

CONTENTS

02	2018年度紀要の発刊にあたり 高橋 光輝 デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科 教授 デジタルハリウッド大学 デジタルコミュニケーション学部 教授	Introduction Mitsuteru Takahashi
03	【論文】ゲーミフィケーションとヘルスケア 五十嵐 健祐 お茶の水循環器内科 院長 デジタルハリウッド大学 校医 兼 デジタルハリウッド大学大学院 准教授	【Paper】Gamification and Healthcare Kensuke Igarashi
09	【論文】ウェブサイトおよびスマートフォンアプリケーションのサービス制作における、ユーザー理解のためのプロセスを判断するフレームワークの開発 片山 智弘 株式会社電通 五十嵐 健祐 お茶の水循環器内科 院長 デジタルハリウッド大学 校医 兼 デジタルハリウッド大学大学院 准教授 加藤 浩晃 デジタルハリウッド大学大学院 客員教授	【Paper】Development of the Framework to choose Method for Understanding User's Needs on Producing Website or Smartphone application Services Tomohiro Katayama Kensuke Igarashi Hiroaki Kato
16	【Paper】Exploring the game-of-chance elements in F2P mobile games - Insights of player's emotions from qualitative analysis - Koeder, Marco Graduate Student, GSAPS, Waseda University Tanaka, Ema Visiting Associate Professor Mitomo, Hitoshi Professor, Waseda University	【論文】フリーミアム型モバイルゲームの確率変動要素の考察 — 定性分析によるユーザーの感情に着目して — マルコ・クーダー 田中 絵麻 三友 仁志
29	【論文】ご当地キャラのSNS発信と支持の関係を探る — 検索・Twitter書き込みと純粋想起に関する実証研究 — 野澤 智行 デジタルハリウッド大学大学院 客員教授	【Paper】Exploring the causal relationship between Local Mascot's Transmission by SNS and Endorsement Empirical research on Search, Twitter Writing, Non-Aided Recall Tomoyuki Nozawa
38	【論文】「開かれた」入学式を目指して — Digital Frontier Grand Prix 2018での取り組み 小勝 健一 デジタルハリウッド大学 入試広報グループ	【Paper】Create a More Open Entrance Ceremony: A Case of Digital Frontier Grand Prix 2018 Kenichi Ogatsu
47	【論文】カリフォルニア芸術大学における教育プログラム評価システムの特徴 — デジタルハリウッド大学のアウトカム・アセスメントシステム構築への示唆 — 山口 素 デジタルハリウッド大学 学務グループ	【Paper】Characteristics of Program Review System at CalArts: Implications for the Establishment of Learning Outcomes Assessment System at Digital Hollywood University Go Yamaguchi
62	【研究ノート】大学講義におけるマストドンの利用について 奥村 良磨 デジタルハリウッド大学 学士 匠 英一 デジタルハリウッド大学 教授	【Note】On the use of Mastodon in university lecture Ryoma Okumura Eiichi Takumi
66	【研究ノート】デジペン工科大学シンガポール校の学位プログラムに関する考察 高橋 光輝 デジタルハリウッド大学 教授 戸田 千速 デジタルハリウッド大学 メディアサイエンス研究所 高橋光輝研究室 研究員	【Note】A discussion regarding the Degree program at DigiPen Institute of Technology Singapore Mitsuteru Takahashi Chihaya Toda
71	【研究ノート】大学院学事におけるナラティブのデザイン — デジタルハリウッド大学大学院での実践を通じて — 大島 志拓 デジタルハリウッド大学 大学院グループ	【Note】Investigation of Narrative Design approach for Academic event - In the case of DHGS COLLECTION - Yukihiro Ohshima
78	【報告】“議論そのもの”の方法論の確立 高橋 輝行 KANDO株式会社 代表取締役 デジタルハリウッド大学 メディアサイエンス研究所 松本英博研究室 客員研究員 松岡 慎一郎 KANDO株式会社 取締役 松本 英博 デジタルハリウッド大学大学院 教授	【Report】To Develop a System of “GIRON” Teruyuki Takahashi Shinichiro Matsuoka Hidehiro Matsumoto
81	【報告】2017年度ヒットコンテンツラボ留学生の学習ニーズ調査 若林 真 デジタルハリウッド大学 吉田就彦研究室 吉田 就彦 デジタルハリウッド大学大学院 教授	【Report】The Survey of “Educational needs of international student at Hit Contents Lab in 2017” Shin Wakabayashi Narihiko Yoshida
85	【報告】Fintechと高齢化社会 中塚 富士雄 デジタルハリウッド大学大学院 院生 株式会社金融工学研究所	【Report】Fintech and aging society Fuji Nakatsuka
89	【報告】医療情報発信における「行動変容サポート」と「事後対応」の重要性 森 維久郎 デジタルハリウッド大学大学院 院生 デジタルヘルスラボ所属	【Report】The importance of 'the behavior change support' and 'the processing after transmission' in transmission of medical information on the Internet. Ikuro Mori
92	【ショートレポート】デジタルテクノロジーを使用したアート作品の現代美術のドメインでの可能性 稲垣 匡人 デジタルハリウッド大学大学院 修士	【Short Report】Possibility in contemporary art domains of artwork using digital technology Masato Inagaki
94	【ショートレポート】アニメプロデューサーになろう！ アニメ「製作」の仕組み 福原 慶匡 デジタルハリウッド大学大学院 修士	【Short Report】Understanding process of animation production, First step of becoming an animation producer Yoshitada Fukuhara
95	研究室要覧	
103	【書評】『21 Lessons for the 21st Century』 橋本 大也 デジタルハリウッド大学 教授、メディアライブラリー 館長	21 Lessons for the 21st Century Daiya Hashimoto
104	デジタルハリウッド大学 『DHU JOURNAL』編集規程	
105	『DHU JOURNAL』原稿執筆要領	