

DESIGNING INTERACTION

多摩美術大学
情報デザイン学科
情報デザインコース

Tama Art University
Department of Information Design
Interaction Design Course

INTERACTION?



1998

情報デザイン学科設立

多摩美術大学情報デザイン学科は、日本の美術大学で初めてできた情報デザイン分野の学科です。私たちは1998年の学科創設以来、ものごとと人々の関係をデザインしてきました。そのかたちは時代を先駆けるようにして、今日も進化を続けています。

1998-

1998年はGoogle創立の年。今では当たり前のインターネットもまだ珍しく、人々はテレビなどを主な情報源としていました。私たちの生活や価値観がどのように変化していくのか実感も想像がつかない時代に、多摩美術大学では、情報をデザインすることの試みが手探りで始まりました。

2005-

2005年にYouTubeが設立され、インターネットの世界は、映像と音楽が溢れる世界に変化しました。この年Google MapsとGoogle Earthもサービスが開始され、2007年にはアメリカでiPhone発売。少しずつ社会の中で情報をデザインすることの現実味が帯びていきました。

2011-

2011年、東日本大震災の混乱の中、SNSが自治体や個人の状況を伝えるメディアとして活用され、同年6月にLINEがサービス開始。2010年に4%程度だった日本国内のスマホ所有率は、2015年には50%まで増え、今までにない新しいモバイル体験が毎日のように誕生した時期です。

情報デザインの「情報」って、どんな意味？

多摩美術大学

情報デザイン学科

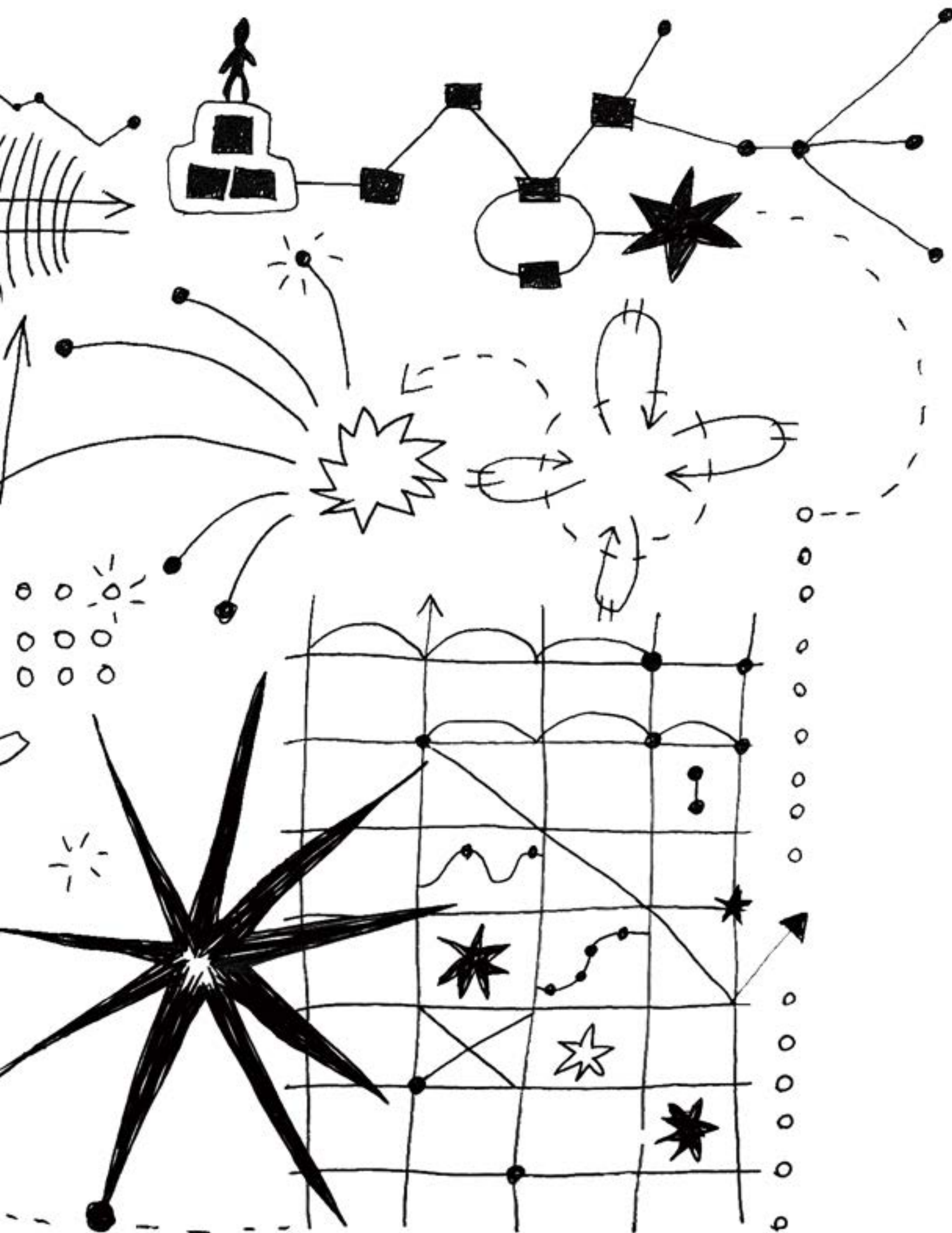
情報デザインコース

Tama Art University

Department of Information Design

Interaction Design Course

私たちがデザインする情報(インタラクション)は、何かと何かの「あいだ」に常に存在しています。人と人はもちろん、人とモノ、モノとモノ、空間、環境、社会——その媒(なかだち)となるインタラクションの美しい在り方(できごとのかたち)を、さまざまな技術と表現で探究しています。



2025

2015-

2015年にApple Watchが登場。クリス・アンダーソン著『Makers』が発売。3Dプリンターが話題になり、IoTが現実味を帯びていく中、SDGsが国連総会で採択。2016年 Google DeepMindによって開発されたAIのAlphaGoが、人間のプロ囲碁棋士に勝利しました。

2017-

2017年にNintendo Switchが発売され、2018年にInstagramのユーザー数は世界で10億人を突破。同年、ネット広告費は、初めてテレビの広告費を超えました。経験や体験をデザインする「UXデザイン」というキーワードと共に、情報デザインは、あらゆる分野で社会に広がりを見せていきます。

2020-

新型コロナウイルスによるパンデミックの影響で、世界中がネットを通じたコミュニケーションを実践する事態に。NFT、メタヴァースが話題になり、ChatGPTを始めとするAIのサービスが登場し始めました。激しく変化する時代と共に、私たちは今日も情報デザインの模索を続けます。

いま、どのような
インタラクションを
デザインするか？

CURRICULUM

情報デザインコース開講科目

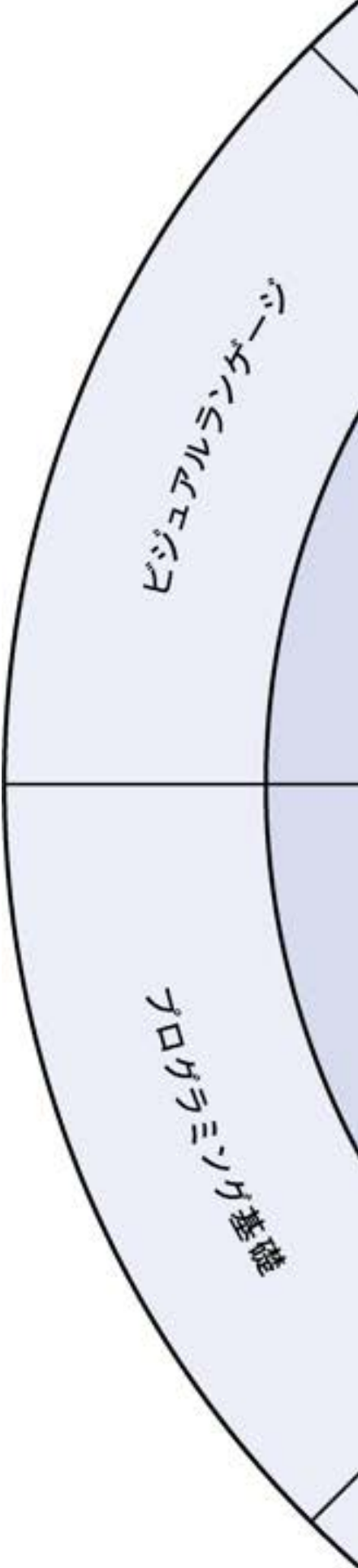
講義科目

情報と職業	デザイン思考	インタラクション デザイン
メディアデザイン論	情報視覚表現論	認知科学
ネットワーク メディア論	情報システム論	社会デザイン論
著作権法	情報デザイン史	情報と社会
タイムベースド デザイン論	ヒューマン インタフェース	情報デザイン基礎 Ⅰ・Ⅱ
情報デザイン総合 Ⅰ・Ⅱ		

PBL (Project Based Learning)

UI/UXデザイン 基礎	自然農と食の フィールドワーク
-----------------	--------------------

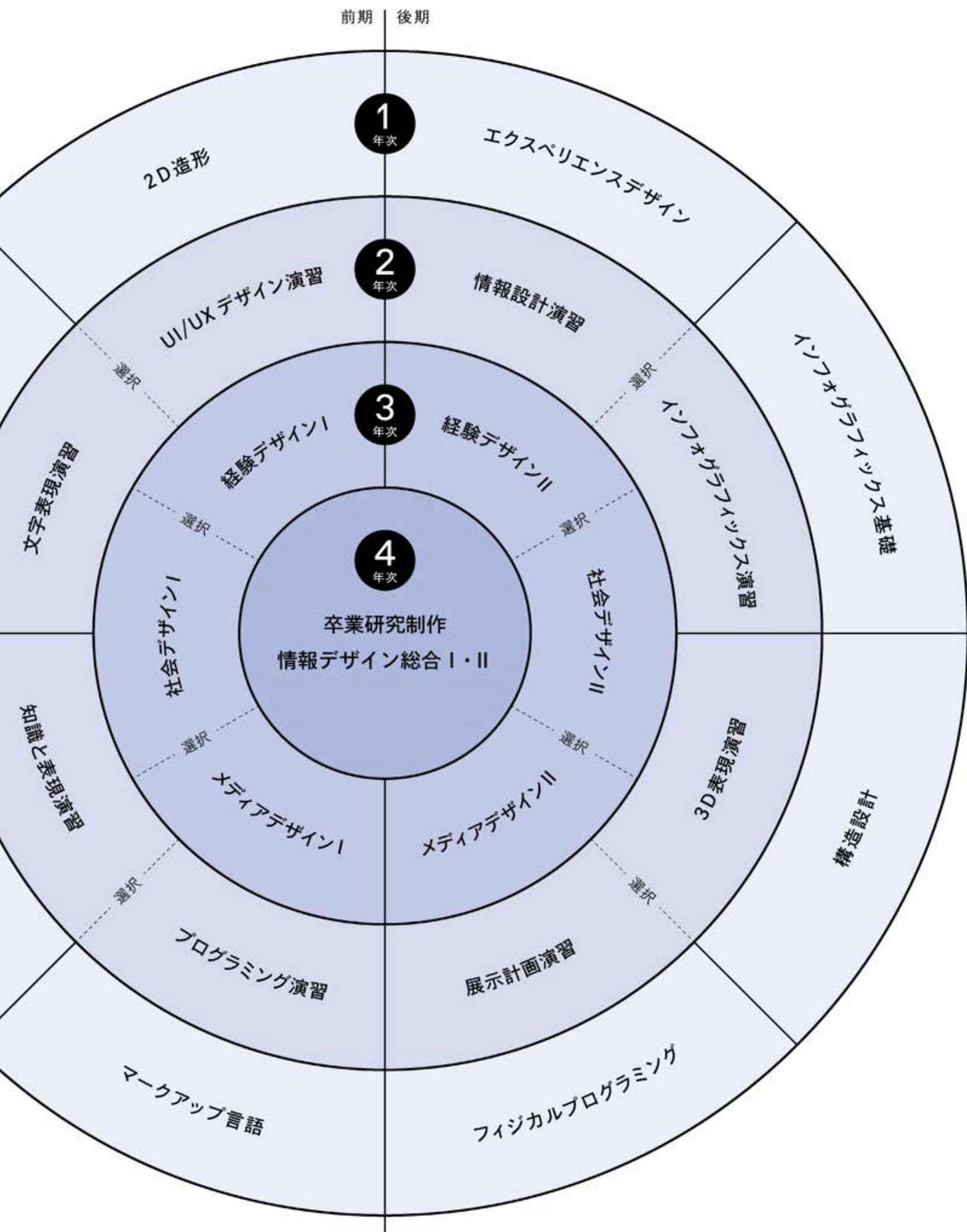
演習科目



高い専門性と幅広い視野をもって社会に価値を生む

多摩美術大学が長年培ってきた美術教育を基盤に、美術と情報科学双方の視点を体験し、芸術と科学を行き来する思考力と表現力を創出することを目標としています。高い専門性と幅広い視野をもって、急速かつ予測不可能な形に変化していく情報社会に対して、価値を生み出すデザインを探究しています。

