

GRADUATION WORKS 2023

2022年度 卒業制作・修了制作 選抜作品集

静岡文化芸術大学 デザイン学部・大学院デザイン研究科

EXHIBITION

2023.2.14 [TUE] ▶ 2.20 [MON]

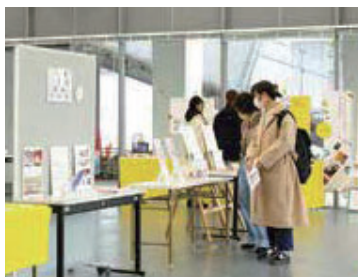
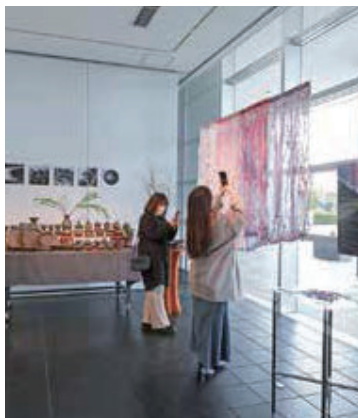
第20回 静岡文化芸術大学 デザイン学部卒業展・デザイン研究科修了展

静岡文化芸術大学 デザイン学部卒業展・デザイン研究科修了展が開催され、多数のご来場をいただきました。

2023年3月、本学から巣立ったデザイン学部・デザイン研究科の学生たちの研究・学業の集大成である卒業制作・修了制作の中から、選ばれた代表作36作品をご紹介します。

自分の「好き」を伝える冊子や玩具、地域住民との取り組みで魅力を伝えるグラフィックデザイン、人々とのふれあいや生活に寄り添ったプロダクトデザイン、地域の課題に取り組んだ建築・設計、自らの内面に向き合ったインスタレーション、染・織・木工・金属・陶芸など様々な素材で生み出された工芸品・・・、多種多様な作品が並びます。

目の前にある課題に向き合い、自分なりの答えを導く作品制作に取り組んだ学生たち。考え、向き合い、形にする。それぞれの思いが込められた作品です。



表紙デザイン [石の上にも3年]
ビジュアル・サウンド領域 4年 黒田 亜佑美

学生生活、特に2年次からは種々の苦楽がありました。常に皆渦中で堪え忍び、好機をうかがっていたように思います。そして今、努力を結実させ巣立っていく私たちを、積み上げた石をモチーフに象徴しました。

デザインフィロソフィー領域 Design Philosophy

03



ひよこデザイナーなKPOPオタクとみる
KPOPアルバムデザインの世界
The world of KPOP album design introduced by a designer who
likes KPOP

水野 英恵
MIZUNO Hanae



ココロメーター
Heart Meter

松本 菜未
MATSUMOTO Nami



プロダクト領域 Product Design

04



井川のらり屋VI展開
Visual Identity of IKAWA NORARI-YA

福本 拓
FUKUMOTO Taku



井川渡船待合所デザイン・アイデア提案
Design and idea proposal to IKAWA

落合 侑美
OCHIAI Yumi



さんぐらシャトル
- 2033年の伊勢神宮参拝で活躍するモビリティ -
SANGU Shuttle: a Public Mobility at Ise Shrine in 2033

増岡 秀一
MASUOKA Shuichi



きもちで絵合わせ百人一首
Feelings of "Hyakunin Isshu"

