

山辺真幸（やまべまさき）

1977年6月1日 東京都出身。

デザイナー、プログラマー

アライアンス・ポート株式会社 代表取締役

慶應義塾大学環境情報学部非常勤講師

多摩美術大学情報デザイン学科非常勤講師

1. 学位

工学士 授与機関：法政大学工学部

専門士（情報系専門課程） 授与機関：岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（現：情報科学芸術大学院大学）

2. 職歴

株式会社永原康史事務所 グラフィックデザイナー、ウェブディレクター（2003年4月～2006年5月）

合同会社アライアンス・ポート創業 業務執行社員兼COO（2006年7月）

東京藝術大学芸術情報センター 非常勤講師（2007年4月～2011年3月）

多摩美術大学美術学部情報デザイン学科 非常勤講師（2008年4月～現在）

合同会社アライアンス・ポート 業務執行社員兼CEO（2014年1月）

慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 助教（有期・研究奨励）（2014年10月～2015年9月）

合同会社アライアンス・ポート 代表社員CEO（2015年8月）

合同会社アライアンス・ポートをアライアンス・ポート株式会社に組織変更 代表取締役に就任（2016年3月）

慶應義塾大学環境情報学部 非常勤講師（2016年4月～現在）

3. 学歴

2001年3月 法政大学工学部電子情報学科 卒業

2003年3月 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS） マルチメディアスタジオ科 卒業

2014年9月 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 後期博士課程入学（在籍中）

4. 職務上の実績に関する事項

（1）株式会社永原康史事務所（2003年4月～2006年5月）における主な業績

2005年日本国際博覧会（愛・地球博）日本政府出展事業ウェブサイト「サイバー日本館」プロジェクトにおいてウェブディレクターとして参画。企画開発、出展企業等との連絡調整、制作工程管理等に従事。

（2）アライアンス・ポート株式会社（2006年7月～現在）における主な業績

日本国際博覧会（愛・地球博）で得た経験から、来るべきICT社会において情報技術がさまざまな問題解決に寄与するためには、要件定義や企画の段階から、デザイン・設計を経て、開発実装にいたるプロセスを

一貫して扱うことができ、課題を抱える組織や個人と向き合うことが可能な「主治医」のような存在が必要であると考え、それらすべてを「デザイン」としての営みに位置づけることを理念とした、合同会社アライアンス・ポート（現アライアンス・ポート株式会社）を2006年に設立。現在までに300以上のプロジェクトに関わり、国内の主要な公共施設や美術館での情報発信の取り組みのコンサルティング、ウェブサイトの計画、デザインディレクション、ウェブやSNS等を統括管理するためのCMSの開発を行っている。

(3) 主なプロジェクト

1. 2004年3月～2006年3月 日本国際博覧会（愛・地球博）日本政府出展事業ウェブサイト「サイバー日本館」

プロジェクト概要：

経済産業省、株式会社三菱総合研究所、株式会社アサツー ディ・ケイと共に、企画提案、工程管理、品質管理、デザイン制作およびデザインディレクション、プログラム開発を担当。

長久手に建設された「日本館」パビリオンにおいて、来場者に貸与するPDA（「ICCO端末」）と展示に埋め込まれた超小型無線ICタグ（「ミューチップ」）を使用し、ウェブスペースとリアルスペースを連携させたユビキタス・ラーニング企画「どこでもニッポンカン」のデザインおよびプログラム開発を担当。

プロジェクトにおける役割：

ウェブディレクター、制作・開発・進行管理を担当。

2. 2006年8月～2010年3月 日本科学未来館ウェブマガジン「deep_science」

https://www.miraikan.jst.go.jp/sp/deep_science/

プロジェクト概要：

「deep_science」は、日本科学未来館のスタッフが日々行っている展示のためのリサーチ活動のなかで、とくに注目している先端科学技術情報や研究者について、主としてスタッフ自らが取材・執筆を行い、広く一般の方々に向けてご紹介することを目的に開設された。

日本科学未来館のスローガン「科学がわかる。世界が変わる」をネット上で体験いただくことを目指し、コンテンツを「科学の世界をディープに探る（deep）」「旬の科学に注目する（hot）」「科学的世界観や未来観に触れて楽しむ（enjoy）」の視点で開発。単に科学技術情報を伝達する場としてのみならず、科学と文化、科学と社会を接続する場として機能することも目指した。