情報デザインコースでは1年次の基礎課程を経て、2年次から学生自らが授業を選択して組み立てることができます。3年次の専門課程でも前後期に別の専門領域を履修できるなど、幅広いデザインの知を得られることが特徴です。4年次では、自分で課題を立てることによって卒業研究制作に取り組みます。



※ 1 年次演習科目の正式名称は「造形基礎Ⅰ・Ⅱ」「情報言語基礎Ⅰ・Ⅱ」、
2 年次演習科目は「情報デザイン演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」です。上図は通称を表記しています。

1 年次

基礎となる知識や技術を学び、インタラクションの概念を把握

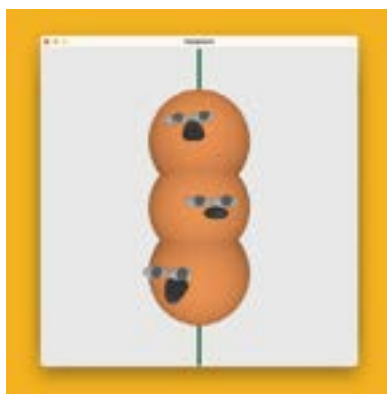
情報デザインの概念や、これに隣接するデザインやアート、
学問、研究などに関する知識を講義で学びつつ、8つの実技授業を通して、
作品制作の基礎となる造形技法やプログラミング言語を学びます。



1



2



3



4



6



7



8



9



10



17



18



19



5



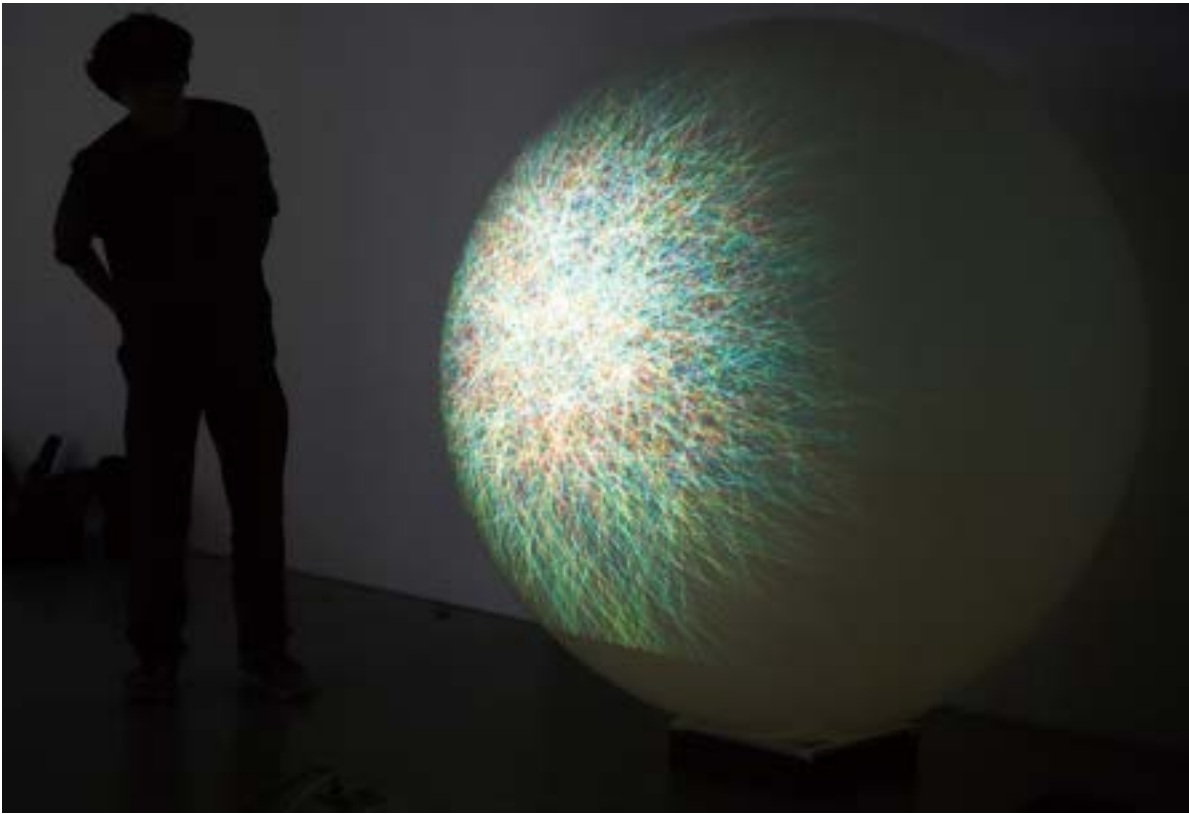
11



15



20



12



13



14

2D造形

文字、色彩、動きといった視覚表現の原理や歴史を学びながら、紙面と動画を制作します。

- 「好きな食べ物の魅力」を伝える
1 《真っ白な夏の雪山》
- 「自分の等身大の希望」を伝える
4, 5 《Monster》

ビジュアルランゲージ

情報を読み解き、デザインとして成り立たせるためのプロセスを実践します。

- 新しい牛乳のコンセプトにもとづくロゴとパッケージ
6 《白 SHIRO》
10 《Pyonn milk》

プログラミング基礎

制御構文やアルゴリズムを用いて視覚表現を制作する力、発想力を養います。

- リアルタイム性、ランダム性、規則性などのプログラムならではの要素を盛り込んだ作品
3 《だんご君》
- 現在の時間・分・秒のデータを用いた表現
8 《描画時間》
- p5.jsを用いた動的に振る舞うロゴなどの視覚的デザイン素材
11 《Geometry》
16 《Cocoon》
- 画像ファイルを一切使用しないループアニメーション
19 《幾何学鏡》

マークアップ言語

Webコンテンツの制作を通じて、その表現に対する理解を多角的に深めます。

- 架空の商品・コンテンツのランディングページ
13 《呵呵大笑》
- 架空の映画・小説・漫画・ゲームのエントランスページ
20 《宇宙カンフー》

エクスペリエンスデザイン

自らの経験をもとに新しいモノ・コトのデザインを展開することで、経験デザインの基礎を学びます。

- 楽しかった出来事にもとづいた新たな「楽しい経験」
7 《彫刻謎解巡回》
21 《Wish for Santa》

インフォグラフィックス基礎

通常は目に見えない情報を見えるようにして、他者に伝えるグラフィックを制作します。

- 自身の体験や観察にもとづいた多摩美の地図
9 《View from height difference》
17 《TAU Visual Seasonal Tree Atlas》
- 物語コンテンツに対する考察の視覚化
18 《Porco Rosso MAP - Similar places in the real》

フィジカルプログラミング

センサーとプロジェクションを用いた物理的空間における体験型の表現と技術を学びます。

- 「ある1日」をテーマにした光の変化
12 《2023年宇宙の旅》
22 《rainy day》

構造設計

行動により変化するWebコンテンツの制作を通じて、インタラクションの理解を深めます。

- 「〇〇を楽しませる」をテーマにしたインタラクティブなWebページ
2 《おもむき色》
- 「層」をテーマにしたインタラクティブなWebページ
14 《雲を突き抜けて》
15 《ウィンドウ出しすぎデスクトップ》



21



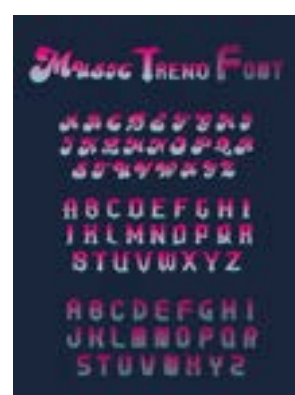
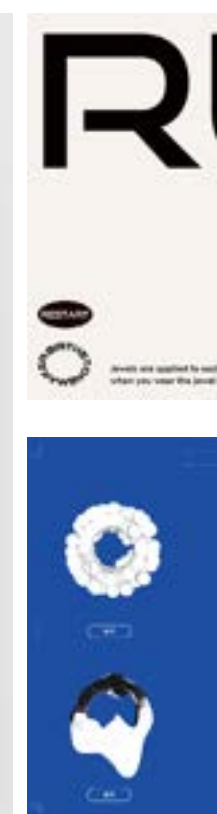
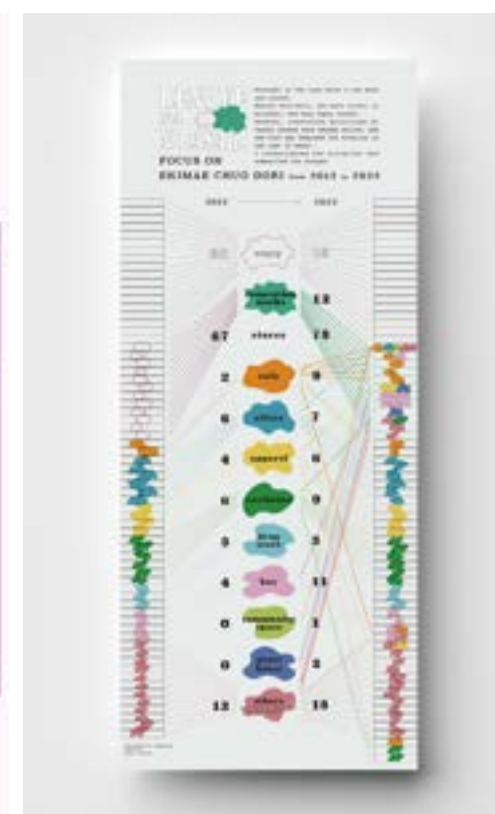
22

