宝塚大学 東京メディア芸術学部スクールマガジン

NEWS LETTER

2019 Vol. 102

TAKE FREE

キミはNEOを知っているか!?

Student File
File.15 杉山 唯

Teachers Pickup
北見 隆 教授

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第十五稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.15 ゲームプログラミング入門

News Letter vol.102 2019年8月1日発行

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp

宝塚大学 東京メディア芸術学部 オープンキャンパス

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO

8/25 SUN 26 MON
10:00-15:00

OPEN CAMPUS 2019

JR新宿駅から
徒歩5分

MANGA
ILLUSTRATION
ANIMATION
GAME
MEDIA DESIGN

8/25 SUN
TVアニメ
『ジョジョの奇妙な冒険』
『ゴールデンカムイ』
作画監督による
アニメのデジタル
作画体験授業

8/26 MON
星座をイメージした
美少女・イケメンカードを
つくろう
コミックイラスト
体験授業

宝塚大学
東京メディア芸術学部

MANGA マンガ
ILLUSTRATION イラストレーション
ANIMATION アニメーション
GAME ゲーム
MEDIA DESIGN メディアデザイン

宝塚大学東京メディア芸術学部
スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER VOL.102

CONTENTS

巻頭特集
キミはNEOを知っているか！？

Student File
杉山 唯 さん

Teachers pickup
北見 隆 教授

連載マンガ
『ヅカまんっ！』第十五稿

HOT TOPICS

授業潜入記
ゲームプログラミング入門

過去10年分のNEO表紙

キミはNEOを知っているか？！

10年目を迎え、「NEO」は変わります。

在学中から編集に携わり、ご自身の作品を掲載している助手の中里智美先生に「NEO」の意義、そして今後について伺いました。

今年で創刊10年を迎えたオリジナル漫画雑誌「NEO」。あなたは読んだことがありますか？現在、漫画の世界で活躍する多くの作家を輩出してきた「NEO」の魅力をご紹介します。

「NEO」を刊行する意義は？

学生が作品を発表するためのメディアであることはもちろん、学生自身が出版に関わることで、**編集・制作のノウハウ**が身につきます。将来、**業界で活躍するための大きな武器**になると思っています。

中里 智美（ナカザト トモミ）
宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部マンガコース卒業。大学院メディア・造形研究科修了。イラストレーター。

「NEO」とは？

「NEO」は、宝塚大学東京メディア芸術学部マンガ分野が発行する**公式オリジナルマンガ雑誌**。マンガ分野の学生を中心とする「NEO編集部」のメンバーが毎年制作しています。**学園祭**や**オープンキャンパス**などで**配布**しているほか、自主制作漫画誌展示即売会**「COMITIA（コミティア）」**に**出展**し、**販売**も行っています。

ここまで続けてきた効果は？

入学してきた学生から「高校時代、NEO読んでました」という言葉を聞くと、制作を続けてきて良かったと思います。**数多くの読者に作品を読んでもらえる場**があることは、学生のモチベーションに繋がり、**作家としての責任感**が生まれます。

創刊は？

2010年。**「学生が作品を発表できる場が欲しい」**という学生の声を受けて誕生しました。

発行部数は？

年ごとに発行部数を決定しています。最大で**3,000部発行**した年もありました。

誰が作ってるの？

「NEO編集部」が、**企画・原稿募集・掲載作品の選定・編集・制作**まで**すべて自主的**に運営しています。

これからの「NEO」が目指すものは？

これまで「NEO編集部」は有志の学生が担っていましたが、次号からはマンガ分野のゼミ活動になります。これまでより編集部の人数も増えるので、**作品のクオリティーの向上**や**今までできなかった企画**にも取り組めると思います。**編集部員は随時募集中**。意欲ある在校生の皆さん、新しい「NEO」を一緒に作っていきましょう。就職活動でのアピールポイントにもなりますよ。

Student File

東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちをファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

File.15

すぎやま　ゆい
杉山　唯

1997年、広島県で生まれ、東京で育つ。
都立高島高等学校卒業。映像領域4年生。
プロジェクションマッピングをきっかけに
映像制作に興味を抱き、4年間の学びを通じて
映像編集という仕事の魅力を発見する。

