

クリエイティブという分野を超えて

現代社会や企業の課題を解決する 21世紀的デザイン力

多摩美術大学

統合デザイン学科 教授

HAKUHODO DESIGN 代表取締役社長

永井一史

多摩美術大学 統合デザイン学科は、デザインの根幹部分によりフォーカスを当て、クリエイティブ業界に限らず、社会のあらゆる業種や職種でも活躍できる、いわば21世紀的デザイナーを育てる学科だ。その学びの魅力と可能性について、HAKUHODO DESIGNの代表取締役社長であり、アートディレクター、クリエイティブディレクターとして広告業界の第一線で活躍する、統合デザイン学科・永井一史教授に語っていただいた。



永井一史

HAKUHODO DESIGN 代表取締役社長、アートディレクター、クリエイティブディレクター。1985年多摩美術大学卒業後、(株)博報堂入社。2003年、(株)HAKUHODO DESIGNを設立。2007年、デザインを通じてソーシャルイシューの解決支援に取り組む活動を手がける、hakuodo+designプロジェクトを主宰。2008年から3年間、雑誌「広告」編集長を務める。主な受賞に、毎日デザイン賞、クリエイター・オブ・ザ・イヤー、ADC賞グランプリなど多数。

聞き手 松本陽一（大学通信）

多種多様な現場で求められる 「コトのデザイン」

昨今では、海外はもとより日本でもデザイン思考を養う教育が多く取り入れられ、課題解決に取り組むアクティブ・ラーニング型の授業を行う中学校や高校も少なくありません。それは、教育の現場においても、また社会においてもデザインの思考やスキルが重要視されてきている証だと言えるでしょう。

今まで「デザイン」といえば、主にグラフィックデザインなど、目的に合わせてモノを視覚化したり、カタチにしたりする仕事につながると考えられてきました。美術大学においても、実際にそのような「カタチを作る」ということを専門的に教育してきました。しかし、ここ10年でデザインは目に見える具体的なモノを作ることに限らず、「コト」や「思考」など、目に見えないさまざまなものをカタチにする領域にまで広がっています。そう考えると、世の中のあらゆる物事はすべてデザインによって作られているのです。

そして、多様化が進む今、社会のさまざまな課題をよりよくするために、戦略から考えて実現するための思考や行動ができる「コトのデザイン」が求められているのです。

「コトのデザイン」が生かされるのは、クリエイティブな現場に限られません。現代は既存のやり方にとらわれない、新たな手法やサービス、商品などが求められる時代です。コーポレートビジョンの策定や企業の事業開発など、一見デザインとは結びつかないようなところにまでデザイナーのイノベーター的な思考や発想力が求められ、実務としてその役割を担うことは、これからさらに増えてくるのではないのでしょうか。既にそのような仕事を担っている優れたデザイナーもいますが、今後、デザイナーという仕事の役割や、広い意味でのデザインの効用というものは社会の中に浸透し、ますます求められていくと確信しています。

アイデアだけなら誰にでも出せる それをいかに社会実装化できるか

しかし、そのような時代にあえて美術大学でデザインを学ぶメリットはどこにあるのかという点、それは「カタチのデザイン」と「コトのデザイン」、両方のデザインを徹底的に学べるというところ。統合デザイン学科では、グラフィックデザインやデッサンなど「カタチのデザイン」の基礎も学ぶことができ

るので、どちらか一方ではなく、その両方を学ぶことによって、

一つのアイデアを具体的なカタチにして社会実装化できる実践的な力が身につくのです。

極端なことを言ってしまうと、アイデアだけなら、年齢を問わず、誰にでもできることなのかもしれない。しかし、そのアイデアの実装化が現実に可能かどうかというところまでを緻密に考え、実装化するためのプロセスをコントロールできる人は、

実は多くありません。自らアイデアしたものが社会で成り立つのかどうかまで考えることは、最後にそれがカタチになるまでを理解して初めてできること。

このような力は、創造力やイノベーション、問題解決や意思決定、コミュニケーション、コラボレーションといった、いわゆる「21世紀型スキル」に定義されているスキルにも通じることだと思っています。



