

Tama Art University



Department of
 Information
 Design

DESIGN STRATEGY REACTION

2024

Hello!
 Interaction
 Design
 Course



Tama Art University

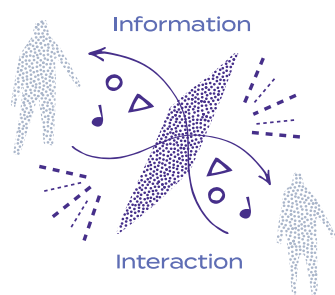
P 2-3	Introduction	What is information and interaction? / IDD and Media History	P 13	Future Course / Interview
P 4-5	First year	curriculum	P 14-15	Teaching Staff / Education and Research Map
P 6-7	Second year	and interview	P 16	Credit / Join us !
P 8-9	Third year	practice and research of		
P 10-11	Fourth year	our interaction design		
P 12	Master's degree	[2023年度]		



OPEN!

DESIGN INTERA

Q 情報デザインの「情報」って、どんな意味？



多摩美術大学 ← Tama Art University
情報デザイン学科 ← Department of Information Design
情報デザインコース ← Interaction Design Course

多摩美術大学の情報デザイン学科情報デザインコース、日本語だとどちらも「情報」という言葉ですが、英語だと、学科名は「インフォメーション」コース名は「インタラクション」と表現されます。

インフォメーション

Information



私たちにとってのインフォメーション(情報)は、音、香り、味など、身体で感じる知覚を起点に、デジタル空間を構成する最新のテクノロジー、この世界で出会うことのできる森羅万象が対象です。膨大な情報を絵の具のように組み合わせ、未来の美しい情報環境を描いています。

インタラクション

Interaction



私たちがデザインするインタラクション(情報)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、テクノロジー、街、インターネット、時間、自然、社会。世界中の何かと何かの「あいだに在るインタラクションの美しいかたちを、さまざまな技術と表現で探究しています。

1998

IDD & Media History

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マップとGoogleEarth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。

WINNING ACTION



2024

インタラクションをデザインする

多摩美術大学
情報デザイン学科

情報デザインコース 入試情報はこちら

<https://a.tamabi.ac.jp/dept/idd/#anchor-admission>



2015~

2015年 Apple Watchの登場。クリス・アンダーソン氏著「Makers」が発売。3Dプリンタが話題になり、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、任天堂「Nintendo Switch」発売。2018年 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~

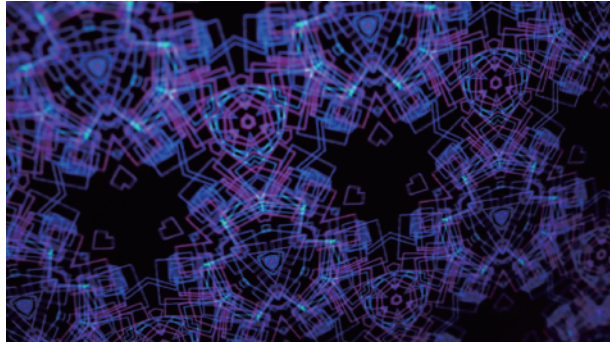
新型コロナウイルスによるパンデミックにより、世界中がネットを通じたコミュニケーションを実践する事態に。NFT、メタバースが話題になり、Chat GPTを始めとするAIのサービスが登場し始めました。激しく変化する時代と共に、私たちは今日も情報デザインの模索を続けます。

CURRICULUM

1 年次

情報デザインの基礎を学び、 インタラクションの概念を把握する。

1年次は、インタラクションを生み出す基礎となる知能や造形技法やプログラミング言語の習得を目指します。課題制作を通して、情報を観察して、デザインすることの表現力や思考力を身につけます。テクノロジーとクラフトが横断する実験的なインタラクションについて探求をスタートしていきます。



