

SIGGRAPH Asia 2015 Kobe Symposium on Education

シーグラフアジア 2015 神戸 教育シンポジウム

テーマ

「イノベティブエデュケーション 革新と創造の教育、アート、テクノロジー、エンターテインメントの交差点」

教育シンポジウムでは、CGやインタラクティブ技術と教育に関する研究発表の場を提供し、また教員、学生の方々をはじめ、幅広い層の参加者の皆様楽しんでいただけるプログラムを企画いたしました。シンポジウムでは日本、ニュージーランドなどアジア、太平洋地域をはじめとする多数の教育研究機関、公的機関、団体、またピクサーアニメーションスタジオ、スクエア・エニックスなど映像・ゲーム業界からの発表、講演者が集まり、研究発表・討論・講演・ワークショップをいたします。公募論文と企画はそれぞれ3名のピアレビューワーと審査委員会によって厳選され、50件の応募から13件が採択されました。

シンポジウムでは、日本語訳付きの講演、体験型のワークショップセッションなど、英語が苦手な方にも参加していただけるセッションも予定しております。

シンポジウムのオープニングセッションでは、ACM 著名講演者プログラムからリスボン大学 Joaquim Jorge 教授を迎え、ゲーミフィケーションにより情報工学の授業をゲーム化し楽しくする試みについて講演していただきます。

シンポジウム会場

SIGGRAPH Asia 2015 カンファレンス会場内、神戸国際展示場*2号館2階、会議室2A

*注) 本プログラム、教育シンポジウムの会場は国際展示場2号館で、レジストレーション受付、エマージングテクノロジー、アートギャラリーや展示会などが行われる建物の2階です。

その他の学術発表のプログラムは国際会議場のほうで行われておりますので、お間違えのないようご注意ください

シンポジウム会場へのご入場

SIGGRAPH Asia 2015 神戸のベーシックカンファレンスパス、フルカンファレンスパスでご入場いただけます。シンポジウムだけのパスはございません。

詳しくは下記のページをご覧ください。

<http://sa2015.siggraph.org/jp/registration-travel/registration-categories-fees.html>

シンポジウム全日程表

11月2日(月曜日)	
9:00	開会のご挨拶
9:00 - 10:45	オープニング基調講演 「ゲームオーバー?? ゲーム化による情報工学授業の新しい試み」
11:00 - 12:45	招待講演 「エデュケーショナルエスカルゴア、メディアアートデザインスクールでのVFX教育」
14:15 - 16:00	教育論文発表 「CG、インタラクティブ技術と教育、教育カリキュラムと技術の教育への応用」
16:15 - 18:00	教育トーク発表 「CG、インタラクティブ技術と教育、教育カリキュラムと技術の教育への応用」
11月3日(火曜日)	
9:00 - 10:45	セッション無し(シーグラフカンファレンス基調講演の時間)
11:00 - 14:00	教育ワークショップ 「国際学生コンテストを通じたVR世代のイノベーション」
14:30 - 16:15	教育ワークショップ 「スクエアエニックス AIアカデミーより: AIワークショップ、ブラックボードアーキテクチャ」
16:30 - 18:00	学生フォーカスセッション招待講演「ピクサーの抽象的なアイデア - 『インサイドヘッド』制作者達の学びの道のり」
11月4日(水曜日)	
9:00 - 10:45	教育論文発表 「ゲームと教育」
11:00 - 12:45	教育パネルディスカッション 「アジアにおけるデジタルコンテンツ制作の人材育成と未来」
13:45 - 16:15	教育ワークショップ 「コトバ身体」
16:30 - 18:00	教育パネルディスカッション 「Previsualization: アジアにおけるプリビズの活用方法」
18:00	閉会のご挨拶

11月2日（月曜日）午前 Morning Sessions

11/2 09:00 – 10:45

開会のご挨拶 シンポジウム委員長 青木美穂（アラスカ大学フェアバンクス校）

オープニング基調講演

Opening Keynote - Game Over? New Approaches to Teaching Engineering Courses

「ゲームオーバー?? ゲーム化による情報工学授業の新しい試み」

講演者：ポルトガル、リスボン大学教授、ACM 著名講演者 Joaquim Jorge 教授
ACM 著名講演者プログラム公認プレゼンターの Joaquim Jorge 教授が、ゲーミフィケーションにより大学の情報工学の授業を楽しく受講できる試みについて語ります。
(日本語通訳付き)