各分野のスペシャリストのもとで 学ぶ授業「プロジェクト」

多摩美術大学統合デザイン学科は、まさにカタチを作るための専門的なスキルを学ぶだけでなく、コトや思考を具体化するための思考力を養い、社会のさまざまな現場で力を発揮できる人材を育てることを目標としています。デザインを一つの方向性で深追いするだけでなく、自分が関心を持つさまざまな領域を探りながら刺激を得たい、そして何かを表現したいと考える学生には最適な学びの場だと思います。

本学科では「デザイン」多様な要素を具体化するための「プロジェクト」と定義しています。さまざまなデザイン基礎を1・2年次に学んだあと、3・4年次には各分野のスペシャリストでもある各教員のもとで、自らのデザインをプロジェクトとして構築する、ゼミ形式の「プロジェクト」という授業で学びます。

私が担当するプロジェクトでは、地域や健康などさまざまな社会の問題を取り上げ、学生が大きなメリット。私と他の教員とでは全く違う意見が出るでしょうから、より専門的で多角的

社会とつながることに積極的に

なれる課題に取り組みます。まずは、それぞれの問題に関する基本的な情報を与え、その中からひっかかる部分や問題だと思う箇所を学生自ら発見することから始めます。その後、グループワークや個人での活動を繰り返し、最後には資料を作ってプレゼンテーションを行います。アイデアをストーリー化して伝える重要なプロセスの一つです。私からのフィードバックはもちろんです。学生同士でも評価し合ってもらいます。そうすることで、世の中にはいかに多様な意見があるか、ということを実感することができます。

ちなみに、選ばれた学生が学科の全教員の前でプレゼンテーションを行う「クロスレビュー」という機会もあります。深澤直人先生や中村勇吾先生をはじめ、各分野の第一線で活躍するプロ中のプロである教員たちからフィードバックを受けることができるのも、本学科で学ぶ

な視点を得られる絶好の機会だと思います。

汎用性の高いデザイン力で 活躍のフィールドは無限に広がる

統合デザイン学科では、実技試験のない入試方式も取り入れています。もちろん入学後には必要なスキルとしてデッサンなども学びますが、入試の段階では描写力などの特別な技術がなくとも、数学が得意でそれを構造化できるという人がいたら、それはデザインの領域においても重要なポテンシャルになると考えます。何かを表現したい、自分の考えたことをカタチにしたいと思う学生にこそ、この学科で学んでほしいですね。

将来どんな人間になるのかを高校時代に決めることは、ほぼ不可能ではないでしょうか。自らの道を模索する重要な時期に、本学科のような将来の選択肢が広がる学びがあり、自分の可能性や興味のある分野を学びながら見つけることができる環境に身を置くことは、卒業後の就職先を広げるという意味でも非常

に有効ではないかと思えます。

また、仮に将来就きたい仕事や目標が決まっていたとしても、それが学んでいく中で変化することは大いにあります。たとえば、プロダクトデザイナーを目指して学んでいたけれど、デジタルに興味が出てきてアプリを開発してみたくなる、ということが起こるかもしれません。そういうときに、物事の本質を捉え、第三者の視点から考えること、主体的に何かを生み出すこと、誰かと一緒に協働すること、全体の調和を考えることなど、この学科で身につけられる汎用性の高い能力は、自らの興味の変化にも必ず役立ってくれるはず。統合デザイン学科で学ぶ4年間は、将来の可能性を絞り込むのではなく、むしろ、自らの可能性や活躍できるフィールドを無限に広げるための時間と言えるかもしれません。

興味のある分野の 専門性を高める 「プロジェクト」

3年次の専門課程より、「プロジェクト」というゼミ的な授業があります。学生本人が興味ある領域を基本にAからEの5つに分かれ、各分野のスペシャリストである専任教員のもと、より専門性を高めていきます。3年次の前後期、4年次の前期で1つずつ、実際にデザイン課題を完成させるプロジェクトを進めていく中で、自らの課題意識をもとに統合的にデザインしていくことを学びます。

