこのラボプロジェクトへの参加を強く推奨する。
他のラボプロジェクトへの同時参加を歓迎する。

【担当教員】

准教授

京極　一樹

【ラボプロジェクトの名称】

PR　プロデュースラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

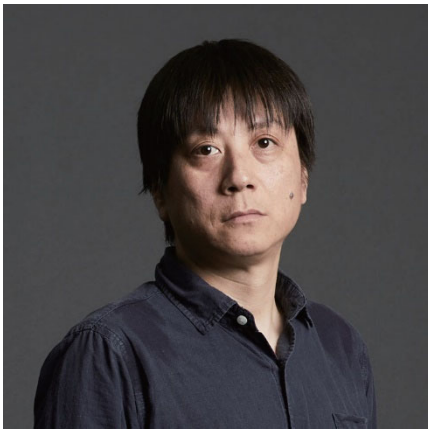
他者に何かを伝えたり、伝えた情報を他者に楽しんでもらう構造を作り上げることは、簡単ではありません。PR　プロデュースラボでは、ご参加頂いた皆様独自の　POV（ポイント・オブ・ビュー）を養っていただき、考えているアイデアや作品、コンテンツをどのようにして世の中に届けるかを考え、研磨していくラボです。最終的には、ご自身の作品やアイデアについての、PR　デザイン設計及び、発信までを行なっていただきたいと考えています。

【参加してほしい学生のイメージ】

1）考えることを継続できる方　2）企画が好きな方　3）人に何かを伝えることに楽しみを感じられる方

【履修条件等】

ご一緒させていただける方とは様々なディスカッションを行うと思いますので、コミュニケーションが最低限取れる方でお願いいたします。
事前に必ず面談の上、許可を得ること。



【担当教員】

准教授

栗谷　幸助

【ラボプロジェクトの名称】

教育のための Web コンテンツラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

Web サイトは、届け先であるユーザーに「どんな体験を提供できるか」が大切です。本ラボでは「小学校、中学校、高等学校、大学などの教育の場で活用をできること」を目的として、Web コンテンツ制作を行なってもらいます。研究活動やディスカッションを通して、ユーザーの事を多く知り、ユーザーにさまざまな体験を届ける Web コンテンツについて理解を深めて行きます。制作をした Web コンテンツは、公益財団法人消費者教育支援センターが例年実施をしている「消費者教育教材資料表彰」に応募をしてもらう予定です。

【参加してほしい学生のイメージ】

・具体的な目的を持った Web サイト制作を行ないたい人
・教育コンテンツの制作に興味がある人

【履修条件等】

・Web サイト制作のスキルを有する（グラフィックツール、HTML/CSS、JavaScript など）
・上記のスキルが不十分な場合に、自分で学習ができる

【担当教員】

教授

黒田 順子

【ラボプロジェクトの名称】

3DCG 表現ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

3DCG 映像表現のための技術研究および作品制作を行うラボです。以下の活動を行ってます。

・モーションキャプチャ実習　・八王子校合宿　・黒田主催 SIGGRAPH ツアー　・年 1 回デザインフェスタギャラリー展示会

・作品集の制作　・年 2 回ゲストを招いた講評会　・CG 映像制作会社、ゲーム会社の見学

【参加してほしい学生のイメージ】

デジタルハリウッド大学卒業生で、3DCG ゼミで研究を行っていた人向けのラボです。卒業後 CG 映像業界やゲーム業界へ就職していく希望のある人に参加して欲しいです。ポートフォリオとデモリールによる作品選考を行います。他大学からの入学生の場合、制作能力があれば受け入れることは可能です、相談ください。

【履修条件等】

ポートフォリオとデモリールによる作品選考を行います。

ラボ内で技術的なレクチャーは行いませんので、すでに 3DCG の基本的な技術を習得していて、研究テーマについては各自で研究を行っていける技術や環境がある方が対象です。

【担当教員】

教授

佐藤　昌宏

【ラボプロジェクトの名称】

エフェクティブラーニングラボ（EL ラボ）

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

「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。
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
ノロジーの可能性、イノベーションの実践を学ぶことを目的とする。

