

デジタルハリウッド大学大学院 2022年度シラバス

2022.06.21更新版



2022年度入学者用 科目配当表(2年制)

カテゴリ	モジュール	科目名	担当教員	科目 系統	単位	必修	選択必修	選択	要修得単位数
基礎・理論		先端科学原論	藤井 直敬	S	1	1			1単位
		先端芸術原論	草原 真知子	A	1	1			1単位
		デジタルコンテンツ総合研究	木原 民雄	SA	1	1			1単位
		アーキテクチャ原論A(コンピュータ)	橋本 昌嗣	S	1			1	
		アーキテクチャ原論B(ソフトウェア)	三淵 啓自	S	1			1	
		アカウンティング	伊藤 雅之	S	1			1	
		アカデミックライティング	高木 亜有子	S	1			1	
		コンピュータグラフィックス基礎A	饒平名 秀成	S	1			1	
		コンピュータグラフィックス基礎B	星野 裕之	S	1			1	
		先端コンピュータグラフィックス原論	西田 友是	S	1			1	
		先端マーケティング原論	吉田 康祐	S	1			1	
		知的財産原論	高瀬 亜富	S	1			1	
		デジタルコミュニケーション原論	杉山 知之	S	1			1	
		ビジネスプランニング基礎	松本 英博	S	1			1	
		プログラミング基礎 I	茂木 健一	S	1			1	
		プログラミング基礎 II	茂木 健一	S	1			1	
		基礎造形	村田 朋泰	A	1			1	
		空間構成学	谷川 じゅんじ	A	1			1	
		クリエイティブコンピューテーション	山岡 潤一	A	1			1	
		コンテンツマネジメント概論	高橋 光輝	A	1			1	
		ストーリーテリング	やまだ あんてい	A	1			1	
		デジタル表現基礎A(アダプティブラーニング)	石川 大樹	A	1			1	
		デジタル表現基礎B(アダプティブラーニング)	石川 大樹	A	1			1	
		デジタル表現基礎C(アダプティブラーニング)	石川 大樹	A	1			1	
	専門	実践・応用	デジタルコンテンツの理論と実務の架橋	木原 民雄	ED	1	1		
インタラクティブシステム			饒平名 秀成	E	1		ENGINEERING 1科目1単位以上を修得		1単位以上
ウェブ解析実践			窪田 望	E	1				
サービスプロトタイプングA			山崎 大助	E	1				
サービスプロトタイプングB			三淵 啓自	E	1				
テクノロジー特論A(インターネット)			藤川 真一	E	1				
テクノロジー特論B(データ)			中西 崇文・橋本 大也	E	1				
テクノロジー特論C(人工知能)			三宅 陽一郎	E	1				
テクノロジー特論D(人工現実)			白井 暁彦	E	1				
プロダクトプロトタイプング I			菅原 のびすけ	E	1				
プロダクトプロトタイプング II		田中 正吾	E	1					
クリエイティブ特論A		二宮 功太	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		中橋 敦	D	1					
コンテンツデザインA		酒井 英典	D	1					
コンテンツデザインB		末永 剛	D	1					
コンテンツマネジメント特論		森 祐治	D	1					
先端マーケティング特論		山本 崇博	D	1					
地域社会経済の課題解決		山崎 俊巳	D	1					
知的財産活用実践		高森 厚太郎	D	1					
ビジネスプランニング実践		鴨志田 晃	D	1					
リーガルマネジメント		味村 隆司	D	1					
ロボットデザイン		星野 裕之	D	1					
SEAD特別講義		特別講義A	海老根 智仁		1			1	
		特別講義D	川名 宏和		1			1	
		特別講義H	Olga		1			1	
	特別講義J	木原 民雄・草原 真知子		1			1		
	特別講義K	木原 民雄		1			1		
研究実践	ラボプロジェクト	ラボプロジェクト指導教員		3		2年間で6単位を修得		6単位	
修了課題	修了課題構想	修了課題指導教員		1	1			8単位	
	修了課題計画	修了課題指導教員		1	1				
	修了課題制作	修了課題指導教員		6	6				
必修、選択必修から修得が必要な単位数の合計									20単位
修了要件単位数(修了に必要な総単位数)									30単位

※上記の専門科目や研究実践科目は2022年度の内容です。2023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。
 ※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術領域

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術領域)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術領域である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術領域)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(ラボプロジェクト)」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術領域)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(ラボプロジェクト)

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プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書、または作品を制作し、修了課題として提出する。指導教員の他にアドバイザー教員を置き、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制作を進めていく。

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原則管理している。

4. 修了課題制作の段階的指導

修了課題は「修了課題構想」「修了課題計画」「修了課題制作」の3科目で構成されており、段階的に指導を行う。1年次前期の「修了課題構想」にて、自己探求によりテーマ設定を行い、研究計画書の作成と修了課題指導教員とのマッチングを行う。その後、1年次後期の「修了課題計画」では、翌年度の「修了課題制作」に向けての準備段階として、各修了課題指導教員の指導の下、修了課題の計画に取り組む。2年次の「修了課題制作」では、まず任意参加による「進捗発表会」を行い、研究テーマを精査していく。その後、登録内容の審査を行う「中間発表会」を経て、「最終発表会」へ至る。各発表会では、指導教員の他にアドバイザー教員からも助言を得る機会を設けており、複数の教員による指導を行う。

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(ラボプロジェクト)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、研究成果の発信を行う。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
デジタルコンテンツ総合研究	14
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
アカウントティング	17
アカデミックライティング	18
コンピュータグラフィックス基礎A	19
コンピュータグラフィックス基礎B	20
先端コンピュータグラフィックス原論	21
先端マーケティング原論	22
知的財産原論	23
デジタルコミュニケーション原論	24
ビジネスプランニング基礎	26
プログラミング基礎Ⅰ	28
プログラミング基礎Ⅱ	30
基礎造形	32
空間構成学	33
クリエイティブコンピューテーション	34
コンテンツマネジメント概論	35
ストーリーテリング	37
デジタル表現基礎A(アダプティブラーニング)	38
デジタル表現基礎B(アダプティブラーニング)	40
デジタル表現基礎C(アダプティブラーニング)	42

実践・応用

デジタルコンテンツの理論と実務の架橋	45
インタラクティブシステム	46
ウェブ解析実践	47
サービスプロトタイプングA	48
サービスプロトタイプングB	49
テクノロジー特論A(インターネット)	50
テクノロジー特論B(データ)	51
テクノロジー特論C(人工知能)	52
テクノロジー特論D(人工現実)	53
プロダクトプロトタイプングⅠ	55
プロダクトプロトタイプングⅡ	57
クリエイティブ特論A	59
クリエイティブ特論B	60
コンテンツデザインA	61
コンテンツデザインB	62

コンテンツマネジメント特論	64
先端マーケティング特論	66
地域社会経済の課題解決	67
知的財産活用実践	68
ビジネスプランニング実践	69
リーガルマネジメント	70
ロボットデザイン	71

SEAD特別講義

特別講義A	73
特別講義D	74
特別講義H	75
特別講義J	76
特別講義K	77

3. 研究実践科目

アジャイルデベロップメントLAB	79
インタラクションと不完全なコミュニケーション	80
エフェクティブラーニングラボ	81
ゲームラボ	82
現実科学ラボ	83
シネマティック・ランゲージラボ	84
3DCG表現ラボ	85
潜在的文化知層を活用するメディアデザインラボ	86
超メタバース・エンタテインメント・ラボ	87
ビジネス・ロジック実践プロジェクト(BLP)	88
ファッションテックラボ	89
フィクションロボットラボ	90
メタバース情報処理	91
米光ゲームメカニクスラボ	92
リアルタイムコンテンツ開発	93
リサーチテックラボ	94

4. 修了課題科目

修了課題構想	96
修了課題計画	97
修了課題制作	98

※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:4/20開講 前期1Q 水曜7限
- 定員:80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	認知と現実	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せるわけではない。現代の科学は、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。
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	テクノロジーと科学と社会	主観的現実を直接的に改変するテクノロジーは様々なものがある。そのテクノロジーのエコシステムと社会の幸せな関係はどのようなものだろうか？
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

「現実とはなにか、現実を改変する方法を考えろ」をテーマとしたレポートを5000字以内で書く。

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%

履修条件と留意事項

特になし。

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:9/21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

- (1)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。
- (2)個々の作品についてその意味を考え、社会的・歴史的・文化的背景を踏まえて分析できる。
- (3)現在の先端的な表現の歴史的コンテキストを知り、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。
- (4)自分の関心分野や今までに手がけた作品やプロジェクトを多角的な視点から把握し、説明できるようになる。

授業概要

- (1)今日の先端芸術の状況、現代の科学・技術が社会・文化に与えている変化を紹介する。
- (2)先端芸術の面白さや可能性、社会における機能を考える。
- (3)現代美術の成立過程と現在の課題について考察する。
- (4)芸術作品だけでなくデザイン、エンターテインメント、先端技術、過去の最先端技術などを知り、先端芸術の歴史的背景と未来を考える。
- (5)授業の内容は最先端の情報などに応じて追加・変更する。

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先端技術を用いた最近の作品や気になるトピックを紹介する。予習として文化庁メディア芸術祭やアルス・エレクトロニカなど最近の作品が出ているサイトを見ておくこと。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出し、授業内で紹介された作品について自分で確認し、その背景を調べる。
2	先端芸術の現在(2)	情報メディアの発展とメディアアートの誕生、デジタル情報社会と芸術。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出すること。復習として、紹介された作品や事柄についてより詳しく調べて理解すること。
3	近代以前の芸術と技術	基礎知識として西欧美術史を概観し、芸術と娯楽・科学・技術の関係について考える。アルスとテクネ、自動人形の歴史、光学と文化などに触れる。予習として事前に西欧美術史の基本的な流れを理解しておくこと。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出すること。
4	産業革命と近代美術	市民社会と芸術、テクノロジーへの眼差し、イマジネーションとしてのロボット、工業製品と機械芸術。予習として、ロボットの実際の歴史と文学や演劇や映画に登場するロボットを概観しておくこと。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出すること。
5	現代美術とメディア	前衛芸術、サイバネティック・アート、ビデオアート。予習として、ダダ、シュルレアリスム、マルセル・デュシャン、ジョン・ケージ、ナムジュン・パイクについて一通り調べておくこと。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出すること。
6	複製技術時代の芸術	メディア論の基礎として、写真や映画などのアナログ複製技術は「芸術」をどう変えたか、デジタル技術時代の芸術、オリジナリティとコピー。予習としてヴァルター・ベンヤミンとマーシャル・マクルーハンについて一通り調べておくこと。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出すること。
7	人工生命とバイオアート	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について考える。予習として「人工生命」概念と「バイオアート」について一通り調べておくこと。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出すること。
8	まとめと補足	先端芸術とメディア考古学について概説、また7回までの補足を行う。予習として「メディア考古学」について調べておくこと。講義終了時に出す小課題についてレポートを作成し提出すること。

- 単位:1単位
- 履修区分:必修
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/21開講 後期3Q 水曜8限
- 定員:80名

担当教員
草原真知子

成績評価方法・基準

5段階評価(S～D)

- (1)FSのコメント、毎回の小課題への回答、授業中の発言(40%)
- (2)中間課題(20%)
- (3)期末課題(40%)

履修条件と留意事項

仕事の都合などでリアルタイムで受講できなかった場合は、ビデオ視聴による受講と小課題の提出方法について事務局に問い合わせること。小課題、中間課題、期末課題のいずれにおいても、他人の書いたテキストからの無断引用は厳禁。自分で調べた結果の引用は良いことだが、自分の文章と引用部分の区分が明らかになるように書き、出典を明記すること。文章の大半が引用であるような書き方をしてはいけない。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:必修(2022年度以降入学者のみ対象)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/15開講 前期2Q 水曜8限
- 定員:80名

担当教員

木原 民雄

到達目標

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

授業概要

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

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	研究領域の概観	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域を概観する。キーワード: 研究とは何か、未知化、暗黙知、新規性と有用性、仕組みや仕掛け、アーキテクチャ
2	研究領域の歴史と理論	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域の歴史を理解し、既存の理論を知る。キーワード: サイバネティクス、テクノロジーカルチャー、サブカルチャー、科学思想史、インターネットとコンピュータ、研究拠点、アーティストとクリエイターの巨匠、劇場、ミュージアム
3	学術研究の仕組み	学術研究の仕組みを知り、理解する。キーワード: 研究活動、学会活動、調査、実験、特許、研究倫理、オリジナリティ、エスノグラフィ、メディア考古学
4	メディア芸術とサービスデザイン	メディア芸術とサービスデザインの個別領域を概観する。キーワード: メディア芸術、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート、インスタレーション、映画、映像、CG、放送、音楽、アプリケーション、サービス、ファッション、プロダクト、子ども
5	デジタルコンテンツの表現と制作方法	デジタルコンテンツの表現と制作方法について、その変遷を理解し、代表的事例を知り、探求する。キーワード: ソフトウェア、プログラミング、デバイス、ガジェット、オペレーティングシステム、情報デザイン、インタラクション、インタフェース、行動経済学、体験のデザイン
6	複製と保存	複製と保存について探求する。キーワード: オリジナリティ、記名性、無名性、複製と保存、使い捨て、流行、陳腐化、現象と空気、展示と鑑賞
7	研究と実践	それぞれ自らの研究テーマの探求し、研究と実践に取り組む準備を行う。キーワード: 自己探求と内省、動機やきっかけ、発想とアイデア、創発、課題解決
8	デジタルコンテンツ研究の理論の体系化	デジタルコンテンツ研究の理論の体系化を試みる。キーワード: バックキャスト、フューチャーデザイン、フィクションデザイン、空想科学、未来主義

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1) 毎回の小課題(40%)
- (2) 最終レポート(60%)

履修条件と留意事項

各回の授業内容の順番が入れ替わり、場合により簡略化される可能性がある。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/22開講 前期1Q 金曜8限
- 定員:80名

担当教員

橋本昌嗣

到達目標

- (1)コンピュータの動作の原理を習得する。
- (2)コンピュータに対する不安感を払拭する。
- (3)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。
- (4)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。
- (5)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見する能力を習得する。

