



“Thinking with your hands”

INDUSTRIAL DESIGN

インテリアデザイン

INTERIOR DESIGN

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わ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デザインから住空間や店舗などの空間まで学ぶことで、ものだけでなく周りの空気まで視野を広げて思考することができます。「家具」だけではなく「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 surroundings 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 "furniture", but we design a "place" where a subject-matter exists.

インダストリアルデザイン

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 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 and the mobility seminar focusing on automobile to pursue further knowledge and in each field.

クラフトデザイン

CRAFT DESIGN

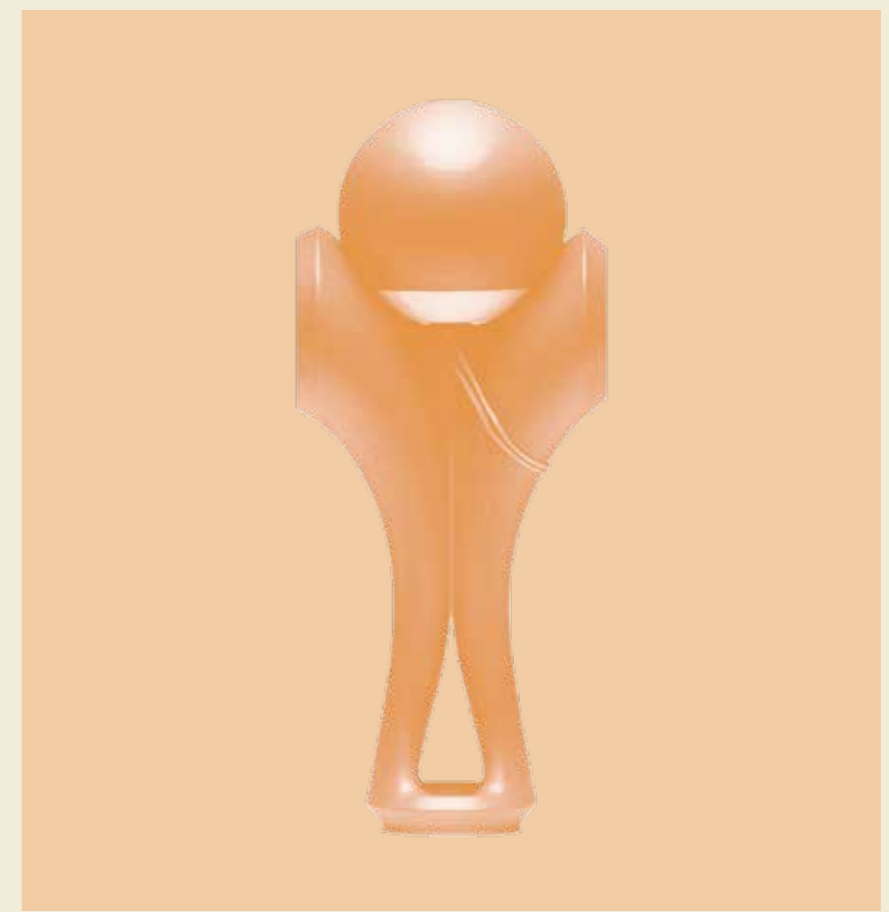
METAL WORK
GLASSMAKING
WOODWORK
TEXTILES
CERAMICS

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 offers a space for learning and experimentation, centered on five key materials: wood, metal, glass, ceramics, and textiles. In a world increasingly driven by speed, abundance, and economic efficiency, the Japanese aesthetic sensibility—rooted in respect for nature and material-centered design—is gaining international recognition. A distinctive feature of the program is the opportunity for all five courses to come together for group critiques and presentations of student work in response to each assignment.

After graduation, many students go on to thrive as craftspeople and artists who give form to their ideas freely, or as designers who apply their material knowledge and hands-on experience across a wide range of fields.

