

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

2026

# 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”でやって考える基本的な能力から、物事を多面的に見て考える力、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.

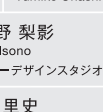
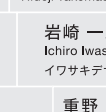
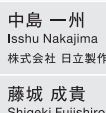
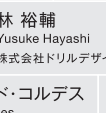
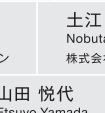


### さまざまなデザインの現場から集まった指導教員

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.

|                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                    |                                                                                                                                   |                                                                                                                                   |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |                                                                                                                  |                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>和田 達也<br>Tatsuya Wada                                       | <br>安次富 隆<br>Takashi Ashtomi                                    | <br>大橋 由三子<br>Yumiko Ohashi                    | <br>武正 秀治<br>Hideji Takemasa                   | <br>鶴見 雅之<br>Masayuki Tsurumi                                    | <br>中田 希佳<br>Kiyoshi Nakata                     | <br>濱田 芳治<br>Yoshiharu Hamada | <br>尾形 達<br>Tatsu Ogata |
| <br>石井 洋二<br>Yoichi Ishii<br>株式会社石井洋二スタジオ                       | <br>磯野 梨影<br>Rie Isono<br>ペアーデザインスタジオ                           | <br>岩崎 一郎<br>Ichiro Iwasaki<br>イワサキデザインスタジオ    | <br>上島 弘祥<br>Koshi Ueshima<br>株式会社 TIDS        | <br>上野 隆文<br>Takafumi Ueno<br>上野写真図案室                            | <br>大島 陽<br>Yo Oshima<br>立命館大学                  |                                                                                                                  |                                                                                                            |
| <br>春日亀 美智雄<br>Michio Kasugame<br>春日亀意匠 / 女子美術大学                | <br>佐々木 里史<br>Satoshi Sasaki<br>MINGLE Design Office / 東京藝術大学   | <br>重野 貴<br>Takashi Shigeno<br>ヘリオデザイン         | <br>鈴木 康洋<br>Yasuhiro Suzuki<br>スーパーユーデザイン株式会社 | <br>鈴木 陽介<br>Yosuke Suzuki<br>写真家                                | <br>田幸 春菜<br>Haruna Takoh<br>HaKU Design Studio |                                                                                                                  |                                                                                                            |
| <br>中島 一州<br>Isshu Nakajima<br>株式会社 日立製作所                       | <br>信藤 洋二<br>Yoichi Nobutou<br>NOBUTS DESIGN                    | <br>林 裕輔<br>Yusuke Hayashi<br>株式会社ドリルデザイン      | <br>土江 信隆<br>Nobutaka Tsuchie<br>株式会社モビ        | <br>ビューリー 薫 ジェームス<br>James Bury<br>JAMES BURY DESIGN OFFICE 株式会社 |                                                                                                                                    |                                                                                                                  |                                                                                                            |
| <br>藤城 成貴<br>Shigeki Fujishiro<br>shigeki fujishiro design 株式会社 | <br>マデス・レジナルド・コルデス<br>Reginald Cortez Mathes<br>Product English | <br>山田 悦代<br>Etsuyo Yamada<br>PROPELLER DESIGN | <br>吉田 孝孝<br>Moritaka Yoshita<br>ヨシタ手工業デザイン室   | <br>田遠 裕太<br>Yuta Dendo<br>Product Laboratory                    | <br>中村 泰己<br>Taiki Nakamura                     |                                                                                                                  |                                                                                                            |

## 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



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



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.



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



シンシナティ大学との交流プログラム  
Exchange program with the University of Cincinnati.



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



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

## 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.



こども向けワークショップ  
Workshop for children.



山中湖主催のアイスクANDLEフェスティバル  
The Ice Candle Festival organized by Yamanakako Village.

## あらゆる創造意欲に対応する充実した設備環境

A Well-Equipped Environment to Support All Creative Aspirations

学生たちが使用する実習室は学年間の隔たりがなく、4年間使用できる自分専用のデスクがあります。また、まもなく最新のデジタル機器を揃えた多摩美術大学の全学生・教職員が利用できる共有施設が新しくオープンします。この施設には、最新の3DプリンターやUVプリンター、新素材などトレンドが集まる、創作と実験のための設備が揃っています。

The studios used by students are shared across all grades, creating an environment with little separation between them. Each student is also provided with a personal desk that they can use throughout their four years of study. In addition, a new shared facility equipped with the latest technologies will soon open and be available to all students and faculty members of Tama Art University. This facility will offer a wide range of resources for creative production and experimentation, including state-of-the-art 3D printers, UV printers, and new materials, bringing together the latest trends in digital making and design.



## 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.



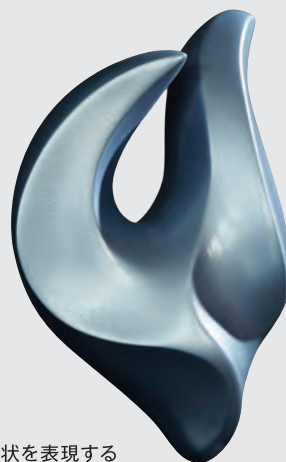
紙コップを材料にして自由に造形表現する  
Create free-form sculptures using paper cups as material.



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.



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.



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



## 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.

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.