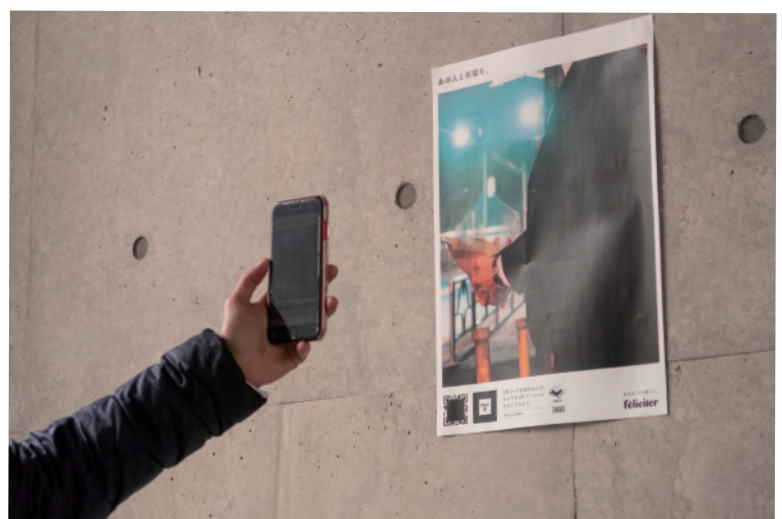
情報言語基礎 I [プログラミング基礎 I]
《幾何学鏡》岡部 和恋



造形基礎 II [リサーチとスケッチ]
《考えをシェアする教室》白川 美姫



造形基礎 I [2D造形]
《踏み出せ一歩 探せよ希望》山本 健太郎



情報言語基礎 I [構造設計]
《フラワーショップ「feliciter」AR ポスター》安中 美稀 / 板橋 楽 / 田中 友貴



情報言語基礎 I [マークアップ言語]
《宇宙カンファ》小倉 佳奈



造形基礎 I [デッサンとスケッチ]
《Impressions》花井 壮輔



造形基礎 I [2D造形]
《Monster》新山 航平

リテラシーを学ぶ

情報デザイン基礎 I

感覚に基づく観察力・判断力の向上とアイデア発想および展開技術を習得しながら、基礎的な情報デザインの概念を学んでいきます。

情報デザイン基礎 II

情報デザインという分野に隣接するさまざまな領域を学んでいきます。基本的な知識を得ながら、自分自身の独自の探求の視点を探っていきます。

考え方を知る

情報言語基礎 I・II

プログラミング概念の習得を目指しながらインタラクションを生み出すための言語を学びます。

構造設計

人々に情報を伝達するための構造を、ビジュアル表現とコードで設計します。

マークアップ言語

HTMLとCSS、2つの言語の役割と基本をWEBデザインの制作を通して実践します。

プログラミング基礎

p5jsを用いて、アルゴリズムからビジュアルリゼーションの表現の基礎を学びます。

フィジカルプログラミング

「光」をテーマに、センサーとプログラミングで動く体験型の表現と技術を学びます。

できごとを描く

造形基礎 I・II

身の回りにある目に見えない情報を掴み取り、情報をデザインするために必要な造形力を実践します。

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までのプロセスを実践します。

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。

2D造形

情報をかたちにするための技術力を高め、人々に情報伝達することの基礎を学びます。

インフォグラフィックス基礎

データから、情報を組み立て可視化を行い伝達を行うためのグラフィックを学びます。

Q & A

Q1 情デを志望した理由は？

Q2 好きな学食/パン屋のメニューは？

Q3 楽しかった・勉強になった授業の思い出を教えてください！

mikami haruka

三神 遥花

一般方式(学科試験+専門試験)



A1 幅広いデザインが学べると思ったから。また、オープンキャンパスの雰囲気が良いと思ったから。

A2 カレー/さつまいものパイ

A3 牛乳のパッケージを制作するという実践的な授業があり、自分の力量を確かめたり周りの人のデザインを見るいい機会となった。



《Melt Milk》
乳脂肪分が高く、ちょっと高級な牛乳のパッケージ。

enomoto shinnosuke

榎本 真之介

総合型選抜
(作品またはポートフォリオ・面接)



A1 デッサンができなくても入れる学科であったから。今後需要が増えていく情報の分野について学びを深めたかったから。

A2 日替井 / クリームデニッシュ

A3 プログラミングの授業で、思い描いたデザインがWebページ上で再現できた時、達成感もあって楽しかった。



《グミは世界を救う》
アースカラーで舌を表現し、取り巻くグミの様子をグラフィックにした。

A1 まだ将来の夢が定まっていない私にとって、たくさんの可能性を広げてくれる学科だから。

A2 アップルケーキデニッシュ/チーズ棒

A3 ロゴのデザインをしたことです。より実践的なことをすることで将来像がより明確に見えました。



《寝る子よ育て》
ロゴデザインの課題の作品で、給食に出される牛乳パック用のデザインです。

uehara misa

上原 未紗

一般方式(学科試験+専門試験)



A1 デジタルツールのいろはをここなら学べようと思ったため。

A2 パン屋の完熟トマトのカルツォーネ / イイオ食堂の冷やしラーメン

A3 illustratorを使用していたのは慣れないことばかりで大変でしたが、画面ができた時の喜びは大きかったです！



《ゼリーのすいめ》
好きな食べ物についての文章・タイトル・イラストを組み、画面を構成した。

hirahara hanane

平原 花音

一般方式(学科試験+専門試験)



kanaida seigo

金井田 誠悟

総合型選抜(作品またはポートフォリオ・面接)



A1 デザインとインターネットの知識を学び活用し、人々の生活を豊かにするため。そして、弊社を日本一のデザイン会社に成長させるため。

A2 イイオ食堂の塩ラーメン

A3 自分の好きな食べ物をイラストと文字を用いて画面にレイアウトするという課題があり、講評でクラスメイトの素敵な作品をたくさん見ることができたこと。



《DEJIMA OF THE FATE》
長崎県にある「出島」をモチーフにした架空ゲームのウェブサイト。

ochiai-ryotaro

落合 遼太郎

共通テスト方式(実技試験+共通テスト)



