

デジタルハリウッド大学大学院 2024度シラバス

2024.04.09更新版



大学院概要 3つのポリシー

大学の建学の精神

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

大学院の使命・目的

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

研究科の教育研究目的

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

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

アドミッションポリシー

デジタルコンテンツ研究科では、以下のような人材を募集する。

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

ディプロマ・ポリシー

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

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

以上を踏まえ、学位授与の方針を以下に示す。

- ・理論と基礎としての「Art」「Science」と、実践と応用としての「Engineering」「Design」の4つの要素を総合した創発的学術領域であるSEADの学識・技術・能力を修得し、理論と実務を架橋できること。
- ・人類社会が共通に求める目標(※)を目指して、人が人らしく生きるための文化・社会をつくることに貢献する意思をもち、自らが解決すべき課題を探求・設定できること。※参考例 SDGs / 2015年9月の国連総会で採択された行動指針(『我々の世界を変革する:持続可能な開発のための2030アジェンダ』)等
- ・課題解決のための独自のアイデアや計画を、クリエイティビティとデジタルテクノロジーを活かしたコンテンツやビジネスとして、社会に発信・提案できること。または、調査・実証や、メディアそのものとして表現する等の方法でこれを実現できること。

これらを満たすように設計されたカリキュラムを、本学大学院学則に定める期間在学し、所定の授業科目を履修して34単位以上を修得することにより、高度な専門的職業人に必要な理論と実務の両面にわたる学識・技術・能力を備えた者に、デジタルコンテンツマネジメント修士(専門職)を授与する。

カリキュラム・ポリシー

本研究科は、修了認定・学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)に基づき、教育課程の編成と実施においては以下の方針とする。

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

【1】教育課程 編成方針

本研究科のカリキュラムは、SEAD(Science/Engineering/Art/Design—人文系・芸術系・理工系の学識・技術・能力が相互作用する創発的学術領域)の概念により体系化された「専門科目」を中心に、課題を探求・設定しコンテンツやビジネスとして社会に発信・提案する力を養う「研究実践科目(ラボプロジェクト)」を配置している。そして、これらの科目群で修得した学識・技術・能力などが「修了課題」として最終のアウトプットに収斂するよう編成している。

1. 専門科目(SEAD)

SEAD(Science/Engineering/Art/Design—人文系・芸術系・理工系の学識・技術・能力が相互作用する創発的学術領域)の概念により編成する。

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

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

2. 研究実践科目(ラボプロジェクト)

担当教員が専門とする領域のもとで設定されたテーマやプロジェクトに、ゼミ形式で実践的に取り組む。

3. 修了課題

研究成果の集大成として、クリエイティビティを発揮しデジタルテクノロジーを活用したプランとデモコンテンツ、論文、研究成果報告書、または作品を制作し、修了課題として提出する。指導教員の他にアドバイザー教員を置き、ビジネス、クリエイティビティ、デジタルテクノロジーの総合的な視点から制作を進めていく。

4. 産学官連携による研究推進

企業・自治体等との連携により、拡張的な実践経験を培う特別プログラムを実施する。また、外部からの要請または本学からの提案により、本学の産学官連携センターがコーディネイトを行い、受託研究や共同研究を行う。

【2】教育課程 実施方針

1. 実務家教員の配置

自身のビジネス展開のなかで培った経験や、産業界の実態と課題を捉える鋭い感覚を持つ実務家教員を主に配置している。

2. クォーター制の採用

様々なテーマで学ぶための科目の配置の柔軟性、社会人院生の履修計画の利便性の向上等を目的とし、1年を4学期に区分している。院生は、例えば所属企業の繁忙期を避けて当該クォーターの履修科目数を調整できる。また、産業界で活躍する実務家教員も大学院における指導を集中的に行うことができる。

3. FS(フィードバックシート)の実施

教員の指導の質向上や、院生の能動的な講義参加を促進するため、院生は毎回の講義後にFS(フィードバックシート)を提出する。教員はFSを確認することで学生の理解度などを把握することができ、そこに記載された質問や要望については、翌週の講義にて回答や反映をしてゆく。本学ではこのFSによるコミュニケーションを徹底するため、講義の出欠席をFSの提出の有無によって原則管理している。

4. 修了課題制作の段階的指導

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

5. 成果発表会の実施

年度末に、合格した修了課題制作の中で優秀なものの発表、および研究実践科目(ラボプロジェクト)の年間活動発表等を行う成果発表会を実施する。産学官の各方面から聴衆を募り、研究成果の発信を行う。また、修了生や有識者の講演、ステージ演出等によるエンタテインメント性を重視する。年間の学事の集約点であり、本学での研究成果のゴールとして設定することで期限までに成果を出す文化・環境、挑戦する姿勢を醸成する重要な装置の一つとして教職員で構成する実行委員会が企画・運営を行う。

6. 実装支援

修了課題制作や本学が促進するテーマでのプロジェクトについて、計画やデモに留まらず実装する意義があると強く認められるものについては、学内でのコンペティションを経て、開発費などを助成する実装支援を行う。

2024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			
		リアルタイムグラフィックス特論	鏡平名 秀成	S	1			1			
		アプリケーション特論	星野 裕之	S	1			1			
		情報倫理と情報哲学 ※旧 情報倫理	前田 邦宏	S	1			1			
		先端コンピュータグラフィックス原論 ※旧 特別講義G	西田 友晃	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特論	西原 祐一	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			
		デジタルテクノロジー原論	竹中 直純	S	1			1			
		基礎造形	村田 朋泰	A	1			1			
		空間構成学	谷川 じゅんじ	A	1			1			
		クリエイティブコンピューテーション	山岡 潤一	A	1			1			
		コンテンツマネジメント概論	高橋 光輝	A	1			1			
		ストーリーテリング	やまだ あんてい	A	1			1			
		デジタル表現基礎A (アダプティブラーニング)	石川 大樹	A	1			1			
		デジタル表現基礎B (アダプティブラーニング)	石川 大樹	A	1			1			
		メディアアート特論	江渡 浩一郎	A	1			1			
		応用・実践	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	鏡平名 秀成	E	1					ENGINEERING 1科目1単位以上を修得
	ウェブ解析実践		窪田 望	E	1						
	サービスプロトタイプングA ※旧 サービスプロトタイプング I		山崎 大助	E	1						
	サービスプロトタイプングB ※旧 サービスプロトタイプング II		三淵 啓自	E	1						
	テクノロジー特論A (インターネット)		藤川 真一	E	1						
	テクノロジー特論B (データ)		中西 崇文・橋本 大也	E	1						
	テクノロジー特論C (人工知能)		三宅 陽一郎	E	1						
	テクノロジー特論D (人工現実)		白井 暁彦	E	1						
	プロダクトプロトタイプングA		菅原 のびすけ	E	1						
	プロダクトプロトタイプングB		田中 正吾	E	1						
	ファッションテック特論 ※旧 特別講義H		Olga	E	1						
	デジタルマーケティング		関 龍太郎	E	1						
	グローバルプロジェクト特論		山崎 富美	D	1					DESIGN 1科目1単位以上を修得	
	クリエイティブ特論A		関 龍太郎	D	1						
	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 ※旧 コンテンツデザイン演習A		酒井 英典	D	1						
コンテンツデザインB ※旧 コンテンツデザイン演習B	未永 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								
アントレプレナー特論	波木井 卓	D	1								
オープンイノベーション特論	山本 飛翔	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								
デザインエンジニアリング ※旧 特別講義D	川名 宏和	D	1								
SEAD特別講義	特別講義A	海老根 智仁			1			1			
	特別講義L	山崎敦子			1			1			
	特別講義M	米倉 誠一郎			1			1			
	特別講義N	関 龍太郎			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	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	<p>今、私達の目の前に存在する現実世界は、自分自身が過ごしてきた過去の経験にもとづく認知的バイアスで構築された主観的現実である。科学の対象範囲はその時々利用可能な知識とツールによって変化するが、科学は新しい現実を作ることでもできるし改変することでもできる。世界を豊かにするという事は、主観的現実の隙間をみつめて、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。</p>					
到達目標	<p>現実科学の考え方を理解し、以下の4つを身につける。</p> <ol style="list-style-type: none"> (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	2024年4月17日	水	7	対面授業	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出来るようになるのか。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	2024年4月24日	水	7	対面授業	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	2024年5月1日	水	7	対面授業	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	2024年5月8日	水	7	対面授業	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	2024年5月15日	水	7	対面授業	アートと現実	現実へ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	2024年5月22日	水	7	対面授業	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	2024年5月29日	水	7	対面授業	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	2024年6月5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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>「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。</p> <p>(1) 現実定義の独自性や新規性（50%）</p> <p>(2) 現実介入の社会的インパクト（50%）</p>
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	<p>精神の生態学／ペイトソン</p> <p>ヤノマミ／国分 拓</p> <p>身体化された心／フランシスコ・ヴァレラ／工作舎／ISBN4875023545</p> <p>悲しき熱帯／レヴィ＝ストロース</p> <p>心の社会／マーヴィン・ミンスキー／産業図書／ISBN4782800541</p> <p>夜と霧／V. E. フランクル／みすず書房／ISBN4622039702</p> <p>現れる存在／アンディ・クラーク／早川書房／ISBN4150505918</p> <p>つながる脳／藤井直敬／NTT出版／ISBN4757160429</p> <p>脳といきる／藤井直敬、太田良恵子／河出書房新社／ISBN4309631517</p> <p>伊藤計劃 全作品</p>

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	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	必須	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・文化の関係と共に、その歴史的背景についても具体的な事例から考察する。また近代美術から現代美術への流れを概観し、先端技術が表現にもたらす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) 今日の先端技術とそのクリエイティブな応用について幅広い知見を持ち、科学・技術や社会の状況との関係を概観できる。 (2) 個々の作品やプロジェクトや製品について社会的、歴史的、文化的背景を踏まえてその意義を分析できる。 (3) 歴史的知見に基づき近未来の先端技術から生まれる表現を夢想できる。 (4) 自分の関心分野や今までに手がけた作品やプロジェクトを多角的な視点から把握し説明できるようになる。
キーワード	先端芸術、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

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	2024年9月25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Artscapeなどのアート系サイトから先端技術に関連するアートの例を見ておく。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	2024年10月2日	水	8	遠隔授業	先端芸術の現在（後編）	AIなど最近の技術のアートへのインパクトと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	2024年10月9日	水	8	遠隔授業	近代以前の先端技術と芸術	近代社会成立以前の芸術と娯楽・科学・技術の関係を具体例から紹介し、現代と比較して考える。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	2024年10月16日	水	8	遠隔授業	自動人形と産業革命	市民社会の成立と産業革命による社会の変化を絵画や写真や映画から検証し、欧米と日本の先端技術の受容の違いについて考える。予習として産業革命とはどのようなものであったか一通り理解しておく。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5回	2024年10月23日	水	8	遠隔授業	テクノロジーは芸術をどう変えたか	19世紀後半以降の技術の発展と視覚文化の変容の関係を見ていき、近代美術から現代美術への流れを理解する。予習としてダダとシュルレアリスムについて一通り調べ、マルセル・デュシャンの主な作品を見ておく。講義終了時に出す設問についてFSの該当欄に記入し、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	2024年10月30日	水	8	遠隔授業	複製技術時代の芸術	写真や映画などの複製技術が「芸術」に与えた変化、デジタル時代のオリジナルとコピー、リミックス文化などについて考える。予習としてヴァルター・ベンヤミンとマーシャル・マクラ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	2024年11月6日	水	8	遠隔授業	人工生命とバイオアート	最先端の科学と技術と芸術と娯楽が交差する場所として、生命現象を扱うアートやゲームを紹介し、その意義について考える。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	2024年11月13日	水	8	遠隔授業	機械芸術とビデオとメディア考古学的アート	機械芸術やビデオアートから現代のメディアアートへの変遷を考察し、過去と現代の対話から生まれるメディア考古学的アートを紹介する。必要に応じて前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) 授業への取り組み（FSの内容、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	仕事の都合などにより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別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	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	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、研究と実践とを位置づけることができる。 (2) 自らの探求により研究テーマを設定し、自らの実践の試みと結びつけ、研究と実践と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	2024年6月12日	水	8	遠隔授業	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	2024年6月19日	水	8	遠隔授業	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
第3回	2024年6月26日	水	8	遠隔授業	学術研究の仕組み	学位や論文査読や学会活動などの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	2024年7月3日	水	8	遠隔授業	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
第5回	2024年7月10日	水	8	遠隔授業	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	2024年7月17日	水	8	遠隔授業	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、劇場、ミュージアム
第7回	2024年7月24日	水	8	遠隔授業	研究と実践	それぞれ自らの研究テーマの探求をし、研究と実践に取り組むための準備を行う。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	2024年7月31日	水	8	遠隔授業	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での履修を必須とする。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

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	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	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測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測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	2024年4月19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	2024年4月26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	2024年5月2日	木	8	遠隔授業	グラフィックス・AI処理を行うGPU	CPUとともにコンピュータの中核となり、3次元グラフィックス処理や映像処理のみならず、AI処理を行うGPUのしくみについて解説する。
第4回	2024年5月10日	金	8	遠隔授業	コンピュータの基本ソフト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	2024年5月17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	2024年5月24日	金	8	遠隔授業	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	2024年5月31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	2024年6月7日	金	8	遠隔授業	ロボット技術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) 授業後のFSでの質問など（25%） (2) レポートの知識理解と課題認識（25%） (3) レポートの解決策の創造性と実現性（25%） (4) レポートの表現とプレゼンテーション（25%）
履修条件と留意事項	なし
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』／橋本昌嗣／ポプラ新書／ISBN978-4-591-15285-0
参考文献	特になし

