

graphic

グラフィックデザイン学科 2024年度カリキュラム

社会環境が急激に変化しつつあるなか、
ビジュアルコミュニケーションの機能はますます重要視されています。
このような現状から、豊かな感性や創造力を基礎体力とした、
先鋭的な表現力と創造性を持った、問題解決能力の高い、
社会に求められるデザイナーを育成することがグラフィックデザイン学科の目的です。
アナログ・デジタルの両面に均衡のとれた発想と技術、
そして広い視野、高い教養、理論などを学ぶカリキュラムを構成しています。

Curriculum of Department of Graphic Design, 2024

基礎課程 Basic Design Course		専門学科目 Classes of Graphic Design							
1 年次	基礎造形I Basics Art and Design I	基礎造形II Basics Art and Design II	デザイン特論 Advanced Lecture on Design	アニメーション原論 Theory of Animation					
	基礎デザインI Basics Design I	基礎デザインII-A Basics Design II-A	基礎デザインII-B Basics Design II-B	基礎デザインII-C Basics Design II-C	English in Graphic Design I	English in Graphic Design II			
3 年次	アートディレクション Art Direction Course								
	アートディレクションA Art Direction A	アートディレクションB Art Direction B	アートディレクションC Art Direction C	アートディレクションD Art Direction D	アートディレクションE Art Direction E	パッケージ・デザイン Package Design	CMディレクション CM Direction	グラフィックデザイン原論 Theory of Graphic Design	印刷概論I/II Introduction to Printing I/II
	クリエイション Creation Course								
クリエイション Creation	イラストレーションA Illustration A	イラストレーションB Illustration B	アニメーションA Animation A	アニメーションB Animation B	写真 Photography	ソーシャル・デザイン論I/II Theory of Social Design I/II	サイン・コミュニケーション論 Theory of Sign Communication		
4 年次	グラフィックデザイン Graphic Design Course								
	グラフィックデザインA Graphic Design A	グラフィックデザインB Graphic Design B	グラフィックデザインC Graphic Design C	グラフィックデザインD Graphic Design D	タイポグラフィA Typography A	デジタル・クリエイティブ論I/II Theory of Digital Creative I/II	写真表現論 Theory of Photographic Expression		
	卒業制作 Graduation Works	広告コピー論 Theory of Advertising Copy	グラフィックデザイン史 History of Graphic Design	コミュニケーション・デザイン史 History of Communication Design	立体造形1 (教職関連科目) Solid Modeling 1				

必修科目 Required Subject 選択必修・選択科目 Elective Subject 教職関連科目 Teacher-Training Course

選択科目には共通教育科目「広告コンセプト」「広告表現論」「消費者行動論」「メディア論」「マーケティング論」を含む。

1 基礎課程 Basic Design Course

1年次における基礎課程では、描写力、色彩、形態の構成力など、自らの手による技術を養うとともに、コンピュータ操作によるデジタル技術など、造形技術の習得を必修で学習します。

基礎造形I【必修】

澤田 泰廣／高橋 庸平／相田 智之／茅野 直美／三木 香

基礎造形Iでは「描く」ことを通じて、コミュニケーションの最大なる武器のひとつを持つことを目標とします。造形の基礎トレーニング、描写の技術を学び、美術史上の天才の描写の感性を読み取る力も要求されます。自ら描く事の喜びを知り、普遍的なビジュアルコミュニケーションの手段の取得を目指す授業です。

1. 手(ルネサンス) / 2. 自画像(バロック) / 3. 風景(印象派) / 4. 空間(数学的図形派)
5. 樹木(琳派) / 6. 石(北方ルネサンス) / 7. 写真(フォトリアリズム)



1

2

3

4



5

6

7



8

9

10



11

12

13



14

15

16

2 基礎課程 Basic Design Course

基礎デザインI【必修】

澤田 泰廣／高橋 庸平／相田 智之／茅野 直美／三木 香

1年次の延長線上として、ビジュアルメッセージを視覚化する力をつけることを目的とします。3・4年次に向け、確かな基礎デザイン力と表現技術を取得し、授業を展開します。

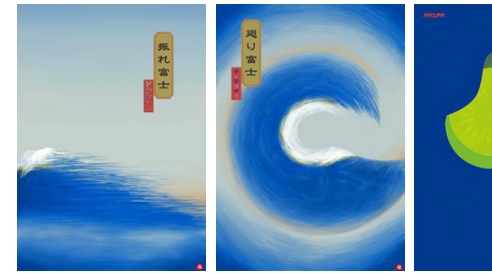
1. 空間(シュルレアリスム) / 2. 風景(ジャポニスム) / 3. 風景(ポスト印象派) / 4. 空間(シュルレアリスム) / 5. 6. 7. 日用品(ポップアート)



1



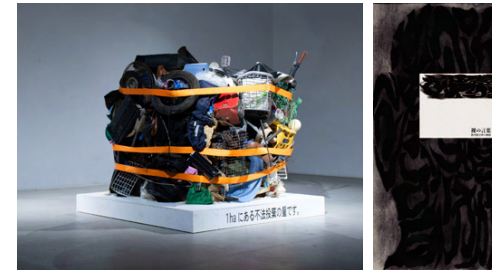
8



13



19



24

2年次基礎課程では、3年次の専門課程に向け、描写、エディトリアル、Web、ムーブメント、映像、立体、サイン、写真、ポスター、発想のトレーニングなど、デザイン全方位に対応する表現技術を習得することを目的としています。

基礎デザインII-A【必修】

小泉 雅子/野村 辰寿/加藤 勝也/金 晃平/洞口 祐輔
西岡 仁也/佐賀 一郎/阿部 宏史/鈴木 哲生/山田和寛

●エディトリアル連続性を伴った伝達効果を編集・視覚化の流れの中で理解し、本を制作します。●Web-インタラクティブな情報伝達の効果を理解し、Webを制作します。●ムーブメントビジュアルに時間を与える手法を学び、初歩的なアニメーションを制作します。●映像-様々な映像手法を学び、短編映像を制作します。●立体-動作や知覚の効果を考慮して情報を構成するコミュニケーションツールを制作します。●サイン-目的に沿った必要な情報を選択・構成・視覚化・造形化するプロセスを学びます。●タイポグラフィ基礎実習-実践的な演習を通じてタイポグラフィの知識と技術を学びます。

8. 9. エディトリアル / 12. 19. 24. 立体 / 21. 22. 映像 / 23. web / 24. サイン

基礎デザインII-B【必修】

川口 清勝/平野 篤史/えぐちりか/岸 和弘

コミュニケーションデザインに欠かせない発想から定着のプロセスを学び情報を視覚化するための多様な考えと手法を習得します。前期では、主にアイデアスケッチ(サムネール)からラフスケッチ、フィニッシュ(定着)までのスキルを培い、後期では前期に学んだ事を活かし、メディアへの展開までを学びます。

