



遼寧師範大學
Liaoning Normal University



影视艺术学院
School of Film & Television Art, LNU

辽宁师范大学影视艺术学院 “3+1+2” 日本留学项目

2024年6月1日



1 何为 “3+1+2” 项目?

2 亚细亚友之会外语学院.

3 数字好莱坞大学.

4 报名流程.



01

• 何为 “3+1+2” 项目?



项目简介：

- **辽宁师范大学影视艺术学院**相关专业三年级在校生，通过**日本数字好莱坞大学研究生院**入学前考核选拔(专业知识)，通过**亚细亚友之会外语学院**的面试后，由**数字好莱坞大学研究生院和亚细亚友之会外语学院**一并发行入学前考核合格内定通知书，学生赴日本以后，第一年在**亚细亚友之会外语学院**进行预科学习(包括语言、相关专业术语，研究计划书和面试指导等)，课程结束办理升学相关手续后，升入**数字好莱坞大学**攻读研究课程，学制两年，毕业时将获得DCM(数字内容管理)硕士学位。成为融合商业、传媒技术以及创新为一体的创新型技术人才。



项目简介：

辽宁师范大学
影视艺术学院

3年

- 第一年5-6月：举行网络选拔考试
- 第一年7-8月：准备留学申请材料
- 第一年9月：往入管局递交资料

亚细亚友之会
外语学院

1.3年

- 第一年11月：初发表审批结果
- 第二年1月：学生（大四）来日入学
- 第三年4月：进入研究生院学习

数字好莱坞大学
研究生院

2年



具体内容：

- **辽宁师范大学影视艺术学院**负责组织相关专业有意向赴日留学的学生报名参加数字好莱坞大学的入学前选拔考试和亚细亚友之会外语学院的面试，对于合格的学生进行日语培训，负责往日本校方发派遣名单。另外对在日本进行预科学习的学生大四学年的学分及论文答辩等进行转换认定，并发行毕业证书和学士学位证书。
- 选拔合格的学生将在大四时，进入**亚细亚友之会外语学院**进行预科学习，留学申请手续由亚细亚友之会外语学院指导办理。预科学习内容包括日语，专业术语，研究计划书和面试指导等，一年后达到研究生院入学所需要的水平。
- **数字好莱坞大学**全面负责赴日学生的入学选拔，对合格者颁发该大学研究生入学前考核合格内定通知书。经过一年预科学习后达到入学条件的学生，办理相应手续后升入该校研究生院，攻读硕士学位。



项目优势：

- 提前获得日本研究生院内定，无需重新参加入学考试。
- 沉浸式学习环境，有助于学生提高日语听力和口语能力。
- 结构化课程，可以逐步掌握从基础到高级的日语知识。
- 亲身体验日本的传统和现代文化。
- 获得“资格外活动许可”后，可勤工俭学。
- 培养具有国际视野、掌握商业、创意、ICT各领域的能力的国际型一流策划人才。
- 为在校学生开辟了全新的留学途径，解决了学生留学难的顾虑。
- 缩短取得学位所需的时间，为学生节省留学经费。



数字好莱坞大学入学条件：

- 学习目标明确，学习态度端正，品学兼优，身心健康者。
- 国内大学在校期间表现良好，无挂科及违纪处分记录。
- 具备能够留学日本的经济能力。
- 充分理解数字好莱坞大学的课程内容，并对导师的研究课题感兴趣，愿意投入学习和研究。
- 在语言学校学习期间，服从学校管理。努力学习日语及专业术语等课程，合格日语能力考试N2以上或日本留学考试日语科目成绩达到260以上。累计出勤率达到95%以上。



02

• 亚细亚友之会外语学院.



