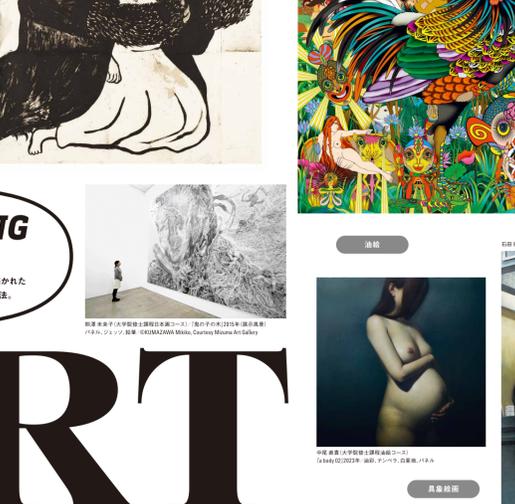
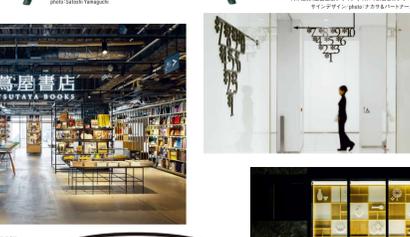


# MAUREKA! 2026



# DESIGN



## INFORMATION

情報  
コミュニケーションの新しいかたちをデザインすること。  
webデザイン、ゲーム、プログラミング、  
ソフトウェア開発、人工知能などが広い。

VR/AR  
webデザイン  
アプリケーション開発



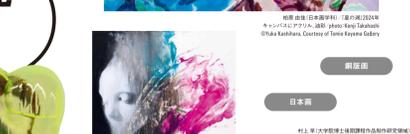
## PRODUCT

プロダクト  
乗り物や電化製品など、私たちの生活をとりまくモノとコトをデザインすること。



## PLANNING

プランニング  
創造的な活動を行う時に立てる計画のこと。  
企画書を書いたり、イメージをスケッチしたりするなど、  
自分の考えを相手に伝えるためのさまざまな工夫が重要。



## SOCIAL INNOVATION

社会課題解決  
現代社会のさまざまな課題を解決するために、  
既存の常識を打破するようなビジネスやサービスを開発し、  
新たな社会的価値を創造すること。



## VISUAL COMMUNICATION

ビジュアルコミュニケーション  
文字や絵、色などを使用し、平面やweb、コンピュータなどで  
情報を伝えるデザイン。ポスター、広告、フライヤー、ロゴ、  
パッケージ、書籍、webデザインなど。



## SCENOGRAPHY

セノグラフィ  
身体を使った美術表現、演劇やダンスの要素も含んだ表現で、  
公演場所は路上やホール、ギャラリーなどさまざま。



## INTERIOR

インテリア  
建物内部の空間の構成、演出、デザインなど。  
家具や什器などの設備、照明、  
建物内部の装飾を設計する。



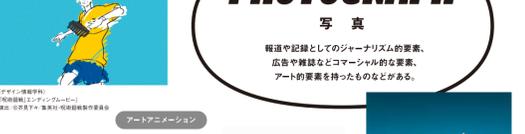
## ARCHITECTURE

建築  
住宅から商業施設、公共施設、都市計画まで、  
幅広い人が生活し、働き、集う場を計画し設計すること。



## MOVING IMAGES

映像  
映画やショートフィルム、ドキュメンタリーなど、  
静止画ではない映像全般。



## FASHION

ファッション  
流行のこと、特に衣服においては  
毎年主流となる色やかたちなどが  
新しいデザインとして提案される。



## INSTALLATION

インスタレーション  
場所や空間全体を作品として体験させる手法のこと。  
基本的には一時的な展示となり、  
展覧会会期中にしか体験できない。



## CRITIC

批評  
アートデザインのありかたを  
客観的に批判的に検証する  
ものごとを否定することではない。



## PHOTOGRAPH

写真  
報道や記録としてのジャーナリズムの要素、  
広告や雑誌など商業的な要素、  
アートの要素を持ったものなどがある。



## SCULPTURE

彫刻  
金属や木、石など、さまざまな素材による  
ものの存在に関わる表現。



## PAINTING

絵画  
紙や布、壁などに顔料で描かれた  
もっともプリミティブな表現方法。



## MUSEOLOGY

ミュージオロジー  
芸術、民俗、歴史などに関するモノと情報で「世界を編集」する学問領域。  
博物館や美術館における調査・研究、収蔵、  
保存・修復、展示、教育に携わる。



## MEDIA ART

メディアアート  
電子技術や情報通信技術など先端の  
テクノロジーをアートに取り入れる試み。