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.

### 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.



### 5年後に欲しい 音響プロダクト

音響機器メーカー指導のもとで、時代に即した望ましい姿を描く

Learn to envision the future of products under the guidance of an audio equipment manufacturer.



### 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.



### 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

Set themes based on each individual's career path and appeal to companies.



## 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、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 strengths and become versatile generalists active across diverse areas.



### 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.



### 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.



### HELP

だれかを助けるためのデザインを考える  
Design to help someone.



### 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.

### 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).



2年次  
second year

3年次  
third year

卒業制作  
graduation project

TOTO YKK AP ZOZOテクノロジーズ アーテック アールピーズ アウトソーシングテクノロジー アクセンチュア アシックス アルプスアルパイン イケア・ジャパン シグマ 資生堂 島津製作所 シマノ シャープ ジャクエツ スガツネ スズキ スノーピーク スペース セイコーエプソン セガ セキサカ ソニーグループ ダイキン ハリオ ビジョン 日立製作所 日野自動車 フェリシモ フォーナインズ フクダ電子 富士通デザイン 富士フイルム プラス ブルースデザイン ベック ポケモン 本田技術研究所

# 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.



### REVISE

身の回りにあるモノを一度見直し、カタチやあり方を考え、新たなデザインを提案する  
Rethink the objects around us—their forms, functions, and possibilities—and propose new designs.



### UP-CYCLING

身の回りにある  
中古・廃棄品を用いて  
魅力的な道具を提案する  
Create attractive tools using  
secondhand and discarded  
materials found nearby.

### ART PRODUCT

自然物からインスピレーションを受けて  
美しい道具を提案する  
Create beautiful tools inspired by nature.



### すてるデザイン

循環型社会におけるモノのあり方を考えて提案する  
(パナソニック株式会社との  
共同研究)  
Rethink the role of products in the  
circular economy  
(Collaboration Research  
with Panasonic Corporation).



### POIESIS

全ての材料を自然の中から調達してつくる  
Create with materials sourced entirely from nature.

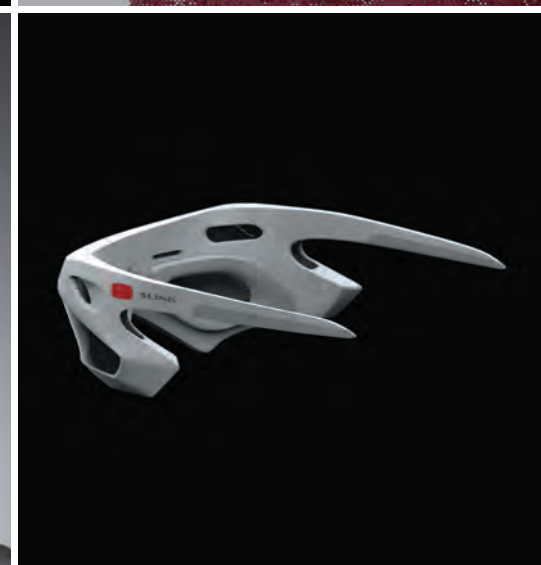
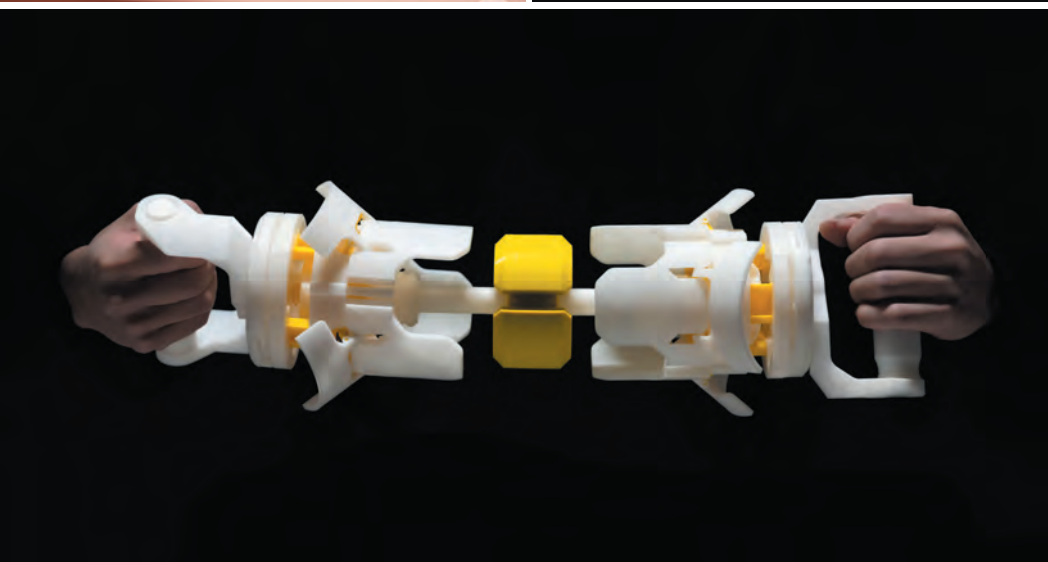


卒業制作  
graduation project

2年次  
second year

3年次  
third year

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



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 : 2026年7月10日  
デザイン : 高田ふみ  
英語校関係協力 : 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