2 年次

自らの関心や、めざす進路に適したものを選択履修

四つの演習授業を自分の関心や進路に応じて選択履修します。

また、メディア芸術コースと共同で開講する専門講義科目の履修が始まり、アートとデザインの両面から理論を学ぶことができます。

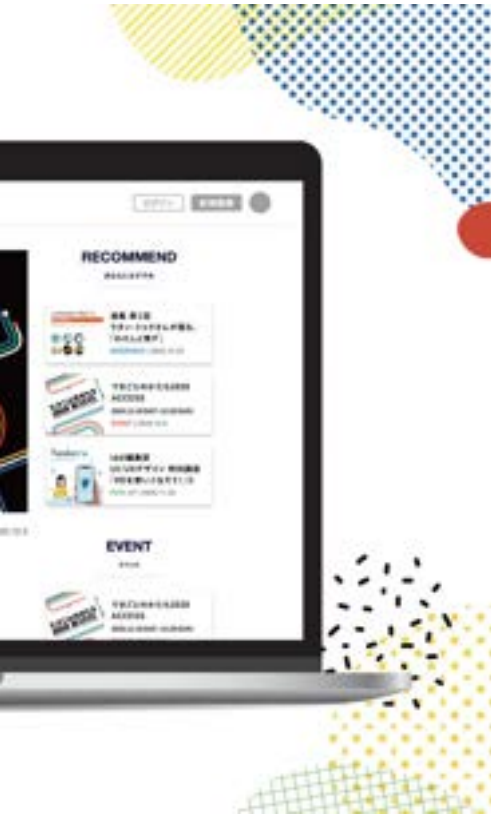




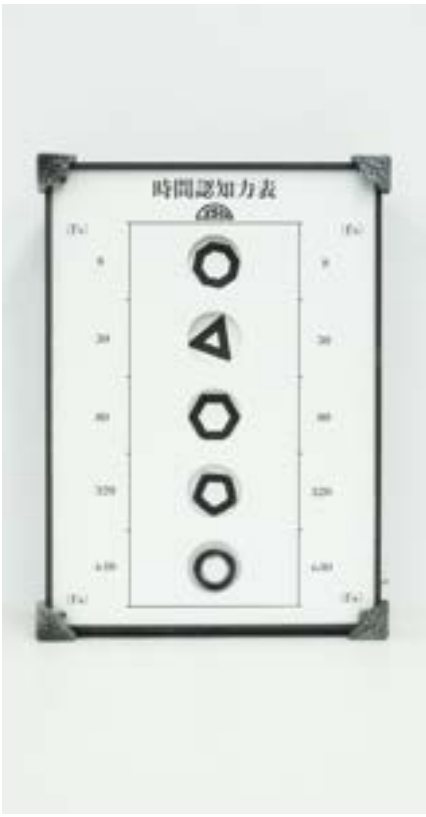
4



5



10



11



12



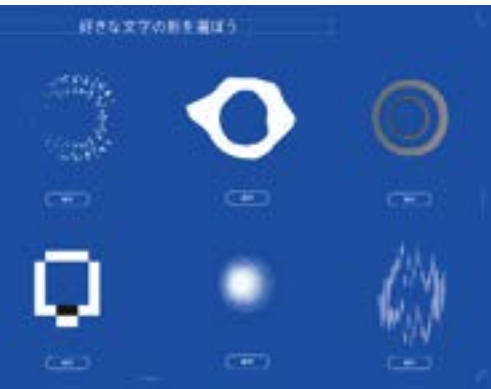
15



16



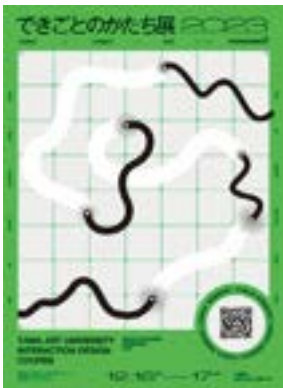
17



18



22



23



24

UI/UXデザイン演習

サービスの企画からアプリのデザインを通して、UI/UXデザインを学びます。

- 自分の生活の中から新しい経験を生み出すアプリ
1《ちょこみんとーく》
- 自分が生活の中で楽しく豊かに過ごすためのアプリ
2《PET RECIPE》
3《くんくんマップ》

文字表現演習

タイポグラフィに対する理解を深め、意味伝達に留まらない、文字の持つ新しい可能性を探ります。

- 形状や状態が「変容する文字」
6《AlphaBOTs》
21《Music Trend Font》
- あたらしい「ひらがな」と「つながるかたち」(合字)
7, 8《しもんじ》
9《タイなひらがな》

知識と表現演習

メディアの特性を生かした知識表現の可能性を、コンテンツ制作を通じて理解します。

- 日本の気象、地層、植物、生物、菌類のいずれかに関する、具体的に伝わりやすい知識の表現
13《Harvest Cocoon》
19《蛸大解剖》
20《シカダくん日記》

プログラミング演習

ビジュアルプログラミング開発環境を用いた表現を通じて、デザインとプログラミングを考察します。

- リアルタイム性、ランダム性、規則性などのプログラムならではの要素を盛り込んだ作品
15《BIRTHSTONE MAKER》
18《QuickTypeCraft》
22《モーショントラッキング玉転がし》

インフォグラフィックス演習

「美しく分かりやすい」の一步先を見据え、思考を喚起する「問いかける図」の可能性を探ります。

- 鑑賞者に問いかけるインフォグラフィックス
12《period》
- ニュースのインフォグラフィックス
14《RENOVE NA NIRASAKI》

情報設計演習

情報の構造を捉え再構成する考え方と表現方法を、Webサイトのデザインを通して学びます。

- 情報デザインを学びたい人に役立つWebサイトまたはWebサービス
4《sea-slide》
5《Wakwalk》
10《iddi「情登生の目線」で情デを知るポータルサイト》

3D表現演習

平面的世界からスタートして、立体的なかたちを対象に使い方を含む情報デザインを学びます。

- 時を知らせるデザイン
11《時間認知力表》
- 自然物をモチーフにした3Dプリントによる立体造形
16《鮑》
- 架空の照明ブランドの新製品における形状及びインタラクションのプロトタイピング
17《メッセージライト》

展示計画演習

実際に展覧会を作る授業です。個人制作では経験できない、大人数での協業の機会となります。

- 情報デザインコースの課題作品展
23, 24《できごとのかたち展》

3 年次

専門領域を選択し、より高度な知識や技術を修得

前期と後期で別々の専門科目を履修することができ、一つの分野を深めるだけでなく、広い視野と多様な専門性を身につけることができます。また企業やNPO、他大学との共同研究にも積極的に取り組み、最先端の思考や技術にふれることができます。

経験デザイン領域

情報デザイン学科は創立以来この分野をリードしてきました。ユーザーや顧客について考え、共感し、デザインによって豊かな経験を提供することが本質と考え、人々と共に新しい経験価値を探究することを目的としています。

あそびのデザイン

あそびの道具やルールをつくることを通じて、経験デザインの考え方や手法を学びます。

- 「あそびの体験」を提供するツールとルール
- 1 《Birth》
- 2 《四季栽培》
- 3 《DINER》
- 4 《ユラユラ冒険船》



愛着とサービスデザイン

ユーザーへの提供価値や、サービスを持続的にするモデルの検討など、実践的スキルを身につけます。

- 「私にとっての愛着」を出発点にデザインした
あたらしいサービス
- 5, 6, 7 《1p/d》
- 「旅」をテーマにした未来のサービス
- 8 《RADIP》



経験デザインゼミ

デザイン思考による問題発見と解決や、リサーチやワークショップを通じたUXデザインを学びます。

- 学校生活における問題点を解決するアプリ
- 9 《CURAGE》
- 「あなた」が愛着を持てるモノをプレゼントするアプリ
- 10 《Yumemo》





社会デザイン領域

「社会」を人々の営み、「デザイン」を何かと何かをより良いかたちでつなぐ行為ととらえて、日常の身近なできごとから世界共通の大きな問題までを対象に、「考え」「つくり」「伝える」デザインとして実践しています。

日常のデザイン

日常生活に関するテーマを毎年ひとつ定めて、感情や感覚に働きかける研究と制作を行います。

- 心にグッとくる「時」の魅力を「あの手この手」で伝える
 - 1 《逃避行の時》
 - 2 《ATT(U)C》
 - 3 《GYM SESSION》
 - 4 《レインボとあこがれの時》
 - 5 《時の移ろい》

編集表現演習

情報を編集・構造化し、異なる表現媒体の特性を有効に機能させることに取り組みます。

- 自身の観察から発見した「概念」にもとづいた作品を複数メディアでデザインする
 - 6, 8 《株式会社HOBEN》

社会デザインゼミ（宮崎）

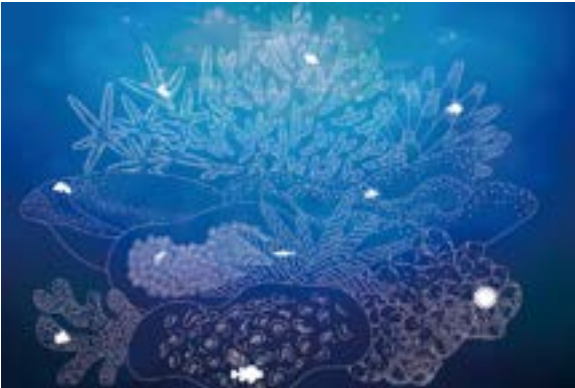
NPOの「Think the Earth」との共同授業。Emotionという観点から、行動変容のきっかけをデザインします。

- 海と人の関係をデザインの力でより豊かにする
 - 7 《7:3》

社会デザインゼミ（楠）

国立科学博物館との共同研究で、博物館における展示を支援するコンテンツ制作を行います。

- 博物館に行ける人も訪れるのが難しい人も博物館を体験できるコンテンツ
 - 9 《ツノ当てカード》
 - 10 《海めぐむサンゴ》



3 年次

※ 下記の演習科目名は通称を表記しています。正式名称は「メディアデザインI・II」です。

メディアデザイン領域

メディアとは媒(なかだち)を意味します。メディアデザイン領域では複数のメディアの特性や環境を考察し、コミュニケーションの媒(なかだち)として、その境界を越えるような実験的デザイン表現を行なっています。

メディア言語演習

ある情報を違う形に変換する方法を学び、新たなメディア言語をかたちづくることを目指します。

- 知覚の翻訳：五感のうちの一つの感覚から別の感覚へと翻訳する
1 《一文字感覚》
2 《音華軌跡 | 線香花火》

空間伝達デザイン演習

空間をメディアデザインの視点で観察し、身体を通した直感的な情報伝達について学びます。

- 空間を介してコミュニケーションを生む装置
3, 4 《猫が聞こえる》
7 《切って繋いで》

メディア表現演習

多様なメディアが持つ鑑賞者との間合いや距離感をつかみ、自分なりの表現方法の獲得を目指します。

- モノとしての映像：スマホなどのディスプレイに何らかの物体を組み合わせることによる新しい体験
5 《ON》
6 《「迷」》

身体空間メディア演習

身体と世界の相互作用により空間が生じる過程を理解し、メディアとして機能させる方法を学びます。

- 作品の魅力を伝達するメディアとしての空間
8, 9 《暗闇から □ を探す》

メディアデザインゼミ

記憶と記録、空間と知覚を軸としたメディア表現によるコミュニケーションに関して考察します。

- 日記をつける体験を通して考える新しい伝え方
10 《MASK DIARY》
11 《Record Multiplication》
本の形式による作品と展示のアーカイヴ
12 《IMG as OBJ》



LECTURE CLASS

専門講義科目

情報と職業

楠 房子

情報化社会における職業のあり方について、技術面だけでなく、社会との関わり、人材の育成、国際化など幅広い側面から扱っていきます。また、教職を目指す学生の、高校を卒業して就職する生徒に対する進路指導力の育成だけでなく、指導する立場の教師の情報化社会への適応力向上も目指しています。

