

ニワ アヤノ		
丹羽 彩乃		
学 歴 及 び 学 位		
平成 23 年 3 月	名古屋市立 桜台高等学校 ファッション文化科 卒業	
平成 23 年 4 月	愛知淑徳大学 メディアプロデュース学部 メディアプロデュース学科 入学	
平成 27 年 3 月	愛知淑徳大学 メディアプロデュース学部 メディアプロデュース学科 卒業	
平成 27 年 4 月	情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科メディア表現専攻 修士課程 入学	
平成 29 年 3 月	情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科メディア表現専攻 修士課程 修了	
学 会 及 び 社 会 に お け る 活 動 等		
現 在 の 職 務 の 状 況		
職名	学部等又は所属部局の名称	勤務状況
助手	芸術学部 芸術学科 美術領域	週 4 日勤務

### 教 育 研 究 業 績

研 究 分 野	研 究 内 容 の キ ー ワ ー ド
人文学（芸術学）／複合領域（デザイン学）	メディア芸術、情報デザイン

事 項	年 月 日	概 要
(教育方法の実践例)		
1. 甲南女子大学 文学部 メディア表現学科 1 年生必修授業「デジタル表現演習 I」におけるスマートフォンのみで受講可能な実習授業の構築	令和 2 年 4～7 月	1. メディア表現学科の必修授業「デジタル表現演習 I」について、新型コロナウイルス対策によるオンデマンド型授業対応に伴い、通信環境や PC の有無に制限されないよう、スマートフォンのみで作業可能な演習内容を構築した。画像スクラップアプリ「Pinterest」とモバイル用のレイアウトアプリ「Adobe Comp」を用いて、簡単なグラフィックデザイン制作とそれに伴うリサーチの習慣を遠隔で指導した。
(作成した教科書、教材)		
1. 甲南女子大学 文学部 メディア表現学科 1 年生必修授業「デジタル表現演習 I」における授業資料の Web サイト化	令和 2 年 4～7 月	1. メディア表現学科の必修授業「デジタル表現演習 I」について、新型コロナウイルス対策によるオンデマンド型授業対応に伴い、通信環境や PC の有無に制限されないよう、授業専用の Web サイトを運用し、スマートフォンでもストレスのない資料を実現した。

<p>(教育上の能力に関する大学等の評価)</p> <p>1. 甲南女子大学 文学部 メディア表現学科 2020 年度前期「デジタル表現演習Ⅰ」オンライン授業アンケート結果</p> <p>2. 甲南女子大学 文学部 メディア表現学科 2019 年度後期「デジタル表現演習Ⅱ」の授業評価アンケート結果</p>	<p>令和 2 年 4～7 月</p> <p>令和 1 年 9～1 月</p>	<p>1. 2020 年度前期に担当した「デジタル表現演習Ⅰ」のオンライン授業アンケート結果について、「Q18:総合的に満足」の設問に対して 60.5%が「強くそう思う」31.6%が「ややそう思う」との回答をいただいた。特に「Q11:教材の見やすさ」の設問に対しては 78.9%が「強くそう思う」21.1%が「ややそう思う」と 10 割の学生に満足してもらえる結果となった。</p> <p>2. 2019 年度後期に担当した「デジタル表現演習Ⅱ」の授業評価アンケート結果について、「Q15:この科目を受講して総合的に満足していますか？」の設問に対して 96.8%が「強くそう思う」3.2%が「ややそう思う」と満足してもらえる結果となった。</p>
<p>(教育上の実務経験を有する者についての特記事項)</p> <p>1. 甲南女子大学 文学部 メディア表現学科にて「デジタル表現演習Ⅰ」、「デジタル表現演習Ⅱ」を担当。</p>	<p>平成 31 年 4 月～現在に至る</p>	<p>1. 「デジタル表現演習Ⅰ」(前期)、「デジタル表現演習Ⅱ」(後期)の講義を担当した。メディア表現学科の必修授業として、基本的な PC 操作と Illustrator・Photoshop の操作方法を指導した。また、それらのソフトウェアの操作を通して、グラフィックデザインの基礎知識と制作にともなうリサーチの仕方等も指導した。</p>
<p>(教育に関するその他事項)</p>		
<p>(職務上の実務経験を有する者についての特記事項)</p> <p>1. 『Global Goals Jam Fukuoka x Kyoto 2020 Online』アーカイブ映像制作</p> <p>2. Animation Runs! Vol.59 2020-2021 冬コレクション 公募プログラム 上映</p> <p>3. 【マンガバルセロナ 2020】連携特設サイト「Manga, diversidad e inclusión」ロゴモーション制作</p> <p>4. 個展『Always “KABEUCHI”』(ソフトラビージャパン・センタービル 1F)</p> <p>5. 展示「え・おと・いち」</p> <p>6. 展覧会「SOUND やろうぜ」広報物・</p>	<p>令和 3 年 3 月</p> <p>令和 2 年 12 月</p> <p>令和 2 年 10 月</p> <p>令和 2 年 2～3 月</p> <p>令和 2 年 1 月</p> <p>令和元年 8</p>	<p>1. 九州大学大学院芸術工学研究院、FabCafe Kyoto, MTRL KYOTO, 京都産業大学情報理工学部伊藤慎一郎研究室が主催した『Global Goals Jam Fukuoka x Kyoto 2020 Online』の紹介映像を制作した。</p> <p>2. 短編アニメーションを制作する作家、学校、団体を集める上映会『Animation Runs! Vol.59』にて、アニメーション作品「memo anime」がオンライン上映された。</p> <p>3. 文化庁「令和 2 年度メディア芸術海外展開事業」の一環として、オンラインにて開催されるマンガフェスティバル「マンガバルセロナ 2020」の連携特設サイトのロゴモーションを制作した。</p> <p>4. レンチキュラーを用いて超リミテッド・アニメーションの制作を行った。作品の前を横切るように歩くと、レンチキュラーのチェンジング技法により、2 コマのイラストがアニメーションし、鑑賞者が能動的に動かないと視聴することができないアニメーション作品を展示した。</p> <p>5. この展示は「ディスプレイとスピーカーの再配置による空間認知拡張のための表現研究(研究代表:具志堅裕介)」の一環として開催された。具志堅氏の考案した「ディスプレイとスピーカーの再配置」という手法を応用したアニメーション作品を展示した。</p> <p>6. 京都精華大学ギャラリーフールにて開催された展覧会「SOUND やろうぜ」の広報物および展示サイン等を制作した。制作した広</p>

