

デザインの知恵（仮）

情報デザインから社会のかたちづくりまで

須永剛司=著

発売日：2019年03月26日

A5判・並製 | 300頁予定 | 予価：3,000円+税 | ISBN 978-4-8459-1827-0

http://filmart.co.jp/books/design/sunaga_takeshi/

多くのデザイナーに影響を与えてきた
情報デザイン分野の第一人者が、
30年にわたる経験と事例から、
そのデザイン哲学、
これからのデザインの可能性を語る

多摩美術大学に情報デザイン学科をつくり、日本の美大に「情報デザイン」という概念を定着させ、これまで数多くのデザイナーを育ててきた須永剛司。

本書では、「デザインとは何か」という根源的な問いかけから出発し、自身の思考の歩みや教育現場での実践を再考察しながら、現代の情報デザインの課題、人間のためのデザインのあり方を論じていく。

目に見えない情報の時空にかたちを与える「情報デザイン」。その試みを続けてきたからこそわかったデザインのおもしろさ、デザインの知恵を使うことで人々が自発的に社会をかたちづくっていけることの気づきなど、第一人者ならではの視点から、かつてない伸びやかで多角的なデザイン論が展開される。人間とデザイン、社会とデザインのあり方を考え、デザインの可能性を問い直すための優しさとヒントに満ちた一冊。

目次（仮）

※内容は変更になる場合がございます

はじめに

- 第1章 デザインを見つめると？——情報デザインの原点をふりかえる
- 第2章 情報デザインの学び方——無重力の場をかたちづくるために
- 第3章 3つのケーススタディ——情報デザインから社会のかたちづくりへ
- 第4章 世界で起こった新潮流——人間中心の知行を拓くパイオニアたち
- 第5章 社会のかたちをつくる——生きたい社会を自分たちでデザインするために
- 第6章 創造するデザインの知恵——答えが多様にあるという豊かさを求めて
- 第7章 これからのデザインの学びとは——子どもにも大人にもデザインをおわりに

PROFILE

須永剛司（すなが・たけし）

神奈川県横浜市出身。多摩美術大学立体デザイン科を卒業しGKインダストリアルデザイン研究所勤務。デザインの現場を離れて筑波大学大学院で認知科学とデザインの学際領域を学び、1987年筑波大学術博士。88～89年イリノイ工科大学で情報設計方法を研究。89年より多摩美術大学。95～96年スタンフォード大学コンピュータ科学部でヒューマン・コンピュータ・インタラクション（HCI）を研究。98年多摩美術大学に美術学部情報デザイン学科開設。2015年より東京藝術大学デザイン科教授（19年3月に退任予定）。著書に『情報デザイン』（グラフィック社、共著）など。