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

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 東京都八王子市鑓水 2-1723
https://www.idd.tamabi.ac.jp/design/

発行年
2025 年 7 月

パンフレット制作
Design: INOUE, Mutsuki
Cellular Automaton: MARUYAMA, Towa
Logo: KANAIDA, Seigo
Laboratory Coordination: YAMAGUCHI, Yuiko
Direction, Editing: TAKAMI, Shimpei
Interviewee Photographs: TSUTSUI, Yoshiaki; HASHIMOTO, Haruhi; SAKEMOTO, Risa
Facilities Photographs: “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（作品画像右下の番号順）

1. MATSUMOTO, Rin
2. NAKAJIMA, Haruki
3. IDA, Arisa
4. SUZUKI, Yuna
5. SUZUKI, Yuna
6. KISARA, Shuto
7. KANAIDA, Seigo
8. AWAJIYA, Miku
   IKEDA, Tamao
   KAMADA, Haruka
   SHIOZAWA, Ema
   SUZUKI, Yuna
   NAWA, Miyu
   HAYANO, Ayane
   YAMAKAWA, Satoko
9. ITO, Yuiko
10. IWAMOTO, Mao
   ENOMOTO, Shinnosuke
   SAKAI, Kiten
11. MARUYAMA, Ryuji
12. KOBAYASHI, Fuka
13. MASUKO, Kaho
14. KANAIDA, Seigo
15. MARUYAMA, Ryuji
16. NAKANO, Momone
17. YAMASHITA, Ai
18. KANAIDA, Seigo
19. INOUE, Mutsuki
20. KIKUCHI, Midori
   TAKAHASHI, Maaya
   TAMURA, Haiku
   TSUCHIYA, Chikara
   WATANABE, Miku
21. HUANG, Wanting
22. OTA, Rei
23. Many student
24. SAGA, Ayaka
   TOGUCHI, Kazuma
   YAZAWA, Yuri
25. OSHIKAWA, Shion
   WEI, Zirong
   TSUCHIYA, Chikara
   NISHIMORI, Kyoko
26. KOIKE, Akito
   SASAKI, Sae
   CHEN, Le
   NISHIE, Saki
   YAZAWA, Yuri
27. INOUE, Mutsuki
28. OKADA, Saya
29. NUMABE, Nagi
30. OKAMOTO, Seina
31. SATO, Chiaki
32. ODA, Iori
33. EDA, Ai
34. EDA, Ai
35. IZUE, Mayu
36. HARADA, Chikako
37. NISHIE, Saki
38. UMENO, Aya
39. HIRATA, Nobushige
40. SUZUKI, Nachika
41. KUNIMI, Sachika
42. MATSUDA, Mibuki
43. YAMAGUCHI, Nodoka
44. OSADA, Miho
45. HATA, Nanako
46. ODA, Iori
47. KITANAKA, Sayumi
48. SEKINE, Miku
49. ALHARBI, Arwa
50. LI, Houze
51. CHEN, Jiamei
52. UEKI, Yuri
53. SASAKI, Momoka
54. WANG, Yanbo
55. LI, Zhen
56. DAI, Chenyi

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

YouTube：
情報デザインコース
コース紹介動画 & 入試解説動画

本書収録内容の無断転載、複写、引用を禁じます。
Interaction Design Course, Department of Information Design of Tama Art University. All Rights Reserved.

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。

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《じゅんわりと、ひろがっていく。》
  2《端から端まで》

インフォメーションスケッチング

身体を通した体験や、人間同士のかかわり合いの中で立ち現れる情報の形を描きます。

- 100年後に残したい2025年の風景を考現学の考えをもとに表現する。
  3《wormhole》

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
  4《うにちゃんが多摩美にやってきた！》

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。

- 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
  5《視力とモザイク》
  6《fishing》
  7《Geometry》

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」
  8《つながりを増やそう Get to know》

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への展開
  9《達磨牛乳》

インフォグラフィックス基礎

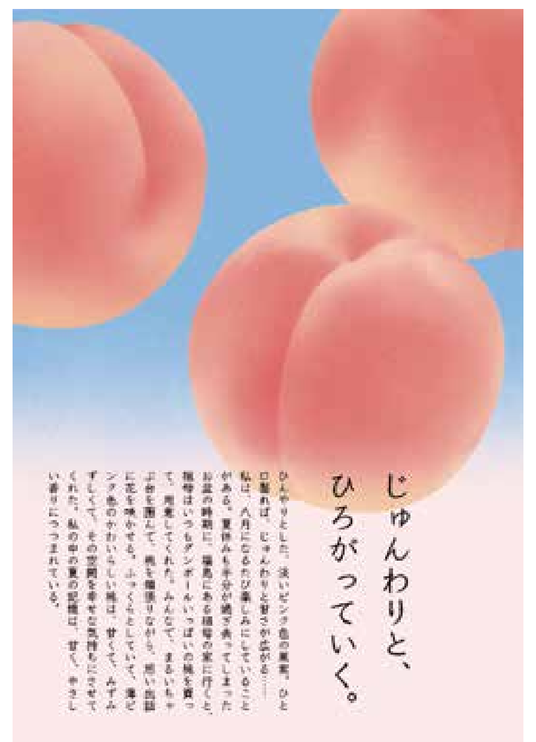
普段は目に見えない現象について、観察をもとにデータとして顕在化させ、視覚言語へ変換します。