【参加してほしい学生のイメージ】

以下のキーワードに興味があり、マイプロジェクトとしてビジネスモデルやサービス・アプリ開発に積極的に取り組む学生に参加いただきたい。
キーワード：日本、世界のテクノロジーがもたらす教育イノベーション（EdTech）、教育格差解消、STEAM 教育、プログラミング教育、学校改革、入試改革、語学教育、社会人向けリカレント教育、幼児教育、塾など

【履修条件等】

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。
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。

【担当教員】

客員教授

白井 暁彦

【ラボプロジェクトの名称】

クリエイティブ AI ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

クリエイティブ AI ラボ（略称：CAIL）は、従来の VR、SNS、ゲーム、Crypto などのメタバース分野に加えて、StableDiffusion や ChatGPT に代表される画像生成 AI や推論 AI を使ったクリエイティブ手法の探求を行います。
実装力に自信がある学生は、実際に作品の発信やサービス開発を行い、社会実装を行います。
デザイン分野が得意な学生は、制作手法にクリエイティブ AI を活用し、アートワークだけでなく、その手法を方法論として「技術書典」に向けた技術書を執筆して社会に発信します。

【参加してほしい学生のイメージ】

「AI でちょっと遊んでみる」ではなく「サービス開発をする」という強い意志がある学生。強い意志と向上心、行動力がある学生。自分の才能の限界を自分で決めない学生。失敗しても挑戦することの意味がわかっている学生。挑戦をあえてやってみたい学生。著者になってみたい学生。

【履修条件等】

基本的に他のラボプロジェクトとの掛け持ちは難しいと考えます。
万が一、複数のラボプロジェクトを掛け持ち履修して困難になった場合は、どちらのラボプロジェクトをあきらめるか、あらかじめ履修の段階で宣言してしてから履修申告を行う事。

【担当教員】

教授

新 清士

【ラボプロジェクトの名称】

ゲームラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

ゲーム開発の演習を各自もしくはチームでプロジェクトでのプロトタイプゲームの開発を行う。また、ラボでは、ゲーム開発を巡る最新の情報についても、適宜、紹介を行っていく。VR/AR、メタバースといったものが中心だが Stable Diffusion や ChatGPT といった生成 AI も重要な論点になる。ただし、開発するコンテンツの内容はかなり自由に認める。ただ、ゲームエンジン(Unity や Unreal Engine)や CG ツールなどの使い方の説明はすることはしない。ラボ以外の時間に独自に学習することが必要。

【参加してほしい学生のイメージ】

デジタル分野のエンターテインメント(含むゲーム)を実践的に開発することを希望する人。

【履修条件等】

特にスキルは要求しない。ただ、当然、ゲームエンジンや CG ツールなどの使い方を学習する意欲がないと、ほぼ何も作れないので、その点は注意がいる。
学校から、Oculus Quest 2 などは借りることができるが、自前の開発用のゲーミング PC を用意することも必要になる。それぞれの機材費やソフト費用は準備してもらうことが必要である。

【担当教員】

教授

関 龍太郎

【ラボプロジェクトの名称】

デジタルクリエイティブのためのアイデア創造ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

コーディングや英語が得意でなくても、デジタルクリエイティブの世界で生きるのに必要な創造力や制作プロデュース力の育成を目的とする。最新テクノロジーを俯瞰し、課題を正しく解決するだけでなく、エンターテインメントすることを念頭に置いたクリエイティブな発想や企画力を身につけることを目標とする。ラボでは毎回、世界中のデジタル・クリエイティブ事例を紹介し、それぞれの課題設定、解決方法の理解から、使用されているテクノロジーの分解と解釈、さらに応用法について議論し、自身の企画制作に活かす方法を模索していく。

【参加してほしい学生のイメージ】

デジタルクリエイティブ、デジタルマーケティングの分野における知見を深め、積極的に情報収集と検証ができる学生自身の目標を持って、それにむかって好奇心もち、努力を継続することができる学生

【履修条件等】

将来的にデジタルクリエイティブで生きていくために積極的に活動する姿勢があること。
オプションとして海外での挑戦を視野に入れている場合、ネイティブでなくても、英語での企画書制作をしてきた指導教官として実施に必要な知識とレベル感を体感してもらうために全篇英語での指導も可能。