デザイン思考

植村 朋弘

デザイン領域が広がり、デザインの持つ表現を通して創造的に構想していく思考が、多くの分野から注目されています。モノやコトのデザインに留まることなく、人々の生きている活動そのもの、誰もが持つ創造的活動をデザインの視点から捉えたととき、様々な様相を見出すことができます。デザイン独自の思考方法について、いくつかの事例を通して捉え、その可能性と意味について探求していきます。

情報視覚表現論

清水 淳子

明日の天気を知るために天気予報を見る。乗り換えをするために路線図を見る。これらの行為は日常の中に当たり前にありますが、私たちは実際の明日の天気や路線図のカタチは、自分の目では見ていません。誰かが、情報を読み解いて再構築してカタチにしたものを通じて、いろいろな情報を得ているのです。この授業では、人類の「情報視覚表現」のはじまりから、技術革新によってどのように表現が進化してきたのかを辿りつつ、その中で人々の価値観がどのように変化してきたのかを情報デザインの視点で考察します。また、現代のテクノロジーやビジネスの激しい動きの中で、デザイナーやアーティストはどのような情報を何のために視覚的に表現していくべきかを学んでいきます。

認知科学

池田 拓司

ウェブやスマートフォンアプリなどユーザーが利用するデジタル製品やシステムのUI（ユーザー・インターフェース）、UX（ユーザー体験）をデザインする際に必要になる専門的な知識を学びます。人間の認知と思考(知ること・理解すること)についての理論から、具体的に社会で活用されている事例を元に、どのように実践するかの基礎を探っていきます。

メディアデザイン論

山本 貴光

この授業では、メディアをデザインすることは、一体なにをすることなのかについて探究してみます。「メディア」とは何かと何かを媒介するものを指す言葉です。例えば、文字を使って人と人がやりとりするとき、その媒となるのがメディアというわけです。また、メディアは物質であり、文字の場合であれば、古くは粘土板やパピルス、あるいは動物の革や紙、文字を記したり刷るためのインクをはじめ、現在のコンピュータに至るまで、多様な形をとります。そのようなメディアをデザイン(設計)する上では、メディアや人間についての理解に加えて、メディアが人間にどのような経験をもたらすかという観点が不可欠です。言い換えれば、メディアをデザインするには、人間・メディア・内容と、これらの組み合わせから生じる経験を視野に入れる必要があります。各回では、書物、画像、映像、ウェブ、デジタルゲームなどを題材として、メディアと人間のあいだで起きることをみなさんと一緒に探ってみるつもりです。

インタラクションデザイン

鈴木 健司

インタラクションデザインとは、人と人、人とモノ、人とコトなどが関わり合った時に発生する相互作用を対象としたデザインです。これが扱う多種多様なテーマについて、最新の研究事例を紹介しながら概観していきます。これまで取り組まれてきた様々な課題と解決方法を知り、これから起こるであろう課題と解決方法を考察します。そして次世代のデザインに思いを馳せます。

情報デザイン史

高橋 裕行

情報に対する考え方やメディアの変遷、社会のあり方とデザインの関係を歴史的に把握することは、現代情報社会におけるデザインにとつての基礎事項です。この授業では、情報とデザインがどのように関連し合い、変化し、現代の情報社会に至るかを時系列に眺め、基本的な流れを理解することで、デザイン全般にとつての重要な情報の意味を把握することを目的とします。主に情報が過去から現在までどのように捉えられてきたか、メディアと情報のあり方についての把握に重点をおき、社会の変化、メディアの変遷、情報技術の発展によるコミュニケーションとそのデザインについて、時代ごとに詳察します。

ネットワークメディア論

高橋 裕行

これからのネットワークメディアは、先端テクノロジー抜きには語ることができません。しかし、それらの技術的な知識を得るだけでは、それが世の中にどんなインパクトを及ぼすかの確に予測することは難しいのです。かつてパーソナルコンピュータの構想を描いたアラン・ケイは「未来を予測する最善の方法は、それを発明することだ」と述べました。技術に対して受動的に流されるのではなく、デザイナーは、積極的にそれらを使いこなし、次の時代を自ら切り開く必要があります。そのための手掛かりをこの授業では提供します。

情報システム論

市川 裕介

現在、情報システムはあらゆる場面で使われるようになりました。情報技術は「現代の読み書きそろばん」として、現代生活において不可欠なスキルとされています。しかし、情報技術分野は進歩が速く、その変化に追いつくことは容易ではありません。それでも、基本的な原理をしっかりと理解していれば、新しい技術や変化に対応することが容易になります。この講義では、コンピュータを含む情報処理や通信技術について、基本的な動作原理から最新のテクノロジーまで、様々な側面から紹介します。情報処理システムに関する基礎知識の習得を目的としています。

社会デザイン論

高見 真平

社会とテクノロジーをテーマに、重要と考えられるいくつかの思想や潮流に注目して、これからのデザインに必要なことについて考えます。まず、行き過ぎたテクノロジーや人間中心に警鐘を鳴らし、人間と道具のバランスを取り戻すことを提唱する「コンヴィヴィアリティ」。次に、世界は一つという欧米による支配・搾取・抑圧的価値観を浸透させ、人類を危機に陥らせているモダニティ(近代)と、それを助長してきたとするこれまでのデザインを批判し、根本から捉え直そうとする「ブルリバーサル・デザイン(多元世界に向けたデザイン)」。そして、問題解決ではなく、問題提起に重心を置き、思索と対話を促す「スペキュラティヴ・デザイン(クリティカル・デザイン)」。これらの理解を深めるべく、講義に加えて、事例を用いたディスカッションや、思考実験を交えて授業を進めていきます。

著作権法

塩澤 一洋

気になる人も気にしない人も、みんなかかわる著作権。「デザインのプロ」として、情報の発信と受信の両面に主体的に関わっていくための基礎となるルールの素養を身につけることがこの授業のねらいです。著作物を中心とした知的財産のルール、それを扱うときに必要な契約のルールについて、みなさんで理解を深めてまいります。作品を制作するにあたって、他人の作品はどのくらい使っていいの？使いたいときどんな手続きが必要なの？手続きしないで使えるのはどんなとき？自分が創作した作品を勝手に使われたら何ができる？——いろいろな疑問があるのではないのでしょうか。科学技術の発達によって、より多くの情報が生み出され、それがより多くの人々の間で流通するようになった今日、私たちの社会は、その情報にどのような価値を見いだし、どのような権利を認めるのか、それをどのように扱うのか。そのルール(法律)の仕組みと体系を具体的に理解し、自分でルールを使える「デザインのプロ」を目指しましょう。

情報と社会

辰己 丈夫

情報技術の発展はめざましいですが、人間の生活、ルールは、簡単には変わりません。結果として、情報技術を「よい」と思って利用していることが、ルール違反になってしまうことがあります。この授業では、まず、著作権、個人情報保護、知的財産権などについて述べます。その後、倫理的な問題、特にジェンマに関わる問題を取り上げ、法的議論が技術進化に追いつかない現代において、何を大事にして振る舞うべきかを議論し、人工知能が普及する将来の情報社会での指針を見つけるきっかけを育みます。

タイムベースドデザイン論

阿部 舜

映像を中心としたさまざまな表現領域を「時間軸上の情報デザイン」という観点から捉え直します。雑多な作品群のケーススタディを通じ、領域横断的なメタ視点を持ってもらいたいと考えます。

PBL

PBL (Project Based Learning) は、所属学科や学年の枠を超えて、横断的研究や社会的課題に取り組むプロジェクト型授業です。全学科、全学年の学生が履修でき、単位を取得できます。

UI/UX デザイン基礎

植村 朋弘 | 伴 真秀

普段何気なく利用している学内の施設や学食には、「不便なんだけど仕方なくやっている」「言われてみると確かにこのほうがいい」ということがたくさんあります。身近に存在する「望ましくないコト」をつぶさに観察しながら、さらにその背景にある大きな社会問題と掛け合わせてアイデアを検討し、もっと学生生活を豊かにするためのサービスやアプリのデザインを通じてより良い経験の作り方を学びます。

自然農と食のフィールドワーク

馬場 殖穂 | 矢野 英樹

本来、制作とは孤独なものです。その孤独に向き合い制作を続けるには、制作の場とともに心を満たす他者と関わり合いや自然と接続する場が必要です。かつてはそのような場が社会の中にいくつもありましたが、近年はコロナの禍に巻き込まれること等によって人間関係は疎遠になり、自己の存在はゲームやネットの中に留まりがちです。さらに近年の社会は、目的や合理性が支配的で、何か目的がないと価

値がないように錯誤される傾向があります。本来、モノゴトの多くは複雑で最初から目的がわかるようなものは稀です。特に美術は探求的に取り組む中で到達する豊穣な世界があります。このような背景を鑑みれば、文化の皆をなす美術を学ぶ場に圃場を設けフィールドワークで大地を「耕す(cultivate)」ことは、心身を自然や土に接続することになります。それは「文化/教養を指す(culture)」と同一の語源

であるラテン語の「耕す(colere)」に由来する、文字通りの「心を耕す修養」が可能な内省を促し癒す場を形成することでもあります。制作の学びと一対になる「心を耕す」もう一翼の学びの場を大地を通じて拓き、成長する植物をモチーフに時間軸を持った表現を思考し、サステイナブルな社会の問題や情報を理解すべく、食や農から学びます。

