

氏 名	職 名	学 位
恩田 憲一	教授	工学博士

担当科目	コンピュータ基礎論、画像情報処理、Java プログラミング、Python プログラミング、基礎演習 A・B、プレゼミナール A・B、ゼミナール、卒業研究、画像処理応用研究、論文・制作基礎演習
研究分野	デジタル画像処理、プログラミング教育
所属学会	一般社団法人芸術科学会、一般社団法人情報処理学会、日本情報経営学会、一般社団法人人工知能学会

学会および社会における主な活動	
東京工芸大学大学院芸術学研究科メディア芸術研究センター 2025 年度シンポジウム「AI とメディア芸術」プレゼンテーション パネリスト	
主要研究業績	
なし	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
なし	

氏 名	職 名	学 位
樫村 雅章	教授	工学修士

担当科目	人間と色彩、画像と映像の基礎、感性情報処理、ユーザインタフェース論、3次元映像システム論、プレゼミナール A、プレゼミナール B、ゼミナール、卒業研究
研究分野	デジタルアーカイブ、文化財（特に貴重書）のデジタル化手法、デジタルヒューマニティーズ、メディアアート
所属学会	一般社団法人電子情報通信学会、IEEE

学会および社会における主な活動	
公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会） 協会委員 川越市立図書館協議会 委員（会長） 川越市教育振興基本計画審議会 委員 Inter BEE AWARD 2025 審査会 審査委員 一般財団法人デジタル文化財創出機構 文化情報の整理と活用「100 人委員会」 委員	
主要研究業績	
なし	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
なし	

氏 名	職 名	学 位
川口 肇	教授	修士（芸術工学）

担当科目	「映像メディア基礎」「映像作品読解」「テレビ・スタジオ番組制作」「スポーツイベント展開A（メディアコンテンツ制作配信）」「プレゼミナールA」「プレゼミナールB」「ゼミナール」「卒業研究」「映像制作技術応用研究」「デジタルビデオ応用研究」「論文・制作基礎演習」「論文・制作特別演習」
研究分野	映像表現
所属学会	日本映像学会

学会および社会における主な活動	
2025 年 4 月 フィルム映像上映企画「実験映画を観る会 vol. 13 IKIF 特集上映」企画運営に参加（会場：小金井市中町天神前集会所、東京 主催：日本映像学会アナログメディア研究会） 2025 年 6 月 日本映像学会第 51 回大会において新作作品「Aether」発表（主要研究業績欄にて詳述）（会場：神戸大学） 2025 年 7 月 映像上映企画「VideoParty11」にて新作作品「Aether」発表（京都）（会場：FRAME IN BOX） 2025 年 7 月 上映企画「インビジブル・スペクトラム」にて旧作作品「AQUARIUM」（1991）上映（HeyTown Art Center、北京／中国） 2025 年 11 月 第 29 回イフラヴァ国際映画祭の実験映像部門に新作作品「Aether」が入選、上映。（イフラヴァ市／チェコ共和国） 2026 年 1 月 フィルム映像上映企画「実験映画を観る会 vol. 17 帯谷有理『台湾少年』8 ミリフィルム上映会」企画運営に参加（会場：小金井市中町天神前集会所、東京 主催：日本映像学会アナログメディア研究会） 2026 年 3 月 フィルム映像上映企画「実験映画を観る会 vol. 18 黒川芳朱 特集上映&映像パフォーマンス」企画運営に参加（会場：小金井市中町天神前集会所、東京 主催：日本映像学会アナログメディア研究会）	
主要研究業績	
映像作品『「Aether」』（デジタル・4K・13 分） ・日本映像学会第 51 回大会（2025 年 6 月、神戸）にて学会作品発表（映像作品「Aether」—AI 映像補正処理を用いたデジタル映像における質感・ノイズ表現） ・VideoParty11（2025 年 7 月、京都）にて上映 ・第 29 回イフラヴァ国際映画祭 実験映像部門（2025 年 11 月、イフラヴァ市／チェコ共和国）にて入選、上映 AI による最新の映像修復技術を使用し、意図的に劣化させた映像を強引に AI に修復させ「AI の想像する」映像を引き出すことによって、特有の質感や破綻ノイズを強調し、今後のデジタル映像のリアリティについて考察する映像作品。 学会報への寄稿 映像作品「Aether」—AI 映像補正処理を用いたデジタル映像における質感・ノイズ表現（日本映像学会報「Image Arts and Sciences」第 204 号（2025 年 10 月 1 日）P.29）	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
なし	