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	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。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ようにする。さらにコンテンツ開発運用という立場から、その利点や欠点を整理し、それぞれの選択、組み合わせ、企画提案ができるようにする。システムを特にコストという点から論じ、実践的な知見が得られるようにする。					
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	2024年4月17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	2024年4月24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	2024年5月1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	2024年5月8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	2024年5月15日	水	8	遠隔授業	Webプロトコル	HTML、XML、Webサービスなどの仕組み、API、検索エンジンなどの仕組みを理解する。
第6回	2024年5月22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、リレーショナルデータベース、SQLの仕組み、設計の基礎、No SQLを理解する。
第7回	2024年5月29日	水	8	遠隔授業	クラウドシステム・セキュリティ	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。 セキュリティの重要性や、ハッキングの対策などを学ぶ。
第8回	2024年6月5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	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	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	<p>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。最終的には経営者として必要な数値的な感覚・素養を身につけることを目指す。</p>					
到達目標	<p>(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のできるようになる。 (2) 財務会計と管理会計を結び付けてビジネスの構造、バリューチェーンの考察が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。</p>					
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	2024年11月29日	金	7	対面授業	財務諸表に関するデザイン	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	2024年12月6日	金	7	対面授業	税金の仕組み	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	2024年12月13日	金	7	対面授業	数字による経営の見える化	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	2024年12月20日	金	7	対面授業	ビジネスの価値の源泉	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12月27日	金	7	対面授業	ビジネス価値を数字で評価	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	2025年1月10日	金	7	対面授業	見えない資産の評価	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	2025年1月17日	金	7	対面授業	実践演習とこれまでの振り返り	これまでの回で学んだことを題材に振り返り、ケーススタディによる実践演習を行う。
第8回	2025年1月24日	金	7	対面授業	総まとめ	第1回から7回までの学習内容のまとめ、総括を行う。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D） (1) 授業中の発言回数と質問内容（40%） (2) FSのコメント内容（30%） (3) 最終課題の評価（30%）</p>					
履修条件と留意事項	<p>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。 使用教材は都度授業中に提示する。</p>					
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	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	<p>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。</p>					
到達目標	<p>(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。</p>					
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	2024年6月14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	2024年6月21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	2024年6月28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	2024年7月5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	2024年7月12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	2024年7月19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	2024年7月26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	2024年8月2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	<p>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%）</p>					

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	特になし

科目名	リアルタイムグラフィックス特論					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	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	コンピュータを制御するための記法であるプログラミング言語は様々な分野への発展を見せ、画像処理のようなエンタテインメント領域でも顕著である。本来はゲームを開発するためのライブラリ群であったゲームエンジンも、もはやゲームに留まらず広告や映画などの映像表現や、モビリティや建築現場などでのシミュレーション領域など、様々な場での活用が進んでいる。本講義では、それらのプログラムライブラリやフレームワークにフォーカスをあて、リアルタイムグラフィックスを用いた制御系を構築する手法を事例紹介とともに説明をしていく。					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> (1) コンピュータグラフィックスを用いたコンテンツ制作の概要を理解する。 (2) ゲーム、メディアアート、映像作品などの制作に対するの要素技術を理解する。 (3) プログラムデータがどのように作品制作の中で扱われているか理解する。 					
キーワード	3DCG、インタラクティブコンテンツ、メディアアート、ゲームエンジン、リアルタイムグラフィックス					
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	2024年9月27日	金	8	遠隔授業	ゲームエンジンの概要	ゲームエンジンを代表とするプログラミングライブラリやフレームワークの概要を説明する（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	2024年10月4日	金	8	遠隔授業	ゲームでの活用	ゲーム作品を例に、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	2024年10月11日	金	8	遠隔授業	デジタルアートでの活用（前半）	フレームワークを用いたデジタルアートの制作手法に関して理解する。前半。
第4回	2024年10月18日	金	8	遠隔授業	デジタルアートでの活用（後半）	フレームワークを用いたデジタルアートの制作手法に関して理解する。後半。
第5回	2024年10月25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	2024年11月1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がどのように構築されているのか理解する。
第7回	2024年11月8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	2024年11月15日	金	8	遠隔授業	機器連携	これまで説明した作品例を振り返りながら、具体的な機器連携の方法やプロトコル設計、信号処理に関して理解する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>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、それらを用い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。</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) レポート課題の完成度（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	様々なデジタルコンテンツ/システムを例に紹介をしながら、どのような技術要素が用いられているのか、またそれらの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して行う。実際にシステムを構築するための詳細な手法については説明を行わず、広い範囲でその概要を理解することを目指す。					

教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	ファブリケーション特論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	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	ハードウェアプロトタイピングとデザインに必要なファブリケーションについて講義する。CADにより制作したデータを活用し、デジタルファブリケーション機器である3Dプリンタ、レーザーカッター、UVプリンタなどを使用したプロトタイピングや、部材調達から外部の製造サービスを利用した発注の流れを追う。さらにエレクトロニクスの基本的な知識を修得できるようにし、エンジニアとの協業の助けとする。また修得したプロトタイピングの知識によりデザインを行い、それぞれの実制作を展示し評価を受けるようにする。					
到達目標	(1) ハードウェアプロトタイピングとデザインを行き来し完成させる手法を修得できるようになる。 (2) CADとデジタルファブリケーション機器の関係を理解しプロトタイピング手法を修得できるようになる。 (3) 自身のアイデアをデザインしプロトタイピングし他者の評価を受けるフローを体験できるようになる。					
キーワード	プロトタイピング、デザイン、ハードウェア、デジタルファブリケーション、ハードウェアスタートアップ					
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	2024年6月14日	金	7	対面授業	プロトタイピングとファブリケーション	プロトタイピングとファブリケーションの事例と歴史を共有する。過去から現在の姿と意味を理解し、未来の製造の行く末を考える。
第2回	2024年6月21日	金	7	対面授業	CADとプロトタイピングとの関係	CADの一つであるRhinoのデータ制作方法の基本を共有する。また、CADとプロトタイピングの関係を紹介する。
第3回	2024年6月28日	金	7	対面授業	プロトタイピングの実行方法 ファブリケーション機器の使用 方法	CADで制作したデータから、LabProtoのデジタルファブリケーション機器によるプロトタイピング方法を学ぶ。
第4回	2024年7月5日	金	7	対面授業	部材調達と外部サービスの利用	ハードウェアプロトタイピングに必要な、工業系部材の調達方法と、外部の製造サービスの利用方法を共有する。
第5回	2024年7月12日	金	7	対面授業	エレクトロニクスプロトタイピング	エレクトロニクスプロトタイピングは専門的な知識と技術を要する。よってエンジニアと協業する際にハードウェアプロトタイピングに必要な知識を理解する。
第6回	2024年7月19日	金	7	対面授業	プロトタイピングにおけるデザイン	プロトタイピングによって製造とデザインがどのように変質するのか、実例を元に共有する。また各々のプロトタイピングのプランのデザインを行う。
第7回	2024年7月26日	金	7	対面授業	プロトタイプの制作	各々のプロトタイプのプランをディスカッションしブラッシュアップする。
第8回	2024年8月2日	金	7	対面授業	展示	各々のプロトタイプを展示し来場者よりフィードバックを得る。
授業形式	講義形式および演習形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 最終成果物 (実際に造形物がある場合加点) (55%)</p> <p>(2) 講義内発言、発表 (25%)</p> <p>(3) フィードバックシート (理解度) (20%)</p>
履修条件と留意事項	<p>デザインとプロトタイピングの基礎的な知識から、CADとデジタルファブリケーション機器を利用してプロダクトの実制作を行いたい方にお勧めする。</p> <p>ハードウェアスタートアップを起こしたい、プロジェクトに必要なハードウェアプロトタイピングを作りたい、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お勧めする。</p>
教科書	なし
参考文献	<p>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-10 : 4041078415</p> <p>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-10 : 4862670636</p> <p>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-10 : 486267173X</p> <p>インテルの製品開発を支えるSFプロトタイピング/ブライアン・デイビッド・ジョンソン/亜紀書房/ISBN-10 : 4750513091</p> <p>世界ハッカースペースガイド (CodeZine Digital First) /高須 正和/翔泳社/ISBN-10 : 4798150509</p> <p>アップルのデザイン/日経デザイン/ISBN4822264769</p> <p>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 (著), 安藤貴子 (翻訳)/ピー・エヌ・エヌ新社/ISBN4802511507</p> <p>Appledesign: The Work of the Apple Industrial Design Group/ Paul Kunkel/Graphis Inc/ISBN1888001259</p> <p>Thomas Heatherwick: Making/Thomas Heatherwick/The Monacelli Press/ISBN1580934501</p> <p>雑に作る -電子工作で好きなものを作る近道集/石川 大樹/オライリー・ジャパン/ISBN4814400497</p> <p>CanSat-超小型模擬人工衛星/大学宇宙工学コンソーシアム/オーム社/ISBN4274505006</p> <p>#趣味で作る人工衛星/リーマンサット・プロジェクト/オーム社/ISBN4274230384</p> <p>デザインの骨格/山中俊治/日経BP/ISBN482226470X</p> <p>マイ書籍詳細エレクトロニクスラボ -ものの仕組みがわかる18の電子工作 (Make : KIDS) /DK社/オライリージャパン/ISBN4873119243</p>

科目名	情報倫理と情報哲学					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	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	ネットワーク化された実空間と仮想空間を横断する「情報圏」の中であって、人間がより善く生きるための倫理、すなわち「情報倫理と情報哲学」を追求する。現在、グローバルガバナンスと呼ばれるものが不安定になる中、情報圏において「世界規範」の醸成が可能かどうかについての考察を行い、近い将来生じる様々な社会問題を人と社会、技術と創造的活動を通じ、それらの解決方法を個別の目的に応じて発案し、モデル化する実践型講義とする。					
到達目標	(1) 自らの持つ世界観を情報倫理の観点から述べるができるようになる。 (2) 情報圏における社会規範や法のイメージを持つことができるようになる。 (3) 情報技術を用いた社会事業の持続性を企画す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、社会貢献事業、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	2024年6月14日	金	7	対面授業	情報圏における善の事例	TEDで有名になった難病患者の集合知コミュニティ『Patients Like Me』を題材に、情報圏での成功事例とその規範の土台と循環的構造をソクラテスの主知主義をベースに解説する。
第2回	2024年6月21日	金	7	遠隔授業	情報倫理の先端事例	イエ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ー』をテキストに、特に情報倫理の章の解説をする。
第3回	2024年6月28日	金	7	遠隔授業	情報圏における善悪の課題	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(HB20)の功罪と改正に至る経緯を解説し、OpenAI、X(旧Twitter)等が直面している課題やその責任について議論する。
第4回	2024年7月5日	金	7	遠隔授業	情報圏における規範理論	規範理論には「世の中はこうあるべき」と問うものと「なぜ世の中がこうなっているのか」と問う二種類があるが、本講義では、個人的であれ、人類のためであれ、そうなれば「より幸福」だという前者の規範について論じる。
第5回	2024年7月12日	金	7	遠隔授業	情報圏のための古代倫理学	古代ギリシャのソクラテス、プラトン、アリストテレスらは、都市国家アテナイの政治を変えるために、哲学を備えた統治者を望んだ。2500年経った今、彼らの目指した政治が実現したかを検証する。
第6回	2024年7月19日	金	7	遠隔授業	情報圏のための未来倫理	現在、国際宇宙ステーションにも国境はある中で、火星に移民地を作る場合の法律はどうするのか？また自分で新しい国家を作ると言う観点を得て、仮想空間におけるサービス提供者の倫理観を磨く議論を行う。
第7回	2024年7月26日	金	7	対面授業	目の前にある情報圏	現在ソーシャルメディアや人工知能の利用で生じている倫理的混乱、あるいは気候変動、人口動態等の社会課題で果たすべき社会事業の在り方について議論する。(例：フードロス解消する情報インフラとは？)
第8回	2024年8月2日	金	7	対面授業	2050年の情報圏(ミニテスト付き小論文提出)	個々の履修生に課題として小論文を書かせたものを相互講評する。他の履修生の批判、賛同等を反映したり、自分の表現のブラッシュアップして、提出する。
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) クイズ形式の問題への回答 (30%) (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 (10%) (3) 小論文の提出 (60%)
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし

参考文献	<p>第1回 (以下は無償で閲覧可能。ガイダンスを受ける方は事前にTED Talkを視聴すること) ジェイミー・ヘイウッド: 弟が命を吹き込んだ大計画 TED Talk https://www.ted.com/talks/jamie_heywood_the_big_idea_my_brother_inspired?language=ja&subtitle=ja ジェフバソスの紙ナブキンダイアグラム https://www.amazon.jobs/jp/landing_pages/about-amazon</p> <p>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 (コピーを配布) The Normative Theory in the Infosphere 2023年大学院紀要国際版 (日本語版作成の予定) https://msl.dhw.ac.jp/wp-content/uploads/2023/12/DHUITNJOURNAL2023_P010.pdf</p> <p>(以下、三冊は良本。必須ではないですが購入をお勧めする)</p> <p>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／みず書房／978-4-622-09006-9 第4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5回 ソクラテス、プラトン、アリストテレス、ホッブス、ロック、ヒューム、ルソー、カント、ヘーゲル、ハイデガー等、現在の高校倫理・公民の教科書に出てくる著名な哲学者の思想をYouTubeや入門書で構わないので知っておく。 https://creativeeducation.hatenablog.com/entry/2020/12/27/%E3%83%97%E3%83%A9%E3%83%88%E3%83%B3%E3%81%AE%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%AB%96%E2%91%A0_%E2%80%94%E2%80%94_%E4%B8%96%E7%95%8C%E3%81%AE%E5%8E%9F%E5%9B%A0%E3%81%A8%E3%81%97%E3%81%A6%E3%81%AE%E3%82%A4</p> <p>第7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 AI搭載の「自律型兵器」はどう進化したのか 殺人ドローンの原点とされるあの兵器：朝日新聞GLOBE+ https://globe.asahi.com/article/15081452</p> <p>第8回 ネットコミュニティビジネス入門／日経BP社／978-4822210618 (関心空間の章) 楽しみの社会学／チクセントミハイ／新思案社／978-4-783-51185-4</p>
------	--

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	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い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	<ul style="list-style-type: none"> (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	コンピュータグラフィックス、光源モデル、レンダリング、シエーディング、モーフィング					
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	2024年9月27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、サブディ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	2024年10月4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	2024年10月11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バッファ法などの隠面消去、各種光源モデル、ソフトシャドウ、シャドウマップ、スペキュラーなどのBRDFを解説する。
第4回	2024年10月18日	金	7	遠隔授業	レンダリングの応用	ラジオシティ法・グローバルレイルミネーション、フパストレーシング、オトンマップ、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	2024年10月25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、ミップマップ）、イメージベースレンダリング、アンチエイリアシング、モーションブラー、GPUレンダリング、PRTの解説、加えていくつかのプログラムを体験学習する。
第6回	2024年11月1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	2024年11月8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、インバースキネマティクス、モーフィングの解説をする。
第8回	2024年11月15日	金	7	遠隔授業	アニメーションおよび事例の探求	SIGGRAPH出品映像にみる技法、パーティクルシステム、画像処理（マスク処理、グラフィカット）、コンピューターショナル・フォトグラフィー、CGを利用したマニユ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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(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（50%）</p> <p>(2) 最終課題のレポート提出（50%）</p>
履修条件と留意事項	<p>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。</p>
教科書	なし
参考文献	<p>書籍に関しては、 コンピュータグラフィックス/CGARTS協会/ISBN : 9784903474496</p> <p>体験教材としては https://www.cgarts.or.jp/book/tmlist/cgexp/index.html</p> <p>基礎的知識のWeb教科書としては http://nishitalab.org/user/nis/CG/cgtxt/index2.htm</p>

