

【担当教員】

教授

# 海老根 智仁

## 【プロフィール】

慶應義塾大学経済学部卒業後、1991年3月株式会社大広入社。財団法人社会経済生産性本部において経営コンサルタントの認定を受け、その後1999年9月株式会社オプト入社。2001年1月代表取締役 COO、2006年1月代表取締役 CEO、2008年3月代表取締役社長 CEO、2009年3月取締役会長 CSO、2010年1月取締役会長就任。2010年3月株式会社モブキャスト取締役を経て、株式会社レジェンド・パートナーズ取締役会長、Homma.Inc.取締役、株式会社オークファン取締役、NES 株式会社取締役を兼任し、地域の自治体と連携しベンチャー育成や支援等も行う。産能大学大学院経営情報学研究科(MBA 課程)卒、中小業診断士。ビジネス・ブレイクスルー大学非常勤講師。

## 【定員】

2名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例:論文、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

将来的に本成果で独立・起業することが条件である。

クリエイティブ分野のみの指導は基本的に受け付けない。

## 【歓迎するテーマの例】

特になし

## 【履修条件等】

事業計画等を書けること。



【担当教員】

教授

# 小倉 以索

## 【プロフィール】

千葉工業大学工学部電気工学科卒業後、デジタルハリウッド研究所研究生として、eAT KANAZAWA にて特別賞を受賞し、退所後はフリーの CG デザイナーとして活躍。映画「劇場版銀河鉄道 999」「ハッピーフライト」、ゲームソフト「デッドオアアライブ」ライブビデオ・DVD「ウラスマ」(スマップ)、TV 番組「たけしとひとし」、iPad アプリ「中田英寿 2010 南ア W 杯」、などの CG 担当やその他 CM の CG など多数手掛けている。現在はデジタルハリウッド(専門スクール・大学・大学院・オンラインスクール・その他提携校)の教員。Maya,ZBrush,Unity,AfterEffect,Photoshop,Illustrator 等の3DCG や映像制作、VFX を専門とする。本学大学院ではプロジェクトマッピング、3D プリンター、XR、などのエマージングテクノロジーについても研究中。CG アーティスト、ディレクター、プロデューサーとしての一面もあり様々なコンテンツに於いて「チャレンジ」をモットーとしている。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例:プランとデモコンテンツ

## 【指導可能な領域や分野】

映像制作や3DCG 制作、web サイト制作などのクリエイティブ分野とビジネスや社会問題解決の融合において、そのプランやデモコンテンツが指導領域になる。また、作り方の授業ではなく作ったものに対しての指導になるのでクリエイティブなものを作ったことがない院生は他の授業で作り方を身につけてからになるので注意すること。指導外分野であるが、「3DCG を作りたいだけ」や「映像を作りたいだけ」の場合は「作品」になるため、担当できない。論文についても異分野のため担当外である。

## 【歓迎するテーマの例】

AI 画像生成と3DCG 制作の融和性、バーチャルプロダクションにおける先端事例とその効果などの研究、SNS と映像を使った幼児教育のための施策や研究、などなどのデジタルコンテンツを作ったり、研究したい方などを歓迎する。ただし、これらを作るだけではなくこれらを用いたビジネスや社会問題解決をしたい方に限る。例えば AI 画像を作りたい！だけでは、不可。その AI を使って何をするのか？まで考えてもらいたい。

## 【履修条件等】

3DCG 制作、web サイト制作、映像制作、などのクリエイティブの経験のある方。



【担当教員】

特任准教授

落合 賢

### 【プロフィール】

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

### 【定員】

10名

### 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: 作品

### 【指導可能な領域や分野】

国際的な映画祭に出品、または海外での配給を視野に入れた短編映画、もしくは長編映画やドラマシリーズの原案になるような短編映像作品の製作指導をする。

CM、ミュージックビデオ、アニメーション、またドキュメンタリーや物語性の無い実験的映像作品は受け付けていない。また、実写撮影をメインとするが、演出の補足としてアニメーションや過去映像を含むことは可能である。

作品の尺はクレジットを含み、5分以上最長15分とする。

### 【歓迎するテーマの例】

作品はオリジナルでも、原作があるものでも構わないが、原作がある場合は、著作権の使用許可を書面で取得しなければならない。

また、脚本は、大学院外部の脚本家を起用しても構わないが、その場合、著作権同意書を書面で取得しなければならない。

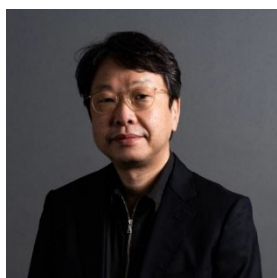
作品のジャンルやテーマは問わないが、自分が創らなければ世界に存在しないようなストーリーでなければ創る意味はない。