また、ウェブ上の展示物のひとつとして科学コミュニケーション手法の共同研究を行うため、東京大学・佐倉統研究室、慶応義塾大学・脇田玲研究室、IAMAS岐阜県立国際科学芸術アカデミー・古堅真彦研究室の3研究室と、3年計画（2006年4月1日～2009年3月末日）の共同研究開発を行った。

（https://www.miraikan.jst.go.jp/sp/deep_science/about.htmlより抜粋）

プロジェクトにおける役割：

プロジェクトリーダー、デザインディレクションおよび未来館が運用するCMSの開発を担当。

3. 2007年10月～現在 山口情報芸術センター（YCAM）

<http://www.ycam.jp/>

プロジェクト概要：

展示スペース、劇場、ミニシアター、市立中央図書館を併設する複合文化施設として、2003年11月に山口県山口市に開館。メディアテクノロジーを共有プラットフォームとして、メディアアート作品の展示、演劇、ダンスパフォーマンスの公演、映画上映、サウンドイベント、ワークショップやレクチャーなどを多数開催する。多様な形態を連携させた独自のアートプログラムを効果的ネットでのPRし、市内外に発信するスキームづくりとして、ウェブサイトの刷新および管理システムを導入するため、YCAMの担当者とともに課題抽出、システム設計、ウェブディレクション、システム開発を行う。トップページに配したカレンダー型インターフェイスは、多彩なイベント情報が動的にわかりやすく整理され表示でき、利用者だけでなく、「Web Designing誌」等メディアにも取り上げられ好評となった。現在まで、サポートを担当している。

プロジェクトにおける役割：
プロジェクトリーダー、基本計画立案、開発総責任者、開発を担当。

4. 2008年9月～現在 トーキョーワンダーサイト

<http://www.tokyo-ws.org/>

プロジェクト概要：

東京都歴史文化財団が運営する「トーキョーワンダーサイト」は、国内外の若手美術家やグループの育成を図るため、東京都の施設を発表の場として活用し、都民及び芸術家同士の交流を図ることを目的としている。開館以来、若手芸術家支援、各芸術家間の交流の場として、展覧会・現代音楽コンサート・コラボレーション・レクチャーシリーズなど、多岐にわたる活動を行っている。ネットを効率的に利用したPRができていなかったことから、2008年に実施されたリニューアルコンペティションにより、最優秀提案に採択された。単なるウェブサイトではなく、プログラムに関わったアーティストのデータベースを構築し、プログラム終了後もその活動を伝え、情報発信における作家支援を行うシステムを市販のブログシステムを改良して開発し、好評を得た。また現在も、サポートを担当している。

プロジェクトにおける役割：
プロジェクトリーダー、基本計画立案、開発総責任者、開発を担当。

5. 2009年2月～現在 アサヒ・アート・フェスティバル

<http://www.asahi-artfes.net/>

プロジェクト概要：

アサヒビール株式会社のメセナ活動として毎年実行されている「アサヒ・アート・フェスティバル」。管理運営を行っているP3 art and environmentからの依頼により、公式ウェブサイト及び、管理システムをデザイン、構築を行った。毎年60近い全国のアートNPOや市民グループが中心となって行う、全国規模のアートフェスティバルであり、アートツーリズムも盛んに行われている。TwitterやFlickr、YouTubeなどソーシャルメディアをいち早く取り入れ、全国の各団体がアップロードする活況の様子を自動的に集約し、伝えるウェブサイト構築した。参加団体にSNSの利用方法のレクチャーを行うなどの総合的な取り組みと、市販のブログシステムを改良して開発し、低予算で実現させた功績は高く評価され、本プロジェクトの制作チームに対し、2009年文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門奨励賞が授与された。また現在も、サポートを担当している。