学校介绍：

- **亚细亚友之会外语学院**成立于1990年。是日本国法务省认定的告示校，也是财团法人日本语教育振兴协会认定校，多年来一直被法务省东京出入国在留管理局认定为优良校。自2023年起，实施优良校级别分类，荣获优良校（等级1）的评定。学校自2005年度起，先后与中国有名的湖南大学等十多所院校签定了友好合作协议，进行3+1合作项目，有丰富的国际合作办学经验。学校的教育方针是坚持以育人为本，立德树人为根本任务，秉承诚信质朴、为人师表的优良传统。通过生动活泼的教学方法，帮助学生尽快掌握日语的听、说、读、写四项基本技能，以便能够与日本人进行自然交流。同时，学校还注重讲授日本文化及礼仪等内容。
- 学校针对该项目，将按照学生的实际情况因材施教，进行更为系统而完善的指导，短时间内全面提高学生的日语综合能力，使学生在升入研究生院前达到N2/N1水平。同时，重视培养学生的日语口语及日语交际能力，并开展研究计划，专业术语和面试指导等特别课程，使学生升入研究生院后能迅速地适应研究生院的学习生活。



03

•数字好莱坞大学。



学校介绍：

- **日本数字好莱坞大学**是目前日本规模最大的数码艺术培训中心，同时也拥有大学本部、研究生院和短期培训等多种教学模式。数字好莱坞培训学校（Digital Hollywood）成立于1994年10月，位于世界数码市场秋叶原的中心，由日立制造、内田洋行、TAITO、关西广播电视局、NAMCO等企业出资建成。2004年，数字好莱坞（Digital Hollywood）公司成立了数字好莱坞大学研究生院，是日本第一所由株式会社建立的由日本文部科学省批准的研究生院，学生毕业后享有DCM（数字内容管理）硕士学位，也是日本唯一的数字内容产业研究生院。



学校介绍：

- 本大学院将引领次世代者所必需的能力定义为能融合「商业」「创意」「ICT」各领域的能力”。“商业”指在理解商业战略本质的基础上完成企划、战略策划和市场营销等工作的能力。“创意”是指从新的构想中创造新的事物的能力。“ICT”则是说能充分理解新的技术并运用到商务之中的能力。现代社会不可缺少的IT（Information Technology：信息技术），也在进入了数字传媒时代后已逐渐在演变为ICT（Information & Communication Technology：信息传媒技术）。本大学院针对次世代，培养学生兼具这三个层面的知识和能力，理解数字社会最基本的技术和思考方式，将发挥经营战略作用的能力定位于“ICT”，教授最新的技术和知识。教学方式上注重培养学生的理论与实际相结合能力，由在第一线奋斗的实业家执掌教鞭，传授创业经验和最前沿的商场信息。学校同样下功夫培育创新型人才自主创业，毕业生中创业人数在全日本私立教育机构排行中仅次于早稻田大学，位居第二。另外，2007年当时日本的外交部部长麻生太郎在数字好莱坞大学院做了关于“动漫外交”的讲话后，学校成立了国际动漫研究所，培育了许多具备动漫专业知识的人才。



导师简介：

1 特聘教授 石井 洋介

- 【研究室项目名称】

健康科技研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

面向致力于医疗保健领域（包括护理和福利）实施社会计划的人。通过创意和技术干预，医疗保健领域还有很多可以做的事情。为何不将研究生院学到的知识利用在医疗保健领域呢？

去年实施的具体内容包括：（1）邀请医疗保健企业家等嘉宾举办讲座；（2）针对医疗保健的黑客马拉松；（3）在医院和诊所进行实地考察；（4）为极简示范实验提供实施支持；（5）主要由讲师进行个别指导。



导师简介：

1 特聘教授 石井 洋介

- 【对参与项目学生的预期】

对医学、护理和福利等医疗保健领域感兴趣的人，以及希望在未来扩展自己领域的人。

- 【选修条件等】

考虑未来商业化或在医疗、护理和福利领域进行毕业设计的学生。

*但是，必须获得负责毕业设计的指导教师的许可。



导师简介：

2 教授 小仓 以索

- 【研究室项目名称】

可视化研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

研究室使用3DCG和VFX来尝试新事物。例如，“仅使用AI图像生成制作CG动画”或“使用VR和AR制作图像”。研究室的参与者可以自主创作自己的内容，因此每个人都要对自己的小组作品负责。研究室的目的不是个人制作，而是研究室内的单一作品。具体来说，制作大纲将在暑假前确定（期间还将进行研究和测试），实际制作阶段将在暑假后开始。