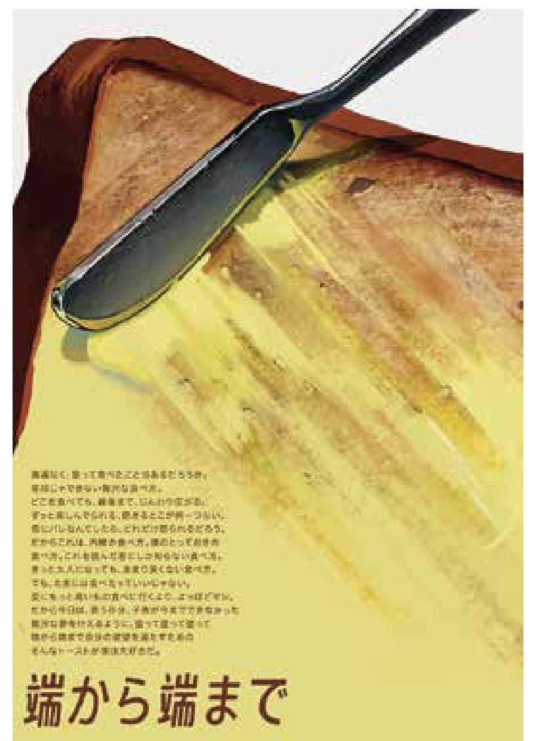
- 自身の体験や観察にもとづいた多摩美の地図
  10《タマビTREEMAP》

構造設計

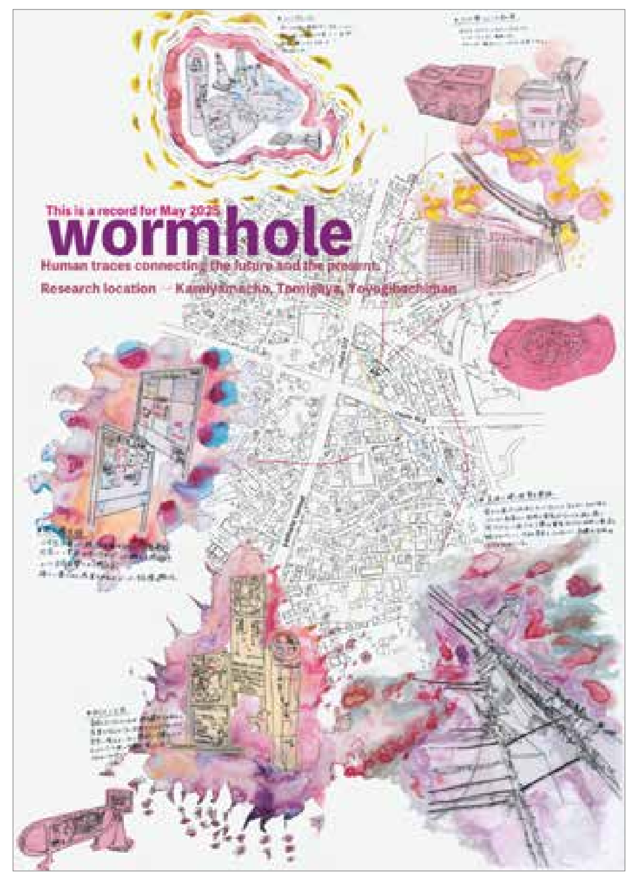
行動により変化するWebコンテンツの制作を通じて、インタラクションの理解を深めます。

- 「○○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
  11《おもむき色》
  12《謎解きミニゲーム 海の宝石》


じゅんわりと、ひろがっていく。
1

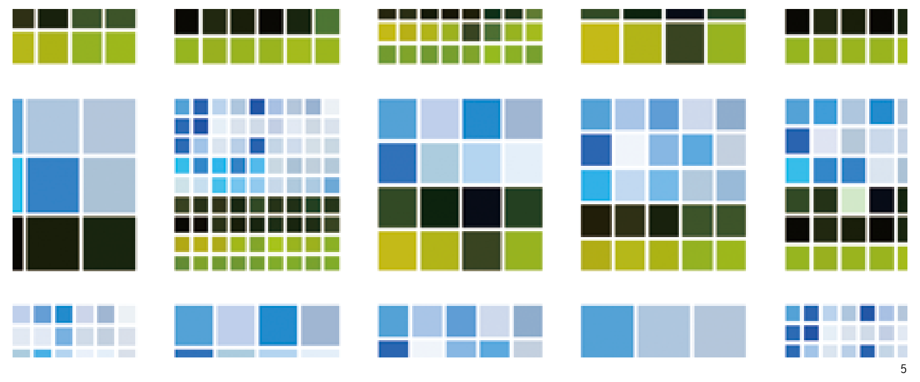


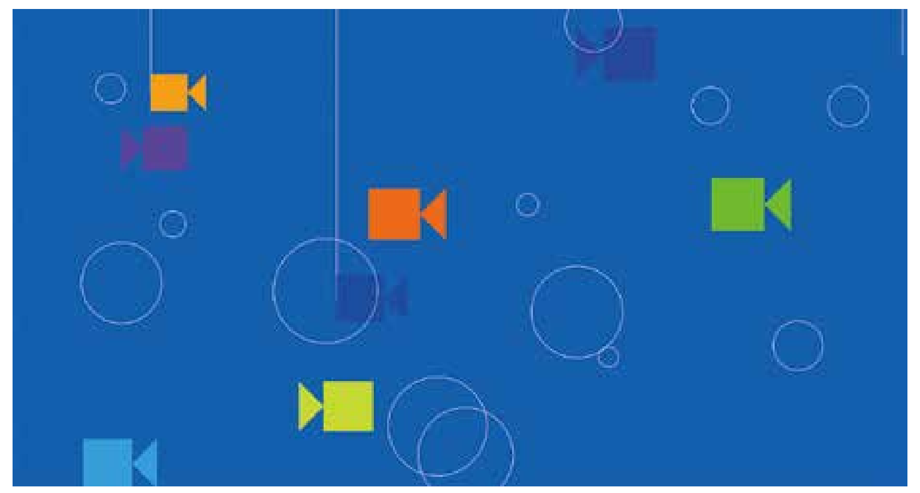
2

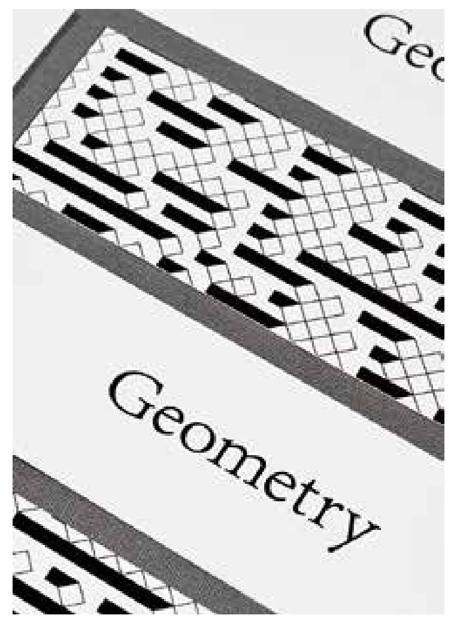


3

これが"がっこう"!?
2019 4/10 Roadshow
うにちゃんが多摩美にやってきた!
4


5


6



7

8

9

10

11

12

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。

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
  13《にゃんクック》

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。

- 新しいひらがな46文字
  14《繋書体》
- バリアブルフォントを用いた形状や状態が変容するアルファベット
  15《FRACTAL SYSTEM FONT》

