

# 教育研究業績書

2024年 5月 1日

氏名 玉野 哲也

研究分野		研究内容のキーワード	
1. ヴィジュアルコミュニケーションデザイン		グラフィックデザイン・PBL・国際交流・社会連携・デザイン教育	
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. 『スクーリング授業における指導の実践』	2002年7月～ 2016年3月	<p>武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコースにて担当の「グラフィックデザイン基礎1」（専門科目/1年次配当/夏秋期添削課題/必修1単位）におけるスクーリングを実施した。スクーリング初日午前前提講義を行い、課題説明、過去の参考作品の紹介、参考資料による「情報の線分編集」の説明を行う。また、前提講義において、以下の事を学生に伝える。[1. スタートラインにおいてアイデアが悪いものに対しては決して制作許可を出さない。2. 作品提出においてクオリティーの低いものには決して提出許可を出さない。3. 提出時間は厳守しなくてはならない。4. 課題参加者全員による自由投票で評価が決まる。] 課題制作の進行過程において「アイデア出し」「提出」の2ヶ所に、非常に厳しいチェックポイントを設けた。スクーリング初日午後より学生をグループに分け、アイデア出しを開始する。初日のアイデアにOKが出ない場合、「100出し」と呼ばれるアイデア出しのトレーニング（アイデアを最大で100案考えさせる宿題）を行う。翌日に宿題のチェックを行うが、指定されたアイデアの数が揃うまでアイデアチェックは保留される。最終日に講師による最終チェックを経て、提出にOKが出た学生から順次提出。午後2時を作品提出時間とするが、提出時間に間に合わぬ学生には、10分遅れるごとにマイナス1点のペナルティーを科す。午後4時までには必ず提出できるようにきめ細かく指導を行う。講評は、まず、課題参加者全員に付箋3枚（3票）を渡し、「自分が好きな作品3つ」に無記名での投票を行う。得票数1位の学生には時間無制限、投票数上位（5名程度）の学生には3分、その他の学生には1分の時間を与え、課題参加者全員がプレゼンテーションを行う。プレゼンテーションの内容も点数の評価対象とする。以上の教育実践を行う事で、学生の「限界の壁」を短期間で突破させる事に役立ち、またクリエイティブに対する学生自らの適性を知る事に役立った。（使用アプリケーション：Photoshop, Illustrator）</p>	

事 項	年月日	概 要
2. 『添削課題における指導の実践』	2002年9月～ 2016年3月	武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコースにて担当の「グラフィックデザイン基礎2」（専門科目/2年次配当/冬期添削課題/必修1単位）における添削の実践例は以下の通りである。添削1回目においては、学生にビジュアルのアイデアスケッチ3点、及び、そのアイデア（テーマ）に対する簡単な文章説明を別紙にて提出させる。提出されたビジュアルのアイデアスケッチ（文章説明は伏せる）を、3名の講師（原則誰でも良い）に見せ、以下の2点を記させる。1. 「画面から視覚的に何を認知・認識できる事ができるか」を即物的に抽出。 2. 「その認知・認識できる情報から、何についてのテーマを表現しているか」を推測。添削1回目において重要な事は、「あなたの表現は他者に伝わっていない」「見る側が制作意図と全く違う捉え方をしている」という状況を、まず、学生に理解させる事にあり、返却時に添付される別紙指導書、及び、提出テーマに関する様々な資料をもとに、他者に的確に視覚伝達するために必要な物事の考え方、また、アイデア出しのヒント（ヴィジュアル・グラマー／添削課題用補助教材／別紙指導書／平成18年より配布）などを学ぶ。添削1回目は殆どの場合、再提出とし、添削2回目以降においては、前回提出のアイデアや表現との比較により、表現に進歩性が見受けられた時点で最終提出指示を出す。以上の教育実践を行う事により、最終提出物のクオリティーの向上、並びに、学生の課題の理解に役立った。
3. 『自身のセルフポートレートを加工していく楽しさの中で画像処理技術を身に付ける課題の実践』	2011年4月～ 2015年3月	奈良学園大学情報学部情報学科にて担当の「デジタル表現入門／画像処理入門」（専門科目/1年次配当/半期/2単位）において「デジタル・デッサン」と題する、自身の顔写真（セルフポートレイト）を用いた画像加工演習授業を実践している。1年次の最初の授業にてスタジオ撮影した自身の顔写真が、授業で毎回、Adobe Photoshopによって加工されていく事により、学生は授業を楽しみながら画像処理の基本的なスキルを身につける事ができる。（使用アプリケーション：Photoshop, Illustrator）
4. 『各学生に適切な教科書となる資料を授業内で制作させる課題の実践』	2011年9月～ 2015年3月	奈良学園大学情報学部情報学科にて担当の「ウェブデザイン基礎／HTML演習」（専門科目/1年次配当/半期/2単位）において、教科書を使用せずに、直接的にウェブサイトデザインを行いながら、「オンデマンド教科書」を制作させる課題を実践した。これは、各学生の理解度やスキルの差により教科書選定が困難な事が理由に挙げられる。そこで、各学生にとって最も適切な教科書は授業内で自ら制作したものであるという実務上の経験に基づき、学生自らの教科書を授業内で制作する演習を実施した。以上の教育実践を行う事により、学生の理解度やスキルに応じた適切な教材を、授業内で効率良く制作する事ができる。（使用アプリケーション：主にDreamweaver, Photoshop, Illustrator）

事 項	年月日	概 要
5. 『各学生の適正や能力に合わせた役割を与え、グループ制作を行う課題の実践』	2012年4月～ 2015年8月	<p>奈良学園大学情報学部情報学科にて担当の「ウェブデザイン／Webサイト開発演習」（専門科目/2年次配当/通年授業/2単位）において、事前に提出させるアンケート調査や面談、直近までの成績を参考に各学生の適正や能力に合わせ、次の役割でのグループ分けを行い、各グループの制作テーマごとに外部での取材を行わせ、その取材を基にしたウェブ制作のグループ制作課題を実践した。役割は [1. ディレクター／内容の取りまとめ、全体に対するイニシアチブ。制作課題テーマの決定やスケジューリング。タイムテーブルの制作。授業毎、その週の進捗状況を提出するなど 2. デザイナー／制作課題の決定内容に従い、デザイン制作を行う。デザイナーのデザインコンセプトに従い、各スタッフは取材や撮影を進める。ラフスケッチの制作など 3. ウェブディレクター／制作課題の決定内容に従い、全体の制作構成を行う。ウェブディレクターのコンセプトに従い、各スタッフは制作を進める。サイトマップの制作など 4. ライター／制作課題の決定内容に従い、取材や原稿制作を行う。ライターによる取材や原稿内容に従い、各スタッフは制作を進める。各種コピー／テキストの制作・整理など 5. フォトグラファー／制作課題の決定内容に従い、撮影や素材制作、収集を行う。また、フォトグラファーによる取材や素材に従い、各スタッフは制作を進める。写真撮影・図版などの素材整理など] である。グループ活動により完成したウェブ制作課題は、授業最終日に受講者全員に対するプレゼンテーションを行い、受講者である学生がその課題やプレゼンテーションに対する評価、採点を行う。学生の適正や能力に合わせた役割でのグループ活動として以上の教育実践を行う事により、学生自らの適正に合った最善の課題制作を行う事ができると同時に、グループ活動を体験する事で、学生間のコミュニケーション及び学生の責任能力や出席率の向上にも繋がった。（使用アプリケーション：Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, Flashなど）</p>
6. 『学生が自身を再発見する過程の中でエディトリアルデザインを習得する課題の実践』	2011年4月～ 2015年8月	<p>奈良学園大学情報学部情報学科にて担当の「情報学演習 I b／情報学ゼミ II A」（専門科目/2年次配当/半期/2単位）において「マインド・パンフ」と題する自らの紹介を兼ねた、文字組が縦組横組双方向のパンフレット制作授業を実践した。自らを構成する人や物、子供の頃の思い出、将来の夢などをディスカッション形式でグループ発表し、それらの情報を編集した上で一つの表現物として制作する課題である。制作の過程で、自らの過去と今と将来の追求を行う以上の教育実践を行う事により、エディトリアルデザインのスキルを習得するだけでなく、学生の自身の再発見に繋がった。（使用アプリケーション： Photoshop, Illustrator）</p>

事 項	年月日	概 要
7. 『大量の写真撮影や画像編集作業を通じ、身の回りにある物や情報の中から自身の興味や好奇心を再発見させ、研究テーマに繋げさせる課題の実践』	2011年4月～ 2015年3月	奈良学園大学情報学部情報学科にて担当の「情報学演習Ⅱ／情報学ゼミⅢ」（専門科目/3年次配当/通年/4単位）において、3回生ゼミ学生に「ミクスト・ピクチャー」と題する、1人3000枚の写真を夏期休暇中に撮影する課題を、宿題（必修）として課した。撮影された写真は、夏期休暇明け第1回目の授業内にて全て提出させ、全学生の写真数万枚を画像管理ソフトであるiPhotoにて全て統合。その統合された数万枚の写真を基本素材として学生全員に再配布し、各学生は各自のテーマに沿った内容で基本素材の編集作業を行う。その後、各自のテーマを元に48ページ（24テーマ）の冊子を制作する。この課題は、写真撮影に関する基本的なスキル及び、撮影された大量の写真（デジタルデータ）をテーマごとに分類、整理し、適切な画像の組み合わせや、最良の1枚を選び出すといった編集に関する基本的なスキルを身につけることを目的としているが、短期間（約2ヶ月間）で大量の写真撮影を行う事や、数万枚に及ぶ写真の編集作業を行う事などが、身の回りにある物や情報の中からそれまでに気が付く事のなかった様々な発見や好奇心を見いだす最良の機会に繋がりを、4年次の卒業制作で学生自らの研究テーマを選び出すための非常に有効な課題となった。（使用アプリケーション：iPhoto, Photoshop, Illustrator, InDesign）
8. 『小・中・高等学校の教職員や高校生、短期留学生を対象とした公開授業における演習課題の実践』	2011年4月～ 現在	奈良学園大学情報学部情報学科にて高大連携授業における高校生や短期留学生、小・中・高等学校の教職員などを対象とした公開授業として、Macを使用した「Photoshop, Illustratorを使用した名刺と入校データ制作」と題する演習授業を実践した（福井工業大学環境情報学部デザイン学科では公開講座として親子ワークショップとして実践）。使用PCの正面上部に備え付けられたウェブカメラを使用して各自の顔写真を撮影し、写真加工作業や画面の埋め込み作業などを通じ、予め用意された名刺入校用のフォーマット上でレイアウト作業や文字調整などの基本的なデザイン作業を行い、最後にプリントアウトを行う。プリントアウトされた名刺は、公開授業への参加記念として各受講者に配られる。表現分野が専門ではない初心者を対象とした演習であるが、自身の顔写真を自由自在に画像加工していく面白さの中で、デザインの行程を体験することができた。（使用アプリケーション：Photoshop, Illustrator, iChat, Photo Booth）
9. 『オリジナルのアイデア発想法（連想ロープ）の実践・ワークショップ』	2002年7月～ 現在	武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコース、奈良学園大学情報学部情報学科、福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当する実習科目の冒頭または中盤において、「連想ロープ」と題するアイデア発想法の訓練（またはワークショップ形式）を受講学生に実践している。ひとつの言葉が持つイメージは、人により様々である。「連想ロープ」とは、ひとつの言葉（イメージ）から導き出される様々な連想をきっかけとして、次のイメージを連続的に導き出し、きっかけ無くしては直接に導き出すことが難しいイメージを次から次へと頭の中から出し続ける訓練である。また、前後関係によって初めて意味を成す（1次元的な）連想イメージを、紙面（平面、2次元的な）空間に転写させる事により、自らが連想の過程で導き出したイメージ全体を俯瞰する事が可能となり、本来は互いに連想的な性質を持たないランダムな言葉（例：偶然上下に配置された言葉など）を組み合わせる事で、新たなイメージやストーリーを導き出す事を可能とするアイデア発想法である。教育実践としての「連想ロープ」は、アイデアを考える事が苦手な学生、特にアイデアの最初のきっかけや糸口を掴む事が苦手な学生に対し、その問題を解決するための有効な手段となっている。

事 項	年月日	概 要
10. 『紙飛行機とその設計図の制作を課題とした導入教育の実践』	2016年4月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅰ」（専門科目/1年次配当/前期前半/必修4単位）において、最初の課題としてオリジナルの紙飛行機を作り、子どもでもその紙飛行機を再現することができる分かり易い「作り方説明書」を制作する「紙飛行機課題」を導入教育として実施している。最初に事前に準備された100色色紙（トーヨータント100カラーペーパー）を使用してオリジナルの紙飛行機を制作する。実際に飛ばしてみることで飛距離が延びるもの、または個性的な飛び方をするものをオリジナルで制作する。続いて制作したオリジナルの紙飛行機の設計図をB3の画用紙に色鉛筆を使用して制作を行う。この際、園児や低学年児童でも作り方の手順がわかる事、また自身の飛行機には名前・名称（コンセプト）とキャラクター（イラスト）を作成し、設計図に入れ込む事が条件となる。次に、実際に飛行距離を計測する紙飛行機大会を30mの計測が可能な講堂にて開催する。大会では2回遠投し飛距離を計測、記録が良いものをそのまま成績に反映させる事を学生に伝える。大会終了後は、自身の飛行機の飛距離を設計図の中に書き加え、最後に全員が自身の制作した紙飛行機と設計図についてのプレゼンテーションを行う。1枚の正方形の紙から様々な形やコンセプトがつけられること、対象者を定めたデザイン（設計図）の考え方、制作物に対してキャラクターを紐付けることによるアイデンティティの成立、紙飛行機を飛ばすことで得られる新入生間のコミュニケーションなど、これから専門分野の学習を始めようとする学生達への導入授業として有効な課題内容となっている。</p>
11. 『モビールの制作を課題とした導入教育の実践』	2016年4月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅰ」（専門科目/1年次配当/前期前半/必修4単位）において、オリジナルのモビールを作り、制作された学生全員のモビールを1年間、制作実習室に展示する課題を導入教育として実施している。制作は各自が選び出したテーマに対する情報の収集や編集、表現する世界観の統一、表現や素材の物理的なバランスを考えながら制作を進める。テーマに対して深く考察すると同時に、制作のための工程や素材研究にも繋がり、また、各学生の興味や趣味などが形となり長期間展示されるため、学生間交流のためにも有効な課題内容となっている。また、制作されたモビールは、翌年度まで1年生が使用する実習室に吊るされて展示されるが、該当の教室はオープンキャンパスや公開授業、ワークショップ等で多数の学部外者が訪れる場所でもあるため、学生募集時の学部の雰囲気や印象の向上にも繋がっている。</p>