导师简介：

2 教授 小仓 以索

- 【对参与项目学生的预期】

欢迎具有3DCG、VFX、真人视频、VR、AR等制作经验的学生。当然，不具有实务经验，仅在学生时代创作过作品，也没有关系。此外，所有学生都将被赋予某种制作角色，希望只想担任导演的学生能够事先与我们协商。

- 【选修条件等】

提交作品（任何类型的视频、3DCG、AI图像、VR、AR作品等）和说明材料。例如，除了提交CG动画，还要说明如何参与此项工作。请附上有关作品主题的单独文件，或任何其他无法单独从片段中理解的内容。如果报名人数超过限额，将根据提交的材料做出决定。



导师简介：

3 特聘副教授 落合 贤

- 【研究室项目名称】

电影式语言研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

所谓“电影式（电影艺术性的）语言”，是从语言学层面对电影作品进行解读的独立理论。我将在本研究室利用现有的电影、电视剧的影像案例等，对培养了众多好莱坞著名电影导演、制片人的USC、NYU、AFI所教授的好莱坞式电影制作技术的基础理论和应用进行讲解。此外，通过实践性的电影制作课题，制作电影式影像，从而掌握好莱坞式电影制作技术的本质概念和实用性技术。



导师简介：

3 特聘副教授 落合 贤

- 【对参与项目学生的预期】

学生须通过与他人合作，体悟凝练想法的重要性，有意愿作为团队领导或成员学习影像制作的过程。有志于创造不拘泥于现有概念的革新化思想，并作为一名影像作家进行活动，生产出自己的工作成果。

- 【选修条件等】

- 自备可拍摄影像课题的相机（智能手机亦可）和编辑影像素材的电脑与软件（智能手机亦可）。（希望个人持有，不过也可以借用研究生院拥有的器材进行制作。）
- 与其他学生合作进行展示或提出课题，因此需要有切磋琢磨的精神、协作能力以及对他人见解提出建设性批评意见的能力。
- 参与远程授课时，原则上不仅要开声音，也要打开摄像头。



导师简介：

4 客座副教授 Olga

- 【研究室项目名称】

时装科技研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

时装科技研究室涵盖了时装领域最前沿可穿戴设备设计等广泛的研究对象。我们认为时装科技是设计工程中的重要领域之一，通过与各种企业和研究人员的合作、演讲、研讨会等方式，以知识共享为目标，推进对最新技术的探索与研究开发工作。



导师简介：

4 客座副教授 Olga

- 【对参与项目学生的预期】

听课的研究生须对设计工程学、时装领域有一定的兴趣，即便专业背景并非时装或设计类。希望学生有志于通过设计而非仅仅是技术去探寻解决方案，以及挖掘“最新技术与设计的力量”。

- 【选修条件等】

- 必须项目

通过研究室项目辅导活动与教师进行面谈，判断自己是否适合这一项目，在此前提下可获得选修许可。

- 其他

可同时参加其他研究室项目。



导师简介：

5 教授 木原 民雄

- 【研究室项目名称】

研究技术研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

各自围绕所专注的主题和作品，注重实践性与实务性，致力于将研究与实践相结合、构筑理论与实务间的桥梁，撰写出达到学术性研究成果水准的研究论文，在学会等场合发表，力求获得学术社区的好评，并将作品等对外展示，继而作为个人研究成果加以总结，做到自主推进这项工作。在此情形下，原则上不过问所研究的主题与作品本身的内容。



导师简介：

5 教授 木原 民雄

- 【对参与项目学生的预期】
- 想撰写研究论文的学生
- 想在学会发表研究成果的学生
- 想进行作品展示的学生
- 【选修条件等】

强烈建议选修了任课教师结业课题的学生参加本研究室项目。

欢迎同时参加其他研究室项目。



导师简介：

6 特聘副教授 京极 一树

- 【研究室项目名称】

PR制作研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

向他人传达信息，或者为他人创造一个能够欣赏你所传达信息的结构，并不是一件容易的事情。在PR制作研究室中，参与者需要形成自己的观点（POV），并思考和打磨如何向世界传递正在考虑的想法、作品和内容。最终，参与者将被要求为自己的作品和想法进行PR设计，并进行传播。