A1 将来ゲーム系の仕事につきたいと考えたから。また、試験がデッサンだけなので点数がとりやすいと考えたから。

A2 Cカレー定食

A3 実践的なデザインを学ぶことができる授業があり、とても勉強になっています。



《milk and pancake》
牛乳パックを模した、ホットケーキ制作に必要な材料のセット販売パッケージ

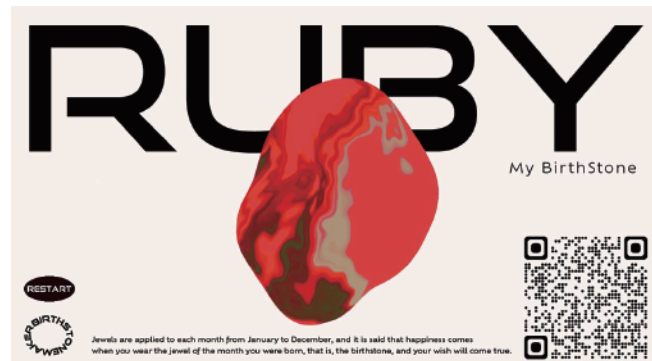
2 年次

多様な情報デザインの領域から 自らの関心に適した授業を選択履修する。

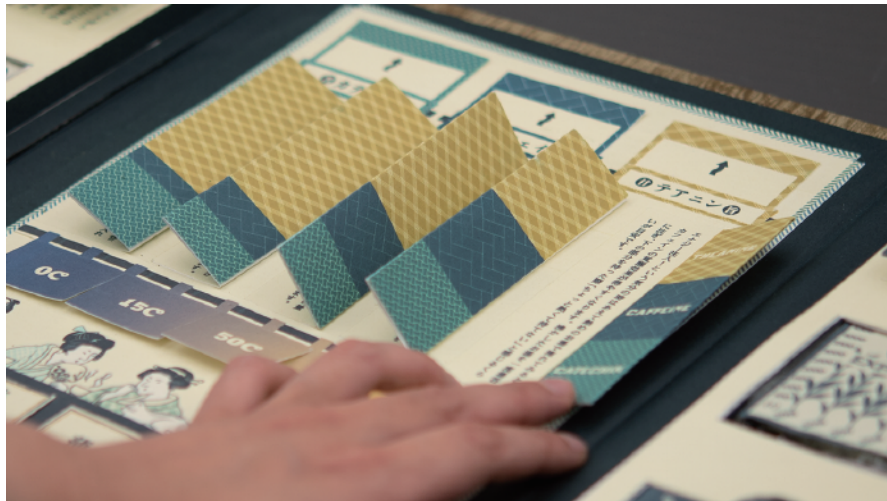
2年次では、前期後期合わせて8個ある演習の中から、4つを選択して、自分の関心や進路に応じて選択履修します。
また、メディア芸術コースと共同で開講する専門講義科目の履修が始まり、アートとデザインの両面から理論を学ぶことができます。
多様な領域に広がる情報デザインの中で、どの場所に自分の興味があるのかを探求します。



情報デザイン演習 III [情報設計演習]
《Wakwalk》菊地 美里 / ギショウ / 高橋 怜生 / 立岡 千寛 / 萬造寺 里緒



情報デザイン演習 II [プログラミング演習]
《BIRTHSTONE MAKER》北仲 紗弓



情報デザイン演習 III [インフォグラフィックス演習]
《日本茶の健康効果》佐藤 萌香



情報デザイン演習 I [演出表現演習]
《めもり》松田 海吹



情報デザイン演習 II [コンテンツデザイン演習]
《Orange》北内 菜由子 / 鈴木 万葉 / 森永 咲耶



情報デザイン演習 I [UI/UX デザイン演習]
《くんくんマップ》長田 実歩

構造をつくる

情報デザイン演習 I

UI/UX デザイン演習

行動の観察を通して、生活の中で使用するアプリケーションの機能を設計し、体験をデザインします。

文字表現演習

文字の成り立ちを知った上で、意味伝達だけに収まらない、文字の持つ新しい可能性を探求します。

知から始める

情報デザイン演習 II

知識と表現演習

知識を整理して再構成することで、情報伝達に必要な発想、企画、制作、表現の力を身につけます。

プログラミング演習

TouchDesigner というビジュアルプログラミング開発環境で、視覚的で創造的な表現に挑戦します。

情報を伝える

情報デザイン演習 III

インフォグラフィックス演習

情報のビジュアライズに対する様々なアプローチを発見し、グラフィックとして視点を描き出します。

情報設計演習

情報の構造をとらえ、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。

表現を拓げる

情報デザイン演習 IV

3D表現演習

2Dと3Dのかたちを対象に情報デザインを捉える視点を修得し、3Dソフトを用いて造形していきます。

展示計画演習

展示会を設計、実行することによって、空間全体のデザインをディレクションする力を養成します。

Q & A

- Q1 情デを志望した理由は？
- Q2 好きな学食/パン屋のメニューは？
- Q3 楽しかった・勉強になった授業の思い出を教えてください！

yamamoto kentaro 山本 健太郎

総合型選抜
(作品またはポートフォリオ・面接)



- A1 オープンキャンパスで見た作品たちが、自分のやりたい事に凄くマッチしていたから！いろんな分野の作品を作れるよ！とっても自由！！
- A2 つゆなしラーメン(イイオ食堂)
チーズ棒(パン屋さん)
- A3 毎週課題が出る授業があって、どんな作品を作るか考えるのが楽しかったです！アナログ作業が好きな人にオススメな授業でした！



《NO MUSIC NO LIFE》
好きな音楽を聴いて感じた風景を、様々な媒体で表現した

A1 独学だけでは補うことができないようなPC・タブレットを用いた表現方法を一から学べるという点。ひとりでは出来ないようなことも必要な協力者を学科内で募れるという点。

A2 チュロス(プレーン)、チュロス(チョコ)

A3 コンセプト×ビジュアルによる評価だけでなく、ユーザーを想定した“伝わるデザイン”に重点を置いた、面白くてためになる授業を受けられたこと。



《TUEAL》
色彩感覚、レイアウト力をコラージュを通して直感的に学ぶツール

chen le チン ラク

一般方式(学科試験+専門試験)



- A1 ゲームが好きで、情デはよくパソコンを使って作品を作成しますから、私が学びたいことが学べる専攻だと思います。
- A2 チュロス、明太チーズボール
- A3 多摩美の地図を作る課題があり、グループワークが楽しかったです、やはり団体で作品を作るとクオリティが高まります。



《瞳》
違う生物の瞳の色でその生物の外形を表すイラストにしました

okabe karen

岡部 和恋

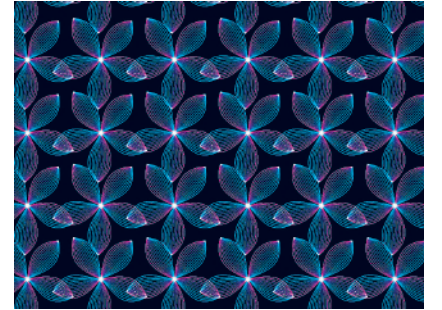
共通テストII方式(共通テストのみ)



A1 試験のみで受験可能かつデザインについて体系的に学べる学科だったため。

A2 紅茶チョコクロワッサン

A3 全学科履修できる、様々な切り口から講義が行われる授業があり、デザインに対する解像度が一つ上がった。



《再構成》
プロセッシングで制作。無機的方法で有機的なものを表した。

A1 平面、立体、アナログ、デジタル…いろいろな表現を行ったり来たりしながら、制作をしたいと思ったから。

A2 イイオ食堂よりは東学派!!
日替わりの定食が魅力です!

