

身のまわりにあるものすべて。  
*Everything Around Us.*

**tama**  
**pro**

多摩美術大学  
生産デザイン学科  
プロダクトデザイン専攻

Tama Art University  
Product Design Course

# プロダクトデザインで世界を豊かに。

## Enrich the World Through Product Design.

プロダクトデザインとは、人々の生活を支える身の周りのあらゆるモノに関わるデザインです。

近年、その領域は製品の色や形にとどまらず、人とモノの関係が創り出す生活・空間・社会など、多分野に広がっています。本専攻のプログラムではそれらの変化にあわせ、"手"で作って考える基本的な能力から、物事を多元的に見て考える力、最新デジタル機器を活用する力、国際人としてのコミュニケーション力などといった、さまざまなスキルを身につけます。

Product design involves creating everyday objects that support our lives. Today, its scope extends beyond form and color to areas like daily life, space, and society, shaped by how people interact with things. This program develops skills such as hands-on thinking, multi-perspective analysis, digital tool use, and global communication.



### 社会にあわせた多様な領域の学び

Learning Across Diverse Fields in Response to Society

技術やトレンドが急激に変わる現代社会。形・材料・色・手触りというモノ自体の要素から、人や情報とモノとの繋がり方、それらを取り巻く生活・空間・社会までを視野に入れ、日本や世界の豊かさを考える人間を目指します。

In today's rapidly changing world, we aim to become individuals who consider the richness of life in Japan and beyond—by exploring materials, forms, colors, and textures, as well as how objects connect with people, information, and society.

### 思考力、造形力、表現力を重視したシームレスな指導とStudio制

Seamless Studio-Based Learning Centered on Thinking, Structure, and Expression

本専攻では、3つの大切な力を重視しています。1つ目はデータや事実をもとに考える「思考力」。2つ目は素材や色彩の知識にもとづいた「造形力」。3つ目は独自のアイデアを形にする「表現力」です。1年次に基礎を身につけ、2~4年次にはそれぞれの個性や将来に合わせた専門的な3つのStudioで学びます。複数の教授から卒業まで一貫して指導を受け、デザインやコミュニケーションの力を養います。

We focus on three key abilities: fact and data based critical thinking, form-making grounded in the knowledge of materials and color, and creative expression that brings original ideas to life. After building a solid foundation in the first year, students join one of three specialized studios from the second year onward, receiving continuous guidance from multiple professors to develop their design and communication skills.



 和田 達也 Tatsuya Wada	 安次富 隆 Takashi Ashtomi	 大橋 由三子 Yumiko Ohashi	 武正 秀治 Hideji Takemasa	 鶴見 雅之 Masayuki Tsurumi	 中田 希佳 Kiyoshi Nakata	 濱田 芳治 Yoshiharu Hamada	 尾形 達 Tatsu Ogata		
 石井 洋二 Yoji Ishii 株式会社石井洋二スタジオ	 磯野 梨影 Rie Isono ペアーデザインスタジオ		 岩崎 一郎 Ichiro Iwasaki イワサキデザインスタジオ		 上島 弘祥 Koshiro Ueshima 株式会社 TIDS		 上野 隆文 Takafumi Ueno 上野写真館案室	 大島 陽 Yo Oshima 立命館大学	
 春日亀 美智雄 Satoshi Kasugame 春日亀意匠 / 女子美術大学		 佐々木 里史 Satoshi Sasaki MINGLE Design Office / 東京藝術大学		 重野 貴 Takashi Shigeno ヘリオデザイン		 鈴木 康洋 Yasuhiro Suzuki スーパーユーデザイン株式会社		 鈴木 陽介 Yosuke Suzuki 写真家	 田幸 春菜 Haruna Takoh HaKU Design Studio
 中島 一州 Isshu Nakajima 株式会社 日立製作所		 信藤 洋二 Yoji Nobutou 資生堂クリエイティブ株式会社		 林 裕輔 Yusuke Hayashi 株式会社ドルデザイン		 原田 誠 Makoto Harada デザイナー		 ビューリー 薫 ジェームス James Bury JAMES BURY DESIGN OFFICE 株式会社	
 藤城 成貴 Shigeaki Fujishiro shigeaki fujishiro design 株式会社		 マデス・レジナルド・コルデス Reginald Cortez Mathes Product English		 山田 悦代 Etsuyo Yamada PROPELLER DESIGN		 吉田 守孝 Moritaka Yoshita ヨシタ工業デザイン室		 田遠 裕太 Yuta Dendo Product Laboratory	 土屋 太一 Taichi Tsuchiya