事 項	年月日	概 要
12. 『様々な表現手法の知ることを目的としたワークショップ（〇人斬りクロッキー）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅰ」（専門科目/1年次配当/前期前半/必修4単位）において、鉛筆デッサンに取り掛かる前に、様々な条件で参加者（通常60名前後）全員の人体クロッキーを行うワークショップを実施している。使用画材はクロッキー帳（Lサイズ：縦362×横277×厚9mm）、鉛筆（6B～2H）、色鉛筆（36色）、コンテ、4色ボールペン、サインペン、筆ペンなどを使用。ワークショップは名簿順に1名または2名の学生モデルを中心に配置した円陣配置でクロッキーを行うものであり、クロッキーの時間は条件によって1枚2～5分を配分する。モデルは立ち姿勢や椅子に座ってのポーズや、2名での組みポーズ、動きのクロッキーでは特定の動き（腕立て伏せなど）やランダムな動きなどを行う。使用画材はモデルごとに指定する（鉛筆のみ、好きな3色の色鉛筆、好きな画材2種類など）。また、特殊な描き方として、利き手と反対の手で描く、モデルだけを注視し画面を見ずに描く、一筆書きで芯を画面から離すことなく描く、サインペンを使用して点だけで描く、など、多様な表現方法や画材研究、技法研究を併せた上でのクロッキーを行わせる。このワークショップは通常、下記の別のワークショップ（面接マトリョーシカ）と同時期に実施しており、この2つのワークショップが学生の様々な表現方法の体験に繋がっている。</p>
13. 『様々な表現手法の知ることを目的としたワークショップ（面接マトリョーシカ）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「キャリアゼミⅠ」（教養科目/1年次配当/前期後半/必修1単位）において、受験時の面接試験と同じ形式での面接（公開面接）を行い、面接を行っている間、面接を受けていない学生が面接中の学生の似顔絵（イラスト）をマトリョーシカに似せたフォーマットの中に描くというワークショップを実施している。ワークショップは、事前に準備されたロシアの民芸品である「マトリョーシカ」に似せた連磨状のアウトラインの線が16個描かれたA4縦の用紙を全員に配り、ひとりずつ呼び出して3分程度の面接を行うところから始まる。面接内容は主に本学を選んだ理由や、将来の目標、高校時代の部活動や自身の長所短所などの一般的な質問内容である。その面談を受けている学生をモデルとし、他の学生は配布されたフォーマットの学生ごとに決められた場所にマトリョーシカに似せた似顔絵（イラスト）を描く。全員の面談が終わった時点で、配布した用紙を全て回収し、全員分のイラストがコピーされた冊子を作成、全員に成果物として再配布をする。このワークショップを行うことで、(1). 学生の大学に入学した動機や将来の目標を再度確認する事ができる。(2). 面談や似顔絵を描くことがクラスメートの様々な背景を知る事に繋がる。(3). 学生の画力や画風を知ることができる。(4). 学生はクラスメートに描かれた自身の似顔絵（イラスト）を見ることで客観的に自身を知ることができる。(5). 同じモデルを描くワークショップ（〇〇人斬りクロッキー）との比較で描画法の違いを理解することができる。マトリョーシカの形態を採用したのは、学生には様々な身体的特徴があり、イラストとして誇張して描かれる事で、描かれた本人が不快を感じる事を避ける為、最初から決められた枠の中にイラストを描く事を採用した。</p>

事 項	年月日	概 要
14. 『ワークショップ（一本の線）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「キャリアゼミⅠ」（教養科目/1年次配当/前期後半/必修1単位）において、自身の「今までとこれから」を一本の線で描き、その描いた線を見せながら自身の紹介を行うワークショップを実施している。ワークショップは、①「A3用紙を使用して行う」、②「縦長の書き初め用紙半に筆と墨汁を使用して行う」の2つの方法があり、与えられた使用教室や時間、参加人数などに適したワークショップを実施。ワークショップの手順は、まず、出題者がホワイトボードや黒板で実際に線を描き説明を行う。自身の生い立ちやエピソード、人生の様々な感情の起伏、未来への目標などを「線」で描きながら説明し、一通りの説明を終えた時点でワークショップ参加者が制作を開始する。①の場合は線や起伏がどのようなエピソードであるかを文字で説明記入する。②の場合は書道に類似しているため、自身が納得するまで何度も線の描き直しを行う。時間はおおよそ30分を目安とし、線を描きながら自身の生い立ちやこれからの目標などを他の学生達とのフリートークをしながら作業を進める。描き終わったら、一人1分程度を目安に自身が描いた線を見せながらプレゼンテーションを行う。1年次の前期に行うワークショップであるため、自身の今までを振り返ることで、大学に進学した自身の動機を改めて認識することができ、これからの目標を定めることに有効であるだけでなく、入学して間もない学生同士が互いに互いの事を知るきっかけにもなるワークショップである。</p>
15. 『ワークショップ（常識問題）の実践』	2015年9月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「キャリアゼミⅢ」（教養科目/3年次配当/後期前半/必修1単位）において、担当している講義「常識とは」の中で、学生達が作成する常識問題に対し、学生達が回答し、出題した本人が採点を行うというワークショップを実施している。ワークショップは学生が用紙Aに自身が常識であると思う質問を6つ（一般常識問題とデザインの常識問題を3問ずつ）記入する。用紙Bには用紙Aに対応する部分に解答を記入する。学生達から用紙A、Bを回収し、用紙Aをまとめた冊子「福井工大生による一般常識問題」というタイトルの問題集と、用紙Bをまとめた冊子「福井工大生による一般常識問題-解答」というタイトルの解答集を作成する。次に問題集を配布し学生に30分程度の解答時間を与える。解答終了後に各自が解答を記入した問題集をクラス全体に回しながら、自分の出題ページの採点を行う。全ての採点が終了した時点で解答集を配り、ワークショップは終了する。このワークショップのポイントは、自身が「常識」と思っている事が、いかに他者にとっては「常識外」の事であるのかを実感することであり、今後、自身の思い込みから発生するトラブルや失敗などを回避することに繋がる経験となっている。</p>

事 項	年月日	概 要
16. 『PBL/ワークショップ（記憶の中の遊びの地図）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「環境情報学演習Ⅰ」（専門科目/2年次配当/前期授業/選択2単位）、「環境情報学演習Ⅲ」（専門科目/3年次配当/前期授業/選択2単位）において、自身が子供の頃に遊んだ遊び場や、その地域で体験した様々な「モノ、コト、ヒト」を1枚の「イラストレーション地図」として制作するPBLワークショップを実施している。まず、1グループ（4名程度）で子供の頃の様々な遊びや思い出についてのフリートークを行い、互いの記憶の中に埋もれている様々な風景やエピソードを思い出すことから始める。口から言葉を出すことで関連的に思い出す様々な記憶をメモやスケッチに残し、最終的にどのようなストーリーやエピソードを取り上げ、「記憶の中の遊びの地図」として仕上げるかを考える。地図の制作は各自が選び出した画材や技法を以て行い、最後に完成した地図のプレゼンテーション発表を行う。これらを通じ、自身がどのような環境で育ち、その地域の構成要素をより深く理解し、より良いまちづくりを行うためには、どのようなアイデアが必要とされるかを考える最初のきっかけとして有効なワークショップである。
17. 『PBL/ワークショップ（ブラインドウォーク）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「環境情報学演習Ⅰ」（専門科目/2年次配当/前期授業/選択2単位）、「環境情報学演習Ⅲ」（専門科目/3年次配当/前期授業/選択2単位）において、学生2名のペアの一方が裸足で目隠しをし、もう一方が目隠しをされた学生のガイド（目）となり、学内や学外の様々な場所を歩行するPBLワークショップを実施している。まず、名簿からランダムに選ばれた学生2名のペアを作成し、ブラインドウォークをする学生がガイド側の手の平に軽く手を乗せる。その姿勢を保ちながら1名あたり30分を目安にブラインドウォークを開始する。ガイド側は水たまり、段差（階段）、道路環境が変わるなどの危険な状況が発生した際に、相手に口頭で注意を促す。ただし、注意する際に歩行している現在地は一切相手に教えない。30分が経過したら、ガイド側はスタート地点に戻り、その後、ペア内で役割を交換し、同じ内容で再度ブラインドウォークを行う。両方の学生がブラインドウォークを終了したら、教室に戻り、ガイド側は自身が辿った経路を地図に描き、ブラインドウォーク側は自分の裸足で感じた様々な状況を記録していく。このワークショップは、視覚情報への依存がどれほど日常生活に影響しているかを実感し、普段見過ごしている知覚情報だけを使って環境を新たに発見し、自身の環境への理解を拡張すると共に、ノーマイゼーションやバリアフリーを考える事に役立っている。
18. 『PBL/ワークショップ（車椅子体験）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「環境情報学演習Ⅰ」（専門科目/2年次配当/前期授業/選択2単位）、「環境情報学演習Ⅲ」（専門科目/3年次配当/前期授業/選択2単位）において、車椅子によって大学構内や大学周辺の環境を体験するPBLワークショップを実施している。ワークショップは、通常の授業のない土曜日に行われ、午前10時から午後3時までの5時間にわたり、車椅子を使っでの生活を体験する。参加者は大学内のさまざまな場所、研究室、講義室、食堂、トイレ、大学周辺の店舗などを車椅子で訪れ、障害者の環境を自分自身で実際に経験し、この過程で気づいた事や感じたことをメモや写真、映像で記録する。ワークショップが終了した後、参加者全員でフリーディスカッションを行い、その後に体験をまとめた研究発表を行う。このワークショップは、車椅子を使用することで、普段あまり気にしない社会のバリアフリーに関する問題について学び、また、身近な環境や地域での障害者や高齢者の支援に関連する新たな課題を発見することに役立っている。

事 項	年月日	概 要
19. 『ワークショップ（動きのピクトグラム）の実践』	2016年4月～ 現在	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当する高大連携授業、高校生向け大学模擬授業、公開講座授業、オープンキャンパスでの模擬授業、札幌大谷大学芸術学部美術学科にて担当するデザイン・イラスト研究A（専門科目/3年次配当/前期授業/選択4単位）において、「歩く・走る・飛ぶ」という人間の3つの動きを、5×5のマスでできた正方形の中に予め用意された30のユニットパーツを使用してピクトグラムを作成するワークショップ(180分)を実施している。ワークショップはまず、課題説明とピクトグラムの概念のレクチャーからはじまる。次に参加者全員が実際に「歩く・走る・飛ぶ」の動きを行ない、人間の体の動きや形の観察を行う。続いてアイデア出しを行い午前の作業が終了(90分)。午後の作業は予め用意した30パターン丸や半円直線や斜め線などの基本的な図形が正方形内に描かれたユニットシートをハサミで切り、5×5のマスでできた正方形枠内に貼り付けることで「歩く・走る・飛ぶ」の3つのピクトグラムを制作する。完成したピクトグラムは各自が参加者に対してプレゼンテーションを行い、またどのような動きをピクトグラム化したのかの実演もしてもらう(90分)。このワークショップは、デザイナー志望者、また美術・デザインコースに在籍している高校生向けのものであり、内容が専門的かつ高度なものである。環境に存在するピクトグラムの役割や、それらを制作する際に行う複雑な情報の単純化、最適化を体験することができる貴重な機会となっている。
20. 『ワークショップ（アイロンビーズによるタイポグラフィ）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当する高大連携授業、高校生向け大学模擬授業、公開講座授業、オープンキャンパスでの模擬授業、学園祭などにおいて、子供用玩具である「アイロンビーズ」を使用してビットマップフォントを作成するワークショップを実施している。ワークショップでは、最初に文字データの基本（ビットマップ形式とベクター形式の違い）の様々なフォントの形に関するレクチャーを行う。続いて参加者に様々なビットマップフォントの見本帳を配布し、ワークショップにアシスタントとして参加している学生達の協力を得て参加者自身の簡単な似顔絵と英文での名前やニックネームによるプレート（縦9dot×横30～60dot）を作成する。完成したプレートはワークショップ参加記念品として持ち帰る。このワークショップは、デザイン初心者や、デザインに触れたことの無い児童や生徒、など年齢を問わずに開放されているものであり、楽しみながらデザインに挑戦するレベルから、高度なタイポグラフィの基礎を学ぶ生徒、学生、保護者までの幅広い人々が楽しみながらタイポグラフィを学ぶことができる機会となっている。
21. 『ワークショップ（今日一日を4コマ漫画で描く）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「キャリアゼミⅠ」（教養科目/1年次配当/前期後半/必修1単位）において、自身の「今日1日」を4コマ漫画で描き、描くことで自身の紹介を行うワークショップを実施している。ワークショップは、入学後の授業第一週目の授業ガイダンス後の授業内で行なわれる。全員にフォーマットとなる4コマの枠の描かれたA4用紙を配布し、テーマ「入学して最初に登校した日（今日）の出来事を4コマ漫画で描け」を伝える。画材は自由であり、また当日中に描ききれなかった場合は、翌日を提出日とする。提出された4コマ漫画は1冊にまとめ、翌週の授業で全員に配布する。このワークショップは、入学したての新入生の緊張をほぐすとともに、学生間のコミュニケーションを活発にさせるツールとして役立っている。また、入学後に行う一番最初のレポート課題でもあるため、学生間では配布する冊子が入学時の思い出の1冊にもなっている。教員間では、新入生の画力や画風等の確認のために役立っている。

