

社会の動き

- 2000年問題対策
- 携帯電話からのインターネット接続サービス開始
- Windows 98 Second Edition (Microsoft) リリース
- 子犬型ロボット AIBO (ソニー) 発売

- IT 基本法成立
- Windows 2000 (Microsoft) リリース
- PlayStation2 (ソニー・コンピュータエンタテインメント) 発売
- Mac OS X Public Beta (Apple) リリース
- シドニーオリンピック・パラリンピック開催

- ウィキペディア日本語版開設
- Mac OS X 10.0 [Cheetah] 10.1 [Puma] (Apple) リリース
- Google 画像検索サービス開始
- アメリカ同時多発テロ事件発生
- Windows XP (Microsoft) リリース

- ユーロ紙幣・硬貨流通開始
- ソウルレクシティ冬季オリンピック・パラリンピック開催
- Xbox (Microsoft) 発売
- 携帯電話の電話番号に080から始まる番号が追加される

- 個人情報保護法案可決 (施行は2005年より)
- 住民基本台帳ネットワーク (住基ネット) の本格運用開始
- Mac OS X 10.3 [Panther] (Apple) リリース
- テレビ地上デジタル放送開始

1999

2000

2001

2002

2003

大学輪転・推奨PC

東芝 DynaBook SS 3300

東芝 DynaBook SS 3410

東芝 DynaBook SS 3490

東芝 DynaBook S4シリーズ

パナソニック Let's note PRO T1

- メディア学部設立。日本初のメディア系学部で、入試では定員360名に対し、志願者が10,183名(うち女子は1,536名)であった
- メディア学部1期生入学式
- 「表現」「環境」「技術」の3つの「コア」(科目群)から構成されるカリキュラムを用意
- アドバイザリー制度(1年次から専任教員が10数名ずつの学生に対応)の運用

- 2000年度より「メディア基礎演習Ⅰ・Ⅱ」(2年次前期・後期)開講【1期生】。前期6テーマ、後期6テーマで、各期とも1テーマを2週にわたって受講するシステム
- インターネット放送局「Intebro」開局

- 学生間のコミュニケーション、および学生、教員、職員間でのコミュニケーションの活性化を目的として、「学内BBS」を試行的に開始(～2003年4月)

- 「Intebro」が学位授与式、入学式をライブ配信
- 2001年度より3年次前期・後期で「メディア表現演習Ⅰ・Ⅱ」(6テーマ)、「メディア環境演習Ⅰ・Ⅱ」(7テーマ)、「メディア技術演習Ⅰ・Ⅱ」(6テーマ)開講【1期生】。ほとんどの演習が半期開講、一部の演習は通年開講

- 2002年度より「メディア表現卒業研究」「メディア環境卒業研究」「メディア技術卒業研究」が23プロジェクトで開始【1期生】
- 第1回「新世紀東京国際アニメフェア21(第2回より「東京国際アニメフェア」に改称)」に出展。4年制大学としては、日本初の出展。以降、毎年継続して出展

- 卒業研究作品展「SO2.1」(卒展)をクリエイティブホールで開催。4つのプロジェクトから計17点の作品が出展された
- 学位記授与式。メディア学部1期生325名が卒業
- 第1回カリキュラム改定。IT教育・日本語教育強化
- これまでのアドバイザリー制度を、2003年度より「フレッシュヤーズゼミ」として科目に格上げして開始
- 教員が独自に行っていた学生への専門的な個別指導を「プロジェクト演習」として科目に格上げ。初年度は5プロジェクトが開講
- 大学院「メディア学研究科」(修士課程)設置(バイオニクス学部、コンピュータサイエンス学部設置)
- 片柳研究所機完成・新学部等開設記念国際シンポジウム
- 「コンテンツ・テクノロジー・センター(CTC)」設置

▼メディアホールは学部開設に合わせて1998年竣工



- 「シードック・ジャパン2003」での公式インターネット放送を「Intebro」が担当(2004年度以降も継続して担当)
- 渡邊賢悟(大学院生)が「ゆめいるのえのく」を開発。公開後すぐに3万ダウンロード、約1年で累計12万ダウンロードを記録

History

メディア学部の
あゆみ

- GREE(グリー株式会社)サービス開始
- アテネオリンピック・パラリンピック開催
- ニンテンドーDS(任天堂)発売
- Playstation Portable(ソニーコンピュータエンタテインメント)発売

