

デザイン情報学科

学科理念・教育目標

「デザイン情報学(Design Informatics)」は、“造形的デザイン行為”と新たな“情報構築による意味生成”というふたつの側面から、高度情報社会における「これからのデザイン」を開拓する理論と実践のためのフレームです。21世紀文明とその文化の可能性を探り、新たな表現＝提案を通して、生活や社会環境を再編し、社会の関心のあるべき方向へリードするための新しいデザインそのものを開拓することが、デザイン情報学の使命なのです。

激動する高度情報文明社会、グローバル経済社会に対応しながら、しっかりしたスタンスで次代を先導するためには、時代を読み解くための知識基盤や倫理観とともに、問題発掘から、調査分析、構想立案から提案への展開を駆動させる統合力としてのデザイン能力が要求されます。デザイン情報学科では、そのために、美術大学教育の伝統を踏まえながらもその枠を超えて、総合的な造形力と、テクノロジー、メディア、社会科学の学問分野を統合させた新しい創造領域の確立を目指し、「これからのデザイン」を構築・創出できる「汎技術としてのデザイン知」を自在に生かすことのできる人材の育成を教育目標としています。

アドミッション・ポリシー

デザイン情報学科は、時代の変容に敏感に反応しながら、新しいテクノロジーやメディアを取り込んだ“未知の創造領域”を開拓していく意欲に溢れた人材を育てています。そのために、造形表現の基礎力はもとより、言語コミュニケーション力や構想実現力に富んだ多彩な人材を集め、それぞれの個性と資質を互いにコラボレートさせた教育環境で鍛える創造的で国際的な自在性の獲得を目指す意志ある学生を求めています。また、本学科には、学内で唯一、高等学校教諭1種免許状「情報」の教職課程が設置されており、情報教育に意欲を持つ学生も求めています。

カリキュラム・ポリシー

デザイン情報学科では、創造と表現を尊重する美術大学の教育環境を存分に活用するとともに、高度化する情報環境や多様化する表現世界に適応することを目指します。本学科の科目群は、以下の方針に基づく理論科目と演習科目によって構成されます。

1. 「何を問題とするか」という課題発見の態度の陶冶
 2. デザインと情報学のリテラシーの習得
 3. テクノロジー、新旧のメディア、社会科学など関連する諸領域の複合的な学習
 4. 造形表現力、コミュニケーション力の涵養
 5. 構想実現力としての統合的なデザイン力、プレゼンテーション力の習得と強化
-

ディプロマ・
ポリシー

デザイン情報学科に学んだ学生には、以下の点について総合的な観点から評価します。

1. 正しいデザイナーシップとデザインリテラシーを身につけているか
 2. 時代を読み解き、課題を発見し、その課題を調査分析して解決策を提案することができるか
 3. プロジェクト・デザインを推進できる柔軟な理解力と知識、自在な表現の技量を兼ね備えているか
-

未来社会へ、もうひとつのアプローチ

武蔵野美術大学は創立以来、社会の構造変化に対応しつつ実践的な教育・研究を行い、芸術全般に関わる理解と表現力を備えた多くの人材を輩出してきました。そして創立 70 周年にあたる 1999 年、私たちが直面する大きな時代変化のなかで、美術大学の果たすべき新たな役割に思いを巡らせ、2 つの学科を新設しました。そのひとつがデザイン情報学科です。

世界に目を転じると、いま花盛りのデジタル技術は、多様な表現手段をデジタル化すると同時に、既存の枠組みを貪欲に取り込んで新たな文化資産へ転換しています。これにともなって社会の関心も、従来のタンジブル（＝触知認知可能）な対象からインタングブル（＝触知認知不可能）な領域へ重心を移しつつあり、そして私たちは両者が密接に連結する重層的な世界を体験していくことになります。こうした潮流は止まることなく、メディアの複合化、情報のネットワーク化を通じて巨大な情報環境を形づくり、文明社会を大きく変容させていくでしょう。その影響は、15 世紀に登場し、私たちの意識のあり方、そしてその後の歴史を変えてしまった印刷術を遙かに凌ぐものになるだろうと思われま

さて、アーティストやデザイナーとして創造の道を歩もうとする私たちは、こうした時代の流れをどうとらえるべきでしょうか。21 世紀社会の豊かさは、少なくとも新しいパラダイムつまりデジタル技術が支える情報環境のうえに、より質の高い文化を実現することによってもたらされるということに疑いの余地はないでしょう。そしてクリエイターには、この変化を巨大な創造機会であるとしてとらえる積極性が求められます。デザインの本質は、自ら課題を発見し、新しい価値を創造しながらそれを社会全体で共有することにあります。私たちが目指すべきは、こうした時代のなかに感性や創造的エネルギーを新しい文化として位置づけていくことです。そのためには、単に技能としてデジタル表現を身につけるだけでは不十分であることは言うまでもありません。

私たちは、従来からの“造形的デザイン行為”と新たな“情報構築による意味生成”という 2 つの側面から「これからのデザイン」へのアプローチを試みる「デザイン情報学（Design Informatics）」の創成を目指します。

