

ひとりでつくる、
みんなでつくる。

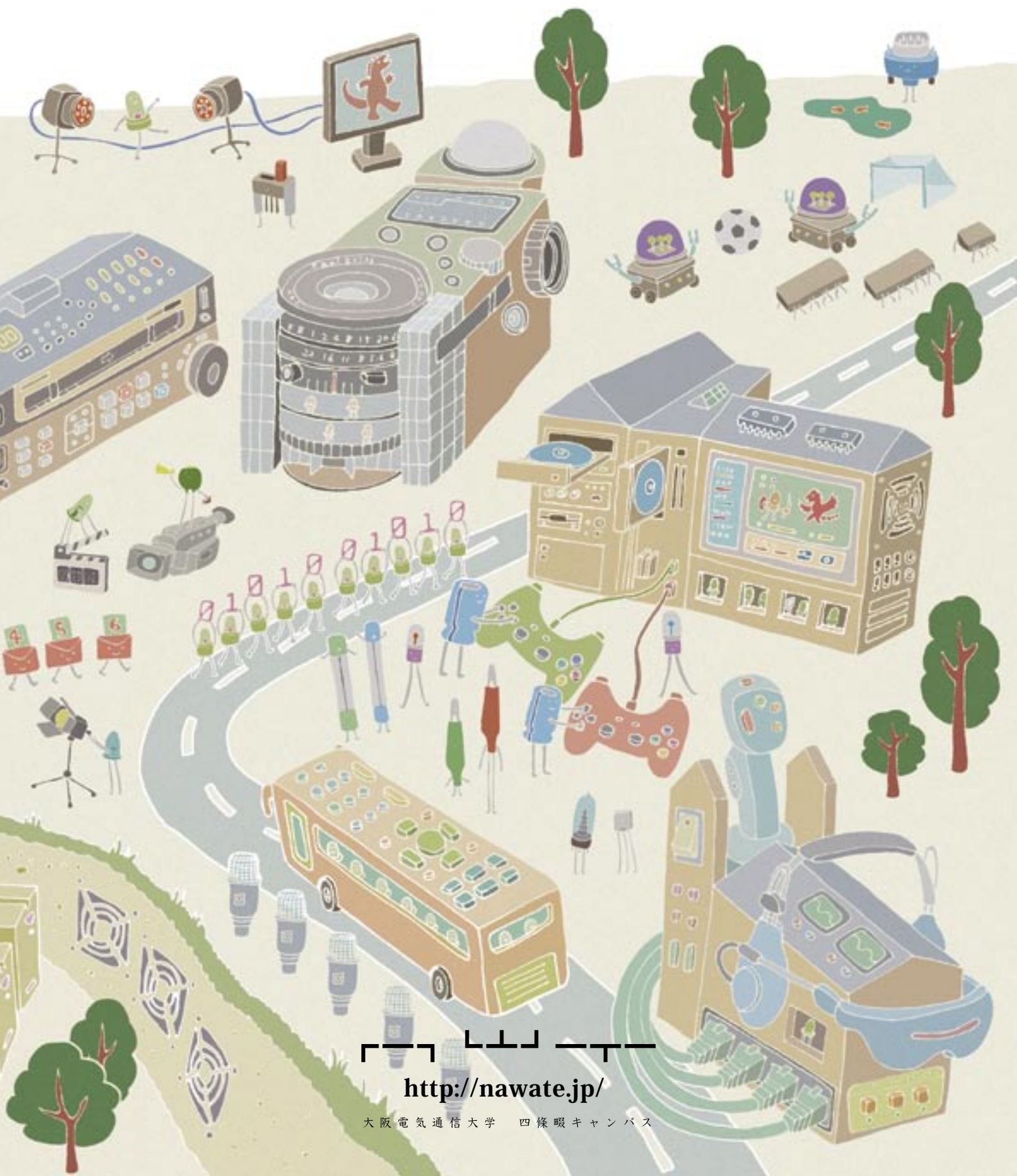
大阪電気通信大学 四條畷キャンパス

総合情報学部

デジタルゲーム学科

デジタルアート・アニメーション学科

メディアコンピュータシステム学科



<http://nawate.jp/>

大阪電気通信大学 四條畷キャンパス

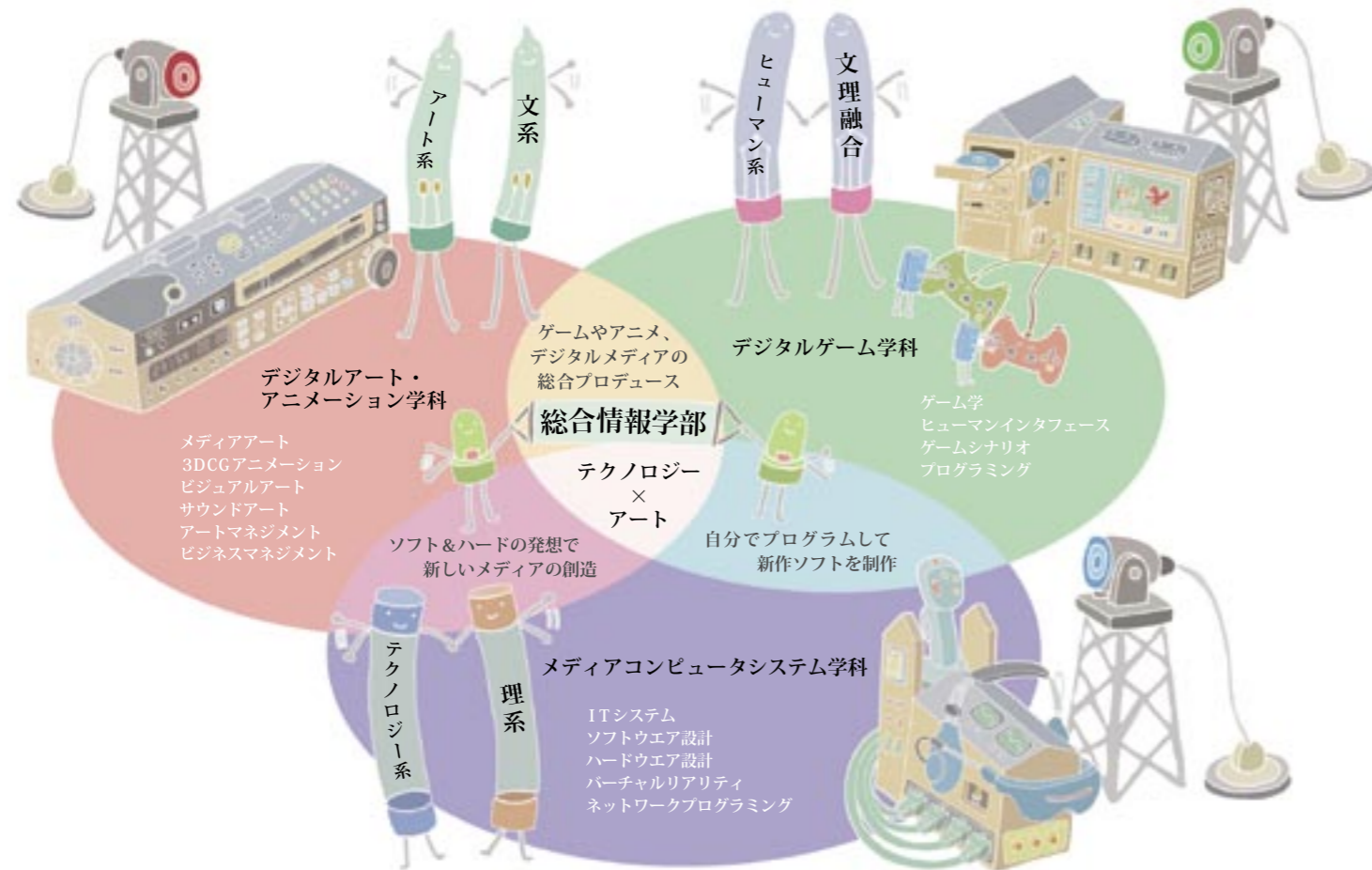
大阪電気通信大学 総合情報学部

デジタルゲーム学科/デジタルアート・アニメーション学科/メディアコンピュータシステム学科

テクノロジー×アート＝デジタルメディア

今、国際競争力のある分野といったら何を連想しますか？アニメですか？ゲームですか？それともデジタル家電ですか？

そう、わたしたちの学部はこうした発想から生まれました。CGを駆使したデジタル映像制作、日本が世界をリードするビデオゲーム、ケータイに代表される組み込みシステム。3つの学科は、人と資金が豊富なこれら将来性ある分野をターゲットとしています。もちろん、最新鋭のゲーム機をみても、3つの分野、「デジタルコンテンツ」、「ヒューマンコンピュータインタラクション」、「コンピュータやメカ」は一体となっています。わたしたちの学部でも、これから紹介する3学科の教員と学生は、常に一体となって教育研究しています。



デジタルゲーム学科

デジタルゲームは、「楽しさ」のプロデュース、「遊び」のシステム設計、「ユニーク」なデザイン表現が一体となって、ユーザーの感性に刺激を与えることのできるメディアです。

