デジタルハリウッド大学大学院
2023年度シラバス

2023.03.31更新版

dhu graduate school

大学の建学の精神

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

大学院の使命・目的

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

研究科の教育研究目的

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

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

アドミッションポリシー

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

ディプロマ・ポリシー

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

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

以上を踏まえ、学位授与の方針を以下に示す。

・理論と基礎としての「Art」「Science」と、実践と応用としての「Engineering」「Design」の4つの要素を総合した創発的学究領域であるSEADの学識・技術・能力を修得し、理論と実務を架橋できること。

・人類社会が共通に求める目標（※）を目指して、人が人らしく生きるための文化・社会をつくることに貢献する意思をもち、自らが解決すべき課題を探求・設定できること。※参考例　SDGs ／2015年9月の国連総会で採択された行動指針（『我々の世界を変革する：持続可能な開発のための2030アジェンダ』）等

・課題解決のための独自のアイデアや計画を、クリエイティビィ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を方針とする。

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

【1】教育課程　編成方針

本研究科のカリキュラムは、SEAD（Science／Engineering／Art／Design－人文系・芸術系・理工系の学識・技術・能力が相互作用する創発的学究領域）の概念により体系化された「専門科目」を中心に、課題を探求・設定しコンテンツやビジネスとして社会に発信・提案する力を養う「研究実践科目（ラボプロジェクト）」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究領域）の概念により編成する。

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

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

2. 研究実践科目（ラボプロジェクト）

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。

2023年度入学者用 科目配当表（2年制）

カテゴリ	モジュール	科目名	担当教員	科目系統	単位	必修	選択必修	選択	要修得単位数
専門	基礎・理論	先端科学原論	藤井 直敬	S	1	1			1単位
		先端芸術原論	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	
		情報倫理と情報哲学	前田 邦宏	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	
		データサイエンス	矢崎 裕一	S	1			1	
		デジタルコミュニケーション原論	杉山 知之	S	1			1	
		ビジネスプランニング基礎	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	
		デジタルコンテンツ研究基礎	川島 浩誉	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 あんでぃ	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	
		メディアアート特論	江渡 浩一郎	A	1			1	
	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			1単位
		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ピングA	山崎 大助	E	1				
		サービスプロトタイピング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ピングA	菅原 のびすけ	E	1				
		プロダクトプロトタイピングB	田中 正吾	E	1				
		デジタルマーケティング	関 龍太郎	E	1				
		ファッションテック特論	Olga	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				
		地域課題とシステム思考	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				
		メディアプロデュース	京極 一樹	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J	AKI INOMATA		1			1	
		特別講義K	木原 民雄		1			1	
		特別講義L	山崎 敦子		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つで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

2023年度入学者用 科目配当表（1年制）

カテゴリ	モジュール	科目名	担当教員	科目系統	単位	必修	選択必修	選択	要修得単位数
専門	基礎・理論	先端科学原論	藤井 直敬	S	1	1			1単位
		先端芸術原論	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	
		情報倫理と情報哲学	前田 邦宏	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	
		データサイエンス	矢崎 裕一	S	1			1	
		デジタルコミュニケーション原論	杉山 知之	S	1			1	
		ビジネスプランニング基礎	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	
		デジタルコンテンツ研究基礎	川島 浩誉	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 あんでぃ	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	
		メディアアート特論	江渡 浩一郎	A	1			1	
	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			1単位
		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ピングA	山崎 大助	E	1				
		サービスプロトタイピング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ピングA	菅原 のびすけ	E	1				
		プロダクトプロトタイピングB	田中 正吾	E	1				
		デジタルマーケティング	関 龍太郎	E	1				
		ファッションテック特論	Olga	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				
		地域課題とシステム思考	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				
		メディアプロデュース	京極 一樹	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J	AKI INOMATA		1			1	
		特別講義K	木原 民雄		1			1	
		特別講義L	山崎 敦子		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つで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

科目名	**先端科学原論**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	必修	定員	80名
担当教員	藤井 直敬		

授業概要	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に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もできるし改変することもできる。世界を豊かにするということは、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。
到達目標	現実科学の考え方を理解し、以下の4つを身につける （1）現実を疑うことができる。 （2）現実を定義することができる。 （3）現実を改変、介入する手法を編み出せる。 （4）現実改変手法を世の中に提示し、ゆたかさを提供することができる。
キーワード	現実科学、VR/AR/MR/XR、哲学、認知科学、進化

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月19日	水	7	ハイフレックス授業	現実科学とは	現実科学が提示する問題意識を解説する。なぜ現実について考えなければいけないのか、それを考えることで何ができるようになるのか。さらに、現実を定義することから、社会に豊かさをもたらすために現実へ介入することの意味について理解する。
第2回	2023年4月26日	水	7	ハイフレックス授業	身体と現実	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の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。
第3回	2023年5月3日	水	7	ハイフレックス授業	認知と現実	科学的手法が世界のすべての領域を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。
第4回	2023年5月10日	水	7	ハイフレックス授業	意識と無意識と現実	現実を理解する上で、意識と無意識について理解することは必須である。意識研究の最前線について外部講師を招いて考える。
第5回	2023年5月17日	水	7	ハイフレックス授業	アートと現実	現実に介入して豊かさを届けるには、様々な手法がある。外部講師を招聘し、現実科学におけるアート表現について考察する。
第6回	2023年5月24日	水	7	ハイフレックス授業	人体改変や拡張技術による現実介入	ブレイン・マシン・インターフェースや高機能義手義足などテクノロジーによって人体の制限が取り払われつつある。それらのテクノロジーの可能性と未来について考える。
第7回	2023年5月31日	水	7	ハイフレックス授業	生命と現実	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、外部講師を招き、ヒトとは何かを再び振り返る。 レポート提出締め切り日
第8回	2023年6月7日	水	7	対面授業	レポート発表	レポート講評

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 「あなたにとって現実とはなにか定義せよ、あなたが現実へ介入し社会にゆたかさを提供する方法」をテーマとしたレポートを3000～5000字以内で書く。 （1）現実定義の独自性や新規性（50%） （2）現実介入の社会的インパクト（50%）
履修条件と留意事項	特になし
教科書	なし
参考文献	「精神の生態学」ベイトソン ／ 「ヤノマミ」国分 拓 ／ 「身体化された心」フランシスコ・ヴァレラ ／ 「悲しき熱帯」レヴィ=ストロース ／ 伊藤計劃 全作品 ／ 「心の社会」マーヴィン・ミンスキー ／ 「夜と霧」V. E. フランクル ／ 「現れる存在」アンディ・クラーク ／ 「つながる脳」藤井直敬／ 「脳といきる」藤井直敬、太田良恵子

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

授業概要	この講義では先端技術を用いた芸術作品やプロジェクト、デザイン、エンターテインメント、プロダクトを紹介し、先端芸術の面白さや可能性、社会における機能、現代の科学・技術と社会・文化の関係を考察する。また近代美術から現代美術への流れを概観し、先端芸術の歴史的背景と未来、現代美術の現在の課題について考察する。授業の内容は最先端の技術動向などに応じて追加・変更することがある。
到達目標	（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）個々の作品やプロジェクトやプロダクト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クストを知り、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やプロダクトを多角的な視点から把握し、説明できるようになる。
キーワード	メディアアート、メディア論、現代美術、先端技術、科学技術史

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月27日	水	8	遠隔授業	先端芸術の現在（前編）	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。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、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。
第2回	2023年10月4日	水	8	遠隔授業	先端芸術の現在（後編）	コンテンツの制作やマネジメントに関係した最近の技術やそれらを用いた作品を紹介する。予習としてこれらに関連したニュースや解説記事などを見ておく。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、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。
第3回	2023年10月11日	水	8	遠隔授業	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。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、授業内容で知らなかったことは自分で確認し、その背景を調べる。
第4回	2023年10月18日	水	8	遠隔授業	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。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、授業内容で知らなかったことは自分で確認し、その背景を調べる。
第5回	2023年10月25日	水	8	遠隔授業	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。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、言及された作品について自分で確認し、その背景を調べる。
第6回	2023年11月1日	水	8	遠隔授業	複製技術時代の芸術	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、メディア論の誕生。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。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、言及された人物について自分で確認する。
第7回	2023年11月8日	水	8	遠隔授業	人工生命とバイオアート	科学、テクノロジー、アート、エンターテイメントが交差する場所として、生命現象を扱うアートやゲームについて考える。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。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、言及された作品やタイトルについて自分で確認する。
第8回	2023年11月15日	水	8	遠隔授業	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。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、言及された作品などについて自分で確認する。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FSのコメント、毎回の設問への回答、授業中の発言（40%） （2）中間課題（20%） （3）期末課題（40%）
履修条件と留意事項	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。毎回の設問、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及びAIが生成した文章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。
教科書	なし
参考文献	メディア論／マーシャル・マクルーハン／みすず書房／ISBN 4622018977 、複製技術時代の芸術／ヴァルター・ベンヤミン／晶文社／ISBN 4794912668、メディア・アート原論／久保田晃弘＋畠中実／フィルムアート社／ISBN978-4-8459-1718-1、メディア考古学／エルキ・フータモ／NTT出版／ISBN 4757103549　（これ以外の参考文献や新刊については随時紹介する）

科目名	**デジタルコンテンツ総合研究**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	SA
必修／選択	必修（2022年度以降入学者のみ対象）	定員	80名
担当教員	木原 民雄		

授業概要	デジタルコンテンツマネジメント修士（専門職）の学位取得に向けた必修科目である。デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域を網羅的に概観し、総合的で学術的な研究対象として捉え、理論の確立と体系化を試みる。高度な専門的職業人に必要な理論と実務の両面にわたる学識と技術と能力とを備えることを前提として、研究と実践に取り組むための授業を行う。毎回の小課題を課し、最終レポートによって確かめる。
到達目標	（1）デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域において、研究と実践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。
キーワード	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーション、研究と実践、理論と実務の架橋

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月14日	水	8	ハイフレックス授業	研究領域の概観	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域を概観する。キーワード：研究とは何か、未知化、暗黙知、新規性と有用性、仕組みや仕掛け、アーキテクチャ
第2回	2023年6月21日	水	8	ハイフレックス授業	研究領域の歴史と理論	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域の歴史を理解し、既存の理論を知る。キーワード：サイバネティクス、テクノロジーカルチャー、サブカルチャー、科学思想史、インターネットとコンピュータ、研究拠点、アーティストとクリエイターの巨匠、劇場、ミュージアム
第3回	2023年6月28日	水	8	ハイフレックス授業	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
第4回	2023年7月5日	水	8	ハイフレックス授業	メディア芸術とサービスデザイン	メディア芸術とサービスデザインの個別領域を概観する。キーワード：メディア芸術、アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート、インスタレーション、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
第5回	2023年7月12日	水	8	ハイフレックス授業	デジタルコンテンツの表現と制作方法	デジタルコンテンツの表現と制作方法について、その変遷を理解し、代表的事例を知り、探求する。キーワード：ソフトウェア、プログラミング、デバイス、ガジェット、オペレーティングシステム、情報デザイン、インタラクション、インタフェース、行動経済学、体験のデザイン
第6回	2023年7月19日	水	8	ハイフレックス授業	複製と保存	複製と保存について探求する。キーワード：オリジナリティ、記名性、無名性、複製と保存、使い捨て、流行、陳腐化、現象と空気、展示と鑑賞
第7回	2023年7月26日	水	8	ハイフレックス授業	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
第8回	2023年8月2日	水	8	ハイフレックス授業	デジタルコンテンツ研究の理論の体系化	デジタルコンテンツ研究の理論の体系化を試みる。キーワード：バックキャスト、フューチャーデザイン、フィクションデザイン、空想科学、未来主義

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）毎回の小課題（40%） （2）最終レポート（60%）
履修条件と留意事項	発展段階の科目であるため、時流にあわせた変更がなされ、各回の授業内容の順番が入れ替わり、場合により簡略化される可能性がある。 M1での履修を強く推奨する。
教科書	なし
参考文献	適宜指示する。

科目名	**アーキテクチャ原論A（コンピュータ）**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	橋本 昌嗣		

授業概要	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。コンピュータのしくみをコンピュータの知識を持っていなくても、ゲスト講師を招き、わかりやすく解説する。コンピュータの未来像を予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、最終的にレポートにまとめる。
到達目標	（1）コンピュータの動作の原理を理解することができる。 （2）日々の生活の中からコンピュータに対する不満や課題を考えられるようになり、コンピュータに対する不安感を払拭することができる。 （3）コンピュータのしくみを理解しながら、便利になったらよい箇所を考えられるようになり、新しいサービスを予見する能力を修得することができる。
キーワード	GPU、AI、クラウド、GUI、モビリティ

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月21日	金	8	遠隔授業	IT技術の進化	デジタルトランスフォーメーションを引き起こすIT技術の全体を俯瞰し、解説する。
第2回	2023年4月28日	金	8	遠隔授業	コンピュータの頭脳CPU	コンピュータの中核となる頭脳であるCPUのしくみについて解説する。
第3回	2023年5月5日	金	8	遠隔授業	グラフィックスやAI処理を行うGPU	CPUとともにコンピュータの中核となり、3次元グラフィックス処理や映像処理のみならず、AI処理を行うGPUのしくみについて解説する。
第4回	2023年5月12日	金	8	遠隔授業	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。
第5回	2023年5月19日	金	8	遠隔授業	GUIとスマートフォン	ユーザビリティを語る上で、はずせない、GUIとスマートフォンの進化について解説する。
第6回	2023年5月26日	金	8	遠隔授業	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。
第7回	2023年6月2日	金	8	遠隔授業	インターネットとデータセンターのしくみ	サーバ設置専用の施設であるデータセンターの概要と、最新情報。データセンターと皆さんを繋ぐインターネットのしくみについて解説する。
第8回	2023年6月9日	金	8	遠隔授業	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。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）レポート（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	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、コンピュータが苦手な人も、先入観なしできいてください。
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
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**アーキテクチャ原論B（ソフトウェア）**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	三淵 啓自		

授業概要	Webサイトの企画立案、開発、運用を管理するプロデューサーやディレクターが、システムについて、十分に理解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。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、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。
到達目標	（1）問題解決やマネジメント能力を身につけることができる。 （2）システムの基礎を理解することができる。 （3）システム選定やネットワーク設計が評価できるようになる。 （4）開発・運用・セキュリティーのリスクマネジメントができるようになる。
キーワード	デジタル、アナログ、ハードウェア、コンピューター、ネットワーク

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月19日	水	8	遠隔授業	Webシステム基礎	インターネットシステムにおいて、データがサーバーからユーザーに届くまでの間のプロセス概要およびそれを理解するために必要な基礎知識を学ぶ。
第2回	2023年4月26日	水	8	遠隔授業	ハードウェア・パフォーマンス	CPUのスピードやメモリー、ハードディスクといった一連のハードウェアの仕様や、そのパフォーマンスなどを学ぶ。
第3回	2023年5月3日	水	8	遠隔授業	OS・ソフトウェア	オペレーティングシステムやソフトウェアの違いによるパフォーマンスの相違点、開発・導入する上でのコストや管理・運営コスト、その他の判断基準について学ぶ。
第4回	2023年5月10日	水	8	遠隔授業	ネットワーク	ネットワークWeb基礎からファイアーウォールや負荷分散、ネットワークの設計、IPアドレスなどの割り振りなどを理解する。
第5回	2023年5月17日	水	8	遠隔授業	Webプロトコル	HTML、XMAL、Webサービスなどの仕組み、API、検索エンジンなどの仕組みを理解する。
第6回	2023年5月24日	水	8	遠隔授業	データベース	データベースの仕組みを理解し、リレーションナルデータベース、SQLの仕組、設計の基礎、No SQLを理解する。
第7回	2023年5月31日	水	8	遠隔授業	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。
第8回	2023年6月7日	水	8	遠隔授業	最新のICT技術	新しい技術に関して、ディスカッション、最終課題の説明など行う。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）ディスカッション参加（20%） （2）授業中課題（20%） （3）中間テスト（20%） （4）最終課題（40%）
履修条件と留意事項	履修条件は特にない。 授業内容は、参加する学生の質問などで、変わる場合がある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**アカウンティング**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	伊藤 雅之		

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。
到達目標	（1）財務諸表の構造を概括的に理解し、具体的な企業の財務諸表を題材に簡単な財務分析が自分でできるようになる。 （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自分なりにできるようになる。 （3）ビジネスの価値の源泉となるキャッシュフロー獲得の理解とそれを基にした企業価値の評価方法について理解できるようになる。
キーワード	企業価値、財務三表、のれん、フリーキャッシュフロー、財務会計と管理会計と税務会計

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年12月1日	金	7	ハイフレックス授業	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。
第2回	2023年12月8日	金	7	ハイフレックス授業	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）の種類と概要について説明し、基本知識を身につけてもらう。
第3回	2023年12月15日	金	7	ハイフレックス授業	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。
第4回	2023年12月22日	金	7	ハイフレックス授業	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。
第5回	2024年1月5日	金	7	ハイフレックス授業	ビジネスを数字で評価する Business Valuation	ビジネスの価値の源泉を理解し評価する手法、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。
第6回	2024年1月12日	金	7	ハイフレックス授業	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。
第7回	2024年1月19日	金	7	ハイフレックス授業	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。
第8回	2024年1月26日	金	7	ハイフレックス授業	これまでの復習とまとめ Reviw ＆ Summary	第1回から7回までの学習内容のまとめ、総括を行う。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業中の発言回数と内容および質問内容（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、参考文献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。
教科書	なし
参考文献	世界一やさしい会計の本です（山田真哉）日本実業出版社　ISBN-10 4534046286 武器としての会計ファイナンス（矢部謙介）日本実業出版社　ISBN-10 4534056427 プロがやっているこれだけ！会計＆会社分析（小宮一慶）日本経済新聞出版　ISBN-10 453232405X 企業価値経営（伊藤邦雄）日本経済新聞出版　ISBN-10 4532135141

科目名	**アカデミックライティング**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	高木 亜有子		

授業概要	学術活動のための文章の基本的な記述方法を学ぶ授業である。個々が実践的に取り組んでいるテーマや作品について、研究と実践を結びつけるためと、理論と実務の架橋のために、学術的な研究成果として認められるような研究論文を作成する方法を説明する。アカデミックなコミュニティでも評価されるように学会等で発表を行い、継続的に個人業績としてまとめていく際に必要となる方法論を理解し、関連する技術を修得し、プロセス全体を自律的に進めることができるようにする。
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。
キーワード	学術活動、研究論文、学会発表、個人業績、査読