新たな時代、豊かな文化環境を創り出していくためには、テクノロジー、メディア、社会科学という 3 つの領域から社会変化を観察し、その意味を理解するとともに、新たな表現＝提案を通じて世界と対話しながら創造の可能性を検証していくことが必要なのです。そして、これらの知見と高度な造形能力とを統合する“未知の創造領域”の確立に向け、既存のアートやデザインという枠組みを超えて活躍する新しいタイプの創造的人材を育成することこそが、デザイン情報学科の目標なのです。

近年、インターネットを中心とする情報環境の急速な発展・普及によって Web デザインやインタフェースデザインが脚光を浴びています。しかし、新たなデザイン領域や職域として注目されるようになったのは、つい最近のことです。こうしたことを考えると、デザイン教育のゴールとして何らかの分野を予め設定するというアプローチそのものが、“創造”教育にはそぐわないものになりつつあるように思えるのです。すでに確立されたデザイン分野を志向するのではなく、時代の変容に敏感に反応しながら新しいテクノロジーやメディアを吸収したデザイン領域自体を創造していく……こうした前向きな意識の養成こそが肝要な教育的課題である、と私たちは考えます。

2017 年、学科設立 19 年を迎えたデザイン情報学科は、新しいデザインの方法論とそこから導かれる文化創造に向けた相互研鑽の場として、カリキュラム内容を改編しながら時代をリードしていきます。デザイン情報学という新たな視点から、この時代だけに許された創造の可能性を突き詰めていけば、新たなチャンスに満ちあふれる世界が見えてくるに違いありません。

デザイン情報学 - as Design in Progress

●「デザイン」から見たデザイン情報学

一人の作家による哲学的行為としての表現、いわゆるファインアートと比べると、デザインは「実用性」指向の産業的表現活動に見えるかも知れません。しかし、デザインの本質は価値を創造し、その価値を社会全体で共有しようとする行為です。産業・経済など組織的な活動の一部として社会の中に組み入れられることが多いため、環境やプロセスを重視することが求められますが、だからといって、ひたすら産業に奉仕するための技能ではありません。デザインは、モノやコト、メディアに働きかけることによって問題を提起し、解決しようとする社会的な提案行為なのです。デジタル技術という新たなパラダイムの出現によって、私たちの認知・思考・表現を支えるメディアから世界全体のあり方までが大きく変動しています。あらゆる関係がダイナミックに再定義されようとしているいま、デザインの本質をおさえながら、広い視野から新たな方法論を立ち上げることが求められています。デザイン情報学は、これまでの美術大学教育の歴史を踏まえながら、その枠を超え、総合的な造形能力とテクノロジー、メディア、社会科学といった各学問分野を統合させた新たな創造的領域の確立を目指しています。

●「情報」から見たデザイン情報学

1980年代以降、「情報」に大きな社会的関心が集まるとともに、さまざまな視点からそれをとらえようとする試みが行われています。大きく分けると、科学的アプローチ、工学的アプローチ、そして社会科学的方法といった取り組み方があると言って良いでしょう。デザイン情報学は、これらを踏まえながら、美学的、認知科学的あるいは記号論的に「情報」をとらえようとするものです。知覚プロセスに注目しながら情報を収集・分析し、多くの人と共有できる「知」を得ること、それをもとに新たな価値を表現し、広く社会に発信して交流すること、またそうしたシステムそのものを検討すること……そのために必要な種々の要件を整理し、実践することがその中心にあります。近年は様々な立場からヒトの情報活動に注目が集まっていますが、デザイン情報学ではこれらの動きを造形表現という行為を核に、再資源化し、統合・装置化を試みています。

デザイン情報学科の目指すもの

デザイン情報学は、新たな表現＝提案を通じて社会の関心のあるべき方向へリードする力を獲得するための理論および実践のためのフレームであり、こうした取り組みを通して生活や社会環境を再編し、21世紀文化の可能性を探ることこそがデザイン情報学の挑戦テーマなのです。この挑戦にあたっては、動きの激しい経済社会に対応しながらも、それに振り回されず、しっかりしたスタンスで変化を先導するためには、時代を読み解くための確固たる知識基盤が必要です。また、問題発掘から構想、提案への展開を駆動するためには、統合力としてのデザイン能力が要求されますが、そのためには、領域調査や表現様式、表現技法といった専門スキルを習得していなければなりません。デザイン情報学科ではこうした要件に対応し、“これからのデザイン”を統合的に構築できる人材の育成を目標に、以下のような科目群を設定し、これらを統合的にとらえる教育・研究を展開しています。

- (1) 一般的な美術大学の基礎造形的アプローチに必須の理論および演習科目群
- (2) テクノロジー、メディア、社会科学といった、現代社会の価値創造を支える3つの領域における基礎的理論科目群
- (3) 表現領域、表現技法、表現様式といった、知識実践段階において必要となる表現研究に関する演習科目群