プロジェクションマッピングをきっかけに、映像制作を志す

先日、広告系の映像制作会社から採用の内定をいただきました。入社後は、大学で学んだことを活かし、CM制作の中でも、映像編集の仕事に携わることを希望しています。

映像制作に興味を抱いたきっかけは、高校時代、東京ディズニーランドでシンデレラ城のプロジェクションマッピングを見たことでした。それまで映像はテレビなどの画面を通じて正面から見るものだと思っていましたが、立体的で横から見ても楽しめるその映像の魅力に感動し、自分でも制作してみたい、技術を追求したいと思いました。10年以上前からあるアイドルグループのファンで、彼らのコンサートで繰り広げられる映像を駆使した演出を数多く見ていたり、スマートフォンなどの普及で映像に親しむ時間が多く、その楽しさを感じていたことも映像の世界に進もうと考えた理由になっています。

高校は美術系ではなく、普通科の高校で理系を選択していました。大学もそちらの方向に進むものだと考え、色々な大学のオープンキャンパスなどに参加していましたが、どうしても自分の気持ちと重なる学校がなく、改めて将来自分が何をしたいのか考えた時、プロジェクションマッピングの感動を思い出しました。新しい映像表現、プロジェクションマッピングを学べる大学を調べ、これからの可能性がある宝塚大学に入学しました。

ライブには欠かせないペンライト！
映像業界に興味を持つ1つ目のポイントだったアイドルグループのライブで使っているペンライトのごく一部。左上から、右下に向かって最近のものになっています。

ゼロから始めた映像制作の勉強「編集」の面白さに魅了される

入学した当時は普通科の高校出身ということもあり、クリエイティブな作業の経験も知識もなく、とにかく「好き」だった映像制作の技術とスキルを学ぼう、極めようという気持ちでした。しかし様々なことを学び、実際に映像制作を経験していくうちに、徐々に「将来、映像制作に携わる仕事をしていきたい」と考えるようになっていきました。

映像制作には企画・コンテ作成・撮影・編集などの工程がありますが、私が一番面白いと感じたのは「編集」という作業です。企画やコンテに沿って撮影された映像をつなげて一つに作品にしていく過程がとにかく楽しいと感じたからです。一つのシーンに対して何回も撮影した映像の中からどれを選ぶかという、編集する人の個性が現れるところにも魅力を感じ、将来はこの分野で活躍したいという気持ちが固まっていきました。

これまで学んできた思い出を語る杉山さん

大学に入ってイチから映像の勉強を始めたので、Adobe Premiere や Adobe After Effects など、映像制作ソフトの基本操作を学ぶことからのスタートでした。一番苦労したのは、限られた授業時間内に映像制作のスキルを学び作品を制作すること。とにかく授業に集中することを心がけましたが、もう少し授業の時間があれば…と感じたこともありました。

他の大学ではできない経験ができるそれが宝塚大学の魅力

この大学で学べて良かったと思うことは三つ。一つ目は、自分の分野以外の授業を選んで受講できることです。幅広く学ぶことで、自分が本当に好きなことを見つけられるし、発想を豊かにするという効果もあると思います。二つ目は外部のクリエイターや講師の方による授業が多く、それがきっかけになって学外の様々な人たちとのつながりが出来たことです。日本最大級のプロジェクションマッピングのコンテスト「東京国際プロジェクションマッピングアワード」にグループで作品を作り最終審査にノミネートできたことも、そのつながりのおかげだと思います。また、宝塚歌劇団の月組OGによる特別公演の映像制作にも携わらせてもらい、他校ではできない経験ができました。三つ目は高校時代にオープンキャンパスに参加した時にも感じたことですが、「学生と先生方の距離の近さ」。私自身、先生とコミュニケーションを取りながら勉強してきたタイプの人間だったので、とても学びやすい環境だと感じました。現在、YouTube などで見られる宝塚大学の広告動画の制作に関わらせてもらったのも「先生との近さ」の一つの実例です。企画、キャッチコピー、コンテ作りの段階から参加し、キャッチコピーに私のアイデアが活かされたときはとてもうれしかったです。このときの経験が、広告制作を手掛ける会社への就職につながったのではないかと思っています。