### さまざまなデザインの現場から集まった指導教員

Instructors with Diverse Backgrounds from Various Fields of Design

教員は、家電、モビリティ、家具、雑貨など、さまざまなデザインの現場で活躍しているデザインの専門家やデザイナーです。学生は多様な進路に応じた的確な指導を受け、さまざまな分野のデザインの考え方を学びます。

The faculty includes experienced and active designers who have worked in various fields such as home appliances, mobility devices, furniture, and everyday goods. Students receive tailored guidance based on their career paths and learn diverse approaches to design across different fields.



## 世界で活躍するデザイナーによるワークショップ

Workshops by Designers Active on the Global Stage



Yo Oshima

3次元モデリングツールの演習  
3D modeling tool exercises



Judit Varhelyi  
Raymond Horacek

身体に関わるデザインの2D・3Dスケッチ演習  
2D and 3D sketching exercise for body-related design



Joseph Chen

動体の形と色についてのワークショップ  
Workshop on the shape and color of kinetic objects

## 海外の大学や職人との共同プロジェクト

Collaborative Projects with Overseas Universities and Craftspeople



Art Centerとのチーム課題  
Team projects with Art Center



タイの伝統工芸職人との製品改良  
Product development with traditional craftspeople in Thailand

## 社会連携活動

Public Engagement Activities



ポケモンを通して環境を考える展覧会  
Thinking about the environment through Pokémon



子ども向けワークショップ  
Workshop for children

## あらゆる創造意欲に対応 充実した設備環境

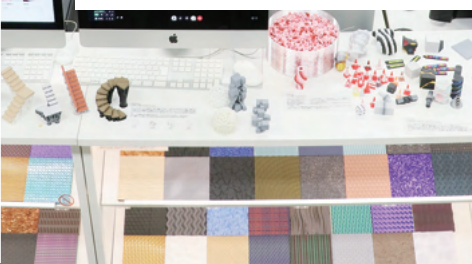
A Well-Equipped Environment  
to Support All Creative Aspirations

学年間の隔たりをなくし、開かれた  
教室、最新の3DプリンターやUV  
プリンターを備えた施設、新素材や  
トレンドが集まる素材実験室。学生  
のあらゆるクリエイションに応じ、  
新たな想像力を生み出すための環境  
が整っています。

Our open classrooms encourage interaction  
across year levels, while facilities such as  
state-of-the-art 3D and UV printers, and a  
materials lab featuring new and trending  
resources, provide an environment that  
supports all forms of student creativity and  
fosters new imagination.



最新の工作機械が揃う3D LAB  
Facilities equipped with  
the latest manufacturing machines



学年の隔たりをなくし、開かれた教室  
4年間ずっと使える自分専用のデスク  
Open-style classrooms without grade-level  
divisions and your own personal desk  
you can use for all  
four years



最新の素材や技法について学べるCMTEL  
Facilities where you can learn  
about the latest materials and techniques



## 1年次 Basic

### プロダクトデザインを 学ぶための素地を作る

Preparing to Learn Product Design

プロダクトデザインやデザイナーに求められる社会的な役割とは何なのか、どうしたら人を楽しませることができるのか、人と協力して物事を進めるとはどういうことか。プロダクトデザインを学ぶ上で必要な人と関わる力をつけます。

Students explore the social role that design plays, how to bring joy to others, and the meaning of collaboration—building the interpersonal skills essential for studying product design.



