



【担当教員】

特任助教

石井 洋介

【ラボプロジェクトの名称】

プレイフルヘルステックラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

ヘルスケア領域(介護や福祉なども含む)での社会実装を目指す方を対象に行う。ヘルスケア領域ではクリエイティブやテクノロジーが介入することでできることがまだまだあります。大学院で学んだことをヘルスケアで活かしてみませんか？

具体的な昨年度実施内容は、①ヘルスケア起業家などゲストを交えた講義、②ヘルスケアに特化したハッカソン、③病院やクリニックなどフィールドワーク、④実証実験をミニマムで行うための実装支援、⑤個人メンタリングなどを講師を中心に行った。

【参加してほしい学生のイメージ】

医療・介護・福祉などヘルスケア領域に関心のある方、これから領域を広げたいと思っている方。

【履修条件等】

医療・介護・福祉領域で今後の事業化や修了制作を考えている方。
※ただし、修了課題制作の担当教員から許可を得られたものに限る



【担当教員】

教授

小倉 以索

【ラボプロジェクトの名称】

ビジュアルライズラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

3DCG や VFX を使って、新しいことに挑戦するラボである。例えば、「AI 画像生成のみを使っての CG アニメーションの制作」や「VR や AR を使っての映像の制作」など。ラボの参加者が自主性を持って、コンテンツの制作をしてもらうので、各自が責任を持ってグループでの制作をしてもらう。また、個人の制作ではなく、ラボ内で1つの作品を作り上げるイメージである。具体的には、夏休みまでに制作物の概要を決め(その期間中に研究やテストも行う)、夏休み以降は実際の制作段階に入る。

【参加してほしい学生のイメージ】

3DCG、VFX、実写映像、VR、AR、などの制作経験者に参加してもらう。もちろん、実務経験ではなく学生として作品を作ったことがあれば問題ない。また、全員に何かしらの制作の役割が与えられるので、ディレクションのみを希望する学生は参加が難しいので事前に相談をすること。

【履修条件等】

制作物(映像、3DCG、AI 画像、VR、AR 作品などなんでも良い)と説明資料を提出すること。例えば、CG アニメの提出だけではなく、その作品にどのように関わったのか?その作品のテーマなど、映像だけでは分からないことを別途、資料として添付すること。定員を超えた場合は、その提出物で判断する。

提出先:



【担当教員】

特任准教授

落合 賢

【ラボプロジェクトの名称】

シネマティック・ランゲージラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

「シネマティック(映画芸術的)・ランゲージ(言語)」とは、映像作品を言語学的に紐解いた独自の理論である。

本ラボプロジェクトでは、ハリウッドの名だたる映画監督やプロデューサーを輩出した USC、NYU、AFI といった世界のトップフィルムスクールで教えられているハリウッド式映像制作術の基礎と応用を、既存の映画やドラマの映像事例などを用いてレクチャーする。また、実践的な映像制作課題を通して、シネマティックな映像を制作する事で、ハリウッド式映像制作術の本質的な概念と実用的な技術を身につける。

レクチャー、ディスカッション、課題の発表、研究、実践の進捗の報告と院生からの相談を行う。

【参加してほしい学生のイメージ】

映像制作のプロセスと理論を学ぶ意思がある者。

他者との共同作業を通して、アイデアを洗練することが出来る者。

既存の概念に囚われない革新的なアイデアを創造する映像作家として活動することを望む者。

【履修条件等】

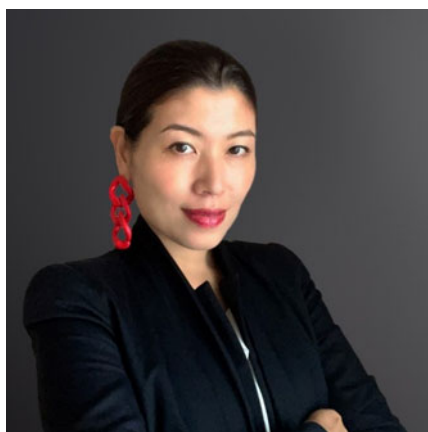
・映像課題を撮影可能なカメラ(スマホでも可)と、映像素材を編集するパソコンとソフト(スマホでも可)が必要である。(個人での所有が望ましいが、大学院が所有する機材を借りて制作も可能。)