＝ student works ＝

3年生の時に制作した作品です。作品名は「WanteD! WanteD!」。作品を通して「逃げる」心情が変化していく表現、5箇所での外撮影、使用曲である Mrs.GREEN APPLE「WanteD! WanteD!」の全歌詞を表示させるなど、様々なことに挑戦した作品になっています。出演してくれている方の顔を映さないように撮影を行ったことも、こだわりの1つです。

Teachers Pickup

北見隆（きたみたかし）教授

イラストレーター、装丁・挿画：赤川次郎『三毛猫ホームズ』シリーズ、辻村深美『冷たい校舎の時は止まる』他多数
著作：『夢から醒めた夢』（共著）作品集：『本の国のアリス』

東京メディア芸術学部に在籍している講師たちをpickup。現場で働く先生に、大学での活動のほか、外部での仕事を交え“今のみんな”に伝えたいことを語ってもらいます。

絵を描くことの原初的な喜びや楽しさを感じよう

自分が持つイラストレーションの技術を若い人に受け継いでほしいという気持ちと、私も学生から刺激をもらって一緒に成長したいと考えて宝塚大学で教え始めました。最近この大学に入学してくる皆さんは、コミックイラストなどパソコンを使って作品を描くことを志向する方が多く、手描きがとても苦手と感じている方もいます。しかし絵を描くことの基本は、人類の絵画史から考えても、やはり「手で描く」ことだと考えているので、手描きの面白さを体感してもらえるように指導しています。初年次教育の中で「手」を使って壁画を描く体験をしてもらうのもその一環です。はじめに絵の具で自分の手形を押した後は、各自好きなように描いてもらいます。皆さん初めて田植えを経験し、泥だらけになって喜ぶ小学生のように楽しんでいます。手描きでもパソコンでも、表現の源は「楽しさ」だと考えているので、入学したらまず「描く喜び」を身体で感じてもらうことを目指しています。ただし、パソコンも画材の一部であり、他の先生がしっかり指導してくれるので、得意な方は自分の武器にしてほしいです。

興味の幅を広げ、どんどん影響を受けよう

もう一つ学生に伝えたいのは、大学での学びのなかで、自身の興味の幅を広げていってほしいということです。「好きなことを追求したい」という目的で進学してきた方ばかりなので、「好きな分野」への興味は非常に高いです。しかしその分視野が狭くなっている場合があります。世の中には、好きな分野以外にも素晴らしい作品はたくさんありますし、自身の表現のヒントになるものはいたるところに隠れています。様々な作品に触れ、大きく影響を受けることができるのは若者の特権です。私も学生時代はビートルズの「イエロー・サブマリン」の影響でアニメーションを作ったり、横尾忠則氏や宇野亜喜良氏、海外ではプッシュピン・スタジオなど、影響を受けた作品や作家がたくさんいました。

今も好奇心を持って周りを眺めれば「あんな作品が創りたい」「あの人のような作家になりたい」という存在はたくさん見つかるはずです。大いに影響を受けて、個性や人間性の幅を大きく広げてください。学生たちが興味を示すものを頭ごなしに否定することはしません。どんなことにも安心してチャレンジしてください。

自分の夢をあきらめず、面白いと思うことを描き続けよう

パソコンやインターネットの発達で、自分の表現を多くの人に見てもらうためのハードルがとても低くなりました。その反面、以前のようにイラストレーションだけで活躍していくのは難しい時代にもなっています。この時代にクリエイターとして生きていくにはどうすれば良いかということも、学生と一緒に考えていくことになるかと思います。

しかしイラストレーターとして大切なことは、これからも変わらないと思います。常に感性のアンテナを高く立てて、次に描く作品の題材やヒントになることを探し続けることです。それを通して何かが見えたり、面白いと感じることがあったら、とにかく自分の作品を作り上げてください。本学の学生は「おたく」的に見られることが多いのですが、見るだけの「おたく」から、「つくるおたく」に変わってもらいたいです。宝塚大学はそういう皆さんの力になれる大学だと思います。教員に相談しやすい環境があります。近くに相談できる大人がいるのはとても良いことだと思います。一緒に目標を目指す仲間もいます。自分の夢をあきらめず、精一杯頑張ってください。