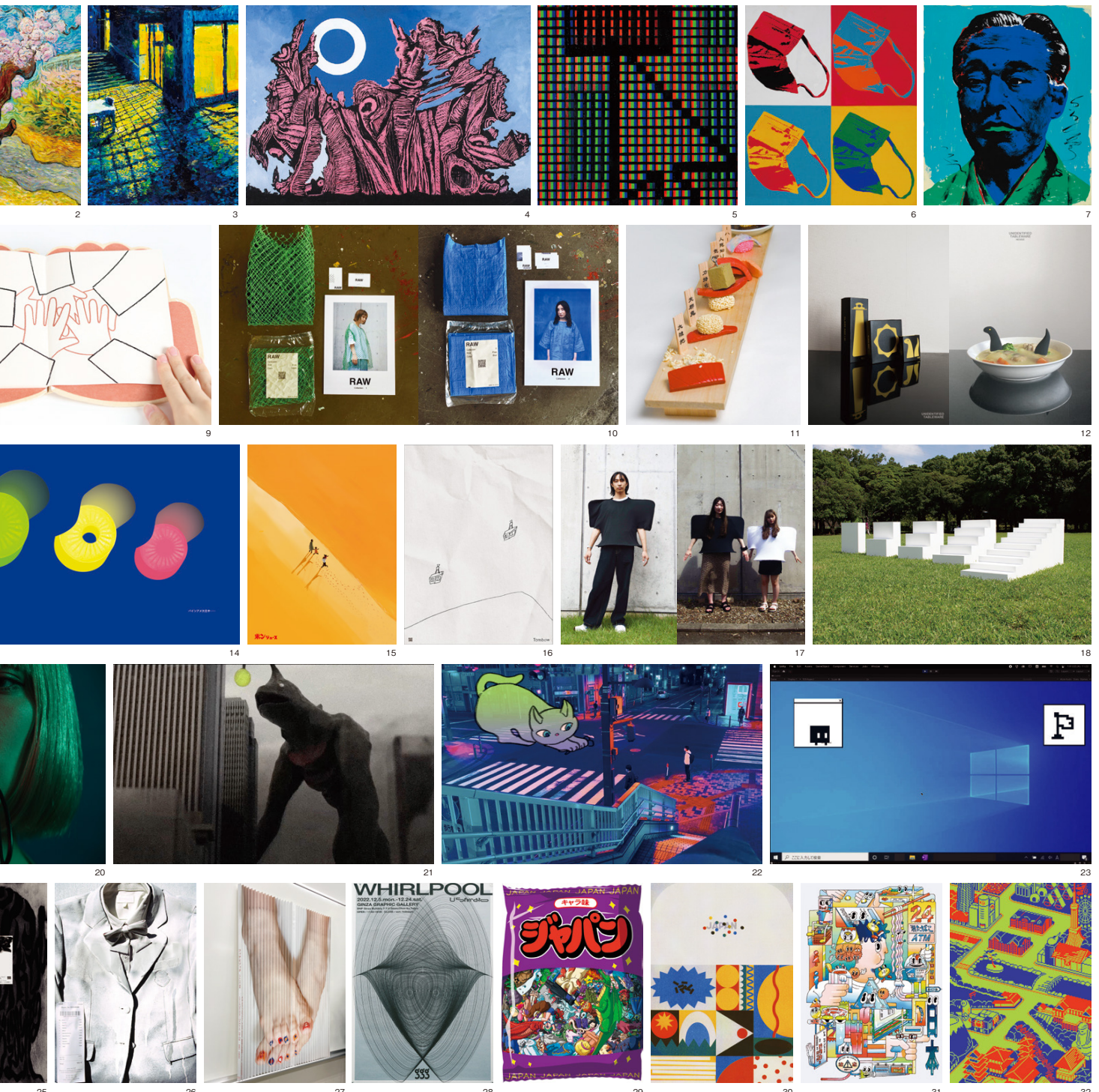
10. 11. 13. 14. 15. 16. 17. 18. Design&DEA

基礎デザインII-C【必修】

石塚 元太良/上野 修/上野 慶介/原田 要介/山崎 泰治
澤田 泰廣/平野 篤史/小林 一毅/清水 彩香/長澤 昌彦

●写真基礎実習:写真全般の基礎知識と基礎技術を学びます。スタジオ撮影実習、屋外撮影実習による写真表現。デジタル技術による写真のグラフィカルな表現。これらを体験し、デジタル写真による表現技術の習得を目指します。●ポスター:ポスター制作を通して、自分自身の自由でオリジナルな表現開発に挑戦します。

20. 写真基礎実習 / 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. ポスター



3・4 専門課程 Speciality Design Course

3・4年次における専門課程では、コース制のカリキュラムにより高度な専門性を養います。3つの専門コース「アートディレクションコース」、「クリエイションコース」、「グラフィックデザインコース」から各自が、自分に適した3つの授業を自由に選択し学習します。ただし選択は1つのコースに片寄らずに、必ず2つ以上のコースから選択します。

Art Direction

アートディレクション コース

社会に出てからのデザインの仕事は、総じて広告的な視点が求められると言っても過言ではありません。広告の授業を通して客観性を学ぶことは、個人の表現を一段とスケールアップさせ、必ず将来の役に立つでしょう。

アートディレクションD (新領域コミュニケーション)

須田 和博

気軽な発想から始めて、通常のメディア表現とは異なる「新領域コミュニケーション」の開発プロセスを学びます。アパ、モノ、仕組みなど課題解決の様々な手法の「試作品」を作る課題です。のびのびと「その手があったか」を考えます。

アートディレクションA (広告発想)

大貫 卓也

広告的発想を身につけ、個人の表現を、他者へ機能する表現へとジャンプさせることを学びます。1年を通し、ひとつのアイデアを自由な表現方法によって立体的かつダイナミックに展開させる課題です。10人よりも10000人に影響を与える表現力を持つ学生を育てます。(1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8)

アートディレクションE (自立するデザイン)

加藤 勝也

組織に頼らずに成り立つ「自立するデザイン」のあり方を模索していきます。学生各々が社会とダイレクトにコミュニケーションができるデザインの方法論の獲得を目指します。(12)

アートディレクションB (実践広告コミュニケーション)

川口 清勝

実在するテーマ、ミライのサービスや商品を想定して広告的コミュニケーション作品を制作します。世の中のコミュニケーションが大きく変化する中で、自分史上BEST3の作品づくりを目標とします。(9)

