



武蔵野美術大学 造形学部

デザイン  
情報学科  
2026

Musashino Art University  
Department of Design Informatics





## Design Informatics

### 目次

|                  |    |
|------------------|----|
| 点の発見から大きな物語へ     | 02 |
| デザイン情報学科の4年間     | 04 |
| カリキュラムマップ        | 06 |
| 科目紹介             | 08 |
| 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          |    |
| 特別企画             |    |
| デ情生のいちにち         | 24 |
| 卒業生インタビュー        | 28 |
| デザイン情報学科の教員紹介    | 32 |
| 卒業生の進路一覧         | 34 |
| 2025年度卒業・修了研究制作展 | 36 |

## 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係し合っただけで、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。

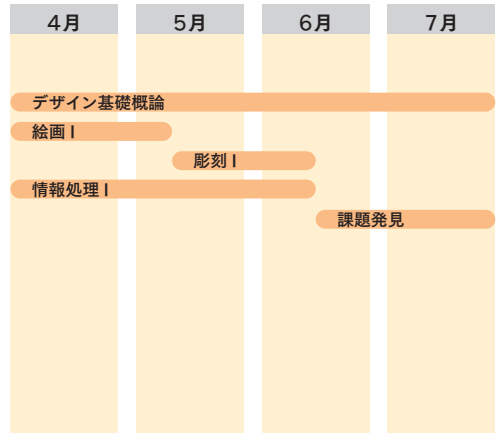
三つの入り口からデザインを探索する学生は、いくつものプランを描き、試行錯誤を繰り返した後、最終的には学生自らが新しい表現領域を創り出していくように指導されます。すでにあるアートやデザインという枠組みを超え、現実と柔らかな感性で対話しながら未来の大きな物語をつくる、それがデザイン情報学科の目標なのです。



# デザイン情報学科の4年間

## 1 年次

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。



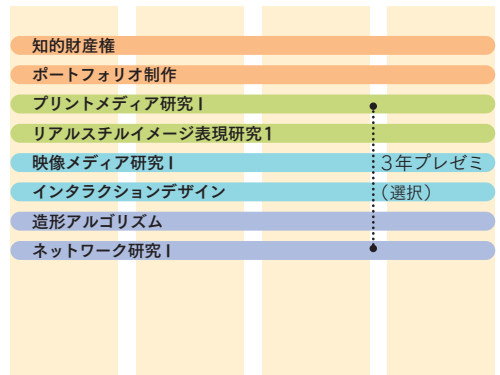
## 2 年次

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。



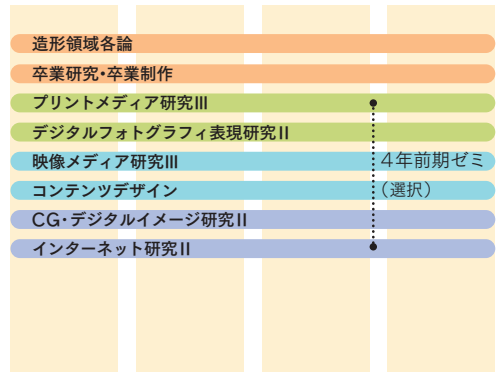
## 3 年次

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 年次

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作ります。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。



| 9月         | 10月 | 11月        | 12月 | 1月 |
|------------|-----|------------|-----|----|
| マルチメディア造形論 |     |            |     |    |
| デザインリテラシー  |     | グラフィックデザイン |     |    |

|                        |  |  |             |  |
|------------------------|--|--|-------------|--|
| 記号論基礎                  |  |  |             |  |
| プリントメディア編集基礎2          |  |  | ●           |  |
| 映像基礎2                  |  |  | ●           |  |
| インタラクティブデザイン基礎2        |  |  | ● デザイン情報学演習 |  |
| デジタル立体造形基礎2            |  |  | ● (選択)      |  |
| Webデザイン基礎2             |  |  | ●           |  |
| 3DCG基礎2                |  |  | ●           |  |
| メディア表現系特別演習Ⅰ(2科目)      |  |  | ●           |  |
| コミュニケーション創発系特別演習Ⅰ(2科目) |  |  | ● 選択        |  |
| デジタル技術系特別演習Ⅰ(2科目)      |  |  | ●           |  |

|                        |  |  |          |  |
|------------------------|--|--|----------|--|
| デザイン文化論                |  |  |          |  |
| プリントメディア研究Ⅱ            |  |  | ●        |  |
| リアルスチルイメージ表現研究2        |  |  | ●        |  |
| 映像メディア研究Ⅱ              |  |  | ● 3年後期ゼミ |  |
| デザインリサーチ・メディア表現        |  |  | ● (選択)   |  |
| CG・デジタルイメージ研究Ⅰ         |  |  | ●        |  |
| インターネット研究Ⅰ             |  |  | ●        |  |
| メディア表現系特別演習Ⅱ(2科目)      |  |  | ●        |  |
| コミュニケーション創発系特別演習Ⅱ(2科目) |  |  | ● 選択     |  |
| デジタル技術系特別演習Ⅱ(2科目)      |  |  | ●        |  |

|           |  |  |  |  |
|-----------|--|--|--|--|
| 卒業研究・卒業制作 |  |  |  |  |
|-----------|--|--|--|--|

### 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
- デジタルフォトグラフィ基礎
- 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
- 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系

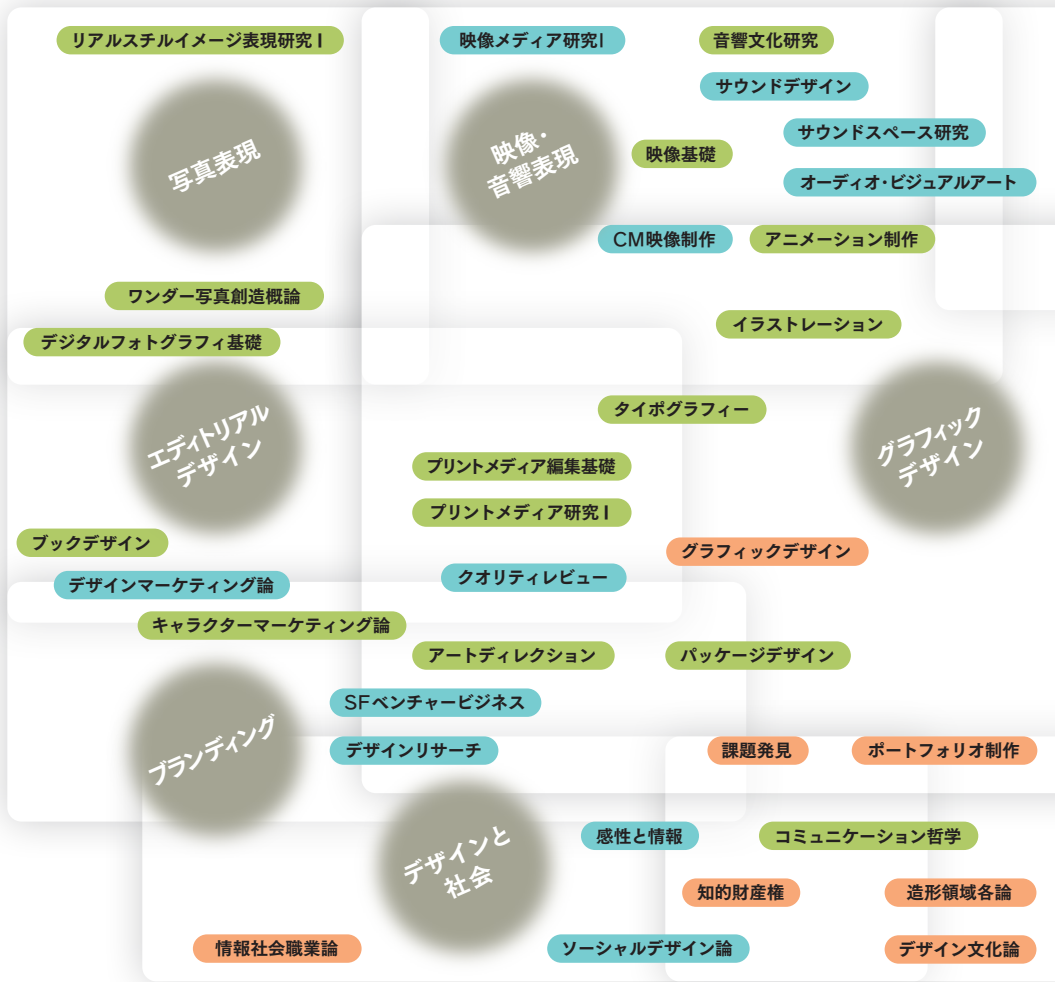
- サウンドスペース研究
- CM映像制作
- SFベンチャービジネス
- クオリティレビュー
- サウンドデザイン
- デジタルアート概論
- 感性と情報
- デザインマーケティング論
- ソーシャルデザイン論

#### 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

★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。  
★科目名、開講時期については変更の可能性あり

# カリキュラムマップ

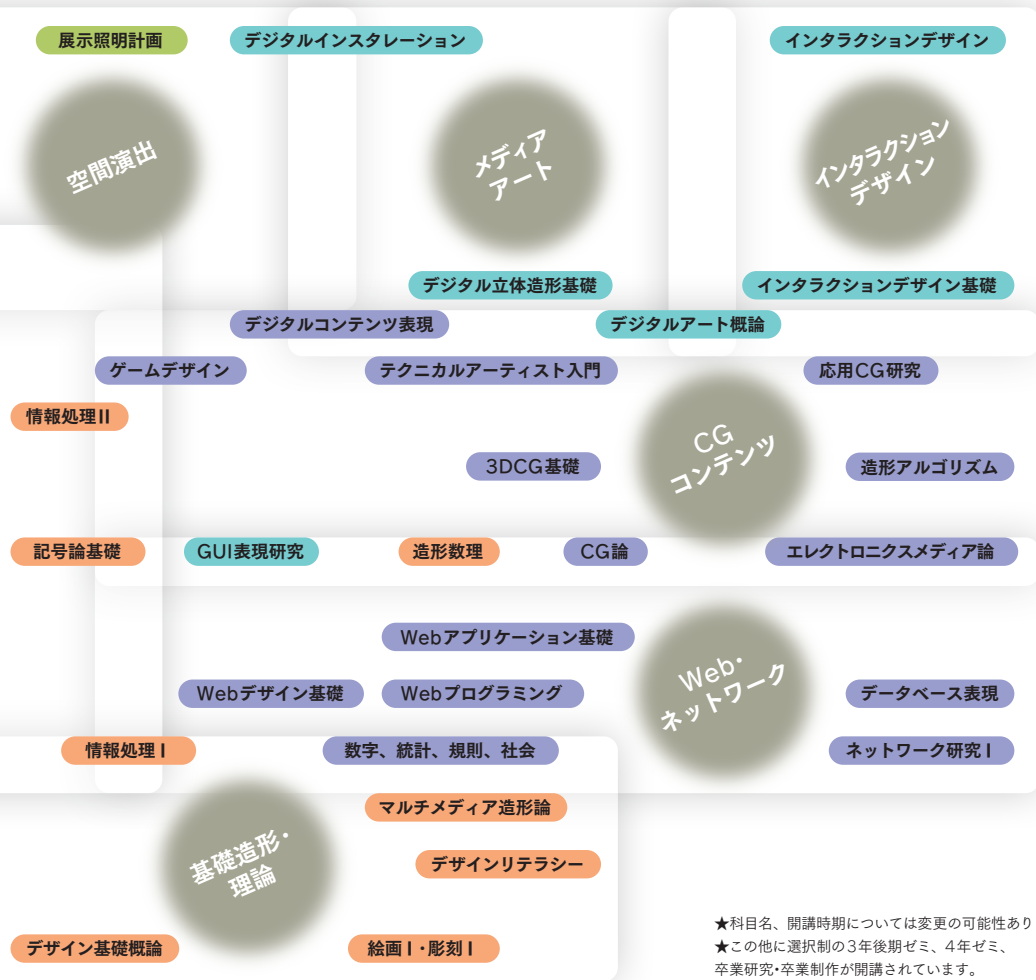


## デザイン情報学基礎

デザインを情報学の視点で見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科では、「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画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きました。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。