11/2 11:00 – 12:45

教育シンポジウム招待講演

EDUCATIONAL ESCARGORE: Visual Effects Education Practices at Media Design School

エディケーショナルエスカルゴアー、メディアアートデザインスクールでの VFX 教育

講演者：Oliver Hilbert、メディアデザインスクール
今年の SIGGRAPH Asia 2015 コンピューターアニメーションフェスティバルでエレクトロニックシアター入選に輝いたニュージーランドの学校作品、「Escargore」の制作を指導したメディアデザインスクール講師 Oliver Hilbert 先生がメディアデザインスクールでの VFX 教育のカリキュラム、授業、作品の制作過程について語ります。
(日本語通訳付き)

11月2日（月曜日）午後 Afternoon Sessions

11/2 14:15 – 16:00

教育シンポジウム論文発表

「CG、インタラクティブ技術と教育、教育カリキュラムと技術の教育への応用」

座長：Aruquia Peixoto

シンポジウム審査員により選ばれた CG、インタラクティブ技術と教育、教育カリキュラムと技術の教育への応用についての研究論文が発表されます。
立体視 3DCG アニメーション制作の教育カリキュラム、モーションキャプチャを使用したアニメーション制作教育カリキュラム、インタラクティブ技術の美術教育への応用の論文が発表されます。
(発表、質疑応答は英語です)

- Development and Evaluation of Education Materials for Stereoscopic 3D Computer Graphics Animation
(宮井あゆみ CG-ARTS 協会、山口泰 東京大学)
- A Dynamic, Flexible & Interactive Display Method of Paintings for Communicative Art Appreciation Among Students
(臼井昭子 東北大学 他)
- Teaching visual storytelling using Motion Capture and Visual Effects
(Jan Kruse、Gregory Bennett オークランド工科大学)

11/2 16:15 – 18:00

教育シンポジウムトーク発表

「CG、インタラクティブ技術と教育、教育カリキュラムと技術の教育への応用」

座長：Tomasz Bednarz

教育トーク発表では、CG、インタラクティブ技術と教育、教育カリキュラムと技術の教育への応用例を論文より短い文章にまとめたものを募集いたしました。今回教育トークでは、VRを使用した学生アニメーションプロジェクトの事例、タブレットによるインタラクティブ技術のダンス教育への応用、3Dディスプレイを使用した大学での授業について発表いたします。

(発表、質疑応答は英語です)

- Taking Animation Project Learning into the Virtual Environment
(Gray Hodgkinson マッセー大学)
- Learning Hawaiian Hula Dance by Using Tablet Computer
(薄井洋子 東北大学 他)
- Courses on 3D Image Display for Students Who Aim to Become Information Media Engineers and Creators
(谷中 一寿、山内 俊明 神奈川工科大学)

11月3日(火曜日) 午前 Morning Session

11/3 11:00 – 14:00

教育ワークショップ

Innovation in The Age of Virtual Reality Through Organizing International Student Competition

国際学生コンテストを通じた VR 世代のイノベーション

講演者代表：白井暁彦、神奈川工科大学/IVRC 実行委員会

1993年から開催され、これまでにバーチャルリアリティ (VR) の既成概念を拡張するような、独創的で親しみの持てる作品を数多く生み出してきた国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト (IVRC, International collegiate Virtual Reality Contest) は、日本 VR 学会を中心にボランティアによって運営される、世界最大かつ最も歴史のある VR 作品コンテストです。学生が企画・制作したインタラクティブ作品の新規性・技術的チャレンジ・体験のインパクトを、一般体験可能な状態で競うことにより、(1)自ら考え・学び・手を動かすことのできる優秀な人材の育成、(2)バーチャルリアリティの啓蒙普及、(3)地域・企業・学術を結ぶ、バーチャルリアリティ・コミュニティの醸成を目的として、日本をはじめアメリカ、フランスを中心とした世界各国からの参加者が参加しており、コンテストを通して「自ら考え・学び・手を動かすことのできる」優秀な人材を育成する、21世紀的な体験型教育システムでもあり、その実績は SIGGRAPH や Lava Virtual をはじめ国際的にも高く評価され、IVRC を体験した学生たちのその後の活躍も、高く評価されています。本ワークショップでは、このような活動の概要を実行委員長である館暲先生 (東京大学名誉教授) にお話いただき、IVRC の変革と国際化をすすめてきた白井暁彦のオーガナイズにより、IVRC 卒業生である稲見昌彦先生、長谷川晶一先生をはじめとする、VR/CG/ゲーム/メディアアート/学術研究分野で活躍する各位をお呼びし、デモや記録映像、経験談とともに日本語と英語で幅広い人々に体験を共有します。(英語、一部日本語と英語通訳)

