

DISCOVER OWN ASTERISK.
BEYOND BOUNDARIES.
The Power and Challenges of Integrated Design

Tama Art University
Department of Integrated Design
3-15-34 Kaminoge, Setagaya-ku,
Tokyo 158-8558, Japan



Integrated.

多摩美術大学の統合デザイン学科は、ひとことで言うと

●「グラフィック・プロダクト・映像などを分けずに、
“全部まとめてデザインする力”を鍛える学科」です。
もう少し具体的に説明すると、かなり特徴的な学科です。

■ ① 分野を分けないデザイン教育

普通の美大だと

- ・ グラフィック
- ・ プロダクト
- ・ 映像

みたいに分かれていますが、ここはそれをあえて分けない。

すべてを一つの「デザイン」として扱います。

つまり

●「ポスターも、プロダクトも、空間も、体験も全部つなげて考える」

■ ② “問題解決”としてのデザイン

単に作品を作るというより、

- ・ 社会の問題を見つける
- ・ どう解決するか考える
- ・ 形にして人に伝える

という流れを重視します。

いわゆる

● アート寄りというより「企画・広告・ブランディング寄り」

■ ③ カリキュラムの流れ

かなりはっきりしています。

1～2年

- ・ デッサン・色彩・構成
- ・ タイポグラフィ・写真・Webなど

● 基礎を全部やる

3～4年

- ・ ゼミ形式の「プロジェクト」
- ・ 社会課題をテーマに制作

● 実践・アウトプット中心

■ ④ かなり“総合力型”の人材になる

育てたい人物像はかなり明確で、

- ・ 問題を発見できる人
- ・ 全体を俯瞰できる人
- ・ アイデアを形にできる人

つまり

●「デザイナー+プランナー+ディレクター」的な人

■ ⑤ 向いている人

正直ここが一番大事で、

- ・ 広告・ブランディング・企画が好き
- ・ コンセプトから考えるのが好き
- ・ 一つの分野に絞りたくない
- ・ “考えるデザイン”がやりたい

→ めちゃ向いてる

逆に

✕ 絵だけ描きたい

✕ プロダクトだけやりたい

→ ちょっと違う

■ ⑥ 就職・進路の特徴

かなり幅広いです

- ・ 広告(電通・博報堂系)
- ・ デザイン会社
- ・ IT・ゲーム
- ・ メーカー企画

●「どこでも行けるけど、企画・クリエイティブ寄りが強い」 ■ざっくりまとめると、多摩美の統合デザインは

●「表現」より「設計」

●「作品」より「社会との接続」

●「ジャンル」より「全体」

を重視する学科です。もし気になるなら、「グラフィックとの違い」や

「実際のどのくらいレベル高いか」もかなりリアルに話せるので聞いてください。

実際のどのくらいレベル高いか結論から言うと、多摩美の統合デザインは

国内の美大の中でもかなり上位層(トップクラス寄り)です。

ただし“方向性が特殊”なので、単純な上手さランキングとは少し違います。

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

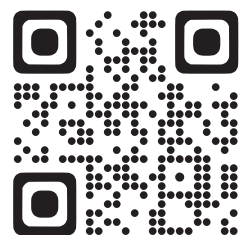
●「プロレベルの実態(かなりリアルに)」▶入学時点

はシンプルで
考えられる若手」が少ないから
出身は
コンセプト設計
言語化
プレゼン
ざるので
AD・プランナー候補として重宝される ■ 厳しい現実も言う
面だけじゃなくて
放置されると普通に埋もれる
技術を磨かないと“口だけ”になる
就活は結局ポートフォリオ勝負
つまり「学科に入っただけでは意味ない」 ■ 一番リアルなまとめ
デザインは
平均点が高い学科ではない
トップ層の破壊力が高い学科
て
そのトップに入れるかどうかで
やあトップ層って

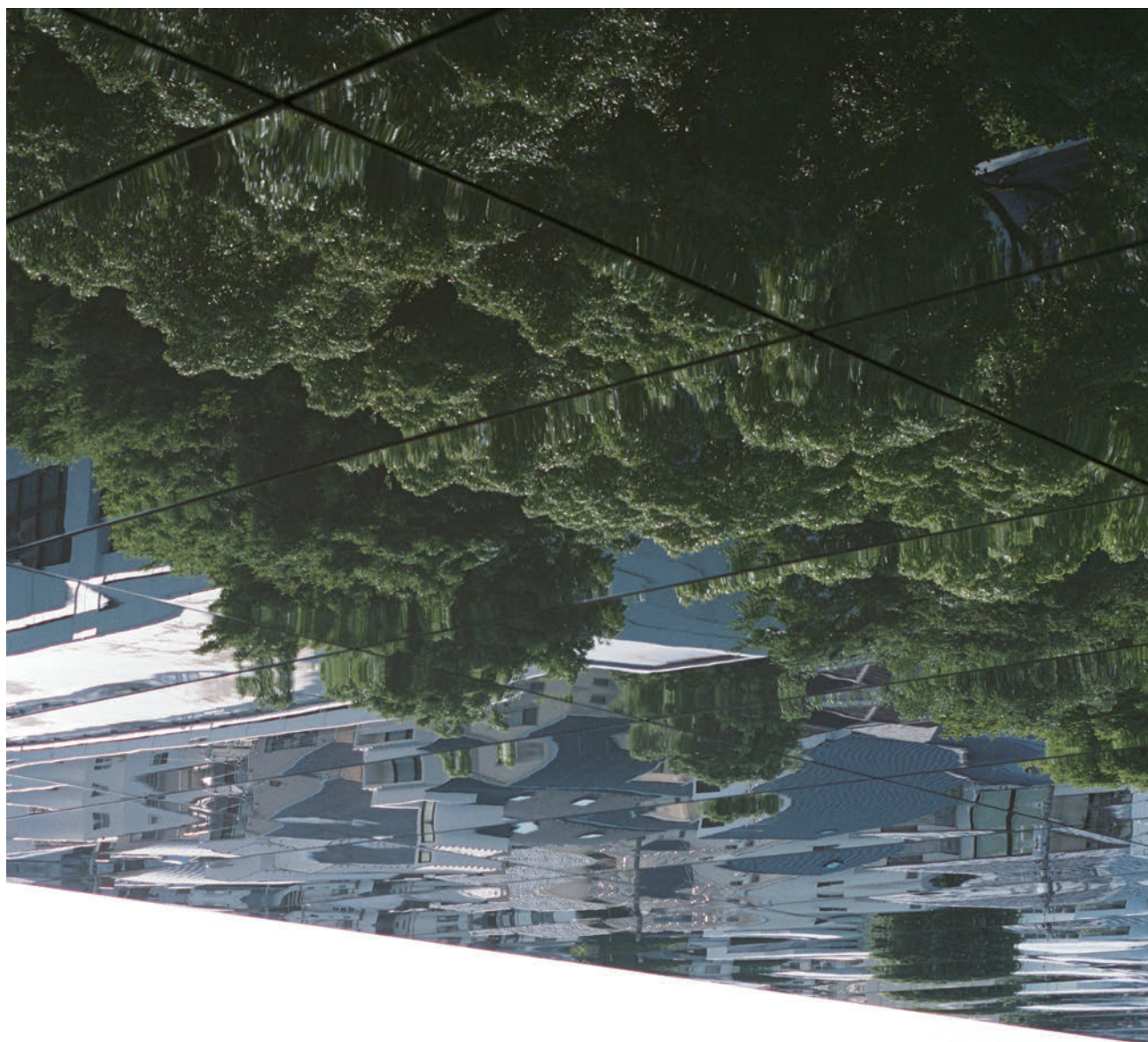
トップ
→ 一番
だから
・ 無駄がない

・ 一発で伝わる
・ 見た瞬間に意味が入る
● 広告的にめっちゃ強い ■ ④メディアの選び方がうまい
ここかなり重要です。
普通
→「ポスター作りました」
トップ層
→「このアイデアなら“新聞30段”が一番効く」みたいに選ぶ
つまり
● 表現じゃなく“伝達設計”をしている ■ ⑤プレゼンが強すぎる
統合のトップはここも別次元です。
・ 言語化がうまい
・ ロジックが通ってる
・ 審査員の視点を理解してる
● 「作品+説明」で完成する
実際、広告賞はここで勝負が決まることが多い ■ ⑥“社会との接続”がある
それが決定的な差です。
普通
・ 論のセンス・美意識
・ 位置
・ 時代・人間にちゃんと接続してる
られる
なる
ある
一番怖いポイントです。

普通
→ たまたま一個いいのができる
トップ層
→ 何回でも当てる
つまり
● 「センス」じゃなくて「構造」で作ってる ■ まとめ(かなり核心)
トップ層は
● 作ってるんじゃない
● ***勝ち方を設計している*** ■ ちょっと厳しめの話
統合デザインで伸びない人はだいたい
・ 雰囲気で作る
・ かっこよさに逃げる
・ 問いを立てない
逆にトップ層は
● ***意味 → 構造 → 表現”の順番を絶対に崩さない**







**DISCOVER OWN ASTERISK.**

アスタリスク(asterisk)は、ギリシャ語のasteriskos (小さな星)に由来します。

学生一人ひとりが、それぞれの光を持つ小さな星です。

異なる個性や視点を持つ星々は、分野や価値観の境界を越えて結びつき、

新たな関係性や価値を生み出していきます。

それぞれが持っている輝く才能や能力を表現したいと思い、

統合デザイン学科の今年のテーマとしました。

Asterisk.



統合デザイン学科は、美しい社会を構想し具体化できるデザイナーを育てるため、従来の領域の区分を取り払い、統合されたデザインを起点としながら、社会や産業を構成する複雑な問題に取り組むための新しいデザイン教育の場です。統合されたデザインとは、たとえば「最高に美味しいコーヒーを飲みたい」という想いを実現するには、豆の挽き方や淹れ方だけでなく、持ちやすく口当たりの良いカップやリラックスできる椅子や周りの環境、聞こえる音楽などすべてが適切にデザインされてはじめて美味しく感じられるように、一つのものだけを整えるのではなく、身体の延長としてのものや空間、その集合体としての環境、それらがすべて途切れることなく一貫性を持ってデザインされる必要があります。

また、本当に美味しいコーヒーを突き詰めていくと、綺麗な水や豊かな自然環境によって育てられた豆を世界中から手に入れること、余裕のある時間の確保などが必要になりますが、そこには現在私たちが直面している資源や環境、社会的格差などの問題が見えてきます。つまり美しいデザインを突き詰めることは、さまざまな社会の仕組みや生活の在り方について考えることにも繋がるわけです。統合デザイン学科では社会の中のさまざまな課題に目を向け、多様な視点から統合されたデザイン全体のプロセスを「プロジェクト」と定義し、観察・リサーチから、着想しモノをつくり、人に伝え、具体化していくまでの一本のつながりの中で関係するすべての要素をデザインするための方法を学んでいきます。

INTEGRATED

TAMA ART UNIVERSITY DEPARTMENT OF INTEGRATED DESIGN

多摩美術大学 統合デザイン学科

1年 デザインベーシックⅠ

グラフィック基礎 プロダクト基礎 インターフェース基礎

2年 デザインベーシックⅡ

図 造形技法 相互作用 観察 編集 文字 写真

3年 プロジェクト

長崎プロジェクト / 永井プロジェクト / 中村プロジェクト / 佐野プロジェクト / 柴田プロジェクト / 岡崎プロジェクト / 菅プロジェクト / 詫摩・佐々木プロジェクト
デザイン演習 空間演出 / タイポグラフィ / アニメーション / 映像表現 / 形体制作 / エディトリアル / コンストラクション / パッケージデザイン インフォメーションデザイン / UI・UX / イラストレーション / エンジニアリング / 立体造形 / グラフィック&ストップモーション

4年 プロジェクト

卒業制作

大学院 / 博士課程

統合デザイン研究Ⅰ・Ⅱ 研究指導Ⅰ・Ⅱ (統合デザイン) 統合デザイン演習Ⅰ・Ⅱ 統合デザイン実習

専門選択科目

統合デザイン論Ⅰ / 生態心理学概論 / 統合デザイン史 / コミュニケーションデザイン論 / マーケティング論 / 言語表現論 / 選択基礎演習Ⅰ※1	統合デザイン論Ⅱ / 生態環境論 / メディア技術概論 / デザイン・シンキング / 生活美基礎研究論 / ソーシャルデザイン論 / 情報可視化概論 / 人間とデザイン / 障害とデザイン 選択基礎演習Ⅱ※2 / シナジェティクス / 統合デザイン史 プロジェクトディベロップメント / デザインリサーチ / 教育とデザイン
---	--

※1:1年次のみ履修可能

※2:2年次のみ履修可能

共通教育科目

共通教育科目

統合デザイン特論

共通選択科目

※掲載されている講義は2024年度開講実績のもので、今後変更・改定される可能性があります。

教授 長崎綱雄
永井一史
中村勇吾
佐野研二郎
柴田文江
詫摩智朗
佐々木千穂

准教授 野間田佑也
菅 俊一
岡崎智弘

講師 荒牧 悠

客員教授 佐々木正人

非常勤講師

秋元 淳
あだちなみ
石田真利
井内育生
井ノ口清洋
大島 遼
岡室 健
小川順子

奥田透也
寛 裕介
金森 香
川崎嘉一郎
木村雅彦
工藤拓真
小杉幸一
榮 良太

佐藤明日野
鮫島大輔
島影圭佑
鈴木 功
鈴木 元
鈴木 伸
諏訪光二
高木大地

田代かおる
田中美帆
土屋綾子
角尾 舞
中路景暁
南雲暁彦
野見山 桜
則武 弥

橋倉 誠
長谷川 創
畑 ユリエ
原 美帆
日詰明男
藤田康城
細金卓矢
水尻自子

村田智士
安富 浩
山口由利子
山崎寛恵
山本尚樹
吉成知子



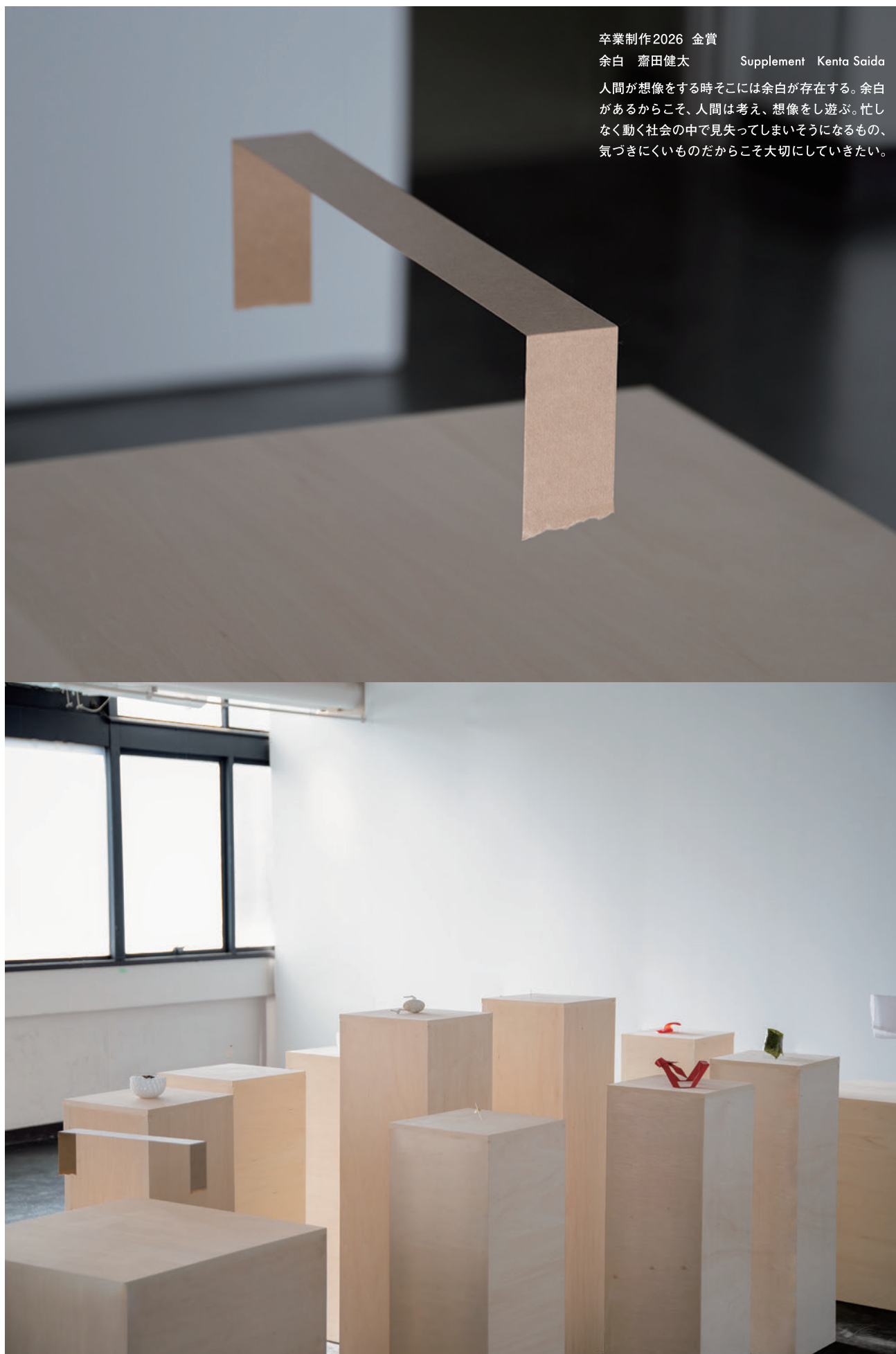


卒業制作2026 金賞

余白 齋田健太

Supplement Kenta Saida

人間が想像をする時そこには余白が存在する。余白があるからこそ、人間は考え、想像をし遊ぶ。忙しく動く社会の中で見失ってしまいそうになるもの、気づきにくいものだからこそ大切にしていきたい。



卒業制作2026 銀賞

集合 小磯花恵 Flocking Hanae Koiso

集合が移動する姿には、まとまりが生まれてほ
どけたり、多数と少数が入れ替わるような瞬間
があります。そうしたつい目で追ってしまう魅力
がよく表れているのが、ムクドリの子の群れだと思
います。全体には一定のリズムがあり、動きに安
心感がある一方で、細部は毎回違っていて次の
動きが読めない。規則性と揺らぎが同居するこ
とが、引き込まれる要因だと考えました。この
作品では、その感覚を人工物の中に立ち上げる
ことを目指しました。眺め続けるうちに、鑑賞
者の呼吸もその集合の動きに寄り添っていく。
そんな、自分が集合と一体になったような心地
よさを体験してもらいたいと思っています。



卒業制作2026 優秀作品

いつも ともしも 松村衣子

ITSUMO to MOSHIMO Kinuko Matsumura

「あなたの日課はなんですか?」「もし、1日だけなにかに変身できるとしたら、なになにになりたいですか?」この2つの質問を、身のまわりのさまざまな人に投げかけました。誰かの何気なく過ぎゆく「いつも」の日々と、想像の中の「もしも」の世界を行き来する短いアニメーションの集合です。この作品が他者を知るきっかけとして、普段よりすこし親密で、ユーモラスなものになっていたらうれしく思います。





卒業制作2026 銅賞

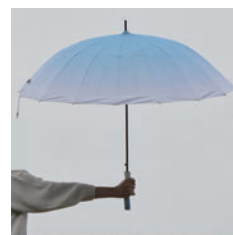
そこに似合う彫刻 坂倉彩月 Sculptures for That Place Satsuki Sakakura

食器棚に重ねられたお椀。コップに挿された箸ブラン。生活の中で生まれる、そうした何気ない姿に魅力を感じてきた。その魅力を崩さず、置かれた場所や空間がわずかに温かくなるようなものを、形にできないかと考えた。生活を振り返ると、記憶の断片にあるものたちは、ぼんやりと曖昧に揺らいでいる。手の感触を通して形を探り、磨くほどに輪郭の緩んだ形は、その場に柔らかく溶け込んでいく。









Q1. 自己紹介をお願いします。

統合デザイン学科3年の五十嵐公好子(いがらしくみこ)です。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

統合デザイン学科は、既存の領域を横断しながらデザインを学ぶことができる学科です。

この学科には明確な正解がありません。

専門性が一目では見えにくく、自分が何者なのかを見失いやすい環境でもあります。

でも、その問いから逃げずに考え続けた分だけ強くなれる場所だと思います。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

佐野研二郎先生のDプロジェクトで、人の心を動かす表現とは何か、自分だからこそできる「つくる」とは何かを探し、

日々自身の弱さや未熟さと向き合いながら制作しています。

また、「夏宵祭」の広報班チーフとして、街と多摩美をつなぐための広報戦略や企画制作に取り組んでいます。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

AIによって誰もが一定水準のビジュアルを

生み出せる時代になっていくと思います。

だからこそ、人が本当に込めたものとそうでないものの違いは、

より明確になっていくはずです。技術が進化するほど、

人間にしかできないこともまた輪郭を持ち始める。

その輪郭を表現できる人であります。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

誰かが生きていることや、自分の歩んできた道を

肯定できるような作品をつくれる人になりたいです。

そのために今は答えのない問いに向き合い続けています。

自分の弱さや未熟さに負けそうになる日もありますが、

自分にだけは負けない強さを、必ず手に入れます。

五十嵐公好子 統合デザイン学科3年

さまざまな実践の場を行き来しながら、

人の心を動かす表現とは何かを探し中。

現在は夏宵祭広報班チーフとして活動中。

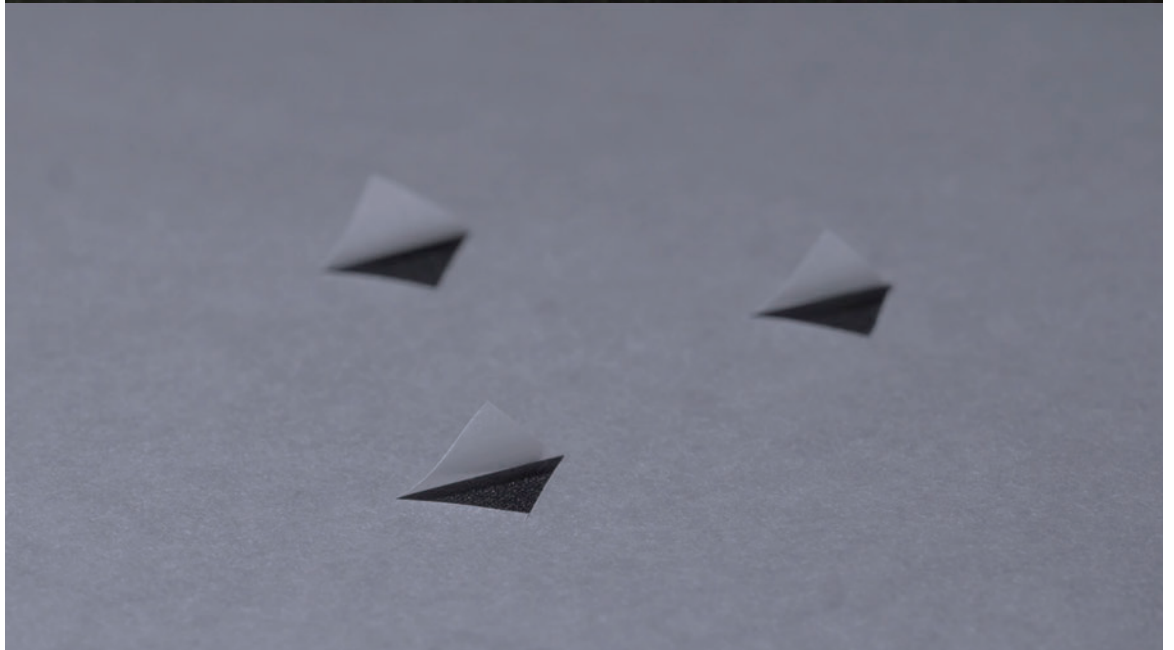
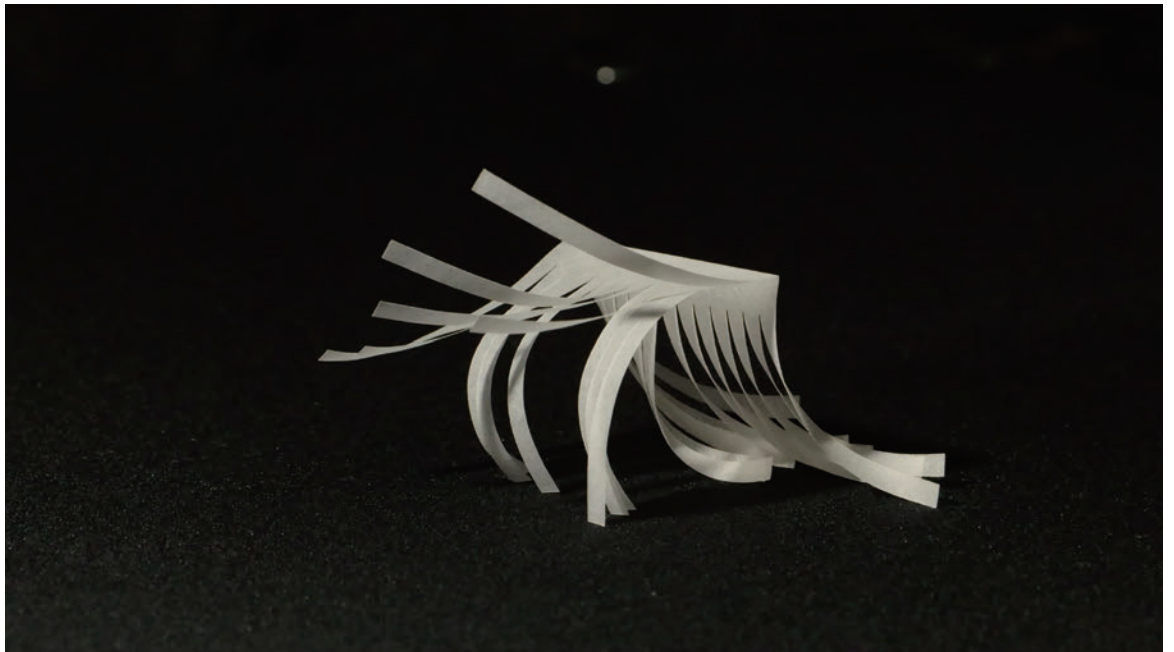
Whatever*