鈴木 琴葉
SUZUKI Kotoha



Amagumo chair

梅本 奈穂
UMEMOTO Naho



Taketto

藤井 優衣
FUJII Yui



ビジュアル・サウンド領域 Audio and Visual Communications

06



賢者
Human be humble

伊藤 大希
ITO Daiki



感じるスパイス
Feel The Spice

一本 亜未
ICHIHIMO Ami



文豪酩酊酒
BUNGO MEITEISYU

黒田 亜佑美
KURODA Ayumi



Milky

中村 美月
NAKAMURA Mizuki



Chance

玉木 麻裕
TAMAKI Mahiro



シンプル絵画美術館
The Simple Art Museum

本間 夏芽
HONMA Natsume



Worst Stage

中山 珠里
NAKAYAMA Juri



みえるオノマトペ
Visible Onomatopoeia

松場 舞歌
MATSUBA Maika



建築・環境領域 Architecture and Landscape

11



ある日の木漏れ日
One day though the trees

宇佐美 光里
USAMI Hikari



Nightwalk Hub - 夜の散歩道 -

柴原 望々子
SHIBAHARA Nonoko



街と樹の縁 - 木材流通の仮想と現実 -
Relationship of a town and the tree
- Imagination and reality of the wood distribution -

田村 龍哉
TAMURA Toya



新・松山空港 - 学びと憩いの地の空港 -
NEW MATSUYAMA AIRPORT -
Airport as a place of learning and relaxation

島屋 拓海
SHIMAYA Takumi



まちへの愛着を育む
- 日常と非日常を横断して考えるまちのあり方 -
Development of affections for cities
- How should be in daily life and local event -

森田 奈那
MORITA Nana



子どものあそびば
Children's play ground

藤岡 蒼衣
FUJIOKA Aoi



インタラクション領域 Interaction Design

14



はじめてのAR もりのかくれんぼ
Hide and seek in the forest

安藤 萌
ANDO Moe



額飯
GAKUMESHI

小山内 萌凧
OSANAI Moena



私という木
The Tree "I"

橋本 菜々
HASHIMOTO Nana



森町の栗農家のブランディング
Branding the chestnuts farmer living in Mori Town

近藤 麻央
KONDO Mao



3D探索ゲーム「evol × explore」
3D Game: evol × explore

井 一馬
I Kazuma



短編映像の新しい鑑賞方法・空間の提案:
短編映像作品「そして彼女は青に散る」
Proposal for a new way of viewing and space for viewing short films:
Short film work "And She Scatters in Blue"

田中 千尋
TANAKA Chihiro



匠領域 Takumi Design

17



桜島 火山灰釉
Research on volcanic ash glaze

有安 勇翔
ARIYASU Yuto



動物園
The Zoo

小林 遥伽
KOBAYASHI Haruka



咲きそめ
See you in bloom

上田 真由佳
UEDA Mayuka



折って、重ねて、折って、
fold, stack, and fold.

中村 優里
NAKAMURA Yuri



水滴「雫」
Water drops

桑田 萌衣
KUMETA Mei



対、見つめる
Give a deep look

藤田 結花
FUJITA Yuika



大学院 デザイン研究科 Graduate School of Design

20

視覚障害児と晴眼児の共遊に着目した
遊具の研究
Research on play equipment to encourage collaborative play
between visually impaired and sighted children

チョウ ブンケン
ZHANG WENQIAN



クラシック Buzz Box!
Classic Buzz Box!

野澤 陽彩
NOZAWA Hana





👑 奨励賞

水野 英恵
MIZUNO Hanae

ひよこデザイナーなKPOP
オタクとみるKPOPアルバ
ムデザインの世界

The world of KPOP album
design introduced by a
designer who likes KPOP

【書籍、展示】

音楽を「聴く」だけでなく、新たな価値を見出して独自に発展するKPOPのCDデザインを、デザイナーの目線から紹介する書籍と展示。

Adobe InDesign
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Procreate

冊子:W182×H182mm [74ページ]



松本 菜未
MATSUMOTO Nami

ココロメーター

Heart Meter

【コミュニケーションデザイン / レポート】

専門家・学生などへのヒアリングや調査から、生きづらさにも個性にもなる特性をカードにし、自身と相手への理解を深めるツールを制作した。

Adobe Illustrator / 紙

カード:W53×H53mm [30枚]
シート:A3サイズ [2枚]
レポート [86ページ]