先端テクノロジーについて学ぶ「理系」、コンピュータグラフィクスや映像表現の「芸術系」、プランニングやマーケティングを中心とした「文系」。これら3つを融合したデジタルゲーム学科では、「デジタルゲームをつくる」ことを通して、新たなエンターテインメントの創造を目指します。



デジタルアート・アニメーション学科

「デジタル文系×デジタル芸術系＝デジタルエンターテインメント」をキーワードに、マネジメント、アート、アニメーションという3つの視点から教育プログラムを開発しています。コンテンツビジネスに関するプロデュース的総合力を高めたい人や、クリエイティブな専門性を追求したい人達が融合できる教育環境を提供します。

様々なコンテンツの企画、制作、プロデュースを幅広く学んだ学生は、芸術家というよりは創造性に富んだ社会人という、新しい社会が望む真のクリエイターとして様々な可能性が広がっています。デジタルアート・アニメーション学科では、創造性、技術性、社会性のバランスを重視し、広く芸術文化産業に貢献し得るクリエイティブな人材を育てます。



メディアコンピュータシステム学科

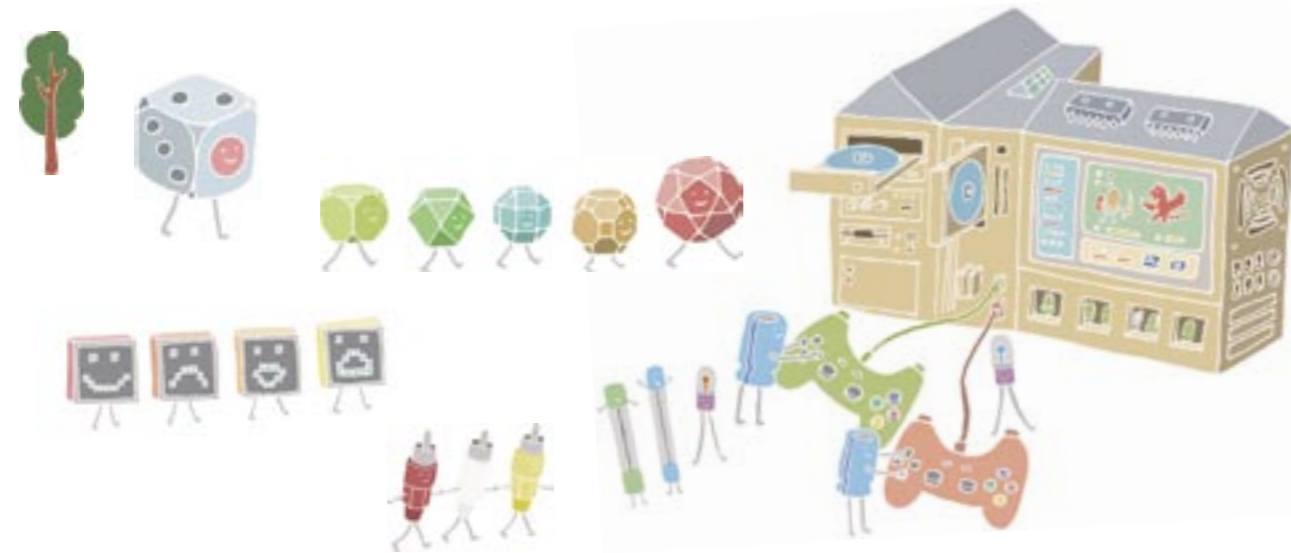
インターネット、ユビキタスコンピューティング、バーチャルリアリティ、知能ロボットなどコンピュータ技術の発展はとどまることがありません。この日々進歩する最先端のコンピュータ技術を身につけたエンジニアを育成するのが本学科の教育目標です。