Works

画集
「本の国のアリス」

2016年に発表した「不思議の国のアリス」をモチーフにした作品集。これまでに手掛けた書籍の表紙イラストを集めた次の作品集を編纂中ですが、原画が多く、なかなか作業が進みません。

書籍装幀
「麦の海に沈む果実」

恩田陸さんの単行本の表紙。
原画はリトグラフ版画で制作し、デザインも手掛けました。
現在も、10年以上連載が続いている小説の挿絵を描き続けています。

講師混同展「燐寸展」
「マッチ箱の中のチェシャ猫」

マッチ箱に絵を描いて手軽に出品しようと思っていましたが、制作中に試行錯誤した結果、自分としては会心の作品が出来上がりました。

リンカまんっ！

第十五稿

ン～いい調子～

この子は魔法を使うから服装は…

ワンワンワン～

やってるねぃ

ギャーワイワイ

もー！久々に見たと思ったらトキせんぱい！

相変わらず!!

前期終わりましたよ!? どこ行ってたんですか!?

今日暑いね～

ほら俺、れーじと真逆の陽のエンタメ追求したいから

卒制と就活でみんな大わらわだからね～忙しい忙しい

そっかぁ…私も卒制ですごい作れるように今からがんばろ～！

主人公はもっと偏向だと映えると思うな

ときにこじかチャン熱心に漫画描いてたけど…

ごめんごめん大丈夫だよそんな難しくないから……

主人公の子って確かこんな…

はい！「容姿端麗の魔法使いで普段は力を使いたがらず隻眼でミステリアスでクールだけど義に熱くて腕っぷしが強くて頭良くてすごいモテて声がいいで実は亡国の王子様」

つらつらつらつら

う、うん夢いっぱいに愛を詰め込むのは素晴らしいことだよでもね…

「読者の目線」から見たら…ちょっと欲張りじゃない？

頭脳

力

容姿

うわ嫌なやつ!!!

最近はチートものって流行ってるけどねどこかしら縛りがあるそれが「偏向」だよ

完璧に見える人でも一つだけ欠けてたりすごく偏ったりして…

それを埋めるために足掻いたり求める姿に人は感動するんじゃないかなぁ

何かを捧げる 魔法しか使えないが本人は志向だと思ってる

すぐ寝ちゃう

通用しない世界にガチ

どこだ

ものすごいケチ

性格に「高低差」をつけるっていうのは技の一つだね

ギャップってやつだ

性格の数と差がキャラの「深み」につながるかもね！

ま、日頃の人間観察が大切っつーことだね

はい過輕

なるほど

ヒュイ

また哲学のはなしかぁ…

ダラダラッハハハハ

まァ～今日の面接官の喋りの独特なこと！興味深いぜェ!!

メチャクチャキしられたが漫画のネタゲットだぜ!!

ヒャ～～ハハハ

貪欲～～～

就活中のれーじせんぱい

TOPICS

『シン・ゴジラ』樋口真嗣監督が登壇！

6月20日・7月11日、「デザイン概論Ⅰ」の授業にて、樋口真嗣氏の特別講義を開催いたしました。樋口氏は『ゴジラ』（1984年）に携わり映画界に入り、特技監督・映画監督としてアニメ・実写と幅広く活躍されています。講義では、映画の誕生からデジタル化した現在までの「特撮」の歴史を解説。学生からの質問に、自身の経験や思いを踏まえたアドバイスをいただきました。また、学生ホールの壁には、直筆によるゴジラの背中を描いていただきました。

話題の本を図書館に！学生選書に行ってきました

本学の図書館では、年に2回「学生選書」というイベントを実施しています。学内で参加者を募集し、7月12日、5名の学生ボランティアが、キャンパスからほど近い書店を訪れました。同級生や後輩におすすめしたい本、勉強用や息抜き用に、図書館に所蔵してほしい本をそれぞれ選びました。選んだ本は図書館入口近くの「学生選書コーナー」に、紹介文やPOPとともに並べられていますので、ぜひチェックしてください。図書館の利用は、本学の学生であれば誰でも利用できます。