展示サインデザイン	月	報物は、ポスター・DM・立て看板・Web サイトバナー等。
7. グループ展「HDII 高精細映像技術を用いた表現研究プロジェクト『再生される肌理 IV』」(IAMAS Library Art Space)	平成 30 年 7 月～10 月	7. IAMAS 在学時に所属していた「HDII 高精細映像技術を用いた表現研究プロジェクト」の展示に参加した。在学時に制作した 4K アニメーション作品から、卒業後に制作した作品「“for the light surface” Hole」を出品した。
8. 「あいちトリエンナーレ 2019 テーマビデオ」アニメーション制作	平成 30 年 3 月	8. あいちトリエンナーレ 2019 プロモーションビデオのアニメーション部分の制作を担当した。静止画写真とアーティスト名のロゴのみを素材にアニメーションを制作した。
9. 「名古屋城本丸御殿完成公開スペシャルムービー」ロゴアニメーション制作	平成 30 年 2 月	9. 名古屋城本丸御殿完成公開スペシャルムービーのロゴアニメーションの制作を担当した。
10. 個展「第 8 回甲南女子大学メディア祭 niwa ayano『for the light surface』」(甲南女子大学)	平成 29 年 10 月	10. 甲南女子大学にて、普段授業が行われている教室を利用し展示を行った。「液晶ディスプレイの映像」「プロジェクターの映像」「ディスプレイ面に描かれたパターン」を重ねる作品『for the light surface』を展示した。
11. 展示「IAMAS SHOWCASE(ソフトピアジャパン・センタービル 1F)」作品展示	平成 27 年 8 月	11. 「HDII 高精細映像技術を用いた表現研究プロジェクト」の成果発表として、4K アニメーション作品「Scene of childhood」を展示した。過去に制作したフル HD 作品を高解像度でスキャンし直し 4K に作り替え、解像度による印象の違いを探った。
12. 「あいちトリエンナーレ 2010 / 2013 ドキュメントムービー」アニメーション制作	平成 27 年 3 月	12. あいちトリエンナーレ 2010 / 2013 ドキュメントムービーの制作に携わった。2013 年パートを担当。3D 空間上に写真を配置し、空間の中をカメラが移動するモーションを制作した。

著書、学術論文等の名称	単著、共著の別	発行又は発表の年月日	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
(著書) 1.				
(学術論文) 1. “for the light surface” series -ディスプレイに投影/表示することで実現するアニメーション表現		平成 29 年 1 月 23 日	〔修士論文〕情報科学芸術大学院大学	本論文では、修士研究「“for the light surface” series」について「ディスプレイへの投影/表示」という手法に至った過程を、過去に制作した 4K アニメーション作品やプロジェクト実験の内容とその結果を元に考察する。そして“for the light surface” series の手法と制作プロセスについて整理し、それにより実現されたアニメーション表現と今後の可能性について述べる。
(研究業績に関するその他事項)  <u>学会発表</u>  <u>翻訳</u>  <u>辞典</u>  <u>論文査読</u>				
<u>エッセイ他</u>				