Kumiko Igarashi *

3rd grade, project_D



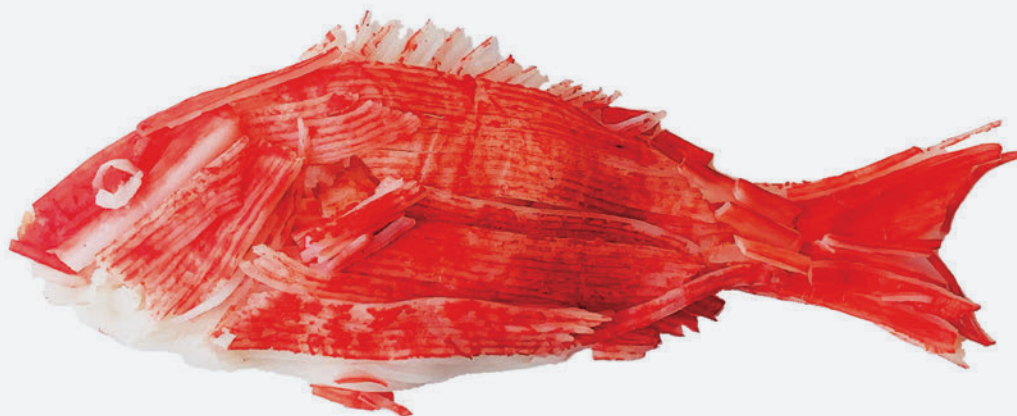


卒業制作2026 優秀作品

トレベのタクテ 野澤遼歩 Animate Tracing Haruto Nozawa

トレーシングペーパーは湿度にさらされるとよれて変形してしまうことから「トレベは湿度に弱い」と言われます。では逆に、トレベはその変化を望んでいたとしたら、どうでしょうか。湿って反り返る性質を理解し、その動きに寄り添うとき、制御不能だった「よれ」は豊かな「振る舞い」に変わります。構造と動きが溶け合った彼らの振る舞いを、観測映像と標本とともに見守りましょう。





卒業制作2026 優秀作品

カニカマの野望 柿澤希美 KANIKAMA's Ambition Nozomi Kakizawa

「こうしたら面白いんじゃないか」カニカマという素材と出会ってから、あれこれ試すうちに、この作品は生まれました。4年間の集大成として、深い意味や意義があるものを作らねばと悩むこともありましたが、意味を与えることよりも、面白いと思える感覚を信じて制作しました。「意味は無いけど、面白い」を追求することもまた、意義のあることだと私は思います。周囲の人たちと面白がりながらアイデアを膨らませていった時間が、私にとっての財産です。



Q1. 自己紹介をお願いします。

神奈川出身で、今は一人暮らしをしています。

共通テスト利用で入りました。

F. プロダクトに所属して、プロダクトデザインを中心に学んでいます。

カラオケが大好きです。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

色々なことに挑戦している人が多く、たくさん刺激をもらえる場所です。

忙しくしているみんなと一緒に、「やばいやばい」と言いながら夜の学校で作業する時間が好きです。笑
充実した忙しすぎる学習に取り組めることが、統合の強さでも弱点でもあるなと感じます。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

私は夏宵祭の実行委員会に所属していて、8月の本番に向けて準備をしています。

統合の弱点という目線でみると、一緒に準備している演劇舞踊デザイン学科の人たちと比べて、

統合生は集団行動に慣れていないと感じます。統合の課題は1人でデザインをするものがほとんどだからです。

一方、演舞、劇美の子たちは授業で集団でのデザインをしているため、集団行動がとても上手です。

会議中の要約や言語化が上手だったり、集団行動のセオリーを知っていたり…

私はいつも学ばせてもらっていて、夏祭りの時間がとても貴重な経験になっていると感じます。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

お恥ずかしながら、私は「デザイン」というものがまだよくわかっていないので、この先のことは想像できません…

ただ、「必要はないけどあったら嬉しいもの」が増えていったら良いな、という願望はあります。

生活に直接役立つわけじゃないけれど、見ているとなんだか落ち着くものや、

クスッと笑えるようなものが、効率化やコスパばかりになっている現代人の生活を

豊かにしてくれるのではないかと思います。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

自分で作った食器を使い、自然の中でゆっくりお茶とお菓子を楽しみたいです。

私はお皿が好きで、普段から気に入った食器を集めています。

そのため、いつか自分好みのお皿をデザインし、実際に使ってみたいと思っています。

また、大学での生活はとても忙しく、最近はゆっくり自然を楽しんだりぼーっとする時間を欲しているの、

10年後にはそういう生活ができる自分になりたいです。汗

渡邊夏葉 統合デザイン学科3年

イベントの実行委員など、さまざまな活動に関わることが好きです。

余裕のある生活を欲しているのに、忙しくなることが

どこかしら怖くて、つい活動を増やしてしまいます。

キャパオーバーになってしまつこともあったため、

今後は自己管理の方法をさらに学んでいきたいです。

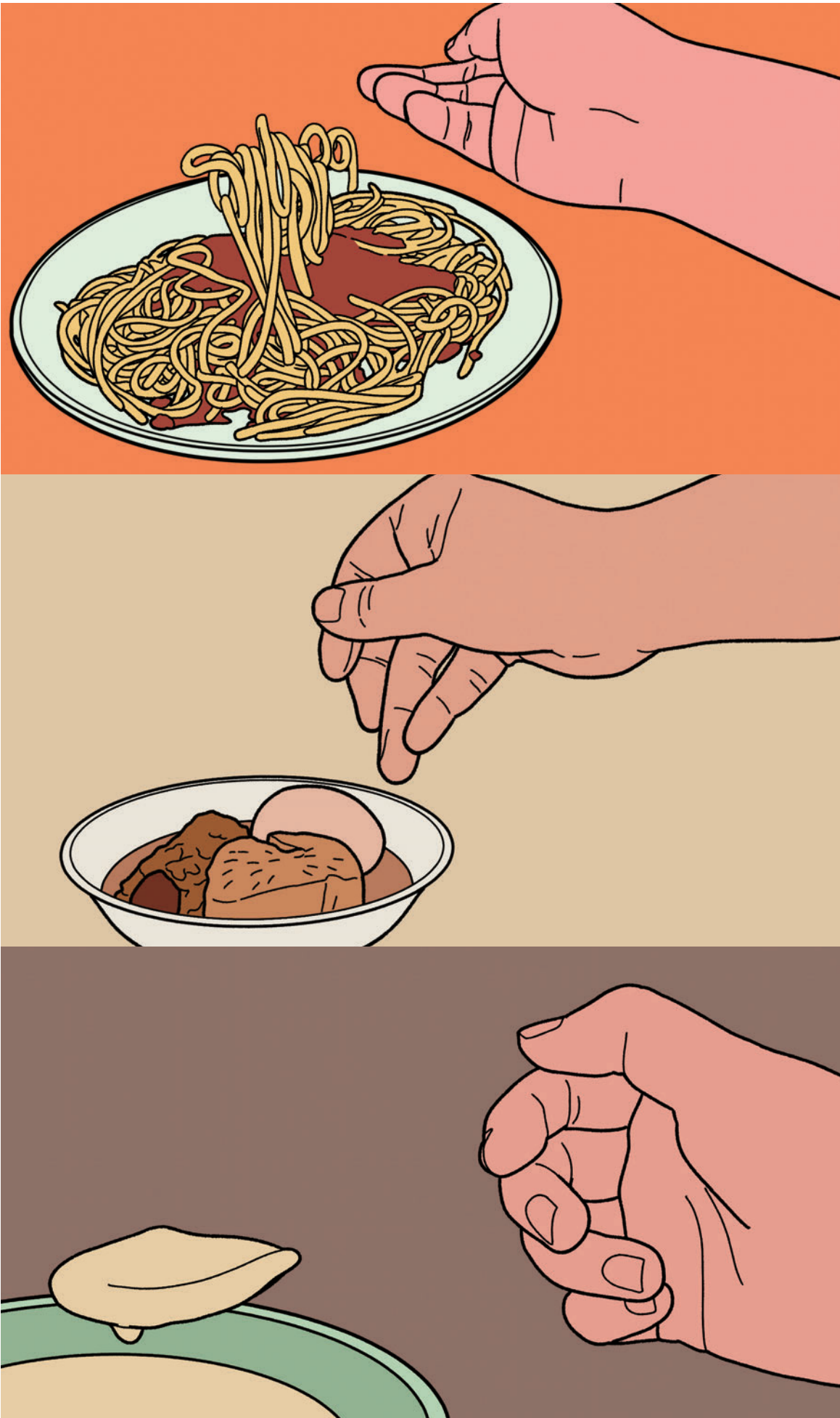


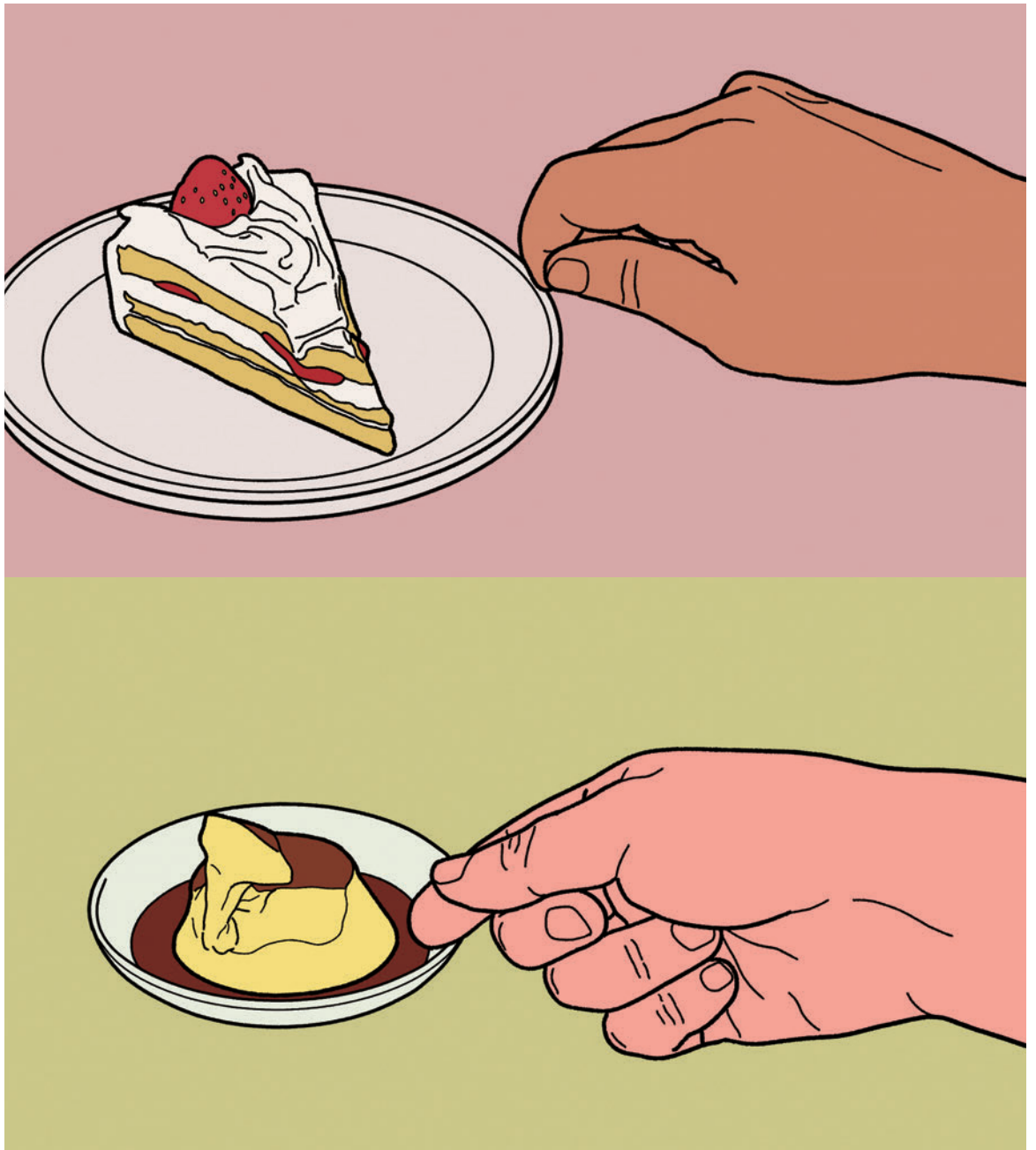
Discover New Forms*



Kayo Watanabe *

3rd grade, project_F





卒業制作2026 優秀作品

思い込みの形 キムガヒョン The Shape of Assumption Kim Gahyun

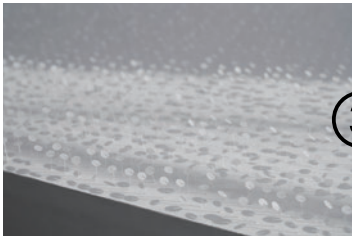
ゲシュタルト現象とは、人が断片的な情報を無意識に補完し、全体として理解しようとする認知の働きです。本作では、この補完作用が視覚認知に限らず、日常的な会話や文脈理解の中にも現れている点に着目しています。たとえば料理について話すと、私たちは経験をもとに使用される道具を自然に推測します。このように、人は不足した情報を前提や状況から補いながら意味を構成しています。本作品では、意図的に設けた「情報の空白」が、周囲の文脈や視覚の手がかりによって成立する過程をアニメーションによって可視化しました。



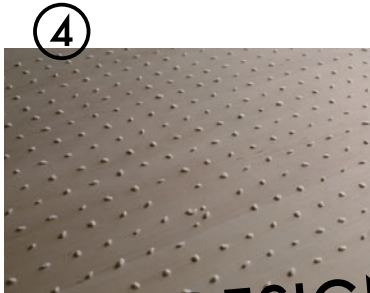
①



②



③



④

GRADUATE WORKS 2026 INTEGRATED DESIGN, TAM



⑤



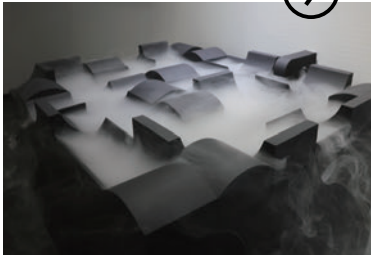
⑥



⑦



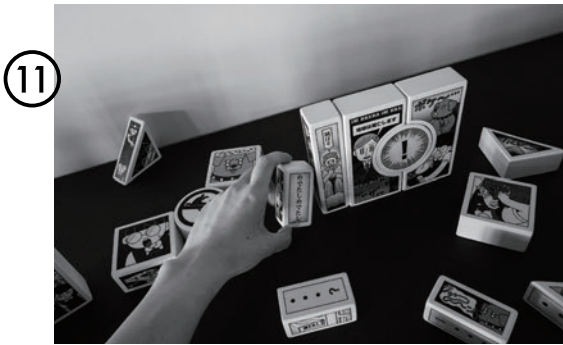
⑧



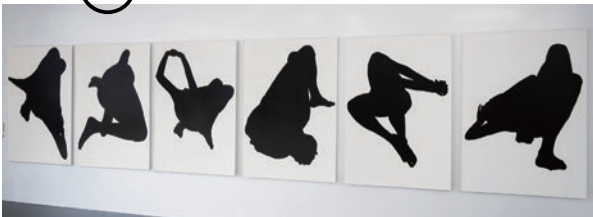
⑨



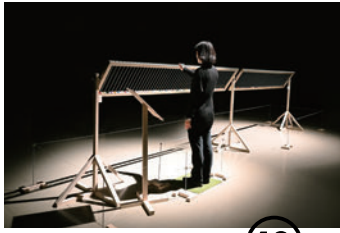
⑩



⑪



⑫



13



14



15

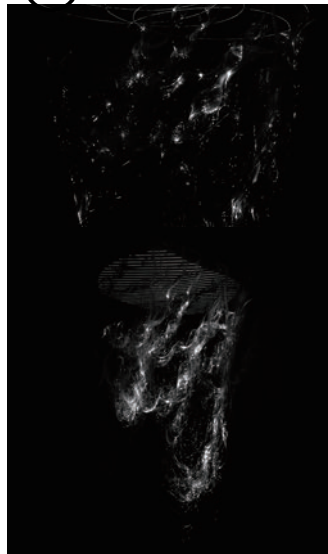


16



17

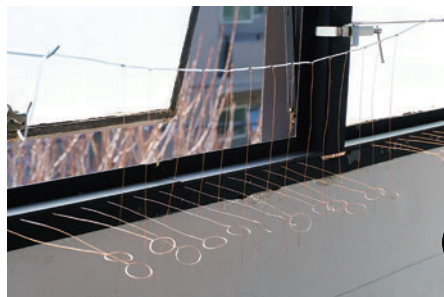
18



20



21



22



19



Starting Now*

Q1. 自己紹介をお願いします。

3年佐野プロジェクトの内田陽日です！

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

(きれいな)沼です。一度入ったら抜け出せない、
抜け出したいくない環境だと思います。
ここではあらゆるデザイン領域に首を突っ込みやすく、
制作の可能性を存分に楽しめます！
「学んだうえで将来やりたいことを選べる学科」という見方もありますが、
私にとってはむしろ「強みや好みを追求しながらも、
学びをすべて成果へつなげる学科」です。
何かを選ぶというより、すべて統合して大きな力にします！

Q3. いまやっていることをおしえてください。

火曜日に佐野プロジェクトで「悔しい！頑張りたい！」となり、
水曜日にパッケージデザイン演習で「つくるって楽しい！」となり、
木曜日にコンストラクション演習で「話して魅力的！」となっています。
授業がない金～月曜日は、友達とおしゃべりしながら制作したり、
家でストレッチをはさみながらPC作業をしたりしています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

私は、〈連携プレイ〉が単なる作業分担を超えて、
より高次元な結びつきになっていく気がします。
個人のスキルや思考をいかにうまく掛け合わせてひとつの文脈に昇華するのが、
「NOT足し算BUT掛け算」の思想です。(カッコよさげ)

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

ひとの最大のエンジンになりうる「好き・楽しい・心地いい」という
前向きな感情で社会を活気づけることです。
複雑な課題や気配りする対象に囲まれていても、
人々を「対処しなきゃいけない」という義務感モードにさせるのではなく、
「対処したくなる」ようにするデザインが必要だと感じます。
私も願望を実現できるよう、着実に成長してみせます！

内田陽日 統合デザイン学科3年

2006年生まれの、小学15年生です。佐野先生いわく、「ちゃんとしている人」です。
ちゃんとしながらも、ツカミのある面白いアートディレクションが
できるように、頑張っています。

Q1. 自己紹介をお願いします。

田中虎太郎です。食べること、雑貨屋巡りが好きなので、
マップに行きたいご飯屋さんや店のピンを立てることにハマってます。
行ったことがない街を散歩して、頭の中に地図を作っていくことが好きです。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

好奇心が刺激され続ける場所だと思います。
オンスクリーン作品を作っている人、紙素材のプロダクトを作っている人、
オルゴールをいじっている人などなど。
友達のいろんな領域の作品を見てワクワクして、その刺激を自分の作品に
昇華させるような良いサイクルが生まれていると思います。
さまざまなアプローチをしている人が近くにいるから、
自然と自分の作品も広い視点で捉えることができます。
領域が幅広いからこそ、それぞれの要素のつながりを見出して
自分なりにアウトプットすることを意識しています。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

グラフィックデザインを軸に制作しています。
最近の課題では、海外で展開する新しいおむすび屋の提案をしました。
自分がかっこいいデザインを見た時に、「目が楽しい」と思うことが多くて、
そんなものを作るようになりたいです。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

人と分かち合える魅力があるデザインが大事になると思います。
受け取った人が、その瞬間にある人を思い浮かべたり、
誰かにシェアしたくなったりするようなデザインが世の中に増えたら、
社会全体に良い雰囲気を作り出せることができると思います。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

お金を気にせずに、10日間ぐらゐの海外旅行を
一年に2回ぐらゐのペースでするのが夢です。
いろんな国、文化を見て自分の世界を広げたいです。

田中虎太郎 統合デザイン学科3年

3年佐野プロジェクトの田中虎太郎です。
普段は学校に来て制作することが多いです。
友達と話して作業することで新たな気づきを得ながら作っています。





Haruhi Uchida *

3rd grade, project_D

Kotaro Tanaka *

3rd grade, project_D

Discover Own





Yet To Come*

Q1. 自己紹介をお願いします。
凌宏広です。グラフィックデザイナーです、よろしくお願いします。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

どんなデザインでも、グラフィックでもプロダクトでもいい、
あるいは単なるデザインではない、面白くて想像を超えるものも
見飽きるまで見られる万博みたいなところだと思います。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

最近デザイン事務所バイトを始めました。
第一線のデザイン現場を見ながら、

「デザインをする上で、デザイン以外のものもかなり大事」ということに気づき、
すごく刺激を受けて、少しずつ勉強しています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

強いて言うなら、「わからない」しか言えないけれど、
これからも人類の力を信じ続けたい。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

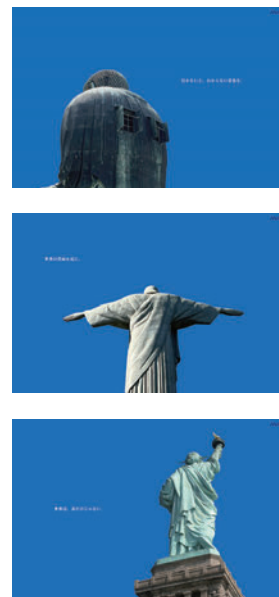
自分のデザインで食って生きていきたい。

そして、10年後も何かを作ることが好きな自分であり続けたい。

リョウコウタイ 統合デザイン学科4年

1999年中国生まれ

グラフィックデザイナーとして活動しています。



Ling Hongdai*

4th grade, project_D



Q1. 自己紹介をお願いします。

統合デザイン学科4年、詫摩佐々木プロジェクトの佐崎佳奈子です。
プロジェクトではUI/UXデザインを用いた
社会課題の解決を中心に学んでいます。
趣味はラジオを聴くことで、最近のお気に入り
は「大久保佳代子とらぶぶらLOVE」という番組です。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

自分の未知なる可能性に気づける場所です。
分野を問わず視野を広く持つことができるので、自分がどんなことに向いているか、
何に興味があるかを4年間かけてじっくり考えられるのが
統合の良いところだと思います。産学協同のプロジェクトに参加したり、
授業のアシスタントをしたり、別の大学の授業に参加したり、
3年間かけて様々な経験をしました。刺激的でとても楽しい日々です。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

