



「積極的にデザインをやりたい学生には、
 たくさんのチャレンジができる大学です」

—— デザイン学科准教授 宮下 浩



造形学部

デザイン学科

「どのようなデザインが人の心に響くのか」
 愛産大では、デザインを発想する力だけでなく
 それをカタチにし、まとめ、伝えることを
 さまざまな制作課題を通して学びます。
 デザインは生活に寄り添う場所で活躍するもの。
 実社会で活躍するデザイナーを育てます。

DEPARTMENT
 OF
 DESIGN



- アイディアをカタチにするスキルを身につけます
- デザインが実際に社会でどう使われていくかを体感します
- 学外でプレゼンテーション力を養います

目指す職種

印刷物、パッケージ、WEB、キャラクター、車、家具など、幅広いジャンルのデザイナーをはじめ、デザインをプランニング、ディレクションしていく立場の職種も指します。

- 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
- カメラマン
- エディトリアルデザイナー
- 編集者
- 商品企画
- パッケージデザイナー
- 絵本作家
- Webデザイナー
- キャラクターデザイナー
- CGアニメーター
- ITビジネスコンサルタント
- プロダクトデザイナー
- インダストリアルデザイナー
- カーデザイナー
- 家具デザイナー など

- マルチメディア検定
- CGクリエイター検定
- カラーコーディネーター検定
- A・F・T色彩検定
- TOCOLテスト
- Webデザイナー検定
- リビングスタイリスト
- インテリアコーディネーター
- 福祉住環境コーディネーター検定
- 中学校教諭第一種免許状【美術】
- 高等学校教諭第一種免許状【美術】 など

幅広いデザイン分野の職種に必要な色彩関連の検定、および、専門的な知識が必要となるWEBデザインやCGクリエイト、インテリア分野での資格取得に取り組みます。

目標とする資格・検定

就職実績

印刷、映像、パッケージ、インテリアデザインに関わる企業を中心に、多岐にわたる業種に人材を輩出しています。愛知県内の三河地区や名古屋市内の企業が主な就職先です。

愛知県・名古屋市内

- ジャシック
- 住居時間(スマイルタイム)
- 千年社
- ソハード
- チモロ
- 中日映像出版
- デジタライズ
- 東海紙器
- 日本ばちんこ部品
- マクシス・シントー
- 松坂屋
- マルク
- 山崎デザイン事務所
- ヤマダヤ

愛知県・尾張地区

- 稲菱テクニカ
- 佐藤木型製作所
- タナボックス
- マスター

愛知県外

- アーキエムズ
- アクアイグニス
- アドキットインフォケーション
- アライデザイン工芸
- エルペール
- 木村黒板
- クロスカンパニー
- 御殿場高原ビール
- サゴエンタープライズ
- 神広エージェンシー
- 住友不動産リフォーム
- ディアンドデパートメント
- ディーアート
- テイクアンドギヴ・ニーズ
- デザインラボ
- トキワ印刷
- トヨタUグループ
- トランスコスモス
- ビッグビート
- 三菱電機ドキュメンテクス
- 都田建設
- ムーンスター
- ヨドバシカメラ

進学

- 愛知産業大学 大学院
- 名古屋造形大学 大学院

(就職・内定先、進学先 2011-2016年の実績より一部を抜粋)

愛知県・三河地区

- 愛知東農業協同組合 (JA愛知東)
- 映像舎
- エスエスマールド
- 教育広報センター
- 幸田町役場
- サンレジャン
- シロキ工業
- システックス
- 創寫館
- 太陽社
- 中日ステンドアート
- データライン
- デザインセンターオワリヤ
- 東海愛知新聞社
- 豊橋合同印刷
- ハチスカ
- ホシザキ電機
- マツタニ
- マイン
- ヤマベ建設工業

愛知県・名古屋市内

- エディオンコミュニケーションズ
- 小津工芸
- カタリスト
- 神田印刷工業
- 共豊コーポレーション
- ケイ・ウノ
- GEN
- シーエスエス総合舞台

INTERVIEW WITH A GRADUATE

卒業生インタビュー

ZUCCaとのコラボレーションやNHKシャキーンの種類アニメーション、東海テレビ「かよえ! チュー学」などで知られるJUN OSONさんも、愛知産業大学でデザインの基礎を学んだひとり。大学時代、そしてその後について聞きました。