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	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	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つ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つけることも目指す。					
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) 自らのこれからのマーケティングをどのように活用すべきかを言語化できるようになる。					
キーワード	マーケティング戦略、ブランディング、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	2024年11月27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	2024年12月4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	2024年12月11日	水	7	遠隔授業	ブランディング詳細と計測手法	第2回で学んだ内容をさらに掘り下げ、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	2024年12月18日	水	7	遠隔授業	PRとマス広告	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、事業者がいま何が求められるのかを学ぶ。
第5回	2024年12月25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基礎を学ぶ。
第6回	2025年1月8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グを元に、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	2025年1月15日	水	7	遠隔授業	B2Bマーケティング	B2Cとは異なり、複数の意思決定者があ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	2025年1月22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）授業中の発言や質問（20%） （3）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。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	知的財産原論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	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	高瀬 亜富					
授業概要	<p>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。</p>					
到達目標	<p>(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。</p>					
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	2024年4月17日	水	7	遠隔授業	コンテンツビジネスと著作権法	コンテンツビジネスにおける著作者・著作権者、著作隣接権等について把握する。
第2回	2024年4月22日	月	7	遠隔授業	コンテンツビジネスと著作権法以外の知的財産法制	コンテンツビジネスにおける商標権、意匠権、パブリシティ権、不正競争防止法による保護等について把握する。
第3回	2024年4月24日	水	7	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	2024年5月1日	水	7	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	2024年5月8日	水	7	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	2024年5月22日	水	7	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	2024年5月29日	水	7	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	2024年6月5日	水	7	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、毎回のFSのコメント）（40%） (2) 授業内試験（60%）					
履修条件と留意事項	なし					
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／UNI JAPAN）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	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	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>					
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	2024年4月19日	金	8	遠隔授業	最新事例を通じた授業概要	本授業の内容紹介を兼ねて、最新の事例紹介を通じて、データを科学することで、社会にどのような価値を提供しているかを紹介する。
第2回	2024年4月26日	金	8	遠隔授業	社会科学の事例	主に、社会科学とよばれる領域における事例紹介を通じて、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3回	2024年5月2日	木	8	遠隔授業	人文科学の事例	主に、人文科学とよばれる領域における事例紹介を通じて、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4回	2024年5月10日	金	8	遠隔授業	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5回	2024年5月17日	金	8	遠隔授業	生成AIの現在地点	進化の速度が早い生成AIについて、実際にどの精度で何ができるのか、事例やサービスを通じて紹介する。
第6回	2024年5月24日	金	8	遠隔授業	統計や機械学習の手法	統計や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、教材を選べるようになることをサポートする。
第7回	2024年5月31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	2024年6月7日	金	8	遠隔授業	データ分析をノーコードで行う演習	ノーコードやスクリプトで利用することが可能なデータ分析用のツールを用いて、データから示唆を発見する流れを紹介する。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) FS のコメント（40%）</p> <p>(2) 授業中の発言や質問（20%）</p> <p>(3) 最終レポート（40%）</p>					
履修条件と留意事項	<p>(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。</p> <p>(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。</p>					

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	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	デジタルライゼーション、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	2024年5月20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、デジタルライゼーションの理解を深める。
第2回	2024年5月27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	2024年6月3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	2024年6月10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	2024年6月17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	2024年6月24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、ミックスド・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	2024年7月1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	2024年7月8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	<p>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。</p> <p>このため、M1での全員の履修を強く推奨する。</p> <p>講義においては、過去の講義の収録動画を利用する。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
教科書	なし
参考文献	<p>魔法の世紀／落合陽一／PLANETS／ISBN4905325056</p> <p>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／ISBN4905325099</p>

科目名	ビジネスプランニング特論		
開講時期	1Q	単位数	1単位
代表曜日	金	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	西原 祐一		

授業概要	<p>起業の際や、新規事業立ち上げの際に必要なビジネスプランニング。本科目においては、ビジネスプランニングがどのように役に立つのか、ビジネスプランニングに必要な要素とは何か、どのようなステップを踏んでビジネスプランニングを行えばよいかについて分かりやすく解説する。また、学生一人一人が、自らのアイデアに基づきビジネスプランニングを行う方法について指導する。ビジネスプランニングに際し、生成AIを有効に活用する方法についても指導する。</p>
------	--

到達目標	<p>(1) なぜビジネスプランニングを行う必要があるのか、自らの起業や新規事業立ち上げの際にどのようにビジネスプランニングを活用したらよいかについて理解する。</p> <p>(2) ビジネスプランニングに必要な要素を理解し、起業や新規事業立ち上げの際に考慮すべき点について把握できるようになる。</p> <p>(3) 自らのアイデアに基づくビジネスプランニングの概要を体験することにより、ビジネスプランニングに必要な手順が理解できるようになる。</p>
------	---

キーワード	ビジネスプランニング、起業、新規事業、事業計画、生成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	2024年4月19日	金	7	遠隔授業	ビジネスプランニングとは何か	なぜビジネスプランニングを行う必要があるのかを事例を通して学ぶ。また、ビジネスプランニングに必要な要素および手順について概説する。演習として各学生に生成AIを用いた簡単なビジネスプラン作成を实践させる。予習として予め教科書の指定したページを読むこと。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第2回	2024年4月26日	金	7	遠隔授業	ビジネスアイデアの出し方ふくらませ方	ビジネスのアイデアを出す方法、出したアイデアをさらにふくらませる方法、それらのアイデアを評価する方法について学ぶ。生成AIを活用したブレインストーミングの方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読むこと。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第3回	2024年5月2日	木	7	遠隔授業	なぜそのビジネスをやるのか	ビジネスをやるにあたっての想い、なぜ自分がそれをやるのか、事業コンセプト、ビジネスモデル、事業理念と事業ビジョンについてまとめる方法を学ぶ。これらの過程において生成AIを活用する方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読むこと。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第4回	2024年5月10日	金	7	遠隔授業	誰に何を売るのか	誰に何を売るのか、すなわち、ターゲット顧客を選定、ターゲット顧客のニーズを把握し、商品やサービスについて選定する方法を学ぶ。合わせて市場規模や競争を分析する必要性についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読むこと。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第5回	2024年5月17日	金	7	遠隔授業	お客様はなぜその商品を買うのか	お客様が商品を買う理由について、ペルソナおよびビジョン・ストーリーを用いて表現する方法について学ぶ。合わせて、お客様の商品購入プロセスについて分析し、業務プロセスを構築する方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読むこと。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第6回	2024年5月24日	金	7	遠隔授業	どのように売るのか	お客様に商品を守るためのマーケティング戦略を、商品、価格、販売チャネル、広告というマーケティングの4Pに沿って学ぶ。合わせて、事業化方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読むこと。復習として課題を指定期日までに提出すること。

第7回	2024年5月31日	金	7	遠隔授業	事業資金はどうするのか	事業収支計画の立て方について学ぶ。年毎に売り上げと費用がどのように変化し、どのように投資を回収するかの計画を立てる方法について学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読んでくること。復習として課題を指定期日までに提出すること。
第8回	2024年6月7日	金	7	遠隔授業	事業計画のまとめかた	ここまで学んできたことを元に、アクションプランを立て、事業計画書をまとめる方法について学ぶ。実行体制と人員計画、想定されるリスクについて検討する方法についても学ぶ。予習として予め教科書の指定したページを読んでくること。復習として課題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) FSのコメント（30%） (2) 授業中の発言や質問（20%） (3) 授業ごとの課題（50%）					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	マンガでやさしくわかる事業計画書／井口 嘉則／日本能率協会マネジメントセンター／ISBN-10: 4820748351 ISBN-13: 978-4820748359					
参考文献	特になし					

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	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しやすく理解しやすい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する。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の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	<ul style="list-style-type: none"> (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	2024年9月27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	2024年10月4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	2024年10月11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	2024年10月18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	2024年10月25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せられ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	2024年11月1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	2024年11月8日	金	7	遠隔授業	モジュールとファイル	<p>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。</p> <p>キーワード：import、open、read、write、csv</p>
第8回	2024年11月15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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 授業内課題（70%）</p> <p>(2) 最終課題（30%）</p>					
履修条件と留意事項	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(4) 持ち込んだPCをインターネットに接続出来ること。</p>					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

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	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しやすく理解しやすい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) 初歩的なクラスや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	2024年11月29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	2024年12月6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、ポリモーフィズム、継承
第3回	2024年12月13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	2024年12月20日	金	7	遠隔授業	アルゴリズムと並べ替え	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12月27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	2025年1月10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	2025年1月17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。前回の「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	2025年1月24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	<ul style="list-style-type: none"> (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	特になし					

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	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を説明し、受講者の学びの入口を案内する。合わせて、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説明する。具体的な対象としては、アンケートを中心とする社会調査の方法と背後の考え方を説明する。
到達目標	(1) 社会調査（アンケート調査）の基礎を理解した上で実施ができるようになる。 (2) 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。 (3) 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、社会調査、論理と構造、リテラシー、統計学基礎

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	2024年6月12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	2024年6月19日	水	7	遠隔授業	論理と構造	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	2024年6月26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4回	2024年7月3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5回	2024年7月10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6回	2024年7月17日	水	7	遠隔授業	アンケートの設計	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7回	2024年7月24日	水	7	遠隔授業	アンケート結果の分析と解釈	仮説を立て、アンケートを実施し、データを回収した後の、結果の分析について理解する。基本的な集計から分析において犯しやすい間違い、結果から得られる解釈に関して学び、基礎的なアンケート調査を自分で実施するために必要な理解をする。

第8回	2024年7月31日	水	7	遠隔授業	データ活用と社会調査の倫理	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や社会調査における倫理問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	講義内でも紹介するが、本講義の準備に使用した主な書籍は、 Webアンケート調査/エイトハンドレッド・渋谷智之/翔泳社/ISBN 4798182176 データ活用の教科書/渋谷智之/翔泳社/ISBN 4798173460 最新 社会調査へのアプローチ/大谷信介 他/ミネルヴァ書房/ISBN 9784623095247 データサイエンス体系 社会調査法/伊達平和・高田聖治/学術図書出版社/ISBN 4780607043 社会調査/原純輔・浅川達人/放送大学/ISBN 4595309309 アンケート調査の計画と解析/内田治/日科技連/ISBN978-4-8171-9751-1 アンケート調査入門/朝野照彦/東京図書/ISBN 4489021135					

科目名	デジタルテクノロジー原論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	月	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	竹中 直純					
授業概要	デジタルテクノロジーを総合的に理解することを目指す。まず、コンピュータのハードウェアの仕組みから、プログラミングの考え方、ソフトウェアのプロダクト、そしてその上に築かれているシステムについて総覧する。さらに、インターネットが普及して以降の社会におけるソフトウェア文化の役割と、新たに生まれたデジタルテクノロジーカルチャーについても掘りさげ、それらが人々の生活や社会にどのように組み込まれ影響を与えているか、その歴史と理論とを探索し、それぞれの研究テーマのための基盤を提供する。					
到達目標	(1) 新しいデジタルテクノロジーの歴史と理論とを学び、自身の研究テーマの探究に役立てることができる。 (2) ネット文化への知見を深め、細分化する世界の概観を掴み、ユニークで抽象的な視座を持つことができるようになる。 (3) デジタルテクノロジーの広い世界にどのように自身の研究テーマをアダプトできるかイメージを持てるようになる。					
キーワード	デジタルテクノロジー、テクノロジーカルチャー、インターネット技術、インターネット文化、インターネットガバナンス					
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	2024年6月10日	月	8	対面授業	イントロダクション	この科目の意義と講義の全体の流れを概観する。
第2回	2024年6月17日	月	8	遠隔授業	コンピュータ	コンピュータの歴史を総覧する。キーワード：出版社（工学社&ASCII）、日本のコンピューター、Apple、NeXTなど、Inside Macintosh、TeX（Knuth）、GNU（Stallman）、CISC & RISC & GPU。
第3回	2024年6月24日	月	8	遠隔授業	インターネット	インターネットの歴史を総覧する。キーワード：EFF、JPNIC、WIDE、IPアドレス、IPv6、ドメインネーム、経路制御、インターネットの誕生、ICANN。
第4回	2024年7月1日	月	8	遠隔授業	プログラミング	プログラミングの歴史を総覧する。キーワード：ハードウェアアーキテクチャ、機械語、メモリ、C言語、コンパイラ、各種高級言語、ニューラルネットワークなど。
第5回	2024年7月8日	月	8	遠隔授業	歴史上重要な人物	歴史上重要な人物を総覧する。キーワード：Kevin Kelly、Ken Tompson、西村博之、西和彦、村井純、Steve Jobs、Tim Berners Leeなど。
第6回	2024年7月15日	月	8	遠隔授業	インターネットサービス	インターネットサービスについて総覧する。キーワード：ネットライブ産業の発展、商用音楽のネットとの融合。
第7回	2024年7月22日	月	8	遠隔授業	テクノロジーカルチャー	インターネットテクノロジーとテクノロジーカルチャーについて総覧する。キーワード：検索技術の重要性とAIへの変化、出版とインターネットと編集、プラットフォームとスタンダード。
第8回	2024年7月29日	月	8	対面授業	まとめ	デジタルテクノロジーに関するさまざまな観点をまとめ、自らの研究テーマに結びつける試みをする。
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) 中間レポート (35%) (2) 最終レポート (50%) (3) 毎回のFSコメント (15%)
履修条件と留意事項	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	特になし

科目名	基礎造形					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	土	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	<p>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。</p>					
到達目標	<p>(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。</p>					
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	2024年6月22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	2024年6月22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	2024年7月6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	2024年7月6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	2024年7月20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	2024年7月20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	2024年8月3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	2024年8月3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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(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%）</p> <p>(2) 講義内成果物（50%）</p>
履修条件と留意事項	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>初回以降の必要物品は下記の通りである。</p> <p>(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</p> <p>(2) 練ゴム：ホルベイン社製 KNEADED RUBBER No.3 × 1個</p> <p>(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</p>
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	金	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	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「スペースコンボーズ」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	2024年4月19日	金	7	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	2024年4月26日	金	7	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	2024年5月2日	木	7	遠隔授業	企画構想の拡張	アイデアの言語化による企画起点の創りかた
第4回	2024年5月10日	金	7	遠隔授業	課題の紐解き	パーパスデザインの重要性と組み立てかた
第5回	2024年5月17日	金	7	遠隔授業	時間と空間の可視化	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	2024年5月24日	金	7	遠隔授業	体験の可視化	情報ががたがり拡張する体験価値の創出と循環
第7回	2024年5月31日	金	7	遠隔授業	事例検証	実際のプロジェクトを通じた実践考察
第8回	2024年6月7日	金	7	対面授業	エビローグセッション	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) (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	なし					
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ーテーション		
開講時期	2Q（夏季集中講義）	単位数	1単位
代表曜日	水	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	<ul style="list-style-type: none"> (1) 最新のインタラクティブメディアに関する研究や作品の事例を知ることで、メディアアートの思想、理論を修得する。 (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	2024年8月21日	水	7	対面授業	導入と事例紹介	<ul style="list-style-type: none"> (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	2024年8月21日	水	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	2024年8月28日	水	7	対面授業	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	2024年8月28日	水	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	2024年9月4日	水	7	対面授業	応用と展示事例	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	2024年9月4日	水	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作成するために、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	2024年9月11日	水	7	対面授業	講評会	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	2024年9月11日	水	8	対面授業	まとめ	成果物へのフィードバックを含めながら、授業全体を振り返る。