A3 色んな事を考えて身構えるのではなく、自分の心がときめくままに、思いっきりモノづくりをする事が大切なんだと気づけたことです。



《Socks shop totoko》
自分を好きになるための靴下のサブスクリプションサービス

inoue.mutsuki

井上 夢月

一般方式(学科試験+専門試験)



A1 卒展を観て、メディアに縛られずに様々な表現方法が楽しめそうだったから。

A2 紅茶チョコクロワッサンと
はちみつホイップ!

A3 1年の時に受けた授業で、色んな角度から手探りで、作品を形にする方法を学ぶことができた。



《記憶による地図》
幼稚園の園庭。いろいろな質感を用いて当時の感触を描いた。

eda ai

江田 藍

共通テストI方式
(実技試験+共通テスト)



A1 卒展を観て、メディアに縛られずに様々な表現方法が楽しめそうだったから。

A2 紅茶チョコクロワッサンと
はちみつホイップ!

A3 1年の時に受けた授業で、色んな角度から手探りで、作品を形にする方法を学ぶことができた。

3 年次

専門領域を選択し、 より高度な知識や技術の修得を目指す。

3年次から専門課程へと進みます。前期と後期で別々の専門科目を履修することができ、1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Ⅰ [繁田・植村ゼミ]
《CURAGE》東 紅季 / 安田 弥生



メディアデザインⅡ [永原ゼミ]
《Grimoire:No.73》石田 千尋



社会デザインⅠ [日常のデザイン]
《MACHIrami passport》田中 友貴 / 松本 夏歩

あのまちを
チラ見せ。



メディアデザインⅠ [永原ゼミ]
《着て、読んで。》蛭川 友梨



メディアデザインⅠ [清水ゼミ]
《光の書》バク ミスン



経験デザインⅠ [あそびのデザイン]
《森の会社箱》柳原 リサ



社会デザインⅡ [宮崎ゼミ]
《スマホ供養》高良 由安

コトを生み出す

経験デザインⅠ・Ⅱ

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「経験デザイン」の本質と考え、人々と共に新しい経験価値を探索することを目的としています。

あそびのデザイン 身体と五感で感じることを手がかりに、多様なあそびのデザイン手法を学びます。

愛着とサービスデザイン 調査から具体的なサービスを企画し、持続可能なサービスをデザインします。

経験デザインゼミ 様々な表現ワークショップを通して対話することで発見を深めていきます。

きっかけをつくる

社会デザインⅠ・Ⅱ

社会デザイン領域では、「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「時」 「時」の魅力を映像と体験デザインで表現し、それらをひとつのブランドにまとめます。

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挑みます。

社会デザインゼミ 社会で行われている営みを題材として様々な表現を実践して伝えます。

伝え方を考える

メディアデザインⅠ・Ⅱ

メディア (media) はメEDIUM (medium) の複数形で「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を行なっています。

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、身体を通じた直感的な情報伝達について学びます。

身体空間メディア演習 Virtual Reality 技術を基盤に、知覚や認知そのものをデザインする試みを行います。

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。

メディア表現演習 メディアの原理や特性に着目した表現方法から鑑賞者との間合いや距離感をつかむことを目標とします。

Q & A

Q1 情デを志望した理由は？

Q2 好きな学食/パン屋のメニューは？

Q3 楽しかった・勉強になった授業の思い出を教えてください！

sekine miku
関根 美空

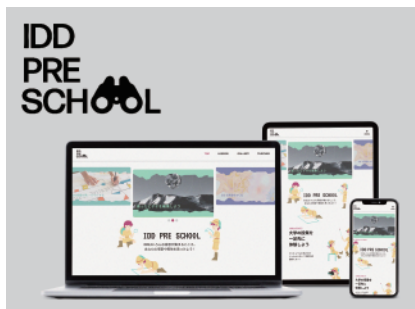
総合型選抜



A1 高校1年生の時に情デの卒業制作展をみてこんな作品を作ってみたいと思ったのがきっかけ。

A2 あらゆる種類のクロワッサン

A3 1,2,3年を通してプログラミングの授業をとると、だんだん理解が深まりできることも増え、楽しくなってきます！



《IDD PRE SCHOOL》
情報設計演習という授業で4人のグループで設計した、オンライン学習サービスです。

ou zheng

オウ エキミン

外国人留学生選抜



A1 高校生の時から、絵を描くことの最終目標は何なのかをずっと考えていました。グラフィック表現とメディアデザインにはいろんな可能性があるから、情デを志望しました。

A2 パン屋の枝豆チーズパン

A3 全体の教育の雰囲気もとても良いです。誰もが優しいと感じました。ここで4年かそれ以上過ごしたいと思っている場所です。



《Crush!》
プログラミングとデバイスで実現した、インタラクティブなシューティングゲームです。

A1 プロジェクションマッピング等のデジタル作品を作りたいと受験を決めました。情デは共通テスト単独での受験ができるので、一般大も視野に入れつつ受験出来ると思います。

A2 200円のカレーに唐揚げ2個

A3 情デはオープンキャンパスなどで、有志で動くことが多いです。組織のデザインや展示のデザインや体験のデザインなど、他では学べないことがたくさん学べて楽しいです。