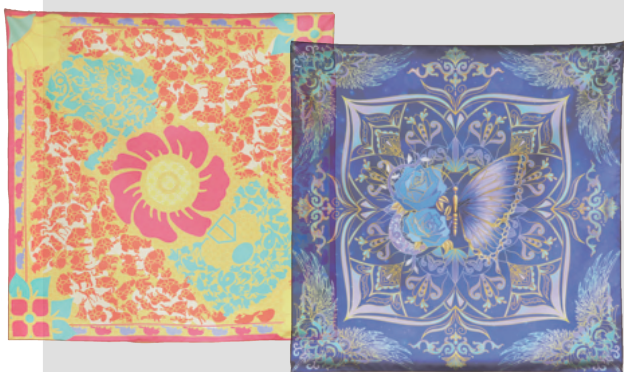
1週間のプログラムにグループで取り組む  
Work on a one-week program in groups



紙コップを材料にして自由に造形表現する  
Create free-form sculptures using paper cups as material



木材を削り魅力的な  
形状を表現する  
Carve wood to create attractive shapes



手描きとデジタル技術を  
掛け合わせてスカーフを制作する

Create scarves by combining hand-drawing and digital techniques



お菓子のパッケージを組み立て、ユーザーを想定した  
ネーミングやロゴマークも制作する

Design candy packaging and create user-focused naming and logos



ポップアップ絵本の機構を基に、  
フォルムと機能の関係を学ぶ

Learn the relationship between form and  
function based on pop-up book mechanisms

## 大学院 Master/Doctor

### 新しいデザインアプローチの 創出/高度な知識の収集・発信

Creating New Design Approaches /  
Gathering and Sharing Advanced Knowledge

社会におけるモノの効果やデザイナーの役割、環境やエネルギーという高度な研究が待ち望まれる社会問題などを対象とし、考察、仮説の構築、検証のプロセスを学びます。独自のデザインアプローチを築き、異なる分野をつなぐマネジメント能力を身につけます。

Students explore the social impact of products and the role of designers, learning to develop ideas through analysis, hypothesis, and testing. They build unique design approaches and cross-disciplinary management skills.



イベントの運営を通して企画・立案・実行力を養い、  
自身の役割、連携の重要性を体験する

Develop planning, organizing, and execution skills through event  
management, and develop an understanding of one's role and the  
importance of teamwork.

任意のアイテムをドローイングし  
アニメーションを制作する

Draw any items and create animations

3Dプリント技術の基礎と  
可能性を知る

Learn the basics and possibilities of  
3D printing technology

2年次に選択するスタジオの  
課題を体験する

Experience the studio projects planned  
to be selected in the second year



# Studio1

## 次代を担う プロフェッショナルデザイナー

Next-Generation Professional Designers

日本の産業を支える自動車、電子機器、住宅設備。大企業のインハウスデザイナーとして、多くの卒業生が活躍しています。Studio1では社会との接点を大切に、産業界にとどまらないデザインのプロフェッショナルを目指します。

Automobiles, electronics, and housing equipment are key to Japanese industry, and many of our graduates work as in-house designers at major companies. In STUDIO1, students value strong ties with society as they strive to become design professionals who go beyond the industrial field.



### 2035 移動する喜びを提供するホンダモビリティ

社会的背景を踏まえた次世代モビリティを提案する  
(本田技研工業株式会社 協力授業)

Propose next-generation mobility solutions  
considering social background  
(In collaboration with Honda Motor Co., Ltd.)