INTERIOR DESIGN



CRAFT DESIGN



「手で考える」

卒業・終了後の主な進路

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）。

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、芦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、大瀬銀器、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、CampDesigninc、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、ココヨ、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、シンコールインテリア、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、土屋靴製造所、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・ビー・エムデジタルサービス、日本設計、日本電気、任天堂、nendo、博展、Hacco、箱根丸山物産、パニオン工芸、バルミューダ、パンダイナムコアーツ、パンダイナムコアムーズメントラボ、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、富士フィルム、フタバインターナショナル、ペリカン石鹸、本田技術研究所、ポーネルド、マツダ、松田平田設計、丸真、マルニ木工、ミサワ(unico)、miyake design、メガハウス、メック・デザイン・インターナショナル、雀目金屋、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、リクルート、ルイ・ヴィトンサービス、YKK APV



**SELECTED WORKS
IN RECENT YEARS**



Cr*Sn **CRAFT DESIGN (CERAMICS)**
清水 鈴音 エレオノラ Shimizu Suzune Eleonora
卒業制作ではイチンと絵付けという二つの技法を組み合わせて、コース料理の、五臓腑とそれぞれに合わせたチャージプレートを作成した。チャージプレートとは器の作製、器をより美しく引き立たせるように、緑の形や緑の色や絵付けでコントラストを出し、装飾を施した。イチンと絵の顔に含まれている酸化クロムという緑色の成分が釉薬に含まれている酸化銅という成分と低温で反応することで、独特なピンク色を生み出している。これらの配合を研究し、個々のコース料理に合った調合を選び抜いて、ピンク色の出具合や絵付けの色合いに差をつけている。

For my graduation project, I created a series of five vessels for a course meal, each paired with a matching charger plate, by combining the ceramic techniques of itchin slip trailing and hand painting. Decorative contrasts of green forms, pink tones, and painted motifs were used to enhance the presentation of each piece. The distinctive pink color is produced through a low-temperature reaction between chromium oxide in the slip and paints and tin oxide in the glaze. Through experimentation with these material combinations, I developed variations in color and decoration tailored to each course, giving every piece its own character.



From Log **CRAFT DESIGN (WOODWORK)**
島崎 烈 Retsu Shimazaki

本作品は、大型機械を使わず最小の手道具だけで制作する、生木の木工技法「グリーンウッドワーク」による椅子です。伐採した木を乾燥させずに使い、乾燥過程で木が自ら縮まり強度を増す性質を活かしています。伝統技法の再現に限らず、短時間で備えて身近に入手できるローブを組み合わせることで、現代における新たな可能性を探りました。身近な素材シンプルな構造、最小限の道具によってもつくりはもっと身近な存在になり得ることを探っています。

This chair is made using "green woodworking," a technique that requires no large machinery and only a minimal set of hand tools. Freshly cut wood is used without drying, taking advantage of its natural tendency to shrink and strengthen as it dries. Rather than simply reproducing a traditional craft, the project explores its contemporary potential by combining the technique with rope, an inexpensive and widely available material that can be woven quickly. Using accessible materials, simple construction, and minimal tools, the work proposes a more approachable and accessible way of making.



重宅 **INTERIOR DESIGN**
佐藤 藍珠 Aiki Sato

「自然とインテリアの共生とは何か」共生とは、自然に身を委ねることも、自然を支配することもない、それは自然と人工物、双方の力が押し合った状態を併存させることで初めて成立する関係である。インテリア自体は自然に対して弱く、四季の移り変わりに対し、何十年という時間をかけて変化する大地や植物を観察しながら暮らしが自然の中で生活の経験でありそれを可能にするには生活の自然の中に「隠れ続ける力」が必要である。その紹介として土木を選別し探求を遂げた出合った機軸をそのままリアリティとして扱う。単なる基礎ではなく、自然と共生、そしてインテリアをつつや存在になり得ると考えた。自然に抗う土木を土台としてではなくインテリアとして成立させることで、変化し続ける自然を奪わぬ場所から暮らしを支えるインテリアとし「重宅」を提案する。