氏 名	職 名	学 位
定平 誠	教授	工学博士

担当科目	文書デザイン技法、プレゼンテーション技法 プレゼミナール A・B、ゼミナール、卒業研究 ネットワークビジネス応用研究（大学院）
研究分野	情報システムと社会環境 コンピュータと人間社会 テレワーク Web, AI コンテンツ制作・プロモーション戦略
所属学会	一般社団法人情報処理学会 一般社団法人日本テレワーク学会

学会および社会における主な活動	
1	「情報教育をネタにした新作落語の作成」、2025 年 4 月～2026 年 3 月 古典落語の演目を現代の情報教育ネタにリライト。それを落語家が高座する。
2	「学びと芸が交わる」新次元フォーラム 2026 年 1 月、新宿文化センターにて 企画運営総括、パネルディスカッション講演 学生研究発表、次世代の学びをデザインする大学教育のフォーラム、情報教育の 落語高座。
3	「例題 50＋演習問題 100 でしっかり学ぶ Word/Excel/PowerPoint 情報・AI リテラシー標準 テキスト Microsoft365/Office2024 対応版」 単著、技術評論社、2026 年 2 月 Microsoft365/Office2024 対応版の Word2024/ Excel2024/PowerPoint2024 の実践的な活用方法と最新の「情報・AI リテラシー」 の実用知識を加えた学習書。
主要研究業績	
・埼玉県川越の観光サイトと動画プロモーション制作（川越観光協会） ・埼玉県嵐山町の観光プロモーションビデオ制作（嵐山町観光協会） ・平常遷都 1300 年祭「祝祭祀 あをによし」のプロモーションビデオ制作 （あをによしプロジェクト） ・和歌山串本町の観光プロモーションビデオ制作（県串本町観光協会） ・日本トルコ友好 125 周年 パラパラ漫画「Herat to Heart（心の絆）」の制作 （トルコ大使館） ・トラウマ回復支援プログラム マルチメディア型ウェブ教材制作（東京大学） ・ウガンダの交通安全プロモーションビデオ制作（ウガンダ内閣省） ・オーディオブック 落語による情報教育（ミミラク）制作（オーディオブック） ・SDGs の子供向けの教育環境の教材制作（武州ガス） ・川越城の富士見櫓の VR 再現 コンテンツ制作（川越プロジェクト）	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
特になし	

氏 名	職 名	学 位
土井 直哉	教授	芸術学士

担当科目	音響表現 a,b,c,d、ゲームサウンド基礎論、ゲーム効果音制作、プレゼミナール A・B、ゼミナール、卒業研究、ゲームサウンド詳論、ゲーム音響応用大学院（秋学期）：音響制作技術応用研究
研究分野	作曲・編曲・サウンドデザイン
所属学会	なし

学会および社会における主な活動	
・ゲームイベント「ぶらり川越 GAME DIGG」川越（2025 年 4 月） 展示ゲーム作品のサウンドを担当。ゼミ生と参加。 ・「東京ゲームショー 2025」幕張メッセ（2025 年 9 月） 展示ゲーム作品のサウンドを担当。尚美学園大学ブースのサウンドコーナーを担当。ゼミ生と参加。 ・「卒展 2026」東京芸術劇場（2026 年 2 月） ゼミ生の展示作品を担当。ゼミ生と参加。	
主要研究業績	
・Nintendo Switch™用ゲームソフト「蒼黒の楔 ～緋色の欠片 玉依姫奇譚～ for Nintendo Switch」Switch 発売（2025 年 5 月） 移植版の曲の制作（作曲・編曲） ・国内、海外の音楽配信サービス Apple Music、iTunes 配信発売（2025 年 8 月） オリジナル楽曲「Kree & Satie」の制作（作曲・編曲） ・国内、海外の音楽配信サービス Apple Music、iTunes 配信発売（2025 年 8 月） オリジナル楽曲「Letter from the Future」の制作（作曲・編曲） ・国内、海外の音楽配信サービス Apple Music、iTunes 配信発売（2026 年 2 月） オリジナル楽曲「Gene」の制作（作曲・編曲）	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
なし	