四條畷キャンパスでは、どこでもノートパソコンで無線LANに接続することができるなど、最新の教育環境のもと世界標準カリキュラムを採用し、コンピュータのエキスパート育成を目指します。



デジタルゲーム学科

デジタル技術とアート表現のつまった「びっくり箱」。



他に類を見ない。

デジタルゲームを素材とした学び。

デジタルゲームというインタラクティブなメディアの制作を通して、理系・文系・芸術系を融合する本学科には、テクノロジーとアートを結びつけ、さらにビジネスとして成立させるための学びがあります。

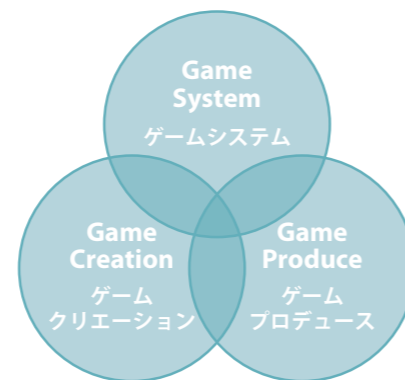
幅広い産業分野で、デジタルゲームのコアテクノロジーを活用し、新たな領域を開拓できる人材の育成について、他に先駆けてスタートさせたユニークなカリキュラムです。必修科目が少なく、フレキシブルな履修スタイルで、デジタルゲームに関する幅広い領域を横断的に学びながら、志向に応じて専門性を深めることができます。

••• じゃんじゃん、資格 •••

<本学科の学びに関連する資格>

- CGエンジニア検定
- CGクリエイター検定
- マルチメディア検定
- システムアドミニストレータ

<指定科目を修得することにより、取得できる資格>
高等学校教諭免許状（情報1種）



••• どんどん、可能性 •••

大学院・総合情報学研究科

デジタルアート・アニメーション学専攻や、デジタルゲーム学専攻に進み、さらに専門性を高めていくことができます。

ゲーム業界

デジタルゲームの開発や制作を行う企業で、身につけた最先端の技術を活かし、ゲームクリエイターとして活躍できます。

IT関連業界

プログラミング、ハードウェア設計、ネットワーク技術を活かし、IT関連業界へ進み、SEなどを目指せます。

デザイン関連業界

ゲーム制作のソフト部分の知識・技術を活かし、映像制作、CG制作、ウェブグラフィックなどのプロダクションに進めます。

家電・玩具メーカー

デジタルのエンターテインメント性を必要としている家電・玩具メーカーなどにおいても、身につけた力を活かすことができます。

理論+教養+技術。
まずは骨を鍛えます。

1・2年次は、デジタルゲームづくりの基幹となる理論や学際的知識、幅広い教養を身につけるとともに、ゲーム制作に関わるIT技術やデジタルツールによるデザイン表現、コミュニケーション能力についても、基礎から積み上げて学んでいきます。「ゲームが好きあなた」が「ゲームをつくるクリエイター」に成長するために欠かせない、しっかりした丈夫な骨づくりをおこないます。



教員と学生。
充実したコミュニケーション。

1年次の段階から研究室の研究プログラムに触れることのできる機会として、「オープンラボ」を正課授業とは別に開催しています。デジタルゲームを取り巻く関連分野の最新動向や技術解説、実験的な作品制作への取り組みなど、正課授業とはひと味違うテイストで、デジタルゲームにアプローチするとともに、授業外での教員と学生のコミュニケーションの時間として活用されています。



創造性の発見。
専門分野でのアプローチ。

デジタルゲームを情報工学的視点から捉えるゲームシステム。アートの独創性とデザインの社会性を追求するゲームクリエイション。プロデュースとディレクションのための視点を養うゲームプロデュース。

3年次では、3つの履修プログラムの中からひとつを選択し、各自の志向を深化させ、創造性豊かな研究・制作に取り組みはじめます。また、インターンシッププログラム（ビジネスの現場で就業体験）も用意されています。



エンターテインメントとしての、
卒業研究・制作。

デジタルゲーム学科が捉える「ゲーム」は、単なる「遊び」という枠を超えて、積極的に参加し楽しむことのできる、すべての「デジタルコンテンツ」を対象としています。4年次には、12分野のゼミに分かれ、少人数かつ専門性の高い研究・制作に取り組みます。これまでに集積した知識と技術を紡ぎ合わせ、エンターテインメント性豊かなオリジナルコンテンツの制作を行い、社会へと発信していきます。