——デザインを情報学の視点で見るために  
必要な基礎知識と技術を身につける

★科目名、内容については変更の可能性あり



▶アート思考 ▶表現探求 ▶観察・分析 ▶素材・構造

## 絵画・彫刻

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。



▶デザイン思考 ▶企画・プレゼンテーション ▶社会課題の発見と解決

## 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科教育の出発点。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。



▶知覚心理学 ▶形態論 ▶色彩論 ▶実技

## 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と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「情報を分類しそろえること」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 ▶タイポグラフィ ▶ダイアグラム

## グラフィックデザイン

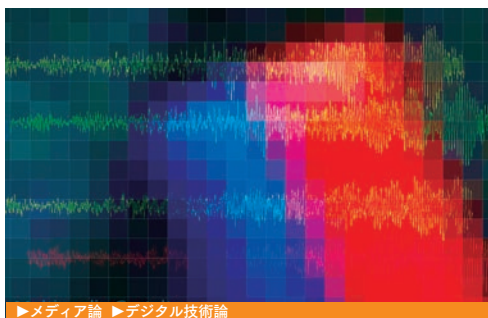
私たちをとりまく写真やイラストを含むグラフィックスなどのデザインされた「見えるメッセージ」は、視覚的に伝達される情報として、ある意図をもって表現されたものと言えます。この基礎演習では、グラフィックの基本要素としての文字については、書体の選択から変形、組み方などを「タイポグラフィ」として、また、情報の構造化された図的視覚表現としての表組みやグラフ、チャートなどを「ダイアグラムデザイン」として、課題制作を通してグラフィック表現の原理を体験的に学びます。



▶デザイン情報学 ▶メディア論

## デザイン基礎概論

デザイン情報学科ではことあるたびに「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。



▶メディア論 ▶デジタル技術論

## 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。



▶グラフィックデザイン ▶Web・ネットワーク ▶デザイン情報学

## 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。



▶プログラミング ▶クリエイティブコーディング ▶Processing

## 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ナー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です。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が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。



▶造形のための数理 ▶デザインと社会 ▶数学

## 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。



▶デザインと社会 ▶哲学 ▶メディア論 ▶言語ゲーム

## 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」として作り出し、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。



▶セルフブランディング ▶エディトリアルデザイン ▶Webデザイン

## 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。



▶デザインと社会 ▶デザインアーカイブ ▶デザイン史

## 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。



▶デザインと社会 ▶著作権 ▶特許・意匠・商標 ▶契約

## 知的財産権

知的財産権とは知的活動によって作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。



▶デザイン思考 ▶アート思考 ▶オムニバス講義

### 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ボス的な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。



▶デザインと社会 ▶キャリア形成 ▶業界研究

### 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々を毎週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。

Column Part 1  
教室を見てみよう!



**スタジオ**  
コンピュータを配備した演習授業用のスタジオです。1年生ではここで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。



**演習室**  
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。

——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

★科目名、内容については変更の可能性あり



▶グラフィックデザイン ▶エディトリアルデザイン ▶編集

## 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。



▶実写映像撮影 ▶映像編集 ▶ポストプロダクション

## 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。



▶ブランディング ▶グラフィックデザイン ▶プロジェクトマネジメント

## 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。



▶グラフィックデザイン ▶書体 ▶グリッドシステム

## タイポグラフィー

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上で、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。



▶グラフィックデザイン ▶エディトリアルデザイン ▶タイポグラフィー

## プリントメディア研究 I

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、エディターを目指そうとする学生を対象とした、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。



▶写真表現 ▶画像生成の理論と実践 ▶フィールドワーク

## リアルステルイメージ表現研究 I

リアルステルイメージとは、文字通り実写による静止した映像で、これまで写真と呼ばれてきたメディアです。ここではあえて写真と呼ばないことで、従来の写真表現の価値観にしばられずに写真の可能性を広げることを試みます。印象の強さ、楽しさ、わかりやすさを追求するとき、動画やCGはとても効果的ですが、それらが逆に不得意とする領域もあるものです。対象(モチーフ)が必要で動かせないといった、さまざまな制約の下に生まれるイメージの表現には、短歌や俳句などの短詩型文学のような、凝縮された輝きがあります。



▶照明技法 ▶空間演出 ▶フィールドワーク

## 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ょう。



▶エディトリアルデザイン ▶グリッドシステム ▶造本

## 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押し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。



▶サウンド・音響 ▶楽器・音具 ▶音環境 ▶工作

## 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。



▶ストーリーテリング ▶映像編集 ▶コラボレーション

## 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。



▶写真技術 ▶撮影 ▶ライティング

## デジタルフォトグラフィ基礎

誰もが使うスマートフォンのカメラは機能が自動化され、特別な知識なしに簡単に撮影ができてしまいます。しかしそのパターン化された表現から抜け出し自分独自のイメージを追求しようとする、途端にむずかしくなるのではないでしょうか。カメラの仕組みや写真の効果など写真術の基礎は、写真家やカメラマンだけに必要なスキルではありません。それはグラフィックデザイン、メディアアート、映像、CGなど、デジタルイメージを扱うあらゆる領域に関わろうとする人にとっても強力な武器となります。



▶グラフィックデザイン ▶画像・絵画表現 ▶情報伝達 ▶実技

## 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図像です。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図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。



▶グラフィックデザイン ▶ブランディング ▶素材・構造

## 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。



▶写真論 ▶非日常 ▶編集 ▶文化論 ▶ZINE

### ワンダー写真創造概論

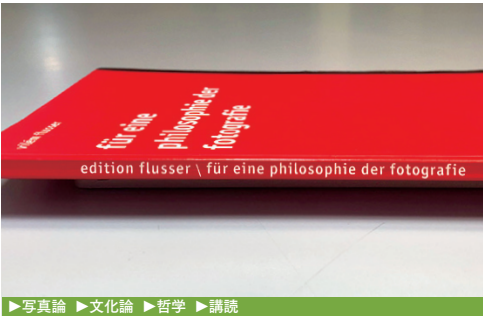
写真はデジタル技術の進歩と普及の影響を受け、ビデオやインターネットなどの多くのメディアの先頭に立ってイメージ文化を変え続けてきました。しかし一方で、表面的な完成度や見栄えが先行し、何の物語も感じられない面白みのない写真があふれているようにも見えます。この授業では非日常の面白さを追求した写真「ワンダー写真」について紹介し、探し方や撮り方の分析により見る者にその面白さを効果的に伝える方法を考えます。



▶市場調査 ▶ブランディング ▶知的財産権 ▶キャラクターデザイン

### キャラクターマーケティング論

アニメ・漫画・ゲーム・絵本から生まれるキャラクターは、いまや世界中で愛され巨大なビジネスを動かしています。商品化、ライセンス展開、イベントなど多様な手法で広がるキャラクターコンテンツ産業は、日本発の強力なIP(知的財産)を背景に約2.8兆円規模へと成長しています。本講義は、このビジネスの仕組みについて実例を通してわかりやすく読み解きます。あなたの「推し」はなぜ支持されるのか？その魅力はどのように価値へと変わるのか？そうした視点を身につけながらキャラクターをビジネスとして捉える力を養います。 © Sony Creative Products Inc.



▶写真論 ▶文化論 ▶哲学 ▶講読

### 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。

科目紹介  
メディア表現系

Column Part 2  
機材を見てみよう!

**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。

**3Dプリンター**  
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。

**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、様々な素材に高精度、高精細な加工をすることができます。

# Emergence of Communication

科目紹介

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

★科目名、内容については変更の可能性あり

デザイン情報学科 2026



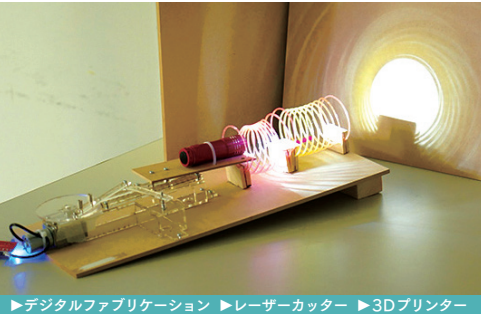
▶企画・プレゼンテーション ▶プロダクトデザイン ▶モックアップ

## インタラクティブデザイン基礎

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ティブデザインです。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。

## デジタル立体造形基礎

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。



▶デジタルファブリケーション ▶レーザーカッター ▶3Dプリンター

## 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を提示を行う、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。



▶映像表現 ▶空間演出 ▶プロジェクションマッピング



▶UI ▶ピクトグラム ▶ダイアグラム ▶Webデザイン

## GUI表現研究

スマホやゲーム機、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。



▶映像表現 ▶拡張現実(XR) ▶リアルタイムCG

## 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。



▶フィジカルコンピューティング ▶展示 ▶電子工作 ▶Arduino

## 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。



▶調査・分析 ▶ブランディング ▶サステナビリティ

## 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・リアクティブ表現 ▶MV ▶TouchDesigner

## 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さない要素です。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、聴覚に対し連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。



▶マルチチャンネル・サラウンド ▶立体音響 ▶空間演出

## 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。



▶広告 ▶コピーライティング ▶企画 ▶映像撮影・編集

## 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。



▶ブランディング ▶ビジネス創造 ▶企画・プレゼンテーション

## SFベンチャービジネス

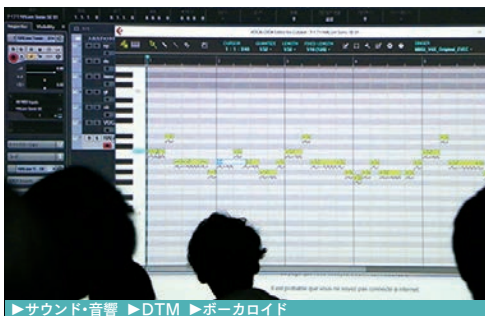
「現代のデザイナーに求められているのは、リアリティのある実現力と、ファンタジーな妄想力である」という考えをベースとして、空想の世界を設定し、その世界でベンチャービジネスを立ち上げる、という授業です。毎年テーマを設定し、そのテーマに沿った、これまでにない新たなビジネスの構築に挑戦します。テーマとしては、たとえば「完璧な人工知能(AI)が実現した未来」といった設定をします。



▶アートディレクション ▶分析・批評 ▶セルフブランディング

## 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きます。



▶サウンド・音響 ▶DTM ▶ボーカロイド

## 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。



## ——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

★科目名、内容については変更の可能性あり



▶Webサイト制作 ▶HTML&CSS+JavaScript ▶コラボレーション

### 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「アイデアブレスト→制作→プレゼンテーション」という流れを何度か繰り返しながら、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制作 ▶ワークフロー ▶Maya

