

NO	タイトル	氏名・所属	概要
1	参加型連携ミュージアム支援システムの現在とミュージアム復興支援の必要性 The current state of the Cooperative Museum Evolution System and the requirements of museum recovery	伏見清香・放送大学 井堰絵里佳・広島国際学院大学 藪本美孝・北九州市立自然史・歴史博物館 池本誠也・国立科学博物館 真鍋真・国立科学博物館 高田浩二・福山大学 Kiyoka FUSHIMI・The Open University of Japan Erika ISEKI・Hiroshima Kokusai Gakuin University Yoshitaka YABUMOTO・Kitakyushu Museum of Natural History & Human History Seiya IKEMOTO・National Museum of Nature and Science Makoto MANABE・National Museum of Nature and Science Kouji TAKADA・Fukuyama University	本研究では、携帯情報端末を使用し、東日本大震災被災美術館や博物館、国内外の美術館、博物館、都市をWebで連携し、国内外の11の組織による、分野と地域を越えた参加型連携ミュージアム支援システム(Co muse System: Cooperative museum evolution System)をデザインした。海外の組織の参加に伴い、日本語の文字解説と音声解説に英語の文字と音声解説を追加した。さらに使いやすいシステムを目指してピクトグラムを追加して実証実験を行い、質の向上を図って来た。ここでは、本システムの現在と、東日本大震災後のミュージアム復興支援の事例を挙げ、その必要性を考察した。 In this study smartphone terminals were used to enable collaboration between the Great East Japan Earthquake Disaster Museum, other museums, and cities around the world. Eleven participating museums (art museums, natural history museums, city museums) in various fields, both domestic and overseas, collaborated through an internet support system (Co muse System: Cooperative museum evolution System) that we designed. As well as the participation of overseas organizations, English letters and audio commentary were added to the Japanese characters and commentary. Following experiments, the visual quality was improved by adding pictograms. The aim is to provide a more user-friendly system. This paper presents the current state of the system, with a consideration of the requirements involved in assisting the museum after the Great East Japan Earthquake.
2	ヴィジュアルリテラシーの向上を目指した参加型連携ミュージアム支援システムのピクトグラムデザイン・対象物と線の太さの調査と実証実験 Improving pictograms and the visual literacy of the Cooperative Museum Evolution System・Experiments to verify the quality of line thickness and objects.	井堰絵里佳・広島国際学院大学 伏見清香・放送大学 藪本美孝・北九州市立自然史・歴史博物館 池本誠也・国立科学博物館 真鍋真・国立科学博物館 高田浩二・福山大学 Erika ISEKI・Hiroshima Kokusai Gakuin University Kiyoka FUSHIMI・The Open University of Japan Yoshitaka YABUMOTO・Kitakyushu Museum of Natural History & Human History Seiya IKEMOTO・National Museum of Nature and Science Makoto MANABE・National Museum of Nature and Science Kouji TAKADA・Fukuyama University	参加型連携ミュージアム支援システムのナビゲーションは、主に文字が用いられている。ヴィジュアルリテラシーの向上を目指し、ピクトグラムを使用するピクトグラムの「図」の対象物と、スマートフォンでのピクトグラムの視認性と理解度が高くなる「線の太さ」を明らかにする。システムにピクトグラムを用いて、実証実験を行い、その有効性を検証した。 Characters are mainly used by participants to navigate the Cooperative Museum Evolution System (Co muse System). Our goal is to develop better pictograms, and thus improve the comprehensibility of the visual support. By developing line thickness and clarifying the objects in the pictograms we can produce high quality smartphone visuals that are easy to understand. We carried out experiments on the pictograms used in our system and verified their effectiveness.
3	文字造形遊びによる書体生成とそのヴィジュアライゼーション Method of Visualization and Typeface Creation through Formative Play of Character	定國伸吾・静岡理科大学情報学部 Shingo SADAKUNI・Faculty of Informatics, Shizuoka Institute of Science and Technology	幼稚園や小学校低学年を対象とした造形教育において、造形遊びが活用されている。この造形遊びのひとつに、文字を様々な手法で造形する文字造形遊びがある。今回のプレゼンでは、この遊びを通じて制作される文字をコンピュータに取り込みビジュアライズするシステムを提案する。加えて、このシステムを用いた造形遊びの実践について報告する。 In the art education for kindergartens and the lower classes of primary schools, various formative play are being carried out. One of it is formative play of character in which children shapes characters in various ways. In this presentation, we propose a system that captures characters produced through this play into a computer and visualizes it. In addition, we report the practice of formative play using this system.