事 項	年月日	概 要
22. 『ワークショップ（絵コンテニュー）の実践』	2016年4月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「キャリアゼミⅠ」（教養科目/1年次配当/前期後半/必修1単位）において、自身が描いた絵の続きを隣の人が描き、共同で脈絡の無いストーリー作る「絵コンテニュー」ワークショップを行っている。ワークショップは、まず12名程度がひとつのグループになり、円陣を組んで着席し、ひとり1冊のノート（合計12冊）を持つ。最初の人々が絵を描き、右隣の人にノートを渡し、渡された人は前の人によって描かれた絵の続きを次のページに自由に想像して描く。これを繰り返し、共同で脈絡の無いストーリー作るものである。このワークショップでは、描く者の創造力を引き立てると共に、新たな視点から絵を描く楽しさを提供している。
23. 『一枚の紙から身の周りのモチーフのレプリカ制作を行う造形基礎課題の実践』	2016年4月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅱ」（専門科目/1年次配当/前期後半/必修4単位）において、身の回りにある任意のモチーフ（静物）を、紙素材による造形、及び表層面の着色によってレプリカの制作を行う実習授業を実施している。 私たちの身の周りにおける任意のオブジェクト（パッケージデザインからプロダクトデザイン、自然造形物まで）を今一度じっくりと観察し、それを紙1枚（B3ケント紙）の素材と絵具などの画材を使用してできるだけ忠実に再現する実習であり、造形デザイン実習Ⅱで行う「紙粘土塑像造形（モチーフ：ドーナツ）」、「彫塑粘土塑像造形（りんごを持つ手）」の次に取り組む造形実習課題である。この課題では、身近なモノの形や質感（ディテール）に加え、色彩による表層面を良く観察し、モチーフに対して細部まで理解、認識することで、それらの造形や着色による表現の基礎力の向上に繋がっている。

事 項	年月日	概 要
24. 『効果的にPCCSカラーシステムを学ぶためのオリジナル色彩構成課題の実践』	2019年4月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅱ」（専門科目/1年次配当/前期後半/必修4単位）において、日本色彩研究所によるカラーシステム「PCCS」を色彩の学習基礎としたオリジナルの色彩構成課題を実施している。実習課題を行う前提として、使用教科書（中田満雄,北島耀.『デザインの色彩』.日本色研事業）の事前学習が必要となり、「造形デザイン実習Ⅱ」の先に行われる「造形デザイン実習Ⅰ（鉛筆デッサン）」の期間中に、先に準備してあるオンライン座学講座（学習補助教材/デザインの色彩・1回目～4回目）を視聴しながら学習を進める。実習課題は大きく、1.「明度と彩度」 2.「トーン」3.「配色・構成」の3課題から成り立ち、1から順に課題を制作することで、その先の課題に進むことができる。制作はいずれもB3ケント紙（またはボード）横位置にて制作を行い、事前に購入したアクリルガッシュ（36色）での着彩が前提となる。第1課題「色彩構成①②③④）明度と彩度」では、まず①で、36個の正方形にアクリルガッシュ36色全てをランダムに塗る。②では、①に対応させた36色と同明度の無彩色を塗る。③では、マンセル明度N2.0～N9.0までの無彩色を6階調のグラデーションに分けて塗る。④では3の無彩色6階調と同等の明度を②から選び出し選ばれた②の場所に対応させた①の色彩を④に塗り、「有彩色の明度グラデーション」を完成させる。第2課題「色彩構成⑤⑥）トーン」の⑤では、④で完成させた「有彩色の明度グラデーション」で使用した6色それぞれを「7つのPCCSトーン分類(p, lt, b, v, dp, dk, dkg)」上で該当すると思われるトーンの場所に着彩する。その際に該当するトーンが無い色の場合(ltg, g, sf, d, s)、明度や彩度を手掛かりに類似トーンの場所に着彩する。⑥では、⑤で着彩された6色それぞれの位置を手掛かりに、その6色の背景に隠れている他のトーンに該当する色を探し出し「有彩色の明度グラデーション6色相による7つのPCCSトーン分類表」を完成させる。第3課題「色彩構成⑦⑧）配色・構成」では、⑦⑧それぞれを複数の直線と1本の曲線によって画面を24分割し、⑥で制作した「有彩色の明度グラデーション6色相による7つのPCCS トーン分類表」のうち、⑦は（p, b, v, dk）トーンのみを使用により着彩し、⑧は（lt, v, dp, dkg）トーンのみを使用により着彩する。⑦⑧いずれも擬音語もしくはオノマトペによってタイトルを決め、画面枠下にタイトルを書き込む。この課題は、デザインを学ぶ全ての学生の基礎となる「デッサン」「色彩構成」「塑像造形」のうち、色彩の基礎を培うための課題であり、あらゆるクリエイティブはこれらの基礎力の上に成り立つものである。課題「色彩構成で」は、1つの色彩の裏側に隠れる別のトーンが存在を学ぶと共に、トーンを使いこなすことがデザインを行う上での多様な展開を生み出す大切な要素であることを認識することに課題の意図がある。採点ポイントは、(1). 総合的に美しく仕上げられているか (2). 項目①②③④→⑤⑥→⑦⑧の流れをきちんと理解した上で制作することが出来ているか (3). 画面をデザインする際に配色や構成がきちんと出来ているか (4). ⑦と⑧との関係性をしっかりとわかりやすく表現出来ているか、の4点である。着彩に関してはマスキングテープを使わずにほぼ全てがフリーハンドに依存する制作となり、そこには職人的な技術としての要素が必要とされる。ものづくりに際し雑な状態を無くすためにも精神集中して制作に挑む必要がある課題である。課題は、PCCSカラーシステム概念を一通り学べる他、多用的に色彩を使いこなす事ができるスキルの獲得に繋がっている。</p>

事 項	年月日	概 要
25. 『視覚的表現によって描せる座学講義レポートの実践』	2016年9月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「基礎デザイン論」（専門科目/1年次配当/後期授業/必修2単位）にて、「描く座学レポート」を座学課題として実施。授業内容の把握を文章でなく視覚表現によるレポート提出としている。レポートは、各回の講義内容から出題され、レポート1：「エル・リシツキーのつもりでレポートを描く」、レポート2：「新しい文字を発明し、その文字で50文字の感想文を書く」、レポート3：「任意のカラーチップ3色を使用して加法混色、減法混色を行う」、レポート4：「色彩を感じる絵を黒鉛筆のみで描く」レポート5：「ボイジャーレコードを参考に宇宙人へのメッセージを描く」、レポート6：「授業の感想をデザインする」を実施している。このレポートでは、「知識としての理解」に留まらず、実際に表現に結びつけることによって「体験としての理解」を深める効果をもたらしている。
26. 『自身の興味を改めて確認する機会としての自由制作季課題の実施』	2016年9月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅱ」（専門科目/1年次配当/前期前半/必修4単位）の継続課題として、夏休み中に「自由制作」をテーマとしてB3画用紙に実習授業で使用した全ての画材（鉛筆・色鉛筆・絵具等）を使用した作品制作課題を夏季課題として課している。作品の講評とプレゼンテーションは、後期授業「基礎デザイン論/必修」の第1回目授業にて行われる。まとまった自由時間のある夏季休暇中に自由なテーマにて作品を制作する事は、画力を向上させることや画材研究だけでなく、自身の興味を改めて確認する貴重な機会になっている。
27. 『PBL/身近な環境での課題発見と改善案考案のためのまち歩きを行う課題の実践』	2020年9月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「環境情報学演習基礎」（専門科目/2年次配当/後期授業/必修2単位）、「環境情報学演習Ⅱ」（専門科目/2年次配当/後期授業/必修2単位）、において、「良きも悪しきも福井のデザイン」と題したPBL課題（ふくい地域創生士資格取得必須授業）を実施している。課題は前半では「悪しき福井のデザイン」を街の中や生活の中、様々な分野から探し出し、それらの問題を調査、分析する事で悪しき状況やデザインの本質を探り出すワークショップを行う（個人課題）。後半は、それら探し出された悪しき状況を理解した上で「良き福井のデザイン」とは何であるのかを具体的な提案を行う（グループ課題）。前半はまず自身にとって身近なまちを歩く事から始める。そのまち歩きで見つけ出された福井の「悪い（嫌いな）モノ・コト」（言い方を変えれば「改善が必要とされるモノ・コト」）を配布した発見物の画像、発見物の説明、発見物の基本データ（発見場所や日時）、想定されるカテゴリー（道路・公園・看板・空き地・景観など）を記入することができるA4横位置のフォーマットにまとめ、授業内で発表を行い、どのような改善策があるかのディスカッションを行う。後半ではまず集められた全ての資料をプリントアウトし、類似した状況やカテゴリーごとにグルーピングを行い、悪しき状況の共通項を探り出すことから始まる。学生は共通項でまとめられた各カテゴリーのいずれかのグループに所属し、グループ内で悪しき状況に対する具体的な解決策の提案を作成する。作成された成果物は、毎年年度末に福井市立美術館（アートラボふくい）にて行われる卒業制作展内でPBL研究成果発表としての展示を行なっている。この課題を通じて、自身の身の回りのある様々な問題を発見する事、それらを改善するプロセスを学ぶ事によって、デザインが持つ力を地域再生に繋げる方法を見いだすことに繋がっている。

事 項	年月日	概 要
28. 『PBL/グループワークで取り組む社会問題をテーマとした課題解決型授業の実践』	2018年9月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「デジタル表現技法」(専門科目/2年次配当/後期授業/選択2単位)にて、所属コース(住環境コース・プロダクトコース・メディアコース)の違う学生達のそれぞれのスキルを活かしたグループワークとして、地域や社会問題をテーマとした課題解決型授業を実施している。授業は前半と後半で2つの課題を設け、成果物の発表・講評会には地域や国内外で活躍する経営者や各種クリエイター、アーティストなどに外部講師として参加して頂き、プロフェッショナルからの視点で様々な意見を聞くことが出来る貴重な機会となっている。課題はグループとグループ内の役割分担を決める事から始まる。グループは6グループ、各グループは所属コースが均等に配分された5～7名で構成され、学生の役割は[1. グループリーダー:1名 グループの取りまとめを行う(毎週報告書の作成など) 2. リーサー担当:1名 収集情報や資料などの取りまとめを行う(レポートの作成など) 3. デザイン担当:1名 デザインの取りまとめを行う(デザイン成果物やポスターの作成など) 4. その他の役割:名称も役割も内容も含め、制作内容によってグループ内で自由に決める]となる。制作(提出)する課題内容は、[1. デザイン成果物(プロダクト、模型、アプリケーションなど)プロトタイプ 2. ポスター(A1) 3. チラシ(A4) ポスターと同じ内容を縮小に伴い文字を含めたレイアウトを最善の状態にしたもの。 4. レポート(6000文字程度、調査内容や資料、制作プロセスなども。サイズA4、扉付き) 5. プレゼンテーション用PowerPoint書類]であり、各グループが自由に成果物を選ぶことができる。授業では主にグループ内でディスカッションやブレインストーミングが主であり、また、休日等を利用しての現地調査などのフィールドワークなどを行う。実施した課題は「緊急時のための非常食デザイン(2018-2019)」、「新しいゴミ箱(2019)」、「コロナ時代の〇〇(2020)」、「プラスチックの無い世界(2020)」、「えちぜん海洋ゴミの未来(2021-2023)」、「電柱革命(2021-2023)」。</p> <p>この課題ではデジタルでの表現技法を高めると同時に、課題解決にグループで取り組むものであり、基礎演習を重ねてきた2年次の学生が、3年次に進級するための中間的なチェックポイントとしてそれまでの総合力が試される事となる。また、第一線で活躍する外部講師からのアドバイスは、学生達の学習意欲を高める機会にも繋がっている。</p>
29. 『パンフレットのエディトリアルデザインにおける全ての作業工程(取材、撮影、編集、デザイン、入稿、印刷、製本、出版)を実践的に取り入れた課題(F's Design News)の実践』	2017年4月～ 2024年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「デザイン研究」(専門科目/3年次配当/後期授業/選択2単位)において、年に3回発刊する学科紹介パンフレット「F's Design NEWS(A5/8ページ/中綴じ/CMYK/1000部)の編集、制作を通じ、エディトリアルデザインの基礎を実践的な作業を通じて学ぶ授業を実施している。パンフレットは主に大学での事業費(学生募集にかかる費用)で賄われ、福井県内外の高等学校や関係者、デザイン関連企業に定期的(6月、9月、12月)に送付される。内容は、[1. 学内の様々なトピックを取り上げたページ(F's Topics)、2. 毎号組まれる特集ページ、3. 専任、非常勤教員のインタビューページ(F's Teachers)]の3項目から構成される。例年、研究室所属学生(3年生)のうち研究室班長をアートディレクターとし、他の学生を取りまとめる役として任命する。編集は主にAdobe Illustratorによって作成され、記事や特集の対象への取材、インタビュー、素材収集、写真作成、文章作成、エディトリアルデザイン、イラスト作成、入稿作業、校正作業(色校正含む)、校了、責了までの全ての工程で教員の指導を受けながら学生によって行われる。学生はこの課題で、取材から編集デザイン、印刷入稿を含めた実践的な作業を一通り体験することができ、その経験が実務経験として就職試験時のポートフォリオ作成や面接などに大きく役立っている。(使用アプリケーション:Photoshop, Illustrator)</p>

