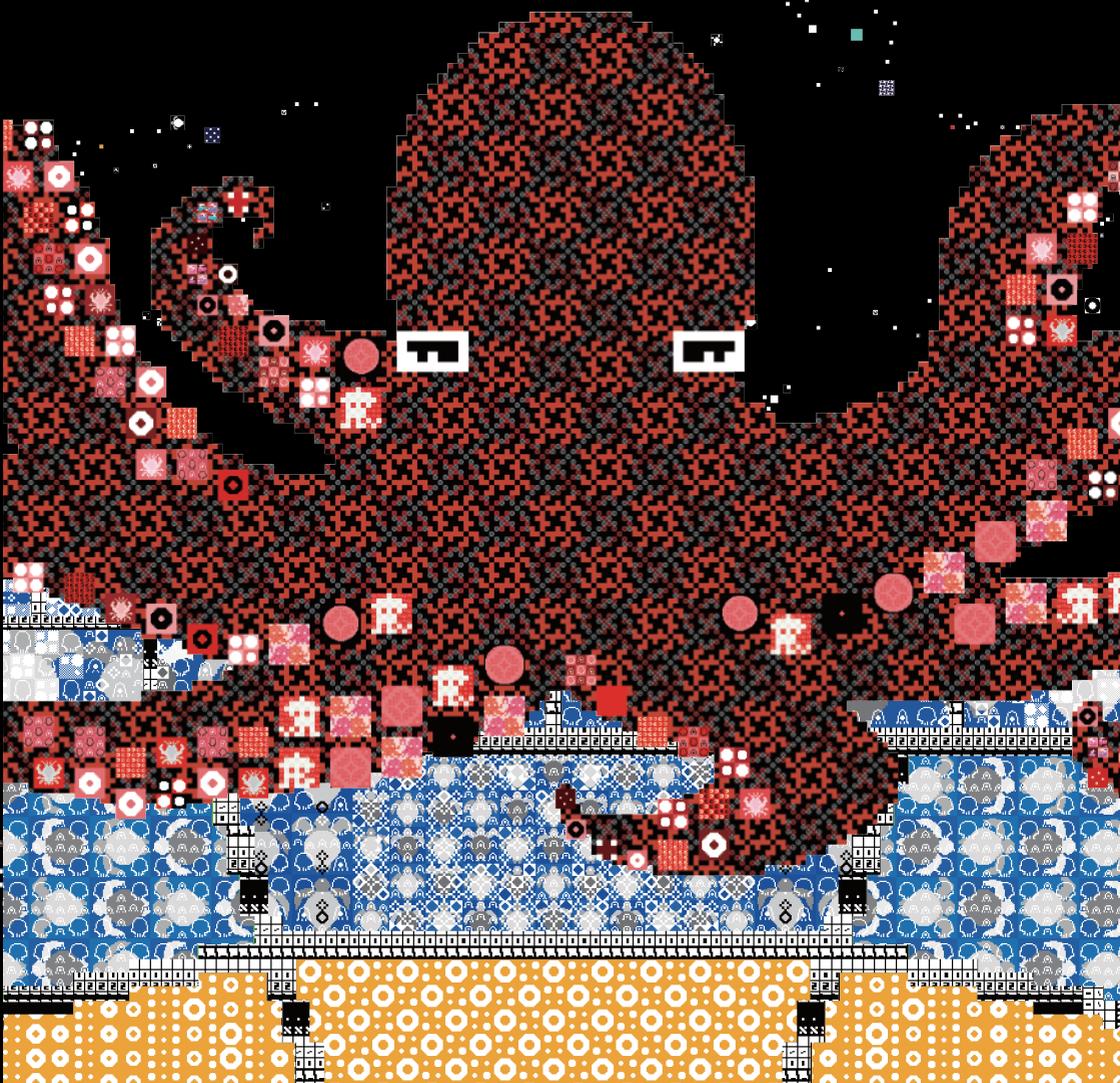


DESIGN

INFORMATION

2024

武蔵野美術大学 造形学部  
デザイン情報学科2024





**Design Informatics**

## 目次

- 02 点の発見から大きな物語へ
- 04 デザイン情報学科の4年間
- 06 カリキュラムマップ
- 08 科目紹介
  - デザイン情報学基礎
  - メディア表現系
  - コミュニケーション創発系
  - デジタル技術系
- 24 特別企画 先生×ゼミ生対談
- 28 卒業生インタビュー
- 32 デザイン情報学科の教員紹介
- 34 卒業生の進路一覧
- 36 2023年度卒業・修了研究制作展



Design Informatics 2024

## 点の発見から大きな物語へ

— A Saga that Begins from the Discovery of a Single Point

改めて言うまでもなく、デザインの対象はモノだけでなくイベントや社会の仕組みなどのコトにも及んでいます。部分的な改善や化粧直しにとどまらず、より良い社会へ向けて生み出されるモノ・コトを上手につなぐための創造的な手段として、デザインに大きな期待が寄せられています。そこでデザイン情報学科では、「デザイン」と「情報学」という二つの角度から、新たな世界の可能性を広げます。

デザインされたモノ・コトを一つの全体として考えた場合、それは多くの部分から成り立っています。そして、それらの部分がスムーズに連携し合っ初めて、全体としての機能が実現されます。たとえば文字と写真、あるいはイラストなど異なる表現をうまく組み合わせ、一つの広告表現としてのまとまりを生み出す。「デザイン」の果たすべき働きです。

一方、全体をより良いものにするには、どのような要素を集めるかが問題になります。世界をよく観て、新しい価値の始点を見つけなければなりません。そのためにはこれまで私たちがどのように世界を分けてきたかを知ったうえで、今度はどの部分を新しい要素として切り出すかを決めなければなりません。ここに「情報学」活躍の場があります。

デザイン情報学は、全体を単なる部分の寄せ集めに終わらせません。モノやコトのデザインを超えて、より大きな全体である環境のなかで異なる立場の人たちとどのようにコラボレーション(共創)を達成するか。全体を部分の総和以上のものにするために、従来のデザインカテゴリーにとらわれず、最適な統合のあり方を探し求めていきます。

創造的なデザイン提案を行うための新たな分類と統合に向けて、私たちは、デザインが直面している状況を三つの系に分けてその入り口を示すことにしました。

基礎的なグラフィックスから視覚表現の未来へ、ビジュアルが切り開くコンテンツの秘密と魅力を探求するのが「メディア表現系」です。「見せる」ために必要な「見る」ことの基本を学び、紙からデジタルベースまでメディア環境をつらぬく新しいカタチを探ります。

「コミュニケーション創発系」では双方向ネットワーク環境を新たな発見と気づきのための基盤として注目します。スマホなどの情報表示画面からメディアアートまで、ユーザーが情報のキャッチボールを通じて楽しみながら新しい理解に達するための多様な仕組みに挑戦します。

美術大学の立場からデジタル技術の応用と拡張をめざすのが「デジタル技術系」です。デジタルデザインの基礎ルールを知り、感覚という非安定な要素をあやつる美的な演出＝デジタルディレクションとのバランスをとることが大きなテーマとなります。

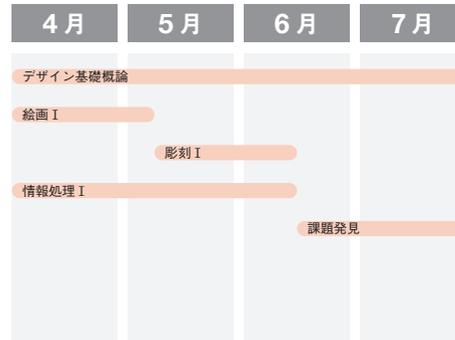
三つの入り口からデザインを探索する学生は、いくつものプランを描き、試行錯誤を繰り返した後、最終的には学生自らが新しい表現領域を創り出していくように指導されます。すでにあるアートやデザインという枠組みを超え、現実と柔らかな感性で対話しながら未来の大きな物語をつくる、それがデザイン情報学科の目標なのです。

# デザイン情報学科の4年間

※科目名、開講時期については変更の可能性あり

## 1年生

美術大学として、デザイン情報学科として学ぶべき基礎的な授業が並んでいます。本学科は多様な入試方法を採用しているため、入学時、学生が持っているスキルは異なります。そのスキルの違いを埋めるために、1年生全員に基本的な実力を共通につけることのできる、絵画、彫刻の授業や、デザインの知識や技術を向上させ、情報処理やデザインプロセスを学ぶ授業をラインナップしています。



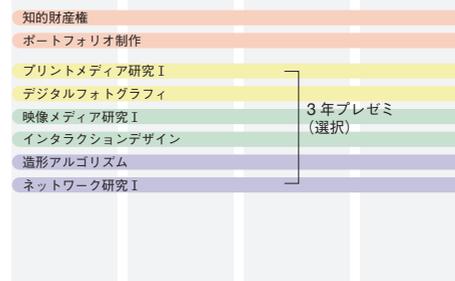
## 2年生

2年生の中心はデザイン情報学演習という基礎的な演習を行う授業で、3つの系統をそれぞれ2つの分野に分け(計6科目)、前期と後期に同様の内容で開講しています。この中から、前後期ひとつずつを選択し、2つの科目を履修します。また、基礎から一歩進めてより具体的なデザインワークを学ぶ科目やコンピュータを使ってデザインするために必要な情報処理の演習授業が必修となっています。



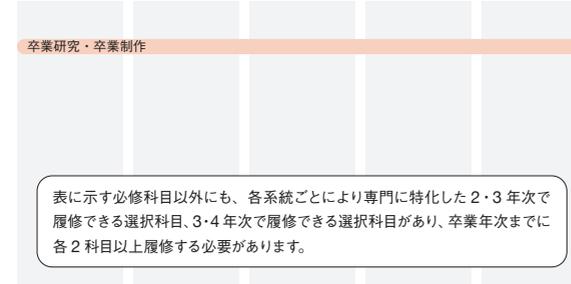
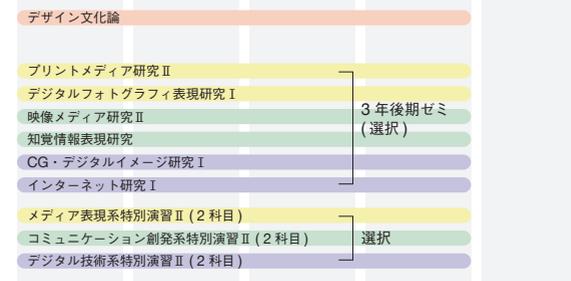
## 3年生

ゼミ形式の授業が始まるのが3年生です。前期は、実践的なトピックが設定された演習授業で、各自のスキルアップを目指します。後期は各教員単位で行われる、いわゆるプレゼミナールで、それぞれのゼミに適したスタイルに則した演習を展開しています。(3年生の後期から始まります) また、最終年次に向けて準備をする学年であり、就職に向けて中心となる学年でもあります。



## 4年生

4年生は「卒業研究・卒業制作」が中心です。1年間を通じてひとつのゼミに所属し、4年間の集大成としての作品を制作します。ゼミは前期の最初から始まり、毎週行われます。デザイン情報学科では、研究の過程も大切にしている、最終的に作品だけでなく、プロセスドキュメントの提出も義務付けています。学生は、将来進む就職先や進学先を踏まえ、専門性を追求することが求められています。



表に示す必修科目以外にも、各系統ごとにより専門に特化した2・3年次で履修できる選択科目、3・4年次で履修できる選択科目があり、卒業年次までに各2科目以上履修する必要があります。

## 3つの系統の主な選択科目

### メディア表現系

- ・音響文化研究
- ・アニメーション制作
- ・写真集をつくる
- ・イラストレーション
- ・パッケージデザイン
- ・ワンダー写真創造概論
- ・コミュニケーション哲学

### コミュニケーション創発系

- ・デザインの解剖
- ・サウンドスペース研究
- ・CM 映像制作
- ・クオリティレビュー
- ・サウンドデザイン
- ・デジタルアート概論
- ・感性と情報
- ・デザインマーケティング論
- ・ソーシャルデザイン論

### デジタル技術系

- ・ゲームデザイン
- ・Web プログラミング
- ・デジタルコンテンツ表現
- ・データベース表現
- ・CG 論
- ・エレクトロニクスメディア論
- ・テクニカルアーティスト入門
- ・数字、統計、規則、社会

# カリキュラムマップ ※科目名、開講時期については変更の可能性あり



※この他に選択制の3年後期ゼミ、4年ゼミ、卒業研究・卒業制作が開講されています。

## デザイン情報学基礎

デザインを情報学の視点で見っていくために必要な基礎知識と技術を身につける。

デザインの対象はモノだけでなくイベントや社会の仕組みなどのコトにも及んでいます。より良い社会をつくらうとする思いとともに、生み出されるモノ・コトを上手につなぐための創造的な手段として、デザインには大きな期待が寄せられています。そこでデザイン情報学では、「デザイン」と「情報学」という2つの角度から創造の秘密に迫り、デザインの可能性を広げます。

