



20 GUIDE BOOK

24

本学科では様々な立体物をデザインするための豊かな感性と幅広い知識、問題意識を養います。個人制作のクラフト、空間とそれに関連するプロダクトを思考するインテリア、社会全体を構築するインダストリアルな3コースで、

生活環境やプロダクトをデザインします。1年と2年前期までは基礎実習を通して幅広く学び、2年後期からは各コース独自の理念のもと、専門分野を極めます。

Our lives are surrounded by things, with which we live, work and play. All these things [except those created by nature] were "designed" and made by human beings, be it consciously or spontaneously, by hand or machine. The Department offers

in-depth study into the design of all the objects that shape our everyday environments, and by scrutinizing relationships between people and things, explores new visions for living.



INDUSTRIAL DESIGN

工業製品を対象に、多様化する人々の価値観と絶えず変革する技術を見据え、次世代が求める解決策を思考します。地球社会のニーズに応えるデザイナーの教養を身につけ、実践的なプロセスを通じてデザイン制作・研究活動を行います。また、2年次後期からプロダクトとモビリティのゼミに分かれ、専門分野を深めていきます。



Industrial Design Course covers a diverse range of industrial products in general. Students acquire basic knowledge and culture required for professional designers responding to the needs of a global society, and they engage themselves in design / production / research activities and

インダストリアルデザイン

learn through hands-on processes. We hope to cultivate industrial designers who will link design with social needs. The course is divided in the product design seminar and the mobility seminar focusing on automobile to pursue further knowledge and in each field.



INTERIOR DESIGN

インテリアデザイン

常に実践的なアプローチを重視し、ものの存在のあり方を思考し素材に触れながらデザインを学びます。この抽象と具象を行き来するプロセスは既成概念にとられないデザインを生み出す力となります。また、授業では照明器具や椅子や棚などのプロダクトから住空

間や店舗などの空間まで学ぶことで、ものだけではなく周りの空気にも視野を広げて思考することができます。「家具」ではなく「物が存在する場」をデザインするのです。

We constantly focus on experimental approach in design in Interior Design Course. We learn design through hands-on experiences with real materials while taking conceptual approach to explore how things exist and how people act. Interior Design deals with diverse subjects of different scales, starting from a single object, a space surrounding

it, and an environment surrounding the space, and to be continued beyond. Design assignments include a wide range of product design, but we always start design from rethinking the essence of each subject. In other words, we don't just design a "shelf" but we design a "place" where a subject-matter exists".

CRAFT DESIGN

METAL WORK GLASSMAKING WOODWORK TEXTILES CERAMICS

木工・金工・ガラス・陶磁・テキスタイルの5つの素材を中心にものづくりを実践する、学びと試みの場です。高速化した情報や物に溢れ、経済効率を優先した世の中で、素材を活かしたデザインや自然を敬う日本人の美意識は今世界中から注目されています。

課題ごとに、5コース全体で行う作品の発表や講評もこのコースの大きな特徴です。卒業後は、自由な発想を形にする工芸家や美術家を始め、素材の知識や経験を持つデザイナーとして、多くの人が幅広く活躍しています。

Craft Design Course is the learning and experimenting field to practice "monodukuri" [creative design and manufacturing] with an aim to create a better living environment, while focusing on five kinds of materials closely related to our daily life. In this economic efficiency-based, society flooded with rapid information and excessive goods, Japanese aesthetics, such as respect for nature and design bringing the best of materials, is gathering much attention from the world now.

The course is divided into sub-courses, including Woodwork, Metalwork, Glassmaking, Ceramics, and Textiles, and students will produce and propose items such as furniture, interior furnishing, accessory, tableware, fabric and others, while exploring possibilities of craft handwork and product design. One of unique society, and take active part in the field of interior/fashion/product designs as designers with expertise and experience in material.

クラフトデザイン

卒業・修了後の主な進路

作家・職人、プロダクト・インダストリアルデザイナー（家電、自動車、二輪車、家具、照明器具、文具、食器、シューズ、バッグ、ジュエリー、雑貨など）、インテリアデザイナー（ショップ、オフィス、住宅など）、グラフィックデザイナー、広告デザイナー、ゲームデザイナー、Webデザイナー、アパレルデザイナー、テキスタイルデザイナー、美術製作、舞台美術、企画、教職、進学（国内、留学）。

TRY AND ERROR

主な就職先

(50音順、過去5年間の実績)

赤城乳業、アクトアシックス、浅井建築設計事務所、戸沢啓治建築設計事務所、アダル、ATSUHIKO YONEDA DESIGN、イッセイミヤケ、イリア、ヴァンドームヤマダ、ヴィス(BIS)、大塚オーミ陶業、大洲銀器、オカムラ、オリバー、カインズ、カシオ計算機、カシムラ、KADAN、学校法人女子美術大学、学校法人武蔵野美術大学、金澤屋商店、Camp Design inc、カリモクグループカリモク家具、河津、環境計画研究所、くろがね工作所、黒沼染工場、ケイ・ウノ、ケース・リアル、KLab、小糸製作所、goen、コクヨ、コニカミノルタ、コンセプトラボ、コンビ、サンゲツ、サンワカンパニー、GK京都、積水ホームテクノ、自遊人、積水化学工業、Xiaomi(シャオミ)、シャープ、ジョイフル本田、SHOKKI、シンコーインテリア、スズキ、スノーピーク、SUBARU、zenplus、ソフ、大光電機、

大日本印刷、TASAKI、ツインバード工業、土屋製菓造所、DESIGN STUDIO S、電通、電通デジタル、東海共同印刷、東海理化、東芝テック、東リ、TOTO、土佐組子、凸版印刷、トヨタエンタプライズ、トヨタ車体、トヨタ自動車、トヨタ紡織、中川政七商店、ナカバヤシ、西川産業、日建スペースデザイン、日本アイ・ピー・エムデジタルサービス、日本設計、日本デザインセンター、日本電気、任天堂、nendo、博展、Hacoa、箱根丸山物産、パニオン工芸、バルミューダ、バンダイナムコアーツ、バンダイナムコアミューズメントラボ、ピーシーデポコーポレーション、飛騨産業、日野自動車、福永紙工、富士通ゼネラル、富士電機、

TRY AND ERROR

TRY AND ERROR



富士フイルム、ブラビス・インターナショナル、ペリカン石炭、本田技術研究所、ボーネルンド、マツダ、松田平田設計、丸真、マルニ木工、ミサウ(unico)、miyake design、メガハウス、メック・デザイン・インターナショナル、漆目金屋、モデュレックス、モンベル、ヤマハ発動機、横濱硝子、ライオン事務器、LIXIL、リクルード、ルイ・ヴィトンサービス、YKK AP。

gs," which had to be discarded as "dregs," they could become a product with a
to create a product from shavings. The shape, familiar to everyone from children to
to a lampshade. Like the pencil, the shape of the wood changes from round to octago-
details of these shapes appear in the pencil as well. Like the pencil, it can be shaved
piece of wood, with the length and thinness varying depending on the amount of force
ening.