🏆 奨励賞

福本 拓

FUKUMOTO Taku

井川のらり屋VI展開

Visual Identity of IKAWA NORARI-YA

[VIデザイン]

静岡県最北の地・井川で在来作物やクッキーの生産をしている「井川のらり屋」のVIデザインとその展開。

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop / 紙、木、布

ポスター: W594×H841mm
パッケージ大: W150×D80×H225mm
パッケージ中: W100×D50×H160mm
パッケージ小: W100×D15×H120mm



🏆 奨励賞

増岡 秀一

MASUOKA Shuichi

**さんぐうシャトル
-2033年の伊勢神宮参拝
で活躍するモビリティ-**

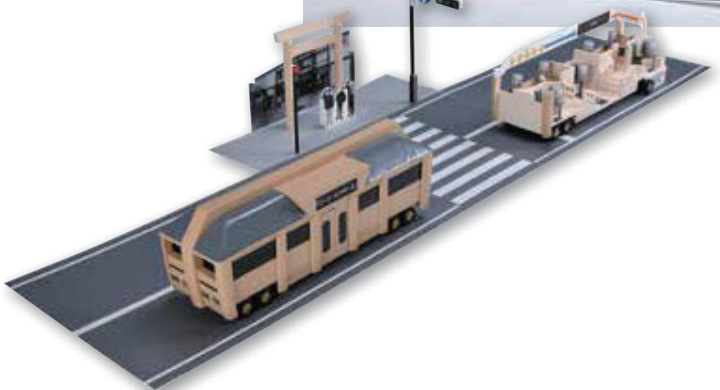
SANGU Shuttle: a Public Mobility at Ise Shirine in 2033

[モビリティデザイン]

式年遷宮の年、2033年の伊勢神宮で活躍する、参拝客のためのたのしくてわくわくする乗り物です。

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Rhinceros / プラスチック、ウレタン
フォーム、木材等

W725×D195×H262mm(模型1/13)





梅本 奈穂

UMEMOTO Naho

Amagumo chair

【ファニチャーデザイン(椅子)】

ファイバー素材を使用し、雨雲に見立てたガーデンファニチャー。

自然と人が共生している景色を生み出すことをコンセプトに制作しました。

ファイバー素材、樹脂、木材、塗料

wata-gumo:W60×D45×H50mm
nyudo-gumo:W75×D50×H45mm
kumori-gumo:W100×D60×H55mm



映像が見られます。



落合 侑美

OCHIAI Yumi

井川渡船待合所デザイン・アイデア提案

Design and idea proposal to IKAWA

【ロゴマークデザイン、プロダクトデザイン】

新しい井川湖渡船待合所のロゴマークから、お土産の展開、これからの待合所の使い方で提案しました。

Adobe Illustrator / 布、ダンボール等

W1500×D400×H2000mm





鈴木 琴葉

SUZUKI Kotoha

きもちで絵合わせ百人一首

Feelings of "Hyakunin Isshu"

【カルタ】

イラストで楽しむ百人一首です。和歌に込められた作者の気持ちを遊びながら知ることができます。

Adobe Illustrator
Procreate / 紙

カード:W60×H80mm [200枚]



藤井 優衣

FUJII Yui

Taketto

【プロダクトデザイン】

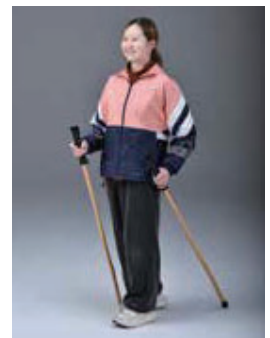
佐鳴湖で毎日ウォーキングする高齢者の人たちにノルディックウォーキングを勧めるためのプロダクトです。佐鳴湖で伐採された竹をノルディックウォーキング用の杖に加工し、古くなったものは最後に竹炭として再利用します。