デジタルアート・アニメーション学科

ひとりでも、ひとりじゃない。クリエイションはコミュニケーション。



来たれ！ デジタル文系、デジタル芸術系の諸君。

「デジタル文系」とは、デジタルコンテンツを企画、プロデュースし、新しいビジネスに結びつける事に興味を持っている人のためのデジタル時代の文系スタイルです。

「デジタル芸術系」とは、デジタルコンテンツにおける芸術性と商業性とのバランスがとれたクリエイターを目指す人を想定しています。

これらに興味をもつ人に対して、「マネジメント」「アート」「アニメーション」の3つのコアを融合した教育プログラムを提供し、デジタルエンターテインメント産業の中核を担う人材輩出を目指します。

じゃんじゃん、資格

<本学科の学びに関連する資格>

- CGエンジニア検定
- CGクリエイター検定
- マルチメディア検定
- システムアドミニストレータ

<指定科目を修得することにより、取得できる資格>
高等学校教諭免許状（情報1種）

どんどん、可能性

大学院・総合情報学研究科

デジタルアート・アニメーション学専攻や、デジタルゲーム学専攻に進み、さらに専門性を高めていくことができます。

芸術文化産業

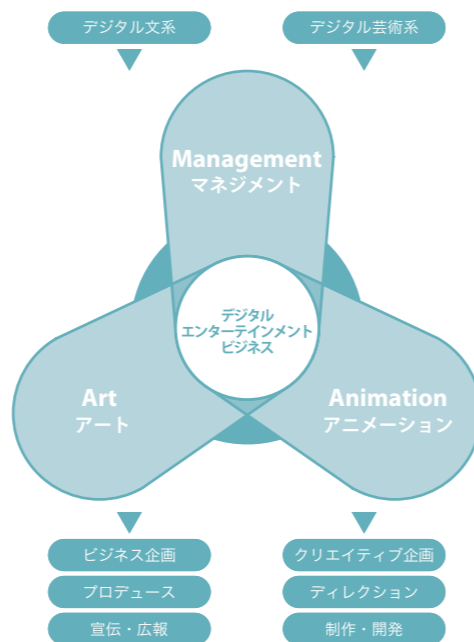
いま注目される「芸術文化産業」というチャレンジングな業界で、CGアニメーター、映像制作者、サウンドアーティスト、Webデザイナーなどのクリエイターやプランナーとして活躍できます。

IT関連業界

システムエンジニア、システムアドミニストレータなど、システムのプロフェッショナルとしてIT産業で活躍できます。

教職

デジタルコンテンツ制作の専門知識を持つ教員として、高校で情報を担当できます。



ものづくりの意味に出会い、 基礎を固める。

「映像概論」や「音楽概論」等の授業を通し、映像・音響の世界やそれらを構築する具体的方法について広く学び、様々なアイデアを実現させるベースとなる知識や考え方を身に付けます。また、作品と社会との関係に対しても考察し、作品を作る上で最も大切な「自分自身」への視点を重視し、自己の再発見も試みます。



コンピュータ実習も増え、 実際の制作方法について学ぶ。

「アニメーション基礎演習」や「映像デザイン基礎演習」などの演習授業では、各自のノートPC※や演習室のコンピュータ環境を使って、色々なデジタルコンテンツを制作し、クリエイティビティの基礎となるノウハウを徹底して学びます。



※ノートPCは入学時に学科指定機種を各自購入して頂きます。



表現力を磨き、 ものづくりの幅を広げる。

2年生までに学んだ基礎技術をベースに、表現における「自分らしさ」を追求します。また、作るだけではなく、発信することも意識します。様々な制作技法を組み合わせ、より本格的な制作演習を重ねます。マネジメント指向の学生は、実際に様々なイベントの企画やプロデュースを体験し、作品の生まれる前（企画）と後（プロデュース）における、作品自体の意味合いの変化についても考察を重ねます。



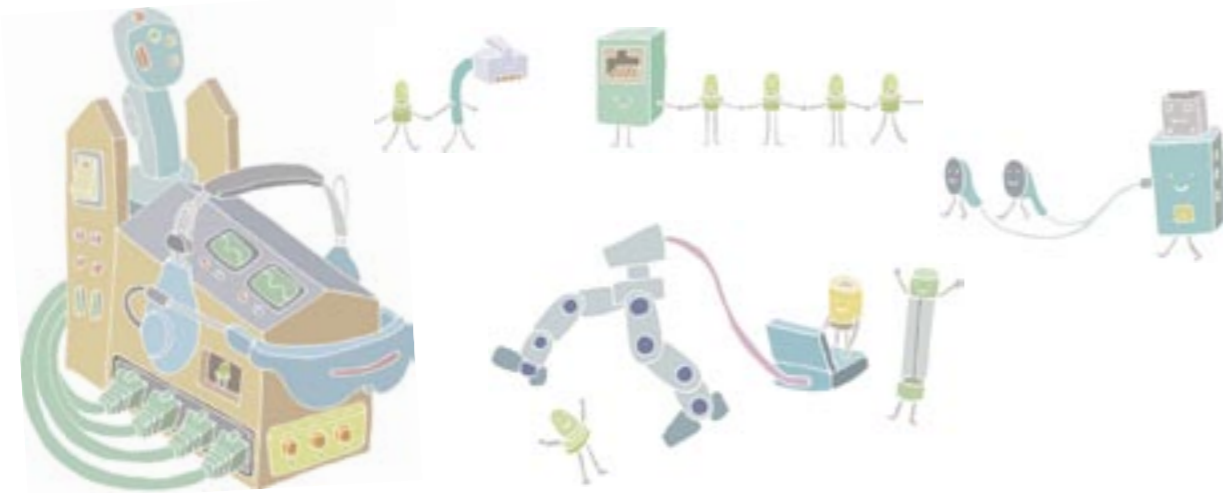
コンテンツ制作を通して、 社会を見つめる。

「社会が求めるコンテンツや企画とは何か?」「自分が楽しむだけでなく、他人を楽しませるにはどうすればよいか?」「より良いものを、より多くの人に知ってもらうにはどうすればよいか?」等、常にアウトプット先を意識したものづくりを念頭において、各研究室から自分のめざすテーマを選んで卒業制作に取り組みます。いわばデジタル社会に通用するクリエイターになるための総仕上げです。