〔発表者・パネリスト〕 11:30~12:30

オーガナイザー：白井暁彦(Akihiko SHIRAI) 神奈川工科大学

館 暲 (Susumu TACHI) 東京大学 高齢社会総合研究機構

稲見 昌彦 (Masahiko INAMI) 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

長谷川晶一 (Shoichi HASEGAWA) 東京工業大学

高橋 誠史 (Masafumi Takahashi) 株式会社バンダイナムコスタジオ

山岡潤一 (Junichi Yamaoka) 慶應義塾大学 SFC 研究所/日本学術振興会

西田 惇 (Jun NISHIDA) 筑波大学 グローバル教育院

日英インタープリター：青木美穂(Miho AOKI) 州立アラスカ大学フェアバンクス校

〔デモ展示発表〕 入退場自由 11:00~12:45

CHILDHOOD

西田 惇, 高鳥 光, 佐藤 綱祐 (筑波大学 グローバル教育院 エンパワーメント情報学プログラム)

<https://www.youtube.com/watch?v=4KrztJSzaJ4>

VibroSkate

日野 綾香 Ayaka Hino (東京工業大学大学院 総合理工学研究科 知能システム科学専攻)

<https://www.youtube.com/watch?v=tq2eVUBTJ7k>

Manga Generator

安藤歩美, 鈴木久貴, 鈴木百合彩, 津田良太郎, 山口裕捺, 柴本恵理子, 白井暁彦

(神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 白井研究室)

<https://www.youtube.com/watch?v=HG0-MGjpLUY>

TagCandy

山岡潤一（慶應義塾大学 SFC 研究所 訪問研究員， 日本学術振興会特別研究員）
<https://www.youtube.com/watch?v=FgkvcGjFNuY>

11月3日（火曜日）午後 Afternoon Sessions

11/3 14:30 – 16:15

教育ワークショップ

SQUARE ENIX AI Academy: AI Workshop for Blackboard Architecture

教育ワークショップ — スクエアエニックス AI アカデミーより：AI ワークショップ、
ブラックボードアーキテクチャ

講演者：三宅陽一郎、スクエアエニックス

スクエアエニックスのゲーム AI 専門家、三宅陽一郎氏による講演と、ブラックボードアーキテクチャを理解する参加体験型のワークショップを行います。ゲーム AI についての予備知識は必要ありません。

実際の参加体験は人数が限られますので、参加人数が多い場合は一部の方は見学となります。あらかじめご了承ください。

（講演は英語になりますが、ワークショップ体験は英語がわからなくても可能です）

11/3 16:30 – 18:00

学生フォーカスセッション

ピクサーのアブストラクtnなアイデア - 「インサイドヘッド」 制作者達の学びの道のり

講演者代表：Jonas Jarvers、ピクサーアニメーションスタジオ

3DCG アニメーションを学ぶ学生の皆さん、ピクサー映画ファンの方々、あの素晴らしい映画やショートアニメーションはどんな人たちが作っているのか？彼らはどんな学歴や職歴を経てピクサーで働いているのか？毎日の仕事はどのようなものなのか？聞いてみたいと思ったことはありませんか？このセッションでは、映画インサイドヘッドで制作に関わったピクサー社員の方々が、映画中の抽象画のようなシーンの制作裏話を始め、自分たちの経歴や仕事についてフランクに語り、皆さんの質問に答えるカジュアルな場を提供します。

学生、教員ではなくてもピクサーのアニメーションにご興味のある方はフルカンファレンス、またはベーシックアンファレンスパスの入場証があればどなたでもご参加いただけます。

（日本語通訳付き）

11月4日（水曜日）午前 Morning Sessions

11/4 09:00 – 10:45

Education and Tech Session

Level 2

教育シンポジウム論文発表

「ゲームと教育」

座長：Diana Arellano

シンポジウム審査員により選ばれたゲーム開発教育カリキュラムとゲームの教育への応用についての研究論文の発表セッションです。このセッションでは、ゲーム開発のハッカソン、ゲームジャムを取り入れた大学教育のカリキュラム、高校生が地球温暖化を理解するための科学教育ゲームの開発、企業によるゲーム AI について理解を深めるセミナーについての論文が発表されます。