プロジェクトにおける役割：
プロジェクトリーダー、基本計画立案、開発総責任者を担当。

6. 2012年1月～現在 せんだいメディアテーク

<http://www.smt.jp/>

プロジェクト概要：

せんだいメディアテーク(以下、smt)は「最先端の知と文化を提供」「端末ではなく節点へ」「あらゆる障壁からの自由」を理念に活動している。smtは、障害者、健常者を問わずあらゆる市民が、それぞれの興味や関心にそって、最新の情報・資料や芸術・文化にふれる「知的環境」の場となり、市民が思い思いに知的探究や創造活動を行うとともに、その成果を発表し、世界に発信することを支援する。smtのウェブサイトは、smtの理念にもとづき、開館当初より利用者支援の視点を重視してデザインされてきた。しかし、公開から10年以上が経過し、情報技術や利用形態は大きく変化した。smtからの依頼を受け、利用者の視点や、運用上の課題を再認識し、今後の情報発信のあり方を議論しつつ、利用者の支援という目的に資するために、ウェブサイトをリニューアルするにあたっての基本構想の策定を行った。利用者自身が新しい場所や使い方を発見できることを支援する。このsmtの活動全体を支える基本コンセプトを、ウェブサイトにも応用すること、すなわち、「利用者自らが情報を活用することを支援すること」が、このプロジェクトのコンセプトであると定義した基本提案が採択され、ウェブサイトの情報設計、ビジュアルデザイン、システム開発を経て、2013年7月に運用を開始した。また現在も、次期改修に向けた提案・改修を担当している。

プロジェクトにおける役割：
プロジェクトリーダー、基本計画立案、開発総責任者を担当。

7. 2012年8月～現在 日本化学会

<http://www.chemistry.or.jp/>

プロジェクト概要：

日本化学会は、1878年（明治11年）に創立され、約3万名を擁する国内最大の化学の学会。「化学に関する、学術の進歩・技術の発展・産業の振興・知識の普及並びにそれらを担う人材の育成を図り、もって社会の発展に寄与すること」を目的とし活動している。日本化学会からの依頼により、10年以上無計画に更新されていたウェブサイトを全面的に刷新するための、コンセプト及びロードマップの計画を行った。約半年の調査期間を設け、事務局からのヒアリング、情報を発信していく対象者像の特定、コンテンツの整理と構造化、情報発信強化のためのロードマップの策定を行い、また、会員への利用度調査なども行った。ロードマップでは、第1段階として「情報発信のための土台作りの段階」第2段階として「積極的な情報発信の段階」を掲げ、その第1段階としての、情報設計、CMS及び運用体制の整備、デザインの刷新を行い2013年2月に公開した。現在は第2期として、多言語対応などの提案、整備に携わっている。

プロジェクトにおける役割：
プロジェクトリーダー、基本計画立案、開発総責任者を担当。

8. 2012年10月～現在 日本科学未来館

<http://www.miraikan.jst.go.jp/>

プロジェクト概要：

日本科学未来館は、科学・研究界と一般社会をつなぎ、科学コミュニケーションを推進するサイエンスミュージアムである。さまざまな分野に波及する先端科学技術の営みを人間の知的活動という視点から捉え、私たちを豊かにする文化の一つとして社会全体で共有することを目指して活動している。利用者がわかりやすい情報提供の視点で改善し、積極的な科学情報の発信・科学コミュニケーション活動をよりいっそう推進するために、2012年10月に実施されたウェブサイトリニューアルコンペティションにおいて、ウェブサイトを「利用者の積極的な関わりを誘発し、これまでの来館促進のツールという位置づけから、利用者の自律的な発見を助ける場」とするコンセプトを提案、最優秀提案として採択され、2013年6月にリニューアルオープンした。「Explore Miraikan」や、「科学コミュニケーションルーム」等、これまでになかったコンテンツが、先端科学の専門知識が乏しい利用者の素朴な疑問や興味にも対応し、展示フロアでの体験とウェブサイトとをつなげることをに寄与することができた。現在も、運用や今後に向けた改修の提案やサポートに携わっている。