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月16日	金	8	遠隔授業	学術活動	学術活動と研究論文と個人業績について、それぞれどういうものか知り、理解する。 キーワード：学術活動、研究論文、個人業績
第2回	2023年6月23日	金	8	遠隔授業	研究論文	良い研究論文を読みそれがどのようなものか理解し、過去の自分の文章について振り返り反省する。 キーワード：新規性、有用性、論理、正確さ、主張、実用、要旨、概要
第3回	2023年6月30日	金	8	遠隔授業	文章の基本	文章の基本について理解し、実践を試みる。 キーワード：作文技法、学術用語、主節と従節、複文、時制
第4回	2023年7月7日	金	8	遠隔授業	構成とパラグラフ	研究論文の構成とパラグラフライティングについて理解し、実践を試みる。 キーワード：論旨展開、仮説と検証、箇条書き、パラグラフ
第5回	2023年7月14日	金	8	遠隔授業	参考文献と引用	参考文献と引用について理解し、実践を試みる。 キーワード：先行研究、事例研究、参考文献、引用、剽窃、研究倫理、知的財産権
第6回	2023年7月21日	金	8	遠隔授業	図表と表現	図表と表現について理解し、実践を試みる。 キーワード：図表、表現、インフォグラフィクス、調査、実験
第7回	2023年7月28日	金	8	遠隔授業	査読と修正	論文の査読について、回答や修正やすり合わせについて理解し、研究論文の作成のワークフローを知る。 キーワード：査読と回答、校正、修正とすり合わせ、ワークフロー
第8回	2023年8月4日	金	8	遠隔授業	まとめ	各自の模擬論文について発表を行い、最終レポートを提出し、まとめる。 キーワード：研究発表、ポートフォリオ

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

科目名	**コンピューターグラフィックス基礎A**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	饒平名 秀成		

授業概要	ゲームエンジンである「Unity」は、ゲームの他、様々な分野で制作ツールとして使われている。本科目では、コンピューターグラフィ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クス事例を学び、プログラミングとそれらを組み合わせて、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関しても説明する。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。
到達目標	（1）コンピューター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に対しての要素技術を理解する。 （3）ゲームエンジン上でプログラムデータがどのように扱われているか理解する。
キーワード	Unity、3DCG、インタラクティブコンテンツ、メディアアート

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月22日	金	8	遠隔授業	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。）
第2回	2023年9月29日	金	8	遠隔授業	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。
第3回	2023年10月6日	金	8	遠隔授業	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。前半。
第4回	2023年10月13日	金	8	遠隔授業	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。後半。
第5回	2023年10月20日	金	8	遠隔授業	映像での活用	ゲームエンジンを用いた映像制作手法に関して学ぶ。
第6回	2023年10月27日	金	8	遠隔授業	VTuberやライブイベントでの活用	VTuberやライブイベントを例に、リアルタイムのキャラクターコンテンツでどのようにUnityが利用されているのか理解する。
第7回	2023年11月3日	金	8	遠隔授業	XR、メタバースでの活用	XRやメタバースと呼ばれるコンテンツをどのように実装していくのかを学ぶ。
第8回	2023年11月10日	金	8	遠隔授業	制作解説	実際のプロジェクトデータを例にして、どのような技術を組み合わせてシステムを構築していくのか解説する。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 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いるかを評価する。 （1）課題の完成度（70%） （2）FSのコメントと講義中の発言（30%）
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できるのか、ということを理解することにフォーカスを当てて行う。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、各システムに対して、どのような技術要素が用いられているのかを説明していく。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**コンピュータグラフィックス基礎B**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	星野 裕之		

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を学びデジタルファブリケーション機器を体験し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。
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ようになる。 （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ようになる。 （3）様々なCADに触れ、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始められるようになる。 （4）デジタルハリウッドのファブ施設「LabProto」の活用方法を体験する。
キーワード	ハードウェアプロトタイピング、ハードウェアスタートアップ、デジタルファブリケーション、CAD

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月16日	金	7	対面授業	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。
第2回	2023年6月23日	金	7	対面授業	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。
第3回	2023年6月30日	金	7	対面授業	CADの体験実習：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。
第4回	2023年7月7日	金	7	対面授業	CADの体験実習：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。
第5回	2023年7月14日	金	7	対面授業	CADの体験実習：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。
第6回	2023年7月21日	金	7	対面授業	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。
第7回	2023年7月28日	金	7	対面授業	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。
第8回	2023年8月4日	金	7	対面授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）最終成果物（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めである。ハードウェアスタートアップを起こしたい、プロジェクトで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める。
教科書	なし
参考文献	プロトタイプシティ 深センと世界的イノベーション／高須 正和／KADOKAWA／ISBN：978-4041078419 プロダクトデザイン 商品開発に関わるすべての人へ／JIDA「プロダクトデザイン」編集委員会／ワークスコーポレーション／ISBN：978-4862670632 プロダクトデザインの基礎 スマートな生活を実現する71の知識／JIDA「プロダクトデザインの基礎」編集委員会／ワークスコーポレーション／ISBN：978-4862671738 Fusion 360 マスターズガイド ベーシック編 改訂第2版／小原 照記・藤村 祐爾／ソーテック社／ISBN：978-4800712547 インテルの製品開発を支えるSFプロトタイピング／Brian David Johnson／亜紀書房／ISBN：978-4750513096 デジタル原型師養成講座 プロとして通用するフィギュア作成技法／スーパーバイザー（藤縄）／翔泳社／ISBN：978-4798139913 世界ハッカースペースガイド （CodeZine Digital First）／高須 正和／翔泳社／ISBN：978-4798150505 アップルのデザイン／日経デザイン／日経BP／ISBN：978-4822264765 デザイナーのためのプロトタイピング入門／キャスリン・マッケルロイ／ピー・エヌ・エヌ新社／ISBN：978-4802511506

科目名	**情報倫理と情報哲学**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	前田 邦宏		

授業概要	本講義は、情報倫理が仮想空間と実空間を横断する「情報圏」で、創作活動、政策提言、ビジネス支援によって『より良い世界』をいかにして実現するかについて考察する。また、学術的な情報倫理学の理解のために、古典的倫理学から現代の情報倫理学、情報哲学を体系的に学ぶ。この過程を経て、学生個々が「より善い世界にするための情報倫理」についての構想を明らかにし、情報圏における情報の循環的フロー（善の循環図）の図式化を習得する。
到達目標	（1）世界で生じている情報倫理を問う社会課題について自分の所見を述べることができるようになる （2）世界を善くする事業構想の企画能力やその理念をダイアグラムとしてデザインできるようになる （3）自分の事業理念の持続性や成長性について共感を持って、他人に伝えることができるようになる
キーワード	情報圏、規範起業、外部不経済、人間の安全保障、未来倫理

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月19日	水	7	ハイフレックス授業	情報倫理と善の循環図	ジェフベゾスの紙ナプキンダイアグラム（善の循環図）をサンプルに、法人が営利企業として持続的に成長しつつ、社会的責任を果たす理想像について議論する。提出課題のイメージでもある。
第2回	2023年4月26日	水	7	遠隔授業	情報圏の情報倫理	イェール大学のデジタル倫理センターのルチアーノフロリディ氏の著書『情報の哲学のために ーデータから情報倫理まで』をテキストに、特に情報倫理の章の解説をする。
第3回	2023年5月3日	水	7	遠隔授業	情報圏の外部性	情報圏における負の外部性（公害）、正の外部性（共愉）についてジョンコセフの『ネット企業は何故免責されるのか』を元に米国のコンテンツプロバイダー責任法の歴史的意義について解説する。
第4回	2023年5月10日	水	7	遠隔授業	情報圏の戦争	PWシンガー『ロボット兵士の戦争』、グレゴワールシャマユー『ドローンの哲学』を事例に無人化する戦争の非人間性、既に現実化しているサイバー戦や致死性無人兵器の非人道性、政治的情報操作の現実を解説する。
第5回	2023年5月17日	水	7	遠隔授業	情報圏の正義	ジョナサンウルフ『「正しい政策」がないならどうすべきか？ ー政策のための哲学』を参考に、政策提言に役立つ哲学の在り方について考察する。一般的な情報倫理で登場する正義論についても同時に紹介する。
第6回	2023年5月24日	水	7	遠隔授業	普遍的情報倫理	アリストテレスを始めに、カント『判断力批判』における＜美と倫理＞、トマスアクィナス『神学大全』における倫理学、パース『連続性の哲学』に見られる美学と倫理学の交錯、普遍的情報倫理の可能性について講義する。
第7回	2023年5月31日	水	7	遠隔授業	善の循環図の事例	ゲネディが尊敬する日本の政治家として挙げた上杉鷹山は、内村鑑三の『代表的日本人』を読んだからとされるが、同書にて同じく紹介されている二宮尊徳の実践的かつエコロジカルな報徳思想とその象徴とされる天生草木華実輪廻之図を紹介する。
第8回	2023年6月7日	水	7	ハイフレックス授業	善の循環図の規範理論	講師の経験から得たデジタルメディアやコミュニティ、コミュニケーションの＜善の循環＞を図式化し、ソーシャルメディアで生じている倫理的混乱に公共性を与え、共愉の空間にする方法論ついて議論する。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）情報倫理に関するダイアグラムの作画レベル、説明文の完成度（60%） （2）授業毎の感想へ自分なりの発見、疑問、批判の書き込みを重視（30%） （3）事前に出題範囲を設定、古典的倫理学の小テスト。一回のみ（10%）
履修条件と留意事項	特になし
教科書	特になし
参考文献	第1回『ジェフベゾスの紙ナプキンダイアグラム』https://www.amazon.jobs/jp/landing_pages/about-amazon、『図解主義！』アンドリュJーサター／インデックスコミュニケーションズ／978-4-757-30316-4『グローバルな公共倫理とソーシャルイノベーション 第三章「科学技術イノベーションと人間性を巡る情報倫理」』前田邦宏／金子書房／978-4-760-82417-5 第2回『情報の哲学のために ーデータから情報倫理まで』ルチアーノフロリディ／勁草書房／978-4-326-15477-7 第3回『ネット企業は何故免責されるのか』ジェフコセフ／みすず書房／978-4-622-09006-9 第4回『ロボット兵士の戦争』PWシンガー／NHK出版／978-4-14-081428-4『ドローンの哲学』グレゴワールシャマユー／9-784-750-34692-2 第5回『「正しい政策」がないならどうすべきか？ ー政策のための哲学』ジョナサンウルフ／勁草書房／978-4-326-15440-1 第6回『神学大全』トマスアクィナス／中央公論新社／978-4121601483、『連続性の哲学』パース／岩波書店／978-4-003-36881-7 第7回『『三才報徳金毛録（天生草木華実輪廻之図）』二宮尊徳著（国会図書館所蔵）https://www.hotoku.or.jp/sontoku/ 第8回『ネットコミュニティビジネス入門』日経BP社（関心空間の章）、『楽しみの社会学』チクセントミハイ／新思索社／978-4-783-51185-4

科目名	**先端コンピュータグラフィックス原論**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	西田 友是		

授業概要	3DCGはモデリング、レンダリング、アニメーションのパイプライン処理で構成される。レイトレーシングなどの基本的技術はともかくとして、この半世紀CG技術は常に進歩しており、いくつかの最新の技法の名前は知っていても、具体的なアルゴリズムまでは学習してないことが多いと思われる。本講義では、こうした先端CGアルゴリズムを習得し、単にCGソフトを使いこなすというのではなく、より効果的な表現力を増す可能性を学ぶ。講師はいくつかの手法の開発者でもあるので、どのように最新技法が生まれたかについても講義する。
到達目標	（1）最新のCGアルゴリズムを習得し理解することで、CGソフトを利用する際、より高度な効果を得られる。 （2）CG技法の歴史的背景を知り、パイオニアについても知ることで質の高いレンダリング技法を身につける。 （3）CGプログラミングに必要な知識を習得し、SIGGRAPHなどで発表される最新の論文を理解する力をつける。
キーワード	コンピューターグラフィックス、光源モデル、レンダリング、シエーデイング、モーフイング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月22日	金	7	遠隔授業	CG技法のパイオニアとモデリング	CGの歴史とパイオニア、データ構造、CSGモデル、サブデビジョンサーフェス、フラクタル、メタボール、座標変換、同次座標の解説をする。
第2回	2023年9月29日	金	7	遠隔授業	モデリングとシミュレーション	自由曲面処理、自由形状変形、点群処理、自然物のシミュレーションの解説をする。
第3回	2023年10月6日	金	7	遠隔授業	レンダリングの基礎	視野クリッピング、Ｚバッファー法などの隠面消去、各種光源モデル、ソフトシャドウ、シャードーマップ、スペキュラーなどのBRDFを解説する。
第4回	2023年10月13日	金	7	遠隔授業	レンダリングの応用	ラジオシティ法・グローバルイルミネーッション、フパストレーシング、ォトンマップ、大気散乱、ボリュームレンダリング、レイマーチング、サブサーフェススキャタリングの解説をする。
第5回	2023年10月20日	金	7	遠隔授業	多様なレンダリング	各種マッピング（UVマッピング、ソリッドテクスチャー、ミップマップ）、イメージベースレンダリング、アンチエリアシング、モーションブラー、GPUレンダリング、PRTの解説、加えていくつかのプログラムを体験学習する。
第6回	2023年10月27日	金	7	遠隔授業	レンダリングおよびアニメーション	NPR（非写実表現）、キーフレームアニメーション、パーティクルシステムを解説する。またSIGGRAPHでの作品を見る映像技術を解説する。
第7回	2023年11月3日	金	7	遠隔授業	アニメーション	物理モデルシミュレーション、流体シミュレーション、インバースキネマチックス、モーフィングの解説をする。
第8回	2023年11月10日	金	7	遠隔授業	事例の探究	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を利用したマニュファクチャリングの解説をする。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	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。
教科書	なし
参考文献	書籍に関しては、CGARTS協会の「コンピュータグラフックス」ISBN：9784903474496、 体験教材としてはhttps://www.cgarts.or.jp/book/tmlist/cgexp/index.html 基礎的知識のWeb教科書としてはhttp://nishitalab.org/user/nis/CG/cgtxt/index2.htm

科目名	**知的財産原論**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	高瀬 亜富		

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。
到達目標	（1）著作権法の基礎を理解し、習得することができる。 （2）知的財産に関する契約の基礎を理解し、習得することができる。 （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、習得することができる。
キーワード	著作権、著作隣接権、著作者人格権、コンテンツビジネス、ライツ

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月14日	水	8	遠隔授業	コンテンツビジネスとライツ	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。
第2回	2023年6月21日	水	8	遠隔授業	ライツの全体像	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。
第3回	2023年6月28日	水	8	遠隔授業	映像系コンテンツにおけるライツ	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。
第4回	2023年7月5日	水	8	遠隔授業	映像製作スキーム	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。
第5回	2023年7月12日	水	8	遠隔授業	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。
第6回	2023年7月19日	水	8	遠隔授業	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。
第7回	2023年7月26日	水	8	遠隔授業	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。
第8回	2023年8月2日	水	8	遠隔授業	「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を行う。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）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。
教科書	なし
参考文献	「プロデューサーカリキュラム」（経産省／UNIJAPAN）等。その他、別途事前に指定する資料。

科目名	**データサイエンス**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	矢崎 裕一		

授業概要	二十一世紀におけるデータサイエンスによる「知能の人工化」は、より現実味のある社会変化として受け止められているが、まだ社会実装は始まったばかりと捉えることも出来る。データサイエンスへの入り口として、理論や数式からではなく、社会実装の事例を知ることから始め、その背景にあるデータ分析や可視化の手法を、適切な探索を通じて、見定めて特定することができることを目指す。
到達目標	（1）社会科学や人文科学の分野における、データサイエンスの事例についていくつか知っており、その背景にあるデータやデータ分析の考え方を理解している。 （2）実現したいことから、適切な探索を通じて、データ分析や可視化の手法を見定めて特定することができる。 （3）ノーコードやスクリプトを使用するツールについて、自習を通じて学んでいくことができる。
キーワード	統計計算、コンピュータ支援統計、データサイエンス、データ、可視化

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月21日	金	8	遠隔授業	社会科学の事例紹介	主に、社会科学とよばれる領域における事例紹介。社会や人間行動に関する問題を理解するために行われるデータ分析について、その事例と手法を紹介する。
第2回	2023年4月28日	金	8	遠隔授業	人文科学の事例紹介	主に、人文科学とよばれる領域における事例紹介。歴史、文芸、哲学、言語など、人類の文化全般のデジタル化や活用について、その事例と手法を紹介する。
第3回	2023年5月5日	金	8	遠隔授業	構造化データについての原理原則	データをコンピュータで扱うために必要な原則や、実社会におけるデータ流通を考慮したクレンジングや前処理の考え方を実務的に紹介する。
第4回	2023年5月12日	金	8	遠隔授業	非構造化データについての原理原則	非構造化データとして、自然言語と画像を取り上げる。自然言語処理の基礎技術や手法と、画像処理の基礎技術や手法について紹介する。
第5回	2023年5月19日	金	8	遠隔授業	統計についての原理原則	統計について膨大な教材が世の中に存在するが、基本的な考え方を紹介した上でそのマクロな見取り図を提供し、学びたい内容にあわせて、教材を選べることをサポートする。
第6回	2023年5月26日	金	8	遠隔授業	機械学習についての原理原則	機械学習について膨大な教材が世の中に存在するが、基本的な考え方を紹介した上でそのマクロな見取り図を提供し、学びたい内容にあわせて、教材を選べることをサポートする。
第7回	2023年6月2日	金	8	遠隔授業	データ可視化をノーコードで作成する演習	データを提示する手法としてのデータ可視化、その実践的な手法を、ノーコードやスクリプト（数行程度のプログラムコード）で紹介する。
第8回	2023年6月9日	金	8	遠隔授業	AIモデルをノーコードで利用する演習	ノーコードやスクリプトで利用することが可能なAIモデルのツールを用いて、写真や動画、テキストを生成や加工をしながら、その裏にある原理や教師データのあり方を想像する。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FS のコメント（40%） （2）授業中の発言や質問（20%） （3）最終レポート（40%）
履修条件と留意事項	（1）コンピュータサイエンスの領域（コンピュータの仕組みやプログラミングの基礎）や、数学の基礎科目（線形代数や微分積分）については扱わない。 （2）データ分析や可視化における歴史的経緯は、講義の際に便宜上触れる以外は積極的には扱わない。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**デジタルコミュニケーション原論**		
開講時期	前期（1Q、2Q）	単位数	1単位
代表曜日	月曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	杉山 知之／木原 民雄		

授業概要	デジタルコミュニケーションは、人類が自ら創造した広大な情報空間となった。この情報空間と現実空間の両方を自由に使うことができる現実が、我々に与えられた生活環境となっている。しかし、その環境をどのように活かすかの探求は、まだ始まったばかりと言えるだろう。この授業では、アナログメディアからデジタルメディアへの移行を歴史的に振り返りながら、数々のエポックメイキングな出来事を解説すると共に、インターネットの一般での利用と同時に開校したデジタルハリウッドについての理解も深める。
到達目標	（1）デジタルコミュニケーションの過去から未来へ至る流れを学び、発展や歴史を理解する。 （2）自身の体感として、常に変化する世界の流れをキャッチし、未来への構図を描ける感覚を養う。 （3）DXの本質について理解し、DXならではの新たな価値創造を推進する力を身につける。
キーワード	デジタライゼーション、インタラクティブ、The Media Lab、AI、DX