（発表、質疑応答は英語です）

- Game Jam Based Iterative Curriculum for Game Production in Japan
（三上浩司 東京工科大学 他）
- Future Delta 2.0: An Experiential Learning Context for a Serious Game about Local Climate Change
（Jeannette Angel プリティッシュコロンビア大学 他）
- SQUARE ENIX AI ACADEMY: A Seminar Series for the Introduction of Digital Game AI
（三宅陽一郎 SQUARE ENIX 他）

11/4 11:00 – 12:45

教育パネルディスカッション

Tomorrow's Digital Content Leaders in Asia

アジアにおけるデジタルコンテンツ制作の人材育成と未来

モデレーター：塩田周三（CG-ARTS 協会、ポリゴンピクチャーズ）、青木美穂（州立アラスカ大学フェアバンクス校）

パネリスト：藤代一成（CG-ARTS 協会、慶應義塾大学）、Loong Choon See（シンガポール経済開発庁）、Ricky Fong（香港貿易発展局）、Dallim Park（ソウル市庁文化統合経済課）

アジアのデジタルコンテンツ産業の未来と人材育成について、韓国、香港、シンガポール、日本からのパネリストを迎えてパネルディスカッションを行います。このセッションは、SIGGRAPH Asia 2015 教育シンポジウムと CG-ARTS 協会の共同企画により実現いたしました。

（ディスカッション、質疑応答は英語です）

11月4日（水曜日）午後 Afternoon Sessions

11/4 13:45 – 16:15

教育ワークショップ

“KOTOBA SHINTAI”: A Workshop to Explore the Interconnectivity Between Words and Body Movements

「コトバ身体」言葉と身体の動きの関係性を発見するワークショップ

講演者代表：菅沼聖、山口情報芸術センター

このワークショップは言葉でダンスの動きを記録し再生することにより、身体の動きと言語の新しい関係性を探るものです。

「コトバ身体」は YCAM（山口情報芸術センター）の教育普及チームと YCAM InterLab、振付家山下残により、身体表現と日本語の言葉の関係性を考えるために

企画されました。SIGGRAPH Asia2015では、日本語だけでなく英語での入力にも対応しました。

参加者は身体の動きをコンピューターに記録し、その動きを言葉でタグをつけます。他の参加者もそれぞれの言葉で動きを記録します。例えば、ある人が「象」と思う動きも、他の人には「暇な交通警察官」と思えるかもしれません。参加者は記録された動きと言葉により、オリジナルのダンスの振り付けを作り出すことができます。

(実際の体験は一部の参加者の方のみ、または短時間のご体験に限らせていただく場合がございます。あらかじめご了承下さい。発表は英語、一部日本語になります。英語が分からない方もご参加いただけます。)

11/4 16:30 – 18:00

教育パネルディスカッション

PreVisualization：アジアにおけるプリビズの活用方法

講演者代表：山口聡 (ACW-DEEP)

Previsualization – プリビズは欧米では映画製作の欠かせないプロセスとして認知されていますが、その大切さはまだアジアでは広くは知られていません。アジアには伝統的な物語や素晴らしいアイデアがあり、プリビズによって映画はもっとよいものを作り出せる可能性があります。プリビズ教育を行っている学校はアジアではまだ多くありませんが、次世代の映画製作の人材育成には、プリビズは大変重要です。

「PREVIS SOCIETY ASIA」はアジアでのプリビズの普及のために設立され、このパネルディスカッションはその第一歩です。アジアとアメリカからのパネリストが、参加者とともプリビズ教育の意義と方法について話し合います。

モデレーター：山口 聡 (PREVIS SOCIETY ASIA、ACW-DEEP)

パネリスト： Christopher Chen (PREVIS SOCIETY ASIA、Reallusion)、Danyo Yoon (PREVIS SOCIETY ASIA、Pretzeal Studios)、Daniel Gregoire, (PREVIS SOCIETY、HALON Entertainment)、Gavin Boyle (BaseFX)

(ディスカッション、質疑応答は英語が中心となりますが、通訳によるサポートがあります)

閉会のご挨拶

潘志康 Zhigeng Pan

SIGGRAPH Asia 2016 マカオ、教育シンポジウム共同委員長

杭州師範大学、中国図像図形学学会副理事長