

**Hello,
Interaction.**

IR

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

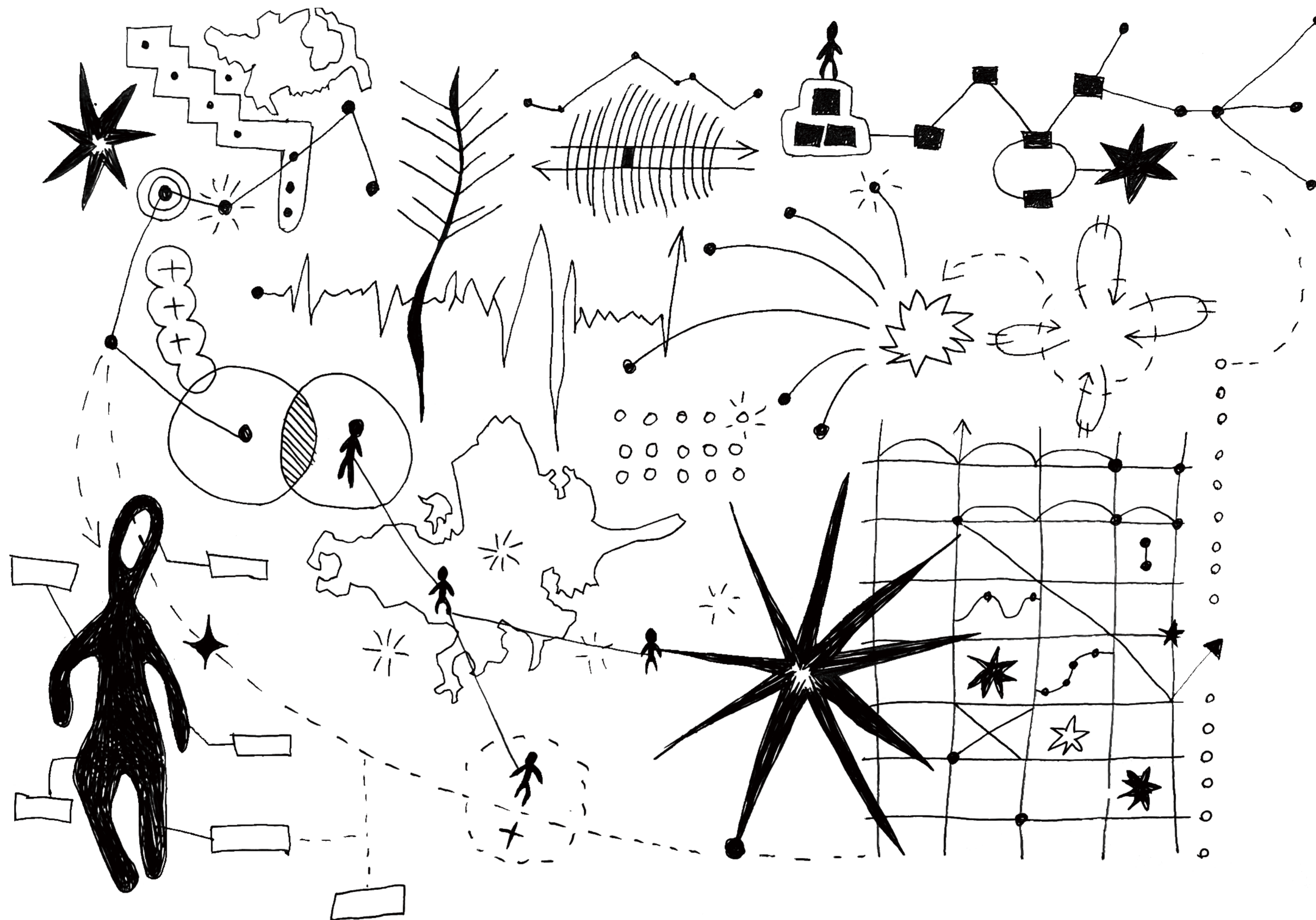
INTERACTION?

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。



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を手探りで始めました。

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。社会の中で、情報をデザインすることがより現実的に感じられるようになりました。

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。

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、メタバースが話題になり、ChatGPTを始めとする生成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。

2026

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

専門講義科目

インタラクションデザイン	社会デザイン論	情報デザイン史
情報と社会	認知科学	情報視覚表現論
情報システム論	情報と職業	知覚体験デザイン論
著作権法	デザイン思考	ネットワークメディア論
メディアデザイン論	情報デザイン基礎I・II	

PBL (Project Based Learning)

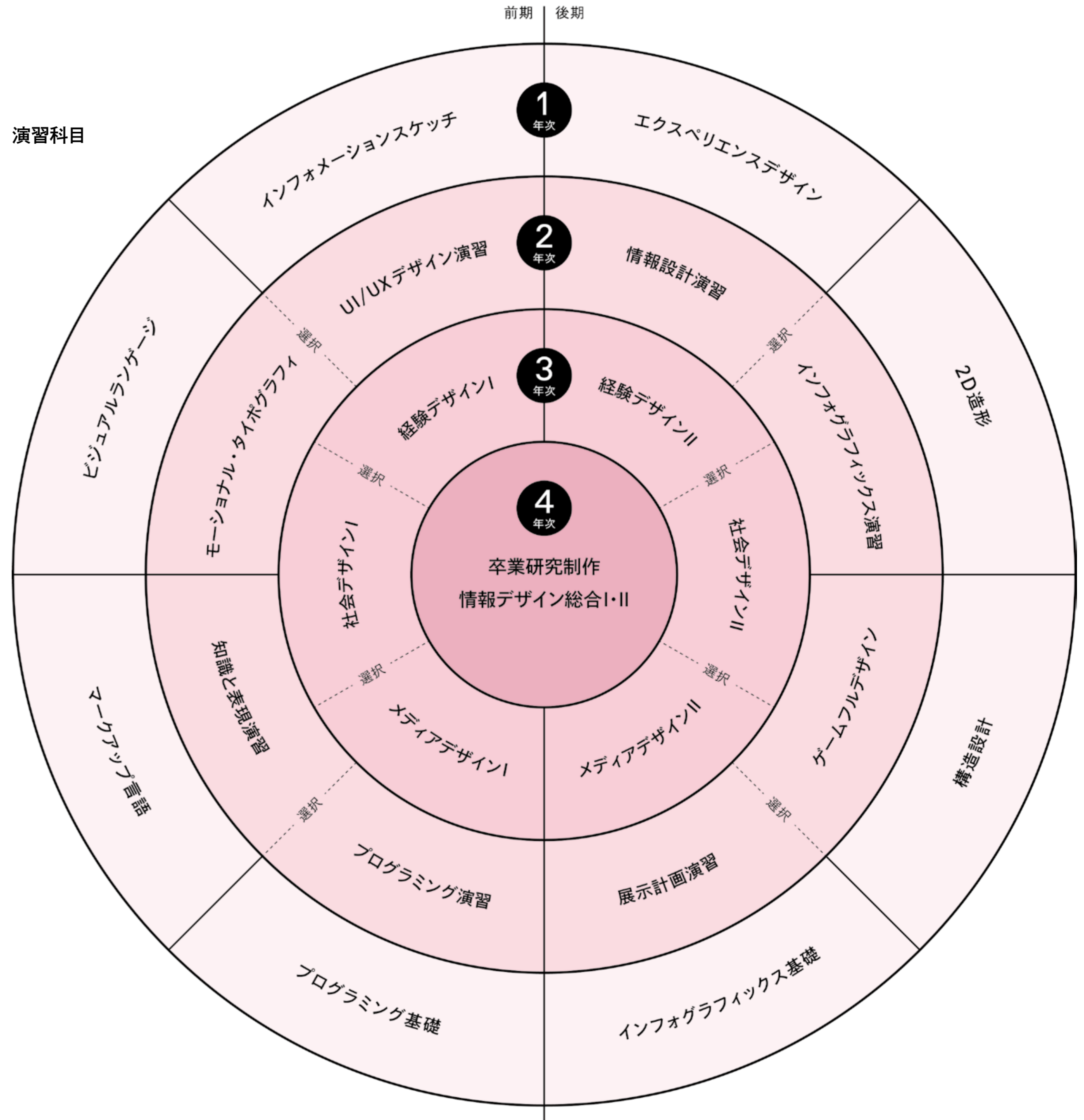
UI/UXデザイン基礎	自然農と食のフィールドワーク
-------------	----------------