《Fragment Shadow》
複数のプロジェクターを使うことで、影の上にさらに映像を重ねるインスタレーションです。

koizumi talki

小泉 起行

共通テスト単独



A1 グラフィックから立体作品まで、いろいろなものが作れる学べることの幅広さに惹かれて志望しました。

A2 チーズケーキクロワッサン

A3 パーソナルパブリッシングの製本を学ぶ授業が楽しかったです！最終的に作ったZINEをみんなでイベントで販売できたことが、次の制作へのモチベーションに繋がりました。



《PATTERN PAPER》
実際に服を解体して、必要最小限の布の面積を考察した。

umeno aya

梅野 彩

一般選抜 共通テスト併用方式



A1 コミュニケーションのデザインに興味があり、目に見えない物事をデザインするためには何を学べば良いのか悩んでいた時に情デを見つけて、ここだ！と思い志望しました。

A2 パン屋さんのスープ！

A3 情デ1年生の授業では基礎的なことを学びつつ、自分が関心のあるテーマで自由に制作できます。1年の時点で基礎を学んだことがその後の制作に繋がっているのを感じます。



《ママへ》
地元と母を撮りました。

matsuda mibuki
松田 海吹

共通テスト単独



A1 ゲーム制作に興味があったので、プログラミングとグラフィックの両方を学ぶことが出来る情デを受験しました。入学してからは、視野が広がって様々なチャレンジをしています。

A2 イイオメンソー、紅茶チョコクロワッサン

A3 情デは恐らく他学科に比べるとグループ制作の割合も高く、それにより大変なことも多いのですが、一緒に困難を乗り越えたメンバーとは今でも定期的に自主制作をしています。



《TOHYO BEATS》坂本 匠 / 野澤 航太 / 松田 海吹
ラップバトルで選挙に挑む、新感覚の音声入力ゲーム

shirakawa miki

白川 美姫

総合型選抜





4年次

4年間の集大成として、 問いを持ち、卒業研究制作に取り組む。

4年次は、卒業研究制作として、自ら問いを立て、テーマを決めて制作する1年として専任教員のゼミに所属します。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。情報デザインコースでは、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。



デザイン・エモーションゼミ
《SOUND PENCIL》森井 裕史 (2022)



ワークショップとインタラクティブゼミ
《母手帳》梅木 千夏 (2022)



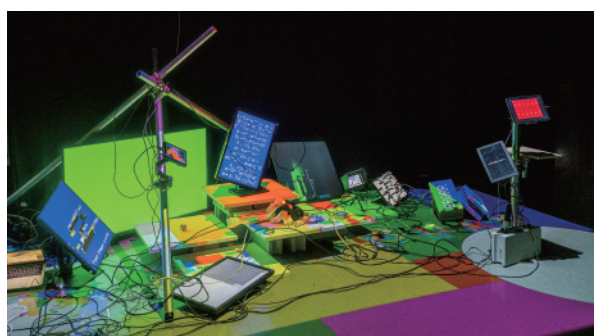
エンタテインメントとデザインゼミ
《入眠!めえめえ牧場》坂本 大地 (2022)



メディアとデザインゼミ
《Ambient session》薄井 まい (2022)



ラーニングとデザインゼミ
《対話の場をつくるバランスボードゲーム》田中 雅 (2022)



メディアとデザインゼミ
《侵蝕するBugs》徳保 晴人 (2022)



リポーターデザインゼミ
《Street line graphics》井川 脩人 (2022)

問いをつくる

卒業研究制作

エンタテインメントとデザインゼミ

ユーザーを想定して提案するデザインを研究します。デジタルでもアナログでも自由ですが、ユーザーに伝わり、楽しく豊かな体験ができるデザイン手法を学びます。

担当教員 / 楠 房子

ラーニングとデザインゼミ

経験を「ラーニング(まなび)」という視点から捉えることで、人々が生きていくことの意味や価値を導き出していくことを目標としています。デザインを表現と対話を通して探求していきます。

担当教員 / 植村 朋弘

リポーターデザインゼミ

社会の中にある様々な境界線を、情報デザインの視点から再構築するデザインを試みます。固まった境界線を観察し、目の前にある世界とは違った可能性を探ることを試みます。

担当教員 / 清水 淳子

ワークショップとインタラクティブゼミ

デザインは社会にどう関わっているのか、経済のしくみ、社会の構造、生き抜くための食と農、保存と発酵、そしてデザイナーとして働くことについて幅広く考察します。

担当教員 / 矢野 英樹

デザイン・エモーションゼミ

人の感情や感覚に働きかけるデザインを研究しデザインしています。エモーションという観点で、身の回りの様々な物事や、現在・過去・未来のデザインを考察し、制作を行っています。

担当教員 / 宮崎 光弘

Q & A

Q1 情デを志望した理由は？

Q2 好きな学食/パン屋のメニューは？

Q3 楽しかった・勉強になった授業の思い出を教えてください！

tanaka yuki

田中 友貴

総合型選抜
(作品またはポートフォリオ・面接)



A1 これから注目されていく学科であり、様々なことを学べると思ったからです！

A2 紅茶チョコクロワッサン / ネギトロ丼

A3 2年次に選択した展示を作る授業で、皆で一つの展示を作り上げることがとても楽しかったです！



《たまぐり》
多摩美生の出会いに注目したフリーマーケットアプリ

sato moeka

佐藤 萌香

一般方式 / センター1方式



A1 媒体を問わないものづくりの勉強ができるから+とにかくいろんな人が集まる場所に行きたかったから。

A2 紅茶クロワッサン、チーズ棒

A3 1年次のARの授業の共同制作を通してアイデアの幅が一気に広がった気がします。最初どうやってかたちにするかわからなくても目的が明確なら手段は後からついてくる！



