

# 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「情報構築による意味生成」というふたつの側面から、デザインとその周辺世界を開拓する理論と実践のフレームです。われわれが生きていく情報化社会は、多様なプレイヤーが不断の離合集散を繰り返しながら適切なかたちを求め続ける場である。こうした見地から、新たな表現＝提案を通して社会の関心をリードし、生活や社会環境を再編するための新しいかたちを見出す。それがデザイン情報学の使命です。

情報化とは、まず流動化を意味します。表現ジャンルや産業組織、地域、国といったこれまでの枠組みを越えることで生まれる可能性に注目し、新しい組み合わせをデザインする。そのためには、時代を読み解く知識基盤や倫理観とともに、生活者としての日常への視線、そして課題設定、調査分析、構想立案から提案へ至るプロセスを駆動する内的エネルギー＝創造力が要求されます。デザイン情報学科では美術大学教育の伝統を踏まえながらもその枠を越えて、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「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目標としています。

## カリキュラム構成

### 全体

デザイン情報学科では、表現の試行錯誤と創造性を重視する美術大学の教育環境をベースに、高度化する情報環境や多様化する表現世界への対応力を身につけるためのカリキュラムが設けられています。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」という基点とフレームの確認
- 2 デザインと情報学を二極とする往還運動への理解
- 3 視覚を中心とした知覚の装置化：「メディア表現系」
- 4 双方向情報交換の作法と演出：「コミュニケーション創発系」
- 5 デジタルデザインの基礎ルールと応用：「デジタル技術系」
- 6 構想実現に向けた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、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「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『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」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」、後期に「デザイン情報学概論Ⅱ」をそれぞれ履修します。その他、自由選択枠として、卒業までに文化総合科目及び造形総合Ⅱ類科目等を22単位分選択履修します。

2年次	<p>2年次からは、前後期ごとに開講される科目を履修します。2年次の専門科目は、学年必修科目と、2年次から3年次までの間に履修する選択必修科目があります。学年必修科目としては、前期に「デザイン情報学演習Ⅰ」、後期に「デザイン情報学演習Ⅱ」があります。「デザイン情報学演習Ⅰ、Ⅱ」は、それぞれ6つの専門分野に分かれ前後期各1科目、計2科目履修します。加えて後期に専門分野別に開講される「デザイン情報学特別演習Ⅰ」が選択必修科目となります。</p> <p>また、必修科目として学生が前期に「情報処理Ⅱ」を、さらには理論科目として前期に「デザイン情報学概論Ⅲ」を、後期に「デザイン情報学概論Ⅳ」をそれぞれ履修します。</p>
3年次	<p>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。学年共通の必修科目として、前期に「情報処理Ⅲ」「デザイン情報学演習Ⅲ」理論科目として「デザイン情報学各論Ⅱ」を履修します。後期には「デザイン情報学特別演習Ⅱ」および、各自の専門領域を実験的に統合する独自のゼミ形式の「デザイン情報学総合研究Ⅰ」、理論科目として「デザイン情報学各論Ⅰ」を履修します。また、3年次では2～3年次選択必修科目に加え、より発展的な3～4年次選択必修科目が履修可能になります。</p>
4年次	<p>卒業研究・卒業制作が中心となる年次です。学年共通の必修科目として、前期に理論科目の「デザイン情報学各論Ⅲ」を履修します。また、ゼミ形式の「デザイン情報学総合研究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。</p>

## 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、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ジブル(=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ます。

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。

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ます。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。

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 (DesignInformatics)」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。

2026 年、学科設立 28 年目を迎えるデザイン情報学科は、これを機にカリキュラムの再検討を行いました。新たな方向と方法論、そして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活動を新たにしていきます。デザイン情報学という視点から、この時代だけに許される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溢れた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、デザインは単なる「実用性」指向の産業的表現活動に見えるかもしれません。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、また問題を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領域を横断する新たな創造的アプローチ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論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す。そして、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です。

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・研究を展開していきます。

- (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三つの領域における基礎的理論科目群
- (3) メディア表現系、コミュニケーション創発系、デジタル技術系といった3系統の専門科目群
- (4) 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係る演習科目群

## 取得できる資格

### ■学芸員資格

#### ■2～3年次、3～4年次（2025年度～2023年度入学生）

2～3年次、3～4年次までの各2年間にそれぞれ必要単位数分履修しなければならない専門科目群は、「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」の3つの系統に分れており、それぞれに演習と理論の科目が設置されています。これに「プロジェクト演習」を加えた中から、各2年間でそれぞれ2科目以上、計4科目以上を選択履修します。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。