授業概要

近年、産業のデジタル化によるビジネスモデルの更新はデジタルトランスフォーメーションと呼ばれている。それを支えているのがIT技術の進化である。よりよいサービスを実現するためにはコンピュータの性能を最大限に引き出す必要がある。アーキテクチャとは設計思想である。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見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	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	グラフィックス・AI処理を行うGPU	CPUとともにコンピュータの中核となり、3次元グラフィックス処理や映像処理のみならず、AI処理を行うGPUのしくみについて解説する。
4	コンピュータと人間の仲立ちをする基本ソフトOS	人間のマウスやキーボードからの指示に従い、CPUやGPUの性能を引き出し、それぞれに仕事を割り振りし実行する、基本ソフトとよばれるOSのしくみについて解説する。
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	いつでもどこでも利用可能なクラウド・コンピューティングのしくみ	Gmailなど、サーバがどこにあるかを意識せずに、PCや携帯どこからでも利用できることをクラウドコンピューティングという。そのしくみを解説する。
7	インターネットとデータセンターのしくみ	サーバ設置専用の施設であるデータセンターの概要と、最新情報。データセンターと皆さんを繋ぐインターネットのしくみについて解説する。
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一部の感情認識技術を応用し、音声病態分析を行う取り組みや、パーソナルモビリティのSegwayをベースとしたロボット化等を紹介する。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

(1)レポート(100%)

授業内で質問等を行った学生は加点する。

履修条件と留意事項

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、先入観なしでみてください。

教材・教科書

「コンピュータは私たちを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:4/20開講 前期1Q 水曜8限
- 定員:25名

担当教員
三淵啓自

到達目標

- (1)問題解決やマネジメント能力を身につける。
- (2)システムの基礎を理解する。
- (3)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。
- (4)システム及び開発の見積りをしたり、評価できるようになる。
- (5)開発・運用・セキュリティー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	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	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、NoSQLを理解する。
7	クラウドシステム・セキュリティー	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。セキュリティーの重要性や、ハッキングの対策などを学ぶ。
8	最新のICT技術	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

5段階評価(S~D)

- (1)ディスカッション参加(20%)
- (2)授業中課題(20%)
- (3)中間テスト(20%)
- (4)最終課題(40%)

履修条件と留意事項

履修条件は特になし。授業内容は、参加する学生の質問などで、変わる場合がある。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/17開講 前期2Q 金曜7限
- 定員:80名

担当教員

伊藤雅之

到達目標

- (1)財務諸表の構造を概括的に理解し、財務諸表を題材に簡単な財務分析が自分のできるようになる。
- (2)財務会計と管理会計を結び付けてビジネスの構造・バリューチェーンの考察ができるようになる。
- (3)ビジネスの価値の源泉、すなわち企業価値の評価方法について理解できるようになる。

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(貸借対照表、損益計算書、キャッシュフロー計算書)のそれぞれの内容と基本構造について説明し、財務諸表を読み取る力をつけてもらう。
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(法人税、所得税、その他)の種類・概要について説明し、基本知識を身につけてもらう。
3	数字による経営の見える化 Control Accounting	企業経営を行っていくうえでの管理会計の基本知識や概要について事例も交えて説明し、財務会計との違いも理解してもらう。
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意味や重要性を説明し、ビジネスモデルとの関係性を理解してもらう。
5	ビジネスを数字で評価する Valuation	ビジネスの価値を評価する手法、そのメカニズムを説明し、財務諸表との関連性を理解してもらう。
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(のれん、無形資産)の価値の算定方法について説明し、企業価値の源泉について理解を深めてもらう。
7	実践演習 Practical Exercise	これまでの回で学んだことを題材にケーススタディによる実践演習を行う。
8	これまでの復習とまとめ	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

5段階評価(S~D)

- (1)授業中の発言回数と内容(40%)
- (2)FSのコメント内容(30%)
- (3)最終課題の評価(30%)

履修条件と留意事項

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する。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/17開講 前期2Q 金曜8限
- 定員:80名

担当教員

高木亜有子

到達目標

- (1) 学術活動のための文章を記述することに関する基本を理解し、関連技術を修得し、自律的に進めることができるようになる。
- (2) 研究論文を作成するための方法論を理解し、関連技術を修得し、自律的に進めることができるようになる。
- (3) 学会等で発表を行うための方法論を理解し、関連技術を修得し、自律的に進めることができるようになる。

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

5段階評価(S~D)

- (1) 毎回のリアクションフォームの内容(40%)
- (2) 模擬論文の評価(20%)
- (3) 最終レポート(まとめと自己評価)(40%)

期末試験は実施しない。

履修条件と留意事項

- ・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。
- ・質問などは ayuko_takagi@dhw.ac.jp へメールすること。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/23開講 後期3Q 金曜日 8限
- 定員:25名

担当教員

饒平名 秀成

到達目標

- (1)コンピュータグラフィックスを用いたコンテンツ制作の概要を理解する。
- (2)ゲーム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。
- (3)ゲームエンジン上でプログラムデータをどのように構築するのか理解する。

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も)を学び、プログラミングとコンピュータグラフィックスを組み合わせ、どのような分野に応用することができるのか理解することを目標とする。また、Unity単体ではなく、他のデバイスとの連携や、複数のプログラミング言語を組み合わせた際の開発手法についても説明する。実際に作業をするというよりも、広く知識を身につけることを主眼とする。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	VTuberやライブイベントを例に、リアルタイムのキャラクターコンテンツでどのようにUnityが利用されているのか理解する。
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

講義の内容を元にしたレポートの作成を予定している。要素技術の把握や、それらを応用して作品企画への展開が出来るようになってきているかを評価する。実際のプロジェクトデータでの提出は想定していない。

- (1)課題(レポート及び制作物)の完成度(100%)

履修条件と留意事項

初学者向けに各要素技術を用いて何が出来るのか、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。実際にプログラムを組んで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。

Unity2021.1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が、基本的には機能の紹介に留めるのみで、大掛かりな実装は行わない想定です。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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:11/30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

- (1)CADとハードウェアプロトタイピングの活用事例が理解できる。
- (2)ハードウェアプロトタイピング向けデジタルファブリケーション機器の活用の幅を理解し自身のプロジェクトへ活用できる。(例としてLabProtoの活用方法を知る。)
- (3)Fusion360やRhinoCerosなどのCADの種類を学び基本的な使い方を体験し、ハードウェアプロトタイピングができるようになる。

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、また行く末を共に考える。最後には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	CADの歴史とCADが生まれた背景	なぜCADやデジタルファブリケーションが発生したのかを紐解き、今後どのように発展するかを事例を交えて紹介する。
2	CADの種類とプロトタイピングの紹介	各業界業種のCADの紹介、様々なハードウェアプロトタイピングの紹介をする。
3	CADの体験実習1: デジファブ機器の紹介1	CADを使用してレーザーカッター向け2Dデータの作成を行う。レーザーカッターによるハードウェアプロトタイピングの事例を紹介する。
4	CADの体験実習2: デジファブ機器の紹介2	CADを使用して3Dプリンタ向け3Dデータの作成を行う。3Dプリンタによるハードウェアプロトタイピングの事例を紹介する。
5	CADの体験実習3: デジファブサービスへの外注	作成したデータを使い、デジタルファブリケーションの外部サービスへ発注体験を行う。
6	エレクトロニクスプロトタイピングの紹介と体験	エレクトロニクスプロトタイピングを紹介する。また基板CADの体験を行う。
7	ハードウェアプロトタイプデザイン実習	デジタルファブリケーション機器を利用したプロトタイプのデザインと製造を体験する。
8	ハードウェアプロトタイプデザインプラン発表	ハードウェアプロトタイピングを利用した、プロダクトやサービスやビジネスを発表しディスカッションを行う。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

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

履修条件と留意事項

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おすすりである。ハードウェアスタートアップを起こしたい、プロジェクトに必要なハードウェアプロトタイピングを理解したいなどはもちろん、3Dプリンターやレーザーカッターを代表としたデジタルファブリケーション機器に興味がある方にもすすりめる。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/22開講 前期1Q 金曜7限
- 定員:80名

担当教員

西田友是

到達目標

- (1)最新のCGアルゴリズムを習得する。
- (2)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。
- (3)CGプログラミングに必要な知識を習得する。
- (4)CG技法の歴史的背景を理解する。
- (5)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。
- (6)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技法のパイオニアおよびモデリング	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(1)	視野クリッピング、Zバッファ法などの隠面消去、各種光源モデル、ソフトシャドウ、シャードーマップ、スペキュラーなどのBRDFを解説する。
4	レンダリング(2)	ラジオシティ法・グローバルイルミネーション、パストレーシング、フォトンマップ、大気散乱、ポリウムレンダリング、レイマーチング、サブサーフェススキヤタリングの解説をする。
5	レンダリング(3)	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、モーションブラー、GPUレンダリング、PRTの解説、加えていくつかのプログラムを体験学習する。
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、インバースキネマチックス、モーフィングの解説をする。
8	アニメーションおよび画像処理	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

5段階評価(S~D)

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

履修条件と留意事項

教科書は特に使用しない。基本的にCGの基礎は学んでいることが好ましい。数式を利用してアルゴリズムの説明をすることがあるが、数学力がなくても理論が理解できればいい。講義中ではプログラミング言語は特に講義はしないが、プログラミングに興味ある学生は学んだCGアルゴリズムをもとに、最終課題では簡単なものを提出(プログラムソースと結果画像)してくれてもいい。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/17開講 前期2Q 金曜8限
- 定員:80名

担当教員
吉田康祐

到達目標

- (1) 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。
- (2) インターネット広告の全容を知り、自らインターネット広告を活用したマーケティングを実践できる基盤を身につけることができる。
- (3) 広告主視点、消費者視点、メディア/プラットフォーム視点、代理店視点からインターネット広告を理解する。

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組み込まれている。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を学び、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	GAFA、BATI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	運用型広告のひみつ	市場が急拡大している運用型広告について説明する。
5	LINEについて	昨今急成長を遂げているLINEについて説明する。
6	最新動向(1)	最新のトレンドを鑑みてコンテンツを決定する。
7	最新動向(2)	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

5段階評価(S~D)

(1)FS提出内容(80%)

(2)授業中の質問、授業内における教員からの問いに対する回答(授業態度)(20%)

履修条件と留意事項

配布資料の量は多く、講義内容のボリュームも非常に多い講義となります。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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/15開講 前期2Q 水曜7限
- 定員:80名

担当教員
高瀬亜富

到達目標

- (1)著作権法の基礎を理解し、習得する。
- (2)知的財産に関する契約の基礎を理解し、習得する。
- (3)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

- 5段階評価(S～D)
- (1)参加態度(講義中の意見表明・質問等の発言回数や発言内容)(40%)
 - (2)授業内試験(60%)

履修条件と留意事項

履修条件は特になし。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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/17開講 前期2Q 金曜7限
- 定員:80名

担当教員
杉山知之

到達目標

- (1) デジタルコミュニケーションの過去から未来へ至る流れを学び、発展や歴史を理解する。
- (2) 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。
- (3) 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。
- (4) 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。この授業では、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授業である。

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みる。
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VTuber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

5段階評価(S~D)

- (1) 毎回のFSのコメント(40%)
- (2) 中間課題(レポート)(10%)
- (3) 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%)
- (4) 最終課題のレポートの完成度(30%)

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/17開講 前期2Q 金曜7限
- 定員:80名

担当教員

杉山知之

履修条件と留意事項

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、授業の進捗などにより、シラバスと異なる授業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

なし

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 4/22開講 前期1Q 金曜7限
- 定員: 25名

担当教員

松本英博

到達目標

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) 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。
- (4) 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、再考をすることが必要であることを受講生に講義する。すべての受講生に本科目を習得することによって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不可欠な共有すべき基本要素を理解させる。

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論理が必須	<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 ・中間報告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 ・中間報告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とデジタルマーケティングの導入、DXを学ぶ ・ベンチャー立ち上げの『10の問い』を知る ・最終報告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:4/22開講 前期1Q 金曜7限
- 定員:25名

担当教員
松本英博

成績評価方法・基準

5段階評価(S～D)

- (1) 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。
- (2) 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%)
- (3) 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%)

履修条件と留意事項

- ・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デジキャンなどで予め確認すること。

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)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:9/23開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:25名

担当教員

茂木健一

到達目標

- (1)Pythonの基本文法が理解できる。
- (2)簡単なPythonプログラムが作成できる。
- (3)Pythonの実行環境を操作できる。
- (4)簡単な仕様に応じて、プログラムを自力で作成できる。

授業概要

この講義では、Webサイトや人工知能、IoTデバイスでもよく使われ、初心者にとっても導入・理解しやすいPython言語を使ってすすめる。Iでは主にPythonに慣れることを目的とし、基礎固めをメインにプログラミング実習をしながらプログラミングの仕組みを理解できるようになる。最近のスクールなどではいきなりWeb開発から着手し、かなりの部分がブラックボックスなまま進められる講義が多い。できる限り初心者でもわかりやすいように教え、プログラムのコピペだけではなく自分で考えながら課題を進め、ブラックボックスな部分がなくなるように講義を進める。

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の環境に慣れる。 キーワード:Python環境・Pythonを実行する・GoogleColaboratory
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。まずは様々なキーワードを覚えて耳でなれていく。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード:print・コメント・型・定数・変数・エラー・演算子・条件文・文字列操作
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。楽する方法を覚える。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード: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る。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード:コンテナ・リスト・タプル・ディクショナリー
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する。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード:for・range・while・break・continue・二重ループ
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する。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード: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:9/23開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:25名

担当教員
茂木健一

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)授業内課題(70%)
- (2)最終課題(30%)

履修条件と留意事項

- (1)受講時にChromeが動作するPC(OSはMac/WindowsXP/Vista/Windows7・8・8.1・10・11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

なし



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

担当教員

茂木健一

到達目標

- (1) Pythonの高度な文法が理解できる。
- (2) 一般的なPythonプログラムが作成できる。
- (3) 初歩的なクラス・アルゴリズムを理解できる。
- (4) 二項分類のディープラーニングプログラムが作成できる。

