

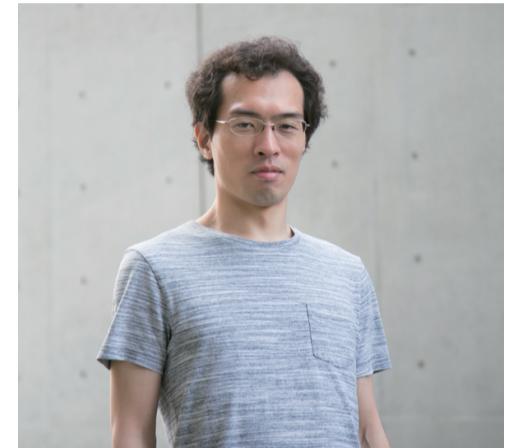
ART × SCIENCE HIROFUMI SEO

President & CEO, SCIEMENT, Inc.

■ 講座枠 SSH 美術科特別講座 ART×SCIENCE part1

■ 開催日時 11月13日（水）15：10～17：10 小体育館

■ 講師 濑尾拡史氏（株式会社サイアメント代表取締役社長・医師）
1985年東京生まれ
東京大学医学部医学科卒 東京大学総長賞・総長大賞受賞
東京大学医学部附属病院にて初期臨床研修修了
東京大学在学中デジタルハリウッドで3DCGの基礎を習得



■ 対象 全校生徒（自由参加）



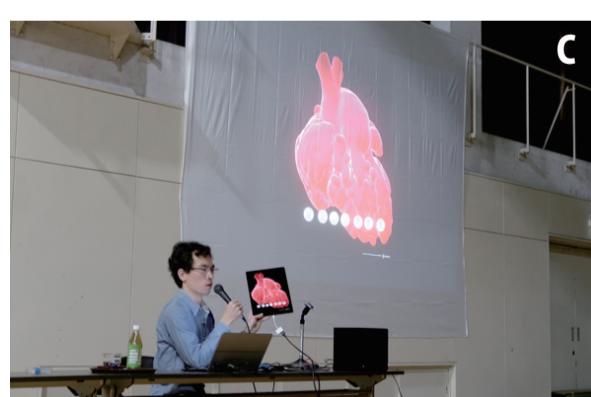
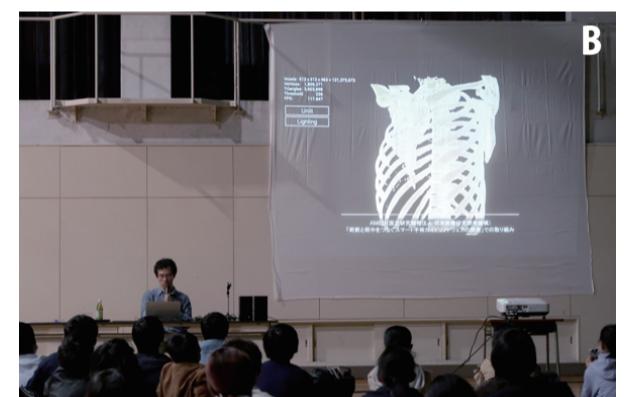
■ 広報 ポスターのHR掲示・直前の放送等による告知

■ 検証方法 アンケート分析

■ 参加者数 普通科84名、美術科84名、合計168名（アンケート回収数）

■ 講演内容

- ▶ 自己紹介 東京大学付属病院勤務、株式会社サイアメント設立、総務省「異能vation事業」指定、木村カエラ MV、大隅良典教授「ノーベル賞レクチャー」（写真A）、理化学研究所「細胞内分子ダイナミクスシミュレーション」CGや医療との出会い、学生時代の取組
- ▶ 20世紀型医療イラストレーション FrankNetter 医師の手書きによる医療イラスト
- ▶ だいぶ21世紀型医療イラストレーション 「プロメテウス解剖学アトラス」デジタルアートによる解剖図鑑



- ▶ 現在の中心的取組 MarchingCubes法による医用画像の立体化（写真B）、神奈川県立こども医療センター「小児先天性心疾患」に対する3Dデータ・iPadの活用（写真C）、ジャイロスコープ・ゲーム等に使用されている技術等の最適化

- ▶ 医療界におけるCG あまりにも閉じている。適切なCGの使い方とは？

- ▶ 21世紀型医療イラストレーション 典型例ではなくCTやMRIで撮影した患者さんのデータを直接用いた個別症例であるべき。プロが時間をかけて作るのではなく、その場で短時間で作れて、その場で自由に動かせるべき。プロは「誰でも短時間で作れる」「その場で自由に動かせる」ためのシステムを作るべき。わかりやすい操作（ユーザーインターフェース）、わかりやすい見た目（ユーザーエクスペリエンス）などの「デザイン」が不可欠。デザインのヒントは「医療の外」にある。