## メディア表現系

紙からデジタルメディアまで、多様な世界で求められるメディア表現を探る。

ポスター、パッケージ、漫画、アニメ、映像、PV... プリントメディアから映像、そしてVRまで、すべてのコンテンツ制作の基本は図像と文字と音によって、視覚を中心とする体験を統合的に演出することです。メディア表現系では、多くのポキャブラリーと視覚言語の関係を理解し、紙からデジタルベースまで多様なメディアに求められる最適なアプローチをつきつめていきます。

## コミュニケーション創発系

情報のキャッチボールで、発見とひらめきのプロセスをデザインする。

「言われてみればそうだ」「どうして自分は気づかなかつたんだろう...」世界はそんな秘密にあふれています。それらに気づくための装置をデザインするのがコミュニケーション創発系のアプローチです。様々なメディア実験を通じて、一緒に文脈を共有しながら連想していくなかで、それぞれの個性が混ざり合い、新たな発見につながります。

## デジタル技術系

感覚世界におけるデジタルデザインのルールを知り、その応用をめざす。

芸術は感覚の技術であり、論理的世界とは相入れないと言われています。では美術大学にとってデジタルとはなんでしょう？アナログ世界を一旦デジタル化して扱うことによって、私たちの世界が大きく広がったことは間違いありません。現代の私たちが暮らす世界を扱う以上、デジタル表現を構成している考え方の根本を知ることが、デザインという統合行為を行う上で必要不可欠です。



### 絵画 I ・彫刻 I

学科名に「情報」という言葉が入っていると、絵画・彫刻といった伝統的な表現への理解が弱いと思われるかもしれませんが、身の回りの世界から意味を引き出し情報としていくには、絵画や彫刻といった純粋美術で要求される観察、分析、描写、表現、美的評価などの能力は欠かせません。学科では技能向上よりも感性を磨くことをめざして、様々な造形表現にトライする機会をもうけています。入学まで美術のトレーニングを受けたことのない学生も、自分の可能性に開眼し、また表現力を高めることができます。



### 課題発見

デザイナーの原点は、何を問題としてどう解決するかを自分で決めることにあります。学校の授業とちがって、社会に出ればテーマが与えられることはありません。「自ら解くべき課題を発見する」をテーマとするこの授業はデザイン情報学教育の出発点。社会を観察し、課題を明らかにし、解決方法を見つけ、最後はプレゼンテーションという具合に、デザインワークのエッセンスを4週間のチームワークで体験します。調査とアイデア開発、コラボレーションなど種々の方法を同時に学ぶ集中型の総合基礎演習です。



### デザインリテラシー

リテラシーとは「読み・書き・計算」のような、人が文明を使いこなすために必要な能力のことです。授業では、デザインの基礎的な考え方や作法を身につけるための講義と演習を行います。人が情報を認識するときの知覚や思考に配慮しながら表現するのはデザインの基本です。この演習では人が「かたちと色を認識する仕組み」を理解すること、またデザインする上でもっとも根本的な「情報を分類しそえること」の意味と「情報の関係性を図化すること」を理解しながら実践します。

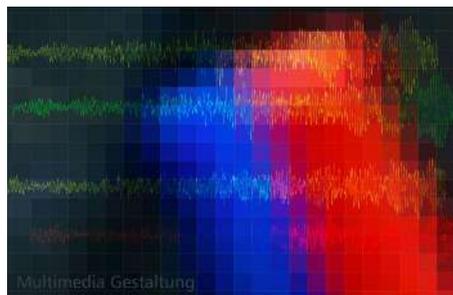
### グラフィックデザイン

私たちをとりまく写真やイラストを含むグラフィックスなどのデザインされた「見えるメッセージ」は、視覚的に伝達される情報として、ある意図をもって表現されたものと言えます。この基礎演習では、グラフィックの基本要素としての文字については、書体の選択から変形、組み方などを「タイポグラフィ」として、また、情報の構造化された図的可視表現としての表組みやグラフ、チャートなどを「ダイヤグラムデザイン」として、課題制作を通してグラフィック表現の原理を体験的に学びます。



### デザイン基礎概論

デザイン情報学科ではこのあたりに「デザインとは何か」が問題にされます。この講義はその第一弾でデザイン情報学科で学ぶためのガイダンスでもあります。デザイン情報学の基礎となるデザイン論として「デザインの意味」を問い直すと同時に、さまざまな新しい言葉とその意味や考え方を紹介しながら、美術・造形デザインを志す人がこれまでデザイン対象と考えてこなかった新しい領域について解説します。



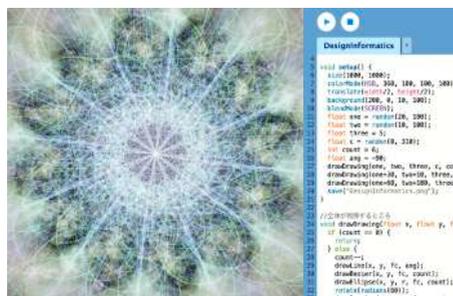
### マルチメディア造形論

デジタル技術の登場は映画をフィルムから、音楽を CD から解放しました。コンテンツとメディアがセットになっていた時代が終わり、あらゆる表現がデジタルメディア上に広がっていきます。しかしこれまでの表現テクニックの価値がなくなったわけではありません。それどころか、「なんでもデジタル」な環境を最大限に活かすためには、過去の膨大な知恵を新しいセンスで見直していかなければなりません。この授業は、これからデザイナーとして新たな情報環境に分け入ろうとする人たちのためのサバイバルガイドです。



### 情報処理 I

仕組みを知ることは応用力を身につけること。わずかな力で大きな成果を得るには、テコの力が役立ちます。コンピュータの仕組みを理解することは、この時代のテコの支点を見つけることなのです。授業でまず取り組むのは、コンピュータを使う際の基本的な約束事、上手な使い方、そして魅力的なグラフィックス表現を行うためのアプリケーションソフトのマスターです。これらをテコに、世の中から「かたち」を見つけ、その「意味」の関係をウェブとして表す、いかにもデザイン情報学的な授業です。



### 情報処理 II

本科目ではプログラミングの基礎を学びます。プログラミング言語はもはや特別な存在ではなく、デジタル化社会の共通言語とも言える存在になりつつあります。当然、それはデザイナーにとっても無縁ではなく、これからの時代のデザインにおいてプログラミング能力が求められる場面はますます多くなっていくはず。そこで本科目では、プログラミング言語を初歩から学びつつ、将来的に高度な表現の開拓につなげるための足がかりとなるよう、画像や映像などを扱う様々なプログラミングの表現技法について学んでいきます。

## 科目紹介

# デザイン情報学基礎

※科目名、内容については変更の可能性あり



### 造形数理

難しそうな科目名に感じられるかもしれませんが、決してそうではありません。我々の身の回りの神羅万象には数理性が潜んでおり、人類はそれらを巧みに応用することで文明を発展させてきました。デザインやアートも例外ではなく、数理的な考え方で世の中を理解することで先導的な表現を開拓することができるようになります。本科目では様々な諸相に見られる数理的規則を学習し、さらにその数理性がどのように活用されているか身近な事例やアート・デザインに見られる応用例を通じて理解を深めていきます。



### 記号論基礎

「記号」と言われてもピンと来ないかもしれませんが、言語はもちろん、視覚的なマークやシンボルなど、私たちは多くの記号に囲まれて生活しています。この講義では、記号とそのつながりに関する学問「記号論」の基礎を学びます。デザインとは、まだ実在しないさまざまなアイデアを「記号」としてつくり出し、新しい価値として社会に送り出していく行為、作り手と使い手の間で記号をやりとりしながら意味を伝える行為だとも言えます。こうした視点から、デザインの実例を取り上げ、デザインの意味と考え方を記号論の視点で整理していきます。



### ポートフォリオ制作

自分の作品を通じて自分自身の活動や考え方を説明するもっとも有効な手段がポートフォリオです。クリエイティブ分野の就職活動は、まずはポートフォリオを制作することから始めると言っても過言ではありません。この授業では、大学に入学してからの課題成果および自主的な創作活動等をペーパーメディアとWebメディアのポートフォリオにまとめ、他者にプレゼンテーションするための表現技法および編集技術を習得することを目指しています。



### デザイン文化論

デザイン文化を理解するには文化現象のみならず、産業、政治、倫理、歴史といった観点からの学習も必要です。そのためにはモノ、企業、社会、国家に至るさまざまな次元でデザインを見つめ、その全体像を把握することが望まれます。ここではデザインを造形する意思と広く定義し、国内外の具体的事例を通して、自らのデザイン像を獲得し、それを息長く文化として社会化する方法論を習得することを目指します。



### 知的財産権

知的財産権とは知的活動によってつくり出された成果に認められる権利です。関係する法律は意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法などたくさんありますが、デザインに関わる人なら基本的な考え方を知っておくべきでしょう。デザインを模倣から守る知的財産権の基礎的知識や製品化にからむ法的規制など、デザインをめぐる法律問題を解説します。法律の専門家になるための講義ではありませんが、社会で体験するかもしれない問題をあらかじめ学んでおけば心強いに違いありません。



### 造形領域各論

本学の造形領域におけるファインアート・デザインは多岐にわたり普遍的な造形理論と新たな表現方法を模索し続けています。この授業は他学科の専任教員をオムニバス形式で招き、各専門領域における現在と未来について講義します。各分野に特化した造形表現の中にも横断的で普遍的な共通要素を発見し表現行為の本質を探究することを目標としたラスポスのな4年生の必修講義科目で、造形領域を卒業前にあらためて問い直す機会となる授業です。



### 情報社会職業論

情報通信技術の進歩によってビジネスの現場が急変する一方、社会状況の変化で働き方も見直しを迫られています。このような背景を踏まえて本科目では、当学科卒業生を中心に様々な分野で活躍中の方や毎週1名ずつ招いて講義を行ってまいります。自らの職業体験や職業観を通じて今後のビジネスの在り方を展望できる内容になっているほか、受講生は各回の講義ポスターを分担して制作するなど、積極的に授業運営にも参加します。



### プリントメディア編集基礎

プリントメディア編集とは印刷物を作る作業全体のことで、ここではページとして数えることのできる印刷物の企画、取材、記事制作（テキストとビジュアル）、デザインといったプロセスを扱います。授業では個人ワークとして開催中の各種展覧会をテーマとするライナーノーツ形式の小冊子、編集者による特別講義のレポート、読ませて見せるエッセイの3つを制作。グループワークとして雑誌「週刊デザインミュージアム」を制作します。さまざまな情報編集の基本を学ぶこの科目は、プロに学び、プロと競う演習授業です。



### 映像基礎

この授業では基本的な機器操作やカメラワーク、照明や画面の構成、編集の基礎的テクニックなどを、参考作品を見たり実際の作業を通じて理解します。またテーマを決め、情報を集め、撮影し、編集するという映像制作に必要な流れを体験します。計画的に映像をつくるのは複雑で面倒な作業です。とても1人ですべてをこなすことはできません。チームで取り組むための作業分担やスケジュール管理を学習することは、その後の作品制作でもおおいに役立つこと、間違いありません。



### アートディレクション

アートディレクションとは、書籍・広告・Webサイト・パッケージなどのビジュアル表現を適切にコントロールする営みです。近年では美術館の展覧会やイベント開催などにも必要とされる能力です。作品を熟知するとともにチームを率いてプロジェクトを進める総合力も求められるため、現場を熟知した特別講師の講義も予定します。印刷物に始まりプロジェクトに及ぶ、そんな現場感覚を養う演習です。



### タイポグラフィ

フォントとは現在、活字や書体の意味で使われますが、本来は一揃いの活字（大文字、小文字、数字など）を指すのです。欧文・和文を問わず、こうした知識は適切な書体選択だけでなくその組み方、さらには書体を開発するのに欠くことができません。活字書体に関する歴史的背景や使用目的などを知ることによって書体に対する視野も広げたと、グリッドシステムを用いた実践的な制作を通して、文字的なものに敏感になれる演習とします。



### プリントメディア研究

メディアを熟知したグラフィックデザイナー、エディトリアルデザイナー、ライター、エディターを目指す学生を対象とした、デザインと編集の演習です。プリントメディア編集技法のワークショップでは、作字、ダイアグラム、写真、コラージュ、イラストといった視覚言語と論述、表現といった言語表現との関係を学びます。また、実際に行われた演劇イベントのフライヤー、プログラム小冊子の編集・デザイン、制作までを体験する実践的な内容になっています。