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。

演習科目



※ 1年次演習科目の正式名称は「造形基礎I」「情報言語基礎I」、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。

※ 下記の演習科目名は通称を表記しています。正式名称は「造形基礎1-1」「情報言語基礎1-1」です。
※ 2027年度以降は変更になる可能性があります。



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。

- 紙面で「好きな食べ物の魅力」を伝える (2025)
- 1 《垂らす》
- 6 《カップの中、愛のあったかさ》
- 動画で「好きな食べ物の魅力」を伝える (2025)
- 7 《カップの中、愛のあったかさ》

ビジュアルランゲージ

物事に含まれる情報を読み解き、ビジュアルとして成り立たせるための一連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てロゴとパッケージ (2024, 2025)
- 2 《Pyonn milk》
- 8 《濃醇牛乳》

エクスペリエンスデザイン

自らの経験をもとに捉えた仕組みと価値を手がかりに、他者にとっての新しい経験をデザインしていきます。

- 「楽しい経験」を提供するイベントのデザインと実践 (2024)
- 9 《PIRATES of the TAMABBAN》
- 12 《Get to know!》

インフォメーションスケッチ

従来の「モノのカチ」を描くスケッチから一歩抜け出し、情報のカチを捉え描き出すスケッチを実践します。

- 自分の体験をもとに、日常の中に溢れる時間を描く (2025)
- 14 《文化祭の1日を可視化する試み》
- 17, 18 《梅雨の行き当たり》

マークアップ言語

Webコンテンツのデザインと実装方法について学習し、情報デザインの発想や表現の幅を広げます。

- 架空の映画・小説・漫画・ゲームのプロモーションページ (2025)
- 4 《恋する定食学園》
- 10 《STAR VOYAGE》

構造設計

フロントエンド、バックエンド(サーバーサイド)の両面の概要を理解し、大局的なリテラシーを身につけます。

- 「〇〇を楽ませる」をテーマにしたインタラクティブなWebページ (2024)
- 3 《Wonder Island》
- 5 《おにぎり工場》

インフォグラフィックス基礎

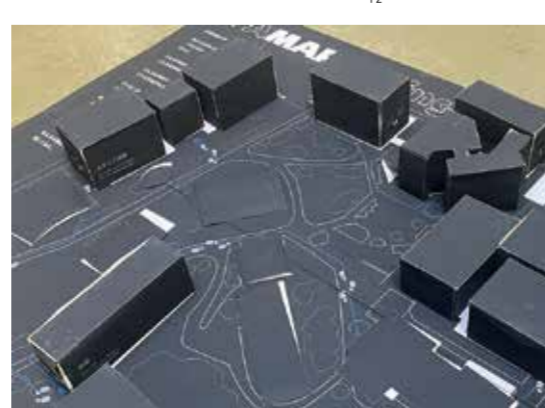
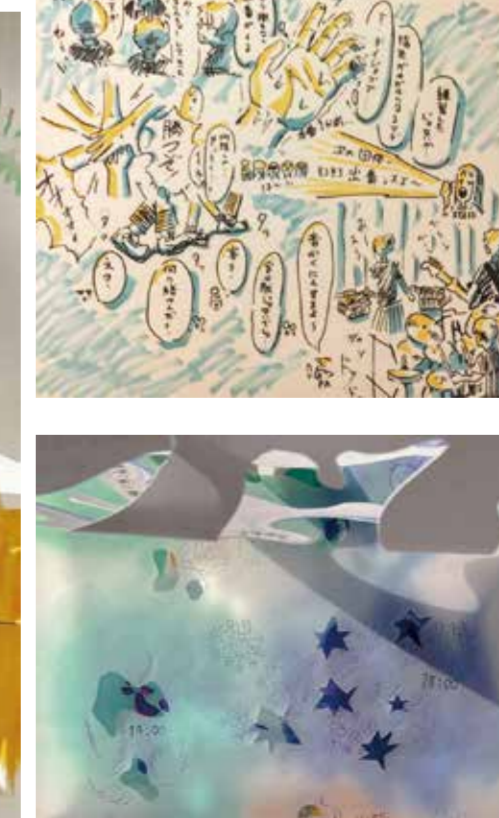
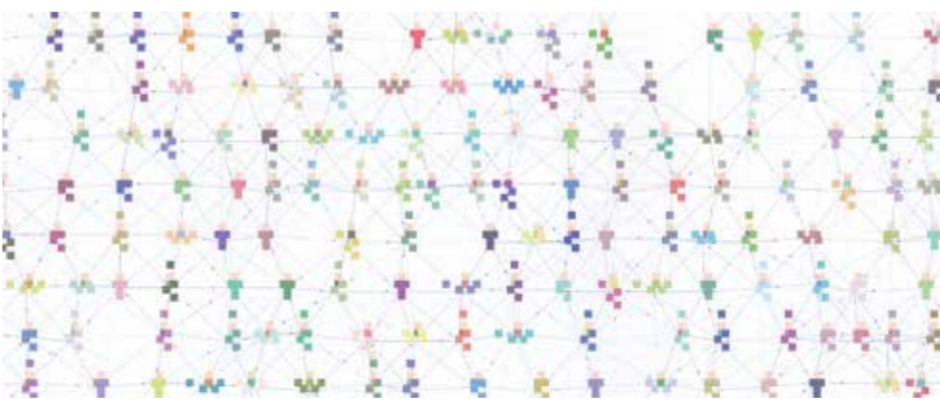
普段は目に見えない現象をデータとして顕在化させ、グラフィックへと変換する基本的な技法を学びます。

