

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 東京都八王子市建永 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: INQUE, Mutsuki
Cellular Automaton: MARUYAMA, Towa
Logo: KANAIDA, Seigo
Laboratory Coordination: YAMAGUCHI, Yuiko
Direction, Editing: TAKAMI, Shimepi
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 Xkingham

掲載作品の作者索引 (作品画像右下の番号順)

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

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、複製、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。

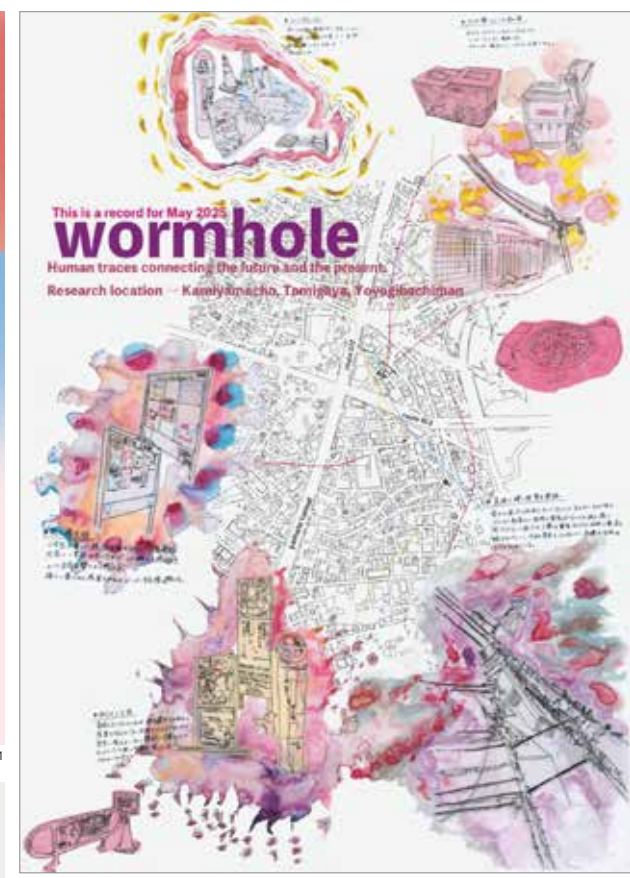
2D造形

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 《種から種まで》



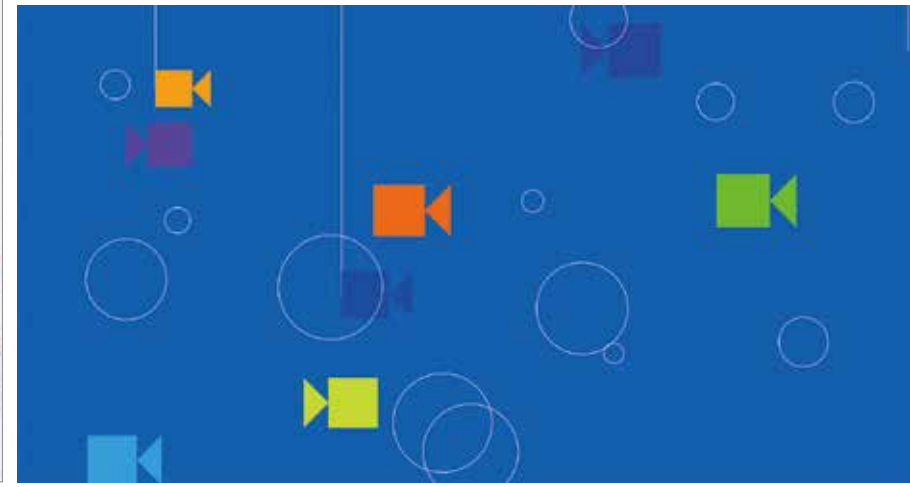
インフォメーションスケッチング

身体を通した体験や、人間同士のかわり合いの中で
そこに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
考案する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ました》



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を用いた動的に動く動くロゴなどの視覚的デザイン素材
5 《視力とサイズク》
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

情報を読み取り、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いたロゴとパッケージへの展開
9 《道線牛乳》