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
  16《ニホンミツバチのハチ村さん》

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、規則性などの要素を盛り込んだ作品
  17《あなたのクマができるまで》
- 幾何アルゴリズムや物理シミュレーションを駆使したフッテージ
  18《凪》

インフォグラフィックス演習

「美しく分かりやすい」の一歩先を見据え、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
  19《period.》

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サービス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サービス
  20《うぇぶかじ》

3D表現演習

立体を対象に、ヒト／モノ／空間 の関係性を最適化するデザインを学びます。

- 「包むこと、包まれるもの」を「包むかたち」で表現する
  21《醤遊》
  22《鏡mッ!?》

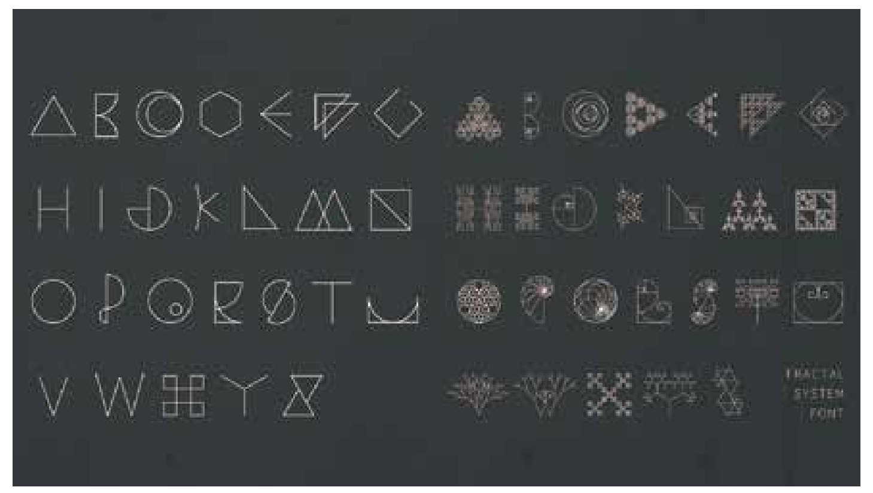
展示計画演習

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を実施する
  23《できごとのかたち展2024》

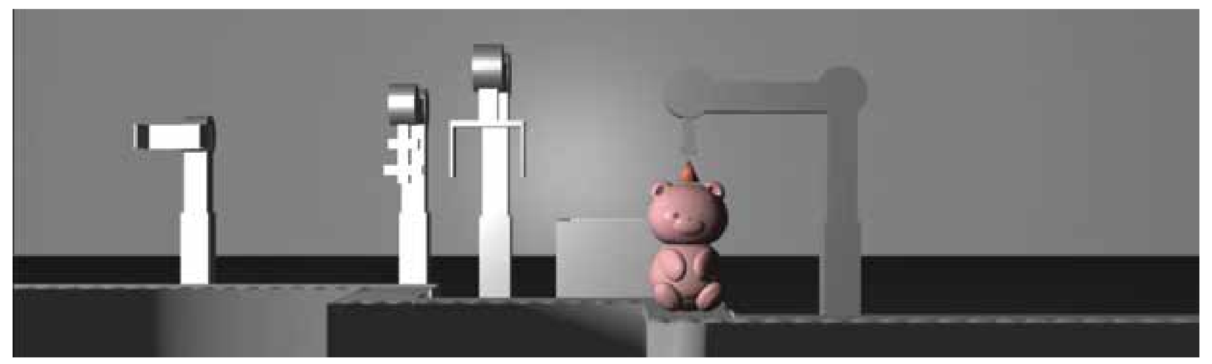
13

14

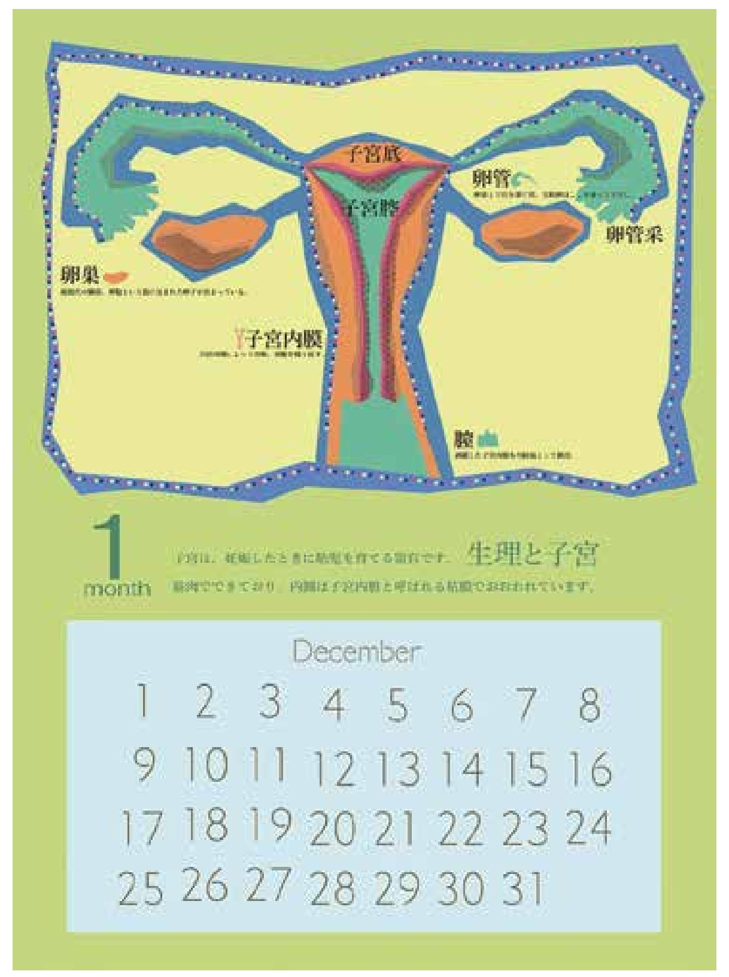


15

HACHIMURA-SAN
ハチ村さん
1話 日齢によって仕事が変わる
2話 蜜採取事情
3話 熱殺蜂球
4話 ハの字ダンス
16


17

18



19

うぇぶかじ
並び替え
正しく並び替えよう!
<html>
</html>
</body>
<body>
20

21

22

23

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、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です。人と共に新しい経験価値を探求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
  24《Revolble リボラブル》
  25《PETANAZO》