- 自身の体験や観察にもとづいた多摩美の地図 (2024)
- 11 《タマビホール》
- 15 《TAMAPeeking》

プログラミング基礎

動的表現として扱われるプログラミングのコンセプトや代表的な機能について表現系につなげる。

- 形を単一に定めず動的に振る舞う情報デザインコースの新しいロゴをp5.jsを使って制作する (2025)
- 13 《「構」》
- 16 《TAU idd: logo design system》



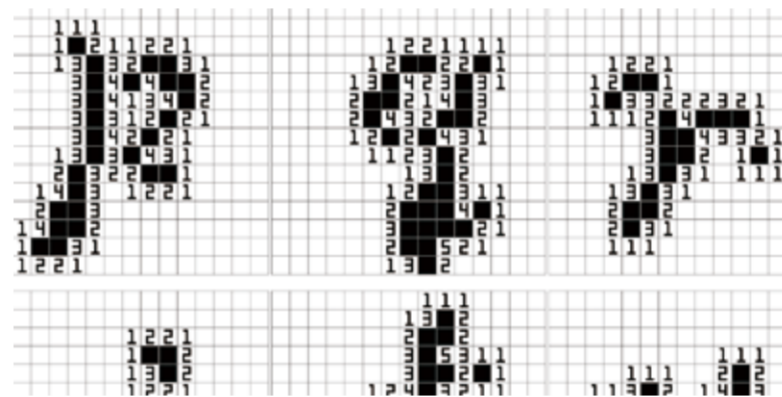
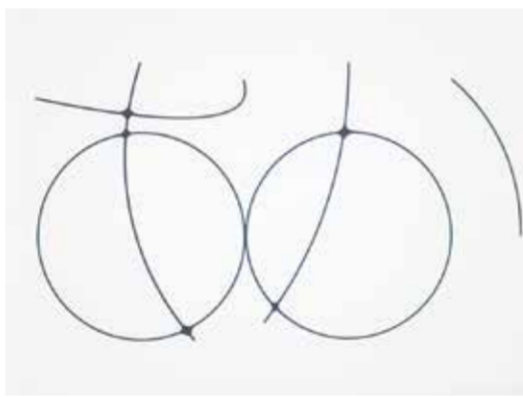
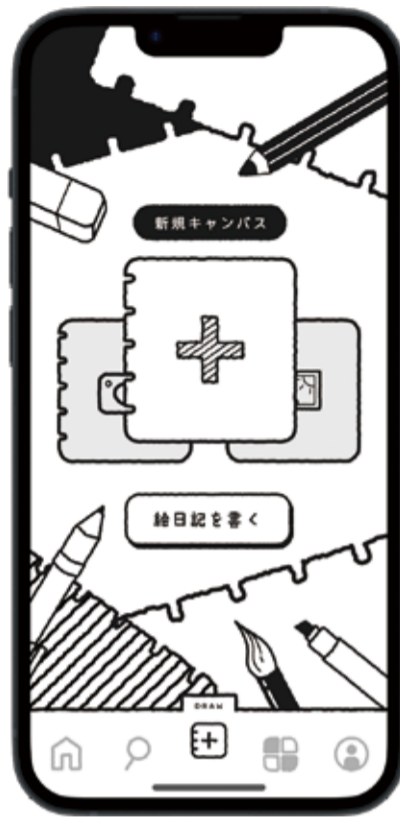
2年次

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。

※下記の演習科目名は通称を表記しています。正式名称は「情報デザイン演習Ⅰ-Ⅱ-Ⅲ-Ⅳ」です。
※2027年度以降は変更になる可能性があります。



UI/UXデザイン演習

誰かのために、生活において役立つサービスを提案し、それを支えるアプリのデザインを展開していきます。

- 自分の生活の中から新しい体験を生み出すアプリ (2025)
- 19 《うごつき》
- 23 《SEA BOTTLE》

モーショナル・タイポグラフィ

文字を制作することを通して、コミュニケーションツールの枠に取まらない、文字の新しい可能性を探ります。

- 新しいひらがな46字 (2025)
- 25 《まんまるフォント》
- 26 《あかし》
- 形状や状態が「変容する文字」(2025)
- 27 《Mine Sweeper Font》
- 34 《City Map 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知識を伝え、興味をもってもらうデザイン (2025)
- 24 《変化朝顔》
- 29 《本わびの時事案》

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制作 (2025)
- 22 《号外発行中》
- 28 《No Touch Game》
- 自然現象や生物の生成プロセス、シミュレーション、プロセス的な表現に着目したデザイン提案 (2025)
- 33 《phos》
- 35 《mochi mouse》

インフォグラフィックス演習

様々な情報を効果的に伝達する表現力と、議論を活性化させる視覚的思考や表現技術を身につけます。

- ニュース記事の届け方のデザイン (2024)
- 20 《子どもの目を守るには?》
- 21 《Superfood Book》

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サービスを通して学びます。
- 30 《ASTRO NOVA》
- 31 《union market》

展示計画演習

展示会自体を情報と捉え、そこに訪れる人の体験をデザインします。

- 情報デザインコースの課題作品展 (2025)
- 32 《できごとのかたち展2025》

ゲームフルデザイン

ゲームを人の心を動かす仕組みと捉え、アプリやサービスの魅力創出とUXデザインを学びます。

- (2026年度新設授業につき作品掲載なし)