パッケージデザイン (消費者に伝える)

石浦 弘幸

パッケージデザインは、単に商品を包む表層的なものではなく、商品の価値そのものを創造する、いわば商品に人格を与えるような仕事です。この授業では、課題の発見やコンセプトの立案から、ユーザーが共感し心が動く表現に至るまで、コミュニケーションデザインとしての「伝えるパッケージ」を学びます。(11)

アートディレクションC (アイデアを生む)

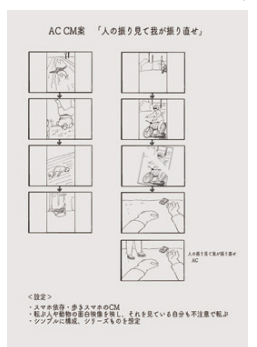
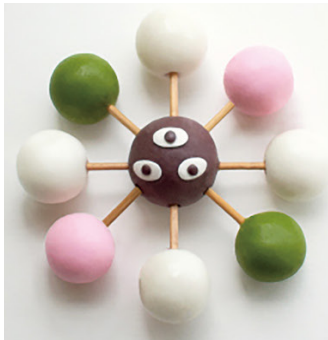
河合 雄流

課題解決するためのアートディレクションにはアイデア(考案・企画)が必要です。取り組みやすい課題をいくつもやりながら、アイデアを生む力を鍛え、課題解決のできる企画づくりを学びます。(10)

CMディレクション (時間をデザインする)

真田 敦

広告におけるCM表現を習得します。CMの骨格となるコンテを課題に沿って作成していくことにより、物の見方、捉え方、自らの視点の重要性を学び、アイデアを考えることの基本を体得していきます。CM以外の映像表現にも対応します。(13)



Creation

クリエーション コース

コミュニケーションデザインは、最後の着地能力がモノをいいます。個人の力で生み出される表現の可能性は無限です。ビジュアル表現の可能性を探求する、自分自身と向き合う授業です。

クリエーション (ヴィジュアルパワー)

澤田 泰廣

常識や完成されたものを疑える思考、そして、自身にしかない表現力を徹底的に掘り下げる実践を学びます。両者の融合がなされてこそ、人々を引きつける新鮮なクリエイティブは誕生します。(1. 2. 3. 4)

写真 (自己表現としての写真)

上田 義彦

二つの課題があります。一つは、光についての考察、白い紙と光を使い、輝く白から漆黒の黒までの美しく豊かなグラデーションで、普遍的な力を持った白黒写真を完成させます。二つ目は、何を撮っても、どんな表現をしてもいい。自由な発想で、写真を使って自己表現をします。最後に、集大成として写真集を完成させます。(15. 16)

アニメーションA (オリジナル短編制作・ストーリー)

野村 辰寿

シンプルなお作文を映像化する「ワンセンテンスアニメーション」、1枚のビジュアルを自由に展開させて新しい表現スタイルを探る「ワン・ヴィジュアル・アニメーション」といった課題を通して、個々の世界観を活かしたアニメーションを制作します。(9. 11)

イラストレーションA (描画表現からの展開)

高橋 庸平

「描く」という原初的なコミュニケーション手段を中心とした、普遍的な表現力を培うことを目的とします。各自のスタイル(画材・技法・様式)による描画の積み重ねを創作の源として、モチーフやテーマに即した展開を模索していきます。(5. 6. 7. 8)

アニメーションB (オリジナル短編制作・イメージ)

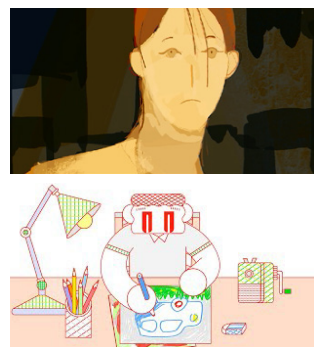
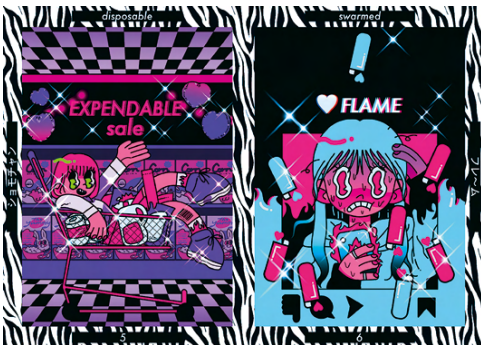
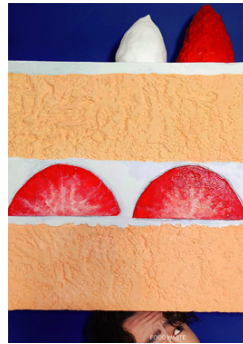
水江 未来

アニメーションのメインストリームである物語表現ではなく、ビジュアルミュージック(音楽の視覚化)、エクスペリメンタル(実験)、アブストラクト(抽象)、ノンナラティブ(非物語)などを中心に、短編アニメーション制作を通して、独自のアニメーションの方法論を確立することを目指します。(12)

イラストレーションB (メッセージイラストレーション)

柏大輔

イラストレーションとは何かを考えます。まず絵との違いは何なのか。美術とどう関連してきたのか。これまでどういった表現が存在し、どんな形式でどんな情報や思いを伝えてきたのか。イラストレーターとはどんな存在なのか。概念、歴史、制作背景を捉え、メディアで活躍するビジュアルコミュニケーションを理解します。(10. 13. 14)



13

14

15

16

Graphic Design

グラフィックデザイン コース

平面デザインはデザインの基礎でありながら、時代の変化にともない様々な変容を遂げています。目的意識の高い、次世代の個性的なグラフィックデザイナーを育てます。

グラフィックデザインA (広がるグラフィック)

平野 篤史

自分のグラフィック表現を見つけ、技術の向上をめざします。その上で、自分のデザインを幅広く展開させていく事を実践していきます。平面表現だけに終わらないグラフィックデザインの可能性を考え、広げ、グラフィック表現を様々な形態、媒体に置き換えていける方法を探っていきます。(4.6.7.9)

グラフィックデザインD (エディトリアルプロジェクト)

佐藤 直樹

「エディトリアルデザイン」の基本を踏まえつつ、多様なアウトプットにチャレンジします。各種の紙媒体はもちろん、ウェブ、映像、スペース、プロダクトなどについてもリサーチし、個々のテーマに適したアプローチを探ります。(5.8)

グラフィックデザインB (VI計画)

小泉 雅子

企業が社会にその存在を明らかにしていくCI確立の必要性を学び、コミュニケーション活動のためのVIの立案・制作を行います。実在の組織体をテーマに、現状の課題とコミュニケーション目的を捉えてイメージ統合計画を提案します。(1)