卒業制作のテーマを考え中です。
まだ明確には決まっていますが、制作する前のフィールドワーク、
インタビューなどリサーチの過程を大切にしたいです。
あとは純粋に自分が好きで楽しいと思えるようなテーマを見つけたいです。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

デザインはみんなのものになると思います。
今までは専門的に学んだ人だけが使える武器でしたが、
近年はデザイン思考、デザイン経営など、ひとつのスキルとしてデザインが
身につけられるようになってきているからです。
これからはデザインのスキルを使って何ができるか、
「デザイン+もう一芸」が必要になってくるのではないかと思います。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

とある教授に佐崎は社長になりそうと言われたことがあります。
なので社長になります。10年後に叶えられるかわかりませんが…
最終的には大学の教授になりたいです。

佐崎佳奈子 統合デザイン学科4年

2003年生まれ。神奈川県出身。好きな食べ物はドーナツとフォー。
中高の部活は陸上部(短距離)

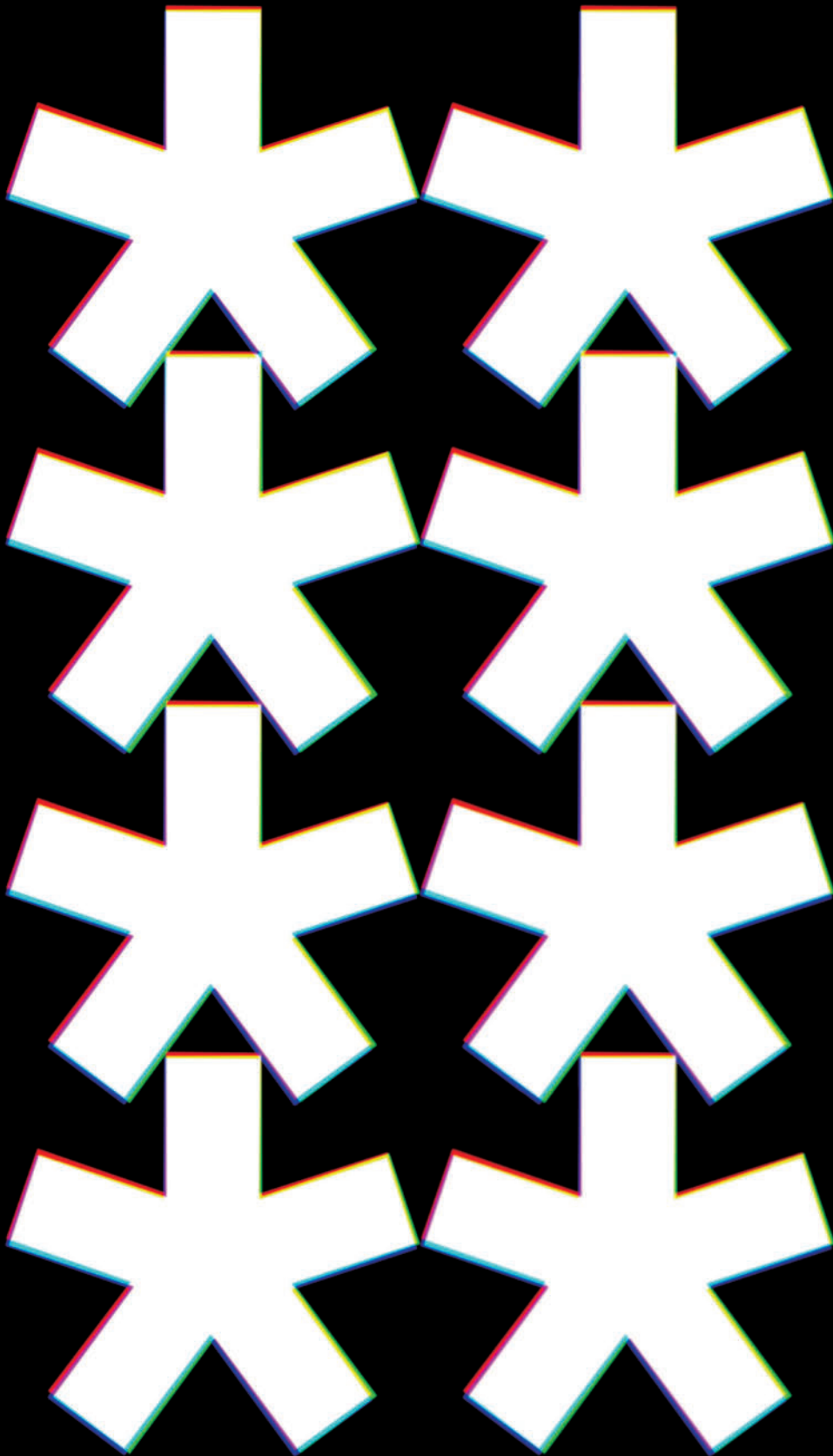


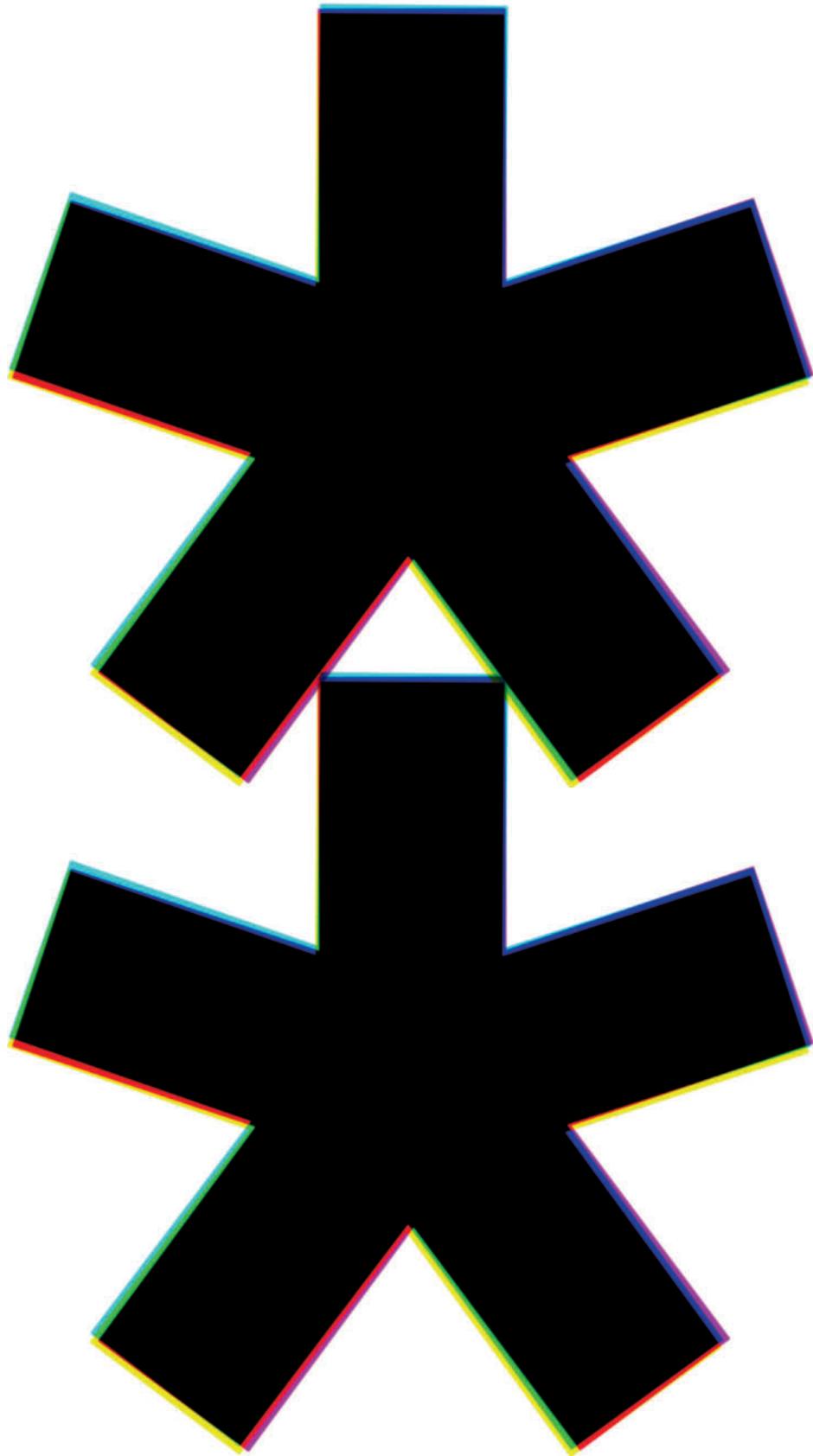
Wherever*

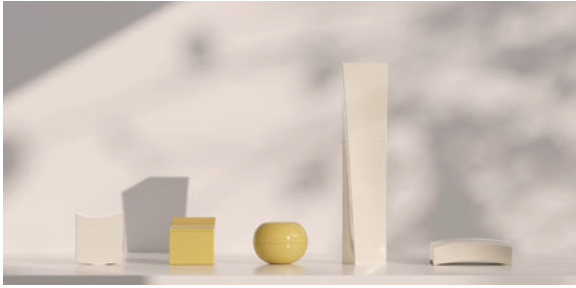


Kanako Sazaki*

4th grade, project_E







Exploring Form*

Q1. 自己紹介をお願いします。

NAOTO FUKASAWA DESIGN シニアデザイナーです。

Ambience Designの研究をしています。

今は統合デザイン学科の学科長をしています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

大切な場所です。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

「美しい」とか「魅力」とか「適正」とは何か、ということについて深く考え探究し、誠実にモノをつくるプロジェクトです。かたちを作っています。

3年生はWorking Sculptureの制作、

4年生はun peuの制作に取り組んでいます。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

ふつうのことになっていくと思います。



Q5. どんな学生に来てほしいですか？

ちょっと変わっている人、やさしい人に来てほしいです。

Q6. どんな人になってほしいですか？

かっこつけない人でいてほしい。

世界を愛する人でいてほしい。

長崎綱雄

プロダクトデザイナー

生態心理学を基盤としたAmbience Designを構想。

BRANCHの活動を主宰し「調和の原理」「雰囲気メカニズム」の研究、

創造やデザインの方法論の確立と実践に取り組む。

SID PILOT PROJECTではtouch / 3710Lab、Hues in GRAY / HUAWEIに取り組む。

NAOTO FUKASAWA DESIGN 取締役・シニアデザイナー



project_



Tsunao Nagasaki.*
chair of the department of integrated design,
product designer

project_



B

New Perspective*

Q1. 自己紹介をお願いします。

デザインというものを、見た目を整えることだけではなく、社会の中に新しい視点や関係をつくる役割として考えています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

いろいろなデザインの境界を、軽やかに越えていく場所。手を動かしながら、社会を見る目を育てる学科だと思います。

Q3. どんなプロジェクトですか？

まだ言葉になっていない課題や可能性を見つけ、コンセプトや表現、仕組みを形にしていきます。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

デザインは、もっと社会の深いところに入っていくのではないのでしょうか。AIが何でもつくる時代だからこそ、「何を問うか」「何を美しいと思うか」が大切です。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

志とやる気を持った人。

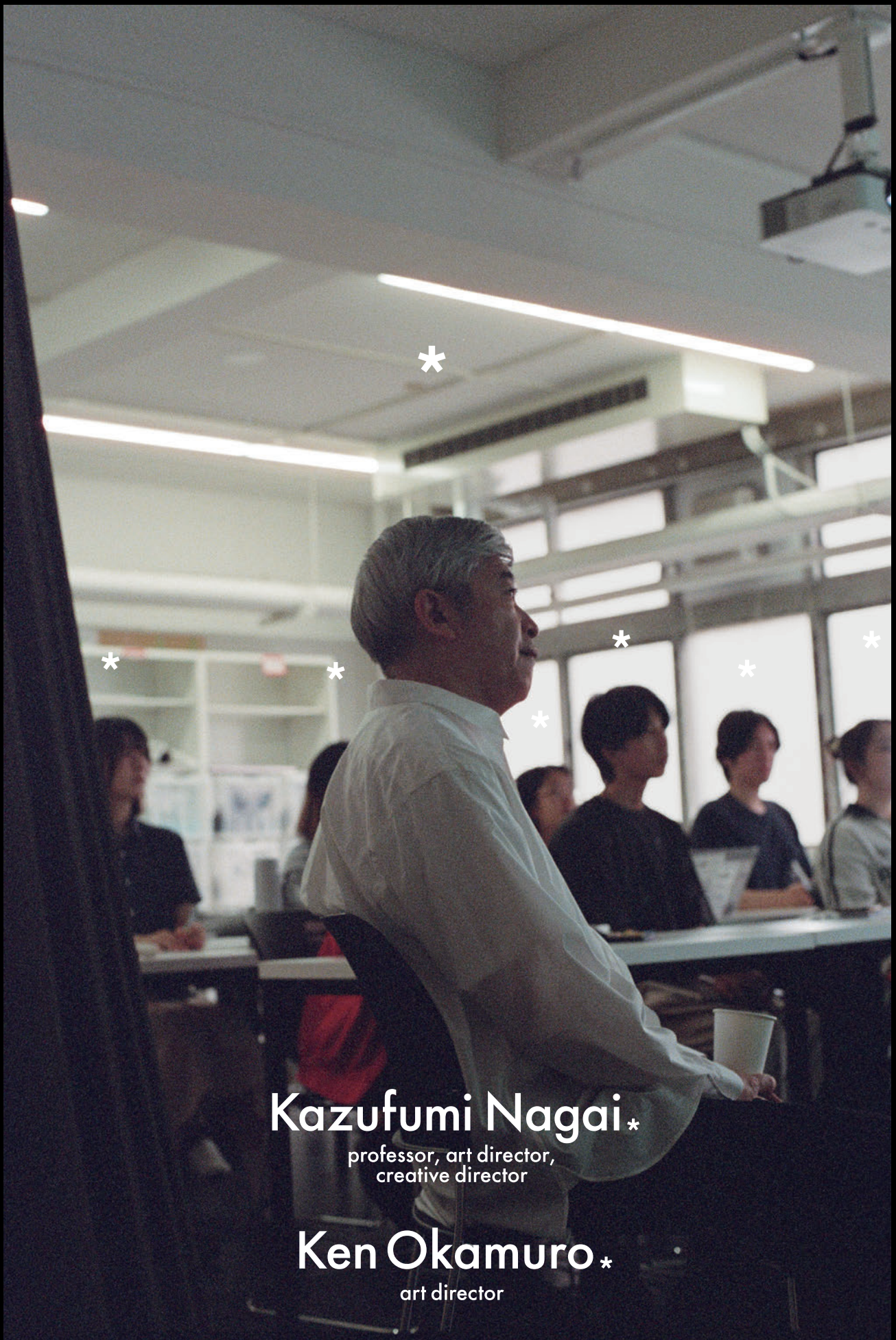
Q6. どんな人になってほしいですか？

問いを投げかけられる人。自分のセンサーで世界を見つめ、誰かの未来を少し明るくできる人になってほしい。

永井一史

アートディレクター / クリエイティブディレクター
多摩美術大学卒業。(株) HAKUHODO DESIGN





Kazufumi Nagai *

professor, art director,
creative director

Ken Okamura *

art director

Q1. 自己紹介をお願いします。

私たちの目や耳、皮膚、脳が物事を感じ取り理解する仕組みを使って、
これまでにない表現や喜びをつくりだす研究をしています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

壮大な実験室。失敗もあるけれど、だからこそ未知のものから
新しいものが生まれていく。

Q3. どんなプロジェクトですか？また、どのようなことをされていますか？

今年は「曖昧さを扱う」ことをテーマに、印刷物に映像を投影して
「止まりながら動いている」という表現や、右眼と左眼に
異なる情報を入れて頭の中で合成した表現をするなど、
未来の表現のための実験を色々しています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

客観とデータの時代を経て、主観と感性が
大事になっていくと思います。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

とにかく新しいことにチャレンジしてみたい人、
自らの力で面白いものを作り出してみたい人。

Q6. どんな人になってほしいですか？

世の中に驚きと喜びをもたらす人になってほしいです。

菅 俊一

コグニティブデザイナー

主な仕事に、NHK Eテレ「2355/0655」ID映像、
KARIMOKU Me/Ours 企画・ディレクション。

著書に「観察の練習」「行動経済学まんがヘンテコノミクス」など

Stay Cognitivity*

Q1. 自己紹介をお願いします。

荒牧悠です。悠と書いてはるかかと読みます。2023年から統合デザイン学科の教員をしています。

主に、1・3年生の授業を担当することが多いです。大学の外では、アーティストとして作家活動をしています。
人の思い込みや物の構造を扱いながら、そのものだからこその振る舞いに触れられないかといつも考えています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

自分の興味を深めていける場所です。現時点ではどの分野に当てはまるのか
わからないものに取り組む人がいるのも特徴だと思います。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

毎回、これって見たことない風景だ、と思うことが多く、私自身も刺激を受けます。

菅先生の課題設定の面白さと、それにこたえる学生の予想のできなさがとてもユニークで楽しいです。
それぞれの興味関心を深めることに重点を置いたプロジェクトだと思います。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

より一層、人間的であるとは何かについて向き合うための手段になっていくように思います。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

作ることや考えることに興味がある人はどなたでも！楽しめるところがきっとあるはずです。

Q6. どんな人になってほしいですか？

世界をおもしろがれる人になってほしいし、なりたいです。

荒牧 悠

1988年神奈川県生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒業、慶應義塾大学政策メディア研究科修了。

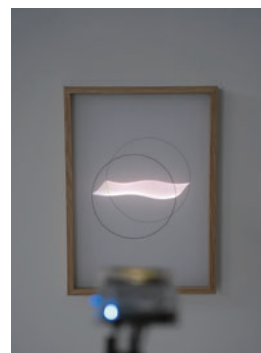
2023年より多摩美術大学美術学部統合デザイン学科講師。構造や仕組み、人の認知に注目した作品を制作している。

作るオブジェは動いたり動かなかったり、扱う素材は様々。その素材だからこその形や振る舞いを見つけたい。

主な参加展覧会に企画展「未来のかけら：科学とデザインの実験室」(2024, 21_21designsight)、

「デザインあ展 neo」(2025, TOKYO NODEGALLERY)。

個展「荒牧悠 “こう(する+なる)” — phenomenal #02」(2022, nomena gallery Asakusa)など。





Syunichi Suge *
associate professor, cognitive designer

Haruka Aramaki *
lecturer, artist

Q1. 自己紹介をお願いします。

佐野、榮、小杉ともどもアートディレクターです。

広告だけでなく、ボーダーレスでBOLDで大胆なデザインを心がけています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

自由。いろんな人がいる。いろんな教員がいる。

校舎が新しい。都心に近い。多摩川が近い。

近くに映画館もある。最高じゃないでしょうか。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

アートディレクション、グラフィックデザインを軸とした
ビジュアルコミュニケーションを設計を研究しています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

そこを先回りして考えるのもデザイン。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

デザインが好きな人。手を動かすのが好きな人。ヘルシーな思考の人。

Q6. どんな人になってほしいですか？

GUTSのあるデザイナーになって世の中を動かしてほしい。

佐野研二郎

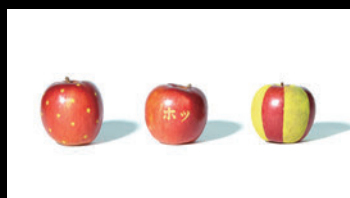
MR. DESIGN アートディレクター

榮 良太

SAKAE BLUE アートディレクター

小杉幸一

one_happy アートディレクター



project_

D

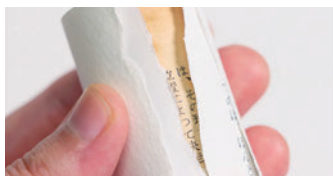
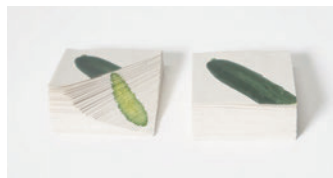
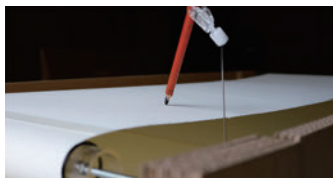
Simple, Clear, Bold*



Kenjiro Sano *
professor, art director

Ryota Sakae *
art director

Koichi Kosugi *
art director



Q1. 自己紹介をお願いします。

こんにちは、詫摩です。私は多摩美のプロダクトデザインを卒業後、インダストリアルデザイン領域に於いて、その時代ごとの先端テクノロジーを生活者視点で解釈し、製品のデザインを通して多様なユーザーに向けて仮説の投げかけと対話を行ってきました。昨今ではハードウェアの設計だけで素敵な体験を生み出すことが難しくなっているため、前職のソニーグループ株式会社ではID(インダストリアルデザイン) / UI(ユーザーインターフェース) / CD(コミュニケーションデザイン)を統合的にディレクションするクリエイティブディレクターとして様々な事業や研究プロジェクトを担当したのち、2年前に統合デザイン学科に参加しました。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

以前教えていた大学と違って学生の人数が多いこともあり、本当にいろんな人がいるなと感じます。一言でかくのが難しいです。またそもそも当然のことですが、インハウスデザイナー時代に当たり前だと思っていたソニーのデザイン文化とのギャップに戸惑い続けた2年間でもありました。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

1/2年次の基礎課程からはモードを変え、普段キャンパスでは会うことのない人や社会に触れる機会を作ることで、今まさに起こっている大小様々で手付かずの課題やモヤモヤを発見し、それらを解決しながらより豊かな経験を生み出せる仮説作りを行っています。その実現に必要な要素はメディア(プロダクト、グラフィック、インターフェースなど)を問わず審美的に可視化して提案してください、というスタンスですが、これは今後社会に出てデザインの仕事を続けるための基本的な姿勢だと考えています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

少なくともインダストリアルデザイン領域では、いくつかの企業とお話をしてもほぼ同じ傾向なのですが、プロダクトとかインターフェース、グラフィックといった縦割りの仕切りが緩やかになり、マルチなタレントが求められるようになったと感じています。例えばハードウェアやポスターを作ることを前提にしてデザインプロジェクトが始まるのではなく、より本質的な部分から掘り起こして独創的なUXを創出し、適切なメディアを選択しながらデザインを行っていく時代代だと思います。実装の点では生成AIも手足として使いこなすのが常識となるのだと思います。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

何かを作りたいというパッションを持っていることは最低限必要ですが、その上で様々な事象に対する好奇心が高く、デザインによって自分だけでなく他人も笑顔にしたいと考える人、でしょうか。

Q6. どんな人になってほしいですか？

大学を卒業して仕事が始まってからも、常に好奇心を持って学びの機会を作りながら、デザインすることを楽しみ続けてもらえれば良いですね。

詫摩智朗

多摩美術大学デザイン科卒業後、国内企業、海外デザイン事務所を経てソニー入社。情報機器、オーディオ製品、通信領域のディレクターを歴任し、デザイン言語やCMF開発、インクルーシブデザインなどの先行開発を担当。京都芸術大学プロダクトデザイン学科 教授を経て、2024年4月より多摩美術大学 統合デザイン学科 教授就任。



Q1. 自己紹介をお願いします。

佐々木千穂です。趣味は散歩、ドライブ、観劇で、今ハマっているのは台湾グルメです。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

悩み、考え、五感と手と足をつかってデザインするところ。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

デザインがもたらす人の「経験」はどうあるべきかを考え、伝えるプロジェクトです。ソニー、竹尾といった外部のパートナーとともにプロジェクトをすすめる機会も多くあります。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

人が担う部分が大きく変わると思いますが、それでもデザインに関わる「人」の存在は変わらず重要であり続けると思います。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

食欲にチャレンジし、吸収する意欲のある学生。

Q6. どんな人になってほしいですか？

正解はないですが、世間のテンプレにはまらない道を切り開くのもいいなと思っています。

佐々木千穂

2004年インフィールドデザイン設立。国内外のヘルスケア、介護、モビリティ、資源保護、都市計画など広域にわたり、エスノグラフィックリサーチに基づいたデザインのコンサルティングを行う。前職に GKグラフィックス、IDEO。イリノイ工科大学インスティテュート・オブ・デザインにて修士号取得。



Communication Redefined*

O48



Tomoaki Takuma *
professor, product designer,
creative director



Chiho Sasaki *
professor, experience designer

Q1. 自己紹介をお願いします。

プロダクトデザイナーです。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

いろんなジャンルのデザインを統合的に学べる場所です。

専門性を深めるだけでなく、異なる視点や価値観に触れながら新しい発想を育てられることが大きな魅力だと思います。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