### 3DCG基礎

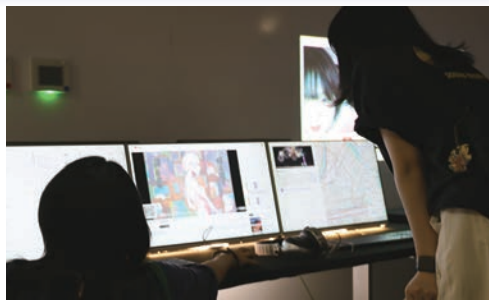
一昔前では特別な存在であった3DCGはいまや当たり前の表現手段となり、日常生活で目にしない日はほとんどありません。しかしその技術は日々急速に進化しており、自己流で学習するには限界があります。本科目ではこのような3DCGについて、業界最先端の技術やワークフローを交えて効率的に学習していきます。また、一つの3DCGソフトウェアだけを学ぶのではなく、複数のソフトウェアを横断的に使用して、様々な用途に応用できる実践的な力を身につけていきます。



▶アプリケーション実装 ▶Webフレームワーク ▶UI/UX

### Webアプリケーション基礎

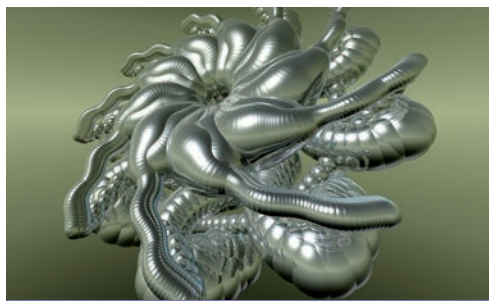
Webの開発の場では、WebアプリケーションやWebシステムを開発するための基本的な機能があらかじめ装備された、Webフレームワークと呼ばれる開発環境を使うことが増えてきました。開発プログラミング言語や利用場所、利用目的によって、多くのフレームワークが作られています。この授業では、試作するためのプロトタイプングツールを使ってUIデザインを行い、そしていくつかのWebフレームワークを使ってWebシステム、Webアプリケーションを実現するまでの一連の作業を経験します。



▶IoT (Internet of Things) ▶ネットワークプログラミング

### ネットワーク研究 I

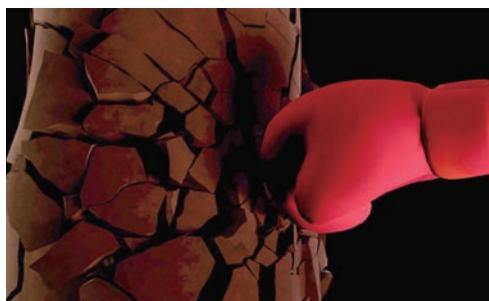
コンピュータやインターネットが普及したことで、身の周りの機械や装置が様変わりしてきています。今や外出先から自宅の中の電化機器を操作できるのは当たり前で、「IoT」と呼ばれるインターネットに接続された装置が増えています。この科目では、離れた場所にある複数のコンピュータを使って動作するような装置やインストールの方法を学びつつ、IoTやネットワークを使った簡単な作品を作れるような技術を学びます。



▶CGプログラミング ▶ジェネレーティブアート ▶p5.js

### 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、終盤には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。



▶3DCG制作 ▶プロシージャル生成 ▶VFX ▶Houdini

### 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し、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 3

Q&amp;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、理系的知識や論理的思考力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。



▶ゲーム ▶コンテンツ設計 ▶Unity ▶Blender

## 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・ネットワーク ▶JavaScript ▶サーバーサイドプログラミング

## Webプログラミング

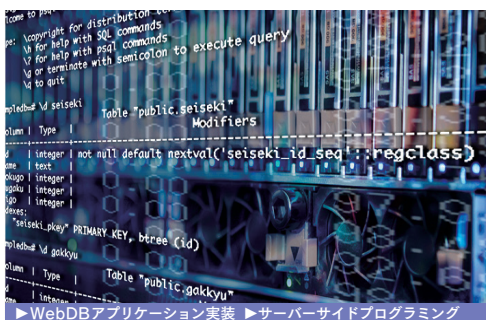
現在のWebは情報を閲覧するためだけでなく、ECサイトやSNSなどが相互に連動するサービスによって日常的に活用されるようになってきました。Webサービスに動きをつけクライアント側で動作するJavaScriptだけでなく、サーバー側で動作するPHPなどのプログラムについても学習していきます。これらを習得することで、Web本来の機能の奥深さと可能性に気付かされるはずです。



▶インタラクティブ表現 ▶アプリケーション実装 ▶Unity

## デジタルコンテンツ表現

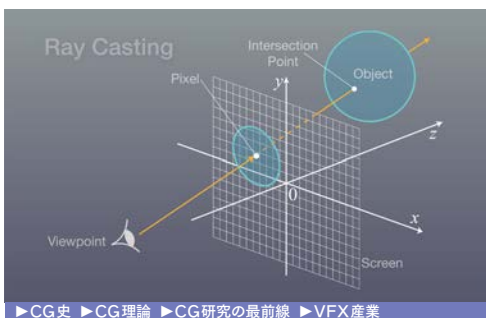
今日、ゲームエンジンは本来の目的であるゲームだけに留まらず、様々な分野のサービス開発にも用いられています。テレビ放送やサイネージ広告、医療や防災の分野にまで用いられており、コンテンツ制作の中核的存在となりつつあります。本科目ではこのようなゲームエンジンの可能性を追求し、ゲーム分野はもちろん次世代の多様なコンテンツデザインに応用できる力を身につけることを目標としています。



▶WebDBアプリケーション実装 ▶サーバーサイドプログラミング

## 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、見返すのにも苦勞します。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史 ▶CG理論 ▶CG研究の最前線 ▶VFX産業

## 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一変します。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はなく、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ます。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。



▶次世代コンテンツビジネス ▶デジタル技術論 ▶IoT ▶メタバース

## エレクトロニクスメディア論

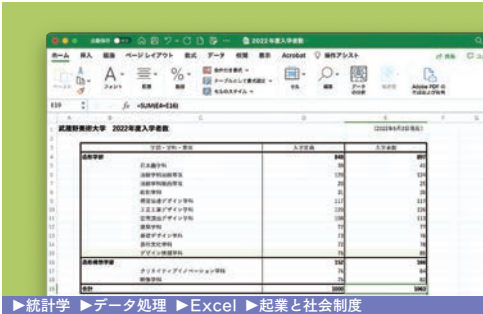
私たちの未来は電子メディアなくしては考えられません。より良いサービスや安心できるメディアをデザインするには、その歴史や仕組みを理解することが不可欠です。この授業では、映画や音楽産業、Webサービスなどのここ数十年の展開を振り返り、現在の電子メディアを支えているプロファイリングなどの情報管理システムや電子的なお金のやりとりの仕組み、新しい技術によって社会がどのように変化していくかを探ります。



▶ゲーム ▶ロジカルシンキング ▶パイプライン

## 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。



▶統計学 ▶データ処理 ▶Excel ▶起業と社会制度

## 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。

# デ情生のいちにち

武蔵美・デ情での大学生活ってどんな感じ!?

1年生は、基礎を学ぶための必修授業がたくさん!



イラレ大好き!

1年生  
ゆづさん  
のいちにち

## ライフスタイルについて

学校の近くに住んでいるので、朝はぎりぎりまで寝てることが多いです。

課題はなるべく家に持ち帰りたくないタイプなので、放課後に学校に残って作業しています。

武蔵美が大好きすぎて授業がない日でも学校に来て過しています!

また、アルバイトは、授業終わりの時間に合わせてシフトを調整してもらっています。

授業との両立を大切にしたい!

## Schedule

- 7:00 起床
- 8:15 朝ごはん パン派
- 9:00 1~2限 グラフィックデザイン
- 12:10 お昼ごはん MAUランチ♪
- 13:20 3限 スポーツマンガ研究 (zoom)
- 15:00 4限 プログラミング入門 (対面)
- 16:30 授業終了!  
コンビニにおやつを買いに行く...
- 17:00 モリモリ必修の課題
- 18:30 コンビニに夜ごはんを買いに行く
- 22:00 帰る準備
- 22:30 帰宅
- 24:00 SNSをみる
- 25:00 就寝

### 1年必修について...

1年生は基礎固め!!個人的に楽しかったのは、絵画と課題発見とグラフィックデザイン!

必修は全部居残りして頑張りました!いいものができた時の達成感がえげつないです...!全力でやったら楽しさ倍増です!!!!

### 一人暮らし...

親が何も言っていないので、電気を煌々とつけたまま床で寝てしまいます...目が覚めたらもう外が明るい...

### 好きなアニメ...

「アイカツ!」や「プリパラ」など女兒アニメ大好きです!!! 美大は語り合える人多くてめっちゃ嬉しい...!

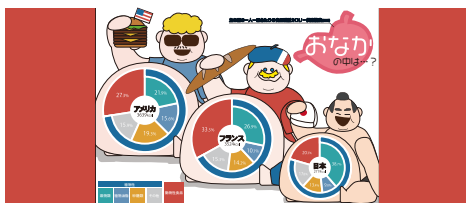
デザイン情報学科 2026

## Pick Up!



### 授業「共通絵画」課題

石を見て感じたことを形にする課題でした。毎日石と対話するにつれて、感じるものが増えて「そうだ! 100枚描こう!!」と決意して、スケッチブックを一冊買って無くなるまで描き続けた作品です。



### 授業「グラフィックデザイン」課題

グラフィックデザインでは、Illustratorを使用する課題がたくさん出ます。円グラフをデザインするこの課題では、見やすさ、わかりやすさなど、さまざまな点に注意してデザインしなければいけないので、自分の感覚との戦いでした...

いろいろ挑戦中!

2年生  
たなかくん  
のいちにち

すこしずつ専門分野に分かれていく2年生  
いろんな制作ができるように!



### ライフスタイルについて

歩いて20分くらいの場所で一人暮らしをしています。

毎日授業があり、アルバイトも大学内のものに参加しているので、ほとんど大学で過ごしています。今年は、インターフェース、ゲーム、プロダクト、音響...など興味がある授業をほぼすべて取ったので、忙しいですが毎日発見があって楽しいです。

ほぼ1限があるので基本早寝です。

### 一人暮らし...

慣れれば意外と何とかなります...電子レンジは偉大。

### アルバイトについて...

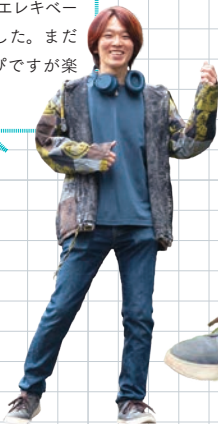
学内での、備品整理や教室レイアウトづくりのバイトに参加しています。

### サークルについて...

学生広報局という大学の広報活動をしています。オープンキャンパスや芸術祭でイベントもやっているのでは是非!

### 趣味について...

1年生の夏にエレキベースを始めました。まだまだへたっぴですが楽しいです!