事 項	年月日	概 要
30. 『ブックレットのエディトリアルデザインにおける全ての作業工程（取材、撮影、編集、デザイン、入稿、印刷、製本、出版）を実践的に取り入れた課題（F's Design REVIEW）の実践』	2016年9月～ 2024年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「デザイン研究」（専門科目/3年次配当/後期授業/選択2単位）において、年に1回発刊する学科作品紹介冊子「F's Design REVIEW（A5/64ページ/無線綴じ/CMYK/3000部）の編集、制作を通じ、エディトリアルデザインの基礎を実践的な作業を通じて学ぶ授業を実施している。パンフレットは主に大学事業費で賄われ、福井県内外の高等学校や関係者、デザイン関連企業に毎年（3月）に送付される。また、オープンキャンパス時に来校者に配られる。内容は、[1. 卒業制作展時に行われる講演会での特別講師のインタビュー記事、2. 卒業制作紹介、3. 学科授業紹介、4. プロジェクト紹介、5. 外部コンペでの受賞者紹介、6. 教員紹介]の6項目から構成される。例年、研究室所属学生（3年生）のうち研究室班長をアートディレクターとし、他の学生を取りまとめる役として任命する。編集は主にAdobe InDesignによって作成され、記事や特集の対象への取材、インタビュー、素材収集、写真作成、文章作成、エディトリアルデザイン、イラスト作成、入稿作業、校正作業（色校正含む）、校了、責了までの全ての工程で教員の指導を受けながら学生によって行われる。また、制作を行うに当たり、事前に8回のAdobe InDesignの使用方法に関する基礎講習、膨大な文字や画像を効率良くまとめるためのExcel書類によるシステム「集中管理」（2020よりTeamsにて共有）の基礎講習を2週、編集事前準備に4週、取材から制作、入稿までに1ヶ月の作業時間を要している。学生はこの課題で、取材から編集デザイン、印刷入稿を含めた実践的な作業を一通り体験することができ、その経験が実務経験として就職試験時のポートフォリオ作成や面接などに大きく役立っている。（使用アプリケーション：InDesign Photoshop, Illustrator, Excel, Word, Teams）
2 作成した教科書，教材 1. 『スクーリング課題用補助教材』  2. 『添削課題用補助教材』	2006年9月  2006年9月	武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコースの非常勤講師として担当の「グラフィックデザイン基礎1」（専門科目/1年次配当/夏秋期添削課題/必修1単位）において使用。また、奈良学園大学情報学部情報学科の専任講師として担当の「情報学演習Ⅱ（グラフィックデザイン）」（専門科目/3年次配当/通年授業/必修4単位）にて使用している。内容は次の通り。[「情報の線分編集」 1. 情報の線の編集、2. 情報の面的編集、3. 情報の立体編集、4. 線分要素の性質]。  武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコースの非常勤講師として担当の「グラフィックデザイン基礎2」（専門科目/2年次配当/冬期添削課題/必修1単位）において使用している。また、奈良学園大学情報学部情報学科の専任講師として担当の「情報学演習Ⅱ（グラフィックデザイン）」（専門科目/3年次配当/通年授業/必修4単位）にて使用。6項目から構成される教材であり、項目は次の通り。[1. 共通の認識は何かを探る 2. 視覚表現に用いる要素の多面的な意味を探る 3. 発信側から受信側への表現伝達と理解のプロセスを探る 4. なぜ伝わる？なぜ伝わらない？を探る 5. 視覚表現の文法的構造を探る（ヴィジュアル・グラマー） 6. 参考作品からヒントを得る]。付録として国語辞書8万語から選び出したアイデア出しに役に立つ3000語のリストを添付。

事 項	年月日	概 要
3. 『実習課題（対面）用補助教材』		
3-1. 課題「蝶課題」とその作例／学習補助教材（冊子/A4/65ページ）	2016年9月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「グラフィックデザイン実習」（専門科目/1年次配当/後期/選択4単位）において実技実習課題（蝶課題）のための学習補助教材として制作。武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコース及び、奈良学園大学情報学部情報学科にて実施した課題「蝶課題」における提出作品（参考作品）を年別にまとめ、学習補助教材として冊子を作成した。2015年～2023年まで実習授業履修学生に配布、2020年からは学習支援サイト「manaba」よりPDF版をダウンロード可能な状態で配布をしている。項目は [1. はじめに 2. 課題「蝶課題」とは 3. なぜ蝶か？ 4. なぜ3匹か？ 5. 課題「蝶課題」の指導方法 6. スクーリング「蝶課題」のねらい 7. 課題「蝶課題」のこれから 8. 情報の線分編集（付録） 9. 作例] である。</p>
3-2. 課題「ヴィジュアル・オピニオン」とその作例／学習補助教材（冊子/A4/91ページ）	2016年9月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「グラフィックデザイン実習」（専門科目/1年次配当/後期/選択4単位）において実技実習課題（Visual Opinion）のための学習補助教材として制作。武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコース及び、奈良学園大学情報学部情報学科にて実施した課題「ヴィジュアル・オピニオン」における提出作品（参考作品）を年別にまとめ、学習補助教材として冊子を作成した。2015年～2023年まで実習授業履修学生に配布、2020年からは学習支援サイト「manaba」よりPDF版をダウンロード可能な状態で配布をしている。項目は [1. はじめに 2. 課題「ヴィジュアル・オピニオン」とは 3. FABRICA の課題「Sette」とは 4. 課題「Sette」での表現スタイルが生まれるまで 5. 課題「Sette」から課題「ヴィジュアル・オピニオン」へ 6. 課題「ヴィジュアル・オピニオン」の指導方法 7. ヴィジュアルグラマー（付録） 8. 作例] である。</p>
3-3. 課題「意見広告」とその作例／学習補助教材（冊子/A4/47ページ）	2016年9月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「グラフィックデザイン実習」（専門科目/1年次配当/後期/選択4単位）において実技実習課題（意見広告）のための学習補助教材として制作。武蔵野美術大学造形学部通信教育過程デザイン情報学科コミュニケーションデザインコース及び、奈良学園大学情報学部情報学科にて実施した課題「意見広告」における提出作品（参考作品）を年別にまとめ、学習補助教材として冊子を作成した。2015年～2023年まで実習授業履修学生に配布、2020年からは学習支援サイト「manaba」よりPDF版をダウンロード可能な状態で配布をしている。項目は [1. はじめに 2. 課題「意見広告」とは 3. なぜ蝶か？ 4. 課題「意見広告」の指導方法 5. スクーリング「蝶課題」のねらい 6. 作例] である。</p>

事 項	年月日	概 要
4. 『映像教材』 4-1. 基礎デザイン論／学習補助教材（映像）	2020年5月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「基礎デザイン論」（専門科目/1年次配当/後期授業/必修2単位）において前半6講義の学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。使用教科書：中田満雄, 北島耀. 『デザインの色彩』. 日本色研事業. 映像制作：玉野哲也。</p> <p>4-1-1. 基礎デザイン論・第1回目_グラフィックデザインの原種 [73分]  4-1-2. 基礎デザイン論・第2回目_グラフィックデザインの歴史 [84分]  4-1-3. 基礎デザイン論・第3回目_印刷技術の発明とその展開 [97分]  4-1-4. 基礎デザイン論・第4回目_色彩 [72分]  4-1-5. 基礎デザイン論・第5回目_色彩の相互作用 [64分]  4-1-6. 基礎デザイン論・第6回目_形と構成 [83分]</p>
4-2. デザイン学概論／学習補助教材（映像）	2020年5月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「デザイン学概論」（専門科目/1年次配当/前期前半/必修1単位）、「グラフィックデザイン実習」（専門科目/1年次配当/後期/選択4単位）において1講義を学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。映像制作：玉野哲也。</p> <p>4-2-1. デザイン学概論（4回目）社会問題とデザイン [63分]</p>
4-3. 作家作品論／学習補助教材（映像）	2020年5月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「作家作品論」（専門科目/1年次配当/前期後半/必修1単位）において2講義分の授業を学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。映像制作：玉野哲也。</p> <p>4-3-1. 作家作品論・第7.8回目「名作とは何か」 [141分]</p>
4-4. 作品研究／学習補助教材（映像）	2020年8月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「作品研究」（専門科目/3年次配当/前期前半/選択1単位）において1講義を学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。映像制作：玉野哲也。</p> <p>4-4-1. 作品研究（第13回目）石田徹也の世界とその作品 [81分]</p>
4-5. メディア論／学習補助教材（映像）	2020年8月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「メディア論」（専門科目/3年次配当/後期/選択2単位）において5講義の学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。映像制作：玉野哲也。</p> <p>4-5-1. メディア論・第1回目_メディアとは [102分]  4-5-2. メディア論・第4回目_映像はどう記述されたか1「ノーマン・マクラーレン」 [101分]  4-5-3. メディア論・第5回目_映像はどう記述されたか2「宇宙時代の映像」 [97分]  4-5-4. メディア論・第6回目_映像はどう記述されたか3「歴史的映像とプロパガンダ」 [154分]  4-5-6. メディア論・第7回目_世紀末はどう記述されたか「日本グラフィック展から見る時代背景とその考察」 [131分]</p>

事 項	年月日	概 要
4-6. 造形デザイン実習Ⅰ／学習補助教材（映像）	2020年4月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅰ」（専門科目/1年次配当/前期前半/必修4単位）において実技実習課題（デッサン）のための学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。共同制作：玉野哲也, 浅野桃子</p> <p>4-6-1. 造形デザイン実習Ⅰ・はじめに [18分]  4-6-2. 造形デザイン実習Ⅰ・鉛筆デッサン（静物1） [27分]  4-6-3. 造形デザイン実習Ⅰ・01_デッサンの道具 [15分]  4-6-4. 造形デザイン実習Ⅰ・02_鉛筆の削り方 [10分]  4-6-5. 造形デザイン実習Ⅰ・03_デッサンの姿勢と描き方 [10分]  4-6-6. 造形デザイン実習Ⅰ・04_モチーフの作り方 [14分]  4-6-7. 造形デザイン実習Ⅰ・05_静物デッサン1 [12分]  4-6-8. 造形デザイン実習Ⅰ・鉛筆デッサン（静物2） [27分]  4-6-9. 造形デザイン実習Ⅰ・06_静物デッサン2 [10分]  4-6-10. 造形デザイン実習Ⅰ・鉛筆デッサン（自画像） [25分]  4-6-11. 造形デザイン実習Ⅰ・07_自画像デッサン [16分]</p>
4-7. 造形デザイン実習Ⅱ（座学講義）／学習補助教材（映像）	2020年8月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅱ」（専門科目/1年次配当/前期後半/必修4単位）において実技実習課題（色彩構成）のための学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。使用教科書：新島実・監修.『新版graphic design 視覚伝達デザイン基礎』.武蔵野美術大学出版局. 映像制作：玉野哲也.</p> <p>4-7-1. デザインの色彩・1回目_色の三属性/明度と彩度 [51分]  4-7-2. デザインの色彩・2回目_トーン概念/色の分類と体系化 [43分]  4-7-3. デザインの色彩・3回目_混色/色の見え/色の対比 [60分]  4-7-4. デザインの色彩・4回目_配色調和の基本/移調/秩序/色の感情効果 [63分]</p>
4-8. 造形デザイン実習Ⅱ（色彩構成）／学習補助教材（映像）	2020年4月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅱ」（専門科目/1年次配当/前期後半/必修4単位）において実技実習課題（色彩構成）のために必要な4講義を学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。映像共同制作：玉野哲也, 浅野桃子.</p> <p>4-8-1. 造形デザイン実習Ⅱ・色彩構成_はじめに [22分]  4-8-2. 造形デザイン実習Ⅱ・課題1_色彩構成（①②③④）明度と彩度 [36分]  4-8-3. 造形デザイン実習Ⅱ・08_絵の具の話し [17分]  4-8-4. 造形デザイン実習Ⅱ・09_色彩構成その1 [19分]  4-8-5. 造形デザイン実習Ⅱ・10_色彩構成その2 [16分]  4-8-6. 造形デザイン実習Ⅱ・課題2_色彩構成（⑤⑥）トーン [34分]  4-8-7. 造形デザイン実習Ⅱ・11_色彩構成その3 [3分]  4-8-8. 造形デザイン実習Ⅱ・課題3_色彩構成（⑦⑧）配色・構成 [42分]  4-8-9. 造形デザイン実習Ⅱ・12_色彩構成その4 [3分]</p>

事 項	年月日	概 要
4-9. 造形デザイン実習Ⅱ(塑像造形)／学習補助教材(映像)	2020年4月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅱ」(専門科目/1年次配当/前期後半/必修4単位)において実技実習課題(塑像造形)のための学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。映像共同制作:玉野哲也,浅野桃子。</p> <p>4-9-1. 造形デザイン実習Ⅱ・塑像造形_はじめに [22分]  4-9-2. 造形デザイン実習Ⅱ・課題4_塑像造形(静物+人物) [40分]  4-9-3. 造形デザイン実習Ⅱ・13_塑像道具紹介 [7分]  4-9-4. 造形デザイン実習Ⅱ・14_塑像造形 [16分]</p>
4-10. 造形デザイン実習Ⅱ(レプリカ造形)／学習補助教材(映像)	2021年3月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「造形デザイン実習Ⅱ」(専門科目/1年次配当/前期後半/必修4単位)において実技実習課題(レプリカ造形)のための学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。映像共同制作:玉野哲也,浅野桃子。</p> <p>4-10-1. 造形デザイン実習Ⅱ・課題5_レプリカ造形(静物) [33分]  4-10-2. 造形デザイン実習Ⅱ・15_レプリカ造形 [19分]</p>
4-11. グラフィックデザイン実習／学習補助教材(映像)	2020年8月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「グラフィックデザイン実習」(専門科目/1年次配当/後期/選択4単位)において実技実習課題(蝶課題・Visual Opinion・意見広告)のための学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上で履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。</p> <p>4-11-1. グラフィックデザイン実習・課題1「蝶課題」出題 [22分]  4-11-2. グラフィックデザイン実習・課題1「蝶課題」作例紹介 [121分]  4-11-3. グラフィックデザイン実習・課題1「蝶課題」コンピューターでの制作実演 [61分]  4-11-4. グラフィックデザイン実習・課題2「Visual Opinion」出題 [28分]  4-11-5. グラフィックデザイン実習・課題3「意見広告」出題 [25分]  4-11-6. グラフィックデザイン実習・課題3「意見広告」作例紹介 [93分]</p>
4-12. テクニカルライティング／学習補助教材(映像)	2020年8月	<p>福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて担当の「テクニカルライティング」(教養科目/1年次配当/後期前半/必修1単位)において6講義分の学習補助教材として制作。主に学習支援サイト「manaba」上にて履修学生に限定公開した。オンライン学習や対面授業の復習用、欠席者用教材として活用。使用教科書:西田利一、『理系のための文章術入門』.科学同人,映像制作:玉野哲也。</p> <p>4-12-1. テクニカルライティング・1_はじめに [40分]  4-12-2. テクニカルライティング・2_文章の基本 [48分]  4-12-3. テクニカルライティング・3_パラグラフの基本 [42分]  4-12-4. テクニカルライティング・4_アウトラインの基本 [48分]  4-12-5. テクニカルライティング・6_文章の執筆と推敲 [40分]  4-12-6. テクニカルライティング・7_文章の執筆と推敲の実際 [41分]</p>
3 教育上の能力に関する大学等の評価		