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年5月22日	月	7	遠隔授業	メディアとコンテンツ	コンテンツとは、音楽コンテンツと録音再生技術、アナログからデジタルへの変移について解説する。人々は、いかにコンテンツを産み出したのか、デジタライゼーションの理解を深める。
第2回	2023年5月29日	月	7	遠隔授業	デジタルメディアの歴史	コンピュータ=メディアへの歴史、Aspen Movie map、1946年からのコンピュータの発達を、コンテンツ産業からみる。
第3回	2023年6月5日	月	7	遠隔授業	パーソナルコンピュータの登場	パーソナルコンピュータは、いかにして登場したか、ALTOからMacintoshまでのコンピュータの歴史を解説する。PC産業の運命を決めたIBM PCと、クリエイティブ産業を刺激したMacintoshについて知る。
第4回	2023年6月12日	月	7	遠隔授業	メディアラボの登場	The Media Lab、デジタルメディア史に残る数々のデモを解説する。デジタルでできることとは何か、その発想を体感する。
第5回	2023年6月19日	月	7	遠隔授業	コンテンツ産業とは何か	統計からみる日本のコンテンツ産業の解説を行う。クリエイティブインダストリーとは何か、日本のコンテンツ産業の現状と今後の可能性を考える。コンテンツ生産大国としての認識を深める。
第6回	2023年6月26日	月	7	遠隔授業	VRとMR	メタバースとは何か、人は何故メタバースに魅力を感じるのか、ミックスト・リアリティの世界とは、ヴァーチャルアイドルからVTuberへの変移を知る。
第7回	2023年7月3日	月	7	遠隔授業	デジタルハリウッド	デジタルハリウッドを知る。
第8回	2023年7月10日	月	7	遠隔授業	まとめとディスカッション	デジタルコミュニケーションが進むべき方向とは何かをまとめ、最終課題のプレゼンテーションを行う。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）毎回のFSのコメント（40%） （2）最終課題のレポート（60%）
履修条件と留意事項	本講義は、杉山学長が40年以上に渡る実体験から得た知見を元に構成されており、デジタルハリウッド大学大学院において、すべての院生が共有すべき知識という意識を持ってシラバスが作られている。 このため、M1での全員の履修を強く推奨する。 講義においては、過去の講義の収録動画を利用する。 なお、本学の学部より進学した諸君においては、多少、学部初年度の必修講義である「デジタルコミュニケーション概論」と内容が重なるところがあることを記しておく。 また、講義の進捗などにより、シラバスと異なる講義内容となる可能性がある。
教科書	なし
参考文献	『魔法の世紀』落合陽一（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（PLANETS）

科目名	ビジネスプランニング基礎		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	松本 英博		

授業概要	本科目では、指導教員が事業化プロセス『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、指導教員がビジネスプランでは全てのビジネスの共通用語として「お金」で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、再考をする必要があることを受講生に講義する。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かつ不可欠な共有すべき基本要素を受講生に理解させる。
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。
キーワード	ビジネスプラン、事業計画、起業、新規事業、事業企画

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月21日	金	7	遠隔授業	ビジネスプランはコミュニケーションツール	・本科目の位置付けの明確化とガイダンス（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 ・ビジネスプランがコミュニケーションツールである意味を理解する ・ビジネスプランの構成を学ぶ （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題を指定期日までに提出すること
第2回	2023年4月28日	金	7	対面授業	アイデアから事業ネタ、事業案へ	・自己の事業の分解を行う ・『売れるか/勝てるか』・『出来る アイデアから事業ネタ、事業案へ 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 （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題を指定期日までに提出すること
第3回	2023年5月5日	金	7	対面授業	事業化プロセスはビジョンと論理が必須	・『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 （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題を指定期日までに提出すること
第4回	2023年5月12日	金	7	対面授業	既存事業で『10の問い』の分解を実践	・ペア/グループの設定の目的と活動を把握し、『10の問い』の分解を実践する ・ペア/グループによるケーススタディを体験する （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題の中間報告1を指定期日までに提出すること
第5回	2023年5月19日	金	7	対面授業	事業検証の目的と方法	・事業検証の目的を知り、事業検証の意義を理解する ・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 （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題を指定期日までに提出すること
第6回	2023年5月26日	金	7	対面授業	ビジネスプランで事業を強化	・事業化プロセス『10の問い』を再考(各種分析ツールの利用)する ・財務数値への展開を行う ・事業化プロセス『10の問い』との対応を理解する ・財務諸表の意味を学ぶ （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題を指定期日までに提出すること
第7回	2023年6月2日	金	7	対面授業	事業化と仮説、検証、再考のサイクル	・ペアワークと個人のケーススタディを通じて事業化と実践するサイクル（仮説、検証、再考）を学ぶ （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題の中間報告2を指定期日までに提出すること
第8回	2023年6月9日	金	7	対面授業	SEADを取り巻く最新ビジネスの特徴	・SEADを取り巻く最新ビジネスの特徴を知る ・最新ICT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 （予習）予め講義のレジメを理解しておくこと（復習）課題の最終報告2を指定期日までに提出すること

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）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%） 特にS評価は、上記の（1）から（3）までの評価が極めて高く、かつ本講義の最終報告で事業化がすぐに見込まれ、客観的にも成長性のあるビジネスプランを提出した場合の評定とする
履修条件と留意事項	（1）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。 （2）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
参考文献	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ーくわかる本[第3版]（松本英博著、秀和システム）（電子書籍あり） ISBN-10: 4798044490 ISBN-13: 978-4798044491

科目名	**プログラミング基礎Ⅰ**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	茂木 健一		

授業概要	この講義では、Webサイトや人工知能、IoTデバイスでもよく使われ、初心者にとっても導入・理解しやすいPython言語を使ってすすめる。Ⅰでは主にPythonに慣れることを目的とし、基礎固めをメインにプログラミング実習をしながらプログラミングの仕組みを理解できるようになる。最近のスクールなどではいきなりWeb開発から着手し、かなりの部分がブラックボックスなまま進められる講義が多い。できる限り初心者でもわかりやすいように教え、プログラムのコピペだけではなく自分で考えながら課題を進める。
到達目標	（1）Pythonの基本文法が理解できるようになる。 （2）簡単なPythonプログラムが作成できるようになる。 （3）Pythonの実行環境を操作できるようになる。 （4）簡単な仕様に応じて、プログラムを自力で作成できるようになる。
キーワード	Python基礎、関数、コンテナ、ループ、モジュール

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月22日	金	7	遠隔授業	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
第2回	2023年9月29日	金	7	遠隔授業	環境準備	Pythonの実行環境を操作し、簡単なサンプルプログラムを動作させる。まずは、Pythonの環境に慣れる。 キーワード：Python環境、Pythonを実行する、GoogleColaboratory
第3回	2023年10月6日	金	7	遠隔授業	Pythonプログラミングの基本	Pythonの文法（ルール）はたくさんある。これらの基本部分を一通り覚えないとプログラミングはできない。まずは様々なキーワードを覚えて耳でなれていく。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：print、コメント、型、定数、変数、エラー、演算子、条件文、文字列操作
第4回	2023年10月13日	金	7	遠隔授業	関数/Function	同じプログラムを何度も使う場合は関数が便利である。関数を覚えるとプログラムが構造化され楽に作れるようになる。楽する方法を覚える。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：関数、スコープ
第5回	2023年10月20日	金	7	遠隔授業	コンテナ/データ構造	大量のデータや複数の値が組み合わさった複雑なデータもコンテナを覚えると単純に扱うことができる。データ管理を楽にする方法を覚える。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：コンテナ、リスト、タプル、ディクショナリー
第6回	2023年10月27日	金	7	遠隔授業	繰り返し/Loop	データを一覧で表示するときなど、繰り返し同じ処理を実行する場面がたくさんある。繰り返しの処理を覚えて大量のデータもわかりやすく単純に処理する。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：for、range、while、break、continue、二重ループ
第7回	2023年11月3日	金	7	遠隔授業	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
第8回	2023年11月10日	金	7	遠隔授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業内課題（70%） （2）最終課題（30%）
履修条件と留意事項	（1）受講時にChromeが動作するPC（OSはMac/Windows10・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。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**プログラミング基礎Ⅱ**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	茂木 健一		

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

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年12月1日	金	7	遠隔授業	オブジェクト指向基礎	関数以外にもプログラムを便利に再利用する方法がある。クラスを覚えて、拡張性の高いプログラムの考え方を学ぶ。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：class、メソッド、インスタンス
第2回	2023年12月8日	金	7	遠隔授業	オブジェクト指向応用	クラスにはいくつかの利用パターンがある。代表的な使い方の解説をしながら具体的に目的に応じたユースケースを理解する。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：カプセル化、抽象化、ポルモーフィズム、継承
第3回	2023年12月15日	金	7	遠隔授業	アルゴリズム基礎	特定の問題を解決するための手順がアルゴリズムである。一般的に知られているアルゴリズムを参考にし、自分のアルゴリズムの知識の引き出しを増やす。キーワードごとに実際に動かしながら理解を深める。 キーワード：FizzBuzz、線形探索、再帰
第4回	2023年12月22日	金	7	遠隔授業	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
第5回	2024年1月5日	金	7	遠隔授業	ディープラーニングのためのPythonと数学	いままで学んできた基本文法・データ構造・アルゴリズムを応用し、ディープラーニングのプログラムを作る。そのために、基礎的なディープラーニングに必要なモジュール群と簡単な数学を学ぶ。 キーワード：Pandas、Numpy、Matplot、Keras、ニューラルネットワーク、活性化関数、損失関数
第6回	2024年1月12日	金	7	遠隔授業	ディープラーニングの開発プロセス	ディープラーニングの開発は主に、データ入手、データ加工、モデル作成、学習、評価のステップで実行する。各ステップごとに目的と手法を明確にする。 キーワード：処理パターン、データ入手、データ加工、モデル作成・学習・評価、銀行業における営業成約を予測する
第7回	2024年1月19日	金	7	遠隔授業	ディープラーニングのチューニング	入手したデータをそのままディープラーニングで学習するだけでは予測精度は上がらない。前出の「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
第8回	2024年1月26日	金	7	遠隔授業	課題発表と総括	課題に関するレポートを作成し一部発表を行う。アドバイスを交えながら総括を行う。 事前に課題提出の準備をしておくこと。 キーワード：課題提出、アドバイス

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業内課題（70%） （2）最終課題（30%）
履修条件と留意事項	（1）プログラミング基礎Ⅰの講義を修了済み、またはプログラミング基礎Ⅰの実習と課題内容をすべて実施し理解していること。 （2）受講時にChromeが動作するPC（OSはMac/Windows10・11のいずれか）を持ち込めること。 （3）新規フォルダーやファイルの作成、既存ファイルを開いて編集ができること。 （4）持ち込んだ自分のPCを理解しており、管理者権限を所有し、ノートンセキュリティなどのセキュリティ機能を停止できること。 （5）持ち込んだPCをインターネットに接続出来ること。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**デジタルコンテンツ研究基礎**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	S
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	川島 浩誉		

授業概要	本講義は、デジタルコンテンツを対象にした研究の基礎を身につけることを目指す。研究が研究として成立するために必要な様々な要素のうちデータと論理に関して概論的に学ぶ。データ分析やデータを収集するための調査の設計や統計の初歩に相当する共通的な知識や考え方を習得する。合わせて、データを扱う際に必要な論理や集合のような概念、主張や思考の構造化、推論をより客観に近づけるための方法を学ぶ。
到達目標	（1）データサイエンスや情報処理の前提となる考え方が理解できるようになる。 （2）研究における調査設計の基礎が理解できるようになる。
キーワード	データと情報、論理と構造、統計学基礎、社会調査、リテラシー

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月14日	水	7	遠隔授業	データと情報と論理と構造	データ分析、統計学、機械学習、アンケート調査など、データに関わる諸領域を概観し、概念間のつながりと本講義のスコープを理解する。世の中に存在しているデータや調査によって得られるデータなど、さまざまなデータと、それらが現在進行系で生み出す価値および価値生産に関して理解する。
第2回	2023年6月21日	水	7	遠隔授業	データと情報	整理・構造化された思考や主張とはなにか、それはデータ分析やプログラミングとどう関係するのか、から、そのために必要な論理や集合の概念について理解する。
第3回	2023年6月28日	水	7	遠隔授業	論理と構造	プログラミングや整理・構造化された思考に必要な論理の組み立て方や表現方法について理解する。
第4回	2023年7月5日	水	7	遠隔授業	データ分析における記述	統計学に基づくデータの記述に関して初歩から概観し、データから現象を適切に記述・説明する考え方について理解する。
第5回	2023年7月12日	水	7	遠隔授業	データ分析における推論	統計学に基づくデータからの推論に関して概観し、今起きている現象から得られるデータから、まだ起きていない現象についてより客観的に推論をするための考え方と限界について理解する。
第6回	2023年7月19日	水	7	遠隔授業	社会調査の方法の概観	アンケートやインタビュー調査のような設計されたデータ収集方法およびソーシャルリスニングのようなビッグデータ調査などの調査方法を概観し、メリット・デメリットや活用事例を理解する。
第7回	2023年7月26日	水	7	遠隔授業	社会調査の設計	社会調査を設計する立場になり、どのくらいの数を収集したら良いのか？（サンプルサイズの決め方）や、アンケート項目をどのように作れば良いのか？（質問票設計）などの具体的な設計を理解する。
第8回	2023年8月2日	水	7	遠隔授業	データ活用の倫理	現代社会において、データの活用が大きな価値を生み出すことはここまでに説明してきた。この回では、活用が盛んになることによって顕在化してきた社会的課題に関して理解する。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （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の入れ替わり、内容の詳細化や簡略化が発生する可能性がある。
教科書	なし
参考文献	講義内で紹介する

科目名	**基礎造形**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	3限、4限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	15名
担当教員	村田 朋泰		

授業概要	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。
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。
キーワード	観察力と表現力、デッサン、人物クロッキー、空間把握

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月24日	土	3	対面授業	観察力とデッサン（1）	審美眼の基礎である「観察力」について学ぶとともに、デッサンに取り組むためのエクササイズを行う。
第2回	2023年6月24日	土	4	対面授業	観察力とデッサン（2）	審美眼の基礎である「観察力」について学ぶとともに、デッサンに取り組むためのエクササイズを行う。
第3回	2023年7月8日	土	3	対面授業	静物デッサン（1）	デッサンを描くときの姿勢や目線とともに、構図、質感、形態、陰影といった要素について学ぶ。
第4回	2023年7月8日	土	4	対面授業	静物デッサン（2）	デッサンを描くときの姿勢や目線とともに、構図、質感、形態、陰影といった要素について学ぶ。
第5回	2023年7月22日	土	3	対面授業	静物デッサン（3）	デッサンを通じて、構図、質感、形態、陰影といった要素に加え、空間（遠近感、パース）を意識することについて学ぶ。
第6回	2023年7月22日	土	4	対面授業	静物デッサン（4）	デッサンを通じて、構図、質感、形態、陰影といった要素に加え、空間（遠近感、パース）を意識することについて学ぶ。
第7回	2023年8月5日	土	3	対面授業	人物クロッキー（1）	人物をモチーフとしたクロッキーを通じて、全体のバランスを瞬時に捉えることや線の強弱による表現、陰影による表現について学ぶ。
第8回	2023年8月5日	土	4	対面授業	人物クロッキー（2）	人物をモチーフとしたクロッキーを通じて、全体のバランスを瞬時に捉えることや線の強弱による表現、陰影による表現について学ぶ。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	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初回より持参すること。 初回以降の必要物品は下記の通りである。 （1）鉛筆：三菱鉛筆社製 uniまたはHi-uni 硬度5B・HB × 各2本、および 4B・3B・2B・B・F・H・2H × 各1本 （2）練ゴム：ホルベイン社製 KNEADED RUBBER No.3 × 1個 （3）スケッチブック：マルマン社製 B3スケッチブック 厚口画用紙（オリーブシリーズ）× 1冊
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**空間構成学**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	谷川 じゅんじ		

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

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月19日	水	8	遠隔授業	空間構成学とは	空間を構成するという視点
第2回	2023年4月26日	水	8	遠隔授業	プロジェクトオーガニゼーション	プロジェクト創出のための前提整理と情報収集
第3回	2023年5月3日	水	8	遠隔授業	企画構想の拡張 ＜アイデアドローイング＞	アイデアの言語化による企画起点の創りかた
第4回	2023年5月10日	水	8	遠隔授業	課題の紐解き ＜Conceptual Design＞	パーパスデザインの重要性と組み立てかた
第5回	2023年5月17日	水	8	遠隔授業	時間と空間の可視化 ＜Spatial Design＞	人間・時間・空間の掛け合わせから生まれる場の構成
第6回	2023年5月24日	水	8	遠隔授業	体験の可視化 ＜Experimental Design＞	情報ががつながり拡張する体験価値の創出と循環
第7回	2023年5月31日	水	8	ハイフレックス授業	事例検証 ＜Case Study Training＞	実際のプロジェクトを通じた実践考察
第8回	2023年6月7日	水	8	ハイフレックス授業	エピローグセッション	こころ、身体、知性、人間関係、感動のバランスと創造性

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 講義を通じてオリジナルな企画を立案してもらう。 （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。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	クリエイティブコンピュテーション		
開講時期	2Q 夏季集中	単位数	1単位
代表曜日	火曜日	代表時限	7限、8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	山岡 潤一		