Fプロでは実態のあるカタチを通じて、これからの社会や暮らしに起こりうる変化を見据えながら新しい体験や価値のあり方を探究しています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

あらゆる事象とデザインが融合してゆくと思います。

テクノロジーや社会の変化とともに、デザインは単に形をつくるだけでなく、人と社会の関係性そのものを構想する役割を担っていくでしょう。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

あらゆることに興味を持ち、自分とは異なる考え方を面白がれる人と一緒に学びたいと思っています。

Q6. どんな人になってほしいですか？

自分なりの問いを持ち、それを社会とつながらながら行動できる人になってほしいと思います。

他ジャンルの人たちと共に、新しい価値や未来を生み出せるデザイナーへ成長してほしいです。

柴田文江

プロダクトデザイナー

DESIGNstudioS代表

エレクトロニクス商品から日用雑貨、医療機器、ホテルのトータルディレクションまで、プロダクトデザインを軸に活動をしています。



project_



Fumie Shibata*
professor, product designer

Q1. 自己紹介をお願いします。

グラフィックデザイナーの岡崎智弘です。

コマ撮りとデザインの交点を深く探究しながら様々な仕事をしています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

多様な興味を持つ人たちが集まり、デザインと向き合い、楽しみながら没頭する場所。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

岡崎プロジェクトでは、「スタディ」と「テーマ課題」の2つのラインを同時並行していきます。

「スタディ」では日々各々がデザインの小さな実験を継続的に行ないます。

その蓄積から新しい可能性を発見していく取り組みです。

「テーマ課題」ではあるテーマを起点に思考し、ひとつのかたちとして

より良く定着させるために、完成度とデザインのクオリティを追求します。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

いつだって面白い人によって、ワクワクするものになっていくと思います。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

考えたり作ったり発見していくことが楽しいと思うかた。

Q6. どんな人になってほしいですか？

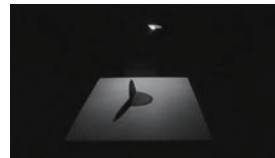
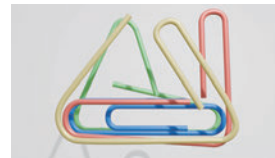
自分の狭い考えだけに捉われず、この世界のあらゆるものを面白がり、
デザインに繋げていける人。

岡崎智弘

グラフィックデザイナー

グラフィックデザインの姿勢を基軸に、印刷物/映像/展覧会など視覚伝達を中心とした領域を
柔軟に繋ぎながら、デザインの仕事に取り組んでいる。

コマ撮りによるデザインプロジェクトMatchesを日々進行。



Design Day By Day*



project_

O51



Tomohiro Okazaki*

associate professor, graphic designer

Mai Tsunoo*

design writer, curator

Q1. 自己紹介をお願いします。

中村勇吾。インターフェースデザインや映像のデザインをしています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

真剣にデザインに打ち込むには良いところです。適当に過ごすのは難しいところだと思います。

Q3. どんなプロジェクトですか？ また、どのようなことをされていますか？

コンピューター／インターネットメディアを素材に、
さまざまなアプローチから新しいデザインの可能性を模索しています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

これまでのデザインの枠組みは変わると思います。
その枠組みをデザインしていくのが
これからのデザインの第一歩ではないでしょうか。

Q5. どんな学生に来てほしいですか？

とにかくデザインすることや表現することが好きな人。
そういう人じゃないと、来ても面白くないと思います。

Q6. どんな人になってほしいですか？

自らの興味を延々と掘り進んでいける人。

中村勇吾

インターフェースデザイナー / 映像ディレクター。

1970年奈良県生まれ。東京大学大学院工学系研究科修了。

1998年よりウェブデザイン、インターフェースデザインの分野に携わる。

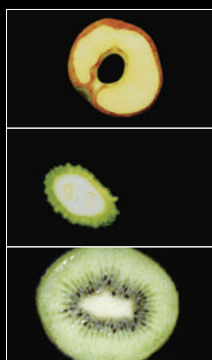
2004年にデザインスタジオ「tha ltd.」を設立。

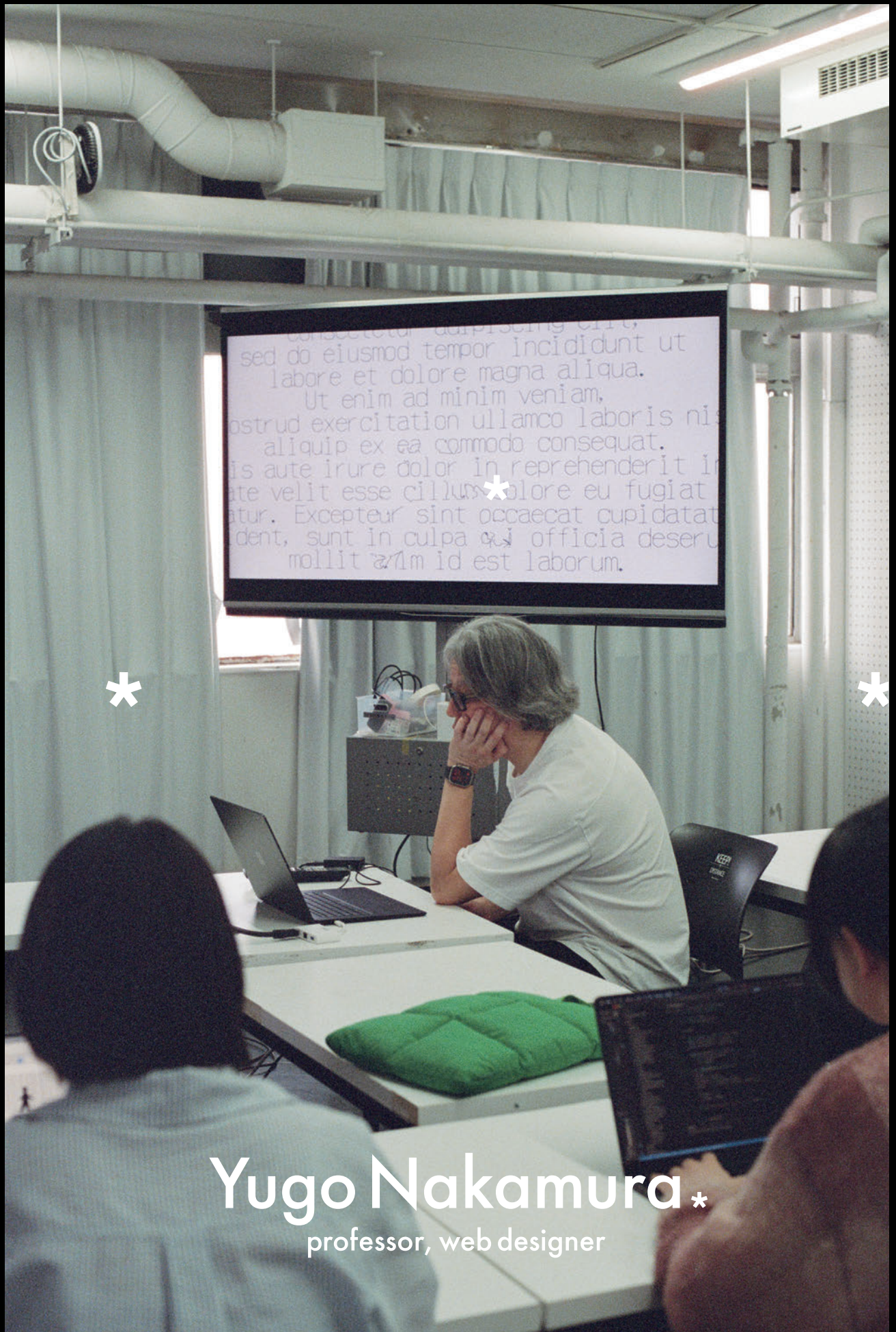
ウェブサイトや映像のアートディレクション／デザイン／プログラミングの分野で
横断／縦断的に活動が続けている。