3年次

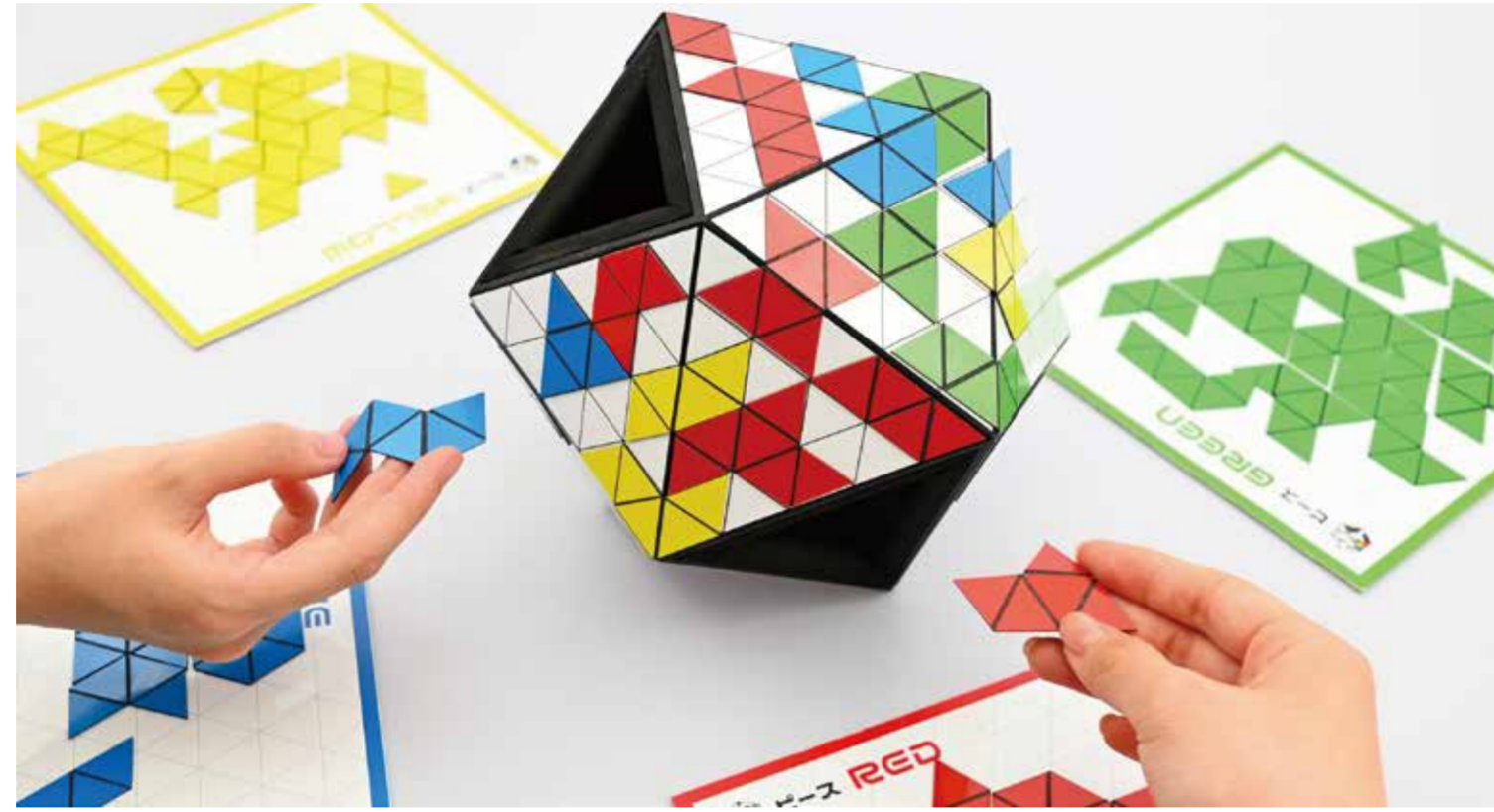
専門領域を選択し、より高度な知識や技術を修得

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。

※ 下記の演習科目名は通称を表記しています。正式名称は「経験デザインⅠ」「社会デザインⅠ」です。
※ 2027年度以降は変更になる可能性があります。

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索することを目的としています。



あそびのデザイン

あそびのツール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 (2025)
- 36 《マグルツ》
- 37 《つむもい》
- 38 《もりもりの森》

愛着とサービスデザイン

経験全体のストーリー構築や、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。

- ・社会の問題と学生生活の身近なトピックを掛け合わせた持続可能な未来のサービス (2024)
- 39 《とれたてサークル》



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「ことば」の魅力を「あの手この手」で伝える (2025)
- 40 《ことば時空機》
- 41 《おもい》
- 42 《積み字》
- 43 《『げんきでいますか。』》
- 44 《沈と溺》
- 45 《ことばのまろく》

社会デザインゼミ (楠)

美術館や博物館での展示における情報保障のデザインに取り組みます。

- ・国立科学博物館新館における、来館者が楽しく理解でき、また博物館に行きたくなる展示コンテンツ (2024)
- 46 《方舟》
- 47 《クWHO!》

社会デザインゼミ (三沢)

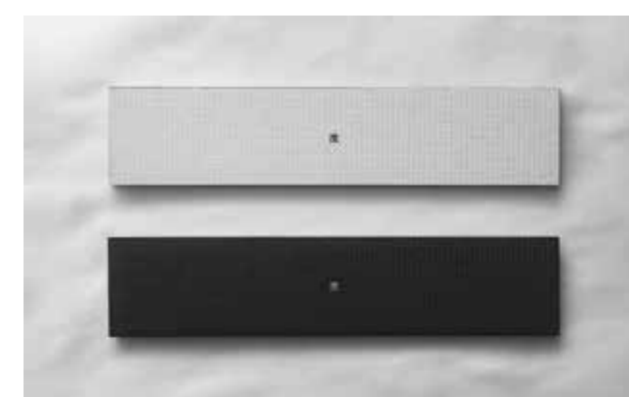
アートディレクターの仕事術を超実践的に学びます。

- ・(2026年度新設授業につき作品掲載なし)

ブランド体験演習

身の回りにある様々な事象を洞察し、人の感覚や感情に働きかけるデザインの研究・制作を行います。

- ・(2026年度新設授業につき作品掲載なし)



3年次

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アエティブ・スペースのデザインを行う。

- オルタナティブなデザインの本 (2024)
- 48, 49 《Generative Daily Calendar》
- 50 《Wellbeing Advent Calendar》

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。

- 彫刻としての映像：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で新しい鑑賞体験 (2024)
- 51, 52, 53 《名もなき小人の散歩道》

メディアデザインゼミ (高見)

あり得たかもしれない世界に目を向けることを通して、鑑賞者に思索を促すデザインを試みます。

- 「都市の記録と記憶」をテーマにしたあり得たかもしれない世界のアーティファクト (2025)
- 54 《WE MAKE SHIBUYA》
- 55 《デモクラ神社》

メディア言語演習

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。

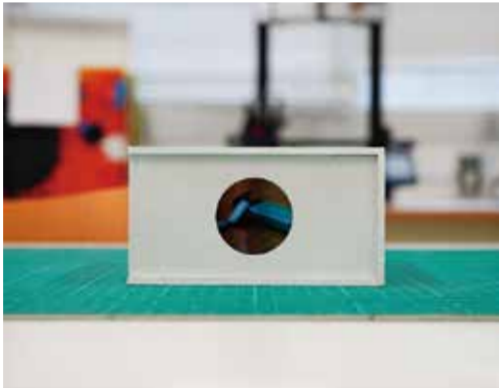
- 世界や自分を捉え直す地図 (2025)
- 56 《水上の記憶》
- 57 《アリスを理解する》



