番号	キーワード	テーマ	講義者	学科及び職階	内容
T-1	ゲームの技術と表現	60分で、新作ゲームを作ってみよう！	いしぜき　ひでゆき	総合情報学部／ゲーム＆メディア学科　教授	ゲームを作るのが難しいと思っていませんか？面白いゲームを作るには、ちょっとしたコツがあります。実際の現場では、ゲームを完成させて終わりということはありません。出来上がったゲームを何おもテストプレイをして、バグを見つけたり、ゲームバランスを調整したりして、より良いゲームにしていきます。この講義では、誰でも知っている「神経衰弱」をベースにしたカードゲームを60分で作成、他の人たちにテストプレイをしてもらい、作ったゲームの評価を聞きます。ゲーム制作の一連の流れを経験してもらうことで、ゲーム制作の面白さを知ってもらいます。
T-2	ゲームの技術と表現	ビデオゲームとは何か	植野　雅之	総合情報学部／ゲーム＆メディア学科　准教授	ビデオゲームは「遊び」を目的とするコンテンツです．では，「遊び」とは何か．また，ビデオゲームにはどのような要素から組み立てられているのか，ビデオゲームが人を惹き付ける秘密について解説します．
T-3	ゲームの技術と表現	ゲーム産業の今と未来	中根　康之	総合情報学部／デジタルゲーム学科　准教授	日本のゲーム産業は世界のゲーム産業の一翼を担い、ゲームを市場の拡大に努めてきました。結果としてゲーム産業は広がりましたが、その形は刻々と変わっています。ゲーム産業の広がりと日々形を変えるゲーム産業の今と未来をお話しします。
T-4	ゲームの技術と表現	おもしろヒューマンインタフェース	魚井　宏高	総合情報学部／デジタルゲーム学科　教授	人がコンピュータのような複雑な機械を操作するときに使われるのがヒューマンインタフェースです。ここでは、その定義と意義などに触れたのち、身近になってきたおもしろインタフェースをいろいろ紹介します。
T-5	ゲームの技術と表現	ゲームと文化・歴史との関わり	門林　理恵子	総合情報学部／デジタルゲーム学科　教授	ゲームに用いられる技術は、私たちの文化や歴史を記録し、保存し、活用することにも応用できます。3DCGや新しいユーザインタフェース技術などがどのように使われているのか紹介します。
T-6	ゲームの技術と表現	ビジュアルプログラミング入門	魚井　宏高	総合情報学部／デジタルゲーム学科　教授	プログラミングブロックを組み合わせてキャラクターを動かし、簡単なゲームを作ってみましょう。ドローンやロボットをプログラムしたとおりに動かすこともできます。
T-7	ゲームの技術と表現	コンピュータグラフィックスを始めよう！	佐藤　礼華	総合情報学部／デジタルゲーム学科　准教授	急速に広がるデジタル化時代であるがゆえに、その源泉となる感性を大切にしたいと考えます。そのため「発想や表現の手段としてのコンピュータグラフィックス」を使って、クリエイティビティ能力を育て、さまざまな場で活躍できるクリエイターを目指しましょう。
T-8	ゲームの技術と表現	どうやってプログラミングするの？	沼田　哲史	総合情報学部／デジタルゲーム学科　准教授	Windows、Mac、Linux、携帯電話、携帯用ゲーム機。いろいろなコンピュータが登場して、多様なアプリケーションが登場してきましたが、同じ様なものを自分で作りたいと思ったときに、どこから手をつけていいのか難しいと思います。コンピュータプログラミングについての基礎的な知識を説明して、さまざまな環境でのプログラミングを見ていってもらいます。そして普段自分が使っているコンピュータに大きな可能性を見つけていただきたいと思います。
T-9	ゲームの技術と表現	シリアスゲームのつくりかた	稲浦　綾	総合情報学部／デジタルゲーム学科　講師	ゲームにはたくさんの種類があり、プラットフォームも多種多様です。どのゲームにも制作者のねらいがありますが、シリアスゲームはゲーム性よりもそもそものゲームのねらいが重要なポイントとなります。教育や社会課題の解決に役立つゲームについて学んでみましょう。
T-10	ゲームの技術と表現	ゲームアイデアの考え方	森　善龍	総合情報学部／デジタルゲーム学科　准教授	日頃遊んでいるゲーム。そのゲームは様々なアイデアで成り立っています。この枠ではゲームを制作する上で開発者がどのようにアイデアを出しているのか「ゲームデザイナー」の視点から、その一端を実演を交えご紹介致します。