取得できる資格

■教員免許状（高等学校教諭一種〈情報〉）

■学芸員資格

●武蔵野美術大学デザイン情報学研究所 DIL

(Design Informatics Laboratory, Musashino Art University)

現代の情報社会の事象を総合的にとらえる立場から、デザインが担う価値の共有と創造のメカニズムを研究し、インタラクティブなコミュニケーションを前提としたデザイン情報学の確立をめざし、学部の上に大学院修士課程デザイン情報学コース、同博士後期課程が設置されています。大学院修士課程デザイン情報学コースでは、「イノベーション」と「クリエイション」というキーワードに集約される次代を牽引する人材の能力育成を目指して、「クリエイティブ・リーダーシップに関する実践的研究」と「経験を拡張するためのデザイン研究」という互いに深く関係し合うふたつの実践的なコア領域を主軸に置いています。それらの教育資産を統括的に運用し、産官学共同研究や国際共同研究などに対応するためのプロジェクトベースの実験研究体がデザイン情報学研究所（DIL）です。情報のデジタル表現という造形的観点、機器と人との円滑でやさしいコミュニケーションを達成するための認知心理学的観点、情報技術を熟知した上でのデザインプロセスの開発という技術的観点からの研究、さらには文化的、社会的、経済的、地球環境的観点といったグローバルな観点から課題を発見し、これを情報との関連において研究し、問題を解決する新しい提案を行って、社会に寄与することを目指します。

デザイン情報学科のカリキュラム

デザイン情報学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、デザイン情報学科の学科別科目から成り立っています。卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、このガイドブックの「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

■ 1 年次

前期を3期、後期を4期とし、年間を7期に分けた集中制の演習が午前の演習時間帯に行われます。造形総合Ⅰ類の指定科目として、学科生全員が第1期に「絵画Ⅰ」、第2期に「彫刻Ⅰ」を、また、第5期は、指定された造形総合Ⅰ類の選択科目から各自がそれぞれ関心のある科目を選択し他学科の学生とともに履修します。デザイン情報学科の専門演習は、第3期に「デザイン情報学基礎演習Ⅰ」、第4期に「デザイン情報学基礎演習Ⅱ」、第6期と第7期に「デザイン情報学基礎演習Ⅲ」と「マルチメディア表現基礎演習」を履修するほか、第1期から第3期（前期）の午後の時間帯で「情報処理Ⅰ」を、また前期に「デザイン情報学概論Ⅰ－A」（13週）、後期に「デザイン情報学概論Ⅰ－B」（13週）をそれぞれ履修します。その他、文化総合科目及び造形総合Ⅱ類科目等を選択履修します。また、本学科には学内で唯一、高等学校教諭一種免許状〈情報〉の教職課程が設置されています。この課程を履修する場合は、1年次より履修しなければならない指定科目がありますので、『教職課程ガイドブック』を参照してください。

■ 2 年次

2年次からは、13週間、9週間、4週間でユニットとなる本学科独自の授業パターンとなります。このパターンは、1年次の前期の3期間、後期の4期間と連動する構成となっており、前期9週、前期4週、後期4週、後期9週の順で区分され、13週の科目は、前期あるいは後期のそれぞれ13週を連続して

受講します。また、前期 4 週と後期 4 週の計 8 週で構成される科目もあります。2 年次の専門科目は、学年必修のものと、2 年次から 4 年次までの間に選択履修する必修科目にわかれています。デザイン情報学科の学年指定の専門演習としては、「デザイン情報学演習」(9 週間)が選択必修制となり、前期と後期に複数開講されるそれぞれ異なる内容の演習を選択履修します。また全学生が「情報処理Ⅱ」(9 週間)を、さらには理論科目として前期に「デザイン情報学概論Ⅱ－A」(13 週間)、「デザイン情報学概論Ⅱ－C」(13 週間)を、後期に「デザイン情報学概論Ⅱ－B」(13 週間)をそれぞれ履修しなければなりません。

■ 2 年次～ 4 年次

2 年次から 4 年次までの間に必要単位数分履修しなければならない科目群は、「情報表現研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」(4 週間集中、または 8 週間)、「デザインテーマ研究Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ」(13 週間)と総称されます。3 年間でそれぞれ 3 科目以上を履修しなければなりません。授業期間については 2 年次の項目を参照して下さい。自分の履修目的と年次進行に合わせ、目指す専門性に向けての計画を立てて履修してください。また高等学校教諭一種免許状〈情報〉の教職課程の指定科目が開講されますが、教職課程履修者以外の者も履修が可能です。その他、文化総合科目および造形総合Ⅱ類科目等を選択履修します。

■ 3 年次

デザイン情報学科にはコース専攻はありませんが、3 年次では各自が将来希望する分野を思い描いて独自の履修計画を立てていきます。共通の必修科目として「デザイン情報学各論Ⅰ」、「デザイン情報学演習Ⅲ」があり、これに加え各専攻領域を実験的に統合する学科独自のゼミ形式の「デザイン情報学総合演習Ⅰ」を履修します。また専門Ⅱ類選択科目は、国内外のゲストレクチャーを招きデザイン情報分野の具体的かつ先端的な知見に触れる機会です。さらに、ワークショップ、グループスタディ形式を取り入れて、将来のグローバルなコラボレーションに備えた演習も提供します。