授業概要

この講義では、たくさんあるプログラミング言語の中でも、Webサイトや人工知能、IoTデバイスでもよく使われ、初心者にとっても導入・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なる。

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ぶ。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード: class・メソッド・インスタンス
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する。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード: カプセル化・抽象化・ポリモーフィズム・継承
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す。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード: FizzBuzz・線形探索・再帰
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す。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード: バブルソート・選択ソート・カウントソート・クイックソート
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る。そのために、基礎的なディープラーニングに必要なモジュール群と簡単な数学を学ぶ。 キーワード: Pandas・Numpy・Matplot・Keras・ニューラルネットワーク・活性化関数・損失関数
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なる。単純な二項分類を対象とする。解説プログラムの量が多いので事前に予習しておくこと。 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
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する。 キーワード: accuracy・チューニング・銀行業における営業成約を予測する
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。アドバイスを通しながら総括を行う。事前に課題提出の準備しておくこと。 キーワード: 課題提出・アドバイス

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

担当教員
茂木健一

成績評価方法・基準

- 5段階評価(S～D)
- (1)授業内課題(70%)
 - (2)最終課題(30%)

履修条件と留意事項

- ・ 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・11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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/25開講 前期2Q 土曜3-4限
- 定員:15名

担当教員

村田朋泰

到達目標

- (1)デッサンを通じて基礎的な観察力と表現力を獲得する。
- (2)身体性を伴うものとして表現プロセスを体験し獲得する。
- (3)上記のプロセスを通してDCM修士としての審美眼ならびに発想力を養う。

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(1)	審美眼の基礎である「観察力」について学ぶとともに、デッサンに取り組むためのエクササイズを行う。
2	観察力とデッサン(2)	審美眼の基礎である「観察力」について学ぶとともに、デッサンに取り組むためのエクササイズを行う。
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(2)	デッサンを描くときの姿勢や目線とともに、構図、質感、形態、陰影といった要素について学ぶ。
5	静物デッサン(3)	デッサンを通じて、構図、質感、形態、陰影といった要素に加え、空間(遠近感、パース)を意識することについて学ぶ。
6	静物デッサン(4)	デッサンを通じて、構図、質感、形態、陰影といった要素に加え、空間(遠近感、パース)を意識することについて学ぶ。
7	人物クロッキー(1)	人物をモチーフとしたクロッキーを通じて、全体のバランスを瞬時に捉えることや線の強弱による表現、陰影による表現について学ぶ。
8	人物クロッキー(2)	人物をモチーフとしたクロッキーを通じて、全体のバランスを瞬時に捉えることや線の強弱による表現、陰影による表現について学ぶ。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)授業態度および出席日数(指示に従った作業、および授業中の質問と発言)(50%)
- (2)講義内成果物(50%)

履修条件と留意事項

履修者は基本、対面授業参加可能のみとする。大学がハイフレックス授業を推奨する場合、遠隔は5名までの対応とし、必要に応じて調整する。

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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/20開講 前期1Q 水曜8限
- 定員:80名

担当教員

谷川じゅんじ

到達目標

- (1)空間を主体としたコミュニケーションデザインの体系的な思考・理論を理解する。
- (2)概要、到達、仕組み、評価を軸にした実践的なプロジェクトの起案方法を習得する。
- (3)未来に向けたパーパスデザイン、ソーシャルデザイン、レジリエンスデザインの知見を獲得する。

授業概要

空間を「場」として捉え、さまざまな意思伝達を目的化し、機能と作用を交差しながら時間軸に沿って組み立てていく思考アプローチ「スペースコンポーズ」の視点から、さまざまな事例を交え、これからの暮らしをデザイン的に思考し実践化するプロセスを紹介する。実空間もデジタル空間も核は人の意識が中心であり、対象者との相互コミュニケーションの必然性はどちらも同じである。人のこころを動かし共感を生み出すための考え方を、事例を交えてレクチャーする。ニューノーマル時代のイノベーションクリエイターの育成を目指す。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	空間構成学とは	空間をメディアにしたメッセージの伝達とは ストーリーテリングとは イマジニアリングとは
2	プロジェクトオーガニゼーション	前提整理方法とは 時代背景考察とは 社会的因果考察とは
3	企画構想の拡張<アイデアドローイング>	ビジョニングとは パーパスデザインとは OGSM考察とは
4	課題の紐解き<Conceptual Design>	コンセプトを描くとは テーマを導き出すとは ポイントを抽出するとは
5	時間と空間の可視化<Spatial Design>	空間の体験とは 感情創造とは コンテクストデザインとは
6	体験の可視化<Experimental Design>	情報の循環と拡張とは 思考ダイアログとは
7	事例検証<Case Study Training>	Media Ambition Tokyo等を通じた実践的考察
8	エピローグセッション	こころ、身体、知性、人間関係、感動の共鳴が導く未来とは

成績評価方法・基準

- 5段階評価(S~D)
講義を通じてオリジナルな企画を立案してもらおう。
(1)レポートのユニークさ(60%)
(2)レポートのインパクト(40%)

履修条件と留意事項

問いを立てることができれば解は見つかる。描くものが明確化すれば賛同者は増える。これは私自身がこれまでの経験から実感した感覚である。時代の変革期のいま、既成概念にとらわれないゲームチェンジがあらゆる場面で起こっている。これまでの常識だけでは、100年後の幸福な未来は描けないと誰もが感じている。ポジティブな思考とアクティブな行動で未来へのバトンを皆さんに考えて欲しい。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:8/23開講 前期2Q 夏季集中 火曜7-8限
- 定員:25名

担当教員

山岡潤一

到達目標

- (1)最新のインタラクティブメディアに関する研究や作品の事例を知ることで、メディアアートの思想・理論を習得できる。
- (2)ラピッドプロトタイピング技術を習得して、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。
- (3)最終制作に向けて実践的にアドバイスを受けることで、作品のクオリティの高め方を理解できるようになる。

授業概要

近年、AR・VR技術などのテクノロジーを駆使して、デジタルとフィジカルを繋ぐ表現が盛んに行われている。本講義では、インタラクティブ性のあるメディアアート表現方法の獲得のため、作品事例や作法などを学ぶと共に、クリエイティブコーディング環境等を活用しながらスケッチを行い、最終的な成果物の具現化に至るまでのプロセスを実践的に体得することを目的とする。具体的には、デジタルとフィジカルを行き来するメディアアートに関する作品事例や制作プロセスの説明と、フィジカルコンピューティングを元にした実践形式の講義を行う。

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、最終課題に関しての連絡、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、展示設営、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マテリアル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(1)	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(2)	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

5段階評価(S~D)

- (1)FSのコメント(50%)
- (2)最終課題・最終発表(50%)

履修条件と留意事項

メディアアートやテクノロジーに関心のある学生の履修を推奨する。

本講座は初学者向けであるので、初めから高いスキルは問わない。

最終課題に向けて個人で制作してもらうため、履修登録の際には事前課題がある。

また実技もあるため、各自PCを持参すること、Arduinoなどの電子工作に必要な部品等(5000円程度)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:9/23開講 後期3Q 金曜8限
- 定員:80名

担当教員
高橋光輝

到達目標

- (1) 専門職大学院における「理論教育」の意義を理解し、学術論文とビジネスプランの違いを判断できるようになる。
- (2) コンテンツ分野の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を理解し、学術論文のサマリーを制作できるようになる。
- (3) コンテンツマネジメントを行う「プロデューサー」とはどのような役割と行動をしているのかを理解し、プロデューサーの定義化できるようになる。

授業概要

コンテンツを学術的な見地から考究するにあたって、必ずしも体系的な理論が構築されているわけではない。そこで、経営学、社会学など学問領域における理論のフレームを活用し、新たに構築する必要がある。本授業は、コンテンツに関する学術研究の事例(論文等)を紹介しながら、これらの研究成果がどのようなプロセスを経て構築されたものなのかを理解し、その方法論を具体的に提示するものである。このプロセスを通して、各自の暗黙知されたノウハウや既存の実践知、修了課題制作を論文にするにはどうしたら良いかを学ぶ。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	学術研究の意義	学術研究とは一体何か、またその方法論について。学問領域における研究はどのようになっているのか。専門職大学院における理論を学ぶ意義について。
2	デジタルコンテンツ分野における実践型教育の効果的手法	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、映画人材を育成するアメリカの大学の事例を基に、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解説する。
3	テレビ番組におけるプロデューサーとは	テレビ番組におけるプロデューサーは、どのような役割があるのか。日本独自のプロデューサーの慣例事項とはどのようなものか。多様な職種と共同作業を行うテレビのプロデューサーのキャリアと必要な能力を解説する。
4	なぜプロデューサーは必要かー産業構造から考えるー	優れたコンテンツを開発するためには、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。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。産業構造の歴史とともに誕生したプロデューサーはなぜ必要なのか。必要な能力や監督等他者との協業など、映画産業の歴史とともに学習する。
5	プロデューサーシップ	経営学の領域にで研究されたプロデューサーに関わる代表的な研究事例を解説する。プロデューサーの3類型やプロデューサーのポジションシフト、分業、クリエイティブの作り方など。
6	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。いわゆる硬直性である。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、成功し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。
7	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SpotifyやApple Music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。
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	新ビジネスが急速に成長する現象が起きている。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FSPD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:9/23開講 後期3Q 金曜8限
- 定員:80名

担当教員
高橋光輝

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)授業中の発言や質問(回数や内容)(50%)
- (2)レポート提出(2回)必須(50%)

履修条件と留意事項

デジタルコンテンツの学術論文を執筆したい院生に向けた授業である為、研究を实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なっている院生には受講を勧めない。(留学生は、日本語能力試験N1取得者を推奨する)

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こと。

教材・教科書

開講前に教員から履修者へ通達する。

- 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 土曜4限
- 定員:15名

担当教員

やまだあんでい

到達目標

- (1)何が良い・おもしろい物語が見分ける能力を身につける。いまいちな物語は、良い物語に直す方法を考える能力をつける。
- (2)リスニング能力と発言能力をあげ、全体的にコミュニケーション能力の向上を目指す。
- (3)「物語る」素晴らしさを学び、映画、漫画、小説など、物語をこれまで以上に楽しめるようになる。

授業概要

最先端のSTORY TELLERであるMARVEL STUDIOSとPIXARの作品や日本のヒット作品などを分析し、受講者の「ストーリーの理解」を深め、良いストーリーを語れるプロデューサー養成を目的とする。毎週出る課題は、受講者がプロデューサーの立場になって、言葉で感情を表現し、相手を説得する方法を考えるようになっている。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	なぜプロデューサーは「ストーリーの理解」が不可欠か	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーとは ・プロデューサーの役目 ・MARVEL STUDIOS の御三家プロデューサーが持つ、ストーリーの理解力と仕事の腕 ・より良いストーリーテラーになるために理解しておくべきコンセプト
2	短編ビジュアルストーリーテリング	<ul style="list-style-type: none"> ・予告編は何のために作られていて、どのような作品が成功と適するか。 ・SHANG-CHI, BLACK WIDOW, PARASITE 等の効果的な予告編を分析・駄作も分析
3	共に成長したいと思えるキャラクターの開発	<ul style="list-style-type: none"> ・良い主人公とは。どう作るか。 ・様々なメディア形態のキャラクター分析 ・SAVE THE CAT MOMENT (視聴者がキャラクターを好きになる瞬間) ・プロデューサーとして、自分の考えをチームメイトに伝え、説得する方法の考察。
4	応援したい主人公の成長を導く「悪役」の開発	<ul style="list-style-type: none"> ・主人公よりも悪役の方が重要な理由 ・MCU の BEST VILLAINS がどう物語に深みを増すか Wen Wu. Killmonger. Thanos ・鬼滅の刃、ドラゴンボール、その他、悪役分析
5	ストーリーテリング・テクニック	<ul style="list-style-type: none"> ・ジェームス・キャメロンのテクニック分析 ・伏線・回収の種類 Rule of 3, Slingshot, Bookend, Easter Egg ・SHANG CHI - 13 年越しの伏線・回収を行い、MCU をより強化したこと ・TWISTS(どんでん返し)の分析と考察
6	ビジュアルを使わずにストーリーを伝える方法	<ul style="list-style-type: none"> ・エレベーター・ピッチ。プロデューサーは、写真や動画のような視覚情報を使わず、相手の心を掴むべき。 ・『人志松本のすべらない話』の何話か分析(どう話術で状況を視覚化・描き出すか考察) ・歌詞と音楽(どう物語を描き出すか分析と考察) ・活字(限られた文字数で物語る方法の分析と考察)
7	PIXAR	<ul style="list-style-type: none"> ・PIXAR SHORTS の分析 (Theme, world building, setting the story up) ・PIXAR' S 22 Rules of storytelling
8	コースまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・コースまとめ ・学生とディスカッション(成績評価の対象)。8週間前から物語の見方がどの様変わったか。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)授業中の発言や質問(20%)
- (2)毎回の課題(50%)
- (3)最終課題(30%)

履修条件と留意事項

毎回課題を出します。クラスでディスカッションをすることもあります。

Disney+で見れる作品を授業題材として取り上げるので、Disney+に加入してください。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/22開講 前期1Q 金曜7限
- 定員:25名(最大40名)

担当教員
石川大樹

到達目標

- (1)Web/グラフィック/3DCG/映像/プログラミング/ゲームの6領域のうち、希望する制作スキルを動画教材で習得する。
- (2)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。
- (3)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、プロトタイプコンテンツを作ってプレゼンすることが大切である。本講座では自身が必要とするコンテンツのための「制作技術の基礎」を、デジタルハリウッド提供の動画教材で学習し習得を目指す。講師は制作技術の質問は答えられないが、動画学習の伴走役として対話から自己解決を促す。「自分が作りたいもので目標設定する」内発的動機付け、「メタ認知的観点に基づく学習の振り返り」を通じた自己調整学習、「授業でのディスカッションでの他者との対話からの気づき」による外発的動機付けなどを通じて「自ら能動的に動画で学修する力」を養う。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	学習方針説明と目標確定面談	<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	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(1)	<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 (目標確定面談を完了していない学生・悩みのある学生は講師と面談)
3	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(2)	<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	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(3)	<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	中間面談とメタ認知的振り返りによるディスカッション	<ul style="list-style-type: none"> ・学生の中間面談を行う(学習の方向性の調整・変更、最終課題に関する相談) ・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)
6	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(4)	<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 (中間面談を完了していない学生・悩みのある学生は講師と面談)
7	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(5)	<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	課題発表会およびメタ認知的振り返りによるディスカッション	<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:4/22開講 前期1Q 金曜7限
- 定員:25名(最大40名)