### デジタルフォトグラフィ

今日では、写真の原理など一切知らずとも、スマートフォンのシャッターボタンを押すだけでそこそこの質の写真が撮れてしまいます。しかしこの授業では、カメラが引き起こす昔ながらの物理現象、光学現象を、自分が普段使っているデジタルカメラで再現し、実験していきます。せっかくカメラが自動でやってくれたり、見えなくしてくれている面倒な「いろいろ」を引っ張り出して、いちいち理由を考えていきます。写真を道具として使いこなすことはもちろん、写真で何か新しいことをやってみたいと考える人たちは必須の経験です。



### 展示照明計画

魅力的な作品や商品を作れるようになったら、それらをもっとよく見せるための積極的な配慮がほしくなります。ギャラリーやプレゼンテーションといった場においては、空間と光の関係をしっかり把握し、それらを意図を持ってコントロールしてやる必要があるのです。この授業では、よりよく見せるための展示と照明について基礎から応用までを学びます。3年生後半から4年生にかけては展示の機会が増えます。それに備え、展示と照明を自ら計画して実施できるようになれば作品の発するメッセージも効果的に伝わることでしよう。



### ブックデザイン

古代メソポタミアでシュメール楔（くさび）形文字を刻んだ粘土板に始まるとされる本の歴史ですが、学芸の中心は書物であり図書館でした。用紙、書体、レイアウト、綴じ方などに工夫を凝らした知の産物としての本。デジタルメディアの発達で数においては押されがちな本ですが、だからこそブックデザインは重要性を増しています。情報伝達とともに、情報伝達を超えるデザインも体感する演習です。



### 音響文化研究

色やカタチほど目立たないかもしれませんが、音も社会のなかで重要な役割を果たしています。むしろ、音で世の中をとらえるようになると、まったく違ったとても面白い空間が見えてきます。音の原理や技術、心理的な働き、歴史を学びながら、目には見えない音の世界を再発見します。同時に音を出す道具としての楽器や音のオブジェを研究し、音を使って世界とかわるための音の道具、「音具」を制作します。



### アニメーション制作

アニメーションの制作は総合芸術的で作画力・演技力・企画力など様々な技能が要求されるとともに、各工程は複雑かつ多岐にわたり、計画的な進行管理が必要とされます。本科目ではこれらのプロセスを学ぶためにグループワークで取り組んでいきます。実際に短編アニメーションを企画・制作し、その体験を通じて魅力的なコンテンツに必要なストーリーやキャラクターの設計、演出の方法などの様々な技術を学んでいきます。



### 写真集をつくる

与えられたキーワードをもとに、多くのモノをまとめてみると何かが見えてくる...それを発見するための授業です。それぞれがテーマを決め写真を撮影し、それらを編集、印刷、製本してオリジナルの写真集を作り上げます。こうしたプロセスのなかで、印刷メディアの作成に必要なソフトの基本操作と写真集のディレクションを学ぶと同時に、企画、撮影、編集といった分野で自分の力を確かめていきます。



### イラストレーション

イラストレーションとは、情報を人に伝えるための画像です。ある媒体上にイラストレーションが存在すると、そこに置かれた言葉を補完するばかりか、その言葉自体の持つ意味に多重性をもたらすことができます。イラストレーションの活躍する場や定義は今や多岐にわたり、この授業ではイラストレーションの実制作を通して画像によるビジュアルコミュニケーションの可能性を探ります。



### パッケージデザイン

パッケージは商品を包み保護するためのものですが、商品の性質やメッセージを伝えるという重要な役割を持っています。視覚だけでなく触覚的な情報も含め、消費者の五感を刺激する工夫が欠かせません。この演習では、まず紙素材を中心とした造形トレーニングで素材の特性を考えます。実際の商品の調査・分析から商品特性やブランドイメージなどを明らかにし、素材を活かしたペーパーモックアップを制作、デザイン展開を行います。



### ワンダー写真創造概論

写真はデジタル技術の進歩と普及の影響を受け、ビデオやインターネットなどの多くのメディアの先頭に立ってイメージ文化を変え続けてきました。しかし一方で、表面的な完成度や見栄えが先行し、何の物語も感じられない面白みのない写真があふれているようにも見えます。この授業では非日常の面白さを追求した写真「ワンダー写真」について紹介し、探し方や撮り方の分析により見る者にその面白さを効果的に伝える方法を考えます。



### コミュニケーション哲学

情報を世代から世代へと伝えていくことが人間のコミュニケーションの本質であり、それこそが人間を特徴づける、とコミュニケーション哲学者ヴィレム・フルッサーは言います。彼の著作と一緒に読み、独特な世界観と写真論、文化論を通じ、人間はなぜコミュニケーションしようとするのかを考えます。ネットが普及するずっと以前に書かれたにもかかわらず、フルッサーの論には今の情報社会を考える際に役立つヒントが隠されています。

## Column Part 1 教室を見てみよう!

### 演習室 C ~ G

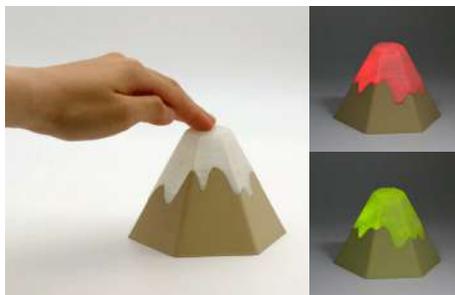
比較的小規模な講義科目や、3、4年からのゼミ形式の授業、ワークショップの作業部屋など多目的に利用されています。授業で使われていない時間は学生が自由に使える教室です。



### スタジオ 1・3・7

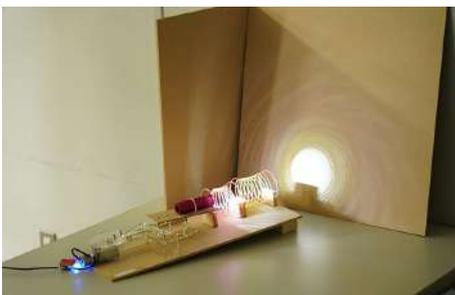
コンピュータを配備した演習授業用のスタジオです。1年生では基本的な操作を学び、2年生以降DTPや3DCG、動画・音楽編集など、それぞれの専門に沿った制作を伴う授業で利用されます。





### インタラクションデザイン基礎

デザインの対象という、まずグラフィックスやプロダクトといった、見たり、触れたりすることができるものが頭に浮かびます。しかし社会では、こうした個々のデザインジャンルをカバーして、それらを横断的かつ総合的に扱うことのできるデザインの考え方が新たに注目されています。そのひとつがインタラクションデザインです。この基礎クラスではヒトとモノの関係、ヒトとヒトの関係など、時間とともに変化する状況やルール、段取りなどがデザインの対象となることを理解し、実制作に取り組みます。



### メディアアート基礎

日常生活においてパーソナルコンピュータやスマートフォンなどの情報機器を誰でも利用するようになって、美術・デザインの分野でもデジタル技術を利用するようになりました。デザインの分野では、工業デザイン・印刷デザインの工程でコンピュータによる設計・編集の作業は、デザイナーにとって必須となっています。美術の分野でも現代美術の一分野としてメディアアートがあり、情報媒体を芸術として捉え、工学的知識・技術が利用されています。



### デジタルインスタレーション

インスタレーションとは、場所や空間全体を媒体として何らかの情報提示を行う、あるいは作品として体験させる表現手法の1つです。今日、インスタレーション表現の領域は、物やオブジェ等の配置に留まらず、デジタル技術を駆使した映像や音を用いた動的表現と組み合わせます。多様化、拡大化しています。この授業ではプロジェクションマッピングの基本的な技術を習得し新たな作品表現に挑むことができます。



### GUI 表現研究

ケータイやゲーム機、パソコンの操作画面から駅の切符販売機まで、私たちは毎日さまざまな操作画面を見ながら機械を操作しています。そうした場面で気持ちよく機械を使うためには、上手な「操作のきっかけ」が必要です。GUI (Graphical User Interface) は直感的な操作をグラフィックスで助けてくれる仕組み。授業では撮影した画像をモバイル上でストレスなく扱えるような GUI を制作します。



### 映像メディア研究 I

視覚情報を表示する媒体は、平面的なディスプレイ以外にも、物理空間や立体オブジェクトへのプロジェクション、ヘッドマウントディスプレイのような VR デバイス、現実空間と CG の合成による AR など多岐にわたります。この授業では、様々な視覚情報の表示媒体と、その応用例の紹介、特性ならびに使用する上での具体的な技術についての解説を行います。課題として授業で紹介する表示媒体を使った作品制作を実際に試み、視覚メディアを効果的、創造的に活用するための能力を養うことを目指します。



### インタラクションデザイン

ヒトの基本的な行動原理は、見る・聴く・触る。行為から外環境を知覚し、認識し、反応し、次の行動へつなげていくことだと言えます。そのことは、機械で自動的な判断・動作を設計するときも同様です。この授業では、ヒトとモノとのインタラクションに着目し、相互間で成立する知覚・認識・反応の過程を踏まえ、実験的作品制作を行うことを目標とし、電子工作やセンサーを表現手段に取り入れたインタラクティブコンテンツを制作しています。



### デザインリサーチ

デザインワークを進めるには、まず既存の製品や消費者の行動や思考を調査・分析することが重要です。また、社会の動向にもアンテナをたて、さまざまな観点から情報収集が必要になります。今後益々重要になる感性価値を創出するためのプロセスを実践的に取り入れる授業として開講しています。この授業では、SDGs やサーキュラーエコノミーをテーマに、デザインリサーチを重ね、最終的には人の情緒に訴えかける作品を制作し、プレゼンテーションします。



### オーディオ・ビジュアルアート

視覚と聴覚が意識と生理に与える刺激、認識、感情の感応といった知覚の相互作用は、マルチモーダルなデザインを行う上で欠かせない要素です。この授業では、視覚理論、音楽理論、信号処理などの音声解析技術の解説を交え、手続的にビジュアルを生成する方法を解説します。創作のための理論を理解した上で、楽曲の魅力を最大限引き出すような創造的なオーディオ・ビジュアル作品の制作を通し、視覚、聴覚に対し運動的に訴えかけるコンテンツ制作能力を獲得することを目標とします。

## 科目紹介

# コミュニケーション創発系

※科目名、内容については変更の可能性あり



### デザインの解剖

佐藤卓氏が取り組んでこられた「デザインの解剖」プロジェクトでは、誰もが知っている商品の企画から販売までの流れを観察していくなかで、デザインの秘密が明かされます。商品の中に数多くの情報が編み込まれ、その魅力が生まれているというモノづくりの本質を発見する授業です。授業の成果は展示公開、製本され、さまざまな業界からも注目されています。



### サウンドスペース研究

ステレオ装置が登場して初めて、左右の広がりの中に音をレイアウトすることが表現の一つになりましたが、音の広がりを空間的に自由にコントロールできるようになったのはデジタル技術が発達してからのことです。この授業ではコンピュータで音を360°球体の仮想空間として構築し、その音響空間の中で音の位置と動きをコントロールして、ダイナミックに変化する音の彫刻づくりに挑戦します。



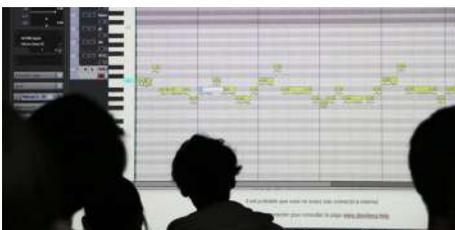
### CM映像制作

日本語的に言う「CM映像」の分析研究と制作プランニングがセットになった演習です。TVで放映される公共広告を参考に、テーマの選択、コピーライティング、企画書、シナリオ、絵コンテ作成など具体的なCM映像制作の手順を学びます。制作された映像作品は、作品講評、ブラッシュアップのアドバイス等を受け、学内選考を通過した作品はACジャパン学生賞のコンペティションに応募されます。



### クオリティレビュー

これまでのデザインが表現領域ごとに技を競うスポーツだとすると、これからのデザインは総合格闘技です。あらゆるメディアを使いこなし、自らの個性を社会に認めさせていかなければなりません。この授業では、これからデザインビジネスの世界に出ていく新人として、ポートフォリオやWebなどのメディアを自分自身のプロモーションにどう活かしていくかを探りながら、創造的なビジネス能力を鍛えています。



### サウンドデザイン

音や音楽は、叩く、こするなどの技法や、演奏の手順を記す手法の開発とともに発展してきました。しかし音の要素を総合的にコントロールするシンセサイザーの登場により、こうした伝統的なスタイルを変化させ、電気信号を操作して自在に音を作れるようになりました。こうした環境変化のなかで音をデザインするとはどういうことなのかを考えながら、新しい表現の可能性を追求していきます。