氏 名	職 名	学 位
寺井 智子	教授	学士（工学）

担当科目	学部：2次元CG制作、CG形状表現B、プレゼミナールA・B、ゼミナール、卒業研究 CG画像編集、コンピュータアート論、卒業研究 大学院：コンピュータアート特論、論文・制作基礎演習、論文・制作特別演習
研究分野	3DCG制作、3DCGアニメーション、映像表現、デジタルコンテンツ制作教育
所属学会	一般社団法人芸術科学会

学会および社会における主な活動	
オープンキャンパスにおける3DCG制作や実写合成を用いた体験講座を実施し、高校生を対象とした学科紹介および教育内容の紹介に携わっている。 また、卒業制作展・学生作品展示の運営、作品発表支援を行うとともに、ポートフォリオ制作や作品講評を通じて、学生の進路支援にも取り組んでいる。	
主要研究業績	
3DCG制作および3DCGアニメーション制作教育に関する教材開発と授業実践に取り組んでいる。Autodesk Maya等を用いた3DCGの基礎から、キャラクターアニメーション、映像表現までを含む教育内容を構成し、初心者が段階的に制作工程を理解できる教材の開発と指導を行っている。 また、学生作品の展示・上映に関する教育実践として、卒業制作展や学内展示等における作品発表支援、展示構成、上映環境の整備に携わっている。	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
なし	

氏 名	職 名	学 位
華山 宣胤	教授	博士（工学）

担当科目	データサイエンス，マーケティングリサーチ，SNS 分析演習，スポーツ動作解析，プレゼミナール A・B，ゼミナール，卒業研究
研究分野	データサイエンス，寿命分析，医学統計，計量社会学，ゲーム分析，
所属学会	応用統計学会，マーケティング学会，情報処理学会，テレワーク学会，International Statistical Institute. International Biomedical Society

学会および社会における主な活動 2025 年 5 月：2025 年度応用統計学会年会において下記の題目での講演を行った。 A comparative study of the upper limit of lifetime probability distribution between South Korea and Japan based on the data obtained from the human mortality database. 2025 年 7 月：Population Change and Policy Responses, Keimyung University, Daegu, South Korea 2025 年度応用統計学会年会において下記の題目での講演を行った。 A comparative study of the upper limit of lifetime probability distribution between South Korea and Japan based on the data obtained from the human mortality database.
主要研究業績 Hanayama, N., Hwang, M.J. A comparative study of the upper limit of lifetime probability distribution between South Korea and Japan based on data obtained from the <i>Human Mortality Database</i>. <i>China popul. dev. stud.</i> 9, 315–346 (2025). Hanayama, N., Hwang, M.J. A comparative study of the upper limit of lifetime probability distribution between South Korea and Japan based on the data obtained from the human mortality database. Proceeding of Population Change and Policy Responses, Keimyung University, Daegu, South Korea, July 3, 2025 Hanayama, N., Hwang, M.J. A comparative study of the upper limit of lifetime probability distribution between South Korea and Japan based on the data obtained from the human mortality database. 2025 年度応用統計学会年会予稿集，富山，2025 年 5 月．
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績 令和 7(2025)年度基盤研究（C）：新しい統計モデルを用いた分析に基づく女性労働力率に影響を与えた出来事の国際比較

氏 名	職 名	学 位
春口 巖	教授	博士（理学）

担当科目	CG プログラミング基礎、CG 質感表現、マルチメディア概論、マルチメディア制作、デジタル音楽基礎論、卒業研究、ゼミナール、プレゼミナール A・B、マルチメディア表現論（大学院）
研究分野	芸術と科学の融合分野、デジタル表現、マルチメディア表現、CG、コンピュータ音楽、メディアアート
所属学会	一般社団法人芸術科学会、ACM SIGGRAPH、日本映像学会、一般社団法人日本音響学会、一般社団法人情報処理学会、一般社団法人日本デジタルゲーム学会

学会および社会における主な活動	
◇ 芸術科学会幹事 ◇ ACM SIGGRAPH 2025（バンクーバー）に参加（Art Gallery, CAF, etc.） ◇ 東京工芸大学研究科主催シンポジウム「AI とメディア芸術」で講演、ネット配信、講演題目は「SIGGRAPH Art Gallery 作品を通して見る AI の創造性」 ◇ CG-ARTS 協会委員 ◇ CG-ARTS 検定試験の実施	
主要研究業績	
◇ 芸術科学会・学会誌 DiVA に記事が掲載された。 SIGGRAPH Art Galley 2024 の解説記事（学会誌第 58 号）	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
なし	