タイポグラフィA (和文)

佐賀 一郎

言葉と文字の出会いがもたらすグラフィック表現の可能性を考察し、和文書体のデザインや、新たなビジュアルコミュニケーションの提案に結実させることを目指します。(11.12)

グラフィックデザインC (新しい表現を探る)

服部 一成

独創的で魅力あるデザイン、新しいデザインの実現を目標とします。学生自身が、課題を自分で解釈した上でテーマを組み立て、そのテーマを具体化する様々な表現方法を追求し、最上の表現にとり着くことを目指します。(2.3.10)



9

10

11

12

専門学科目 Classes of Graphic Design

グラフィックデザイン学科では、講義系の学科目にも力を入れています。実技が大事なことは言うまでもありませんが、実技を支える理論を知ることも、また同様に重要です。アートディレクション／クリエイション／グラフィックデザインに関連するさまざまな分野の考え方や歴史を知ること、皆さんのこれからの諸活動に奥深さを与えてくれることでしよう。幅広い分野の講義系学科目の多くは、他学科にもオープンにされています。

デザイン特論【必修】(担当教員は持ち回りとなります)

大貫 卓也／上田 義彦／川口 清勝
小泉 雅子／佐藤 直樹／澤田 泰廣
野村 辰寿／服部 一成／加藤 勝也
佐賀 一郎／高橋 庸平／平野 篤史

グラフィックデザイン学科・実技担当の全教員によって、デザインの専門知識をさらに広く、さらに深めるためのリレー式の授業です。選択履修によって体験できないジャンルの知識を、過去の名作や歴史も含めて幅広く知ることは、刺激的な体験であると同時に、個人の可能性を無限大に広がります。

English in Graphic Design I・II

石井 慎一郎／倉田 麻里／ヤンスフィンケ
グラフィックデザインに特化した専門用語を、テキスト講読、作品制作、グループディスカッションを通じて習得し、自分の作品について英語でプレゼンテーションを行う。ビジュアルコミュニケーションのみならずバーバルコミュニケーションの重要性を学び、両立させることを目指す。

アニメーション原論

野村 辰寿

短編アニメーション作品を中心にアニメーション表現の原理について学びます。アニメーション創成期から現代にいたる歴史と進化、世界の様々な国における表現の多様性、その2つのポイントを軸に作品観賞と解説で短編アニメーションマップの全体像の把握を目標とします。

ビジュアルデザイン基礎概論

佐賀 一郎

図像と文字の発生から現在まで、ビジュアルデザインが今日に到るまでに辿ってきた道程を振り返り、今日の常識がいつ、どのような目的のもと、何を指して醸成されたかを確認しながら、ビジュアルデザインの基本的な知識を養います。歴史に取材しつつ、そこから予測される未来も検討します。

ビジュアルデザイン論

佐賀 一郎

ビジュアルデザインの究極的な目標は、人と人の相互理解だろう。だが、人と人が分かり合うことの困難さは、私たちが日々身をもって実感している通りである。そのような困難な目的を目指し、しかも現実社会の中で一定の役割を果たすビジュアルデザインのむずかしさ、すばらしさを考察する。

グラフィックデザイン原論

加藤 勝也

現在のグラフィックデザインは様々な分野・技術発展と密接に結びつき、多くの視覚表現を駆使しビジュアルコミュニケーションの領域を担っています。この授業は視覚化された対象の認知と反応について学び、コミュニケーションが行われる流れを理解、言語化できることを目指します。

◀ OPEN!

印刷概論 I・II

中村 仁美

本講座は、デザインと印刷との関係をキーワードに、クリエイティブワークを行う上での印刷の基礎知識を習得する。基礎知識を踏まえ、様々な媒体で駆使された印刷加工表現の技術や技法を概観。印刷表現の豊かさや多様性への理解を深めるとともに、クリエイティブにおける印刷の可能性について考察する。

イラストレーション原論 I

柏 大輔

イラストレーションとは何かを考えます。まず、絵との違いは何なのか。美術とどう関連してきたのか。これまでどういった表現が存在し、どんな形式でどんな情報や思いを伝えてきたのか。イラストレーターとはどんな存在なのか。概念、歴史、制作背景を捉え、メディアで活躍するビジュアルコミュニケーションを理解します。

イラストレーション原論 II

高橋 庸平

イラストレーションの表現には、画材や様式、メディア、社会構造などのさまざまな要素が複雑に絡み合っています。それら諸要素を切り口として表現の魅力を掘り下げることで、イラストレーションの基礎について知的アプローチから学びます。

サイン・コミュニケーション論

小泉 雅子

サインによるコミュニケーションについて、主に記号、ダイアグラム、サイン計画等のテーマを柱に取り上げます。ビジュアルコミュニケーションにおけるその役割や発展について事例や社会背景と共に学ぶことを通じて、今日のコミュニケーションデザインにおける課題について考察します。

ソーシャル・デザイン論 I

田中 美帆

環境問題、自然災害、テロ、超高齢化社会、貧困問題、地域格差などの社会問題をデザイン視点で解決へ導く手法や事例を学ぶ。企画立案「マイプロジェクト」を行いながら、SDGsの17ゴールを理解し、デザイナーとして一人ひとりが社会との関わり方を考え、社会で機能するクリエイティブ成果を生み出す事を目的としている。

ソーシャル・デザイン論 II

田中 美帆

企画立案「マイプロジェクト」をグループ企画にし、ワークショップ会議形式で、調査→社会課題の絞り込み→企画立案→プロジェクト計画→資料作成→プレゼンテーション&振り返りを行う。デザイナーとして一人ひとりが社会との関わり方を考え、社会で機能するクリエイティブ成果を生み出す事を目的としている。

グラフィックデザイン史

古賀 稔章

デザインの歴史への眼差しを持つことは、私たちが世界を認識するためのひとつの方法であり、その出発点となるのが、書かれたものを批評的に読むことの実践です。今年度は具体例として、ヨゼフ・ミュラー＝ブロックマン「グリッドシステム」を中心に様々なテキストを読み解きます。

デジタル・クリエイティブ論 I・II

西井 育生

CGを始めとした先端映像技術の活用のされ方、有用性をプロデュースの視点、クリエイティブ的視点の双方から学びます。また従来の制作手法との結びつきを理解し、今後のビジュアル制作に新しい手法を取り入れるためのアプローチを学びます。

写真表現論

上野 修

カメラの進化と普及は、人間の認識だけではなく、身体性をも変えてきたのではないのでしょうか。馬車に機材を積んでいた写真の初期から、スマートフォンでinstagramを操っている現代までを射程に入れ、写真とカメラの「活用」が織りなす表現の変容を考えていきたいと思えます。