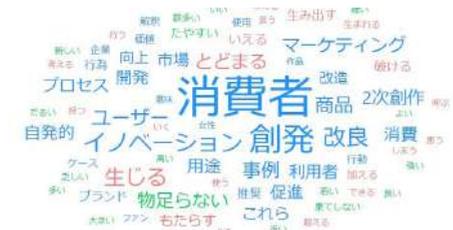
### デジタルアート概論

1960年代にデジタルコンピュータが実用化されて以降、デジタル技術は創造的活動に用いられるようになり、次々に登場する新しい技術やメディアはその様式を変えてきました。この授業では、技術史・美術史的観点から、これまでに発表されたデジタルアート作品や作家を解説し、デジタル環境における芸術表現の変容と、現在どのような技術やメディアが作品制作に用いられているのかを学びます。



### 感性と情報

感性とは、ひらめき・直感・快不快・嗜好・好奇心・美意識などを意味する言葉です。最近、英語でも「Kansei」として知られるようになりましたが、芸術やデザインで重要な働きを持つこの感性を工学的に捉えようとするのが、日本生まれの感性工学です。授業では、感性を情報としてとらえる方法、人的知的活動、感性の評価等の基礎的な考え方や事例を解説し、関連した実験を通して理解を深めます。



### デザインマーケティング論

日本の企業や組織では、デザイン分野出身の役員は多くありません。世界的にみると、感覚と論理をあわせ持ち、文化を束ねることができるデザインという職能をどのようにビジネスに活かしていくかは大きな課題となっています。会社経営という立場から考えて、デザインの持つ専門的な知識や技能をうまく活用するためにはどのようなアプローチがあるのか。こうした観点から、マーケティングの基礎理論やリサーチの具体的な手法等について学びます。



### ソーシャルデザイン論

デザインは従来、プロダクトやグラフィック、ファッションなどを指していましたが、その後、情報やコミュニケーション、サービス、最近ではビジネスや体験などの領域にも拡張しました。そうした概念を一層広げたのがソーシャルデザインです。この授業では、日本でのその発芽から隆起に至るまで関与してきた教員とともに、誕生した経緯や時代背景、またデザイナーの変化、デザインと社会との関係性などについて考察します。



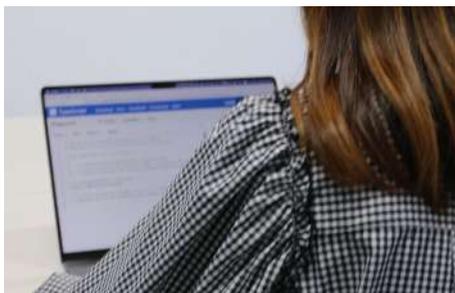
### Web デザイン基礎

この授業では変化し続けるインターネット上のデザインや広告を具体的な事例を通して基礎的な考え方を学びます。近年ではソーシャルメディアと連動したWeb 広告も多く、それらをユーザーとしてではなく作り手の立場から解析します。その後、グループでの実践演習として「アイデアプレスト→制作→プレゼンテーション」という流れを何度も繰り返しながら、Web サイト、アプリ、映像、ポスター、グッズなど、各メディアを総合的に繋げるデジタルプロモーションを広い視野で俯瞰的に考えていきます。



### 3DCG 基礎

一昔前では特別な存在であった3DCG はいまや当たり前の表現手段となり、日常生活で目にしない日はほとんどありません。しかしその技術は日々急速に進化しており、自己流で学習するには限界があります。本科目ではこのような3DCG について、業界最先端の技術やワークフローを交えて効率的に学習していきます。また、一つの3DCG ソフトウェアだけを学ぶのではなく、複数のソフトウェアを横断的に使用して、様々な用途に応用できる実践的な力を身につけていきます。



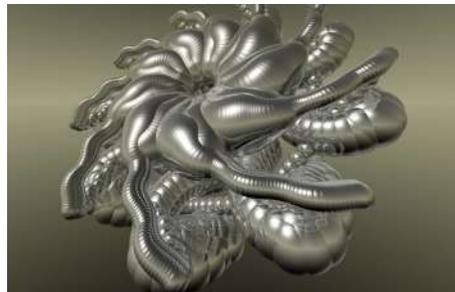
### Web アプリケーション基礎

Web の開発の場では、Web アプリケーションやWeb システムを開発するための基本的な機能があらかじめ装備された、Web フレームワークと呼ばれる開発環境を使うことが増えてきました。開発プログラミング言語や利用場所、利用目的によって、多くのフレームワークが作られています。この授業では、試作するためのプロトタイプングツールを使ってUI デザインを行い、そしていくつかのWeb フレームワークを使ってWeb システム、Web アプリケーションを実現するまでの一連の作業を経験します。



### ネットワーク研究 I

コンピュータやインターネットが普及したことで、身の回りの機械や装置が様変わりしてきています。今や外出先から自宅の中の電化機器を操作できるのは当たり前で、「IoT」と呼ばれるインターネットに接続された装置が増えています。この科目では、離れた場所にある複数のコンピュータを使って動作するような装置やインストールの方法を学びつつ、IoT やネットワークを使った簡単な作品を作れるような技術を学びます。



### 造形アルゴリズム

プログラミングによる高度な画像・映像の生成について学ぶ科目です。近年では便利なソフトウェアを使えば難しい理論を知らなくても簡単に画像・映像を制作できるようになりました。しかし、ソフトウェアをブラックボックスのまま扱うのではなく、内部の仕組みまで理解しておくことで、時代に流されずむしろ新規な表現を開拓できるようにもなります。この授業では様々な画像生成のアルゴリズム（計算の手順や考え方）を学ぶとともに、最終には3DCG の理論についても触れ、実際にプログラミングだけで3DCG を描くことまで体験します。



### 応用 CG 研究

CG 制作のプロセスはモデリングした物体を動かす、レンダリング（描画）するだけではありません。今日ではProcedural Animation（手続型アニメーション）やVFX（視覚効果）の需要が高まっており、それだけ要求される技能レベルも年々高度化しています。本科目ではそのような高度なCG 表現について学び、新しい独自の表現を開拓できる能力を身に付けることを目標としています。

## Column Part 2 機材を見てみよう!

### レーザー加工機

レーザーを用いて、素材の切断や表面への彫刻ができる機械です。紙や木材、アクリルや金属など、様々な素材に手作業では困難な高精度、高精細な加工をすることができます。



### 3D プリンタ

コンピュータ上で作られた3D データを元に、立体物の出力ができる機械です。プロダクトのモックアップやフィギュアなどの制作ができます。



### カメラ・照明

デジタル一眼カメラ、ビデオカメラ、照明等の機材の貸出を行っています。授業以外にも、自主制作のための利用もできます。





### ゲームデザイン

近年のゲームは単なる「遊び」としての枠を超えつつあり、ゲーミフィケーションやeスポーツという言葉も話題となるなど、その環境は変化しています。ゲームは今後も総合芸術型のコンテンツとして我々の生活に密接に関わっていく可能性が高く、デザイナーが果たす役割も大きくなるでしょう。このような観点から本科目ではゲームエンジンの基本操作に親しみ、独自のゲームコンテンツを設計する能力を身に付けます。



### Webプログラミング

現在のWebは情報を閲覧するためだけでなく、ECサイトやSNSなどが相互に連動するサービスによって日常的に活用されるようになってきました。Webサービスに動きをつけクライアント側で動作するJavaScriptだけでなく、サーバー側で動作するPHPなどのプログラムについても学習していきます。これらを習得することで、Web本来の機能の奥深さと可能性に気付かされるはずです。



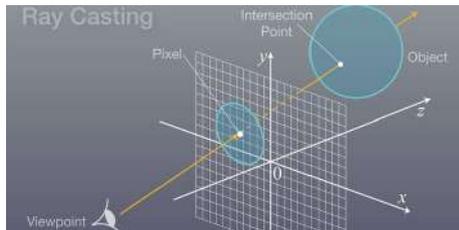
### デジタルコンテンツ表現

今日、ゲームエンジンは本来の目的であるゲームだけに留まらず、様々な分野のサービス開発にも用いられています。テレビ放送やサイネージ広告、医療や防災の分野にまで用いられており、コンテンツ制作の中核的存在となりつつあります。本科目ではこのようなゲームエンジンの可能性を追求し、ゲーム分野はもちろん次世代の多様なコンテンツデザインに応用できる力を身につけることを目標としています。



### データベース表現

普段閲覧しているWebサイトやSNSは大量のデータを扱っています。情報は日々増え続け、ルールに従って管理していかないと整理できなくなり、見返すのにも苦労します。情報を容易に検索し、効率よく蓄積するための機能を担うのがデータベース管理システムで、今やあらゆる場所で使われています。この授業ではデータベースの基本的な考え方を理解し、初歩的な構築方法からWebデータベースの仕組みまでを学習します。



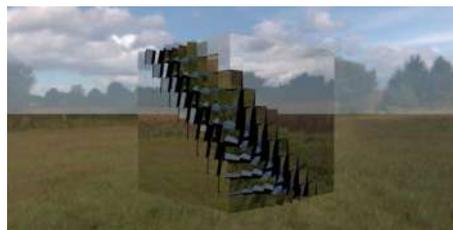
### CG論

CGはいまやゲームや映画でお馴染みの存在ですが、技術革新が早くトレンドもすぐに変化します。この分野で長く活躍できるクリエイターになるためにはソフトウェアの操作方法を学ぶだけでなく、その仕組みへの理解も不可欠です。さらにはCGの歴史やプロダクションの動向、関連学会の最新の研究事例にも目を向ける必要があり、本科目では講義形式によって技術・文化・産業など様々な側面からCGの本質へと迫っていきます。



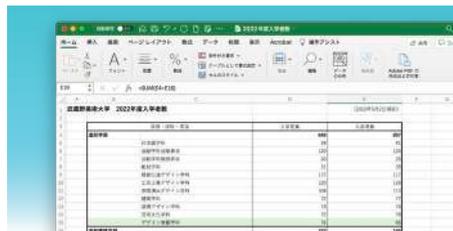
### エレクトロニクスメディア論

私たちの未来は電子メディアなくしては考えられません。より良いサービスや安心できるメディアをデザインするには、その歴史や仕組みを理解することが不可欠です。この授業では、映画や音楽産業、Webサービスなどのここ数十年の展開を振り返り、現在の電子メディアを支えているプロファイリングなどの情報管理システムや電子的なお金のやりとりの仕組み、新しい技術によって社会がどのように変化していくかを探ります。



### テクニカルアーティスト入門

コンテンツにおける表現技術の進歩は、アーティストやデザイナーにより多くの知識・技術を必要とするようになりました。そこで近年、高度な技術を親しみやすくするテクニカルアーティストという存在が重要視されつつあります。彼らはいわばエンジニアとアーティストのハイブリッドであり、数学、物理、美術など多くの知識が要求されます。本科目ではテクニカルアーティストに必要な知識を効率的に学習していきます。



### 数字、統計、規則、社会

日々生活する上で、「数字」や「規則」が身の回りにたくさん存在します。この科目では、卒業後に目の当たりにすることになる、これらの「数字」や「規則」について、主に生活する上で必要となるものを中心に取り上げて講義します。特に、各種統計値や、社会人としての収入と支出にポイントを置き、その周辺で目にするものについて、その仕組みや意味を解説します。授業では、Excelを実際に操作しながら学習します。

## Column Part 3 Q&A コーナー

**Q1. 「デザイン情報学科」と聞くと、数学が強い理系寄りの学科というイメージを抱くのですが、文系でも授業についていけますか？**

ついていけます！実は理系の学生より、文系の学生の方が多い学科です。大学に入ってから、理系の知識や論理的思考を積極的に身につけることが大切です！

**Q2. デッサンの経験が無いのですが、デジ情での勉強に問題はないでしょうか？**

大丈夫です！入学試験にはデッサン以外の選択肢もあります。また、大学に入ってからには正確な絵がかけることよりも、アイデアを速記したり、イメージスケッチができることが重要です。

# 先生 × ゼミ生対談

ゼミって、どんなことをするの？



アナログって、  
やっぱりいい！



**新保 韻香 先生**

2023年度着任。  
好きな食べ物は焼き鳥。

check!