导师简介：

6 特聘副教授 京极 一树

- 【对参与项目学生的预期】

- 1) 能够不断思考的人。
- 2) 喜欢计划的人。
- 3) 喜欢与他人交流的人。

- 【选修条件等】

由于要进行各种讨论，必须具备起码的沟通能力。
一定要事先面谈并征得同意。



导师简介：

7 教授 栗谷 幸助

- 【研究室项目名称】

教育网络内容研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

对于网站而言，能够“为用户提供什么样的体验”非常重要。本研究室的目的是创建“能够在小学、初中、高中和大学等教育场所以及各种社区的教育活动中使用”的网站内容。

通过研究活动和讨论，将更多地了解网站另一端的用户，加深对为用户提供各种体验的网络内容的理解。

创建的网页内容将在网站上向公众展示。



导师简介：

7 教授 栗谷 幸助

- 【对参与项目学生的预期】

希望创建有特定目的网站的人。

有兴趣为教育目的制作内容。

- 【选修条件等】

具备网站开发技能（如，图形工具、HTML/CSS、JavaScript）。

如果上述技能不足，必须能够自学。



导师简介：

8 特聘教授 黑田 顺子

- 【研究室项目名称】

3DCG表现研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

本研究室进行针对3DCG影像表现的技术研究和作品制作。以下活动正在进行中：

运动捕捉实习

八王子校集训

黑田主办SIGGRAPH游览

一年一度设计节画廊展示会

作品集的制作

一年两次邀请嘉宾讲评会

CG影像制作公司、游戏公司的参观学习



导师简介：

8 特聘教授 黑田 顺子

- 【对参与项目学生的预期】

本研究室面向曾在3DCG研讨会进行过研究的数字好莱坞大学毕业生。希望有意向在毕业后入职CG影像行业或游戏行业的学生加入。我们将以作品集和样片集方式选拔作品。其他大学的学生如果具备制作能力，也有希望加入本实验室，具体请向我咨询。

- 【选修条件等】

以作品集和样片集方式选拔作品。

研究室内不进行技术相关的授课，因此要求学生已掌握3DCG基本技能，拥有相关技术或环境，可围绕研究主题自行展开研究。



导师简介：

9 教授 佐藤 昌宏

- 【研究室项目名称】

高效学习研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

关于教育的研究室项目。

教育不仅可以被视为公共教育，还可以被视为一系列其他活动，如社会人的再培训、建立学校和个人学习。

活动的形式是PBL，每个学生设定自己的项目，并努力实施自己的项目，或者与研究室学生和研究人員一起开展有共同主题的团队项目。在这两种情况下，学生都会得到全程指导。

本课程是与佐藤雅弘研究室联合开办的，研究人員也参加了课程。课堂上会酌情提供基本投入，但由于这是一门实践性很强的学科，重点是通过实施而不是投入来学习。



导师简介：

9 教授 佐藤 昌宏

- 【对参与项目学生的预期】

可以处于主题搜索阶段。

需要主动学习，将学习变成自己的事情。

- 【选修条件等】

如果两位教师都认为学生的主题和发展有必要，学生可以参加一个以上的研究项目。



导师简介：

10 客座教授 白井 晓彦

- 【研究室项目名称】

创意人工智能研究室（CAIL24）

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

培训创意人工智能专业创作者的研究室。

将与来自数字好莱坞大学的美国初创公司AICU Inc. 合作，除了传统的元宇宙领域外，还将在跨学科和工业领域探索使用图像生成人工智能和推理人工智能的创意方法和价值创造。

利用人工智能开发创意服务，制作视频内容，开发和实施面向儿童/残疾人的讲习班，编写技术书籍并向社会传播、为SIGGRAPH ASIA 2024（12 月）而努力。



导师简介：

10 客座教授 白井 晓彦

- 【对参与项目学生的预期】

具有“发展服务业”强烈意愿的学生。意志坚强、志向远大、精力充沛的学生。不为自己的才能设限的学生。有主人翁意识，知道即使失败也要接受挑战的学生。敢于接受挑战的学生。想成为作家的学生。