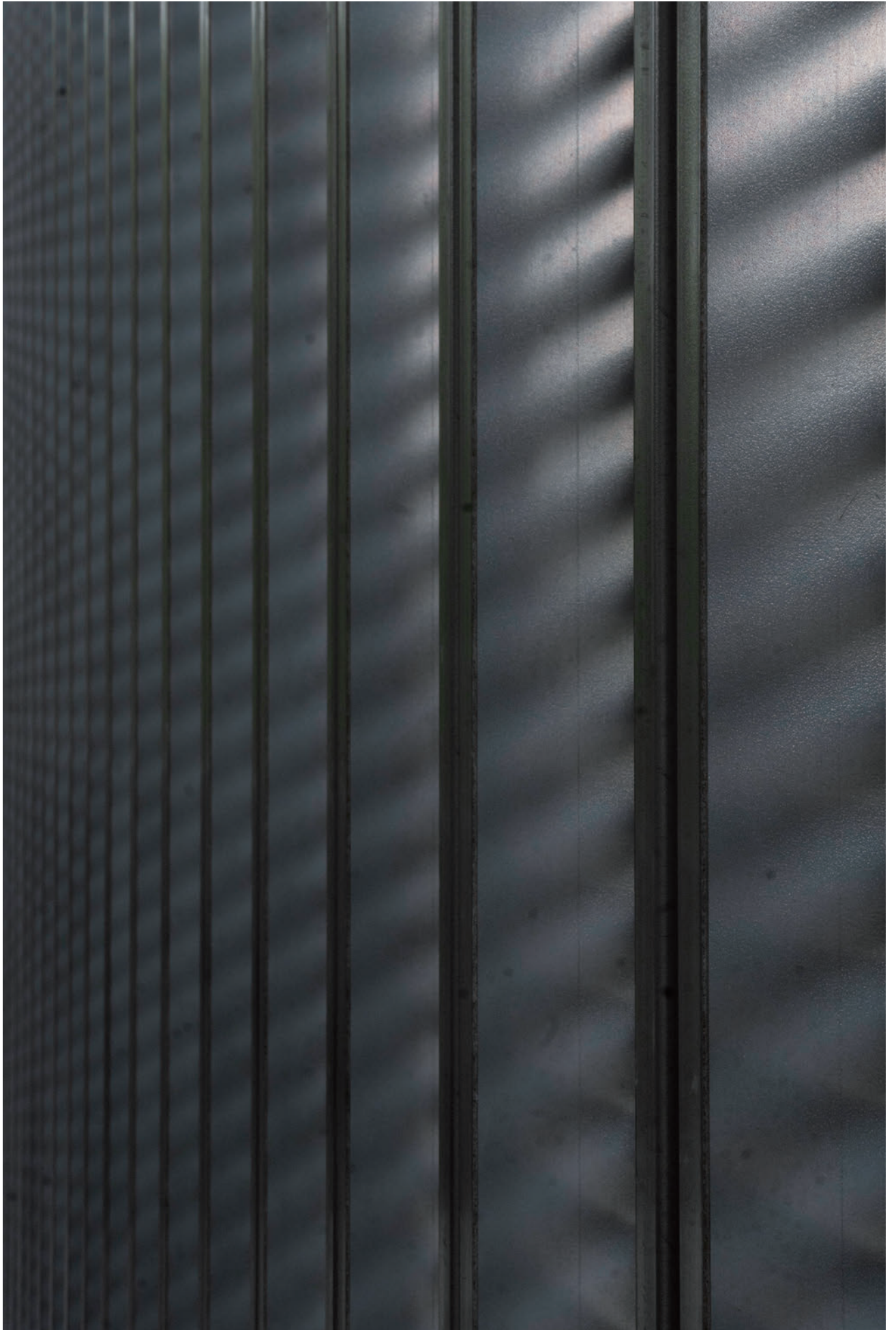
New Sensation*

project_

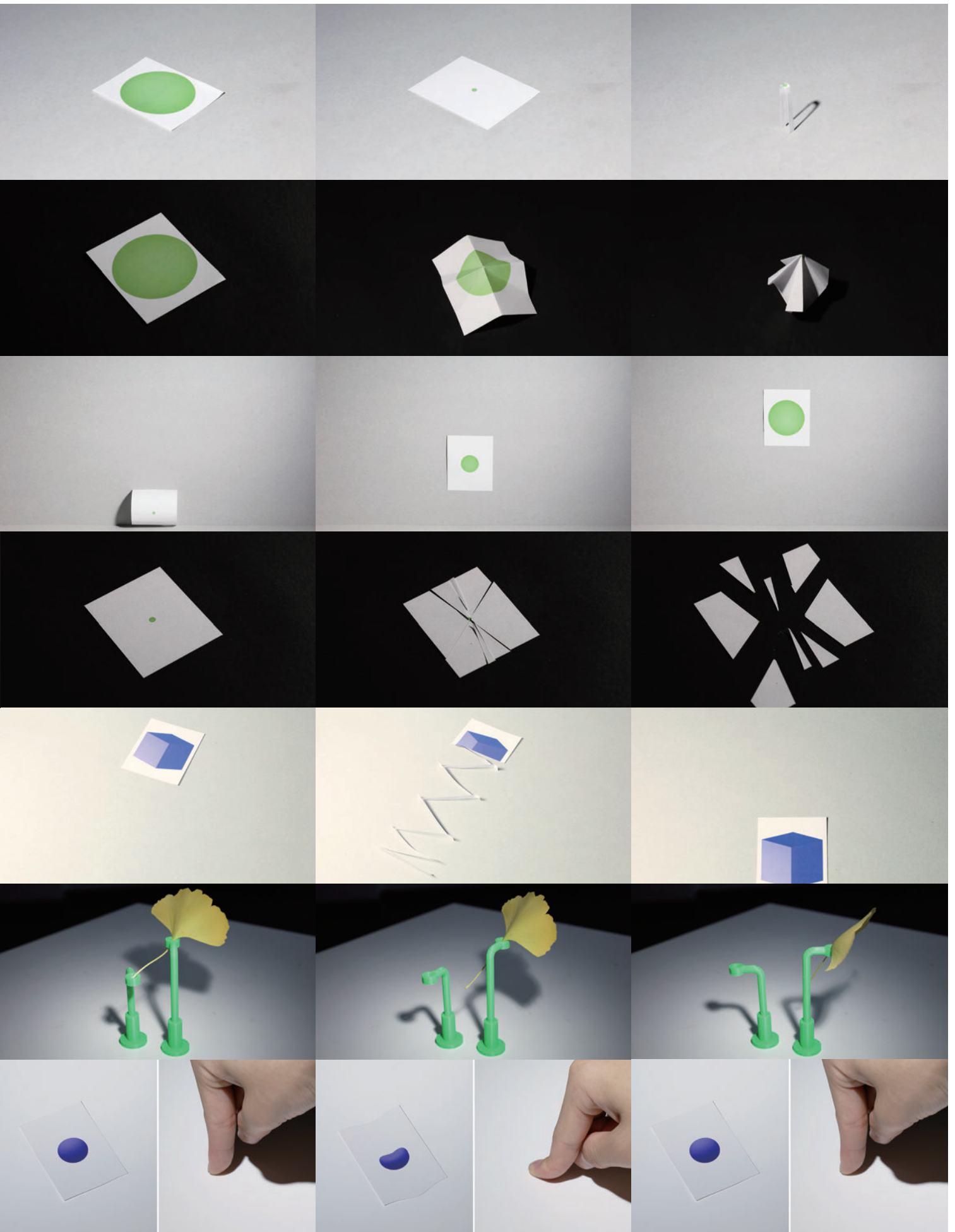


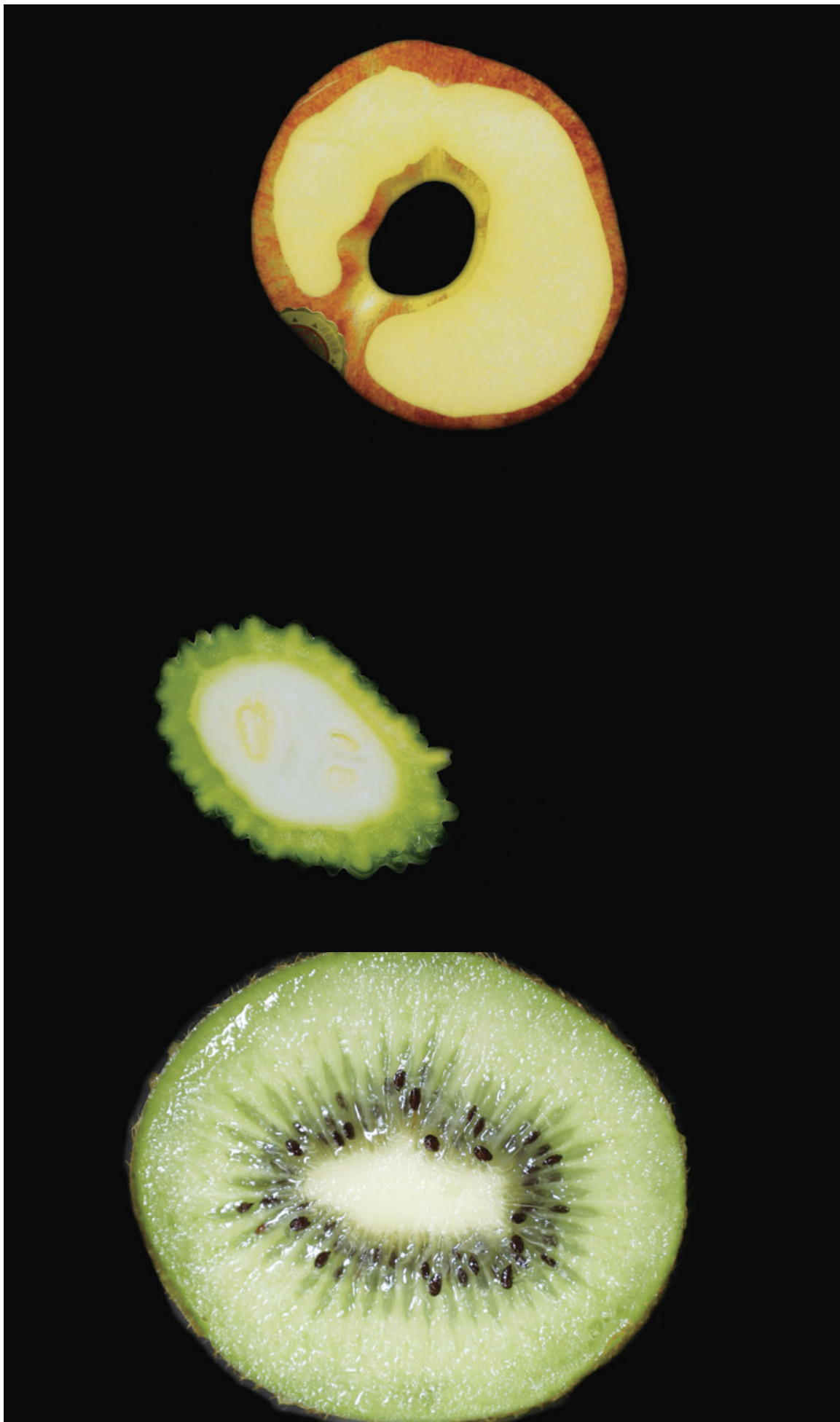




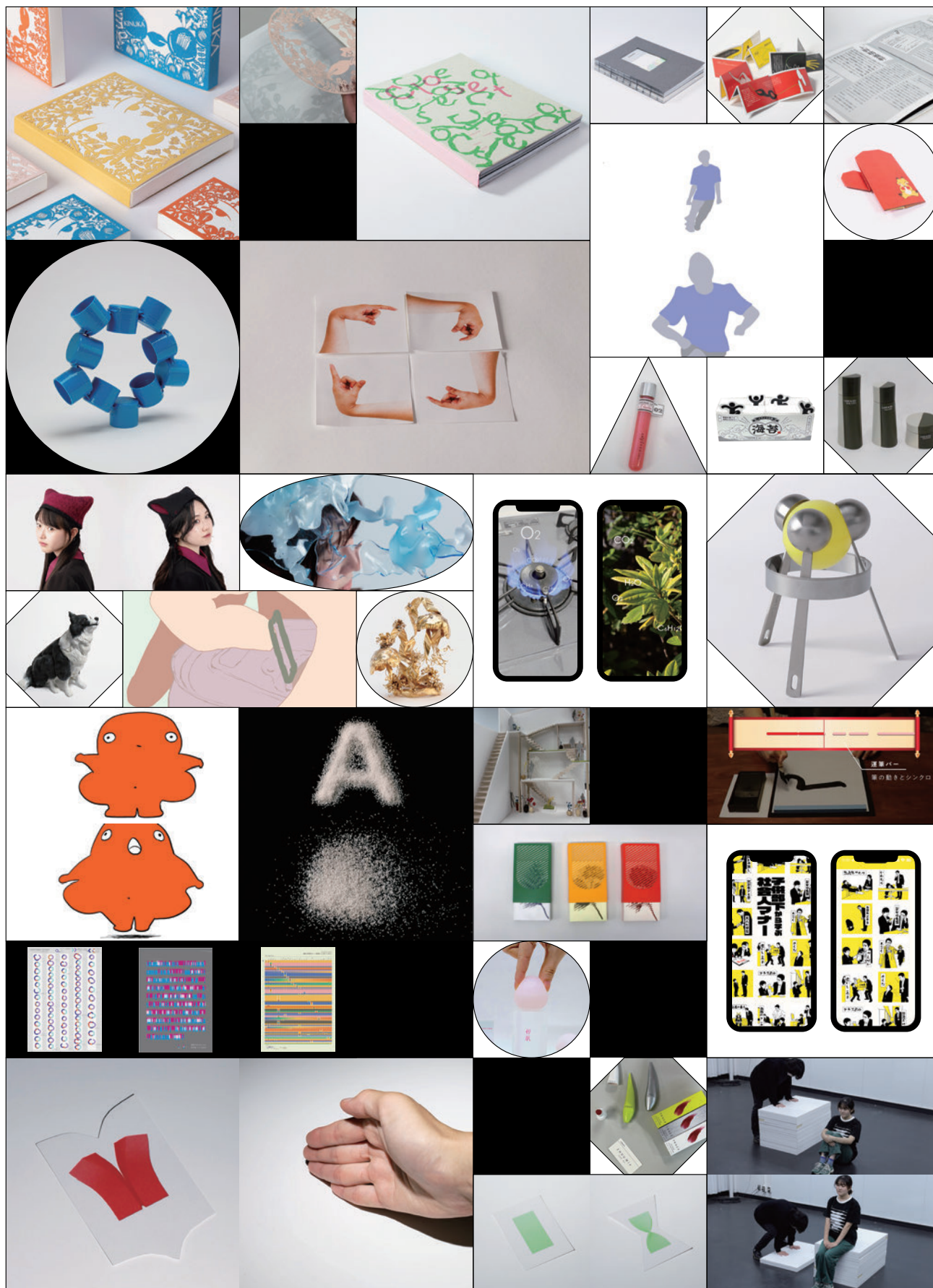


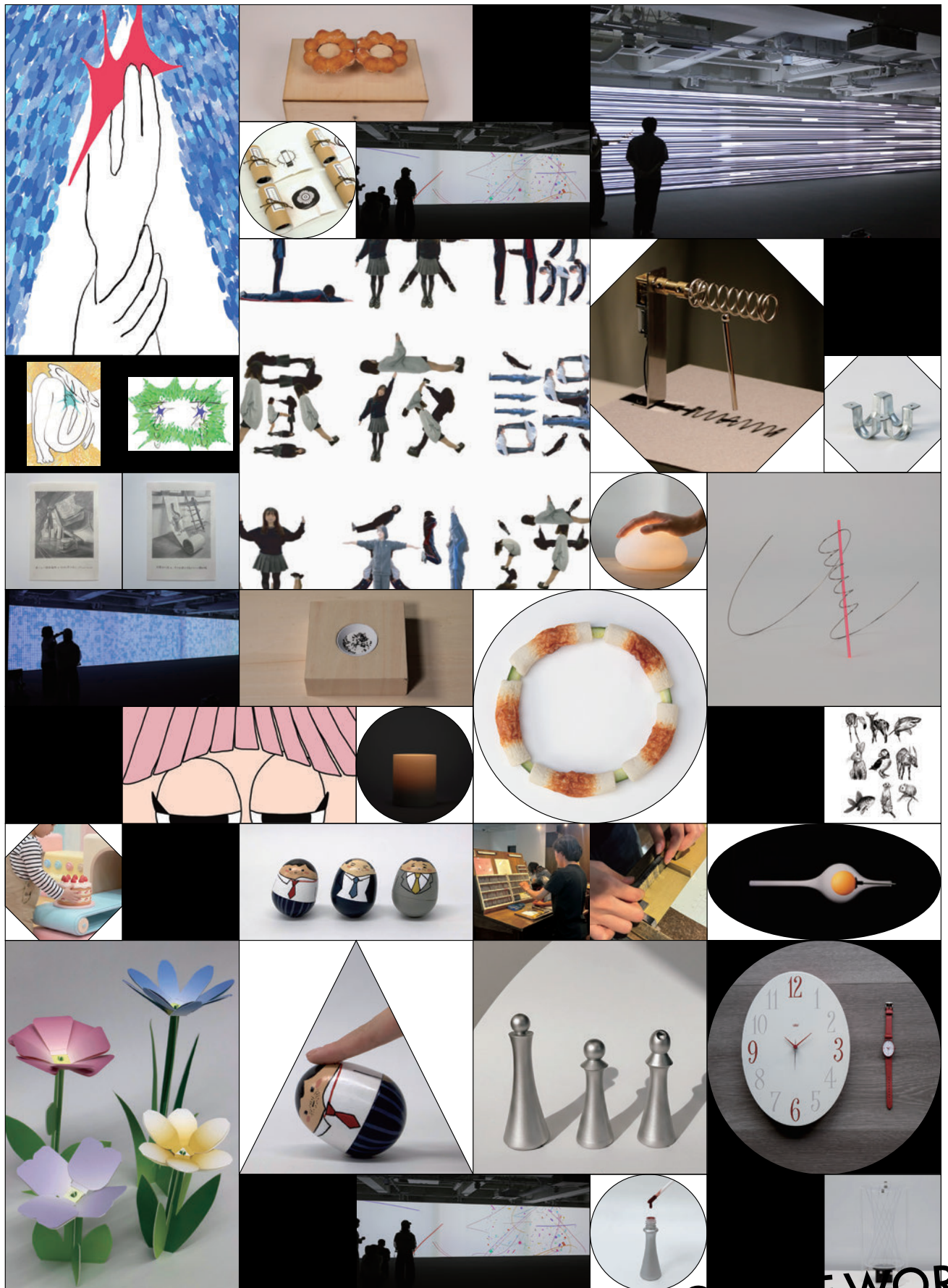








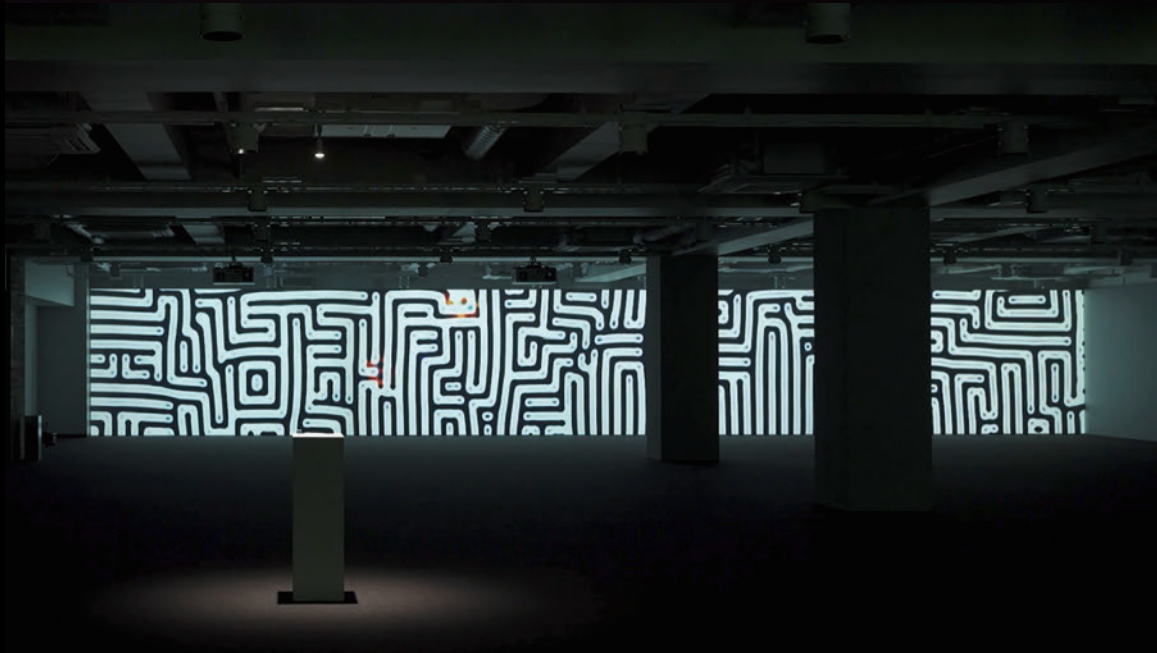
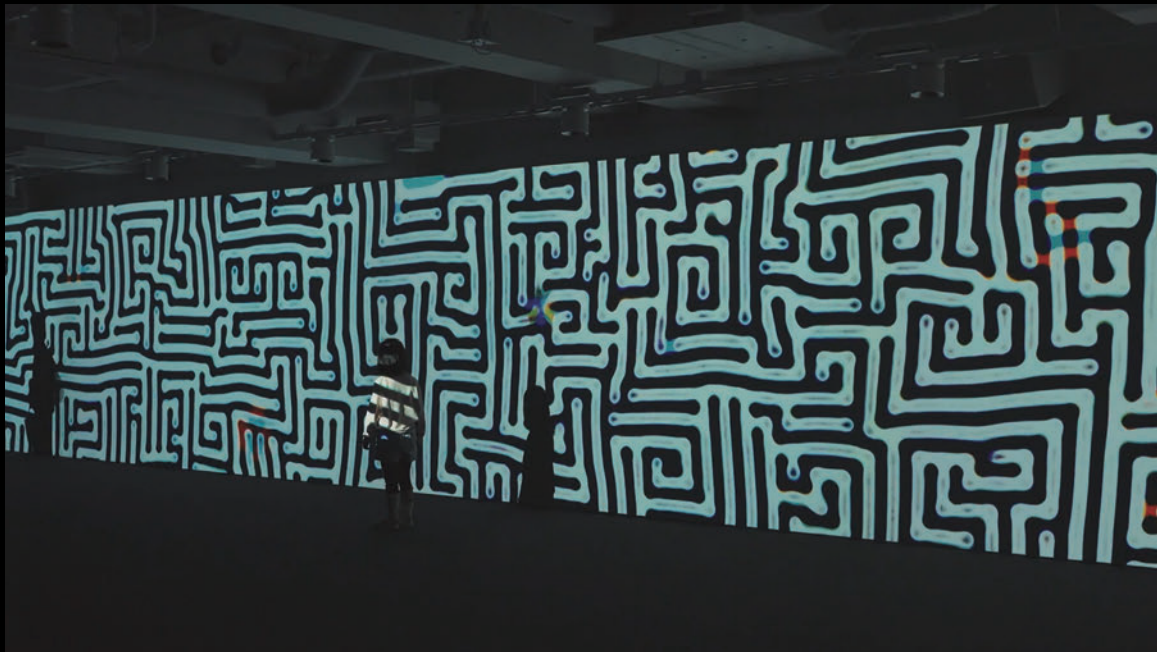




DE WORKS 3RD GRADE WORKS 3RD GRADE WORKS



3年演習課題作品



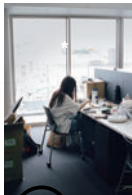
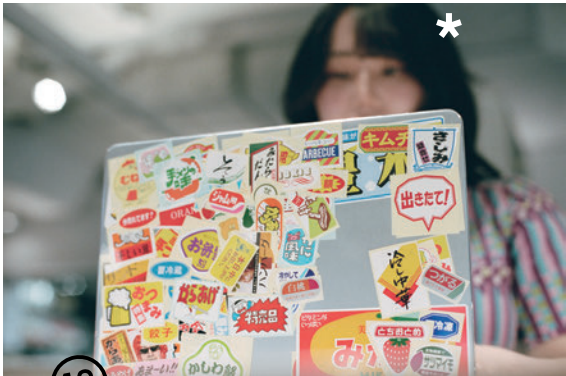
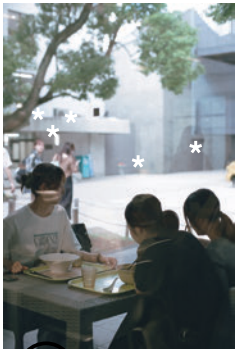


hello world by qubibi 2010-2026

A private exhibition commemorating the completion of the new building of the Department of Integrated Design at Tama Art University March 31-April 10, 2026

"密集したホットケーキの穴は、やがてくっつき合い、一つの大きな迷路を造りだす"
 「hello world」は、プログラミングによってリアルタイムに生成される映像作品です。生死、性別、感情、物体 — 様々な要素は「境界」とされる部分を中心に、時間の流れの中で入れ替わり、侵食し、溶け合っていきます。人の手を借りずに如何様にも変化する、営みの光景。何が描かれ、紡がれていくのかを、私たちは只々、見守るだけなのです。 勅使河原一雅





19



18



20



21



22



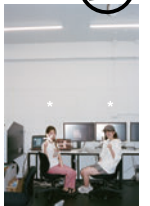
23



24



25



26



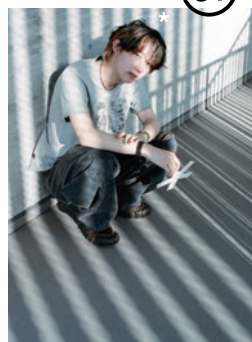
27



28



31



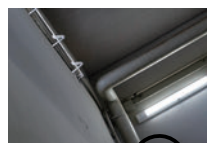
29



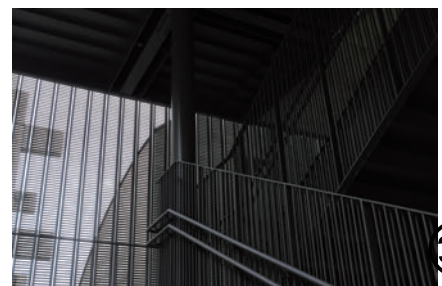
32



33



34



30



Q1. 自己紹介をお願いします。

3年生のデザイン演習でイラストレーションの授業を担当しています。

天気と暦に左右されながら日々を生きています。新年が終わり立春へ向かっていく時期が好きです。

授業がある金曜日には雨がよく降る気がします。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

学生さんたちがやっていることを見たり聞いたりしていると、羨ましいな、私もやりたかったな、といつも思います。私は物事をイメージで捉えていて言葉で表すことが今になってもまだ上手く出来ないのですが、もし今私が統合生だったら、そんな自分を買い生かしながら、お洒落もして美味しいものも食べながら、課題も自分の作品も張り切ってもりもりつくりまくっているのに！大変だけど悩んじゃうけどあたたかい！1日24時間じゃないよ！ってなるだろうなとよく想像しています。現実はまだ統合生にはなれないけれど、私もこの環境の中に少し入らせてもらって、しかも自分にも馴染みのある上野毛校舎で、ものをつくる者同士として学生さんたち私にとってはとても息が深く吸える貴重な時間と場所となっています。

あだちなみ 絵本作家

多摩美術大学グラフィックデザイン専攻卒業。株式会社タカラ(現タカラトミー)、株式会社バンダイを経て絵本作家として独立。

主な著書に「くまのがっこう」シリーズ他多数。



Illustrate
Emotions*

Nami Adachi*
picture book author

Asuya Sato *

web designer, software engineer

Calculating Emotions*

Q1. 自己紹介をお願いします。

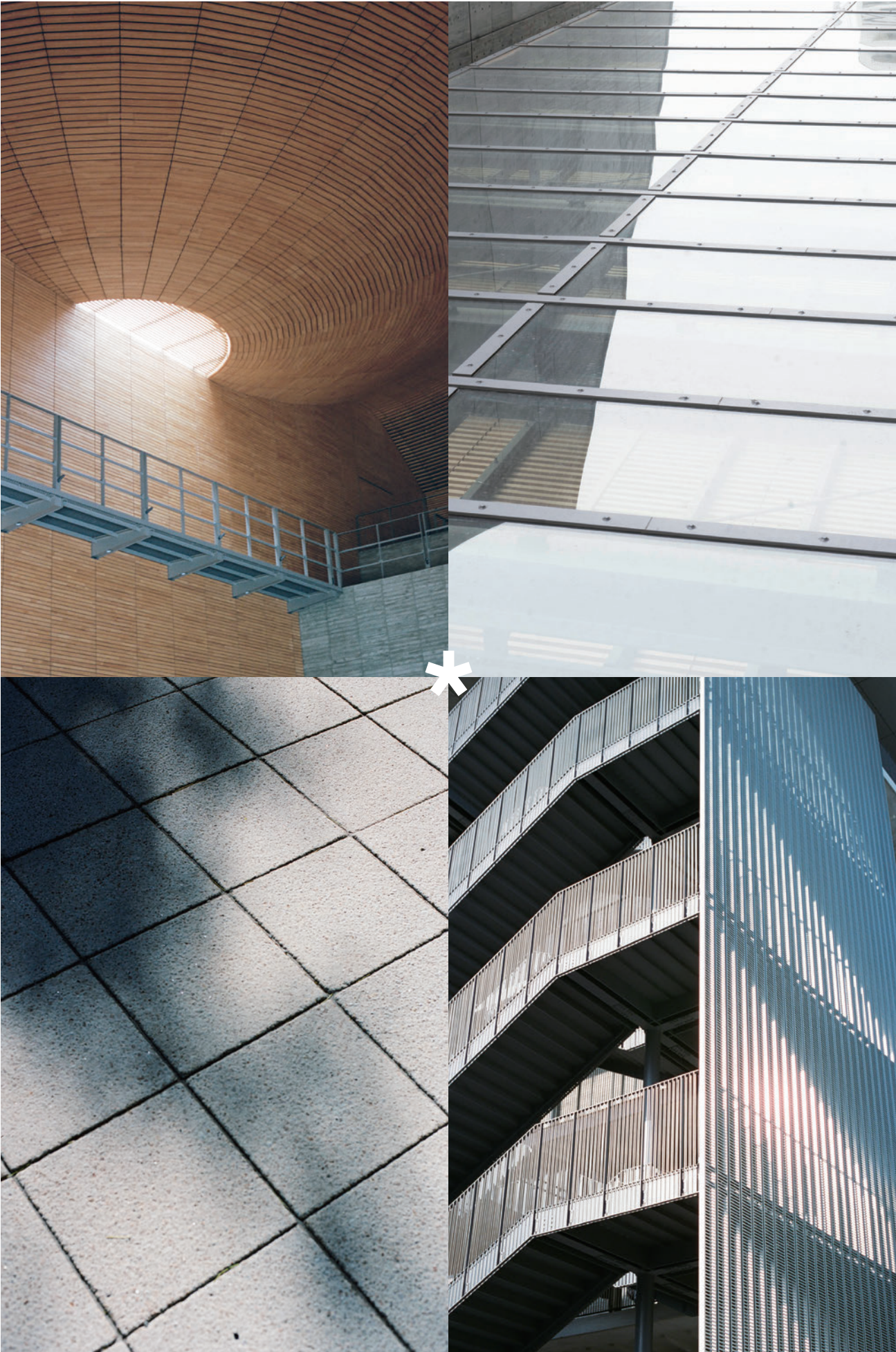
統合デザイン学科 4 期卒業生の佐藤明日野です。
現在は同学科でプログラミングの授業を担当しつつ、
Webや映像を中心に制作しています。

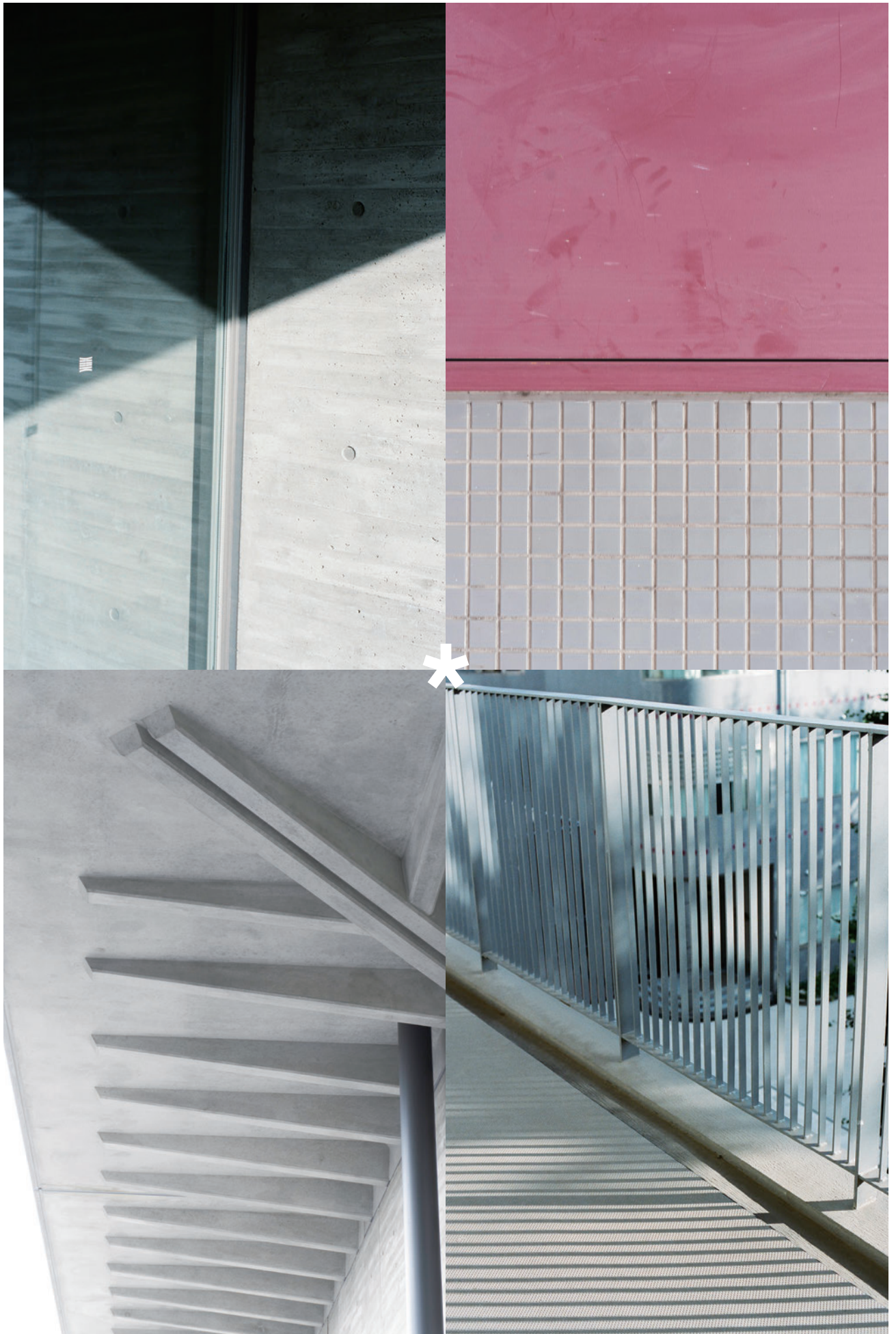
Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

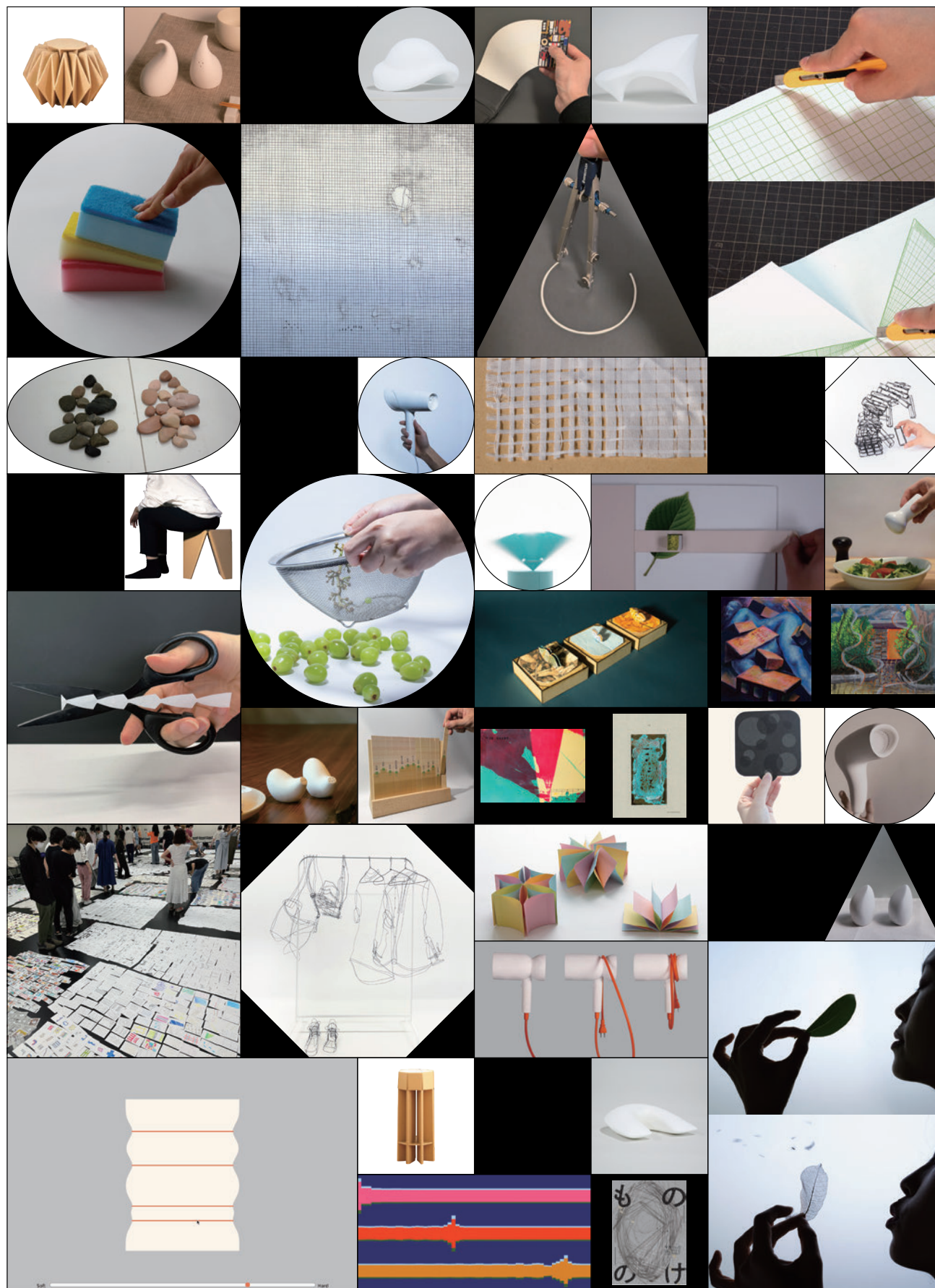
この学科の面白さは、ひとつの分野に閉じず、様々な領域に触れられることです。
学生の頃は正直「面白いけど、これは使わないだろうな」と思っていた授業もありました。
でも仕事を始めると、そういう知識ほど意外なところで役立ちます。
普段、プログラミングを中心に仕事をしていますが、
気づけば展示設計や実写の撮影を手伝ったり、VJ をやることになったりもしています。
映像や演出の素材づくりのために、小道具を作ったり、踊ったり、
ビートボックスをやることもあります。領域を越境しながら制作する感覚は、
学生の頃から少しずつ身についていたのかもしれない。
一方で、学生の頃は「何から手を付けばいいのか分からない」
「実装方法が分からない」という壁にもよくぶつかっていました。
先生に相談するほど整理できていないけれど、誰かには聞きたい。
学生と先生の間のような存在に相談できる環境が、今後さらに増えると
よいと思っています。卒業生として、少しでもその役割を
担えたらと思っています。

佐藤 明日野 デザイナー・エンジニア / 統合4期生

多摩美術大学統合デザイン学科を2021年に卒業後、
中村勇吾率いるtha ltd.に入社。現在はWebや映像を軸に制作を行うほか、
同学科で「選択基礎演習Ⅰ プログラミング」を担当。