48



49



51



52



53



54



56



50



55



55



57

※ 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」です。
※ 2027年度以降は変更になる可能性があります。

LECTURE CLASS

専門講義科目

情報デザイン史

高橋 裕行

歴史とは、過去の出来事の集積ではなく、現在の世界のかたちを読み解くための装置である。なぜ私たちはこのようにコミュニケーションし、このようなメディアに囲まれて生きているのか。そしてそれは、これからどのように変わっていくのか。本授業では、メディアの変遷と社会の変化、技術の発展が織りなす関係をたどりながら、コミュニケーションとそのデザインの歴史を考える。地図、本と図書館、美術館と博物館、手紙と通信、録音、写真、映画、新聞、ラジオ、テレビ、広告、パソコン、インターネットなどを横断し、メディアを通して世界の見え方を編みなおす。

情報と社会

辰巳 丈夫

情報技術の発展はめざましい。ところが、人間の生活、ルールは、簡単には変わらない。結果として、情報技術を「よい」とし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る。本講義では、まず、著作権、個人情報保護、知的財産権などについて述べる。その後、倫理的な問題、特にジレ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について議論し、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む。

認知科学

池田 拓司

ウェブやスマートフォン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。

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、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、次世代のデザインに思いを馳せます。

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いくつかの思想や潮流に注目し、これからのデザインについて考えます。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、人間と自然のバランスを取り戻そうとする「コンヴィヴィアリティ」。次に、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「ブルバースール・デザイン」。そして、文字が人を分断するという問題意識から生まれる「インターカルチュラル・ランゲージ」。最後に、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「クリティカル/スペキュラティブ・デザイン」。これらの理解を深めるべく、講義に加えて、ディスカッションや、小課題(思考実験)を交えて授業を進めていきます。

情報と職業

三沢 紫乃

「情報と職業」は、高校を卒業して就職する生徒への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の育成も目指している。本科目では、このような背景から、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く。

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出力のレイヤーに着目し、知覚の設計を通じて体験をデザインする行為が持つ可能性と不可能性について紐解いていきます。近年、人間の知覚を通じた体験の設計手法は、Virtual Reality技術や空間音響、大規模投影による空間の書き換えなど、知覚をダイレクトに制御し、現実感すらも編集が可能となる表現技術の登場により、大きな転換点を迎えつつあります。一方で、ストーリーテリングやゲーミフィケーション、インスタレーションやVirtual空間、インタラクティブアートやUIに代表されるように、鑑賞者の主体性に依存した提示手法も台頭し、作り手として意図した体験を十全に提示することの困難にも直面しています。本講義では、体験を「知覚の時間的な連続による記憶の総体」と仮定したうえで、どのように知覚を構成するかという視点から様々な手法や歴史的事例の参照を行い、ニューメディアや境界性のある表現領域を横断しながら、体験

の構造を設計(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観し、方法論とその意義を探索していきます。

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。

情報システム論

市川 裕介

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。情報処理や通信技術は「現代の読み書きそろばん」とも呼ばれるように、今や現代生活に欠かせないスキルとなりました。2022年度からは、高等学校の共通教科「情報」がより深化した「情報I」として必修化されており、本講義ではその内容をさらに掘り下げ、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、多角的に紹介します。最終的には、ITサポート試験のテクノロジー系出題分野を網羅する形で、情報システムに関する基礎知識を幅広く身につけることを目指します。

ネットワークメディア論

高橋 裕行

自然、身体、脳、社会、さらには宇宙に至るまで、あらゆる場所にネットワークは存在する。ネットワークは電子的な通信網に限られず、人間関係や生態系、物質の結びつきにまで広がる概念である。仏教ではこれを「縁」と捉えてきたが、現代のネットワーク理論はその構造や振る舞いをより精緻に分析している。本授業では、家族、学校、仕事、小売、物流、アート、デザインといった具体的な事例を手がかりに、私たちが他者や機械、生物とどのようにつながり、また切り離されながら生きているのかを考察し、ネットワークの実体に迫る。

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る。モノやコトのデザインに留まるコトなく、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視点から捉えたとき、様々な様相を見出すことができる。デザインの持つ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く。

著作権法

塩澤 一洋

クリエイターの強い味方である著作権。そのルールをうまく使えば、みなさんの作品(=著作物)の社会的な価値を高めていくことができます。著作権法は著作物の円滑な流通をサポートするシステムです。この授業では、そこに描かれたルールの体系をご自身で読めるようになり、ツールとしてご自身で扱えるようになるための初歩を伝授します。加えてプロのクリエイターとして自分に有利な契約を結ぶために契約ルール(民法)の超基礎も少しだけ扱います。ルールを味方につけて、ご自身の創作活動の全プロセスをスムーズに進められるようになりましょう。

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、一体なにをするのか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ていることをみなさんと一緒に探ってみるつもりです。

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

伴 真秀 | 植村 朋弘

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 雅穂 | 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の関わり合いや自然と接続する場が必要です。かつては存在する「望ましくないコト」をつぶさに観察しながら、近年はコロナ禍に巻き込まれること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。

ります。本来、モノコ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。特に美術は探索的に取り組む中で到達する豊穡な世界があります。このような背景を鑑みれば、文化の脈を皆さず美術を学ぶ場に圏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。