《缶》
触れる・傾ける動きに合わせて鼓動する、生命を錯覚できる缶

nakano rian

中野 梨杏

一般方式 / センター1方式



A1 将来、書籍やゲームグラフィックなど平面のデザインができる仕事に就きたかったから。

A2 ブルーベリーパイ、イチゴ&ホイチゴのブリオッシュ

A3 課題でフォントを作る授業があり、勉強になったし楽しかった。制作を通じて、世の中の文字に対しより強く意識を向けるようになった。



《Daily book making》
自分なりのテーマを決め、一日に一冊ずつ本を制作した。

okubo tatsuki

大久保 樹

共通テストII方式



A1 紙・液晶問わず様々なメディアを横断するデザインが学べるから。

A2 汁なしラーメンのにんにくバター醤油味、日替わり丼

A3 3週間毎日本を作る課題が出た授業があり、アイデアを形にする瞬発力が鍛えられました。全員の作品を一面に並べて講評し合うのも楽しかった！



《本の虫「ビブリオチョウ」》
日光と水気を避け、活字を吸い生きる架空の生き物。読んだあなたも本の虫に。

park jeongwoo

パク ジョンウ

外国人留学生試験



A1 ただデザイン技術じゃなくて、情報を伝える方法のプロセス、考え方を学びたいと思って情報デザイン学科を選びました。

A2 山菜うどん、ミニカレーB

A3 3年、4年と、先生たちと友達みんなのフィードバックを通して何段階も成長していくのが感じられる素敵な時間を過ごしています。



《GURI》
GURIという韓国の都市の観光パッケージです。

maeyama nonoka

前山 ののか

センター1方式



A1 卒展の作品の形態が様々で、自由な雰囲気を感じ取ったため。

A2 バジルチーズボール/プリンパイ

A3 3年次の授業でボードゲームを作りました。学校生活で、自分のやりたいことがやっとなりに自由になれた時期の、初めての制作だと思います。



《ABYSS LOOTERS》
冒険者として遺跡に隠された財宝を集め、奪い合うゲームです。

大学院

多摩美術大学 大学院 デザイン専攻
情報デザイン研究領域

自らの専門性を構築し、 新しい分野を切り拓く研究と制作を行う。

大学院では、自ら専門性を構築し、新しい分野を拓く制作や研究を行ない、作品と論文にまとめます。
情報デザイン領域には5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。

Q & A

- Q1 情デを志望した理由は？
- Q2 好きな学食/パン屋のメニューは？
- Q3 楽しかった・勉強になった授業の思い出を教えてください！

tokuno kihiro
徳野 稀太
大学院選抜



A1 学部では、機械工学科を専攻していました！卒業研究で手話学習システムに関する研究を行い、もっと未来の学習体験デザインをしたいといった思いから情デを志望しました。

A2 パン屋の日替わりスープ

A3 彫刻作品制作を通じ、触覚によるコミュニケーションを体験する授業。



《MEMORIUM：記憶の博物館》
子どもたちのための博物館AR協同学習体験デザイン。

sasaki momoka
佐々木 桃佳
大学院選抜



A1 卒業制作で行った制作を元にもっとテーマを深めたいと思ったので、学部からそのまま大学院に進学しました。

A2 キムチラーメン、パン屋のスープ

A3 学部で所属していたゼミが、和気あいあいとした雰囲気、制作も行いつつ、みんなで出かけたり1年を通して楽しかったです。

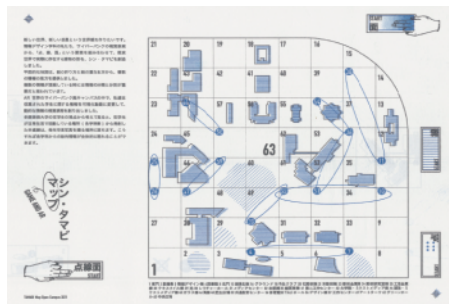


《Unsubstantial Silhouette》
一つに繋がった装置の途中の機構を影のみで演出した作品。

A1 情デでいろんな「形式」のデザインを試したいと思ったからです。「他人に中心」でもいいし、「未来に中心」でもいいし、ここで勉強して無限の可能性を引き出せることを信じています。

A2 坦々麺

A3 二年のプログラム演習、デザイン思考、インタラクションデザイン論



《シン・タマビ》
ARで未来サイバーバンクの多摩美を表現した。

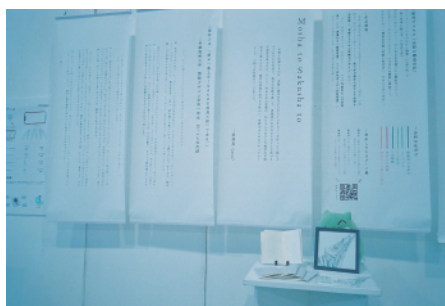
ri houze
リ コウタク
大学院選抜



A1 学部ではコミュニケーション学を専攻していました。調査を通して、相手の想いをより引き出したり魅力的に表現したりするための「表現力」を探究したいと考え、志望しました。

A2 メロンパン

A3 多摩美の敷地内を開墾し、畑を耕し、種から野菜を育てる授業が楽しかったです。



《Moshato Sakushato》
お互いの作品を交換し模写し合うWSによる対話の記録です。

tsutsumi asuka
堤 飛鳥
大学院選抜



デザイン研究／研究指導

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、および、研究レポート(M1)、修士論文(M2)の執筆指導が行なわれます。作品は9月と1月に開催される年2回の審査会で評価を受けます。また、M1前期には大学院での研究制作のスタートに位置づけられる特別ワークショップ「プレゼンテーションワーク」を開講しています。

経験デザイン研究グループ

社会における様々な事柄を対象に「経験」という視点で、研究・制作を通じた豊かでワクワクする生活の提案とデザインの探究をします。

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、調査と制作を通して探究していきます。

卒業後の進路

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、メーカー、グラフィック分野、広告代理店、美術館や教育機関、起業、進学、留学など、卒業後の多様な進路が、情報デザイン学科の大きな特徴です。下記のQRコードからアクセスすると、情報デザインコースの卒業生が、学生だったころの作品から現在の活動までのインタビューの記事がご覧いただけます。