- 中部国際空港開港
- 2005年日本国際博覧会(愛知万博)開催
- 個人情報保護法全面施行
- iTunes Music Store(Apple)が日本でスタート
- 日本の人口が1899年の統計開始以来初の自然減

- トリノ冬季オリンピック・パラリンピック開催
- 「ワンセグ」開始
- PlayStation3(ソニーコンピュータエンタテインメント)発売
- Wii(任天堂)発売
- ニコニコ動画(ドワンゴ)サービス開始

- Windows Vista (Microsoft)リリース
- YouTube日本語サービス開始
- Mac OS X 10.5「Leopard」(Apple)リリース
- 郵政事業民営化

- Twitter日本語サービス開始
- Facebook日本語インターフェイス公開
- ソフトバンクモバイルから日本では最初のiPhone 3G(Apple)が発売
- 北京オリンピック・パラリンピック開催
- リーマン・ショック発生

2004

東芝 dynabook SS SX

- 「インタラクティブ・コンテンツ・デザイン展(ICD展)」(町田市立国際版画美術館)開催。19作品を展示

- 「東京国際アニメフェア2004」出展、大学院生の太田光希らが優秀作品賞を受賞

- 「2004年国際大学生映画・テレビ・ニューメディア作品祭」で学部生・大学院生らの卒研制作映像作品が「組織委員会特別賞」を受賞

- 鎌仲ひとみ助教授が監督作品「ヒバクシャ」で「第28回日本カトリック映画賞」を受賞

- 平成16年度「現代的教育ニーズ取組支援プログラム(現代GP)」(文部科学省)に、「インタラクティブゲーム制作の実践教育」(取組担当者:金子満教授)が採択される(ゲーム関連の教育では初めての採択)
- 2004年度第3回メディア賞(4件6名が受賞)

- 1 瀬高昌弘: AssitClient Windows版の開発・運用
- 2 佐々木優子: クリエイト日本女子代表として活躍
- 3 橋本美雪: 国内外におけるテコンドー競技での活躍
- 4 伊藤貴美・梅崎泉・後藤直子: Web教材「八王子たんけんマップ」の開発

2005

富士通 FMV-830MT

- 「インタラクティブ・コンテンツ・デザイン展(ICD展)」(町田市立国際版画美術館)開催。23作品を展示
- 「キャリアデザイン」(3年次前期)開始
- 大学院「バイオ・情報メディア研究科」設置(大学院改組)
- 2005年度より、学生の卒研活動保証時間を最低15時間と規定
- 「メディア・テクノロジー・センター(MTC)」設置
- 「キャリアデザイン」で「企業見学訪問」を開始。教員が担当学生を引率して夏季休業中に実施
- 紅華祭(この年から「学園祭」を「紅華祭」に改称)開催



- 平成17年度「特色ある大学教育支援プログラム(特色GP)」(文部科学省)に、「メディア系演習授業の組み立てと実践」(取組担当者: 山口治男学部長)が採択される
- 平成17年度「オープン・リサーチ・センター整備事業」(文部科学省)に、「再利用可能な協働効果型オープンメディアリソース研究・構築プロジェクト」(研究代表者: 山口治男学部長)が採択される

2006

東芝 dynabook SS 1620

- 2005年度卒研の最終発表より、教員相互によるレビュー制度導入
- 「インタラクティブ・コンテンツ展(IC展)」(町田市立国際版画美術館)開催

- 東京工科大学が「りそな銀行」と包括提携を結ぶ。メディア学部は「りそな銀行」とともに、小学生向けに金融経済教育を行うeラーニング教材を共同制作するほか、銀行の店頭プロモーションツール「りそナビジョン」のコンテンツを作成する

- 2006年度 第5回メディア賞(5件7名が受賞)
 - 1 岸下正剛: Intebro
 - 2 池田義寛: MediaLobbyAward、岡山固体カメラマン
 - 3 竹盛未来・須田温子: クリケット日本代表
 - 4 三橋慶之: テコンドー学生チャンピオン
 - 5 坂本友里・神田祐佳: 小学生向け金融経済教育eラーニング教材の開発

2007

東芝 dynabook SS SX

- 「メディアコンテンツ展(IC展)2007」(BankART 1929 Yokohama)開催。レセプションには40社が参加。学生は成果物の展示だけでなく、企業との交流の機会を持つことができた