What Does It Mean for Nature and Interior to Coexist? Coexistence does not mean surrendering ourselves to nature, nor does it mean dominating it. Rather, it is a relationship that can only emerge when the forces of nature and those of human-made objects remain in balance. An interior alone is inherently fragile in the face of nature. The true richness of living in nature lies in experiencing the changing seasons and observing the gradual transformation of the land and vegetation over decades. To make such a way of life possible, however, there must be a force capable of anchoring human habitation within nature. As a mediator between nature and daily life, this project turns to civil engineering infrastructure. Through a process of exploration, I encountered the remains of a bridge foundation and adopted it directly as a material. Rather than functioning merely as a structural base, it has the potential to connect nature, living, and interior space. By reinterpreting civil engineering—traditionally conceived as a means of resisting nature—not as a foundation but as an interior element, the project proposes ** "Juuutaku (Heavy Dwelling)" **, an interior that supports everyday life from an unchanging point while embracing the continuous transformation of the natural world.



CORRUSHELL **INTERIOR DESIGN**
成田 昂 Nagi Narita

一般的に波板は何かを囲む面として扱われるが、インテリアスケールの立体物にすることで質量感を持たせた。折り曲げる際生まれた波板ならではの形状がアイコンのフォルムとベンチを制作した。屋外での使用を想定し、色味は無機質でありながらも周囲の色や光の影響を受ける。置かれたシーンによって違った表情を見せ、建築物としての波板の存在感も感じられる。

Corrugated sheets are generally used as planar elements that enclose or partition space. In this work, however, they are transformed into interior-scale objects, giving them a distinct sense of volume and mass. The stool and bench were designed around the characteristic openings created when the corrugated sheets are bent, making these forms a defining feature of the pieces. Intended for outdoor use, the surfaces maintain an industrial and inorganic quality while simultaneously responding to the surrounding environment through changing light and color. Depending on where they are placed, the pieces reveal different expressions, while also evoking the presence of corrugated sheets as an architectural material.



しなやかに、かたがが脈打つ **CRAFT DESIGN (TEXTILES)**
浅野 日香 Hinako Asano

大学入学当初から毎日ドローイングを描き続け SNS に投稿することをはじめ、様々な素材や技法を通してドローイング表現とテキスタイル素材の関係性について研究を続けている。その中で織りなどの多くの要素から成り立つ表現によって表裏する。動物や植物にスマートフォンを写し取りながら集めた素材を拡大、縮小を繰り返して質感をよりリアルに近づける。自分の手を動かしながら染めることで、絵や色面が現れやすくなる。さらに重ねることによって生まれる新たな色彩は一度デジタルの画面上で完成したドローイングにふたたび息を吹き返す。

Since the beginning of her postgraduate studies, I have been making drawings every day and posting them on social networking services, and has continued to research the relationship between drawing expression and textile materials through various materials and techniques. In the course of this research, I have moved away from expression consisting of many elements such as weaving, and expresses my drawings by silk-screen textile printing, in which elements such as colour, composition and texture are stripped down to the maximum extent possible. Using plants as the subject matter, I draw patterns on my smartphone by tracing them with my finger. The drawings are enlarged, and the stencils are cut and dyed using the open screen technique. The lines and coloured surfaces shimmer as they are dyed by the my hands. The new colours created by overprinting breathe life back into drawings that were once completed on the digital screen.



ROLE **INDUSTRIAL DESIGN**
岩片 智 Tomo Iwakata



フィラメントを織む **INTERIOR DESIGN**
宮城 野乃美 Nonomi Miyagi

3D プリンター用フィラメント (PLA) を使い、手編みによって造形した照明。機械によるプリントによって生まれる織物構造とは異なり、本作のシェードは編み構造によって柔らかさと弾力性を備え、見た目のサイズからは想像しにくい軽やかさを持っている。手編みという手法を用いることで、機械の規格にとわれないサイズ調整や、自由な高い造形を可能にし、素材の新たな表情を引き出している。

A lighting piece hand-knitted using PLA filament typically used for 3D printing. Unlike the layered structures that gives it softness and flexibility, resulting in a surprising lightness that belies its visual scale. By adopting hand knitting as a method of fabrication, the work enables forms and scales unconstrained by the limitations of machines, revealing new material expressions and possibilities.