### Realization

製品の解体、分解、  
再構成を行い、  
構造を理解し  
デザインプロセスを学ぶ

Learn the design process  
by taking apart and  
reconstructing products to  
understand their structure



### NEXT MOBILITY FOR NEW SOCIETY

各自の進路を考慮した上でテーマを設定し  
企業にアピールする(公開講評会)

Set themes based on each individual's career path and  
appeal to companies (Public Critique Session)



### CONNECTED THINGS

デザイン思考のフレームワークを用い  
人々の生活を豊かにするための  
プロダクトやサービスを提案する  
(株式会社日立製作所  
産学連携プロジェクト)

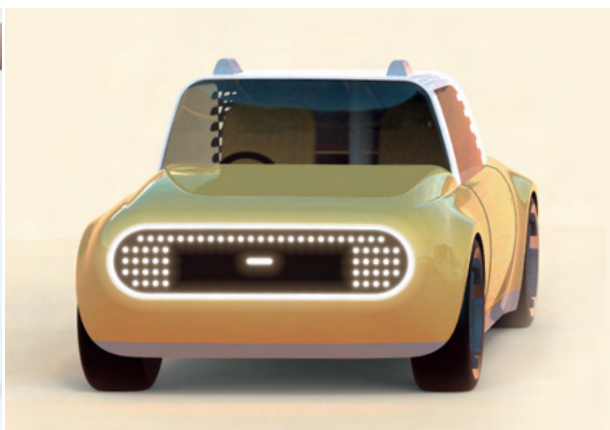
Propose products and services to enrich  
people's lives using design thinking frameworks  
(Hitachi, Ltd. Industry-Academia Collaboration Project)



### NEXT STANDARD -for the industry and society-

希望の就職先の方向性に準じた  
「次なる典型」をデザイン思考で描く

Create the "next archetype" aligned with  
a desired career path, using design thinking



## 主な就職先

Main employment destinations

DeNA F.D.C PRODUCTS JVCビクターケンウッド LIXIL NEC NHK NSK POLA SCRAP Studio AG SUBARU  
グランドデザイン ケイ ウノ 湖池屋 小糸製作所 コーセー ゴールドウィン コクヨ コトブキ サイバーエージェント サントリー  
ドリテック ニコン 日本IBM 日本ステージ 日本デザインセンター 任天堂 ネクストビート パナソニックホールディングス 博報堂

2  
年次  
second year

3  
年次  
third year

卒業制作  
graduation project



# Studio2

## 広い視野を持つ ゼネラリスト

Generalists with a Broad Perspective

常に変化する社会の中で、幅広い分野のデザインを学びます。問題そのものを探し出す過程を含んだプログラムにより、自ら応えるテーマを探し取り組む推進力を養うことで、自分の特性をのぼし、さまざまな領域で活躍するゼネラリストを目指します。

In a constantly changing society, students explore a wide range of design fields. Through a program that includes identifying the problems themselves, they ignite the drive to find and tackle their own themes. This approach helps students cultivate their individual strengths and become versatile generalists active across diverse areas.



### Blindsense

感覚の制限を通して五感を知り  
発見した感覚をテーマに  
かたちをつくる

Explore the five senses through sensory limitations and create forms based on the sensations discovered

### 人体とかたち

2つ以上の連続する  
動作を想定して、人が  
操作するかたちを考える

Design forms for human interaction, considering sequences of two or more continuous actions



2年次  
second year



### 医療を支えるデザイン

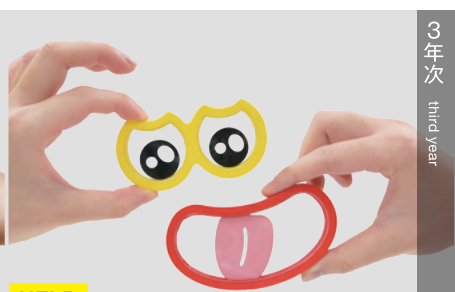
医療現場をより良くする  
方法を考える(昭和医科大学  
メディカルデザイン研究所  
との大学間連携共同研究)

Explore ways to improve the medical field  
(Joint research with Institute of Medical Design,  
SHOWA Medical University)

### Localization

同じ目的のアイテムを異なる  
二つの地域にむけて提案する

Design an item with the same purpose  
for two distinct regions



### HELP

だれかを  
助けるための  
デザインを考える

Design to help someone

3年次  
third year



卒業制作  
graduation project



# Studio3

## 先進的なデザイン力を持つ クリエイター

Cutting-Edge Design Creators

地球温暖化をはじめとする環境変化が生じています。社会の枠組みから変わるような大きな変化においても、新たな技術・素材を積極的に取り込み、異分野と融合しつつ柔軟に対応する、自ら考えて行動する人間を目指します。

Facing global warming and shifting environments, students rise as proactive leaders—thinking boldly, acting with purpose, and weaving new technologies and collaboration across disciplines to shape a brighter future.