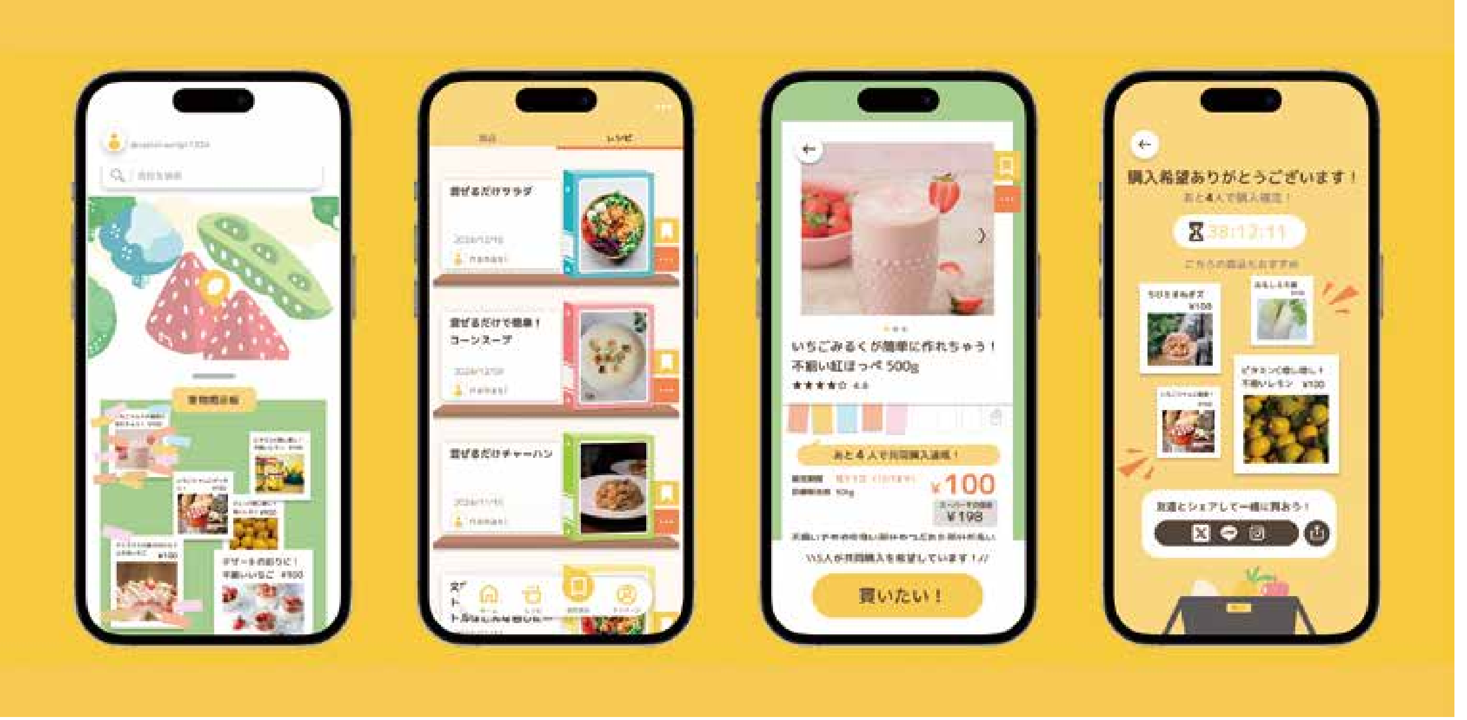
愛着とサービスデザイン

社会の問題と身近なトピックを掛け合わせて、
未来の持続可能なサービスをデザインします。

- #社会問題 × #学生生活
  26《一人暮らし用規格外食材共同購入サービス：
  とれたてサークル》

24

25


26

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「色」の魅力を「あの手この手」
  （本、映像、体験それぞれのデザイン）で伝える
  27《On your mark.》
  28《色名刺》
  29《色を辿る》
  30《いろすくい》