様々な竹の太さにフィットするグリップの構造の研究、運動するアプリのUIデザイン、利用する人々の心境や流れを佐鳴湖の自然に触れながら考えました。

このTakettoが与える影響で変わる未来。人とモノ、そして地域をつなぐプロダクトです。

Adobe Illustrator, CAD,
3Dプリンター / 佐鳴湖の竹など

W3000×D500×H1800mm





👑 奨励賞

伊藤 大希

ITO Daiki

賢者

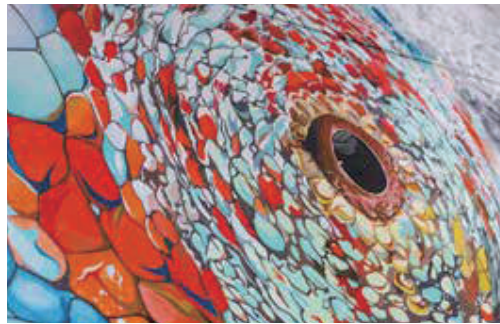
Human be humble

【手描きイラスト】

アートの必要性、アナログイラスト、人間の在り方について考えるきっかけとなる作品。

鉛筆、アクリル絵の具、油性ペン、木炭紙
大パネル15枚

W3250×D300×H1500mm



👑 奨励賞

黒田 亜佑美

KURODA Ayumi

文豪酪酏酒

BUNGO MEITEISYU

【グラフィックデザイン】

近代日本作家をビジュアライズし、彼らの持つ逸話等をもとに酒と掛け合わせ、パッケージデザインに落とし込みました。

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop / テンカラー (白)、
和紙、ONA和紙、純椿春木紙、アカシア
晒クラフト(54)、ハレバナ(A1)

ポスター・コンセプトパネル(8枚):
W594×D5×H841mm
パッケージ箱(7組):W124×D208×H50mm
パッケージ瓶(14本):W77×D40×H165mm
ショッパー:W200×D120×H225mm





👑 奨励賞

玉木 麻裕

TAMAKI Mahiro

Chance

【アニメーション】

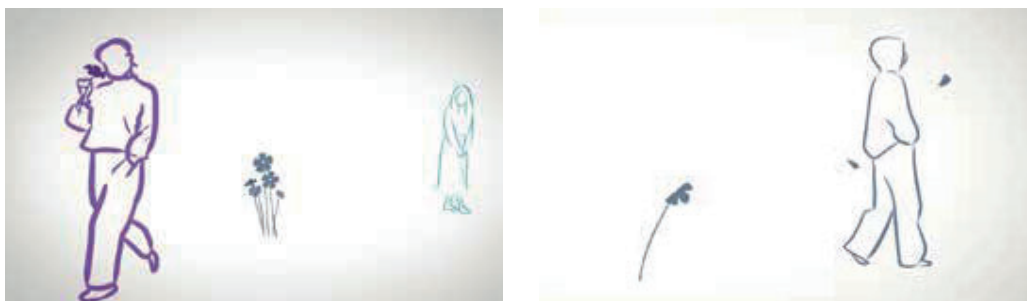
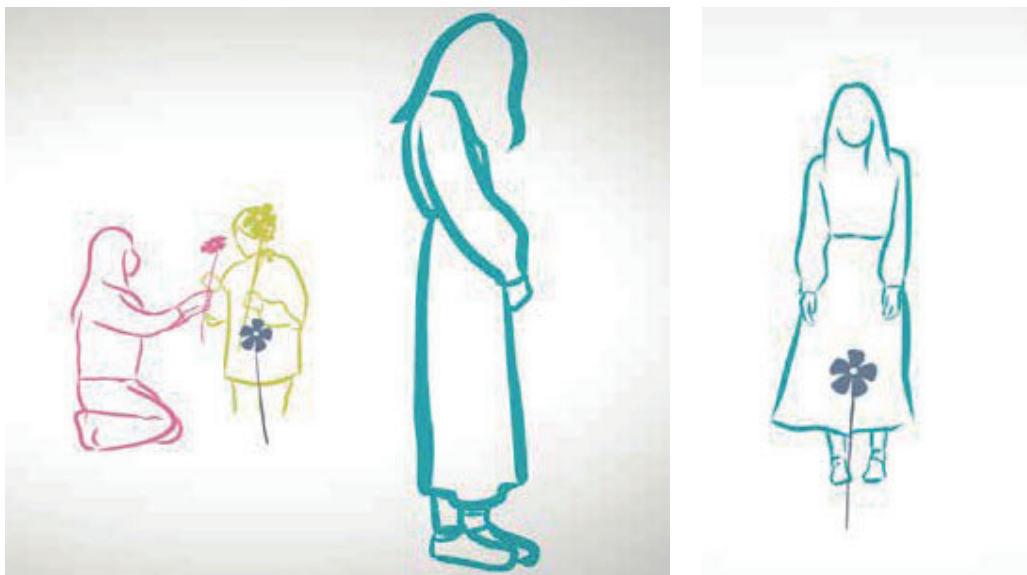
ロトスコープを用い制作したアニメーション作品です。人々の花へのかかり方を描くことで、個性や人生を表現しました。