自分が生み出したもので食べている! という感覚はとても自信につながります

2002年
デザイン学科 卒業
イラストレーター
JUN OSONさん



大事なのは「オリジナリティ」と「オシャレさ」と「面白さ」のバランス

卒業後、1年間デザイン事務所でデザイナーをして退職。その後2年ほど派遣社員をしながらお金を貯めて、25歳の時に上京しました。できるかぎり広くやりたいと思っています。現状は比較的そのとおりになっていると思います。アニメーションが3本レギュラーであるので、それが大きいですね。あとは広告、グッズデザイン、Tシャツデザイン、装丁、雑誌のカット…という感じでしょうか。

この仕事のやりがいは、自分の右手から生まれた絵に対価を払ってもらいそれで生活をしている、という部分です。自分が生み出したもので食べている! という感覚はとても自信につながりますし、この職種を選んで良

かったと思います。大事なのは「オリジナリティ」と「オシャレさ」と「面白さ」のバランスでしょうか。バランスは大事だと思います。どの程度配合するかのバランス感覚を「センス」とよぶのだと思います。

デザインの専門的な勉強は今もベースにあります

高校から進学する際「将来やりたいこと」を考えたときに、デザイナーが思い浮かびました。当初、専門学校を予定していたのですが担任の先生から「こういう大学もあるから受けるだけ受けてみたらどうだろう?」とお話いただきました。

愛産大の魅力はデザインのことを学べる大学、ということじゃないでしょうか? 美大で

はアーティスト思考が強くなり商業イラストレーターになりづらいかもかもしれません。デザインの専門的な勉強(フォントの勉強、立体を描く勉強など)は今もベースにあって役に立っていると思います。一番ありがたいのが、Macintoshやアプリケーションの使い方を学べたことでしょうか。社会に出ていきなりMacが操作できるのは強みでした。

卒業後は東京に出ましょう。まずはそこからです。それ以外の選択肢はありません。東京には同じ目標に向かっていくセンスのある人が沢山います。そういう人と一緒にいることがセンスを磨く一番の近道です。デザイナーの職も東京には地方と比べ物にならないほどたくさんありますので、基本的にはデザイナーになれます。そこからどこまでいけるかは、あなたの本気度合いによります。

カリキュラム

●必修科目 ○選択必修科目 ★開放科目 地域交流

	1年次	2年次	3年次	4年次	
教養科目	基礎	●基礎ゼミナールⅠ・Ⅱ ●スタディスキルⅠ・Ⅱ			
	キャリア	●キャリアデザインⅠ・Ⅱ	キャリアデザインⅢ・Ⅳ	キャリアデザインⅤ・Ⅵ	
	コンピュータ	●コンピュータ基礎Ⅰ・Ⅱ			
	自然科学	○基礎数学 ○数学	統計学 自然科学概論		
	人文・社会科学	経済学 哲学 心理学	倫理学 法学(日本国憲法)	社会学 歴史学 現代文化論	文学
	語学	○基礎日本語 ○基礎英語 ○日本語中級 ○総合英語Ⅰ ○日本語上級 総合英語Ⅱ ○文章表現	英語表現Ⅰ・Ⅱ	中国語Ⅰ・Ⅱ フランス語	ハンブル
	スポーツ	スポーツⅠ・Ⅱ 健康・運動の科学	スポーツⅢ		
共通科目			三河ものづくり学C 地域実習		
専門科目	コア科目	●デザインベーシックⅠ～Ⅳ ●デザイン概論	●デザインプロセスⅠ・Ⅱ ●専門ゼミナールⅠ・Ⅱ ★●デザイン制作論	●デザインプロジェクトⅠ・Ⅱ ●専門ゼミナールⅢ・Ⅳ	●卒業研究・制作Ⅰ・Ⅱ
		絵画Ⅰ 彫刻Ⅰ ★色彩学 ★西洋美術史Ⅰ 2次元コンピュータグラフィックス	★デザイン史 ★西洋美術史Ⅱ 写真演習 ★国内デザイン実習 ★CGマルチメディア概論 印刷技法演習 ★造形心理学 ★東洋・日本美術史	★美術芸術論 ★海外デザイン実習 工芸 ★コピーライティング演習 ★現代デザイン論 ★人間中心デザイン論 絵画Ⅱ 彫刻Ⅱ	★デザインマネジメント
	視覚・情報デザイン		★視覚・映像表現論 グラフィック表現実習 タイポグラフィ実習 映像・2次元アニメ実習 3次元コンピュータグラフィックス ★情報伝達論 レイアウト実習 立体グラフィック実習 Webデザイン 3次元アニメーション	情報設計論 イラストレーション・編集デザイン実習 パッケージ・広告デザイン実習 アニメ・映像デザイン実習 ゲーム・インタラクティブデザイン実習 情報文化論 グラフィックデザイン実習 デジタルコンテンツ制作実習	情報社会論
	製品・空間デザイン	工房実習	★デザイン発想論 透視図・製図実習 デザインスケッチ実習 2次元CAD実習 ★生活空間デザイン論 生活雑貨・遊具デザイン実習 生活機器デザイン実習 展示・スペースデザイン実習 3次元CAD実習	製品形態論 乗り物デザイン実習 福祉・ユニバーサルデザイン実習 家具・照明デザイン実習 コンピュータモデリング実習 エコロジーデザイン論 製品・空間デザイン実習	商品開発論
	教職課程専門科目	教職論 教育原理	教育心理学 教育行政 教育方法論 生徒指導論(進路指導を含む)	特別活動論(教育課程の意義及び編成の方法を含む) 教育相談 美術科教育法Ⅰ・Ⅱ 道徳教育指導論	事前・事後指導 教育実習Ⅰ・Ⅱ 美術科教育法Ⅲ・Ⅳ 教職実践演習
2年生から始まる 13種類の履修モデル		視覚・情報デザイン	■広告デザイン ■編集デザイン ■パッケージデザイン ■イラストレーション・絵本デザイン ■Webデザイン ■アニメーション・映像デザイン ■3次元CG・ゲームデザイン		
		製品・空間デザイン	■生活雑貨・遊具デザイン ■生活機器デザイン ■乗り物のデザイン ■福祉・ユニバーサルデザイン ■家具・照明デザイン ■展示・スペースデザイン		