担当教員
石川大樹

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)目標に合わせて自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習(30%)
- (2)ディスカッションでの積極的な発言と情報共有(20%)
- (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%)
- (4)難易度別の課題選択と完成度(20%)

成績評価方法と基準の詳細は、別途配布する資料で説明する。

履修条件と留意事項

- ・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。
- ・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カルテ(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まま受講した場合は、受講者にカウントされないため、動画の学習があっても評価対象とはならない。
- ・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こと。
- ・必要なパソコンやソフトウェアなど受講環境は基本的に自分で用意するものとし、詳細は別途資料にて説明する。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/15開講 前期2Q 水曜8限
- 定員:25名(最大40名)

担当教員
石川大樹

到達目標

- (1)Web/グラフィック/3DCG/映像/プログラミング/ゲームの6領域のうち、希望する制作スキルを動画教材で習得する。
- (2)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。
- (3)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、プロトタイプコンテンツを作ってプレゼンすることが大切である。本講座では自身が必要とするコンテンツのための「制作技術の基礎」を、デジタルハリウッド提供の動画教材で学習し習得を目指す。講師は制作技術の質問は答えられないが、動画学習の伴走役として対話から自己解決を促す。「自分が作りたいもので目標設定する」内発的動機付け、「メタ認知的観点に基づく学習の振り返り」を通じた自己調整学習、「授業でのディスカッションでの他者との対話からの気づき」による外発的動機付けなどを通じて「自ら能動的に動画で学修する力」を養う。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	学習方針説明と目標確定面談	<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	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(1)	<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 (目標確定面談を完了していない学生・悩みのある学生は講師と面談)
3	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(2)	<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	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(3)	<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	中間面談とメタ認知的振り返りによるディスカッション	<ul style="list-style-type: none"> ・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) ・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)
6	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(4)	<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 (中間面談を完了していない学生・悩みのある学生は講師と面談)
7	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(5)	<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	課題発表会およびメタ認知的振り返りによるディスカッション	<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:6/15開講 前期2Q 水曜8限
- 定員:25名(最大40名)

担当教員
石川大樹

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)目標に合わせて自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習(30%)
- (2)ディスカッションでの積極的な発言と情報共有(20%)
- (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%)
- (4)難易度別の課題選択と完成度(20%)

成績評価方法と基準の詳細は、別途配布する資料で説明する。

履修条件と留意事項

- ・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。
- ・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カルテ(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まま受講した場合は、受講者にカウントされないため、動画の学習があっても評価対象とはならない。
- ・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こと。
- ・必要なパソコンやソフトウェアなど受講環境は基本的に自分で用意するものとし、詳細は別途資料にて説明する。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/23開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:25名(最大40名まで)

担当教員
石川大樹

到達目標

- (1)Web/グラフィック/3DCG/映像/プログラミング/ゲームの6領域のうち、希望する制作スキルを動画教材で習得する。
- (2)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。
- (3)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、プロトタイプコンテンツを作ってプレゼンすることが大切である。本講座では自身が必要とするコンテンツのための「制作技術の基礎」を、デジタルハリウッド提供の動画教材で学習し習得を目指す。講師は制作技術の質問は答えられないが、動画学習の伴走役として対話から自己解決を促す。「自分が作りたいもので目標設定する」内発的動機付け、「メタ認知的観点に基づく学習の振り返り」を通じた自己調整学習、「授業でのディスカッションでの他者との対話からの気づき」による外発的動機付けなどを通じて「自ら能動的に動画で学修する力」を養う。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	学習方針説明と目標確定面談	<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	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(1)	<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 (目標確定面談を完了していない学生・悩みのある学生は講師と面談)
3	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(2)	<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	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(3)	<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	中間面談とメタ認知的振り返りによるディスカッション	<ul style="list-style-type: none"> ・学生の中間面談を行う(学習の方向性の調整・変更、最終課題に関する相談) ・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)
6	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(4)	<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 (中間面談を完了していない学生・悩みのある学生は講師と面談)
7	メタ認知的振り返りによるディスカッションとピアティーチング(5)	<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	課題発表会およびメタ認知的振り返りによるディスカッション	<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:9/23開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:25名(最大40名まで)

担当教員
石川大樹

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)目標に合わせて自分で選択したデジタルハリウッドの動画教材の学習(30%)
- (2)ディスカッションでの積極的な発言と情報共有(20%)
- (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%)
- (4)難易度別の課題選択と完成度(20%)

成績評価方法と基準の詳細は、別途配布する資料で説明する。

履修条件と留意事項

- ・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。
- ・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カルテ(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まま受講した場合は、受講者にカウントされないため、動画の学習があっても評価対象とはならない。
- ・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こと。
- ・必要なパソコンやソフトウェアなど受講環境は基本的に自分で用意するものとし、詳細は別途資料にて説明する。

教材・教科書

なし

实践·应用

- 単位:1単位
- 履修区分:必修(2022年度以降入学者のみ対象)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/2開講 後期4Q 金曜8限
- 定員:80名

担当教員

木原民雄

到達目標

- (1) デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域における理論をもとに、実践的な研究課題を探索し、その実務の正体を捉えることができる。
- (2) 自らの研究と実践に対して、理論と実務の架橋を自律的に進めることができる。

授業概要

デジタルコンテンツマネジメント修士(専門職)の学位取得に向けた専門科目の必修科目である。デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域における理論をもとに、実践的な研究課題を探索し、その実務の正体を捉え、理論と実務の架橋の顕現化を試みる。高度な専門的職業人に必要な理論と実務の両面にわたる学識と技術と能力とを備えることを前提として、理論と実務の架橋に取り組むための授業を行う。毎回の小課題を課し、最終レポートによって確かめる。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	理論と実務	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域の理論と実務を振り返る。キーワード:理論と実務
2	ビジネスと経済	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域におけるビジネスと経済について探求する。キーワード:コンテンツ産業、資本主義、マスプロダクション、ビジネスモデル、知的財産管理、トレンド
3	プロダクションとプロデュース	プロダクションとプロデュースについて探求する。キーワード:作品、展示、企画、キュレーション、編集、デモンストレーション、パーソナルファブ리케이션、民藝運動
4	クリエイターとアーティストの育成と教育	クリエイターとアーティストの育成について探求する。キーワード:クリエイティビティ、アート思考とデザイン思考、教育、オリジナリティ、剽窃
5	サイバーリアル	サイバーリアルについて探求する。キーワード:現実と仮想、人工と自然、サイバーリアル、仮想空間、身体性、文学、恋愛、電子書籍、電子通貨、分人主義
6	コミュニケーションとメディア	コミュニケーションとメディアについて探求する。キーワード:コミュニケーションデザイン、広告、放送、マスメディア、二次創作、パーソナルメディア、SNS
7	ウェルビーイングとコミュニティ	ウェルビーイングとコミュニティについて探求する。キーワード:ウェルビーイング、コミュニティデザイン、ソーシャルデザイン、サービスデザイン、ワークショップ、サステナビリティ、ライフスタイル、日常生活
8	理論と実務の架橋	理論と実務の架橋の顕現化を試みる。キーワード:現象学的アプローチ、実存主義的アプローチ、パターン、ルール、破壊と跳躍

成績評価方法・基準

- 5段階評価(S~D)
- (1) 毎回の小課題(40%)
- (2) 最終レポート(60%)

履修条件と留意事項

各回の授業内容の順番が入れ替わり、場合により簡略化される可能性がある。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/22開講 前期1Q 金曜8限
- 定員:25名

担当教員

饒平名秀成

到達目標

- (1)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。
- (2)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。
- (3)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。
- (4)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を触ってみる。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

講義の内容を元に各自で制作を行うような課題を課す予定。構築物が動作することを最低基準として、創意工夫された内容を元に評価する。

- (1)課題(レポート及び制作物)の完成度(100%)

履修条件と留意事項

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。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、個別の素材の制作方法は扱わず、それらをどのように利用してシステムを制作していくのかに主眼を置く。C#(進度に応じてC++なども可能性あり)での実装を想定しているため、初歩的なプログラミングの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VisualStudio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。Unityのバージョンは2021.1系列を想定している。

教材・教科書

なし

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 8/25開講 2Q夏季集中 木曜7-8限
- 定員: 25名

担当教員
窪田望

到達目標

- (1) Webサイトの役割やゴールを理解し、改善のための戦略と戦術を考えられるようになる。
- (2) 顧客インサイトを理解し、UXの基礎を身につける。
- (3) ウェブサイトを分析するための知識を身につけることができる。

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。そういった実践的なウェブ解析について伝える。また、講義のみならず、学生自らが問題発見し、問題解決する力を養うために、ワークを取り入れた授業となる。

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

5段階評価(S~D)

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

履修条件と留意事項

特に前提知識等は必要ないが、今後あるいは現在ウェブサイトの作成、運用、マーケティング等に少しでも関わっている方向向けの講義となる。

教材・教科書

1週間でGoogleアナリティクス4の基礎が学べる本(インプレス社)

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/15開講 前期2Q 水曜7限
- 定員:25名

担当教員
山崎大助

到達目標

- (1) シンプルなWebアプリケーションを作成できる。
- (2) サーバー間のData送受信を演習を通して知識として習得できる。
- (3) プログラミング基礎知識(変数・分岐処理・繰り返し処理・関数等)の習得ができる。
- (4) トライ&エラーを繰り返すことで、自走力が身につく。

授業概要

各デバイスのブラウザアプリ制作に関わるWebテクノロジーの発展により、Web制作の基本的なスキルのみでWeb/スマートフォンサイト制作だけでなくWebアプリケーション(PWA/ハイブリッドアプリ)の制作も可能になった。テクノロジーの進化によりWeb制作者のスキルセットも変わってきている。このスキルセットを身につけ、ビジネスプランや研究課題に役立てるため、本科目ではWebアプリケーションのモックアップ、プロトタイピングの作成で制作過程を実体験し、最終的には一つの作品を作る。

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、必要なソフトのインストール・設定を行う。 今の時代に必要なWeb制作におけるスキルセットを解説する。
2	制作実習1(Webサイト)	HTML・CSSの基礎を学習する。
3	制作実習2(Webアプリケーション)	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アプリケーション)	jQueryの基礎を学習する。(シンプルアプリ作成)
5	制作実習4(Webアプリケーション)	JavaScriptの応用を学習する。(MemoPad作成)
6	制作実習5(Webアプリケーション)	JavaScriptの応用を学習する。(Firebaseを使ってChatアプリを作成)
7	制作実習6(Webアプリケーション)	JavaScriptの応用を学習する。(関数を作る演習)
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

5段階評価(S～D)

- (1) 最終課題(50%)
- (2) 授業毎の課題提出(50%)

履修条件と留意事項

初回は必ず出席すること。

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

受講には最低限、HTML/CSSの基礎を学びWebページを作成した経験が必要(趣味でも可)。

ブラインドタッチができるキータイピングレベルが必要。

パソコンの基本操作(ドラッグ&ドロップ、コピー&ペースト、フォルダ/ファイルの理解)ができること。

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:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/3開講 後期4Q 土曜3-4限
- 定員:25名

担当教員
三淵啓自

到達目標

- (1)情報技術を応用したコンテンツの技術背景が理解できるようになる。
- (2)制作に必要な作業イメージ、コスト感覚を持つことができるようになる。
- (3)実際にビジネス開発や研究活動を行う上で、必要となるデモ等を制作できるようになる。

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(1)	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(2)	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

- 5段階評価(S~D)
- (1)授業中の質問、回答や、SNSなどでのコメント(20%)
 - (2)授業内課題(40%)
 - (3)最終課題(40%)

履修条件と留意事項

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

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/18開講 前期2Q 土曜4限
- 定員:80名

担当教員

藤川真一

到達目標

- (1)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、自分自身の専門性をWebで活用するアイデアを考えることができる。
- (2)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。
- (3)WebサービスやWebサイトを作る技術とそこに携わるスキルや人を学び、Webサービスをチームで作るための心構えを持てるようになる。

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し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する。
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、すべてを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サイトやWebサービスを管理するためにクラウドコンピューティングの知識は不可欠である。クラウドとは何か、どういうことができ、どのように活かすべき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

5段階評価(S~D)

- (1) 授業レポート(60%)
- (2) 授業中の発言や質問(5%)
- (3) 最終課題(35%)

最終課題を最終回に発表した場合は加点対象とする。

履修条件と留意事項

簡単なプログラミング経験(講義/実務を問わない)があると望ましい。

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)を知ることに関心があること。

作りたいWebサービスがあることが望ましい。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:11/30開講 後期4Q 水曜8限
- 定員:25名

担当教員

中西崇文・橋本大也

到達目標

- (1)データサイエンティストとして、活躍するための基礎的な能力を理解する。
- (2)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。
- (3)現実の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能力を身につける。統計の基礎をふまえ、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技術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を行う。(インストラクション)
5	大規模データの分析現場	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・顔認識などの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を行う。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)授業中の発言や質問及びグループディスカッションの進行(40%)
- (2)FSのコメントや授業用SNSでの投稿(10%)
- (3)最終レポート(50%)

履修条件と留意事項

- (1)利用可能なノートPC(Windows/Mac/Linux いずれも可)を持参すること。
- (2)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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:5/23開講 通年集中 月曜7-8限
- 定員:80名

担当教員

三宅陽一郎

到達目標

- (1)人工知能の広く深い知識とビジョンを身につける。
- (2)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。
- (3)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。
- (4)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。
- (5)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捉え直すことで、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用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め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、人工知能を学ぶ。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	人工知能と創作	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。
4	人工知能と生物	人工知能は生物と深い関わりがある。生命から人工知能を捉え直す。
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	人工知能とアニメ	アニメの中の人工知能の姿を解説する。
7	人工知能とゲーム	デジタルゲームの中の人工知能について詳細を説明する。
8	人工知能と言語	人工知能は言語と深い関わりがあることを解説する。たとえば、自然言語の会話の研究は、古くから研究がされ続けている。