4 年次

4 年間の集大成として、卒業研究制作に取り組む

専任教員のゼミに所属し、卒業研究制作を中心に進めます。

これまでの与えられた課題ではなく、自ら問いを立て、テーマを決めて制作する1年間です。

また、作品制作だけに留まらず、そのプロセスや思考過程を「制作ノート」にまとめます。

そのようなデザインの言語化も大切にしており、卒業後の多様な進路を支える大きな力となっています。



- 1 《Flow from media》

• 2 《シンアイダイアログ》

• 3 《対話の場をつくるバランスボードゲーム

— 晴眼者と視覚障がい者、かかわりとつながりを模索するワークショップツール、対話のデザインに関する研究》

• 4 《bubbles》

• 5 《蘭字看板》

• 6 《Ambient session》

• 7 《流行顔の標本 In the Early 2020s》

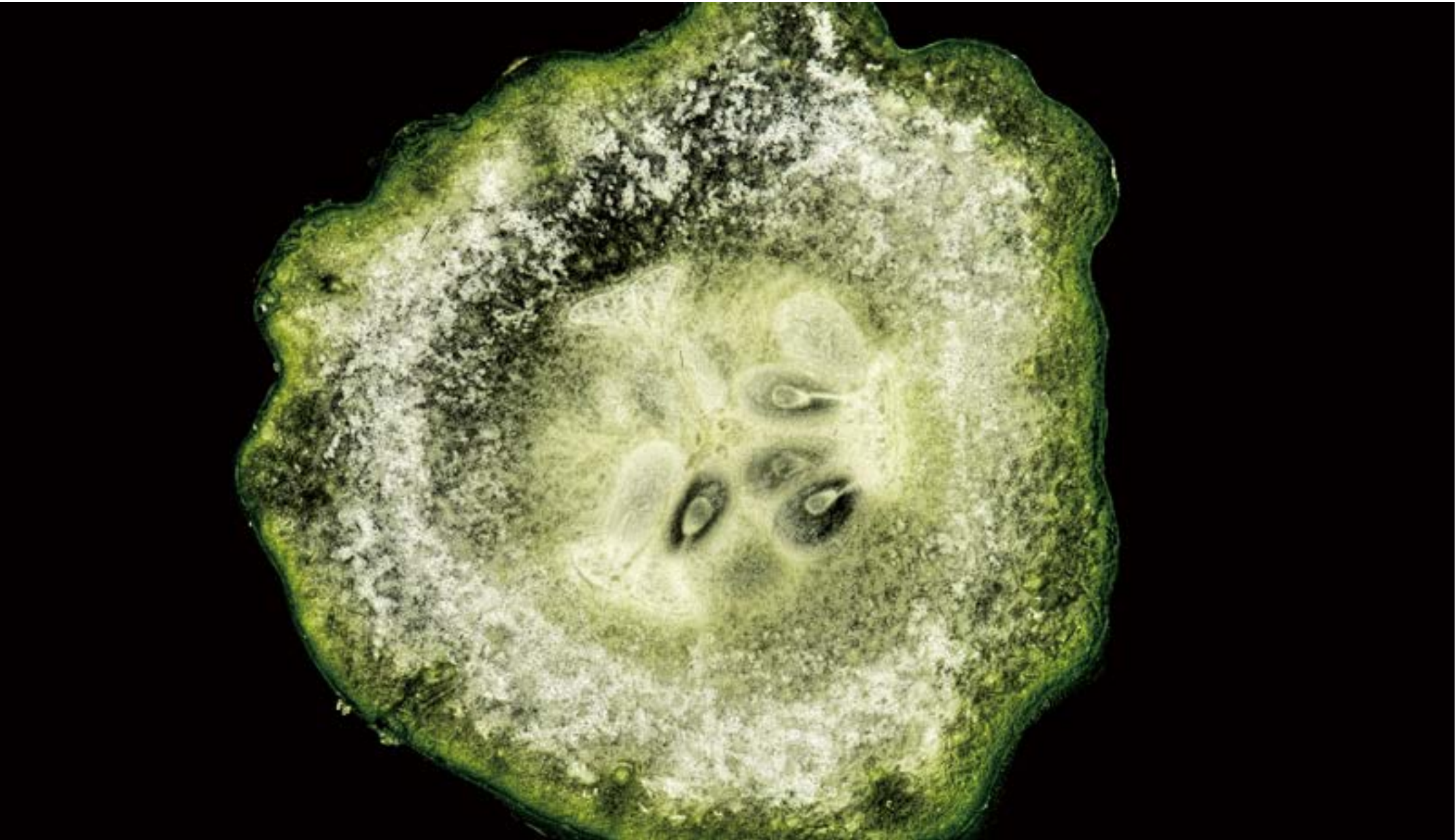
• 8 《シャー回》

• 9 《SOUND PENCIL》

• 10 《Peep into Tatemaе》

• 11 《母手帳》

• 12 《TOUDAI MOTO KURASHI》



自らの専門性を構築し、新しい分野を拓く研究と制作を行なう

情報デザイン領域には五つの研究グループがあり、情報デザインコースの流れを汲む
インタラクションデザインプログラムには「経験デザイン研究グループ」と「メディアデザイン研究グループ」があります。
研究グループごとの方針により、ゼミ形式、グループティーチング形式などで開講され、作品研究、制作指導
ならびに課題研究報告書、修士論文の執筆指導が行なわれます。

経験デザイン研究グループ

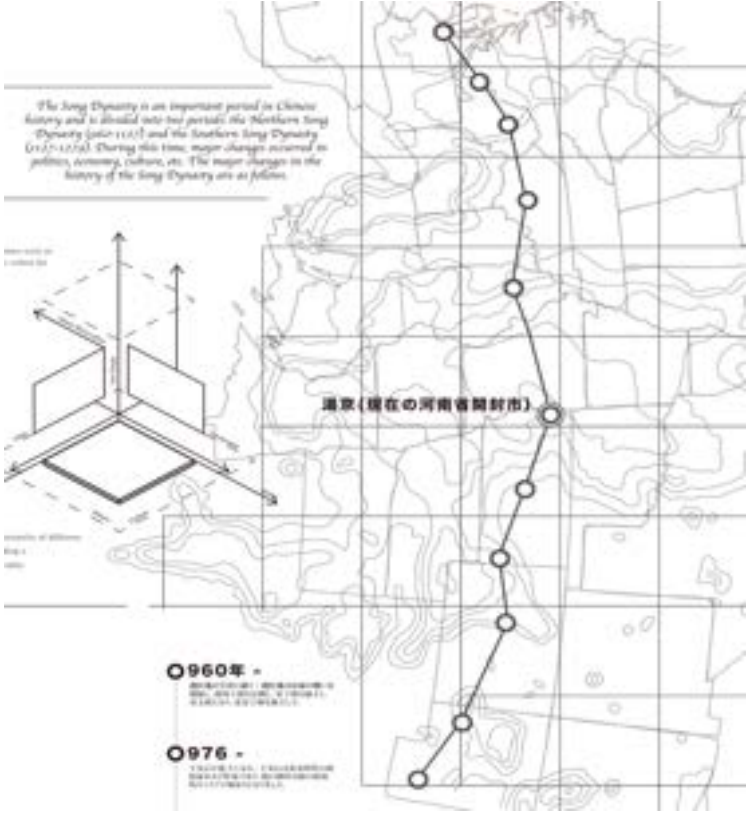
社会における様々な事象を対象に、「経験」という視点で研究・制作した豊かで
ワクワクする生活の提案と、デザインの
探求を行ないます。

- 1 《鑑賞者が「模写」の価値や面白さを追体験し、
模写への考察を促進するための体験デザイン》
- 2 《医師と患者のコミュニケーションにおける
「情報の非対称性」の解決の研究》
- 7 《植物をテーマとしたアプリケーションデザインの研究》
- 8 《子供の創造性が生まれるインタラクションの研究
——表現と対話によるワークショップを事例として》

メディアデザイン研究グループ

最新のテクノロジーと社会現象を考察
しながら、人々に新しい伝え方を提示す
るデザインを、調査と制作を通じて探求
していきます。

- 3, 6 《言葉のメタファーによるメディア表現》
- 4 《アルゴリズムデザインにおける
ポタニカルのメディア表現》
- 5 《博物館における子どもを含む社会集団のための
展示鑑賞体験を支援する共有AR体験デザイン》
- 9 《博物館における学習を支援するコンテンツデザイン
——動物を題材とした学習支援システム》
- 10 《周辺視野内の人の動きや状態をデジタル上に
再現する作品制作を通じた視覚情報の研究》
- 11 《文学から歴史的変遷を分析・再現する
——「全宋詞」のデータ分析と可視化の試み》



FUTURE COURSE

卒業後の進路

情報デザインを学んだ卒業生たちは、幅広いジャンルで活躍しています。インターネットなどの情報コミュニケーション産業、ゲームや映像などのエンターテインメント産業、放送や出版などのメディア産業、美術館、

広告代理店、グラフィック分野、教育機関、医療機関、起業など、さまざまなところで優れた実績を重ねています。また、大学院進学や留学を通じて情報デザインをさらに深めていく道も開けています。

2009 卒 八期生
インタラクション・UX・UI デザイナー

田中 翔子さん



Interview



Text: Mayuko Kishiue
Photo: Yoshiaki Tsutsui
Web design: Ayako Ishiyama

人生に「スパイス」を デザインに「やさしさ」を

2008 卒 七期生
UX デザイナー

田村 綾香さん



Interview



Text: Mayuko Kishiue
Photo: Yoshiaki Tsutsui
Web design: Ayako Ishiyama

ユーザーの心を読み、“嬉しさ”をデザインする

2009 卒 八期生
アートディレクター/ インターフェース & グラフィックデザイナー

長谷川 弘佳さん



Interview



Text: Mayuko Kishiue
Photo: Yoshiaki Tsutsui
Web design: Ayako Ishiyama

「情報」を抜き出し、思考し、カタチにする面白さ

2013 卒 十二期生
デザイナー

梶原 恵さん

造本家

新島 龍彦さん



Interview



Text: Mayuko Kishiue
Movie: Kyotaro Hayashi,
Yuna Miyazaki
Music: Hideyuki Hashimoto
Photo: Haruhi Hashimoto,
Risa Sakemoto

あらゆるモノは、なにかを伝えるメディアに変わる

取得可能な資格

中学校教諭一種免許状 (美術) / 高等学校教諭一種免許状 (美術) / 高等学校教諭一種免許状 (情報) / 学芸員資格

就職先

ACCESS / アトム / イード / イメージソース / ADKホールディングス / オリエンタルランド / オリンパス / カイデザイン / カシオ計算機 / カプコン / カヤック / キヤノン / クラリオン / KEYAKI WORKS / ゲームフリーク / 国際文化協会 / コーエーテックホールディングス / コナミデジタルエンタテインメント / コナミホールディングス / Cygames / サイバーエージェント / サンスター文具 / C.C.レマン / CG-ARTS協会 / 島津製作所 / シャープ / ジャストシステム / スクウェア・エニックス / スタジオ4℃ / セイコーエプソン / セガ / ゼネラルプレス / セブン&アイ・ネットメディア / ソースネクスト / ソシオメディア / ソニー / ソニー・コンピュータ・エンタテインメント / ソフトデバイス / 創美企画 / タイトー / タカラ / たき工房 / タクラム / チームラボ / 千代田ビデオ / DICカラーデザイン / ディー・エヌ・エー / TBC / テレビ朝日クリエイト / デンソー / 電通 / 東芝 / トゥモローランド / 凸版印刷 / トヨタ自動車 / トランス・コスモス / ドローイングアンドマニュアル / ナムコ / ニコン / 日経クリエイティブセンター / 日本テレビアート / ニューロマジック / 任天堂 / ネクスト / パイオニアデザイン / 博報堂アイ・スタジオ / 博報堂プロダクツ / バスキュール / ハドソン / パナソニックデザイン社 / バンダイ / バンダイナムコゲームス / 日立製作所 / 卑弥呼 / 富士ゼロックス / 富士ソフト / 富士通アプリコ / 富士通 / フジテレビジョン / 富士フイルム / ブラザー工業 / 文化工房 / マイクロウェーブ / 毎日コミュニケーションズ / 毎日新聞社 / マガジンハウス / マックスマウス / ミツエーリンクス / 丸美屋食品工業 / 三菱電機 / 明光商会 / メルローズ / ヤフー / 山口情報芸術センター / ヤマハ / ユナイテッドアローズ / ライゾマティクス / 楽天 / リクルートメディアコミュニケーションズ / リコー / 良品計画 / レベルファイブ / ワールド など

進学先

慶応義塾大学大学院 / 情報科学芸術大学院大学 / 多摩美術大学大学院 / 東京藝術大学大学院 / 東京工科大学大学院 / Central Saint Martins College of Art and Design / Goldsmiths University

TEACHING STAFF

2024年度教員紹介

専任教員



楠 房子 教授

学習のデザインを中心としたコンピュータと人間のインタラクションを担当している。IC タグ、AR 等仮想現実を用いた情報デザインを研究、一方でエンターテインメント研究も行なっている。また「子供サントリー」「赤ちゃんの事故予防」「博物館における展示支援」など国内での産官学のプロジェクト型の共同研究も多い。情報処理学会発表賞受賞等、国内外を問わず学会での受賞多数。博士(工学)。

- ・情報デザイン基礎Ⅰ
- ・情報と職業
- ・情報科教育法
- ・マークアップ言語
- ・構造設計
- ・知識と表現演習
- ・情報設計演習
- ・社会デザインⅡ
- ・卒業研究制作
- ・情報デザイン総合Ⅱ
- ・情報デザイン特論
- ・大学院 メディアデザイン研究グループ