## Schedule

- 7:00 ○ 起床 しばらく布団の中に...
- 8:00 ○ 朝ごはん パン派
- 9:00 ○ 1~2限 ゲームデザイン  
30分前には登校します
- 12:10 ○ お昼ごはん 学食かお弁当
- 13:20 ○ 3~4限 デジタル立体造形基礎
- 16:30 ○ バイト 大学内でのバイトです
- 20:30 ○ 帰宅
- 21:00 ○ 夜ごはん 作り置きをレンチン
- 21:30 ○ 自由時間  
終わってなければ課題...!
- 23:00 ○ 就寝

## Pick Up!



### 授業「GUI表現研究」課題

ベースを弾くのが好きなので、「練習をもっと効率的に!」というコンセプトでアプリケーションの画面、遷移設計を作りました。「使う人の立場になって考える」のは思ったより難しかったですが、だんだん形になっていくのが楽しいです。



### 自主制作アニメーション

2年の前期に、ゲーム、3DCG、音楽の授業を取ったので、組み合わせれば全部自作でアニメも作れるんじゃない?と、夏休みに初めてアニメーションに挑戦しました。思ったよりできた部分がある反面、課題も見えたので今後挑戦していきたいです。

就活が始まる3年生！

制作も趣味もいろんなことに全力投球です

マイペース感覚派



3年生  
がもさん  
のいちにち

### ライフスタイルについて

休日はひたすら映画を4本。3年生なのでインターンも。  
“本当の自分”は探すものではなく、後から編集・構築していくものだと思っているので、常に新しいことへ挑戦し、自分のものにしたいと思ったものは継続して取り入れていくようにしています。  
それは展示や映画鑑賞、友達と遊ぶ経験のようなインプットだったり、制作というアウトプットだったり。  
ま、とはいえ今日も寝坊して鷹の台から爆走するくらいテキトウに生きているけど。

「がもさん」というキャラクターになるようにしている。

アルバイトについて...  
新宿のカラオケ3年目

サークルについて...  
お化け屋敷制作団体 MOP！創設しました♪

音楽について...  
VOCALOIDから邦ロック、EDMからチルポップまでなんでも聴きます

### 映画について...

ホラー映画はいいよ！楽しいよ！「レオン」「マイインターン」「インターステラー」を観てください。



### Schedule

- 10:00 ● 起床
- 13:20 ● 3～4限 SFベンチャービジネス
- 17:00 ● 大学で作業  
演習室というデ情的部屋で
- 20:00 ● 大学を出る
- 21:30 ● 帰宅&夜ごはん
- 22:00 ● お化け屋敷制作団体の幹部会議
- 25:00 ● お風呂
- 27:00 ● 就寝

### Pick Up!



#### お化け屋敷制作団体MOPでの活動

1年生の時に、芸術祭でお化け屋敷を開催する団体を立ち上げました。最大80人のメンバーにて、5月から10月までストーリー・衣装・グッズ・映像・広報の制作や活動を続けます。当日は2時間待ち、最大動員数1700人にも上る芸祭人気企画に！



#### 自主制作映画「Luna」

制作中の自主制作映画です。月が好きな少女が、ある日出会った不思議な少女と打ち解け、その日から夜空から月は消えてしまい...という青春SFヒューマンドラマ。同級生複数人で集まって、春休みに撮影しました。芸祭で公開が目標！

頼れる上級生！

## 4年生 おおはしさん のいちにち

4年生は大学生活の集大成！

卒業制作に向けて制作をすすめていきます



### ライフスタイルについて

3年生までに全ての単位を取得していたため、4年生は週1回のゼミのみという環境です。

学生最後の1年を最大限に活用し、大阪万博には9回足を運びました。

そこで得た多くのインプットは、卒業制作にも大きく繋がっています。

また、夏にはグッドデザイン賞の審査補助を経験し、「良いデザインとは何か」を深く学ぶ、実りある1年でした。

### アルバイトについて...

SNS広告のマーケティング会社でアルバイトをしています。

「大衆に刺さるクリエイティブとは何か」という大学の制作とは異なる視点でものづくりをし、世界が広がりました。

### 就職について...

広告制作事業会社にテクニカルディレクターとして就職しました。憧れの広告業界、また大学での学びを存分に活かせる職種に就くことができ嬉しそうです！



### Schedule

- 10:00 ● 起床 職場にいる母から鬼電...
- 11:00 ● 登校
- 12:00 ● お昼ごはん  
食堂で後輩とランチ。  
毎回12号館地下の味噌ラーメン♪
- 13:10 ● 3～4限  
ゼミ。卒業制作の進捗発表
- 16:30 ● 雑談  
先生やゼミのメンバーと。  
なんでも相談します。
- 18:30 ● 帰宅
- 20:00 ● 夜ごはん
- 23:00 ● バイト  
自宅で成果報酬型のデザイン業務
- 26:00 ● 就寝

デ  
情  
生  
の  
い  
ち  
に  
ち

### 趣味について...

大学3年生で『ミュージカルモーツァルト!』を観て以来、観劇が趣味です！卒業旅行ではチェコや舞台となったオーストリアを巡り世界観を体感してきました。

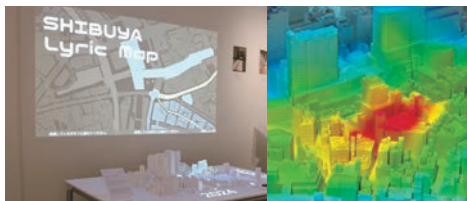


### Pick Up!



#### 3年ゼミ展作品「J-POP TimeLine」

3年生の集大成の展示です。ヒット曲は時代を象徴するカルチャーの一部であり、同じ時代に生きた人々が共有する体験の一環であることに着目しました。自分の生まれ年を入力することで、年齢と当時のヒット曲を参照できます。



#### 卒業制作「SHIBUYA Lyric MAP」

地名や施設名を含んだ歌詞を都市の記述として捉え、文化の発信地である「渋谷」に関連する楽曲の歌詞を分析しました。歌われた場所を時系列で整理し、模型上に可視化することで、音楽・場所・時間の関係を直感的に示したインタラクティブ作品です。

## 谷口 真人さん /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、主にコンテンポラリー・アートのギャラリーや美術館、芸術祭等で、作品を発表しています。自分の成長と共にインフラ化してきた情報化社会的な周辺環境からインスピレーションを得ることが多いです。コンピュータ制御されたインタラクティブ・ビデオインスタレーション、アニメーション、ミクストメディア絵画など、色々な素材を使って制作しています。

### デ情生活のなかで、思い出深かったことはありますか？

ゼミや卒業制作ですね。それらを通じて、自分が何をやりたいのか、何をやるべきかを探ることができたように思います。先生方には、根気よくお付き合い頂いて、色々なご意見を頂けていたので、とても貴重な時間だったと思います。

### デ情での経験は現在どのように生かされていますか？

デ情では、まず手段、手法よりも、何をすべきか、という、目的、目標から考える経験を得られました。それは当時の自分の感覚とも相性が良くて、結果、色々なことを試すことができたと思っています。

デ情で色々なデザインを学んだ後、ファインアートを学ぶために他大学の大学院に進学しました。分野が異なる学科への進学でしたが、自分がどのようなモチベーションで、何をしたいか、ということ、ことあるごとに考えていたからこそ、他分野への方向転換の意思決定も出来たのだと思っています。その後、ファインアートをやることになった今でも、この感覚はアドバンテージとなり、複数のメディアを扱うアーティストとなったと思っています。

### 卒業生である現在、デ情はどんな印象ですか？

2001年から2005年にデ情にいました。当時と現在のデ情はかなり変化した印象です。例えば、扱われているコンピュータ、メディアの品質は当時からすると格段に発達していて、それらから生まれる物事に対する価値観も多様化していると感じました。デ情には、私に通っていた当初から様々な価値観が共生できるような大らかな環境がありましたが、その環境がさらに良く働く時代になってきたんじゃないかなと思います。

### 学生たちに一言お願いします！

評価って難しいですよ！いつも何かしらの評価に晒され続けてしまう世の中だなと感じていて、私はそれにどう向き合っていけばいいか、試行錯誤しています。そんな中で思うのは、自分に合う場所を探し続けて、移動していくことが、とても大切なんじゃないかということ。極端な話、ある場所では短所となる性質も、別な場所ではそれが長所となることのあるのだと感じてきたことが多いのです。

同じ人でも、同じ事をしていても、評価は場所によって全く変わる場合があります。だから、自分がやってみたいことをやって、色々な場所や人に見せにいとみると、予想外の色々な反応が返ってきたりして(何も反応が返ってこないこともあるけど、それも含めて)楽しいんじゃないかなと思います。そして、否定されることを恐れないで！それは敵ではなく、大事な導き手です。



写真

【左ページ】

Untitled, 2023 / © Makoto Taniguchi / Courtesy of NANZUKA

【右ページ】

〈上〉(中左)あのこのいる場所を探して (2012 ver.), 2005-, 2012 (System renewed in 2019) / © Makoto Taniguchi / Photo by Genevieve Hanson

/ Courtesy of Jeffery Deitch and NANZUKA

〈中右〉あのこのいる場所を探して (2012 ver.) / © Makoto Taniguchi

/ Photo by Kenshu Shintsubo

〈下左〉(下右)Untitled, 2022 / © Makoto Taniguchi

/ Courtesy of NANZUKA

## Profile

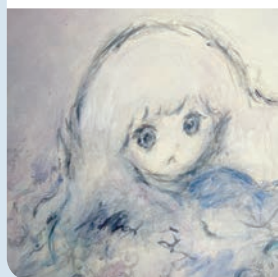
### 谷口 真人 たにぐちまこと

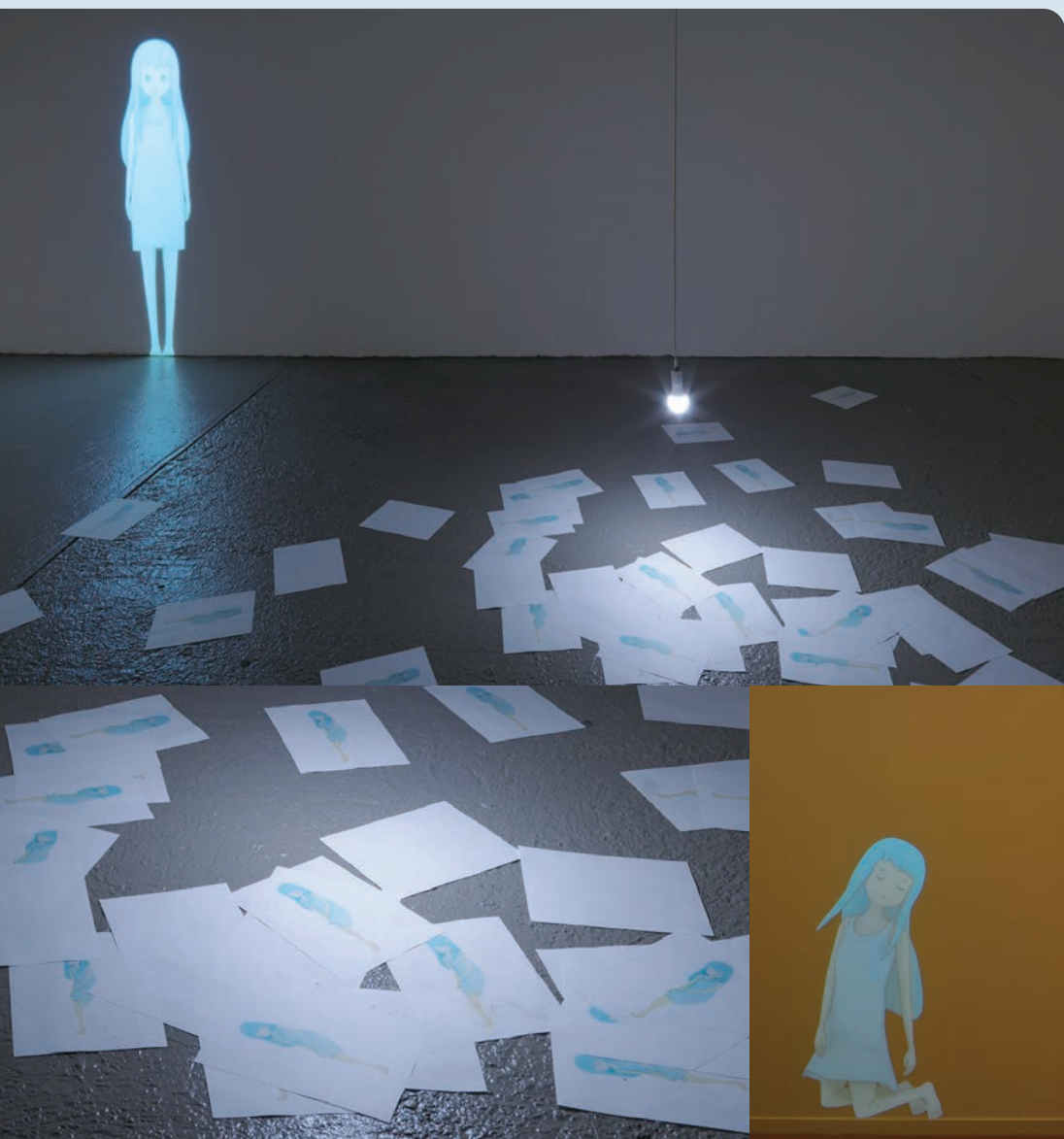
2005年デザイン情報学科卒業。

2007年東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻修了。

アーティストとして国内外のギャラリー、美術館などで作品を発表。

ビデオ、絵画、インタラクティブ・インスタレーションなどを制作している。





卒業生インタビュー



28 — 29

## 楊 翔安さん / キャラクターアニメーター

## 現在のお仕事について教えてください！

現在はカナダのバンクーバーにあるIcon Creative Studioを中心に、キャラクターアニメーターとして働いています。キャラクターに演技やアクションなどの動きをつけることで、キャラクターの感情や意図を動きとして表現し、画面の中で本当に生きているように見せることが役割です。また、オンラインスクール「Anitoon Academia」でその表現方法の基礎を教えています。日本の作品にもキャラクターアニメーターとして参加するなど、日本と海外の両方で仕事をしています。