プロジェクトにおける役割：
プロジェクトリーダー、基本計画立案、開発総責任者を担当。

9. 2013年10月～現在 東京都現代美術館

<http://www.mot-art-museum.jp/>

プロジェクト概要：

これまで企画展の紹介を中心に設計されており、さまざまなイベントの情報発信のために複雑化した構成となっていたり、モバイルデバイスへの対応、SNSとの連携などに問題を抱えていた東京都現代美術館のウェブサイトのリニューアルにあたって、2013年9月に実施されたリニューアルコンペティションが実施された。企画展を中心に関連するイベント情報や関連展示の情報を動的に連携させ回遊性を高める仕組みを、市販のブログシステムを活用して実現し、より利用者視点の情報構造へと再整理することを骨子とした提案が、最優秀提案として採択され、2014年2月にリニューアルオープンした。利用者の視点に沿った情報設計や、現代アートを扱う現代美術館ならではのインパクトのあるデザインへの刷新は、館の内外から好評を得た。また、スマートフォンとPCに向けた情報をワンソースで管理できる仕組みや、全てのページを館内からタイムリーに更新出来る仕組みは、これまで立ち遅れていた東京都現代美術館の情報発信を効率化することに寄与した。

プロジェクトにおける役割：
プロジェクトリーダー、基本計画立案、開発総責任者を担当。

5. 教育上の実績に関する事項

(1) 東京藝術大学芸術情報センター非常勤講師（2007年4月～2011年3月）における担当授業

1. DTPデザイン演習（週1時間、前期、後期）

全学の希望者を対象に、DTP（Desk Top Publishing）に必要な基礎知識を演習を通して指導した。アプリケーションソフト（Adobe Illustrator, Photoshop）の使い方や、画像処理・加工技術・印刷技術の基礎知識を学習させ、履修者自身が印刷物の版下データの作成を行えるように実践的な指導を行った。

2. 芸術情報演習デザイン（週1時間、前期、後期）

美術学部デザイン科2年次の必修科目として、DTP（Desk Top Publishing）に必要な基礎知識を演習を通して指導した。アプリケーションソフト（Adobe Illustrator, Photoshop）の使い方や、画像処理・加工技術・印刷技術の基礎知識を学習させ、履修者自身が印刷物の版下データの作成を行えるように実践的な指導を行った。

3. グラフィックスプログラミング演習（週1時間、前期、後期）

全学の希望者を対象に、プログラミングによる視覚表現やインタラクションの基礎、作品の制作手法をを指導した。Processingを利用し、初級者に基礎的なプログラミングを指導し、マウス、キーボード、マイク、カメラ、Arduinoやgainerを利用した各種センサー等のインターフェイスからの信号を利用する方法や、インタラクティブな作品開発の指導を行った。

(2) 多摩美術大学美術学部情報デザイン学科 非常勤講師（2008年4月～現在）における担当授業

1. 情報デザイン基礎Ⅰ（週1時間、2008年度～2010年度前期）

学部1年次の必修科目として、専任教員5名とともにオムニバス形式で担当。7時間の演習を担当し、WWWの歴史と動作原理、HTML,CSSの入門的な演習講義を行った。

2. コンテンツマネジメントシステムによるウェブデザイン（週1時間、2009年度、2010年度前期）

全学・全学年の希望者を対象に、PBL（Project Based Learning）開講科目として実施した。ウェブの専門知識を必要とせず、多くの人に情報発信の機会を与えた「ブログ」の発展経緯とCMSの仕組みを示しつつ、ウェブと紙の両方のメディアに対応する目的で開発したブログソフトウェア「新聞ブログ」を利用し、学内の取材を通じたコンテンツ作成、編集、デザイン作成を行い、新聞を発行。オンラインとオフラインでの反応の差や、相乗効果について調べ、製品の改善点等について提案を行った。

学生はそれぞれの興味や関心の対象を元に4つのグループにわかれ、「記者」「編集者」「デザイナー」「読み手」それぞれの立場を理解した上で、「CMS」を使って「ウェブ」をメディア化する施策、「新聞」として特定地域の読者に届け、読んでもらう施策を「新聞ブログ」という現行のソフトウェアを通して学び、そこから展開するコミュニケーションの可能性をふまえて、ソフトウェアの改良点、そこからできる「新聞」についてモックアップのデザイン提案を行った。

その過程で学生は「CMS」というシステムを理解するだけでなく、複数のメンバーが協調してテーマに沿った情報を配信し、それをサイクル化するという課題において、意見の調整や役割分担など「CMS」を運用しメディアを育てる上で必要なスキルを身につけることができた。

3. インタラクティブメディア基礎 (週2時限、2010年度後期)