★開放科目 デザイン学科の学生に対しては、建築学科・総合経営学科合わせて24科目が開放科目として設定されています。

PICK UP CURRICULUM

アイデアを発想するためには、それをデザインするためには、そして発信していくには、具体的に何を学ぶ必要があるのでしょうか。カリキュラムのなかから、代表的なもの、特徴的なものをピックアップしました。

天井まで届く紙の塔を作れ!!

□制作課題:紙の塔、絵画のグリッド表現、花をモチーフとしたTシャツ制作など

身近な材料と道具を使い、誰もが持っている知識と身体感覚を動かさせながら創意工夫、課題に取り組んでいきます。先生から提示される課題はとても個性的なものばかり。それらに取り組むことで、表現することの喜びを感じ、そして作り上げた時の達成感も体感していきます。また、課題を通して根気よく観察することや、材料と道具の性質を理解することの重要性も習得。画像と文章によって制作の記録をまとめることを習慣化し、制作に対する自分の姿勢と成果の分析もしていきます。

デザインベーシックⅠ～Ⅳ



ご当地ナンバープレートをデザイン!

グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、映像メディアなどのデジタルデザインに関する領域において、制作にまつわる具体的なテーマを教員から提示し、学生が解決に至ることを目標とします。授業内で取り組んだ、岡崎市のご当地ナンバープレートのデザインから採用作品が生まれました。

デザインプロジェクトⅠ・Ⅱ



制作した作品は、校内・校外の作品展で発表

「GAKUTEN(学展)」はデザイン学科1～3年までの学生全員の学年末作品展として行われる取り組みです。作品は学生が1年間に制作した作品の中から数点を選んで出品します。

学年末作品展 GAKUTEN



大学で学んだ知識や技術を発表する場、それが毎年2月に愛知県美術館で行われるデザイン学科「卒業研究・制作展」。出展されるのは考え得る限りの新しい試みが実践された作品群ばかりです。

卒業研究・制作展



学科長からのメッセージ

MESSAGE FROM DEPARTMENT CHAIR



木村 光

「造形の基本的な知識や技術を学ぶのと同時に、社会に飛び込み、実際に経験することで“デザインすること”の意味や役割を学ぶことが重要です。そのために、多くの実践的な環境で学べることが、デザイン学科の大きな特徴の一つでもあります。デザイン経験の有無は気にする必要はありません。最初はまっさらで大丈夫です」

PROFILE_

日本インダストリアルデザイナー協会(JIDA)中部ブロック役員、日本デザイン学会評議員。



先生インタビュー

INTERVIEW WITH A PROFESSOR

造形学部 デザイン学科
准教授 宮下 浩
[専門]
グラフィックデザイン

街や社会に活かされるデザインを。ともにチャレンジしよう

「自分のデザインが街を飾り、実用化されたら…」そんな思いをかなえた学生たちが宮下先生の周りには大勢います。デザインを通して、人、街、社会とさまざまな関わりを持ち、学生たちとともに自らも挑戦し続ける宮下先生にインタビューしました。

デザイン学科の学生が数々のコンペで賞に輝いていますね。

授業でのデザイン実習では外に目を向けて、大学外の人にも評価をもらおうということで、企業や団体が実施するデザインコンペの参加を積極的に取り入れています。デザインコンペとは、あるテーマに基づいてポスターや新聞広告、パッケージなどのデザイン案やアイデアを競うコンテスト形式のものです。授業の課題として当ゼミの学生全員が応募するコンペもあれば、学生自らが公募を見つけて取り組むというものもあります。

『東京モーターサイクルショー2016』では最優秀賞の学生も!