宮崎 光弘 教授

グラフィックデザインとインタラクションデザインの二つの領域から情報デザインを担当する。デザイン誌のアートディレクターとして編集・制作を行なう一方で、企業のウェブサイト制作や先行開発プロダクトのインタフェースデザインなどを行なっている。主な仕事に、デザイン誌「AXIS」アートディレクション、原美術館ウェブサイトなど。CD-ROM「人間と文字」でF@IMP 国際マルチメディアグランプリ金賞など受賞。

- ・2D 造形
- ・インフォグラフィックス基礎
- ・社会デザインⅠ・Ⅱ
- ・卒業研究制作
- ・情報デザイン総合Ⅱ



植村 朋弘 教授

筑波大学大学院修了後(株)GKにて製品デザインを行う。筑波大学にて博士号を取得。経験が形づくるしくみを基にUI・UXデザイン教育について研究している。また幼児の活動に着目し人間の原初的な表現による学びに関する研究及び、学びの活動を観察記録するスマートフォン・タブレット・PC実装のアプリを開発している。複数の科学研究助成事業を受け、他分野研究者と共同研究を展開。国内外学会での受賞多数。

- ・情報デザイン基礎Ⅰ
- ・デザイン思考
- ・エクスペリエンスデザイン
- ・UI/UX デザイン演習
- ・経験デザインⅠ・Ⅱ
- ・卒業研究制作
- ・情報デザイン総合Ⅰ
- ・UI/UX デザイン基礎 (PBL)
- ・情報デザイン特論
- ・大学院 経験デザイン研究グループ



矢野 英樹 准教授

ワークショップを中心に、ジャンルにとらわれない情報の構造化と表現、情報コンテンツのデザイン、インタフェースデザインを担当する。多摩美術大学卒業後、三菱電機株式会社デザイン研究所にてPC 関連機器、AV機器、携帯電話、空調機器、調理、家事家電等のプロダクトデザイン、カーナビ、カーオーディオ、工作機械等のインタフェースデザインを行なう。国際コンペティション名古屋デザイン Do! 金賞など受賞。

- ・情報デザイン基礎Ⅰ
- ・デザイン (教職デザイン)
- ・フィジカルプログラミング
- ・3D 表現演習
- ・経験デザインⅠ・Ⅱ
- ・卒業研究制作
- ・情報デザイン総合Ⅰ
- ・自然農と食のフィールドワーク (PBL)
- ・情報デザイン特論
- ・大学院 経験デザイン研究グループ



清水 淳子 講師

人々のクリエイティビティを高めるための視覚言語のデザイン、多様な価値観を持つ人々が集まる話し合いの可視化が専門。著書に「議論を可視化するグラフィックレコーディングの教科書」(BNN 新社)がある。2013-2017年にUXデザイナーとしてYahoo! JAPAN在籍。2019年、東京藝術大学デザイン科にて修士課程修了。現在、開発、作品制作、執筆などの活動を通じて、ビジュアルで思考することの可能性を探索中。

- ・情報視覚表現論
- ・ビジュアルランゲージ
- ・プログラミング基礎
- ・プログラミング演習
- ・展示計画演習
- ・メディアデザインⅠ・Ⅱ
- ・卒業研究制作
- ・情報デザイン総合Ⅰ・Ⅱ
- ・情報デザイン特論
- ・大学院 メディアデザイン研究グループ



高見 真平 講師

2007年、多摩美術大学情報デザイン学科卒業。同年より日立製作所にてUI・UXデザイン、サービスデザイン、インフォグラフィックスの研究と実践に携わる。近年は「夢想」「視覚化」「対話」をキーワードに、社会課題やテクノロジーを題材とした問題提起的なSFプロトタイピングを行なっている。iF DESIGN AWARD 2018 プロフェッショナルコンセプト部門、GOOD DESIGN AWARD 2018 など受賞。

- ・情報デザイン基礎Ⅱ
- ・社会デザイン論
- ・2D 造形
- ・インフォグラフィックス基礎
- ・文字表現演習
- ・インフォグラフィックス演習
- ・メディアデザインⅠ・Ⅱ
- ・卒業研究制作
- ・情報デザイン特論
- ・大学院 メディアデザイン研究グループ

客員教授



上田 壮一 プロジェクト・ディレクター

一般社団法人Think the Earth理事。2001年に設立以来、コミュニケーションを通じて環境や社会について考え、行動するための仕掛けづくりを続けている。主な仕事に携帯アプリ「live earth」、書籍『百年の愚行』『1秒の世界』、プラネタリウム映像「いきものがたり」など多数。



小林 章 書体デザイナー

ドイツ・モノタイプ社クリエイティブタイプディレクター。欧文書体デザインに関する著書多数。名作書体の改良版を発表するほか、欧州やアジアの大手ブランドの専用欧文書体も多く手がけている。Red Dot 賞をはじめ世界的なコンテストの審査員を務め、2022年にはニューヨーク・タイプディレクターズクラブ栄誉メダルを受賞している。



西山 浩平 起業家

東京大学卒業後、マッキンゼーを経て起業。ELEPHANT DESIGN HOLDINGSを設立し、LEGO CUUSOO事業をLEGOに売却。SENDLEを共同創業。IT技術とデザインの融合で高い評価を受け、グッドデザイン賞審査員、WEFのYoung Global Leadersに選出。内閣府委員。工学博士。



暦本 純一 情報科学者

東京大学大学院情報学環教授、ソニーコンピュータサイエンス研究所フェロー・CSO・京都リサーチディレクター、理学博士。ヒューマンコンピュータインタラクション全般、特に実世界指向インタフェース、AR、Human Augmentation、Human-AI Integration等が専門分野。日本文化デザイン賞、ACM SIGCHI Academyなど多数受賞。

非常勤講師

会田 大也

ミュージアムエドゥケーター

山口情報芸術センター[YCAM]、東京大学大学院特任助教、あいちトリエンナーレを経て、2019年12月より再びYCAM勤務。専門はミュージアムエドゥケーション。ワークショップの手法を応用し、アートセンターでの教育活動に加え、組織の人材育成や地域コミュニティの形成などに携わる。キュレーター活動：国際巡回展「MEDIA/ART KITCHEN」、「あいちトリエンナーレ2019」等。作家活動：「瀬戸内国際芸術祭2019」、「みるこころみるかえりみる」展、など。

- ・展示計画演習

青木 聖也

像楽家 / 生像作家

情報科学芸術大学院大学(IAMAS)修了。人の想像力と視覚装置や技術の關係に着目し、投影装置の仕組みに介入し変調したり、日用品に手を加えて像を作りインスタレーション制作・パフォーマンスを行なう。また、深層学習を用いた作品制作やAIと協奏するユニットAi.stepとして活動を行なう。主な受賞：「デジタル・ショック賞2019受賞」、「やまなしメディア芸術アワード2021優秀賞受賞」、参加国際フェスティバルに「Scopitone 2019」、「MUTEK Montréal Édition 21」など。

- ・プログラミング演習

阿部 舜

映像・アニメーション作家 / 映像ディレクター / アニメーター

東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。SUPER SUPER inc.所属。アニメーション表現を中心としたPVやMVを手掛けながら、アニメーションの在り方・見せ方をテーマに作品制作も行う。代表作に、『Layers Act.』(AUDIO ARCHITECTURE：音のアーキテクチャ展 出展)、『流れが止まらぬ限り走り続ける』(新千歳空港国際アニメーション映画祭「NEW CHITOSE AIRPORT GIF AWARD 2022」審査員特別賞)、『母よ、アニメを見よう』など。

- ・タイムベースドデザイン論

安藤 僚子

空間デザイナー

多摩美術大学美術学部建築科卒業。合同会社デザインムジカ代表。リソグラフ & OPEN D.I.Y.スタジオHand Saw Press共同主宰。特定非営利活動法人DEKU ART FORUM副理事。店舗設計や会場構成など幅広い空間のデザインを手がけるほか、ワークショップやアートインスタレーション等、デザインやアートという領域の垣根を超え、多くの人と共創する活動を行っている。主な活動に「スポーツタイムマシン」(2013年山口情報芸術センター)ひらけ！ガリ版印刷発信基地(2019-2021年フェスティバル/トキヨー)下北沢国際人形劇祭(2024年)など。

- ・展示計画演習 / 空間伝達デザイン

池田 拓司

UI/UX デザイナー

多摩美術大学美術学部2部卒業。ニフティ(株)、(株)はてな、にて様々なサービスの開発及び新規サービスの立ち上げに関わる。2012年よりクックパッド(株)にて、スマートフォン向けのUIデザイン及びフロントエンド開発を担当。グローバル向けアプリの設計、デザインマネジャー、執行役も経験。2017年にデザインアンドライフ(株)を設立し代表取締役(に現任)就任。2021年より(株)くふうカンパニーのCDO デザイナー(現任)。著書に『スマートフォンのためのUIデザイン』『はじめてのUIデザイン』『緑の下のUIデザイン』。

- ・エクスペリエンスデザイン / UI/UXデザイン演習 / 認知科学 / 愛着とサービスデザイン

伊勢 尚生

グラフィックデザイナー

青森県生まれ。株式会社Qosmo(コズモ)シニアデザイナー。多摩美術大学大学院情報デザイン領域修了。美術・建築などの書籍を扱うエディトリアルデザイン事務所schtücco、山口情報芸術センター[YCAM]インハウスデザイナーなどの経験を経て現在に至る。コズモでは音楽やAIテクノロジーに関連したアプリケーションのデザインを主に担う。近年のプロジェクトにアイデア404号 特集「AIとの共創」監修/挿絵制作、AIオーディオブラグイン Neutoneのデザインなどがある。

- ・メディア言語演習

市川 裕介

情報学者 / データエンジニア

1996年、慶應義塾大学大学院理工学研究科修士課程修了。同年日本電信電話株式会社(NTT)入社。2020年、静岡大学にて博士(情報学)学位取得。NTT人間情報研究所を経て、2023年埼玉大学教育機構教授。数理・データサイエンス・AI教育に従事。専門は人とコンピュータの相互作用(HCI)、コンピュータ支援によるコラボレーション(CSCW)、機械学習・AIを活用したサービスの研究・開発。2005・2019年情報処理学会山下記念研究賞受賞。情報処理学会、ACM各会員。

- ・情報システム論

大畑 友則

プロダクトデザイナー

1977年 静岡生まれ。武蔵工業大学卒業 / 多摩美術大学造形表現学部デザイン学科プロダクトコース卒業。WEB制作会社にてカメラマン / デザイナーとして勤務後、多摩美術大学造形表現学部デザイン学科にて副手/助手(-2017.3)、昭和女子大学にて非常勤講師(2019-)多摩美術大学卒業後から並行して瀧ひろみと共にswitch designとして、プロダクトデザインを中心に活動。人の心を動かす「SWITCH」になることを目指してデザインをしている。

- ・3D 表現演習 / あそびのデザイン

非常勤講師

岡崎 智弘

グラフィックデザイナー

1981年神奈川県生まれ。2003年東京造形大学デザイン学科卒業。2011年9月よりデザインスタジオSWIMMINGを設立。グラフィックデザインを基軸に、印刷物／映像／展覧会など視覚伝達を中心とした領域を繋げながら、柔軟にデザインの仕事に取り組んでいる。

- 編集表現演習

荻野 康之

クリエイティブエンジニア

2003年茨城工業高等専門学校卒、2007年多摩美術大学情報デザイン学科卒、2007年よりフリーランスエンジニア。コンピューターと仲良くし、ひとと道具の接点を考え、いまここにあるものをあるにする。見た目、機能、体験問わず一貫して取り組み制作している。