授業形式	講義形式および演習形式
------	-------------

成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) FSのコメント（50%）</p> <p>(2) 最終課題・最終発表（50%）</p>
履修条件と留意事項	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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る。</p>
教科書	なし
参考文献	<p>Arduinoをはじめよう 第4版（Make:PROJECTS）／Massimo Banzi著／オライリージャパン／4814400233</p>

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	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	コンテンツ産業において、コンテンツをマネジメントする代表的な人材として、プロデューサーがあげられる。しかし、プロデューサーの役割は、コンテンツ産業に限らず、広く一般的な会社組織、プロジェクトも含めて多くの組織に求められる役割の一つである。この授業では、これまで「プロデューサー」に関して研究された成果物（論文、書籍、発表など）を取り上げ、プロデューサーと他職種との役割の違い、専門性や必要な能力を解説する。また我が国の課題であるプロデューサーの人材育成についても取り上げ、履修者とともに議論する。
到達目標	(1) プロデューサーの役割や行動の定義や理由について、自分の考えを説明できる。 (2) プロデューサーの専門性や能力について、具体的な事例や根拠を示せる。 (3) プロデューサーの人材育成において、自分の具体的な方法論やその実現性について明らかにできる。
キーワード	プロデューサーシップ、産業組織論、人材育成

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	2024年9月27日	金	8	遠隔授業	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もあわせ説明する。
第2回	2024年10月4日	金	8	遠隔授業	コンテンツ産業におけるプロデューサーの役割	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。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3回	2024年10月11日	金	8	遠隔授業	プロデューサーシップ	経営学の領域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を解説する。
第4回	2024年10月18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	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、海外で異なる業務の違いについても解説する。
第5回	2024年10月25日	金	8	遠隔授業	ゲーム産業におけるプロデューサー	ゲーム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を解説する。
第6回	2024年11月1日	金	8	遠隔授業	一般社会におけるプロデューサー	社会における組織において、プロデューサーはどのような課題解決と活動の場所があるのか。履修者と共に議論する。
第7回	2024年11月8日	金	8	遠隔授業	海外大学院における人材育成	コンテンツ分野の教育は高等教育機関でどのように取り扱われるべきなのかについて、映画プロデューサーを育成するアメリカの大学院の事例を基に、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8回	2024年11月15日	金	8	遠隔授業	課題発表	全員が課題を発表し、コメントや評価を得る。
授業形式	講義形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) FSのコメント（20%）：授業で学習したことや質問などを記入すること。</p> <p>(2) 授業中の発言や質問（回数や内容）（30%）：授業中に積極的に発言や質問をすること。発言や質問は授業内容に関連していることが望ましい。</p> <p>(3) レポート提出（1回）必須（50%）：授業内で詳細を説明する。</p>					
履修条件と留意事項	<p>専門家のゲスト講師が参加するが、ゲストの都合により授業の予定が変わる場合がある。その場合は事前に連絡する。</p> <p>毎回授業中にチャットで課題や回答を求める為、チャットに回答する事が必須となる。</p> <p>チャットでの課題や回答は成績評価に関係するので、欠席の場合は事前事前連絡するとともに留意すること。</p> <p>グループワークを行うため、他者と意見やディスカッションできる環境が必要になる。</p>					
教科書	なし					
参考文献	新たな局面を迎えたコンテンツビジネス 日本のコンテンツ産業の現状と課題／高橋光輝／インプレスR&D／9784844379836					

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	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 あんてい					
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、おもしろい物語が見分ける能力を身につける。いまいちな物語は、良い物語に直す方法を考える能力をつける。 (2) リスニング能力と発言能力をあげ、全体的にコミュニケーション能力の向上を目指す。 (3) 「物語る」素晴らしさを学び、映画、漫画、小説など、物語をこれまで以上に楽しめるようになる。					
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	2024年6月15日	土	4	遠隔授業	イントロダクション	(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	2024年6月22日	土	4	遠隔授業	映画の基礎と三幕構成とプロットポイント	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	2024年6月29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イケないのか。
第4回	2024年7月6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	2024年7月13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	2024年7月20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	2024年7月27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	2024年8月3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	毎回課題を出す。クラスでディスカッションをすることもある。					
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	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	<p>動画教材での学習を主とした、基礎ツール演習授業である。目標設定/振り返りでの自己調整学習/グループディスカッションなど"人的"アダプティブ・ラーニング手法で動画教材を能動的、継続的に学習する技術を習得する。作りたい作品を目標に設定するが、学習の動機付けであり本旨ではない。必要な部分のみのつまみ食い学習ではなく、基礎スキル習得のための動画学習をしてもらう。授業を通じて、クリエイティブ領域における動画教材の能動学習方略を身に付けてほしい。概要：https://onl.bz/84AGKZ3</p>
------	--

到達目標	<p>(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自分で選択し、すべて受講する。 (2) 目標の設定と毎週の振り返りを記録し苦手をつぶしていく自己調整学習を習得する。 (3) 最初に立てた目標の一部分でもよいので、動画学習で身につけた技術を使った制作物を提出する。 (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、受講後も継続して実践できるようになる。</p>
------	--

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	2024年4月15日	月	8	遠隔授業	本講座の理解とループリック	(1) 本講座の説明(本講座の理解とループリック) (2) 目標設定完了者のみ 個別に目標確定面談(1人3分程度) (3) 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	2024年4月22日	月	8	遠隔授業	自己調整学習の理解と学びのコアポイント	(1) 講師からのワンポイント講座(自己調整学習の理解と学びのコアポイント) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習 (4) 第1回で面談出来なかった学生とは面談
第3回	2024年4月30日	火	8	遠隔授業	ChatGPTの活用と対話の重要性	(1) 講師からのワンポイント講座(ChatGPTの活用) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第4回	2024年5月7日	火	8	遠隔授業	アウトプットの重要性と検索を活用する	(1) 講師からのワンポイント講座(アウトプットの重要性) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第5回	2024年5月13日	月	8	遠隔授業	中間面談	(1) 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) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第6回	2024年5月20日	月	8	遠隔授業	修了課題設計と中間面談	(1) 講師からのワンポイント講座(修了課題設計) (2) 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) (3) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (4) 残り時間は動画教材のグループ学習

第7回	2024年5月27日	月	8	遠隔授業	まなび続けるための方略のおさらい	(1) 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） (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習者でグループ分け） (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第8回	2024年6月3日	月	8	遠隔授業	修了課題発表会	(1) 修了課題発表会（発表者は加点对象） (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習者でグループ分け） (3) 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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(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%）</p> <p>修了課題の提出がない場合は、評価はDとする。 成績評価基準の詳細はルーブリックを配布するのでそちらを参照。</p>					
履修条件と留意事項	<p>(1) 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。 (2) 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。 (3) 以前履修した本授業で選択した動画教材は評価対象外。</p>					
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	3Q	単位数	1単位
代表曜日	月	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	<p>動画教材での学習を主とした、基礎ツール演習授業である。目標設定/振り返りでの自己調整学習/グループディスカッションなど"人的"アダプティブ・ラーニング手法で動画教材を能動的、継続的に学習する技術を習得する。作りたい作品を目標に設定するが、学習の動機付けであり本旨ではない。必要な部分のみのつまみ食い学習ではなく、基礎スキル習得のための動画学習をしてもらう。授業を通じて、クリエイティブ領域における動画教材の能動学習方略を身に付けてほしい。概要：https://onl.bz/84AGKZ3</p>
------	--

到達目標	<p>(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自分で選択し、すべて受講する。 (2) 目標の設定と毎週の振り返りを記録し苦手をつぶしていく自己調整学習を習得する。 (3) 最初に立てた目標の一部分でもよいので、動画学習で身につけた技術を使った制作物を提出する。 (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、受講後も継続して実践できるようになる。</p>
------	--

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	2024年9月23日	月	8	遠隔授業	本講座の理解とルーブリック	(1) 本講座の説明(本講座の理解とルーブリック) (2) 目標設定完了者のみ個別に目標確定面談(1人3分程度) (3) 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	2024年9月30日	月	8	遠隔授業	自己調整学習の理解と学びのコアポイント	(1) 講師からのワンポイント講座(自己調整学習の理解と学びのコアポイント) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習 (4) 第1回で面談出来なかった学生とは面談
第3回	2024年10月7日	月	8	遠隔授業	ChatGPTの活用と対話の重要性	(1) 講師からのワンポイント講座(ChatGPTの活用) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第4回	2024年10月14日	月	8	遠隔授業	アウトプットの重要性と検索を活用する	(1) 講師からのワンポイント講座(アウトプットの重要性) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第5回	2024年10月21日	月	8	遠隔授業	中間面談	(1) 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) (2) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第6回	2024年10月28日	月	8	遠隔授業	修了課題設計と中間面談	(1) 講師からのワンポイント講座(修了課題設計) (2) 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) (3) グループディスカッション(同ジャンルの学習グループ) (4) 残り時間は動画教材のグループ学習

第7回	2024年11月4日	月	8	遠隔授業	まなび続けるための方略のおさらい	(1) 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） (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習者でグループ分け） (3) 残り時間は動画教材のグループ学習
第8回	2024年11月11日	月	8	遠隔授業	修了課題発表会	(1) 修了課題発表会（発表者は加点对象） (2) グループディスカッション（同ジャンルの学習者でグループ分け） (3) 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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(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%）</p> <p>修了課題の提出がない場合は、評価はDとする。 成績評価基準の詳細はルーブリックを配布するのでそちらを参照。</p>					
履修条件と留意事項	<p>(1) 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。 (2) 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。 (3) 以前履修した本授業で選択した動画教材は評価対象外。</p>					
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	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、情報メディア、美術史、アートフェスティバル					
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	2024年9月25日	水	7	遠隔授業	メディアアート領域の概観	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	2024年10月2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3回	2024年10月9日	水	7	遠隔授業	世界のアートフェスティバル	世界のアートフェスティバルの事例について知る。
第4回	2024年10月16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5回	2024年10月23日	水	7	遠隔授業	1990年代のメディアアート	1990年代のメディアアートの事例について総覧する。
第6回	2024年10月30日	水	7	遠隔授業	1990年代以降のメディアアート	1990年代以降のメディアアートの事例について総覧する。
第7回	2024年11月6日	水	7	遠隔授業	音楽とメディアアート	音楽分野における進展と関係について知る。
第8回	2024年11月13日	水	7	遠隔授業	未来のメディアアート	未来のメディアアートを模索し、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	特になし					

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	水	代表時限	8限
科目モジュール	応用・実践	科目系統	ED
必修/選択	必修	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、研究と実践とを位置づけることができる。 (2) 自らの探求により研究テーマを設定し、自らの実践の試みと結びつけ、研究と実践と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	2024年11月27日	水	8	遠隔授業	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	2024年12月4日	水	8	遠隔授業	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、サービスデザイン、知的財産管理、トレンド
第3回	2024年12月11日	水	8	遠隔授業	デジタルテクノロジーの活用	デジタルでテクノロジーの領域について探求する。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、人工知能、身体性、電子書籍、電子通貨、分人主義
第4回	2024年12月18日	水	8	遠隔授業	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5回	2024年12月25日	水	8	遠隔授業	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6回	2025年1月8日	水	8	遠隔授業	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	2025年1月15日	水	8	遠隔授業	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、ワークショップ、サステナビリティ、ライフスタイル、日常生活

第8回	2025年1月22日	水	8	遠隔授業	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での履修を必須とする。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

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	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	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	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(4) 3D空間内での物理的、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。</p>					
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	2024年6月14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	2024年6月21日	金	8	遠隔授業	シーンの構成	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	2024年6月28日	金	8	遠隔授業	基本的なプログラム制御	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	2024年7月5日	金	8	遠隔授業	アニメーション	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	2024年7月12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	2024年7月19日	金	8	遠隔授業	衝突判定	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	2024年7月26日	金	8	遠隔授業	UI構築	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	2024年8月2日	金	8	遠隔授業	プロジェクトの出力	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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>(1) レポート課題の完成度（70%）</p> <p>(1) 最終課題の完成度（30%）</p>
履修条件と留意事項	<p>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++やHLSLなどの他言語も可能性あり）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、課題内容の変更は行わない。</p>
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（夏季集中講義）	単位数	1単位			
代表曜日	木	代表時限	7限、8限			
科目モジュール	応用・実践	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、どのような売上や利益を目指すのか。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	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>					
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	2024年8月22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	2024年8月22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	2024年8月29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	2024年8月29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	2024年9月5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	2024年9月5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	2024年9月12日	木	7	対面授業	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	2024年9月12日	木	8	対面授業	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、それに対する技術的指導を行う。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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 授業態度（FSのコメント）（40%）</p> <p>(2) 最終課題（60%）</p>					
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/窪田 望、他/インプレス/429501172X					

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	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	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できる。 (2) サーバー間のData送受信を演習を通して知識として習得できる。 (3) プログラミング基礎知識 (変数・分岐処理・繰り返し処理・関数等) の習得ができる。 (4) トライ&エラーを繰り返すことで、自走力が身につく。					
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	2024年6月12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	2024年6月19日	水	7	遠隔授業	Webサイトの基礎の制作実習	HTML・CSSの基礎を学習する。
第3回	2024年6月26日	水	7	遠隔授業	Webアプリ基礎演習	JavaScriptの基礎を学習する。(シンプルアプリ作成)
第4回	2024年7月3日	水	7	遠隔授業	Webアプリ応用演習	JavaScriptライブラリを使い基礎を学習する。(シンプルアプリ作成)
第5回	2024年7月10日	水	7	遠隔授業	メモ帳アプリ制作演習	JavaScriptの応用を学習する。(MemoPad作成)
第6回	2024年7月17日	水	7	遠隔授業	Chatアプリ制作演習	JavaScriptの応用を学習する。(Firebaseを使ってChatアプリを作成)
第7回	2024年7月24日	水	7	遠隔授業	プログラミング実践応用実習	JavaScriptの応用を学習する。(関数を作る演習)
第8回	2024年7月31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	<p>初回は必ず出席すること。</p> <p>制作実技があるため対面授業の場合は、ノートPCの持込必須（OS環境：Windows/Mac、ブラウザ：Chrome）。</p> <p>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）。</p> <p>【以下は必ず必要なスキル】</p> <p>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。</p> <p>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）ができていること。</p>
教科書	なし
参考文献	YouTube動画：プログラミング学習TV https://www.youtube.com/@osozaki