■ 4 年次

卒業研究・卒業制作が中心となる年次です。前期にゼミ形式の「デザイン情報学総合演習Ⅱ」を履修するとともに、将来の進路、専門性につながる研究、制作を進め、後期は卒業研究・卒業制作に取り組みます。

※平成 29 年度時点の各学年に合わせた表記とします。

期		▼第1期/5週間 (4/10~5/13) ▼第2期/4週間 (5/15~6/10)					
曜	月	火	水	木	金	土	
1年	1限	【1期】造形総合Ⅰ類・絵画Ⅰ 【2期】造形総合Ⅰ類・彫刻Ⅰ					
	2限						
2017年度 (平成29年度) 入学生	3限	デザイン情報学概論Ⅰ-A (長澤) (デザイン基礎概論)			情報処理Ⅰ(↓佐藤) AB クラス	情報処理Ⅰ(↓佐藤) CD クラス	
	4限		文総:情報社会倫理論 A (志田)				
2年	1限	1限:デザインテーマ研究Ⅰ-E (赤池) (未来デザイン論)		デザイン情報学演習Ⅰ-d (織田) (映像基礎Ⅰ)		1限:デザインテーマ研究Ⅲ-A (沖) (ソーシャルデザイン論)	デザイン情報学プロジェクト研究Ⅰ (木下) (資生堂「LINK OF LIFE」プロジェクト)
	2限	情報表現研究Ⅱ-D (玉井) CMFリサーチ&デザイン	デザイン情報学特別研究Ⅰ (森山) (デザイン文化論)			デザインテーマ研究Ⅰ-D (今泉) (サウンドスペース研究)	
2016年度 (平成28年度) 入学生	3限	情報処理Ⅱ(井上) AB クラス	情報処理Ⅱ(井上) CD クラス	デザイン情報学演習Ⅰ-b (森山+杉下+棚橋) (プリントメディア編集基礎Ⅰ)	デザイン情報学概論Ⅱ-A (坂本) (記号論基礎)	デザイン情報学概論Ⅱ-C (高山) 造形数理	デザイン情報学演習Ⅰ-a(佐藤篤司) (グラフィックデザイン基礎Ⅰ)
	4限			デザイン情報学演習Ⅰ-f (高山) (CGプログラミング基礎Ⅰ)	デザイン情報学演習Ⅰ-c (白石) (インタラクションデザイン基礎Ⅰ)	デザインテーマ研究Ⅰ-B (今泉) (応用メディア美学)	デザイン情報学演習Ⅰ-e (太田) (Webプランニング&デザイン基礎Ⅰ)
3年	1限	1限:デザインテーマ研究Ⅰ-E (赤池) (未来デザイン論)	情報通信ネットワークⅠ(井上)		デザイン情報学演習Ⅲ a プリントメディア研究 (森山) b インタラクションデザイン (白石) d 造形アルゴリズム (高山)	1限:デザインテーマ研究Ⅲ-A (沖) (ソーシャルデザイン論)	デザイン情報学プロジェクト研究Ⅰ (木下) (資生堂「LINK OF LIFE」プロジェクト)
	2限	情報表現研究Ⅱ-D (玉井) CMFリサーチ&デザイン	2限:デザイン情報学特別研究Ⅰ (森山) (デザイン文化論)	デザイン情報学各論Ⅰ-B (白田) (知的財産権)	e UXデザイン計画 ・MOMOプロジェクト (井口) f デジタルフォトグラフィ(↓佐藤) g デジタル動態演習 (井上) h Visual Story (今泉)	デザインテーマ研究Ⅰ-D (今泉) (サウンドスペース研究)	2限:プレゼンテーション計画 (照井)
2015年度 (平成27年度) 入学生	3限		情報表現研究Ⅲ-B (藤崎) (プランディング・デザイン)	デザインマネジメント論 (井口)	情報システムデザインⅠ(井上)		Interactive Innovation -1 (長澤+照井+村田)
	4限			4限:文総:情報社会倫理論 A (志田)	4限:デザインテーマ研究Ⅰ-B (今泉) (応用メディア美学)		
4年	1限	1限:デザインテーマ研究Ⅰ-E (赤池) (未来デザイン論)	情報通信ネットワークⅠ(井上)			1限:デザインテーマ研究Ⅲ-A (沖) (ソーシャルデザイン論)	デザイン情報学プロジェクト研究Ⅰ (木下) (未定)
	2限	情報表現研究Ⅱ-D (玉井) CMFリサーチ&デザイン	2限:デザイン情報学特別研究Ⅰ (森山) (デザイン文化論)			デザインテーマ研究Ⅰ-D (今泉) (サウンドスペース研究)	2限:プレゼンテーション計画 (照井)
2014年度 (平成26年度) 入学生	3限	デザイン情報学総合演習Ⅱ-b (今泉)	情報表現研究Ⅲ-B (藤崎) (プランディング・デザイン)	デザインマネジメント論 (井口)	情報システムデザインⅠ(井上)		Interactive Innovation -1 (長澤+照井+村田)
	4限	デザイン情報学総合演習Ⅱ-e (井口)		デザイン情報学総合演習Ⅱ-g (↓佐藤)	デザイン情報学総合演習Ⅱ-a (高山)	デザイン情報学総合演習Ⅱ-c (森山)	