学部2年次の選択必修科目演習を担当。フィジカルコンピューティングやコンピュータビジョンに代表されるように、実空間とメディアのインタラクションは多様化するなかで、Processingを用いてプログラミングの基礎を学び、カメラやセンサを用いた入力、光や音などディスプレイ以外の出力など多様なインタラクションについて実制作を通して理解し応用を行った。また、こうした環境を提供するオープンソースライブラリの利用法や、著作権、利用権についても指導し、優秀作品の学外展示指導も行った。

4. プログラミング応用 (週2時限、2011年度後期～2013年度後期)

学部2年次の選択必修科目演習を担当。コンピュータの基本原則である「プログラミング」を「アルゴリズム」から考え、デザインのプロフェッショナルとしてコンピュータを根幹から理解し扱う力を身につけることを目的としている。実習を通して「オープンソース」「シェアラブル」な環境を活用し「コード」を通して世界とつながり、クリエイティブコミュニティへ参加する。具体的には、openprocessing.comを利用し、コードの公開、継承、シェアを体験した。後半の課題制作では、マウス、キーボード、マイク、カメラ、センサー、その他さまざまな人の動作のセンシング手段と、プログラムによるアウトプットを工夫して「インタラクション」をデザインし表現する指導を行った。

5. 「つくりかた」の未来:デジタル・ファブリケーション・ワークショップ (週1時間、2011年度通期、2012年度通期)

久保田晃弘教授とともに、全学・全学年の希望者を対象に、PBL (Project Based Learning) 開講科目として実施した。情報と物質を結びつけるデジタル・ファブリケーションの現在を知り、2Dのカッティング/ソーイング・マシン、3Dモデラー、プリンターの使い方を体験させた。また、情報を介して物質がネットワークで結ばれることで可能になるソーシャル・デザイン(FabLab)の世界に参加し、デジタルファブリケーションと計算が結びついたアルゴリズムック/ジェネラティブ・ファブリケーションの可能性を考える。全学から40人程度が受講し、さまざまな作品を制作。その成果は、<http://opentamabi.org/>で見ることができる。

6. デジタルクラフト2D (週2時限、2013年度後期)

メディアアートコース1年次全員を対象に、コンピュータ上のデータから、平面や立体物を加工制作することができる、デジタル・ファブリケーション技術を通じて、平面デザインから3次元造形物を制作する基礎を指導する。主にカッティングマシンを扱う基礎とデータの作り方を指導し、デジタル・メディアの特徴を生かした、シェア&オープン活用法を指導した。

7. ウェブデザイン基礎 (週2時限、2013年度後期)

情報デザインコース1年次全員を対象に、HTML、CSSといったウェブを構築する基礎技術の演習及び、コンセプト立案から、情報設計、UIデザインと連なる、一連のウェブサイトデザインの流れをワークショップを通じて指導した。

8. メディアデザイン I (週2時限、2016年度後期)

テーマをデザインする能力の獲得、調査や考察への理解、メディア表現技術とプレゼンテーション能力の向上を目的とし、さまざまなメディア表現技術を身につけ、メディアによるコミュニケーションを考える。田所 淳講師、永原康史教授、久保田晃弘教授らとともに、「クリエイティブ・ビジュアルライゼーション workshop」と題したワークショップ形式の授業を開講。プログラムコード(アルゴリズム)によって、データを可視化するための基礎と、美しく創造的に表現するための方法を、ハンズオン形式で学ぶ。データ+コードという今日のデザイン/アートに必要な不可欠な基礎力(プロシデュアル・リテラシ)を身につけるだけでなく、そこから新たな造形、色彩、運動、インタラクションの可能性を探る。ディスプレイ出力だけでなく、プロッターや3Dプリンタを用いた新たなデバイスの活用も展望する。

(3) 慶應義塾大学環境情報学部 非常勤講師 (2016年4月～現在) における担当授業

1. デザインとプログラミング (週1時限、2016年度前期)

プログラミング言語/開発環境であるProcessingを使用して、デザインとプログラミングについて考察する。また、実際にコーディングしながら実習・作品制作を行う。主にプログラミングの初心者を対象に、視覚的な表現を通して、プログラミングの基礎(制御構造、くりかえし)から始まり、最終的には、3D表現や画像処理、データ解析などを用いた高度な表現を取得することを目標とする。