1 年課題作品


 1年課題作品
 1ST GRADE WORKS
 1ST GRADE WORKS
 1ST GRADE WORKS
 071



WORKS 2ND GRADE WORKS 2RD GRADE WORKS



2年課題作品



Satoru Tokairin*

2nd grade

- Q1. 自己紹介をお願いします。
 統合デザイン学科2年の東海林哲です
 最近は焼き餃子を作るのと、ガチャ活にハマってます。
- Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？
 他の学部は咲かせたい花をいかに綺麗に咲かせるか
 試行錯誤するのに対し、統合デザイン学科は
 どんな花を咲かせたいのか、基礎から学んで、
 その花を育むための養分を培っていくような学科だと思います。
- Q3. いまやっていることをおしえてください。
 最近はJAGDA学生国際ポスターアワードに応募する為の
 作品制作に力を入れています。
- Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？
 近年、AIの発展によってデザインの仕事が減るのではないかと
 という意見があります。しかし私は、AIが普及するからこそ
 人間らしい温かさや感情の価値が高まると考えています。
 写真が誕生しても絵画がなくならなかったように、
 AIもデザインを消すのではなく新たな可能性を広げる存在です。
 これからデザインはAIと共存しながら進化し、
 人間にしか生み出せない魅力をより強く表現していくと思います。
- Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。
 僕は小さい頃から、人を笑顔にすることが好きでした。
 誰かに喜んでもらったり、感謝の言葉をもらったりすると
 幸せを感じます。だからこそ、これまで学んできたデザインや
 自分の経験を活かし、デザインを通して多くの人に幸せや
 感動を届けたいと考えています。10年後には今よりも影響力を持ち、
 人を笑顔にするデザインを発信できる存在になりたいです。
 また、自分らしく生活できるだけの経済的な余裕も持ちながら
 活動していきたいと思っています。
- 東海林 哲 統合デザイン学科2年
 統合デザイン学科2年の東海林哲です。カラフルでポップな世界観を大切に、
 心が明るくなる作品づくりをしています。またインテリアやアクセサリ、
 雑貨も大好きです。よろしくお願いします！

- Q1. 自己紹介をお願いします。
 統合デザイン学科2年、笹平結心です！
 ささだいらうみと読みます。
 インターフェース、相互作用の授業が大好きです！
 すごく、犬が好きで、犬が入れるカフェに入り浸りがちです。
- Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？
 気が緩んだ瞬間に、周りに光の速さで追い抜かれていきます。
 このくらいでいいか…を、周りの熱量ある学生たちに
 冷たい目で見られ、間違えたおかしかった！戻れ！と、
 気合をいれさせていただける環境。
 目がキラキラ、心メラメラの人たちが
 たくさんいてありがたい。
- Q3. いまやっていることをおしえてください。
 3Dで、お皿のシリーズを制作しています！
 帰省中に、器から上がる湯気的美しさに撃ち抜かれ、
 湯気が美しく見えるような器ってなんだろう、という自問を、
 頭の中で反芻する日々です。
- Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？
 デザインは表皮をデザインしているだけじゃない！ということ
 を世間が気づき始めて、人間の感情や感覚の中のおもしろさを
 もっと発見できるようになり、
 新しい体験がバババツと増えていく。
- Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。
 朗らかに、楽しく生きていきたいです。
 私の中で価値があると感じているモノ、
 コトをたくさん集めて、
 ずっと見ていたくなるようなものを、
 世の中に生み出したいです。
- 笹平結心 統合デザイン学科2年
 笹平結心、2007年3月22日生まれ。2025年、上京する。
 溢れる人混み、太陽に焼かれる体。青森県出身。
 リン・アレルギー。統合デザイン学科12期所属。

Umi Sasadaira*

2nd grade





New Beginning*



Q1. 自己紹介をお願いします。

ガラクタを集めるのが好きです。小さい頃からずっと変わらずおもちゃが大好きで、現在はおもちゃ屋でアルバイトをしています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

それぞれが場面ごとに主役になり、輝きを見せる学科です。

授業内容によって一人ひとりの創造性や技術が引き出され、結果を出します。

統合デザイン学科は幅広い分野を学べる分、「この人だけがずっとすごい」ということがあまりなく、毎回違う誰かがすごいことをしてきます。

だから講評までのワクワク感がありますし、「この人はこれができるから教えてもらおう」と課題ごとに助け合うことで、絆も深まっています。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

今は課題に追われています。統合デザイン学科は学ぶ分野が広い分、課題の量も多く、毎日制作に追われています。それもあって、お互いに助け合いながら遅くまで学校に残り、ワチャワチャしながら制作しています。「#限界美大生」みたいな大学ライフを味わいたいなら、ぴったりの学科です。

Q4. これからデザインはようになっていくと思いますか？

「これをデザインとして扱うのか」という領域の判断をめぐる論争が起きたり、技術の発展によってデザイナーに求められることや制限が増えたりして、作品を作る難易度は上がり続けると思います。その分、デザインすることの価値や存在意義は、今まで以上に重要視されるようになると思います。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

10年後は好きなことをしてお金を稼ぐ嫁さんになりたいです。

私の好きなものはおもちゃなので、自分が小さい頃に欲しかったおもちゃや、どの世代でもワクワクして買いたくなるようなおもちゃを企画する仕事に就きたいです。周りの友達には「結婚しないで働き続けていそう」と言われるので、その予想は外したいです。



吉見かれん 統合デザイン学科1年

2007年4月25日生まれ。サークル：音楽研究会所属、アルバイト：トイザラス・お茶美講師

New Possibilities*

Q1. 自己紹介をお願いします。

統合1年の中西達海です。土日は企画展を巡り、近くのちょっとしたいいレストランを探すのが楽しみです。僕は共通テスト方式で入ったので絵は描けません(笑)、「何事も全力で挑戦!」のマインドで楽しんでいます。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか?

統合デザイン学科は志の高い仲間たちと考えを共有し合い、共に成長することができるところです。ここでの学びを通して、あらゆる状況での「美しさ」について思考を深め、合理的に手順を追ってアウトプットすることができます。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

最初の課題では「座る」動作を通じて、各自でテーマを設けて提案をしました。僕は細かい木片を積み上げて座ると崩れるような椅子を制作し、椅子と人間の関係を可視化する装置として提案しました。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか?

デザインとはただ造形をすることではありません。新しいものを生み出す上で必要な、根源となる考えとそのプロセス、そしてそれを伝えるところまでがデザインです。そしてその過程で美しさを追求しなければなりません。いくらAIが発展しても、デザインは廃れないと思います。全ての物、環境、人同士を繋ぐのはデザイン。今後はさらに分野を横断した生産活動の源として、コミュニケーションのひとつとして重視されていくと思います。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

僕の最終的な目標はデザインという美しさを人々が正しく理解した世界にすることです。

そこは人々が自身の美意識を認知し、

自己表現をして生きていくことができるユートピアです。

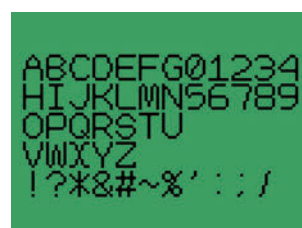
今から10年後の僕は社会人に慣れ始めたような頃だと思いますが、最終的なビジョンに向かって、常にデザインへの探求を行いたいです。

中西達海 統合デザイン学科1年

統合デザイン学科1年。新しいものを作るのが好きです。デジタルでの表現が得意です。



Tatsumi Nakanishi*
1st grade







Start From Nothing*

Q1. 自己紹介をお願いします。

私は、デザインを「モノを作る技術」ではなく、「関係性をつくる営み」だと考えています。価値観も生き方も多様化し、同じ景色を見ているけど違う世界を生活しているような時代だからこそ、その違いを面白がりながら新しい繋がりを生み出したい。そんなことを考えながら活動しています。



Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

私は、統合デザイン学科はさまざまな領域を横断しながらデザインを考える場所だと思っています。しかし今、その「統合」が本当に機能しているのかは問い直す必要があると感じています。AIが制作を代替し始めた現在、多くの人がデザイナーの将来を不安視しています。しかし本当に揺らいでいるのはデザインそのものではなく、「何を問い、何をつなぐのか」を考える力ではないでしょうか。技術や表現の習得は以前より容易になりました。一方で、社会や文化の変化を読み取り、自分なりの問いを持つことはますます難しくなっています。私は統合デザインの「統合」とは、異なる価値観を一つにまとめることではなく、それぞれの文脈を理解しながら新しい関係性をつくることだと考えています。だからこそ、この学科には表現技術だけでなく、人や社会と向き合いながら問いを育てる姿勢が求められます。変化の激しい時代だからこそ、何をつくるか以上に、何を問い、誰とつながるのかが重要です。統合デザイン学科は、その問いを探究し続けるための場所であるべきだと思っています。



Q3. いまやっていることをおしえてください。

現在は上野毛夏宵祭の企画運営に取り組んでいます。地域の方々、商店街、学生、企業、行政など、多様な組織と協働しながら、ひとつの祭をつくっています。私にとってこの祭りは単なる学園祭ではありません。地域や多摩美に眠る文化や記憶を掘り起こしながら、新しい表現や出会いを生み出す実験の場です。デザインというとポスターやプロダクトを思い浮かべる人が多いかもしれませんが。しかし私は、人が集まる仕組みや文化そのものもデザインの対象だと考えています。夏宵祭を通して、地域と大学、過去と未来、人と人をゆるやかに接続する新しい祭の形を模索しています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

これからのデザインは、「正解を与える技術」から「選択肢をひらく技術」へ変化していくと思います。AIによって制作や情報整理のハードルは大きく下がりました。その一方で、人々の価値観や生き方はますます多様化しています。だからこそ、誰かにとっての正解を社会全体の正解として提示することは難しくなっていくでしょう。これからのデザインに求められるのは、一つの答えを示すのではなく、人々が自分なりの答えを見つけられる環境を整えることだと思います。デザインはモノをつくるためだけでなく、多様な選択が共存できる社会の基盤になっていくのではないのでしょうか。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

私は将来、「デザインは一部の専門家だけのもの」という考え方を変えたいと思っています。そのために目指しているのが、デザインの義務教育化です。ここでいうデザインとは、絵を描く技術や制作スキルではありません。自分なりの問いを持ち、他者と対話しながら未来を構想する力のことです。社会が複雑になるほど、一部の専門家だけが未来を設計することには限界があります。だからこそ、一人ひとりが主体的に関わり、自ら選択し、行動できる力が必要になります。10年後には、教育・地域活動・研究を横断しながら、誰もが未来をデザインできる環境づくりに挑戦したいと思っています。



長枝昂市 統合デザイン学科3年

数少ない名字「長枝」を持っています。アートや地域活動、ワークショップの実践、変な発明などの活動を通して、これからのデザインのあり方を探究しています。現在は、一人ひとりの文脈に応じてデザインが更新されていく社会を見据え、「カスタムデザイン論」の研究に取り組んでいます。



Koichi Nagaeda*

3rd grade, project_B

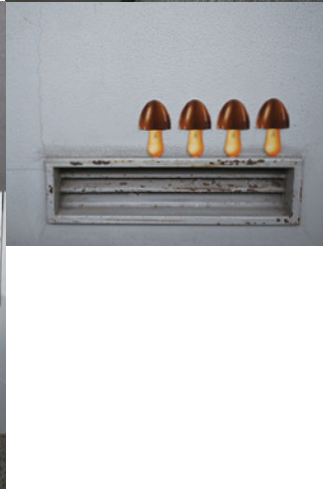
TOGO DESIGN TALK

コピーライター

三島邦彦

6.9 TUE

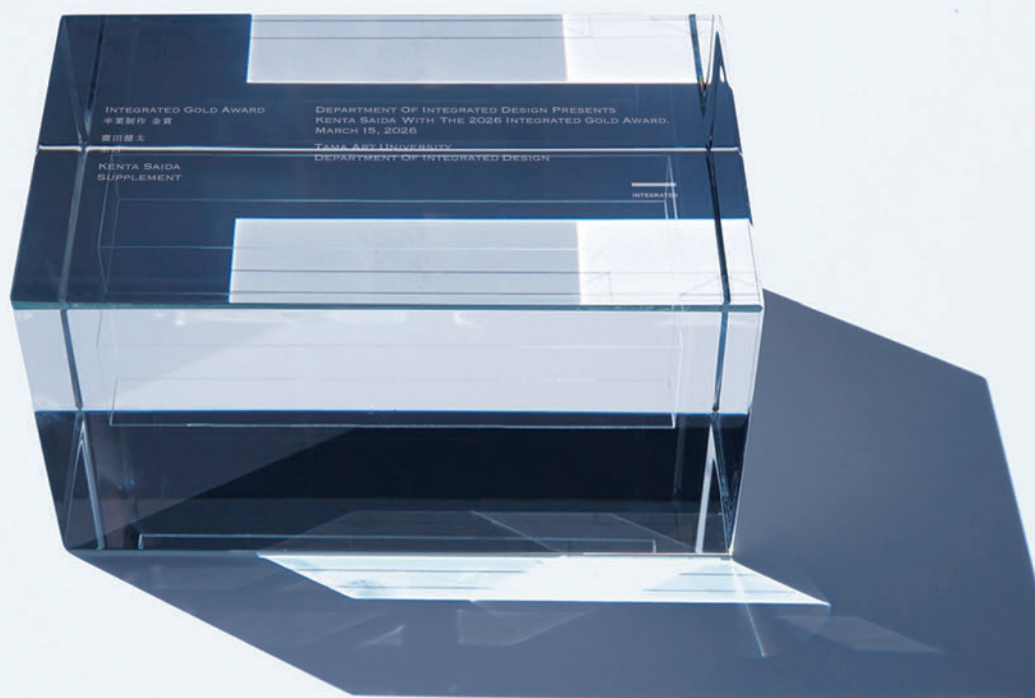
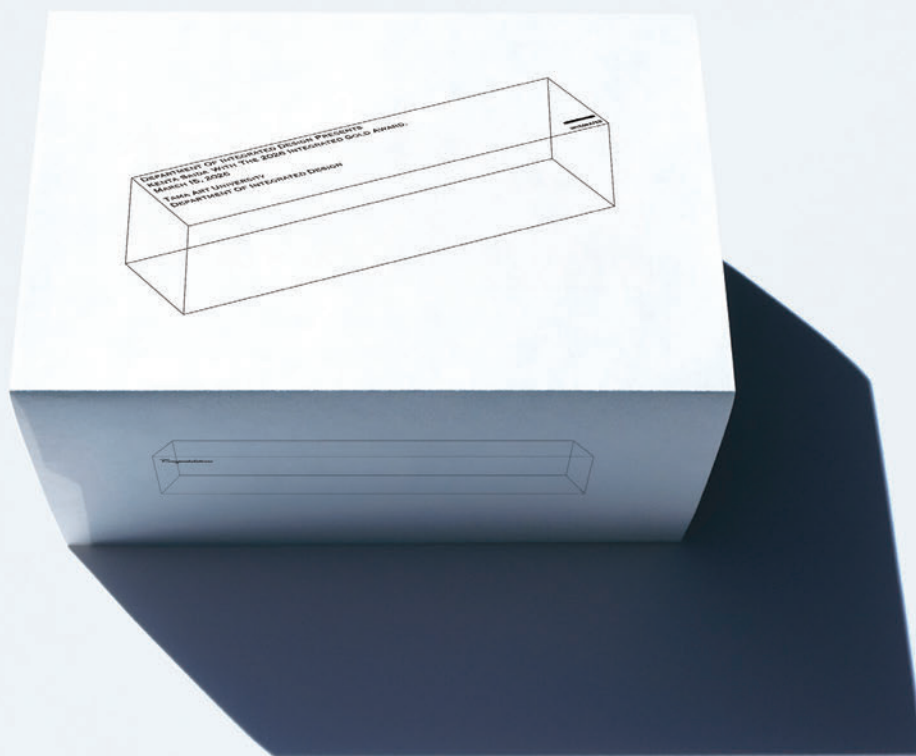
13:10-15:00 本部棟3F 305



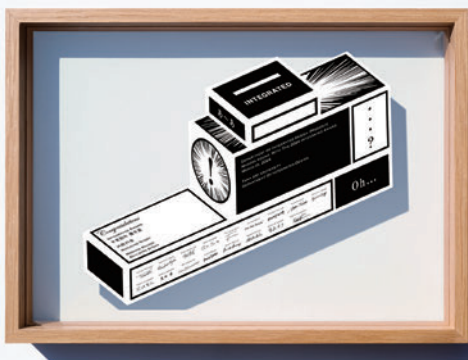
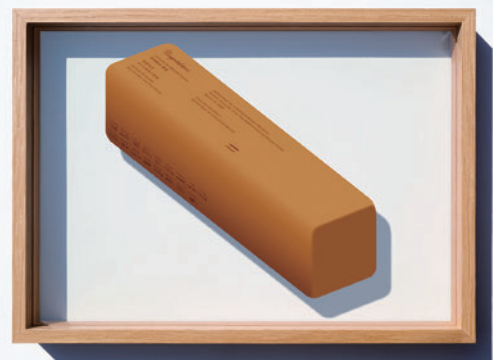
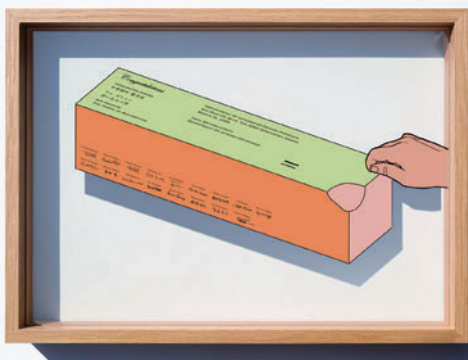
Togo Design Talk

いま第一線で活躍するアートディレクター、グラフィックデザイナー、コピーライターなどをお呼びしてレクチャーをしていただいています。その告知ポスターは学生がアートディレクション、デザインしています。三島邦彦さん(コピーライター)のポスターは3年児玉里彩のデザイン、市川晴華さん(プランナー/CHOCOLATE)のポスターは3年江原亜希のデザイン、杉山芽衣さん(アクティベーションプランナー/博報堂)のポスターは3年田中虎太郎のデザインです。





卒業制作の金賞 INTEGRATED GOLDにはクリスタルのトロフィー、優秀作品の表彰状はそれぞれの作品にインスパイアされたものが授与されます。





Kazumichi Kurihara *

MENSA chief chef

Q1. おすすめのメニューはなんですか？
オムハヤシですね

Q2. 統合の学生はどんな印象ですか？
「この学生さんたち、本当にみんな礼儀正しいんだよね。食べ終わった後に必ず「ごちそうさまでした」「美味しかったです」って声をかけてくれる。こっちらからすると、「ごちそうさま」って言われるのが一番うれしい褒め言葉だからさ。」

喫煙所でも「お疲れ様です」って挨拶してくれるし、素直な子が多いなって思う。正直、最初は、多摩美ってどんなところだって思ってたけど、来てみたら印象がガラッと変わった。いろんな大学の食堂見てきたけど、ここが一番落ち着いてるし、ストレスも少ない。長く働けそうだなって思ったよ。

最初はね、規模が小さいからやりがいなかったって思ってたの。でも、生徒さんがひと学年200人くらいで、事務の方や工事の方、たまに一般の人もいて。誰が先生で誰が生徒かもよくわかんなかったけど、今は常連さんもいたりしてね。

ほんと、心の底からここは良かったなって思ってる。

今までいた環境とは違うんだよね。みんな考え方がしっかりしてる。自分が行く道が決まっているから真面目なのかな、とも思うね。

MENSA 食堂チーフ 栗原一道



Ayaka Sakurai*

research assistant



Q1. 自己紹介をお願いします。

櫻井彩日（さくらい あやか）です。統合デザイン学科8期卒業生で、そのまま同学科の研究室で助手として学生や先生方のサポートをしています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

一言で表すなら、「あたたかい場所」ですね。入学前は、学科のアイコンに象徴されるような、白と黒の、無機質でスタイリッシュな——どちらかといえば少し冷たい印象を持っていました。しかし実際に飛び込んでみると、先生方は誰よりも熱い気持ちで学生に向き合い、学生もまた熱い眼差しで制作に打ち込む、そんな「熱量」に溢れた場所でした。学生の頃は自分の作品を磨くことに必死で気づけなかったのですが、助手という立場になり、お互いに切磋琢磨しながら成長していく学生たちを見守る先生方の目が、これほどまでに温かいものだったのだと、今になってようやく分かりました。統合デザイン学科を目指している皆さん、あるいは、他学科と迷いながらも挑戦しようとしている皆さん。

入学して最初の数年間は、その熱さや課題の忙しさに食らいつくだけで必死かもしれません。時には心が折れそうになることもあると思います。私自身、そうでした。でも、あと一歩踏み張って卒業した先には、きつと「ここで学べて本当によかった」と思える未来が待っています。

自信を持ってそう確信させてくれる素敵な先生方と学生で溢れる、あたたかい場所です。

櫻井彩日

統合デザイン学科8期卒業生、現統合デザイン学科研究室助手（2年目）。

2025年度卒業制作、修了制作成果展TOP23



Yumi Katori*

art director, graphic designer

Q1. 自己紹介をお願いします。

アートディレクター・グラフィックデザイナーの香取有美です。毎年、統合デザイン学科のパンフレット制作などで携わらせて頂いています。

Q2. 統合デザイン学科は、どのような印象をお持ちでしょうか？

毎年パンフレットを制作していると思うのが、学年によって雰囲気ガラッと違う印象です。サイズの大きな作品が多い年、シンプルだけどコンセプトが凄く練られている作品が多い年、素材に注目した作品が多い年、学年によってさまざまな気がします。ミニマムな校舎で、濃度の高い環境が、学生同士で良い化学反応を起こして、高め合っているんだな、と思います。みなさん領域を超えた幅広い思考と技術を持っているので、「こういう考え方があるのか」「こういう表現アプローチがあるのか」と、毎回驚かされますし、とても勉強になります。

香取有美

MR_DESIGN アートディレクター / グラフィックデザイナー



Voices From Art Prep School*

Q1. 統合デザイン学科は知っていますか？また、どういう印象がありますでしょうか？

統合デザイン学科は、領域の垣根を越えた授業が展開されており、アウトプットの幅広さが大きな魅力だと感じています。

また、クリエイティブが社会や生活者にどのように貢献できるのかを真摯に考える姿勢があり、生活者視点に立ったデザインを実践的に学べる環境だと思います。

Q2. これからのデザイン教育やデザインはどういうふうになっていくといいとお考えでしょうか？

今後のデザイン教育においては、技術が目まぐるしく発展し、多様な価値観が共存する時代だからこそ、一人ひとりの個性や美学を尊重する姿勢がこれまで以上に重要になると考えています。

同時に、デザインを社会や仕事の中で機能させるためには、目的や状況に応じて表現を的確にコントロールする力と、それを支える知識の両方が欠かせないと感じています。

ena美術 秋葉原校主任 佐々木拓人

湘南美術学院 講師 阿部寧

Q1. 統合デザイン学科は知っていますか？また、どういう印象がありますでしょうか？
統合デザイン学科は、強固な基礎教育を重視しながら、社会問題に対してデザインでアプローチする姿勢を持った学科という印象があります。また、グラフィックやプロダクトなど異なる領域の教員が在籍しており、分野横断的に学べる環境も特徴的だと感じています。

Q2. これからのデザイン教育やデザインはどういうふうになっていくといいとお考えでしょうか？
情報がかつてない速度で生み出され、価値観や技術が絶えず更新される時代だからこそ、その中にある変わらないものを見極める力が必要だと考えています。また、自分自身の考えや視点を強く持ちながら、個人が社会とどのように接続していくべきかを考え続けることが、これからのデザインやデザイン教育に求められると思います。

御茶ノ水美術学院 講師 副島智也

Q1. 統合デザイン学科はご存知でしょうか？また、どのような印象をお持ちでしょうか？
はい、存じ上げております。既存の枠組みにとらわれず、グラフィックからプロダクトまでを包括的に捉える姿勢に加え、菅俊一准教授のプロジェクトに代表されるように、認知科学や知覚の仕組みをデザインの論理に組み込む学術的アプローチを非常に注目しています。人の認知や行動のメカニズムを深く洞察し、それを具体的な表現や問題解決に昇華させていく姿勢は、これからのデザイン教育における重要な指針であると考えています。

Q2. これからのデザイン教育やデザインは、どのようなふうになっていくといいとお考えでしょうか？
AI技術の急速な発展により、デザインにおいて重要なのは『作業』そのものから、複雑な情報のなかから問いを立て、進むべき方向を『判断する』『能力へと移行していく』と考えます。これからの教育では、学生が持つ創造的な芽を最大限に引き出すことが不可欠です。私たち指導者には、学生から生まれる独自の感性やアイデアを見逃さず、文脈を整理してその価値を社会へ接続する高いリテラシーが、これまで以上に求められていくのではないのでしょうか。

Q1. 統合デザイン学科は知っていますか？また、どういう印象がありますでしょうか？

もちろん存じ上げています。デザイン領域をジャンルごとに細かく分けるのではなく、さまざまな領域を横断しながら学べるため、学生自身が適性や可能性を探ることができ、デザインを学ぶ入り口としても非常に魅力的だと感じます。実際にすいどーばた美術学院でも受験者・入学者が年々増えています。

Q2. これからのデザイン教育やデザインはどういうふうになっていくといいとお考えでしょうか？

AIをはじめとした技術の進歩によって、一見すると「それらしいもの」を生み出すことが容易になった時代だからこそ、本質的で意義のある学びがより重要になっていくと考えています。表層的な表現や技術ではなく、デザインとは何なのか、どうあるべきなのか。その問いについて思考をやめないことが大切だと思います。

すいどーばた美術学院 私大デザイン科主任 與語茜



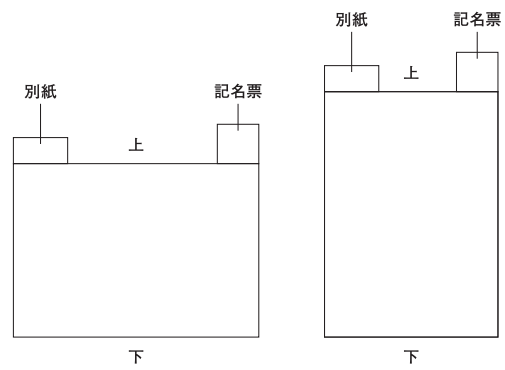
2025年一般選抜 専門試験 鉛筆デッサン(5時間)

問題： 「無意識に動かしている手」を描きなさい。
作品のタイトルを別紙にあらわしなさい(10字以内)。

- 条件：
1. どのような状況か伝わるようにすること。手以外のものを描いても構いません。
 2. B3ボード全面を画面とし、縦、横は自由とする。
 3. 下図のように、記名票は自身で設定した向きの右上になるように貼り、言葉を書いた別紙は左上になるように貼ること。

- 注意：
1. 支給した鏡は補助用具です。
 2. B4の紙は下書き用紙です。
 3. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

使用紙： クレセントボード#310 / B3



「いたあだきます!」



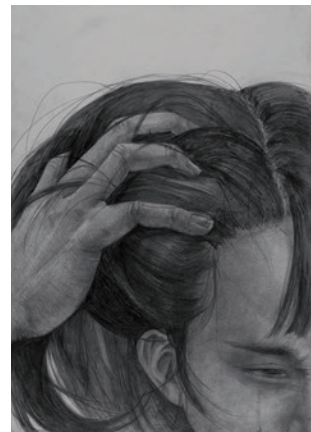
あの人を待つ時間。



「つまみません!」



握りつぶすほどに熱中



うまく言葉にできない



犯人そいつやったんや



コラ!聞してるの?!