メディアコンピュータシステム学科

自分が作ったコンピュータシステムが世界を創る。



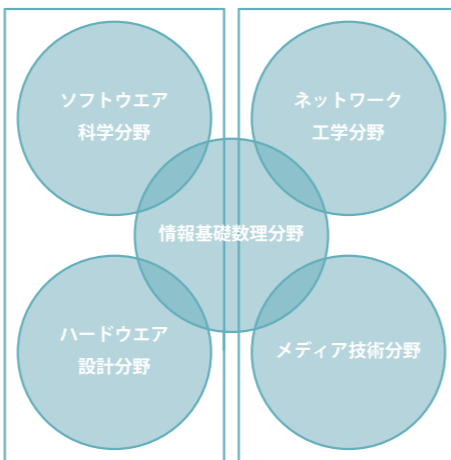
国際標準カリキュラムで、次世代のコンピュータエンジニアに。

メディアコンピュータシステム学科はACM（世界最大のコンピュータサイエンスの学会）が策定した標準カリキュラム「CC2001」を採用しています。これにより信頼のおけるかつ最新の授業を受けることができます。

カリキュラムの特徴は、主に以下の2つの分野に分けられることです。1つ目のコンピュータ・情報分野では、コンピュータそのものを設計したり、コンピュータを使ってロボットや携帯電話などの「モノ」を動かす技術を学びます。2つ目のデジタルメディア分野では、インターネットなどデジタル通信技術や、コンピュータグラフィックス、バーチャルリアリティなどについて学びます。



コンピュータシステム系 メディアコンピュータ系



じゃんじゃん、資格

- <本学科の学びに関連する資格>
- 初級システムアドミニストレータ
- 基本情報技術者
- ソフトウェア開発技術者
- シスコ技術者認定資格（CCNA）
- <指定科目を修得することにより、取得できる資格>
- 高等学校教諭免許状（数学1種・情報1種）
- 中学校教諭免許状（数学1種）

どんどん、可能性

大学院・総合情報学研究科

コンピュータサイエンス専攻などに進み、さらに専門性を高めていくことができます。

ソフトウェア業界

充実した演習により、確かなプログラミング技術を育て、ソフトウェア業界でSEやプログラマーとして活躍できます。

ネットワーク関連業界

ブロードバンド時代のいま、不足しているネットワークエンジニアとして、サーバ構築やセキュリティ設計に携われます。

各種メーカー

CPUやメモリで高性能で実現する“組み込みシステム”が作れ、家電や自動車などのメーカーに進めます。

ゲーム・アミューズメント業界

テレビゲームのCGやJavaのプログラミングから、アーケードゲーム、アミューズメントロボットの開発まで幅広く活躍できます。

ゼミナール演習で将来の目標を設定。4年間のモチベーションを高める。

1年次のゼミナール演習Iでは、基本的な技術文献の読解力を高めるとともに、コンピュータエンジニアとして学ぶべきことを理解します。

2年次では、大手企業や本学OBの方々からご講演いただき、コンピュータエンジニアとしての心構えや、将来の技術展望などを学びます。



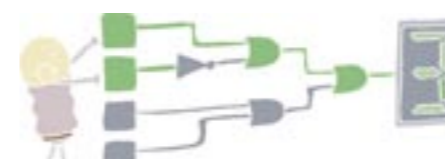
授業と演習をバランス良く配置。ホンモノの技術を身につける。

授業で学び、演習で実践し、確実な知識を身につける。これがメディアコンピュータシステム学科の授業スタイルです。特に理工系情報学科にとって重要な科目であるプログラミング演習は、1年次前期において少人数授業を実施。初心者でもつまづくことのないように配慮しています。



3年次に卒業研究。才能を早期開花。

メディアコンピュータシステム学科の最大の特徴は卒業研究が3年次に配置されていることです。ここでは各学生が好きな研究テーマを選択し、卒業研究担当の先生から直接マンツーマンで指導を受けることができます。



第三者の厳しい目でカリキュラムをチェック。信頼の授業を。

JABEEとは日本技術者認定制度です。現在本学科ではこのJABEE認定を目指し、教育の質およびサービス向上に努めています（2009年度申請予定）。JABEE認定を受ける際には、第三者審査委員により本学科のカリキュラムは厳しくチェックされます。このように信頼のカリキュラムのもとで学ぶことができます。



JIAMS 先端マルチメディア合同研究所

CGアニメ、ゲーム、ミュージッククリップなど各分野で、次々に商品化!

産学官連系の拠点

先端マルチメディア合同研究所 "Joint Institute for Advanced Multimedia Studies" (英語略称: JIAMS) は、大阪電気通信大学内における産学官連系の中心的施設として存在しています。学外の諸研究機関との積極的な合同研究等を通して、学内研究だけでは得られない様々な教育的成果を上げると共に、高等教育機関の研究所として広く地域社会にも貢献できる運営を目指しています。



プロの現場が「生きた教材」。

最も特徴的な点として上げられるのは、主な映像・音像関連施設の運営を産業界の映像プロダクションとの関係で行っているところです。

「学」の設備を「産」から派遣されたプロのオペレーターが管理・運営することにより、外からの「プロの仕事」を誘致できる仕組みを作り、そのコンテンツ作成の現場で選抜された学生が共同参加することにより、プロの仕事を「生きた教材」として活用するというもので、言わば「学内O.J.T (On-the-Job Training)」という考え方です。

設立以来、JIAMSで制作された多くの作品は、実際に商品として発売されています。その内容はアニメ、ゲーム、プロモーションビデオなど、ジャンルも多彩です。それは、学生が経験できる作品の種類の多さを物語っています。中には、プロのアシスタントを経験し、エンドロール (スタッフ名などが紹介される部分) に名前が掲載された学生もいます。