広告コピー論

照井 晶博

コピー(ことば)に対する、理解と、愛情と、連帯感をもつデザイナーの育成。さらに広く、ことばの表現に対する、関心と、愛情と、意欲をもつ人材の育成を目的とする。

コミュニケーション・デザイン史

金 晃平

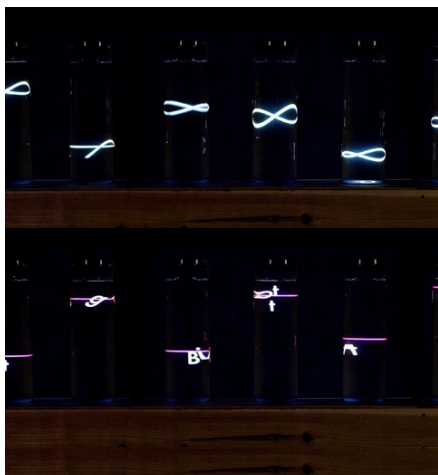
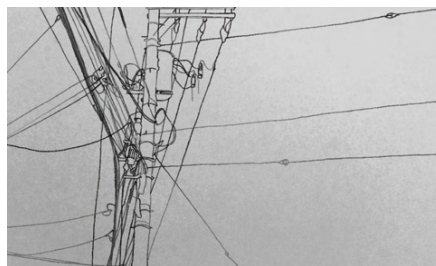
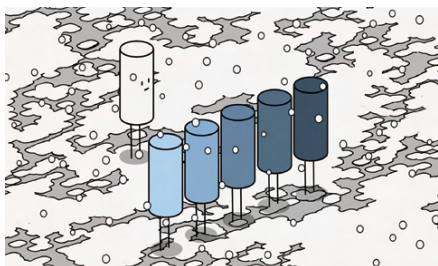
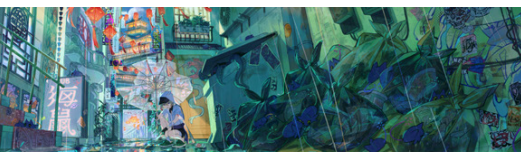
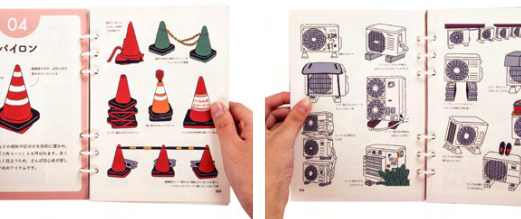
コミュニケーション活動の発展とメディアの発達の間を俯瞰的に理解し、メディアごとの特性に合わせて制作されたさまざまな表現事例を知り・考察することで、制作におけるバックグラウンドとして基礎的な知識を習得することを旨とする。

4

卒業制作 Graduation Works

4年生は前期で専門課程が終了し、後期は各コースを軸として4年間の総仕上げである卒業制作を行います。卒業制作展は例年3月に行われ、その成果を初めて学外に発表する機会となります。





専任教員 Full-time Teacher



大貫 卓也 教授(学科長) Takuya Onuki

- アートディレクションA
デザイン特論

1980年多摩美術大学卒、博報堂入社。1993年大貫デザイン設立。...



上田 義彦 教授 Yoshihiko Ueda

- 写真
デザイン特論

写真家。日本写真協会作家賞、東京ADC賞、ニューヨークADC賞など受賞多数。...



川口 清勝 教授 Seijo Kawaguchi

- 基礎デザインII-B
アートディレクションB
デザイン特論

多摩美術大学GD科卒業。電通クリエイティブ局を経て、1999年TUGBOAT設立。...



小泉 雅子 教授 Masako Koizumi

- 基礎造形II
基礎デザインII-A
グラフィックデザインB
デザイン特論
サイン・コミュニケーション論

多摩美術大学美術学部デザイン科グラフィックデザイン専攻卒業。...



佐藤 直樹 教授 Naoki Sato

- グラフィックデザインD
デザイン特論

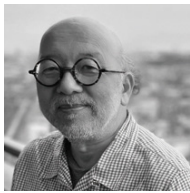
北海道教育大学卒業後、信州大学で教育社会学・言語社会学を学ぶ。...



澤田 泰廣 教授 Yasuhiro Sawada

- 基礎造形I
基礎デザインI
基礎デザインII-C
クリエイション
デザイン特論

1985年東京藝術大学美術学部デザイン科卒業。...



野村 辰寿 教授 Tatsutoshi Nomura

- 基礎造形II
基礎デザインII-A
アニメーションA
デザイン特論
アニメーション原論

1964年三重県出身。多摩美術大学デザイン科卒業。...



服部 一成 教授 Kazunari Hattori

- グラフィックデザインC
デザイン特論

1964年東京生まれ。東京芸術大学美術学部デザイン科卒業。...



加藤 勝也 准教授(教務副主任) Katsuya Kato

- 基礎造形II
基礎デザインII-A
アートディレクションE
デザイン特論
グラフィックデザイン原論

1979年生まれ。2005年多摩美術大学大学院修士課程美術研究科デザイン専攻修了。...



佐賀 一郎 准教授 Ichiro Saga

- 基礎造形II
基礎デザインII-A
タイポグラフィA
デザイン特論
ビジュアルデザイン基礎概論
ビジュアルデザイン論

1976年生まれ。徳島県立大学卒、美術博士(女子美術大学)。...



高橋 庸平 准教授(教務副主任) Yohei Takahashi

- 基礎造形I
基礎デザインI
イラストレーションA
デザイン特論
イラストレーション原論II

1981年千葉県生まれ。2005年多摩美術大学大学院博士前期課程修了。...

客員教員 Visiting Professor



平野 篤史 准教授 Atsushi Hirano

- 基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1978年神奈川県生まれ。2003年多摩美術大学美術学部グラフィックデザイン科卒業。...



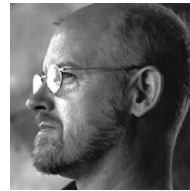
葛西 薫 Kaoru Kasai

1949年札幌生まれ。1973年(株)サンロード入社。...



加藤 久仁生 Kunio Kato

1977年鹿児島生まれ。2001年多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。...



カリ・ピippo Kari Piuippo

1945年生まれ。ヘルシンキのアートスクールで学ぶ。...



菊竹 雪 Yuki Kikutake

日本デザインセンターを経て、株式会社コンパソ設立。...



佐藤 可士和 Kashiwa Sato

1965年東京生まれ。多摩美術大学デザイン科卒業。...