太陽、さんさん

[採点基準]

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・観察力 = 日常の気付きからアイデアを導き出しているか
- ・発想力 = イメージを具体化するアイデアが優れているか
- ・描写力 = 構図、形、光、量感などを描写することに
必要な技術が優れているか
- ・視点 = 事象を捉える感覚とその表現が適正で感性に優れているか

[出題のねらい]

今年度は、「無意識に動かしている手」をテーマに出題しました。日常の中で私たちの身体は、習慣や反射、感情の高まりなどに応じて、意識する以前に手を動かしてしまうことがあります。本課題では、そうした無意識的な動作に目を向け、それをどのように発見し、捉え、表現するかを重視しました。何気ない動作の中にある必然性や状況との関係を読み取り、その意味を的確に選び出す力には、観察力と洞察力、そして対象に対する感受性が表れます。そのうえで、手や指の動きの構造や力の入り方、動きの方向や連続性を丁寧に観察し、適切な構図や視点によって画面上に整理できているかが、構成力を見極める重要な要素となります。また、タイトルも含めて作品全体をどのように構成しているかという点も、評価の対象としました。さらに、その瞬間に生じている身体感覚や心理の流れをどれだけ説得力をもって可視化できているかという表現力も、大きな評価基準となります。私たちは、日常の中に潜む無意識的な行為に気づき、それを新たな視点として捉え直す力が、これからの学びにおいて重要であると考えています。



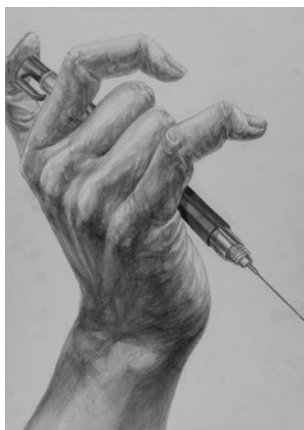
気がつけばあと一本



あっ、メガネなかった



熱中しすぎてつい……



カチカチカチカチカチ



いつものルーティーン

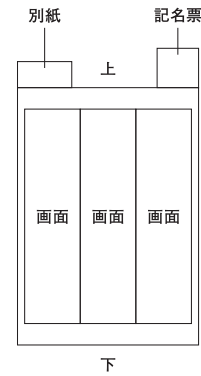
2025年一般選抜 専門試験 構成表現 (5時間)

問題： 画面を縦に3つに等分し、それぞれの画面同士に何らかの関係を持たせた構成表現をしなさい。
どのような関係なのかが分かるように、タイトルを別紙にあらわしなさい(10文字以内)。

- 条件：
1. 用紙の中央、450mm×350mmを画面とし、用紙の方向は縦方向のみとする。
 2. 白く見せたい部分も白で塗り、未完成でないことを示すこと。
 3. 記名票は下の図のように右上になるように貼り、
タイトルを書いた別紙は左上になるように貼ること。

- 注意：
1. B4の紙は下書き用紙です。
 2. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

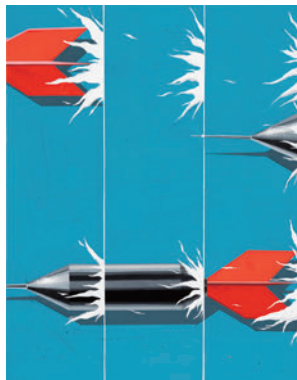
使用紙： アラベールホワイト200K / 540mm×380mm



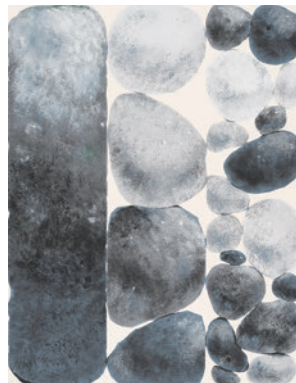
どれにする？私は左！



メガネをかけると…



ブスブスブスツ



1つの岩が川をくだる



縛って美味しさ倍増



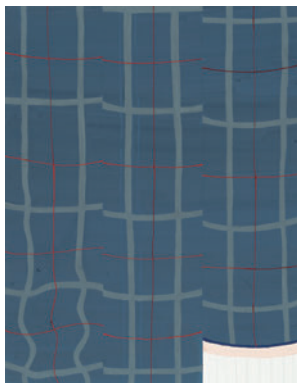
10時1分23秒

[採点基準]

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・発想力 = 課題を具体化するアイデアが優れているか
- ・表現力 = アイデアを明快で適正な構成により美しく、かつ破綻なく整理しているか
- ・分析力 = 様々な物体に対して形状や質感などの特性を理解しているか
- ・統合力 = 与えられた課題に対し、発想、分析、表現が効果的に絡み合っ作品の質を高めているか



情報の入り口



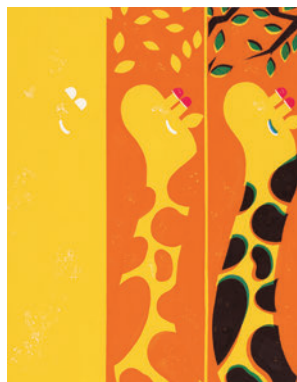
大きめを買ったけど



元の長さは同じ



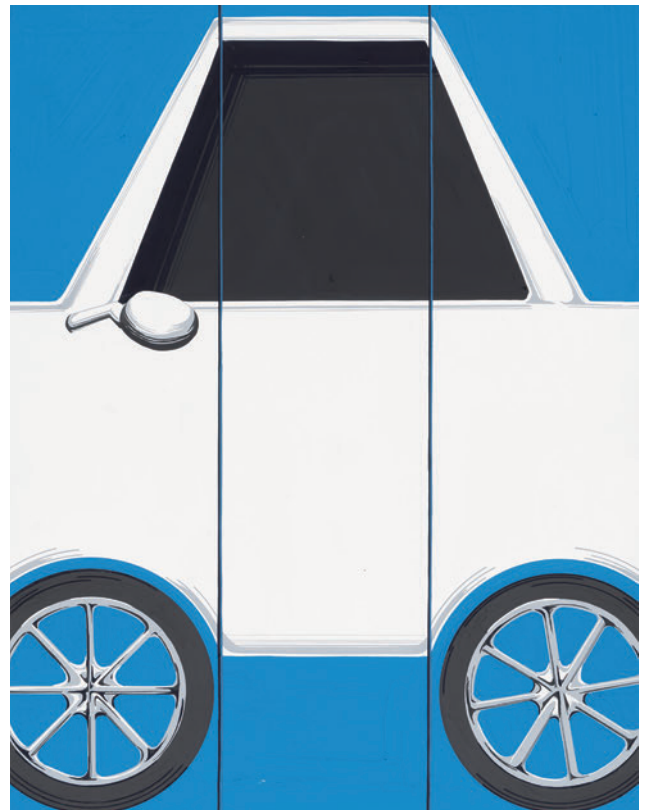
だから雨はきらい。



重ねると見えてくる

[出題のねらい]

今年度は「画面を縦に3つに等分する」という制約から新しい関係性をデザインしていく問題を出題した。例年と同様に統合デザイン学科の「構成表現」では、提示された条件を利用することで独自のアイデアに発展させられる発想力・思考力を見るという視点で問題の設計を行っている。3つという数を活かそうとすると単純な対比構造には使えず、何らかの変化の過程や構造そのものに新しい着眼が必要となる。受験生の作品においても、そのような着眼が見られたものを評価した。また、新しいアイデアはそれを表現・伝達することができなければこの世界に存在することはできない。そのような視点で、描写力がアイデアを表現・伝達するために適切に機能しているかを評価した。例年この解説で書いていることだが、前述のような視点で評価をするため、いかに制約を活かしなが他の人が発見できていないアイデアに到達できるか、その発想力を磨いてほしい。そのためのヒントは、美術やデザインの外にある生活や他の学問分野の中に溢れているため、日々の生活や勉強の時間を大切にもらいたい。それが、将来デザイナーとして活躍するための基礎体力になるはずだ。



リムジン



知らない言葉はない。

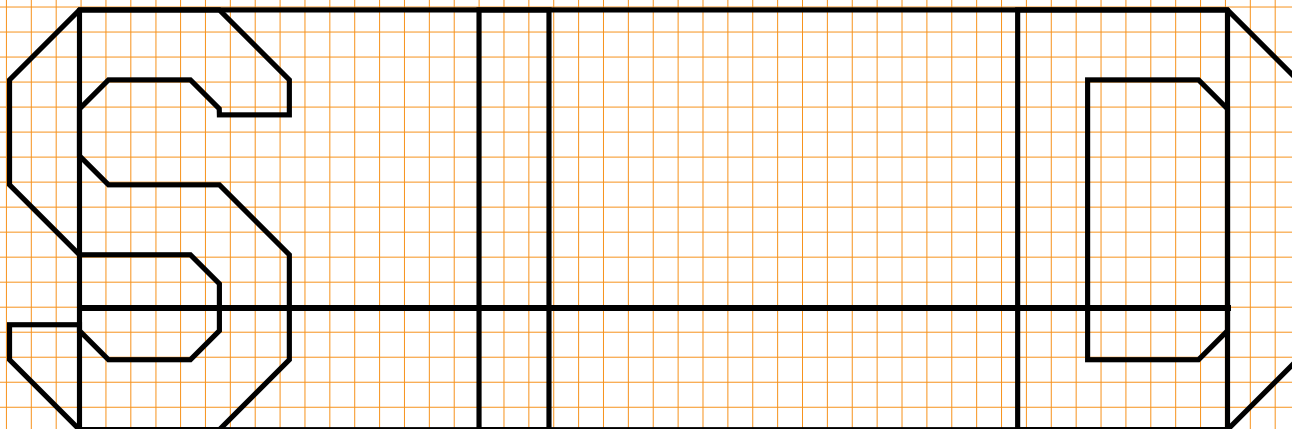




■SIDが目指すこと：2026年4月、私たちは上野毛キャンパスにSID / School of Integrated Design (大学院 統合デザイン専攻) を開設しました。SIDは、次世代の高度なデザイン人材の育成を目的とした新しいデザイン教育の場です。独自のカリキュラムを通じて、高い専門性と広い視野、深く思考する力、多様な発想力を育むとともに、実践を通して行動する力を養い、領域を横断しながら新たな価値を構想・創出できる高度なデザイン人材の育成を目指します。デザインという創造行為が広く社会に浸透した今日において、SIDは美術大学におけるデザイン教育の本質を改めて見つめ直し、その強化と深化に取り組みます。近年、デザインの役割は造形や視覚表現にとどまらず、企業戦略、社会システム、テクノロジー、環境問題など、多様な領域と深く関わるようになっていきます。それは、これらの領域で求められる新たな価値が、人々の感性や思考、行動といった日々の生活に根ざしており、人間や社会を深く観察し、その豊かさや美しさを創り出すデザインの営みと密接につながっているからです。こうした時代においてデザイナーには、専門領域の枠を超えて多様な分野を横断し、俯瞰的な視点から複雑な要素を統合しながら、新たな価値や未来のビジョンを構想する力が求められています。イノベーションや課題を解決するだけでなく、人々の心地よさや安心感、優しさといった人間らしい豊かさや、美しい調和への感動を創出することもまた、これからのデザインの重要な役割です。私たちは、身体の延長としてのモノや空間、その集合体としての環境、そしてそれらを結びつけるシステムやコミュニケーション、さらには映像や身体的なインタラクションまでを、一貫した体験として統合するデザインが、生活や社会、産業をより豊かな方向へ導く原動力になると考えています。SIDが育成するのは、世界規模の環境問題や国際競争、AIをはじめとする情報技術の急速な進展など、人類がこれまで経験したことのない複雑な課題に対して、デザインの力で向き合うことのできる自立したデザイナーです。効率や合理性だけでは捉えきれない価値を見出し、美的感性、社会的責任、創造的思考力、高度な知識と技術をもって、新たな可能性を社会に実装していく人材の育成を目指します。私たちは、デザインが持つ社会的・環境的な影響力を信じています。そして、この新たな学びの場から、まだ見ぬ才能が発見され、大きく開花していくことを期待しています。



SID / 多摩美術大学 大学院 [統合デザイン専攻]



SID

**THE SCHOOL OF INTEGRATED DESIGN
TAMA ART UNIVERSITY
KAMINOGE TOKYO**



■ カリキュラム / 「研究」「実践」「多角的・多層的批評」：SIDのデザイン教育は、「研究」「実践」「多面的・多層的批評」の三つの要素を有機的に統合した独自のカリキュラムを基盤としています。学生は各自の研究課題に取り組みながら、問いを立て、探究し、多面的、多層的に物事を捉え批評する力を養います。こうしたプロセスを通じて、複雑な事象の本質を見極める深い洞察力を身につけます。実践においては、企業や行政をはじめとする学外との連携を通じて、デザインを社会へ実装する経験を重ねます。専門性を深めると同時に、領域を横断する統合的な視点を育み、これからの時代に求められる構想力と実践力を養います。様々なデザイン領域の学びを基盤としつつ、認知心理学・社会学・哲学など人文的な知を取り入れ統合的な視点で深い学びを獲得します。

■ 高い専門性を持つ指導教員：SIDには、グラフィック、プロダクト、インターフェース、デザイン、リサーチ、アートなど多様な領域で豊富な実践経験と専門性を有する教員が集っています。学生たちは、それぞれの研究テーマや関心に応じた指導を受けながら、異なる領域の知見や方法論にも触れ、領域横断的な視点を身につけていきます。専門性を深めると同時に、多様な視点を統合しながら思考する力を養うことで、創造的な表現力と実践力を磨きます。

■ 期待する人物像：SIDは、既にデザインや創造の実践に携わってきた方々もまた積極的に歓迎します。現場で培われた経験や視点は、教育の場に新たな刺激をもたらし、学びをより豊かなものにします。SIDでは、そうした実践知に「研究」「実践」「多面的・多層的批評」のアプローチを重ねることで、自らの活動を見つめ直し、新たな可能性へと発展させていく機会を提供します。私たちが求めるのは、専門や経歴にかかわらず、自らの問いを持ち、思考と実践を往還しながら、新たな価値を構想し、かたちにしようとする意志を持つ人です。既存の枠組みにとらわれることなく、異なる領域や価値観と向き合いながら学び、自らの創造性をさらに深めたい人。デザインの可能性を信じ、その力によって未来をより豊かなものへと導こうとする人。SIDは、そのような志を持つ方々との出会いを期待しています。



SID

THE SCHOOL OF INTEGRATED DESIGN
TAMA ART UNIVERSITY
KAMINOGE TOKYO

Q1. 自己紹介をお願いします。

岡田和路と申します。岡山市の出身です。理工学部で建築を学び、不動産、編集、メーカー、ITと、領域を越えて働いてきました。作り手と使い手のあいだを繋ぎ、いいモノをきちんと社会に届ける。そのような編集的な視点で、仕事をしてきました。
現在は会社員をやりながら、SIDの一期生として大学院に通っています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

現代のデザインを、さまざまな視点から捉え直し研究できる場所です。
それぞれの分野で第一線に立つ現役のデザイナーが教員として揃っており、ひとつの問いに対して複数の角度からフィードバックをもらえる。これほど濃度の高い環境は、他大学を含めてもなかなかないと感じています。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

80点の「それっぽいもの」「最適っぽいもの」が、誰でもすぐに手に入る時代になりました。
だからこそ逆に、もっとアナログなもの、さらに人間くさいもののほうに、人間の感度はかえって鋭くなっていくのではないかと感じています。
ここ数年そう感じる機会が増え、それらを研究につなげたく、大学院に入ることを選びました。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

今後のデザインは、これまでとは違う視点や粒度を持つことが、避けて通れなくなると感じています。
便利さや正しさだけでは説明できない領域で、ヒトは何をもってモノゴトを判断しているのか。
その問いに丁寧に向き合うことが、デザインに求められはじめている。
私自身、その問いの手前に立ちながら、これからの数年を過ごしていきたいと思っています。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

半年先の世界もどうなっているか分からないスピードなので、イメージはしづらいなと感じています。
ただ、10年後に悔いがなかったと思えるよう、いま目の前のことに精一杯向き合っています。

岡田和路 SID修士1年

岡山市出身。建築、編集、メーカー、ITと領域を越えて働き、
2026年4月よりSID修士1年。



Discover My Own Way*

Q1. 自己紹介をお願いします。

齋田健太です。愛知県出身の22歳です。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

小さいことに気づいて、それを形にする力が優れている人がたくさんいるように感じます。

個々で活躍しつつ、全体で統一感が生まれてと思います。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

幼い子が行っている手遊びをもとに作品を作っています。
作品をもとに今は感じるものが少なくなりました。
豊かさみたいなものを探っています。

研究してより遊びの延長の気持ちで楽しむことを第一で探しています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？
わかりません。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。
頑張るんじゃなくて、その時を楽しみながらできる人であり続けたいです。

齋田健太 SID修士1年
2003年生まれ。愛知県出身
多摩美術大学大学院統合デザイン専攻在学中
幼い頃の記憶や気持ちから
写真映像立体といったメディアを問わず
横断的に表現を行っています。



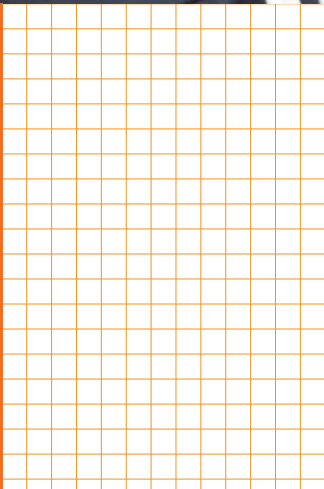


Kazuyuki Okada *

graduate school 1st grade

Kenta Saida *

graduate school 1st grade





X_STUDIO HUAWEI × SID Hues in GRAY

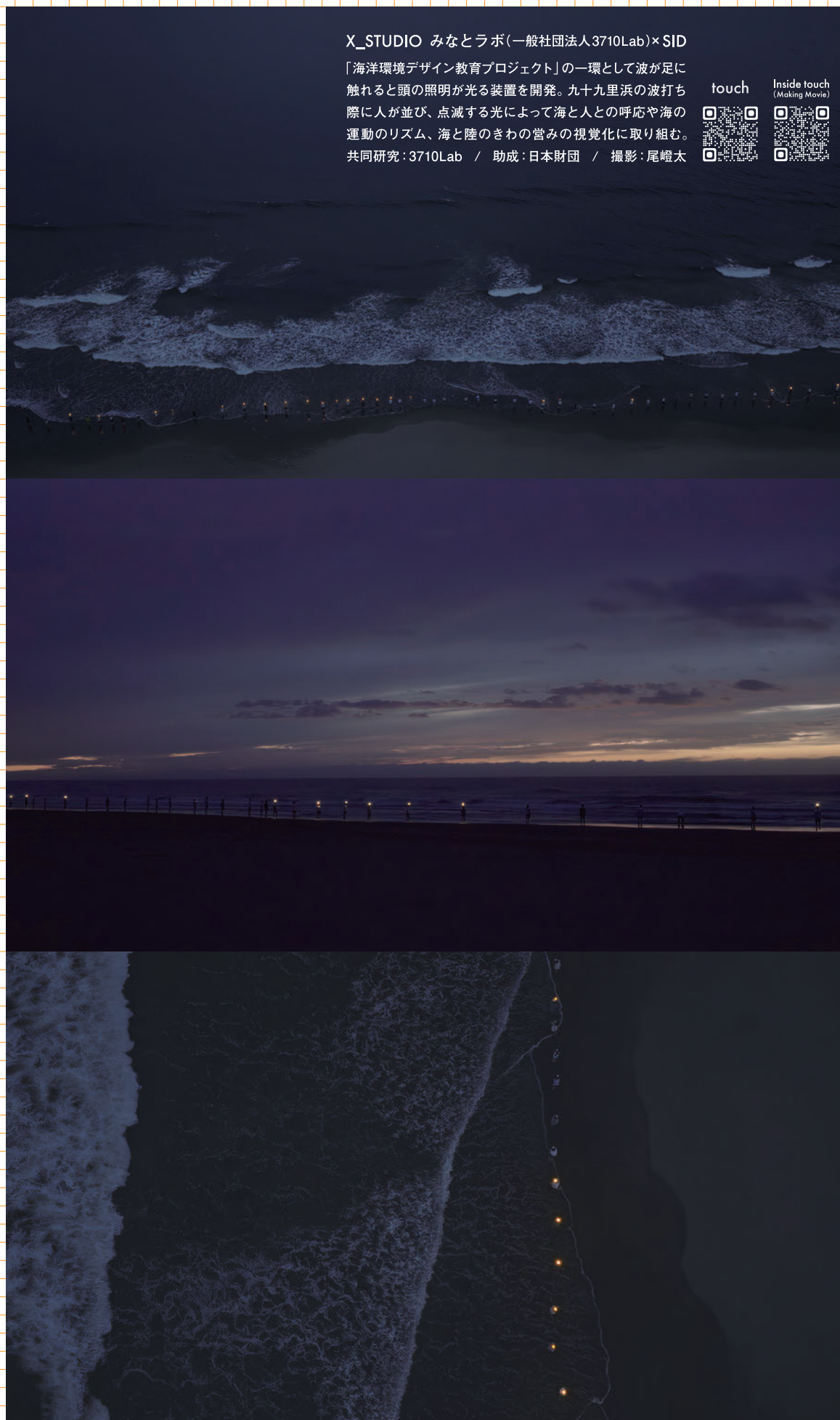
「新しいWearable Audio Deviceの可能性を探る」をテーマに、独自のデザイン哲学に基づき兆しのリサーチからデザインまで一貫したデザインプロセスを構築。“Hues in GRAY”をコンセプトにプロダクト(10案)、空間、映像、展示、全てのデザインを实践。