アニメーション制作の魅力は、キャラクターに憑依ができること。自分とは違う世界に入り込み、そのキャラクターがその瞬間に何を考え、どんな感情を抱いているのかを想像する。そして、どのように動き出すのかを表現していきます。「存在している」を作る過程が、この仕事の一番の面白さだと感じています。

## デジ生活のなかで、思い深かったことはありますか？

1年生のときの「課題発見」という授業が印象に残っています。この講義で扱っていたのは、表面化している問題ではなく、「まだ言語化されていない違和感」や「当たり前の中にある不便さ」でした。普段は気づかずに受け入れているものの中こそ、改善の余地や新しい価値がある。その視点はそれまでなかったのでもって新鮮でした。

しばらくたって、作品で感動を与えるためにはこの問題を見つけるという力がとても大切だということが腑に落ちた時、この講義を改めて面白いなって思えました。

それともう一つ、卒業制作で迷走していたときに「奇をてらおうとしなくていい」とアドバイスをくださった高山教授の言葉も印象に残っています。その言葉をきっかけに、表現のあり方や、それをできるだけ確に伝えるための方法、そして自分の技術力の中でどう形にしていくかを考えるようになりました。今でも新しい作品に取り組むたびに思い返す、感謝している思い出の一つです。

## デジでの経験は現在どのように生かされていますか？

アニメーションの仕事では、キャラクターがどんな生活をしているのか、何を考えているのかを想像しながら表現します。そのときに、自分がこれまで見てきたものや経験してきたことがとても役立っていると感じます。

デジのカリキュラムは、自分の興味のある分野だけでなく、普段触れない分野にも触れられるようになっていま

した。その中で、自分の知らない世界にも必ず誰かの手で、何かを意図して作っているということを実感しました。それ以降、街中でポスターやパッケージなどを見ると「これはどうして、このデザインにしたのだろう」と疑問を持つようになり、日常の中で物事を見る楽しさが増えました。この視点はデザインだけにとどまらず、「人は必ず何かを考えていて、その思考や感情は内的・外的な要因により、行動として表れる」という視点につながり、それが今の仕事にも活かされていると感じています。

## 卒業生である現在、デジはどんな印象ですか？

多くの分野に触れられる環境だったという印象があります。興味があるものでも、実際に手を動かすと退屈に感じてしまいうまく作れないこともあります。逆に、あまり興味がないと思っていた分野でも、意外とスムーズに取り組めて、自然と形にできることもありました。

こうしたさまざまな経験を通して、自分の得意・不得意や、本当に興味を持てることを見つけていくことができた点は、デジの大きな魅力だったと感じています。

## 学生たちに一言お願いします！

学生時代の一番の価値は、自分の時間を使ってさまざまなことに挑戦できる点にあると思います。年齢を重ねるほど、環境や立場、責任などによって選択の幅が少しずつ制限され、リミットを意識する場面が増えていくように感じます。だからこそ、学生のうちこそ、失敗を恐れず、いろいろな経験をしてほしいと思います。一見無駄に思えることや、うまくいかなかった経験が、後になって思いがけない形で役に立つことは少なくありません。

興味のあることを深めることはもちろん大切ですが、あえて興味の外にある分野に触れることで、自分の視野が広がり、新しい発想につながることもあります。

学生に与えられている「自由に挑戦できる時間」は自分の武器を作るための素材のようなものです。いろいろなことに挑戦し、多くの人と関わりながら多様な視点に触れることで、自分自身の軸を見つけていってほしいと思います。

写真

(上)(中左)(中右)たべっ子うぶつ THE MOVIE(キャラクターアニメーション)  
(下左)(下右/上)(下右/下)Leo@Netflix(キャラクターアニメーション)

## Profile

## 楊 翔安 ようしょうあん

武蔵野美術大学卒業後、日本で1年間の活動を経てカナダへ渡航。

Sony Pictures Imageworksのインターン参加後、複数の国内外のスタジオで映画・TVアニメーション制作に携わる。現在はIcon Creative Studioでキャラクターアニメーターとして勤務する傍ら、オンラインアニメーションクラスAnitoon Academiaで講師も務め、日本と海外の両方で活動している。





# 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 Shiraiishi

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

**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。



教授

**佐藤 淳一** | Junichi Sato

1963年生まれ。

東北大学工学部・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フォトグラフィ。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)『カウウン』(2010、東京書籍)。



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。



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。専門は手織型造形をベースとしたCGアニメーションなど。



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部芸術工学専攻修了。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。

## 客員教授



### 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」をアルス・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。

## 講師一覧 ★担当授業名は2026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

**朝倉 精吾** | Shogo Asakura  
キャラクターマーケティング論

**新井 俊樹** | Toshiki Arai  
SFベンチャービジネス

**石浦 克** | Masaru Ishiura  
クオリティレビュー

**稲見 理** | Osamu Inami  
デザインリテラシー

**岩島 伊織** | Iori Iwashima  
デジタル立体造形基礎1・2

**岩渕 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 章** | 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  
デジタル立体造形基礎1・2

**角 裕美** | Hiromi Kado  
デザインリテラシー

**鎌田 亮平** | Ryohei Kamada  
Webデザイン基礎1・2

**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

**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  
タイポグラフィー

**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

**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** | Kidai 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

**福嶋 昭彦** | Akihiko Fukushima  
情報処理II  
3DCG基礎1・2

**星野 耕史** | Koshi Hoshino  
デジタルフォトグラフィ基礎

**本田 晃一** | Koichi Honda  
GUI表現研究

**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**  
インバージョンのための実践的社会論

# 卒業生の進路一覧

●出版・印刷・広告・デザイン事務所……………アイディーエイ、アイル企画、アイレップ、AOI Pro.、アクセア、アクセンチュア、アクロバット、揚羽、アサツディ・ケイ、浅野製版所、朝日印刷、朝日新聞社、足利印刷、アデックスデザインセンター、アド・コマercial、アド・ブレン、アド・メイト、アドトラスト、アトム、アプレコミュニケーションズ、アフロ、阿萬企画、アマナ、Alche、Antenna Graphic Base、アンリツ興産、イー・エム・デザイン、イー・ディー・ワイズ、イイノメディアプロ、医学出版、伊坂美術印刷、イシクラ、伊藤総研、イメージ・ジャパン、いろは出版、UIS、WAVE、VOXPOP、ウノサワデザイン事務所、エイエイビー、榎出版社、エー・ティ・エー、AMD、エージー、ADKアーツ、ADKインターナショナル、エス・ビー広告、SEデザイン、S925、エステム、エスピーブル、エッジ・インターナショナル、NECマネジメントパートナー、エルアンドシーデザイン、オニオン、オフィスTONE、オプト、面白法人カヤック、竹尾、カラーズ、ガリバー、川上成夫デザイン室、川澄・小林研二写真事務所、ギークビクチュアズ、キャップ、ギャラリーステーション、共同印刷、共同通信社、キンコーズ・ジャパン、銀杏社、いっと、草野剛デザイン事務所、クラウン・パッケージ、グラフィック、クラブデザイン、クリエイティブ・マインド、クリエイティブハウス・クリップ、クレオ、ケープリント、恒信印刷、広美、コモンズ、コンセプト、サ・デザイン・アソシエイツ、ザ・バック、sizebook、坂川事務所、サブリメーション、産業経済新聞社、産業編集センター、三見印刷、シー・バイス、ジーズ、GKダイナミックス、シーシーエス、CCCメディアハウス、CCレマン、シースリーフィルム、ジェ・シー・スパーク、ジェイツ・コンプレックス、ジェイル文化社(韓国)、JR東海エージェンシー、シェフ、シオンスター、SIC、Ja.Zooo、ジャパンプリント、ジャパンライフデザインシステムズ、ジャプロ、シュークリーム、ジョイフルジョイント、ジョイフルまるやま、ショウエイ、翔泳社、JOETSU、小学館集英社プロダクション、精クリエイティブ、シンク、進研アド、新書館、スコープ、スタイルメント、スタジオ・ギブ、スタジオタッククリエイティブ、スタジオダクン、スピックバンスター、スプーン、スペースアド、スリーシーズン、スリーライト、成山堂書店、誠文堂新光社、セイワイメック、セザックスクリエイティブ、セブテーニ、千修、千明社、ソーダコミュニケーションズ、ソニー・ミュージックグループ、第一紙行、大広、ダイコロ、大伸社、大日本印刷、太平社、太陽企画、TAKAIYAMA.inc、宝印刷、宝島社、たき工房、タテルデザイン、ダンアート、チュウキョーP&G、ティ・エム・シム、ティ・ディ・エス、ティ・ビィ・グラフィックス、ティー・ツウ・クリエイティブ、ティー・ワイ・オー、DNPエスピーテック、DNPコミュニケーションデザイン、DNPメディアクリエイティブ、ディーエムソリューションズ、ティーツウ、DYM、デジタルハリウッド、電通、電通アイソパー、電通オンデマンドグラフィック、電通クリエティブX、電通デジタル、電通テック、東急エージェンシー、東京アドデザイナーズ、東京印書館、東京リスマテック、東京リテラシー、東光、東北新社、東洋紙業、図書印刷、トスマック、凸版印刷、トッピンググラフィックコミュニケーションズ、トッピングフォームズ、トランス、トリプル・オー、トロア企画、長澤忠徳事務所、日刊工業新聞社、日経印刷、日庄、日精ビーアール、日直、日本アート印刷、