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 《観覧車ニゲーム 海の宝石》



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。

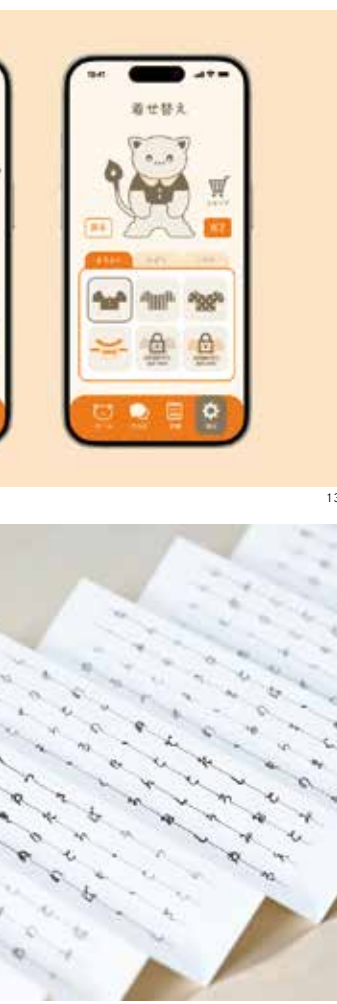
UI/UXデザイン演習

サービスの企画からアプリのデザインを
通じて、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 《にゃんかつ》



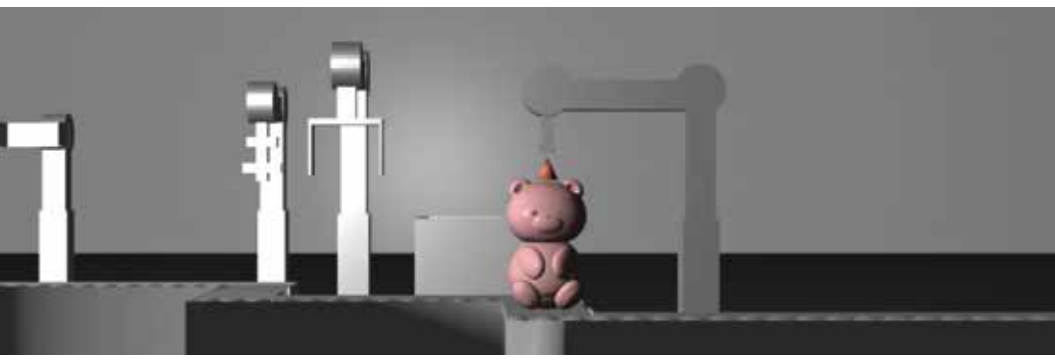
文字表現演習

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 《響響体》
• パラグラフフォンを用いた新体や体勢が変容するアルファベット
15 《FRACTAL SYSTEM FONT》



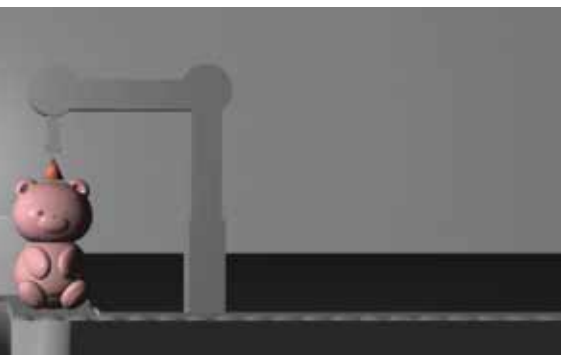
知識と表現演習

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、動物、産業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 《ニホンツツミのハナドリをみる》



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の可能性を
学びます。
• 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 《あなたのカマがでるまで》
• 簡易アルゴリズムと動植物シミュレーションを駆使したフラグ
18 《鳥》



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。
• 読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や表現方法を、
Webサービスのデザインを通じて学びます。
• 情報デザインを学びたい人に役立つWebサービス
20 《うんふん》



3D表現演習

立体を対象に、ヒト/モノ/空間の関係性を
最終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 《道線》
22 《観覧車》



展示計画演習

実際に展示会を作る授業です。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 《くさくさのこころ展2024》

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追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 《Reversible Golf》
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、未来の特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 《一人暮らし環境格差食材共同購入サービス：とれたてサタケ》



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、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」
（紙、絵巻、体験それぞれのデザイン）で伝える
27 《On your mark.》
28 《色を指》
29 《色を返る》
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 ― 驚がりのある動物たち ―》
32 《おそろじ共食》

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、人の感情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》

