

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

過去8年間に渡り継続的に実施した実績に基づき、「メディアデザインに関する教育」「地域社会への成果発信、文化振興」等を特徴とする複合型イベント「メディアデザインウィーク」を開催する。当該年度はデザイン学部が6領域からなる新体制の2年目として、さまざまな領域の活動内容を含めた形でイベントを再構築していく。

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

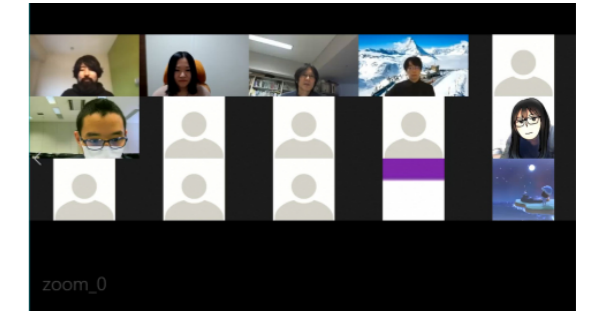
本イベントの令和2年度の実施形態について本学のコロナ対策会議に諮り、最終的には講師、参加者ともに完全に遠隔からの参加とするワークショップのみの形態とすることに決定し、3月28日の午後実施した。ワークショップの参加者はサーバ型ゲームの原理について学び、自宅のPCを使って実際にサーバ型ゲーム（各参加者が行った操作の情報が一カ所のサーバに集められ、それらを反映した結果が各参加者に返る形式で進行するゲーム）の制作を体験した。ワークショップの最後には、参加者による制作内容の発表と、講師による講評が行われた。講師は、WEB系の技術を専門とし、サーバ型ゲーム制作の実績を持つ加藤明洋氏をお願いした。



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。参加者にとって、馴染みの少ないサーバ型ゲーム制作の考え方や新しい作業ツールに接することは新鮮な体験となり、意欲的に作業に取り組み、最後の発表では斬新な発想の制作物が見受けられた。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。