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	代表時限	3限、4限			
科目モジュール	応用・実践	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	2024年11月30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	2024年11月30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	2024年12月7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	2024年12月7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12月21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12月21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	2025年1月18日	土	3	遠隔授業	Unity応用	アプリ開発の説明、演習を行う。UI、C#スクリプト。
第8回	2025年1月18日	土	4	遠隔授業	Unity、AR、VR、IOTなど	Unityの活用、応用事例など
授業形式	講義形式および演習形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 授業中の質問、回答や、SNSなどでのコメント（20%）</p> <p>(2) 授業内課題（40%）</p> <p>(3) 最終課題（40%）</p>
履修条件と留意事項	<p>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。</p> <p>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。</p>
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	3Q	単位数	1単位
代表曜日	土	代表時限	3限
科目モジュール	応用・実践	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	<p>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解説する。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。Webのデザイナーや技術者を指す人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ための講義を行う。</p>
------	---

到達目標	<p>(1) Webとはなんなのか? を改めて紐解き、基本的な考え方を身につけ、自分自身の専門性をWebで活用するアイデアを考えることができる。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>
------	--

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	2024年9月21日	土	3	対面授業	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	2024年9月28日	土	3	対面授業	ユーザインターフェイス	Webにおいてユーザインターフェースの知識は不可欠であり、すべてをWebデザイナーに丸投げするようなものではない。ビジネスを実現するためにもWebの根幹を支える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	2024年10月5日	土	3	対面授業	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を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	2024年10月12日	土	3	対面授業	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	2024年10月19日	土	3	対面授業	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、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	2024年10月26日	土	3	対面授業	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	2024年11月2日	土	3	対面授業	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	2024年11月9日	土	3	対面授業	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（講義か実務を問わない）があると望ましい。 Webサービスがどのように動いているのか（ネットワーク、サーバー、アプリケーション）を知ることに関心があること。 作りたいWebサービスがあることが望ましい。
教科書	なし
参考文献	特になし

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	金	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	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統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	2024年11月29日	金	8	対面授業	データサイエンスとクリエイティブ	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	2024年12月6日	金	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	2024年12月13日	金	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	2024年12月20日	金	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	2024年12月27日	金	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	2025年1月10日	金	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	2025年1月17日	金	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	2025年1月24日	金	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	なし
教科書	なし
参考文献	特になし

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	応用・実践	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) これからの未来を人工知能で描く。 (3) 受け手の側になって、人工知能をコンテンツとして届ける感覚を身に着ける。 (4) スマートシティとの関係において人工知能を捉える。					
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	2024年11月25日	月	7	遠隔授業	人工知能とは	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	2024年11月25日	月	8	遠隔授業	ゲームAI	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	2024年12月9日	月	7	遠隔授業	スマートシティ	第2回で学んだ内容をさらに掘り下げ、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	2024年12月9日	月	8	遠隔授業	強化学習	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	2024年12月23日	月	7	遠隔授業	物語と人工知能	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基礎を学ぶ。
第6回	2024年12月23日	月	8	遠隔授業	コンテンツと人工知能	第5回で学んだダイレクトマーケティングを元に、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	2025年1月20日	月	7	遠隔授業	哲学と人工知能	B2Cとは異なり、複数の意思決定者があ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	2025年1月20日	月	8	遠隔授業	生物と人工知能	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					

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回レポートを提出。2回のレポートで評価。
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 三宅陽一郎 私のブックマーク「デジタルゲームの人工知能の歴史の変遷ールールベースからディープラーニングまで」 https://www.ai-gakkai.or.jp/resource/my-bookmark/my-bookmark_vol37-no

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	金	代表時限	8限
科目モジュール	応用・実践	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エンタテイン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、画像生成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」、特にエンタテイン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) 画像生成AIの歴史と技術、表現への活用 (2) VTuberの制作による総合的な表現技術とソーシャルメディアの理解 (3) WebXR技術によるメタバースでの表現技術の獲得 (4) テクノロジーを使い手として主体的に俯瞰し活用する ことにより、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	2024年11月29日	金	8	遠隔授業	人工現実概論	講義概要と、人工現実の現在過去未来を俯瞰する。
第2回	2024年12月6日	金	8	遠隔授業	令和のメタバースと人工現実の未来開発	WebXR, NFTやWeb3、VTuberといった新しい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価値や体験の歴史と概要を学ぶ。
第3回	2024年12月13日	金	8	遠隔授業	クリエイティブAI	画像生成AIについて、その歴史、基礎技術、キャラクターイラスト、キャラクターデザイン、年賀状素材といった具体的な課題を通して基礎的知識と使い方を学ぶ。
第4回	2024年12月20日	金	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5回	2024年12月27日	金	8	遠隔授業	メタバース年賀状の試作	Mozilla開発のオープンソースソーシャルVR「Hubs」とNTT版「DOOR」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6回	2025年1月10日	金	8	遠隔授業	メタバース年賀状のデプロイ	メタバース年賀状を完成させ、ソーシャルネットワークでのデプロイを行う。人と人のつながりや交流をどのように設計するかを学ぶ。

第7回	2025年1月17日	金	8	遠隔授業	VTuberを発信する	VTuberを使った動画制作、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	2025年1月24日	金	8	遠隔授業	超 (meta) メタバース	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、歴史俯瞰と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	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>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。</p> <p>(1) 「最終課題」令和のメタバース、クリエイティブAIを含めた歴史俯瞰・ポートフォリオとなるスライドレポート (30%)</p> <p>(2) VTuberによる動画制作 (30%)</p> <p>(3) メタバース年賀状の制作および評価 (30%)</p> <p>(4) 授業への貢献 (授業内容レポートのGoogleSlides、Slack内やTwitterへの共有、受講者間の知識・感想の展開) (10%)</p>					
履修条件と留意事項	<p>本講義は演習としてTwitterやYouTube、Slack、Zoom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、双方向コミュニケーション、発信活動を行う。またGoogle Slidesなどのクラウド環境を課題提出に使用する。これらの通信環境や利用規約に同意できない場合は本講義の履修を断念するか、代替手段を担当教員に事前提案の上履修すること。</p>					
教科書	画像生成AI Stable Diffusion スタートガイド/白井 暁彦/SBクリエイティブ/ISBN : 978-4-8156-2456-9					
参考文献	<p>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</p> <p>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</p> <p>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 館暁他/コロナ社/ISBN-10: 4904490053 ISBN-13: 978-4904490051</p>					

科目名	プロダクトプロトタイピングA		
開講時期	2Q（夏季集中講義）	単位数	1単位
代表曜日	水、土	代表時限	7限-8限、3限-4限
科目モジュール	応用・実践	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	ChatGPTをはじめとしたテクノロジーの民主化により、専門的な知識が無くともアイデアを試作し、プロトタイプを素早く形にすることができ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等も宿題を通して体験を行う。開発面ではマイコンを使用したハードウェア開発、AIやWebテクノロジー等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	<ol style="list-style-type: none"> 安価なマイコンボードを用いて、プロトタイプを作成する基礎を理解する。 プロトタイピングツールを使う方法やAPIの繋ぎ合わせ方の基礎、APIやツールの調べ方を理解する。 プロダクトの全体像をイメージしつつ、最小単位の実装及びデモができるようになる。 実装したプロトタイプを発信し、他者からフィードバックを貰える状態を作る。
------	---

キーワード	電子工作、ChatGPT、LINE BOT、SNS発信、プログラミング
-------	-------------------------------------

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	2024年8月17日	土	3	対面授業	プロトタイピング概論	<ol style="list-style-type: none"> 授業で目指すゴールの共有を行う。 プロトタイピングの世界の全体感を掴む。 開発環境の準備をし、作業ができる状態にする。
第2回	2024年8月17日	土	4	対面授業	LINE BOT作成	<ol style="list-style-type: none"> Node.js等開発環境を利用できる状態にする。 GPT等の生成AIを用いた開発の導入を行う LINE BOTの制作を行う。 宿題で利用するSNS環境などの確認を行う。
第3回	2024年8月28日	水	7	対面授業	電子工作入門	<ol style="list-style-type: none"> マイコンボードとセンサーを接続する方法を学ぶ。 いくつかのセンサーやアクチュエーターを利用して、現実世界との接続を試す
第4回	2024年8月28日	水	8	対面授業	IoT開発入門	<ol style="list-style-type: none"> 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	2024年9月7日	土	3	対面授業	最新トレンドとアプリ連携	<ol style="list-style-type: none"> 刻一刻と新しい技術が登場しているため、その時々に合わせてコンテンツを実施してキャッチアップを行う。 様々なライブラリに触れる。シラバス執筆時点ではChatGPT Plusの機能であるオリジナルGPT（GPTs）の作成や、OpenAIのAPIに触れる予定。
第6回	2024年9月7日	土	4	対面授業	ハードウェアとソフトウェアの連携	<ol style="list-style-type: none"> ノーコードやローコードツールを通し、プログラミング以外の実装方法を学ぶ。 ハードウェアとアプリケーションの連携方法を知る
第7回	2024年9月18日	水	7	対面授業	応用とTips	その他実装におけるTips紹介を行う。

第8回	2024年9月18日	水	8	対面授業	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（45%） (2) 最終課題（55%）					
履修条件と留意事項	【教材の用意】 (1) 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～1万円程度） (2) 有料版ChatGPTの機能を使ったハンズオンを実施予定で受講期間の2ヶ月程度有償版ChatGPTを契約することが必須（1ヶ月あたり20ドル程度） 【モチベーション】 (1) プログラミングなどの中身を理解するよりも、アイデアを素早く形にしたいというモチベーションがある学生。 (2) IoT、電子工作、マイコンやセンサーを組み込んだプロダクト開発、実験に興味のある学生。 (3) 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。 (4) 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、X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	特になし					

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	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	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	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>					
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	2024年9月25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	2024年10月2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	2024年10月9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	2024年10月16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	2024年10月30日	水	7	対面授業	IoT開発ボード設置の外装入門	(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	2024年11月6日	水	7	対面授業	IoT開発ボード設置の外装実践	(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	2024年11月13日	水	7	対面授業	制作物デモ発表	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	2024年11月20日	水	7	対面授業	フィードバックブラッシュアップ	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	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 最終課題 (50%)</p> <p>(2) 授業内の課題 (50%)</p>
履修条件と留意事項	<p>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 (10,000円程度~)</p> <p>【モチベーション】</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>作ったプロトタイプを発信することに興味のある学生。</p> <p>【プログラミング知識の前提】</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>LINE BOT や Node.js の説明は省略する予定である。</p> <p>【SNSアカウントの準備】</p> <p>(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。</p> <p>(2) 制作物は SNS ヘシエ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。</p> <p>【その他条件】</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>
教科書	なし
参考文献	特になし

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	応用・実践	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	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。個人あるいはグループワークを行う。洋裁を学ぶ授業ではないので、素材や作り方も自由とし、ミシンで制作することに限定する必要はない。テクノロジーを駆使して実物ではなく仮想空間で表現するなど、ファッションと定義できるものをクリエイティブな発想によって制作することを目標とする。					
到達目標	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>					
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	2024年6月15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	2024年6月15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、サステナブル素材など多様化する表現について知る。
第3回	2024年6月29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	2024年6月29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る。
第5回	2024年7月13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	2024年7月13日	土	4	遠隔授業	ブランドコンセプトとペルソナ	作品を通して、どのようなメッセージを含め、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	2024年7月27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	2024年7月27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	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 参加発言内容 (50%)</p> <p>(2) 提出課題 (50%)</p>					
履修条件と留意事項	<p>状況に応じて授業内容が変わる可能性がある。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>					

教科書	なし
参考文献	特になし

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	代表時限	7限
科目モジュール	応用・実践	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	<ul style="list-style-type: none"> (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、YouTube、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	2024年6月14日	金	7	対面授業	イントロダクションと検索広告の仕組み	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。 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2回	2024年6月21日	金	7	対面授業	ディスプレイ広告の仕組み	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、その仕組み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3回	2024年6月28日	金	7	対面授業	動画広告 (YouTube) 認知篇	動画広告の基本的知識 vol.1 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。認知を高めるための動画広告の活用事例の紹介。
第4回	2024年7月5日	金	7	対面授業	動画広告 (YouTube) 理解篇	動画広告の基本的知識 vol.2 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。 理解を高めるための動画広告の活用事例の紹介。
第5回	2024年7月12日	金	7	対面授業	動画広告 (YouTube) 獲得篇	動画広告の基本的知識 vol.3 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。 獲得とアプリDLを促すための動画広告の活用事例の紹介。
第6回	2024年7月19日	金	7	対面授業	YouTube Shorts とcTV	動画広告の基本的知識 vol.4 YouTube ShortsとC-TVについての、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。

第7回	2024年7月26日	金	7	対面授業	YouTubeチャンネルについて	動画広告の基本的知識 vol.5 YouTube チャンネル運用とオーガニックコンテンツの制作に関する基本。
第8回	2024年8月2日	金	7	対面授業	地図アプリのと各種API	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。
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（Google Skill Shopを活用した知識復習とテスト）（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う。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ある。					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	グローバルプロジェクト特論					
開講時期	1Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	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			
担当教員	山崎 富美					
授業概要	世界中で、紛争や災害、貧困や環境問題等、様々な課題が山積している。インターネットはグローバルな事象を可視化し、それらの課題に対して市民が様々な形で解決に取り組むことを可能にしてくれた。だが、実際にプロジェクトを立ち上げ、チームを作り、運営し、次世代に引き継ぐというプロセスについて学ぶ機会はあまりない。本講義では、「世界を幸せにする」人材を育てることを目的として、将来的に実際の課題に対してプロジェクト実務を行う基礎を作るための講義を行う。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) 社会的な課題に対して、何が原因でどんな課題が発生し、何が必要とされていて、どういった解決案を企画すべきか、自らの探求により取り組む課題を設定し、プロジェクトを企画することができる。 (2) 社会的な課題を解決するため、自らが立案した企画で課題解決に向けて自律的に進めることができるようになる。					
キーワード	グローバル、プロジェクトマネジメント、マーケティング、ソーシャルインパクト					
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	2024年4月17日	水	8	対面授業	グローバルプロジェクトの概観	グローバルプロジェクトに関連する研究領域を概観する。グローバルプロジェクトの仕組みや仕掛け、プロジェクトスコープについて学ぶ。
第2回	2024年4月24日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの実践例	社会課題解決に向かうグローバルプロジェクトについて、災害支援やシビックイノベーション、ソーシャルインパクトなどの既存の事例から学ぶ。
第3回	2024年5月1日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの仕組み	社会課題解決に向かうグローバルプロジェクトを作る際の様々な仕組みについて知る。
第4回	2024年5月8日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの組織	グローバルな組織ならではの組織・チームづくりについて、理解する。
第5回	2024年5月15日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトのマーケティング	プロジェクトを知ってもらうための活動としてのマーケティングについて、理解する。
第6回	2024年5月22日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの運営	グローバルプロジェクトを維持・運営するための活動について、理解する。
第7回	2024年5月29日	水	8	遠隔授業	グローバルプロジェクトの研究と実践	それぞれ自らの研究テーマを探求し、研究と実践に取り組む準備を行う。
第8回	2024年6月5日	水	8	対面授業	未来に向けて	講義を通じて学んできたことや未来について議論し、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) 毎回の小課題 (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	特になし					