・他生徒のコラボレーションによるプレゼンや課題提出もあるので、切磋琢磨の精神と協調性、他者のアイデアに対する生産的な批評能力が必要である。

・遠隔授業の場合は、音声のみではなく顔を出しての映像参加を原則とする。

・過去の制作経験は不問だが、定員オーバーの場合のみ映像業界にキャリアを志望する学生を優先して受け入れる。

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



【担当教員】

客員准教授

Olga

【ラボプロジェクトの名称】

ファッションテックラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

【概要】

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

【活動内容】

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

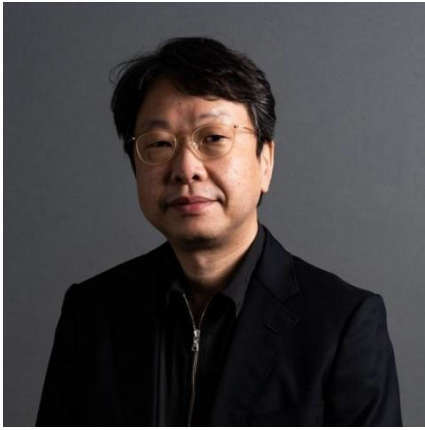
【参加してほしい学生のイメージ】

バックグラウンドがファッションやデザイン以外であっても、デザインエンジニアリングや、ファッションについて何かしらの興味関心があること。テクノロジーだけではないデザインによる解決策を見出そうとしていること、「デザインの力」を見出そうとする意思があることや、他の院生との協調性があることが望ましい。

【履修条件等】

ラボ活動を通して自分が何を作りたいのかイメージがあることが必要。最終的には自分のプロダクトやサービス、作品の発表ができる制作力と計画性があること。

他のラボプロジェクトの履修も可。



【担当教員】

教授

木原 民雄

【ラボプロジェクトの名称】

リサーチテックラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

それぞれが実践的実務的に取り組んでいる研究テーマについて、研究と実践を結びつけるためと、理論と実務の架橋のために、学術的な研究成果としても認められるようにすることを目指す。このために、研究論文を作成したり、学会等で発表をしたり、継続的に個人の研究業績としてまとめていくことを自律的に進めることができるようにする。この際、研究テーマの内容については、特に指導しない。この活動のために、日頃からテクノロジーカルチャーに関わるエスノグラフィーを訓練として行い、互いに報告することを活動のベースとする。

【参加してほしい学生のイメージ】

テクノロジーカルチャーと研究的に親しみたいひと。研究論文を書いてみたいひと。学会発表をしてみたいひと。

【履修条件等】

取り組んでいる研究テーマによっては進め方が馴染まない場合があるので参加を断ることがある。

担当教員の修了課題の履修予定者はこのラボプロジェクトへの参加を推奨する。



【担当教員】

特任准教授

京極 一樹

【ラボプロジェクトの名称】

PR プロデュースラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

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

【参加してほしい学生のイメージ】

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

【履修条件等】

様々なディスカッションを行うため、コミュニケーションが最低限取れる方。

事前に必ず面談の上、許可を得ること。



【担当教員】

教授

栗谷 幸助

【ラボプロジェクトの名称】

教育のための Web コンテンツラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

Web サイトは、届け先であるユーザーに「ユーザーにどんな体験を提供できるか」が大切である。本ラボプロジェクトでは「小学校・中学校・高等学校・大学などの教育の場や各種コミュニティでの教育活動で利用できること」を目的として、Web コンテンツ制作を行なってもらう。

研究活動やディスカッションを通した Web サイトを使っている向こう側にいるユーザーの事を多く知り、ユーザーにさまざまな体験を届ける Web コンテンツについて理解を深めて行く。

