

科目名	担当教員名	授業形態	単位数	資格	大学 DP	学科 DP
次世代産業実践	石原 洋介	実習	2		2, 3	3, 4
授業概要 授業目的	近年、社会のデジタル化が著しく発展しており、社会変革の転換点となっている。様々なデジタルツールが、個人でかつ無料で提供され、時間や労力のかかっていた知的生産物は苦勞することなく瞬時に生み出せるようになってきた。しかしながら、一方ではこのデジタル化の変化に適応できなければ、社会で必要とされる能力を獲得できない可能性が高い。そのような変革期において、最先端のデジタル技術に触れ、それらを実践的に利用することで、今後ますます加速する情報化社会の変貌に対し次世代を担う三重創生ファンタジスタとして備えるべき発想力と実践力を学ぶ。					
到達目標	現在、利用可能なデジタルツールについて知り、それらを扱えるスキルを身につけることで、地域や組織へのアプローチを考えソリューションを導き実行できる力を獲得する。過去の産業構造から、現在、未来へ進化する産業・社会を見通し、常に時代の流れを読むと同時に、膨大な労力や時間を要する課題に対し、これらのツールとスキルを用いて、少ない人材で解決する可能性を提示する人材となる。本科目では三重県の地域として特徴的な魅力及び課題を洗い出し、これらのツールを使用して解決策を提案・もしくはプロモーションを新たなプレゼンテーション形式として実践的に行う。					
学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ●本講義 Day1 <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル技術の発展と、デジタルがもたらす産業の変革 三重大学 三橋氏 ・CeMDS の案内と説明 三重大学 若林氏 ・各ソフトウェアの説明 ●本講義 Day2 ハードウェア #3D プリンター #ドローン #VR #メタバース <ul style="list-style-type: none"> ・3D プリンターを用いたモノづくりと立体造形物の試作 ・ドローンにおける技術と産業への応用事例について ・現実社会とデジタル社会の境界線をなくす VR・AR 技術 ・グループワークと立体造形物の確認 ●本講義 Day3 ソフトウェア #動画編集 #アバター #CG #VFX <ul style="list-style-type: none"> ・adobe 製品のソフトウェアについて ・3D グラフィックの制作 ・アバター制作 ・動画編集 ●本講義 Day4 三重県の産業への応用と実践 <ul style="list-style-type: none"> ・三重県内の伝統産業と次世代産業について 四日市市文化まちづくり財団 西浦氏 ・グループワーク ・ハードウェアもしくはソフトウェアの産業への応用実践 ・グループでの発表と質疑応答 					
予習内容 復習内容	本講義までに、デジタル技術を利用した技術革新（XR）について 800 字以内でレポート作成し提出する。					
教科書	なし。必要に応じて参考文献を紹介する。					
成績評価	授業への積極的な参加 40%、成果発表 30%、レポート 30%					
実務経験						
その他 特記事項	<ul style="list-style-type: none"> ・履修希望者にはあらかじめ面談を行う。 ・本講義は、三重大学と連携して実施する科目であり、履修者は三重大生と共に三重大学が行う講義・グループワーク等に参加する。後期集中講義であり日程は決まり次第連絡する。 					