授業概要	近年、AR・VR技術などのテクノロジーを駆使してデジタルとフィジカルを繋ぐ表現が盛んに行われている。本講義では、インタラクティブ性のあるメディアアート表現方法の獲得のため、作品事例や作法などを学ぶと共に、クリエイティブコーディング環境等を活用しながらスケッチを行い、最終的な成果物の具現化に至るまでのプロセスを実践的に体得することを目的とする。具体的には、デジタルとフィジカルを行き来するメディアアートに関する作品事例や制作プロセスの説明とフィジカルコンピューティングを元にした実践形式の講義を行う。
到達目標	（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、メディアートの思想、理論を修得できる。 （2）ラピッドプロトタイピング技術を修得して、電子工作やプログラミングを通して、作品制作のノウハウを修得する。 （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。
キーワード	メディアアート、デジタルファブリケーション、フィジカルコンピューティング、インタラクティブメディア、プロトタイピング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年8月22日	火	7	対面授業	メディアアート概論（導入と事例紹介）	（1）全8回の講義の流れを説明し、最終課題に関しての連絡、自己紹介を行う。 （2）これまでのメディアアートの歴史や成り立ち、過去のアーティストの作品を紹介する。 （3）メディアート、デザイン、サイエンスに関する関わり方などを考える。
第2回	2023年8月22日	火	8	対面授業	フィジカルコンピューティング基礎	フィジカルコンピューティングのためのArduinoなどのツールキットの説明と簡単な電子部品を用いた入出力の確認をする。
第3回	2023年8月29日	火	7	対面授業	メディアアート概論・制作プロセスの紹介	アート作品制作のプロセスを紹介しながら、企画、発想の方法、制作、マネジメント、展示設営、展示運営などに関して説明する。
第4回	2023年8月29日	火	8	対面授業	フィジカルコンピューティング応用	ツールキットを用いて、特殊なセンサやアクチュエータなどの使い方や様々な特殊マテリアルを組み合わせた表現方法を学ぶ。
第5回	2023年9月5日	火	7	対面授業	メディアアート概論、応用・展示事例	メディアアートの今後や応用事例、研究事例等について説明する。
第6回	2023年9月5日	火	8	対面授業	ファブリケーション講習	電子基板を組み合わせるための筐体を制作するために、3Dプリンタなどのデジタルファブリケーション装置について説明する。CADを用いた設計手法を学ぶ。
第7回	2023年9月12日	火	7	対面授業	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。
第8回	2023年9月12日	火	8	対面授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FSのコメント（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々人で制作してもらうため、履修登録の際には事前課題がある。 また実技もあるため、各自PCを持参すること、Arduinoなどの電子工作に必要な部品等（5000円程度・自己負担）が必要になる場合があります。
教科書	教員が作成する資料を利用する。
参考文献	Arduinoをはじめよう 第3版（Make:PROJECTS）／Massimo Banzi著／オライリージャパン／487311733X

科目名	**コンテンツマネジメント概論**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	高橋 光輝		

授業概要	本授業は、コンテンツマネジメントとは何かを定義し、コンテンツマネジメントを実践している現場（コンテンツプロデュース）の実態を詳しく説明する。その上で、それに関わるコンテンツ分野の研究（論文等）も紹介しながら、この研究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、コンテンツマネジメントを正しく理解し、説明できるようになる。そして現場のノウハウを実践知として、論文にするため方法論も学習する。
到達目標	（1）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、プロデューサーを他者に言語で説明できるようになる。 （2）専門職大学院における「理論教育」の意義を理解し、本学の学習成果として学術論文とビジネスプランの目的と内容の違いを判断できるようになる。 （3）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、自身の研究分野の独自性を説明できるようになる。
キーワード	コンテンツマネジメント、プロデューサー、学術研究

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月22日	金	8	遠隔授業	コンテンツ分野における学術研究の意義	学問領域によって異なるコンテンツ分野の研究内容を近年の動向やニーズから説明する。
第2回	2023年9月29日	金	8	遠隔授業	コンテンツ分野の研究事例	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し、効果的な教育方法を解説する。
第3回	2023年10月6日	金	8	遠隔授業	なぜプロデューサーは必要か―産業構造から考える―	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。映画プロデューサーはなぜ必要なのか。映画産業の歴史とともに誕生したプロデューサーについて、必要な能力や仕事内容を学習する。
第4回	2023年10月13日	金	8	遠隔授業	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。
第5回	2023年10月20日	金	8	遠隔授業	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。
第6回	2023年10月27日	金	8	遠隔授業	アニメーション産業におけるプロデューサーとは	アニメーション産業におけるプロデューサーは、他の産業と比べ役割にどのような違いがあるのか。国内、海外と異なったパートナーを相手に業務を行う際の違いについても解説する。
第7回	2023年11月3日	金	8	遠隔授業	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。
第8回	2023年11月10日	金	8	遠隔授業	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。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FSのコメント　（30%） （2）授業中の発言や質問（回数や内容）（50%） （3）レポート提出（2回）必須（20%）
履修条件と留意事項	デジタルコンテンツに関する研究を行っている者がゲスト講師として参加するが、ゲストの都合により授業の予定が変わる場合がある。 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。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**ストーリーテリング**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	4限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	15名
担当教員	やまだ あんでぃ		

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。
到達目標	（1）何が良い、おもしろい物語か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。
キーワード	ストーリーテリング、物語、キャラクター、プロデューサー

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月17日	土	4	遠隔授業	なぜプロデューサーは「ストーリー の理解」が不可欠か	（1）ストーリーとは （2）プロデューサーの役目 （3）MARVEL STUDIOS の御三家プロデューサーが持つ、ストーリー の理解力と仕事の腕 （4）より良いストーリーテラーになるために理解しておくべきコンセプト
第2回	2023年6月24日	土	4	遠隔授業	映画の基礎・三幕構成・プロットポイント	映画の基礎である三幕構成の仕組みをLION KINGのプロットポイントを分析しながら考察
第3回	2023年7月1日	土	4	遠隔授業	ストーリーの始まり	観客を掴むために、ストーリーの冒頭で何をしないといけないのか。
第4回	2023年7月8日	土	4	遠隔授業	THE PROTAGONIST	（1）良い主人公とは。どう作るか。 （2）様々なメディア形態のキャラクター分析 （3）SAVE THE CAT MOMENT（視聴者がキャラクターを好きになる瞬間） （4）プロデューサーとして、自分の考えをチームメイトに伝え、説得する方法の考察。
第5回	2023年7月15日	土	4	遠隔授業	THE ANTAGONIST	（1）主人公よりも悪役の方が重要な理由 （2）MCU の BEST VILLAINS がどう物語に深みを増すか Wen Wu. Killmonger. Thanos （3）鬼滅の刃、ドラゴンボール、その他、悪役分析
第6回	2023年7月22日	土	4	遠隔授業	ビジュアルを使わず効果的なストーリーを語る方法	（1）エレベーター・ピッチ。プロデューサーは、写真や動画のような視覚情報を使わず、相手の心を掴むべき。 （2）『人志松本のすべらない話』の何話か分析（どう話術で状況を視覚化、描き出すか考察） （3）歌詞と音楽（どう物語を描き出すか分析と考察） （4）活字（限られた文字数で物語る方法の分析と考察）
第7回	2023年7月29日	土	4	遠隔授業	短時間で効果的なストーリーを語る方法	（1）予告編は何のために作られていて、どのような作品が成功に適するか。 （2）PIXARやPARASITE等の効果的な予告編を分析 （3）駄作も分析
第8回	2023年8月5日	土	4	遠隔授業	PIXAR	（1）PIXAR SHORTSの分析（Theme, World Building, setting the story up） （2）PIXAR'S 22 rules of storytelling

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

科目名	デジタル表現基礎A（アダプティブラーニング）		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	月曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	25名（最大40名）
担当教員	石川 大樹		

授業概要	デジタルハリウッド独自の動画教材を用いて、未修得のデジタルコンテンツの基礎制作スキルを学ぶ。Webデザインや３DCGなどの６ジャンルから、「初めて習う」スキルの動画教材を自分で選択し学習する。モチベーション維持が難しい動画教材での能動学修のため本講座では様々な仕掛けを組み込んでいる。受講を通じ、動画教材でのツール基礎の習得とともに、eラーニングを使った能動的かつ継続的なラーニングメソッドの習得を目指す。 詳細：https://onl.bz/84AGKZ3
到達目標	（1）「初めて習う」制作スキルに関するデジタルハリウッドの動画教材を選択し、それを修得することができる。 （2）目標の設定と毎週の振り返りを記録しながら自己学習管理を行えるようになる。 （3）動画学習で身につけた技術を使った制作物を目標作品の一部分でもよいので提出する （4）eラーニングの自主学習を継続するための方略を理解し、実践できるようになる。
キーワード	eラーニング、自己調整学習、アダプティブ・ラーニング、アクティブ・ラーニング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月17日	月	8	遠隔授業	本講座の理解とルーブリック 目標確定面談	・本講座の説明（本講座の理解とルーブリック） ・目標設定完了者のみ　個別に目標確定面談（1人3分程度） ・面談以外の学生は、動画学習システムにログイン　学習開始
第2回	2023年4月24日	月	8	遠隔授業	自己調整学習の理解 目標確定面談	・講師からのワンポイント講座（自己調整学習の理解） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習 ※第1回で面談出来なかった学生とは面談
第3回	2023年5月1日	月	8	遠隔授業	学びのコアポイント 対話の重要性	・講師からのワンポイント講座（学びのコアポイント） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第4回	2023年5月8日	月	8	遠隔授業	アウトプットの重要性 検索を活用する	・講師からのワンポイント講座（アウトプットの重要性） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第5回	2023年5月15日	月	8	遠隔授業	中間面談	・中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第6回	2023年5月22日	月	8	遠隔授業	修了課題設計 中間面談	・講師からのワインポイント講座（修了課題設計） ・中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第7回	2023年5月29日	月	8	遠隔授業	まなび続けるための 方略のおさらい	・講師からのワンポイント講座（まなび続けるための方略のおさらい） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第8回	2023年6月5日	月	8	遠隔授業	修了課題発表会	・修了課題発表会（発表者は加点対象） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）選択した動画教材の学習到達度（30%） （2）目標＆振り返りカルテの記述内容（30%） （3）ディスカッションでの発表や他者へのアドバイス（20%） （4）動画教材の学習成果を範囲した修了課題（20%） ※修了課題の提出がない場合は、動画学習が完了していても評価はDとする ※動画学習にもとづがないふりかえりかるてのきじゅつ・ディスカッションの発表も評価はDとする ※動画学習を完了しないままの修了課題の評価もDとする
履修条件と留意事項	・オンライン授業の為、それに耐えうる性能のパソコンと通信環境を準備できる ・動画で学習する際のソフトや機材を自前で購入・準備できる
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	デジタル表現基礎B（アダプティブラーニング）		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	月曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	25名（最大40名）
担当教員	石川 大樹		

授業概要	デジタルハリウッド独自の動画教材を用いて、未修得のデジタルコンテンツの基礎制作スキルを学ぶ。Webデザインや３DCGなどの６ジャンルから、「初めて習う」スキルの動画教材を自分で選択し学習する。モチベーション維持が難しい動画教材での能動学修のため本講座では様々な仕掛けを組み込んでいる。受講を通じ、動画教材でのツール基礎の習得とともに、eラーニングを使った能動的かつ継続的なラーニングメソッドの習得を目指す。 詳細：https://onl.bz/84AGKZ3
到達目標	（1）「初めて習う」制作スキルに関するデジタルハリウッドの動画教材を選択し、それを修得することができる。 （2）目標の設定と毎週の振り返りを記録しながら自己学習管理を行えるようになる。 （3）動画学習で身につけた技術を使った制作物を目標作品の一部分でもよいので提出する （4）eラーニングの自主学習を継続するための方略を理解し、実践できるようになる。
キーワード	eラーニング、自己調整学習、アダプティブ・ラーニング、アクティブ・ラーニング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月12日	月	8	遠隔授業	本講座の理解とルーブリック 目標確定面談	・本講座の説明（本講座の理解とルーブリック） ・目標設定完了者のみ　個別に目標確定面談（1人3分程度） ・面談以外の学生は、動画学習システムにログイン　学習開始
第2回	2023年6月19日	月	8	遠隔授業	自己調整学習の理解 目標確定面談	・講師からのワンポイント講座（自己調整学習の理解） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習 ※第1回で面談出来なかった学生とは面談
第3回	2023年6月26日	月	8	遠隔授業	学びのコアポイント 対話の重要性	・講師からのワンポイント講座（学びのコアポイント） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第4回	2023年7月3日	月	8	遠隔授業	アウトプットの重要性 検索を活用する	・講師からのワンポイント講座（アウトプットの重要性） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第5回	2023年7月10日	月	8	遠隔授業	中間面談	・中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第6回	2023年7月17日	月	8	遠隔授業	修了課題設計 中間面談	・講師からのワインポイント講座（修了課題設計） ・中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第7回	2023年7月24日	月	8	遠隔授業	まなび続けるための 方略のおさらい	・講師からのワンポイント講座（まなび続けるための方略のおさらい） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第8回	2023年7月31日	月	8	遠隔授業	修了課題発表会	・修了課題発表会（発表者は加点対象） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）選択した動画教材の学習到達度（30%） （2）目標＆振り返りカルテの記述内容（30%） （3）ディスカッションでの発表や他者へのアドバイス（20%） （4）動画教材の学習成果を範囲した修了課題（20%） ※修了課題の提出がない場合は、動画学習が完了していても評価はDとする ※動画学習にもとづがないふりかえりかるてのきじゅつ・ディスカッションの発表も評価はDとする ※動画学習を完了しないままの修了課題の評価もDとする
履修条件と留意事項	・オンライン授業の為、それに耐えうる性能のパソコンと通信環境を準備できる ・動画で学習する際のソフトや機材を自前で購入・準備できる
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	デジタル表現基礎C（アダプティブラーニング）		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	月曜日	代表時限	8限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	25名（最大40名）
担当教員	石川 大樹		

授業概要	デジタルハリウッド独自の動画教材を用いて、未修得のデジタルコンテンツの基礎制作スキルを学ぶ。Webデザインや３DCGなどの６ジャンルから、「初めて習う」スキルの動画教材を自分で選択し学習する。モチベーション維持が難しい動画教材での能動学修のため本講座では様々な仕掛けを組み込んでいる。受講を通じ、動画教材でのツール基礎の習得とともに、eラーニングを使った能動的かつ継続的なラーニングメソッドの習得を目指す。 詳細：https://onl.bz/84AGKZ3
到達目標	（1）「初めて習う」制作スキルに関するデジタルハリウッドの動画教材を選択し、それを修得することができる。 （2）目標の設定と毎週の振り返りを記録しながら自己学習管理を行えるようになる。 （3）動画学習で身につけた技術を使った制作物を目標作品の一部分でもよいので提出する （4）eラーニングの自主学習を継続するための方略を理解し、実践できるようになる。
キーワード	eラーニング、自己調整学習、アダプティブ・ラーニング、アクティブ・ラーニング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月25日	月	8	遠隔授業	本講座の理解とルーブリック 目標確定面談	・本講座の説明（本講座の理解とルーブリック） ・目標設定完了者のみ　個別に目標確定面談（1人3分程度） ・面談以外の学生は、動画学習システムにログイン　学習開始
第2回	2023年10月2日	月	8	遠隔授業	自己調整学習の理解 目標確定面談	・講師からのワンポイント講座（自己調整学習の理解） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習 ※第1回で面談出来なかった学生とは面談
第3回	2023年10月16日	月	8	遠隔授業	学びのコアポイント 対話の重要性	・講師からのワンポイント講座（学びのコアポイント） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第4回	2023年10月23日	月	8	遠隔授業	アウトプットの重要性 検索を活用する	・講師からのワンポイント講座（アウトプットの重要性） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第5回	2023年10月30日	月	8	遠隔授業	中間面談	・中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第6回	2023年11月6日	月	8	遠隔授業	修了課題設計 中間面談	・講師からのワインポイント講座（修了課題設計） ・中間面談（個別に前半の学習の振り返りと後半の学習方針の確認） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第7回	2023年11月13日	月	8	遠隔授業	まなび続けるための 方略のおさらい	・講師からのワンポイント講座（まなび続けるための方略のおさらい） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習
第8回	2023年11月20日	月	8	遠隔授業	修了課題発表会	・修了課題発表会（発表者は加点対象） ・ディスカッションタイム（同ジャンルの学習者でグループ分け） ・ディスカッション発表 ・残り時間は動画教材のグループ学習

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）選択した動画教材の学習到達度（30%） （2）目標＆振り返りカルテの記述内容（30%） （3）ディスカッションでの発表や他者へのアドバイス（20%） （4）動画教材の学習成果を範囲した修了課題（20%） ※修了課題の提出がない場合は、動画学習が完了していても評価はDとする ※動画学習にもとづがないふりかえりかるてのきじゅつ・ディスカッションの発表も評価はDとする ※動画学習を完了しないままの修了課題の評価もDとする
履修条件と留意事項	・オンライン授業の為、それに耐えうる性能のパソコンと通信環境を準備できる ・動画で学習する際のソフトや機材を自前で購入・準備できる
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**メディアアート特論**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	基礎・理論	科目系統	A
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	江渡 浩一郎		

授業概要	メディアアートは、科学技術の誕生や成長と密接な関わりを持っている。特に、コンピュータやインターネットといった情報メディアの発展は、アーティストの表現領域を大きく拡大した。本講義では、メディアアートの領域を概観し、起源と歴史、現状と課題について総覧する。アーティストや研究者などの作り手側からの立場からメディアアートを捉え、思想と哲学、拠点と組織、人工知能などの先端技術を用いた表現について理解し、さらに未来像を模索することで、自らの企画に活用し、実践を試みる基礎とすることができるようにする。
到達目標	（1）メディアアートが誕生した経緯を概観し、起源と歴史、現状と課題について知り、自らの企画に活用することができる。 （2）情報メディアが誕生した経緯とメディアアートとの関係について知り、自らの企画に活用することができる。 （3）人工知能などのコンピュータサイエンスの最先端とメディアアートの関係について知り、さらに未来像を模索することで、自ら実践を試みる基礎とすることができる。
キーワード	メディアアート、メディアアーティスト、メディアアート史、情報メディア、インターフェース

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月27日	水	7	遠隔授業	メディアアート領域の外観	メディアアート領域を概観し、起源と歴史、現状と課題について検討する。
第2回	2023年10月4日	水	7	遠隔授業	情報メディアの発展とメディアアート	情報メディアの発展とメディアアートの関係について知る。
第3回	2023年10月11日	水	7	遠隔授業	2000年以前のメディアアート	2000年以前の日本のメディアアートの事例について総覧する。
第4回	2023年10月18日	水	7	遠隔授業	2000年以降のメディアアート	2000年以降の日本のメディアアートの事例について総覧する。
第5回	2023年10月25日	水	7	遠隔授業	世界のメディアアート	世界のメディアアートの事例について総覧する。
第6回	2023年11月1日	水	7	遠隔授業	メディアアートの拠点とフェスティバル	メディアアートの拠点とフェスティバルについて知る。
第7回	2023年11月8日	水	7	遠隔授業	人工知能とメディアアート	人工知能などのコンピュータサイエンスの最先端とメディアアートの関係について知る。
第8回	2023年11月15日	水	7	遠隔授業	メディアアートの未来像	メディアアートの未来像を模索し、議論し、まとめる。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）毎回の課題（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。
教科書	なし
参考文献	授業内で適宜示す。

科目名	**デジタルコンテンツの理論と実務の架橋**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	ED
必修／選択	必修（2022年度以降入学者のみ対象）	定員	80名
担当教員	木原 民雄		

授業概要	デジタルコンテンツマネジメント修士（専門職）の学位取得に向けた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求し、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。
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求し、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。
キーワード	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーション、研究と実践、理論と実務の架橋