深澤プロジェクト



プロジェクトA-II
課題例= bag | brand | space

バッグをデザインする。バッグからブランドをデザインし、ブランドをデザインしながらバッグのデザインを考える。バッグやブランドをデザインしながら空間（インテリア）をデザインする。

プロジェクトのねらい=全体と細部を同時に考えながら、一つの考えに基づいて全体を掌握し、あらゆることを具体化する人間、デザイナー、作家の育成。

担当=深澤直人学科長/教授

プロダクトデザイナー。

主な仕事・作品に、au/KDDIの携帯電話「INFOBAR」、無印良品の「壁掛式CDプレーヤー」、±0の加湿器など。数々のヒット商品を生み出す。国内外のブランドや大手メーカーのデザイン、コンサルティングを多数手がける。

永井プロジェクト



プロジェクトB-I
課題例=地域課題を解決するデザイン

生活する人々やそこにある文化、歴史、特産物など、地域に根付いた要素から解決のヒントを見つけ出し、手法や仕組み、メディアを自由に選択し地域の課題を解決しなさい。

プロジェクトのねらい=社会や人と向き合い領域を自ら定め、対象について理解し、アイデアを考え高い基準で形にできる人材を創出。

担当=永井一史教授

中村プロジェクト



プロジェクトC-I
課題例=メディアと物のコンポジション

iPad上で流れる映像と立体物を組み合わせ、その2つが関係している新しい表現を作りなさい。

プロジェクトのねらい=多様なメディアを組み合わせた構想力と実践力、現代社会におけるデザインの知見・視座の修得。

担当=中村勇吾教授

ウェブデザイナー、インターフェースデザイナー、映像ディレクター。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。以後、数多くの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、縦断的に活動を続けている。主な受賞に、カンヌ国際広告賞グランプリ、東京インタラクティブ・アド・アワードグランプリ、TDC賞グランプリ、毎日デザイン賞、芸術選奨文部科学大臣新人賞など。主な仕事・作品に、ユニクロの一連のウェブディレクション、NHK ETV「デザインあ」映像監修、KDDIスマートフォン端末「INFOBAR」のUIデザイン、西武百貨店「光の時計」。

佐野プロジェクト



プロジェクトD-II
課題例=新しい視点から見る「靴下」の、コミュニケーションプランを考える

「靴下」のエッセンスを抜きだし、自由にカタチにしない。広告、プロダクト、売り方など、表現は自由。B1ポスター2枚は必ずつくること。アイデア、表現力、定着力を意識しなさい。

プロジェクトのねらい=グラフィックの考え方をベースにした表現または考え方に「新しい」を考えるコミュニケーションデザインの実践。

担当=佐野研二郎教授

アートディレクター。多摩美術大学卒業。博報堂を経てMR DESIGN設立。広告デザイン、キャラクターデザイン、プロダクトデザインなど国内外で幅広いアートディレクションがある。オリジナルプロダクト「nico」はMoMA/ニューヨーク近代美術館、コレット（パリ）、デザインミュージアム（ロンドン）、森美術館、原美術館などで世界各国で展開。ONE SHOW, NY.ADC, D&ADの審査員に招聘。MR DESIGN, NEW YORK設立。主な受賞に、ONE SHOW DESIGN(NY)金賞、日本パッケージデザイン大賞金賞、みうらじゅん賞（ニャンまげ）、毎日デザイン賞など。主な仕事・作品に、サントリー「グリーンダカラ」、サントリー「南アルプスの天然水」、サントリー「BOSS」、トヨタ自動車「ReBORN」、ミツカン「とろろ豆」、TBS「プープ」、絵本「ふうせんいぬティニー」、日光江戸村「ニャンまげ」。