※ 2026年度時点の各学年に合わせた表記とします。



期		▼前期					
曜	月	火	水	木	金	土	
2026年度 (令和8年度) 入学生	1限	【1期】造形総合Ⅰ類・絵画Ⅰ 【2期】造形総合Ⅰ類・彫刻Ⅰ 【3期】デザイン情報学基礎演習Ⅰ〈専任全員〉(課題発見)					
	2限						
	3限	デザイン情報学概論Ⅰ 〈白石〉 (デザイン基礎概論)		情報処理Ⅰ〈J佐藤〉ABクラス (2-11週まで)	情報処理Ⅰ〈J佐藤〉CDクラス (2-11週まで)		
	4限						
2025年度 (令和7年度) 入学生	1限	デジタル技術演習Ⅱ 〈江口〉 (ゲームデザイン)				コミュニケーション創発演習Ⅱ 〈菊地〉 (サウンドスペース研究)	
	2限						
	3限	デザイン情報学演習Ⅰ-a 〈新保〉 (プリントメディア編集基礎Ⅰ)	情報処理Ⅱ 〈加賀谷+福岡〉	デザイン情報学演習Ⅰ-b 〈織田〉 (映像基礎Ⅰ)	デザイン情報学概論Ⅲ 〈高山〉 (造形数理)	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)	3限:コミュニケーション創発論Ⅰ〈大石〉 (デジタルアート概論)
	4限	デザイン情報学演習Ⅰ-d 〈岩島+片岡〉 (デジタル立体造形基礎Ⅰ)		コミュニケーション創発演習Ⅲ 〈里見〉 (CM映像制作)	デジタル技術論Ⅰ 〈高山〉 (CG論)	デザイン情報学演習Ⅰ-e〈鎌田+長谷川〉 (Webデザイン基礎Ⅰ)	メディア表現演習Ⅰ〈佐々木〉 (音響文化研究)
2024年度 (令和6年度) 入学生	1限	デジタル技術演習Ⅱ 〈江口〉 (ゲームデザイン)	情報処理Ⅲ 〈明間+小西〉 (ポートフォリオ制作)		デザイン情報学演習Ⅲ a プリントメディア研究〈新保〉 b リアルスケールイメージ表現研究Ⅰ〈J佐藤〉 c 映像メディア研究Ⅰ〈大石〉 d インタラクションデザイン〈白石〉 e ネットワーク研究Ⅰ〈井上〉 f 造形アルゴリズム〈高山〉	コミュニケーション創発演習Ⅱ 〈菊地〉 (サウンドスペース研究)	
	2限			デザイン情報学各論Ⅱ 〈野村〉 (知的財産権)			デジタル技術論Ⅲ 〈岩淵〉 (テクニカルアーティスト入門)
	3限	メディア表現演習Ⅴ 〈福井〉 (パッケージデザイン)	3限:メディア表現論Ⅲ〈朝倉〉 (キャラクターマーケティング論)	コミュニケーション創発演習Ⅲ 〈里見〉 (CM映像制作)		コミュニケーション創発演習Ⅴ 〈新井〉 (SFベンチャービジネス)	3限:コミュニケーション創発論Ⅰ〈大石〉 (デジタルアート概論)
	4限		3限:コミュニケーション創発論Ⅲ〈山川〉 (デザインマーケティング論)		デジタル技術論Ⅰ 〈高山〉 (CG論)		メディア表現演習Ⅰ〈佐々木〉 (音響文化研究)
2023年度 (令和5年度) 入学生	1限						
	2限	デザイン情報学各論Ⅲ 〈特別講師〉 (造形領域各論)					デジタル技術論Ⅲ 〈岩淵〉 (テクニカルアーティスト入門)
	3限	メディア表現演習Ⅴ 〈福井〉 (パッケージデザイン)	3限:メディア表現論Ⅲ〈朝倉〉 (キャラクターマーケティング論)	デザイン情報学総合研究Ⅱ-c 〈大石〉	デザイン情報学総合研究Ⅱ-a 〈新保〉	コミュニケーション創発演習Ⅴ 〈新井〉 (SFベンチャービジネス)	
	4限		3限:コミュニケーション創発論Ⅲ〈山川〉 (デザインマーケティング論)	デザイン情報学総合研究Ⅱ-e 〈井上〉	デザイン情報学総合研究Ⅱ-d 〈白石〉	デザイン情報学総合研究Ⅱ-f 〈高山〉	メディア表現演習Ⅱ〈奏〉 (アニメーション制作)