X_STUDIO みなとラボ(一般社団法人3710Lab)×SID

「海洋環境デザイン教育プロジェクト」の一環として波が足に触れると頭の照明が光る装置を開発。九十九里浜の波打ち際に人が並び、点滅する光によって海と人との呼応や海の運動のリズム、海と陸のきわの営みの視覚化に取り組む。
共同研究：3710Lab / 助成：日本財団 / 撮影：尾嶋太

touch

Inside touch
(Making Movie)

*
Yoshino Takayama*
graduate school 2nd grade

A New Movement*

Q1. 自己紹介をお願いします。

高山芳です。統合デザイン学科菅プロジェクトを卒業後、大学院に進学し、現在は荒牧ゼミに所属しています。主に単純な円運動を用いて、物理的に動く作品(キネティックアート)を制作しています。

Q2. 統合デザイン学科はどういうところですか？

多様な選択肢に対して開かれた学科だと思います。私自身、入学当初は映像をつくることに興味がありましたが、いつの間にかキネティックアートをつくるようになっていました。純粋な「動かしてみたい」という好奇心を抱いたとき、もし「メディア(表現の媒体)」に縛られた環境にいたら、「画面の中で動かす道」をなんの疑問も持たずに選んでいたかもしれません。本当はそれと並列している「物理的に動かす道」もあるはずです。実際にどちらの道も散策した上で選択できることが、この学科の良いところだと思います。統合では実際に、プログラミング、アニメーション、エンジニアリング、コマ撮りなど、様々なアプローチで「動かす方法」を学べます。いろんな道を歩いていると、まだ誰も知らない面白い協道が見つかるかもしれません。

Q3. いまやっていることをおしえてください。

磁力や風力、重力などの物理現象と、単純な円運動を用い、「なぜかずっと見続けてしまう装置」を制作しています。ものに対して、プログラミングで完璧に制御するのではなく、逆に完全な自由を与えるのでもない。緩やかな制約を与え、その環境下で装置がどのように動くのかを見守っています。正確さや効率ばかりが求められる現代ですが、制約の中に現れるわずかな揺らぎにこそ、美しさが宿ると考えています。

Q4. これからデザインはどうなっていくと思いますか？

わかりません。世の中の良心次第だと思います。私が言えることがあるとすれば、自分の中のそれについてだけです。あらゆるものが「デザイン」と呼ばれてしまう時代に、「自分は何をデザインと呼びたいのか」もしくは「自らの手で何を表現したいと願うのか」。外側のトレンドを追うのではなく、そうした自分自身の在り方を、日々デザインし続ける必要があるのかもしれません。

Q5. 10年後の野望、願望を教えてください。

猫を飼う。

高山芳の SID修士2年

2002年福岡県生まれ。クマ財団クリエイター奨学金 第9・10期奨学生、佐々木泰樹育英会デザイン・工芸美術分野奨学生。Design Tide class of 2025 winner、個展「マキナとコレオ」など。



Q1. IF STUDENT AWARDを受賞した

「みみもと ― 最終章の心に響く音」について教えてください。

「みみもと ― 最終章の心に響く音」は、人間に最後まで残る感覚とされる聴覚に着目し、病院における終末期患者と家族のつながりをテーマにしたケアデザイン研究です。調査から、終末期の多くの患者が孤独の中で最期を迎えている現実が見えてきました。入院生活で常に耳もとにある枕に音を宿し、朝や黄昏、季節の移ろい、大切な人や場所の声や音を届けることで、最終章の時間を静かにつなぎ、人生の終わりを孤独なものではなくしていく提案です。

Q2. 統合デザイン学科大学院はどうでしたか？

統合デザイン学科大学院は、探索性と実験性の高い環境だったと感じています。2年間、主指導の先生のもとで研究を進めながら、さまざまなプロジェクトや審査会を通じて、学科を越えた多くの先生方と対話できる点が大きな特徴でした。私は佐々木千穂先生の研究室に所属し、経験デザインや人間中心設計を軸に、人の内面的な感情とデザインのつながりについて研究していました。

Q3. シュさんが思う、統合デザイン学科の強いところ、

もし弱点があればそれも教えてください。

統合デザインの強みは、いろいろな分野の先生や学生と関わるところだと思います。デザインやアートを広い視点で考えられるようになりました、自分の進みたい方向も見つけやすい環境でした。

逆に、自由度が高い分、「何をやるべきか」で迷うこともありました。

あと、先生方が想像以上に厳しくて、毎回の審査前は緊張して眠れなかったです(笑)。

シュシフ 大学院修了

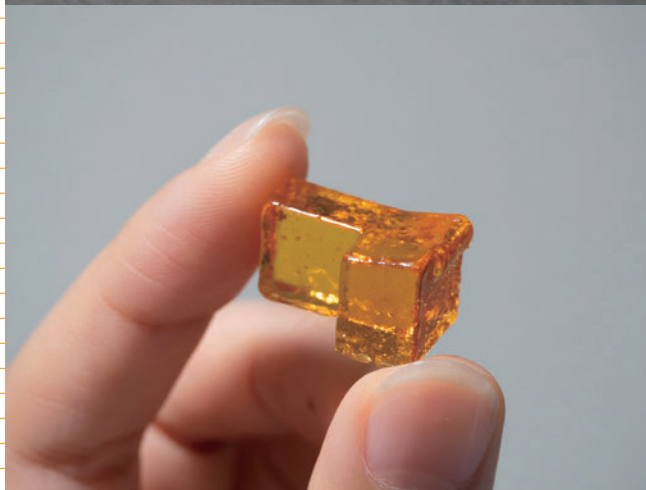
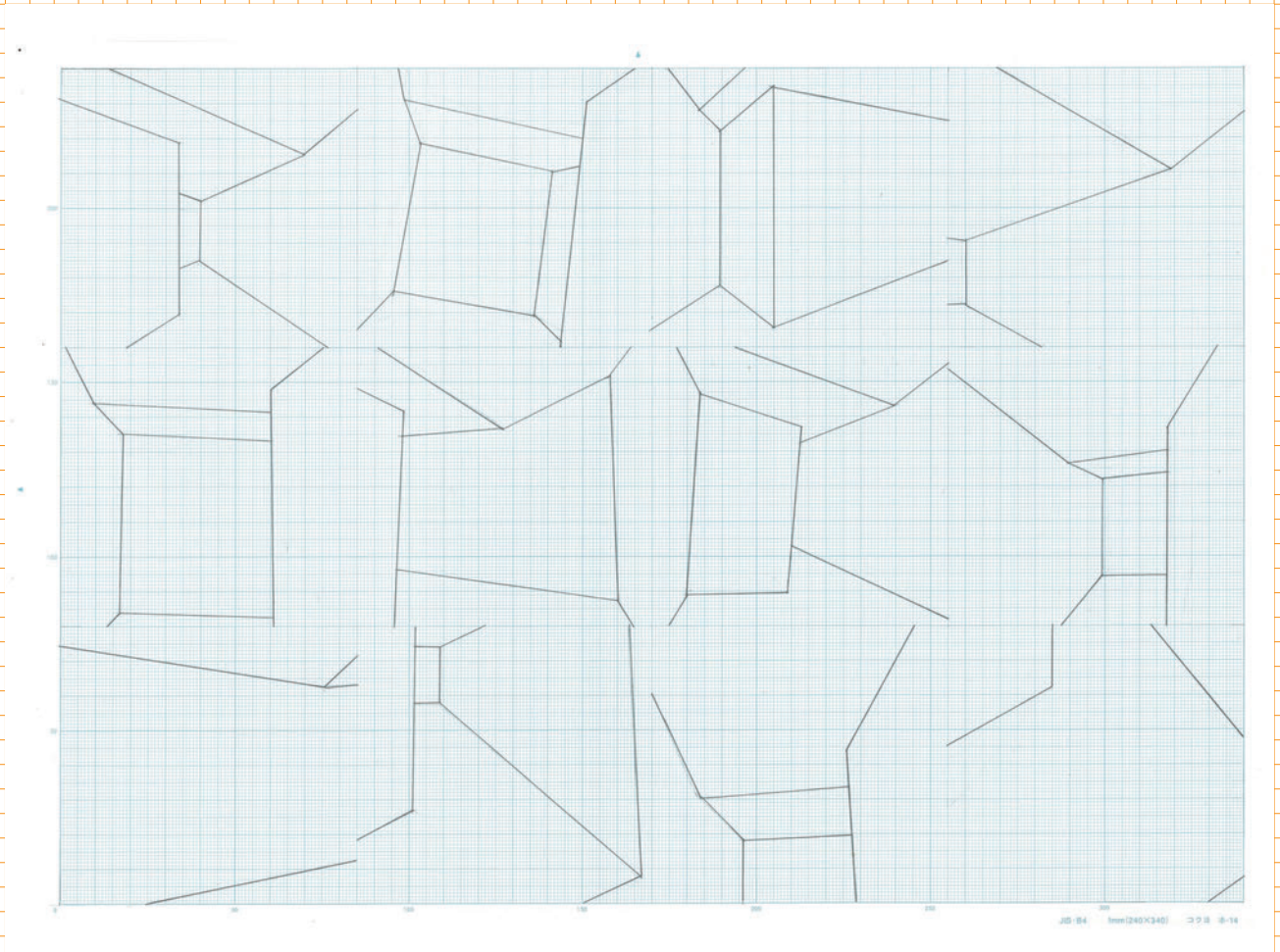
中国の美術大学卒業後、日本のデザインに魅力を感じ、多摩美術大学大学院統合デザイン学科・佐々木ゼミに進学。4月より株式会社デンソーに入社予定。



Advances In Communication*



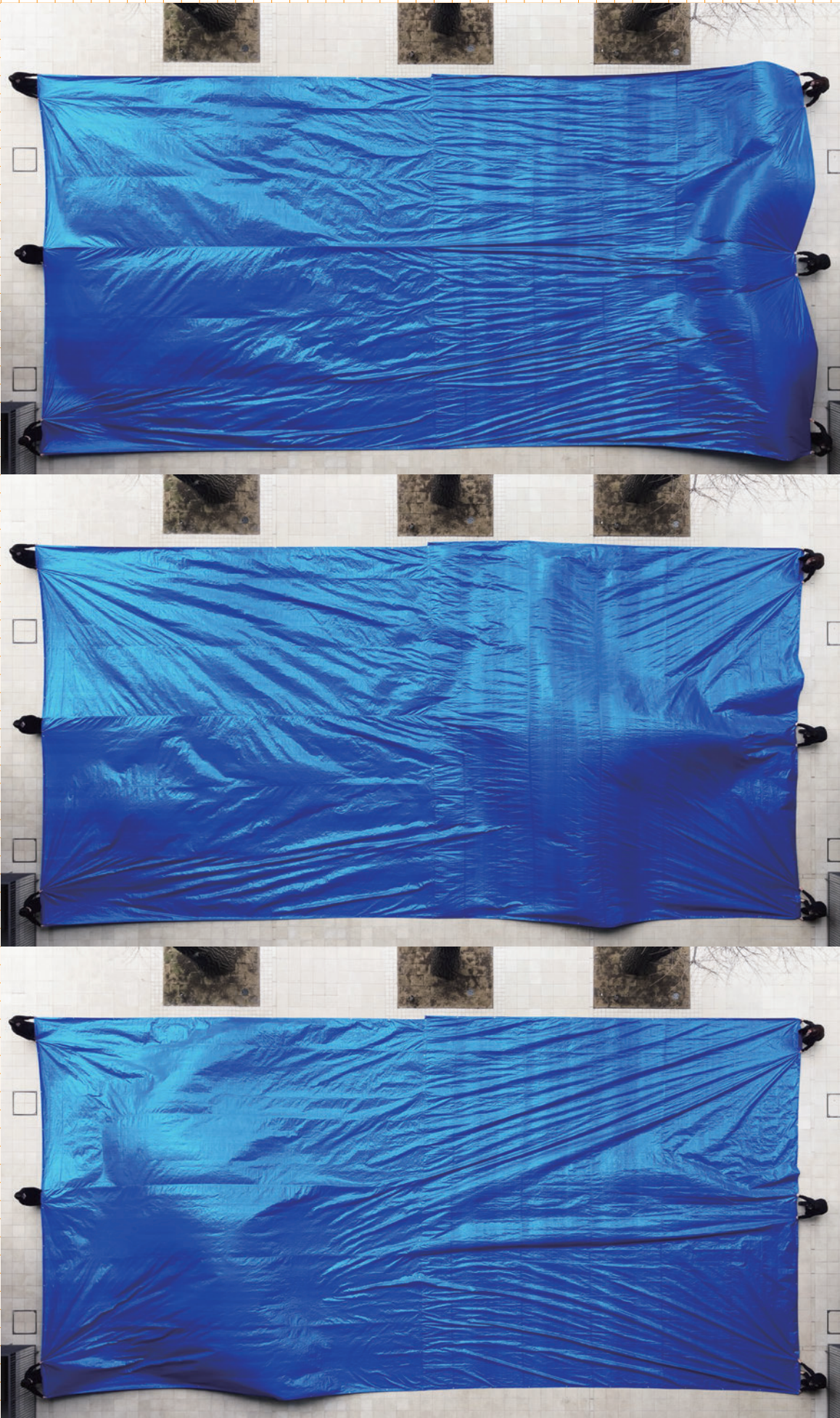


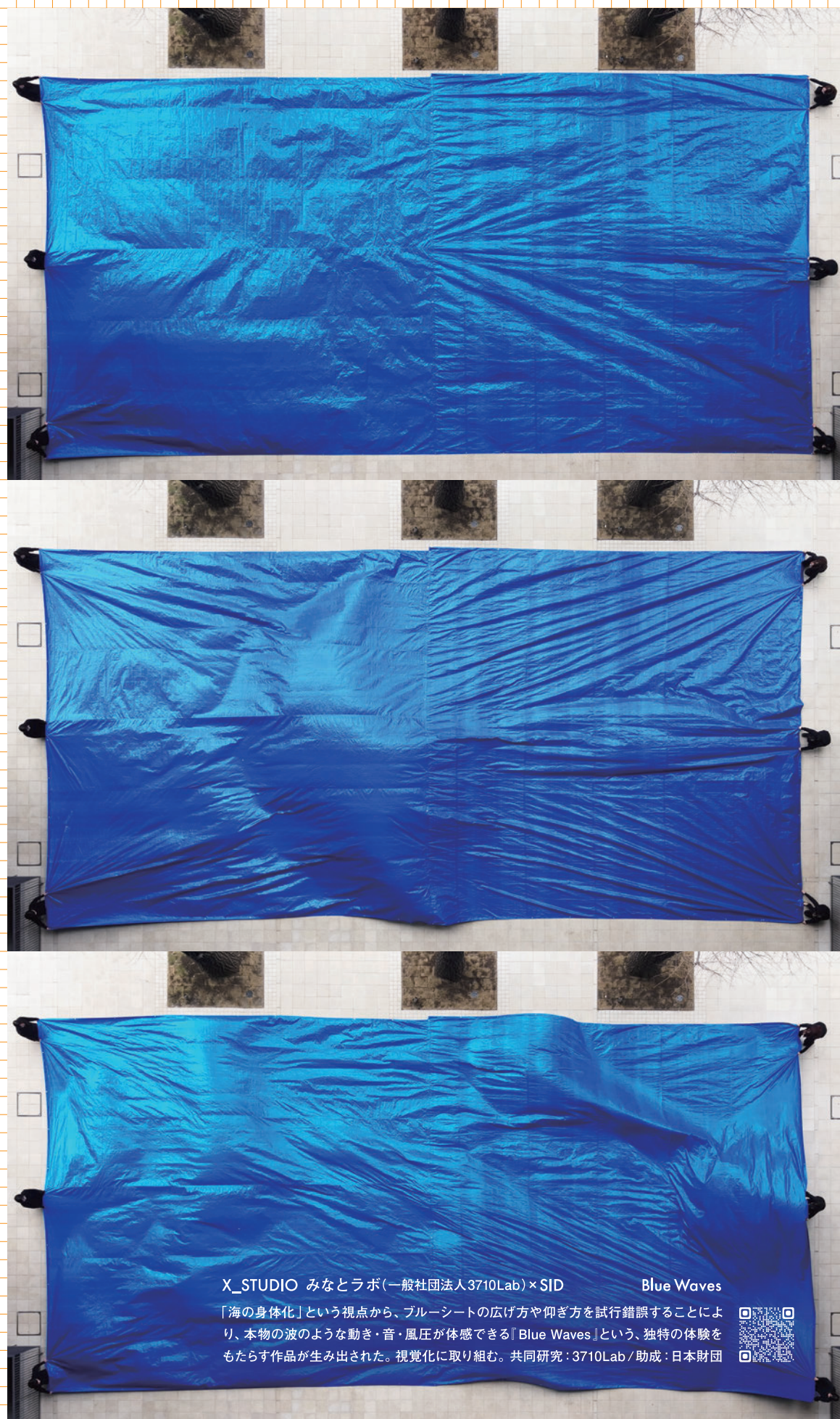


卒業制作2026 大学院 金賞

実存の確認 藤井 董 Confirmation of Existence Sumire Fujii

空間の中心に、その空間を縮小した空間像を置く。そして、その空間像と同じかたちの飴をつくる。空間の飴を、元の空間の中で舐める。空間像を見つめながら、同じ空間のかたちを、口の中で溶かしていく。内と外がずれはじめる。自分が立っている空間と、中心に置かれた空間像と、口の中の空間が重なり合う。空間の中に、空間があり、わたしの存在、位置が、ひとつではなくなっていく。大きくなったり、小さくなったり、遠くなったり、近くなったりしていく。わたしは空間があるかないかではなく、どのように在ると感じているのかを確かめる。身体を通して、見えないものに近づく。触れられないものを、何度も確かめる。その行為そのものを、「実存の確認」としている。





X_STUDIO みなとラボ(一般社団法人3710Lab)×SID

Blue Waves

「海の身体化」という視点から、ブルーシートの広げ方ややり方を試行錯誤することにより、本物の波のような動き・音・風圧が体感できる『Blue Waves』という、独特の体験をもたらす作品が生み出された。視覚化に取り組む。共同研究：3710Lab/助成：日本財団



[受賞歴]

JAGDA学生国際ポスターアワード
 グランプリ(2024, 2023, 2022) 金賞(2021) 銀賞(2024, 2023, 2022) 銅賞(2023, 2022, 2020)
 企業協賛賞: 国際小燕賞(2024) モリサワ賞(2024) POLA賞(2023) マイナビ賞(2023)
 審査員賞: 田部井美奈賞(2024) ジョナサン・バーンブルック賞(2022)
 協賛企業特別賞(2025)

日本パッケージデザイン学生賞
 審査員特別賞(2024, 2023)

毎日広告デザイン賞
 優秀賞(2022, 2025) 奨励賞(2023, 2022) 学生奨励賞(2020, 2022)

朝日広告賞
 朝日新聞読者賞(2020)

TOKYO MIDTOWN AWARD
 優秀賞(2021)

世界ポスタートリエンナーレトヤマ U30+Student
 銅賞(2024, 2021)

1_WALL グラフィック
 グランプリ(2022)

KOKUYO DESIGN AWARD
 NEW GENERATION賞(2023)

DESIGN SCIENCE FOUNDATION AWARD FOR STUDENT(2024)

BOVA(Brain Online Video Award)
 学生部門賞(2025) 協賛企業賞(2025)

造本装幀コンクール
 審査員奨励賞(2025)

東京タイプディレクターズクラブ
 TDC賞ノミネート(2026)

[就職先]

ADK クリエイト・ワン / ambr / I.C.B.M.Inc. / アイデックス / アイリスオーヤマ /
 アウトソーシングテクノロジー / アカツキゲームス / アクアスター / アクセア / アクセンチュア / 掃羽 / 味の素 / アットキヤド /
 あとらす二十 / アビリティ / アビリティ / アベイズム / 遠藤照明 / エイチチームホールディングス / エイベックス / エデカラ /
 EQUALLY / 大川印刷 / DAISO / オリエンタルランド / オリエンタルランド・クリエイションズ / 航空自衛隊 / コーエーテクモホールディングス / コーセー /
 コクヨ / ココネ / コナミデジタルエンタテインメント / 五條製紙 / 小松マテーレ / 空ディメンションズ / 恵那川上屋 / カルチュア・コンビニエンス・クラブ /
 Karappo / タキ・オノスタジオ / 川口工務店 / GEEK PICTURES / 陸上自衛隊 / リコー / creative communications LES MAINS Inc. /
 グッドパッチ / グラニフ / GKインダストリアルデザイン / GKグラフィックス / サイバーエージェント / 桜井グラフィックシステムズ / 産業編集センター / 産業経済新聞社 /
 サンエックス / サンリオエンターテインメント / 三和 / 篠田デザイン事務所 / 寅生堂 / シンプリクス・ホールディングス / ジェットワークス / J・C・SPARK / 白い立体 /
 スパイス / SUMUS / 駿河屋 / 成城石井 / セイコーエプソン / セイコーロック / 株式会社セガ / セザックスクリエイティヴ / セルディビジョン / セレブリックス / そごう・西武 /
 ソニー・ミュージックアーティスツ / SOLIZE / SOL style / ZOZO / 太陽企画 / タカオ / タキ・オノスタジオ / たきコーポレーション / たき工房 / 多摩美術大学研究室 / TASAKI /
 大和製織 / 智頭化学 / チップチューン / ちふれホールディングス / ツートン / ティ・シー・ジェー / テクノジャパン / デトロイト・マツコンサルティング合同会社 /
 電通 / 電通クリエイティブX / 電通クリエイティブピクチャーズ / TBWA\HAKUHODO / THA Ltd. / 東映アニメーション / 東急エージェンシー / 東京リスマチック / DOGGY BOX /
 TOPPAN / TOTO / 特許庁 / トミタ / 土屋製織所 / トンボ鉛筆 / Douglas Colege. / 日研トータルソーシング / 日本テーマパーク開発 / 日本デザインセンター /
 任天堂 / nendo / ノーツデザインオフィス / NAVICUS / 名和田耕平デザイン事務所 / NE / NFD / 博展 / 博報堂 / 博報堂プロダクツ / HAIRO / パウハウス丸栄 /
 パウ広告事務所 / パナソニック映像 / パナソニックコネク / バル / HARIO / 広美 / BEAMS / フードコネクション / フクヤ / ファミリーマート / 富士フィルム /
 藤原印刷 / プラス / 文藝春秋 / 文星閣 / 文化服装学院 / ベネッセコーポレーション / ベネリック / ヘルメス / ポケモン / MAO&Co. /
 マーキュリー / マリモクラフト / 松徳硝子 / 丸真 / マルマン / 漫画家 / mign / 三浦工業所 / 三菱電機 / 宮本工業所 /
 ムラヤマ / モンスター・ラボ / ヤマダデンキ / 山崎製パン / ゆう / ユニ・チャーム /
 ユー・エー / Yostar Pictures / ライオン事務器 / ライツアパートメント / ラセングル / Rainmakers /
 レック / ロボット / ローヤル企画 / 和心 / VML&Ogilvy Japan 合同会社

[進学先]

多摩美術大学 大学院美術研究科 博士前期課程(修士課程) デザイン専攻 統合デザイン研究領域
 多摩美術大学 大学院美術研究科 博士前期課程(修士課程) デザイン専攻 グラフィックデザイン研究領域
 東京藝術大学 大学院美術研究科 修士課程(デザイン)
 デジタルハリウッド 本科
 文化服装学院





See You*

2026 > 2027

Introducing Togo Design Team

Creative Direction + Edited in Chief :
Kenjiro Sano (Professor. / MR_DESIGN)

Art Direction + Graphic Design :
Yumi Katori (MR_DESIGN)

Graphic Design :
Ayuka Miyagishi (MR_DESIGN)

Photograph :
Masumi Ishida
Niko (TISCH, New York University)

Edit :
Sayaka Naruwa (Togo Design Lab.)
Ayaka Sakurai (Togo Design Lab.)

Printed in Kyoto, Japan 2026

All rights reserved.
No part of this book may be reproduced
or transmitted by any means whatsoever,
electronic or mechanical
(including photocopy, recording, internet posting,
or any other information storage and retrieval system)
without the prior written permission
of the publisher.

integrated.jp

Integrated.