制作をした Web コンテンツは、サイト公開など発表の場を持ってもらう。

【参加してほしい学生のイメージ】

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

【履修条件等】

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



【担当教員】

特任教授

黒田 順子

【ラボプロジェクトの名称】

3DCG 表現ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

3DCG 映像表現のための技術研究および作品制作を行う。

以下の活動を行っている。

- ・モーションキャプチャ実習
- ・八王子校合宿
- ・黒田主催 SIGGRAPH ツアー
- ・年 1 回デザインフェスタギャラリー展示会
- ・作品集の制作
- ・年 2 回ゲストを招いた講評会
- ・CG 映像制作会社、ゲーム会社の見学

【参加してほしい学生のイメージ】

3DCG ゼミで研究を行っていた人向けのラボである。

修了後 CG 映像業界やゲーム業界へ就職していく希望のある人に参加してほしい。

ポートフォリオとデモリールによる作品選考を行う。

他大学からの入学生の場合、制作能力があれば受け入れることは可能なので相談すること。

【履修条件等】

ポートフォリオとデモリールによる作品選考を行う。

すでに 3DCG の基本的な技術を習得していて、研究テーマについては各自で研究を行っていきける技術や環境がある方が対象である。院生室内では MAYA が 2 台、Blender が 4 台しかソフトウェアが入っている PC はありませんので研究環境については各自で用意すること。

研究していくことが可能な能力が足りていない場合、研究内容があっていない場合、受け入れ不可とする。



【担当教員】

教授

佐藤 昌宏

【ラボプロジェクトの名称】

エフェクティブラーニングラボ(EL ラボ)

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

教育に関するラボプロジェクトである。

教育は公教育のみならず、社会人のリスキリングや学校設立、個人の学びなど幅広く考えて構わない。

活動形式としては、PBL 形式をとり、各自マイプロジェクトを設定し実装に向けた活動と共通のテーマを持ったラボ生、研究員とのチームによるプロジェクト化がある。いずれも進捗を通して指導する。

また、授業は、佐藤昌宏研究室との合同運営となり研究員も授業に参加する。基本的なインプットは、授業内で適宜行うが実践科目ということもあり、インプットよりも実装による学びを重視している。

【参加してほしい学生のイメージ】

テーマ探しの段階でも構わない。

広く受け入れるが、学びを自分のものにするためにはアクティブラーナーである必要がある。

【履修条件等】

複数のラボプロジェクトを履修する場合は、双方の教員が、学生個々のテーマ、成長に必要と判断された場合に限り認めるので、履修登録前に相談すること。



【担当教員】

客員教授

白井 暁彦

【ラボプロジェクトの名称】

クリエイティブ AI ラボ(CAIL24)

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

クリエイティブ AI に関する、プロのクリエイターを育成するラボである。

デジタルハリウッド大学発の米国スタートアップである「AICU Inc.」と連携し、従来のメタバース分野に加えて、画像生成 AI や推論 AI を使ったクリエイティブ手法と価値創出の探求を学際・産業の両面で行う。

AI を活用したクリエイティブサービス開発、動画コンテンツを製作、子供向け／障害者向けワークショップの開発・実施、「技術書典」に向けた技術書を執筆して社会に発信、SIGGRAPH ASIA 2024(12月)にむけて活動する。

【参加してほしい学生のイメージ】

「サービス開発をする」という強い意志がある学生。

強い意志と向上心、行動力がある学生。

自分の才能の限界を自分で決めない学生。

失敗しても挑戦することの意味がわかっているオーナーシップがある学生。

挑戦をあえてやってみたい学生。

著者になってみたい学生。

【履修条件等】

機材、書籍など費用面は基本的に学内の設備利用もしくは受講者の自己負担もしくは自己調達とする。

ラボプロジェクトを通して生み出した著作物についても、適切な権利処理を学ぶ。

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



【担当教員】

教授

新 清士

【ラボプロジェクトの名称】

ゲームラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

ゲーム開発の演習を各自もしくはチームでプロジェクトでのプロトタイプゲームの開発を行う。また、ラボではゲーム開発を巡る最新の情報についても、適宜、紹介を行っていく。VR/AR、Stable Diffusion や ChatGPT といった生成 AI を紹介することになる。一方で、開発するコンテンツの内容はかなり自由に認める。ラボの最中に、ゲームエンジン(Unity や Unreal Engine)や CG ツール、生成 AI などの使い方の説明はすることはしない。ラボ以外の時間に独自に学習することが必要。