### 【履修条件等】

脚本家、監督、プロデューサーのどれか最低一つの役割を担ってもらう。複数の役職を兼任するのは構わない。

カメラや編集機材を所持している必要はないが、映像制作の基礎的な知識と経験は必須である。

クラウドファンディングなどを利用して実際に50万円以上の制作資金集めも行わなければならない。



【担当教員】

教授

# 木原 民雄

## 【プロフィール】

メディアアーティスト、メディアデザイン研究者。メディアデザインの仕掛けや仕組み、メディアアートの企画制作展示方法を探究している。青山学院大学大学院経営工学専攻博士前期課程修了後、NTT 入社。さまざまな研究開発に従事し、サービス企画や研究戦略にも携わる。その間、東京大学先端科学技術研究センター協力研究員などを併任。博士(情報理工学)(東京大学大学院)。2013 年より昭和女子大学環境デザイン学科教授。2019 年度よりデジタルハリウッド大学及び大学院教授。2021 年度より大学院専攻長。2022 年度より大学院研究科長。1996 年頃よりメディアアートの制作を開始。NTT/ICC、メディア芸術祭愛知展などで作品展示。展覧会の企画、監修、展示協力などに関わり続ける。情報処理学会マルチメディア通信と分散処理研究会幹事、論文誌特集号編集委員長などを歴任。1997 年 Prix Ars Electronica の Interactive Art 部門で Honorary Mention、情報処理学会山下記念研究賞、2017 年 DPS ワークショップ最優秀論文賞など受賞多数。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書、作品

## 【指導可能な領域や分野】

基本なんでもあり。特定の専門や領域や分野にこだわらない。他の指導教員ではやりにくいこと、まだ形になっていないアイデアやテーマ、当面はいろいろ模索したいひとを歓迎する。

## 【歓迎するテーマの例】

迎えるテーマ: 自身の経験や動機に発して、内発的な欲求に従って、誰にもほめられなくても推進できること。現象を捉え、現象を起こし、今の世界の広く多くのひとを対象とするもの。  
歓迎しないテーマ: 個人の内面や感情を表現するだけのもの。作品として表現するだけのもの。漠然としていて評価がはっきりとできないもの。特定の何かを支援するだけのような自身の主体性に欠けるもの。理屈っぽく学術的なもの。

望む人物像: 新しい仕掛けや継続させる仕組みをつくってみたいひと。世の中や自分を戦略的にプロデュースしたいひと。

## 【履修条件等】

必要な知識や技術は自身で解決すること。



【担当教員】

特任准教授

京極 一樹

### 【プロフィール】

1986年兵庫県宝塚市生まれ。新卒で株式会社電通に入社。食品、住宅、米国映画、通信キャリアなど様々なインダストリーを担当。コンテンツ領域のローカライズから、PR/CR 領域のコミュニケーションに関わる様々な業務に従事。

2023年より米国のクリエイティブエージェンシーである Wieden+Kennedy(ワイデン+ケネディ)にて、音楽、通信キャリア、人材、スポーツなどのクライアント業務に従事。

明治学院大学非常勤講師／京極企画株式会社代表

### 【定員】

10名

### 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ、作品

### 【指導可能な領域や分野】

特定の範囲の指定はしない。履修者の修了課題を、ビジネスプロデュースの観点、PRプランニングの観点を交えながら、コンセプトやアイデアをどのように成形させていくか。そして、他者にどのように拡散していくか、ということを念頭に指導していく。

### 【歓迎するテーマの例】

そのアイデアや考えが、世の中に出た後に、1mm でもいいので、世の中が良くなるテーマを歓迎する。

### 【履修条件等】

同教員が担当するラボプロジェクトを履修すること。ご一緒させていただける方とは様々な

ディスカッションを行うと思いますので、コミュニケーションが最低限取れる方をお願いい

たします。事前に必ず面談の上、許可を得ること。



【担当教員】

教授

# 栗谷 幸助

## 【プロフィール】

福岡県生まれ。中央大学卒業後、流通業に就くが、その際に「人と人とを繋ぐ」という『道具』としての Web の魅力に触れ Web 業界へ転進。Web デザインユニットの代表として、SOHO で Web の企画・デザイン・サイト運営等を手掛けながら、各地で Web 関連の講師を担当。その後、デジタルハリウッドに所属する。

共著として『グラフィックデザイン Illustrator & Photoshop』『Web デザイン Illustrator & Photoshop』『Web デザイン HTML & Dreamweaver』『Web デザイン Flash』(全て 技術評論社)を執筆。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、作品

## 【指導可能な領域や分野】

- ・Web コンテンツや Web サービスを用いたビジネスプランとデモコンテンツ
- ・教育 ICT をテーマにしたビジネスプランとデモコンテンツ

## 【歓迎するテーマの例】

歓迎するテーマ: Web 制作、Web サービス および 教育 ICT などに関連したビジネスプラン。

望む人物像: 常に好奇心を持ち、前向きに修了課題に取り組むかた、ビジネスプランの対象者(ユーザー)を深く理解し、目的に沿ったユーザー体験を探求しつづけられるかた。