- 第2回カリキュラム改定。ITリテラシー演習の高度化、プロジェクト演習強化

- コース制導入。これまでのカリキュラムの支柱となっていた3つのコアに代わるものとして、「エンタテインメントメディアコース」(あそびのメディア)、「ビジネスメディアコース」(しごとのメディア)、「ライフメディアコース」(くらしのメディア)の3つのコースを設ける。専門教育科目を構成する科目群として、「メディア表現」「メディア環境」「メディア技術」の名称は引継がれる

- 3年次前期のみ開講だった「キャリアデザイン」が、「キャリアデザインI~IV」として2~3年次を網羅する形で開講

- 「コンピュータ操作演習I・II」を「情報リテラシー演習I・II」とする
- メディア特別講義「ライブ・エンタテインメント論」(2年次後期)が新規開講。一般社団法人コンサート・プロモーターズ協会(ACPC)の寄附講座。のちに客員教授となる松任谷正隆氏が第3回授業で「音楽制作プロデュース」と題する講義を行う

- 「東京ゲームショー2007」に初出展(以前より出展していた専門学校との合同出展)。4年制大学としては日本初の出展
- 金子満教授が、2007年度「第6回CG Japan Award」を受賞



2008

東芝 dynabook SS RX

- 「メディアコンテンツ展(IC展)2008」(BankART 1929 Yokohama)開催



- メディア学部の産学連携プロジェクト
 - 1 「キャンパステレビ局(BSフジ: 30分番組)」
 - 2 「Yuming Surf & Snow (Net Magazine)プロジェクト」(ユミンの苗場コンサートやリハーサルの模様、インタビューなどをネット配信する(Net Magazine)の企画・運営に学生が携わる)
 - 3 プロジェクト演習「アクアプロジェクト」が、Web3Dを利用した疑似三次元空間での情報提示コンテンツ「アクアシップ」を新江ノ島水族館で展示

- 大学院のコンテンツ教育が経済産業省・文部科学省主催「アジア人材資金構想」に採択される
- 2008年度の実績において、情報処理学会全国大会の学生奨励賞を6件受賞し、全国で3番目に多い大学となった

- 2008年度後期に行われた「CGクリエイター検定 デジタル映像部門」で、目黒雄介が1級を取得(大学生で1級を取得するのは初)
- 「東京ゲームショー2008」に出展
- 紅華祭でのライブを機に「TUT MUSIC SUPPORT」(指導: 吉岡英樹講師)始動。所属アーティストは、タイスケ(3年生)とfuu(4年生)

- 裁判員制度運用開始
- Mac OS X 10.6 [Snow Leopard] (Apple) リリース
- Windows 7 (Microsoft) リリース

- ドコモスマートフォン (NTTドコモ) 発売
- バンクーバー冬季オリンピック・パラリンピック開催
- iPad (Apple) 発売
- 羽田空港新国際線ターミナル運用開始
- 3.9世代携帯電話 (LTE) サービス開始

- ニンテンドー3DS (任天堂) 発売
- 東日本大震災発生
- LINE サービス開始
- 地上波テレビ放送がデジタル方式に完全移行
- スマートフォンの国内出荷台数が従来型のフィーチャーフォンを上回る

- OS X 10.8 [Mountain Lion] (Apple) リリース
- 東京スカイツリーが開業
- ロンドンオリンピック・パラリンピック開催
- Windows 8 (Microsoft) リリース
- Wii U (任天堂) 発売

2009

2010

2011

2012

大学給食・推奨PC

NEC VersaPro VM

東芝 dynabook SS RX2

東芝 dynabook R730

NEC VersaPro VB

- メディア学部設立10周年を記念する「メディアコンテンツ展 (MC展) 2009」(片研1階ロビーおよび地下大ホール) 開催
- 松任谷正隆氏が客員教授に就任。2010年5月にかけて、手塚眞氏、モンキーパンチ氏も客員教授となる
- 紅華祭2日目に「TMS SPECIAL LIVE 2009」が行われ、タイスケ・ペリドットカフェ、乱舞虎がメインステージに登場
- USC-KI プロジェクトでの活動の一環として来日中のリチャード・ワインバーグ氏 (南カリフォルニア大学シネマティックアーツ学部教授・東京工科大学客員教授) がメディア学部1年次の授業「表現総論」で特別講演会を行う
- 「10th ANNIVERSARY メディア学部」と題する小冊子を作成。メディア学部の10年間の歩みを紹介