【参加してほしい学生のイメージ】

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

【履修条件等】

特にスキルは要求しない。

ただ、当然、ゲームエンジンや CG ツールなどの使い方を学習する意欲がないと、ほぼ何も作れないので、その点は注意がいる。ゲーム開発用の PC の環境は自分で用意することが必要になる。それぞれの開発に必要な機材やソフトも同様。



【担当教員】

教授

関 龍太郎

【ラボプロジェクトの名称】

デジタルクリエイティブのためのアイデア創造ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

コーディングや英語が得意でなくても、デジタルクリエイティブの世界で生きるのに必要な創造力や制作プロデュース力の育成を目的とする。最新テクノロジーを俯瞰し、課題を正しく解決するだけでなく、エンターテインメントすることを念頭に置いたクリエイティブな発想や企画力を身につけることを目標とする。

ラボでは毎回、世界中のデジタル・クリエイティブ事例を紹介し、それぞれの課題設定、解決方法の理解から、使用されているテクノロジーの分解と解釈、さらに応用法について議論し、自身の企画制作に活かす方法を模索していく。

【参加してほしい学生のイメージ】

デジタルクリエイティブ、デジタルマーケティングの分野における知見を深め、積極的に情報収集と検証ができる学生。

自身の目標を持って、それにむかって好奇心をもち、努力を継続することができる学生。

【履修条件等】

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



【担当教員】

教授

波木井 卓

【ラボプロジェクトの名称】

新規事業開発ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

個人、またはチームで事業アイデアを発案、ビジネスプランを書き、仮説検証を行う。質の良いプランは、最終的にクラウドファンディングなどを利用して資金調達を行い、事業を立ち上げるところまで行いたい。

適宜、外部講師を呼ぶことがある（ベンチャー起業家、企業内起業家、ベンチャーキャピタリスト、クラウドファンディング企業、スタートアップ関連政府関係者等）。

【参加してほしい学生のイメージ】

新規事業を立ち上げることに意欲と関心を持っており、将来的にアントレプレナー、イントラプレナーを目指している人を対象とする。すでに事業アイデアを持っている人で仲間を募りたい人はもちろん、アイデアは無くても、何か新しいことを世の中に立ち上げたいという強い意志を持っている人を歓迎する。

【履修条件等】

特になし



【担当教員】

特任教授

橋本 昌嗣

【ラボプロジェクトの名称】

ビジュアル・メディア・インテリジェンス・ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

CG や映像や AI を融合させ、明るい未来を提案する取り組みを実施する。基本的な文章の書き方を教える。また、世界の貿易は、海上輸送に依存しているので、地政学なども議論してみたいと思っている。メンバーの最大公約数的な話題を取り上げ、取り扱っていきたい。去年は、展示会に行ったり、バーチャル・プロダクションの実験や、高品位なオーディオの実験なども行った。AI は、画像や映像、音楽に使用用途が拡大しているので、その都度、キャッチアップしていく。

【参加してほしい学生のイメージ】

仕事の都合等で欠席する場合には、連絡がきちんとできる人。

やる気があって、やることがモヤッとしている人は、一緒に議論していきましょう。

私もナマケモノで、 \times 切直前でしか進まないの、ラボの時間だけは集中し、進めていきましょう。

見た目怖いと言われますが、極めて温和です(笑)。

【履修条件等】

他のラボプロジェクトの履修は可とする。



【担当教員】

卓越教授

藤井 直敬

【ラボプロジェクトの名称】

現実科学ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

現実を理解し、操作・介入することで豊かさをつくる作品やサービスをつくるための活動の場所。

【参加してほしい学生のイメージ】

実際にこれまで作り続けてきた人、作らずにいられない人を求める。

単なるあこがれでクリエイターになりたいと考えるひとは向いていない。

参加前に必ずこれまで自分が作ったものをまとめたポートフォリオと説明を提出すること。

【履修条件等】

過去に作成した作品のポートフォリオを提出すること。それによって選抜が行われる。

修了課題の指導を希望する人は必ずラボプロジェクトに参加すること。



【担当教員】

客員教授

星野 裕之

【ラボプロジェクトの名称】

フィクションロボットラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

現状では技術的不可能だが、将来的には可能と予想されるロボットを考え表現するラボです。例を挙げると、つい数年前までフィクションだったヒューマノイドロボットの実用性が、イーロンマスクの Teslabot をきっかけにリアルに顕在化しました。永らく SF 作品の中で表現されてきたヒューマノイドロボットとの関りが近い将来の未来像として実感を伴ってきたのです。本ラボでは、近未来から遠未来のロボットとの関わり合いのプロトタイピングとデザインを行います。