期	▼第3期 / 4週間 (6/12～7/8)						
曜	月	火	水	木	金	土	
1年	1限	デザイン情報学基礎演習 I (専任全員) (課題発見)					
	2限						
2017年度 (平成29年度) 入学生	3限	デザイン情報学概論 I-A (長澤) (デザイン基礎概論)			情報処理 I (J佐藤) AB クラス (11 週まで)	情報処理 I (J佐藤) CD クラス (11 週まで)	
	4限			文総: 情報社会倫理論 A (志田)			
2年	1限	デザインテーマ研究 I-E (赤池) (未来デザイン論)				1限: デザインテーマ研究 III-A (沖) (ソーシャルデザイン論)	デザイン情報学プロジェクト研究 I (木下) (資生堂「LINK OF LIFE」プロジェクト)
	2限		デザイン情報学特別研究 I (森山) (デザイン文化論)			情報表現研究 III-D (高山) (アニメーションをつくる)	
2016年度 (平成28年度) 入学生	3限	情報表現研究 I-B (田崎+菊地) (サウンドデザイン)	情報表現研究 III-C (森山+棚橋) (雑誌をつくる)	情報表現研究 II-C (白石) (ユーザビリティ研究) 情報表現研究 II-E (里見) (CM 映像研究)	デザイン情報学概論 II-A (坂本) (記号論基礎)	デザイン情報学概論 II-C (高山) 造形数理	情報表現研究 I-D (横田) (3DCG 表現研究) 情報表現研究 II-B (佐々木) (音響文化研究) 情報表現研究 II-C (白石) (ユーザビリティ研究) 情報表現研究 II-E (里見) (CM 映像研究) Interactive Innovation -1 (長澤+照井+村田)
	4限	情報表現研究 III-G (富谷) (パッケージをつくる)		4限: 文総: 情報社会倫理論 A (志田)	デザインテーマ研究 I-B (今泉) (応用メディア美学)		
3年	1限	デザインテーマ研究 I-E (赤池) (未来デザイン論)	情報通信ネットワーク II (井上)			1限: デザインテーマ研究 III-A (沖) (ソーシャルデザイン論)	デザイン情報学プロジェクト研究 I (木下) (資生堂「LINK OF LIFE」プロジェクト)
	2限		2限: デザイン情報学特別研究 I (森山) (デザイン文化論)	デザイン情報学各論 I-B (白田) (知的財産権)		情報表現研究 III-D (高山) (アニメーションをつくる)	2限: プレゼンテーション計画 (照井)
2015年度 (平成27年度) 入学生	3限	情報表現研究 I-B (田崎+菊地) (サウンドデザイン)	情報表現研究 III-C (森山+棚橋) (雑誌をつくる)	情報表現研究 II-C (白石) (ユーザビリティ研究) 情報表現研究 II-E (里見) (CM 映像研究)	情報システムデザイン II (井上)	デザインテーマ研究 I-Fa (草野) (タイポグラフィ)	情報表現研究 I-D (横田) (3DCG 表現研究) 情報表現研究 II-B (佐々木) (音響文化研究) 情報表現研究 II-C (白石) (ユーザビリティ研究) 情報表現研究 II-E (里見) (CM 映像研究) Interactive Innovation -1 (長澤+照井+村田)
	4限	情報表現研究 III-G (富谷) (パッケージをつくる)		4限: 文総: 情報社会倫理論 A (志田)	4限: デザインテーマ研究 I-B (今泉) (応用メディア美学)		
4年	1限	デザインテーマ研究 I-E (赤池) (未来デザイン論)	情報通信ネットワーク II (井上)			1限: デザインテーマ研究 III-A (沖) (ソーシャルデザイン論)	デザイン情報学プロジェクト研究 I (木下) (未定)
	2限		2限: デザイン情報学特別研究 I (森山) (デザイン文化論)			情報表現研究 III-D (高山) (アニメーションをつくる)	2限: プレゼンテーション計画 (照井)
2014年度 (平成26年度) 入学生	3限	情報表現研究 I-B (田崎+菊地) (サウンドデザイン)	情報表現研究 III-C (森山+棚橋) (雑誌をつくる)	情報表現研究 II-C (白石) (ユーザビリティ研究) 情報表現研究 II-E (里見) (CM 映像研究)	情報システムデザイン II (井上)	デザインテーマ研究 I-Fa (草野) (タイポグラフィ)	情報表現研究 I-D (横田) (3DCG 表現研究) 情報表現研究 II-B (佐々木) (音響文化研究) 情報表現研究 II-C (白石) (ユーザビリティ研究) 情報表現研究 II-E (里見) (CM 映像研究) Interactive Innovation -1 (長澤+照井+村田)
	4限	情報表現研究 III-G (富谷) (パッケージをつくる)		4限: 文総: 情報社会倫理論 A (志田)	4限: デザインテーマ研究 I-B (今泉) (応用メディア美学)		

