

イベント・シンポジウム等実績報告書 | 配分事業費：450千円

メディアデザインウィーク2021

目的・趣旨

日時・場所 令和3年3月28日
オンライン開催

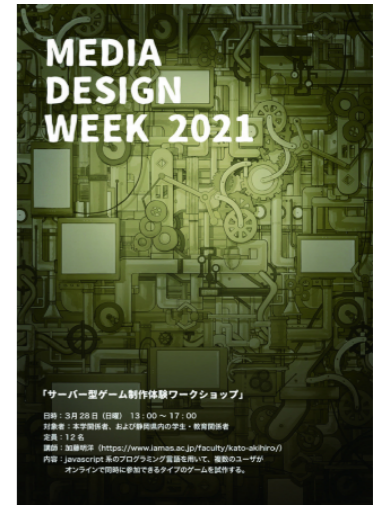
体制 (実施代表者)

デザイン学部	デザイン学科	教授	長嶋 洋一
デザイン学部	デザイン学科	教授	的場 ひろし
デザイン学部	デザイン学科	教授	日比谷 憲彦
デザイン学部	デザイン学科	教授	かわ こうせい

共催・後援等

内容

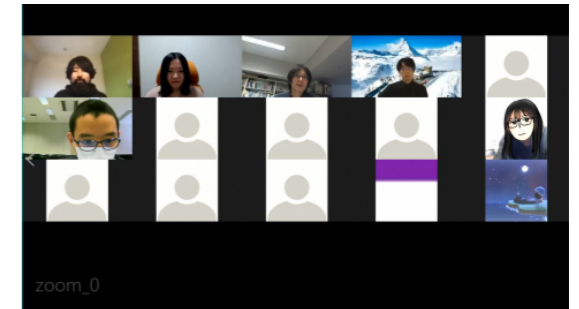
本イベントの令和2年度の実施形態について本学のコロナ対策会議に諮り、最終的には講師、参加者ともに完全な遠隔の形式とするワークショップのみの構成として、3月28日の午後に実施した。ワークショップでは、サーバ型ゲームの原理について学び、実際にサーバ型ゲームの制作を体験するという内容で、各参加者は自宅のPCを使ってプログラミング作業等を行い、最後に各制作物の発表と講評を行った。講師は、WEB系の技術を専門とし、サーバ型ゲーム制作の実績を持つ加藤明洋氏にお願いした。



結果・成果

下記の計14名が参加した。

デザイン学科1年生	3名
デザイン学科2年生	2名
デザイン学科3年生	1名
デザイン研究科1年生	1名
文化政策学科1年生	1名
国際文化学科2年生	1名
国際文化学科3年生	1名
県内高校生	3名
他大学大学院生（博士課程）	1名



一般の書籍や既存のセミナー等で扱われることの少ない「サーバ型ゲーム」に関するワークショップは本学にとって新しい試みであった。馴染みの少ないゲーム制作の考え方や使用するツールに接することは、参加者にとって新鮮な体験となった。参加者は意欲的に作業に取り組み、最後の発表では非常に斬新な発想の制作物も見受けられた。一方で、ワークショップの内容に難しさを感じた参加者もあり、複雑な内容を多様な参加者に対していかに分かりやすく伝えるか、という点は今後の課題として残っている。総合的には、本学学生のみならず、高校生や他大学博士課程の学生も参加し、活発な意見交換や成果物の共有を行うことができたことから、コロナの時代の遠隔型ワークショップとして意義深い試みとなったと考えている。