成績評価方法・基準

- 5段階評価(S~D)
- (1)レポートの完成度(80%)
 - (2)講義中に学んだことのレポートへの反映度(20%)

履修条件と留意事項

特になし

教材・教科書

「人工知能」前夜 コンピュータと脳は似ているか／杉本舞／青土社

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:11/30開講 後期4Q 水曜8限
- 定員:80名

担当教員
白井 暁彦

到達目標

- (1)「バーチャルリアリティ学」1-2章における内容を理解し、VR技術者認定試験のセオリーコース受験可能ラインの知識を得る。
- (2)Mozilla Hubsによる「メタバース年賀状」を制作し発信することができる。
- (3)オリジナルのVTuberを制作し、発信することができる。
- (4)人工現実で未来を変える研究開発、社会実装について提案し、フィードバックによって改善することができる。

授業概要

「人工現実」、特にメタバース、アバター社会、サイバースペースやXRライブとそのエンタテインメントに従事するDCM修士レベルの専門家として、体験を設計し生み出せる人物を育成することを目的とする。全体は3つのパートに分かれており、本分野の歴史・科学と用語知識を主体的に考えながら基礎知識を体得。続いてWebXRを用いた自身のポートフォリオ開発や「VTuber」をテーマにSNSでのプロデュースを体験する。最後に修士研究に耐えうる企画力とデリバリー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	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	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」を中心に解説する。
3	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知識を得る。
4	VR世界の設計	Mozilla開発のソーシャルVR「Hubs」を用いて、メタバース年賀状の制作を通してメタバース空間設計を学ぶ。
5	現代のメタバース	各種HMD、WebXR、NFTやWeb3、VTuberを中心とした情報を自分で入手し、ツールを使って自らの手でメタバースと呼ばれるコンテンツの構成を学ぶ。
6	VTuberを開発する	VTuber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。
7	VTuberをリリースする	動画制作だけでなく、TwitterやYouTubeといったSNSアカウントを使い、バーチャルな人格であるVTuberをSNS上にリリースし、コミュニケーションやエンゲージメント設計を学ぶ。
8	VRエンタテインメントの未来開発	メタバース時代における挑戦やキャリアデザインについて、総合的なまとめを行う。特に「人工現実」でどのような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、提案力や社会実装力を深めていく。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:11/30開講 後期4Q 水曜8限
- 定員:80名

担当教員
白井 暁彦

成績評価方法・基準

5段階評価(S～D)

- (1)メタバース年賀状の制作(12%)
- (2)VTuber動画の製作及び発信(12%)
- (3)最終課題の企画提案および発信(12%)
- (4)授業への貢献(授業内容レポートの共有や受講者への知識・感想の展開)(64%)

履修条件と留意事項

TwitterやYouTubeといった日本社会において一般的なSNSとGoogle Slidesなどのクラウドを使用する。中国など国外からの参加者は通信環境の確保に留意されたい。

特にSNSを使用した課題発表を行うため、「作品を公開すること」を前提として履修すること(アカウント等は別途作成で構いません)。

教材・教科書

「バーチャルリアリティ学」1-2章を使用する。VR技術者認定試験を受験する場合は必要に応じて購入を推奨する。

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 7/30開講 2Q 夏季集中 土曜3-4限/月曜7-8限
- 定員: 25名

担当教員

菅原のびすけ

到達目標

- (1) 安価なマイコンボードを用いて、プロトタイプを作成する基礎を理解する。
- (2) プロトタイピングツールを使う方法やAPIの繋ぎ合わせ方の基礎、APIやツールの調べ方を理解する。
- (3) プロダクトの全体像をイメージしつつ、最小単位の実装及びデモができるようになる。
- (4) 実装したプロトタイプを発信し、他者からフィードバックを貰える状態を作る。
- (5) 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、ビジネスアイデアや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、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。サービスや作品、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プロダクトの見せ方、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を中心に、最新の話題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(1)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・様々なライブラリに触れる。 (授業実施時点の最新話題を検討、昨年は機械学習系のサービスなど)
6	デバイスとWebの連携(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・様々なライブラリに触れる。 (授業実施時点の最新話題を検討、昨年は機械学習系のサービスなど)
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

- 5段階評価(S~D)
- (1) 授業内課題(50%)
 - (2) 最終課題(50%)

- 単位: 1単位
- 履修区分: 選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次: 1・2年次
- 時間割: 7/30開講 2Q 夏季集中 土曜3-4限/月曜7-8限
- 定員: 25名

担当教員

菅原のびすけ

履修条件と留意事項

・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～)

【モチベーション】

- ・IoT、電子工作、マイコン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。
- ・新しい技術が好きな学生。
- ・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る)
- ・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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/21開講 後期3Q 水曜7限
- 定員:25名

担当教員

田中正吾

到達目標

- (1)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プロトタイプ(モック)を作成する基礎を理解する。
- (2)プレゼンテーションやデモンストレーションといったプロトタイプ(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プロトタイピングできるようになる。
- (3)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プロトタイピングツールの活用ができるようになる。
- (4)つくるプロトタイピングから他者へ伝えるプロトタイピング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 で学んだプロトタイピングを更に発展させて、実際に私たちの生活やビジネスを良くするプロトタイプ(モック)を作成した先の、つくるプロトタイピングから他者へ伝えるプロトタイピングをどのように行うかを解説する。本講義では、IoTプロトタイプ(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、他者に伝わる外装プロトタイプの基礎、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(1)	<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(2)	<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(1)	<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(その1) ・M5Stack 事例を通してプロトタイプ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(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・LINE BOT と M5Stack 連携の MQTT による発展を学ぶ ・IoT開発ボード M5Stack のセンサー連携を学ぶ(その2) ・いままでのセンサー・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 の外装や設置のプロトタイプの世界観を学ぶ ・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、外装まで実践を学ぶ ・プロトタイプ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 ・他の人からフィードバックを得るためのアンケート方法を学ぶ
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(E系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/21開講 後期3Q 水曜7限
- 定員:25名

担当教員

田中正吾

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)最終課題(50%)
- (2)授業内の課題(50%)

履修条件と留意事項

・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。(10000円程度~)

【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 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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:4/20開講 前期1Q 水曜7限
- 定員:80名

担当教員
二宮功太

到達目標

- (1)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。
- (2)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。
- (3)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身につけることを狙いとする。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してもらう。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学ぶ。

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。○○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	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	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(課題発表)	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	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>	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>	「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	課題に対しての優秀者のプレゼンテーションを行う。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)講義に対する積極度(演習への積極参加)(20%)
- (2)講義に対する熟考度(FSへの所感や質問)(20%)
- (3)最終課題(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%)

履修条件と留意事項

注意事項:日本語で講義は進みます。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/15開講 前期2Q 水曜7限
- 定員:25名

担当教員
中橋敦

到達目標

- (1)最新のコミュニケーション知識や考え方、感覚を身につける。
- (2)メタヴァース、NFT、Web3.0など、2022年重要となるキーワードを理解する。
- (3)伝える力(言語化力、可視化力)を身につける。

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発展してきた。そして今、長く続いたマーケティングの方程式が根底から崩れつつある。メタヴァースやNFT、Web3.0など、新たなテクノロジーが急拡大する中、マーケティング(特にメディアやクリエイティブ表現)はどう変わっていくのか?最新事例をはじめ、座学、ワークショップ、プレゼンテーションを交えながら、未来の考え方や方法、感覚を身につける。

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(1)~20世紀	マーケティングの進化はメディアの進化と共にある。人類が初めて手にしたメディアとは。マスメディアとは。デジタルメディアとは。SNSとは。メディアの登場とコミュニケーションの関係性を学ぶ。
2	テクノロジーとコミュニケーションの進化を学ぶ(2)21世紀以降	従来型マーケティングの終焉と変革。今どのような地殻変動が起きているか。その現象と理由を探る。
3	Best広告クリエイティブ	広告クリエイティブのベスト事例を振り返りながら、重要なポイントを学ぶ。
4	メタヴァースの現在地とポテンシャル	メタヴァースとは何か。どのようなポテンシャルを持っているのか。2022年現在の動向と、今後の予測をしていく。
5	NFT、Web3.0、ミラーワールド、デジタルツインの理解	NFT、Web3.0、ミラーワールド、デジタルツインを理解する。
6	Future Dive演習(1)2100年のTokyoを舞台にした物語	時は2122年。どのようなメディア環境、どのようなビジネス、どのようなコミュニケーションが行われ人々は暮らしているのか。妄想を膨らませ未来へダイブする。
7	Future Dive演習(2)2100年のTokyoを舞台にした物語	(1)で妄想した未来をベースに、プロット(物語の骨組み)を発表。
8	プレゼンテーション	2122年の物語をプレゼンテーション。

成績評価方法・基準

- 5段階評価(S~D)
- (1)講義への積極参加(ワークショップ、FS記載、質問、発言)(60%)
- (2)最終課題(40%)

履修条件と留意事項

ワークショップ、プレゼンテーションなどの実習が入る。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/30開講 後期3Q 金曜7限
- 定員:25名

担当教員
酒井英典

到達目標

- (1)アイデアを、様々な角度から捉える能力獲得を通して、表現力を磨く。
- (2)アイデアを、素早く企画書に落とし込む能力獲得を通して、表現力を磨く。
- (3)アイデアを、伝わりやすいキャッチフレーズに変換する能力獲得を通して、表現力を磨く。

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としている。アタマの中の構想を具体的な表現に落とし込む方術を伝授する。

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とテーマ発表	授業オリエンテーションを行う。 最終課題のテーマを発表する。(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(3)3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解説する。
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

- 5段階評価(S~D)
- (1)FSコメント(質問、メモの精度等)(25%)
- (2)レポート課題(25%)
- (3)課題発表(50%)

履修条件と留意事項

基本的に講義中心の授業構成とする。
授業内で簡単な体験実習を行うので、紙とペンを持参のこと。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/21開講 後期3Q 水曜7限
- 定員:80名

担当教員
末永剛

到達目標

- (1) 事例を集めトレンドを掴みデザインの引き出しを増やす。
- (2) デザインの視点でモーショングラフィックが分析できるようになる。
- (3) アートディレクションの考え方を身につける。

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	テーマについて	様々なビジュアル要素をコントロールする前に、「テーマ」がとても重要である。軸となるコンセプトを明確にし、どのクリエイティブもそのコンセプトに帰結できるアウトプットについて考える。
2	リサーチについて	過去の事例を紹介しつつ、リサーチの方法についても検証する。デジタルの進化、発達によって、様々なツールが生まれ、なんでも検索できるからこそ、他の人と違ったアイデアのきっかけを産むために、独自のリサーチ法を持っていることが強みとなる。
3	チームについて	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。
4	アイデアについて	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しつつ、実際にプレストでのアイデア出しをどうやっているのか学ぶ。
5	アウトプットについて	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。
6	フィジビリティについて	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。
7	ドキュメントについて	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、ドキュメント化する方法を学ぶ。
8	プレゼンテーション	自分の考えたプロジェクトを1つのキービジュアルにして発表する。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/21開講 後期3Q 水曜7限
- 定員:80名

担当教員
末永剛

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)FS提出/レポート内容(50%)
- (2)授業内での発言・質問(5%)
- (3)課題提出(25%)
- (4)最終課題提出(10%)
- (5)提出作品クオリティ(10%)

履修条件と留意事項

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を提出すること。ただし画像(動画)データだけでなく、デザインの意図をコメントとしてつけること。

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。

教材・教科書

なし



- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/2開講 後期4Q 金曜7限
- 定員:25名

担当教員
森祐治

到達目標

- (1)コンテンツを中心とした知的財産(IP:著作・特許・実用新案・意匠・商標・営業秘密など)産業の基礎と体系を理解する。
- (2)コンテンツについての理解を基盤として、必要資金の調達や知財価値の最大化を目した事業設計アイデアを提示できるようになる。
- (3)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。創作を行うだけでなく、その運用を見越した設計を取り込むことでより効果的な結果を得られることは明白だが、それに必要な知識や技能を示すものは少ない。そこで、本講義では、知的財産(IP)とそれを基にした事業のデザイン(調達と運用)の基礎的な手法の理解をする。

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。

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/2開講 後期4Q 金曜7限
- 定員:25名

担当教員
森祐治

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)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%)
- (2)レポート(60%)

履修条件と留意事項

- ・「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

<https://producerhub.net/library/business/producership/3/entry/304.html>

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:11/30開講 後期4Q 水曜7限
- 定員:25名

担当教員
山本崇博

到達目標

- (1) マーケティングとは何かについて、理論と実践を幅広く理解・言語化できるようになる。
- (2) 最新のマーケティングデータおよびテクノロジーについて、理解し自ら深掘りできるようになる。
- (3) 自らのこれからのマーケティングをどのように活用すべきかを言語化できるようになる。

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。自ら起業アイデアを既に持っている場合は、そちらを題材に据えてディスカッションを行うなど、より実践に近い形での思考を目指す。

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、各世代別に、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

- 5段階評価(S~D)
- (1) FSのコメント(20%)
 - (2) 授業中の発言・質問(20%)
 - (2) 最終課題(40%)

履修条件と留意事項

マーケティング知識の有無は問わないが、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:日本語能力試験N2以上)を有する事が望ましい。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:11/30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

- (1)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。
- (2)実践的なチーム活動を通じて、私たちの特性(認知バイアス等)を意識したチームワークとシステム思考のスキルが身につく。
- (3)実社会で役立てる分析力・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、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。この授業の特色として、それらの課題の背景・先行事例の説明に加え、解決に有効な私たちの特性について、人類の進化や社会の進化から過去・現在・未来を概説する。もう一つの特色として、数人単位のチームを組成し、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チームで擬似的に行う体験型プログラムを実践し、チームワークやシステム思考のスキルを習得を目指す。

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	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に提出)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、情報社会を経て現在のような社会に至るが、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

- 5段階評価(S~D)
- (1)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%)
 - (2)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%)
 - (3)チームごとの最終発表(20%)
 - (4)チームごとの最終レポート(20%)