水生陶器標本 **CRAFT DESIGN (CERAMICS)**
向井 奈生子 Naoko Mukai

持つだけで手のあとが残るほどやわらかいのに、触くと硬くなってかたちをどめる土という素材の持つ軽快さに触れると、時に力強さを感じ、時に柔らかさを感じ、その表情一つ一つに驚かされます。その感覚を記録するため、植物や生物などの標本にぞらえて、陶器の標本を制作しました。

When I touch the lightness of the material clay, which is so soft that it leaves marks on my hand just by holding it, but hardens and retains its shape when fired, I sometimes feel powerful, sometimes soft, and my heart throbs with each expression. In order to record these sensations, I created ceramic specimens, which I liken to specimens of plants and living creatures.



shell chair **INTERIOR DESIGN**
唐沢 理沙 Risa Karasawa

浜辺の安全管理のため、自然保護物として処理されている貝殻を使用し、マテリアルには、貝殻由来の石灰石を主成分としたセメントを使用している。現在、温暖化の進行により海水の性質が変化し、貝殻が形成されにくくなる可能性も指摘されているなかで、古来より建築や彫刻として人の暮らしに寄り添ってきた貝殻の存在にあらためて目を向け、その価値を未来へとつなぐことを目指す。



登る、迷う、成長する **INTERIOR DESIGN**
大林 エレン 優里子 Elene Yuriko Obayashi

この幅約3メートルほどの細長い建物(建物は高層ビルの隙間に差し込まれた)は、私ははじめてや階段など登るといふ身体性で人が成長する過程の安心、恐れ、学び、成長の四層として建物と登ることと結びつけ、実感できる空間を設計しました。迷いながら登ったり一層層と登ること自分なりの道を探し、新たな気づきを得て人は成長するのではないか。

This narrow building, just five meters wide, is nestled between two high-rise structures. I designed this space to translate the act of climbing—through ladders and staircases—into a physical experience that mirrors the emotional and developmental stages of growth: comfort, fear, learning, and transformation. By ascending this vertical space, whether through hesitation or with determination, visitors are invited to explore their own path. In that process of wandering or moving straight ahead, they may gain new awareness—and perhaps that, too, is how we grow.



Engram **CRAFT DESIGN (TEXTILES)**
ジョウ ンジン Eujin Choa

記憶は自分が誰で何をする人なのかを規定するものである。しかし、記憶の中には時間の経過や感情の変化によって明確さを失い、意図しない部分が多く存在する。記憶は完全な写しではなく、絶えず変化し再構成される可変的な現象を持つ。本作は、そのような記憶の柔軟さや痛みを、物理的かつ視覚的な形として表現を試みた。技法としては3層構造を使って、三つのレイヤーを交差する表現を重点と制作を行った。

Memory shapes our sense of self, yet it is never fixed. Over time, memories lose clarity, become distorted, and are continually reconstructed through changing emotions and experiences. This work explores the fluid nature of memory through the medium of weaving. Using a triple-weave technique, three interwoven layers intersect and overlap, visually expressing the complexity, ambiguity, and transformation of memory as it shifts between recollection and imagination.



11010010 **CRAFT DESIGN (METAL WORK)**
ジョウ カキン XU KEXIN

「0」と「1」という二進法コードに響く記憶の響きをテーマにしたジュエリーを作りました。ジュエリーは、身につける人との深い絆を結び、時を超えて感情的な記憶のみならず、この作品を通じて、デジタル時代における記憶の蓄積、欠落、空白を表現します。

This jewelry piece explores the fragility of memory encoded in the binary system of "0" and "1." Jewelry forms a deep bond with its wearer, carrying emotional value that transcends time. Through this work, I reflect on the accumulation, loss, and absence of memory in the digital age.