期		▼第4期 / 4週間 (9/4～9/30)					
曜	月	火	水	木	金	土	
1年	1限	デザイン情報学基礎演習Ⅱ (白石+小野+江津+小西+未延) (デザインリテラシー)					
	2限						
2017年度 (平成29年度) 入学生	3限	デザイン情報学概論 I-B (↓佐藤) (マルチメディア造形論)					
	4限						
2016年度 (平成28年度) 入学生	1限		情報表現研究 III-E (高橋) (写真集をつくる)		情報表現研究 III-D (高山) (アニメーションをつくる)	情報表現研究 I-D (横田) (3DCG 表現研究) 情報表現研究 III-H (村上) (ビジネスツールをつくる) デザイン情報学プロジェクト研究 II (木下) (資生堂の展覧会「LINK OF LIFE」) 2限:デザインテーマ研究 II-B(仲俣) (メディアとしての書物)	
	2限	デザインテーマ研究 II-E (今泉) (エレクトロニクスメディア論) デザイン情報学各論 II (森山) (日本デザイン史) デザインテーマ研究 III-Db (花光) (Intercultural Communication)					
	3限	3限:デザインテーマ研究 III-E (大嶋) (写真の読解入門) 3限:文総:情報社会倫理論 B(志田) 情報表現研究 I-B (田崎+菊地) (サウンドデザイン) 情報表現研究 III-G (富谷) (パッケージをつくる)	3限:デザインテーマ研究 III-Da (花光) (異文化コミュニケーション論) 情報表現研究 III-C (森山+棚橋) (雑誌をつくる) プログラミング I (井上)	情報表現研究 III-F (里見) (CM 映像をつくる) 情報表現研究 III-H (村上) (ビジネスツールをつくる) 情報表現研究 III-I (石浦) (クオリティレビュー)	デザインテーマ研究 II-A (岡崎) (感性と情報) デザインテーマ研究 II-C (↓佐藤) (コミュニケーション哲学)	情報表現研究 II-B (佐々木) (音響文化研究) 情報表現研究 III-E (高橋) (写真集をつくる) 情報表現研究 III-F (里見) (CM 映像をつくる) 情報表現研究 III-H (石浦) (クオリティレビュー) Contextual Studies -1 (長澤+村上+照井)	
	4限	4限:デザイン情報学概論 I-C (柴田) (エクスペリエンスデザイン論)		4限:デザインテーマ研究 III-B(山田) (ブランド・マネジメント戦略論)	デザイン情報学概論 II-B (今泉) (Visual Storytelling)		
2015年度 (平成27年度) 入学生	1限		情報表現研究 III-E (高橋) (写真集をつくる)	デザイン情報学総合演習 I (3年ゼミ)	情報表現研究 III-D (高山) (アニメーションをつくる)	情報表現研究 I-D (横田) (3DCG 表現研究) 情報表現研究 III-H (村上) (ビジネスツールをつくる) デザイン情報学プロジェクト研究 II (木下) (資生堂の展覧会「LINK OF LIFE」) 2限:デザインテーマ研究 II-B(仲俣) (メディアとしての書物)	
	2限	デザイン情報学各論 I-A (井口) (マーケティング論)	デザインテーマ研究 II-E (今泉) (エレクトロニクスメディア論) デザイン情報学各論 II (森山) (日本デザイン史) デザインテーマ研究 III-Db (花光) (Intercultural Communication)				
