

# なわてん

Graduation Exhibition  
Osaka Electro-Communication University  
Faculty of Information Science and Arts  
Department of Digital Art and Animation  
Department of Digital Games  
Department of Computer Science

## なわてん in GFO

～デジタルゲーム学科 2015年度セレクション～

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科 作品展

開催日時：2016年3月6日(日) 11:00～17:00 入場無料

開催場所：グランフロント大阪北館4Fナレッジシアター

〒530-0011 大阪府大阪市 北区大深町 3-1 TEL:06-6372-6434 <https://kc-i.jp/facilities/theater/>

公式サイト：<http://nawaten.main.jp/>

メール：[info@nawaten.main.jp](mailto:info@nawaten.main.jp)

主催：大阪電気通信大学 総合情報学部

協力：大阪電気通信大学 後援会、京阪ジャーナル社 AGORA、JIAMS (先端マルチメディア合同研究所)

お問い合わせ：大阪電気通信大学 四條畷キャンパス 〒575-0063 大阪府 四條畷市 清滝 1130-70 電話：072-876-3317 (代表)



## なわてん in GFO

～デジタルゲーム学科 2015年度セレクション～

大阪電気通信大学 総合情報学部

デジタルゲーム学科 作品展

日時：2016年3月6日(日) 11:00～17:00

会場：グランフロント大阪北館4F ナレッジシアター



なわてん Selection へようこそ！  
大阪電気通信大学総合情報学部 デジタルゲーム学科とデジタルアート・アニメーション学科（2015年度より合併してデジタルゲーム学科）では、例年の卒業制作・卒業研究の発表の場として四條畷キャンパスにおいて「なわてん」を開催しています。

今年で13回目の開催となる「なわてん」は、大阪電気通信大学での学習積鑽・研究の集大成をご覧頂ける場ではありますが、今年は初めて大学から飛び出して、大阪のど真ん中、グランフロント大阪にてセレクション展を開催することになりました。

今年度の「なわてん」に出展された4年生の作品だけでなく、過去の優秀作品や、教員の作品なども交えて、皆様にデジタルゲーム学科の様々な活動や業績の一端を感じ取って頂きたく思っております。

私たちの学生・教員達の持つ創造性と実現力に期待をして下さるすべての皆様のご来場を教職員・スタッフ一同心よりお待ちしております。

大阪電気通信大学 総合情報学部 学部長 魚井 宏高



## グランフロント大阪北館4F ナレッジシアター

〒530-0011 大阪府大阪市 北区大深町 3-1

TEL:06-6372-6434

<https://kc-i.jp/facilities/theater/>

### 【交通アクセス】

JR「大阪駅」（アトリウム広場）より徒歩 3分

地下鉄御堂筋線「梅田駅」より徒歩 3分

阪急電鉄「梅田駅」より徒歩 3分

悪天候など、やむを得ない理由で、開催内容が予告なく変更または中止になる場合がございます。

最新情報は公式サイト、または公式ツイッターでご確認ください。

お問い合わせ：大阪電気通信大学 四條畷キャンパス

電話：072-876-3317 (代表) メール：info@nawaten.main.jp



## なわてんグランプリ作品展示・上映

上映時間：① 11:30～ ② 15:30～ (同内容 約90分を予定)

「なわてん」では毎年、4年生の優秀な作品・研究を選んで「なわてん」グランプリとして、グランプリ1作品のほか 準グランプリ2作品、学術研究賞・芸術賞・観客賞・アゴラ賞の各賞を表彰しています。このセレクション展では、今年選ばれたばかりのグランプリ作品達だけでなく、過去のグランプリ作品の中から選りすぐりをご覧頂けます。



短編 SF アクション映画  
「CYBERDIVE」  
監督：市田俊介ほか  
制作：電ch! (てんちゃん) : 大阪電気通信大学チャンネル

## 短編SFアクション映画「CYBERDIVE」

### 初号試写会&制作者舞台挨拶

上映時間：14:00～15:30 (13:45開場)

各方面のプロに指導をうけながら、学生がメガホンを取り、約1年掛けて制作された短編 SF 映画の上映と制作関係者による舞台挨拶を行います。ストーリー:未来の日本。仮想現実が発展し、人々は政府が作り出した戦争ゲーム「ウォーゾーン」を謳歌していた。しかし、ゲーム内でプレイヤーの死亡事故が発生。ゲームプレイヤーの渚と仁美が事件の首謀者と遭遇したとき、ゲームが作られた本当の目的を知ることになる…。



「エア・フローティング・メディア作品例」  
魔法陣から出現させた光の玉を手の内でコントロールする「MagicalExperience 魔法体験」

## エア・フローティング・メディア作品の展示

会場：ナレッジシアター・ホワイエにて常時

デジタルゲーム学科の門林理恵子教授と陳維錚講師、エアフローティングメディア委員会の指導のもと、大学院生や学部学生と企業との連携によって制作された「エア・フローティング・メディア」を利用したインタラクティブアートは、今回の会場でもあるナレッジキャピタルにおいて、昨年第2回ナレッジイノベーションアワード コト部門において優秀賞を頂きました。セレクション展でもご覧頂けます。