

<活動の概要>

プロジェクトを中心に本年度活動した。「あしたをプロトタイピングするプロジェクト」をプロジェクト代表として1年間通じて実施し、学生の研究指導とともに「メディア実験室（愛知県児童総合センター）」を実施。プロトタイプを制作し研究成果を学会や展示など学外に発表した。また、「移動体芸術プロジェクト」に参加し、養老アート・ピクニックに従事した。さらに、共同研究として株式会社大広と「広告クリエイターによるものづくりアイディエーション」を実施した。

個人の活動として、科学研究費「ヴィジュアルリテラシー普及にむけた基準策定とツールの開発」を本年から3ヶ年実施する。ヴィジュアルリテラシーの調査とそれに関する研究会を実施した。

また子どもに向けた教育実践として、プログラミング教育を想定した論理的思考を体験するための「うごりんぐ」などのワークショップを実施した。授業に関し、サービスデザイン思考に関する調査を実施し「情報社会特論C」の講義の中で紹介した。また非常勤講師として、九州大学にて「メディアアート表現ワークショップ」、名古屋工業大学にて「技術戦略特論」の講義を実施した。特別非常勤講師として名古屋芸術大学で講演した。

社会活動として、日本バーチャルリアリティ学会アート&エンタテインメント研究会の委員を務めた。また猫と人との共生を目指す啓蒙活動として和布市和座実行委員会に属し、イベント等を実施した。さらにNPO法人うめの森ヴァルドルフ子ども園の理事として情報デザイン等に関して活動した。

<学内活動>

1 学内プロジェクト：あしたをプロトタイピングするプロジェクト

このプロジェクトは、現状の社会課題を抽出し、未来を見据えたプロトタイプの実現と、それによる未来像の創出、そしてプロトタイプの現実化を念頭に活動するプロジェクトです。プロトタイプとは、情報通信技術を用いてユーザエクスペリエンスを考慮し体験可能な実稼働する「モノ」だけではなく、教育的ワークショップや社会基盤システムなどへ向けた試行的な取り組みとしての「コト」もプロトタイプとして考えている。

このプロジェクトではひとりで作るだけではなく、学生同士や教員、あるいは企業との共同研究も含め共創することを体験し、プロジェクトを自分たちで推進するための方法論の獲得も目指し活動した。

愛知県児童総合センターとの共同で「メディア実験室」を中心に実施した。

2 学内プロジェクト：移動体芸術プロジェクト

「移動体芸術」は、自転車やドローンなどの「移動」する道具装置と、それを利用する人々の様相を対象とするアート・プロジェクトである。「移動する」ことの意味を考えることを通して、新しい表現の可能性を探求する。主な活動としては、昨年度に引き続き岐阜県の養老公園におけるイベント「養老アート・ピクニック」の企画と運営を行い、出展する作品の制作を



行った。このイベントは、野外や仮設テントなどを発表場所として、不特定多数の来場者を対象として行われるため、屋内環境とは異なる意識をもって制作にあたる必要がある。さらに、短期間のイベントに留まらず、恒常的な活動の場を運営することも視野に入れて、今後2年間の活動を計画して実施していく。

主な活動として、養老サイクルステーションを2018年9月1日から11月30日まで設置し、イベントや展示を実施した。

### 3 共同研究：株式会社大広共同研究「広告クリエイターによるものづくりアイディエーション」

ネット時代となり、広告業界も過渡期を迎えている。クライアントの要望に合わせて広告を作りうるだけでは生き残れない。マーケティング力にもものづくり力を掛け合わせることで、これまでにないものあるいは広告を作る可能性に見出す大手広告会社も現れている。本研究では、ものづくりの得意なイアマスとの協働を通して、広告クリエイターたちがプロダクトデザインの発想を身につけ、広告業界におけるものづくりの可能性を自ら見出していくことを目指す。イアマスはコンセプトやビジョンの創造の得意な広告クリエイターとの協働作業から広告的な手法を学ぶ。設定したテーマに基づきフィールドワークを実施し、それに基づいてアイデアスケッチを2回開催し、アイデアを創出するというプロセスまでを実施した。

実施期間：2018/12/20～2019/03/31

### 4 ワークショップ「根尾小学校総合学習授業」

2020年に初等教育の3年生からプログラミング学習が始まる。一方で、早期化への疑問や教員への負担などの問題が問われている。そこで、教育ではなく自然な遊びの中でプログラミングを学ぶことを目的として、根尾小学校にてワークショップを2回実施した。

1回目は、「ゴムのもり」と題した、ゴム紐で空間を造形し、その中を回遊するワークショップを実施した。ここでは、造形する遊びから空間を設計し、その設計された空間を後に回遊して楽しむ、という行為を通して、遊びを考えて「設計する」、実際に「遊び考える」の、「設計」と「実行」を繰り返すことでプログラミング的思考を養うことと狙った。

2回目は、「うごリング」と題した、音のなるリストバンドを身につけて遊ぶワークショップを実施した。うごリングは、ある傾きをすると角度に応じて音階が変化する仕組みになっており、またそれ以外では音が鳴らない。まずは、うごリングを身につけて遊ぶことで、仕組みを考えるながら遊ぶことを通じて、装置の中で何が起こっているか理解する。次に、その理解を元に、新たな遊びを創造することに取り組んだ。