川上十億さんの漫画『だらけハヤブサとだらだら生活』電子書籍発売

マンガ分野2013年卒業生の川上十億さん（ペンネーム）の連載漫画『だらけハヤブサとだらだら生活』の電子書籍が、6月28日に小学館から発売されました。ハヤブサなのにだらけすぎ！ Twitterで18万いいねを獲得した癒し系ハヤブサ・ぱとちゃん。日々だらけまくりのその姿に、仕事で疲れたサラリーマンや家事に追われる主婦、世界中の動物好きはもうメロメロ。無料マンガ配信サービス「サイコミ」にて連載中の、ペットライフをリアルに切り取ったエッセイ作品です。

駅猫おさむに届け！那珂湊第一小学校でワークショップを開催

6月28日、本学の教員・学生が主催・運営するワークショップをひたちなか市立那珂湊第一小学校にて開催いたしました。今年で5回目となるこのワークショップでは、鉄道のヘッドマークと那珂湊駅を彩る旗を制作。ヘッドマークは、先日亡くなった那珂湊駅の「駅猫」おさむをモチーフとしており、感謝と追悼の気持ちを乗せて走ります。学生たちは、小学生と密接なコミュニケーションをとり、共に制作いたしました。この展示は、夏の期間に那珂湊駅と、湊線で実施されます。

「アート＆テクノロジー東北2019」にて優秀賞受賞

7月13日に岩手大学で開催された「アート＆テクノロジー東北2019」にて、3年生秋田晴菜さんの作品『Eeeeeeek!!』が優秀賞を受賞しました。作品は、大人になると薄れる「わくわく感」を演出する小さな「ドア」で、開けるとキャラクターが悲鳴をあげる仕組みになっています。大人がもつ見えない「境界線」を「ドア」にかたどり、「子どもの頃に感じた好奇心を思い出してほしい」と制作。完成度の高い出来栄えとコンセプトが審査員に評価されました。

イベントのチラシを学生がデザイン

鎌倉を拠点に活動中の2団体が開催するイベントチラシなどのデザインを学生が手掛けました。8月末に開催される鎌倉ジュニアオーケストラ「第36回定期演奏会」のポスター・チラシ・ハガキの、演奏の躍動感が伝わるデザイン。また、10月に開催される女声合唱団「ぶどうの会」による「第11回チャリティーコンサート」のチラシ・チケットは、秋とぶどうをイメージした可愛らしいデザインとなっています。当日、会場にて配布するパンフレットの制作も、同時に進めています。

夏を盛り上げるイベント「ビギニングサマー」開催

7月26日、夏の始まりを祝うライブイベント「ビギニングサマー」が開催されました。会場は、舞台を組みカラフルなライトに照らされライブステージに様変わりした大教室。軽音サークルやコスプレサークルなどの各サークル・同好会・学生団体が参加し、バンド演奏やダンスをはじめとする様々なパフォーマンスが繰り広げられました。本イベントは前期の授業終了と課題の提出を終えるこの時期にあわせて毎年開催。学年・分野を問わず集まった多くの学生たちの熱気により、イベントは大いに盛り上がりました。

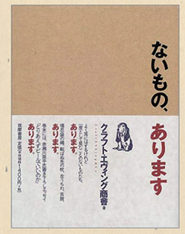
読書のすゝめ

宝塚大学の司書、講師、学生からそれぞれおススメの本をご紹介!! すべての本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

事務局員オススメ

『ないもの、あります』

クラフト・エヴィング商會 / 著
2009.2 筑摩書房



「ないもの」が「ある」ってどういうことだろう？本書は、クラフト・エヴィング商會による、世にも不思議な「ないもの」を集めた商品カタログです。思わずにやりと笑ってしまうような、これ欲しい！と思うような品揃えに、心が躍ります。

さあ、あなたは何が欲しいですか？じっくり吟味してみてください。

北見先生オススメ

『茶箱広重』

一ノ関圭 / 著
2000.6 小学館

40年近く前に描かれた漫画ですが、絵は上手いし話しも面白い。

創作する者の苦しみと歓びが伝わって来て、今読み返してみても最後は泣かされます。

鈴山さんオススメ

『映像制作ハンドブック—映像に係わるすべてのクリエイターの必読書』

トムソン・カノープス / 著
2009.11 玄光社 MOOK

絵や写真を使って説明されていてわかりやすい点と歴史や基礎をきちんと学べる点がオススメする理由です。また、社会人になる前に業界を知るための勉強にも役立つ1冊だと思います。