【担当教員】

教授

橋本　昌嗣

【ラボプロジェクトの名称】

ビジュアルメディアインテリジェンスラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

私の現在の活動内容の例は以下のとおりです。

・商社双日とのデジタルツインの取り組み
・世界最高性能 LED を使った、バーチャルプロダクションの表示実験
・NHK 技研出身で北陸先端科学技術大学院大学宮原名誉教授とコロムビアのスタジオ責任者の冬木氏と録音時の波面を再現するオーディオの実験
・東京大学の光吉俊二特任准教授とペッパーに搭載された人工自我の研究
・カーデザイナーとの EV 時代のクルマのデザイン研究

【参加してほしい学生のイメージ】

ジュラシックパークの CG を作ったコンピュータメーカの CTO、エイベックスでシステム担当、現在商社の子会社で VR のビジネスをする社長をしているので、VR、CG、デジタルツイン、アイドル、ビジネスなど対応可能です。
明るく、ディスカッションの好きな学生、知りたがりの学生を待っています。

【履修条件等】

特になし。

【担当教員】

卓越教授

藤井　直敬

【ラボプロジェクトの名称】

現実科学ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

「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。

【参加してほしい学生のイメージ】

誰かの受け売りではなく、自分自身で物事を考えて、実行できるヒト。
出来ない理由を並べるより、出来る方法を考えるヒト。

【履修条件等】

参加にあたり、事前に面談を必要とする。
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。面談ではポートフォリオを提出のこと。
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 つ作ってもらう。

【担当教員】

准教授

星野 裕之

【ラボプロジェクトの名称】

フィクションロボットラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

現段階では存在しないが十分に実現可能なロボットを、プロトタイピングによるコンセプトモデルはもちろん、グラフィックデザインやアートや小説などで表現します。例えばドローンや遠隔ロボットや掃除ロボットは前世紀初頭ごろにフィクションとして発生し、前世紀後半から技術的に達成可能でした。しかし実現を果たしビジネスや社会倫理的に受け入れられたのは最近です。最新のテクノロジーや倫理観の推移をリサーチし、環境を助け人類を生かし社会を円滑にする次のロボット像を世界に先駆けて創造します。

【参加してほしい学生のイメージ】

未来への強い好奇心を持つ方。未来をいち早く具現化したい方。ロボットと人との関係に興味を持たれる方。

【履修条件等】

特になし

【担当教員】

教授

本多 忠房

【ラボプロジェクトの名称】

インタラクションラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

「インタラクション」について研究します。絵画のようなアートや、道路標識のようなデザインは、一方的に投げかけられる、完全性を持ったコミュニケーションです。そうした「完全な」ものではなく、不完全なもの、換言すれば、相手（作品の鑑賞者等）に参加の余地が残り、また、その参加によって姿を変える、変えざるを得ない「何らか」について考えることで、人間について、そしてコミュニケーションについて深い洞察を得られるようなプロジェクトにしていきます。

【参加してほしい学生のイメージ】

1）人間の心理と行動、及びそれらを動かすことについて強い興味があること、2）インタラクティブな「何らか」を実装する技能を持っている（それ
はデジタルテクノロジーであることに限定されない）こと、3）どちらかと言うと「質より量」で制作に取り組めること

【履修条件等】

ネイティブレベルの日本語能力

【担当教員】

准教授

ブランセ　マイケル

【ラボプロジェクトの名称】

リアルタイムコンテンツラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

このラボでリアルタイムコンテンツ開発の基礎を教えるのはもちろん、実際の事例を分析して、リアルタイムコンテンツはどのように作ったか、どのように最適化したかを調べます。コンフェレンスの発表と業界の発見（Unreal　技術に注目して）も相談します。ラボの目的はリアルタイムコンテンツに慣れて、リアルタイム環境でのコンテンツを作成することです。グラフィック、シェーダー、システム・ツール開発等、皆の作りたいコンテンツをリアルタイム環境のために準備することに集中します。時々、デザイン方法論も探検します。

【参加してほしい学生のイメージ】

特に、リアルタイムのコンテンツを作ることに深い興味を持ち、それについて議論することを厭わず、国内・海外のソースも調べることに抵抗がない学生を求めています。また、デザイン方法論（インタラクション、ゲームデザイン）の研究に重点を置きたい場合も歓迎します。