Adobe Audition
 Adobe After Effects
 Adobe Media Encoder
 Adobe Premiere Pro
 CLIP STUDIO PAINT
 SONY α7 III

1920×1080 [3分3秒]



映像が見られます。



👑 奨励賞

中山 珠里

NAKAYAMA Juri

Worst Stage

【3DCGアニメーション】

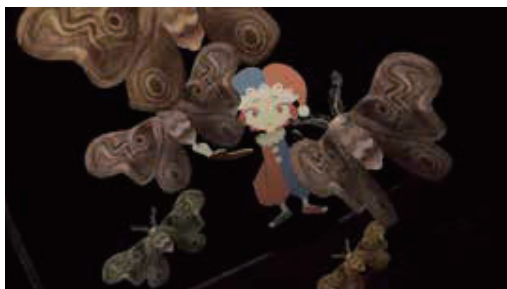
『悪夢を歩く』がテーマの3DCGアニメーションです。人形劇のようなテイストを目指しました。

3dsMax
 Adobe After Effects

1920×1080 [3分00秒]



映像が見られます。





一本 亜未

ICHIMOTO Ami

感じるスパイス

Feel The Spice

【壁紙デザイン、ブランディング】

味付けや飾りなどによく使われるスパイスの魅力を、主役としてもっと伝えたいと思い、ブランディングの提案と空間演出の壁紙を作成しました。

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Fresco

壁紙(6種):W728×H2060mm
パッケージ(各6種):
紙袋 W200×D90×H2060mm
ビン W50×D50×H120mm
箱 W70×D70×H150mm



中村 美月

NAKAMURA Mizuki

Milky

【手書きアニメーション】

本来守られるべき子供が理不尽な戦争に巻き込まれた時、彼らはどうするのか、どうされるべきなのか。戦争をテーマに描いた作品です。

Adobe After Effects
Procreate
Adobe Photoshop
Blender

1920×1080 [2分9秒]



映像が見られます。





本間 夏芽

HONMA Natsume

シンプル絵画美術館

The Simple Art Museum

【グラフィックデザイン】

有名画家の絵画や浮世絵の、色や陰影を削ぎ落としたシンプルなグラフィック表現と、ミュージアムショップをイメージしたグッズ展開。展示パネルは絵画作品の奥行き表現のため、立体的にしている。

Adobe Illustrator / 紙、ステレンボード、キャンバス生地、アルミニウム、たこ糸、PP袋

展示パネル: W310×D30×H310mm
 缶バッジ: W40×H40mm
 シール: W55×H55mm
 トートバッグ: W350×H400mm
 ポーチ: W200×H145mm
 グッズ展示ディスプレイ:
 W420×D420×H200mm (大)
 W300×D300×H100mm (中)
 W150×D150×H50mm (小)