- CG-ARTS 協会より、2008年度のCG-WEB 関連の検定試験において「合格者部門」「合格率部門」で優秀校として表彰され、「文部科学大臣奨励賞」を受賞
- プロジェクト演習「アックアプロジェクト」のサウンドデザイングループが「深海の音」と題する体験型コンテンツを海洋研究開発機構 (JAMSTEC) で展示。もともとは新江ノ島水族館の深海展に出品されていたもので、若林尚樹教授、吉岡英樹講師、伊藤彰教演習講師が中心となり、新江ノ島水族館と共同で開催した
- 短編映画祭「MITO SHORT FILM FESTIVAL 09」(水戸芸術館 ACR劇場) で、篠田真一 (4年生) が入賞
- 「東京ゲームショー2009」に出展
- 11月8日にNHKで放送された「@キャンパス」の番組制作を、USC-KIプロジェクトが担当
- 「第41回東京AFVの会」で中野裕也教授が大賞受賞 (2年連続)

- 「メディアコンテンツ展 (MC展) 2010」(片研1階ロビーおよび3階) を開催
- 2年次前期「情報検索技法」(藤澤公也講師)、「映像環境論」(佐々木和郎教授) で、東京工科大学初のTwitterを利用する講義が試行的に実施
- 「メディアエキスパート表彰」制度導入
- メディア学部ブログ開設

- 「GlobalGameJam2010」東京工科大学会場として初参加 (2009年が第1回開催)
- CG-ARTS 協会より、2009年度のCG-WEB 関連の検定試験において「普及振興部門」「合格者部門」「合格率部門」の三部門すべてで優秀賞として表彰され、「文部科学大臣奨励賞」を受賞
- 「東京ゲームショー2010」に出展
- グナダルマ大学 (インドネシア) とメディア学部が提携調印
- キングモンクット大学 (タイ) とメディア学部が提携調印
- アジア人材資金構想 平成22年度 第1回公開講座「TIFFCOM にみるドラマコンテンツの現在～日本人の視点・留学生の視点～」開催

- 「メディアコンテンツ展 (MC展)」を開催せず、その代わりに、作品集 (冊子・USBメモリ付き) を作成
- 東日本大震災の影響により、9期生の学位記授与式を中止
- 体育館の補修工事が完了せず、各学部が分散して入学式を開催。メディア学部は片柳研究所地下大ホールで挙行



- 「Global Game Jam 2011」東京工科大学会場として参加
- USC-KI プロジェクト (番組制作) のメンバー (学部生: 7名 / 大学院生: 1名) が提携校である USC (南カリフォルニア大学) を訪問し、作品を発表。リチャード・ワインバーグ教授から指導を受ける
- 「アックアプロジェクト」が新江ノ島水族館と共同で七夕イベント「サカナ飾りを作ろう！」を開催 (八王子みなみ野・アクロスモール)
- 「福島GameJam 2011」東京工科大学会場として初参加
- 「CEDEC2011」で卒業生2名が講演を行う (公衆講演: 伴哲氏 [2002年度卒・株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント] / 招待講演: 木村将人氏 [2002年度卒・コントロールプラス株式会社])
- 「CEDEC2011」で、大学院生ケネス・チャンらの研究発表が「インタラクティブセッション」賞 第3位を受賞
- 「東京ゲームショー2011」に出展
- 震災の子どものための音楽活動を支援するイベント「MUSIC FOR THE FUTURE Vol.3」(八王子キャンパス) 開催。「タイスケ」など出演

- 第3回カリキュラム改定。「コンテンツ創作コース」「インタラクティブメディアコース」「ソーシャルメディアサービスコース」「メディアビジネスコース」の4つのコースを設置
- 通年開講だった「フレッシュャーズゼミ」が、前期・後期でそれぞれ I・II に分かれての開講となる
- フレッシュャーズゼミ I で「実学主義カルテ」導入
- フレッシュャーズゼミ II で「ボランティア体験 (ゴミ拾い)」「フィールドワーク」の実施を開始
- 「情報リテラシー演習 I・II」を「教養教育科目」に移行させ、1年次前期に「情報リテラシー」「情報リテラシー演習」として開講
- メディア基礎演習の開始が1年次後期からとなる
- 専門演習の開始が2年次後期からとなる
- 3年次後期に「創成課題」を開講し、卒業研究が実質的に1年半となる
- これまでメディア学部で教養系の科目を担当していた教員が「教養学環」所属となる