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年12月1日	金	8	ハイフレックス授業	理論と実務	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域の理論と実務を振り返る。キーワード：理論と実務
第2回	2023年12月8日	金	8	ハイフレックス授業	ビジネスと経済	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーションに関連する研究領域におけるビジネスと経済について探求する。キーワード：コンテンツ産業、資本主義、マスプロダクション、ビジネスモデル、知的財産管理、トレンド
第3回	2023年12月15日	金	8	ハイフレックス授業	プロダクションとプロデュース	プロダクションとプロデュースについて探求する。キーワード：作品、展示、企画、キュレーション、編集、デモンストレーション、パーソナルファブリケーション、民藝運動
第4回	2023年12月22日	金	8	ハイフレックス授業	クリエイターとアーティストの育成と教育	クリエイターとアーティストの育成について探求する。キーワード：クリエイティビティ、アート思考とデザイン思考、教育、オリジナリティ、剽窃
第5回	2024年1月5日	金	8	ハイフレックス授業	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
第6回	2024年1月12日	金	8	ハイフレックス授業	コミュニケーションとメディア	コミュニケーションとメディアについて探求する。キーワード：コミュニケーションデザイン、広告、放送、マスメディア、二次創作、パーソナルメディア、SNS
第7回	2024年1月19日	金	8	ハイフレックス授業	ウェルビーイングとコミュニティ	ウェルビーイングとコミュニティについて探求する。キーワード：ウェルビーイング、コミュニティデザイン、ソーシャルデザイン、サービスデザイン、ワークショップ、サスティナビリティ、ライフスタイル、日常生活
第8回	2024年1月26日	金	8	ハイフレックス授業	理論と実務の架橋	理論と実務の架橋の顕現化を試みる。キーワード：現象学的アプローチ、実存主義的アプローチ、パターン、ルール、破壊と跳躍

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）毎回の小課題（40%） （2）最終レポート（60%）
履修条件と留意事項	発展段階の科目であるため、時流にあわせた変更がなされ、各回の授業内容の順番が入れ替わり、場合により簡略化される可能性がある。 M1での履修を強く推奨する。
教科書	なし
参考文献	適宜指示する。

科目名	**インタラクティブシステム**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	饒平名 秀成		

授業概要	ゲームエンジン（Unity）を利用して制作をしていく中で、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ー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。
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ことができる。 （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ことができる。
キーワード	プログラミング、ゲームエンジン、3DCG

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月16日	金	8	遠隔授業	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をすること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の特徴や機能を理解する。
第2回	2023年6月23日	金	8	遠隔授業	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。
第3回	2023年6月30日	金	8	遠隔授業	プログラムを制御する	C#を用いてプログラムを実装する。実装したプログラムがゲームエンジン内でどのように処理されるのか学ぶ。
第4回	2023年7月7日	金	8	遠隔授業	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。
第5回	2023年7月14日	金	8	遠隔授業	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。
第6回	2023年7月21日	金	8	遠隔授業	衝突判定を行う	オブジェクト同士の衝突判定を行い、それらに処理を施すことで物理処理の扱われ方を学ぶ。
第7回	2023年7月28日	金	8	遠隔授業	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。
第8回	2023年8月4日	金	8	遠隔授業	プロジェクトをビルドする	これまで内容を整理してビルドすることで、制作したプロジェクトをアプリケーションとして出力する方法を学ぶ。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 課題は講義の内容を元に各自で制作を行うようなものを課す予定。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）講義中の質問やFS内のコメント（30%） （2）課題（レポートや最終課題）の完成度（70%）
履修条件と留意事項	ゲームエンジンの初学者向けとして、ソフトウェアのオーサリング方法から説明していく。基本的な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、CGデータやサウンドなど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。特に3回目以降はプログラムデータの開発が中心となる。また、日本の高校卒業程度の数学の知識と、マニュアル文書が読みこなせる程度の英語力を前提とする。初回から実際にUnityを操作するため、各自Unityアカウントを用意しUnityHubを導入の上、講義に臨むこと。Unityのバージョンは最新のLTS（Long Term Support）版を想定している。講義実施期間中の難易度や評価基準の変更は行わない。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**ウェブ解析実践**		
開講時期	2Q 夏季集中	単位数	1単位
代表曜日	木曜日	代表時限	7限、8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	窪田 望		

授業概要	ウェブ業界は多くの人と関わる。プロデューサー、ディレクター、エンジニアやデザイナー、コーダー、ライターなどの制作チームもいれば、発注者も存在する。そんな時、より多くの力を発揮するためには、「ウェブにおける共通言語」の習得が重要になる。その1つが「数字で語れる力」である。具体的にどのようにしてウェブ戦略を構築し、どのような売上・利益を目指すのか。そういった実践的なウェブ解析について伝える。また、講義のみならず、学生自らが問題発見し、問題解決する力を養うために、ワークを取り入れた授業となる。
到達目標	（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ことができる。 （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。
キーワード	ウェブ解析、戦略戦術、データ分析、ウェブマーケティング、AI

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年8月24日	木	7	遠隔授業	顧客心理とグロースハック	ウェブ解析をなぜ行うのか。その原点には、顧客を喜ばせる体験がある。お客様を喜ばせながら成長させるグロースハック戦略について学ぶ。また、本授業の全体像や最終提出課題などについての説明を行う。
第2回	2023年8月24日	木	8	遠隔授業	ペルソナ設定とカスタマージャーニーマップ	お客様の定義のやり方、を通じて本質的に大切にしたいウェブ上でのおもてなし方法について学ぶ。
第3回	2023年8月31日	木	7	遠隔授業	4Pと4C	4Pと4Cの具体例を紹介しながら、マーケティング戦略を自分で考案し、顧客視点と企業視点を織り交ぜながら、深くビジネスを理解する力を身につける。
第4回	2023年8月31日	木	8	遠隔授業	Googleアナリティクスの活用	Googleアナリティクスを実際に操作しながら、基本的な機能やレポートの使い方を学ぶ。
第5回	2023年9月7日	木	7	遠隔授業	顧客インサイトを探せ	インサイトについての理解をした上で、ディスカッション形式で顧客のインサイトに関する学びを共有する。
第6回	2023年9月7日	木	8	遠隔授業	マーケティング0への招待	日本には、世界で最も古くから存在する「マーケティングの源流」がある。そのことを歴史や事例を交えながら、考えていく。
第7回	2023年9月14日	木	7	遠隔授業	データドリブン経営	「データドリブン経営」の考え方や事例をもとに、21世紀の石油と呼ばれるデータを活用するための知識を学ぶ。
第8回	2023年9月14日	木	8	遠隔授業	プロジェクトピッチ	最終課題のテーマ設定を各自で行い、それに対しての技術的指導を行う。最終的にまとまった内容を簡単なプレゼン形式で発表する。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	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けの講義となる。
教科書	1週間でGoogleアナリティクス4の基礎が学べる本(インプレス社)
参考文献	窪田望 TikTok　https://www.tiktok.com/@kubotanozomu 窪田望Twitter　https://twitter.com/cnxt_nozomu 窪田望Voicy　https://voicy.jp/channel/3239

科目名	**サービスプロトタイピングA**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	山崎 大助		

授業概要	各デバイスのブラウザアプリ制作に関わるWebテクノロジーの発展により、Web制作の基本的なスキルのみでWeb/スマートフォンサイト制作だけでなくWebアプリケーション（PWA/ハイブリッドアプリ）の制作も可能になった。テクノロジーの進化によりWeb制作者のスキルセットも変わってきている。 このスキルセットを身につけ、ビジネスプランや研究課題に役立てるため、本科目ではWebアプリケーションのモックアップ、プロトタイピングの作成で制作過程を実体験し、最終的には一つの作品を作る。
到達目標	（1）シンプルなWebアプリケーションを作成することができる。 （2）サーバー間のData送受信を演習を通して知識として修得することができる。 （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）を修得することができる。 （4）トライ＆エラーを繰り返すことで、自走力を身につけることができる。
キーワード	プロトタイプ作成、プログラミング、Web、JavaScript

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月14日	水	7	遠隔授業	ブリーフィング～新時代のスキルセット～	本科目の概要、課題制作について説明する。 各自パソコンを持参し、必要なソフトのインストール・設定を行う。 今の時代に必要なWeb制作におけるスキルセットを解説する。
第2回	2023年6月21日	水	7	遠隔授業	HTML・CSS基礎練習	HTML・CSSの基礎を学習する。
第3回	2023年6月28日	水	7	遠隔授業	JavaScrip＆シンプルアプリ作成	JavaScripの基礎を学習する。（シンプルアプリ作成 ）
第4回	2023年7月5日	水	7	遠隔授業	jQuery＆シンプルアプリ作成	jQueryの基礎を学習する。（シンプルアプリ作成）
第5回	2023年7月12日	水	7	遠隔授業	MemoPad	JavaScripの応用を学習する。（MemoPad作成）
第6回	2023年7月19日	水	7	遠隔授業	Firebase	JavaScripの応用を学習する。（Firebaseを使ってChatアプリを作成）
第7回	2023年7月26日	水	7	遠隔授業	関数演習	JavaScriptの応用を学習する。（関数を作る演習）
第8回	2023年8月2日	水	7	遠隔授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）最終課題（50%） （2）授業毎の課題提出（50%）
履修条件と留意事項	初回は必ず出席すること。 制作実技があるためパソコンは必須 （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。
教科書	教員が作成する資料を利用する。
参考文献	ドットインストール HTML/CSS/JavaScript https://dotinstall.com/

科目名	**サービスプロトタイピングB**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	3限、4限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	三淵 啓自		

授業概要	情報技術の成熟化にともない多くのコアとなる情報技術が、パッケージ化、ツール化、部品化され、その背景となる基礎的な知識や、統合するための高度な応用技術がなくても、それらを組み合わせる（マッシュアップする）だけで、魅力的なサービスやアプリの開発を、簡易に行える環境が整いつつある。AR、VR、3Dのコンテンツとインターネットや IoTなどとの連動の基礎を学び、自分のサービスや、企画に応用できるようになる。
到達目標	（1）情報技術を応用したコンテンツの技術背景が理解できるようになる。 （2）制作に必要な作業イメージ、コスト感覚を持つことができるようになる。 （3）実際にビジネス開発や研究活動を行う上で、必要となるデモ等を制作できるようになる。
キーワード	Windows、クラウド、コンテンツマネージメントシステム、データベース、Unity開発

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年12月9日	土	3	遠隔授業	クラウド活用法（AWS）+LAMP	クラウドの基礎、Webアプリの制作AWSの活用設定のしかた、C2サービス+FWの設定等、LAMPの設定などの説明、演習を行う。
第2回	2023年12月9日	土	4	遠隔授業	クラウド活用法（AWS）+CMS+DB	Webアプリの制作AWSの活用設定のしかた、C2サービス+WordPress（CMS）などの説明、演習を行う。
第3回	2023年12月23日	土	3	遠隔授業	Unity 基礎+クラウド活用法+データベース	Unityの基礎と、AWSの連動の仕方、データベース制作、PHP、APIの基礎などの説明、演習を行う。
第4回	2023年12月23日	土	4	遠隔授業	Unity基礎+クラウド活用法+データベース	Unityの基礎と、AWSの連動の仕方、データベース制作、PHP、APIの基礎などの説明、演習を行う。
第5回	2024年1月6日	土	3	遠隔授業	Unity基礎	オブジェクト、環境制作、スクリプト、アニメーション、UI制作などの説明、演習を行う。
第6回	2024年1月6日	土	4	遠隔授業	Unity基礎+Web GL	3D Webコンテンツ制作、演習を行う。
第7回	2024年1月20日	土	3	遠隔授業	Unity基礎+Android	Androidアプリ開発の説明、演習を行う。
第8回	2024年1月20日	土	4	遠隔授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業中の質問、回答や、SNSなどでのコメント（20%） （2）授業内課題（40%） （3）最終課題（40%）
履修条件と留意事項	Facebookでのプロジェクトの共有、コマンドなどの情報提供を行う。 課題は、Facebookのグループで共有、評価する。システムの設定など経験のある学生は、さらなる高みを目指してほしい。ビジネスプラン提案などで、デモコンテンツの開発が必須となる学生や、サービス開発、アプリ開発、物作りに興味がある、もしくは、商品アイデアがあるが、その制作をどこから手を付けてよいか悩んでいる学生を対象とする。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**テクノロジー特論A（インターネット）**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	4限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	80名
担当教員	藤川 真一		

授業概要	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。
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で活用するアイディ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関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。
キーワード	Web、インターネット、マーケティング 、プロジェクトマネジメント、セキュリティ

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月17日	土	4	ハイフレックス授業	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。
第2回	2023年6月24日	土	4	ハイフレックス授業	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UX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UXについて学び、魅力的なWebを作るための心構えを学ぶ。
第3回	2023年7月1日	土	4	ハイフレックス授業	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。
第4回	2023年7月8日	土	4	ハイフレックス授業	マルチデバイス	PC、スマートフォン、タブレット、IoTなど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。
第5回	2023年7月15日	土	4	ハイフレックス授業	クラウドコンピューティング	WebサイトやWebサービスを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て、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。
第6回	2023年7月22日	土	4	ハイフレックス授業	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。
第7回	2023年7月29日	土	4	ハイフレックス授業	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。
第8回	2023年8月5日	土	4	ハイフレックス授業	企画プレゼンテーション	授業を通じて学んだことを下地に、作りたいWebのサービスやビジネスについて1チーム5分程度でプレゼンテーションし、レビューを受けることで、より精度の高い企画を考えられるようにする。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業レポート（60%） （2）授業中の発言や質問（5%） （3）最終課題（35%） 最終課題を最終回に発表した場合は加点対象とする。
履修条件と留意事項	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）を知ることに興味があること。 作りたいWebサービスがあることが望ましい。
教科書	なし
参考文献	講義中に適宜紹介する

科目名	**テクノロジー特論B（データ）**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	中西 崇文、橋本 大也		

授業概要	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。
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。
キーワード	データサイエンス、統計基礎、人工知能、機械学習、データマイニング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年11月29日	水	8	対面授業	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。
第2回	2023年12月6日	水	8	対面授業	統計学基礎	統計学の基本とPythonを使ったデータ分析、統合手法を学ぶ。
第3回	2023年12月13日	水	8	対面授業	テキストマイニング入門	テキストデータの分析手法とビジネス活用を知る。
第4回	2023年12月20日	水	8	対面授業	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）
第5回	2023年12月27日	水	8	対面授業	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。
第6回	2024年1月10日	水	8	対面授業	機械学習基礎	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。
第7回	2024年1月17日	水	8	対面授業	機械学習応用	第6回に引き続き、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。
第8回	2024年1月24日	水	8	対面授業	データ分析の発表会と総括	分析演習の個別発表と総括を行う。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S~D） （1）授業中の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、GoogleColaboratory（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。
教科書	なし
参考文献	『シンギュラリティは怖くない ちょっと落ちついて人工知能について考えよう』 中西 崇文著、草思社、ISBN-13：978-4794222558 『Pythonハンズオンによる はじめての線形代数』 中西 崇文著、森北出版、ISBN-13：978-4627855816 『データサイエンティスト データ分析で会社を動かす知的仕事人』 橋本大也著、SBクリエイティブ、ISBN-13：978-4797374445

科目名	**テクノロジー特論C（人工知能）**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	月	代表時限	7限、8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	80名
担当教員	三宅 陽一郎		

授業概要	人工知能の全体像と歴史を解説する。ジャンルを問わず、さまざまなフィールドにおける実例と技術を紹介する。特に、ビジネスと創作、両面から人工知能を見ることで、創造性のある人工知能の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けられる能力を育めるように、多数の、多分野に渡る人工知能の試みを紹介する。自分の専門分野と、人工知能を融合できるように、接点を見つけて取り込めるように、様々な分野の人工知能の応用例を紹介する。
到達目標	（1）人工知能の全体像がイメージできるようになる。 （2）自分の好きな分野を見つける。 （3）これからの未来を人工知能で描く。
キーワード	人工知能、スマートシティ、メタバース、アート

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年11月27日	月	7	遠隔授業	人工知能とは何か	人工知能の歴史から、人工知能を学んでみよう。ダートマス会議、検索エンジン、IBMワトソンまでの系譜を理解する。脳の構造の解明、ニューロン、ニューラルネット、そしてディープラーニングまでを理解する。
第2回	2023年11月27日	月	8	遠隔授業	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。
第3回	2023年12月4日	月	7	遠隔授業	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。
第4回	2023年12月4日	月	8	遠隔授業	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。
第5回	2023年12月18日	月	7	遠隔授業	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。
第6回	2023年12月18日	月	8	遠隔授業	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。
第7回	2024年1月15日	月	7	遠隔授業	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。
第8回	2024年1月15日	月	8	遠隔授業	人工知能と言語	人工知能は言語と深い関わりがある。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。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）レポートの完成度 80% （2） 講義中に学んだことのレポートへの反映度 20% 2コマずつ4回の講義となるが、2回以上についてレポートを提出すれば良い。 全回についてレポートを出しても良い。
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	人工知能前夜／杉本舞 著／青土社／4791771079 私のブックマーク「ディジタルゲームの人工知能の歴史的変遷―ルールベースからディープラーニングまで」／三宅陽一郎 https://www.ai-gakkai.or.jp/resource/my-bookmark/my-bookmark_vol37-no6/

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

授業概要	「人工現実」を用いて、企画設計者としての体験を設計し、生み出せる人物を育成することを目的とした講義である。本講義は、VRエンタテイメント歴史や科学と最先端のメタバースでのコミュニケーション設計の知識を学び、Mozilla Hubsを用いた世界設計、VTuberの設計・制作・プロデュースなどの発信技術、ジェネレーティブAIなどの先端技術を使った人工現実の最先端などを毎週の課題制作を通して学び、企画制作や研究開発の分野で楽しみを生み出せる人物を育成する。
到達目標	「人工現実」、特にエンタテイメントやソーシャルVR、ジェネレーティブAIを中心としたメタバースを構成するテクノロジーの現在を理解し、デジタルコンテンツマネジメント修士として （1）VTuber （2）WebXR技術 （3）ジェネレーティブAI技術を修得し、自律的に企画設計や社会実装型プロジェクトを進めることができるようになる。
キーワード	VR、人工現実、VTuber、WebXR、Generative AI