【参加してほしい学生のイメージ】

未来への強い好奇心を持つ方。未来をいち早く表現したい方。未来のロボットと人との関係に興味がある方。

【履修条件等】

取り組んでいる研究テーマによっては進め方が馴染まない場合があるので参加を断ることがある。

担当教員の修了課題の履修予定者はこのラボプロジェクトへの参加を推奨する。



【担当教員】

特任教授

前田 邦宏

【ラボプロジェクトの名称】

ヴァーチャス・サイクル・ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

インターネットの普及に伴い様々なイノベーションが起こり、テクノロジーが世の中を豊かにする一方、負の外部性(外部不経済)と呼ばれる『公害』が生じている。経済格差、自然破壊、いじめや自殺、ディープフェイク、金融犯罪、サイバー戦、AI による未知の社会不安など想定以上の深刻さを伴い増大している。本ラボプロジェクトでは、これらの事象を最小化するために規制や罰則でなく、規範に基づいたソーシャルビジネスやエコシステムについて議論し、ヴァーチャス・サイクル(善の循環)の創出をインキュベートしたい。

【参加してほしい学生のイメージ】

インターネットの普及に伴い様々なイノベーションが起こり、テクノロジーが世の中を豊かにする一方、負の外部性(外部不経済)と呼ばれる『公害』が生じている。経済格差、自然破壊、いじめや自殺、ディープフェイク、金融犯罪、サイバー戦、AI による未知の社会不安など想定以上の深刻さを伴い増大している。本ラボプロジェクトでは、これらの事象を最小化するために規制や罰則でなく、規範に基づいたソーシャルビジネスやエコシステムについて議論し、ヴァーチャス・サイクル(善の循環)の創出をインキュベートしたい。

【履修条件等】

専門性が情報倫理、情報哲学に近い人(深く関わる内容)を優先する。



【担当教員】

教授

三淵 啓自

【ラボプロジェクトの名称】

Virtual World Genesis

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

SNS や、メタバース、ブロックチェーンなどのサイバー空間や人工知能、人工合成知能 (AGI) などを活用して、新しいバーチャル世界を創造する。

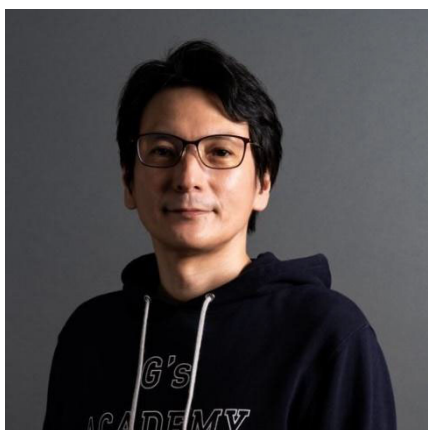
まさに創世記である。そこで学生たちが何ができるか何をしたいかなど、できるプロジェクトを創造していく。

【参加してほしい学生のイメージ】

バーチャル新世界を創造したい学生。

【履修条件等】

自分で自分のプロジェクトマネジメントができる学生。



【担当教員】

特任教授

山崎 大助

【ラボプロジェクトの名称】

アジャイル開発ラボ LAB

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

実際にラボでおこなうこと

- ・ アプリのプロトタイプに取り組んだり、または最新の技術を探求する。
- ・ HTML/CSS はラボに入る前に学んでおくの良い経験ができる。
ドットインストール、Progate などで事前に学べる。
- ・ アプリの制作を通じて制作過程を知り、小さい成功体験を得る。
- ・ 皆でディスカッションしながら進める。
- ・ ディスカッションの結果、作り直す。※試行錯誤し、ピボットしたりする。
- ・ より良いものを作る体験を繰り返す。