履修条件と留意事項

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を歓迎する。特に、社会経済課題の解決に必要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る。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:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/21開講 後期3Q 水曜8限
- 定員:80名

担当教員
高森厚太郎

到達目標

- (1)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。
- (2)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。
- (3)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
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	個人レポートで書いた権利開発の企画を発表する/権利開発学びのまとめ

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)参加態度(24%)(3点x8回)
- (2)ミニツツペーパー提出(21%)(3点x7回)
- (3)最終レポート(55%)

履修条件と留意事項

「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、初回を除き収録映像の配信は無い。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/24開講 後期3Q 土曜3限
- 定員:25名

担当教員

鴨志田晃

到達目標

- (1)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。
- (2)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。
- (3)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。
- (4)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バス」の使うスキルが身につく。
- (5)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良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?/バブソン大学・ハーバード大学での議論/あなたの考える起業家とその条件/ビジネスモデルキャンバスとは何か?
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/ビジネスモデルキャンバスを使ってみる/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)/顧客セグメントと関係構築/何に対してお金を払ってくれるのか?
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
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
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
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
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
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/総括と全体討議/質疑応答

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)授業内の発言内容(20%)
- (2)授業内の発言頻度(20%)
- (3)課題発表(30%)
- (4)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。

履修条件と留意事項

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う。)/「ビジネスプランニング基礎」「アカウンティング」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・オスターワルダール&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(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:12/2開講 後期4Q 金曜8限
- 定員:25名

担当教員

味村隆司

到達目標

- (1)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。
- (2)クリエイターやコンテンツ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。
- (3)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

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、ビジネスを成長させていく中で必要な法的手続、知的財産権等に関する基本的な知識を獲得することを目的とする。さらに、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。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と商取引の基本的知識(1)	【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。 【商取引の基本的知識(1)】 民法の基本的な概念や取引に関連する法律の基本構造。
2	商取引の基本的知識(2)	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、登記の見方。
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。
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	法的紛争の解決手段について学ぶ。 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)。 海外との紛争解決。
6	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ぶ。 特許、著作権、商標、営業秘密の管理について。盗作の実例。
7	個人情報保護(1)	ITビジネスで重要である個人情報保護について学ぶ。 日本の個人情報保護法を中心に。
8	個人情報保護(2)と総括	個人情報保護のEUや米国における状況。 リーガルマネジメント総論の展開。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

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

履修条件と留意事項

日本の法律を詳しく学んだことのない人を主な対象とする。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する。事前に配布する資料は読んで出席すること。授業に自分のPCを持参すること。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択必修(D系科目から1科目)
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:6/17開講 前期2Q 金曜7限
- 定員:25名

担当教員
星野裕之

到達目標

- (1)ロボットデザインを理解できる
- (2)ロボットデザインの過程が理解できる
- (3)ロボットデザインのプロトタイピング手法が学習できる

授業概要

産業サービス向けリアルロボットデザインと、アニメゲーム向けアンリアルロボットデザインを学ぶ。アンリアルロボットが未知な用途をフィクションから提案し、社会許容され顕在化したリアルロボットは次のアンリアルロボットへのインスピレーションを与える。リアルとアンリアルが交わる中心に本ロボットデザインの講義を位置づけ、プロダクトデザイン、コンセプトデザイン、ナラティブデザイン、SFプロトタイピング、プロトタイピングなどの方法論を持ち寄り新たなデザインフィールドを展開する。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	ロボットデザイン概要	ロボットとは何か？デザインとは何か？ ロボットデザインを構成する二つの事柄を紐解く。
2	ロボットデザインの定義	リアル、フィクションを問わず、ロボットをデザインの観点から分類、定義を試みる。
3	ロボットデザイナーとは？	歴史、事例を元に、ロボットデザイナーの役割、展望を紹介する。
4	ロボットデザインとプロトタイピング	未来、未知の物であるロボットを顕現するにはプロトタイピングが必須です。ロボットデザインに必要なプロトタイピング手法を紹介する。
5	ロボットデザインスタディ:リアル	現在存在する種別のロボットを、ビジネスの拡大、付加価値の提案、ユーザビリティの改善などを念頭にリデザインする。一部、またはすべての、ポリウム模型や大型スクリーンを利用したリアルスケールでのプロトタイピングを行う。
6	ロボットデザインスタディ:アンリアル	過去の経緯を元に、現在は存在しないが数十年後に発生するであろうロボットのプランニングを行う。社会風土、世相、生活様式の変化、ビジネスの観点、製造手法の進化などを念頭に次のロボット像を表現する。
7	ロボットデザインレビュー	デザインしたロボットのレビューを行う。講評会を行い他者の意見をフィードバックしデザインやプランの改善改修を進める。
8	ロボットデザインパブリッシュ	レビューによりフィードバックを得て改善改修したプランとデザインを完成させ公開保存する。

成績評価方法・基準

- 5段階調整(S~D)
- (1)最終成果物(実際に造形物がある場合加点)(55%)
 - (2)講義内発言、発表(25%)
 - (3)フィードバックシート(理解度)(20%)

履修条件と留意事項

なし

教材・教科書

なし

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:8/20開講 前期2Q 夏季集中 土曜2,3,4,5限
- 定員:30名

担当教員

海老根智仁

到達目標

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

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、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2日間で考え、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、具体的な事業化を進める場合がある。分野的に言うとベンチャー企業に関連する経営学と事業計画設計の授業である。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	ベンチャー企業の与件の整理(1)	概要説明、ビジネスモデル、事業ドメイン、成長戦略及び資源配分などの基本的知識を指導すると同時に、経営環境分析に集中する。
2	ベンチャー企業の与件の整理(2)	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
3	ベンチャー企業の与件の整理(3)	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
4	ベンチャー企業の与件の整理(4)	実際にあった事例をもとに第1回の内容を補足する。
5	与件に従い事業計画レポートの作成(1)	与えられたビジネス毎に事業計画をまとめ上げる。
6	与件に従い事業計画レポートの作成(2)	与えられたビジネス毎に事業計画をまとめ上げる。
7	与件に従い事業計画レポートの作成(3)	与えられたビジネス毎に事業計画をまとめ上げる。
8	与件に従い事業計画レポートの作成(4)	与えられたビジネス毎に事業計画をまとめ上げる。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)最終授業における提出物(50%)
- (2)出席率及び授業参加への積極性(授業中の発言)(50%)

履修条件と留意事項

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可。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:10/1開講 後期3Q 土曜3-4限
- 定員:25名

担当教員

川名宏和

到達目標

- (1) デザインとエンジニアリングを組み合わせた制作物を実現するための設計・表現方法について理解し自身の表現や提案に反映できる。
- (2) デザインや体験型コンテンツのコンセプトが与える製品計画や、ユーザへのコミュニケーションを通じた機能設計を理解できる。
- (3) 機能デザインや経験デザインと体験型コンテンツが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や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。体験型の製品、メディア芸術等の作品事例を通じ双方性操作があるコンテンツがどのように設計され実現されているかを理解する。最終授業では課題の展示を行いプロトタイピングの必要性や、企画実装の実現を通してデザインとエンジニアリングが、どのように機能し設計されるか体験価値の設計の理解を深める。

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	プロトタイピングとアイディエーション(1)	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。
3	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。
4	プロトタイピングとアイディエーション(2)	さらに、グループ内でアイディエーションを深め体験価値の詳細を詰めていく。制作内容が進んだグループからプロトタイピングで検討を行い他者のフィードバックを取り入れブラッシュアップを目指す方向へ進めていく。
5	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。
6	インタラクションデザインと体験価値(1)	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(2)	制作発表環境に合わせた課題の設定と準備を行う。実際に制作や開発のみではなく体験を意識した機材の設置や見せ方などを検討し、作るだけにとどまらず体験してもらうための環境も含めた準備を行う。
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

5段階評価(S~D)

- (1) 授業毎の制作物の進捗プレゼンテーション(30%)
- (2) レポート(20%)
- (3) 最終課題のプレゼンテーション(50%)

履修条件と留意事項

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

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:8/27開講 2Q 夏季集中 土曜2,3,4,5限
- 定員:25名

担当教員
Olga

到達目標

- (1) 基本的な服作りの過程やノウハウ、ファッションデザインを理解する。
- (2) ファッションブランドの成り立ちを学ぶ。
- (3) ファッションテックや最新の事例を学び、ファッションの再定義を目指す。

授業概要

特別講義「ファッション進化論」である。服作りを学んだことがない人でも、服を創作する過程やノウハウを学び、最終課題ではブランド設立のシミュレーションを通して、コンシューマー向けの商品あるいはアート作品等を制作する。履修者同士でチームメイキングをし、デザイナーや制作、展示などの役割分担を決め、製作や展示に至るまでグループワークを行う。洋裁を学ぶ授業ではないので、素材や作り方も自由とし、ミシンで制作することに限定する必要はない。テクノロジーを駆使して実物ではなく仮想空間で表現するなど、ファッションと定義できるものをクリエイティブな発想によって制作してほしい。ファッションとは何か、服を纏うこととはなんなのか、今のスキルでクリエイティブに考えてみよう。

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	授業内容紹介。Olgaの活動実績などを通して、基本的なファッションの知識やファッションテックについての事例を学ぶ。
2	服作りのプロセスとファッションデザイン	基本的な服作りのプロセスと、ファッションデザインについて学ぶ。新旧のファッションの定義の変化や、テクノロジー、サステナブル素材など多様化する表現について知る。
3	ブランド設立	ファッションブランドを設立するにあたって必要な知識と、留意点を理解する。また、ブランドを運営していく上でのビジネス感覚を養う。
4	チームメイキングとコンセプト立案	グループワークのためのチームメイキングを行い、コンセプト立案をする。またその中でブランドとしてのガイドラインを仮決めする。
5	基本の素材と多様化するマテリアル	服作りに必要な基本の素材から、多様化するマテリアル、あるいは従来の枠に囚われない「作り方」「魅せ方」を考える。
6	どう作るかではなく、何を込めるか	作品を通して、どのようなメッセージを込め、ブランドの柱とするのかを考えることで、ブランドのペルソナや世界観を確かなものにする。
7	プレゼンテーションと「魅」せ方	作品をよりよく見せるための展示方法や、プレゼンテーションについて学びながら、グループワークの作品をブラッシュアップする。
8	発表・講評	全7回を通して学んだ成果を展示、プレゼンテーションを行う。授業にて総評、最優秀賞などを決める。

成績評価方法・基準

- 5段階評価(S~D)
- (1) 参加発言内容(50%)
 - (2) 提出課題(50%)

履修条件と留意事項

状況に応じて授業内容が変わる可能性がある。授業の進行によっては各回での授業内容が前後する可能性がある。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:9/21開講 後期3Q 水曜7限
- 定員:80名

担当教員

木原民雄・草原真知子

到達目標

- (1)メディアアート領域を概観し、起源と歴史、現状と課題、将来について知り、自らの企画に活用することができる。
- (2)キュレーター、メディアアーティスト、メディアアートエンジニアなどの実際について知り、自らの企画に活用することができる。
- (3)キュレーター、メディアアーティスト、メディアアートエンジニアなどの実際について知り、自ら実践を試みる基礎とすることができる。

授業概要

特別講義「メディアアート特論」である。原則として毎回1名のメディアアート関係者をゲストとして招聘し、講義及び議論によるオムニバス形式の授業を行う。はじめに、メディアアート領域を概観し、起源と歴史、現状と課題、将来について総覧する。キュレーター、メディアアーティスト、メディアアートエンジニアなどの作り手側からの立場でメディアアートを捉え、その思想と哲学や代表的事例を講義形式で解説し、モデレーターである担当教員らと議論をして理解を深める。毎回の感想レポートを課し、最終レポートによって確認を行う。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	メディアアート総覧	メディアアート領域を概観し、起源と歴史、現状と課題、将来について総覧する。
2	メディアアートのキュレーション(1)	メディアアート領域のキュレーターをゲストとし、企画や展覧会の実際について解説し、議論する。
3	メディアアーティストの実際(1)	メディアアーティストをゲストとし、作品制作の実際について解説し、議論する。ゲスト:木本圭子(予定)
4	メディアアートエンジニアの実際(1)	メディアアートエンジニアをゲストとし、作品制作や展示方法の実際について解説し、議論する。
5	メディアアートのキュレーション(2)	メディアアート領域のキュレーターをゲストとし、企画や展覧会の実際について解説し、議論する。
6	メディアアーティストの実際(2)	メディアアーティストをゲストとし、作品制作の実際について解説し、議論する。
7	メディアアートエンジニアの実際(2)	メディアアートエンジニアをゲストとし、作品制作や展示方法の実際について解説し、議論する。
8	アーティストインレジデンスの実際	AKI INOMATA特任准教授をゲストに迎え、アーティストインレジデンスの実際について解説し、議論する。

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1)毎回の感想レポート(40%)
- (2)最終レポート(60%)

履修条件と留意事項

各回の内容や順序は、都合により変更されることがある。

教材・教科書

なし

- 単位:1単位
- 履修区分:選択
- 履修年次:1・2年次
- 時間割:8/16開講 2Q 夏季集中 火水木金曜7-8限
- 定員:80名

担当教員

木原民雄

到達目標

- (1) デジタルメディアの個別領域における現状と課題や将来について知り、自らの企画に活用することができる。
- (2) デジタルメディアの個別領域における現状と課題や将来について知り、自ら実践を試みる基礎とすることができる。
- (3) デジタルハリウッド大学大学院修了生の実際について知り、自らの将来像をイメージすることができる。

授業概要

特別講義「デジタルメディア特論」である。原則として毎回1名のデジタルハリウッド大学大学院修了生であるデジタルメディア関係者をゲストとして招聘し、講義及び議論によるオムニバス形式の授業を行う。それぞれが修了後の活動を紹介するとともに、個別領域における現状と課題や将来について解説し、モデレーターである担当教員と議論をして理解を深める。主なテーマとして、映画、放送、広告、ネットワーク、音楽、教育などを設定し、最終回では懇談を行う。毎回の感想レポートを課し、最終レポートによって確認を行う。