Pitta **CRAFT DESIGN (WOODWORK)**
松井 映里紗 Erisa Matsui

フォルディングチェアは「折れた木」という機能があることから、時に疲れたような印象を与え空間に溶け込みにくいことがありますが、Pitta は脚の断面がリリになるように成形されていることで折りたたんだ時に折り目が隠れたフレームの中にリリと収まるようになっています。スリリとした佇まいで空間に溶け込みます。

Folding chairs, by nature of their collapsible function, can sometimes feel temporary or out of place in a space. However, Pitta is designed with U-shaped legs, allowing one leg to fit seamlessly into the molded form of the other when folded. This creates a clean, compact form that integrates effortlessly into its surroundings.



全身で自然を感じる人たち **CRAFT DESIGN (GLASSMAKING)**
桜中 美咲 Misaki Sakuranaka

人が自然に接している機会を朝から夜まで5つの時間帯に分け、それぞれの場面で存分に自然のエネルギーを感じ取り、とても気持ちよく過ごしている風景を切り取っています。豊かな自然を守ることが、人の心の豊かさへ繋がることがを表現しています。

This work portrays five moments from morning to night in which people connect with nature. It expresses how preserving a rich natural environment enriches human well-being and quality of life.



海ほとり街、ともしび通り **CRAFT DESIGN (METAL WORK)**
湯浅 重子 Sumireko Yuasa

作者自身の記憶に根ざした「住みたいまち」を、主業材である銅の質感と高度な加工技術によって獲得力ある立体作品へと昇華した。「私の住む町にある灯台のような建物」を主役に加え、個人的な思い出の地から町全体を構築する建築的構力が際立つ。街を俯瞰する構造と、建築一つひとつの細部表現の密度が高次元で両立しており、俯瞰と接写のいずれにおいても鑑賞者を驚かす力を持つ。学部制作の枠を超えた完成度と個性を強く感じさせる作品である。

This work is a three-dimensional representation of an ideal town rooted in the artist's personal memories. Using copper as the primary material, the project combines its distinctive texture with advanced metalworking techniques to create a richly detailed architectural landscape. At the center of the town stands a lighthouse-like building inspired by a structure from the artist's hometown. From this personal point of reference, an entire townscape is constructed, exploring the relationship between memory, place, and architecture. The work is designed to be appreciated from multiple perspectives. From afar, viewers can take in the overall composition of the town, while closer observation reveals the intricate details of each individual building. Through the contrast between panoramic and intimate viewpoints, the project invites viewers to engage with the town as both a collective landscape and a collection of personal memories.



KEN-Neo **INDUSTRIAL DESIGN**
水谷 百江 Moe Mizutani

日本の伝統的な道具である「けん玉」は、誕生から107年を経た今もなお、子供から大人まで多くの人に親しまれている。一方で現代では、「古き良きけん玉」という意識のイメージが拭ききれない側面がある。そこで私は、けん玉がこの先の時代も、長きにわたって愛され続ける存在であるために、現代のライフスタイルに合わせてリブランディングを行い、新時代のけん玉 [KEN-Neo] として姿を生まれかわらせた。基本的なけん玉のフォルムを保ちながら、最先端であるバランサーを削り、フィット感の向上と、遊びの幅を広げる新技「転がし技」を新たに可能にした。

The Japanese traditional toy kendama has been enjoyed by people of all ages for over a century. Despite its enduring popularity, it is often perceived as a nostalgic toy of the past. To explore its future potential, I reimagined and rebranded kendama for contemporary lifestyles as KEN-Neo. While preserving its iconic form, KEN-Neo balances tradition and innovation through improved ergonomics and the introduction of a new style of play, the "rolling trick," expanding the possibilities of interaction and movement.