【参加してほしい学生のイメージ】

テクノロジーで世の中の問題を解決したい、今の仕事でテクノロジーを使って解決できることがある人。(ちゃんと自分で準備してくる人)

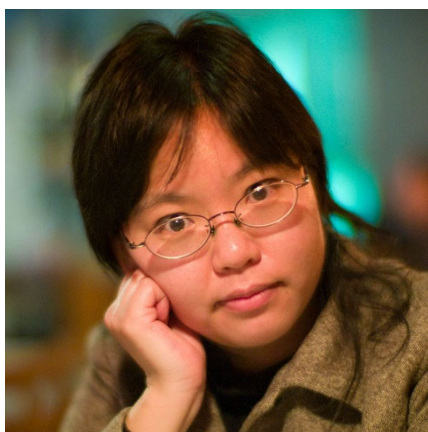
※プログラミング学習したい人は 100%向いていない。

※GoogleMEET(遠隔ツール)をメインで使う。テクノロジーを前向きに取り組み楽しめる人。

【履修条件等】

業務での一般 PC スキルがある人、決めたことに対して努力できる人、HTML/CSS を自分で学習できる人。

※ブラインドタッチはできた方がよい



【担当教員】

教授

山崎 富美

【ラボプロジェクトの名称】

Social Impact ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

社会で起きている様々な課題に対して積極的に解決に向けて取り組むためのラボである。以下の2段階構成で進める。

- 1)社会課題解決に向けたプロジェクトのアイデアをそれぞれが発案し、チームで検討し、実現していく。
- 2)テクノロジー企業やエンタメ企業、自治体、NPO、中央省庁、ゲームコミュニティなど、様々な立場で実際に社会的貢献活動を行っている方々に、それぞれの切り口でお話しいただき、議論を通じて social impact 活動の理解を深める。

【参加してほしい学生のイメージ】

人に言われたことを行うのではなく、自分の目で見えて社会の課題を考え、それを解決するためのプロジェクトを実践したい学生。

好奇心と行動力がある学生。

【履修条件等】

社会の問題を解決するために積極的に活動する姿勢があること。

定員を超えた場合は、提案プロジェクトを元に選抜します。



【担当教員】

教授

吉村 毅

【ラボプロジェクトの名称】

韓国カルチャー&ビジネス研究ラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

韓国のエンターテインメントをはじめとする、あらゆるビジネスについて研究するとともに、毎週一回のラボでの講義(ゲスト講師招聘含む)やディスカッションを通じて、日韓での新しいビジネスのコラボレーションを創造する。日本のマーケットと韓国のマーケットをワンマーケットと捉えるマーケティングを目指す。ひとりひとりの指向性やチャレンジしたいテーマが異なるため、個別指導、アドバイスを合わせて行っていく。課題はビジネスプランかデモコンテンツを想定。

【参加してほしい学生のイメージ】

韓国のエンターテインメント、ビジネス、カルチャーに関心がある。

そして、日本から韓国のマーケットへの進出に関心がある。

あるいは、韓国から日本のマーケットへの進出に関心がある。

実際に日韓両国のマーケットで展開したいコンテンツやビジネスがあれば、さらに望ましい。

【履修条件等】

面談による。

他のラボプロジェクトの履修は歓迎(他ラボプロジェクトで開発したビジネスやコンテンツの海外活用などの目的を想定)。ラボプロジェクト間のシナジー効果を生むことを目指す新しい形、位置づけのラボプロジェクトにしたい。



【担当教員】

特任教授

米光 一成

【ラボプロジェクトの名称】

米光ゲームメカニクスラボ

【ラボプロジェクトの概要と活動内容の紹介】

ゲーム作品制作、およびゲームに関する作品の制作を行い、大勢にプレイしてもらうことを目指す。ゲームそのものはもちろん、それ以外のゲーム告知動画、ゲーム大会、ゲームコミュニティの形成など、ゲームに関する活動・作品を制作する。

【参加してほしい学生のイメージ】

ゲーム作品、およびゲームに関する作品の制作を主体的に行えるもの。

【履修条件等】

ゲーム制作経験。