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。

- 国立科学博物館附属自然教育園を紹介するコンテンツ
  31《studio BUNKI — 繋がりのある動物たち —》
  32《おそうじ共生》

社会デザインゼミ（藤原）

身の回りにある様々な事象を調査し、人の感覚や
感情に働きかけるデザインの演習を行います。

- （2025年度新設授業につき、作品掲載なし）

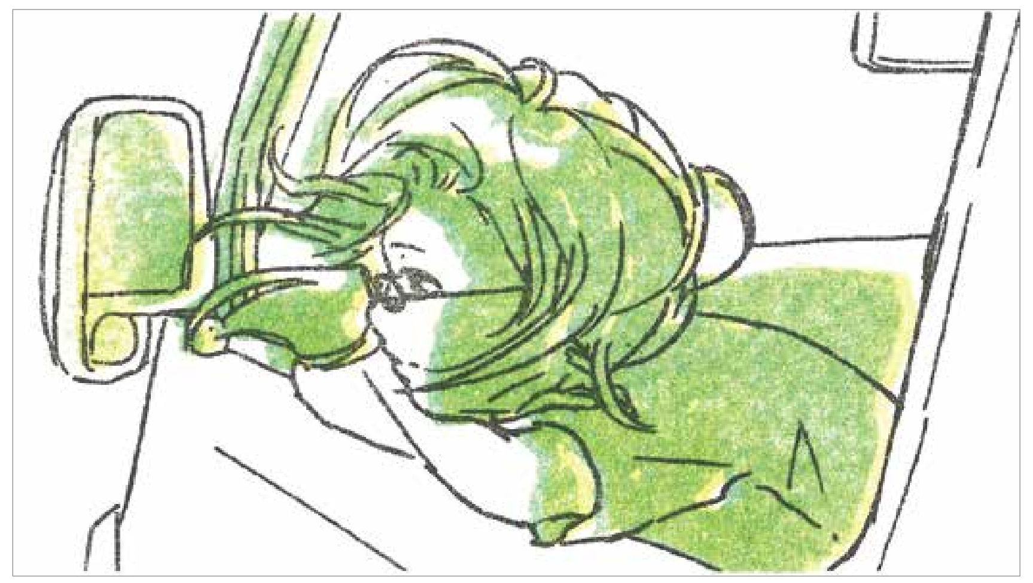
映像表現演習

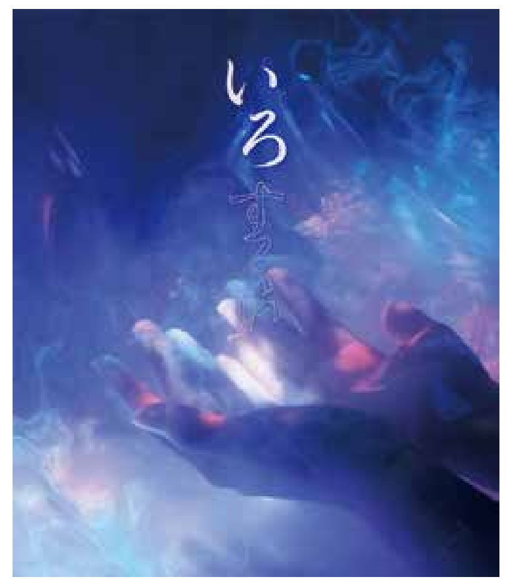
映像という表現の中で、人を思い、想う
プレゼンテーションの力を身につけます。

- （2025年度新設授業につき、作品掲載なし）

27

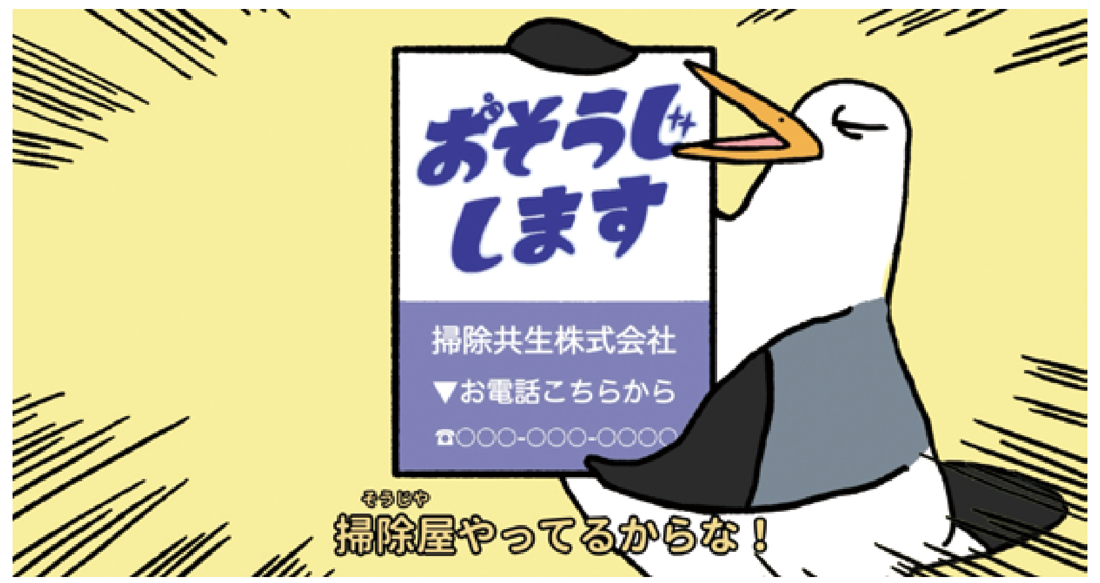
28


29



30

Dasypus novemcinctus
Delphinus capensis
studio BUNKI
31


おそうじします
掃除共生株式会社
▼お電話こちらから
掃除屋やってるからな！
32

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。

メディアデザインゼミ（清水）

対立や違いの新たな可能性を探索する
メディエーティブ・スペースのデザインを行う。

- 100年後に残したい情報を、考現学の視点で表現する。
  33《あの人だけの感覚で》

メディアデザインゼミ（高見）

これまでと異なる世界観とそこに存在する
モノや仕組みを夢想し、表現します。

- 「あり得たかもしれない現在（並行世界）」におけるメディアの姿
  34《落書きできる街》
  35《ツメイシ》

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：五感のうちの一つを別の感覚へと翻訳する
  36《へんなひらがな feat. ChatGPT-4o》
  37《デスクトップ★シンセサイザー》

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
  38《ON》
  39《「迷」》

33

38

34

36

35

37

39

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。

40《願いのかたち》
41《Be Energy — 未来を走る、モータースポーツ》
42《SOJIC LIVE》
43《ダークパタりあんず》
44《ことばのうち》
45《西洋音楽史の新しいビジュアライズ
— もっと分かりやすく、楽しく音楽史を学ぶために》
46《話し合いが必要です！》
47《Computational Repair Design System
— アルゴリズムを用いたコンピュテーショナルなデザイン
プロセスと、そこから拡張され生まれるデザインの探求》
48《Spatial Instrument 00》

40

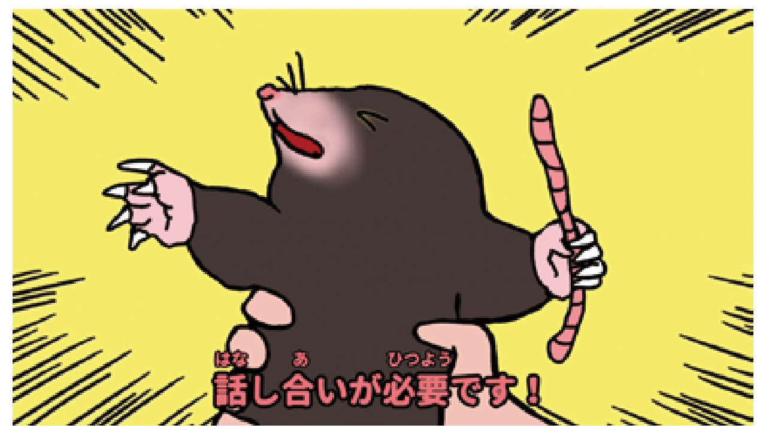
42

43

Attack Mode
-1th
チャージ残り100%
アクセル全開！
Go!
1/1 Laps
speed
charge
100%
41

44

45



46

47

48

大学院

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

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モノゴトを対象に、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います。