事項	年月日	概要
4 実務の経験を有する者についての特記事項		
1. 『福井県サッカー協会エンブレムデザイン』の制作 [福井工業大学]	2015年9月～ 2015年12月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、玉野研究室と福井県サッカー協会との産学共同研究にて、「福井県サッカー協会エンブレムデザイン」の制作を行った。担当する「コミュニケーションデザイン実習Ⅱ」（専門科目/3年次配当/後期授業/選択2単位）の課題にプロジェクトを取り入れ、授業ではエンブレムデザインの指導を行い、学生から提出されたデザイン案より1点が採用となった。制作したエンブレムデザインは、地区での試合における賞状や盾などに使用。
2. 『オリジナルプリントカーテンのデザイン開発及び市場開拓のためのデザインプロモーション計画』の実施 [福井工業大学]	2016年4月～ 2019年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科玉野研究室とカーテン製造、販売会社の株式会社アルマック（福井市）との産学共同研究にて「進化するカーテン」というテーマで、消費者が写真を自由に組み合わせる自由なカーテンの柄をデザインすることができるアプリケーションの開発を行った。SNSサイトに投稿した画像や、自ら作成したイラストなどをパソコンに取り込み、消費者自身がアプリケーションを使用して自由に編集を行うことができる。写真の組み合わせ方や縮尺を調整し、希望するカーテンのサイズと一緒にアルマック社に送信することで、1週間に商品を受取ることができるシステムも同時に開発した。研究成果は、福井商工会議所第29回新商品・新サービス合同プレス発表会（2018）にてプレゼンテーション発表、Hong Kong Convention and Exhibition Centreにて開催されたHong Kong International Home Textiles and Furnishings Fair 2018（2018）にてアプリケーションとそれにより制作されたカーテンの展示発表を行った。当研究の費用は、福井市新規事業助成金からの委託研究費(2,700k円/計)で賄われた。
3. 『えちぜん鉄道七夕アートプロジェクト』の実施 [福井工業大学]	2016年4月～ 2019年7月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、1年生（新生）を中心とした、えちぜん鉄道の共同開催アートプロジェクト「えちぜん鉄道七夕アートプロジェクト」（社会連携・PBLプロジェクト）を実施した。7月7日の七夕を目安に、常時運行を行っているえちぜん鉄道の車両（1両または2両）の内側に七夕をテーマとしたアートワークを施し、七夕アート電車として約3週間運行を行うプロジェクトである。また、駅舎（えちぜん鉄道/三国駅）へのアートワークの制作と展示も行う。車両実測、構想から予算管理、実際の制作までを一貫して学生が行うというコンセプトで行い、1年生（新入生）を中心として行う全学年対象の自由参加型のプロジェクトであり、上級生からのアドバイスをもとにリーダーである1年生が制作を取り仕切る。制作のプロセスは「1. グループでのアイデア出し 2. えちぜん鉄道本社でのプレゼンテーション 3. 採用案を元に制作案のブラッシュアップ 4. 車両、駅舎計測 5. アートワークの制作 6. アートワークの車両設置 7. 撤収作業」である。「七夕アートプロジェクト」は、2018年から「宇宙アートプロジェクト」にコンセプトと名称を変更し、実施した。制作テーマは「星が流れるえちぜん鉄道（2016）」、「願いの流れる川、えち鉄（2016）」、「二人をつなぐ天の川（2017）」、「私達の見ている宇宙（2018）」、「海の宇宙（2019）」である。当プロジェクト掛かる費用は、大学事業費による（150k円/年）で賄われた。

事 項	年月日	概 要
4. 『坂井市伝統野菜、越前白茎ごんぼ』におけるV.Iデザインの制作 [福井工業大学]	2017年5月～ 2017年12月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、玉野研究室と三寺研究室（デザイン学科）と福井県坂井市との産学共同研究にて、福井県坂井市春江町の伝統野菜「越前白茎ごんぼ（ゴボウ）」の販売用V.Iデザインの制作を行った。担当する「デジタル表現技法」（専門科目/2年次配当/後期授業/選択2単位）の課題にプロジェクトを取り入れ、現地調査会や、研究会を行った。授業ではV.Iデザインの指導を行い、学生から提出されたデザイン案より1点が採用となった。制作したデザインは、シンボルマーク、パッケージデザイン、リーフレット、商品説明のチラシ、商品シール、SP周りのデザインやぼり旗など。当共同研究の費用は、坂井市春江町事業費による委託研究費（120k円）で賄われた。
5. 『自衛隊福井地方協力本部、自衛官募集ポスター』の制作 [福井工業大学]	2017年9月～ 2018年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、玉野研究室と自衛隊福井地方協力隊本部との社会連携事業にて、自衛官募集ポスター（B2）の制作を行った。担当する「デジタル表現技法」（専門科目/2年次配当/後期授業/選択2単位）の課題にプロジェクトを取り入れ、ポスター制作の指導を行い、学生から提出されたデザイン案より1点が採用となった。この際に、自衛官募集ポスターの制作という特殊な案件に関して、学生の良心的課題参加拒否を認め、該当学生には別テーマの課題の提出と指導を行った。当事業の費用は、自衛隊福井地方協力隊本部広報宣伝費予算による委託研究費（20k円）で賄われた。
6. 『FBCサマーフェスタ ワークショップ』の実施 [福井工業大学]	2018年8月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、FBC福井放送との連携事業にて、毎年8月に福井市中心地で行われるフェニク祭と同時開催されるFBC福井放送主催の「FBCサマーフェスタ」にて学生がスタッフとして参加するワークショップ「親子でつくるにこにこバルーンをデザインしよう！」を実施した。親子連れの方々を対象としたワークショップでは、風船に様々な画材で目や鼻や口を描いたり、糸や綿など様々な材料を使用して髪の毛を作ったりと、風船を人の顔に見立てた様々な「にこにこバルーン」が作られた。ワークショップは2日間の開催期間中、200組を超える親子連れの参加があった。当事業の費用は、FBC福井放送による委託研究費（100k円）で賄われた。
7. 『田ノ頭地区溪流米V.Iデザインプロジェクト』の実施 [福井工業大学]	2018年4月～ 2019年3月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、玉野研究室と福井市田ノ頭地区との産学共同研究にて、中山間地域農地である田ノ頭地区特産の溪流米のV.Iデザインプロジェクトを行った。担当する「デジタル表現技法」（専門科目/2年次配当/後期授業/選択2単位）の課題にプロジェクトを取り入れ、現地調査会や、研究会を行った。授業ではV.Iデザインの指導を行い、学生グループから提出されたデザイン案より複数案が採用となった。制作したデザインは、3つ折りパンフレット、チラシ、ポスター、溪流米パッケージデザインなど。当共同研究の費用は、田ノ頭地区による委託研究費（168k円）で賄われた。

事 項	年月日	概 要
8. 『へしこサミット (COC+)』の 実施 [福井工業大学]	2016年4月～ 2019年12月	<p>文部科学省による「地（知）の拠点大学による地方創生推進事業（COC+）」の「ふくいブランド創出分野」として、福井工業大学環境情報学部デザイン学科と福井大学産学官連携本部の計5名のワーキンググループ主要メンバー（福井工業大学：川島洋一・三寺潤・玉野哲也／福井大学：竹本拓治・浅井華子）により、福井県の地域資源によるブランディングの研究開発プロジェクトが実施された。福井工業大学環境情報学部デザイン学科では、担当するPBL関連科目「環境情報学演習基礎」（専門科目/2年次配当/後期授業/必修2単位）、「環境情報学演習Ⅰ」（専門科目/2年次配当/前期授業/選択2単位）、「環境情報学演習Ⅱ」（専門科目/2年次配当/後期授業/必修2単位）、「環境情報学演習Ⅲ」（専門科目/3年次配当/前期授業/選択2単位）の全ての授業を地域資源によるブランディングの研究開発に割り当て、大学院生も含めた全学年全員参加でプロジェクトに取り組んだ。学生達との様々なリサーチやフィールドワーク、ワークショップを経て、福井工業大学では福井の地域資源を「食」、「モノ」、「コト」、「人」、「映像」の5つのカテゴリーに分け、それぞれのチームごとの成果を出すこととなった。担当した「食」カテゴリーでは、福井の特産品である鯖の粕漬「へしこ」を取り上げ、[1. 福井工業大学によるオリジナルのへしこ（通称：工大へしこ）の開発 2. 「へしこ」にまつわるドキュメンタリー映像を制作 3. 福井県各地のへしこ生産者が一同に集まる「へしこサミット」の開催]を企画した。工大へしこは、へしこの原材料の鯖を普段使われない様々なスパイスやリーフや調味料と一緒に粕で漬け込み、1年間の時間を掛けて複数のサンプルを完成させた。2018年に福井県内各地のへしこ生産者や、研究者、デザイナーを福井工業大学の漁村体験課外活動施設「みさきち」（福井県若狭町）に招き、「第1回へしこサミット」を開催した。サミットでは、来客者が楽しめるへしこアミューズメントパークでの様々なイベント、へしこにまつわる関係者や研究者によるシンポジウム、「映像」チームの製作によるドキュメンタリー映像の上映会、工大へしこで作る新レシピの試食会などが行われた。翌年2019年には、福井駅前複合施設にぎわい交流施設「ハピテラス」にて行われた福井工業大学デザイン学科10周年記念イベント「DD10」と同時開催で「第2回へしこサミット」が開催された。当プロジェクトでは企画立案や調査、イベント開催にまつわるデザイン制作に関連する全ての指導に関わった。当研究開発の費用は、地（知）の拠点大学による地方創生推進事業（COC+）助成金による（3,000k円）で賄われた。</p>

事 項	年月日	概 要
9. 『「だから福井」プロジェクト (COC+)』の実施 [福井工業大学]	2016年4月～ 2019年12月	文部科学省による「地(知)の拠点大学による地方創生推進事業(COC+)」の「ふくいブランド創出分野」として、福井工業大学環境情報学部デザイン学科と福井大学産学官連携本部の計5名のワーキンググループ主要メンバー(福井工業大学:川島洋一・三寺潤・玉野哲也/福井大学:竹本拓治・浅井華子)により、福井県の地域資源によるブランディングの研究開発が実施された。福井工業大学では福井の地域資源を「食」、「モノ」、「コト」、「人」、「映像」の5つのカテゴリーに分け、それぞれのチームごとに成果を出し、その成果をまとめて書籍として出版する「だから福井」プロジェクトが実施された。プロジェクトは、[1.書店で販売する書籍の発刊を行う 2.無料で配布する成果報告書の発刊を行う]を目的とし、「人」チームの成果を[「だから福井」プロジェクトチーム著(2018)『だから、福井で働きたい。』株式会社ウララココミュニケーションズ]として発刊、ふくいブランド創出ワーキンググループ全体の成果報告書を[ふくいCOC+事業推進協議会「ふくいブランド創出ワーキンググループ」著(2019)『だから、福井で暮らしたい。』福井工業大学環境情報学部デザイン学科]として発刊した。また、2019年12月に福井市地域交流プラザAOSSA(アオッサ)にて、「COC+成果報告会&フォーラム」が行われ、プロジェクト全体が総括された。書籍の制作は玉野研究室所属の学生、大学院生と共同で編集作業やエディトリアルデザイン、各種デザインの制作を担当した。当研究開発の費用は、地(知)の拠点大学による地方創生推進事業(COC+)助成金による(3,000k円)で賄われた。
10. 『えちてつイルミネーションプロジェクト』の実施 [福井工業大学]	2019年10月～ 2020年1月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、1年生の有志学生を中心とした、えちぜん鉄道の駅舎における共同開催アートプロジェクト「えちてつイルミネーション」(社会連携・PBLプロジェクト)を実施した。制作のテーマは「わたしと糸しき(愛しき)あなた」。クリスマスシーズンのえちてつ福井駅舎を、様々な色の毛糸で制作されたオブジェを光で照らすア트워크を制作し、翌年の1月上旬まで展示が行った。制作のプロセスとして[1.アイデア出し 2.えちぜん鉄道本社でのプレゼンテーション 3.採用案を元に制作案のブラッシュアップ 4.駅舎展示場所の計測と仮設営 5.展示場所でのア트워크の実制作]を行った。当プロジェクトの費用は、えちぜん鉄道株式会社による委託研究費(100k円)で賄われた。
11. 『ふくいPHOENIXハイパープロジェクト』におけるV.Iの作成 [福井工業大学]	2020年11月	宇宙環境を利用した研究ブランドの確立を目指して2016年度より推進してきた文部科学省・私立大学研究ブランディング事業である「ふくいPHOENIXプロジェクト」を継承する取り組みとして2020年度にスタートした「ふくいPHOENIXハイパープロジェクト」のシンボルマークをはじめとしたV.Iデザインの制作を行った。JAXAとの共同研究のために新たに新設された13.5mパラボラアンテナや、福井工業大学が独自に開発した超小型人工衛星などをシンボルマークのモチーフとしてデザインした。制作したシンボルマークは、プロジェクトに関係する刊行物やノベリティグッズ、ラッピングバスなど、あらゆる広報媒体に使用される。
12. 『金井学園ウェブサイトで使用イラスト』の制作 [福井工業大学]	2021年2月～ 2021年7月	福井工業大学環境情報学部デザイン学科にて、玉野研究室と株式会社C&Bとの産学共同研究にて、金井学園内で共通、連携して行われている活動や魅力をビジュアル表現(イラスト)によって啓蒙することを目的として、ブランディングのコンセプトに沿ったイメージをもとに、学園全体の活動や魅力を効果的に伝えるためのブランディングキャラクターの制作(イラストレーション)を、中西あずさ(玉野研究室/大学院生)と共同で行った。当プロジェクトの費用は、株式会社C&Bによる委託研究費(100k円)で賄われた。