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年11月29日	水	8	遠隔授業	人工現実概論	人工現実の現在過去未来
第2回	2023年12月6日	水	8	遠隔授業	ジェネレーティブAI	画像生成AIを体験し、本講義での作品制作、課題提出のプロセスを学ぶ。
第3回	2023年12月13日	水	8	遠隔授業	令和のメタバース	WebXR, NFTやWeb3、VTuberといったエンゲージメントをSNSを使って構築し自らの手でメタバースと呼ばれるコンテンツを作る方法を学ぶ。
第4回	2023年12月20日	水	8	遠隔授業	メタバース年賀状の試作	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。
第5回	2023年12月27日	水	8	遠隔授業	メタバース年賀状のデプロイ	「Hubs」とNTT開発の「DOOR」を用いて、メタバース年賀状を完成させる。
第6回	2024年1月10日	水	8	遠隔授業	VTuberを設計する	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。
第7回	2024年1月17日	水	8	遠隔授業	VTuberを発信する	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。
第8回	2024年1月24日	水	8	遠隔授業	人工現実の未来開発	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 単位取得の前提条件：毎回の課題をすべて提出していること。 （1）ジェネレーティブAIを使ったポートフォリオ制作（10%） （2）メタバース年賀状の制作および評価（30%） （3）VTuber動画の製作及び発信（20%） （4）最終課題の企画提案および発信の総合評価（30%） （5）授業への貢献（授業内容レポートのSlack内やTwitterへの共有や受講者への知識・感想の展開）（10%）
履修条件と留意事項	TwitterやYouTube、Slackといった日本社会において一般的なSNSをアカウント作成から行い、Google Slidesなどのクラウド環境を課題提出に使用する。
教科書	なし
参考文献	「AIとコラボして神絵師になる 論文から読み解くStable Diffusion」／白井暁彦／インプレスR&D／ISBN-10 4295601381 ISBN-13: 978-4295601388 「白井博士の未来のゲームデザイン -エンターテインメントシステムの科学-」／白井暁彦／ワークスコーポレーション／ ISBN-10 4862671586 ISBN-13: 978-4-86267-158-5 「バーチャルリアリティ学」／ 日本バーチャルリアリティ学会 編・発行 舘暲他／コロナ社／ISBN-10: 4904490053 ISBN-13: 978-4904490051

科目名	**プロダクトプロトタイピングA**		
開講時期	2Q 夏季集中	単位数	1単位
代表曜日	土曜日・水曜日	代表時限	3限・4限／7限・8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	菅原 のびすけ		

授業概要	IoTを始め、モノにプログラムが入り込む時代。アイデアを実際に試作し、プロトタイプを容易に素早く作れる世の中になっている。 本講義では、プロトタイピングの考え方を身につけることを目指し、サービスや製品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、他者からのフィードバックを貰うための発信やプロダクトの見せ方、ユーザーの巻き込みも宿題を通して体験を行う。開発面ではマイコンなどを使用したプロダクト開発を中心に、AIやWebテクノロジーなどの最新話題もピックアップし、演習形式で授業を進める。
到達目標	（1）安価なマイコン、APIやプロトタイピングツールを用いて、プロトタイプ作成する基礎を理解する。 （2）IoTやAI、Webテクノロジーなどの最新話題や知識をキャッチアップできるようになる。 （3）プロトダクトの最小単位の実装を設計し、実装と発信を行い、他者からフィードバックを貰うまでを素早く実践できるようになる。 （4）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。
キーワード	電子工作、IoT、AI、LINE Bot、SNS発信

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年8月19日	土	3	ハイフレックス授業	プロトタイピング概論/LINE BOT作成	・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。
第2回	2023年8月19日	土	4	ハイフレックス授業	プロトタイピング概論/LINE BOT作成	・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。
第3回	2023年8月26日	土	3	ハイフレックス授業	IoT開発ボード/電子工作入門	・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。
第4回	2023年8月26日	土	4	ハイフレックス授業	IoT開発ボード/電子工作入門	・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。
第5回	2023年9月2日	土	3	ハイフレックス授業	ハードウェアとソフトウェアの連携	・ノーコードやローコードツールを通し、プログラミング以外の実装方法を学ぶ。 ・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、授業実施タイミングのトレンドに合わせる予定）
第6回	2023年9月2日	土	4	ハイフレックス授業	ハードウェアとソフトウェアの連携	・ノーコードやローコードツールを通し、プログラミング以外の実装方法を学ぶ。 ・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、授業実施タイミングのトレンドに合わせる予定）
第7回	2023年9月13日	水	7	ハイフレックス授業	応用とTips	その他実装におけるTips紹介を行う。
第8回	2023年9月13日	水	8	ハイフレックス授業	デモ発表とプレゼンテーション	7回までに学んだ内容をもとにデモ+プレゼンテーションを行う。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業内課題（50%） （2）最終課題（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（8000円程度～） 【モチベーション】 （1）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。 （2）ハードウェアだけではなく、ソフトウェア含め新しい技術が好きな学生。 （3）作るだけではなく、作ったプロトタイプを発信していくことに興味のある学生。 【プログラミング知識の前提】 （1）初歩的なプログラミングを理解していることが望ましい。 （2）プログラミングそのものやifやforなどの基本構文の説明は省略する予定。 （3）言語としてはJavaScriptを利用する想定。（Arduino言語も利用する可能性がある） （4）プログラミング未経験者や自信が無い人は、ProgateのJavaScriptレッスン3までを事前履修必須。 【SNSアカウントの準備】 （1）演習でLINEを利用する予定のため、LINEアカウント必須。 （2）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】 （1）演習形式で進めるため、欠席は不可。 （2）最新話題をなるべく取り入れたいため、シラバスに記載の授業構成や技術トピックと必ずしも一致しない場合もある。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**プロダクトプロトタイピングB**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	田中 正吾		

授業概要	プロダクトプロトタイピングBでは、つくる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を作成した先の、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。
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を作成する基礎を理解する。 （2）つくるプロトタイピングだけでなく、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。
キーワード	電子工作、IoT、SNS発信、プロトタイピング、M5Stack

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月27日	水	7	対面授業	プロトタイピング発展概論	（1）本講義のゴールを把握する （2）IoT開発ボード M5Stack を動かす開発環境のチェック
第2回	2023年10月4日	水	7	対面授業	プロトタイピング環境構築	（1）IoT開発ボード M5Stack の導入を行う （2）IoT開発ボード M5Stack から LINE BOT にメッセージを送る （3）SNS からのアウトプットの事例や世界観を把握する
第3回	2023年10月11日	水	7	対面授業	IoT開発ボード M5Stack 入門	（1）IoT開発ボード M5Stack のボタンやディスプレイの実装を学ぶ （2）IoT開発ボード M5Stack のセンサー連携を学ぶ　その1 （3）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
第4回	2023年10月18日	水	7	対面授業	IoT開発ボード M5Stack 発展	（1）LINE BOT と M5Stack 連携の MQTT による発展を学ぶ （2）IoT開発ボード M5Stack のセンサー連携を学ぶ　その2 （3）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
第5回	2023年10月25日	水	7	対面授業	IoT開発ボード設置・外装入門	（1）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 （2）身近なものを外装や設置に活用する手法を学ぶ （3）外装や設置時の最低限押さえる注意ポイントを学ぶ
第6回	2023年11月1日	水	7	対面授業	IoT開発ボード設置・外装実践	（1）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 （2）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 （3）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
第7回	2023年11月8日	水	7	対面授業	制作物デモ発表 ／ プレゼンテーション	第6回までに学んだ内容でリアルタイムデモ+プレゼンテーションを行い生徒内でフィードバックを得る
第8回	2023年11月15日	水	7	対面授業	フィードバックブラッシュアップ／ プレゼンテーション	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

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）最終課題（50%） （2）授業内の課題（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。 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】 （1）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。 （2）制作物は SNS へシェアを想定しているため、Twitter の公開アカウントが必須である。 【その他条件】 （1）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。 （2）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。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**デジタルマーケティング**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	E
必修／選択	選択必修（E系科目から1科目）	定員	80名
担当教員	関 龍太郎		

授業概要	デジタル広告プラットフォームの基礎と応用、各種APIの仕様解説を国内外から集めた多数の事例を紹介する講義を通じ、自身のコミュニケーションデザインの開発実施につなげるための講義である。講義と並行して、各自の研究内容や実務におけるデジタルマーケティング実践での目的目標を設定し、その解決のための企画プレゼンテーションまたは企画書を受領しそれを講評する。事業、アート問わず、デジタル領域で活動していくのに必要な知識と応用法に関する学習内容の理解度と、実際のアイデア開発と有効な企画書制作への示唆を導き出す。
到達目標	（1）デジタルフィールドにおけるコミュニケーションに関連する研究領域を実践に繋げる知識を獲得する。 （2）様々なデジタルメディアを活用した事例を知り、その構造を理解し、自身の活動への応用を実現できる素地を作り上げる。 （3）事例から学び、自身のアイデアに昇華し、それを企画プレゼンテーションに落とし込む考え方を習得する。
キーワード	デジタルマーケティング、デジタルメディア、デジタルコンテンツ、研究と実践、理論と実務の架け橋

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月16日	金	7	対面授業	はじめに。デジタルマーケティングの学習に際して	マーケティングとクリエイティブの良い関係についての導入。 本講義の内容、スタイル、到達目的などを説明する。
第2回	2023年6月23日	金	7	対面授業	検索広告の仕組みと活用事例	検索の仕組みとリスティングの仕組みについて解説。 その構造をうまく活用した世界中から集めた事例について分解解説、応用可能性について議論をする。
第3回	2023年6月30日	金	7	対面授業	ディスプレイ広告の仕組みと活用例	ディスプレイ広告は単なるバナーではない。 最新のディスプレイ広告でできることと、その仕組を活用した企画の事例について解説と応用可能性について議論をする。
第4回	2023年7月7日	金	7	対面授業	動画広告の仕組みと活用例 認知理解篇	動画広告の基本的知識の前編。 プロダクト・ターゲティング、配信方法とクリエイティブのTipsを解説。認知・理解を高めるための動画広告の活用事例の紹介。
第5回	2023年7月14日	金	7	対面授業	動画広告の仕組みと活用例 獲得アプリDL篇	動画広告の基本的知識の後編。 プロダクト・ターゲティング、配信方法とクリエイティブのTipsを解説。獲得、アプリDLを高めるための動画広告の活用事例の紹介。
第6回	2023年7月21日	金	7	対面授業	ターゲティングの基礎と活用例	デジタルマーケティングとはターゲティングである。 そして、ターゲティングはクリエイティブに多大な変化をもたらすことがある。最新のターゲティング方法の詳細と活用事例紹介、その応用可能性について議論する。
第7回	2023年7月28日	金	7	対面授業	地図アプリの基礎と各種APIの仕組みと活用例	コーディングができなくても、構造が分かれば企画はできる。 地図アプリにまつわる各種APIについての解説とその活用事例紹介、その応用可能性について議論する。
第8回	2023年8月4日	金	7	対面授業	機械学習の基礎と各種APIの仕組みと活用例	コーディングができなくても、構造が分かれば企画はできる。 機械学習が関わってくる各種APIについての解説とその活用事例の紹介、応用可能性について議論する

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業でのパフォーマンス（50%） （2）最終課題（自身で設定した課題を解決に導くデジタルプラットフォームを活用した企画書の提出もしくはプレゼンテーション）（50%）
履修条件と留意事項	デジタルマーケティングについて断片的な知識や経験しかない方にむけて、基本的な構造を多くの事例を通して学んでもらいます。 専門的なプログラミングの習得を目指すのではなくノーコードでもデジタルマーケティングの基本知識を学び、実践にむけた企画への応用スキルを獲得したい方が対象です。
教科書	なし
参考文献	なし

科目名	**ファッションテック特論**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	3限、4限
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	ー
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	Olga		

授業概要	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、最終課題として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作品等を制作する。個人或いはグループワークで行う。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することを目標とする。
到達目標	（1）基本的な服作りの過程やノウハウやファッションデザインを理解することができる。 （2）ファッションブランドの成り立ちを理解することができる。 （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ことができる。
キーワード	ファッションテック、ファッション、ファッションデザイン

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月17日	土	3	遠隔授業	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。
第2回	2023年6月17日	土	4	遠隔授業	服作りのプロセスとファッションデザイン	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、サスティナブル素材など多様化する表現について知る。
第3回	2023年7月1日	土	3	遠隔授業	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。
第4回	2023年7月1日	土	4	遠隔授業	チームメイキングとコンセプト立案	グループワークを希望の人のために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。
第5回	2023年7月15日	土	3	遠隔授業	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。
第6回	2023年7月15日	土	4	遠隔授業	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。
第7回	2023年7月29日	土	3	遠隔授業	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。
第8回	2023年7月29日	土	4	遠隔授業	発表と講評	全7回を通して学んだ成果の発表、プレゼンテーションを行う。授業にて総評し、最優秀賞などを決める。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）参加発言内容（50%） （2）提出課題（50%）
履修条件と留意事項	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。 遠隔授業としているが、場合によってはハイフレックスになる可能性もあるため、事前の確認をする必要がある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**クリエイティブ特論A**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	80名
担当教員	二宮 功太		

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します。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います。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んで行きます。
到達目標	「情報大爆発」が実際に起こっている伝わりづらい時代に、自らの創作物をどのように市場や社会に提唱して行けばよいか。本科目は以下の3点を目標とする。 ・伝えるモノと伝えカタを効果的にデザインできる思考を身につける。 ・リバースエンジニアリング的思考で、「誰に、何を、どのように伝えようとしているのか」を分析できるようになる。 ・コミュニケーションデザインのプランニングフローを身につけ、アウトプットすることができるようになる。
キーワード	広告、デザイン、コミュニケーション、マーケティング、アイデア、クリエイティブ

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月19日	水	7	遠隔授業	コミュニケーションデザインとは？	（講義＋演習） 課題解決手段としてのコミュニケーションデザインを広告的視点や企画的視点から紹介する。○○の解決方法を実際に考えてみる。
第2回	2023年4月26日	水	7	遠隔授業	コミュニケーションデザインを取り巻く環境を知る。	（講義中心） メディア環境の変化、デバイス環境の変化からコミュニケーションの変遷をたどり、デジタル全盛となり情報カオス時代における、コミュニケーションデザインを再定義する。
第3回	2023年5月8日	月	7	遠隔授業	コミュニケーションデザインのケーススタディを体感する。	（講義中心） 人、モノ、コトを動かすコミュニケーションデザイン事例やコロナ禍で加速したテクノロジーを用いた最新事例を紹介する。 武器としてのコミュニ ケーションデザインを体感する。
第4回	2023年5月15日	月	7	遠隔授業	身近なコミュニケーョンデザインを作る。（課題発表）	（演習中心） コミュニケーションデザインは身近に多く存在する。 ワークショップ：日常に潜むコミュニケーションデザインを実際に考えてみる。
第5回	2023年5月17日	水	7	遠隔授業	コミュニケーションデザインの名作を分解する。	（演習中心） コミュニケーションデザイン視点で「名作」を分解してみる。 ワークショップ：広告事例を、様々な視点で因数分解する。
第6回	2023年5月24日	水	7	遠隔授業	コミュニケーションデザインを実践する。 <構想・設計 篇>	（講義中心） 伝えたいモノはなにか？どう構想し、どう設計するのか。
第7回	2023年5月31日	水	7	遠隔授業	コミュニケーションデザインを実践する。 <計画・実行 篇>	（講義中心） 「伝わる」を創る。どう計画し、どう実行していくのか。
第8回	2023年6月7日	水	7	遠隔授業	コミュニケーションデザイン発表会	（演習中心） 課題に対しての優秀者プレゼンテーションを行う。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）演習への積極参加（講義に対しての積極度） 20% （2）FSへの所感や質問（講義に対しての熟考度） 20% （3）最終課題（提出有無、講義を踏まえたアウトプット、提出内容のオリジナリティとクオリティ） 60%
履修条件と留意事項	特になし
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**クリエイティブ特論B**		
開講時期	2Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	中橋 敦		

授業概要	クリエイティブは、テクノロジーの進化とともに発展してきた。長く続いたマスコミュニケーションからデジタルへの移行、メタヴァース、デジタルツイン、NFT、AIの活用など、最新の事例を交えながらクリエイティブとテクノロジーの進化を理解する。講義に加え、ワークショップ、プレゼンテーションなども織り交ぜ、未来をつくるクリエイティブ実践力を身につける。
到達目標	（1）クリエイティブとテクノロジーの歴史を事例を通じて学び理解することができる。 （2）メタヴァースやNFT、AIなど最新のテクノロジーとクリエイティブ表現を学び理解することができる。 （3）アイデアの出し方、プレゼンテーション方法を学び、実践に活用することができる。
キーワード	クリエイティブ、広告、テクノロジー、デジタルツイン、人工知能

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年6月14日	水	7	遠隔授業	クリエイティブとテクノロジーの進化 ～20世紀	「メディア」というテクノロジーの発明と、たくさんの人に伝えるクリエイティブの進化を学ぶ。
第2回	2023年6月21日	水	7	遠隔授業	クリエイティブとテクノロジーの進化 21世紀～	デジタルの登場、スマートフォンの普及による破壊的イノベーションを振り返る。
第3回	2023年6月28日	水	7	遠隔授業	時代を象徴する広告クリエイティブ事例	テレビをはじめとするマスメディアの広告クリエイティブから、ソーシャルメディアが登場してからの広告クリエイティブ、メタバースやデジタルツインの登場などによる時代を象徴する広告クリエイティブを学ぶ。
第4回	2023年7月5日	水	7	遠隔授業	最新のクリエイティブ＆テクノロジー	メタバース、NFT、Web3、デジタルツイン、AIなど、今までにないスピードで進化を遂げる最新テクノロジーとクリエイティブを学ぶ。
第5回	2023年7月12日	水	7	遠隔授業	アイデアの出し方	テクノロジーを活用したアイデアの出し方を体系的に学ぶ。
第6回	2023年7月19日	水	7	遠隔授業	課題の発見	あなただけが見つける事ができる課題とは何か？ ディスカッション形式で解決すべき課題を発見する。
第7回	2023年7月26日	水	7	遠隔授業	課題を解決するクリエイティブアイデア	見つけた課題を解決するためのテクノロジーとクリエイティブアイデアの種を見つける。
第8回	2023年8月2日	水	7	遠隔授業	最終プレゼンテーション	第7回のアイデアの種をブラッシュアップし、最終プレゼンテーションを行う。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S~D） （1）講義への積極参加（ワークショップ、FS記載、質問、発言）（60%） （2）最終課題（40%）
履修条件と留意事項	ワークショップ、プレゼンテーションなどの実習が入る。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**コンテンツデザインA**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	酒井 英典		

授業概要	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」「世間に伝搬しやすい表現づくり」をテーマに講義する。最終回は個人ごとに「企画書風のスライドをまとめて」発表を行ってもらう。アタマの中の構想を具体的に表現に落とし込む方術を伝授する。コンセプトコピーやスライドづくりなどの技術的なところに焦点を当て、最終的には「企画づくりにより時間をかけられる」ようにできることを目標とする。
到達目標	（1）アイデアを、素早く企画書に落とし込む能力獲得を通して、表現力を磨く （2）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 （3）アイデアを、伝わりやすいキャッチフレーズに変換する能力を通して、表現力を磨く
キーワード	企画書、コピーライティング、コンセプト化