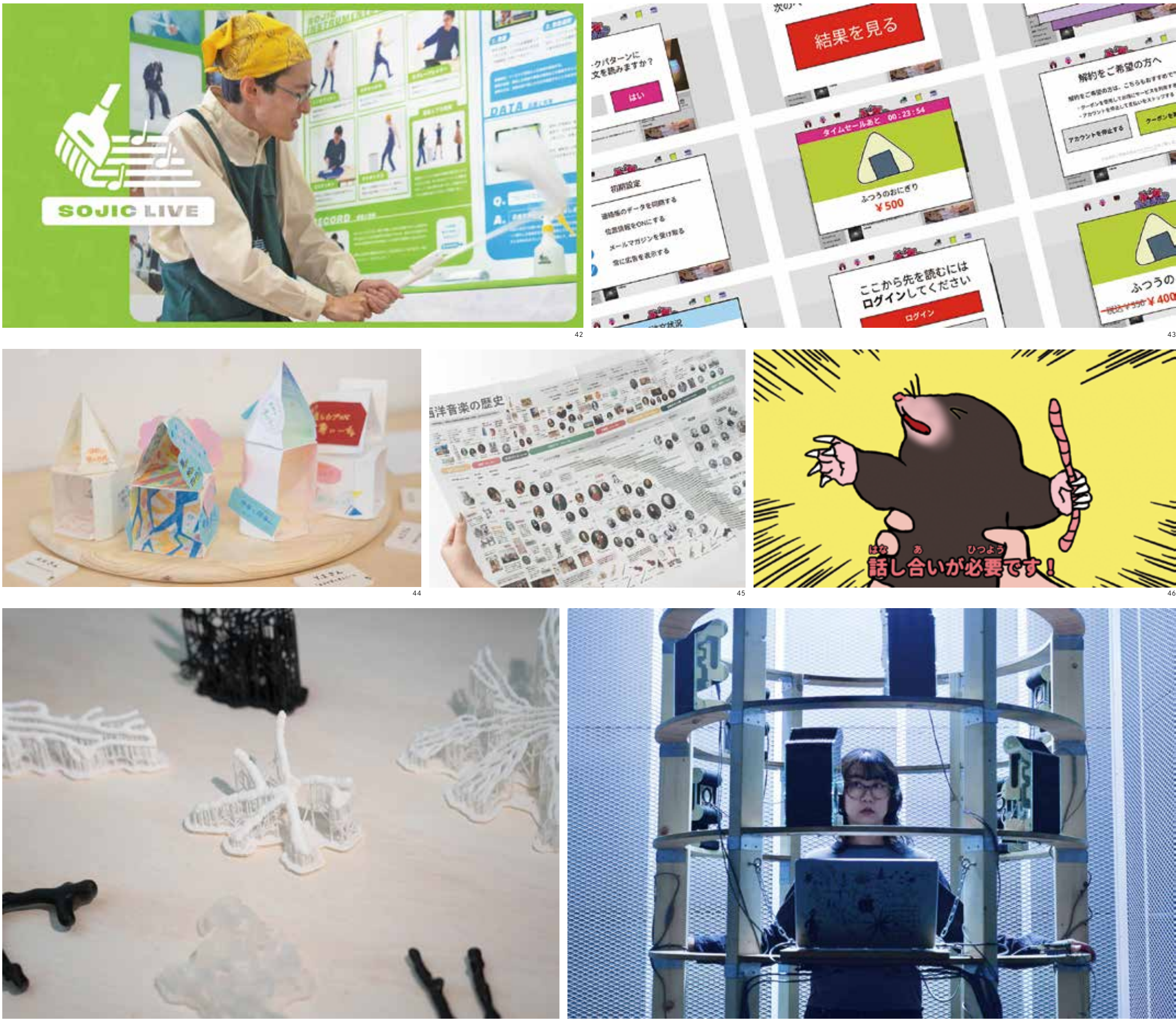


4 年次

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 《悪いのかたち》
- 41 《Be Energy ― 未来を走る、モーススポーツ》
- 42 《SOJIC LIVE》
- 43 《ダーティタリあんず》
- 44 《こはなのち》
- 45 《西洋音楽史の新しいビジュアルライズ ― もとをかりやすく、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ンナルなデザインプロセスと、そこから派生される未来をデザインの提案》
- 48 《Spatial Instrument 00》