事 項	年月日	概 要
13. 『地域社会での活躍に向けた障害のある方への就労機会の創出事業』におけるパンフレット制作 [福井工業大学]	2022年10月～ 2022年12月	福井県未来協議プラットフォーム福井推進事業「地域社会での活躍に向けた障害のある方への就労機会の創出事業」にて、玉野研究室でパンフレット(A5/12ページ/中綴じ/ CMYK)の制作を行った。障害者の就労支援に関する事業であり、障害者にもわかりやすいイラストで、質問者と雇用側がQ&Aの形式で受け答えをする方式での編集、構成を行った。当プロジェクトの費用は、Fukui Academic Alliance (FAA)による助成金で賄われた。
14. 『Nation Universityでのジョイントワークショップ/国際交流事業 (タイ王国)』の実施 [福井工業大学]	2019年2月	福井工業大学国際交流事業の一環として、MOU締結校であるNation University(タイ王国/ランパーン県)に、デザイン学科の学生3名を含む4名の学生を派遣し、6日間の日程でNation Universityの学生達とのジョイントワークショップを実施した。ワークショップでは、日タイ学生混合の2つのグループに分かれ、セラミック産業が盛んな地元ランパーン県のシンボルマークである「ニワトリ」を題材とし、新たな観光ツールを開発する課題に取り組んだ。最終日プレゼンテーションでは、 [1. 観光用アプリケーション開発プラン 2. 廃棄セラミックを利用したカフェのプラン] が英語でのプレゼンテーションで発表された。渡航期間中に、国私立大学における陶芸の地域振興活動を目的としてラチャパット国立大学を訪れ、大学合同セッションを行った(ラチャパット国立大学とは2020年にMOU締結)。当交流事業の費用は、福井大学事業費及び、国立研究開発法人科学技術振興機構「さくらサイエンスプログラム」による助成金で賄われた。

事 項	年月日	概 要
15. 『こよりプロジェクト/国際交流事業(タイ王国)』の実地【福井工業大学】	2021年3月～ 2024年2月	<p>福井工業大学国際交流事業の一環として、ラジャマンガラ工科大学ランナー校(RMUTL/タイ王国/チェンマイ県/2022年MOU締結)とランナー文化工芸協会(LCCA/タイ王国/チェンマイ県/2022年MOU締結)が、タイ政府(高等教育・科学・研究・イノベーション省)タイ国家研究評議会(National Research Council of Thailand)からの助成を受け、2019年から実施している「Koyori Project(こよりプロジェクト)」に2021年より、参加(主担当)。プロジェクトは、2019年にタイ王国政府による「一村一品活動」(Koyori フェーズ1)から始まり、2021年から新しいコンセプトとして「タイ北部の工芸起業家のためのビジネス認知能力開発」(Koyori フェーズ2)となった。このプロジェクトの目的は、タイ北部ランナー地域における工芸起業家の創造性と革新性を促進し、新たな知識、職能や技術を育成することで、技術革新と創造的な文化を活用し、新しい市場の需要に応えるためのユニークな地元工芸品の開発を推進することである。プロジェクトのプロセスは、北部ランナー地方で現地の職人(工芸家)と、タイと日本のデザイナー(学生)、コンサルタント(教員)、インタープリタターが一つのチームとして協力し、現地での持続可能な新しいコンセプトとデザインに基づく工芸製品を開発し発表を行う。プロジェクトによって開発された製品は、チェンマイ・デザインウィークやバンコク・デザインウィークで展示され、また、特に優れた作品は国際コンペティションに応募される。プロジェクトは、Thai PBS(タイ国営放送)によって各グループには担当の映像クルーが同行し、ワークショップからフィールドトリップ、制作から発表までの全プロセスの密着取材を行い、シリーズのTV番組「koyori หลอมรวม สืบสาน งานหัตถศิลป์(Koyori-手工芸品の融合と継続)」としてタイ国内で放送。また、その年の開発製品は、A5製本による報告書にまとめられ出版される。福井工業大学デザイン学科からは毎年、学部2年生から大学院生までの計10名の学生(10チーム)と、5チームを担当する2名の教員[主担当教員:玉野哲也/参加教員:西尾浩一(2021)、村井洋平(2022)、丸山晴之(2023)]の現地派遣を行い、教員と学生達は現地でのワークショップや工芸家の製品、環境調査などのフィールドトリップを実施し、プロジェクトグループごとに新製品の開発と発表を行った。実施したプロジェクトの成果として、「Koyori Project 2021」にて、玉野グループで作成した製品がプロジェクト代表として香港で開催された国際コンペティション(2021 Hong Kong International Invention and Design competition)に出品され、ゴールドメダル(1位)を受賞。翌年、それらの成果を高く評価されたタイ王国政府からアネック・ラオタマタット高等教育・科学・研究・イノベーション大臣以下28名が、関係大学や組織との連携協定締結(MOU調印)や基調講演などを行うために福井工業大学を表敬訪した。また、「Koyori Project 2023」では、NHK国際部(アジア総局)とNHK福井放送がプロジェクトの密着取材を行い、NHKニュース「おはよう日本」内で特集として全国放送された。当交流事業の費用は、福井大学事業費及び、ランナー文化工芸協会(LCCA)による委託研究費(計2,250k/年)で賄われた。</p>
5 その他 1. 外部委託にて務めた審査員等	2016年7月 2019年3月  2021年3月～ 2024年2月  2021年4月～ 2024年2月	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 第42回福井県デザインコンクール 委託審査員</li> <li>2. 大野市文化施設周遊ツール企画制作業務プロポーザル審査委員会 審査員</li> <li>3. ラジャマンガラ工科大学ランナー校(RMUTL/タイ王国) “Koyoriプロジェクト(Phase 1:高齢者の生活の質と世代を超えた調和のとれた生活を向上させるための地域工芸チェーンネットワークのネットワークの開発)” 国際コンサルタント</li> <li>4. ラジャマンガラ工科大学ランナー校(RMUTL/タイ王国) “Koyoriプロジェクト(Phase 2:タイ北部の地元工芸起業家のためのビジネス認知能力の開発)” 国際コンサルタント</li> </ol>

事 項	年月日	概 要
2. 大学にて務めた委員・顧問等	2011年4月～ 現在	<p>【奈良学園大学】 人権教育・研究推進委員委員長(2011～2015)／広報・オープンキャンパス委員会委員(2011～2015)／利益相反管理専門委員会委員(2011～2015)／図書委員会委員(2015)／情報学フォーラム制作委員会委員(2015)</p> <p>【福井工業大学】 高大接続教育部会(2016, 2017)／オープンキャンパス委員会委員(2016, 2017)／PBL委員会委員委員(2018, 2019)／情報メディアセンター運営委員会委員(2018～2020)／図書部会(2018～2020)／インターナショナル運営委員会委員(2019～現在)／国際交流推進部会(2019)／留学生支援部会(2019～2023)／スキー・スノーボード研究会顧問(2021～2023)／学生生活支援部会(2023)／学生生活支援室委託カウンセラー(2023)／ダイバーシティ・SDGs推進委員会委員(2023)</p> <p>【札幌大谷大学】 学習支援センター委員(2024～現在)</p>
3. 大学にて担当した授業(実習・演習・講義)	2002年7月～ 2024年3月	<p>【武蔵野美術大学】(2002～2015) グラフィックデザイン基礎1(スクーリング実習3日)／グラフィックデザイン基礎2(スクーリング実習3日)／イメージ編集(添削実習)</p> <p>【奈良学園大学】(2011～2015) ウェブデザイン基礎・HTML演習(演習15回)／ウェブデザイン(演習15回)／DTP(実習15回)／デジタル表現入門(演習30回)／デジタルコンテンツ制作Ⅰ(演習30回)／デジタルコンテンツ制作Ⅲ(演習30回)／情報学演習Ⅰb・情報学ゼミⅡA(演習15回)／情報学ゼミⅡB(実習15回)／情報学ゼミⅢ(通年)／情報学ゼミⅣ・卒業制作(通年)</p> <p>【福井工業大学】(2015～2024) キャリアゼミⅠ(講義8回)／キャリアゼミⅡ(講義8回)／キャリアゼミⅢ(講義8回)／キャリアゼミⅣ(講義8回)／テクニカルライティング(演習8回)／プレゼンテーション(演習8回)／課題研究(演習15回)／環境情報学演習基礎(演習15回)／環境情報学演習1(演習15回)／環境情報学演習2(演習15回)／環境情報学演習3(演習15回)／デザイン学概論(講義1回)／作家作品論(講義2回)／作品研究(講義1回, 課外学習14回)／環境情報学概論(講義1回)／マルチメディア工学得論(院／講義15回)／メディア論(講義7回)／基礎デザイン論(講義7回)／造形デザイン実習Ⅰ(実習30回)／造形デザイン実習Ⅱ(実習30回)／グラフィックデザイン実習(実習15回)／デジタル表現技法(演習15回)／デザイン研究(ゼミ15回)／卒業研究(ゼミ通年)／デザイン学特別実習A(院／ゼミ通年)／デザイン造形研究Ⅱ(院／実習15回)／デザイン学セミナーA・修士研究(院／ゼミ通年)</p>
4. 大学にて担当した出張講義等	2011年4月～ 2024年3月	<p>【奈良学園大学】(2011～2015) 出前講義「スマートフォンを触ってみよう」講義/高齢者向け/50分/定員70名</p> <p>【福井工業大学】(2016～2024) 出前講義「学生課題から見える社会問題」講義/中高生向け/50分/定員40名 公開講座「親子で作る名刺デザイン」体験実習/親子向け(小学生)/90分/定員10組 模擬授業「連想ローブによるアイデア発想法」体験講座/高校生向け/90分定員25名 模擬授業「デザインとは？」講義/高校生向け/50分/定員40名 模擬授業「動きのピクトグラム」体験実習/高校生向け/270分/定員25名</p>

事 項	年月日	概 要
5. テレビ・ラジオメディアへの出演、報道	2017年4月	1. Monthly Radio program F.U.T.LAB 「進化するカーテンプロジェクト紹介」 (FM FUKUI)
	2022年5月	2. Monthly Radio program F.U.T.LAB 「こよりプロジェクト紹介」 (FM FUKUI)
	2022年7月	3. わたしはシンカする。デザイン学科「こよりプロジェクト2021」 (HAB北陸朝日放送)
	2022年7月	4. 情報ソムリエ「デザイン学科/こよりプロジェクト2021-2022」 (MRO北陸放送)
	2023年4月	5. ロングコートダディのつるつるいっぱい学園「デザイン学科編：女子も頑張る福井工業大学（玉野研究室の紹介）」 (BSよしもと)
	2023年6月	6. NHKニュース「こよりプロジェクト2022中間発表」 (NHK福井放送)
	2023年9月	7. わたしはシンカする。デザイン学科「こよりプロジェクト2023」 (HAB北陸朝日放送)
	2023年11月	8. 国際報道2023「特集：危機に瀕する伝統織物に息吹を～日本とタイの若者達の挑戦～」 (NHK BS) 「同、特集」 (NHK福井放送) (NHK総合) (NHK WORLD JAPAN)
6. タイ国営放送 (Thai PBS) によるシリーズのTV番組「koyori หลอมรวม สีนาน งานหัตถศิลป์ (Koyori-手工芸品の融合と継続)」	2022年1月～	<p>2021年よりタイ王国との国際交流事業として行った「こよりプロジェクト」は、Thai PBS (タイ国営放送) によってタイ全土にてシリーズのTV番組が放送されている。各グループ担当の映像クルーが同行し、ワークショップからフィールドトリップ、制作から発表までの全プロセスの密着取材を行う。2022年は「Koyori Projekt 2021」が放送され、2023年には「Koyori Projekt 2022」が放送された。「Koyori Projekt 2023」は2024年放送予定。</p> <p>【Koyori Project 2021】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「primism」Consultant:T.Tamano Designer:Takushi Omodani, (2022/1/15放送)</li> <li>「ANAMOR」Consultant:T.Tamano Designer:Yoshihito Yoneda(2022/3/31放送)</li> <li>「NK blow glass」Consultant:T.Tamano Designer:Reon Ota(2022/5/12放送)</li> <li>「Gaori」Consultant:T.Tamano Designer:Miyu Yamada(2022/6/2放送)</li> <li>「VALEEYA」Consultant:T.Tamano Designer:Yuzuna Kuji(2022/6/23放送)</li> </ol> <p>【Koyori Project 2022】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「WASOO」Consultant:T.Tamano Designer: Reon Ota (2023放送)</li> <li>「Kam Kued Pirun」Consultant:T.Tamano Designer: Takushi Omodani (2023放送)</li> <li>「SUKSUKDIBDIB」Consultant:T.Tamano Designer: Yuzuna Kuzi (2023放送)</li> <li>「Pang Tong Wool」Consultant:T.Tamano Designer: Yuri Nishino (2023放送)</li> <li>「Ka Jae Lhong Lue」Consultant:T.Tamano Designer: Akiho Shimada (2023放送)</li> </ol> <p>【Koyori Project 2023】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「Rising Clay &amp; Crafts」Consultant:T.Tamano Designer: Raimei Kato (2024放送予定)</li> <li>「Baan Thung Kwao」Consultant:T.Tamano Designer: Taiki Aiba (2024放送予定)</li> <li>「D MEE」Consultant:T.Tamano Designer: Fuma Tano (2024放送予定)</li> <li>「Wiang Phang Kham」Consultant:T.Tamano Designer: Rin Yamamoto (2024放送予定)</li> <li>「Mae Bua Phat Reed」Consultant:T.Tamano Designer: Akiho Shimad (2024放送予定)</li> </ol>