氏 名	職 名	学 位
坂本 サク	准教授	学士（美術）

担当科目	映像論、コンピュータアニメーション特論、アニメーション論、アニメーション映像企画演出、特殊映像メディア演習、特撮概論、クロスオーバー学 A/B、プレゼミナール A/B、ゼミナール、卒業研究、論文・制作特別演習
研究分野	アニメーション
所属学会	なし

学会および社会における主な活動	
株式会社ロボットと共同開発 アニメ生成 AI 開発研究プロジェクト「星ニ成ル（仮題）」 ICAF2025 特別企画 1 トークイベント『学生アニメーションが拓くグローバルな視点と可能性』ゲスト登壇 ふじみ野市ヤングケアラーPR アニメ制作プロジェクト	
主要研究業績	
長編劇場用アニメーション『NIGHTMARE BUGS 一心霊蟲』 アヌシー国際アニメーション映画祭 2025 のミッドナイトスペシャル部門正式招待作品 「第 58 回シッチェス・カタロニア国際ファンタスティック映画祭」(2025)アニメーション部門正式招待作品 ヨーロッパ最大の SF 映画祭「ユートピア国際 SF 映画祭」長編映画コンペティション部門ノミネート	
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
なし	

氏 名	職 名	学 位
里見 慶	准教授	学士（造形）

担当科目	プレゼミナール A・B、ゼミナール、卒業研究、グラフィックデザイン基礎、グラフィックデザイン応用、広告メディア論、基礎就業力養成ゼミナール C、ビジュアルコミュニケーション応用研究（大学院）、論文・制作基礎演習（大学院）、論文・制作特別演習（大学院）
研究分野	広告を中心としたグラフィック表現・映像表現・デジタルデザイン表現 広告メディアにおけるクリエイティブ・企画・演出・体験の UX デザイン研究 マルチスクリーン視聴環境における動画広告回避と認知的離脱の研究
所属学会	日本デザイン学会

学会および社会における主な活動	
2025 年 9 月	ICAF2025（インターカレッジ・アニメーションフェスティバル） 国立新美術館にて、ゼミ学生指導作品 4 本を出展・外部発表。
2026 年 3 月	公益社団法人 AC ジャパン「第 22 回 AC ジャパン広告学生賞」 里見ゼミ学生作品 3 点が入賞。新聞広告部門優秀賞 2 作品（『ボウズのない釣り場』、『傷みは、外からわからない。』）、テレビ CM 部門奨励賞 1 作品（『守るべき柵』篇 30 秒）。同年 3 月 25 日、渋谷スクランブルホールにて表彰式が行われた。
2026 年 3 月	尚美学園大学×Blackmagic Design 社「DaVinci Resolve Studio」 アカデミックパートナー認定に関する学内導入推進。
主要研究業績	
2025 年 5 月	情報表現学科パンフレット第 2 弾「ゲームクリエイションコース×照明コース」制作において、ブランディング、コンセプト企画、撮影計画、入稿までのディレクションを担当。
2025 年 6 月	100 周年記念事業の一環として、ユニバーシティカラー「SHOBI オレンジ（DIC160）」制定に関わり、選色とコンセプトワード制作を担当。
2025 年 10 月	100 周年記念事業公式マスコットキャラクター制作指導および制定に関与。 選考過程で多くの学生指導作品が優秀作として最終選考まで残った。
2025 年 12 月	カフェテリア連絡協議会において、コーヒーマシン導入、学生オリジナルスリーブデザイン、販促ツール制作等を推進。2025 年度全体でカフェテリア学生利用者数前年度比 1.4 倍増を達成。
2026 年 1 月	100 周年記念事業大学公式シンボルマークデザインにおいて、外部デザイナー（藤江淳子氏）と連携し、クリエイティブディレクション、資料作成、キャッチコピー、ガイドライン制作を担当。
2026 年 3 月	尚美学園大学全学入試案内パンフレット刷新において、クリエイティブディレクション、各学科のアイデンティティイメージ作成、撮影・編集時の校正ディレクションを担当。
文部科学省等公共機関の研究補助プロジェクト等への申請実績	
2025 年 9 月	2026 年度科学研究費助成事業 基盤研究（C）（一般）へ申請（研究代表者）。 研究「動画広告の音が視聴者のスキップ行動に与える影響分析」（不採択）