## ゼミではどうしているんですか？

**新保** 3年生の前期はオノマトペを使った作字と、演劇のフライヤーやプログラムのデザインを課題にしています。そこで編集もデザインも学んでいってもらい感じます。ちょうど今加藤くんがやっています！

**加藤** 新保先生は、生徒個人に向き合ってくれるというか、1対1で丁寧に指導してくれている印象です。

**新保** 後期は作字もしつつ、課題を冊子にまとめて、1冊にまとめてもらいます。去年はみんな大変そうでした…

**木村** 後期は展示もあるので、時間が全然なかったです(笑)でも、自分でイラストの作成から作字、編集、製本までするので、すごく勉強になりました！

**新保** 4年生になると、卒制に向けて個別に面談をしていきます。人数が多いですが、ひとりひとりと向き合えるよう、たくさん時間をかけるようにしています。



## 新保先生の専門分野について教えてください！

**新保** プリントメディア\*全般のグラフィックデザインが専門です。エディトリアルデザイン、映像、アジア画像の研究もしています。

**木村** なんでもできる先生というイメージです！

**加藤** グラフィック系全般と、範囲が広いですね。

**新保** 他にも、お仕事ではパッケージデザインやWebデザイン、ブックデザイン、タイポグラフィもやりました。なんでも屋さんだね(笑)

**加藤** デ情の他の先生方とジャンルがかぶっていないので、プリントメディア系の学生はみんな新保先生のゼミに来ていますよね。

**新保** 確かにそうかも。人数多いかもね。

**木村** 先生をしながらデザインの仕事をしているんですか？

**新保** そうだね。それこそなんでもやってきましたが、長いこと杉浦康平先生のデザイン事務所でも働いていました。今はフリーランスのデザイナーをしていて、今日もついさっきまで仕事してましたよ！

**木村** ええ～すごい！忙しい…！

\*プリントメディア：印刷媒体。印刷されているものや出版物をさします。



## なぜ新保ゼミを選んだんですか？

**木村** イラストレーションやパッケージデザインがやりたかったので新保ゼミを選びました。1~2年で色々な分野に触れたんですが、最終的に紙媒体にすることが多くて。あまり迷わなかったですね。アナログのものが好き！

**加藤** アナログは、画面上のものを作るよりも素材や質感などにこだわれるのが興味深いですよね。2年生の時に、最終的に実際に「もの」を作る授業を多く取っていたのも大きいです。アナログなものを作りたくて、新保ゼミを選びました。

**新保** 手触りとか、五感を刺激する感覚は大事だね。最近は何でもデジタルでできるし、そういう感覚は減っていったのかなと思うけど…

**加藤** もともと、漫画を全巻買うとか物とか集めるのが好きで。実際にものが手元にある感じとか、そういう「味」みたいなものがほしいのかもしれないですね。

**木村** 分かる！「手元にある」という感じがいいよね。

## デ情はどういう学科ですか？

**新保** デ情のイメージ的にデジタルなことをしたい学生が多いと思うけれど、意外とアナログな部分を大切にしている人も多いです。1~2年の時に色々なジャンルに触れた上で専門分野を選べるというのがデ情の強み。たくさんの経験をした上で、興味があることを選べる受け皿が用意されている学科だと思います。

**木村** 私がデ情を選んだのもそれが理由です。やりたいことが決まっていなくても、色々チャレンジできるというか。

**加藤** なんでもいっとこ取りしている学科ですよ。専任の先生もすごいですが、様々なジャンルで活躍している非常勤の先生がたくさんいらっしゃるのもデ情の魅力だと思います。自分がデ情を知ったのも、非常勤の先生がきっかけでした。

**木村** デ情は色々なことができる分、他の学科より何を作るのかイメージがしづらくて、入学前は不安でした。でも実際に学生になってみると、興味のあることを色々できてひたすら楽しい！という印象です。

**新保** 教員からみても居心地がいい学科なんじゃないかなと思います。いろんなことが学べて専門分野が自分で選べる分、意欲的に自分のやりたいことを見つけてくれている人が多い印象です。エネルギーで活力があってとても素敵ですね！

## パンフレットを読んでいる人にひとこと！

**木村** 受験生の子も読んでいると思うんですけど、大学って思っている500倍くらいは楽しいです！頑張れ～！

**加藤** 大学では、ぜひ色々な人と話してほしいです。気が合う友達と出会えそうな学科を選ぶといいと思います！

**新保** 受験生は自分なりに努力して力をつけておいてほしいです。入学した後、興味のあることに取り組むためのベースを作る気持ちで！学生のみなさんは、大学の授業だけでなく、外に行って遊んで色々な経験をしてほしいです。それがまた自分の糧となっていきます！

**木村** 旅行いきた～い！

**加藤** いきます！



**木村**

新保ゼミ4年生。  
地下食堂のきつねそば LOVE。

check!

パッケージデザインの授業のお店のパッケージをリデザインをする課題。花屋さんを選択し、花の苗を贈るためのパッケージを制作しました。



授業作品



**加藤**

新保ゼミ3年生。  
どう森はプレイ時間2000時間超え。

check!

アートディレクションの授業課題。移り変わる晴海と取り壊されるターミナルの姿を記録するため、1冊の冊子を制作しました。



授業作品

# 先生×ゼミ生対談

ゼミって、どんなことをするの？

幅広い表現方法がある、それが映像の魅力



大石啓明 先生

2021年度着任。  
自転車通勤中。自転車の色は水色。

check!

## 大石先生の専門分野について教えてください！

大石 リアルタイムのCGを使ったアプリケーションや映像の制作をやっています。仕事としてはデジタルインスタレーションと言われるものだったり、MR（複合現実）作品などですね。昨年はライブ用の映像などもやりました。元々チームラボという会社にいたので、学生はそれで結構知ってくれているのかなと。

田中 先生は知識の幅が広い方だなと思います。デジタル系の知識だけではなくて、心理学や脳科学などジャンルが広くて、制作の時すごく助けてもらいました。常に色々なことを学び続けている印象です。



佐川 質問や相談をすると、類似作品だったり制作の進め方を丁寧に指導して下さい、技術面の知識もすぐ持っている方だと思います。いつも的確なアドバイスを頂いています。

大石 いいこと聞けましたし、ここで終わりますか？(笑)

## ゼミではどういうことをしていますか？

大石 3年前期は、できるだけ幅広くバリエーションを持たせて作品を作ってもらいます。デジタル系って、使える媒体が色々あるじゃないですか。ARデバイス、デジタルインスタレーション、プロジェクションマッピング、デジタルサイネージ、モニターを使った作品など…まずはそれらに触れてもらいます。

田中 前期に色々な媒体に触られたことで、映像って画面に映す以外にも、投影や空間を使ったものなど色々な手法があるんだと、映像の定義を改めて考えさせられました。

大石 昨年度の後期は共通のテーマを設けて作品を作ってもらいました。あるお題が出されたときに、デザイナーとしてどのような回答をするのかを考えて制作してもらいたいですね。

佐川 テーマがあった分、その媒体を使う必然性だったり、この媒体である意味を考えながら作品を作ることができて、すごくいい経験でした。

大石 4年生は卒業制作展に向けての制作がメインになります。最初は自分の分野だけにとどまらず色々調べて

もらって、インスピレーションを得てください。

佐川 偶然の出会いが大事だとゼミで言っていましたよね。

大石 「セレンディビティ」のことですね。インターネットで調べることも大事ですが、書店や図書館などで偶然目についたものや出会う可能性も大切にしたいです。

## 大石ゼミはどういう雰囲気ですか？

田中 ゼミのメンバーは、個人個人が自分の方向性をしっかり持っている印象です。個の力が強いというか。

佐川 私はそこがとても居心地がいいです。おのおのが自分のペースで制作を進めています。

大石 他のゼミに比べて様々な興味があり、多種多様な表現手法を取る人が多いので、バラエティはありますね。自分のスタンスとして柔軟性・多様性を良しとしているので、自由を求めてくる人が多い印象があります。それに応えていきたいですね。

田中 ゼミを選ぶ時は結構悩みました。最初はイラストレーションやディレクションなど、元々やっていた分野を極めるのもアリだなとは思ったのですが、メディアアート方面やその分野にとらわれず色々なことにも挑戦してみたくて、最終的には大石ゼミに入りました。媒体にとらわれない表現を追い求めていきたいです！

佐川 私は逆に全く迷わなかったですね。デジタルアート系の分野に惹かれて大石ゼミを選んだのですが、今は空間を使ったインスタレーションに興味があります。作品の中に入って作品と共存する、作品を体感することに魅力を感じています。



田中

大石ゼミ4年生。  
結婚式で一芸ができる人間になりたい。

check!

3年ゼミ展の作品。「他者は自分を移す鏡」という言葉から着想を得て、鏡の中に集団がもたらす同調の動きの様子を再現した作品です。



授業作品



佐川

大石ゼミ4年生。  
自然派。全ての動物と植物を愛す。

check!

3年ゼミ展の作品。自然と人工の対比、調和をテーマにインスタレーションを制作しました。モーターを使って植物に動きを付けました。



授業作品

## デ情はどういう学科ですか？

佐川 入学前後でギャップがすごかったです。ゲームデザインやタイポグラフィのイメージがあったんですけど、他にも写真とか幅広く、その人がやりたいことをやれる感じで、いい意味でイメージと違います。

田中 自主的に作品を作って発表するなど、熱意ある人が多いです。隙間時間があればとにかく絵を描いているとか、創作への意欲がある人が多くて驚きました。

大石 カリキュラムの幅が広いからか、多様な興味を持った方が多くて楽しいですね。多芸多才な方も多い。映像もWebも…と器用な人が多く在籍しています。

## パンフレットを読んでいる人にひとこと！

佐川 武蔵美は自由な校風で自分のしたい制作活動を思いっきりできます。入学後の自分を想像して頑張ってください！

田中 入学後のイメージはモチベーションになります。他学科や他大学なども含め、幅広く調べてみてほしいです。進路選びなど、視野広めで出来たら良いと思います！

大石 精神論ではありますが、作る作品は妥協しないでほしいです。美大生の強みって、作るものにいかに全身全霊を注ぎ込めるかだと思います。

## 卒業生インタビュー

菅野 創

メディアアーティスト

### ■ 現在のお仕事について教えてください

アーティストとして、主に欧州と日本で展覧会やパフォーマンス（ロボットが）に参加したり、レジデンスに行ったりワークショップしたりしています。

去年から愛知県立芸術大学メディア映像専攻の専任教授になり、秋冬は愛知におります。2024年度からは早稲田大学の非常勤講師もはじまります。

### ■ デ情での学生生活で思い出深いことはありますか？

佐々木先生の音響文化研究という最高の授業があります。楽器や音に関する文化に興味がある人はお見逃しのないように。

僕は白石ゼミだったのですが、卒業制作の中間発表が思うように行かず、秋に10個ほど新しいプランを持って白石先生と面談をしていました。3つイケてるのがあって、どれか1つを作りたいなぁと思っていたところ、「これ3つやろっか!」と乗せられて、本当に3つ作りました。大変でしたがやってよかった。

あれが第一歩だった、と今でも思います。

### ■ デ情での経験・学びは現在どのように活かされていますか？

こればかりは基本個人差だと思うのでなんとも言えませんが、僕は3年次編入でデ情に来たので、基礎的な学科の授業がある1~2年を過ごしていません。（それまでは空デでした。空デは1~2年もかなり放置だった印象笑。）

3年以降はある程度やりたいことの方性は決まってきたいて、割と放置されていた感じだとは思いますが、かといってもっと指導してほしいかとも思いません。

適切な距離感だった、というか。ただ学校ってやっぱり社会なので、他ゼミや他学科の学生のやっつてことは意識してたし、コミュニティや競う環境としての学校としては、やっぱりこの学校は美大としてはデカイし、張り合いがあったなと思います。

学校に来るのは好きで、よく学校に居る方だったと思います。

### ■ 卒業生である現在、デ情にはどのような印象をお持ちですか？

デ情卒業生にメディアアートとかやっつてる人はレアなので、まあデザインがメインなカリキュラムだし、そりゃそうなのですが、でもそれでもたまにいますし、学科はそういう人にも寛容だとウエルカムだと思うし、そういう人の活動はwatchするようにしています。

### ■ 学生たちに一言お願いします！

卒業制作がんばってください！気合！

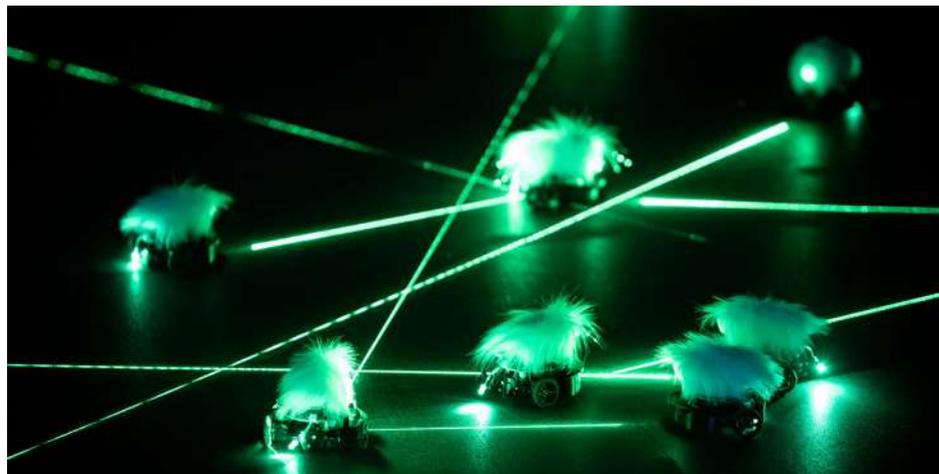


菅野 創 かの そう

2006年度デザイン情報学科卒業。メディアアーティスト、愛知県立芸術大学メディア映像専攻専任教授。春夏はベルリン、秋冬は愛知の二拠点生活。小動物の群生行動を模した群ロボット「Lasermice」や、デジタル人工生命 NFT を宿すロボット「かぞくっち」などロボティクスを軸に作品を主に制作する。（写真：Martina Kohnova）