## 【履修条件等】

- ・必要な知識や技術は自身で解決すること
- ・指導教員のラボプロジェクトへの参加経験があることが望ましい
- ・事前に必ず面談を受けること



【担当教員】

特任教授

# 黒田 順子

## 【プロフィール】

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

## 【定員】

10名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: 作品

## 【指導可能な領域や分野】

3DCG表現技法全般と、デッサンや美術解剖学など作品制作に必要な美術科教育。

## 【歓迎するテーマの例】

新規性、独自性、有用性のある、作品制作を通しての3DCG表現のための技術研究内容をテーマとすること。単なる作品制作は非対応。

## 【履修条件等】

3DCGソフトMAYAを使用した制作技法全般を習得していること。



【担当教員】

教授

# 佐藤 昌宏

## 【プロフィール】

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

## 【定員】

5 名以内

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

専門領域は、テクノロジーを活用した教育イノベーション、EdTech 分野となるが、「広義の教育」「テクノロジー」「イノベーション」「社会実装」というキーワードに関連する分野であれば適切な指導が可能。

## 【歓迎するテーマの例】

歓迎するテーマは広義の教育や学びに関するテーマとなる。これは、公教育だけを指していない。過去には、胎教から高齢者教育、個人の学びまで幅広く、社会人のリスキリングや語学、学校設立など、理論と実務を架橋するテーマが多い。修了課題は履修者の集大成であり、修了後にはそれを柱に社会で活躍できる人材になってもらいたく、単に修了や単位取得目的のための選択は歓迎しない。

## 【履修条件等】

コミュニケーションの質と量を保つために特別な場合を除き、同教員が担当するラボプロジェクトの履修も必須とする。

特に履修条件は設けないが、なぜ、このテーマを選択したか、などのコンピテンシーに関する質問を繰り返すため、一定のやる気と覚悟は必要かもしれない。





【担当教員】

教授

# 新 清士

## 【プロフィール】

1970 年生まれ。慶応義塾大学商学部及び環境情報学部卒。

2023 年に、株式会社 AI Frog Interactive を創業し、UE5 での新作のアクションサバイバルゲーム「Exelio(エグゼリオ)」を生成 AI 技術を使いつつ開発中。

ゲームジャーナリストとして活躍後、VR マルチプレイ剣戟アクションゲーム「ソード・オブ・ガルガンチュア」の開発を主導した。アスキーにて「新清士のメタバースプレゼンス」を連載中で、特に生成 AI 関連の情報を定期的に発信している。2023 年度の内閣府知的財産戦略本部「AI 時代の知的財産権検討会」の委員を務めた。

著書に『メタバースビジネス覇権戦争』、『VR ビジネスの衝撃』(共に NHK 出版新書)がある。東京ゲームショウでインディゲーム開発者向けの国際プレゼンイベント「センス・オブ・ワンダーナイト」の審査員と司会を 10 年以上務めている。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、論文

## 【指導可能な領域や分野】

デジタルゲームを中心とした、デジタルエンターテインメント分野を扱う。

・Unreal Engine に代表されるゲームエンジン技術を使った新しい技術的な挑戦やビジネスモデル。

・Stable Diffusion に代表される画像生成 AI や、ChatGPT に代表される大規模言語モデル(LLM)を利用した技術やコンテンツ。

・Meta Quest に代表される VR/AR 系ハードを利用したコンテンツ。

## 【歓迎するテーマの例】

ゲームやそれに関連する技術、コンテンツの研究であれば歓迎。

過去には、「VR 酔いを防止する方法の研究」、「Vtuber を使った英語学習サービス」、「選択肢型アドベンチャーゲームの研究」、「簡易ゲームを使った大規模ゲームのプロトタイプ手法の研究」、「2D イラスト制作の企業立ち上げプラン」、「TRPG の自動化サービス」、「画像生成 AI を使ったカードゲームのエフェクト開発効率化」、「フルトラッキング VR での e スポーツの研究」などがあった。

## 【履修条件等】

指導を受けたい場合には、ラボプロジェクトの時間を利用して指導するため、必ず、同教員が担当するラボプロジェクトを履修すること。



【担当教員】

教授

# 関 龍太郎

## 【プロフィール】

横浜出身、ニューヨーク大学卒業後、株式会社電通に入社。デジタル、コンテンツ、メディアをミックスしたコミュニケーションソリューションの企画を専門としたクリエイティブディレクターを経て、Google Creative Works チームのクリエイティブディレクターに就任。過去にはロンドンを拠点とするネイキッドコミュニケーションに出向しクリエイティブをより強化するための戦略・マーケティングを経験し、2016 年からは電通タイランドに出向、バンコクに駐在し、電通海外拠点のデジタル・クリエイティブの革新的な手法の実践と改善に取り組んだ。クリエイティブディレクターとしての業務だけでなく、最新のデジタルビジネスやテクノロジーについてスタッフ・クライアントへの教育、啓蒙活動も行った経験などを活かし現職では、検索、ディスプレイ、YouTube をはじめ、Map、機械学習、AR、アシスタントなど Google の持つ様々なテクノロジー・プラットフォームの啓蒙と、それらを活用したコミュニケーションの立案・制作を主な業務としている。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