松場 舞歌

MATSUBA Maika

みえるオノマトペ

Visible Onomatopoeia

【ストップモーションアニメーション】

制作では子ども向けの映像作品を意識し、生活の中にあるいろいろなオノマトペを可視化しました。

Adobe Photoshop
 Adobe Premiere Pro
 Adobe Audition
 Dragonframe

6000×3376 [6分21秒]



映像が見られます。





👑 奨励賞

宇佐美 光里

USAMI Hikari

ある日の木漏れ日

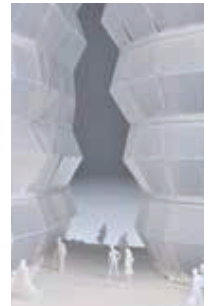
One day through the trees

【庁舎設計】

新たな庁舎のあり方として心の癒しをメインテーマとし、自然がもたらす心の安らぎを基に庁舎設計を試みた。

Archicad
Rhinoceros
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop

全体:W100×D70×H220mm(模型1/300)
断面:W400×D250×H350mm(模型1/100)



👑 奨励賞

田村 龍哉

TAMURA Toya

街と樹の縁

- 木材流通の仮想と現実 -

Relationship of a town and the tree - Imagination and reality of the wood distribution -

【建築設計】

私の制作は離れた二つの空間を仮想空間で繋ぐ計画です。その中で、現実空間における木材の流通を仮想空間で可視化します。

Archicad24, Lumion
Adobe Illustrator / スチレンボード、
バルサ材、ボール紙、プラ板、MDF、芝生シート、
スタイロフォーム、片面段ボール、
ピアノ線

W841×D594×H200mm(模型1/200)
W410×D450×H400mm(模型1/100、
1/1000)

映像作品(1)[40秒]、(2)[1分]



映像が見られます。





🏆 奨励賞

森田 奈那

MORITA Nana

まちへの愛着を育む
- 日常と非日常を横断して
考えるまちのあり方 -

Development of affections
for cities
- How should be in daily life
and local event -

【まちの空間設計】

豊川稲荷周辺の地域性を残しながら、より親しみやすい街に更新していくことを目的とした、街並み及び建築空間の提案。

Archicad
Rhinoceros
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Fresco / スチレンボード、ボール紙、パルサ材、プラスチックダンボール、ケント紙

全体計画: W841×D594×H100mm (模型1/300)
siteA: W1000×D600×H200mm (模型1/50)
siteB: W700×D700×H370mm (模型1/50)
siteC: W600×D1000×H240mm (模型1/50)



柴原 望々子

SHIBAHARA Nonoko

Nightwalk Hub

- 夜の散歩道 -

【建築設計】

映画や音楽などの「芸術文化」「食事」「創作活動」を楽しみながら夜を過ごすことができるナイトタイムエコノミー普及のための施設。

Adobe Illustrator
Archicad / スチレンボード、ボール紙、プラスチック板

W1800×D600×H200mm (模型1/100)