かぞくっち / 菅野創 + 加藤明洋 + 綿貫岳海 写真：山口伊生人



Lasermice / 菅野創 写真：Quentin Chevrier



Lasermice dyad / 菅野創 写真：黒羽政士



かぞくっち / 菅野創 + 加藤明洋 + 綿貫岳海 写真：山口伊生人

## 卒業生インタビュー

error403

イラストレーター

### ■ 現在のお仕事について教えてください

フリーランスのイラストレーターです。書籍の装画やCDのアートワーク、教育番組のアニメーション、ボードゲームやビデオゲームのアートなどを制作しています。キャラクターデザインやロゴデザインなども引き受けてます。基本的に営業はせず、Web サイトや SNS 等を経由して依頼が来ています。作業場は6畳の自室です。多くのぬいぐるみに囲まれて制作を続けています。

### ■ デ情での学生生活で思い出深いことはありますか？

デ情の、というよりもムサビでの話になりますが、学生生活課から応募できる入試設営バイトが記憶に残ります。「イーゼルを○号館から○号館へとひたすら運ぶ」というような肉体労働が主な内容でしたが、鷹の台キャンパスを隔々まで知ることが出来ましたし、何よりも他学科の生徒と交流できたことが楽しかったです。

### ■ デ情での経験・学びは現在どのように活かされていますか？

カリキュラムに変更がなければ、クリエイティブ系のアプリを一通り触れることになります。今となっては「大学で習ったけど使ってないな〜」というアプリも正直たくさんありますが、それでも新しいアプリに対する抵抗感が少なく、触ってすぐに「あ〜はいはい、こんなかんじね」くらいに思えるのは強みです。最新の制作手法は日々更新されていきますが、それらをキャッチアップしていく基礎力のようなものを得られる

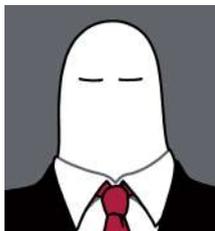
ことがデザイン情報学科にしかない魅力かと思います。

### ■ 卒業生である現在、デ情にはどのような印象をお持ちですか？

武蔵野美術大学の中で最も自分に適した通過点だったと感じています。

### ■ 学生たちに一言お願いします！

退屈から抜け出してください。今いる地点からできるかぎり離れた場所へと移動してください。「ムサビって面白そう」「デ情って良さそう」と感じたなら、あらゆる手段を使って入学してほしいと思っています。もし在学中にゼミの変更・転科・学外へ興味があった場合も躊躇する必要はありません。何度でも選び直すことが許されています。今すぐ移動してください。私は現在、ロゴデザインに飽きたら漫画、漫画に飽きたらアニメ、アニメに飽きたらゲームを作っています。様々なクリエイティブに触れるたびに共通する考え方（自分にしかできない表現）が浮かび上がり、より強固なものになります。専門的な技術がある日から使い物にならなくなるような時代の中で、自分らしい創作を続けるためには、より大きな意味での専門性が必要になります。そしてそれは一種の飽きっぽさから生まれると私は考えています。創作活動のプロ、自分のプロになるために、まずは目の前にある退屈を無視しないでください。



**error403** えらーよんまるさん  
2013年デザイン情報学科卒業。2008年にSNSアカウントとして活動を開始。卒業後はフリーのイラストレーターとして活動。現在はイラスト、マンガ、アニメーション、LINEスタンプなど幅広く創作している。  
代表キャラクターは「エラーくん」。



銭湯「湊河湯」/ のれんデザイン



ボードゲーム「メイメイ (幻冬舎)」  
ゲームデザイン・アートワーク



参考書「わげがわかる小学社会 (学研プラス)」  
装画・挿絵・キャラクターデザイン



CDアルバム「たのしみ」  
アートワーク



ビデオゲーム「downwell」限定版パッケージ  
イラスト

# デザイン情報学科の教員紹介

## 専任教員



主任教授

白石 学

Manabu Shiraishi

1971年生まれ。武蔵野美術大学大学院修了(造形修士)。九州芸術工科大学大学院博士後期課程修了(芸術工学博士)。東西大(韓国)デジタルデザイン学部助教授を経て、現在に至る。デジタルメディアコンテンツ制作、インタラクティブデザイン、デザイン基礎教育が主な研究分野。主な著書『かたち・色・レイアウト 手で学ぶデザインリテラシー』(2016)、『かたち・機能のデザイン事典』(2011)。



教授

佐藤 淳一

Junichi Sato

1963年生まれ。東北工学学部・武蔵野美術大学短期大学部卒業。専門はマルチメディアとグラフィック。Webを基盤とする写真表現の実践的な研究を続けている。95年より個展、グループ展多数。主な著書『ドボク・サミット』(共著、2009、武蔵野美術大学出版局)『カワウソ』(2010、東京書籍)



教授

高山 穰

Joe Takayama

1976年生まれ。武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業。九州芸術工科大学大学院、九州大学大学院修了後、テキサス大学ダラス校客員研究員として米国滞在。帰国後、九州産業大学芸術学部講師を経て現職着任。専門は手続型造形をベースとしたCGアニメーションなど。



准教授

井上 尚司

Shoji Inoue

1960年生まれ。コンピュータの専門学校を卒業後、その学校に就職。その後、ソフトバンク総合研究所を経て、独立。その間、放送大学卒業、筑波大学大学院中退。オペレーティングシステムをはじめとするコンピュータの基本ソフトウェア、インターネット/ネットワーク関連、マルチメディア等が守備範囲。



准教授

大石 啓明

Hiroaki Oishi

1984年生まれ。九州大学芸術工学部画像設計学科卒業、九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻修了。2012年チームラボ株式会社入社。体験者の行動、外界の情報を反映させたリアルタイムCGによる映像表現やアプリケーションの開発を主に、デジタルサイネージ、デジタルインスタレーション、舞台・コンサート演出、ミュージックビデオなどの制作に携わる。



准教授

新保 韻香

Inka Shimbo

1976年生まれ。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業、神戸芸術工科大学大学院修了(芸術工学修士)。大学院ではアジアデザインを軸にマンダラ図像の研究を行う。2004年杉浦康平プラスアイズ入社。主にブックデザインを中心としたプリントメディア関連におけるグラフィックデザインに従事し、デザイン手法を映像で表現する試みなどにも携わる。

## 客員教授



中島 信也

Shinya Nakajima

TVCM演出家/(株)東北新社代表取締役社長。1959年福岡生まれ大阪育ち。82年武蔵美視覚伝達デザイン学科卒。91年カップヌードルの「hungry?」でカンヌ広告祭グランプリを受賞。近作は「伊右衛門」(ADCグランプリ)、資生堂「新しい私になって」(ADC会員賞)、TOTOネオレスト「菌の親子」、劇場用映画「矢島美容室 the MOVIE」など。

## 客員准教授



藤本 実

Minoru Fujimoto

研究者・メディアアーティスト。MPLUSPLUS株式会社代表取締役社長。神戸大学大学院において博士(工学)を取得。2010年に、光によって身体表現を拡張するプロジェクト「Lighting Choreographer」をアール・エレクトロニカ(オーストリア)で発表。2023年には、CCBTにてMPLUSPLUS「Embodiment++」を開催。

## 非常勤講師 ※担当授業名は2024年度現在のもの【五十音順】

明間 大樹 Daiki Akema  
デザインリテラシー  
ポートフォリオ制作

新井 俊樹 Toshiaki Arai  
Webデザイン基礎1・2

井澤 謙介 Kensuke Izawa  
メディアアート基礎1・2

石浦 克 Masaru Ishiura  
クオリティレビュー

福見 理 Osamu Inami  
デザインリテラシー

岩島 伊織 Iori Iwashima  
メディアアート基礎1・2

岩淵 栄太郎 Eitaro Iwabuchi  
テクニカルアーティスト入門

江口 響子 Kyoko Eguchi  
ゲームデザイン

岡崎 幸 Akira Okazaki  
感性と情報

織田 聡 Satoshi Oda  
映像基礎1

小野 生 Sei Ono  
デザインリテラシー

加賀谷 技 Takumi Kagaya  
情報処理II

片岡 純也 Junya Kataoka  
メディアアート基礎1・2

角 裕美 Hiromi Kado  
デザインリテラシー

菊地 俊公 Toshihiro Kikuchi  
サウンドスペース研究  
サウンドデザイン

木谷 篤 Atsushi Kitani  
Webアプリケーション基礎

草野 剛 Tsuyoshi Kusano  
アートディレクション

小西 俊也 Shunya Konishi  
ポートフォリオ制作

坂本 壮平 Sohei Sakamoto  
記号論基礎

佐々木 幸弥 Sachiya Sasaki  
音響文化研究

佐藤 篤司 Atsushi Sato  
ブックデザイン

里見 慶 Kei Satomi  
CM映像制作

杉下 城司 Joji Sugishita  
グラフィックデザイン  
タイポグラフィ

角 めぐみ Megumi Sumi  
デザインリサーチ

関口 勇 Isamu Sekiguchi  
ワンダー写真創造概論

高橋 明洋 Akihiro Takahashi  
写真集をつくる

瀧本 往人 Yukito Takimoto  
デザイン情報学特論1B

田中 舜理 Shunri Tanaka  
デジタルインスタレーション

棚橋 早苗 Sanae Tanahashi  
グラフィックデザイン

中野 希大 Kida Nakano  
映像基礎2

野村 信三郎 Shinzaburo Nomura  
知的財産権

秦 俊子 Toshiko Hata  
アニメーション制作

福井 政弘 Masahiro Fukui  
パッケージデザイン

福岡 昭彦 Akihiko Fukushima  
情報処理II  
3DCG基礎1・2

本田 晃一 Koichi Honda  
GUI表現研究

増田 悠紀子 Yukiko Masuda  
デザインの解剖

矢島 進二 Shinji Yajima  
ソーシャルデザイン論

山川 悟 Satoru Yamakawa  
デザインマーケティング論

山下 匡紀 Masaki Yamashita  
展示照明計画

横田 克己 Katsumi Yokota  
イラストレーション

渡辺 真太郎 Shintaro Watanabe  
デジタルインスタレーション

Jag Yamamoto  
イノベーションのための実践的社会論

# 卒業生の進路一覧

### ■ 食品・外食・医薬品・化粧品

アメーズユーブランニング、伊那食品工業、オーイズミ、キャム珈琲、シャノン化粧品、ABCクッキングスタジオ、東ハト、ペリカン石鹸、ポラ化成工業、東光薬品工業、花王カスタマーマーケティング、メリーチョコレートカムパニー、モンテール、丸福、重光、三幸製菓、コスメテックスローランド、日本天然物研究所、タカノフーズ、丸藤、タマノイ酢、ピクルスコーポレーション、ヤマキ、キキ・ハラジュク、花王、ウエルネスダイニング、タカラベルモント、グレーブストーン、ロイズ、宝ホールディングス、ありあけ、ホルス、オーエムツーダイニング、アイム、マルエツ、湖池屋

### ■ 印刷・紙・写真

浅野製版所、アマナ、イノメディアプロ、ケープリント、ザ・バック、シーシーエス、ジャパンプリントシステムズ、ジェイル文化社（韓国）、千明社、大日本印刷、竹尾、東京印書館、トッパンフォームズ、凸版印刷、トリア企画、フェデックス キンコーズ・ジャパン、山浦印刷、レンゴー、NECマネジメンパートナー、YUIDEA(ユイディア)、東京リスマチック、クラウン・パッケージ、グラフィック、六三印刷、丸福、日経印刷、第一紙行、ダイコロ、ジョイフルまるやま、セイワイメテック、DNPコミュニケーションデザイン、セザークスクリエイティブ、ブリ・テック、アフロ、インクラ、イメージ・ジャパン、朝日印刷、大伸社、ローヤル企画、ヨシダ印刷、足利印刷、文教スタヂオ、三晃印刷、日精ピーアール、カリバー、ピーアイビー、れいめい、大日本印刷、日刊工業新聞社、VOXPOP、日本創発グループ、アクセア、共同印刷、宝印刷、日庄、東洋紙業、ショウエイ、帆船、深山、恒信印刷、DNPメディアクリエイティブ、DNPエスビーテック、アド・メイト、明光社、伊坂美術印刷、日本アート印刷、水上印刷、アンリツ興産、トッパングラフィックコミュニケーションズ、編集工学研究所、朋和産業、チューキョーP&G、スピックバンスター