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	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	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ことを目的とする。					
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) AIを活用したアイデアの出し方、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、AI、アイデア					
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	2024年6月12日	水	7	対面授業	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	2024年6月19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	2024年6月26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	2024年7月3日	水	7	遠隔授業	最新のクリエイティブとテクノロジー	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	2024年7月10日	水	7	遠隔授業	AIを活用したアイデアの出し方 Ideation編	AIを活用したアイデアの出し方の基礎を学ぶ。
第6回	2024年7月17日	水	7	遠隔授業	AIを活用したアイデアの出し方 Selection編	AIを活用したアイデアの出し方と、選択方法を学ぶ。
第7回	2024年7月24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8回	2024年7月31日	水	7	対面授業	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	特になし

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	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	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	<p>広告業界での豊富な経験を持つ講師が、アイデアを効果的に伝えるための企画書の作成技術と、世間に広がりやすい表現方法について講義する。授業では、実際の広告案件を例に取りながら、コンセプトコピー作成やプレゼンテーション用スライドのデザインといった具体的な技術に焦点を当てる。最終的には、履修者が企画書作成の速度を上げ、表現力を磨くことで、企画づくりにより時間をかけられるようになるのを目標とする。</p>					
到達目標	<p>(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、シンプルにまとめられるようになる。 (2) アイデアを、様々な角度から捉える能力獲得を通して、数多く創出できるようになる。 (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、他者にわかりやすく伝えられるようになる。</p>					
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	2024年9月27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	2024年10月4日	金	7	遠隔授業	切り口	一つのテーマを多様な視点から捉える。
第3回	2024年10月11日	金	7	遠隔授業	フレーミング	同じ事象を、全く逆の印象に「変換」する。
第4回	2024年10月18日	金	7	遠隔授業	短くまとめる	長文を3行でまとめる。
第5回	2024年10月25日	金	7	遠隔授業	名前をつける/中間発表	名前をつける。
第6回	2024年11月1日	金	7	遠隔授業	企画書実習 1	企画書の時短術を紹介する。
第7回	2024年11月8日	金	7	遠隔授業	企画書実習 2	わかりやすい資料にまとめる。スライド化の時短術を紹介する。
第8回	2024年11月15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	<p>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%)</p>					
履修条件と留意事項	<p>履修条件：履修登録時に、過去自分で作った「企画書 (パワーポイント等のスライド資料)」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。</p> <p>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。 なお、PagesやCanvaでも応用できるが、「Photoshopで企画書を作る方」は対象外となるためご留意いただきたい。</p>					

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	代表時限	7限
科目モジュール	応用・実践	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	未永 剛		

授業概要	生成AIを中心とした画像や動画のコントロールについて講義と実践を行う。言語、画像、動画、音声、それぞれの生成において、目的に合ったツールを活かしたアウトプット力を身につけ、クリエイティブコントロールを身につけることを目的とする。企画や目的にあった生成をする上での概念構築と、デザインやアートディレクションの手法、主カツールの熟知に加え、トレンドをキャッチアップし、広告の現場の知見をもとに生成AI時代において価値の高いクリエイター、デザイナー、アートディレクターとなる力を身につける。
到達目標	(1) 生成AIを使って、自分が出したいクリエイティブを生成することができる。 (2) 目的にあったクリエイティブの制作ができるようになる。 (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、生成AI、画像生成

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	2024年9月25日	水	7	対面授業	テーマについて	自己紹介を通してテーマの重要性を知る。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	2024年10月2日	水	7	対面授業	画像生成AIデザイン研究	現在の画像生成AIのツールを研究する。目的に合わせた出力コントロールができるようになるための課題を提示する。
第3回	2024年10月9日	水	7	対面授業	画像生成AIデザイン検証	課題で出力されたクリエイティブに対する検証を行う。
第4回	2024年10月16日	水	7	対面授業	動画生成AIデザイン研究	現在の動画生成AIのツールを研究する。目的に合わせた出力コントロールができるようになるための課題を提示する。
第5回	2024年10月23日	水	7	対面授業	動画生成AIデザイン検証	課題で出力されたクリエイティブに対する検証を行う。
第6回	2024年10月30日	水	7	対面授業	メディアの統合	画像、動画に加え、言語や音の生成を組み合わせたクリエイティブの統合を行い、テーマに合わせたアウトプットの作り方を学ぶ。
第7回	2024年11月6日	水	7	対面授業	中間発表	最終課題の制作に合わせて、途中経過の講評を行う。

第8回	2024年11月13日	水	7	対面授業	プレゼンテーション	最終課題のプレゼンテーションを行う。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) FS提出/レポート内容（50%）</p> <p>(2) 授業内での発言や質問（5%）</p> <p>(3) 課題提出（25%）</p> <p>(4) 最終課題提出（10%）</p> <p>(5) 提出作品クオリティ（10%）</p>					
履修条件と留意事項	<p>アートディレクションや、生成AIによる画像生成に興味があること。</p> <p>初歩的なデザインの知識、技術を持っていること。</p> <p>履修登録時に以下の事前課題を提出できること。</p> <p>事前課題：過去自分でデザインをした制作物を2つ以上、生成AI（MidJourney, Stable Diffusion, DALL-Eなど）を使って生成した画像を1つ以上の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。（履修可否を判断するものではない。）</p>					
教科書	なし					
参考文献	<p>Stable Diffusion AI画像生成ガイドブック/今村 勇輔/ソシム/ISBN-10 : 4802614055</p> <p>生成AIトレンドキャッチアップ (X) https://twitter.com/i/lists/1764588892244889965?s=20</p> <p>タイポグラフィの基本ルール ~プロに学ぶ、一生枯れない永久不滅テクニック-[デザインラボ]/SBクリエイティブ/大崎 善治/ISBN-10 : 4797359226</p> <p>配色&カラーデザイン ~プロに学ぶ、一生枯れない永久不滅テクニック~[デザインラボ]/SBクリエイティブ/都外川 八恵/ISBN-10 : 4797359234</p> <p>佐藤雅彦全仕事/マドラ出版/佐藤 雅彦/ISBN-10 : 4944079079</p>					

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	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	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	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的と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	2024年11月29日	金	7	対面授業	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	2024年12月6日	金	7	対面授業	コンテンツ産業: メディアエンタテインメント市場構造	コンテンツを用いた経済行為であるメディアエンタテインメント産業を中心に知的財産権を活用した事業の構造を概観する。
第3回	2024年12月13日	金	7	対面授業	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ンメント産業を中心とした経済活動が前提とする知的財産権の運用を規定する経済モデルについて検討する。
第4回	2024年12月20日	金	7	対面授業	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12月27日	金	7	対面授業	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	2025年1月10日	金	7	対面授業	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	2025年1月17日	金	7	対面授業	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	2025年1月24日	金	7	対面授業	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	<p>(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特論（旧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。</p> <p>(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。</p>
教科書	<p>コンテンツビジネスのデザイン／森 祐治／経済産業省 https://producerhub.net/library/business/producership/3/entry/304.html</p>
参考文献	<p>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／シャピロ.C&H.ヴァリアン（2018新訳）／日経BP／ISBN-10 4822255573 ファンダム・レボリューション——SNS時代の新たな熱狂／フラード=プラナー.Z&グレイザー.A.M.（2017訳）／早川書房／ISBN-10 4152097337 他 「プロデューサーカリキュラム（経産省／UNI JAPAN）」などから適宜指定する</p>

科目名	先端マーケティング原論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	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	吉田 康祐					
授業概要	現在インターネットというものは、消費者の生活の中に当たり前に組み込まれており、企業にとってもインターネットという存在は、企業の商品開発活動、販売活動及び広告活動等に大きな影響を与えている。本科目は、インターネット広告の基礎から、最新トレンドまで幅広く広告についてを学び、インターネットマーケティング実践のための、基礎を身につける事を目的にしている。また日本国内のみならず、デジタル大国中国のトレンドや事例についても扱っていく。					
到達目標	(1) 先端的なデジタルトレンドを理解し、デジタル化が日本経済、企業経営に与えるインパクトを理解する。 (2) インターネット広告の全容を知り、自らインターネット広告を活用したマーケティングを実践できる基盤を身につけることができる。 (3) 広告主視点、消費者視点、メディア/プラットフォーム視点、代理店視点からインターネット広告を理解する。					
キーワード	インターネットマーケティング、インターネット広告、デジタルシフト、事例分析、戦略・戦術論					
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	2024年6月12日	水	8	対面授業	世界のデジタルシフトのトレンド	GAFA、BATに代表される米国、中国の最先端のデジタルシフトトレンドについて解説する。
第2回	2024年6月19日	水	8	対面授業	今後必要とされる人材とは	経済産業省のレポートを参考に、未来人材ビジョンについて解説する。
第3回	2024年6月26日	水	8	対面授業	インターネット広告と特徴	インターネット広告の種類と最大の特徴である効果測定について解説する。
第4回	2024年7月3日	水	8	対面授業	インターネット広告と具体的事例	具体的なインターネット広告の種類とその効果について解説する。
第5回	2024年7月10日	水	8	対面授業	LINEについて	日本のプラットフォームとして最大のユーザー数を誇るLINEについて解説する。2023年のYahoo!とLINEによる経営統合がマーケティングにどう影響を与えるのか?を解説する。
第6回	2024年7月17日	水	8	対面授業	最新動向	最新のトレンドを鑑みてコンテンツを決定する（現時点では生成AIを予定）。
第7回	2024年7月24日	水	8	対面授業	最新動向	最新のトレンドを鑑みてコンテンツを決定する（現時点ではCookieレスを予定）。
第8回	2024年7月31日	水	8	対面授業	まとめ	今後の実戦に向けたまとめを行う。
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) FS提出内容（80%） (2) 授業中の質問、授業内における教員からの問いに対する回答（授業態度）（20%）					
履修条件と留意事項	配布資料の量は多く、講義内容のボリュームも非常に多い講義となる。インプット量の多い授業となるため、意欲ある者の履修を望む。					
教科書	なし					

参考文献

特になし

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	代表時限	7限
科目モジュール	応用・実践	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	新たなグローバルな社会変革の中で、地域の社会経済課題を解決するための分析力、目標設定力、解決力を養うため、システム思考やチームングのスキルについて講義する。また、グローバル及びミクロな視点から、それら地域課題やその背景に内在する社会や人びとの進化上の特性（例：認知バイアス）について講義する。身近な地域社会が抱える様々な地域課題を取上げ、数人単位のチームを組成し、テーマの選定から課題解決シナリオの作成、発表、解決レポート作成までを疑似的に行う体験型プログラムにより、能動的な課題解決を演習する。
到達目標	(1) システム思考及びチームングのスキルを理解し、修得することで、複雑で大規模な課題解決に自律的に取り組めるようになる。 (2) 生物学的進化、特に認知バイアスを理解することで、柔軟かつ的確な思考ができるようになる。 (3) 社会の文化的進化を理解することで、チームングにより、広範でより柔軟かつ的確な思考ができるようになる。
キーワード	地域課題、認知バイアス、社会文化的進化、システム思考、チームング

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	2024年11月27日	水	7	対面授業	オリエンテーション	予習として事前配布の第1回講義資料により、本講義の全体像、進め方を把握するとともに、推奨課題解決プロジェクトを参考に、チームで検討したいと自らが準備する具体的な地域課題について調査し情報をまとめておくこと。講義終了時に出す個人作成の準備レポートについては、第2回までに提出すること。
第2回	2024年12月4日	水	7	対面授業	人類と社会の過去と現在	予習として事前配布の第2回講義資料により、生物学的かつ社会文化的な視点から、人類が誕生し、狩猟社会、農耕社会、工業社会、情報社会をへて現在に至る、その進化について特徴や特質を整理しておくこと。個人作成の準備レポートを踏まえ、チームを決定。講義終了後に各チームの必要な自主的チームングを実践すること。
第3回	2024年12月11日	水	7	対面授業	チームングとシステム思考	予習として事前配布の第3回講義資料により、チームングとシステム思考について実践的な修得をする上での課題や問題点を整理しておくこと。講義では、チームとしての課題選定と進め方についてチームで議論しとりまとめること。講義終了後、チーム課題選定の発表に向け必要な自主的チームングを実践すること。
第4回	2024年12月18日	水	7	対面授業	チーム中間発表と社会経済課題の現状	チーム予習としてチーム選定課題とその検討の進め方について発表の準備をすること。また、第4回講義資料により、国際情勢などグローバルな課題の地域社会経済への影響と持続可能な社会の三原則にある自然共生、循環型、低炭素社会について概念整理しておくこと。講義では中間発表とチーム選定課題をチームで議論すること。
第5回	2024年12月25日	水	7	対面授業	チームングの実践	チーム予習として事前配布の第5回講義資料により、システム思考のナビゲーションツールに従い進捗状況を確認し把握すること。講義では、各チームの進捗状況について検証するとともに、必要に応じ、関係する法制度や参考事例を説明。進捗状況を踏まえ、チームングで選定課題に対する解決案について議論すること。
第6回	2025年1月8日	水	7	対面授業	人類と社会の現在と未来	予習として事前配布の第6回講義資料により、気候変動、資源と廃棄物、生物多様性、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再整理すること。講義では、Society5.0（スマート社会）の未来像を議論するとともに、チームでチーム選定課題の解決案をまとめること。

第7回	2025年1月15日	水	7	対面授業	チーム最終発表	チーム予習として、チームごとの最終発表の準備をすること。講義では、チーム最終発表と各発表を受けて補足検討事項について全体で議論。チームで補足検討事項その他解決案の改善に向け議論しとりまとめること。講義終了後に出す個人作成のコメントについて希望者に限り任意に作成し提出すること。
第8回	2025年1月22日	水	7	対面授業	総括評価	チームごとの発表と個人作成のコメントを踏まえ、各チームの選定課題と解決案について総括評価。チームで講義で指摘された改善点について議論しとりまとめること。講義終了後にチームごとの最終レポートを作成し提出すること。
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) FSのコメント 32% (2) チームのディスカッションの進行 20% (3) 個人ごとの準備レポート・発表を受けての個人作成のコメント 18% (4) チームごとの最終発表・最終レポート 30%					
履修条件と留意事項	好奇心が旺盛な方、現状を変えていきたいと考えている方、自らの技術的スキルを課題解決の中で展開したいと考え、実践的な思考を学びたい方、歓迎する。					
教科書	なし					
参考文献	チームワークの教科書／ハーバードビジネスレビュー編集部／ダイヤモンド社／ISBN-10 4478106940 社会変革のためのシステム思考実践ガイド／デイヴィッド・ピーター・ストロー著／英治出版／ISBN-10 4862762425					