※ 2027年度以降は変更になる可能性があります。

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。

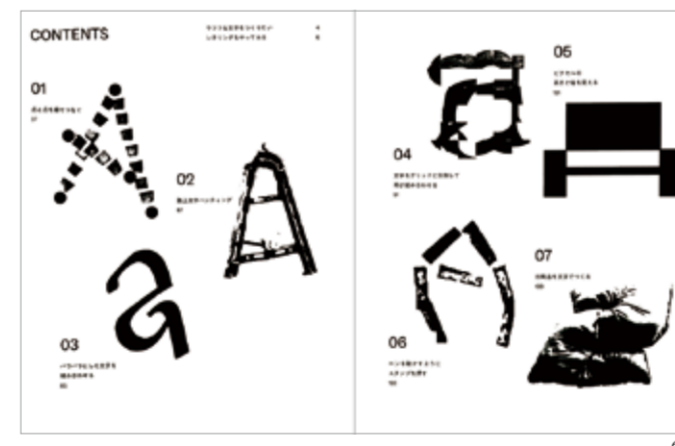
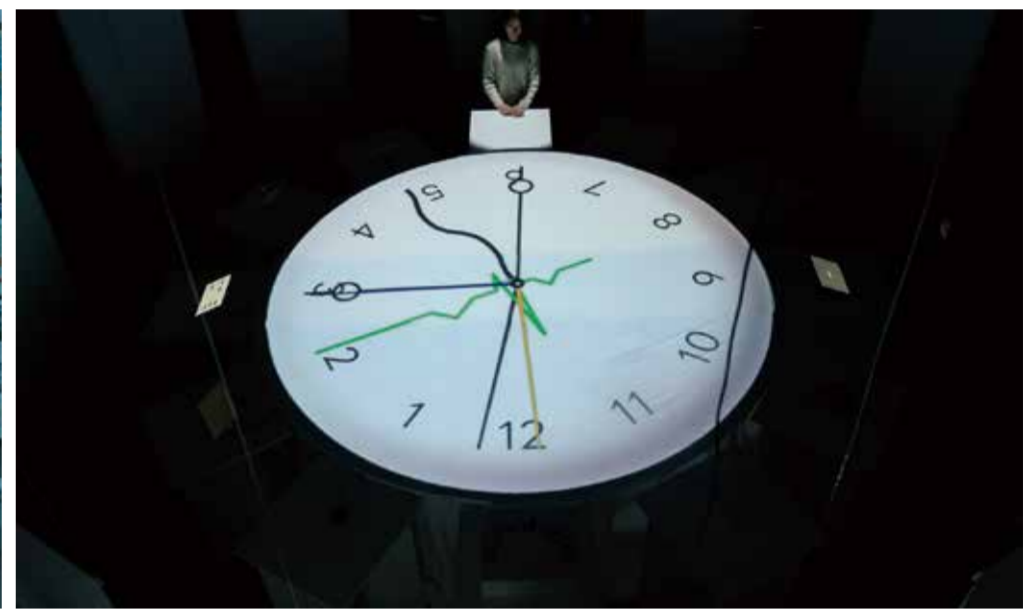
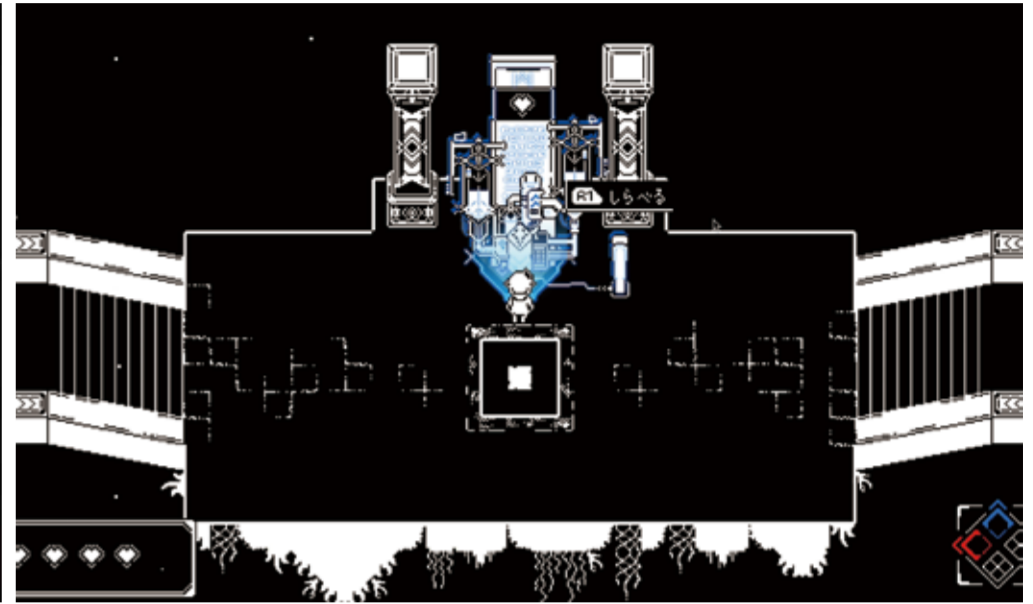
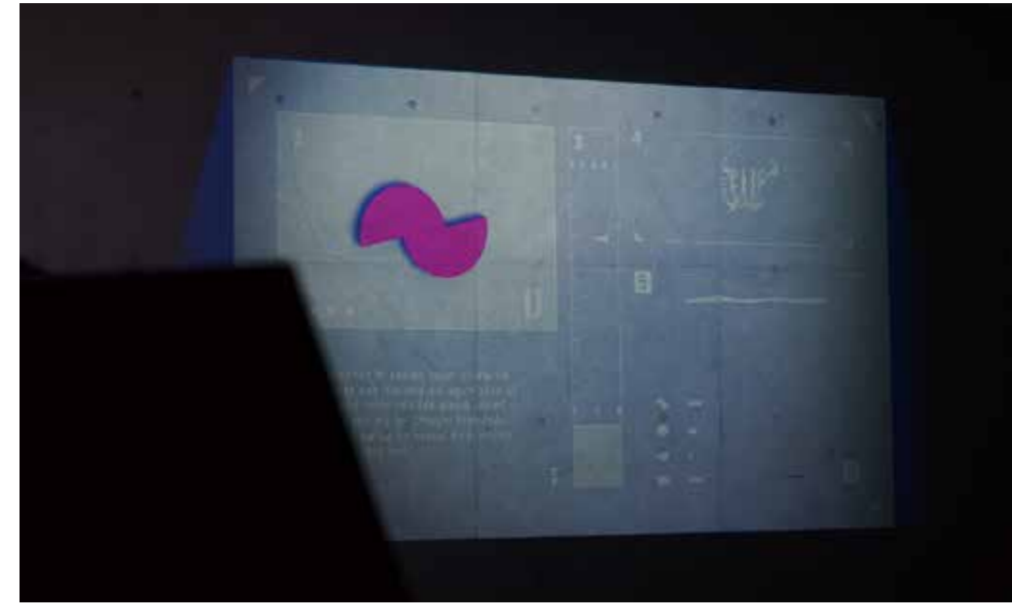
これまでの与えられた課題ではなく、自ら問いを立て、テーマを決めて制作する1年間です。

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。

- 58 《Tirimo Project》
- 59 《待の形 (Machi_gram)》
- 60 《心の雨宿り》
- 61 《つみきづく》
- 62 《デコボコ★プラネット》
- 63 《ふたりで一緒に「読むかたち。」》

- 64 《「音」のための人工言語》
- 65 《BLACK SPECTRE》
- 66 《【令和版】旧未来予想録》
- 67 《時間の再構》
- 68, 69, 70 《I am MOJI MACHINE》
- 71 《「いっしょちゃん。」》
- 72 《3D Copernicus》



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

情報デザイン領域には6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」、「社会デザイン研究グループ」、「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。