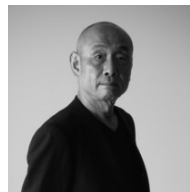
竹中 直人 Naoto Takenaka

1956年3月20日生まれ。初監督作『無能の人』がヴェネチア国際映画祭で国際批評家連盟賞。...



津山 克則 Katsunori Tsuyama

1977年多摩美術大学デザイン科卒業。松下電器(現パナソニック)宣伝部に入社。...



三浦 武彦 Takehiko Miura

75年多摩美術大学デザイン科卒業。同年、株式会社電通入社。...

必修科目
Required Subject

選択必修・選択科目
Elective Subject

教職関連科目
Teacher-Training Course

ワークショップ
Workshop

非常勤講師 Part-time Lecturer

石塚 元太良 Gentarō Ishizuka

□ 基礎デザインII-C



写真家。2004年日本写真協会賞新人賞受賞。2014年「PIPE-LINE ICELAND/ALASKA」で東京写真新人作家賞受賞。2016年、Steidl Book Award Japanグランプリ受賞。2022年Domani展国立新美術館や、アーツ前橋（前橋市立美術館）など国内外の美術館で展覧会が予定されている。

翁 拓史 Takushi Okina

□ 立体造形1
□ 立体造形2



1998年多摩美術大学大学院美術研究科修士。翁拓史・富田修司の2人からなるユニットR&G-LABORATORYにて企画、制作。Design+ARTの視点から新たな商品価値を生み出すために、作品・商品・発表と発売・制作と生産のポテンシャルを探っている。

金 晃平 Kohei Kin

□ 基礎デザインII-A
□ コミュニケーション・デザイン史



1986年鹿児島生まれ。2010年多摩美術大学芸術学部グラフィックデザイン学科卒業。2012年同大学院修士課程美術研究科デザイン専攻G&D専攻修了。同大学グラフィックデザイン学科助手を経て、2018年よりフランスとしてグラフィックデザインに携わる。

真田 敦 Atsushi Sanada

□ CMディレクション



'63年生まれ。'88年多摩美術大学デザイン学科卒業。
（株）TVOを経て映像ディレクターとして独立。最近のCM:サントリー「未来」、BOSS「新沢龍、BIG」他、ケン・チャール、JR東日本「げんま、など。映画:「いのちのえいが、おえまろ」【ホカカポイ】

茅野 直美 Naomi Chino

□ 基礎造形I
□ 基礎デザインI



2002年多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。広告代理店にてクリエイティブディレクター、コミュニケーションディレクター、アートディレクターとして広告制作に携わる。2020年、「食」をテーマとしたイラストレーターとして独立。ご馳走イラストレーターとして活動中。

西岡 仁也 Yoshiya Nishioka

□ 基礎造形II
□ 基礎デザインII-A



2004年多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。2006年同大学院修了。その後同学科研究助手を経て2012年より筑波技術大学総合デザイン学科助教、大学院以降地産地消や視覚伝達に関する研究や制作を行っている。

山崎 泰治 Taiji Yamazaki

□ 基礎デザインII-C



写真家。写真専門学校、スタジオ勤務を経て2004年上田義彦氏に師事。2008年写真家として独立。広告、雑誌などを中心に活動する傍ら写真作家としても数々の展覧、企画展にて作品を発表。

阿部 宏史 Hirofumi Abe

□ 基礎造形II
□ 基礎デザインII-A



早稲田大学第一文学部、パーゼル造形芸術大学ヴィジュアルコミュニケーション卒業。デザイン事務所を経て企画とデザインのためのスタジオprint gallery主宰。日本タイポグラフィ年鑑エディトリアルベストワーク賞。

井田 紀美子 Kimiko Ida

□ PBL科目
パッケージデザイン基礎



多摩美術大学グラフィックデザイン専攻卒。製紙メーカーを経て1999年明治製菓株式会社（現・株式会社明治）入社。主な仕事に明治ミルクチョコレート、メルティークス、明治ザ・チョコレートなど。主な受賞に日本パッケージデザイン大賞受賞、JPC経済産業大臣賞ほか、JPDA会員。

古賀 稔章 Toshiaki Koga

□ グラフィックデザイン史



1980年福岡県生まれ。武蔵野美術大学芸術文化学科准教授。慶應義塾大学卒業。東京大学大学院博士課程満期退学。雑誌「イデア」編集者。経済産業省特許庁、多摩美術大学非常勤講師を経て現職。訳書にヨゼフ・ミュラー・ブローキング「グラフィックシステム」（白井敬尚監修。2019年Asi199Asimuh10刊）がある

倉田 麻里 Mari Kurata

□ English
in Graphic Design/II



立教大学理学部数学科卒業。同理学部研究科数学専攻博士前期課程修了。立教大学文学部研究科英米文学専攻博士前期課程修了。同博士後期課程満期退学。専門にアメリカ南部文学、とくに南部4州を以て限った歴史研究などに研究している。

清水 彩香 Ayaka Shimizu

□ 基礎デザインII-C



1988年生。2012年多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。2013年独立。グラフィックデザイナーのための環境配慮研究所「Lab. for EG」を創設。自然と触れながら、東洋の伝統文化・社会課題と「美術と文化」に関する事のみに従事。可能な限り環境負荷の低い方法を模索し続けている。

照井 晶博 Akihiro Terui

□ 広告コピー論



コピーライター、情報系一風とバロウツ株式会社監理品。最近の主な仕事に、サントリー-BOSS、CRAFT BOSS、マッドナルどごはん-バーガー、夜マック、ユニクロ、ソフトバンク、HONDAなど。TCC賞、ADC賞、ACCグランプリ、電通賞グランプリ、JRC広通賞グランプリなどを受賞。

原田 要介 Yosuke Harada

□ 基礎デザインII-C



1982年佐賀県生まれ。多摩美術大学GD学科卒業。GD研究室、写真センター勤務を経て2023年より非常勤講師。2012年 写真新世紀グランプリ受賞。

山田 和寛 Kazuhiro Yamada

□ 基礎造形II
□ 基礎デザインII-A



デザイナー。1985年生まれ東京都出身。2008年多摩美術大学造形表 現学部デザイン学科卒業。マツダオフィス/牛若丸にてブックデザイン、Monotypeにてタイプフェイスデザインに従事した後、2017年にデザインスタジオ nipponia を立ち上げ独立。書籍の装丁、文字デザイン、ヴィジュアルコミュニケーションデザイン分野で活動。

石井 慎一郎 Shinichiro Ishii

□ English
in Graphic Design/II



'15年マサチューセッツ芸術大学グラフィックデザイン学科卒業。'18年多摩美術大学修士課程美術研究科デザイン専攻GD研究室副域修了。同大学グラフィックデザイン学科研究助手。美術予備校助手を経て、2024年よりフランスとしてグラフィックデザインに携わる。