日本経済社、日本創発グループ、日本デザインセンター、日本ビジネスアード、ニューアド社、ネスト、ノープロブレム、NOMA、バードランド、バイクデザインオフィス、パウ広告事務所、博報堂、博報堂プロダクツ、ハット、ハナテンワークス、バナナグローブスタジオ、パラゴン、パラドックス、バルコロニー、パワーデザイン、ピーアイピー、ピーアンドエフ・クリエイツ、ピークス、ピービーメディア、ピクス、ビジネス・アーキテクト、ピズアップ、PIVOT、フェイス、フェロールーム、深山、富士フィルムビジネスエキスパート、ブラグ、フラッグ、ブラビス・インターナショナル、プランニングオム、プリ・テック、blue、Blue、blueurge、ブレンセンター、フロンティアインターナショナル、文教スタテオ、文藝春秋、文平銀座、ヘルメス、編集工学研究所、朋和産業、帆船、ポパル、ホビー・ジャパン、ホロンクリエイティブ、ホンダコムテック、マーケティングフォースジャパン、毎日新聞社、McCann Worldgroup、マッドハウス、マルニスタジオ、丸福、まんだらけ、水上印刷、MILK、明光社、メディアジャパン、モーク・ワン、モメンタムジャパン、山浦印刷、山と溪谷社、YUIDEA(ユイディア)、U'eyes Design、ヨシダ印刷、ライツデザイン、LightTheWay、ラナデザインアソシエイツ、リクルートホールディングス、リベラル、れいめい、レッグス、レンゴー、ローヤル企画、六三印刷、ロボット、YC倉賀野、ワサビ、ワニマガジン社、金羊社

●食品・化粧品・電器・自動車・家具・住宅機器/資材・文具・雑貨……………アィム、アメーズユープランニング、ありあけ、イチネンTASCO、IT'S DEMO、イデアインターナショナル、伊那食品工業、イムラ封筒、ウェルネスダイニング、内田洋行、エイコー、エスパック、エヌビー社、エンジン、エンスカイ、オーイズミ、オーエムツウダイニング、オリンピア、花王、花王カスターマーマーケティング、カシオ計算機、河淳、キキ・ハラジューク、キヤノン、キャメル珈琲、キャンドウ、クーリア、Qualia、クラリオン、グレイブストーン、湖池屋、幸道、コスメテックスローランド、サーモス、さくらほりきり、サザビーリーグ、サンエックス、三幸製菓、サンスター文具、三洋電機、サンリオ、シーク、重光、シュミリー、ジャパニアス、シャンソニ化粧品、ジョイフル本田、ショウワノート、スガツネ工業、杉山、スズキ、ゼブラ、ソニー、そらいろ、タイカ、ダイゴ、タカノフーズ、タカラベルモント、宝ホールディングス、タマノイ酢、手紙社、東光薬品工業、東芝、東ハト、ナレッジウェア、ニコン、日栄インテック、日本天然物研究所、日本特種ボディ、日本PCサービス、日本ホールマーク、ノルコーポレーション、パーパス、パイオニア、白鳳堂、パナソニック、バンジハンエース、バンダイ、日立製作所、日立ハイテクフィールドング、ビックルスコポレーション、フィセル、フクヤ、フジインターナショナル、プティルウ、ブラザー工業、ペリカン石鹸、ポーラ化成工業、ホリ(HORI)、ホルス、本田技術研究所、本多プラス、ほんやら堂、マークス、丸福、マルエツ、丸藤、三菱電機エンジニアリング、武蔵野、メディコム・トイ、メリーチョコレートカムパニー、モル、モンテール、ヤマキ、山崎製パン、ヤマダホールディングス、友和、リコーイメージング、良品計画、リンナイ、リンパス、レイアツプ、レプレゼント、ロイズ

●展示・装飾・ファッション・TV・映画……………アートフリーク、アイトス、アイランド、赤坂ユニベイス、アシックス、アナロジカル、アバハウスインターナショナル、荒川ケーブルテレビ、arma bianca、一蔵、IMAGICALab.、イリア、VASILY、ウインズウイン、UCHINO、HCBN FABI JAPAN、エトワール海渡、エフ・ディ・シー・プロダクツ(4C)、えふぶんの巻、大洲銀器、オシャレボ、オムニバス・ジャパン、カラーフィールド、京楽産業、京和、クラウドキャピタル、グラニフ、クレーク・アンド・リバー社、CROSS EDGE、ケイス、コスバ、コスモ・スペース、サンエー・インターナショナル、サン宝石、ジ・アイ・ホールディングス、GDC、品川アート・プロ、シミズオクト、シュガーマトリックス、昭栄美術、白川プロ、ジンカンパニー、ジンス、スタージュエリー、ストライブインターナショナル、スペース、セキミキグループ、D-STYLE、ディーゼルジャパン、TBSアクト、ディレクションズ、テレビ東京コミュニケーションズ、ナ

インキャスト、ナルミヤ・インターナショナル、二橋染工場、日本テレビアート、乃村工藝社、ノムラデュオ、パルス・ステーション、ハンターサイト、ピラミッドフィルム、ピラミッドフィルムクアドラ、ファーストリテイリング、フォアキャスト・コミュニケーションズ、フジクリエイティブコーポレーション、ブラビス・インターナショナル、ブルーミング中西、BLOOM、プロセスタジオ、VECKS、ポイント、ポルトレ、マーサーカンパニー、マーブリングファインアーツ、マイム、マニユヴァ、丸善、丸真、ミスノ、ムービック・プロモートサービス、メディア・ワン、ユナイテッドアローズ、リアライズ、LEERIDERS、リンク・セオリー・ジャパン、ルートート、レイアップ、レスポンス、ローズマダム

●**アニメ・CG・ゲーム**……………アートディンク、アイレムソフトウェアエンジニアリング、アクワイア、アスペクト、アプシィ、アミネットワークス、アンサー・スタジオ、インディーズゼロ、インテリジェントシステムズ、SRD、SNK、エピクロス、epic games、f4samurai、エンタコン、ガイナックス、カカクリエーション、カプコン、ガミング、キネマシトラス、草薙、グッド・フィール、gumi、クリエイティブハウスポケット、グリモア、グレッゾ、ゲームオン、ゲームスタジオ、ゲームフリーク、コーエーテックモホールディングス、コジマプロダクション、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、coly、コンテライド、サーカス、Xio、Cygames、サイバード、サミー、サンライズ、G2 Studios、CTW、シービープロッサム、J.C.スタッフ、スクウェア・エニックス、スタジオオパロ、スティング、スパイク・チュンソフト、セガ、セガホールディングス、ゼニマックス・アジア、ソニー・インタラクティブエンタテインメント、ソフトギア、チャンスメイト、development LLC、デジタルスケープ、トイロジック、トライエース、ニエイチ、日本ソフトウェア、任天堂、ネイロ、パインジャム、パンク・オブ・イノベーション、バンダイナムコホールディングス、ピース、ピースタック、ピコナ、ヒューネックス、FunCLOCK、プシロード、flaggs、ブレイハート、フレイムハーツ、プロダクション・アイ、プロダクション・アイジー、フロム・ソフトウェア、ベガエンタテインメント、ヘキサドライブ、ポケモン、ポリゴンマジック、ボンズ、マーベラス、マッドハウス、モノリスソフト、リスベクト、六面堂

●**情報通信業**……………アーゼスト、I2C、アイヴィジョン、IMJ、アイフリークモバイル、アイレット、AWAKE、アウトソーシングテクノロジー、アカツキ、アクセンチュア、アズテックス、atama plus、アップアローズ、アドウェイズ、あとらす二十一、Anique、アピリッツ、アミアクティブ、アミュー、アライドアーキテクト、イセト、イノブ、IMAGICA GEEQ、インターファーム、インタラクションイニシアティブ、ヴィップシステム、ウエスト、ウェブ・ワークス、ウェブスター、エイチツウエイチ、エーエルジェイ、A1テック、エヌエスプランニング、エム・ビー・エー・インターナショナル、エルグ、エンジン、大塚商会、オープンリソース、オールフォーエスビー、オルトプラス、オロ、カカココム、カクシン、カルチャー・コンビニエンス・クラブ、キャリアインデックス、キャリアデザインセンター、クオン、クリプトン・フューチャー・メディア、グローバルサーチ、クロス・マーケティンググループ、クロスアクティブ、クロスキャスト、KSK、ゴーリスト、コスミックエンジン、コスモレナ、コドモン、コネクティ、コルテクネ、コロプラ、サイバー・パス、サイバーエージェント、サイバーコミュニケーションズ、サイバーネットワーク、Sun Asterisk、GMOペパボ、C.D.UNITED、J&T環境、JBSテクノロジー、ジオシス、システムコーディネイト、システムシンク、キャストシステム、新星星、シンプルメーカー、スターファクトリー、セキユリティ情報研究所、セブン&アイ、セラク、全研本社、ソフトウエア興業、ソフトバンク、ソホビーター、チームラボ、ディー・エヌ・エー、DMM.comグループ、DYM、ディサークル、デジタルガレージ、Digital Stacks、東京デザインアーツ、Donuts、トライコーン、トランスコスモス、ドリーム・アーツ、ドリームフィールズ、ドリコム、トリワークス、トレンドーズ、ナビタイムジャパン、南国ソフト、2.5D、日本情報通信、ニフティ、ニューテック、ネクスコムコミュニケー

ションズ、ネットパイロティング、バークハンバーグバーク、ハートピーツ、博報堂アイ・スタジオ、はてな、バリウクリエイイト、パローズ、ピクシブ、ビジュアルワークス、ビズリーチ、ビビビット、ビボット、ヒューマンクレスト、ヒューマンシステム、ファジカ、ファングレー、ファングレーテクノロジー、フェンリル、フォーク、フォーデジット、富士ソフト、富士通アプリコ、富士通エフ・オー・エム、プライムキャスト、プライムシステムズ、Blueship、プロトソリューション、プロビジョン、ベーシック、ボルテージ、ホワイトボード、マーキュリー、マイクロ情報通信、マイナビ、マックスマウス、ミクシィ、ミツエーリンクス、三菱総研DCS、movel、メディアネットワーク、メディアピット、メディアライツ、メンバーズ、ヤフー、Lightblue Technology、rakumo、Recustomer、ルーセントスクエア、レバレッジズ、ロフトワーク

●**建築・インテリア・住宅**……………積水ハウス、アルコブレーン、稲富登記測量事務所、橋梁調査センター、建都、ドラフト、森下建設、ユーコーコミュニティ、リビングハウス

●**公共の事業(美術教員・公務員など)**……………阿佐ヶ谷美術専門学校、立川市役所、東京大学生産技術研究所、東京都立大森高等学校、東山村むさしの認定こども園、日々輝学園高等学校、藤子・F・不二雄ミュージアム、藤沢市役所、ポピンズ、瑞穂町役場、三宅一生活デザイン文化財団、武蔵野美術大学、山脇美術専門学校、早稲田中学・高等学校

●**造形・工芸・画廊**……………art word、秋山工房、アレグロ、TokyoDex

●**デパート・スーパー・その他**……………浅草花やしき、イード、インディバル、ainer、エーツ、ABCクッキングスタジオ、SMBC日興証券、ENEOSフロンティア、MXモバイル、岡田眼科、音羽の森、オリエンタルランド、音感教育研究所、CANVAS AND CAMPANY、銀座ライツ法律事務所、くらしの友、クリアストーン、グリーンボックス、京王百貨店、KSP-EAST、神戸屋、コスモスイニシア、コミュニケーションギャラリーふげん社、三和製作所、CDG、JR東日本ステーションサービス、社団敬世会 富士町歯科クリニック、ジュノー、スタイル・エッジ、スペースシャワーネットワーク、センコー商事、TYPE2、ダブリュズカンパニー、タメニー、CHINTAI、T-LIFEホールディングス、ディノス・セシール、テクロス(TCROSS)、東急カード、東急キッズスペースキャンプ、トーエル、トラスコ中山、永谷商事、成田ゆめ牧場、ニュー・オータニ、ノジマ、nobitel、パーソルファクトリーパートナーズ、浜友観光、東日本旅客鉄道、日高国際特許事務所、ファミリーマート、FUNDINNO、フージャースコーポレーション、フェリシモ、フォーラル、フラワーショップ花咲、星野リゾート、マルハン、三井ホームエステート三越伊勢丹、三菱商事エネルギー、ミモザ、ヨドバシカメラ、ライズエージェンシー、楽コーポレーション、リガード、ワークス・ジャパン