### ■ 出版・新聞・レコード等

澁出版社、ギャラリーステーション、産業経済新聞社、スリーシーズン、ピークス、文藝春秋、山と深谷社、CCCメディアハウス、新書館、毎日新聞社、ソニー・ミュージックグループ、産業編集センター、医学出版、共同通信社、スタジオタッククリエイティブ、いろは出版、誠文堂新光社、銀杏社、まんだらけ、成山堂書店、翔泳社、ジーズ、シュークリーム、ワニマガジン社、宝島社、アプレコミュニケーションズ、朝日新聞社、JOETSU、小学館集英社プロダクション、Y C倉賀野、日本経済社

### ■ 広告（代理店）CM制作会社）

アイレップ、AOI Pro.、アド・コマースナル、ヴィス（BIS）、クレオ、シー・バイス、千修、太陽企画、東急エージェンシー、東北新社、トスマック、ハット、博報堂、パラゴン、リクルートホールディングス、リベラル、コンテンツ、ワサビ、ティール・ワイ・オー、広美、フロンティアインターナショナル、アサツティ・ケイ、ビジネス・アーキテクツ、東京リテラシー、電通、スコープ、博報堂プロダクツ、コムズ、電通テック、アクロバット、ジェイツ・コンプレックス、マーケティングフォースジャパン、セブテーニ、日宣、パロドックス、ノープロブレム、ロボット、クリエイティブハウス・クリップ、オプト、日本ビジネスアート、WAVE、ピーピーメディア、電通アイソバー、DYM、電通クリエイティブX、スプーン、フラッグ、エス・ビー広告、SIC、エスビーブル、JR東海エージェンシー、ニューアード社、マルニスタジオ、エーজন、ティ・ピー・グラフィックス、ピクス、アドトラスト、シースリーフィルム、ADKアーツ、オフィスTONE、電通オンデマンドグラフィック、ソーダコミュニケーションズ、東京アドデザイナーズ、大広、進研アド、ジャプロ、揚羽、電通デジタル、McCann Worldgroup、blue、シェフ、ホビージャパン、ティーツー・クリエイティブ、オニオン、ラナデザインアソシエイツ、sizebook、Ja、Zooo

### ■ デザインプロダクション

GKダイナミックス、アイル企画、アトム、阿萬企画、コンセント、Antenna Graphic Base、エステム、大数デザイン事務所、草野剛デザイン事務所、キャップ、クリエイティブ・マインド、ジェ・シー・スパーク、シルク、スタジオ・ギブ、スタジオダンク、たき工房、タテルデザイン、トランス、トリプル・オー、長澤忠徳事務所、中城デザイン事務所、アデクスデザインセンター、日本デザインセンター、U'eyes Design、富士フィルムビジネスエキスパート、ブレンセンター、文平銀座、ヘルメス、ホロクリエイト、メディアジャパン、CCレマン、スタイルメント、バードランド、フェイス、モーク・ワン、ADKインターナショナル、ウノサワデザイン事務所、アド・ブレーン、図書印刷、ブレンセンター、バナナグループスタジオ、ティ・エム・シー、イー・エム・デザイン、エルアンドシーデザイン、グラブデザイン、ティ・ディ・エス、パウ広告事務所、ザ・デザイン・アソシエイツ、アプレ コミュニケーションズ、エー・ティ・エー、ティーツー、S925、ポバル、面白法人カヤック、モメンタムジャパン、坂川事務所、川上成夫デザイン室、ジョイフルジョイント、釣巻デザイン室、ネスト、スリーライト、ブランニングオム、blueurge、ビスアップ、カラーズ、精ククリエイティブ、TAKAIYAMA.inc、エイエイビー、SEデザイン、AMD、ブラダ、ホンダコムテック、パイワデザイン、ジャパンライフデザインシステムズ、ピーアードエフ・クリエイツ、ライツデザイン、スペースアド、パルコロー、ぐいっと、ブラビス・インターナショナル、東光、イー・ディー・ワイズ、ダンアート、ディーエムソリューションズ、PIVOT、Blue、バイクデザインオフィス、エッジ・インターナショナル、Sun Asterisk、アイディー・エイ、デジタルハリウッド、MILK、LightTheWay、Alche

### ■ 繊維・服装・テキスタイル

GDC、アイトス、内野、シュガーマトリックス、ナルミヤ・インターナショナル、ブルーミング中西、Loute Design、サンエー・インターナショナル、ユナイテッドアローズ、オシャレボ、マニユヴァ、ポイント、ミズノ、ファーストリテイリング、ケイス、エトワール海渡、ジーンカンパニー、ローズマダム、ストライプインターナショナル、VASILY、アイランド、アバハウスインターナショナル、二橋染工場、マイム、セキミキグループ、一蔵、D-STYLE、リンク・セローラー・ジャパン、丸真

### ■ 装身具・靴・カバン等

エフ・ディ・シー・プロダクツ（4℃）、サン宝石、スタージュエリー、HCBN FABI JAPAN、 マーサーカンパニー、赤坂ユニベイス、大洲銀器、丸喜、BLOOM、アシックス、ディーゼルジャパン

### ■ 電器・機械

オリンバス、オリンピア、キャノン、三洋電機、ソニー、東芝、ニコン、日立製作所、ブラザー工業、リコーイメージング、三菱電機エンジニアリング、パイオニア、サーモス、クラリオン、ホリ、日本PCサービス、イチネンTASCO、カシオ計算機、ナレジウエア、日立ハイテクフィルムディング、ジャパニアス、パナソニック、パーパス、モル、スズキ、ヤマダホールディングス

### ■ 輸送用機器

本田技術研究所、タイカ

### ■ 家具・住宅機器・資材

スガツネ工業、日栄インテック、内田洋行、リンナイ、シーク、ジョイフル本田

### ■ 文具・玩具・生活雑貨

メディコム・トイ、エンジン、キャンドウ、サンスター文具、シムリー、ショウワノート、杉山、ゼブラ、ノルコポレーション、良品計画、IT'S DEMO、ほんやら堂、バンダイ、フジ・インターナショナル、日本ホームマーク、レイアップ、エヌビー社、友和、プティウル、フィセル、エイコー、サザビーリーグ、イデアインターナショナル、イムラ封筒、さくらほりきり、サンエックス、ダイゴ、マークス、世界堂アール、白鳳、レプレゼント、河津、本多プラス、エスパック、サンリオ、手紙社、クーリア、フクヤ、Qualia、そらいろ、バンジハンエース

### ■ T.V・映画・劇場

荒川ケーブルテレビ、カラーフィールド、クレーク・アンド・リバー社、シミズオクト、パルスイステーション、フォアキャスト・コミュニケーションズ、リーライダーズ、マープリングファインアーツ、プロセンススタジオ、テレビ東京コミュニケーションズ、えふぶんの壺、アナロジカル、ピラミッドフィルムピースリービデオ事業部、ピラミッドフィルム・アンドラ、ウインズウイン、ジーアイ・ホールディングス、レスポンス、エフエフ東放、オムニバス・ジャパン、コスモスペース、日本テレビアート、フジクリエイティブコーポレーション、メディア・ワン、ディレクションズ、ボルトレ、ナインキャスト、コスバ、VECKS、リアライズ、ハンターサイト、クラウドキャピタル、IMAGICALab.、CROSS EDGE、TBSアクト、白川プロ

### ■ アニメ・CG・ゲーム

アートディング、アスペクト、草薙、コーエーテックモホールディングス、コナミホールディングス、サークス、セガホールディングス、ソニー・インタラクティブエンタテインメント、コンテライド、バンダイナムコホールディングス、ピースタック、プロダクション・アイジー、フロム・ソフトウェア、ポリゴンマジック、ボンス、スティンク、トライエース、カブコン、フレイムハーツ、マッドハウス、任天堂、epic、アクワイア、ヒューネックス、マーベラス、トイロジック、日本ソフトウェア、ピース、Xio、ソフトギア、イマジカデジタルスケープ、六面堂、ガイナックス、スタジオエル、スタジオPablo、サミー、エンタコン、サイバード、ブレイハート、バンク・オブ・イノベーション、プロダクション・アイ、Cygames、クリエイティブハウスポケット、天狗、スクウェア・エニックス、サンライズ、ガミング、モリスソフト、エビクロス、キネマトラシズ、アンサー・スタジオ、グッド・フィール、ジェー・シー・スタッフ、アイレムソフトウェアエンジニアリング、ブシロード、スパイク・チュンソフト、ゲームスタジオ、development合同会社、ベガエンタテイメント、インディーズゼロ、インテリジェントシステムズ、キネマトラシズ、ヘキサドライブ、ゼニマックス・アジア、G2 Studios、f4samurai、コジマプロダクション、アミネワークス、ポケモン、シービープロクサム、リスベクト、SRD、アプシィ、J.C. スタッフ、ピコナ、バインジャム、ネイロ、グリモア、flaggs、ゲームフリーク、SNK、gumi、ゲームオン、II H、CTW、FunClock、グレップ

### ■ 情報・通信・ネットワーク

エイツウエイチ、IMJ、イセトー、ウェブ・ワークス、エヌエスブランニング、エンジン、カルチュア・コンビニエンス・クラブ、サイバーネットワーク、ジャストシステム、セキュリティ情報研究所、セラク、ソフトウエア興業、トリワークス、ネクシスコミュニケーションズ、Digital Stacks、ヒューマンシステム、富士通アプリコ、プロビジョン、ベシック、マイクロ情報通信、メディアネットワーク、メディアフィット、ヤフー、イノブン、アビリッツ、プライムシステムズ、マックスマウス、アミュー、ニフティ、アップアローズ、サイバム・エージェン、日本情報通信、サイバーコミュニケーションズ、新星堂、メディアライツ、ハートビーツ、GMOペパボ、はてな、博報堂アイ・スタジオ、アクセンチュア、あとらす二十一、グローバルサーチ、チームラボ、ミツエーリンクス、エルグ、クオン、コネクティ、ソフトバンク、ファジカ、コスミックエンジン、ラナエクストラクティブ、ディアー・エヌ・エー、サイバーパス、セブン&アイ、ラナデザインアソシエイツ、AWAKE、シンブルメーカー、ネットパイロティング、富士通エフ・オー・エム、三菱総研DCS、フォードジット、ディサークル、ドリーム・アーツ、ビビビット、DMM.comグループ、コロブラ、Blueship、アミイアクティブ、ミクシィ、2.5D、ジオシズ、ファングラム、JBSテクノロジー、アーゼスト、アカツキ、インタラクショニニアティブズ、ウエスト、エーエルジェイ、クロス・マーケティングループ、システムシルク、デジタルガレージ、ドリームフィールズ、フォーク、ヒポポット、トレンダース、アライドアーキテクツ、ビズリーチ、パロース、アドウエイズ、トライコーン、オールフォーエスビー、ANVIE、ビジュアルワークス、インターファーム、プライムキャスト、アズテックス、マーキュリー、ホワイボード、レバレッジーズ、C.D.UNITED、オーペソリソース、rakumo、ソホビーブル、ヴィッペシステム、ロフトワーク、富士ソフト、バードハンバーガーバード、オルトプラス、クロスキャット、ファングラータクノロジー、カカココム、オロ、南国ソフト、アウトソーシングテ

クノロジー、ナビタイムジャパン、メンバーズ、スターファクトリー、ウェブスター、コルテクネ、エム・ビー・エー インターナショナル、カクシン、トランスコスモス、ドリコム、atama plus、ニューテック、コドモン、アイヴィジョン、バリュエークリエイト、網屋、全研本社、movel、LightBlue Technology、LeapMind、ボルテージ、Donuts、コスモレナ、Anique、ルーセントスクエア、ピクシブ、J&T環境、キャリアデザインセンター、ゴースト、ヒューマンクレスト、システムコーディネイト、I2C、KSK、クリプトン・フューチャーメディア、アイフリークモバイル

### ■ 建設・住宅・展示・店舗・装飾

アレグロ、コスモイニシア、積水ハウス、フージャースコーポレーション、イリヤ、橋梁調査センター、加名市、建部、森下建設、センコー商事、ノムラデュオ、稲富登記測量事務所、CHINTAI、ムービック・プロモートサービス、京和、阿科コブレーション、ユーコーコミュニティ、三井ホームエステート、昭栄美術、ドラフト、アートフリーク、スペース、アッドキャット、品川アートプロ、リビングハウス

### ■ 絵画・造形・工芸・画廊

秋山工房、アトリエ・エビス、TokyoDex、art word

### ■ 公共的事業（学校・福祉等）

東京大学生産技術研究所、東京都立大森高等学校、日々輝学園国廣中学校、武蔵野美術大学、ワーカーズコープ、早稲田中学・高等学校、ポピンズ、三宅一生デザイン文化財団、東村山むさしの認定こども園、藤沢市役所、瑞穂町役場、ケアサポート、山脇美術専門学校、阿佐ヶ谷美術専門学校、藤子・F・不二雄ミュージアム、立川市役所