主な内容

回数	授業タイトル	授業内容
1	デジタルメディア(映画)(1)	デジタルメディアの個別領域(映画)における現状と課題や将来についてと、デジタルハリウッド大学大学院修了生の実際について解説し、議論する。ゲスト: 因藤靖久
2	デジタルメディア(映画)(2)	デジタルメディアの個別領域(映画)における現状と課題や将来についてと、デジタルハリウッド大学大学院修了生の実際について解説し、議論する。ゲスト: Evgin Semseddin
3	デジタルメディア(放送)(1)	デジタルメディアの個別領域(放送)における現状と課題や将来についてと、デジタルハリウッド大学大学院修了生の実際について解説し、議論する。ゲスト: 鈴木宏昭
4	デジタルメディア(放送)(2)	デジタルメディアの個別領域(放送)における現状と課題や将来についてと、デジタルハリウッド大学大学院修了生の実際について解説し、議論する。ゲスト: 濱田考弘特任助教
5	サイバーリアル	サイバーリアルについて探求する。キーワード: 現実と仮想、人工と自然、サイバーリアル、仮想空間、身体性、文学、恋愛、電子書籍、電子通貨、分人主義
6	コミュニケーションとメディア	コミュニケーションとメディアについて探求する。キーワード: コミュニケーションデザイン、広告、放送、マスメディア、二次創作、パーソナルメディア、SNS
7	ウェルビーイングとコミュニティ	ウェルビーイングとコミュニティについて探求する。キーワード: ウェルビーイング、コミュニティデザイン、ソーシャルデザイン、サービスデザイン、ワークショップ、サステナビリティ、ライフスタイル、日常生活
8	理論と実務の架橋	理論と実務の架橋の顕現化を試みる。キーワード: 現象学的アプローチ、実存主義的アプローチ、パターン、ルール、破壊と跳躍

成績評価方法・基準

5段階評価(S~D)

- (1) 毎回の感想レポート(40%)
- (2) 最終レポート(60%)

履修条件と留意事項

各回の内容や順序は、都合により変更されることがある。

教材・教科書

なし

研究実践科目(ラボプロジェクト)

- 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
- 定員:10名

担当教員

山崎大助

授業概要

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。

開講スケジュールの予定

- (1)原則 土曜日 2 限
- (2)1・2・3 週目に実施(祝日、イベント開催等の週で開催できない場合は 4 週目実施)

履修条件

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よい

学生へのメッセージ

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。

担当教員紹介

ジーズアカデミー学校長(卒業生が6年で70社起業、総資金調達額80億の起業家エンジニア養成スクール)として教鞭をとる傍ら「LaravelIDB.com」「BingMaps GO! / BmapQuery.js (Microsoft OpenSource Project に採択される)など開発者、制作者のためのWebサービスを運営、OSS活動もおこなっている。

研究・OSS活動が認められ米Microsoft公式サイトに日本人では初めて掲載される。

@IT、日経ソフトウェアなど数々のメディアで執筆を手掛け、日経PC21「名作フリーソフトを訪ねて」でも自身の開発したアプリが選出するなど、多方面で活躍。

- 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
- 定員:20名

担当教員

本多忠房

授業概要

「インタラクションと不完全性」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」をつくることで、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。

開講スケジュールの予定

ラボメンバー確定後に相談の上決めたいですが、現時点では火曜日の7、8限(19:20-22:30)を通してやろうと思っています。隔週開催の想定です。その他に合宿(夏)、展示(秋～冬)をしたいと考えています。

履修条件

特にありませんが、本多との面識がない状態で履修希望を出さないようにしてください。

学生へのメッセージ

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

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。卒業後 Yahoo! JAPAN、CyberAgent、Coca-Cola、beacon communications、GROUND、電通を経て最終的には dentsumcgarrybowen のExecutive Creative Directorで会社員人生一旦終了。2021年からTaDah合同会社をスタートし、代表社員でクリエイティブディレクター。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。趣味は家族と遊ぶこと、あと仕事。最近気になっているテーマは3つあり、フィジカルな編集物としての本をつくること、集まれる場としての店をつくること、インタラクティブにこだわること。

- 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
- 定員:20名

担当教員

佐藤昌宏

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。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。

開講スケジュールの予定

年間24回のラボ(火曜の夜7限～8限の2回ずつ)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。

履修条件

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、外部イベントにも参加する、積極的な姿勢が求められる。

学生へのメッセージ

下記の授業キーワードに興味がある方は、是非参加してほしい。

- ・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
- ・教育格差解消
- ・STEM、STEAM教育、プログラミング教育
- ・学校改革、入試改革
- ・社会人向けリカレント教育、幼児教育

担当教員紹介

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

- 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
- 定員:20名

担当教員

新清士

授業概要

このラボでは、少人数チームによるゲーム開発を行ってまいります。教員の専門性が VR 分野であるため、Meta Quest 2 などの VR ハードを使った開発を勧めるものの、デジタルゲーム分野に関連するものであれば、自由に開発することを認めるものとする。また、VRChat のようなメタバースサービスを利用しての開発も可とする。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。

開講スケジュールの予定

- (1)原則 火曜日 7 限
- (2)ラボ活動予定
- 2022 年 5 月 研究室勉強会 VR/AR/XR を知る
- 2022 年 6 月 企画とデザイン(ゲーム 1)
- 2022 年 7 月 開発(ゲーム 1)・ラボ内プレゼンテーション
- 2022 年 10 月 企画とデザイン(ゲーム 2)・外部イベント展示
- 2022 年 11 月 開発(ゲーム 2)
- 2022 年 12 月 開発(ゲーム 2)
- 2023 年 1 月 開発(ゲーム 2)・ラボ内プレゼンテーション

履修条件

Unity、Unreal Engine 等の知識を持っていることが望ましい。もしくは、Maya、Blender といった 3DCG の知識があることが望ましい。また、開発用のパソコン環境や Quest 2 などは、自前で用意することは必須。実際に手を動かして、作業をすることが重要なため、企画のみを期待する人にはあまりお勧めしない。

学生へのメッセージ

デジタルゲーム業界について新しいことを学びたい人。Unity や Unreal Engine などのゲーム開発の技術についてラボでは教えることはないので、ラボ以外の時間で独習が必要になる。開発機材も自分で用意する必要あり(Quest2 は学校から借りられる)。

担当教員紹介

1970 年生まれ。慶応義塾大学商学部及び環境情報学部卒。VR マルチプレイ剣戟アクションゲーム「ソード・オブ・ガルガンチュア」のプロデューサー。Oculus の超絶オススメ「殿堂入りアプリ」の 1 本に 2020 年に選ばれている。ゲームジャーナリストとして、著書に『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)がある。日経新聞電子版などに執筆多数。2010 年 11 月に放送された NHK スペシャル「世界ゲーム革命」、書籍版『世界ゲーム革命』(NHK 出版)で、資料提供や現地取材など番組制作に深く協力している。Thirdverse Ready にてメタバースに関する記事を連載中。また、メタバースビジネスに関する書籍の出版を準備中。東京ゲームショウで、インディペンデントゲーム開発者向けの国際プレゼンテーションイベント「センス・オブ・ワンダーナイト」の委員長と司会を 10 年以上務める。米国ゲーム開発の専門誌「Game Developers Magazine」(UBM Tech)でゲーム産業の発展に貢献した人物として 09 年に「The Game Developer 50」に選出されている。

- 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
- 定員:5-6名

担当教員

藤井直敬

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ついての知識を探索・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のが出来ない人にはお勧めしない。

開講スケジュールの予定

原則 木曜日 7 限

履修条件

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。

学生へのメッセージ

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。

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。

- 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
- 定員:12名

担当教員

落合賢

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。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。

開講スケジュールの予定

原則 木曜日 8 限

ただし、落合が撮影期間中は、隔週に変更する場合もあり、その場合は開催前にラボ日程を発表する。ラボでは、レクチャー、ディスカッション、課題の発表、研究、実践の進捗の報告と院生からの相談を行う。

全 24 コマ中、ナレティブデザイン(脚本)を 8 コマ、ビジュアルデザイン(映像)8 コマ、オーラルデザイン(音)4 コマ、パフォーマンスデザイン(演技)4 コマとする。

2 年間のカリキュラムとなっているため、2 年間を通して取ることを推奨している。

履修条件

- ・映像課題を撮影可能なカメラ(スマホでも可)と、映像素材を編集するパソコンとソフト(スマホでも可)が必要である。(個人での所有が望ましいが、大学院が所有する機材を借りて制作することはできる。)
- ・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、他者のアイデアに対する生産的な批評能力が必要である。
- ・遠隔授業の場合は、音声のみではなく、顔を出しての映像参加を原則とする。

学生へのメッセージ

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意思がある者。既存の概念に囚われない革新的なアイデアを創造し、仕事を自ら生み出す映像作家として活動することを望む者。

担当教員紹介

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

- 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
- 定員:20名

担当教員

黒田順子

授業概要

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います。

- ・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

開講スケジュールの予定

■ミーティング 火曜 7 限

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

■八王子校合宿

- 8月～9月の間の1週間～2週間
- 2月～4月の間の1週間～2週間
- その他必要に応じて随時

■ゲストを招いた講評会

- 8月上旬日曜
- 2月上旬日曜

■モーションキャプチャ実習

- 8月、11月、2月
- その他必要に応じて随時

■Siggraph 参加

- 7～8月の間の10日間渡米

■原宿デザインフェスタギャラリー作品展

- 3月中旬の5～7日間

■作品集制作

- 1月～2月

■プロダクション見学

- 授業とかぶらない日程で随時

履修条件

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ただける技術や環境がある方が対象です。

学生へのメッセージ

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。

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

- 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
- 定員:20名

担当教員

荻野健一

授業概要

各種メディアを利活用したコミュニケーションデザインを基本的に、地域や企業の抱える課題解決を主眼に置いたラボを行います。参加する受講者の抱える課題や問題を5年先・10年先の視点で捉え、将来起こりうる課題創出と課題解決に至る価値創造プロセスのストーリー化がプロジェクトの基本的な概要です。これまで豊島区の活性化に関わるトキワ荘大学プロジェクトを地域と推進したり、茨城県や秋葉原・中野区・墨田区など各地に偏在する文化知層の発掘とストーリー作りを他大学や企業と連携しながら実践的に行なってきました。

開講スケジュールの予定

原則 火曜日7限(月2~3回)開催。オンライン開催時には8限に自由参加のオンラインオフィスアワーを設定します。土曜日に関連するイベントや現地調査に行くこともあります。事前に年間の予定を考慮してグループ分けして実施します。例年、11月第1週の土日に豊島区の文化週間に合わせてイベントを企画運営します。

今年度は豊島区区政90周年に合わせて事業計画を行います。

課題解決手法として地域の文化を可視化するマンガやアニメ企画も今年度実施する予定です。

5~6月 ラボ生と参加企業等の課題も含めたワークショップを行い、課題創出と企画立案を行います。

7~8月 それぞれの課題解決と豊島区等地域の現地調査などを行います。

9~10月 豊島区等の現地イベントなどの企画制作を行います。

11~12月 イベント実施及び個別案件のグループワークなどの実施。

1月 実施したイベントなどの成果分析と翌年に向けた新たな課題創出を行います。

履修条件

ラボ生の興味関心から未来に見える可能性を追求するために事前にそれぞれの目的意識の共有を行います。履修登録までに面談を行っていない方は、自らの研究課題のレポート提出をお願いします。明確な研究課題が見つからない方は事前に相談してください。技術的な課題などは他のラボプロジェクトを履修していただいた上で参加してください。修了課題とこのラボで行いたい研究テーマが違って構いません。

学生へのメッセージ

本ラボは課題の本質を深掘りするコンセプトワークを重視しますので、これまでの既成概念を超えて思考力や洞察力を深めたい方を希望します。M1に関しては、本大学院で進めたい研究内容の深掘りと将来に発生する新たな課題創出を目的としたブレストや議論をしたい方に参加してもらいたいと考えます。

担当教員紹介

文化知層探求者。

稲垣デザイン研究所で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る。90年代、大手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次世代ネットワーク研究開発。2000年新潮社漫画雑誌創刊時に、著作権管理や漫画賞プロデュース担当。地上デジタル放送開始に際し、日テレアートでプロデューサー業務を担当。日テレAX-ONにてメディア戦略を中心に番組制作、アニメ制作、CMやイベント等のプロデュース担当。2015年「中野文化祭」運営。2016年度から文化知層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茨城県・埼玉県・東京都などで実施。関連したイベントをマレーシアや台湾などで開催。2018年度から文化庁多言語解説事業を全国各地で実施。2018年より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。拓殖大学非常勤講師。フェリス女学院大学非常勤講師。京都芸術大学客員教授。一般社団法人BUSHIDO文化協会理事

- 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
- 定員:20名

担当教員

白井 曉彦

授業概要

超メタバース・エンタテインメント・ラボ(略称:メタエンタ研/MMEL)は、従来のVR、SNS、ゲーム、Cryptoなどのコンテンツ・サービスを超えて、次世代のエンタテインメントを設計し、その価値を世界に示す概念実証(PoC)を発信するプロジェクトです。日本VR学会が主催する国際学生VRコンテスト「IVRC」に参加し、他大学の大学院生とともに締め切りのあるものづくりコンテストを通して、企画書や学会スタイル執筆を学びます。それ以外にも各自の意思で、実験制作やコンテスト等に出場し、具現化していきます。

開講スケジュールの予定

原則土曜日5限。(最低でも月1回の全体ゼミを行う)

各人の目標設定、活動するグループとともに個別のZoomミーティングや勉強会を設定する。

このラボプロジェクトでは、近年注目が集まっている「XRメタバース」の創造主として、スタートアップ企業や研究開発、クリエイティブを発揮したい人物を対象に、「ゼロから人を動かす世界を作り出すことを目的としたプロトタイプを開発し、社会に実装していく経験」を数回にわたって行う。想定している活動例および時期は以下の通り。個人のスキルを活かして、必要に応じて連携して取り組む。