- 73, 74 《XRを活用したナラティブ表現の研究 —オジナルストーリー「ワラシー」を事例として》
- 75 《共感を促進する対話デザイン —対話カードとワークショップの提案》
- 76 《都市生活における太陽光の空間と時間を楽しむワークショップ研究》



社会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ます。(2026年度新設)



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ます。

- 77, 78 《博物館における鑑賞者の行動をトリガーにした鑑賞者同士のコミュニケーションを誘発する学習コンテンツの研究》
- 79, 80 《博物館における鑑賞の内省を支援する鑑賞動線ガイドのデザイン》
- 81, 82 《ReIdea: アイデアをリサイクルするサービスのデザイン》



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



人生に「スパイス」を デザインに「やさしさ」を

Interview



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

2008 卒 七期生
UX デザイナー
田村 綾香



ユーザーの心を読み、“嬉しさ”をデザインする

Interview



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

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



「情報」を抜き出し、思考し、カタチにする面白さ

Interview



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

2013 卒 十二期生
デザイナー 造本家
梶原 恵 新島 龍彦



あらゆるモノは、なにかを伝えるメディアに変わる

Interview



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

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 / 芦澤泰偉事務所 / アドブレン / アトム / EFU ADDWIS / イード / IMAGICA GEEQ / イメージソース / エイトビット / SEM エージェンシー / MCクラフト / 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 / GEEK PICTURES / キヤノン / クラリオン / クリエイターズグループ MAC / クリーチャーズ / グッドスマイルカンパニー / KThingS / KEYAKI WORKS / ゲームフリーク / 国際文化協会 / コーエーテクモゲームス / コーエーテクモホールディングス / コスバ / 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 / サン電子 / C.C.レマン / CG-ARTS協会 / シナダ / 島津製作所 / シャープ / ジャストシステム / ジールアソシエイツ / 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 / セザックス / 世田谷区 / 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 / ソフトバンク / 創美企画 / タイター / タカラ / たきこコーポレーション / タカム / 多摩美術大学 / ダダビ / チームラボ / 千代田ビデオ / チョコレイト / Tree Digital Studio / TBC / テレビ朝日クリエイティブ / ディー・エヌ・エー / DICカラーデザイン / dip / デンソー / 電通 / 東急エージェンシー / 東芝 / 東風日産自動車 / 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 / ナベプロセス / ナムコ / ニコン / 日経印刷 / 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 / ネット / Nen Design / バイオニアデザイン / 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 / バレットグループ / パンダイ / パンダイナムゲームス / 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 / フリースタイル / ブラザー工業 / funbox / 文化工房 / ほぼ日 / 防衛省自衛隊 / マイクロウェブ / マイナビ / 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 / レイ / 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

2026年度の教員

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」「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)。

- マークアップ言語
- 構造設計
- 情報デザイン基礎Ⅰ-Ⅱ
- 知識と表現演習
- 情報設計演習
- 情報科教育法
- 社会デザイン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 社会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(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きみを手掛かりに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ソ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始的な「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。

- エクスペリエンスデザイン
- 情報デザイン基礎Ⅰ-Ⅱ
- 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
- 卒業研究制作
- 情報デザイン総合Ⅰ-Ⅱ
- UI/UXデザイン基礎
- 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
- ゲームフルデザイン
- あそびのデザイン
- 愛着とサービスデザイン
- デザイン (教職デザイン)
- 卒業研究制作
- 情報デザイン総合Ⅰ-Ⅱ
- 自然と食のフィールドワーク
- 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ため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。グッドデザイン賞大賞・金賞、NY ADC銀賞、東京ADC原弘賞、JPC経済産業大巨賞、TOPAWARDS ASIA等受賞。

- ビジュアルランゲージ
- 2D造形
- 情報デザイン基礎Ⅰ-Ⅱ
- モーションタイポグラフィ
- 展示計画演習
- 日常のデザイン
- 情報と職業
- 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 社会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、ピ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。

- インフォメーションスケッチ
- 情報デザイン基礎Ⅰ-Ⅱ
- インフォグラフィックス演習
- プログラミング演習
- Designing Meditation Spaces
- メディア言語演習
- 情報視覚表現論
- 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

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プロトタイプングに取り組んできた。多摩美術大学に移り、デザインを通じて表現される夢想的産物(アーティファクト)から、社会への思案を促すことを探求している。iF DESIGN AWARD プロフェッショナルコンセプト部門、GOOD DESIGN AWARD など受賞。

- 2D造形
- インフォグラフィックス基礎
- 情報デザイン基礎Ⅰ-Ⅱ
- 展示計画演習
- Design in Parallel Worlds
- メディア表現演習
- 社会デザイン論
- 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

非常勤講師

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。

- ゲームフルデザイン / あそびのデザイン / 卒業研究制作 / 情報デザイン総合Ⅰ-Ⅱ

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。専門はプロトタイプングを中心とした、デザインワークフローの設計と実践。映画の設定考証、博物館の展示仕組製作、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)

- 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

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

- UI/UXデザイン演習 / 卒業研究制作

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る未踏の体験を設計+研究+デザインしている。知覚拡張技術(xR)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)と、知覚の構造化を通じた体験デザインを専門とする。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、政策研究大学院教員教授、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ル」(共著)など。

- 著作権法

Scott Allen 像画家 / 生像作家

人の想像力とテクノロジーの関係に着目し、投影装置の仕組みに物理的に変調したり、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として活動を行う。主な受賞に、CVPR 2024 AI ART GALLERY Best works award、YMAA 2021優秀賞など。参加国際フェスティバルに、FILE 2025(Brazil)、MUTEK Montréal Édition 21(Canada)など。

- プログラミング演習

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(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。

- 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

「テクノロジーの発明と普及によって起こってしまいう真善美のゆらぎについて考える」をテーマに、執筆、展覧会、ワークショップの企画、制作、運営などを行う。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:映像ミュージアムキュレーターを経て現在。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 / リサーチャー

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、リア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、発達障害者と情報活用。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

反畑 一平 UXデザイナー

東京造形大学卒業後、ソーニ株式会社に入社。現在は同社デザインプロデューサーとして、主に新規事業開発における先行デザインの領域に従事。先端技術とユーザー体験を繋ぐ実践的なクリエイティブ活動を展開。

- ゲームフルデザイン

永松 歩 アーティスト / プログラマー

慶応義塾大学文学部美術史学科学卒、情報科学芸術大学院大学IAMAS修了。Generative ArtやVisual Musicといったコンセプトを参照しながら、手法の開発や作品制作をおこなう。音や映像、インタラクションをともなうマルチモーダルの環境・インターフェースに計算幾何による造形手法を組み合わせて制作する。音や映像それ自体の幾何的構造に着目しつつ、リアルタイムのデジタル環境で自由に観奏をおこなう。