白青花会 **CRAFT DESIGN (CERAMICS)**
チエセイ Sey Choi

韓国の陶磁器を再解釈し、東洋の美しさや表すためのティーセットを構成しました。古代韓国の陶磁器である月窟 (Moon Jar) と高麗青磁をモチーフに、形状と色彩のデザインを考えました。月窟の流らかなみどりと純白を、高麗青磁の鮮やかな青を取り入れています。また、中国の青花から着想を得て、小ぶりの紅茶を茶器セットを構成しました。韓国伝統の茶と併せて、本来的な茶器として、本来的な茶器から成った紅茶文化を、東洋的な感覚から捉え直し提案しました。本作品を通して、東洋ならではの美しさや美しさを表す目に向けていただければ幸いです。

This tea set was designed as a reinterpretation of Korean ceramics, with the aim of expressing the beauty of East Asia. Its forms and colors draw inspiration from the Moon Jar, an ancient Korean ceramic vessel, and Goryeo celadon. The design incorporates the Moon Jar's gentle curves and pure whiteness, alongside the translucent blue-green hue characteristic of Goryeo celadon. Inspired also by traditional Chinese teapots, I created a compact tea set for black tea. Designed to accompany Korean tea and rice cakes, the project reconsiders tea culture—originally introduced from Britain—through an East Asian sensibility. Through this work, I hope to encourage viewers to appreciate the simplicity and beauty unique to East Asian aesthetics.



Boîtes en bois **CRAFT DESIGN (WOODWORK)**
谷本 風花 Fuka Tanimoto

まる、さんかく、しかく、すーと折り、ぐるりと回転、へろつとめくれば、かごと開まる。木目の温もり、心地の良い音、手で触れるのが楽しい木の質感、形遊びを試してみました。

A circle, a triangle, a square. Slides, turns, flips over, and closes with a click. The warmth of the wood grain and the pleasant sound. We tried playing with shapes in a wooden box that is fun to touch.



Guide to Anywhere **CRAFT DESIGN (GLASSMAKING)**
佐藤 ゆめみ Yumemi Sato

この作品は、作者自身の記憶に根ざした「住みたいまち」を、主業材である銅の質感と高度な加工技術によって獲得力ある立体作品へと昇華した。「私の住む町にある灯台のような建物」を主役に加え、個人的な思い出の地から町全体を構築する建築的構力が際立つ。街を俯瞰する構造と、建築一つひとつの細部表現の密度が高次元で両立しており、俯瞰と接写のいずれにおいても鑑賞者を驚かす力を持つ。学部制作の枠を超えた完成度と個性を強く感じさせる作品である。



MOCKY **INTERIOR DESIGN**
井上 拓音 Tact Inoue

木が割れてくっついたような家具。木粉と樹脂からなる人工木材を、加熱・プレスすることで有機的な歪みやひび出しを生みながら、部材同士が接着し強度が出る。本来、天然木ならばノコや磨き手による設計しなければならぬが、樹脂の性質を併せ持つ人工木材は、そのルールから逸脱することができる。ホットプレートやヘートガンで加熱し、加熱面同士をプレス機で押し潰す。その製造の中で樹脂を剥離した結果、天然木では成立し得ない構造体ができあがった。単なる天然木の模倣ではなく、人工木材という素材特有の可能性を問い直す試みである。

A piece of furniture that appears as though wood has melted and fused together. Made from an engineered wood material composed of wood flour and resin, the furniture is formed through heat and compression. This process generates organic distortions and extrusions while simultaneously bonding the individual components together, creating structural strength. With natural timber, joints and connections such as mortise-and-tenon joints must be carefully designed and crafted. However, engineered wood, which combines the characteristics of both wood and resin, allows these conventional rules to be challenged. By heating the material with a hot plate and heat gun and compressing the heated surfaces together using a press, the components fuse into a single structure. Through experimentation with this manufacturing process, forms and structures emerged that would be impossible to achieve with natural wood alone. Rather than merely imitating natural timber, this project explores and reconsiders the unique possibilities inherent in engineered wood as a material.