



デジタルで届ける!

+ Digital

デジタルで届ける!

+ Creation

障害のある人と学ぶ
デジクリゼミ 2026-27
創作プログラム 開講
参加者募集!

```
tion draw() {  
  ckground(255);  
  sh();  
  ansize(width / 2, height / 2);  
  tate(PI / 4);  
  t w = sqrt(2) * max(w, h);  
  anslate(-w / 2, -w / 2);  
  cursiveDisplayOffset, cursiveDisplayOffset);  
  p();  
}
```

```
tion  
t  
r  
t  
t  
(  
ra  
el  
rat  
= [3  
else {  
ratio
```

```
uffle(r  
t total  
t  
total;
```

デジタルクリゼミ

障害のある人のデジタルアートの創作と作品発表・販売をめざし、福祉施設のスタッフやクリエイターと一緒にデジタルクリエーション(デジタル技術を活用した創作活動)を学ぶ「デジクリゼミ」を実施します。創作活動で使われるテクノロジーや生成AIの活用に触れる体験入門コース、作品を創作し、NFTアートとして販売したり、デジタルサイネージを活用したアートレンタルなどの作品発表を目指していくクリエイターコースを開催します。

オンライン 研究会 8～9月開講

説明会 日程：8月25日(火)

10:00～11:30

創作プログラムは説明会の内容を確認いただいていることを前提に実施いたします。説明会への当日参加が難しいかたは後日アーカイブを公開しますのでそちらをご確認ください。



↑お申し込み

会場：オンライン (Zoom)

デジタルクリエーションへのアクセシビリティ、創作における生成AIの活用、デジタルアートにおける知財の取り扱いなどをテーマとしたオンライン研究会を実施します。詳細、お申し込み方法はたんぼの家Webサイト等をチェックしてみてください。

- ・アート活動におけるAI活用(仮)
日程：8/19(水) 13:30-15:00
講師：岸裕真(アーティスト)
- ・オーディオゲームセンターの実験と実践(仮)
日程：8/27(木) 10:30-12:00(予定)
講師：野澤幸男(プログラマー)
- ・デジタルクリエーションに必要な創作ツールと環境整備(仮)
日程：9/1(火) 13:30-15:00
講師：白石晃一(美術家/京都芸術大学情報デザイン学科
クロスデックデザインコース)

A. 体験入門コース

障害のある人のデジタルクリエーションで活用できるツールを、初めてデジタルツールに触れるというかたを対象に、実際に操作しながら体験するプログラムを実施します。

対象 障害のある人
アート活動に取り組む施設などのスタッフ(サポートする人)
障害のある人のデジタルクリエーションに興味がある人、関わり

たい人
定員：10名/各回 回数・時間：1回・90分/各回 参加費：無料

【AIを活用した創作】
講師：伊藤尚祐(Technology Engineer, IBM Client Engineering)
日程(テーマ)：9/29(アプリ)、10/6(モーションアート/アニメ)、10/20(ゲーム)
各回火曜 13:30-15:00 場所：オンライン

他「3Dモデリング」、「デジタルイラスト/ペイント」の体験入門コースも開催予定です！

B. クリエイターコース

デジタル技術の専門家からデジタルツールの操作、表現技術の基礎を学ぶプログラム(①モーショングラフィックス、②3Dモデリング)と、作品の展示や販売を目指すプログラム(③ボクセルアート、④クリエイティブコーディング)を開きます。そのほか、対面でデジタルツールを使った創作や情報交換の場として「サロン」の実施を予定しています。

対象 「体験入門コース」と同様
定員：10名/各コース 回数：4回/各コース 参加費：無料
※制作に必要なパソコンやソフトなどのデジタルツールや環境は参加者の皆様でご用意ください。
※リアルな会場とオンラインでのハイブリッドの開催を実施する可能性があります。
※参加者による成果報告会を2027年2月に予定しております。

デジクリゼミ説明会・創作プログラムはQRを読み取り、お申し込みフォームから必要事項をご入力ください。お申込受付は先着順とし、定員になり次第、締め切ります。参加にあたって情報保障などサポートが必要な場合はお申し込みの際にお知らせください。



お問い合わせ

①モーショングラフィックス

アニメーション技法の一つであるモーショングラフィックス。パソコンの有料ソフト「After effects」を使って表現方法の基礎を学びます。

開催日程：調整中のため、後日たんぼの家のWEBサイトでお知らせいたします。

日程：調整中
講師：田中誠人(テクニカルディレクター、現代美術作家、大学講師)

②3Dモデリング

パソコンソフト「Blender(ブレンダー)」を使って、ポリゴンと呼ばれる多角形を組み合わせてながら3DCGモデルを制作します。初めての方を対象に、基礎から少しずつ丁寧にレクチャーしていきます。

日程：10/8、10/15、10/22、10/29の(木)10:30～12:00
講師：hisashi_kun(デジタルクリエイター)

③ボクセルアート

ビクセルアートに奥行きを持たせた「ボクセルアート」を制作。レンダリングソフトを使って、マスコットやオブジェに動きをつけて、画像や動画として書き出して作品づくりを行います。

日程：10/13、10/27、11/10、11/24の(火)10:30～12:00
講師：Daidaimaru_JP/だいだい丸(ボクセルクリエイター)

④クリエイティブコーディング

プログラムコードを表現手段として捉える視点を提示します。p5.jsを用いた基礎的なアルゴリズムにも触れ、抽象と具体、意図と偶然のあいだを行き来して創作します。

日程：10/9、10/23、11/6、11/20の(金)13:30～15:00
講師：高尾俊介(ジェネラティブアーティスト/
一般財団法人ジェネラティブアート振興財団代表理事/
甲南女子大学准教授)



一般財団法人たんぼの家
〒630-8044 奈良市六条西3-25-4
Tel: 0742-43-7055 Fax: 0742-49-5501
E-mail: dc@popo.or.jp(担当：後安、古江)



←これまでのデジクリゼミの取り組みはこちらをご覧ください

創作プログラム

お申し込み方法

クリエイターコース情報



主催：一般財団法人たんぼの家 協力：Good Job!センター等
※本事業は、「デジタル技術を活用した障害のある人の仕事(ペリ)：IoTとFabと福祉」として「公益財団法人パブリックリソース財団」の助成を受けて実施しています。