- フィジカルプログラミング

落合 健太郎

エンジニアリングデザイナー

2007年多摩美術大学情報デザイン学科卒。山梨県生まれ。2011年株式会社トライアンド（現デスクル）に参加。専門はプロトタイピングを中心とした、デザインワークフローの設計と実践。映画の設定考証、博物館の展示什器製作、企業の製品開発等を通して「少し先の未来を実装する」をテーマに活動を行っている。主な仕事：映画『HELLO WORLD』未来考証、RICOH THETA 新規事業開発協力。

- 構造設計 / 知識と表現演習 / 情報設計演習

川上 慎吾

プロダクトデザイナー

2003年多摩美術大学造形表現学部卒。2003-2015、TOTOにてプロダクトデザイナーとして国内・海外向けの製品デザインを担当。2015-2022、三菱電機にて家電のプロダクトデザイン、車載機器のUXデザインや展示会向けプロジェクトを担当。2022-現在、アートプレストの経営戦略室でマネジメントに従事。iF DESIGN AWARD、RED DOT DESIGN AWARD、GOOD DESIGN AWARD受賞。

- 3D表現演習 / あそびのデザイン

久世 祥三

アーティスト / エンジニア

画家を目指して多摩美術大学の油絵科へ入学するも、在学中にMacに触れてコンピュータの世界へ。小学生の頃にBASICでプログラミングしていたこともあり、今では電子回路も開発できるように。初期の情報デザイン学科の研究室スタッフだったこともあります。現在はデバイス開発や講師の仕事、アートユニット「MATHRAX(マスラックス)」としても活動中。インタラクティブに触れて楽しむ音や光や香りにまつわる作品を制作。

- フィジカルプログラミング

後藤 裕介

UI/UX デザイナー

多摩美術大学造形表現学部卒業。福岡県生まれ。UX、UIを専門とした(有)カイデザインに勤務している。主にUIを中心に、企業の先行開発のサポートなどを行っている。受賞歴：iF DESIGN AWARD、GOOD DESIGN AWARD など。

- UI/UXデザイン演習 / 愛着とサービスデザイン

sabakichi

空間体験デザイナー / デザインリサーチャー / ビジュアルアーティスト

建築空間設計の手法を用いて、メディア境界領域における身体と空間にまつわる未踏の体験を設計+研究+デザインしている。xR (VR, AR, MR) 技術などを用いて身体知覚をハックし、空間体験を拡張するインタラクションデザイン(空間UX)が専門。

- 身体空間メディア演習

鈴木 健司

インタラクションデザイナー

2006年多摩美術大学大学院情報デザイン領域修了。同年ヤフー株式会社に入社し、UIの研究開発等に従事。2022年北海道大学大学院情報科学研究科修了。博士(情報科学)。インタラクションデザインを専門とし、特にスマートフォンの入カインタフェースに関する研究を行っている。情報処理学会 インタラクション2015 インタラクティブ発表賞、ACM UIST'15 Best Poster Award、ACM MobileHCI'19 Best Demo Award、GOOD DESIGN AWARD等を受賞。

- マークアップ言語 / 構造設計 / 知識と表現演習 / インタラクションデザイン

高橋 裕行

メディアアート研究者 / 水やり係

1975年生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)卒。東京藝術大学美術学部先端芸術表現科助手、SKIP シティ映像ミュージアムキュレーターを経て独立。真善美のゆらぎをテーマに、展覧会やワークショップの企画、制作、運営を行う。著書に、『コミュニケーションのデザイン史』(フィルムアート社、2015年)、『カラー版 図説 デザインの歴史』(学芸出版社、2022年)がある。

- 情報デザイン史 / ネットワークメディア論

瀧 知恵美

エクスペリエンスデザイナー / リサーチ

多摩美術大学情報デザイン学科卒業。東京藝術大学デザイン科修士課程修了。ヤフー株式会社にて複数サービスのUXデザインを担当し、所属部署でUXデザインチームのマネージャーを経験した後、UXデザイン推進活動として研修やUX導入の実務支援を行う。2020年からミミクリデザイン（現在株式会社MIMIGURI）にて、自社サービスCULTIBASEのサービスデザインを担当すると同時に、クライアントワークでは事業開発と組織開発の組み合わせ方を実践と研究の両軸を重視しながら探究している。

- 情報設計演習

辰己 丈夫

情報学者

放送大学教授。早稲田大学情報科学研究教育センター助手をしていた1995年3月末、早稲田大学公式WWWサイトを立ち上げた。また、早稲田大学の学生が自主的に制作したWeb ページのポータルサイト(当時でアジア最大)を立ち上げた。主な研究分野は、情報倫理、情報セキュリティ、数理論理学、情報科学、情報科教育法、発達障害と情報活用。放送大学では多数の授業に出演している。情報処理学会・理事(2020-2021)、山下記念研究賞(2016)、電子情報通信学会「技術と社会・倫理」研究会副委員長(2022-2023)など。

- 情報と社会

塩澤 一洋

法律学者 / 写真家

成蹊大学法学部教授。慶應義塾大学経済学部、法学部卒、同大学院を経て2000年成蹊大学法学部着任。2008年から現職。この間、東京大学先端研特任助教授、政策研究大学院客員教授、Stanford Law School客員研究員、慶應義塾大学総合政策学部特任教授、成蹊大学と金沢大学のロースクール及び多摩美術大学非常勤講師を併任。2015年度成蹊大学Teaching Award受賞。専門は民法、著作権法。著書に『Legal Thinking Through Civil Law』、『著作権法コメンタール』(共著)など。

- 著作権法

永松 歩

アーティスト / プログラマー

慶應義塾大学文学部美学美術学科にて、美術史(ドイツロマン主義風景画)を研究。情報科学芸術大学院IAMASで、ジェネラティブアートとデータ可視化をテーマに理論修士研究・制作。インターネットサービス会社でのソフトウェアエンジニアを経て、フリーランスのプログラマーとなる。グラフィック技術のプログラミングやプロシージャルモデリングに関するツール操作を基礎とした生成的な表現を駆使したコンテンツ制作に従事。同時に美術史研究や批評、イベント運営等も積極的に携わる。

- プログラミング基礎 / プログラミング演習

馬場 殖穂

自然農実践者 / 自然農塾講師

1989年駒沢大学文学部地理学科卒。ジャパンシステム(株)にてプログラマー、(株)ミツヤにてDTPオペレータを経る。現在の社会経済システムの中で真の豊かさとは何なのかを考察していく中で川口由一氏の自然農に出会い、2006年赤目自然農塾入塾、自然農を学ぶと同時に実践を始める。2010年より環境に負荷をかけない持続可能な農と安全な食の自給を志す人々に自然農を指導する活動を始める。現在神奈川県の藤沢にて自然農田んぼ塾・畑塾の講師を務める。

- 自然農と食のフィールドワーク (PBL)

浜田 卓之

スケートボーダー / 空間ハッカー

情報科学芸術大学院大学(IAMAS)修了。路上の構造を再解釈し、都市空間をハッキング(異なる空間の生成)するスケートボーディングの実践を背景に、現代のデジタル・物理の「空間」における、構造と動きに着目して作品制作を行う。「Archi-Tecton」では、スケートボーディングによる空間生成と、建物を用いて空間をつくる"建築"を同義に位置付け、スケートボーディングを用いた根源的な建築表現としてのインスタレーション作品を制作。また、デジタルとフィジカルを横断する彫刻作品「空間アナリティクス」を制作。主な展示に、スケートボーディングと建築展(個展)、アート DX EXPO、東京藝術大学芸術未来研究場など。

- 情報デザイン総合I・II

林 響太郎

演出家 / 写真家

1989年、東京都生まれ。多摩美術大学情報デザイン学科情報デザインコースを卒業後、DRAWING AND MANUALに参加。独自の色彩感覚で光を切り取る映像を生み出す。クリエイターとしての活動と同時に大手グローバルブランドの広告から、メジャー・インディ問わずさまざまなミュージックビデオの演出・監督も行う。主な仕事にBUMP OF CHICKEN、星野源、Mr.Children、米津玄師などのMV、またSHISEIDO、花王、ソニー、トヨタ、adidas、PUMA、ワコールなどのCMを手がける。展示映像ではヴェネツィア・ビエンナーレ2016 日本館や上海で行われたSWFC8周年記念プロモーションの監修も行う。受賞歴：2016年ヴェネツィアヴィエンナーレ特別賞 / ADFEST 2019 ブロンズ / MTV Video Music Award Japan 2019 最優秀ポップビデオ賞・最優秀ロックビデオ賞 / SPACE SHOWER MUSIC AWARDS 2020 BEST VIDEO DIRECTOR・VIDEO OF THE YEAR『Aurora』

- 日常のデザイン (林ゼミ)

伴 真秀

サービスデザイナー

2002年多摩美術大学造形表現学部卒。同年より日立製作所にてコーポレートブランディング及びウェブデザインを担当した後、建設機械のハードウェア、UI、2011年より4年間、Hitachi America, Ltd.にてIT運用管理システムのインタラクションデザインを担当。帰国後、社会課題解決をめざした将来ビジョンを描き、技術の使い方を探索する研究活動と、ビジョンから実際のサービスとして社会に実装していく協創活動支援に従事。International Design Excellence Awards (米)、iF DESIGN AWARD (独)、GOOD DESIGN AWARD (日)受賞。

- 愛着とサービスデザイン / UI/UXデザイン基礎 (PBL)

秀親

グラフィックデザイナー

大日本タイポ組合。秀親と塚田哲也の2人で1993年に多摩美術大学グラフィックデザイン科を卒業と同時に結成。日本語やアルファベットなどの文字を解体し、組合せ、再構築することによって、新しい文字の概念を探る実験的タイポグラフィ集団。 ロンドン、バルセロナ、東京での個展、および国内外での企画展に参加。2015年 ギンザ・グラフィック・ギャラリーにて「字字字」展、2019年 町田市民文学館にて「文ッ字」展を開催。 2020年「かな？」2022年「え？A！」(偕成社) 2023年「もじくらべ・もじかたち」(本と活字館・大日本印刷)を出版。TDC会員。

- 文字表現演習

藤原 惇

アート・テクニカルディレクター

多摩美術大学情報デザイン学科情報デザインコース卒業後、メディアアート作品の創作活動を経て、フリーのアート・テクニカルディレクターとして活動。企業広告やブランディング、アートプロジェクトにおいて、主に体験型コンテンツの企画・演出に従事する。分野に捕らわれない横断的なワークスタイルによってインプットの間口と表現領域を広げ、自身が手掛ける企画・演出においては、常に驚きと納得の共存を意識した体験設計を心がけている。ディレクターとして活動する傍ら、インタラクティブアートの自主制作を行い、これまで、London / Saatchi Gallery、SXSW、TechFest、Social Mobility等で作品を発表。主な受賞・AD STARS 2013 / Interactive - Grand Prix・One Show 2014 /Interactive - Merit・CLIO 2014 / MUSIC INNOVATIVE MEDIA - Bronze・One Show 2015 / UX UI - Merit

- 日常のデザイン (藤原ゼミ)

三沢 紫乃

アートディレクター / グラフィックデザイナー

宮城県仙台市生まれ。千葉大学工業意匠学科卒業後、株式会社ノエビア商品企画部デザイナー（3年）、佐藤卓デザイン事務所デザイナー（8年）を経て、2012年hanauta works（ハナウタワークス）独立創業。企画からディレクション、グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、空間デザイン、ブックデザイン、テレビ番組の文字デザイン、等仕事は多岐にわたる。2012年〜千葉大学工学部総合工学科デザインコース講師。JCD日本商環境デザイン協会正会員。グッドデザイン賞金賞・東京ADC原弘賞 等受賞。