ゲーム「めいわく星人パニックメーカー」
制作：株式会社カプコン

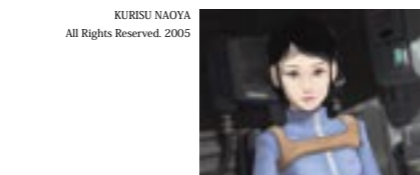
3歳になるとイタズラ修行が必要な「めいわく星人」。落ちこぼれのコズミ君が望みをたくしたのは、宇宙一野蛮な「人間」が待ち受ける地球。ドキドキ感に溢れるコミカルなゲーム作品だ。



ミュージッククリップ「OVER THE SEA」
SoRi

SoRi (ソリ) は韓国語で「音」の意。Kenny と Eddie、韓国籍の二人が LA で出会い、日本で先行デビュー。そのデュオユニットのプロモーションビデオ制作は、JIAMS で行われた。

発売元：株式会社コンコルディア / 株式会社ユーズミュージック
販売元：ダイキサウンド株式会社



CGアニメ「Turquoise Blue Honeymoon」
制作：栗柄直也

1970年生まれ。1995年に「NECマルチメディアアート大賞」佳作でデビュー以来、「朝日放送デジタル・ダ・ピンチCGCMコンテスト」(キャラクター賞)、「NHKデジタルスタジアム」(ベストセレクション)、「東京国際アニメフェア公募部門」(優秀作品賞)など受賞多数。この作品は「第17回DoGA CGアニメコンテスト」で入選に輝いた。

<http://www1.kcn.ne.jp/~yoshick/>

<http://www.dmic.org/jiams/>

大学院 総合情報学研究科

21世紀の先進的デジタルコンテンツの創造に向けて

大学院 総合情報学研究科

デジタルゲーム学専攻

メディア情報文化学専攻

(デジタルアート・アニメーション学専攻 2007年4月名称変更)

コンピュータサイエンス学専攻

コンピュータやネットワークが今後さらに普及しても、そこに欠くことのできない映画やアニメ、ゲームやCG、音楽などのコンテンツがあります。20世紀のアナログ手法によるコンテンツ制作の時代が過ぎ、今や私たちは、良質のデジタルコンテンツを創造し、製作する時代へと向かっています。

デジタルアート・アニメーション学科も、デジタルゲーム学科も、ともにデジタルコンテンツの制作能力を持つ人材の育成を目指しています。

またメディアコンピュータシステム学科では、デジタルコンテンツ制作の基盤となる先端の情報技術力を持つ人材の育成を目指しており、総合情報学部3学科の連携によって、様々なデジタルコンテンツ創造力を持った人材の総合的育成が行える環境が整ったといえます。

このような背景において2004年に発足した大学院 総合情報学研究科 メディア情報文化学専攻 (デジタルアート・アニメーション学専攻 2007年4月名称変更)、2005年に発足したデジタルゲーム学専攻、そして、本年度から発足するコンピュータサイエンス専攻は、環境のよい四條畷のキャンパスに設置され、学部よりさらに高度な技術と知識を持ったスペシャリストの育成を目指しています。

実践的専門家を育てる必要性

このような人材を育成するには、専門知識の学習だけではなく、より実践的な教育を行う場が必要です。四條畷キャンパスにはJIAMS (先端マルチメディア合同研究所) をはじめとして、数多くのO.J.T (On-the-Job Training) を含めた実践の場があります。

20世紀から始まった情報化社会は、21世紀に入っても、やはりコンピュータやネットワークの時代であり、この専攻を修了する学生は、よりクリエイティブなデジタルコンテンツの設計能力や開発能力を備え、実社会で活躍することが期待されます。

interview

学びたいことを学ぶ

デジタルゲーム学専攻 井上千愛

専門分野：大画面ディスプレイの利用を前提とした環境における
ヒューマンインタフェースの研究

大阪電気通信大学で研究できるのは実質1年程度。そこで、研究に携わって興味や楽しさを感じ大学院への進学を決めました。自主的に研究ができる環境なので、昨年の研究を引き継ぎ、もっと深く、より実用性の高い研究をしたいと考えています。他にも大学院では、他ではあまり見かけない機材に触られます。また先生のアシスタントとして動く機会もあるので、いろいろと経験することができ、とても勉強になります。



教員紹介



「ゲーム創り」を伝えたい。

教授 長江 勝也

デジタルエンタテインメントに関する研究

私は、コナミグループで20年間勤務し「実況パワフルプロ野球」シリーズをはじめとした様々なゲームをプロデュースしてきました。プログラマーとして入社して以来、ディレクター、プロデューサー、取締役という道を歩んで来ました。

ゲームは様々な技術やアートの集大成であり、さらにゲーム特有のノウハウもたくさんあります。また、多くの人を魅了するゲームを創るには技術だけではなく、哲学（物の見方、考え方）も重要となります。これら「ゲーム創り」に関して私が制作現場で得た全てを、皆さんに伝えたいと思います。



アートはコミュニケーション。
まずは、新しい自分に出会う。

助教授 馬野 訓子

映像デザイン／視覚メディアデザイン



私は、「インスタレーション」と「ショートフィルム」という異なる二つの映像表現を追求しています。ひとつは映像を空間の中で扱い、インタラクティブなシステムを持つタイプのもので、常に見る人にコミュニケーションやインタラクトすることの重要性を投げかけます。もう一方では、新たな映像表現の「場」を作っていくことをテーマに、ケーブルTVやブロードバンドで映像コンテンツのあり方を考えています。どちらも、映像を介して新たなコミュニケーションの可能性を探求すること、また従来のアートではない表現の定義を探求することなんです。