- 【选修条件等】

设备、书籍和其他费用基本上由参与者自己支付或购买，或使用校园内的设施。

学员还将学习如何妥善处理通过研究项目创作的作品版权问题。

基本上，很难与其他研究项目合作。万一同时完成几个研究项目有困难，必须在注册课程前声明放弃哪个研究项目。



导师简介：

11 教授 新 清士

- 【研究室项目名称】

游戏研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

学生将独自或以小组为单位进行游戏开发练习，为某个项目开发游戏原型。研究室还将根据情况介绍有关游戏开发的最新信息。一方面，将介绍VR/AR、稳定扩散和ChatGPT等生成式人工智能。另一方面，可以自由选择开发内容。在研究过程中，不会讲解如何使用游戏引擎（Unity或虚幻引擎）、CG工具或生成式人工智能。学生必须在研究室外独立学习。



导师简介：

11 教授 新 清士

- 【对参与项目学生的预期】

希望在数字领域开发实用娱乐（包括游戏）的人。

- 【选修条件等】

无需特殊技能。

当然，如果你不愿意学习如何使用游戏引擎和CG工具，你几乎什么都做不了。自己准备游戏开发所需的 PC环境。每种开发所需的设备和软件也是如此。



导师简介：

12 教授 关 龙太郎

- 【研究室项目名称】

数字创意者思想研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

本研究室的目的是，即使不擅长编码或英语，培养数字创意世界所需的创意和制作生产技能。本研究室的目标是，通过对最新技术的了解，培养创造性思维和规划能力，不仅能正确解决问题，还能寓教于乐。

本研究室每次将介绍世界各地的数字创意案例，学生将讨论如何设置自己的问题，了解如何解决问题，分解和解释所使用的技术，并讨论如何将其应用到自己的项目和制作中。



导师简介：

12 教授 关 龙太郎

- 【对参与项目学生的预期】

能够加深对数字创意和数字营销领域的了解，并积极收集和核实信息的学生。

有自己的目标、充满好奇心并为之不断努力的学生。

- 【选修条件等】

愿意积极进取，将来靠数字创意生活。

如果希望在国外接受挑战，即使你的母语不是英语，也可以用英语讲授整个课程，让你感受到作为一名用英语制作提案的主管，实施项目所需的知识和经验水平。



导师简介：

13 教授 波木井 卓

- 【研究室项目名称】

新规事业开发研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

个人或团队提出商业构想、撰写商业计划书并测试假设。高质量的计划最终应落实到通过众筹或其他方式筹集资金并启动业务。

可酌情邀请外部演讲者（风险企业家、内部企业家、风险资本家、众筹公司、与初创企业相关的政府官员等）。



导师简介：

13 教授 波木井 卓

- 【对参与项目学生的预期】

目标受众是对创办新企业有积极性和兴趣的人，目标是在未来成为企业家或企业内部创业者。

欢迎已经有创业想法并希望招募同事的人，也欢迎没有想法但有强烈意愿在世界上推出新事物的人。

- 【选修条件等】

没有特别要求。



导师简介：

14 特聘教授 桥本 昌嗣

- 【研究室项目名称】

视觉媒体智能研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

实施整合CG、视频和AI的举措，提出更美好的未来。教授基本写作技巧。此外，世界贸易离不开海上运输，因此还会讨论地缘政治。希望讨论和处理成员们最常见的话题。去年参加了展览，尝试了虚拟制作和高清音频等。人工智能的应用范围正在扩大到图像、视频和音乐，我们会在前进的道路上迎头赶上。