- プロジェクト演習履修生が、NHK・Eテレで1月9日から放送 (月～金曜日 7:40～7:45) の番組「ふしきのヤッポ島 ブキキとボイ」のアニメ制作に参加。音楽監督は客員教授の松任谷正隆氏。ナレーションは松任谷由実氏
- 「Global Game Jam 2012」東京工科大学会場として参加
- 「情報処理学会 グラフィクスとCAD研究会 第146回研究発表会」で、渡辺大地講師が「優秀研究発表賞」を受賞
- コットランド大学 (スウェーデン) とメディア学部が提携調印
- 「情報処理学会 第74回全国大会」で、三上浩司講師が「2011年度優秀教育賞」を受賞
- キングモンクット大学 (タイ) でシンポジウムを開催
- チュラロンコーン大学 (タイ) でセミナーを開催
- チュラロンコーン大学 (タイ) の学生4名が、メディア学部でインターン学生として研究・調査を行う
- コットランド大学 (スウェーデン) との共同セミナーを開催
- 「デジタルサイネージジャパン2012」に出展
- 「福島GameJam 2012」東京工科大学会場として参加
- コットランド大学 (スウェーデン) でワークショップ開催
- 「東京ゲームショー2012」に出展
- メディア学部主催特別シンポジウム「21世紀を切り開く、社会起業家たちの挑戦」(東京工科大学蒲田キャンパス・片柳記念ホール) 開催
- 「東京デザイナーズウィーク2012 (TDW2012)」において、藤本実メディア学部助手が「YOUNG CREATOR OF THE YEAR」を受賞

- 富士山が世界文化遺産登録
- 東京が2020年オリンピック・パラリンピック開催都市に決定
- 国産新型ロケット「イプシロン」初号機打ち上げ成功
- OS X 10.9 [Mavericks] (Apple) リリース
- 携帯電話の電話番号に070から始まる番号が追加される

- ソチ冬季オリンピック・パラリンピック開催
- Instagram日本語アカウント開設
- PlayStation4(ソニー・コンピュータエンタテインメント)発売
- 消費税率が5%から8%に
- Xbox One (Microsoft) 日本発売

- 第4世代携帯電話(4G) サービス開始
- Apple Watch (Apple) 発売
- Windows 10 (Microsoft) リリース
- OS X 10.11 [El Capitan] (Apple) リリース
- マイナンバー制度スタート

2013

東芝 dynabook R732

- メディア学大系1「メディア学入門」ほかシリーズ刊行開始
- 「フレッシュャーズゼミ1」で学生主体のPBL教育の一環としてオリエンタリングに代わり「新入生学部交流会」が開始
- 「フレッシュャーズゼミ1」の学生約200名が東京都議会選挙の開票事務ボランティアとして貢献。八王子市選挙管理委員会が軽部征夫学長に感謝状を授与
- 2014年度卒研着手学生[13期生]向けの卒研説明会をそれまでの後期から前期に移行

- 「Global Game Jam 2013」東京工科大学会場として参加
- 「メディア学が創る豊かな文化」連続公開講座(全3回)開催[秋葉原・富士ソフトビル]
- 国際学会において、安本匡佑助教が電子弓を使用した体験型作品「The Light Shooter」を出展し、同作品が「3D Games and Entertainment」賞を受賞
- スラバヤ工科大学(インドネシア)とメディア学部が提携調印
- メディアサイエンス専攻で博士号を取得(2013年3月)した渡邊賢悟氏の博士論文が、情報処理学会の研究会推薦論文に選出
- プロジェクト演習「Creative Application」履修者が制作したアプリ「桜のしらせ針」/「ハノイの本」/「ココロを整理する知的パスル」がAppStoreに公開
- 関東工教育協会総会において、近藤邦雄教授、三上浩司准教授、渡辺大地講師がメディア学部のコンテンツ制作教育の成果により「関東工教育協会賞(業績賞)」を受賞
- 「画像電子学会第41回年次大会」で柿本正憲教授らが「2012年度画像電子技術賞」を受賞
- 博士後期課程の遠藤秀行が制作した作品が、国際学会「xCoAx 2013」(イタリア)での研究発表で優秀と認められ、最終日に開催される発表会でライブパフォーマンスによって作品発表を行う
- 「第3回 夏休み子どもいちょう塾」(主催:大学コンソーシアム八王子)で、岸本好弘特任准教授と学生たちが学習ゲームの特別授業「こどもゲーム作り教室」を実施(翌年以降も毎回授業を実施)
- 「福島GameJam 2013」東京工科大学会場として参加
- 吉岡英樹講師らがデジタルサイネージを使った「物産展」を「八王子まつり」にて試験的に実施
- 「CEDEC2013」における「インタラクティブセッション部門」で、安本匡佑助教、安藤公彦助教が大賞を受賞
- 「プリ・アルスエレクトロニカ」(オーストリア・リンツ)において、魚住勇太特任講師が率いるプロジェクト「SjQ++」が「音楽部門準グランプリ優秀賞」を受賞
- ウプサラ大学(スウェーデン)芸術学部ゲームデザイン学科とメディア学部が提携調印(コッランド大学とウプサラ大学が合併)
- 東京ゲームショウ2013に出展
- 「平成25年度 八王子学生CMコンテスト」で、プロジェクト演習「DigitalCampus」のメンバーが「最優秀賞」、卒研「アドバンスドデジタルクリエイション」のメンバーが「特別賞(ムラウチドットコム賞)」を受賞