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	2013年5月10日 登録	<p>特許第5265764号            発明の名称 : 医療具用容器及び医療キット            特許権者 : 玉野哲也            発明者 : 玉野哲也</p> <p>【発明概要】外科手術、分娩、その他の医療処置に用いられる医療具を収容する医療具用容器及び医療処置に用いられる医療キットに関する発明。震災などの緊急時に医療対処法を熟知しない者でも、清潔かつ安全に、複数の医療器具を用いて複雑な医療対処を行う事ができる医療キットを提供する事を目的とした発明。主に緊急時における出産、分娩時の使用を想定。また、清潔な出産、分娩が困難な発展途上国への支援物資としての機能も兼ねる。</p>
3 実務の経験を有する者についての特記事項 1. 『FABRICA (FABRICA Applied Arts and Communications Research Center/イタリア) での活動/グラフィックデザイナー/アートディレクター』	1997年4月～ 1999年7月	<p>ファッションデザイナーの三宅一生氏の推薦により、日本人として初めて FABRICA Applied Arts and Communications Research Center (UNITED COLORS OF BENETTON 社/イタリア) へ招待留学。BENETTON 社のクリエイティブディレクターである Oliviero Toscani 氏の指揮のもと、「FABRICA」としての活動を行う。FABRICA ではグラフィック部門に所属し、1. 個人作品制作、2. ワークショップ活動、3. 国連等の団体とのコラボレーション、などのプロジェクトを多数実施した。日本ではアスペンデザイン会議 (1999, 2000) へ出席、FABRICA での活動報告、国際的な表現の動向を報告する。FABRICA にて制作した個人作品は、ミラノでの個展をはじめ、イタリア全土 (ベネトンストア内) で展示 (個展/1999)、銀座グラフィックギャラリーで展示 (2003)、フランスのポンピドゥーセンターで展示 (2006) など、現在でも世界中で展示され続けている。FABRICA 在籍中に実施した主な制作、企画、展示、講演は、FABRICA EXHIBITION at VOLTERA (1997), SETTE MAGAZINE (1998/雑誌への週刊連載), FABRICA EXHIBITION at MAASTRICHT (1998), UNHCR project/UNHCR (1998/ポスター制作), FAO project/FAO (1998/ポスター制作), HumSan Righes Day 1998/ITALY (1998/ポスター制作) FABRICA EXHIBITION at GIFU (1998), CASTING LIVORNO Warkshop &amp; EXHIBITION (1998), FABRICA Conference at LONDON (1998/講演), OPERA TOTALE FABRICA performance (1998), KLAGENFURT 2006 project (1998/オリンピック誘致/ポスター制作), S. Martin schoolworkshop (1999), TEATORO90 performance attraversamenti at MILANO (1999/パフォーマンス), IDCA ASPEN DESIGN CONFERENCE (1999-TOKYO, 2000-GIFU/講演), FABRICA COLORS VENICE PROJECT (1999), FABRICA EXHIBITION at PISA (1999), FABRICA EXHIBITION at EUR ROMA (1999), TAMANO TETSUYA EXHIBITION at MILANO (1999/個展), FABRICA EXHIBITION PORSHE LIVE at PADOVA (1999).</p>
2. 『UNITED COLORS OF BENETTON 社 (イタリア) での活動/アートディレクター』	1999年7月～ 2000年7月	<p>UNITED COLORS OF BENETTON 社が世界80カ国で100万部を発刊するビジュアルマガジン「COLORS」誌の4代目アートディレクターに就任。初代はティボール・カルマン。特集したテーマは「Venetia」「States」「Mama」「Monoculture」「Prayer」「Extraordinary Fashion」。在籍中に実施した企画、展示は FABRICA COLORS VENICE PROJECT (1999), COLORS EXHIBITION at FIRENZE (2000). 編集長はいずれも Oliviero Toscani。</p>

事 項	年月日	概 要
3. 『東京大学大学院情報学環／CIデザイン制作』	2001年10月	東京大学大学院情報学環学際情報学府のイメージビジュアルを担当。ポスター、パンフレット制作、教官紹介冊子、情報学環のロゴマークデザイン「iii」などを行う。
4. 『広告批評／アートディレクター』	2000年12月～ 2001年12月	マドラ出版による「広告批評」誌のアートディレクターに就任。前任は、佐藤可士和、中村至男、服部一成。後任は、秋山具義、グルーヴィジョンズ、森本千絵。「広告批評」誌は平成21年で終刊。
5. 『fibercity／グラフィックデザイナー／アートディレクター（研究プロジェクト／東京大学）』	2006年4月～ 2008年3月	2006年から2008年まで、東京大学の 大野秀敏研究室（工学部建築科、大学院新領域創成科学研究科）の研究テーマである「fibercity」（縮小する都市における都市計画研究）に、アートディレクターとして参加した。主に大学院生の研究成果を出版物や展示パネルなどとして発表する際に、図版や表などにおけるグラフィックデザイン表現の基礎を指導、また、図版や表などのリデザイン作業を行った。また、大学院新領域創成科学研究科の必修科目である「サバイバルシエラター」の課題講評時には講師（オブザーバー）として参加。「fibercity」は2014年より研究総括期間として活動。制作を行った主な出版物は、「JA63/fibercity」（新建築社）、「シュリンキング・ニッポン」（鹿島出版）。制作物にまつわる主な展覧会は、Shrinking Cities×fibercity @akihabara(2006/UDX), Hong Kong & Shenzhen Bi-City Biennale Festival of Urbanism Architecture(2007/Hong Kong)。
6. 『「夾竹桃物語—わすれていてごめんね」読書絵画・書道・感想文コンクール』	2000年10月～ 現在	2001年に第1回を開催した全国の小中学生を対象とした毎年夏に開催される読書絵画・書道・感想文コンクール。広島で亡くなった動植物の命の大切さを再考し、地球環境と平和を考える。ボランティアとしてコンクール立ち上げに参加する。立ち上げには女優の吉永小百合さんも参加協力。受賞作品は毎年8月6日に広島平和記念資料館にて展示、その後、全国巡回展を行って。2004年から文部科学大臣奨励賞を、2016年からは文部科学大臣賞、環境大臣賞を与えている。広報、展示、作品集制作、受賞者と保護者を平和記念式典に招いてのワークショップ、作品審査などに関わる。事務局代表者：福田昇二（民間会社代表取締役）。2023年時点での後援は、文部科学省、環境省、公益財団法人日本動物園愛護協会、広島国際文化財団、広島市、長崎市、中国新聞社、岐阜新聞社など。
7. 『デリバリーサポートキット開発プロジェクト』	2007年9月～ 2015年3月	地場産業と国連との産業/支援スキーム構築。7ヶ月妊産婦への配布を想定した震災等の緊急時における安全で清潔な出産キット（医療キット）の開発と、未使用キット回収及び発展途上国におけるキット支援プロジェクト。国連によるMDGs（国連ミレニアム開発目標）が目標達成期限の中間にあたる2007年の段階で、期限内での達成が困難である事が報告された。そこでこの個人研究企画が「市民から国連への提案」としてNPOを通じて国連に提案され（2008年12月に早稲田大学にて『デザイン現場からの提案』として発表）、それに伴い、企画全体が発展した。旧プロジェクト名はHBP（Hope for Birth Project）。初期には国連機関、NGO、NPO、地方自治体、企業や個人の協力で進化した。プロジェクト内容は、2009年に、UN:国連/TICAD本部（NewYork）TICAD代表 池亀美枝子氏、国連開発計画：UNDP（Geneva）MDGs担当局長 Adam Rogers 氏によって評価を受け、2011年2月に第2衆議院議員会館にて代議士（元・首相補佐官）に企画プレゼンテーションを行い、プロジェクトへの全面協力を取り付けた。2014年7月に奈良学園大学社会連携センターの企画「デリバリーサポートキット開発プロジェクト」として、第9回けいはんなビジネスメッセに出展。

事 項	年月日	概 要
8. 『ことのはこプロジェクト』	2009年5月～ 2015年3月	独立行政法人中小企業基盤整備機構、越中越後越前の地場産業「越の国倶楽部」、弁護士チームとの連携による玉野哲也の発案企画である「遺言書保存箱～ことのはこプロジェクト」。地場産業の製造販売流通スキーム、及び遺言書におけるデータ管理サービスシステムの構築。（商標における役務の区分（第16類）内での指定役務、新定義の確立「遺言書保管箱・遺言書管理箱」登録5271038号） 2013年12月に「奈良県における地場産業、地元産業の創造と活性化」をテーマとして、奈良県（森林部奈良の木ブランド課）、奈良県工芸協会、奈良県産業振興総合センターでプレゼンテーションを行った。
4 その他 1. 出品作品の受賞	1995年 6月 1995年 9月 1995年11月 1996年 3月 1996年 6月 1996年 7月 1996年 9月 1997年 1月 2021年 2月	1. JACA' 95日本ビジュアルアート展（社国際芸術文化振興会主催）銀賞（3位）受賞（公募作品の受賞） 2. URBANART#4（PARCO主催）協賛企業賞受賞（公募作品の受賞） 3. NHKデジタルアートコンテスト（NHK主催）審査員賞受賞（出品作品の受賞） 4. 武蔵野美術大学 卒業制作優秀賞受賞（卒業制作の受賞） 5. 第1回北京国際コンピューターアート展（中国北京市主催）グランプリ（1位）受賞／朕想杯拝受（公募作品の受賞） 6. JACA' 96日本ビジュアルアート展特別展（社国際芸術文化振興会主催）グランプリ（1位）受賞（公募作品の受賞） 7. URBANART#5（PARCO主催）協賛企業賞受賞（公募作品の受賞） 8. 第1回 MANGA OPEN（講談社主催）審査員奨励賞（2位）受賞（公募作品の受賞） 9. 2021 Hong Kong International Invention and Design competition ゴールドメダル（1位）受賞（公募作品の受賞／コンサルタントとして参加した作品の受賞）

研究業績等に関する事項				
著書，学術論文等の名称	単著・共著の別	発行又は発表の年月	発行所，発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
(著書) 1. 「Graphic Elements - グラフィックデザインの基礎課題」	(共著) 白尾隆太郎監修	2015/4	武蔵野美術大学出版局	<p>武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科の教科書であり、執筆は以下の3,5章の項目（以下、抜粋）</p> <p>3. カテゴリーを考える／ABC3種の蝶を選べと言われたとき、ABCの類型をどのように構成したらよいのだろうか。多様な種の形に注目し大きさや形の違いを、大中小といったように大きさのバランスで選ぶ方法もあるだろう。また、同じ種類の中でも微妙に色や模様の違いに注目し選ぶこともできる。何が同じで何が違うのか。それらを考え選び出し、構成してみせる感覚は、カテゴリー（類型）が何であるかを理解した上で、差異に注目し、分類・構成する知識と感覚が必要である。水というテーマ（主題）の様相には、氷・水・水蒸気（＝水の三態性）という局面もあるだろうし、海・湖・川といった局面もある。テーマをどのような局面で捉えるか。どのような関係で列挙するか。視覚化を考えるプロセスの中で、様々な局面が検討されなくてはならない。それらは物事を要素に分解し再構築すること。すなわち「編集」ということに繋がる。P62～p81。</p> <p>5. メッセージを視覚化する／マスコミュニケーション（宣伝）において、瞬時に意味を理解できる視覚表現は、言語、民族、年齢を問わず広く世界に通用する表現である。課題「ヴィジュアルオピニオン」では、社会的なメッセージを文字によって補強することなく、視覚表現だけで意味を伝えようとするものである。ポスターや広告に使われる画像表現の多くが、このような視覚表現を主にしている。人はどのようにメッセージを理解しているのか。そのメカニズムや感覚は、グラフィックデザインを学ぶものにとって、重要な資質だと思われる。p114～p133。</p>

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	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
(著書) 2. 「だから、福井で暮らしたい。」	(共著) ふくいCOC+事業推進協議会「ふくいブランド創出ワーキンググループ」著	2019/2	福井工業大学環境情報学部デザイン学科	文部科学省による「地(知)の拠点大学による地方創生推進事業(COC+)」の「ふくいブランド創出分野」として、福井工業大学環境情報学部デザイン学科と福井大学産学官連携本部の計5名のワーキンググループ主要メンバー(福井工業大学:川島洋一・三寺潤・玉野哲也/福井大学:竹本拓治・浅井華子)により、福井県の地域資源によるブランディングの研究開発が実施された。福井工業大学では福井の地域資源を「食」、「モノ」、「コト」、「人」、「映像」の5つのカテゴリーに分け、それぞれのチームごとに成果を出し、その成果をまとめて書籍として出版する「だから福井」プロジェクトにより出版された。当書籍はプロジェクト全体の成果報告書としてまとめ発刊した。プロジェクトは2019年12月に福井市地域交流プラザ AOSSA(アオッサ)にて、「COC+成果報告会&フォーラム」が行われた。執筆は p6~p23 「福井の食」。
3. 「koyori project 2021 New value of Lanna craft : the collaboration of Thailand and International」	(共著) Luxmee Srisomphe tc監修	2022/3	LCCA	タイ政府(高等教育・科学・研究・イノベーション省)タイ国家研究評議会(National Research Council of Thailand)からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校(RMUTL)とランナー文化工芸協会(LCCA)がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2021年に実施した「Koyori Project 2021」の報告書として、プロジェクトに参加した現地クラフトマン、委託を受けた日タイ両国のインストラクターとデザイナーからなる30グループの成果がまとめられ出版された。執筆は、p54~p61「ANAMOR」、p154~p161「primism」、p162~p169「NK Blow Glass」、p178~p185p「VALEEYA」、p220~p227「Gaori Aromatic Lamp」。