	3限	3限:デザインテーマ研究 III-E (大嶋) (写真の読解入門) 3限:文総:情報社会倫理論 B(志田) 情報表現研究 I-B (田崎+菊地) (サウンドデザイン) 情報表現研究 III-G (富谷) (パッケージをつくる)	3限:デザインテーマ研究 III-Da (花光) (異文化コミュニケーション論) 情報表現研究 III-C (森山+棚橋) (雑誌をつくる) プログラミング I (井上)	情報表現研究 III-F (里見) (CM 映像をつくる) 情報表現研究 III-H (村上) (ビジネスツールをつくる) 情報表現研究 III-I (石浦) (クオリティレビュー)	3限:デザインテーマ研究 II-A(岡崎) (感性と情報) 3限:デザインテーマ研究 II-C(↓佐藤) (コミュニケーション哲学) 情報システムデザイン III (井上)	情報表現研究 II-B (佐々木) (音響文化研究) 情報表現研究 III-E (高橋) (写真集をつくる) 情報表現研究 III-F (里見) (CM 映像をつくる) 情報表現研究 III-H (石浦) (クオリティレビュー) Contextual Studies -1 (長澤+村上+照井)	
	4限	4限:デザイン情報学概論 I-C (柴田) (エクスペリエンスデザイン論)		4限:デザインテーマ研究 III-B(山田) (ブランド・マネジメント戦略論)		デザインテーマ研究 I-Fa (草野) (タイポグラフィ)	
2014年度 (平成26年度) 入学生	1限		情報表現研究 III-E (高橋) (写真集をつくる)		情報表現研究 III-D (高山) (アニメーションをつくる)	情報表現研究 I-D (横田) (3DCG 表現研究) 情報表現研究 III-H (村上) (ビジネスツールをつくる) デザイン情報学プロジェクト研究 I (木下) (未定) 2限:デザインテーマ研究 II-B(仲俣) (メディアとしての書物)	
	2限	デザインテーマ研究 II-E (今泉) (エレクトロニクスメディア論) デザイン情報学各論 II (森山) (日本デザイン史) デザインテーマ研究 III-Db (花光) (Intercultural Communication)					
	3限	3限:デザインテーマ研究 III-E (大嶋) (写真の読解入門) 3限:文総:情報社会倫理論 B(志田) 情報表現研究 I-B (田崎+菊地) (サウンドデザイン) 情報表現研究 III-G (富谷) (パッケージをつくる)	3限:デザインテーマ研究 III-Da (花光) (異文化コミュニケーション論) 情報表現研究 III-C (森山+棚橋) (雑誌をつくる) プログラミング I (井上)	情報表現研究 III-F (里見) (CM 映像をつくる) 情報表現研究 III-H (村上) (ビジネスツールをつくる) 情報表現研究 III-I (石浦) (クオリティレビュー)	3限:デザインテーマ研究 II-A(岡崎) (感性と情報) 3限:デザインテーマ研究 II-C(↓佐藤) (コミュニケーション哲学) 情報システムデザイン III (井上)	情報表現研究 II-B (佐々木) (音響文化研究) 情報表現研究 III-E (高橋) (写真集をつくる) 情報表現研究 III-F (里見) (CM 映像をつくる) 情報表現研究 III-H (石浦) (クオリティレビュー) Contextual Studies -1 (長澤+村上+照井)	
	4限	4限:デザイン情報学概論 I-C (柴田) (エクスペリエンスデザイン論) 卒業研究・卒業制作 (今泉) 卒業研究・卒業制作 (井口) 卒業研究・卒業制作 (白石)		4限:デザインテーマ研究 III-B(山田) (ブランド・マネジメント戦略論) 卒業研究・卒業制作 (↓佐藤) 卒業研究・卒業制作 (井上)	卒業研究・卒業制作 (森山) 卒業研究・卒業制作 (高山)	デザインテーマ研究 I-Fa (草野) (タイポグラフィ)	