2014

東芝 dynabook R634

- 大学内ITサービスが全学でクラウド型に移行
- 大学院バイオ・情報メディア研究科で、学部を3.5年で卒業、大学院を1.5年で修了を目指す「学士・修士一貫早期修了プログラム」を開始。2014年度新入生より適用
- 2015年度卒研着手学生[14期生]向けの選抜をそれまでの後期から前期に移行。Google Appsを用いた新システムに移行

- 「Global Game Jam 2014」東京工科大学会場として参加
- 仁藤輝輝(修士2年生)、懸津魁(博士後期課程3年生)が「CG-ARTS協会賞」を受賞
- メディア学部が「第1回 シリアスゲームジャム」を開催。岸本好弘特任准教授が指導する卒研の一環として企画
- 「子供の科学」2014年4月号に、卒研「次世代ゲームフィクション研究室」がJAXAと共同で制作したゲーム「イトカワ星人の観察」が掲載される
- 渡辺大地講師が情報処理学会「2013年度優秀教材賞」を受賞
- メディア学部の学生らの「チームたんぼぼ」が制作したアプリ「BLOCK ARTIST」がAppStoreに公開。このアプリは、ベネッセ主催の「Global Math 2013コンテスト」で最優秀賞を受賞したゲームで、受賞時のPC版をiPhoneアプリとしてブラッシュアップしたもの
- 「福島GameJam 2014」東京工科大学会場として参加
- 博士後期課程の小島啓史の研究論文が、情報処理学会特選論文に選定される
- 「CEDEC2014」で三上浩司准教授、岸本好弘特任准教授が登場し、メディア学部生が研究成果を出展
- 「東京ゲームショウ2014」に出展
- 石川知一助教らの論文が、「EVC2014」において「Best Paper Award」を受賞
- 「MashUpAwards10」で中川原真由子(4年生)の作品が「Geek Girls賞」を受賞



- 菊池司准教授が「NICOGRAPH2014」で「ベストプレゼンテーション賞」を受賞
- 「MashUpAwards10」で、安本匡佑助教が制作した作品「VISITouch」が「優秀賞」を受賞
- 近藤邦雄教授、柿本正憲教授、三上浩司准教授の3名が、東京工科大学と提携しているManagement and Science University (MSU)の客員教授に就任

2015

東芝 dynabook R63

- 第4回カリキュラム改定。「メディアコンテンツコース」「メディア技術コース」「メディア社会コース」の3つのコースを設置
- フレッシュャーズゼミ1で「読書ノート」提出、「日本語カテスト」実施開始
- 2015年度卒研着手学生[14期生]より、「プロジェクト名」ではなく「教員名」での配属となる

- 秋山裕哉(4年生)が卒研で研究制作した福島県白河市の地域活性アニメーション動画が公開
- 「Global Game Jam 2015」東京工科大学会場として参加
- 仙台地域の震災復興・経済発展を狙うアプリコンテスト「IDA・TE・APPS! 2015」で、中野実羽奈・村上和希(ともに2年生)が制作したアプリが「UNITY賞」(準優勝相当)を受賞
- 「GLOBAL MATH 2014」にて、メディア学部生らのチームが「Best Performance賞」(優勝相当)、「Cool Idea賞」(準優勝相当)を受賞
- 国際学会で寺岡丈博助教と安本匡佑氏(神奈川工科大学)が制作した作品「VISITouch」が「INTERFACE & MULTIPURPOSE EQUIPMENT」部門賞を受賞
- 近藤邦雄教授が一般社団法人画像電子学会総会においてフェローの称号を受ける
- 「ACM SIGGRAPH2015」で柿本正憲教授ら3名が光学効果のリアルタイムCG描画に関する半日間の「コース」(技術セミナー)を企画し講演
- 「福島GameJam 2015」東京工科大学会場として参加
- 「CEDEC2015」に岸本好弘特任准教授が登場し、メディア学部生が研究成果を出展
- 「東京ゲームショウ2015」に出展
- 近藤邦雄教授が2015年度「第14回 CG Japan Award」を受賞
- 「ISART Digital」(フランス)と東京工科大学が協定を締結

