

キーワード	テーマ	講義者	学科及び職階	内容
ゲームの技術と表現	60分で、新作ゲームを作ってみよう！	いしげき ひでゆき	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 教授	ゲームを作るのが難しいと思いませんか？面白いゲームを作るには、ちょっとしたコツがあります。実際の現場では、ゲームを完成させて終わりということはありません。出来上がったゲームを何おもてテストプレイをして、バグを見つけたり、ゲームバランスを調整したりして、より良いゲームにしていきます。この講義では、誰でも知っている「神経衰弱」をベースにしたカードゲームを60分で作成、他の人たちにテストプレイをしてもらい、作ったゲームの評価を聞きます。ゲーム制作の一連の流れを経験してもらうことで、ゲーム制作の面白さを知ってもらいます。
ゲームの技術と表現	ゲームのテクノロジー	植野 雅之	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 准教授	ビデオゲームは様々なコンピュータ技術を組み合わせた集合体であると言えます。例えば、キャラクターを動かすための技術、様々な視覚効果を作り出すための技術、プレイヤーの手を先読みする技術など様々な技術が用いられています。このような技術がどういった考え方でできているかを紹介します。
ゲームの技術と表現	システムセンスって知っているだろうか？	横山 宏	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 教授	ゲームもコンピュータシステムの一つです。コンピュータシステムの開発では、幅広い知識、柔軟な考え方、アイデアを出す力、目のつけどころなど(システムセンス)が必要とされます。一緒に頭の体操をやってみましょう。
ゲームの技術と表現	ゲーム産業の今と未来	中根 康之	総合情報学部／デジタルゲーム学科 准教授	日本のゲーム産業は世界のゲーム産業の一翼を担い、ゲームを市場の拡大に努めてきました。結果としてゲーム産業は広がりましたが、その形は刻々と変わっています。ゲーム産業の広がり日々形を変えるゲーム産業の今と未来をお話しします。
ゲームの技術と表現	おもしろヒューマンインタフェース	魚井 宏高	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	人がコンピュータのような複雑な機械を操作するときに使われるのがヒューマンインタフェースです。ここでは、その定義と意義などに触れたのち、身近になってきたおもしろインタフェースをいろいろ紹介します。
ゲームの技術と表現	ゲームと文化・歴史との関わり	門林 理恵子	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	ゲームに用いられる技術は、私たちの文化や歴史を記録し、保存し、活用することにも応用できます。3DCGや新しいユーザインタフェース技術などがどのように使われているのか紹介します。
ゲームの技術と表現	ゲームの技術とこれからの社会	上善 恒雄	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	ゲーム開発に使われる技術は、楽しいビデオゲームを作り出すだけでなく、安全・安心な生活や社会の基盤を発展させる力を持っています。インターネットにはあらゆるモノがつながり、大量のデータや人工知能が社会を支えるように進んでいます。ゲームは自由に最先端技術を応用できる場で、未来の実験場でもあります。一緒に未来を見ませんか？
ゲームの技術と表現	Pythonプログラミング入門	高見 友幸	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	最近注目されているプログラミング言語であるPythonについて解説します。Pythonは、AI、IoT、数学、ビッグデータ、自然言語処理、RPA、Webスクレイピング、ゲーム等、非常に幅広い対象に活用されています。Pythonのプログラミング手法をみることで、プログラミングの未来を見通すこともできるでしょう。
ゲームの技術と表現	ビジュアルプログラミング入門	魚井 宏高	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	プログラミングブロックを組み合わせることでキャラクターを動かす、簡単なゲームを作ってみましょう。ドローンやロボットをプログラムしたとおりに動かすこともできます。

キーワード	テーマ	講義者	学科及び職階	内容
ゲームの技術と表現	コンピュータグラフィックスを始めよう！	佐藤 礼華	総合情報学部／デジタルゲーム学科 准教授	急速に広がるデジタル化時代であるがゆえに、その源泉となる感性を大切にしたいと考えます。そのため「発想や表現の手段としてのコンピュータグラフィックス」を使って、クリエイティビティ能力を育て、さまざまな場で活躍できるクリエイターを目指しましょう。
ゲームの技術と表現	どうやってプログラミングするの？	沼田 哲史	総合情報学部／デジタルゲーム学科 准教授	Windows、Mac、Linux、携帯電話、携帯用ゲーム機。いろいろなコンピュータが登場して、多様なアプリケーションが登場してきましたが、同じ様なものを自分で作りたと思ったときに、どこから手をつけていいのかわからないと思います。コンピュータプログラミングについての基礎的な知識を説明して、さまざまな環境でのプログラミングを見てもらいます。そして普段自分が使っているコンピュータに大きな可能性を見つけていただきたいと思います。
ゲームの技術と表現	ゲームの見かたは誰でも同じ？	稲浦 綾	総合情報学部／デジタルゲーム学科 講師	好きなゲームはありますか。そのゲームのどこが気に入っていますか。ストーリー、アクション、原作、キャラクター・・・、人によって「好きなところ」は違いますよね。そして、同じゲームでもプレイヤーとクリエイターでは見るべきところ、気にかけているところが全く違うのです。立場が変われば、ゲームの見方がかわります。クリエイターにとっての「ゲーム」の視点を一緒に考えてみましょう。
ゲームの技術と表現	ゲームアイデアの考え方	森 善龍	総合情報学部／デジタルゲーム学科 特任准教授	日頃遊んでいるゲーム。そのゲームは様々なアイデアで成り立っています。この枠ではゲームを制作する上で開発者がどのようにアイデアを出しているのか「ゲームデザイナー」の視点から、その一端を実演を交えご紹介致します。