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月22日	金	7	遠隔授業	オリエンテーションとテーマ発表	授業オリエンテーションを行う。 最終課題のテーマを発表する。
第2回	2023年9月29日	金	7	遠隔授業	コピー実習　切り口	実習：一つのテーマを多様な視点から捉える。
第3回	2023年10月6日	金	7	遠隔授業	コピー実習　フレーミング	実習：同じ事象を、全く逆の印象に「変換」する。
第4回	2023年10月13日	金	7	遠隔授業	コピー実習　短くまとめる	実習：長文を３行でまとめる。
第5回	2023年10月20日	金	7	遠隔授業	コピー実習　名前をつける	実習：名前をつける。
第6回	2023年10月27日	金	7	遠隔授業	中間発表 企画書実習	実習：企画書の時短術を紹介する。
第7回	2023年11月10日	金	7	遠隔授業	企画書実習	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。
第8回	2023年11月17日	金	7	遠隔授業	最終課題プレゼン	最終課題プレゼンを行う（個人）。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FSコメント（質問、メモの精度等）（20%） （2）レポート課題（40%） （3）課題発表（40%）
履修条件と留意事項	履修条件：履修登録時に、過去自分で作った「企画書（パワーポイント）」を数枚提出すること。 ※技術レベルを確認するために使いたいので、機密性の高い資料は添付しないこと。 留意事項：授業内で体験実習を行うので、紙とペンを持参のこと。（メモアプリ等でも構わない） 企画書実習ではパワーポイントを使ったスライド時短術を取り扱う。PagesやCanvaでも応用できるが、「フォトショップで企画書を作る方」は対象外となるため留意いただきたい。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**コンテンツデザインB**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	80名
担当教員	末永 剛		

授業概要	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。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。「プロジェクトの『キービジュアル』（name+logo+image）を完成させる」という課題を設定し、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。
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ことができる。 （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ことができる。
キーワード	デザイン、アートディレクション、広告、デジタル、次世代の表現

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月27日	水	7	遠隔授業	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。
第2回	2023年10月4日	水	7	遠隔授業	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。
第3回	2023年10月11日	水	7	遠隔授業	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で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。
第4回	2023年10月18日	水	7	遠隔授業	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、実際にブレストでのアイデア出しをどうやっているのか学ぶ。
第5回	2023年10月25日	水	7	遠隔授業	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。
第6回	2023年11月1日	水	7	遠隔授業	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。
第7回	2023年11月8日	水	7	遠隔授業	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。
第8回	2023年11月15日	水	7	遠隔授業	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。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FS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。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介。

科目名	**コンテンツマネジメント特論**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	森 祐治		

授業概要	コンテンツは、知的財産の中でも最も運用の柔軟性が高いため応用範囲が広く、事業設計によって獲得できる収益に大きな幅が生じる。創作を行うだけではなく、その運用を見越した設計を取り込むことでより効果的な結果を得られることは明白だが、それに必要な知識や技能を示すものは少ない。そこで、本講義では、知的財産（IP）とそれを基にした事業のデザイン（企画・制作・興行：ポートフォリオ）の基礎的な手法の理解をする。
到達目標	（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3級レベルの受験準備を整えることができる。
キーワード	知的財産（IP）、著作権、資金調達、ビジネスデザイン、情報経済学

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年12月1日	金	7	ハイフレックス授業	コンテンツマネジメントと知財：定義と体系	知的財産の定義とその内容、そこにおける著作物＝コンテンツの位置づけと関連する法体系などを概観する。
第2回	2023年12月8日	金	7	ハイフレックス授業	コンテンツ産業：メディアエンタテイメント市場構造	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メント産業を中心に知的財産権を活用した事業の構造を概観する。
第3回	2023年12月15日	金	7	ハイフレックス授業	コンテンツの産業的特色：経済モデル	メディアエンタテイメント産業を中心とした経済活動が前提とする知的財産権の運用を規定する経済モデルについて検討する。
第4回	2023年12月22日	金	7	ハイフレックス授業	コンテンツなど知財を巡る事業手法：ビジネスモデル	知的財産という単一の価値体系を複数の事業モデルを用いることで多様な収益機会を実現していることを理解する。
第5回	2024年1月5日	金	7	ハイフレックス授業	コンテンツの企画から回収まで：ビジネスプロセス	知的財産を用いた事業が、一般の財やサービスと異なり、認知拡大から販売回収までのプロセスが複雑であることを解説する。
第6回	2024年1月12日	金	7	ハイフレックス授業	コンテンツ・ビジネスの評価と資金調達：ファイナンスと戦略	複雑な事業モデルに起因する固有の資金調達手法や知的財産の経済評価の方法などを概観する。
第7回	2024年1月19日	金	7	ハイフレックス授業	コンテンツ・ビジネスにおける非経済領域のマネジメント	知財の経済活動を支えるファンなど消費者とプロデューサーのかかわりなどファンダムについての理解を深め、そのマネジメント手法について検討する。
第8回	2024年1月26日	金	7	ハイフレックス授業	米国メジャースタジオにおける企業戦略	米国のメジャースタジオが実践する多面的な知的財産の運用手段を企業戦略として解釈する。

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

科目名	**先端マーケティング特論**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	山本 崇博		

授業概要	デジタルの進化でいま目覚ましくマーケティングが変わりつつある。その中で、普遍的なマーケティング理論の理解と先端テクノロジーの理解と実践は、非常に重要である。この講義では、ビジネスモデルの進化に伴うマーケティングの変化を解説していくと共に、先端マーケティングテクノロジーを学習し、実践の場で有効なテクノロジー活用戦略を描ける力を身に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。
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）自らのこれからにマーケティングをどのように活用すべきかを言語化できるようになる。
キーワード	マーケティング＆テクノロジー、ブランド戦略 、スタートアップ、次世代コマース、B2Bマーケティング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年11月29日	水	7	遠隔授業	マーケティングの重要性とその変化	マーケティングの基礎的な理論を確認しながら、最近のマーケティングの変化を理解し、本講義全体像とその学習方法について学んでいく。
第2回	2023年12月6日	水	7	遠隔授業	ブランディング概論	ニーズの多様化した生活者の捉え方が必要とされている現在、企業のブランド戦略が大きく変わろうとしてきている。生活者のインサイトの捉え方とブランディングとは何かについて学ぶ。
第3回	2023年12月13日	水	7	遠隔授業	ブランディング詳細・計測手法	第2回で学んだ内容をさらに掘りさげ、ブランドと知名度の差や、ブランドを構成する要素、ブランディングの計測手法などを学ぶ。
第4回	2023年12月20日	水	7	遠隔授業	PR&マス広告	テレビをはじめとした4マスとデジタル広告、PRを組み合わせた効果的な広告戦略について、各世代別に、事業者にいま何が求められるのかを学ぶ。
第5回	2023年12月27日	水	7	遠隔授業	ダイレクトマーケティング	店頭販売から流通販売そして、通信販売、直接販売と変わってきた。デジタルで加速するダイレクトマーケティング手法を学ぶ。
第6回	2024年1月10日	水	7	遠隔授業	デジタルマーケティング	第5回で学んだダイレクトマーケティンクを元に、テクノロジーの進化によるダイレクトマーケティングとデジタルマーケティングの関係性や、爆発的に増えてきているデータをどのように活用すべきなのか？データの種類とその分析手法について学ぶ。
第7回	2024年1月17日	水	7	遠隔授業	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。
第8回	2024年1月24日	水	7	遠隔授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FSのコメント（30%） （2）授業中の発言・質問（20%） （2）最終課題（50%）
履修条件と留意事項	マーケティング知識の有無は問わないが、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。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介。

科目名	**地域課題とシステム思考**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	山崎 俊巳		

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。この講義の特色として、それらの課題解決に役立つ、社会や生物の進化上の特性を理解する。もう一つの特色として、数人単位のチームを組織し、チームごとに、テーマの選定から課題解決案の作成・発表、レポート作成まで擬似的に行い、チームワークとシステム思考の実践力を習得する。
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を身につけることができる。 （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。
キーワード	社会経済課題、認知バイアス、文化的進化、チームワーク、システム思考

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年11月29日	水	7	対面授業	オリエンテーション	本講義の全体像と進め方を共有する。具体の地域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、仮のチームを決定する。個人作成の準備レポート（第2回講義の翌日提出）について説明する。チームごとに課題選定についてディスカッションをする。
第2回	2023年12月6日	水	7	対面授業	チームワークとシステム思考	チームワークとシステム思考を理解する。課題選定と進め方のためのチーミングを行う。
第3回	2023年12月13日	水	7	対面授業	社会経済課題の解決	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知己社会経済への影響を理解する。また、持続可能な社会の三原則の概念と背景を理解する。提出された個人の準備レポートを踏まえてチームの確定と課題解決のためのチーミングを行う。予習として『課題解決事例集』を講義までに内容確認すること。
第4回	2023年12月20日	水	7	対面授業	選択課題と進め方の発表	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全体でディスカッションをする。必要に応じ、法制度や課題解決の事例について説明する。課題解決のためのチーミングをする。
第5回	2023年12月27日	水	7	対面授業	人類・社会の進化（過去･現在）	人類が誕生し、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、社会や生物（人類）の進化上の特性とそれら共進化について概説する。特に、進化した人類の特性（意識と無意識、認知バイアス等）を理解する。課題解決のためのチーミングをする。
第6回	2024年1月10日	水	7	対面授業	人類・社会の進化（現在・未来）	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）の未来像を考察する。課題解決のためのチーミングをする。
第7回	2024年1月17日	水	7	対面授業	チーム最終発表	チームごとに最終発表を行う。発表を踏まえ全体でディスカッションをする。発表及びディスカッションを踏まえて最終レポート仕上げのためのチーミングをする。
第8回	2024年1月24日	水	7	対面授業	総括評価	チームごとの最終発表を踏まえて、総括評価を行う。Society5.0（スマート社会）の未来像に関し、取組みの実例を経営者から聴取し、ディスカッションをする。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	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、アンケートの内容、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）（10%） （3）チームごとの発表（選定課題と検討の進め方、最終発表）（30%） （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、VUCA時代に相応しい複雑な課題に挑戦したいと考えている方、チームで大きな仕掛けの仕事をしたい方の受講を歓迎する。チームワークの実践にはメンバー間の共創が求められ、講義時間外の諸活動が必要になる。各チームにおいて、チーム活動を高める上で、調査又はヒアリング等外部へのアプローチが必要な場合は相談に乗る。
教科書	なし
参考文献	参考文献等については、講義内で適宜紹介する。 『チームワークの教科書』『意志決定の教科書』（ハーバードビジネスレビュー編集部：ダイアモンド社） 『社会変革のためのシステム思考実践ガイド』（ディヴィッド･ピーター･ストロー著：英知出版） など。

科目名	**知的財産活用実践**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	80名
担当教員	高森 厚太郎		

授業概要	コンテンツが著作者のいかなる権利から構成されるかをおさらいしつつ、そのライ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をつけていくのか、そのリスクマネジメントもあわせて考えていく。
到達目標	（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理解することができる。 （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）を修得することができる。 （3）ライツのリスクマネジメントを修得することができる。
キーワード	ライツ、収益化、リスクマネジメント、権利処理、コンテンツ

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月27日	水	8	遠隔授業	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
第2回	2023年10月4日	水	8	遠隔授業	映像業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲスト映像業界）
第3回	2023年10月11日	水	8	遠隔授業	出版業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲスト出版業界）
第4回	2023年10月18日	水	8	遠隔授業	音楽業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲスト音楽業界）
第5回	2023年10月25日	水	8	遠隔授業	アニメ業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲストアニメ業界）
第6回	2023年11月1日	水	8	遠隔授業	クリエイターから見た権利開発の現場	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲスト作家、脚本家、映像監督）
第7回	2023年11月8日	水	8	遠隔授業	ゲーム業界の権利開発の現場から	権利開発の事例を聞き、業界の権利開発の実務を理解する。（ゲストゲーム業界）
第8回	2023年11月15日	水	8	遠隔授業	権利開発学びのまとめ	個人レポートで書いた権利開発の企画を発表する/権利開発学びのまとめ

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）参加態度（24%）（3点x8回） （2）ミニッツペーパー提出（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、初回を除き授業の収録映像の配信は無い。
教科書	なし
参考文献	参考文献については講義内で適宜紹介する。

科目名	**ビジネスプランニング実践**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	3限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	鴨志田 晃		

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。
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戦略ツールを用いた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。
キーワード	起業家精神、ビジネスモデルキャンバス、ビジネスモデルと価値提案、起業プランと行動プログラム、ビジネス提案力とビジネスビジョン

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月23日	土	3	対面授業	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？
第2回	2023年9月30日	土	3	対面授業	顧客ターゲットと顧客価値の定義と選定方法	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？
第3回	2023年10月7日	土	3	対面授業	起業プランと行動プログラムの概要と設定手順	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
第4回	2023年10月14日	土	3	対面授業	起業プランを具体化する経営資源の調達と行動計画	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
第5回	2023年10月21日	土	3	対面授業	予測不能下における起業家のリスクマネジメントと行動思考	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
第6回	2023年10月28日	土	3	対面授業	ビジネスプランの課題抽出と実現化の手順/クラス発表と全体討議	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
第7回	2023年11月4日	土	3	対面授業	ビジネスプランのブラッシュアップとプランの最終化/クラス発表と全体討議	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
第8回	2023年11月11日	土	3	対面授業	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

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業内の発言内容（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。
教科書	「ビジネスモデル・ジェネレーション　ビジネスモデル設計書」アレックス・オスターワルダー＆イヴ・ピニュール著（翔泳社）ISBN978-4-7981-2297-7 「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
参考文献	授業にて適宜紹介する。

科目名	**リーガルマネジメント**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	8限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	味村 隆司		

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、適切に対処できるよう、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。ビジネスを成長させる中で必要な、会社の仕組や個人事業との違い、商取引の法的解説、知的財産権等 に関して基本的な知識を獲得し、ビジネスにおいて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や課題の実例を用いて具体的な予防策対応策を説明する。
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ことができる。 （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ことができる。 （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ことができる。 （4）法律の専門家でない人がどのように法的な課題をクリアし、紛争を回避し、紛争を解決できるかにつき基本的知識を得ることができる。
キーワード	取引、会社、裁判、著作権、個人情報

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年12月1日	金	8	対面授業	イントロダクション	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。
第2回	2023年12月8日	金	8	対面授業	商取引の基本的知識	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。
第3回	2023年12月15日	金	8	対面授業	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。
第4回	2023年12月22日	金	8	対面授業	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。
第5回	2024年1月5日	金	8	対面授業	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。
第6回	2024年1月12日	金	8	対面授業	知的財産権－産業財産権を中心に	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。
第7回	2024年1月19日	金	8	対面授業	知的財産権－著作権と盗作を中心に	実際に起こった盗作事例を検討しつつ著作権の防衛と活用につき学ぶ。
第8回	2024年1月26日	金	8	対面授業	個人情報保護	ITビジネスで重要である個人情報保護について学ぶ。 日本の個人情報保護法を中心にEUや米国における状況にも触れる。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）課題（レポート）評価（60%） （2）授業の理解度（発言、質問及びFSコメントのレベル）（20%） （3）受講姿勢（配信資料の閲覧）（20%）
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み又は視聴して出席すること。授業に自分のPCを持参すること。
教科書	なし
参考文献	講義の前、および講義内で適宜紹介する。

科目名	**ロボットデザイン**		
開講時期	4Q	単位数	1単位
代表曜日	水曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	25名
担当教員	星野 裕之		

授業概要	ロボットデザインは、フォルムやブランドのみならず未来の役割をアジテイトする稀有な領域である。それはビジネス的な合理性やプロダクトデザインのコンテクストのみならず、アニメ、マンガ、映画などフィクションからの影響を多分に受け現実を歪曲させながら未来を誘導していくからである。フィクションとノンフィクション、リアルとアンリアル、過去から未来を縦横断する非常に広義な意味を持つロボットデザインを学び様々なメディアを用いプロトタイプを制作する。
到達目標	（1）ロボットデザインの文脈を理解できるようになる。 （2）ロボットデザインの過程を理解できるようになる。 （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ようになる。
キーワード	ロボットデザイン、プロダクトデザイン、サービスデザイン、プロトタイピング

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年11月29日	水	7	ハイフレックス授業	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。
第2回	2023年12月6日	水	7	ハイフレックス授業	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。
第3回	2023年12月13日	水	7	ハイフレックス授業	ロボットデザイナー	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。
第4回	2023年12月20日	水	7	対面授業	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ある。ロボットデザインで必要なプロトタイピング手法を紹介する。
第5回	2023年12月27日	水	7	対面授業	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、ユーザビリティー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、ボリュー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。
第6回	2024年1月10日	水	7	対面授業	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。
第7回	2024年1月17日	水	7	対面授業	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。
第8回	2024年1月24日	水	7	対面授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階調整（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
教科書	なし
参考文献	プロダクトデザイン 商品開発に関わるすべての人へ／JIDA「プロダクトデザイン」編集委員会／ワークスコーポレーション／ISBN：978-4862670632 プロダクトデザインの基礎 スマートな生活を実現する71の知識／JIDA「プロダクトデザインの基礎」編集委員会／ワークスコーポレーション／ISBN：978-4862670632 インテルの製品開発を支えるSFプロトタイピング／Brian David Johnson／亜紀書房／ISBN：978-4750513096 アップルのデザイン／日経デザイン／日経BP／ISBN：978-4822264765 デザイナーのためのプロトタイピング入門／キャスリン・マッケルロイ／ビー・エヌ・エヌ新社／ISBN：978-4802511506 ブルックスの知能ロボット論-なぜMITのロボットは前進し続けるのか？／ロドニー ブルックス／オーム社／ISBN：978-4274500336 ロボットはなぜ生き物に似てしまうのか-工学に立ちはだかる「究極の力学構造」／鈴森康一／講談社／ISBN：978-4062577687 優しいロボット／松井 龍哉／大和書房／ISBN：978-4479797128 ロボットの時代 〔決定版〕 アシモフのロボット傑作集／アイザック・アシモフ／早川書房／ISBN：978-4150114862 ロボットの文化誌-機械をめぐる想像力／馬場 伸彦／森話社／ISBN：978-4916087492 図説 ロボット-野田SFコレクション／野田 昌宏／河出書房新社／ISBN：978-4309726496 ロボットをソーシャル化する：「人新世の人文学」10の論点／松浦和也／学芸みらい社／ISBN：978-4909783639

科目名	**メディアプロデュース**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	実践・応用	科目系統	D
必修／選択	選択必修（D系科目から1科目）	定員	80名
担当教員	京極 一樹		

授業概要	メディアを通じた生活者に向けた情報発信について、広告的な視座とPR（パブリックリレーションズ）の観点を踏まえて網羅的に概観し、実践に必要な理論と実務の両面について解説し、方法と技術とを修得し、プロデュースできるようになることを目的とする。知識の学びに留まらず、社会での活用が可能な実践力の獲得までを目指す。授業の理解については、フィードバックシート、中間課題、そして最終課題によって確かめる。
到達目標	（1）広告PR領域を網羅的に外観し、理論と実務について知り、自らの企画に活用することができる。 （2）広告PR領域における方法と技術について修得し、プロデュースの実践を自ら試みる基礎とすることができる。
キーワード	広告、PR、情報デザイン、クリエーティブ、プロデュース