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	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	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	コンテンツが著作権者のいかなる権利から構成されるかをおさらいしつつ、そのライセンス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	<p>(1) コンテンツビジネスにおいて重要となる権利（ライセンス）の種類や基礎概念を理解することができる。</p> <p>(2) コンテンツ形態や媒体を横断したライセンスの活用方法（収益化）を修得することができる。</p> <p>(3) ライセンスのリスクマネジメントを修得することができる。</p>					
キーワード	ライセンス、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	2024年9月25日	水	8	遠隔授業	イントロダクション	自己紹介、ライセンスとは、権利開発とは、進め方。
第2回	2024年10月2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	2024年10月9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	2024年10月16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	2024年10月23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	2024年10月30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	2024年11月6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	2024年11月13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	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 参加態度（24%）（3点x8回）</p> <p>(2) ミニツツペーパー提出（21%）（3点x7回）</p> <p>(3) 最終レポート（55%）</p>					
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

特になし

科目名	アントレプレナー特論					
開講時期	2Q	単位数	1単位			
代表曜日	金	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	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	波木井 卓					
授業概要	前半は、学生が自分のビジネスを記述できるようになるために、アイデアを発想、ビジネスプランを記述するツールを講義する。後半は、学生が自分のビジネスプランをさらにレベルアップさせるために、起業家（アントレプレナー）、社内起業家（イントラプレナー）としての様々な課題を事例とともに講義し、同時に全体討議も行う。					
到達目標	(1) ビジネスプランニングに必要な基礎的な知識を獲得し、自らのビジネスプランを記述できるようになる。 (2) 様々なビジネスプランに触れることにより、ビジネスプランを見る目を養う。 (3) 起業家（アントレプレナー）、社内起業家（イントラプレナー）の課題について理解し、適切に対応できるようになる。					
キーワード	アントレプレナー、イントラプレナー、ビジネスプラン、起業、新規事業					
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	2024年6月14日	金	8	対面授業	オリエンテーションとアイスブレイク	講師と学生の自己紹介を行い、今後の講義の進め方、最終レポートのイメージを理解する。ビジネスプランとは何か、具体例を理解する。
第2回	2024年6月21日	金	8	対面授業	アイデア発想とアイデアブラッシュアップ	アイデアの着想とブラッシュアップのツールを学び、ワークショップを行い、簡単なビジネスプランのドラフトを作成する。
第3回	2024年6月28日	金	8	遠隔授業	アイデアのプレゼンテーション	ビジネスプランのエレベータピッチを行い、各自の考えているビジネスプランを共有する。
第4回	2024年7月5日	金	8	遠隔授業	ビジネスプランニングの基礎	フレームワークの要素を理解して、簡単なビジネスモデルを記述できるようになる。ビジネスプランをフレームワークに落とし込んでみる。
第5回	2024年7月12日	金	8	遠隔授業	アントレプレナーの事業展開について	事業開発アプローチ、方法論と承認プロセス、ピボットなど事業を進める上での課題を理解する。各自のビジネスプランに反映させる。ビジネスプランの発表と全体討議を行う。
第6回	2024年7月19日	金	8	遠隔授業	アントレプレナーのヒトについて	人材、組織、スキル、ダイバーシティなどヒトに関する課題を理解する。各自のビジネスプランに反映させる。ビジネスプランの発表と全体討議を行う。
第7回	2024年7月26日	金	8	遠隔授業	アントレプレナーのカネについて	投資と融資、イグジット、M&Aなどカネに関する課題を理解する。各自のビジネスプランに反映させる。ビジネスプランの発表と全体討議を行う。
第8回	2024年8月2日	金	8	対面授業	アントレプレナーのマインドセットについて	アントレプレナー、イントラプレナーとしての姿勢、心の持ち方に関する課題を理解する。ビジネスプランの発表と全体討議を行う。総評。
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）授業内の発言内容や発言頻度（20%） （2）他者の最終レポート発表へのコメントやアドバイス（20%） （3）自らの最終レポート内容とプレゼンテーション（60%）
履修条件と留意事項	本講義では、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。 状況に応じて授業内容が変わる可能性、授業内容が前後する可能性がある。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	オープンイノベーション特論					
開講時期	4Q	単位数	1単位			
代表曜日	水	代表時限	8限			
科目モジュール	応用・実践	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	山本 飛翔					
授業概要	<p>事業を成長させるにあたって有用と考えられる事項を主として2つの軸から紹介する。第1には、知財戦略の考え方、具体的なto do事項を紹介しつつ、受講者が、自らの事業で知財を活用するためのフレームワークを身につけられることを目標とする。第2には、オープンイノベーションについて、大企業・スタートアップ・大学間、それぞれのオープンイノベーションの留意点を紹介しつつ、Win-Winの関係構築を通じて、自社により大きな利益をもたらすことができるよう、必要な観点を身につけられることを目標とする。</p>					
到達目標	<p>(1) 知財戦略の基本的な考え方を理解し、現状の日本の産業界における課題を認識する。 (2) 知財戦略の活用事例を知り、自社において効果的な知財戦略を検討する際の引き出しを増やす。 (3) オープンイノベーションの作法を学び、自社の利益押し付け型ではない、Win-Win型による、両者が生み出す利益の総和の最大化という考え方を学び、実践できるようにする。</p>					
キーワード	知財戦略、オープンイノベーション、契約交渉					
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	2024年11月27日	水	8	遠隔授業	知財戦略総論	知財戦略の基本的な考え方を学び、各フェーズにおいていかなる取り組みをすべきかを学ぶ。
第2回	2024年12月4日	水	8	遠隔授業	知財戦略各論	業界別の知財戦略の留意点、データの利活用時の留意点、知財紛争時の対応の基本的な考え方について学ぶ。
第3回	2024年12月11日	水	8	遠隔授業	特許の読み方	良い特許について知る前提として、特許のクレーム解釈の基本的な考え方について学ぶ。
第4回	2024年12月18日	水	8	遠隔授業	オープンイノベーションとは	オープンイノベーションの基本的な考え方を学ぶ。特に、大手企業・スタートアップ間のアライアンスとしてのオープンイノベーションについて学ぶ。
第5回	2025年1月8日	水	8	遠隔授業	出資を伴うオープンイノベーション	大手企業がスタートアップへの出資を伴うオープンイノベーションに取り組む際の留意点について学ぶ。
第6回	2025年1月15日	水	8	遠隔授業	産学連携とは	大手企業・大学間、スタートアップ・大学間の産学連携の基本的な考え方を学ぶ。
第7回	2025年1月22日	水	8	遠隔授業	海外展開時のリスクマネジメント	アライアンス・知財面を中心に、海外進出する際ににおける基本的留意点について学ぶ。
第8回	2025年1月29日	水	8	遠隔授業	英文契約の基本	英文契約のレビュー等を行うにあたっての基本的留意点について学ぶ。
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の内容と授業中の発言 30% (2) レポート 70%					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	オープンイノベーションの知財・法務/山本飛翔/勁草書房/ISBN番号4326403969					
参考文献	スタートアップの知財戦略/山本飛翔/勁草書房/ISBN番号4326403756					

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	代表時限	7限			
科目モジュール	応用・実践	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キストのみならず、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作成する。					
到達目標	(1) 既存のデザイン領域とは似て非なるロボットデザイン特有の機能性とアイコン性を兼ね備える文脈を理解できるようになる。 (2) プロダクトでは取まらないナラティブ要素を持ったロボットデザインの過程を理解できるようになる。 (3) 機能性と象徴性を兼ね備えたロボットデザインのプロトタイピングが行えるようになる。					
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	2024年11月27日	水	7	対面授業	ロボットデザイン	デザインとロボットの歴史と事例を共有する。ロボットデザインのフィクションとリアルの関わりを紐解く。
第2回	2024年12月4日	水	7	対面授業	ロボットデザインのコンセプトメイク	ロボットデザイン特有のタイムラインとSFプロトタイピングを利用したコンセプトメイクの手法と事例を共有する。
第3回	2024年12月11日	水	7	対面授業	ロボットのプロトタイピング	fabとプロトタイピングと製造の関係を共有する。fabを使用してプロトタイピングを行い少量生産に進み新しいロボットの提案を行う方法と事例を共有する。
第4回	2024年12月18日	水	7	対面授業	ロボットビジネス	ロボット特有のユーザーフィードバックとPoCの関係やロボットビジネスの事例を共有する。ロボットビジネスは非常に成功率が低い傾向にある。それはなぜなのか、成功率を上げるにはどうしたら良いのか。成功と失敗の事例を元に検証する。
第5回	2024年12月25日	水	7	対面授業	未来のロボット	外界の情報を取得し人工知能により身体の動かし方を学習し始めたロボットは急速に進化を始めている。現在から未来のロボットがどのように変化や進化を遂げるのか、生活はどのように変化するのかを考察する。
第6回	2025年1月8日	水	7	対面授業	ロボットデザイン実習	ロボットデザインを実習する。コンセプトを立案し、メディアを選択し制作する。メディアのジャンルは問わない。ビジネスプラン、グラフィック、キャラクター、ブランディング、ストーリー、モックアップ、映像、脚本などが考えられる。
第7回	2025年1月15日	水	7	対面授業	プレゼンテーションとブラッシュアップ	それぞれのロボットデザインのプレゼンテーションを行いフィードバックを元にブラッシュアップを進める。
第8回	2025年1月22日	水	7	対面授業	ロボットデザイン実習展	ロボットデザインの実習をパブリッシュして評価をする。
授業形式	講義形式および演習形式					

成績評価方法と基準	<p>5段階調整 (S~D)</p> <p>(1) 最終成果物 (実際に造形物がある場合加点) (55%)</p> <p>(2) 講義内発言、発表 (25%)</p> <p>(3) フィードバックシート (理解度) (20%)</p>
履修条件と留意事項	なし
教科書	なし
参考文献	<p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>アップルのデザイン/日経デザイン/日経BP/ISBN : 978-4822264765</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>ロボットはなぜ生き物に似てしまうのか-工学に立ちほだかる「究極の力学構造」/鈴木康一/講談社/ISBN : 978-4062577687</p> <p>優しいロボット/松井 龍哉/大和書房/ISBN : 978-4479797128</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>

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	水	代表時限	8限
科目モジュール	応用・実践	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	メディア及び生活者に向けた情報発信について、クリエイティブ及びPR（パブリックリレーションズ）の観点を踏まえ、網羅的に概観し、実戦に必要な理論と実務の両面にわたる学識と技術を習得することを目的とする。知識の習得に留まらず、修了課題はもちろん、社会での実践に差し当たって活用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それぞれ確かめる。
------	---

到達目標	<p>(1) アイデアを「作って」終わるのではなく、アイデアを「広げる」ための実践的な視点（PR観点に立ったコミュニケーションの設計）を獲得できるようになる。</p> <p>(2) アイデアを「作って」終わるのではなく、アイデアを「広げる」ための実践的な視点（PR観点に立ったコミュニケーションの設計）の獲得を通して、研究と実践を自律的に進めるための技術修得を目指す。</p> <p>(3) 知識の修得に留まらず、リリースの記載方法の修得に至るまで、知識から実装に向けての技術獲得までを幅広く修得する。</p>
------	---

キーワード	広告とPR、情報デザイン、クリエイティブ、アイデア、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	2024年4月17日	水	8	対面授業	広告の歴史	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設計を行っていく上で必要な視点を90分で集中的に獲得する。
第2回	2024年4月24日	水	8	対面授業	PRについて	アイデアを「作る」だけでなく、「広げる」ための視点の獲得を目指す。PR（パブリックリレーションズ）についての知識修得を通じて、PR起点に立ったコミュニケーションのデザイン方法の修得を目指す。
第3回	2024年5月1日	水	8	対面授業	PRの戦略と計画	戦略PRの基本概念とプロセスの紹介。戦略的なPR活用方法の知識の修得と、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	2024年5月8日	水	8	対面授業	PRとクリエイティブ 前半	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を俯瞰することによって、成功要因についての分析を行い、必要な視座を獲得する。
第5回	2024年5月15日	水	8	対面授業	PRとクリエイティブ 後半	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を俯瞰することによって、成功要因についての分析を行い、必要な視座を獲得する。
第6回	2024年5月22日	水	8	対面授業	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、実際のリリース制作の方法を学び、実践する。
第7回	2024年5月29日	水	8	対面授業	PRデザインの実践	PRデザインの実践に向け、PR企画の検討、リリース制作までを実践する。アイデアを「作る」だけでなく「広げる」ための思考方法を総合的に概略し、実践する。

第8回	2024年6月5日	水	8	対面授業	総括	これまでの授業の総括を行う。
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40% （2）中間課題30% （3）最終課題30%					
履修条件と留意事項	なし					
教科書	なし					
参考文献	特になし					

科目名	デザインエンジニアリング					
開講時期	3Q	単位数	1単位			
代表曜日	土	代表時限	4限、5限			
科目モジュール	応用・実践	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	川名 宏和					
授業概要	<p>認知と知覚を組み合わせた体験型表現で、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によるデザイン提案を行う。体験型の製品やメディア芸術などの事例を通して、双方向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。本授業の課題制作に取り組むことで、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提案を目指し、最終的には展示を行う。プロトタイピングの必要性や企画実装を通してデザインとエンジニアリングが、どのように機能し体験価値の役割と理解を深める。</p>					
到達目標	<p>(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と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、ユーザーへのコミュニケーションを通じた機能設計を理解できる。 (3) 機能デザインや経験デザインと体験型コンテンツが果たす社会的役割を理解できる。</p>					
キーワード	インタラクションデザイン、ユーザエクスペリエンス、デザインエンジニアリング、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	2024年9月28日	土	4	対面授業	イントロダクション	グローバルプロジェクトに関連する研究領域を概観する。グローバルプロジェクトの仕組みや仕掛け、プロジェクトスコープについて学ぶ。
第2回	2024年9月28日	土	5	対面授業	プロトタイピングとアイディエーション	社会課題解決に向かうグローバルプロジェクトについて、災害支援やシビックイノベーション、ソーシャルインパクトなどの既存の事例から学ぶ。
第3回	2024年10月12日	土	4	対面授業	知覚と認知	社会課題解決に向かうグローバルプロジェクトを作る際の様々な仕組みについて知る。
第4回	2024年10月12日	土	5	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	グローバルな組織ならではの組織・チームづくりについて、理解する。
第5回	2024年10月26日	土	4	対面授業	インタラクションとエンジニアリング	プロジェクトを知ってもらうための活動としてのマーケティングについて、理解する。
第6回	2024年10月26日	土	5	対面授業	中間プロダクトプレゼンテーション	グローバルプロジェクトを維持・運営するための活動について、理解する。
第7回	2024年11月9日	土	4	対面授業	制作を通じたインタラクションデザインと体験価値	それぞれ自らの研究テーマを探索し、研究と実践に取り組む準備を行う。
第8回	2024年11月9日	土	5	対面授業	最終プロダクトプレゼンテーション	講義を通じて学んできたことや未来について議論し、まとめる。
授業形式	講義形式および演習形式					
成績評価方法と基準	<p>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%)</p>					
履修条件と留意事項	制作課題に大きな重点を置くため授業毎に制作状況を都度報告できる進め方を行う。					
教科書	なし					