导师简介：

14 特聘教授 桥本 昌嗣

- 【对参与项目学生的预期】

即便因工作或其他原因缺席，也能够与我联系的人。

如果你积极主动，有很多事情要做，让我们一起来讨论。

我是个懒人，只有在截止日期前才会有进展，所以研究会期间还是集中精力，抓紧时间做研究吧。

大家都说我看起来很吓人，其实我的性格非常温和（笑）。

- 【选修条件等】

可选修其他研究室项目。



导师简介：

15 卓越教授 藤井 直敬

- 【研究室项目名称】

现实科学研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

通过理解、操纵和干预现实来创造丰富多彩的作品和服务的活动场所。



导师简介：

15 卓越教授 藤井 直敬

- 【对参与项目学生的预期】

真正已经创作了一段时间，并且情不自禁要创作的人。

仅凭愿望就想成为创作者的人并不适合。

参加之前，请务必提交您的作品集，并说明您目前的创作情况。

- 【选修条件等】

提交以前的作品集，以此作为选拔依据。

希望在最终项目中接受指导的学生必须参加研究室项目。



导师简介：

16 客座教授 星野 裕之

- 【研究室项目名称】

虚拟机器人研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

以基于原型设计的概念模型、平面设计、艺术及小说等形式，呈现现阶段尚不存在但完全可能实现的机器人。譬如，无人机、远程机器人、扫地机器人等在上世纪初作为虚拟概念产生，上世纪后半叶起，其技术实现成为可能。但是近来才得以实现并在商业和社会伦理上被大众接受。调查研究最新技术与伦理观念的变迁，率先为世界创造出有助于环境与人类、使社会和谐运作的下一代机器人形象。



导师简介：

16 客座教授 星野 裕之

- 【对参与项目学生的预期】

对未来怀有强烈的好奇心。想尽快将未来具体化。对机器人与人类的关系感兴趣。

- 【选修条件等】

根据所属专业，如不符合本研究室的项目，则学生可能会被拒绝参加。

鼓励计划完成指导教师期末项目的学生参加本研究室项目。



导师简介：

17 特聘教授 前田 邦宏

- 【研究室项目名称】

良性循环研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

随着互联网的普及，各种创新技术丰富了世界。与此同时，被称为负外部性（外部不经济）的“公害”也在发生。这些问题的严重程度超出了预期，包括经济差距、自然破坏、欺凌和自杀、深度造假、金融犯罪、网络战以及人工智能引发的未知社会动荡。本研究室希望讨论基于规范而非法规和惩罚的社会企业和生态系统，以最大限度地减少这些事件，并孵化出“良性循环”（善之循环）。



导师简介：

17 特聘教授 前田 邦宏

• 【对参与项目学生的预期】

随着互联网的普及，各种创新技术丰富了世界。与此同时，被称为负外部性（外部不经济）的“公害”也在发生。这些问题的严重程度超出了预期，包括经济差距、自然破坏、欺凌和自杀、深度造假、金融犯罪、网络战以及人工智能引发的未知社会动荡。本研究室希望讨论基于规范而非法规和惩罚的社会企业和生态系统，以最大限度地减少这些事件，并孵化出“良性循环”（善之循环）

【选修条件等】

将优先考虑其专业知识与信息伦理学和信息哲学（内容深入）相近者。



导师简介：

18 教授 三渊 启自

- 【研究室项目名称】

Virtual World Genesis

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

利用SNS、元宇宙、区块链等网络空间以及人工智能、人工合成智能（AGI），创建新的虚拟世界。这是一个创世纪。学生们可以创建他们能做的项目，包括他们能做什么和他们想做什么。