モバイル、アプリ、WEB、YouTube などのデジタルプラットフォームを使用したデジタル（広告）クリエイティブにつながる企画の立案と精査。アイデアを企画書に落とし込むための手法と考え方など。特にアイデアを広げるための、マーケティングコミュニケーションにまで広げる手法と考え方について専門的に指導可能。

## 【歓迎するテーマの例】

デジタルクリエイティブ全般。

アート、ビジネス、エンターテインメント業種業態は問わず、デジタル・クリエイティブというプラットフォームを活用した活動につながるテーマであれば指導可能。

## 【履修条件等】

特になし



【担当教員】

教授

# 高橋 光輝

## 【プロフィール】

アメリカの放送局で番組製作業務に従事。世界のコンテンツ教育機関の実態調査を行い、実践型教育によるプログラムを開発。世界各国の高等教育制度や質保証を比較し、「コンテンツ産業論」や「アニメ学」等の著書を執筆。私塾から専門学校、大学、大学院(研究)、専門職大学院、大学院博士課程と様々な現場にて理論と実践の教鞭経験を持つ。

実務型教育をテーマに、「デジタル人材」「専門職大学・大学院教員」「高等教育マネジメント人材」など高度職業人を養成している。

## 【定員】

10名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

映画、アニメ、マンガ、ゲームなどコンテンツに関わる産業、ビジネス、文化、政策に関するもの。

また、メディアの消費行動やデジタルコミュニケーションなど、広く広範囲なデジタルコンテンツを対象とする。

## 【歓迎するテーマの例】

映画、アニメ、マンガ、ゲームなどコンテンツ産業の実態調査や課題解決の提案など。対象は、国内、海外を問わない。

また、プロデューサーなどマネジメント人材の育成についても取り扱う。

社会人における大学等における実践型教育による人材育成についても、高等教育論からのテーマも広く受け入れる。

## 【履修条件等】

基礎学習を理解するために、「コンテンツマネジメント概論」(3Q)の履修を勧める。

【担当教員】

教授

# 竹中 直純



## 【プロフィール】

プログラマー。97年 digitiminimi 社を設立、インターネット黎明期に坂本龍一とのネットライブ、村上龍とのWeb小説配信を行なう。その後、音楽配信、電子書籍、テキスト検索、電子通貨の技術開発と構築に携わり、それらの事業会社(OTOTOY, BCKKS, Brazil)の発展的運営を行なっている。著書に村井純との共著『DX時代に考えるシン・インターネット』。

## 【定員】

10名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

コンピューターサイエンス／メディア／商業音楽／出版／科学思想／都市計画／プログラミングなど、人文から科学の横断的領域。

## 【歓迎するテーマの例】

歓迎するテーマ: 既存でも発展させたり変化させたりすることでなんらかの創造が行われているもの。それが他の人の役に立ったり、仕組みとして成立してツールやプラットフォームになり得るもの。

歓迎しないテーマ: 作者自身が説明できないもの、言葉にならないもの。

期待する学生のイメージ: 内観や外部の抽象的な問題意識を自分の言葉で説明しようとする努力を払う人

## 【履修条件等】

指先が思考と連動できるという意味でタッチタイピングがすでに習得済みであることが望ましい。

疑問点をメモ書きして後で参照し、可能なものは自己解決できるスキルがあると良い。



【担当教員】

教授

# 波木井 卓

## 【プロフィール】

波木井 卓 教授

早稲田大学政治経済学部政治学科を卒業、プライスウォーターハウスコンサルタント株式会社に入社。主に会計分野の業務改善のコンサルティングを手がけ、SAP プロダクトの日本化や SAP ジャパンの立ち上げ、またアメリカ、ドイツ、香港などの海外赴任を経験。同社退職後、インターネットでクラウド型の法人向けメール配信を行うネットベンチャー、トライコーン株式会社を起業。小さな市場ながら、当時日本での市場シェアナンバーワンに育てあげ、上場企業の株式会社セプテーニに同社をバイアウト。その後、スタートアップへの投資や経営戦略支援、新規事業開発、M&A などのアドバイザーサービスを行うジョリーロジャー株式会社を設立。また、ユニカミノルタ株式会社において、ワールドワイドな新規事業開発部門を立ち上げ、部門長として大企業の新規事業のインキュベーションを行う。ライフワークは、トレジャーハンティング。インドネシアのマラッカ海峡における沈没船からのお宝引き上げなどを行う。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ

## 【指導可能な領域や分野】

特定の領域はないが、自分で起業して事業を行う、もしくは、企業内起業家として事業を行うことを目標としている修了課題を対象とする。ビジネスアイデアのブラッシュアップやピボット、可能であれば、資金調達も含めた指導をする。