米山プロジェクト



プロジェクトE-I
課題例=「つかむ」をデザイン

「つかむ」という行為や行動を分析し、そこから導き出した問題点や可能性を元に各自でテーマを設定してデザインをしなさい。

プロジェクトのねらい=モノとヒト、環境、経済や産業との関係を理解し、その問題点から、社会を豊かにするプロダクトやサービスを具体的に示すデザイナーの育成。

担当=米山貴久教授

プロダクトデザイナー。多摩美術大学デザイン科立休体デザイン専攻プロダクトデザイン専修卒業。1988年、株式会社東芝に入社。デザインセンターにて医用機器、事務機器、放送機器などのプロダクトデザインを担当。PC、DVD、携帯電話のユーザーインターフェース(UI)デザイン担当を経て、電力、交通、流通など社会インフラ関連の機器UI、サービスデザインにチーフスペシャリストとして従事。2013年、同社を退職。主な受賞に、日刊工業新聞 機械工業デザイン賞 審査委員会特別賞、グッドデザインインタラクティブデザイン賞、グッドデザイン賞選定 39件。主な仕事・作品に、東芝 HDDVDレコーダー RDシリーズ UI(1999~2008)、東芝 液晶テレビ REGZAシリーズ UI(1999~2008)、東芝 PC・PDA・携帯電話などの UI(1999~2008)、東芝 発電・送変電・配電システム(2009~2013)、東芝 公共・交通・放送システム(2009~2013)。

「センター試験のみ入試」

2018年度は、統合デザイン学科、環境デザイン学科、芸術学科の3学科で実施

実施学科	大学入試センター試験の指定教科科目	募集人員
統合デザイン学科 デザインの諸領域を横断的に学ぶ	国語＋数学＋外国語	4名
環境デザイン学科 インテリア・建築・ランドスケープ	数学＋2 教科2 科目選択 (国語・地理歴史・公民・数学・理科・外国語から)	15名
芸術学科 学芸員・研究者・編集者など	国語＋英語＋1 科目選択 (地理歴史・公民・数学・理科から)	9名

「センター試験のみ入試(正式名称『一般入学試験センターⅡ方式』)」とは、従来からあるデッサンなどの実技試験を課す方式とは別に設けた入試制度のことで、センター試験の指定した科目のみで合否判定するものです。高い思考力と表現意欲を持った生徒が実際にこの方式で受験し、入学後に多彩な活躍をみせています。

【2019年度は下記の2学科も「センター試験のみ入試」を実施予定】

- 情報デザイン学科情報デザインコース
- 演劇舞踊デザイン学科劇場美術デザインコース

※詳細は2018年4月以降にホームページで公表する、2019年度学生募集概要をご確認ください。

2018年度 美術学部一般入学試験[一般方式・センターⅠ方式・センターⅡ方式]

WEB出願受付期間:2018年1月5日～1月18日

合格発表:2月21日(水)13:00



入試の詳細についてはホームページをご確認ください。
 多摩美術大学 入学センター入試課
 Tel.042-679-5602 | nyushi@tamabi.ac.jp

統合デザイン学科卒業制作展

統合デザイン学科 第1期生 卒業制作展2018

会期:1月22日(月)～1月28日(日) | 10:00～19:00(※最終日17:00まで)

会場:多摩美術大学上野毛キャンパス

東京都世田谷区上野毛3-15-34 東急大井町線上野毛駅北口より徒歩3分

統合デザイン学科 第1期生 永井・岡室プロジェクト卒業制作展

会期:3月16日(金)～3月18日(日) | 11:00～19:00(※最終日16:00まで)

会場:AXIS Gallery 六本木

東京都港区六本木5-17-1 AXISビル4F 東京メトロ日比谷線六本木駅3 番出口より徒歩8分

このほか各学科の卒業制作展については、ホームページでご確認ください。



多摩美術大学

<http://www.tamabi.ac.jp>

上野毛キャンパス(本部・大学院・美術学部)©158-8558 東京都世田谷区上野毛3-15-34 03-3702-1141(代)

八王子キャンパス(大学院・美術学部)©192-0394 東京都八王子市鎌水2-1723 042-676-8611(代)