

## ティーチング・ステートメント

所属 未来デザイン学部メディアデザイン学科名

前 小松 隆行 作成日 2021年3月21日

黄色帯部分：2024年2月26日に追加更新

### 【責任】

未来デザイン学部メディアデザイン学科に所属し、デジタルコンテンツ制作（3DCG、2DCG、ゲーム、音楽など）を中心にした教育研究活動を行っています。コミュニケーションの授業も担当しています。大学院修士課程情報工学専攻ではデータサイエンスを、博士課程では人工知能（AI）の教育研究も行っていきます。また、ゼミ生の卒業研究や就職活動の指導や支援や、デジタルサウンドプロジェクト部（DSP）の顧問を担当しています。3DCGや音楽制作、動画制作はプライベートでもやっています。以前は音楽活動もしていました。本学ヨサコイチームの参加曲を作曲制作したこともあります。

### 【理念】

「共感と協調」「本質的な捉え方とその実践」「創作」の3つです。まず、「共感と協調」とは、学生と教員の間や学生同士の間での共感と協調ということです。授業や演習、ゼミ活動はもちろん学生生活のすべてにおいて、「楽しさ」「充実感」「達成感」などを同じ活動にかかわる教員と学生で共有し分かり合えることができるようになることです。次に「本質的な捉え方とその実践」とは、数学の定理や物理の法則のように、根源的に重要な事柄を理解し、それらを活用して実践の中で使って何か成果（例えば作品や制作物など）を出してゆくことです。さらに「創作」は、「本質的な捉え方とその実践」により、「共感と協調」を目指して、自分ならではのオリジナリティを表現した何かを創り、作り出すことです。デジタルコンテンツやAIは、IT技術により生み出されますが、関係する技術は日進月歩であり変化は激しいものです。新しい技術や知識を学び使うために、本質的なことを理解し応用することで効率的に良い成果を出せると信じています。良い成果とは協調によって生まれ、共感を生むものです。さらにその創作のオリジナリティがあれば、より良い成果になるでしょう。デジタルコンテンツ系の技術、応用、社会情勢、仕組みが、AIを絡めて急速に発展しているため、それを授業内容に反映させ、最新のものを最適な最良な方法で教えることを強く意識して実践することも理念として強く意識しています。

### 【方針・方法】

理念に記載した3つのことを実現するために、以下のような方法を実践しています。「共感と協調」のために「交流（学生間、学生と教員間も）が活発になり、友人や知人が多くできる」ようにし、「本質的な捉え方とその実践」のために、「時間をかけず簡単に楽しく習得し応用して希望のものが作れる」、「フレームワークにより複数の方法を組み合わせることでシステムティックに実践できる」「完結するカリキュラム内容（丸投げにしない、セルフコンテインド）」にし、「キーポイントや派生効果の高い本質的な基礎技術」を教え、創作のために「テーマやアイデアのサポート」をしています。これらの方法を複数の担当科目で実践するように努めています。E302教室（マルチメディアラボ）での授業が多数あり、教室外からも視察できることから、常に公開授業のような形で授業を行っています。

- 人と人との交流が活発になり、友人や知人が多くできるようにしています。

➤ 学生間：

- ◇ 楽しく交流できるよう、内容と雰囲気重視しています（アイスブレイク）。 ⇒新入生ガイダンス直後の自己紹介マップによるペアトークは、私の授業から始まったもので、それを全学的に実施するようになりました。
- ◇ Moodle フォーラムの SNS 的環境で授業と課外で自由に交流させています。
- ◇ 学科の学年全員が互いに話せ、グループになる編成をする努力をしています。
- ◇ 就職活動を意識したグループワークを多く実施しています。
  - 学生と教員間：
    - ◇ 1年生最初の授業で、顔と名前を早期に全員覚え、名前で呼べるようにしています。
    - ◇ 対面演習やグループ活動中は必ず教室を巡回し声掛け Q&A 対応しています。
    - ◇ 困っていそうな学生がいれば積極的にサポートし、授業外の学生生活でも声掛けや個別面談するようにしています（キャリアカウンセリングを意識）。
- 可能な限り他を参照しなくても、ある程度完結するカリキュラム内容にしています。
  - 学生に用意いただく教科書や有償ソフトは一切不要になるようにしています。
  - ほとんどの教材（解説書、手順書、演習用データ）は自作しています。
- 教科書等を書いていないキーポイントや本質的な基礎技術を教えるよう努めています。
  - 簡潔で分かりやすい PDF 解説データを使って演習授業を行っています。
- 時間をかけずに簡単にできる、面白く楽しく興味が湧く内容にし、かつ応用して自分の表現したいものが同じ方法で作れるようになることを心がけています。
  - 必要な部分は解説動画や実演動画を制作して公開するようにしています。
  - 学生が好きなものや興味あるもの（例：ゲームやアニメなど）に教えるべき（例えばプログラミングやデザイン理論など）ことを「埋め込む」ようにしています。
  - 学生が好むスタイルのゲームやジャンルの音楽を演習テーマや内容としています。
  - 音楽的知識なしでも音楽が作れる手法を開発して教えています。この内容は、全国的な教育系学会で論文として採録公開されています。
- フレームワークやスキームを教えてそれを応用し、複数の方法を組み合わせてシステムティックに制作できることを前提に教えています。
  - 概要説明と解説、実演（制作や演奏など）、Q&A 対応を必ず行うようにしています。
  - 動画編集と音楽制作で動画制作を、3DCGモデル制作とアニメ制作、およびゲームエンジン操作を組み合わせた3Dゲーム制作等のカリキュラムを編成しています。
  - スライドはすべてPDFで配布し、内容は講義同様の動画を制作し公開、実演動画も公開しています。
- 創作を企画で終わるのではなく制作物を完成させられるようにしています。
  - コンテンツ創作の際にも、テーマやアイディの「ヒント」を提示することもあり、制作でも一部を完成させれば全体が完成するような演習や課題（多種多様なテンプレート、筆記試験でいえば穴埋め問題のイメージ）を用いています。
  - 音楽制作授業では、ボーカロイドを使用したり、自作のオリジナル曲を提示して、アレンジ演習などをやってもらっています。

- 2023年度は、世界最高のゲームエンジン Unreal Engine5 を取り入れたり（カリキュラムが Epic Games アカデミックパートナー校として認定、日本全国で大学として2校のみ）、VTuber 風の3DCGキャラモデル制作とそれを使った動画制作（シナリオ制作、音声合成によるボイス生成など）を取り入れました。

#### 【成果・評価】

- コロナ禍で施設が使えない状況でも、デジタルコンテンツ制作系の授業を遠隔で実施しましたが、学生の達成度も高く質の良い課題が多く提出されました。
- 卒業研究の成果（3Dゲーム制作や3DCG制作など）のクオリティが高く好評でした。
- 授業改善アンケートの自由記述欄に好評なコメント（例：「丁寧な授業だ」「質問にすべて答えてくれた」など）を多数書いてもらっています。
- 新入生の授業改善アンケートでは、「性格がやさしい」「一番早く名前を覚えてもらえた」という声が多くありました。
- オンラインがメインでしたが、ゼミ活動が充実していました（卒業研究や就活指導）。

#### 【目標】

- 短期目標：
    - 授業コンテンツの充実です。例えば、「テキストの電子書籍化：2021年10月」、「PBL的な授業によるコンテンツ制作：2021年12月」です。
  - 長期目標：
    - 広く公開配布できるコンテンツ制作ができるようになる授業を実践することです。
    - それを実現可能な能力や実力を持った学生さんを育成することです。
- 自分を発見できる学生を増やすことです。