## 【歓迎するテーマの例】

学生のオリジナルなアイデアであること。すでに世の中にあるアイデアを真似たものは歓迎しない。本人がそのアイデアを事業化することに強い意志を持っていること。また、逆にそのアイデアがダメだった場合に、別のアイデアを考え出すことができるような臨機応変な頭の持ち主を歓迎する。

## 【履修条件等】

同教員が担当するラボプロジェクト(新規事業開発ラボ)への参加を推奨する。



【担当教員】

特任教授

橋本 昌嗣

### 【プロフィール】

博士(情報科学)東北大学。北陸先端科学技術大学院大学にて、ジュラシック・パークの CG で使われた米国 SiliconGraphics からの客員助教授の Jonathan Brandt 氏のもとで CG を学ぶ。1997 年日本シリコングラフィックス・クレイ株式会社(後の日本 SGI 株式会社)に新卒入社。スパコンや可視化/VR/AR のシステムの構築に携わり、2005 年ビジュアライゼーション本部 本部長、2008 年同社 CTO。2009 年より avex にて BeeTV(dTV)、SAP、決済基盤を構築。2017 年より日商エレクトロニクス株式会社に入社し、2018 年デジタルイゼーション本部本部長となり、DX ビジネスに取り組む。2019 年～2023 年日商エレクトロニクス株式会社 DX 事業本部より子会社の株式会社エヌジーシーに出向し、代表取締役社長。TV 局/ポスプロの映像編集環境構築や自動車会社デザイン部門やバーチャルプロダクションの LED 表示環境構築を手がける。アカデミック分野の活動としては、上智大学や奈良女子大学の非常勤講師を経て、2007 年～2008 年長岡技術科学大学 工学研究科 先端シミュレーション工学講座の客員准教授。2011 年よりデジハリ大学院の客員教授。Intel や NVIDIA の協力を得て、コンピュータのしくみをわかりやすく教える。2022 年より専任教授。東京大学と人工自我を研究。オンラインコミュニケーションを支援する AI を開発。自動車会社とデザインフィロソフィ、静岡の農家と IT 農業を研究中。東京藝術大学と Visual Jockey(VJ)を組み合わせた演奏パフォーマンスや、ミュージカルの背景の VJ を監修。2022 年より北陸先端科学技術大学院大学 インダストリアルアドバイザー・産学官連携客員教授。2008 年 Good Design 賞受賞。

### 【定員】

8 名

### 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例:プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

### 【指導可能な領域や分野】

教員の専門は、コンピュータ・グラフィックス、可視化、映像、映像の配信、オーディオ処理、AI、ビジネス構築などである。教員のバックグラウンドは、以下のとおり。

- (1)ジュラシックパークやスターウォーズの CG を作ったコンピュータ・メーカ SiliconGraphics の CTO
- (2)avex で年間売上 300 億円/利益 100 億円を達成した映像配信サービスの dTV の技術の責任者
- (3)商社の双日の子会社 NGC の社長として自動車のデザイン部門の CG 制作環境の構築やバーチャルプロダクションの構築

### 【歓迎するテーマの例】

- ・コンピュータグラフィックス、映像、AI、オーディオに関する研究
- ・IT 農業に興味のある方
- ・自動運転/無人運転時代の車のインテリアの設計/デザイン

### 【履修条件等】

- ・きちんと挨拶ができる人。研究指導の出席、欠席のご連絡ができる方。
- ・修了意欲のある方(休学以外の修了/進級 100%)
- ・他大学の博士課程に進学希望の方も対応可能。教員が産学官連携客員教授をしている北陸先端科学技術大学院大学の東京キャンパスの博士課程に進学させた実績あり。



【担当教員】

卓越教授

# 藤井 直敬

## 【プロフィール】

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

## 【定員】

5 名程度

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書、作品

## 【指導可能な領域や分野】

現実科学領域、XR、神経科学

## 【歓迎するテーマの例】

世界で唯一の何かを作る気概をもっているひと。作ることに憧れているだけの人は歓迎しない。これまでに達成してきたことの目的と意味をきちんと説明できる人。

## 【履修条件等】

何をやりたいかが明確であること。試行錯誤を嫌がらないこと。人の意見をきちんと聞いて、合理的に議論できること。



【担当教員】

教授

# 本多 忠房

## 【プロフィール】

上智大学法学部在学中からデザイナーとして活動。卒業後 Yahoo! JAPAN、CyberAgent、Coca-Cola、beacon communications、GROUND、電通を経て最終的には dentsumcgarr ybowen の Executive Creative Director で会社員人生一旦終了。2021 年から TaDah 合同会社をスタートし、代表社員でクリエイティブディレクター。デジタルをベースに戦略とクリエイティブをどちらもやるバランス型。趣味は家族と遊ぶこと、あと仕事。最近気になっているテーマは 3 つあり、フィジカルな編集物としての本をつくること、集まれる場としての店をつくること、インタラクティブにこだわること。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ

## 【指導可能な領域や分野】

新規性があり世の中にポジティブな変化を及ぼせるものであればなんでも。参考までに「歓迎するテーマの例」のパートに過去担当し、成果発表会に選出された院生のテーマ(一部)を列記してみたが、真面目な課題をなるべく楽しくやる、というのが多く、好みのよう。そうした研究がされたい方がいたら、ぜひ。なお、論文は指導しない。

## 【歓迎するテーマの例】

政治家育成シミュレーションゲーム「政治家になろう！」

「あずかるこちゃん」: 子育て支援を変えていく、病児保育支援システム

インターネット投票の実現: 今の投票制度に不自由を感じているすべての人に向けて

Geeks for good: SDGs にコードで挑む。社会派エンジニア養成スクール

ぱいけん: おっばいの興味関心から乳がん啓発

TOKYO WAR KING: ビジネスライフをスポーツにする福利厚生アプリ

プロジェクト Y: YouTuber って儲かるの? 実際に検証してみた!!

## 【履修条件等】

日本語でのコミュニケーションが可能なこと。

なお、過去に本多の指導を受けている方は履修登録前に Slack の DM でご一報ください。

受けていない方は 15~20 分程度で「お話」をする機会を持ちたいのでこちらも履修登録前に Slack の DM でご一報ください(面識のないまま履修登録を行わないこと)。





【担当教員】

特任教授

# 前田 邦宏

## 【プロフィール】

2001年7月より自社プラットフォーム「関心空間」を運営。月間来訪ユニークユーザー200万人、投稿数30万の知識コミュニティを10年以上運用し、他社のオウンドメディア構築支援、ソーシャルメディアマーケティング・広告事業を行う。日経BP、小学館、TBS ラジオ&コミュニケーション、サイボウズ、リクルート、シンクタンク等のコミュニティデザインに関わる。2002年度グッドデザイン賞新領域部門入賞。2005年日本広告主協会Web広告研究会「Webクリエイション・アワード」受賞。2011年より国際公共政策分野でのIT関連業務をしながら、サイバーセキュリティ(情報法)を、情報セキュリティ大学院大学にて研究。2017年に同大学院の情報セキュリティ学部(法とガバナンス専攻)により情報学修士号を取得。卒業後、一般財団法人日本情報経済社会推進協会客員研究員兼準委任契約先として契約。2019年3月に契約期間満了。他大学との兼任講師を続けながら、情報哲学・倫理についての研究を深め、本学にて「情報倫理と情報哲学(旧 情報倫理)」の講師として就任。

## 【定員】

10名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

- 1) 情報倫理、情報哲学、情報法とグローバルガバナンス分野についての論文執筆。
- 2) 独自に開発するアプリケーションの設計支援、デジタルメディア、コミュニティ、サービスの調査分析(研究成果報告書)

なお、デモコンテンツ用の静的なWEBデザイン、画面遷移の指導は行うが、プログラミングの指導は行わない。

## 【歓迎するテーマの例】

- 1) 情報圏における倫理学、哲学における論文
- 2) 情報法や規制、リスク研究(サイバーセキュリティ、AI、メタバース、仮想通貨等)の調査研究
- 3) つながり、信頼、安心、居心地、居場所、共感、共愉、協働、循環、持続性などの重要性、可能性を踏まえた倫理的プラットフォーム論とデモコンテンツ

## 【履修条件等】

- 1) 自らの社会的立場や個人的なライフワークに根差した思い入れ深い作品、論文へ取り組むこと。
- 2) 同教員が担当するラボプロジェクト(ヴァーチャラスサイクルラボ)の履修を必須とする。



【担当教員】

教授

# 三淵 啓自

## 【プロフィール】

コンピューターサイエンティスト、メタバース研究、コミュニティー研究、バーチャルコンテンツ経済、ブロックチェーンなど、デジタルコンテンツに関する価値や市場とコミュニティーの研究や、生産消費者によるコミュニティー市場経済の可能性などを研究している。スタンフォード大学大学院、コンピューター数学科修士終了後、サンタクララの研究所で人工知能、エージェントシステムなどの研究に携わり、その後米国で独立、TriUnity 社、3WC Inc など、インターネット関連のベンチャー企業を立ち上げ、その後日本で、日本 Web コンセプツ社を立ち上げ、日本でもインターネット関連のビジネスを展開し、今に至る。

## 【定員】

4～5 名  
程度

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

メタバースや、ブロックチェーン、SNS などの、人々が交流や価値交換をする情報空間においていかにして人は価値を見出しそれをひょうかするのか、コミュニティーのようなローカルな価値から、グローバルな価値、計測可能な社会における価値などを、活用した研究、3D 空間 OS, IoT, ネットワークプロトコルなどもカバーする。人工知能もカバーするが価値の大きなパラダイムシフトでまだ見極めが難しいと思っている。