导师简介：

18 教授 三渊 启自

- 【对参与项目学生的预期】

希望创造虚拟新世界的学生。

- 【选修条件等】

能够管理自己项目的学生。



导师简介：

19 特聘教授 山崎 大助

- 【研究室项目名称】

敏捷开发 LAB

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

- 研究室的实操内容：

研究应用程序原型。

加入实验室之前学习HTML/CSS，可以积累良好的经验。可通过点式安装、Progate等事先学习。

通过制作应用程序了解制作过程，获得小的成功体验。

大家一边讨论一边推进工作。

根据讨论结果进行修改。*反复试错，作为运行枢轴。

反复获得创造更优质作品的体验。



导师简介：

19 特聘教授 山崎 大助

- 【对参与项目学生的预期】

想用技术解决世界上的问题，在现在的工作中可以用技术解决问题。（自己认真做好准备）

*因为很时兴，100%不适合想学习编程的人。

*GoogleMEET（远程工具）是使用的主要工具。能够积极使用并享受技术的人。

- 【选修条件等】

具备基本的电脑办公技能、能努力去做决定了的事情、能自学HTML/CSS。

*最好能盲打。



导师简介：

20 教授 山崎 富美

- 【研究室项目名称】

Social Impact 研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

积极致力于解决社会中出现的各种问题的研究室。

分为以下两个阶段。

1) 每位成员提出一个解决社会问题的项目构想，并由团队讨论和实现。

2) 来自科技公司、娱乐公司、地方政府、非营利组织、中央政府部委、游戏界以及其他从不同角度实际参与社会贡献活动的人士发言，通过讨论加深对社会影响活动的理解。



导师简介：

20 教授 山崎 富美

- 【对参与项目学生的预期】

希望实施项目来思考用自己的眼睛看到的社会问题，并解决问题的学生。

充满好奇心和行动力的学生。

- 【选修条件等】

必须愿意积极参与解决社会问题。

如果名额已满，将根据拟议项目进行选拔。



导师简介：

21 教授 吉村 毅

- 【研究室项目名称】

韩国文化与商业研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

通过每周的讲座（包括特邀讲师）和研究室讨论，研究包括韩国娱乐业在内的各种商业，并在日本和韩国之间建立新的商业合作关系。将日本市场和韩国市场视为一个市场的营销目标。由于每个人的定位和希望挑战的主题不同，因此会提供个别指导和建议。预计作业为商业计划或演示内容。



导师简介：

21 教授 吉村 毅

- 【对参与项目学生的预期】

对韩国娱乐、商业和文化感兴趣。

有兴趣从日本拓展韩国市场。

或者，有兴趣从韩国拓展到日本市场。

如果确实有想在日本和韩国市场同时发展的内容或业务，那就更理想了。

- 【选修条件等】

取决于面试情况。

欢迎参加其他研究室项目（假设目的是利用在国外其他研究室项目中开发的业务和内容）。研究室项目应采取新的形式和定位，旨在产生研究室项目之间的协同效应。



导师简介：

22 特聘教授 米光 一成

- 【研究室项目名称】

米光游戏力学研究室

- 【研究室项目简介与活动内容介绍】

本研究室的目的是，制作游戏作品和与游戏有关的作品，让更多的人玩游戏。除了制作游戏，还制作其他与游戏有关的活动和作品，如游戏公告视频、游戏大会和游戏社区的形成。



导师简介：

22 特聘教授 米光 一成

- 【对参与项目学生的预期】

能够主动制作游戏作品和与游戏有关的作品。

- 【选修条件等】

具有制作游戏经验。



04

• 报名流程.



报名流程：

1 报名时期：

- 每年3月-6月

2 报名资料：

- 填写报名表（指定用纸）
- 按照数字好莱坞大学指定的志愿理由书，准备资料

***以上资料交到日方亚细亚友之会外语学院**



3 报名条件:

- 大三在读生
- 必须对数字好莱坞大学研究生院导师的研究课题感兴趣并想学习和研究的同学。请参见另附资料数字好莱坞大学各位导师简介。
- 本人学习目标明确，学习态度端正，品学兼优，身心健康者。
- 国内大学在校期间表现良好，无挂科及违纪被处分记录。
- 具备能够留学日本的经济能力。



4 选拔方法:

- 经日方学校书类审查合格后，方可参加面试。
- 学生需要准备图文并茂的PPT并讲解，表明自己将来想研究什么课题。
之后回答面试官所提出的问题。

5 结果发表:

- 面试结束后约在二个星期之内，由日方学校发合格通知到影视艺术学院。



6 准备资料:

- 接到合格通知的学生，由日方亚细亚友之会外语学院的文案老师进行指导学生准备留学申请资料。
- **资料准备期间：**每年7月-8月中旬。8月下旬务必要把所有资料寄到日方指定的学校地址上。

7 资料审查:

- 校方每年约9月初把资料递交到东京出入国管理局。11月初入管局发表审批结果。



8 交纳学费:

- 每年11月初。审批结果发表后，被批准者需要往日方所指定的学校银行账户汇款学费及宿舍费。

9 办理签证:

- 每年约11月中旬。由日方亚细亚友之会外语学院的文案老师进行指导。



10 入学时期:

- 每年1月中旬旬（大四阶段）。先到亚细亚友之会外语学院，加强日语学习。学习1年零3个月之后达到以上条件者，4月起升入数字好莱坞大学研究生院学习硕士课程。
- **备注：**对此项目感兴趣的学生，一定要在国内开始学习日语，提前做好出国准备。



遼寧師範大學
Liaoning Normal University



影视艺术学院
School of Film & Television (SFT), LNU



THANK YOU!