### UP-CYCLING

身の回りにある中古・廃棄品を用いて魅力的な道具をつくる  
Create attractive tools using secondhand and discarded materials found nearby

### ART PRODUCT

自然物からのインスピレーションで美しい道具を作る  
Create beautiful tools inspired by nature



2年次  
second year

### REVISE

この先の人々の暮らしを支えるモノ・カタチを考え、新たなデザインを提案する

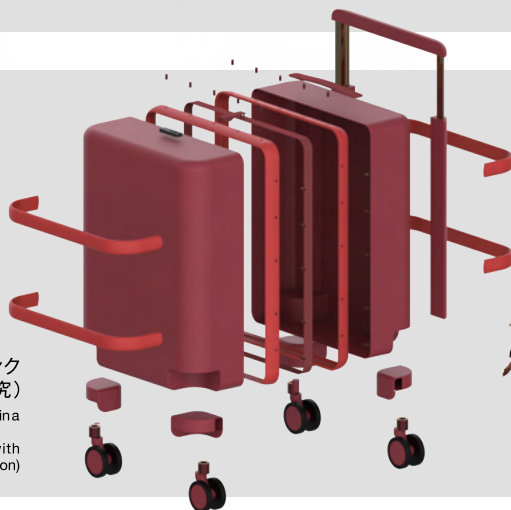
Propose new designs by considering objects and forms that support future lifestyles



### ずてるデザイン

循環型社会におけるスーツケースのあり方を考える  
(伊藤忠リーテイルリンク株式会社との共同研究)

Consider the role of suitcases in a circular society  
(Collaboration Research with ITOCHU Retail Link Corporation)



### POIESIS

材料調達からすべての工程を自分で行いモノをつくる

Create things by handling all processes yourself, from material sourcing to completion



3年次  
third year



卒業制作  
graduation project

いすゞ自動車 イナセ工務店 イノカ エレコム オーデリック オカムラ オリエンタルランド オリバー オリンパス 花王 カシオ計算機 河淳 キヤノン 京セラ 大東亜産業 大日本印刷 ダイハツ工業 タカラトミーアーツ タマス ツインバード ディーサイン デンソー 東芝 トゥモローランド トヨタ自動車 トランク マツダ マルマン ミズノ 三菱鉛筆 三菱自動車工業 三菱電機 モンベル 安川電気 ヤマト運輸 ヤマハ ヤマハ発動機 良品計画 レック レンゴー ワコー





MIZUNO | WAVE SKY 09



Panasonic | nanocare



KOKUYO | minute mint



SUNTORY | CRAFT BOSS



SONY | VISION-S 01



A&D | ホースレス血圧計



PILOT | TIMELINE



FUJIFILM | instax mini Evo



相模鉄道 | 12000系電車

多摩美術大学  
生産デザイン学科  
プロダクトデザイン専攻  
Tama Art University  
Product Design Course

〒192-0394 東京都八王子市鎌水 2-1723  
1723-2, Yarimizu Hachioji, Tokyo, Japan 192-0394

e-mail : product@tamabi.ac.jp  
TEL : +81(0) 42-679-5624  
FAX : +81(0) 42-676-8463



[www.tamabi.ac.jp/product/](http://www.tamabi.ac.jp/product/)

発行日：2025年7月10日  
デザイン：高田ふみ  
英語校関係：マデス・レジナルド・コルデス  
印刷：株式会社弘文堂荒木印刷