- 北海道新幹線開業
- ポケモンGO (Niantic, Inc.・株式会社ポケモン) 配信開始
- リオデジャネイロオリンピック・パラリンピック開催

- インテンドースイッチ (任天堂) 発売
- 藤井聡太四段が前人未踏の29連勝
- スマートスピーカー「Google Home」日本発売
- スマートスピーカー「Amazon Echo」日本発売
- 「インスタ映え」が流行語になる

- ピョンチャン冬季オリンピック・パラリンピック開催
- macOS 10.14 [Mojave] (Apple) リリース
- 豊洲市場が開場。築地市場が83年間にわたる営業を終了
- 大阪が2025年日本国際博覧会(大阪・関西万博)開催都市に決定。国内開催の大規模万博は、1970年の大阪万博、2005年の愛知万博に続き3回目。大阪での開催は55年ぶり

- 探査機「はやぶさ2」が小惑星リュウグウへの着地成功
- 5月1日「令和」に改元
- ラグビーワールドカップ(第9回)が日本で開催。日本チームはスコットランドを破り、初の8強入り
- ポケベルサービス終了
- 消費税率が8%から10%に
- macOS 10.15 [Catalina] (Apple) リリース

2016

2017

2018

2019

大学給食・推奨PC

東芝 dynabook RX63

東芝 dynabook RX63

富士通 FMV LIFEBOOK UH75

Dynabook dynabook GX83

- カリキュラムツリ〜&カリキュラムマップ作成・公開
- 「フレッシュャーズゼミⅠ・Ⅱ」でピアサポーター(SA)制度開始
- 「先端メディア学」「先端メディアゼミナール」開始

- 「ICIET2016」(ロサンゼルス)にて飯沼瑞穂准教授が招待講演
- 「Global Game Jam 2016」東京工科大学会場として参加
- 「福島GameJam 2016」東京工科大学会場として参加
- 吉岡英樹講師の研究室が研究開発したビーコンを利用したシステムが八王子市内の音楽施設や音楽イベントでの試験運用を開始。「八王子まつり」に試験的に導入
- 「東京ゲームショー2016」に出席

- 菊池司准教授の論文「雪崩による雪煙のビジュアルシミュレーション」がNICOGRAPH2016にて芸術科学会「最優秀論文賞」を受賞

- 「第5回シリアスゲームジャム〜みんなのバリエーション〜」で、東京工科大学3名(リーダー加藤木健太(4年生)、上村拓也(3年生)、石田優美(3年生))、他大学生、社会人らによるチーム「コーゴン」の作品「コーゴンの館」が「最優秀グランプリ」を受賞

- この年から「フレッシュャーズゼミⅠ」の新入生学部交流会が、学生を学内に集めての開催となる
- 2017年度卒研着手学生[16期生]より、卒研における教員とコースとの対応が撤廃される(コースは学生が自ら申告)
- 「響く言葉」(東京工科大学 編)刊行

- 「Global Game Jam 2017」東京工科大学会場として参加
- 「平成28年度 八王子学生CMコンテスト」で、望月美絵子・長岡舞(ともに2年生)が受賞
- ハルツ応用科学大学(ドイツ)とメディア学部がゲーム分野での提携調印
- 「八王子市制100周年記念 プロジェクションマッピング in 東京工科大学」でメディア学部の学生約100名が当日の運営などに参加
- 「福島GameJam 2017」東京工科大学会場として参加
- 千代倉弘明教授が委員長、飯沼瑞穂准教授が副委員長を務める日本MOT振興協会「ソーシャル・デザイン委員会」が発足
- 「第20回 文化庁メディア芸術祭・受賞作品展」で、2015年度卒業の宮脇巧真氏の研究成果映像が「エンターテインメント部門:審査委員会推薦作品」として選出される
- 「東京ゲームショー2017」に出席
- 「第9回 大学コンソーシアム八王子学生発表会」で、原田颯麻(3年生)、吳剣(修士1年生)が文系部門において「優秀賞」を受賞