●**進学**……………九州芸術工科大学大学院、九州大学大学院、慶應義塾大学大学院、上越教育大学大学院、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、デジタルハリウッド、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、早稲田大学大学院

●**留学**……………ケルン国際デザイン大学大学院、ノッティンガム・トレント大学大学院、ブライトン芸術大学大学院、ブラッド・インスティテュート大学院、ミラノ工科大学、ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、ロンドン大学、ロンドン芸術大学大学院、ロンドン大学、ロンドン大学大学院

※事業領域が広い企業については、分類が実際と異なる場合があります。

# MUSASHINO ART UNIVERSITY DESIGN INFORMATICS DEGREE SHOW 2025

Directions | MUSASHINO ART UNIVERSITY DESIGN INFORMATICS DEGREE SHOW 2025 | Direction

## 卒業 ・ 修了 研究 制作 展

2025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

2026 01.15 THU—01.18 SUN  
会場—武蔵野美術大学 鷹の台キャンパス

### 優秀賞受賞作品

〈デザイン情報学科〉

岩本 愛永 | 白石ゼミ  
大加 眞資 | 井上ゼミ  
大橋 未結 | 大石ゼミ  
加藤 千春 | 新保ゼミ

小池 巧真 | J佐藤ゼミ  
チョウ シエ | 新保ゼミ  
辻 凱貴 | J佐藤ゼミ  
西 那奈子 | 白石ゼミ

〈大学院デザイン情報学コース〉

タン ヤング | 大石ゼミ



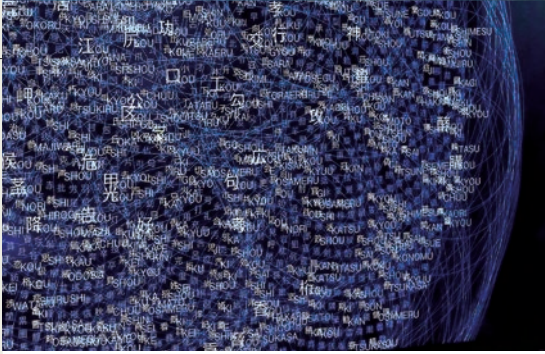
## 煩悩の鐘

煩悩の可視化による除夜の鐘の再認識

岩本 愛永 | Manae Iwamoto

除夜の鐘で消す108個の煩悩をキャラクター化し、108体のぬいぐるみにして煩悩の鐘を制作した。煩悩を物量で見ても、さらに消される時の叫び声を聞くことで年に一度の鐘つきによる清めを再認識し、日ごろの行いに目を向け、さらなる心の浄化と優しい社会を作る一助になればと思う。

——現代の日本では、年末行事の形骸化が一層進み、騒音問題を理由に除夜の鐘を中止する寺院が増加している現状は、その象徴的な事例といえる。本作品は、仏教への関心が希薄になりつつある世代に対し、梵鐘を108回つく行為—すなわち「人間の煩悩への自覚」—の意義を、過度な説明に頼らずとも、体験的かつ自然な理解へと導く点は極めて秀逸である。また、制作意義とコンセプトはいずれも明快であり、インタラクティブアート作品として高い完成度を備えている。(白石学)



## 文字に重力は作用しているか

The Semiotic Power Struggle

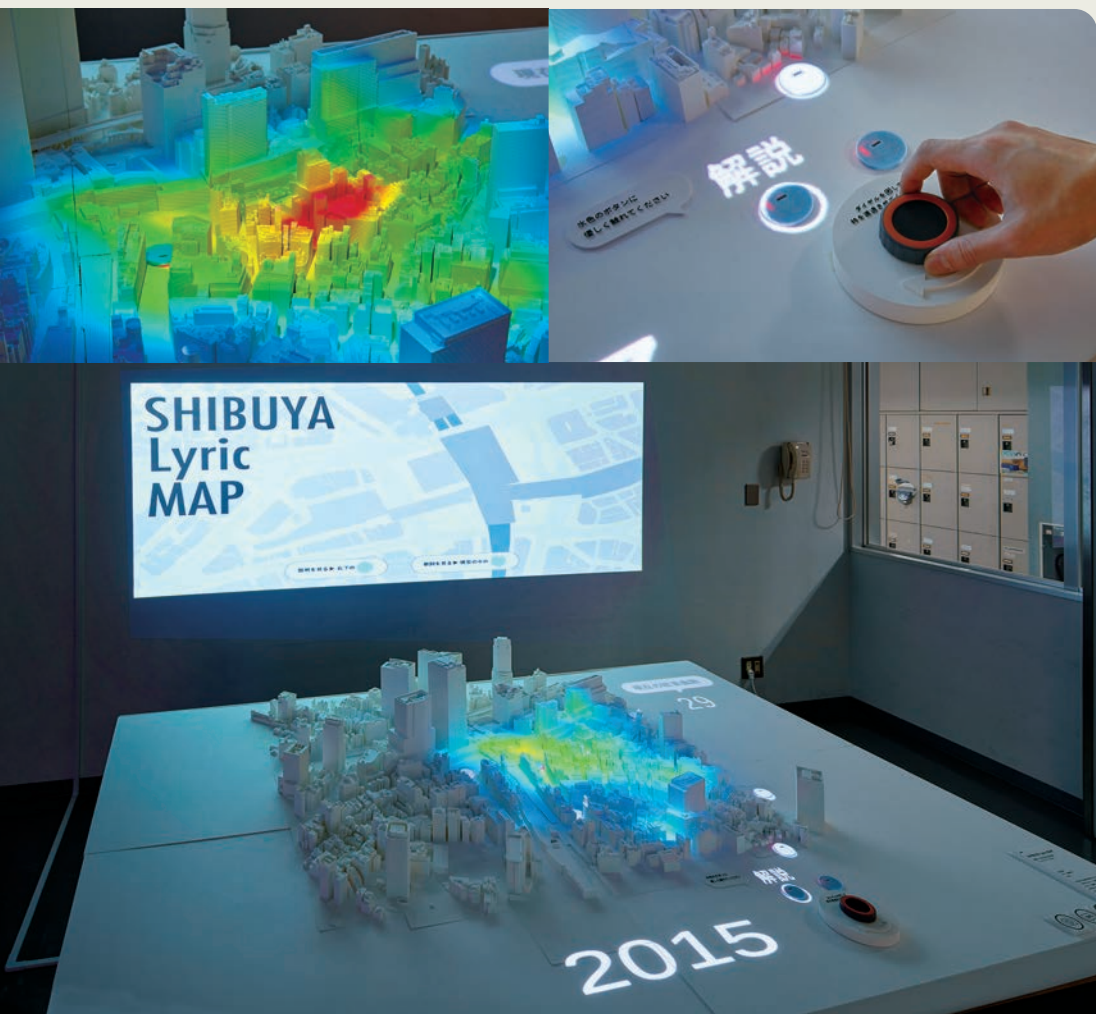
大加 眞資 | Mouji Ohka

文字は概念と物の狭間にある興味深い存在である。

文字に重力は作用しているか？と問うことにつきまとうナンセンスさは、文字がいかに物体から離れた概念的な存在として扱われているかを浮き彫りにする。

本作品では、文字を歴史的に扱うのではなく、あくまでもその形態を計量的に扱う方法を模索し、全常用漢字をその字形の図形的特性から分類し、一つの造形詩として提示する。

——文字が概念と物の狭間にあるように、この作品もまた芸術と研究の狭間に存在している。文字を徹底的に形態から分類するというその研究的着眼点の面白さはさることながら、それをインタラクティブなグラフィックへと昇華する手法は見事である。それにとどまらず、美術批評、哲学、タイポグラフィ史、コンクリートポエトリー等の多層的な系譜を踏まえて視覚的にまとめ上げた作品構成に圧倒される。デザイン情報学とは何かという問いに一つの回答を与える、秀逸な作品である。(井上尚司)



# SHIBUYA Lyric MAP

歌詞から渋谷の街を読み解くインタラクティブ作品

大橋 未結 | Miyu Ohashi

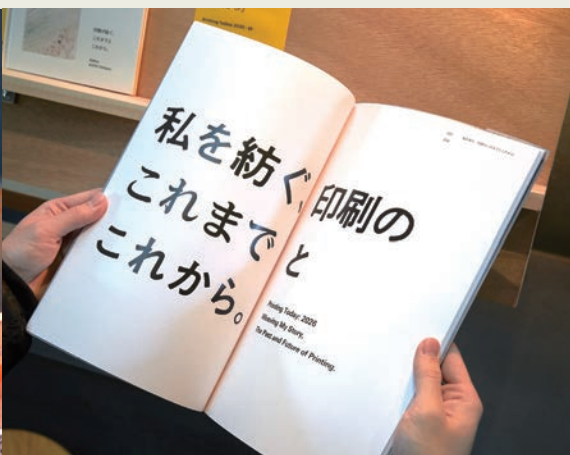
渋谷は単なる建物の集合体ではない。

都市開発の広がりと呼応するように、音楽が人々の間に浸透し、カルチャーを醸成してきた場所だ。

本作品は、1985年から現在に至るまで、渋谷の音楽はどう広がったのか。

音楽たちは、渋谷の人々のどんな感情や営みを記録していったのか。その関係性を可視化する。

——音楽に刻まれた歌詞を都市の記述として捉え、文化の発信地として機能してきた「渋谷」に関連する楽曲の歌詞を定量的に分析した。本作は、歌われた場所を時系列で整理し模型上に可視化することで、音楽・場所・時間の関係を直観的に示している。個人的な表現に留まりがちな音楽を、都市文化の変遷として読み替える視点は独自性が高く、渋谷という土地がどのように発展してきたのかを読み解く解釈の可能性を提示している。(大石啓明)



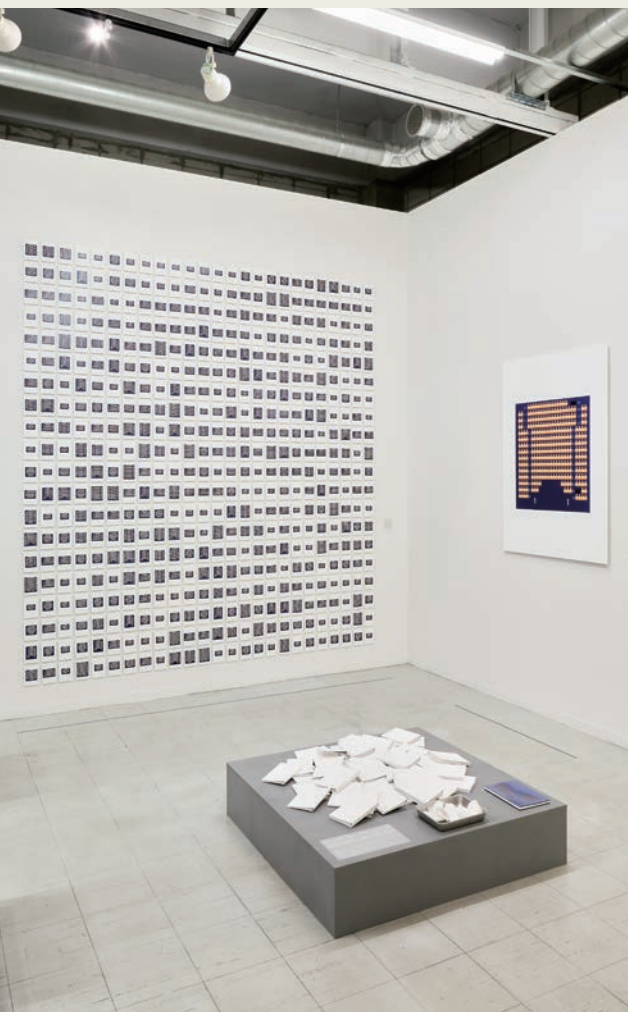
## 印刷が紡ぐ、これまでとこれから。

制作過程に芽吹く意識と、身体と技術が織りなす表現。

加藤 千春 | Chiharu Kato

媒体と技術、そしてその応用方法が組み合わさることで完成する印刷プロセスには、物的な魅力だけでなく、作り手が込めた「思い」までもが形として残る価値がある。現代社会で活躍するプリントメディアに接点を持つ企業・団体へのインタビューと、それらをまとめた上製本制作過程を通して、印刷技術を掛け合わせながら、「人と作る」「人が作る」からこそ生まれるプリントメディアの可能性を、自らの体験をもとに届けたい。

