

教育研究業績書

2017年10月20日

所属：情報メディア学科

資格：講師

氏名：肥後 有紀子

研究分野	研究内容のキーワード
芸術学（メディア芸術、芸術表現）、複合領域（情報デザイン）	メディア表現、グラフィック・デザイン、ウェブ・デザイン、メディア・アート、インタラクティブ・アート、芸術と科学、写真、映像、コンピュータ・グラフィックス、表現技術、映像教育
学位	最終学歴
修士（芸術文化）、学士（芸術）	大阪芸術大学大学院 芸術研究科 博士後期課程 単位取得満期退学

教育上の能力に関する事項		
事項	年月日	概要
1 教育方法の実践例		
1. 小学生向けワークショップ	2017年8月	「朝小サマースクールin武庫川女子大学」にて、簡易的な電子工作のワークショップを開催。学生はワークショップスタッフとして、子どもの工作、造形アイデアの創出をサポートした。子どもたちのクリエイティビティに接し、「創ることとは何か」といった人間の根源的な欲求を意識することを目的とした。（ゼミでの取組）
2. ミュージアムショップ向け商品の企画制作（PBL）	2016年5月～現在	ミュージアムショップ向けの商品企画およびデザイン制作。ミュージアムでの実地調査を経て、商品の傾向や適したデザインなどについて考察。クライアントから提示された制作費や価格設定の条件に沿って、学生自らが印刷会社に見積り依頼を行った。クライアントとの意見交換や学内でのグループミーティングを経て、デザインを完成させた。（1商品が販売中。ゼミでの取組）
3. 実技テストを活用したスキル教育	2016年4月～現在	ウェブ制作技術は知識学習だけでは習得できず、経験を積み上げることで初めて、マークアップ言語の構造を理解できる。しかし、個人課題制作においては受講者自身が扱いやすい簡単なコーディングにとどまるため、自発的なスキルの向上が難しい。その問題を克服するために、授業内での複数回の実技テストを通して、基礎技術を反復学習し、スキル向上へ繋げる。（3年前期「ウェブデザイン演習」）
4. 展示研究（オープンキャンパス、PBL）	2015年10月～現在	オープンキャンパスに訪れる受験生やその保護者に向けて、ゼミの成果物だけではなく、学科全体の特長をアピールするための展示計画および設営の研究。フロア構造の特徴や展示空間の環境、訪問者の動線に配慮し、他大学のオープンキャンパスの事例の分析を通して、訪問者の興味関心に対する学科の発信のあり方について考える。（ゼミでの取組）
5. 博物館用デジタルコンテンツ制作（PBL）	2013年12月1日～2014年6月30日	博物館から提示された企画展テーマ（子どものためのデジタル・リテラシーの教育）を受け、ストーリーの考案や最新のコンテンツ制作を通して、映像を用いた教育の可能性を考える。クライアントとの意見交換や学内でのグループミーティングを経て、デジタルコンテンツの制作と展示を行った。展示期間中は実際に館内でボランティアとして案内業務などに携わり、子ども達と触れるなかから、子どもの学びのためのコンテンツ意義について考える機会を得た。（ゼミでの取組）
6. ウェブ制作科目における課題解決型学習（PBL）	2012年4月～2015年8月	実際のウェブ制作の現場のプロセスを取り入れ、各班をクライアント、制作会社という立場を設定し、ウェブサイト制作を行った。制作側が作りたいものを作るのではなく、クライアントの要望を理解し、それを形にするための情報収集、意見交換が重要であること、また、要望を形にするためには技術の理解が不可欠であることを中心に指導を行った。（2年前期「ウェブスタンダード演習」）
7. 作品展示研究（学外）	2012年4月～2014年3月	情報発信のプロセスの理解を目的とし、ギャラリーを訪れる不特定多数の人へ向けて発信するための展示計画および設営、展示を行った。フロアでの人の動線や展示空間の照明や音量に配慮し、映像、ポスター、メディア・アート、写真など多岐にわたる視覚表現のメディア特性を意識した展示について学んだ。（ゼミでの取組）
8. ミュージアムショップ向け商品の企画制作（PBL）	2011年～2012年	ミュージアムショップ向けの商品企画およびデザイン制作。ミュージアムでの実地調査を経て、商品の傾向や適したデザイン、商品ジャンルについて考察。クライアントとの意見交換や学内でのグループミーティングを経て、デザインを完成させた。（2商品が商品化済、現在も販売中。ゼミでの取組）
9. 映像制作における課題解決型学習（PBL）	2010年9月～現在	実在の企業をクライアントとして設定し、クライアントより提示された企業の抱える問題や製品コンセプトを理解し、15秒（あるいは30秒）のCM制作を行う課題解決型の取組。実際に企業に参加してもらうことによって、社会に参加する一員としての自覚を促し、社会に対する情報発信とはあり方を意識する。既存のCMの分析を行うこ