期		▼後期					
曜	月	火	水	木	金	土	
1年	4期 1-2限	デザイン情報学基礎演習Ⅱ〈白石+明間+稲見+小野+角〉(デザインリテラシー)					
	5期 1-2限	造形総合Ⅰ類・選択〈他学科〉					
	6-7期 1-2限		デザイン情報学基礎演習Ⅲ 〈杉下〉 (グラフィックデザイン) CDクラス	デザイン情報学基礎演習Ⅲ 〈棚橋〉 (グラフィックデザイン) ABクラス		デザイン情報学基礎演習Ⅲ 〈棚橋〉 (グラフィックデザイン) CDクラス	デザイン情報学基礎演習Ⅲ 〈杉下〉 (グラフィックデザイン) ABクラス
	3限	デザイン情報学概論Ⅱ 〈J佐藤〉 (マルチメディア造形論)					
4限							
2年	1限						
	2限		デジタル技術論Ⅱ 〈黒坂+堀越+広田+山名+井上〉 (エレクトロニクスメディア論)				
	3限	デザイン情報学演習Ⅱ-b 〈中野〉 (映像基礎2)	デザイン情報学特別演習Ⅰ-B 〈杉下〉 (タイポグラフィ)	デザイン情報学概論Ⅳ 〈坂本〉 (記号論基礎)	3限:コミュニケーション創発論Ⅱ 〈岡崎〉 (感性と情報)	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)	デザイン情報学特別演習Ⅰ-F 〈木谷〉 (Webアプリケーション基礎)
	4限	デザイン情報学演習Ⅱ-d 〈岩島+片岡〉 (デジタル立体造形基礎2)	デジタル技術演習Ⅲ 〈井上〉 (webプログラミング)		デザイン情報学演習Ⅱ-a 〈新保〉 (プリントメディア編集基礎2)	デザイン情報学演習Ⅱ-e 〈鎌田+長谷川〉 (Webデザイン基礎2)	メディア表現演習Ⅲ 〈星野〉 (デジタルフォトグラフィ基礎)
4限	デザイン情報学特別演習Ⅰ-D 〈本田〉 (GUI表現研究)	4限:メディア表現論Ⅱ 〈関口〉 (ワンダー写真創造概論)		デザイン情報学特別演習Ⅰ-C 〈渡辺+田中〉 (デジタルインストール)	デザイン情報学特別演習Ⅰ-A 〈草野〉 (アートディレクション)	メディア表現演習Ⅳ 〈横田〉 (イラストレーション)	デジタル技術演習Ⅳ 〈大石〉 (デジタルコンテンツ表現)
3年	1限		デザイン情報学特別演習Ⅱ-A 〈山下〉 (展示照明計画)	デザイン情報学特別演習Ⅱ-D 〈大石〉 (オーディオ・ビジュアルアート)		デザイン情報学特別演習Ⅱ-C 〈角〉 (デザインリサーチ)	デザイン情報学特別演習Ⅱ-B 〈新保〉 (ブックデザイン)
	2限	デザイン情報学各論Ⅰ 〈新保〉 (デザイン文化論)	2限:デジタル技術論Ⅱ 〈黒坂+堀越+広田+山名+井上〉 (エレクトロニクスメディア論)	2限:デジタル技術論Ⅳ 〈井上〉 (数字、統計、規則、社会)	デザイン情報学総合研究Ⅰ (3年ゼミ)	デザイン情報学特別演習Ⅱ-E 〈高山〉 (応用CG研究)	2限:コミュニケーション創発論Ⅳ 〈矢島〉 (ソーシャルデザイン論)
	3限		デジタル技術演習Ⅲ 〈井上〉 (webプログラミング)		コミュニケーション創発論Ⅱ 〈岡崎〉 (感性と情報)	コミュニケーション創発演習Ⅶ 〈菊地〉 (サウンドデザイン)	メディア表現演習Ⅲ 〈星野〉 (デジタルフォトグラフィ基礎)
	4限		4限:メディア表現論Ⅱ 〈関口〉 (ワンダー写真創造概論)		メディア表現論Ⅳ 〈J佐藤〉 (コミュニケーション哲学)		メディア表現演習Ⅳ 〈横田〉 (イラストレーション)
4年	1限					コミュニケーション創発演習Ⅶ 〈菊地〉 (サウンドデザイン)	
2限			デジタル技術論Ⅳ 〈井上〉 (数字、統計、規則、社会)				コミュニケーション創発論Ⅳ 〈矢島〉 (ソーシャルデザイン論)
2023年度 (令和5年度) 入学生	3限	卒業研究・卒業制作 〈新保〉	卒業研究・卒業制作 〈J佐藤〉	卒業研究・卒業制作 〈大石〉	卒業研究・卒業制作 〈白石〉	卒業研究・卒業制作 〈高山〉	コミュニケーション創発演習Ⅶ 〈石浦〉 (クオリティレビュー)
	4限			卒業研究・卒業制作 〈井上〉	4限:メディア表現論Ⅳ 〈J佐藤〉 (コミュニケーション哲学)		