——デジタルネイティブである作者は、印刷の制作現場の人々と交流し、印刷の制作プロセスを体験するなかで、現代の制作環境が「答えが用意されすぎてい」ことへの違和感を導き出した。WEB検索やDTPによるデジタル環境が即座に最適解を提示する一方、印刷の現場では人の技術的判断や作り手との対話と応答によって表現の質が左右される。本作は、印刷に関わる実践を通して得られた知見を、書籍や印刷作品、制作記録として編集・可視化し、協働的な制作行為に内在するデザインの価値を明らかにしている。(新保韻香)



# Reserved Presence

未来が存在していた過去を見つめる

小池 巧真 | Takuma Koike

座席予約画面を記録することは、未来の発現を捉えることなのではないか。  
この気づきから、座席予約画面に表示されるヒトの記号を意識し始めた。  
一人目の座席が選ばれる瞬間、そこにエントロピーが発現する。  
静止した水面に石が放られるように、画面上の秩序がわずかに崩れ、未来が波紋のように広がっていく。  
撮影者である私はこの瞬間、エントロピーの増大によって予約画面内に生成された未来の無秩序さを記録する。  
この作品は一人目の予約者と対峙する瞬間を捉えることで「未来が存在していた過去」を閉じ込め、  
存在と時間の在り方を探る行為である。

——映画館の予約画面は見慣れた平面情報であるが、他の観客の存在が意識され、時間と共に目当ての席が選べなくなることに焦るような、心をざわつかせる空間でもある。作者はひたすらこの画面を見つめ続け、予約という形で未来が形成される多くの瞬間に立ち会い、考えた。最初の1席を捉えた膨大なスクリーンショット群は、一見するとグラフィック作品のようであるが、これも写真である。記号化された事態を記録することは、写真を撮影するのと何ら違いはない。  
(佐藤淳一)



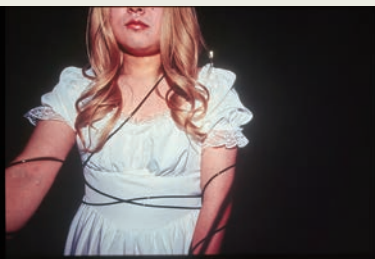
## 四季の花綴り

二十四節気に学ぶ、癒しと伝統のアートブック

チョウ シエ | Zhang Zirui

本作品は、中国伝統の暦「二十四節気」を軸に、春夏秋冬の移ろいを綴った4冊のアートブックを中心とした空間展示である。各巻には節気にちなんだ漢詩や解説、植物標本などを収録し、装丁とビジュアルを通じて、伝統文化と自然美の融合を図っていく。こうした構成によって、現代人の感覚を呼び覚まし、癒しの体験へと導くことを目指す。展示空間では、書籍を視覚的に据えながら、触覚・聴覚・嗅覚にも訴えかける展示を実施する。五感によって節気を体感することで、日常から離れて心身のリフレッシュを促す場を創出する。

——中国伝統の暦「二十四節気」を主題に、漢詩や植物標本を用いて四季の移ろいを綴ったアートブック作品である。中国古典書籍の造本術を踏まえつつ、日本語組版の可読性にも配慮し、高い完成度で調和させている。特に作者自身の手による製本技術は卓越しており、本としての質感や手触りが、季節のリズムや自然へのまなざしを五感を通して伝え、読み手を癒しへと導いていく。本作は、これまでの研究と制作の成果を、書籍と展示空間の両面から立ち上げ、癒しと伝統文化の新たな継承のかたちを提示している。(新保韻香)



## The Self Image Portrait The Self Control Portrait

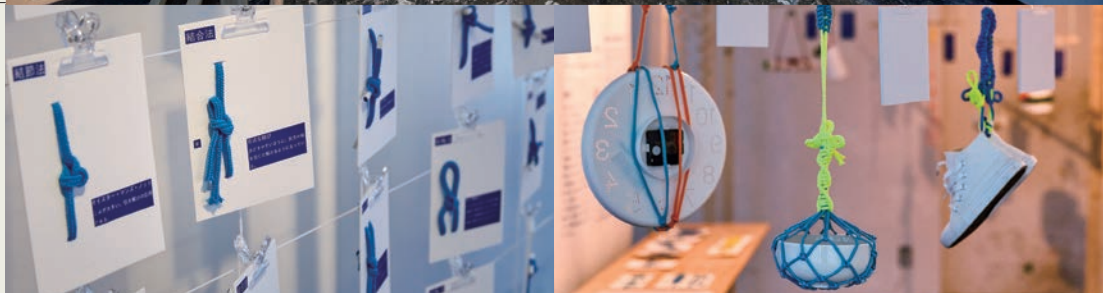
辻 凱貴 | Kaito Tsuji

本作の被写体である作者は、男性だが性自認は女性なため、心の中の像と身体にずれがある。従って、男性としての身体のみならず「内面にある女性像」まで表現した状態を撮影することで「正確な自画像」の制作を試みた。

『The Self Image Portrait』では、ガラスの反射を利用した独自の撮影手法によって、男性としての身体から女性像が浮上し、同居している状態を表現した。

『The Self Control Portrait』では、内なる女性像を再現する場として写真空間を利用するために、エアレリーズ（有線のセルフシャッター）を使って被写体及び撮影を自身で行い、写真内において女性像を自ら体現し操ろうとした。

——作品の中心となるこのセルフポートレートには、何か悲痛なズレ感がある。違和感のなさを目指すデジタル合成とは全く違うところに着地しているのだ。自分とモデル、ガラスの透過と反射、背景と衣装の明暗の組み合わせで構成された純粋に光学的な合成による写真だが、それによって表現されているのは、作者が認識する自分本来の姿への接近とその限界である。発見した物理現象を、自らの問題に合わせて巧みに表現技法にまで高めた点が秀逸である。（佐藤淳一）



# 結びを持ち運ぶ

結ぶを見つめ直す

西 那奈子 | Nanako Nishi

私たちは日常の中で「結ぶ」という行為を行っている。

しかし、それはあまりにも日常的な動作であるため、結び目に込められた意味や実用性について意識されることは少ない。

こうした「結ぶ」という行為を文化として多くの人に伝えることを目的に、「結びを持ち運ぶ」という作品を制作した。

本作品では、運ぶという実用性と広告媒体的な役割を結びに与えることで、無意識に行われてきた「結ぶ」という行為に、改めて意識を向ける機会となることを目指す。

——一連の日常的所作である「結ぶ—運ぶ—ほどく」に着目し、多様な「結び」の形態を丁寧に抽出・検証しながら、実用性と文化的記号の両面から考察した研究志向の高い作品である。「結び」が高度に体系化されたデザイン行為として成立していることを示した点は、研究成果として高く評価できる。さらに、「結び」の機能的・文化的意味を的確に類型化し、何気ない日常の中に潜むデザインの存在を鮮明に示している点も、きわめて秀逸である。(白石学)



## 旧居のデジタルアーカイブシステムデザイン

タン ヤング | Tan Yanggu

災害や過疎化、移住などによって失われつつある居住空間と、そこに刻まれた居住者の記憶を、3Dスキャンをはじめとするデジタル技術によって保存・共有することを目的としたアーカイブシステムの研究である。

——三次元デジタルスキャンによって取得した空間データを、視点移動を伴いながら閲覧可能なシステムとして構築し、写真や映像による従来の記録では喚起されにくい記憶の想起を促す装置を実現している。本研究は、震災の記憶を伝えるドキュメンタリとしての側面を持つと同時に、居住者のナラティブな語りやエピソードを重ねることで、土地と不可分であり特定の居住者の生活史・記憶・感情が染み込んだ居住空間を記録・共有するアーカイブ手法として高く評価できる。(大石啓明)

# 卒業・修了研究制作展 学科賞



## 鉱物映像図鑑

3DCG映像で鉱物を多角的に表現したインタラクティブ作品

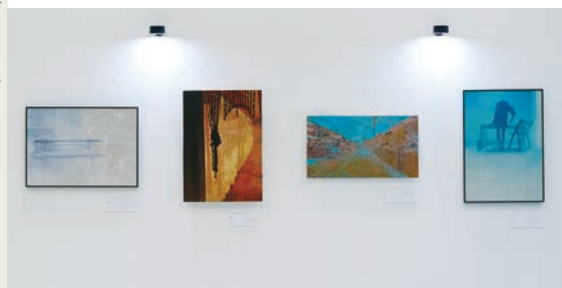
青木 るな



## あわいの庭

未知と曖昧さへの好奇心を描く

鎌田 菜穂子



## 記憶に潜る

印刷技法・素材に着目した自伝的イラストレーション表現の模索

鎌田 真弥



## 心を映し出すブランド『共鳴』

ストーリーテリングで表現する内なる混乱と気づきを通じた安らぎ

キム ギュリ



## 食べものことわざ

食べものによることわざの再構築

曽根 雅



## もふもふモノ図鑑&アンチもふもふモノ図鑑

「もふもふ」はどこからやってきた？ 発生形態と認知に関する諸研究、およびイラストレーションによる「もふもふらしさ」の相対化

深田 駿太



## ぶっ飛ばして愛に着く

スキャナーによる画像構成を通して人と触れ合う

増田 夏樹



## 星雲に触れる

空中ハプティクスを用いた触覚インスタレーション

村松 知明



## Magic Takt

音波の物理現象を利用したファンタジーゲームの開発

山田 萌乃香



## どうのなっじろう物語シリーズ

吉岡 日菜子



## 変化のあわいに宿る美

異種素材間における物質的トランジション表現を題材とした  
ルックデベロップメントの展開

吉田 美千花

表紙作品  
煩惱の鐘  
(2025年度卒業・修了研究制作展 優秀賞受賞作)  
岩本 愛永 | Manae Iwamoto



- 発行.....武蔵野美術大学  
デザイン情報学科研究室
- 発行日.....2026年 7月 7日
- 編集・デザイン.....新保 韻香＋野濱 ありさ＋花形 実季
- 編集協力.....和久 智穂＋伊藤 水月＋川野邊 優花
- 撮影.....稲口 俊太＋井上 桂佑＋  
いしかわ みちこ＋大塚 敬太
- 印刷・製本.....株式会社アトミ
- 連絡先.....〒187-8505 東京都小平市小川町1-736  
武蔵野美術大学 9号館411  
Tel: 042-342-6801  
Fax: 042-342-5192  
E-mail: d-info@musabi.ac.jp
- Webサイト.....武蔵野美術大学HP  
<https://www.musabi.ac.jp/>  
デザイン情報学科 公式HP  
<https://dinfo.musabi.ac.jp/>  
デザイン情報学科 公式X(旧Twitter)  
@d\_info





# 100

1929-2029

100th

美はつづく。