参考文献

指を置く／佐藤雅彦 + 齋藤達也／美術出版社／ISBN-10 4568505607

Web Designing (ウェブデザイン) 2013年 11月号／マイナビ

takram design engineering | デザイン・イノベーションの振り子／takram design engineering／LIXIL出版／ISBN-10 486480012X

融けるデザインーハード×ソフト×ネット時代の新たな設計論／渡邊恵太／ピー・エヌ・エヌ新社／ISBN-10 4861009383

Prototyping Lab 第2版ー「作りながら考える」ためのArduino実践レシピ (Make: PROJECTS) /小林 茂／オライリージャパン／ISBN-10 4873117895

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／脇田 玲／ピー・エヌ・エヌ新社／ISBN-10 4861008433

科目名	特別講義A					
開講時期	2Q（夏季集中講義）	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	-			
必修/選択	選択	定員	15名			
担当教員	海老根 智仁					
授業概要	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基に、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考え、発表されたアイデア等の中から特に優れたアイデアには具体的な事業化を進める場合がある。分野的に言うとベンチャー企業に関連する経営学と事業計画設計の授業である。					
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	2024年9月3日	火	7	対面授業	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	2024年9月3日	火	8	対面授業	ベンチャー企業の与件の整理（2）	実際にあった事例を基に第1回の内容を補足する
第3回	2024年9月4日	水	7	対面授業	ベンチャー企業の与件の整理（3）	実際にあった事例を基に第1回の内容を補足する
第4回	2024年9月4日	水	8	対面授業	ベンチャー企業の与件の整理（4）	実際にあった事例を基に第1回の内容を補足する
第5回	2024年9月5日	木	7	対面授業	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	2024年9月5日	木	8	対面授業	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	2024年9月6日	金	7	対面授業	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	2024年9月6日	金	8	対面授業	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（60%） （2）出席率及び授業参加への積極性（授業中の発言含め）（40%）
履修条件と留意事項	アカウンティング、アントレプレナー特論（旧ビジネスプランニング実践）、オープンイノベーション特論（旧リーガルマネジメント）、ビジネスプランニング特論（旧ビジネスプランニング基礎）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能。事前課題を事務局に提出すること。
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／海老根 智仁／光文社／ISBN-10:4334034497

科目名	特別講義L					
開講時期	2Q (夏季集中講義)	単位数	1単位			
代表曜日	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	-			
必修/選択	選択	定員	80名			
担当教員	山崎 敦子					
授業概要	英語論文発表のメリット、論文の構造や各項目の書き方、発表方法などを実践的な演習を通じて学習する。論文のIntroduction、Method、Result、Discussion、Conclusionまでの流れや書き方、謝辞、引用文献、タイトルやAbstractの注意点、図表と数式の表し方、英語論文の重要な表現と文法項目、論理的な文章作成などを学び、演習で確認をする。国際誌や国際学会での論文掲載と英語プレゼンのコツを知り、英語論文を執筆し発表できることを目指す。AIツール活用についても説明する。					
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> (1) 英語で論文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	2024年8月16日	金	7	遠隔授業	講義概要と論文構成	講義概要、英語論文発表のメリット、英語論文の種類、典型的な構造と各項目、Introduction、論文のParagraphとは、Topic sentence、Supporting sentences、文献引用、演習問題。
第2回	2024年8月16日	金	8	遠隔授業	英語論文統一性と論理構成	論理構成とtransition expressionsの使い方、統一性のための代名詞と冠詞 (a/anとtheの違いなど)、英語論文の数のルール、演習問題。
第3回	2024年8月23日	金	7	遠隔授業	IntroductionとMethodの重要点	IntroductionからMethodへ、英語の時制（特に、現在、過去、現在完了形の違い）、能動的な論文の書き方、Figures & Tables、Captions、演習問題。
第4回	2024年8月23日	金	8	遠隔授業	AnalysisからResultとDiscussionへ	形容詞の並べ方、数式の書き方、Analysis、Result、Discussionの書き方と注意点、客観的な書き方、演習問題。
第5回	2024年8月30日	金	7	遠隔授業	論文英文の組み立て方	英語のフレーズを借りる、“和文和訳”、英文をつなげる、Slash reading、盗用をさける、自動翻訳について、関係代名詞、演習問題。
第6回	2024年8月30日	金	8	遠隔授業	Conclusionから文献やAbstractへとTake Home 試験	Conclusion、Acknowledgementの書き方、Referencesについて、Abstractの重要性と書き方、英文タイトルの見直し、演習問題、Take Home 試験。
第7回	2024年9月6日	金	7	遠隔授業	英語論文校閲から投稿へ	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、AIツールの活用、演習問題。
第8回	2024年9月6日	金	8	遠隔授業	国際学会発表についてと講義まとめ	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、英語プレゼン練習方法、演習問題、Take Home 試験解説、講義のまとめ。
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) <ol style="list-style-type: none"> (1) 授業への積極的な参加 (20%) (2) 授業内での演習課題 (40%) (3) Take Home Examination (40%) 					

履修条件と留意事項	英語で論文発表することへのmotivationや興味があることが履修の必須条件で、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を、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してほしい。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り、担当教員による英語論文の校閲は期待しないほしい。
教科書	なし
参考文献	特になし

科目名	特別講義M		
開講時期	3Q	単位数	1単位
代表曜日	月	代表時限	7限
科目モジュール	SEAD特別講義	科目系統	—
必修/選択	選択	定員	80名
担当教員	米倉 誠一郎		

授業概要	<p>諸君には日本の「ヤバイ」現状を理解してもらおう。ただし、我々は楽観的でなければならぬし、楽観的であり得る根拠もある。危機感の下で共通目標をもつと意外と強いからだ。そのために日本の歴史・世界の歴史を学ぶ。強調したいのは「役に立たない学問」が実は役に立つということだ。それが「リベラル・アーツ（人間を自由にする学問）」の本質だ。最後に諸君の可能性について共に考えたい。諸君は人類史上初めてポケットにAIを携帯する人類だ。しかし、そのことが素晴らしい未来を保証するわけではない。想像力と創造力が重要だ。</p>
到達目標	<p>(1) 日本や世界の現状を定量的・定性的に理解できるようになる。 (2) 日本の歴史・世界の歴史を理解し、国の競争力がある種のモデル構築に依存していることを理解する。その上で自分の力でビジネスモデルを構想する力をつける。 (3) デジタルの未来を人類のより良い方向に導ける想像力と想像力を身につける。</p>
キーワード	低労働生産性、イノベーション、アントレプレナーシップ、シリコンバレー・モデル、ソーシャル・ビジネス

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	2024年9月23日	月	7	対面授業	日本現状と楽観主義について	日本の「ヤバイ」現状理解し、何から手をつけるかを考える。
第2回	2024年9月30日	月	7	対面授業	イノベーションと多様性	生産性の向上にはイノベーションが欠かせないことを理解する。シュムペーターやクリステンセンの議論を理解する。
第3回	2024年10月7日	月	7	対面授業	アントレプレナーシップとイノベーション	アントレプレナーシップとイノベーションの関係を理解し、自分の立ち位置を確認する。
第4回	2024年10月14日	月	7	対面授業	イノベーターたちの日本史	近代日本の創造的対応(Creative Response)を概観し、危機対応や教育の重要性について考える。
第5回	2024年10月21日	月	7	対面授業	イギリスモデル対アメリカモデル	世界の工場を築き上げたイギリスモデルとそれを破壊したアメリカのビッグビジネスの台頭を学ぶ。
第6回	2024年10月28日	月	7	対面授業	垂直統合対ケイレツモデル	アメリカのビッグビジネスモデルを破壊した日本の系列モデルの威力を把握する。
第7回	2024年11月4日	月	7	対面授業	ゲストスピーカーへの戦略提言とディスカッション	現代社会において新たなビジネス展開をしているゲストを呼んで、学生諸君が考える戦略提言を行い、生きたディスカッションをする。
第8回	2024年11月11日	月	7	対面授業	デジタルの未来「馬鹿にされよう」	学生諸君の未来のあり方について議論する。

授業形式	講義形式および演習形式
成績評価方法と基準	<p>5段階評価 (S~D)</p> <p>(1) 予習能力を含むクラスでの発言 (30%) (2) 分析能力 (20%) (3) 創造性 (20%) (4) チームワーク (15%) (5) リーダーシップ (15%)</p>
履修条件と留意事項	なし

教科書	イノベーターたちの日本史：近代日本の創造的対応／米倉誠一郎／東洋経済新報社／ISBN978-4--492-37120-6 軽絵革命の構造／米倉誠一郎／岩波新書／ISBN4-00-430642-6
参考文献	組織は戦略に従う／アルフレッド・チャンドラー／ダイヤモンド社／ISBN-10:4478340234 経済発展理論／ジョゼフ・シュムペーター／岩波文庫／ISBN9784003414712 イノベーションのジレンマ／クレイトン・クリステンセン／翔泳社／ISBN9784881358399

科目名	特別講義N		
開講時期	夏季集中講義	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	SEAD特別講義	科目系統	—
必修/選択	選択	定員	25名
担当教員	関 龍太郎		

授業概要	国内外の広告賞デジタル・モバイル部門の受賞作品を重点的に視聴。大量のアワードビデオを閲覧することから企画背景や使用されたテクノロジーの分解、さらに受賞年度のトレンドと背景などを考察するなどを通じて、企画説明ビデオ（アワードムービー）の実践的な事例研究を行う。
------	---

到達目標	<p>(1) アドフェスト、スパイクスアジア、カンヌ広告賞、ACCなど広告コミュニケーションの世界においてどのような作品が効果を上げ評価を受けているのかを知る。</p> <p>(2) 多くの作品を知ることにより、自身の企画立案に活かし、かつ、背景をリサーチする力を養う。</p> <p>(3) 作品をみて、良い悪いだけでなく、どの点が良いのか、なにが良くないのかを言語化して伝える力を養う。</p>
------	---

キーワード	デジタル広告企画、企画力向上、企画分析力向上
-------	------------------------

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	2024年8月19日	月	7	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察①	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。
第2回	2024年8月19日	月	8	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察②	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。
第3回	2024年8月26日	月	7	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察③	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。
第4回	2024年8月26日	月	8	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察④	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。
第5回	2024年9月2日	月	7	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察⑤	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。
第6回	2024年9月2日	月	8	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察⑥	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。
第7回	2024年9月9日	月	7	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察⑦	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。
第8回	2024年9月9日	月	8	遠隔授業	世界のアワードから見る企画背景の考察⑧	広告賞受賞作品から見る、企画立案のトレンドと背景、企画説明ビデオ（アワードムービー）の研究・意見交換。

授業形式	講義形式および演習形式
------	-------------

成績評価方法と基準	<p>5段階評価（S～D）</p> <p>(1) 事前に共有するアワードムービをきちんと閲覧してきていたか、準備ができていたか（50%）</p> <p>(2) 講義中の議論に活発参加できたか（30%）</p> <p>(3) 講義で共有したアワードビデオから1講義につき1本（合計8本）の分析と見解をレポートする（20%）</p>
-----------	--

履修条件と留意事項	事前に共有するYouTubeチャンネルのリンクにある動画を視聴し講義に参加すること。
-----------	--

教科書	なし
-----	----

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	定員	各ラボプロジェクトによる
担当教員	2024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、自らの課題を探究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	<ul style="list-style-type: none"> (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、自らの課題を探究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%） 指定された期限までに活動報告書を提出すること。提出がない場合不可となる。		
履修条件と留意事項	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	2024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、研究テーマの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の準備を行う。「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う。					
到達目標	(1) 修了課題のプロセスを理解し、自律的に進めることができるようになる。 (2) 修了課題に向けて研究テーマの探求を行い、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、研究テーマ、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	2024年4月13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、提出成果、研究計画書などについてオリエンテーションを行う。修了課題指導教員の指導方針を紹介する。
第2回	2024年4月13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、提出成果、研究計画書などについてオリエンテーションを行う。修了課題指導教員の指導方針を紹介する。
第3回	2024年4月20日	土	3限	対面授業	ワークショップ	研究実践科目とは何かについてと、ラボプロジェクト担当教員の実施方針を紹介する。自己紹介と研究テーマについて互いにプレゼンテーションする。
第4回	2024年4月20日	土	4限	対面授業	ワークショップ	研究実践科目とは何かについてと、ラボプロジェクト担当教員の実施方針を紹介する。自己紹介と研究テーマについて互いにプレゼンテーションする。
第5回	2024年5月11日	土	3限	対面授業	研究テーマの探求	研究テーマの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	2024年5月11日	土	4限	対面授業	研究テーマの探求	研究テーマの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	2024年6月1日	土	3限	対面授業	修了課題の構想	研究計画書の案の検討を行い、修了課題指導教員の希望を決める。
第8回	2024年6月1日	土	4限	対面授業	修了課題の構想	研究計画書の案の検討を行い、修了課題指導教員の希望を決める。
授業形式	講義形式					
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	2024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」向けの準備段階として、修了課題の計画に取り組む。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> (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策定することができる。 (3) 修了課題制作の指導教員を決めることができる。 		
授業内容	<p>翌年度の「修了課題制作」向けの準備段階として、修了課題の計画に取り組み、修了課題制作の指導教員を決める。</p> <p>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。</p> <p>提出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。</p>		
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	<p>認定科目。認定または不可で成績評価を行う。</p> <p>研究計画書とプレゼン資料（100%）</p>		
履修条件と留意事項	<p>必修科目。履修にあたっては「修了課題構想」の単位を修得していること。</p> <p>「修了課題計画」を合格したものは、翌年度の「修了課題制作」が自動的に履修登録されキャンセルできない。</p>		
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	2024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。「成果」と「成果報告書」を提出する。提出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）。 「修了課題計画」を合格したものは、翌年度の「修了課題制作」が自動的に履修登録されキャンセルできない。 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。		
教科書	なし		
参考文献	特になし		