第4回 見る知る作る。

大学から一駅、初台駅横のオペラシティの中にある「ICC（NTTインターコミュニケーション・センター）」が今回紹介するミュージアムです。このミュージアムは、メディアアートなどをはじめとした、最先端の体験型作品を味わえます。「コミュニケーション」という軸に、科学技術と芸術が融合した空間なのです。東京メディア芸術学部の専門と非常に共通する部分が多いですね。

中心となる展示は、無料の「オープン・スペース2019 別の見方で」です。毎年度変化する長期展示があり、触れたり、動くことで反応する作品（インタラクティブ・アート）などが多数あります。特にオススメは「無響室」という空間です。音が全く反射しないこの部屋では自分の身体の中の血液の流れる音や心臓の鼓動が聴こえてきます。聴覚だけでなく、様々な感覚を捉えなおすことができます。この体験は実際に入ってみないとわかりませんね。一人ずつしか入れないので、平日、授業のない時間など行けば、何度も体験できるかもしれません。

オペラシティは他にも新国立劇場やアートギャラリー、コンサートホールなどがあります。またすぐ近くに文化学園服飾博物館などもあり、まさに新宿はカルチャーに浸かる絶好の場所なのです。歩いても行ける距離、大学を少しだけ離れて新しい刺激を取り込んでくるのはどうでしょう。（橋口静思専任講師）

ICC
（NTTインターコミュニケーション・センター）
入館料：無料（企画展は有料）
開館時間：11:00-18:00
休館日：基本月曜日

編集後記

連日、猛暑が続いておりますが、いかがお過ごしでしょうか。前期の授業も終わり、夏休みに入りました。

さて、今月号の裏表紙では今月限りではございますが、八月のオープンキャンパスのお知らせを掲載しております。お気付きになりましたでしょうか？ご興味のある方はぜひ足をお運びください。

それでは、引き続き次号のニュースレターもよろしくお願い致します！

東京2020
オリンピック・パラリンピック
連続表紙企画

『柔道』
作画：鞠騰宇（2年）

Director
渡邉　哲意　（本学教授）
谷口　充之　（本学職員）
Writer
新井　明人　（うのもり広告制作所）
Editor
宇部　佑哉　（本学職員）
宮幸　仁美　（本学職員）
Art Director
石川　雄仁　（本学助手）
坂口　茜　（本学教務助手）
Assistant Director
色部　桜子　（3年）

Designer
関口　愛理　（3年）
金子　雅音　（2年）
『ゾカまんっ！』
原作：ストーリー文化研究室
画：宮々瀬 遊（修士1年）
Photographer
神林　優　（本学教員）
Special Thanks
西田　慎一朗（WDT）
Columnist
橋口　静思　（本学教員）

授業潜入記 No.15

Lecture TAKARAZUKA

ゲームプログラミング入門 はこんな授業だった！

どんな授業

2Dと3Dのアクションゲームの中で、汎用性の高いシーンやキャラクターの動きなどを実際に制作しながら、ゲームエンジン「Unity」の使い方の基礎やゲーム制作に必要な知識、技術を学んでいきます。

身につく力は

自分のイメージを動く形にする力です。その方法を知らないとても大変な作業になります。制作時間がかかるところは「Unity」の力を借りて、少ない労力で自分がやりたいことを、ゲームとして動く形にできる技術と力を身につけていきます。

この日の授業内容

三人称視点で自分であるキャラクターと敵が登場し、敵を弾で倒すというゲームを制作中。今回制作していたのは敵に向け弾を発射するシーンと、弾に当たった敵が倒れるシーンです。「Unity」の機能を利用して、敵が自動的に追尾してくる動きも制作しました。

編集委員の感想

学生たちはディスプレイに表示される先生の操作を参考にしながら制作に取り組んでいました。「疑問は可能な限り授業時間内に解決するようにしている」と話す先生は、質問の声が上がるたびに学生の近くで丁寧に解説、指導をされていました。

小森　顕博 講師

群馬大学工学部卒業。
プログラマー兼インタラクティブシステム開発エンジニア。
ソニー（株）を経てクウジット（株）在籍。

授業の様子