- プログラミング基礎 / 構造設計 / 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。プログラマー、DTPオペレーターの職を経る。現在の社会経済システムの中で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し人々の求めに応じ、自然農の栽培方法を伝える活動を始める。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。主な展示に、スケートボーディングと建築展(個展)。また自身で設計したフレームワークを用いたデジタルデータ鑄造ブランド「TANTJ」主宰。主な受賞歴に、Next Young Artist Award 優秀賞。

- 展示計画演習 / 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。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

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ドینگ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ナーを担当。帰国後、社会課題解決のための再探査を描き、実際のサービスとして社会に実装する協創活動支援のための「もじくらべ・もしかたち」(本と活字館・大日本印刷)を出版。TDC会員。

- 愛着とサービスデザイン / UI/UXデザイン基礎 / 卒業研究制作 / 情報デザイン総合Ⅱ

秀規 グラフィックデザイナー

大日本タイポ組合。秀規と塚田哲也の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、東京での展覧、および国内外での企画展に参加。2015年 ギンザウ・グラフィック・ギャラリーにて「実字字」展を開催。2025年「デザインあ展neo」に参加。 2020年「か?」2022年「え?A!」(併成社)2023年「もじくらべ・もしかたち」(本と活字館・大日本印刷)を出版。TDC会員。

- モーショナル・タイポグラフィ

深地 宏昌 デザイナー

2015年、京都工芸繊維大学大学院デザイン科学専攻修了。2023年、堀川淳一郎と共にクリエイティブスタジオ「DIGRAPH」を発足。コンピュータショナルプロセスと手を動かす試行の両方を大切にしながら、デジタルとフィジカルを掛け合わせたグラフィック表現の研究と実践を行う。これまで「NATURE/CODE/DRAWING」(2022年/東京・2023年/パリ)、「CODE TO GRAPHIC」(2025年/東京)などの展示で自主研究を発表。コミッションワークでは、ホテルやオフィスの内装アートワーク、ロゴデザイン、キービジュアルなス企業との共創を通してその活動領域を広げている。

- メディア言語演習

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。分野に拘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開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 / ILO / AD STARS

- 日常のデザイン / ブランド体験演習 / 情報デザイン総合Ⅰ-Ⅱ

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、東京都市大文、文芸大学にて、データにまつ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

2003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。ホルホル生まれ。

- 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』『マルジュナリアでつかまえて』『記憶のデザイン』『投票通信』『文学問題(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、あまりに文化的』(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

※ 2027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

2026年5月

印刷・製本

グラフィック

バンフレット制作

Director, Editor: TAKAMI, Shimpei

Cover Design: KOU, Chiryon; WON, Huiyun

Laboratory Staff: YAMAGUCHI, Yuiko; PAHK, Miseung

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

Interviewee Photographs (p.17) : TSUTSUI, Yoshiaki; HASHIMOTO, Haruhi; SAKEMOTO, Risa

Facilities Photographs (p.20-23): *Untitled (Information \ Interaction I #1-749)*, 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. OGI, Syuta | 17-18. OYAKE, Mion | 37. KANEKO, Fuka | 58. NIIYAMA, Kohei |
| 2. HUANG, Wantingi | 19. YOON, Dayeon | TOUCHI, Moeno | YAMAMOTO, Ko |
| 3. MATSUMOTO, Riyo | 20. DETAKE, Tamako | 38. HUANG, Wanting | 59. LUO, Ziyuan |
| 4. NAGAMINE, Miyu | 21. KOU, Chiryon | ZHOU, Zexuan | 60. TSUCHIYA, Chikara |
| 5. NAWA, Miyu | 22. SATO, Yushin | MORISHITA, Ayana | 61. TOGUCHI, Kazuma |
| 6. YU, Jiyun | 23. YANAGISAWA, Rina | WANG, Yuhzhen | HAIYA, Masaya |
| 7. YU, Jiyun | 24. YOSHINAGA, Miku | 39. KOIKE, Akito | 62. TAKAHASHI Maaya |
| 8. ITO, Yuiko | 25. NOMURA, Kanon | SASAKI, Sae | 63. INOUE, Mutsuki |
| 9. ISHIKAWA, Minami | 26. GOTO, Satsuki | YAZAWA, Yuri | 64. MARUYAMA, Towa |
| KATO, Haru | 27. DABA, Michihiro | NISHIE, Saki | 65. KOIKE, Akito |
| KANO, Aoi | 28. TAKEBE, Ikko | 40. ABE, Yumi | MATSUO, Miumi |
| SATO, Yushin | 29. NAWA, Miyu | 41. MIKAMI, Haruka | 66. YAMAMOTO, Kentaro |
| SUZUKI, Otono | 30. AZAMI, Yui | 42. KANAIDA, Seigo | 67. MAKIMURA, Koshi |
| MITAKE, Nano | SUZUKI, Runa | 43. MARUYAMA, Ryouji | 68-70. HARADA, Chikako |
| 10. YAMADA, Mei | CHANG, Hyewon | 44. WON, Huiyun | 71. EDA, Ai |
| 11. NAKAO, Ai | TOUCHI, Moeno | 45. MAEHARA, Kentaro | 72. MATSUMOTO, Eiji |
| 12. AWAJIYA, Miku | MASUKO, Kaho | 46. YAMAMOTO, Ko | 73-74. KIRIMOTO, Emiri |
| IKEDA, Tamao | 31. KAMIMURA, Nanami | 47. YAMAMOTO, Kentaro | 75. ZHANG, Xiwen |
| KAMADA, Haruka | HIRAHARA, Hanane | 48-49. MARUYAMA, Towa | 76. YUAN, Yinjie |
| SHIOZAWA, Ema | MORISHITA, Ayana | 50. HARADA, Chikako | 77-78. YANAGIHARA, Risa |
| NAWA, Miyu | WANG, Yuhzhen | 51-53. HARADA, Chikako | 79-80. KIKUCHI, Misato |
| SUZUKI, Yuna | 32. Many students | 54. IHII Ota | 81-82. SATO, Takaki |
| HAYANO, Ayane | 33. MIYAZAWA, Haruto | ENOMOTO, Shinnosuke | |
| YAMAKAWA, Satoko | 34. TAKADA, Taro | KAMIMURA, Nanami | |
| 13. YU, Jiyun | 35. YANAGISAWA, Rina | 55. ISHIJIMA, Miwa | |
| 14. INABA, Kenshuro | 36. AZAMI, Yui | INOUE, Nonno | |
| 15. IMAI, Rin | MASUKO, Kaho | 56. INOUE, Nonno | |
| SUZUKI, Otono | OTA, Rei | 57. TAKAHASHI, Manaka | |
| 16. AOKI, Ryotaro | HUANG, Yi Feng | DETAKE, Tamako | |



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