### ■ その他

ENEOSフロンティア、岡田眼科、ディノス・セシール、東急カード、日高国際特許事務所、フラワーショップ花咲、三菱商事エネルギー、CDG、オリエンタルランド、イード、マルハン、音感教育研究所、フォーラー、社団敬社会 富士町歯科クリニック、浜友観光、ニュー・オータニ、フェリシモ、リガード、三越伊勢丹、ヨドバシカメラ、ノジマ、ジュノー、成田ゆめ牧場、SMBC日興証券、浅草花やしき、CANVAS AND CAMPANY、スタイル・エッジ、東日本旅客鉄道、テクロス(TCROSS)、クリアストーン、星野リゾート、エーツー、MXモバイルリング、くらしの友、トーエール、音羽の森、楽コポレーション、ファミリーマート、ジンス、ダブリュースカンパニー、京王百貨店、グリーンバックス、銀座ライツ法律事務所、ainer、KSP-EAST、インディバル、ワークス・ジャパン、永谷商事、TYPE2、東急キッズスペースキャンブ、コミュニケーションギャラリーふげん社、乃村工藝社、ミモザ、ライズエージェンシー、nobitel、FUNDINNO、スペースシャワーネットワーク、バーソルファクトリーパートナーズ、武蔵野、マイナビ

### ■ 進学

九州芸術工科大学大学院、九州大学大学院、情報科学芸術大学院大学、千葉大学大学院、筑波大学大学院、東京芸術大学大学院、東京大学大学院、名古屋市立大学大学院、文化服装学院、武蔵野美術大学大学院、デジタルハリウッド、バンタン 電脳ゲーム学院、上越教育大学大学院、HAL 東京、早稲田大学大学院、慶應義塾大学大学院、東京デザイナー学院、ef language schools

### ■ 留学

ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、ロンドン芸術大学大学院、ロンドン大学大学院、ブライトン芸術大学大学院、ロンドン大学、ノッティンガム・トレント大学大学院、ケルン国際デザイン大学大学院、プラット・インスティテュート大学院、ITD Canada、アカデミアリアチ、ミラノ工科大学

過去20年間（順不同）

# DESIGN INFORMATICS DEGREE SHOW

2023年度 武蔵野美術大学  
デザイン情報学科 / 大学院 デザイン情報学コース

## 卒業・修了研究制作展

期間 2024年1月12日(金)～1月15日(月)  
会場 武蔵野美術大学鷹の台キャンパス

### 優秀賞受賞作品

|       |         |
|-------|---------|
| 宇野 花音 | (新保ゼミ)  |
| 大森 星楽 | (大石ゼミ)  |
| 郡司 麻衣 | (高山ゼミ)  |
| 近藤 穂季 | (白石ゼミ)  |
| 佐藤 凧咲 | (J佐藤ゼミ) |

### 学科賞受賞作品

|         |         |
|---------|---------|
| 山田 太郎   | (新保ゼミ)  |
| コウ エキリン | (新保ゼミ)  |
| 澤口 千晶   | (新保ゼミ)  |
| 高橋 龍    | (高山ゼミ)  |
| 瀧川 太史   | (高山ゼミ)  |
| 田中 瞳    | (高山ゼミ)  |
| 向井 もも   | (J佐藤ゼミ) |
| リク イホウ  | (高山ゼミ)  |



## まだ知らない町並み旅

宇野 花音 UNO Kanon

全国に点在する小京都と小江戸は、「京都に似た町並みがある」「江戸の風情を残す古い町並みがある」などの理由から、愛称として使われるようになった呼称である。この呼称は各地で観光促進に利用されているが、実際観光客増加に繋がったといえる地域は少ないのが現状だ。そこで小京都・小江戸と呼ばれる歴史的町並みを持つ地域を12箇所選んで訪れ、小京都・小江戸に対する「京都・江戸の模倣に過ぎない」「どこも似たような古い町並み」という誤解をとき、地域の独自性や本来の魅力を伝える旅行ガイドブックを制作した。

「小京都・小江戸」という呼称は日本古来の風情を持つ地域だと認識される一方で、本家の江戸や京都に劣るのでは?と誤解される現状を作者は危惧し、各地域の歴史的な文化に根ざした風情や魅力を独自の視点から紹介するガイドブックにまとめあげている。ブックデザインの試みとして、小京都と小江戸を色分けし、地図・タイトル・小口のツメなどに反映させることで可読性を上げる工夫をし、読者に小京都と小江戸の魅力を再発見する旅に誘うための編集による工夫も随所に見られ、読みどころの一つとなっている。(新保韻香)



## 拡散

— SNS 上での視線移動の可視化—

大森 星楽 OMORI Seira

現実世界とインターネット世界との違いの1つは“視線を感じるか/感じないか”にあると考える。現実世界では相手の視線を感じることができるが、SNS 上では不特定多数のユーザーに見られていたとしても視線を感じることはできない。真偽に関わらず情報が拡散されていく環境や注目の集まり方など、SNS 上での視線の移り変わりを現実世界に可視化することで面白い作品が作れるのではと考え、今回の研究に結びついた。この作品を通して、SNS 上で起こる視線移動の異常さを体験してもらいたい。

この作品は、双方向的インターネットコミュニケーションにおける潜在的な他者の視線を、モーター制御により個別に動く眼球の集合体として具現化している。様々な方向を向いていた眼球が一齐に鑑賞者に注目し、目を見開く瞬間には、普段は感じられない視線が顕在化されたときの怖さや不気味さを体感することができる。ソフトウェア、ハードウェアを駆使し、現代のコミュニケーション様式の特質を鋭く表現しており、特に優れた点として評価した。(大石啓明)



## 離散性の中で生まれる連鎖

—海洋生態を多重分割法によって表現したピクセルアート—

郡司 麻衣 GUNJI Mai

本作品では、構成する単位の大きさが異なるピクセルアート・アニメーションを複数重ねることで画面を作り上げるという技法を用いている。ウミガメ、タコ、ジンベイザメを離散的なピクセルアニメーションで描き、それらに異なる大きさで描いたピクセルアートを重ねることで、生き物の生態や食物連鎖の様子を装飾的に表現することを目指した。生物がお互いに影響を与えている自然界の様子をマンダラの視点で取り込むことを試みている。

近年、ピクセルアートは流行の域を超えて表現手段の一つとして定着しており、ある程度の歴史や様式も確立されている。そのような状況下で作者は既存のスタイルとは距離を置き、一貫してピクセルが備える最大の特徴である離散性(要素間が連続していないこと)の意義と可能性を探索し続けた。本作のテーマである生命のつながりを、あえてピクセル間の断絶で表現する意欲的な試みには、デジタル画像表現における開拓性が垣間見える。(高山穰)



## GTP 工房☆フォーティセブン

— 47 都道府県の "ご当地パン" を擬人化する —

近藤 穂季 KONDO Hotoki

「GTP 工房★フォーティセブン」は、47 都道府県に存在する「ご当地パン」を題材に、47 体の擬人化キャラクターの制作、展開を行う企画である。主に戦後、GHQ によるパン食の奨励が始まって以降、日本全国でその土地特有のパン、つまり「ご当地パン」が誕生してきた。これらを擬人化キャラクターという形で表現することで、ローカル文化の新たな楽しみ方、ポジティブな見方を提示することが本研究の目的である。また、擬人化 IP としての展開という意味で、書籍やグッズ等の制作も行っている。

本制作は全国 47 都道府県に存在する「ご当地パン」を題材に、47 体の擬人化キャラクターのデザイン制作、コンテンツとして展開している。制作前に 350 以上のご当地パンの歴史・味・パッケージデザイン等について調査し、47 都道府県それぞれ選出した上で、その結果からキャラクター化するルールを設定している。ちなみにキャラクターの頭髪の長さは販売開始からの年数を示しており、長い髪ほど歴史が深い。調査から制作まで丁寧に積み重ね一貫して「親しみやすさ」を追求している点を高く評価した。(白石学)



## 便器旅行

佐藤 風咲 SATO Nagisa

排泄はどんな人間でもしなくてはならないものである。だからこそ、トイレには様々な人が訪れる。トイレにいるのは短い時間だがその短い時間を過ごす空間にはその国らしさが滲み出ていると私は感じている。卒業制作では世界各地のトイレを撮影してまわった。本作品から、その国の国民性や清潔感を感じてもらい、トイレの魅力に気づいて頂ければ幸いです。この作品を機に皆様のトイレ時間が少しでも楽しいものとなりますように。

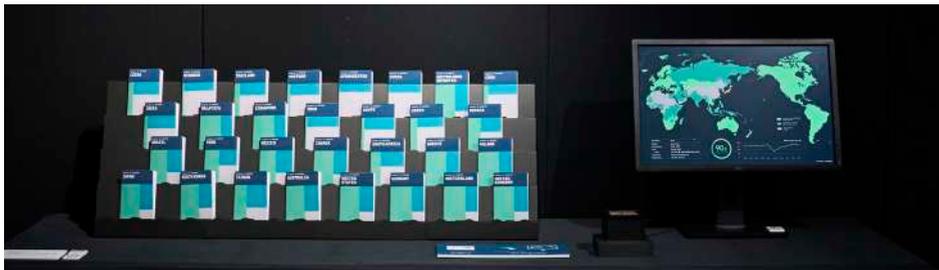
国境を越える自由な移動が止められた 3 年を過ごした末に、作者は大学最後の 1 年間で異文化との出会いの旅に費やした。素朴な視線でとらえられた膨大な数のトイレ写真からは、全ての人に否応なく関係するこの空間と器具の形の差異が、言語や宗教、服飾や料理などとともに文化を分ける指標のひとつであることが見えてくる。分類や解説のような理性的な取りまとめなど、旅を終えた後にすればよい。なにしろ今はまだ旅の途中なのだ。(佐藤淳一)



出会うもの、別れゆくもの 山田 太郎



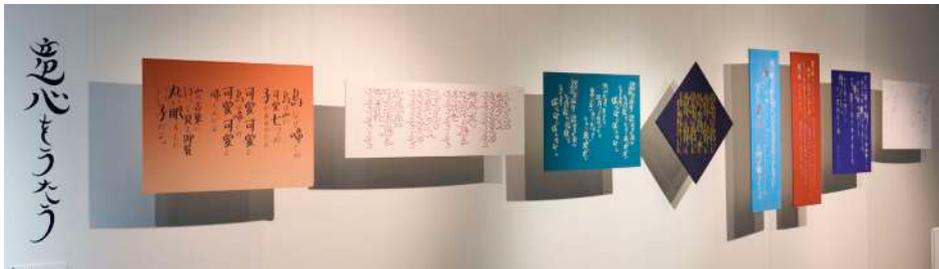
花結はひ -デジタルアートに実体を与える表現の追求- 瀧川 太史



Passport to PASSPORT -国境を越えるためのパスポート- コウ エキリン



立体花鳥朝夕昼夜図 田中 瞳



童心をうたう -野口雨情童謡作字- 澤口 千晶



交信 向井 もも



Attracted to the Fluorescence Light  
-自作アトラクターの作成とそれを利用した架空の粘菌ネットワーク- 高橋 龍



夢の鯉 -対話型進化計算を用いて仮想生命体における模様表現の探求- リク イホウ



表紙作品

離散性の中で生まれる連鎖 (2023年度卒業・修了研究制作展 優秀賞受賞作)

郡司 麻衣 GUNJI Mai

---

|         |                                     |         |   |
|---------|-------------------------------------|---------|---|
| 発行      | 武蔵野美術大学<br>デザイン情報学科研究室              | 連絡先     | 〒187-8505 東京都小平市小川町 1-736<br>武蔵野美術大学 9号館 411<br>Tel: 042-342-6801/ Fax: 042-342-5192<br>E-mail: d-info@musabi.ac.jp           |
| 発行日     | 2024年5月31日                          |         |   |
| 編集・デザイン | 野濱 ありさ                              | Web サイト | 武蔵野美術大学 HP<br><a href="https://www.musabi.ac.jp/">https://www.musabi.ac.jp/</a>   |
| 編集協力    | 白井 伶奈<br>田中 佑季<br>和久 智穂<br>伊藤 水月    |         | デザイン情報学科 公式 HP<br><a href="https://dinfo.musabi.ac.jp/">https://dinfo.musabi.ac.jp/</a><br><br>デザイン情報学科 公式 twitter<br>@d_info |
| 撮影      | 稲口 俊太<br>井上 圭介<br>いしかわ みちこ<br>大塚 敬太 |         |   |
| 印刷・製本   | 株式会社アトミ                             |         |   |

---

MMU

武蔵野美術大学