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	発行所，発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
(著書) 4. 「koyori project 2022 New value of Lanna craft : the collaboration of Thailand and International」	(共著) Luxmee Srisomphe tc監修	2022/12	LCCA	<p>タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2022年に実施した「Koyori Project 2022」の報告書として、プロジェクトに参加した現地クラフトマン、委託を受けた日タイ両国のインストラクターとデザイナーからなる30グループの成果がまとめられ出版された。</p> <p>執筆は、p86～p95「Ka Jae Lhong Lue」， p46～p53「WAS00」， p166～p173「SUKSUKDIBDIB」， p182～p189「Kam Kued Pirun」， p132～p139「Pang Tong Wool Weaver's Collective」。</p>
5. 「koyori project 2023 New value of Lanna craft : the collaboration of Thailand and International」	(共著) Luxmee Srisomphe tc監修	2023/11	LCCA	<p>タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2023年に実施した「Koyori Project 2023」の報告書として、プロジェクトに参加した現地クラフトマン、委託を受けた日タイ両国のインストラクターとデザイナーからなる30グループの成果がまとめられ出版された。</p> <p>執筆は、p15～p21「Rising Clay &amp; Crafts」， p114～p121「Baan Thung Kwao」， p106～p113「D MEE」， p164～p171「Wiang Phang Kham's Jade Carving」， p172～p179「Mae Bua Phat Reed Mat」。</p>

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	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
<p>(学術論文)</p> <p>1. 『グラフィックデザインを初めて学習する大学生のための実技課題例』</p> <p>2. 『「連想ロープ」によるアイデア発想実験とその教育効果～キャラクターデザインを課題として～』</p>	<p>(単著) 玉野哲也</p> <p>(単著) 玉野哲也</p>	<p>2015/9</p> <p>2018/10</p>	<p>奈良学園大学紀要第3集</p> <p>日本デザイン学会第5支部2018年度研究発表会／日本デザイン学会</p>	<p>グラフィックデザインを初めて学習する大学生のための実技課題例として、筆者が奈良産業大学（現・奈良学園大学）情報学部情報学科メディアコースにて平成23年4月から平成27年3月までの4年間に実施した実技課題とその詳細をまとめたものである。実技課題例として本資料に詳細をまとめた実技課題及び、実技課題を実施した科目名は以下の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実技課題1：「デジタル表現入門課題」 科目名：デジタル表現入門</li> <li>・実技課題2：「DTP課題」 科目名：DTP</li> <li>・実技課題3：「マインド・パンフ」 科目名：情報学ゼミⅡB</li> <li>・実技課題4：「C.I.デザイン基礎課題」 科目名：デジタルコンテンツ制作Ⅰ</li> <li>・実技課題5：「パッケージデザイン基礎課題」 科目名：デジタルコンテンツ制作Ⅰ</li> </ul> <p>本研究の目的は、既存のアイデア発想法として、Tony Buza が提唱した「マインドマップ」の制作による思考の視覚化などが良く知られているが、その思考の視覚化とアイデアの発想法に加え、より簡単で効果的な新たな手法「連想ロープによるアイデア発想法」を提示することにより、これからデザインを学ぼうと考えている生徒や、学び始めたばかりの学生に対する新たなアイデア発想トレーニングの手法を確立する事を目的としている。</p> <p>具体的な研究内容は、1つの言語（言葉、図形、記号、色彩など）から1つの別の言語を連想し、その言語の連想を連続的に繰り返すことで数珠繋ぎ状になった言語のロープ「連想ロープ」を制作し、その「連想ロープ」を手掛かりとしてデザインアイデアを発想させる実験を行い、実験の前後での被験者から発想されるデザインアイデアの数の増減や、被験者の意識の変化などを調査することにより、この方法における教育効果や「アイデア発想法」としての有効性を明らかにするものである。</p>

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	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
<p>(その他)</p> <p>1. Original Printed Curtain Design Development Plan Project "Insta-Bae Curtain" Application</p>	<p>(単著)</p> <p>玉野哲也</p>	<p>2018/4</p>	<p>Hong Kong Convention and Exhibition Centre / Hong Kong International Home Textiles and Furnishings Fair 2018</p>	<p>2016年から2019年まで福井工業大学玉野研究室のプロジェクトとして学生達と取り組んでいた社会連携企画「通称：カーテンプロジェクト」にて開発したオーダーメイドカーテンの制作アプリケーションとシステム、香港 Hong Kong Convention and Exhibition Centre にて行われた、Hong Kong International Home Textiles and Furnishings Fair 2018 にて発表、会場で制作の実演と展示を行った。</p>
<p>2. オリジナルプリントカーテンのデザイン開発計画プロジェクト「インスタ映えカーテン」アプリ</p>	<p>(単著)</p> <p>玉野哲也</p>	<p>2018/9</p>	<p>第29回福井商工会議所新商品・新サービス合同プレス発表会 福井商工会議所</p>	<p>2016年から2019年まで福井工業大学玉野研究室のプロジェクトとして学生達と取り組んでいた社会連携企画「通称：カーテンプロジェクト」にて開発した、家庭内での使用からオフィスや商業施設まであらゆる人と場所を対象としたオーダーメイドカーテンの制作アプリケーションと、直接オーダーメイドシステムの口頭発表。制作したアプリケーションは、スマートフォンやデジタルカメラ、SNS にアップされた写真（画像データ）などから自由にカーテンのパターンを制作する事が出来る機能を持ち、自由な発想や表現でオリジナルの「インスタ映えカーテン」を制作することを可能とした。</p>
<p>3. Production of craft products for the Koyori Project 2021 「NK blow glass」</p>	<p>(共著)</p> <p>1. Tetsuya Tamano 2. Kanokkanya Ruammaitree 3. Vasuwat Chaksuvej 4. Reon Ota 5. Tatiyaporn Kaewta 6. Nikom Inta</p>	<p>2021/10 2022/1 2022/2</p>	<p>Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival / Bangkok Design Week 2022 / Hong Kong International Invention and Design Competition 2021</p>	<p>タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2021年に実施した「Koyori Project 2021」において、製品「NK Blow Glass（NK ブローグラス）」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival、Bangkok Design Week 2022 にて発表された。作品は、こよりプロジェクト2021の代表作品として選ばれ、2021年 Hong Kong International Invention and Design Competition にてゴールドメダル（最高賞）を受賞した。</p>

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	発行所, 発表雑誌等 又は発表学会等の名称	概 要
(その他) 4. Production of handicraft products for the Koyori Project 2021 「Gaori Aromatic Lamp」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Kanokka nya Ruammaitr ee 3. Vasuwat Chaksuvej 4. Miyu Yamada 5. Nurin Kanoey 6. Chutipol Khamkamul	2021/10	Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2021年に実施した「Koyori Project 2021」において、製品「Gaori Aromatic Lamp (ガオリ・アロマランプ)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival にて発表された。
5. Production of handicraft products for the Koyori Project 2021 「primism」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Kanokka nya Ruammaitr ee 3. Vasuwat Chaksuvej 4. Takushi Omodani 5. Thanach on khumkhod hasee 6. Jatuporn Krusui	2021/10 2022/1	Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival/Bangkok Design Week 2022	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2021年に実施した「Koyori Project 2021」において、製品「primism (プリミズム)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival、Bangkok Design Week 2022 にて発表された。
6. Production of handicraft products for the Koyori Project 2021 「ANAMOR」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Kanokka nya Ruammaitr ee 3. Vasuwat Chaksuvej 4. Yoshihi to Yoneda 5. Wipanee Jaipipak 6. Arna Mingsrisuk	2021/10	Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2021年に実施した「Koyori Project 2021」において、製品「ANAMOR (アナモー)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival にて発表された。

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	発行所, 発表雑誌等 又は発表学会等の名称	概 要
(その他) 7. Production of handicraft products for the Koyori Project 2021 「VALEEYA」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Kanokka nya Ruammitr ee 3. Vasuwat Chaksuvej 4. Yuzuna Kuji 5. Thitiph orn Boonserm 6. Waleeya Khamnoi	2021/10	Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて 2021 年に実施した「Koyori Project 2021」において、製品「VALEEYA (バリーヤ)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2021 Central Festival にて発表された。
8. Production of handicraft products for the Koyori Project 2022 「WASOO」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Valaip a n Sivaram 3. Reon Ota 4. Aksorn Cheypartu b 5. Gonraji t Nattribho p	2022/10	Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて 2022 年に実施した「Koyori Project 2022」において、製品「WASOO (ワソー)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival にて発表された。
9. Production of handicraft products for the Koyori Project 2022 「Ka Jae Lhong Lue」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Valaip a n Sivaram 3. Akiho Shimada 4. Paiya Rattanawi mon 5. Warapor n Suyayai	2022/10	Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて 2022 年に実施した「Koyori Project 2022」において、製品「Ka Jae Lhong Lue (ガ・ジェー・ロン・トゥー)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival にて発表された。

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	発行所、発表雑誌等 又は発表学会等の名称	概 要
(その他) 10. Production of handicraft products for the Koyori Project 2022 「Pang Tong Wool Weaver's Collective」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Valaipan Sivaram 3. Yuri Nishino 4. Preeyan an Weeruttam awirote 5. Suparat Sitkongka john	2022/10	Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival	タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2022年に実施した「Koyori Project 2022」において、製品「Pang Tong Wool Weaver's Collective（パーングトーン羊毛手織り）」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2022 Central Festivalにて発表された。
11. Production of handicraft products for the Koyori Project 2022 「SUKSUKDIBDIB」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Valaipan Sivaram 3. Yuzuna Kuji 4. Watchar esorn Wicha 5. Sukrita Anunta	2022/10 2023/1	Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival/Bangkok Design Week 2023	タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2022年に実施した「Koyori Project 2022」において、製品「SUKSUKDIBDIB（スックスック・ディップディップ）」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival、Bangkok Design Week 2023にて発表された。
12. Production of handicraft products for the Koyori Project 2022 「Kam Kued Pirun」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Valaipan Sivaram 3. Takushi Omodani 4. Naphat Mueangin 5. Phirun Khueanphe t	2022/10 2023/1	Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival/Bangkok Design Week 2023	タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2022年に実施した「Koyori Project 2022」において、製品「Kam Kued Pirun（ガム・クック・ピルン）」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2022 Central Festival、Bangkok Design Week 2023にて発表された。

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	発行所、発表雑誌等又は発表学会等の名称	概要
(その他) 13. Production of handicraft products for the Koyori Project 2023 「SIREN」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Siwat Lawanwade ekul 3. Raimel Kato 4. Thanyaporn longor 5. Sakesakon Lakummee	2023/10 2023/10 2024/1	Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival/Phuket Central Festival/Bangkok Design Week 2023	タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2023年に実施した「Koyori Project 2023」において、製品「SIREN（サイレン）」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival、Phuket Central Festivalにて発表された。Bangkok Design Week 2024にて展示。
14. Production of handicraft products for the Koyori Project 2023 「Baan Thung Kwao」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Siwat Lawanwade ekul 3. Taiki Alba 4. Wipawan Pokliang 5. Sunee Khomlaem	2023/10 2023/10	Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival/Phuket Central Festival	タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2023年に実施した「Koyori Project 2023」において、製品「Baan Thung Kwao（バン・トゥン・グワオ）」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival、Phuket Central Festivalにて発表された。
15. Production of handicraft products for the Koyori Project 2023 「D MEE」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Siwat Lawanwade ekul 3. Fuma Tano 4. Naraphat Sunarat 5. Surinporn Yang	2023/10 2023/10	Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival/Phuket Central Festival	タイ政府（高等教育・科学・研究・イノベーション省）タイ国家研究評議会（National Research Council of Thailand）からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校（RMUTL）とランナー文化工芸協会（LCCA）がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて2023年に実施した「Koyori Project 2023」において、製品「D MEE（ディー・ミー）」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival、Phuket Central Festivalにて発表された。

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	発行所, 発表雑誌等 又は発表学会等の名称	概 要
(その他) 16. Production of handicraft products for the Koyori Project 2023 「Wiang Phang Kham' s Jade Carving」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2. Siwat Lawanwade ekul 3. Rin Yamamoto 4. Suphakr it Detmon 5. Sangraw ee Sittiwang	2023/10 2023/10	Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival/Phuket Central Festival	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて 2023 年に実施した「Koyori Project 2023」において、製品「Wiang Phang Kham' s Jade Carving (ウィアン・パン・カム石ヒスイ彫刻グループ)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival、Phuket Central Festival にて発表された。
17. Production of handicraft products for the Koyori Project 2023 「Mae Bua Phat Reed Mat」	(共著) 1. Tetsuya Tamano 2 Siwat Lawanwade ekul 3. Akiho Shimada 4. Sriboon Khamkaew 5. Buaphat Techati	2023/10 2023/10 2024/1	Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival/Phuket Central Festival/ Bangkok Design Week 2023	タイ政府 (高等教育・科学・研究・イノベーション省) タイ国家研究評議会 (National Research Council of Thailand) からの助成を受けたラジャマンガラ工科大学ランナー校 (RMUTL) とランナー文化工芸協会 (LCCA) がチェンマイを中心としてタイ北部ランナー地方にて 2023 年に実施した「Koyori Project 2023」において、製品「Mae Bua Phat Reed Mat (メー・ブア・パッド)」のデザインコンサルタントを務めた。商品化された製品は、Chiang Mai Design Week 2023 Central Festival、Phuket Central Festival にて発表された。Bangkok Design Week 2024 にて展示。