- ビジュアルランゲージ / 文字表現演習

矢崎 裕一

データ・ビジュアライゼーション実務家

株式会社ビジネス・アーキテクツにて、デザイナーのちアートディレクターを7年間務めたあとと独立。合同会社ノーターション 代表社員。千葉工業大学工学研究科デザイン科学修士課程を修了。多摩美術大学情報デザイン学科メディアデザインでの授業に加えて、武蔵野美術大学、デジタルハリウッド大学大学院、日本大学、武蔵大学、東京都大学で、データにまつわる授業を担当している。

- インフォグラフィックス演習

山本 晃士ロバート

アートディレクター

1979年ホノルル生まれ。慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科修了。ユーフラテス所属。映像・デザインの研究を通した表現開発に取り組んでいる。近年の活動に、『ピタゴラスイッチ』『2355/0655』(NHK)映像制作、科学映像『未来の科学者たちへ』(NIMS)、教育出版 令和6年度小学算数 表紙デザインなど。主な受賞歴に、D&AD Yellow Pencil、ADC Bronze Cube、グッドデザイン金賞など。

- メディア表現演習

山本 貴光

文筆家 / ゲーム作家

コーエーでのゲーム開発(プログラム / 企画)を経てフリーランス。2021年から東京工業大学リベラルアーツ研究教育院教授として哲学を担当。著書に『文学のエコロジー』『マルジナリアでつかまえて』『記憶のデザイン』『投壘通信』『文学問題 (F+f) +』『「百学連環」を読む』『世界が変わるプログラム入門』『文体の科学』他。共著に『世界を変えた書物』(橋本麻里編)、『人文的、あまりに人文的』(吉川浩満)と、『高校生のためのゲームで考える人工知能』(三宅陽一郎)とほか。

- メディアデザイン論

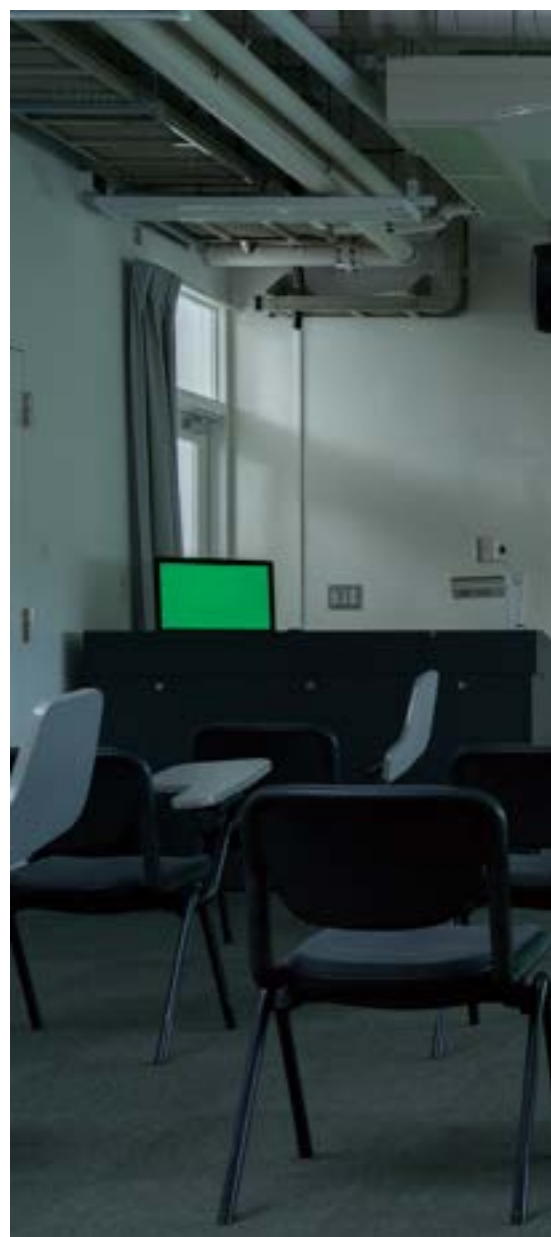
^[1] ※ 2025年度以降は変更になる可能性があります。

FACILITY

充実した制作環境

学生は主に、八王子キャンパスの情報デザイン棟で学び、制作をしています。

吹き抜けで開放的かつ広々とした自由学習スペース、最新の機材を揃えたプリンタ室、デジタル工作室、コンピュータールーム、機材貸し出しサービスなど、さまざまな制作を支える設備を備えています。









発行

多摩美術大学 情報デザイン学科 情報デザインコース研究室

〒192-0394 東京都八王子市鎌水 2-1723

https://www.idd.tamabi.ac.jp/design/

発行年

2024 年 6 月

印刷・製本

渡辺印刷株式会社

パンフレット制作

Director, Editor: TAKAMI Shimpei

Design Lead: KITANAKA Sayumi

Designer: HANAI Sosuke, HARADA Chikako, MARUYAMA Towa

Laboratory Staff: NOZAKA Yuka

Illustration of interaction (p.2-3): UMENO Aya

Curriculum diagram (p.4-5): TAKAMI Shimpei

Portrait photographs of interviewees (p.17) : TSUTSUI Yoshiaki, HASHIMOTO Haruhi, SAKEMOTO Risa

Photographs of facilities (p.20-23): *Untitled (The Self-referential Informations 2020 #32-676)*, 2020 © Gottingham Image courtesy of Tama Art University and Studio Xxingham

掲載作品の作者索引 (50音順)

ABE Yumi	p.6-7 (#21)	SAITO Rin	p.6-7 (#7, 22)	HARADA Chikako	p.6-7 (#3), p.8-9 (#9)
ANNAKA Miki	p.14-15 (#2)	SAKAI Kiten	p.6-7 (#7, 17, 22)	HIGASHI Akari	p.10 (#9)
IIDA Emi	p.8-9 (#11)	SAKAMOTO Takumi	p.8-9 (#6), p.12 (#9, 12)	HIDA Koya	p.10 (#4)
IIZUKA Jo	p.10 (#8)	SATO Kaho	p.8-9 (#17)	HIRAKU Momo	p.12 (#1)
INOUE Mutsuki	p.8-9 (#12)	SATO Moeka	p.14-15 (#5)	HIRATA Nobushige	p.12 (#6, 7, 9, 12)
IWAMOTO Mao	p.6-7 (#17)	SHIOBARA Ayuri	p.10 (#8)	FUKUSHIMA Arisa	p.6-7 (#13)
WON Huiyun	p.6-7 (#1)	SHIMIZU Kei	p.6-7 (#12)	FUNATSU Kotaro	p.10 (#2)
USUI Mai	p.8-9 (#10), p.14-15 (#6)	XIE Zhengtong	p.6-7 (#12)	FURUKAWA Kanau	p.8-9 (#13)
UMEKI Chinatsu	p.14-15 (#11)	XU Zewen	p.16 (#8)	HONDA Hinako	p.10 (#5, 6, 7)
UMENO Aya	p.12 (#5, 8, 9, 12)	SHIRAKAWA Miki	p.11 (#7)	MAEHARA Kentaro	p.6-7 (#9)
ENOMOTO Shinnosuke	p.6-7 (#17)	SUZUKI Nachika	p.8-9 (#19)	MAEYAMA Nonoka	p.8-9 (#7, 8)
OU Ga	p.16 (#4)	SUZUKI Runa	p.6-7 (#12)	MASUKO Kaho	p.6-7 (#7)
Wang Jiayao	p.8-9 (#4)	SEKI Reina	p.6-7 (#21)	MASE Maya	p.8-9 (#21)
OSHIMA Ren	p.8-9 (#10), p.14-15 (#1)	DAI Yihang	p.16 (#10)	MATSUO Miumi	p.8-9 (#1)
OKABE Karen	p.6-7 (#19)	TAKAGI Runoa	p.8-9 (#4)	MATSUO Rino	p.6-7 (#8)
OKAMOTO Seina	p.6-7 (#14)	TAKASAKI Riko	p.6-7 (#21)	MATSUDA Mibuki	p.11 (#3, 4, 6, 8)
OGAWA Sakura	p.11 (#1)	TAKAHASHI Ayaka	p.11 (#10)	MATSUMOTO Eiji	p.8-9 (#11)
OKUYAMA Noa	p.10 (#3)	TAKAHASHI Maaya	p.6-7 (#15)	MATSUMOTO Kana	p.12 (#1)
OGURA Kana	p.6-7 (#20)	TAKAHASHI Rin	p.8-9 (#2), p.10 (#8), p.12 (#2)	MATSUYAMA Kazumi	p.8-9 (#20)
OSADA Miho	p.8-9 (#3)	TAKAHASHI Reo	p.8-9 (#5)	MARUYAMA Ryuji	p.6-7 (#2, 6)
OTOBE Sakura	p.12 (#3, 4)	TAKARA Yukia	p.8-9 (#16), p.14-15 (#7)	MANZOJI Rio	p.8-9 (#5)
KANAIDA Seigo	p.6-7 (#7, 11)	TAKEDA Hidehiko	p.8-9 (#10)	MIZUNO Misuzu	p.14-15 (#12)
KAMIMURA Nanami	p.6-7 (#21)	TATSUOKA Chihiro	p.8-9 (#5)	MORII Yuji	p.14-15 (#9)
KIKUCHI Misato	p.8-9 (#5), p.14-15 (#2)	TANAKA Kiri	p.11 (#9)	YASUDA Mio	p.10 (#9)
KITAUUCHI Mayuko	p.8-9 (#4)	TANAKA Miyabi	p.8-9 (#10), p.10 (#10), p.14-15 (#3)	YANAGIHARA Risa	p.14-15 (#8)
KITANAKA Sayumi	p.8-9 (#15), p.12 (#11)	CHANG Hyewon	p.6-7 (#7)	YAMADA Atsuya	p.12 (#9, 12)
KUNIMI Sachika	p.11 (#5)	CHO Wonkyung	p.14-15 (#4)	YAMADA Natsuho	p.12 (#10)
KOIKE Akito	p.8-9 (#11, 22)	ZHANG Zekun	p.16 (#7)	YAO Yiran	p.16 (#11)
HUANG Wanting	p.6-7 (#10, 16, 22)	TSUTSUMI Asuka	p.16 (#1)	YOKOYAMA Ayaka	p.8-9 (#10)
KOU Chiryon	p.6-7 (#12)	TOKUNAGA Tsukiho	p.10 (#1)	YOSHIMOTO Natsumi	p.8-9 (#4)
HUANG Mengyao	p.6-7 (#22)	TOKUNO Kihiro	p.16 (#5)	YONEDA Yuki	p.10 (#8)
WU Sicheng	p.16 (#2)	TOMINAGA Sota	p.16 (#9)	LI Wanqian	p.16 (#3, 6)
KOBAYASHI Fuka	p.6-7 (#12)	NIIYAMA Kohei	p.6-7 (#4, 5, 18), p.8-9 (#18)	WADA Ayaka	p.12 (#9, 12)
KONDO Keima	p.11 (#2)	NISHIYAMA Rei	p.8-9 (#4)		
KONDO Yukino	p.8-9 (#14)	PAHK Miseung	p.14-15 (#10)		



公式Webサイト：
多摩美術大学 情報デザイン学科
情報デザインコース



情報デザインコース
コース紹介＆入試解説動画