新しい表現やビジネスとは、一体どのようにして生まれるのでしょうか？新しいものを生み出すのは道具ではなく道具を扱う人そのものです。変化してゆく自分自身をじっくりと見つめること。そこには、自分さえ知らない驚きが常にあると思います。



自分で考えてチームプレーできる
ロボットを作るのが目標です。

教授 升谷 保博

ロボティクス・メカトロニクス

「ロボカップ」をご存知ですか？ 自律分散型ロボットのチームで競うサッカー大会のことで、世界中にファンが多いんですよ。私も実はそのひとりです。ロボットにサッカーをさせるのは、遊びと思われるかもしれませんが、実は非常に高度な技術を必要とする研究です。まず、ロボットは不測の事態に弱い。例えば、計算通りなら3秒でボールまでたどり着く状況があったとします。しかしその時、ロボットの車輪がスリップするかもしれない。敵に進路を阻まれるかもしれない。また、仲間との連携をどのように取るかも大きな課題。その変化にどう対応するかというプログラムの工夫が必要です。

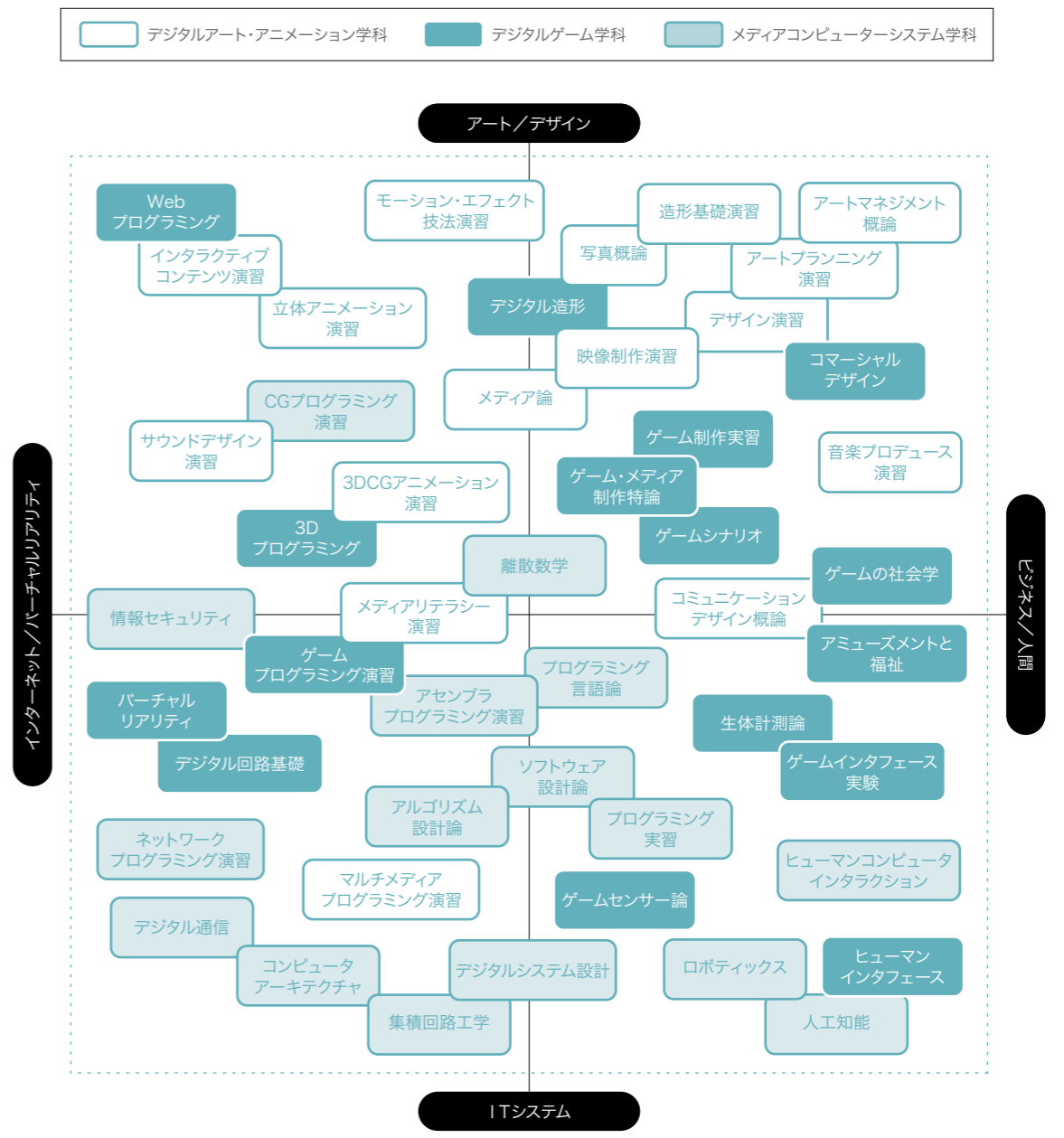
学生諸君には、こうした研究をトライ & エラーで繰り返しながら、ひとつのシステムを完成に近づける経験にしてほしいですね。ロボットという分かり易いアイコンを使うからこそ、妥協せず、真剣になって研究できる。私はそんなふうに考えています。



カリキュラム紹介

たとえ機能が優れていても、デザインが良くなければ人はそれを手にしません。

総合情報学部の特徴は、3学科の教員や学生の強固な連携です。高校生になじみのあるCGを例に説明すると、3Dアニメーションツールを駆使してデジタルコンテンツの製作にあたるのがデジタルアート・アニメーション学科、デザイナーの意見を聞きながら3Dアニメーションツールを使いやすいようにバージョンアップするのがメディアコンピュータシステム学科、そのヒューマンインタラクション機能を人の視点から改善するのがデジタルゲーム学科です。これらアート/デザイン、機能（ITシステム、インターネット/バーチャルリアリティ）、ビジネス/人間が融合したとき、魅力のある製品が生まれます。これがアートとテクノロジーの学科をミックスした理由です。主要科目は、それら4つの分野に配置されています。総合情報学部は、これらの科目を自由に受講できる環境づくりを目指します。