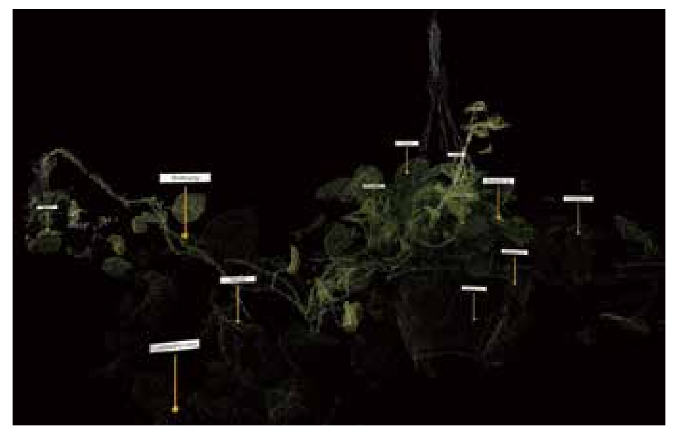
- 49《THE CULTURE EXPRESS：異文化交流を促進するコミュニケーションツールのデザイン開発の研究 — 日本の大学における留学生と日本人学生との関わりに着目して》
- 50《オペレーティングシステムのユーザーインターフェースに自然のメタファーを利用する表現の研究》
- 51《ワークショップツール「行ってきます」：家庭における非言語的コミュニケーションに関する研究 — 日常生活中の小さな痕跡を通して、家族間の絆を深める》
- 52《ANOKORO：「懐かしい」経験と表現の関係性についての研究》

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。

- 53《燦面相、胡蝶の夢：インスタレーションにおける影表現の研究》
- 54《チェチェメ二号大冒険：博物館における子供の探索的学習体験を促進するための拡張現実と空間の組み合わせに関する研究》
- 55《ALGO-OMNI LLC. アルゴリズム運命設計会社：社会問題に対するスペキュラティヴデザインの提案と研究》
- 56《TactileTrack：視覚障害者の視点に基づいたインタラクションシステムのデザイン研究》

49

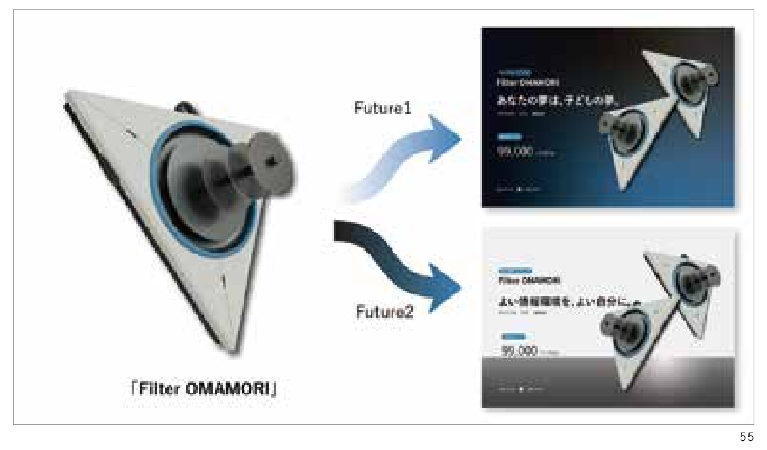

50

51

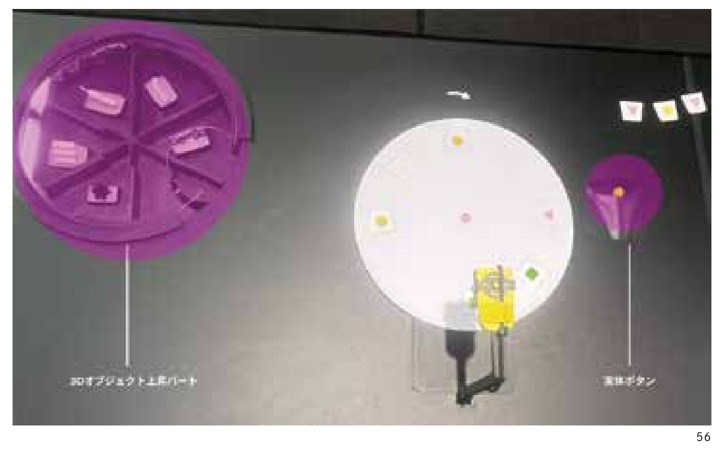
52

53

54



55


56

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。産学連携の共同研究を数多く行い、ARを用いた展示支援デザイン、コンテンツのデザインを研究、一方でインクルーシブデザイン研究も行なっている。「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, II
- 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
- 日常のデザイン
- 社会デザインゼミ（楠ゼミ）
- 情報と職業
- 情報科教育法
- エンタテイメントとデザインゼミ
- 卒業研究制作
- 大学院 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

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おこなう。2005年筑波大学にて博士号を取得。我々自身の経験に着目し、人びとが経験をかたちづくるしくみを手掛かりにUI・UXデザインの教育について研究している。またワークショップやプロジェクト学習における「表現を通した学び」に関する研究をおこない、学びの活動を観察記録するツールの研究開発をおこなっている。特に幼児の遊びに着目し原初的な"表現による学び"について探究している。いくつかの科学研究費補助金を受け、他分野研究者と共同研究をおこなっている。

- 情報デザイン基礎I, II
- エクスペリエンスデザイン
- UI/UXデザイン演習
- あそびのデザイン
- 愛着とサービスデザイン
- デザイン思考
- UI/UXデザイン基礎
- ラーニングとデザインゼミ
- 卒業研究制作
- 大学院 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

多様なワークショップの企画と実践、情報の構造化と表現、情報コンテンツのデザイン、プロダクトやビジュアル、インタフェースデザインに取り組んでいる。多摩美大卒業後、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!金賞など受賞多数。

- 情報デザイン基礎I, II
- 3D表現演習
- あそびのデザイン
- 愛着とサービスデザイン
- ワークショップとインタラクションゼミ
- 卒業研究制作
- 自然農と食のフィールドワーク
- 教職デザイン
- 大学院 情報デザイン特論
- 大学院 経験デザイン研究グループ

三沢 紫乃 准教授

企画からディレクション、グラフィック、プロダクト、空間、エディトリアル、テレビ番組の文字デザイン等多岐にわたるデザイン活動を行なう。「あらゆるものに潜む価値を見つけ出し新しい形で創造・表現するデザイン」「社会課題を解決する為の情報総体のデザイン」の研究を行なっている。千葉大学工学部工業意匠学科卒業後、化粧品会社デザイナー、佐藤卓デザイン事務所（TSDO）デザイナーを経て独立。JCD日本商環境デザイン協会正会員。

- 情報デザイン基礎I, II
- 2D造形
- ビジュアルランゲージ
- 文字表現演習
- 展示計画演習
- 日常のデザイン
- バリュークリエイションゼミ
- 卒業研究制作
- 大学院 情報デザイン特論

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を専門とし、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年から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。現在は、ビジュアライズ手法の開発、作品制作、執筆などの活動を通じて、既存の境界線を再定義できる状態「Reborder」のための視覚言語のあり方を探索中。