6. 教科書・教材の執筆

(1) 著書 (共著)

データ可視化プログラミング入門

著者：山邊真幸 古堅真彦

発行日：2013年9月13日 発行所：株式会社秀和システム

プログラムの初学者でも「データを色や形など視覚情報に置き換える手法」を中心に、ProcessingやActionScriptによるサンプルを交えながらわかりやすく解説し、ビジュアライズを行うクリエイターや表現者を対象とした入門書。

担当部分：1章「データの可視化とは」(P9～P28)、2章「データを可視化してみよう」(P29～P130)、5章「プログラミングの環境」(P237～P253)

7. 発表・招待講演

(1) 言葉のデザイン2010 オンスクリーン・タイポグラフィを考える (第1回)

開催日：2010年5月28日

開催場所：東京ミッドタウン・デザインハブ インターナショナル・デザイン・リエゾンセンター

発表内容：「Web環境のタイポグラフィ」

主催者：社団法人日本グラフィックデザイナー協会 (JAGDA)

(2) 次世代電子出版とWeb表現技術フォーラム

開催日：2011年6月1日

開催場所：京都市サーチパーク

発表内容：『KUMIHANプロジェクト』(ブラウザでの日本語組版実践)

主催者：次世代Webブラウザのテキストレイアウトに関する検討会 (後援：W3C/慶應義塾/総務省)

8. インタラクティブメディア作品

(1) 新しいひらがなのための装置

発表日：2002年8月

話す言葉を文字に置き換える文化がなかった日本では、他国の文字である漢字を一字一音式に対応させて表記することが試みられた。1200年以上昔のことである。「仮名(かりな)」という、漢字を借用するシステムの中で、元の漢字を意図的に崩す書き方がひらがなの元になった。漢字を大胆に「崩す」ことは単に省略することではなく、借用した漢字から、日本独自の文字を生み出す大きな流れであり、多くの漢字が「崩し」によって新たな形を獲得していった。

「新しいひらがなのための装置」は、「文字が崩れる(草体化)」のアルゴリズム化を試みた作品で、画面の上に書かれた文字を「崩す」ことによって、擬似的にひらがな化させるソフトウェアである。近代以前には、現在一般的に使われている46字のひらがな以外にも、多くのひらがながあったと言われ、この作品上でシミュレートすることができる。

発表・作品展示

02TDC展

開催期間：2002年 4月4日～27日、5月16日～6月7日（DDDギャラリー（大阪）へ巡回）

開催場所：ギンザ・グラフィック・ギャラリー（東京）

大阪教育大学附属池田小学校児童支援コンサート 祈りの鏡映（舞台装置制作として）

開催期間：2002年6月21日

開催場所：池田市民文化会館アゼリアホール（大阪）

ISEA2002電子芸術国際会議

開催期間：2002年10月27日～31日

開催場所：名古屋港ガーデンふ頭（愛知）

JOUABLE 01, Genève

開催期間：2002年10月23日～11月8日

開催場所：ジュネーブ装飾美術学校（スイス・ジュネーブ）

文字展@smt

開催期間：2003年2月2日～2月23日

開催場所：せんだいメディアテーク（宮城）

Ars Electronica Festival 2004, Campus Exhibition

開催期間：2004年9月2日～9月7日

開催場所：リンツ美術工芸大学（オーストリア・リンツ）

“Experiment for a New Hiragana” (Water For Lifeとの併催)

開催期間：2009年6月10日～9月13日

開催場所：マタデーロ・デザインセンター（スペイン・マドリッド）

デバイス・アート 3.009/KONTEJNER

開催期間：2009年10月20日～10月27日

開催場所：Jedinstvo Factory（クロアチア・ザグレブ）

9. 受賞

- (1) 芸術科学会 学会誌「DiVA」第3号 誌上ギャラリー最優秀賞（2002年6月）

インスタレーション作品「新しいひらがなのための装置」制作

- (2) 東京TDC賞インタラクティブデザイン賞ノミネート入選（2003年2月）

インスタレーション作品「新しいひらがなのための装置」制作

- (3) 文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門奨励賞（2009年10月）

ウェブサイト「アサヒ・アート・フェスティバル」制作チームとして

以上（2015年8月12日現在）