上野 修 Osamu Ueno

□ 基礎デザインII-C
□ 写真表現論
□ PBL科目 フォトグラム



64年生まれ。'89年東京総合写真専門学校研究科卒業。'87年から'89年にかけて「TRENDS89現代写真の動向-展」などの企画展に出品。同じく'87年より写真評論をはじめ。'13年、雑誌「イデア」編集者。経済産業省特許庁、多摩美術大学非常勤講師を経て現職。訳書にヨゼフ・ミュラー・ブローキング「グラフィックシステム」（白井敬尚監修。2019年Asi199Asimuh10刊）がある

柏 大輔 Daisuke Kashiwa

□ イラストレーションB
□ イラストレーション原論 I



2010年多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。2017年同大学院にて博士号取得。理論研究を活かした独自のイラストレーションがスターを制し、シュウ、ロンパ、ウクライナ等の国際コンペティションで受賞。ポリアビポスタービエンナーレ2019/2021国際審査員。

小井沼 由紀 Yuki Koizuma

□ 基礎造形II



'80年生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。利用調理製菓専門学校製菓科卒業。デネスタルルル社を経てイラストレーターとして独立。在学中より「Suish」を立ち上げ、DELPHONICSのサウンドデザインワークを開始。他、企業広告、書籍、紙本、イベント等のイラストを制作。

鈴木 哲生 Tetsuo Suzuki

□ 基礎造形II
□ 基礎デザインII-A



グラフィックデザイナー。1989年神奈川県生まれ。2013年東京大学大学院美術学専攻美術学卒業。茨城県常陸那珂市設計事務所勤務を経て、'15年オランダ「KABK デザインハルゴ」立寄美術アカデミー「ライヴデザイン」課程を修了。24年より多摩美術大学グラフィックデザイン学科非常勤講師。

長澤 昌彦 Masahiko Nagasawa

□ 基礎デザインII-C



1976年神奈川県生まれ。2001年多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。鈴木守デザイン室を経て独立。詩集「トリトリ」の受賞が「世界で最も美しい本コンクール2014」で栄誉賞を受賞。German Museum of Booksand Writingに収蔵される。

洞口 祐輔 Yusuke Horaguchi

□ 基礎造形II
□ 基礎デザインII-A



1980年静岡県生まれ。2007年多摩美術大学大学院デザイン専攻GD副域修了。2013年にLunch Box Studiosを設立。CMやTV等のアニメーション制作に携わる。2018年よりディレクター（メルボルン）博士課程修了。日本アニメーション協会会員 国際アニメーション学会会員。

ヤンス フィンケ Jens Vinke

□ English
in Graphic Design/II



経営学専攻し、アジア近代文化史を研究。ベトナム難民キャンプやロンドンの国際ホテルチェーンで勤務するなど、海外で様々な仕事に携わりました。1999年から日本に移住を志して仕事をしています。そして、2010年に多摩美術大学で教職をとり始めた。趣味はサウングラフ、ウイニング、日本やアジア各国を探索する事です

石浦 弘幸 Hiroyuki Ishiura

□ パッケージ・デザイン



1968年富山県生まれ。1991年金沢美術工芸大学卒業後セントリーデザイン院に入社。白コーヒ-BOSSをはじめ様々な飲料のパッケージデザインに携わる。主な受賞:日本パッケージデザイン大賞金賞・銀賞・銅賞日本タイポグラフィ大賞グランプリ、Putawards金賞・銀賞など、日本パッケージデザイン協会理事。

上野 慶介 Keisuke Ueno

□ 基礎デザインII-C



1981年、茨城県生まれ。創形美術学校卒、株式会社アマナ入社。デジタルイメージング部門所属。のち株式会社ゴースター、フォトタッチ部門 pygmaion設立に参加。2016年10月、WENTZ INC. 設立。フォトタッチと3DCGを駆使したビデオ制作に従事。

河合 雄流 Takeru Kawai

□ アートディレクションC



1971年北海道生まれ。多摩美術大学卒業。株式会社電通勤務。主な仕事に、HONDA、凸版印刷、大成建設、電通「制作」他を制作。主な受賞にADC賞、ACC賞、D&D、the one show、Cannes Lions他受賞。ADC会員。

小林 一毅 Ikki Kobayashi

□ 基礎デザインII-C



グラフィックデザイナー。1992年滋賀県彦根市生まれ。2015年多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。学生時代クリエイティブ本誌でのデザイナー勤務を経て2019年に独立。主な受賞に東京TDC賞、JAGDA新人賞。

須田 和博 Kazuhiro Suda

□ アートディレクションD



67年新潟生まれ。90年多摩美術大学GD専攻卒、博報堂入社。AD・CMディレクターを経て05年インテラティブへ転職。09年「ミライを創る」TIAAグループ。14年「ライスコード」アドフラスコ・グループ。カンヌゴール、16-17年 ACC インテラティブ部門・審査員長。著書「使ってもらえる広告」

中村 仁美 Hitomi Nakamura

□ 印刷概論I
□ 印刷概論II



2007年武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後凸版印刷(株)入社。入社以来印刷表現をめぐる企画展「グラフィックライタル」企画・制作・運営を長年担当。グラフィックデザイナーとして印刷表現を中心とした企画提案や広報活動などに幅広く活動している。

三木 香 Kaori Miki

□ 基礎造形I
□ 基礎デザインI



クリエイティブディレクター/アートディレクター。株式会社ADKを経て独立。株式会社ミックデザインワークス代表取締役。主な仕事に、日本郵便「KITTE」、三菱電機「MARK IS」のブランドデザイン、「亀田ボテ」の商品開発など。

相田 智之 Tomoyuki Aida

□ 基礎造形I
□ 基礎デザインI



04年多摩美術大学GD学科卒。イラストレーター。ミヨシ油断「かける本 パター」、日本総合住宅生活「団地キッチン田島」など。広告、パッケージ、書籍、WEB等でイラストレーションを手がける。東京イラストレーターズ・ソサエティ(TIS)会員。

えぐちりか Rika Eguchi

□ 基礎デザインII-B



アーティスト/アートディレクター。多摩美術大学大学院卒業後、電通勤務。絵本「のびのび」シリーズが日中対出展。主な仕事に「TOYO2020」パブリック閉会式、「ARASHI EXHIBITION「JOURNEY」」、PEACH JHON、D&D金賞、JAGDA新人賞、ひびつ展グランプリ、岡本太郎現代芸術賞受賞者、他。