## 【歓迎するテーマの例】

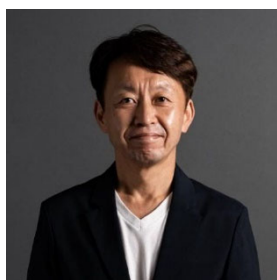
世界を幸せにできる研究、世界を美しくできる研究など。

## 【履修条件等】

スキルは学ぶもの、基本誰でもできるようになると思っている。ただし、芸術的スキル、文芸的スキル、感性的な表現に関しては有無が結構明確にできるが、あれば楽しいが、なくても OK。

同教員が担当するラボプロジェクトの履修は必須。

プログラムや、PC が使えれば、Unity とレンダラーはラボプロジェクト内で学んでもらう。



【担当教員】

教授

森 祐治

### 【プロフィール】

認知社会心理学・メディアコミュニケーションの研究者として奨学金を得て渡米。留学中に研究対象である「マルチ・エージェント」や「ネットワーク・メディアというイノベーション」に興味を持ったことから、ビジネスの領域へ。その後、Microsoft や McKinsey といった外資系企業でキャリアを積む一方、学術的アプローチでアニメや日本のメディアに対する調査を続けた。コンテンツ投資会社、電通グループのコンサルティング会社を経て、現職 国際基督教大学大学院 博士前期課程修了 修士、Golden Gate University School of Technology Management 及び New York University Graduate School Ph.D. Program 留学、早稲田大学大学院 国際情報通信研究科 博士後期課程 単位取得修了。

### 【定員】

10 名

### 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

### 【指導可能な領域や分野】

コンテンツビジネス、ビジネスデザイン、ソーシャルビジネスなど。

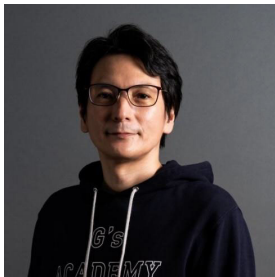
(アウトカムが社会影響など直接的に経済指標だけでは評価しにくいものであっても可とする。)

### 【歓迎するテーマの例】

新たなテクノロジーを用いたビジネスの可能性や社会的インパクトのあるアクションなど挑戦的なもの。

### 【履修条件等】

特になし



【担当教員】

特任教授

# 山崎 大助

## 【プロフィール】

ジーズアカデミー学校長(卒業生が6年で70社起業、総資金調達額80億の起業家エンジニア養成スクール)として教鞭をとる傍ら「LaravelDB.com」「BingMapsGO!/BmapQuery.js (Microsoft OpenSource Project に採択される)」など開発者、制作者のための Web サービスを運営、OSS 活動もおこなっている。研究・OSS 活動が認められ米 Microsoft 公式サイトに日本人では初めて掲載される。@IT、日経ソフトウェアなど数々のメディアで執筆を手掛け、日経 PC21「名作フリーソフトを訪ねて」でも自身の開発したアプリが選出するなど、多方面で活躍。

**教員都合により、2024 年度 修了課題計画(M1 後期)の指導は行いません。ご了承ください。**

## 【定員】

3 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ

## 【指導可能な領域や分野】

Web サービス、Web アプリケーション、アプリ

## 【歓迎するテーマの例】

Web サービス等のアプリケーションで起業、新規事業を目指してる人。

## 【履修条件等】

一般的な PC スキルとブラインドタッチのレベルでキータイピングできる。

HTML/CSS/JavaScript/PHP など得意な言語をもってるのが望ましいが、無い場合は「自学自習できる人」であれば検討可能。



【担当教員】

教授

# 山崎 富美

## 【プロフィール】

早稲田大学法学部卒業後、NTT に入社、法人営業を行う。インタースコープに転職し、マーケティングリサーチに従事。デジタルガレージグループにてブログ検索エンジン「テクノラティジャパン」の立ち上げと運営、ベンチャー投資、テレビ番組 BlogTV の制作、カンファレンス運営等に携わった後、フリーランスに。2009 年より Google にて、Developer Relations Team Japan lead として開発者支援を行う。東日本大震災に際しては日本中のエンジニア達が被災地のために開発を行う「Hack for Japan」を、次の災害に備えるために東日本大震災に関する様々な企業がもつデータを分析する「東日本大震災ビッグデータワークショップ - Project311-」を、東北で若者達がテクノロジーについて学び、教え合う場として「東北 Tech 道場」を立案、企画、運営した。渡米後、Social Impact Team というテクノロジーを使って社会をよくするというミッションのチームで活動の後、Advanced Technology and Projects Team(ATAP)にて、レーダー技術を使った新しいセンサーを開発する Project Soli や導電性の糸を使ったウェアラブルを開発する Project Jacquard でプログラムマネジメントを担当。2018年より2022年まで、AR技術の開発会社 Niantic にて、ポケモン GO、Ingress、Niantic Lightship 等のアジアでのマーケティングを担当。

