

執筆者紹介（掲載順）

- 執筆者 ①所属と職位、②専門分野、③主な担当科目、
④教育・研究業績、地域貢献などの紹介
- 袁 福之 ①メディア学部、大学院ビジネスデザイン研究科 教授
②統計モデル、データサイエンス、ビジネスデザイン、ブランディング
③マーケティングマネジメント、ブランドマネジメント、研究調査法、情報システム論
④（共著）「日本の地域再生における華人企業の役割—神戸フルーツ・フラワーパークのホテル事業の再生事例を中心に」『城西国際大学大学院紀要』第22号、2019年3月。（共著）「華人企業によるホテル再生と地域再生に関する研究—ホテルセキアとラディソンホテル成田の事例分析を通じて」『城西国際大学大学院紀要』第23号、2020年3月。（共著）「日本の地域・企業における越境EC戦略の可能性と重要性」『城西国際大学大学院紀要』第24号、2020年3月。千葉県地域IT化推進協議会幹事。
- 郭 文慧 ①RS Technologies社（東京証券取引所プライム市場3445）社員（契約）
②マーケティング
- 高桑 真恵 ①城西国際大学メディア学部メディア情報学科 准教授
②芸術学、デジタル彫刻、人体クロッキー、アニメ、美術解剖学
③アニメーション、色彩学、デッサン、人体デッサン、美術解剖学、動態描写技法（京都精華大学 マンガ学部）
④1999年国内初のハイブリッド型アニメを学ぶCGアニメ科を設立。その後2011年度に出版した「人体クロッキー」（マール社）は第6版出版、韓国・台湾・中国の3カ国語に翻訳され、全国47大学図書館に所蔵されている。2012年度城西国際大学3号棟において、大型タブレットを使用したクリーチャーデザインを行うコンセプトのラボを設計し、以後クリーチャーと教授法に関する記事はCGの専門誌である「CGWORLD Entry Vol.17」(2016/12)で紹介され、クリーチャー造形の生物のボディプランの活用に関する新規研究分野としての提案を行っている。関連した活動は以下になる。
論文：
「3Dスカルプトツールを使用したクリーチャー造形における解剖学的整合性の意義」（コンテンツ教育学会学会誌，2012/12）

口頭発表：

「クリーチャー造形の為の人体クロッキー」(CGWORLD 2014 CREATIVE CONFERENCE, 2014/11/23), 「生物のボディプランをクリーチャー造形に活用するための一考察」(コンテンツ教育学会 2017年度春季研究大会開催, 2016/03/08), 「スカルプト系ソフトを使用したクリーチャー造形における解剖学的整合性の意義」(コンテンツ教育学会主催 2017年度春季研究大会, 2018/03/12)

SF小説:

「ACTT PROJECT」(文源庫, 2020/12) を出版し、アニメ原作の挿絵におけるクリーチャーデザインも行った。

劉 茜 懿

①メディア学部 助教

②映像、コンテンポラリーアート、メディアアート

③アニメーション I・II、映像制作 など

④2014年、早稲田大学博士課程修了。コンテンポラリーアーティスト、映像監督。2013年上海新青年芸術人物賞を受賞。2022年、雑誌「美術の窓」(生活の友社)で“評論家が注目する新人アーティスト19人”に選ばれる。2021年、成都ビエンナーレに出展。作品はスイスのウリ・シッグ美術館、香港M+美術館、中国・深セン何香凝美術館、湖北美術館などにコレクションされている。執筆論文に『視覚芸術作品“鑑真”の創作～時空超越と哀愁を主としたポストモダンの視覚表現～』(富士ゼロックス小林節太郎記念基金)などがある。