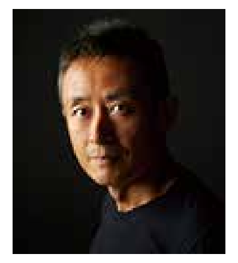
- 情報デザイン基礎I, II
- インフォメーションスケッチング
- プログラミング演習
- インフォグラフィックス演習
- メディア言語演習
- メディアデザインゼミ（清水ゼミ）
- リボーダーデザインゼミ
- 卒業研究制作
- 情報視覚表現論
- 大学院 情報デザイン特論
- 大学院 メディアデザイン研究グループ

高見 真平 講師

日立製作所にて、金融・交通をはじめとする多様な産業領域で、UI/UXデザイン、インフォグラフィックス、サービスデザインに携わった後、人とテクノロジーの新たな関係性を手触り感のある物語として描き出すSFプロトタイピングに取り組んできた。2023年に多摩美術大学に移り、「Dreaming through Design」を掲げ、デザインを通じて表現される夢想の産物（アーティファクト）から、社会への思索を促すことを探求している。

- 情報デザイン基礎I, II
- 2D造形
- インフォグラフィックス基礎
- プログラミング基礎
- メディアデザインゼミ（高見ゼミ）
- メディア表現演習
- ドリーミング・スルー・デザインゼミ
- 卒業研究制作
- 社会デザイン論
- 大学院 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



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

東京大学を卒業した後、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

※ 2026年度以降は変更になる可能性があります。

会田 大也 ミュージアムエデュケーター

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デュケーション。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関係に着目し、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。主な受賞に「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」などがある。

- プログラミング演習

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、リソグラフ＆OPEN D.I.Y.スタジオHand Saw Pess、NPO法人DEKU ART FORUMで活動。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、デザインやアートの垣根を超えて活動している。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／トーキョー）下北沢国際人形劇祭（2024年）など。

- 展示計画演習、情報デザイン総合

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、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を設立し代表取締役に（現任）就任。2021年よりくふうカンパニーのデザイン専門役員（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』『縁の下の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、情報デザイン総合、認知科学

伊勢 尚生 グラフィックデザイナー

1986年青森県生まれ、グラフィックデザイナー。山口情報芸術センター[YCAM]、Qosmoにてメディア・アート展のデザイン、AIを用いたグラフィックや音楽ソフトのインターフェイスデザインなどに携わる。近年のプロジェクトにアイデア404号特集「AIとの共創」共同監修／表紙提供、Roland AI 音楽制作アプリケーション『Tone Explorer』インターフェイスデザインなどがある。アルゴリズム、AIを用いたデザインの可能性を探求。多摩美術大学大学院情報デザイン領域修了。

- メディア言語演習、情報デザイン総合

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。情報処理学会シニア会員、ACM会員。

- 情報システム論

大畑 友則 プロダクトデザイナー

静岡県静岡市生まれ。武蔵工業大学卒業後に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。制作会社にて、スタジオカメラマン／デザイナー（web/グラフィック）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（2012.4-2017.3）。多摩美術大学在学中から瀧ひろみと共にswitch designとして活動。プロダクトデザインを中心として、グラフィックや空間のデザインを行う。人の心が豊かになるもの／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、情報デザイン総合

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（現デスケル）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「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（UX/UI）

- 知識と表現演習、情報設計演習、情報デザイン総合

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なっている。受賞歴：iF DESIGN AWARD、GOOD DESIGN AWARD など。

- UI/UX デザイン演習、情報デザイン総合

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。2018年より体験デザインスタジオDomain主宰。

- 知覚体験デザイン論

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』、『著作権法コンメンタール』（共著）など。

- 著作権法

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（現LINE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出力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、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）などがある。

- プログラミング基礎、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 / リサーチャ

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担った後、UXデザインの社内推進活動に従事。2020年から株式会社MIMIGURIにて、自社サービス立ち上げ時のサービスデザイン、コンサルティング事業で新規事業開発プロジェクトを中心に担当した後、社内の知識創造の仕組みや文化づくりを推進しながら、リフレクションやナレッジマネジメント領域の研究に従事。

- 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」研究会委員長（2024-）など。

- 情報と社会

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卒。情報科学芸術大学院IAMAS卒。ジェネラティブアートとデータ可視化をテーマに研究・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、生成的な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。ジャパンシステムにてプログラマー、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、神奈川県藤沢市内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

浜田 卓之 スケートボーダー / アーティスト

2018年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、現代のさまざまな「空間」における、構造と動きに着目して作品制作を行う。具体的には、3DCGを用いたデジタルとフィジカルの空間を横断する作品や、マルチチャンネルの立体音響空間を用いた物理空間におけるインスタレーション作品の制作などを行う。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など。

- 情報デザイン総合

林 響太朗 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。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監督・撮影・編集も行う。

- 日常のデザイン、演出表現演習

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を担当した後、建設機械のUI、2011年より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、社会課題解決のための将来ビジョンを描き、実際のサービスとして社会に実装する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、情報デザイン総合、UI/UXデザイン基礎、ヒューマンインタフェース

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」展を開催。2025年「デザインあ展neo」に参加。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、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。これまで、SXSW, Saatchi Gallery等で作品を発表。主な受賞：One Show / CLIO / AD STARS

- 日常のデザイン、社会デザインゼミ（藤原ゼミ）

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年間務めたあと独立。合同会社ノーテーション 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、東京都市大学、文教大学にて、データにまつわる授業を担当している。単著「データ可視化の基本が全部わかる本」。

- インフォグラフィックス基礎、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

2023年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、JAGDA賞、D&AD Yellow Pencil、ADC Bronze Cube、グッドデザイン金賞など。ホノルル生まれ。

- メディア表現演習

山本 貴光 文筆家 / ゲーム作家

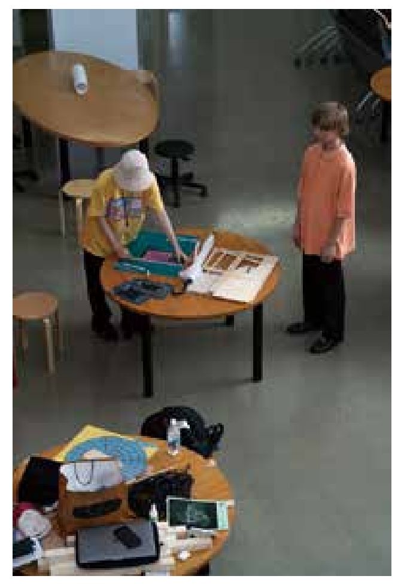
コーエーでのゲーム開発（プログラム／企画）を経てフリーランス。2021年から東京工業大学（現東京科学大学）リベラルアーツ研究教育院教授として哲学を担当。著書に『文学のエコロジー』『マルジナリアでつかまえて』『記憶のデザイン』『投壜通信』『文学問題（F+f）+』『「百学連環」を読む』『世界が変わるプログラム入門』『文体の科学』他。共著に『世界を変えた書物』（橋本麻里編）、『人文的、あまりに人文的』（吉川浩満と）、『高校生のためのゲームで考える人工知能』（三宅陽一郎と）ほか。

