

番号	キーワード	テーマ	講義者	学科及び職階	内容
S-1	メディアの文化と創造	デジタルゲームと広がるメディア	渡部 隆志	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 教授	幅広い領域の知識や技術が結集されるデジタルゲームの世界。単なる「遊び」にとどまらず様々な分野と連携して、わたしたちの生活の中に広がるゲームのメディアとしての位置付けや展開について講義します。
S-2	メディアの文化と創造	映画の誕生	由良 泰人	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 教授	映画が誕生してから120年以上が経ちました。しかしまだ完成形という訳ではありません。映画が誕生する前から現在の多様な映像表現に至るまでの映画が歩んできた道のりを解説します。
S-3	メディアの文化と創造	メディアアートの最前線	原 久子	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 教授	新しいメディアが私たちの表現力をよりいっそう豊かにしてくれるようになりました。映像、コンピュータなどを用いたメディアアートは現在いったいどのような展開をみせているのか、国内外の作品紹介を通してその最前線をお伝えします。
S-4	メディアの文化と創造	コンピュータを使った音楽の作り方	山路 敦司	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 教授	私たちが普段よく耳にする音楽のほとんどは、なんらかの方法でコンピュータを使って作られています。デジタルなゲーム音楽はもちろん、オーケストラを使ったクラシック音楽風のレコーディングにおいてもコンピュータは欠かせない存在です。また、公共の場での人間のアナウンスの声も今ではコンピュータによる音声で使用されています。はたしてコンピュータを使って人間的な音楽が本当に作れるのでしょうか？その方法を実例と実演で紹介しながら、コンピュータを使った様々なジャンルの音楽の作り方を解説します。
S-5	メディアの文化と創造	絵本というメディア	木子 香	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 教授	絵本と言えば子どもだけの読み物だと認識は、古くから一般的にあります。しかし、現代においては絵本を一つのメディアとして捉え、子どもから大人まで楽しむことができ、絵本はいろんな可能性を持っています。絵本を深く知り、絵本の力について考える機会とします。
S-6	メディアの文化と創造	伝わるデザイン・伝わらないデザイン	倉地 宏幸	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 准教授	良いデザインとは何でしょうか。デザイン思考とは、対象とその周辺をよく観察し、問題を発見し、解決法を視覚化し、クリエイティブなアプローチから、様々な問題を解決しようとするプロセスです。この授業では、周囲の観察から見つけたことをどのようにして解決できるか考え、それを視覚化する上で重要な色や形、そして文字などの目に見える様々な要素が、どのように関わり合っているかワークショップを通して体験します。
S-7	メディアの文化と創造	新しいアニメーションの表現を探る	ナガタ タケシ	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 准教授	アニメーションとは、絵や物を動かし、生命を与える魔法の様な技術です。アニメのみならず、デジタルゲームを作る上でもキャラクターを動かすなど重要な役割を持ちます。身の回りにある材料を使ったワークショップで、アニメーションにはどんな可能性があるのか体感します。
S-8	メディアの文化と創造	色々なビデオカメラを体験してみる	森田 浩司	総合情報学部／ゲーム&メディア学科 特任講師	誰もがスマートフォンで映像を撮影し、編集や公開、収益化までできる現代ですが、そんな中でもいわゆる映像のプロは何十万円、何百万円もする業務用カメラや機材を使っています。そのような高価な機材とスマホでは何が違うのでしょうか。この講義ではさまざまなシチュエーションや被写体を想定して、業務用カメラやスマートフォンのカメラ性能や特徴の違いを理解し、目的に合わせた機材の選択ができるような新しい視点の獲得を目指します。
S-9	メディアの文化と創造	ゾートロープによるアニメーションワークショップ	上田 和浩	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	映画の先駆的存在として発明された視覚遊戯具のひとつ、ゾートロープを使った簡易アニメーションワークショップです。必要物はゾートロープ(用意)、用紙、鉛筆、消しゴム、サインペン、色鉛筆(消耗品)、レクチャーのためのプロジェクターなどです。
S-10	メディアの文化と創造	CGアニメーションという仕事	寺山 直哉	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	CGアニメーション制作とその実際を、作品例を示しながら解説します。また、CGを仕事にする上で大切なことをわかりやすく説明します。

番号	キーワード	テーマ	講義者	学科及び職階	内容
S-11	メディアの文化と創造	企画とプロデュース	藤田 高弘	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	クリエイターになるために必要な事は「人に自分の意見を伝え、相手の考えを聞き、お互いを理解するためのコミュニケーション能力」と「企画内容を最適な手法で伝える、プロデュース能力」です。例えば「ある商品を3分間で紹介してください」というテーマの場合、どのような企画・表現方法を考えますか？この授業では実践的なプロデュース能力を学びます。
S-12	メディアの文化と創造	動画の仕組みとその歴史	廣瀬 俊彦	総合情報学部／デジタルゲーム学科 准教授	映画が生まれて百数十年、現代ではさまざまな映像が溢れています。しかし、そもそもなぜ動画は動いて見えるのでしょうか？その基本的な仕組みと、動画の歴史を紹介します。
S-13	メディアの文化と創造	3DCGキャラクター制作に用いられる技術	和田 真一	総合情報学部／デジタルゲーム学科 教授	主にゲーム・アニメ・映画などのエンターテインメントコンテンツで目にする、3DCGキャラクターが、どのようなソフトウェアや技術を使用して制作されているのかを紹介します。