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月21日	金	7	ハイフレックス授業	広告とPRの歴史	コミュニケーションのヒントを獲得する上で必要な視点を世界史を振り返りながら俯瞰する。コミュニケーションデザインを行っていく上で必要な視点を知る。
第2回	2023年4月28日	金	7	ハイフレックス授業	PRのコミュニケーションデザイン	アイデアを「作る」だけでなく「広げる」ための視点について解説する。PRの起点に立ったコミュニケーションデザインの方法について解説する。
第3回	2023年5月5日	金	7	ハイフレックス授業	PRの戦略と計画	PRの戦略の基本概念と計画について解説する。PRを実践していくための具体的なプロセスについて解説する。
第4回	2023年5月12日	金	7	ハイフレックス授業	PRとクリエイティブの事例	PRとクリエイティブが連携したキャンペーンやプロモーションの事例を紹介する。自身の企画への活用に必要な視座を獲得する。
第5回	2023年5月19日	金	7	ハイフレックス授業	PRとクリエイティブの成功要因	PRとクリエイティブが連携したキャンペーンやプロモーションについて成功要因についての分析を行い、実践に向けた視座を獲得する。
第6回	2023年5月26日	金	7	ハイフレックス授業	PRライティングの実践	アイデアを「広げる」ための実践として、実際のリリースの事例を分析し、制作の方法を学ぶ。
第7回	2023年6月2日	金	7	ハイフレックス授業	PRデザインの実践	PRデザインの実践に向け、企画の検討、リリース制作までについて、課題により演習を行う。アイデアを「作る」だけではなく「広げる」ための思考方法を総合的に試行する。
第8回	2023年6月9日	金	7	ハイフレックス授業	総括	最終課題について解説し、総括を行う。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）フィードバックシート（20%） （2）中間課題（30%） （3）最終課題（50%）
履修条件と留意事項	特になし
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**特別講義A**		
開講時期	2Q 夏季集中	単位数	1単位
代表曜日	水曜日、木曜日、土曜日	代表時限	7限-8限（水、木）2限～5限（土）
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	ー
必修／選択		定員	30名
担当教員	海老根 智仁		

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、発表されたアイディア等の中から特に優れたアイディアには、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。
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。
キーワード	経営学、ビジネスモデル、インターネットマーケティング、グループワーク

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年8月16日	水	7	ハイフレックス授業	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。
第2回	2023年8月16日	水	8	ハイフレックス授業	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。
第3回	2023年8月17日	木	7	ハイフレックス授業	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。
第4回	2023年8月17日	木	8	ハイフレックス授業	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。
第5回	2023年8月19日	水	2	ハイフレックス授業	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。
第6回	2023年8月19日	水	3	ハイフレックス授業	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。
第7回	2023年8月19日	水	4	ハイフレックス授業	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。
第8回	2023年8月19日	水	5	ハイフレックス授業	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。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）最終授業における提出物（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。
教科書	なし
参考文献	「会社を替えても、あなたは変わらない」光文社 海老根智仁 著　ISBN-10:4334034497 ISBN-13:978-4334034498

科目名	**特別講義D**		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	土曜日	代表時限	3限、4限
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	ー
必修／選択	選択	定員	25名
担当教員	川名 宏和		

授業概要	認知と知覚を組み合わせた体験型表現をもとに、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、メディア芸術など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。最終的に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役割と理解を深める。
到達目標	（1）デザインとエンジニアリングを組み合わせた制作物を実現するための設計・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し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。
キーワード	デザインエンジニアリング、インタラクションデザイン、プロトタイピングデザイン、コンテンツデザイン、ユーザエクスペリエンスデザイン

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年9月30日	土	3	対面授業	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・聴覚情報などを通して知覚することと、意匠などの意味を認知することが与える体験価値について考察する。
第2回	2023年9月30日	土	4	対面授業	プロトタイピングとアイディエーション	グループ内でアイディエーションをもとにどのような形で実装していくか、またデザインしたコンテンツと美しい表現を体験として、どのようにして実現するかをアイディエーションとプロトタイピングで検討する。
第3回	2023年10月14日	土	3	対面授業	知覚と認知	デザインとエンジニアリングが融合したインタラクティブ広告や体験型コンテンツの事例を通し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。
第4回	2023年10月14日	土	4	対面授業	プロトタイピングとアイディエーションのブラッシュアップ	さらに、グループ内でアイディエーションを深め体験価値の詳細を詰めていく。制作内容が進んだグループからプロトタイピングで検討を行い他者のフィードバックを取り入れブラッシュアップを目指す方向へ進めていく。
第5回	2023年10月28日	土	3	対面授業	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。
第6回	2023年10月28日	土	4	対面授業	事例を通したインタラクションデザインと体験価値	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。
第7回	2023年11月11日	土	3	対面授業	制作を通したインタラクションデザインと体験価値	制作発表環境に合わせた課題の設営と準備を行う。実際に制作や開発のみではなく体験を意識した機材の設置や見せ方などを検討し、作るだけにとどまらず体験してもらうための環境も含めた準備を行う。
第8回	2023年11月11日	土	4	対面授業	最終プロダクトプレゼンテーション	制作したプロダクトをもとに、プレゼンテーションを行う。これまで進めて来たデザインとエンジニアリングの関係性がもたらす体験価値を、実際にユーザーに体験してもらいディスカッションを提案のコンセプトと体験の具現化について深める。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）FSコメント(30%) （2）授業毎の進捗報告(20%) （3）最終課題のプレゼンテーションとまとめのレポート(50%)
履修条件と留意事項	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、プロジェクトなどを通じて、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。
教科書	なし
参考文献	「指を置く」（2014、佐藤雅彦 + 齋藤達也、美術出版社） 「Web Designing（ウェブデザイニング）」2013年 11月号（2013,マイナビ） 「takram design engineering|デザイン・イノベーションの振り子」（2014、takram design engineering、LIXIL出版） 「融けるデザイン ―ハード×ソフト×ネット時代の新たな設計論」（2015、渡邊恵太、ビー・エヌ・エヌ新社） 「Prototyping Lab 第2版 ―「作りながら考える」ためのArduino実践レシピ （Make: PROJECTS）」（2017、小林茂、オライリージャパン） 「Access to Materials -デザイン/アート/建築のためのマテリアルコンピューティング入門」（2013、脇田 玲、ビー・エヌ・エヌ新社）

科目名	**特別講義J**		
開講時期	2Q 夏季集中	単位数	1単位
代表曜日	月、土	代表時限	7限（月）、3限-4限（土）
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	ー
必修／選択	選択	定員	50名
担当教員	AKI INOMATA		

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名のメディアート関係者をゲストとして招聘し、講義と議論と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。
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。
キーワード	メディアアート、メディアアーティスト、キュレーター、メディアアートエンジニア、現代アート

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年8月14日	月	7	遠隔授業	メディアアート総覧	講師紹介。メディアアート領域の実践例や、現状について、総覧する。
第2回	2023年8月19日	土	4	遠隔授業	メディアアートエンジニアの実際	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。
第3回	2023年8月19日	土	5	遠隔授業	エンジニアリングとデザイン	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。
第4回	2023年8月26日	土	4	遠隔授業	展覧会のつくりかた	インストーラ（展示技術者）をゲストとし、展覧会の計画・実施方法を実例を交えて紹介する。
第5回	2023年8月26日	土	5	遠隔授業	メディアアートのキュレーション	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。
第6回	2023年9月2日	土	4	遠隔授業	メディアアートの実践	メディアアーティストをゲストとし、活動紹介を実例を交えて紹介する。
第7回	2023年9月2日	土	5	遠隔授業	コラボレーションの実践	現代美術家とのコラボレーションによるプロジェクションマッピング作品や、演劇作家との映像インスタレーションなどの制作の実例を紹介する。
第8回	2023年9月4日	月	7	遠隔授業	総括	各回を振り返り、それぞれの企画や実践に向けて総括を行う。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）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。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**特別講義K**		
開講時期	2Q 夏季集中	単位数	1単位
代表曜日	火水木金	代表時限	7限、8限
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	ー
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	木原 民雄		

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で行う。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。
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。
キーワード	デジタルメディア、デジタルコミュニケーション、デジタルコンテンツ、修了生、将来像

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年8月15日	火	7	ハイフレックス授業	デジタルメディアの映画産業	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。
第2回	2023年8月15日	火	8	ハイフレックス授業	デジタルメディアの映画作品	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。
第3回	2023年8月16日	水	7	ハイフレックス授業	デジタルメディアのデータ放送	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。
第4回	2023年8月16日	水	8	ハイフレックス授業	デジタルメディアのテレビ	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。
第5回	2023年8月17日	木	7	ハイフレックス授業	デジタルメディアの広告	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。
第6回	2023年8月17日	木	8	ハイフレックス授業	デジタルメディアのネットワーク	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。
第7回	2023年8月18日	金	7	ハイフレックス授業	デジタルメディアの音楽	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。
第8回	2023年8月18日	金	8	ハイフレックス授業	デジタルメディアの教育	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。

授業形式	講義形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）毎回の感想レポート（40%） （2）最終レポート（60%）
履修条件と留意事項	M1での履修を強く推奨する。 各回の内容や順序は、都合により変更されることがある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**特別講義L**		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	金曜日	代表時限	7限
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	ー
必修／選択	選択	定員	80名
担当教員	山崎 敦子		

授業概要	英語で論文を発表するメリット、英語論文の典型的な構造や各項目の書き方などを実践的に学習する。IntroductionからConclusionまでの流れ、Acknowlegment、References、TitleやAbstractなどの注意点、図表や数式の表し方、英語論文の表現や重要な文法項目、論理的な文章作成などについて学び、実践的な演習を行って確認をする。また、国際誌や国際学会で論文発表するプロセスや英語プレゼンテーションのコツを知り、自身で英語論文を執筆し発表できるようになることを目指す。
到達目標	（1）英語で論文を発表するメリットや執筆から発表までの流れがわかる。 （2）英語論文の構造と各項目の書き方や重要点がわかる。 （3）英語論文での重要な英語表現や英文法が使いこなせる。 （4）英語で論文を執筆し発表ができるようになる。
キーワード	英語論文執筆、英語論文発表、論理的文章、英語表現、英語文法

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月21日	金	7	遠隔授業	講義のイントロダクションと英語論文のメリットと概要	講義概要、英語論文発表の概要とメリット、英語論文の種類、典型的な構造と各項目について、英語論文を書き始める前に、翻訳ソフトの利用
第2回	2023年4月28日	金	7	遠隔授業	英語論文のIntroductionからResultー流れと重要点	英語論文のIntroduction、Body Text部分（Method、Result、Analysisなど）について、演習問題
第3回	2023年5月5日	金	7	遠隔授業	英語論文のDiscussionからAbstractの見直しー流れと重要点	英語論文のDiscussion、Conclusion、Acknowlegment、References、Title、Abstract、Keywords、Bioglaphyについて、演習問題
第4回	2023年5月12日	金	7	遠隔授業	英語論文の論理的表現と文法	分かりやすい英語表現、Topic sentence and supporting sentences、統一性のある英語表現、冠詞、Transitional expressions、代名詞、演習問題
第5回	2023年5月19日	金	7	遠隔授業	英語論文のActive表現と文法	Active writing、方法、結果、分析、数字、数式の表現、図表の表現と見出し、英語の時制、可算と不可算名詞、演習問題
第6回	2023年5月26日	金	7	遠隔授業	英語論文の文章作成のコツと文法	英語を借りる技、Slash reading、盗用をさける、関係代名詞、助動詞、前置詞、形容詞、演習問題
第7回	2023年6月2日	金	7	遠隔授業	英語論文校閲と投稿から受理まで	自分で行う英語論文見直しと校閲、校閲重要ポイント、論文投稿における重要点、論文投稿から受理までの流れ、査読への対応、論文受理後にすること、演習問題
第8回	2023年6月9日	金	7	遠隔授業	国際学会発表と講義まとめ	国際学会発表のメリットと流れ、英語での研究プレゼンテーションについて、講義のまとめと質疑応答

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）授業への積極的な参加（20%） （2）授業内での演習課題（40%） （3）提出課題（40%）
履修条件と留意事項	英語で論文発表ことへのmotivationや興味があることが必須条件で、履修者の英語力は問わない。英語論文執筆や発表が英語力向上につながること、そのための演習問題が多い授業であることを理解した上で履修をしてほしい。また、この講義の目的は自分自身で英語論文を執筆し国際誌や国際学会に投稿することができる力をつけることであるので、担当教員による英語論文の校閲は期待しないでほしい。
教科書	授業資料を配布。
参考文献	特になし

科目名	**ラボプロジェクト**		
開講時期	通年 集中	単位数	3単位
科目カテゴリ	研究実践	実施方法	各ラボプロジェクトによる
必修／選択	必修（2ラボプロジェクト6単位以上）	定員	各ラボプロジェクトによる
担当教員	2023年度ラボプロジェクト担当教員		
授業概要	専門科目において学修した人間の営みによる複雑な文化性を理解するための学識と新たな時代に求められる社会実装を行うための力をもとに、自らの課題を探求し設定し社会に発信し提案する力を養うために、各ラボプロジェクトの担当教員が専門とする領域のもとで設定されたテーマやプロジェクトに、ゼミ形式で実践的に取り組む。		
到達目標	（1）人間の営みによる複雑な文化性を理解するための学識をもとに、自らの課題を探求し設定する実践的な活動ができるようになる。 （2）新たな時代に求められる社会実装を行うための力をもとに、社会に発信し提案する実践的な活動ができるようになる。 （3）デジタルコンテンツとデジタルメディアとデジタルコミュニケーションの研究と実践をもとに、理論と実務を架橋できるようになる。		
授業内容	各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		
キーワード	デジタルコンテンツ、デジタルメディア、デジタルコミュニケーション、研究と実践、理論と実務の架橋		
開講スケジュール	各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		
授業形式	ゼミ形式		
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） （1）プロジェクト活動における参加の内容（平常点）（50%） （2）個々の成果の内容（成果点）（50%）		
履修条件と留意事項	希望する各ラボプロジェクトの担当教員から事前に参加の許可を得ること。 各ラボプロジェクトの活動内容は、ガイダンス等で提示する。 必修科目であり、修了するには6単位の修得が必要である。1年間に2つを履修しても、1年に1つずつ2年間履修してもよい。ただし、3つ以上を履修した場合、3つ目以降のラボプロジェクトの単位は修了要件の単位数に算入されない。		
教科書	必要に応じて各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		
参考文献	必要に応じて各ラボプロジェクトの担当教員より提示する。		

科目名	**修了課題構想**		
開講時期	前期（1Q～2Q）　集中	単位数	1単位
科目モジュール	修了課題	科目系統	修了課題
必修／選択	必修	定員	80名
担当教員	2023年度修了課題指導教員		

授業概要	修了課題関連科目は「修了課題構想」「修了課題計画」「修了課題制作」の3科目で構成されている。本科目「修了課題構想」では、修了課題指導教員によって、修了課題関連科目に関するオリエンテーションを行い、研究テーマ設定のための探求を行い、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。
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。
キーワード	デジタルコンテンツマネジメント、修了課題、研究計画書、プレゼンテーション

授業計画表

回	年月日	曜日	時限	実施方法	各回タイトル	内容
第1回	2023年4月15日	土	3限	対面授業	オリエンテーション	修了課題とは何か、スケジュール、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。
第2回	2023年4月15日	土	4限	対面授業	オリエンテーション	修了課題とは何か、スケジュール、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。
第3回	2023年4月18日（火）、20日（木）、22日（土）	—	—	ハイフレックス授業	マッチング	修了課題担当教員のガイダンスを受け、自らの研究テーマとのマッチングを図る。
第4回	2023年4月18日（火）、20日（木）、22日（土）	—	—	ハイフレックス授業	マッチング	修了課題担当教員のガイダンスを受け、自らの研究テーマとのマッチングを図る。
第5回	2023年5月13日	土	3限	対面授業	テーマの探求	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。
第6回	2023年5月13日	土	4限	対面授業	テーマの探求	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。
第7回	2023年6月3日	土	3限	対面授業	テーマの構想	研究計画書の案を完成させ、修了課題指導教員と提出形式の希望を決める。
第8回	2023年6月3日	土	4限	対面授業	テーマの構想	研究計画書の案を完成させ、修了課題指導教員と提出形式の希望を決める。

授業形式	講義および演習形式
成績評価方法と基準	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。
履修条件と留意事項	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。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**修了課題計画**		
開講時期	後期（3Q～4Q） 集中	単位数	1単位
科目カテゴリ	修了課題	実施方法	各修了課題指導教員による
必修／選択	必修	定員	80名
担当教員	2023年度修了課題指導教員		

授業概要	修了課題関連科目は「修了課題構想」「修了課題計画」「修了課題制作」の3科目で構成されている。本科目「修了課題計画」では、翌年度の「修了課題制作」向けての準備段階として、修了課題指導教員ごとに修了課題の計画に取り組む。
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。
授業内容	翌年度の「修了課題制作」向けての準備段階として、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。 提出形式の詳細とスケジュールは、別途「修了課題計画提出要領」に示す。
キーワード	デジタルコンテンツマネジメント、修了課題、研究計画、プレゼンテーション

授業形式	個別指導
成績評価方法と基準	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。
履修条件と留意事項	必修科目。履修にあたっては次の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）予め希望する修了課題指導教員の指導の許可を得ていること。教員が指定した事前課題がある場合は提出して審査を受けること。 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」においても同じ指導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。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	**修了課題制作**		
開講時期	通年 集中	単位数	6単位
科目カテゴリ	修了課題	実施方法	各修了課題指導教員による
必修／選択	必修	定員	80名
担当教員	2023年度修了課題指導教員		

授業概要	修了課題関連科目は「修了課題構想」「修了課題計画」「修了課題制作」の3科目で構成されている。本科目「修了課題制作」では、「修了課題計画」を踏まえて、各修了課題指導教員による指導により、ディプロマポリシーに従ったデジタルコンテンツマネジメント修士にふさわしい修了課題を制作する。
到達目標	ディプロマポリシーに従ったデジタルコンテンツマネジメント修士にふさわしい修了課題を制作することができる。
授業内容	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。
キーワード	デジタルコンテンツマネジメント、修了課題、研究計画、プレゼンテーション

授業形式	個別指導
成績評価方法と基準	5段階評価（S～D） 最終成果物（100%）
履修条件と留意事項	「修了課題構想」と「修了課題計画」の単位を修得していること（ただし、1年制の入学者を除く）。 履修にあたっては、予め希望する指導教員と相談し、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。
教科書	なし
参考文献	特になし