3年生のグラフィックデザイン実習で取り組んだポスターコンテストで、当ゼミの学生が最優秀賞に選ばれました。受賞式は東京のビックサイトで催され、僕も駆けつけました。結果が実り、晴れやかな舞台上で喜びを体感できたことは、学生にとっても貴重な経験となったでしょうね。

市の広報誌にも学生のデザインが採用されています。

岡崎市制施行100周年という節目に、広報誌12ヶ月分の表紙デザインを市から依頼を受け、いただいたテーマに基づいて学生が制作しています。また、長年継続している商店

街の街頭フラッグ制作では、学生たちと一緒に現地を巡りながらアイデアを練り、個々に制作したデザインを担当者の前でプレゼンテーションも行います。学生たちのデザイン案の中からいいと思うものを依頼者側にその場で選んでいただくので、ダイレクトに反応が伝わってくるし、学生同士で競い合う学内コンペのような性質もあります。

いろんな形で学生のデザインが活かされているんですね。

そのほかにも、徳川家康公顕彰四百年記念事業として岡崎信用金庫のウィンドウディスプレイのデザインや、都市公園のイメージキャラクターの制作など、地元の企業や行政のPRデザインにも幅広く関わらせていただいています。こうした実践的な学びを通じて、地域とつながり、社会に役立てられるものづくりをこれからも大切にしていきたいですね。学生たちが挑戦し経験することにより、自信につながればいいかなと思っています。

ずばり、先生にとってデザインとは何ですか。

デザインを制作するには必ず相手の要望がある。それが前提です。街や企業をPRするにはどうしたらいいとか、商品売れるようにするにはどうすればいいのかなど、依頼主が自分では思うようにならない部分を中心に昇華して、「いいな」と思ってもらえるもの

を作れるかどうかということでしょうね。

学生や卒業生とのつながりは?

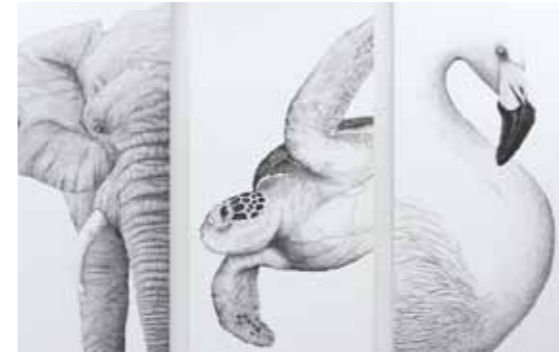
愛産大で教員となり20数年経ちますが、その頃から今もつきあいのある卒業生たちもいますよ。そして独立して活躍する卒業生の割合が多いのも当学科の特徴かなと思います。与えられたものをこなすのではなく、自ら仕事を取りにいくバイタリティーのある先輩が多く存在します。

最近では東北復興支援の一環でさまざまな特産品のパッケージに関するデザインコンペ『おいしい東北パッケージデザイン』があり、当ゼミの学生に加えて僕自身も応募しました。さらにはグラフィックデザイナーとして活躍する卒業生が参戦していたことも後から知りました。日本東北経済産業局と公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会が実施するコンペだったのですが、学生、そして僕と卒業生も賞をいただく結果となりました。

先生ご自身もチャレンジャーなのですね!

教え子たちと同じ土俵に立つのはプレッシャーですよ(笑)。アイデアスケッチや試作の進め方など、授業で道筋を示してあげられればと思います。学生と一緒に取り組んでいます。愛産大は積極的にデザインをやりたいという学生にとってみれば、たくさんチャレンジできる大学だと僕は思いますよ。

卒業制作作品



絶滅危惧種の保護をテーマにしたイラストレーション



動物のコラージュ



印象的な“匂い”をイメージしたイラストの制作



「色」をテーマにした絵本制作



インテリア空間における食育の研究と制作



モノを通して人が幸せになる研究と制作

学生によるデザイン制作実績



第43回東京モーターサイクルショー学生ポスターデザインアワード最優秀賞



地元名産品を使ったお土産品のパッケージデザイン



街頭バナーをデザイン



岡崎応援キャラクター隊「武槍幻将ムラサキ」



福祉具製作のNPO法人のパンフレットデザイン



岡崎南公園キャラクター「みなとん」