

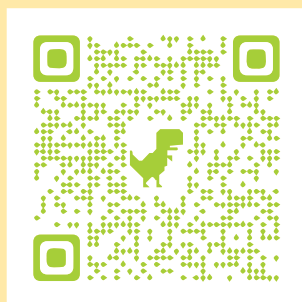
佐賀大学

佐賀電算センター

共同開発

美術鑑賞アプリ

あとみる



あとみるとは？

あとみるとは、美術館など実際に作品がある空間で、鑑賞をお手伝いするアプリです。作品ごとに「問い」が数問設定してあります。問いを基に作品を見ることで、鑑賞の道しるべや、今までと異なった鑑賞体験と出会える機会を作ります。

わからない。楽しめない。を解消する

「キャプションを読んでも、背景とかあんまり分かんない…」
「自由といっても、作品のどこをみてどう楽しめばいいのだろう…」

美術館や博物館を訪れた際に、どう鑑賞すれば良いかわからない。という悩みを持ったことはありませんか？あとみるは、様々な見方や気付きのきっかけを作り、楽しい！へのサポートをします。

専門知識不要

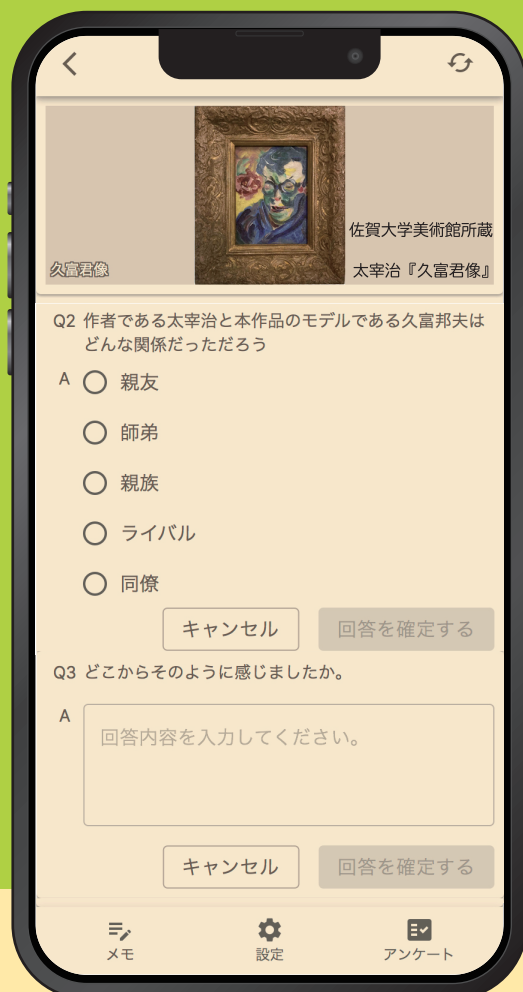
作者や制作年などの専門知識が必要な問いはありません。どう思う、考えるかなど、作品と自分についての問いです。

新たな見方

記述式や選択式など様々な種類の問いがあります。全部でも、好きなものだけでも自由に答えてみてください。

他者との意見交換

問いへの回答後、他人の回答を匿名で見ることが出来ます。対話で得られる気付きを、一人で静かに行えるアプリです。



【アプリ監修者】 藤井康隆（佐賀大学芸術地域デザイン学部准教授）

【アプリ開発企画】 川浪綾乃 / 畠山志穂 / 山崎奏音 / 酒井みなみ
（佐賀大学芸術地域デザイン学部学生）

【お問い合わせ】 E-mail: dxpo@sdcs.co.jp 担当者：丹野