実施日時：2019/01/21、2019/02/14

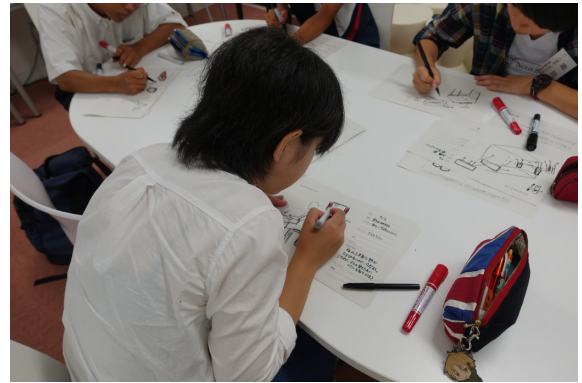
### 5 科学研究「ヴィジュアルリテラシー普及にむけた基準策定とツールの開発」

本研究は、ヴィジュアルリテラシー教育をひろく社会に普及することを目指して、調査をおこない、ツールを開発し、基準を策定することである。

今日、インターネットやSNSといった電子メディアを通して、多様かつ大



量な視覚情報が絶え間なく私たちに送られてくる。その読解と活用は日常生活において一層重要性を増している。欧米における普及に比して、日本では、市民の理解は遅れている。本研究グループがこれまで進めてきた、大学におけるヴィジュアルリテラシー教育に関する成果をふまえ、企業、地域、中等教育へと展開する。国内外の事例を文献と訪問によって調査し、実践方法を議論し、ツールを開発する。そして、ヴィジュアルリテラシー普及のための基準を策定する。



#### 5.1 学会発表「日本デザイン学会第 65 回春季研究発表大会」

題目：シーンスケッチ：具体的な描写・記述を用いたアイデーション手法

著者：鈴木宣也、井上奈那美

日時：2018/06/22～2018/06/24

会場：大阪工業大学

★グッドプレゼンテーション賞受賞



#### 5.2 ワークショップ「学びの杜・学術コース」

主催：名古屋大学大学院教育発達科学研究科附属 高大接続研究センター

タイトル：視覚文化探究講座「絵で考えよう」

日時：2018/08/09

会場：名古屋大学

#### 5.3 ヴィジュアルリテラシー国際シンポジウム 2018

「ヴィジュアルリテラシーの普及にむけて——基準策定の意義」

国際ヴィジュアルリテラシー学会 (IVLA) の会長を務めるカレン・タルドリュー氏を招き、その普及と基準について議論した。

日時：2018/10/07

会場：名古屋芸術大学

#### 6 IAMAS テクテクテク勉強会キックオフイベント

「下請からの脱却 - 町工場をオープンイノベーションファクトリーへ」

持続可能な社会を創造していく新しい科学技術やデザインについて学ぶ勉強会。研究者や実践者を講師に呼び、研究者、ベンチャー企業、学生、自治体など多様な参加者が新しい科学技術の可能性について一緒に議論する。町工場を取り巻く環境は厳しさを増しており、古い下請構造から脱却し、新たな活路を見出していくことが町工場の喫緊の課題である。鉄鋼や船舶、など、日本の産業を支えた町工場が多く集まる大阪市の大正区と港区も、この課題を抱えた地域だが、特殊技術や経験を活かし新たな挑戦を始めている。他分野の町工場、研究者など多様なプレイヤーを巻き込みながら、オープンイノベーションファクトリーへの転換をはかるガレージ・ミナト（高満洋徳）とガレージ・タイショウ（木幡巖）が大きな注目を浴びている。今回はこの二つのスーパーファクトリーの代表に町工場について紹介してもらい可能性について議論した。

日時：2019/03/28

---

<学外活動>

1 名古屋工業大学大学院「技術戦略特論」

日時：2018/04/1-2018/05/31

内容：建築・デザイン学科と情報工学研究科のコラボレーションによりプロトタイプを作成するプロジェクト。互いの理解を深め、デザイン思考のプロセスを実施し制作を体験。

2 九州大学「メディアアート表現ワークショップ」

日時：2018/11/01

内容：メディアアート表現の1節を担当。アイデアを創出するための方法論に関するワークショップを実施。実際にグループを作りアイデアを抽出して発表まで行う。

3 名古屋芸術大学「デザインの方法論と共同プロジェクト」

日時：2018/06/12

内容：デザインの方法論と共同プロジェクトについて、IAMASの活動と方法論を紹介した。

4 Idea Sketching in Tokyo —アイデアスケッチワークショップ

『アイデアスケッチ—アイデアを〈醸成〉するためのワークショップ実践ガイド』（ビー・エヌ・エヌ新社）の重版を記念して、著者らによるアイデアスケッチを実際に体験できるワークショップを実施。このイベントでは、『Graphic Recorder —議論を可視化するグラフィックレコーディングの教科書』の著者である清水淳子さんをゲストに招き、事例を交えながら方法論の特長を紹介した。

日時：2018/06/16

会場：amu

---

<社会活動>

1 日本バーチャルリアリティ学会 アート & エンタテインメント研究会 委員

2 日本バーチャルリアリティ学会 論文誌査読委員

3 ネコ市ネコ座実行委員会

ネコ市ネコ座とは、猫と人間との共生をめざし、幸せな猫たちを増やすための啓蒙活動。

日時：2018/07/14～2018/07/16

会場：東京ドームシティ

4 NPO 法人うめの森ヴァルドルフ子ども園 理事

5 岐阜県商業高等学校教頭会講演

日時：2018/10/23

6 県職員研修「行政アイデアスケッチ」

日時：2018/11/15