- 「メディア学キーワードブック -こんなに広いメディアの世界-」(東京工科大学メディア学部 編)刊行
- 国連が掲げる「持続可能な開発目標=SDGs」の達成までのプロセスを体験できるカードゲーム「2030 SDGs」を教材とする初めての特別授業を実施

- 「IWAIT 2018」(タイ)で、鶴田直也助教が「Best Paper Award」を受賞
- 「Global Game Jam 2018」東京工科大学会場として参加
- 「平成29年度 八王子学生CMコンテスト」で、鈴木沙織(2年生)が「特別賞」受賞。「先端メディアゼミナール:新しい広告の研究」の授業の一環として制作したものの
- 三上浩司教授が「アニメーション分野におけるデジタル制作環境整備のためのネットワーク管理システム整備に係る調査研究委託事業の成果発表セミナー」で基調講演
- 大学院メディアサイエンス専攻とメディア学部の卒業生有志グループ「Yaok.Lab」が制作したiOS向けゲームアプリ「GEN」をAppStoreに公開。本アプリは「映像表現・芸術科学フォーラム2018」に出席され、「CG-ARTS 人材育成パートナー企業賞」「優秀発表賞」の両方を受賞
- 「映像表現・芸術科学フォーラム2018」にて、複数の4年生が「CG-ARTS 人材育成パートナー企業賞」「優秀発表賞」を受賞
- eスポーツゲーム「リーグ・オブ・レジェンド」の学生向け公式大会「League of Legends Japan Collegiate Championship 2018」(JCC 2018)の決勝戦で、eスポーツサークル「A2Z」が無制限クラスで優勝し、日本代表として学生世界大会「LoL 国際学生大会」に出場が決定。グループ5名のうち、メディア学部からは森田夏生(4年生)と田巻拓海(2年生)、ユウ・ジェグン(1年生)の3名が参加
- 吉岡英樹講師らが、田中美郷教育研究所との連携により難聴児を対象とした「夏休み子どもプログラミング体験教室」を開催
- 「東京ゲームショー2018」に出席
- 安原広和特任准教授が学校教員向けセミナー「Unity 道場」に登壇
- 「NICOGPPH2018」にて、栗原渉(2016年度卒業)らが「芸術科学会論文賞」、大谷泰斗(修士2年生)らが「NICOGRAPH 優秀論文賞」、廣里直人(4年生)らが「NICOGRAPH 優秀ポスター賞」をそれぞれ受賞

●メディア学部設立20周年

- 「Global Game Jam 2019」東京工科大学会場として参加
- 「平成30年度 八王子学生CMコンテスト」で、植前尚貴(4年生)が「最優秀賞」受賞
- 近藤邦雄教授が、情報処理学会総会においてフェローの称号を受ける
- キングモンクート大学トンブリ校(タイ)との共同シンポジウムを開催
- Management & Science University (MSU) とメディア学部が文化交流会を実施
- メディア学部の教員、研究室が複数のテレビ番組に出演、紹介される
- 菊池司教授の研究室を紹介した記事がCGWORL.D.JP「ACADEMIC meets INDUSTRY」で公開
- 「東京ゲームショー2019」に出席
- eスポーツゲーム「リーグ・オブ・レジェンド」の学生向け公式大会「League of Legends Japan Collegiate Championship 2019」(JCC 2019)の決勝戦で、eスポーツサークル「A2Z」が昨年に引き続き無制限クラスで優勝し、日本代表として学生世界大会「LoL 国際学生大会」に出場が決定。グループ6名のうち、メディア学部からは田巻拓海(3年生)とユウ・ジェグン(1年生)の2名が参加
- メディア学部とハルツ応用科学大学(ドイツ)が共同で実施したプロジェクトの展示会「Playing Bauhaus」(ゲーテ・インスティテュート東京)開催。バウハウス100周年を記念して、メディア学部の学生とハルツ応用科学大学メディア・ゲーム構想専攻の学生たちがチームを組み、バウハウスの理念を応用して制作したゲームを展示。オープニングのハネルトークには、メディア学部からは三上浩司教授、安原広和特任准教授、伊藤彰特任講師の3名が参加

To the future! >>>