- (1)IVRCは例年5月企画募集→書類審査→9月発表(予選)→11月発表(本戦)となる。詳細は<https://ivrc.net> 参照のこと。
- (2)超メタバース時代におけるエンタテインメントドリブンの社会実装を行い、自らの課題を探求設定し、社会に発信提案する力を養うために、アカデミック分野および、インターネット上に価値を生むコンテンツや体験を作り出す。
- (3)メタバース界の人間の営みと複雑な文化性を理解し、国際的なステージで伝えるための学術的価値のある論文を執筆する(調査及び論理構築能力、課題発見能力の獲得)
- (4)超メタバース時代に求められる社会実装を行う力を獲得し、社会に発信提案する実践的な活動を行う(例:NFTマーケットプレイスの開発)
- (5)VTuberを設計し、運用する(数ヶ月間かけて収益させるまでの方法論を論文化する)技術、特許や論文を自らの手足を使って調査し、獲得する。企画書にまとめる、PoCを作る、論文を書く(学会・国際会議等への投稿も行う)、動画等でアーカイブを遺す、コンテストやピッチなどを行う、PoCを通して対話する、というサイクルの中で、課題の発見と解決を行い、高速な価値創出の手法を経験する。

なお、機材、費用面は基本的に学内の設備利用もしくは受講者の自己負担もしくは自己調達とする。ラボプロジェクトを通して生み出した著作物についても、適切な権利処理を学ぶ。

履修条件

定員を超えた場合は選抜を行う。

- ・テクノロジー特論D(人工現実)の履修状況(成績優秀者順、単位放棄・途中離脱等のご遠慮いただく)
- ・修了課題の基盤となる位置づけとしたいため1年次優先
- ・個別で面接やガイダンス等を希望する場合はTwitter@o_obにご相談ください。
- ・グループでの取り組み等で連携して履修したい場合は、その相手の情報についても伝えること。

★今年度が初めて開設されるラボプロジェクトのため、実施内容の詳細やスケジュール、運用方法については意思ある受講生の要望を聞いていく予定。

学生へのメッセージ

(履修時点で持っていないなくてもいいが)世界の先端、歴史の一端を担う覚悟がある学生。具体的には、論文執筆(日本語・英語)や外部発表を「成し遂げる」という強い意志と向上心、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。

担当教員紹介

メタバース技術の研究者、作家。博士(工学)。東京工芸大学写真工学科卒、同画像工学専攻修了。キャノン株式会社とグループの研究所より生まれた英国・Criterion Softwareにて世界初の産業用ゲームエンジン「RenderWare」の普及開発に参加、その後、東京工業大学知能システム科学専攻に復学。2003年博士学位を「床面提示型触覚エンタテインメントシステムの提案と開発」で取得。その後、NHKエンジニアリングサービス・次世代コンテンツ研究室、フランスに渡りENSAM客員研究員、国際公募展Laval Virtual ReVolutionの立ち上げ、日本科学未来館科学コミュニケーター、神奈川工科大学准教授などを経て、2018年よりデジタルハリウッド大学およびGREE VR Studio Laboratory Directorに就任。Virtual YouTuberなどXRライブエンタメ技術のR&D、国際発信、近年ではメタバースエンタテインメントの未来開発や知財創出を中心に、自らエンタテインメントのライブプレイヤーとして世界に向けた開発・発信活動を行っている。芸術科学会副会長。

- 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
- 定員:10名

担当教員

松本英博

授業概要

ビジネス関連の知識を実際の自分が実行したいテーマや当プロジェクトで決めたテーマで実践し目標を達成する。指導教員とともに「思考」しながらプロジェクトを推進していく。

開講スケジュールの予定

原則、火曜日 7 限(19:20 開始)にオンラインまたは対面でミーティングを行う。

○ミーティングの内容

- ・自己テーマ探索のために自己アセットの棚卸作業の進捗
- ・テーマ探求のためのネタ出し
- ・自己テーマまたは自らのプロジェクトテーマの討議
- ・新聞やウェブでの最新ビジネスのテーマの討議
- ・プロジェクトの進捗報告とアイデア出し
- ・教員指定の図書の輪講
- ・学会、ビジネスプランコンテストへの準備、参加、反省会

○詳細日程

- ・スラック等で最新日程を確認のこと

履修条件

「ビジネスプランニング基礎」を履修が条件。未履修者は、当ラボプロジェクト前に担当教員の面接実施の上決定。

学生へのメッセージ

(1)起業志望、(2)新規事業開発、(3)企画運営の実際を学びたい学生で、とくに SEAD→B(科学、工学、アート、デザインからビジネスを目指す)ことを実践したい学生

担当教員紹介

京都府出身。18年にわたり NEC に勤務。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化を行い、MIT(マサチューセッツ工科大学)で画像圧縮技術のために留学。NEC 退社後、ベンチャー投資会社において大企業の新規事業開発支援、2002年9月に投資会社から分離独立し、NVD 株式会社(旧ネオテニーベンチャー開発)を設立、代表取締役役に就任。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 会員、MIT 日本人会会員。工学博士(機械宇宙工学)。現在に至る。【著書】「ヒット商品を生み出すネタ出し練習帳」「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]」など多数。【最新論文】石井晃(鳥取大学)共著 ""An Analysis with Dynamics Between Human Motivation and Messaging on Social Networking Services", Intelligent Systems Conference (2021)

- 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
- 定員:20名

担当教員

Olga

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、ワークショップを通して、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いく。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。

開講スケジュールの予定

・実施日
原則土曜日 5, 6 限ですが、イベント参加や施設訪問なども予定しているため、その都度履修者と相談しながら決める

・活動予定

- 5月 オリエン／年間スケジュールと目標設定
 - 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
- * 調整中のため実施日変動の可能性あり。

・その他

企業訪問やイベント開催参加など予定
例: Premium Textile Japan 年2回開催

履修条件

・必須項目
ラボプロジェクトガイダンスにて教員と面談をし適性を判断の上、履修の許可を得ていること。

・その他

兼ラボ可能

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。

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。

- 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
- 定員:20名

担当教員

星野裕之

授業概要

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。

開講スケジュールの予定

- (1)原則 土曜日 3限、または 4限
- (2)夏から秋ごろにロボットデザインコンペティションの主催予定、または出品
 - 第1回～8回: 個々人のリサーチ&テーマ策定
 - 第9回～16回: テーマに沿った表現製作、製造、プロトタイピング
 - 第17回～24回: アウトリーチ、パブリッシュ、PoCの実施とフィードバックの収集分析

学生へのメッセージ

未来への強い好奇心を持ち、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。

担当教員紹介

世界でも珍しいほど数多くのリアルロボットをデザインしてきました。その特殊な過程で培ったジャンルや業種を超えた雑食的好奇心と実行力を核に、デジタルファブリケーション、デザインと設計とナラティブとアート、ブランディングとサービスデザインなどの多様な経験とスキルを用いて、未来をプロトタイピングしています。ワンダーフェスティバル、ゲームマーケット、アルスエレクトロニカ、ハノーバーメッセ、ベネチアビエンナーレ出展。グッドデザイン、IF デザインアワード受賞。NEDO TCP プログラム採択。経産省ものづくり白書掲載など。

- 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
- 定員:20名

担当教員

三淵啓自

授業概要

メタバースにおける、3D のアバターコミュニケーション、UI、ソーシャルにおける価値の想像、新しい経済圏の可能性の探求、社会のパラダイムシフト。

開講スケジュールの予定

原則 土曜日5限

メタバースとは、その可能性

ブロックチェーンの NFT や DAO に関して

Secondlife のプロジェクト

流通システム、著作権

Unity ベースの基礎

VR,AR の基礎制作

Cluster のプロジェクト

その他、各人、グループ毎の

プロジェクトに合わせて

内容を変えていく。

履修条件

面接により判断する。

学生へのメッセージ

自分でやりたいことがある人

教えてもらうのではなく自分から学びたい学生

メタバースや、ポスト資本主義に興味のある学生

担当教員紹介

コンピューターサイエンティスト、メタバース研究、コミュニティー研究、バーチャルコンテンツ経済、ブロックチェーンなど、デジタルコンテンツに関する価値や市場とコミュニティーの研究や、生産消費者によるコミュニティー市場経済の可能性など研究しています。

スタンフォード大学大学院、コンピューター数学科修士終了後、サンタクララの研究所で人工知能、エージェントシステムなどの研究に携わり、その後米国で独立、Tri Unity 社、3WC Inc. など、インターネット関連のベンチャー企業を立ち上げ、その後日本で、日本 Web コンセプト社を立ち上げ、日本でもインターネット関連のビジネスを展開今に至る。

- 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
- 定員:20名

担当教員

米光一成

授業概要

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置いて実践する。

開講スケジュールの予定

原則、木曜日 7 限だが状況に応じて臨機応変に実施していく。

履修条件

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。

学生へのメッセージ

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。

担当教員紹介

1964年、広島生まれ。ゲーム作家・ライター。代表作『ぶよぶよ』『トレジャーハンターG』『BAROQUE』などコンピュータゲームの企画監督脚本を手がける。また『はあって言うゲーム』『変顔マッチ』『あいうえバトル』『はっけよいゲーム』『想像と言葉』『レディファースト』『大炎笑』などのテーブルトップゲーム制作も。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。

- 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
- 定員:20名

担当教員

ブランセ マイケル

授業概要

まずはリアルタイムコンテンツの事例を調査する。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なのか、そのコンテンツはどのように準備すればいいかを理解するための課題を行う。その後何のリアルタイムコンテンツを作りたいかに基づいて計画して準備する(ゲームプレイテンプレート、AI、VFX等)。最後にバグ等を確認できるよう、ユーザーテストを行いながら自分のリアルタイムコンテンツ創作に集中する。このアプローチを通して、自分の専門とリアルタイムコンテンツの理解を深める。

開講スケジュールの予定

普段は木曜日7限です。

- 5月 ➡ リアルタイムコンテンツ基礎解説
- 6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)
- 7月 ➡ 企画、研究、課題、コンテンツ分析(進捗・研究発表)
- 8月 ➡ 企画、研究、課題、コンテンツ分析(進捗・研究発表)
- 9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)
- 1月 ➡ コンテンツ開発仕上げる、情報共有(研究発表)

履修条件および学生へのメッセージ

このラボを受講するには、少なくとも1つのリアルタイムグラフィックエンジン(UnrealやUnityなど)の経験が必要である。経験がない場合、このラボの課題を完成できない可能性が高い。リアルタイムコンテンツを参照するためにUnreal Engineを多用するため、Unrealの知識を持っていることが望ましい。

学生へのメッセージ

リアルタイムコンテンツに興味があり、その領域で自分のスキルを上達したいなら、このラボに参加してください。

担当教員紹介

オランダのユトレヒト芸術大学を卒業したマイケル・ブランセは、九州大学で博士号を取得するために日本に渡り、主にゲームデザインとインタラクションデザインを専門に2015年に卒業した。以来、マイケルはゲーム史とゲームデザインの方法論の研究を続け、現在進行中の研究は、ゲーム世界の物語の可能性を調査することを目的としており、主にADADAやHCIIなどの国際学会に発表している。最近では、マイケルの代替ボイドシミュレーションに関する研究が、ADADA+CUMULUS 2021でExcellent Presentation賞を受賞していた。教師としては、主にリアルタイム技術、特にUnreal技術を使用したゲーム開発およびゲームアートの教育に力を注いでいる。趣味としては、ゲームを作ったり遊んだりするのが好きである。

- 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
- 定員:20名

担当教員

木原民雄

授業概要

そ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、作品等の展示を対外的に行うことについて、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う。

開講スケジュールの予定

原則として毎週木曜 8 限で月 3 回程度のオンラインミーティングを開催。参加者の調整によって変更することがある。それぞれの報告をもとに対話的なサロンとして運営する。

履修条件

担当教員の修了課題の履修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。

学生へのメッセージ

・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

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。メディアデザインの仕掛けや仕組み、メディアアートの企画制作展示方法を探究している。青山学院大学大学院経営工学専攻博士前期課程修了後、NTT 入社。ネットワークマネジメント、映像データベース、コミュニティウェア、デジタルサイネージなどの研究開発に従事し、サービス企画や研究戦略にも携わる。その間、東京大学先端科学技術研究センター協力研究員などを併任。博士(情報理工学)(東京大学大学院)。2013 年より昭和女子大学環境デザイン学科教授。2019年度よりデジタルハリウッド大学及び大学院教授。2021 年度より大学院専攻長。1996 年頃よりメディアアートの制作を開始。NTT/ICC、メディア芸術祭愛知展などで作品展示。展覧会の企画、監修、展示協力などに関わり続ける。情報処理学会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 DPS ワークショップ最優秀論文賞など受賞多数。

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:4/16開講 前期(1Q-2Q)集中
- 定員:80名

担当教員
修了課題指導教員

到達目標

- (1)修了課題のプロセスを自律的に進めることができるようになる。
- (2)修了課題に向けてテーマ探求を行い構想を固めることができるようになる。
- (3)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	テーマ探求	研究テーマ設定のための探求を行い、研究計画書の案を作成する。
4	テーマ探求	研究テーマ設定のための探求を行い、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

なし

- 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(3Q-4Q)集中
- 定員:80名

担当教員
修了課題指導教員

到達目標

- (1)修了課題のプロセスを自律的に進めることができるようになる。
- (2)修了課題制作に向けて研究計画を固めることができる。
- (3)修了課題制作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、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、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

- 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。
- (1)「修了課題構想」の単位を修得していること。
 - (2)指示がある場合は「修了課題計画」の指導教員が指定した事前課題を提出し、予め希望する指導教員の指導の許可を得ていること。

本科目の履修にあたっては、次年度の「修了課題制作」を担当する指導教員の中から予め1名を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。

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。

- ・プランとデモコンテンツ
- ・論文
- ・研究成果報告書
- ・作品

なお、原則として、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

なし

- 単位:6単位
- 履修区分:必修
- 履修年次:2年次生以上
- 時間割:4/16開講 通年 集中
- 定員:80名

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。

- ・プランとデモコンテンツ
- ・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

5段階評価(S-D)
最終成果物(100%)

履修条件および学生へのメッセージ

「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、希望する研究計画および提出形式の許諾を得たうえで、所定の方法で履修登録を行う必要がある。

履修登録後、原則として指導教員の変更は認めない。提出形式は中間登録までに指導教員が指導できる形式のみへ変更できる。一次登録後の履修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。

教材・教科書

なし