2009卒 | 8期生

インタラクション・UX・UIデザイナー
田中 翔子さん



interview

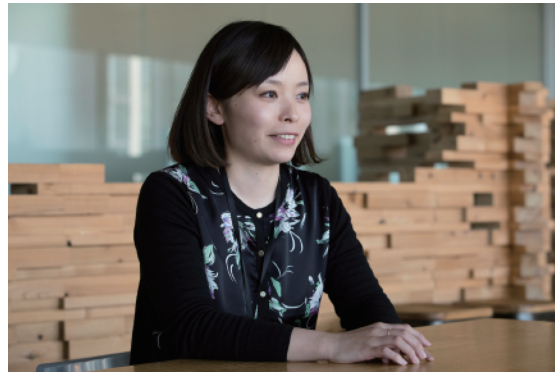


Text / Mayuko Kishiue
Photo / Yoshiaki Tsutsui
Web design / Ayako Ishiyama

人生に「スパイス」を
デザインに「やさしさ」を

2008卒 | 7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 | 8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 | 12期生

デザイナー 造本家
梶原 恵さん 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

主な就職先

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℃ / 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 / タイター / 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ティブ / 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 / 泉弥呼 / 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

主な進学先

多摩美術大学大学院 / 慶応義塾大学大学院 / 情報科学芸術大学院大学 / 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 など

EDUCATION and

情報デザインコース | 2023年度 教育/研究領域

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。急速に発展する答えのない情報化社会のなかで、高い専門性と幅広い視野をもって、社会に価値を生み出すデザインを探究しています。



理学博士

暦本 純一 客員教授

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、Augmented Human等が専門分野。日本文化デザイン賞、ACM SIGCHI Academy など多数受賞。



グラフィックデザイナー

岡崎 智弘 非常勤講師

- 3年 社会デザインII
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作



研究者

楠 房子 教授

- 1年 マークアップ言語
- 1年 構造設計
- 1年 情報デザイン基礎I
- 2年 知識と表現演習
- 2年 情報設計演習
- 2-3 情報科教育法
- 2-3 [専門講義科目] 情報と職業
- 3年 社会デザインII
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作
- 院 情報デザイン特論
- 院 メディアデザイン研究グループ



埼玉大学 教育機構 教授

市川 裕介 非常勤講師

- 2-3 [専門講義科目] 情報システム論



放送大学・教授

辰己 丈夫 非常勤講師

- 2-3 [専門講義科目] 情報と社会



成蹊大学法学部教授

塩澤 一洋 非常勤講師

- 2-3 [専門講義科目] 著作権法



ヤフー株式会社
インタラクションデザイナー

鈴木 健司 非常勤講師

- 1年 マークアップ言語
- 1年 構造設計
- 2年 知識と表現演習
- 2-3 [専門講義科目] インタラクションデザイン論
- 4年 情報デザイン総合II



株式会社 日立製作所
インタラクションデザイナー

伴 真秀 非常勤講師

- 3年 経験デザインII
- 4年 情報デザイン総合I
- 4年 卒業研究制作
- PBL UI/UX デザイン基礎



CUUSOO SYSTEM

代表取締役CEO

西山 浩平 客員教授

IT技術とデザイン分野を組み合わせたサービスメカニズムの設計と事業化が高い評価を受ける。グッドデザイン賞審査員、WEF (ダボス会議) から Young Global Leaders (YGL) 選出、内閣府「知的財産による競争力強化・国際標準化専門調査会」委員など幅広い分野で活躍。



株式会社MIMIGURI
Experience Designer

瀧 知恵美 非常勤講師

- 1年 情報デザイン基礎II
- 2年 情報設計演習
- 4年 情報デザイン総合I
- 4年 卒業研究制作



MATHRAX
アーティスト・エンジニア

久世 祥三 非常勤講師

- 1年 フィジカルプログラミング
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作

経験デザイン [情報と関わり合う人々の活動と経験をデザインする]

Experience Design



研究者/デザイナー

植村 朋弘 教授

- 1年 情報デザイン基礎I
- 1年 エクスペリエンスデザイン
- 1年 フィジカルプログラミング
- 2年 UI/UX デザイン演習
- 2年 3D 表現演習
- 2-3 [専門講義科目] デザイン思考
- 3年 経験デザインI・II
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作
- 院 情報デザイン特論
- 院 経験デザイン研究グループ
- PBL UI/UX デザイン基礎



公立はこだて未来大学
情報アーキテクチャ学科 准教授

長田 純一 非常勤講師

- 2年 UI/UX デザイン演習
- 2-3 [専門講義科目] ヒューマンインタフェース論
- 4年 情報デザイン総合I



株式会社くふうカンパニー
デザイナー

池田 拓司 非常勤講師

- 2年 UI/UX デザイン演習
- 2-3 [専門講義科目] 認知科学
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作



株式会社DSCL
エンジニアリングデザイナー

落合 健太郎 非常勤講師

- 1年 構造設計
- 2年 情報設計演習



プロダクトデザイナー

大畑 友則 非常勤講師

- 1年 エクスペリエンスデザイン
- 2年 3D 表現演習
- 3年 経験デザインI
- 4年 情報デザイン総合I
- 4年 卒業研究制作



プロダクトデザイナー

梶本 博司 非常勤講師

- 1年 情報デザイン基礎I
- 2年 知識と表現演習
- 2年 3D 表現演習
- 3年 経験デザインI
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作