期	▼第5期/3週間 (10/2～10/21) 第6期/3週間 (11/6～11/25) 第7期/3週間 (11/27～12/16)						
曜	月	火	水	木	金	土	
1年	5 1 2限	造形総合I類・選択【他学科】					
	6 7 1 2限	デザイン情報学基礎演習Ⅲ 〈新保〉 (グラフィックインフォメーション) ABクラス	デザイン情報学基礎演習Ⅲ 〈杉下〉 (グラフィックインフォメーション) CDクラス	マルチメディア表現基礎演習 〈白石+J佐藤+小西+江津〉 (ポートフォリオ制作) AB/CDクラス		マルチメディア表現基礎演習 〈白石+J佐藤+小西+江津〉 (ポートフォリオ制作) AB/CDクラス	デザイン情報学基礎演習Ⅲ 〈新保+杉下〉 (グラフィックインフォメーション) AB/CDクラス
	3 限	デザイン情報学概論I-B〈J佐藤〉 (マルチメディア造形論)					
	4 限						
2年	1 限					デザイン情報学プロジェクト研究Ⅱ 〈木下〉 (資生堂の展覧会「LINK OF LIFE」)	
	2 限		デザインテーマ研究Ⅱ-E〈今泉〉 (エレクトロニクスメディア論) デザイン情報学各論Ⅱ〈森山〉 (日本デザイン史) デザインテーマ研究Ⅲ-Db〈花光〉 (Intercultural Communication)				2限:デザインテーマ研究Ⅱ-B〈仲俣〉 (メディアとしての書物)
	3 限	3限:デザインテーマ研究Ⅲ-E〈大嶋〉 (写真の読解入門) 3限:文総:情報社会倫理論B〈志田〉 情報表現研究I-C〈本田〉 (GUI表現研究)	3限:デザインテーマ研究Ⅲ-Da〈花光〉 (異文化コミュニケーション論) デザイン情報学演習Ⅱ-b 〈森山+杉下+藤橋〉 (プリントメディア編集基礎2) プログラミングⅡ〈井上〉	デザイン情報学演習Ⅱ-c〈白石〉 (インタラクティブデザイン基礎2) デザイン情報学演習Ⅱ-f〈高山〉 (CGプログラミング基礎2) 情報表現研究Ⅲ-A〈本田+渡辺〉 (インタラクティブモーショングラフィックス)	デザインテーマ研究Ⅱ-A〈岡崎〉 (感性と情報) デザインテーマ研究Ⅱ-C〈J佐藤〉 (コミュニケーション哲学)	デザインテーマ研究Ⅱ-Fb〈草野〉 (タイポグラフィ)	デザイン情報学演習Ⅱ-a〈佐藤篤司〉 (グラフィックデザイン基礎2) デザイン情報学演習Ⅱ-d〈中野〉 (映像基礎2) デザイン情報学演習Ⅱ-e〈太田〉 (Webプランニング&デザイン基礎2) 情報社会職業論〈J佐藤〉 Contextual Studies -1 〈長澤+村上+照井)
	4 限	4限:デザイン情報学概論I-C〈柴田〉 (エクスペリエンスデザイン論)	プログラミングⅡ〈井上〉	4限:デザインテーマ研究Ⅲ-B〈山田〉 (ブランド・マネジメント戦略論)	デザイン情報学概論Ⅱ-B〈今泉〉 (Visual Storytelling)		
3年	1 限				デザイン情報学総合演習Ⅰ (3年ゼミ)	デザイン情報学プロジェクト研究Ⅱ 〈木下〉 (資生堂の展覧会「LINK OF LIFE」)	
	2 限	デザイン情報学各論Ⅰ-A〈井口〉 (マーケティング論)	デザインテーマ研究Ⅱ-E〈今泉〉 (エレクトロニクスメディア論) デザイン情報学各論Ⅱ〈森山〉 (日本デザイン史) デザインテーマ研究Ⅲ-Db〈花光〉 (Intercultural Communication)				2限:デザインテーマ研究Ⅱ-B〈仲俣〉 (メディアとしての書物)
	3 限	3限:デザインテーマ研究Ⅲ-E〈大嶋〉 (写真の読解入門) 3限:文総:情報社会倫理論B〈志田〉 情報表現研究I-C〈本田〉 (GUI表現研究)	3限:デザインテーマ研究Ⅲ-Da〈花光〉 (異文化コミュニケーション論) プログラミングⅡ〈井上〉	情報表現研究Ⅲ-A〈本田+渡辺〉 (インタラクティブモーショングラフィックス) 4限:デザインテーマ研究Ⅲ-B〈山田〉 (ブランド・マネジメント戦略論)	3限:デザインテーマ研究Ⅱ-A〈岡崎〉 (感性と情報) 3限:デザインテーマ研究Ⅱ-C〈J佐藤〉 (コミュニケーション哲学)	デザインテーマ研究Ⅱ-Fb〈草野〉 (タイポグラフィ)	情報社会職業論〈J佐藤〉 Contextual Studies -1 〈長澤+村上+照井)
	4 限	4限:デザイン情報学概論I-C〈柴田〉 (エクスペリエンスデザイン論)	プログラミングⅡ〈井上〉		情報システムデザインⅣ〈井上〉		
4年	1 限						
	2 限		デザインテーマ研究Ⅱ-E〈今泉〉 (エレクトロニクスメディア論) デザイン情報学各論Ⅱ〈森山〉 (日本デザイン史) デザインテーマ研究Ⅲ-Db〈花光〉 (Intercultural Communication)				デザインテーマ研究ⅢB〈仲俣〉 (メディアとしての書物)
	3 限	3限:デザインテーマ研究Ⅲ-E〈大嶋〉 (写真の読解入門) 3限:文総:情報社会倫理論B〈志田〉 情報表現研究I-C〈本田〉 (GUI表現研究)	3限:デザインテーマ研究Ⅲ-Da〈花光〉 (異文化コミュニケーション論) プログラミングⅡ〈井上〉	情報表現研究Ⅲ-A〈本田+渡辺〉 (インタラクティブモーショングラフィックス) 4限:デザインテーマ研究Ⅲ-B〈山田〉 (ブランド・マネジメント戦略論) 卒業研究・卒業制作〈J佐藤〉 卒業研究・卒業制作〈井上〉	3限:デザインテーマ研究Ⅱ-A〈岡崎〉 (感性と情報) 3限:デザインテーマ研究Ⅱ-C〈J佐藤〉 (コミュニケーション哲学)	デザインテーマ研究Ⅱ-Fb〈草野〉 (タイポグラフィ)	情報社会職業論〈J佐藤〉 Contextual Studies -1 〈長澤+村上+照井)
	4 限	4限:デザイン情報学概論I-C〈柴田〉 (エクスペリエンスデザイン論) 卒業研究・卒業制作〈今泉〉 卒業研究・卒業制作〈井口〉 卒業研究・卒業制作〈白石〉	プログラミングⅡ〈井上〉		情報システムデザインⅣ〈井上〉 卒業研究・卒業制作〈森山〉 卒業研究・卒業制作〈高山〉		