岸 和弘 Kazuhiro Kishi

□ 基礎デザインII-B



1962年埼玉生まれ。1984年多摩美術大学美術学部グラフィックデザイン学科卒業。HuisMediaDesign。大賞デザインを経て1997年MONK設立。現在に至る。アートディレクター、グラフィックデザイナーとして活動。

齋藤 恵 Megumi Saito

□ 基礎造形II



千葉県生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。大賞デザイン。株式会社トラブを経て2019年独立。最近の主な仕事としてレビソカフカ、COFFEE、savaz、電通大学理工学部二井不動態など。広告・グラフィックデザイン・ブランディングなどを中心に活動。

田中美帆 Miho Tanaka

□ ソーシャル・デザインI
□ ソーシャル・デザインII



Royal College of Art 卒業。株式会社Iconocort代表。主な仕事: motherjuiceGOOD DESIGN賞、ブルーVIEW ビューイング(副副社長特別)。みんなと多摩美術多摩協会(副会長)

西井 育生 Ikuo Nishii

□ デジタル・クリエイティブ論I/II
□ ワークショップ 3DCG



1988年生。2012年多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。2017年独立。グラフィックデザイナーのための環境配慮研究所「Lab. for EG」を創設。自然と触れながら、東洋の伝統文化・社会課題と「美術と文化」に関する事のみに従事。可能な限り環境負荷の低い方法を模索し続けている。

水江 未来 Mirai Mizue

□ アニメーションB



アニメーション作家。2007年多摩美術大学大学院美術研究科デザイン専攻修了。ウェネチア国際映画祭、ベルリン国際映画祭で正式招待上映。アヌシ-国際アニメーション映画祭では音楽賞CANAL+Creative Awardを受賞。世界4大アニメーション映画祭メーンキャスト。



太田 幸夫



祖父江 慎



大貫 幸也



舟橋 全二



祖父江 慎



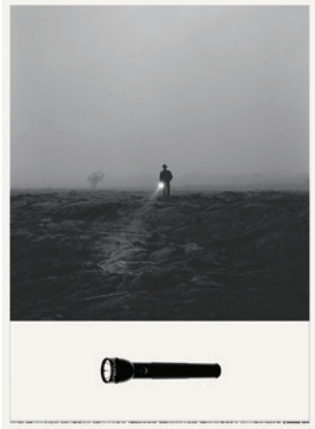
せきや ゆりえ



及川 賢治 / 100%ORANGE



水野 学



川口 清勝



近藤 聡乃 / 『てんとう虫のおとむらい』2-10-02 / Courtesy of the artist and Mizuma Art Gallery



清水 正己



小栗 左多型



田中 秀幸



安田 博弘



しりあがり寿



竹中 直人



堀内 弘賢



一ノ瀬 雄太 / 快楽東京



佐野 研二郎



窪田 新



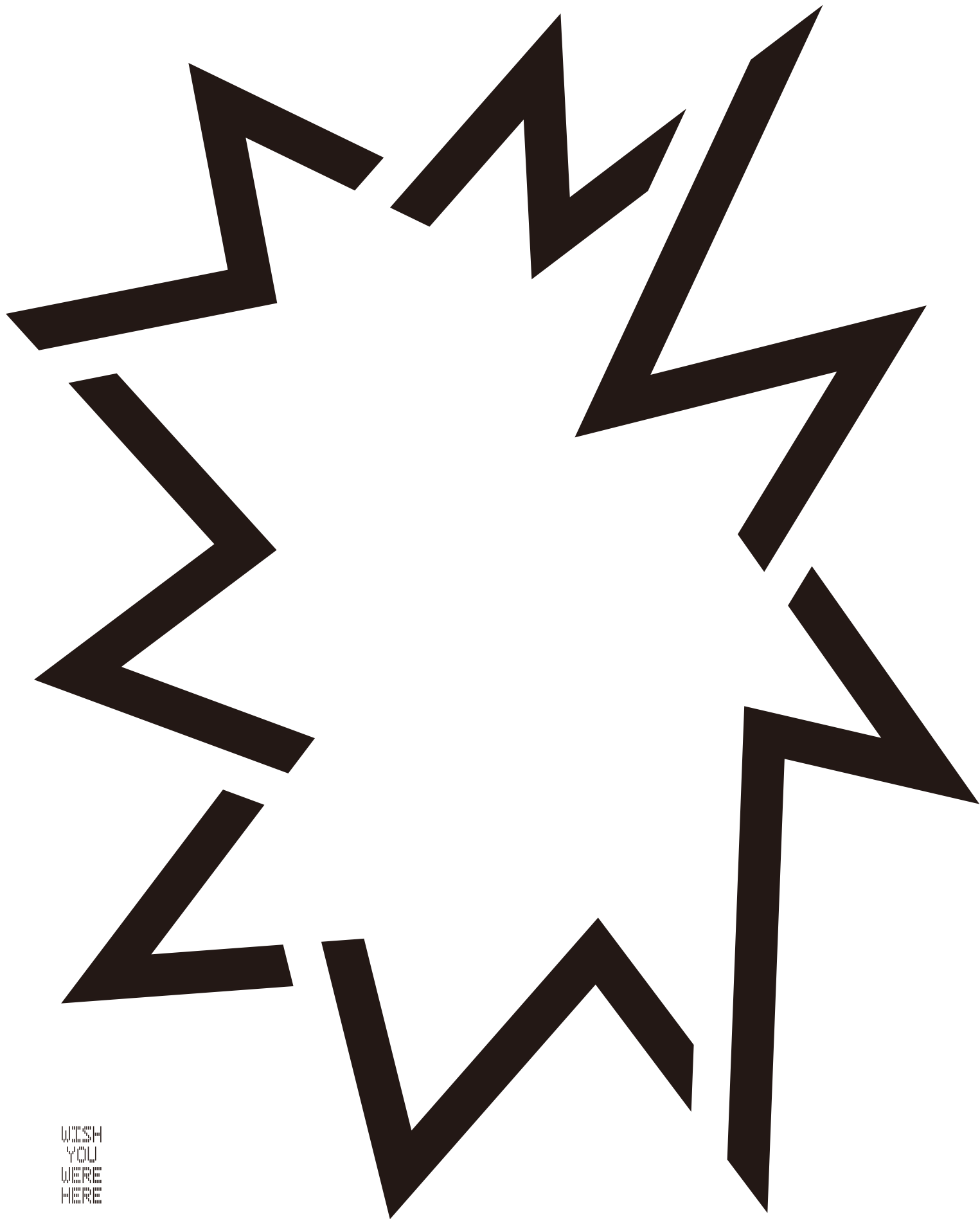
あだち なみ / ©BANDAI フロンズ新社刊



田辺 ヒロシ



スージー甘金



WISH
YOU
WERE
HERE