教育上の能力に関する事項		
事項	年月日	概要
1 教育方法の実践例		
10. 作品展示研究（文化祭）	2010年9月～現在	とで、映像リテラシーも向上する。（2年後期「広告メディア演習」、協力企業：大阪市水道局、西日本電信電話株式会社、白鷹株式会社） 情報発信のプロセスの理解を目的とし、文化祭を訪れる不特定多数の人へ向けて発信するための展示計画および設営、展示を行う。フロアでの人の動線、展示空間の照明や音量に配慮し、映像、ポスター、メディア・アート、写真など多岐にわたる視覚表現のメディア特性を意識した展示の方法を学ぶ。実際に展示会場を訪れた人の行動を分析し、アンケートを実施することで、目的の達成度を測る。（ゼミでの取組）
11. 小テストによる持続的教育	2009年4月～現在	学習した内容とその応用問題を小テストという形で隔週から毎週の頻度で出題。教科書や資料、ノートを確認しながら受講者自身が採点を行うため、自分の理解力を自分で確認することができた。小テストは回収し、受講者の理解度を判断し、翌回の授業に活かすことができた。（1年前期「インタラクティブデザイン論」）
2 作成した教科書、教材		
1. 担当科目の教材（mwu.jpの活用）	2017年4月～現在	mwu.jpを活用した実技テスト、スライド教材の配布、最新情報の紹介、質問への回答を積極的に行っている。特に授業時間外の質問は、mwu.jpのclassroom機能を活用し、すみやかに回答する。このことで、学生の疑問が次回授業日以前に解決し、SNSを通じて広まる憶測（課題に関するデマ）を防ぐことができる。
2. 担当科目の教材（グループワーク用）	2009年4月～現在	グループワークが導入されている科目のための作業報告書（工数管理）およびグループ評価書。学生はグループ内の作業内容や作業時間を入力し、授業最終日には総作業時間数を算出し、教員に提出する。このことにより、自己および他者の取り組んだ時間数や取り組みへの熱意が数値化され、学生自身が客観的な目をもって、自己の取り組みや学習成果を評価できる。（グループワーク導入科目にて実施）
3. 担当科目の教材（スライド）	2002年4月～現在	担当科目している全ての科目用に、スライドを作成。実際に学生の座席に座り、大教室でも判別可能であるかを確認しつつ、作成している。重要な箇所についてはPDF化し、予習復習用の資料として配布する。履修者の傾向（スキル）は毎年変化すること、常に新しい技術を扱うことから、頻繁に更新を行なっている。
3 実務の経験を有する者についての特記事項		
1. 西宮市共通単位講座	2017年6月28日	「メディア・テクノロジーの発展とデザインの変容—身近なタイプフェイスとタイポグラフィを事例に—」をテーマに、メディア・テクノロジーの進化とともに変化する書体を紹介し、書体に含まれる文字情報以外の情報について解説。受講者が文字をデザインするワークショップも取り入れた。
4 その他		
1. 商品デザイン	2017年8月	国立民族学博物館併設のミュージアムショップ（千里文化財団）にて販売するオリジナル商品「みんなくマスキングテープ」のデザイン。商品化済み。販売中。
2. プロジェクションマッピング、合成映像コンテンツ、ARコンテンツ展示	2014年3月～4月	キッズプラザ大阪（大阪市北区）の「うごく？つくる！デジタルKids」展に研究室として出展。プロジェクション・マッピング作品、AR作品、クロマキー合成映像作品を展示。クロマキー合成映像作品はイベント終了以降も上映展示（不定期）。
3. 研究制作展「SYMBOL」	2014年11月	研究室による制作展。映像、写真、イラストレーション、メディア・アートなどの研究制作作品の展示発表。イロリムラ（大阪市北区）にて展示。
4. 商品デザイン	2014年	国立民族学博物館併設のミュージアムショップ（千里文化財団）にて販売するオリジナル商品「ありがとうスタンプ」の印面デザイン。商品化済み。販売中。
5. 研究制作展「THE」	2013年11月	研究室による制作展。映像、写真、イラストレーション、メディア・アートなどの研究制作作品の展示発表。アート○美空間Saga（神戸市中央区）にて展示。
6. 「西宮船坂ビエンナーレ2012」作品出展	2012年10月～11月	メディア・アート作品『「人」と「間」』を出展。本作品は「つながり」をあえて可視化することによって、人と人との間にある「つながり」を再認識する作品である。人の影をカメラにより認識し、影どうしの距離データを元にグラフィカルに表現。
7. 商品デザイン	2012年	国立民族学博物館併設のミュージアムショップ（千里文化財団）にて販売するオリジナル商品「みんなくクッキー」のパッケージデザインと各国の仮面のデザイン化。
職務上の実績に関する事項		
事項	年月日	概要
1 資格、免許		