4	シーンスケッチ: 具体的な描写・記述を用いたアイデアエーション手法 Scene Skecth: Ideation Using Concrete Depiction and Description	鈴木宣也, 井上奈那美・情報科学芸術大学院大学 Nobuya Suzuki, Nanami Inoue Institute of Advanced Media Arts and Sciences	シーンスケッチは、従来のデザインプロセスで使用されたアイデアスケッチに加え、アイデアのストーリーを追加するステップを組み込む方法である。この方法は、各アイデアに多くの時間を費やし、詳細な情報を書き入れ、単一のアイデアに対し、共通の形式で複数のストーリーを追加することで、それぞれの視点の違いを明確にすることが可能になる。最初にシーンスケッチを使って思考を外在化し、客観的にアイデアを再解釈した後、具体的な場面の描画を行うことで、アイデアとペルソナとユースケースを同時に共有し検討することができる。 "Scene Sketch" is a method of incorporatates the idea sketch used in the conventional design process plus the step of adding the idea's story. This method spend more time on each idea and write out detailed information and add meaning by multiple stories in a common format for a single idea, so that it becomes possible to clarify the difference between each point of view. After first using scene skecth to externalize thinking and objectively reinterpreting the idea, it would be possible to share the idea, persona and use case, by seting up time to do concrete writing and drawing.

5	<p>小中高校教員が情報デザインを学ぶ講習の実践</p> <p>Practice of Lessons to Learn Information Design for Elementary, Junior High and High School Teachers</p>	<p>遠藤潤一・金城学院大学</p> <p>Junichi ENDO Kinjo Gakuin University, College of Global and Media Studies</p>	<p>2020年度改訂の学習指導要領では、高校での情報デザイン必須化される。ここでの情報デザインは、情報を伝えるための基本を学ぶ内容となっており、高等教育にも応用できる有用な内容と思われる。しかし、具体的な授業の実施内容や体制については十分に準備されているとは言えない。そこで、小中高校の教員が情報デザインの基礎を学ぶことができる講習を計画実施した。今回は本年度の教員免許状更新講習の中で実施した内容とその結果を報告する。</p> <p>In the government course guidelines of the revised edition of 2020, information design will become an essential subject in high school curriculum. The content of the subject is to learn the basics of communicating information. However, the high school teacher has not prepared the contents of the course. We developed and taught lessons to learn the basics of information design. In this poster, we will report the result of the lessons.</p>
6	<p>過去と現在の街並み比較によるデザインリテラシー向上のためのツール</p> <p>A tool for improvement of design literacy through comparing old and present townscapes</p>	<p>遠藤麻里・広島国際学院大学</p> <p>Mari ENDO Hiroshima Kokusai Gakuin University</p>	<p>視覚的に「見ること」は、最も重要なリテラシー向上の手段であると考えられる。本研究では、街並みの風景変化を見比べることにより、人々の建築デザインに対するリテラシーを向上させることを目的とする。街並みの歴史を写した写真に着目し、現在の風景と過去の風景を見比べることができるARスマートフォンアプリケーションを開発した。ユーザの都市風景に対するリテラシー向上の調査の結果を報告するとともに、今後の展開について述べる。</p> <p>Seeing and walking are one of the most effective ways to deepen the understanding of towns. Our goal is to improve the design literacy of architecture and townscapes by comparing their changes. We developed an Augmented Reality application, utilizing historical photos. Regarding its feedback, the target of our new system expands to an area including multiple buildings and townscapes.</p>
7	<p>災害の記録とその「当事者性」---そこで求められるヴィジュアルリテラシーとは？</p> <p>The Records of the Catastrophe created by Citizens ---What is Visual Literacy required for Creators and Recipients of these Records?</p>	<p>水谷仁美・せんだいメディアテーク／名古屋芸術大学 リベラルアーツ総合研究所 研究員</p> <p>Hitomi MIZUTANI sendai mediatheque / Nagoya University of the Arts Institute of Liberal Arts</p>	<p>東日本大震災から7年が過ぎた今もなお、震災の記憶に向き合い、それに関わるさまざまな事柄を伝えようと記録や表現を続ける人々が存在する。市民、アーティスト、専門家、スタッフらが協働で震災の記録・発信をする「3がつ11にちをわすれないためにセンター（通称：わすれん！）」の活動者の多様な活動をもとに、記録がもつ「当事者性」の視点からその記憶継承のアプローチについて報告する。そして、その「当事者性」の強い記憶／記録をいかに非当事者である多くの人々に届けることができるか、記録の作り手と受け手に求められるヴィジュアルリテラシーについて考察していく。</p> <p>Even today, more than 7 years after the the Great East Japan Earthquake 2011, there are people who still continue to face the memories of the disaster, record and express various things related to it in order to share them. This study focuses on the activities and records of “the center for remembering 3.11”, an archiving platform where citizens, artists, experts, and staff collaborate to record and disseminate the disaster, and examine these approach to transmit their memories from the perspective of the consciousness of being “Affected Parties”. I also consider what the visual literacy required for creators and recipients of these records, in order to transmit them to “Unaffected Parties”.</p>