【履修条件等】

リアルタイムコンテンツの基礎知識（例えば、Unreal・Unity　のようなゲームエンジンあるいは EEVEE　のようなソフトの知識あるいは使用体験を持つこと）

【担当教員】

教授

前田 邦宏

【ラボプロジェクトの名称】

ヴァーチュアス・サイクル・デザインラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

当ラボでは、目に見えない人間の感情、心情、共感、ストレスを実在的な情報の流れと捉え、新しい情報空間（BMI や AI との共生、メタバースや宇宙空間）の中で、人間にとって気持ちの良い空間、善い振る舞いを実現するのに必要なコミュニティの規範理論を＜ヴァーチュアスサイクル（善の循環図）＞と呼ばれるダイアグラムで表現する方法について研究します。まずは有名なダイアグラムの優れている点やその背景を分析しながら、自分のダイアグラムの描画をブラッシュアップします。

【参加してほしい学生のイメージ】

一枚の絵、スライド、ショートムービーで自分の思想、ヴィジョン、ビジネス、新しい社会像を他人に伝えたい人。

【履修条件等】

自分が理想とする社会、より良い世界のイメージを描画するのが目的です。紙に手描きでも完結します。Adobe Illustrator や PowerPoint 等の習得について、自らやる気のある人は個別に習得支援をします。専門科目『情報倫理と情報哲学』の履修はを必須とします。講義の延長となる図式化の技能・知識が磨けます。

【担当教員】

教授

三淵 啓自

【ラボプロジェクトの名称】

Virtual World Genesis

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

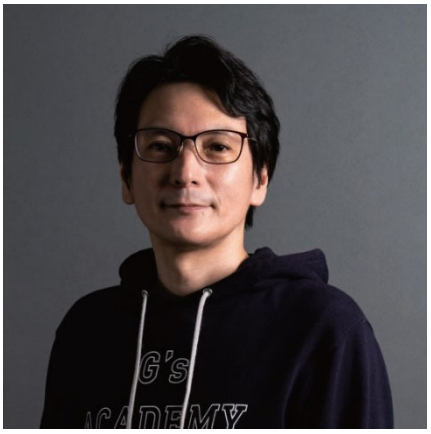
SNS や、メタバース、ブロックチェーンなどのサイバー空間や人工知能 、人工合成知能（AGI）などを活用して、新しいバーチャル世界を創造する。まさに創世記である。 そこで学生たちが何ができるか何をしたいかなど、できるプロジェクトを創造していく

【参加してほしい学生のイメージ】

バーチャル新世界を創造したい学生

【履修条件等】

自分で自分のプロジェクトマネジメントができる学生



【担当教員】

教授

山崎 大助

【ラボプロジェクトの名称】

アジャイルデベロップメント LAB

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

実際にラボでおこなうこと

・ アプリのプロトタイプ取り組みます。
・ HTML/CSS はラボに入る前に学んでおくと良い経験ができます。
　ドットインストール、Progate などで事前に学べます。
・ アプリの制作を通じて制作過程を知り、小さい成功体験を得る。
・ 皆でディスカッションしながら進めます。
・ ディスカッションの結果、作り直す。
　※試行錯誤し、ピボットしたりします。
・ より良いものを作る体験を繰り返す。

【参加してほしい学生のイメージ】

テクノロジーで世の中の問題を解決したい、今の仕事でテクノロジーを使って解決できることがある人。（ちゃんと自分で準備してくる人）
※流行ってるから、プログラミング学びたい人は 100％ 向いていません。

【履修条件等】

業務での一般 PC スキルがある人、決めたことに対して努力できる人、HTML／CSS を自分で学習できる人
※ブラインドタッチはできた方がいい

【担当教員】

教授

米光　一成

【ラボプロジェクトの名称】

米光ゲームメカニクスラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

ゲームが面白さを生み出すメカニクスを分析し、（広義の）ゲーム作品を作り、それを大勢の人に遊んでもらう実践を行う。
ゲーム作品、もしくはゲームの面白さを伝える表現物を制作する。
ゲーム制作がゴールではなく、実際にプレイしてもらうこと、コミュニティを作り出すこと、販売することを射程にいれて実践する。

【参加してほしい学生のイメージ】

ゲーム制作、ゲームの面白さを伝えるための表現（文章、動画、ウェブサイト制作）の実践を行う意欲のある者。

【履修条件等】

ゲーム制作、ゲームの面白さを伝えるための表現（文章、動画、ウェブサイト制作）の実践経験がある者。
修了課題の担当が米光一成の場合は、必ず履修すること。