- メディアデザイン論

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。



LECTURE CLASS

専門講義科目

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は人と人、モノ、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ています。この講義ではインタラクションデザイン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、これから起こるだろう課題と解決方法を考察します。

社会デザイン論　高見 真平

社会とテクノロジーをめぐるさまざまな思想や潮流——コンヴィヴィアリティ、プルリバーサル・デザイン、インターカルチュラル・ランゲージ、スペキュラティヴ・デザインなど——に触れながら、これからのデザインの可能性を探ります。講義に加え、ディスカッションや思考実験を通して深めていきます。

情報視覚表現論　清水 淳子

人類の情報視覚表現の歴史を辿り、技術革新による表現進化と価値観変化を情報デザイン視点で考察します。現代のテクノロジー・ビジネス変動下で、デザイナーやアーティストが担うべき視覚表現の対象と目的を探究します。

情報システム論　市川 裕介

現代の「読み書きそろばん」である情報処理と通信技術を多角的に俯瞰し、コンピュータやインターネットのハード・ソフトの原理から、AI・IoTなどの最新サービスまで体系的に学びます。本講義は、高等学校の「情報」科目の教員免許取得に必要な科目として開設されています。

情報デザイン史　高橋 裕行

情報デザインの歴史を人類史的なスケールで遡ります。具体的には、地図、本と図書館、美術館と博物館、教育と学校、手紙と通信、録音、写真、映像、新聞・ラジオ・テレビ、パソコン、インターネットなどの歴史を扱います。すべてがスマホ一台に詰め込まれるようになった現代にこそ、必要な知識といえるでしょう。

情報と社会　辰己 丈夫

情報技術の発展と、変化しにくい人間の生活ルールとの乖離から生じる問題に対し、著作権、個人情報保護、知的財産権等の法的側面を解説します。さらに、技術進化に法が追いつかない現代における倫理的ジレンマを取り上げ、人工知能社会での行動指針を議論し、見出すきっかけを提供します。

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。

知覚体験デザイン論　sabakichi

「体験をデザインする」という目新しい視点は実は古くから様々な分野の表現に活用されてきた感性であるという事実を出発点として、知覚という人間にとってベーシックな身体に基づく入出力のレイヤーに着目し、知覚の設計を通じて体験の構造をデザインするという考え方がどのような価値を齎すのかについて概覧し、方法論とその意義を探索します。

著作権法　塩澤 一洋

クリエーターの強い味方、著作権。うまく使えればみなさんの作品の価値が高まります。著作物の円滑な流通をサポートする著作権法に描かれたルールをご自身のツールとして使えるようになると得です。プロのクリエーターとして自分に有利な契約を結ぶ民法の超基本ルールとともに、あなたの創作活動をスムーズに進める基礎を固めましょう。

デザイン思考　植村 朋弘

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、人々が生きている活動の中にある創造性をデザインの視点から捉えたとき、様々な様相を見出すことができます。デザインの思考に関する事例を通して、その可能性と意味を探究していきます。

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ぶ。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く。

ネットワークメディア論　高橋 裕行

20年後の未来をネットワークとメディアの観点から想像する授業です。具体的には、（最小のネットワークとしての）家族、働き方、ものづくり、食、物流、モビリティ、教育などが、テクノロジーの発展によってどのように変化するか最新の事例をもとに考えます。

ヒューマンインタフェース　伴 真秀

デザインの対象がモノからコトへと拡張し、ヒューマンインタフェースデザインが誕生した歴史を理解しながら、情報デザインやUIUX デザインへと進展した流れを学ぶ。さらにAI やロボットなど今後新たなデザインの対象となる技術とデザインの関係性について考える。授業は講義を中心に、一部ワークショップ形式で構成する。

メディアデザイン論　山本 貴光

メディアをデザインするということは、一体なにをすることなのでしょうか。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、文字を使ってやりとりするとき、その媒となるのがメディアです。書物、図像、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いきます。

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

普段の生活の中には、「不便なんだけど仕方なくやっている」「言われれば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」を観察しながら、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

目的や合理性優先の社会とは対象的に、美術は探求的に取り組んで到達する豊穣な世界です。大地を「耕す（cultivate）」ことで心身を自然や土へ接続する「文化／ 教養を指す（culture）」学びの場を拓きます。「心を耕す修養」として、成長する植物を対象に変化する表現を思考し、持続可能な社会への道を食や農から学びます。

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

学芸員資格 / 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、情報）

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 / 湖池屋 / 国際文化協会 / コーエーテクモホールディングス / 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°C / 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 / ソフトディバイス / 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

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

情報をデザインするとは、人と人、人とモノ、モノとモノ、あるいは空間、環境、社会など、
多様な主体のあいだで生まれるインタラクション——やりとり、相互作用、関係性——をデザインすることです。
そこから浮かび上がる「できごとのかたち」を、多彩な技術と表現を駆使して探求しています。

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 東京都八王子市鑓水 2-1723
https://www.idd.tamabi.ac.jp/design/
発行年
2025 年 7 月

パンフレット制作
Design: INOUE, Mutsuki
Cellular Automaton: MARUYAMA, Towa
Logo: KANAIDA, Seigo
Laboratory Coordination: YAMAGUCHI, Yuiko
Direction, Editing: TAKAMI, Shimpei
Interviewee Photographs: TSUTSUI, Yoshiaki; HASHIMOTO, Haruhi; SAKEMOTO, Risa
Facilities Photographs: “Untitled (The Self-referential Informations 2020 #32–676)”,
2020 © Gottingham Image courtesy of Tama Art University and Studio Xxingham

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

YouTube：
情報デザインコース
コース紹介動画 ＆ 入試解説動画

本書収録内容の無断転載、複写、引用を禁じます。
Interaction Design Course, Department of Information Design of Tama Art University. All Rights Reserved.