東京工芸大学ゲームクリエイターズ・フェスタ 2015

ウェアラブル型ゲーミング・スーツの実践

13:00~13:30

講師プロフィール



岩谷 徹 教授 東京工芸大学芸術学部 ゲーム学科 教授

セッション内容

画面フレームから解放されたダイナミックに遊びが 発展していくシステムはないかと考えたことから、 ブレイヤ・ディスプレイ・コントローラの三要素を 三位一体に構成する発想が生まれました。 今までに無いゲームや遊びを社会に提供することを目的に ウェアラブルで新しいゲーム表現形態としての「ゲーミング・スーツ」の研究・開発を行っています。 その研究経緯説明と実機による実演を行います。 また、体全体を動かしてコントロールするのも本スーツの特徴です。演舞の立ち振る舞いの美しさを表現する新規の アート表現体としての可能性や、屈伸や手足の運動を 行うことによるリハビリテーション機、シリアスゲーム としての社会貢献の期待についても言及します

講師プロフィール



米光 一成 氏 「ぷよぷよ」の クリエイター

セッション一覧

発想法のトレーニング法

セッション内容

デアを生み出せるようになろう。

15:00~16:30

16:45~17:45

コツや近道ではない。本当の発想を身につける王道を学ぶに はどうしたらいいだろうか?

方法のひとつは、発想する楽しさを実感して、いつでも発想 するために頭を動かすクセをつけることだ。

今回は、発想したくなる体質や考え方をインストール するために、ゲーム形式の「発想力を鍛えるトレーニング方法」 を実際にやって、発想する楽しさを実感してもらう。 発想スイッチを入れて、日々の生活のなかからどんどんアイ

あなたも作れる「鉄拳」や「サマーレッスン」のキャラクター

13:45~14:45

講師プロフィール



原田 勝弘 氏

株式会社パンダイナムコエンターテインメント Worldwide Planning &Development Unit 部長 / ゲームディレクター / チーフブロデューサー



宮澤 篤 准教授 東京工芸大学芸術学部 ゲーム学科 准教授

セッション内容

格闘ゲームや VR を通して見えてくるキャラクター作りとは?世界の市場特性、ファンコミュニティ、コンセプト立案からプロデュースまであらゆる観点からのキャラクター作りについて、「鉄拳」や「ソウルキャリバー」などアクションゲーム系のプロジェクトに 20 年以上携わり、現在は「ポッ拳」などコラボゲームや、「サマーレッスン」など最先端 VR の研究にも邁進する演者が、皆様に熱く語りかけます。

女性に受けるパズルゲームの秘密

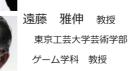
講師プロフィール



川口 康幸 氏
NHN PlayArt 株式会社
取締役



遠藤 基 氏
NHN PlayArt 株式会社



セッション内容

女性に受けるパズルゲーム「LINE:ディズニー ツムツム」の開発メインスタッフである、NHN Playart社の企画川口康幸氏とグラフィック・遠藤基氏が、世界一女性がゲームをする国と言われる日本において、女性ユーザー比率が最も高いパズルゲームのジャンルで、いかに女性ユーザーを獲得したかを初講演します。

携帯電話やスマートフォンのアーリーアダプターである女性は、モバイルゲームビジネスでは重要な存在。女性向けパズルゲームが日本のゲームシーンに及ぼした 影響なども含め、ゲーム学科の遠藤雅伸が鋭くツッコミます。