自然農実践者・自然農塾講師

馬場 殖穂 非常勤講師

- PBL 自然農と食のフィールドワーク



デザイン教育研究者
デザイナー / ファシリテーター

矢野 英樹 准教授

- 1年 情報デザイン基礎I
- 1年 フィジカルプログラミング
- 2年 UI/UX デザイン演習
- 2年 展示計画演習
- 2-3 教職デザイン
- 3年 経験デザインI・II
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作
- 院 情報デザイン特論
- 院 経験デザイン研究グループ
- PBL 自然農と食のフィールドワーク



クリエイティブエンジニア

荻野 康之 非常勤講師

- 1年 フィジカルプログラミング
- 4年 情報デザイン総合I・II
- 4年 卒業研究制作

RESEARCH MAP

社会デザイン [人と社会の関係をデザインの手でよりよくつなぐ]

Social Design



プロジェクト・ディレクター

上田 壮一 客員教授

一般社団法人Think the Earth理事。01年にThink the Earthを設立以来、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』、プラネタリアム映像「いきものがたり」など多数。



DRAWING AND MANUAL
演出家 写真家

林 響太郎 非常勤講師

3年 社会デザインI
4年 情報デザイン総合II
4年 卒業研究制作



クリエイティブディレクター
プロデューサー

宮崎 光弘 教授

1年 2D造形
1年 インフォグラフィックス基礎
3年 社会デザインI・II
4年 情報デザイン総合I・II
4年 卒業研究制作



ミュージアムエディケーター
山口情報芸術センター [YCAM]
アーティストディレクター

会田 大也 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎II
2年 展示計画演習
2-3 [専門講義科目] 社会デザイン論



SUPER SUPER inc.
映像ディレクター

阿部 舜 非常勤講師

2-3 [専門講義科目] タイムベースドデザイン論



グラフィックデザイナー

三沢 紫乃 非常勤講師

1年 ビジュアルランゲージ
4年 情報デザイン総合II
4年 卒業研究制作



アートディレクター・UX/UIデザイナー

藤原 淳 非常勤講師

3年 社会デザインI
4年 情報デザイン総合I・II
4年 卒業研究制作



データビジュアライゼーション実務家

矢崎 裕一 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎II
2年 インフォグラフィックス演習



株式会社 日立製作所
デザイナー

高見 真平 非常勤講師

1年 ビジュアルランゲージ
1年 2D造形
1年 インフォグラフィックス基礎
2年 インフォグラフィックス演習
4年 情報デザイン総合I・II
4年 卒業研究制作



合同会社デザインムジカ
空間デザイナー

安藤 僚子 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎II
2年 展示計画演習
3年 メディアデザインI
4年 情報デザイン総合I・II
4年 卒業研究制作



空間体験デザイナー

sabakichi 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎II
3年 メディアデザインII
4年 情報デザイン総合II



キュレーター

高橋 裕行 非常勤講師

1年 プログラミング基礎
2-3 [専門講義科目] 情報デザイン史
2-3 [専門講義科目] ネットワークメディア論
4年 情報デザイン総合II



アートディレクター / ユーフラテス所属

山本 晃士ロバート 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎II
3年 メディアデザインII



Qosmo シニアデザイナー

伊勢 尚生 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎II
3年 メディアデザインI



プログラマー・アーティスト

永松 歩 非常勤講師

1年 プログラミング基礎
1年 情報デザイン基礎II
2年 プログラミング演習
4年 情報デザイン総合II



文筆家・ゲーム作家 / 東京工業大学教授

山本 貴光 非常勤講師

2-3 [専門講義科目] メディアデザイン論
4年 情報デザイン総合I
4年 卒業研究制作



視覚言語研究者 / デザイナー

清水 淳子 講師

1年 ビジュアルランゲージ
1年 プログラミング基礎
1年 情報デザイン基礎II
2年 文字表現演習
2年 プログラミング演習
2年 インフォグラフィックス演習
3D表現演習
3年 メディアデザインI・II
4年 情報デザイン総合I・II
4年 卒業研究制作
院 情報デザイン特論
院 メディアデザイン研究グループ



京都精華大学
メディア表現学部講師

Scott Allen 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎I
2年 プログラミング演習



大日本タイポ組合
グラフィックデザイナー

秀親 / 塚田 哲也 非常勤講師

1年 情報デザイン基礎II
2年 文字表現演習



Monotype GmbH (Germany),
Creative Type Director

小林 章 客員教授

欧文書体デザイナー。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン科卒業後、株式会社写研を経て渡英。2001年よりライノタイプ社(現モノタイプ社)のタイプディレクターとしてドイツに在住。欧米や日本での講演や、コンテストの審査員を多数勤める。

メディアデザイン [メディアを介したコミュニケーションを創造する]

Media Design

PROFESSOR, INTERACTION DESIGNER, DESIGNER, GAME DESIGNER, ENGINEER, DESIGNER, AND NEW CATEGORY CREATOR



多摩美術大学 情報デザイン学科
情報デザインコース 公式WEBサイト
Tama Art University
Department of Information Design
Interaction Design Course

2023 パンフレット制作
Editor : 北内 菜由子 / Art Director : 関根 美空 / Assistant Editor : 森戸 優々子 /
Designer : 大下 琴瑚、北仲 紗弓、岡本 晟奈、ウォン ヒュン、ジョン ダエ /
Illustrator : 梅野 彩 / Photographer : 立岡 千寛、小泉 起行、松尾 凜音、榎本 真之介 /
Photo Editor : 石井 旺太、川俣 紅里、長谷川 諒大、三神 遥花 / Director : 宮崎 光弘
オリジナルデザイン
Art Director・Designer : 秋山 玲美 / Conceptor・Information Architecture : 清水 淳子

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/>
印刷・製本 / 渡辺印刷株式会社
発行年 / 2023年7月発行
本書収録内容の無断転載、複写、引用を禁じます。
Interaction Design Course, IDD of Tama Art University. All Rights Reserved.