職務上の実績に関する事項		
事項	年月日	概要
1 資格、免許		
2 特許等		
3 実務の経験を有する者についての特記事項		
1. コンテンツ開発技術者、グラフィック・デザイナー、ウェブ・デザイナー	2000年4月～2013年5月	IT企業においてコンテンツ開発技術業務（ストリーミング配信、デジタルサイネージ、e-Learning、KIOSK端末コンテンツなど）および各種デザイン業務、フリーランスのデザイナーとして、国際会議のデザインワーク全般、学会、研究会のウェブサイト制作、学会誌、論文集等の表紙、エディトリアルデザイン業務に従事。
4 その他		

研究業績等に関する事項				
著書、学術論文等の名称	単著・共著書別	発行又は発表の年月	発行所、発表雑誌等又は学会等の名称	概要
1 著書				
2 学位論文				
1. グラフィック・デザインとデジタル・テクノロジー — 前田ジョンの作品にみるデジタル・デザインの方法—	単	2006年3月	大阪芸術大学大学院 芸術文化研究科（修士論文）	デザイナーの道具としてのコンピュータが普及し始めた1990年代中頃、ジョン前田はプログラミングといった、他のデザイナーとは違った手法によって作品制作を行っていた。前田の活動の目的は二つに分かれており、一つは、デジタル・メディア ならではの表現の提案であり、もう一つはコンピュータに計算による表現と、計算によらない表現の溝を越える掛け橋を築くことであった。前田の作品を中心に、デジタル・テクノロジーを使用したデザイナーの職人性について考察する。
3 学術論文				
その他				
1. 学会ゲストスピーカー				
1. デジタル・テクノロジーを用いた視覚情報表現と「女子力」～ 武庫川女子大学を事例として	単	2012年9月27日	電子情報通信学会 モバイルマルチメディア通信研究会	武庫川女子大学情報メディア学科において制作される映像作品を紹介。学科の基本データ、映像の視聴傾向、制作へ取り組む姿勢などから、女子大学の学生が作る映像作品の傾向やその性質について報告した。
2. 学会発表				
1. 大学における映像制作教育の現状と課題	共	2016年5月29日	日本映像学会第42回大会	高度情報化社会とよばれる現在、大学教育において、情報及びメディアリテラシー科目が一般的に開講されるようになった。また近年、映像は多様な分野で活用され、それに伴い、大学にもその技術、教養が求められつつある。大学における映像制作教育の現状と課題を実際の科目の事例とともに発表した。
3. 総説				
4. 芸術（建築模型等含む）・スポーツ分野の業績				
1. 「芸術と記憶」ポスターデザイン	単	2013年5月9日	芸術学関連学会連合	芸術学関連学会連合第8回シンポジウム（2013年6月8日開催）のためのポスター、フライヤーデザイン。
2. 「都市のアート・アンド・クラフツ」ポスターデザイン	単	2012年6月	大阪大学美学研究室・科研基盤研究（A）「アート・アンド・クラフツと民藝」	シンポジウムのためのポスター、フライヤーデザイン
3. 「国際デザイン会議2008」各種グラフィックデザイン	単	2008年8月	国際デザイン会議2008	論文集表紙デザイン、紙面レイアウト、国際会議に使用するパンフレット等の表紙デザイン・エディトリアルデザイン
4. 「工芸運動と芸術の近代」及び第5回国際デザイン史フォーラムフライヤーデザイン	単	2007年3月	国際デザイン史フォーラム	国際フォーラム「工芸運動と芸術の近代」、第5回国際デザイン史フォーラムのシンポジウムのためのフライヤーデザイン
5. 「公州2006「芸術と福祉」国際会議」ポスターデザイン	単	2006年8月	公州2006「芸術と福祉」国際会議	国際会議のためのフライヤー・ポスターデザイン
5. 報告発表・翻訳・編集・座談会・討論・発表等				
6. 研究費の取得状況				

学会及び社会における活動等	
年月日	事項

学会及び社会における活動等

年月日	事項
1. 2004年～現在	日本映像学会
2. 2004年～現在	意匠学会