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

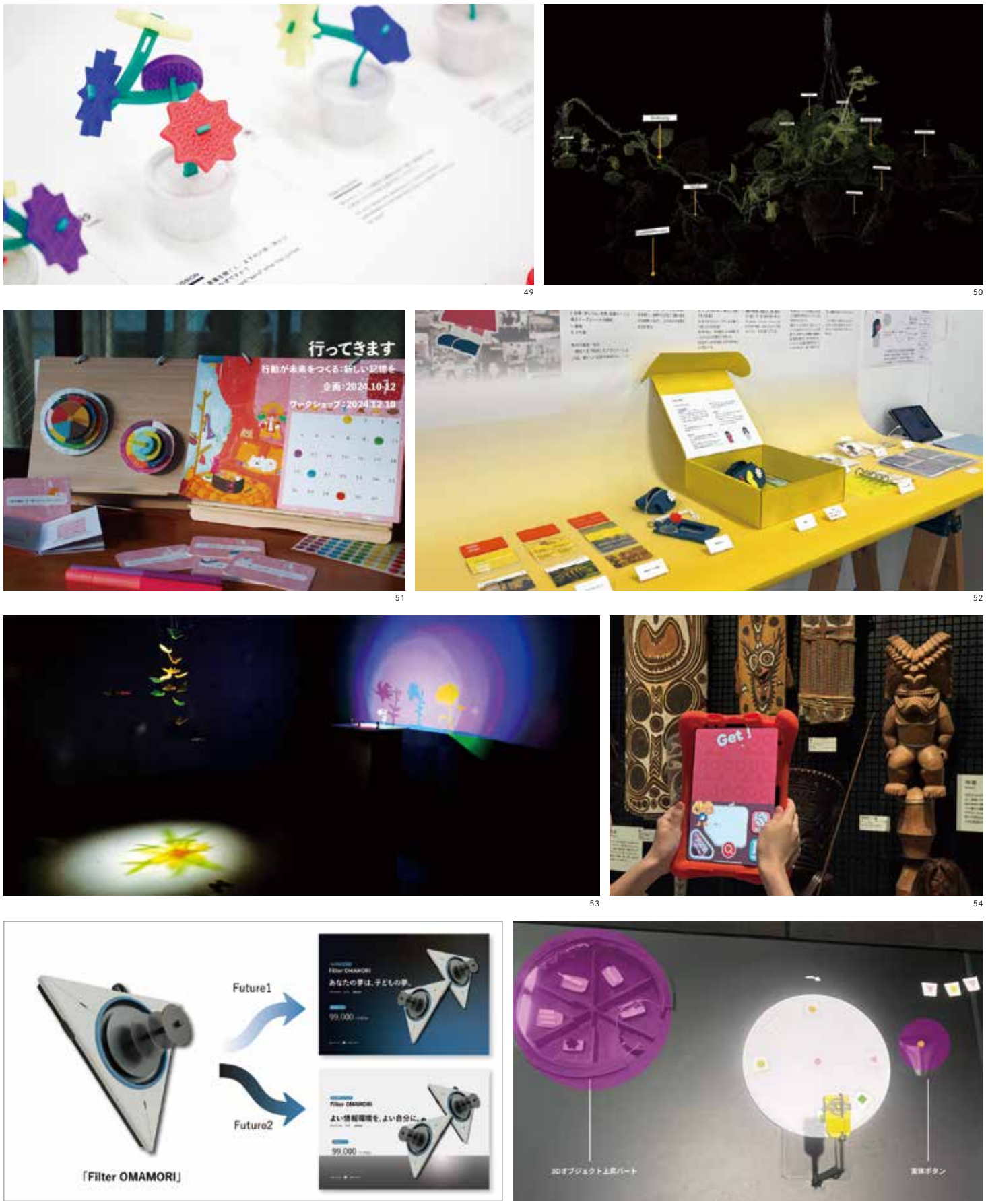
社会における様々なモノトを対象に、経験という視点で研究・制作した豊かでワクワクする生活の提案と、デザインの探求を行います。

- ・49 《THE CULTURE EXPRESS：異文化交感を促進するコミュニケーションツールデザイン開発の探求 ― 日本と海外における学生と日本人学生との関わりに着目して》
- ・50 《オレオレーティングシステムと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 ― 日常生活の小さな瞬間を通して、家族関係の絆を深める》
- ・52 《ANOKORO：「誰かいい経験と教養の関係性について」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 《装置展、経験の夢：インスタレーションにおける表現の研究》
- ・54 《フェスティバル二号大冒険：博物館における子供の探検的学習体験を促進するための拡張現実空間の組み合わせに関する研究》
- ・55 《AI GO-OMNI LLC：アルゴリズム演算設計会社：社会問題に対するスペキュラティブ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》



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 東京都八王子市鎌水 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 も 入試解説動画