## 【定員】

5 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

指導可能な分野: テクノロジー・コミュニティ・マーケティングコミュニケーション領域

指導できない形式: 論文

## 【歓迎するテーマの例】

歓迎するテーマ: 世界を幸せにするようなテーマ、小さくてもいいので社会的インパクトのあるテーマ

## 【履修条件等】

特になし



【担当教員】

教授

# 吉村 毅

## 【プロフィール】

早稲田大学社会科学部卒業、(株)リクルート、CCC 取締役(創業期メンバー)、エスクァイア・マガジン・ジャパン CEO、GAGA、カルチュア・パブリッシャーズ(現カルチュア・エンタテインメント)CEO とし、海外映画の権利輸入、配給、宣伝の総合プロデュースを行う。「セッション」「ルーム」で、買付作品が、米国アカデミー賞を二年連続受賞。他に「キック・アス」「マリリン七日間の恋」など。韓国ドラマでは「イケメンですね」で、第二次韓流ブームを創る。K-POP グループ「インフィニット」を日本でプロデュース。オリコン 1 位を獲得。デジタルハリウッド大学大学院「日本 IP グローバルチャレンジ」PJ で発掘した原作小説「千年鬼」(著・西條奈加)のリメイク・アニメ映画企画が、2020 年、香港フィルマート併設の国際企画コンテスト「HAF」で大賞を受賞。香港政府からの制作支援金を獲得し香港の映画企画会社でアニメ映画製作中。現在、デジタルハリウッド株式会社代表取締役社長兼 CEO を務める。

## 【定員】

10 名

## 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例: プランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書

## 【指導可能な領域や分野】

映画をはじめとするエンタテインメント&カルチャーに関連するビジネス。(エンターテインメントの「制作」ではない)※ゲームの企画やビジネスは専門領域外。

## 【歓迎するテーマの例】

「韓国風チャジャン麺の専門店の日本フランチャイズ事業のスタートアップ事業計画」、「日本の無名新人アイドルの世界市場プロモーションと事業計画」、「(何かしら自分が作ったプロダクトやサービスの)韓国進出や中国進出」、「ベトナムのおいしい庶民料理の日本導入とフランチャイズビジネス事業計画」、「プログラミング言語で人間がペッパー君的なロボットと漫才コンビを結成し世界で成功するビジネスプランとデモコンテンツ」などなど。

## 【履修条件等】

日本語か韓国語ができること。論文は日本語が望ましい。自分が世界に売りたい何かを持っている、あるいは具体的に、そういう何かを持てるようになりたいという欲求がある院生が望ましい。



【担当教員】

特任教授

米光 一成

### 【プロフィール】

1964年、広島生まれ。ゲーム作家・ライター。代表作『ぷよぷよ』『トレジャーハンターG』『BAROQUE』などコンピュータゲームの企画、監督、脚本を手がける。

また、『はあって言うゲーム』『変顔マッチ』『あいうえバトル』『負けるな一茶』『言いまちがい人狼』などのテーブルトップゲームも制作。note「表現道場」の道場主。宣伝会議「編集ライター養成講座」講師。

### 【定員】

10名

### 【提出形式】

成果と成果報告書

指導可能な成果の例：作品

### 【指導可能な領域や分野】

ゲーム制作。ただしプログラム、グラフィック、サウンド等の各ツールに関する指導はしない(各自、独学すること)。

### 【歓迎するテーマの例】

ゲーム、もしくはゲームに関わる作品。ゲーム作品は、コンピュータゲーム、テーブルゲーム、リアルな空間でのゲームなど、幅広く捉えている。ゲームに関わる作品は、ゲームの告知動画、ゲーム会の開催、ゲームコミュニティ運営など、こちらも幅広く捉える。

### 【履修条件等】

ゲーム制作に関する基本的なスキル、作りたいという意志が必要。

米光のゲームメカニクスラボ内でやりとりするので、ゲームメカニクスラボの履修が必須。

**デジタルハリウッド大学大学院**  
**2024年度 修了課題制作 成績評価方法と基準**

**(1) 評価対象**

修了課題制作提出要領の全ての項目を満たして完成していること。満たしていない場合は不可とする。  
最終的な完了提出がない場合は不可とする。

**(2) 評価方法と基準**

提出された成果物と、発表による口頭試問により、原則として1名以上のアドバイザー教員による助言のもと、指導教員により次の項目について評価する。

・新規性や独創性

成果としての新規性や独創性があるか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

・インパクトや有用性

成果としてのインパクトや有用性があるか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

・本人の成長度

本学における活動により本人の成長がみられたか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

・挑戦性

「すべてをエンタテインメントにせよ！」という校是のもとデジタルハリウッドらしい挑戦があったか

(1 低い 2 やや低い 3 ある 4 高い 5 とても高い)

総合評価：S / A / B / C / D (各指導教員が判断する)