学生の活動

コンテスト形式で競う卒業制作なわてん、自発的なゲームやロボットの学生活動。

なわてん

デジタルアート・アニメーション学科卒業制作展

創造性(クリエイティビティ)と技術性(クオリティ)に加え、社会性(アクティビティ)を重視した教育、それは「ものづくり」を通して社会を見つめるということでもあります。4回生で卒業制作に取り組む学生達は、いわばデジタル社会に通用するクリエイターになるための総仕上げとして、卒業制作展である「なわてん」を通じてそれぞれの作品を社会に送り出すのです。



「The Man in the Room」
平石 亮太 2005 年

「THE EKIDEN」
横山 大輔 2005 年

「キャラクター&ジュリエット」
森田 信介 2006 年

携帯電話用ゲーム「KEEP BEAT!」
幸津川 康徳・野崎 俊介 2006 年



「紅の空」
弘岡 知樹 2005 年

小学理科コンテンツ「サイエンス・ラボ」
萩野 領子 2005 年



学生が集う、たのしい制作

放課後活動・OECUロボティクス

OECUロボティクスは、メディアコンピュータシステム学科の課外活動の一つです。このの起こりは、升谷先生がヒト型ロボット KHR-1 のキットを持ってきたことでした。興味を持った学生が放課後、ちょっと難しめのプラモデル感覚で組み上げていき、ほぼ1日で形になりました。ところが、それからが長かった！なかなか思うように動いてくれません。一度は接続ミスをしたのか煙が出ました。色々ありましたが、やっとプログラムでロボットを制御できるようになりました。現在は、格闘系またはパフォーマンス系のロボットコンテストに出場しようと頑張っています。



「RELICROAD」
RELICROAD 制作チーム (2006 年度デジタルゲーム学科 3 回生)

RELICROAD 制作チーム

デジタルゲーム制作は、全体を統括するディレクター、ゲームシステムを構築するエンジニア、キャラクターやインターフェースを設計するデザイナーなど、さまざまなプロのコラボレーションによって成り立っています。デジタルゲーム学科の「グループプログラミング実習」では、学生がグループをつくり、協力してゲームコンテンツの制作に取り組みます。「RELICROAD」は、この授業でチームを組んだメンバーが、課外活動で制作したカードバトルゲームです。

企業からのメッセージ

コナミ株式会社

「価値ある時間の創造と提供」を企業理念にデジタルエンタテインメント、健康サービス、ゲーミング&システムの3つの事業を展開する総合エンタテインメント企業。あらゆる生活場面を輝く感動の時間に変え、ひとびとの人生を High Quality Life にします。

KONAMI

message
今、日本のビデオゲームやアニメーションといったコンテンツが、世界中で注目されています。そして今後、コンテンツはさまざまに多様化し色々な形のものが生まれ、さらに大きな産業へと発展することになるでしょう。その為に幅広い技術と知識を身につけたデジタルエンタテインメント・クリエイターが必要となってきます。そういった状況で一つの専門にとらわれず、幅広くデジタルエンタテインメントを学べる環境が整っているという事は、クリエイターを目指す人たちにとって素晴らしいことだと思えます。

株式会社コナミデジタルエンタテインメント 執行役員クリエイティブオフィサー
パワプロプロダクション エグゼクティブプロデューサー

上原 和彦



株式会社デジタルメディアラボ

人材、設備ともに国内トップレベルのCGプロダクション。各種制作支援ツールを自社開発することも可能。企画から、フィニッシュワークまで、更には実写映像も含む、総合的なプロダクションワークも手掛ける。



message
大阪電気通信大学の総合情報学部を中心とした JIAMS^{ジェイアムス}は、理想的な産学連係のプロジェクトである。O.J.Tのやり方も学生や先生に任せるだけではなく、本格的にプロが参加し制作を行ない納品している。学生にとっては非常に刺激的であり、実践が経験できる事は就職活動する上で大きなアドバンテージとなる事だろう。現在、ハリウッドでは“CG無くして映画は出来ない”程、多くのデジタル映像技術が使われている。世界的に注目されているCG、アニメ、ゲーム、WEB、ノンリニア編集等の分野では、常に才能有る若い人材を欲しているデジタル映像業界。テクノロジーとアートのバランスがとれた同大学総合情報学部はそれら業界からも大いに注目され、期待されている。

株式会社デジタルメディアラボ 代表取締役副会長 佐々木 拾

三菱電機メカトロニクスソフトウェア株式会社

当社は、三菱電機グループの一員として、1983年に設立されました。Factory Automation (FA: 産業メカトロニクス・FAシステム関連)、Building Automation (BA: 昇降機・ビルシステム関連)、Home Amenity & Automation (HA: 空調システム関連)を中心としたソフトウェアエンジニアリング会社として幅広い技術を活かし、業容を拡大しております。

message
当社はメカトロニクスの分野で社会をリードし、ユビキタス社会(環境・人間社会との調和・信頼など)の発展に貢献しています。これらを実現するためには、夢を現実に変えていくような活力ある人材が必要です。大阪電気通信大学メディアコンピュータシステム学科が目指す、ユビキタス社会をリードするコンピュータのプロフェッショナル育成は、私たち三菱電機メカトロニクスソフトウェアが求める人材像そのものなのです。ユビキタス社会に共に携わるもの同士、当社は魅力溢れる物作りを目指し、貴学科には魅力ある人材の育成を期待しております。



大阪電気通信大学 四條畷キャンパス 総合情報学部

〒575-0063 大阪府 四條畷市 清滝 1130-70 ホームページ：<http://nawate.jp/>

お問い合わせ：大阪電気通信大学 入試課

電話：072-824-1131（代表）／E-mail：nyushi@isc.osakac.ac.jp