島屋 拓海

SHIMAYA Takumi

新・松山空港

～学びと憩い地の空港～

**NEW MATSUYAMA AIRPORT -
Airport as a place of learning
and relaxation**

【建築設計・地域計画】

飛行機の美しさをどう見せるのか。
保安検査場など様々な機能のある場所を
空間が解決した新しい空港施設の提案。

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Archicad

Rhinoceros

Lumion / スチレンボード、スタイロ

フォーム、スノーマット、グレー紙

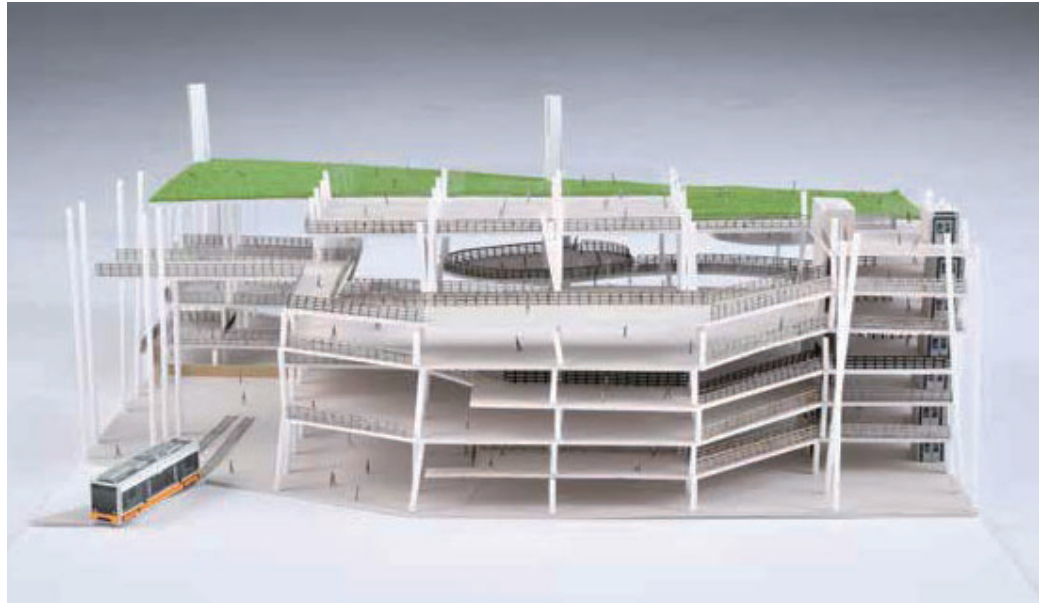
床:W910×D1200×H100mm(模型1/500)

全体:W810×D1100×H100mm(模型1/1000)

部分(1):W400×D550×H250mm(模型1/200)

部分(2):W400×D550×H250mm(模型1/200)

映像作品[1分30秒]



映像が見られます。



藤岡 蒼衣

FUJIOKA Aoi

子どものあそびば

Children's playground

【建築設計】

公民館とその敷地周辺を関連させて仕
掛けをつくり、子どもが遊びながら外遊
びの仕方を学ぶ「あそびば」をつくりま
した。

Adobe Illustrator

Archicad / スチレンボード、ボール紙、

パルサ材

W600×D800mm(模型1/100)

W600×D600mm(模型1/200)





👑 奨励賞

安藤 萌

ANDO Moe

はじめてのAR
もりのかくれんぼ

Hide and seek in the forest

【絵本、アプリケーション】

専用のアプリケーションと一緒にARを使って遊べる絵本です。アプリ内のカメラで絵本のページを読み取るとARでキャラクターが出現します。

Xcode
Adobe Photoshop / 紙

冊子: W210mm×H297mm



👑 奨励賞

橋本 菜々

HASHIMOTO Nana

私という木

The Tree "I"

【立体造形】

自分自身を木に例えて表現した作品です。体という幹から、様々な感情をもつ頭を枝に分かれさせました。

発泡スチロール、セメント、石粉粘土

W480×D480×H520mm





井一馬

I Kazuma

3D探索ゲーム

「evol × explore」

3D Game: evol × explore

【ゲーム】

UE4を使用した3Dの探索ゲーム。3Dゲームの移動の面倒くさを解消させるために、移動が楽しくなるようなゲームデザインを行いました。プレイヤーは移動した分だけポイントを得られます。探索で収集したアイテムとポイントを使えば、このゲームの移動手段であるEXEという乗り物を強化できます。徒歩からバイク、ロボット…とどんどん強化して、移動を楽しんでください!

Unreal Engine4 (UE4)



小山内 萌凧

OSANAI Moena

額飯

GAKUMESHI

【食品サンプル】

私の好きな食品サンプルの魅力を伝えたくて、美味しさ(?)そのままころんと手のひらサイズに仕上げました。

樹脂粘土、紙粘土、UVレジン、アクリル絵の具

W75×H75mm [20作品]





近藤 麻央

KONDO Mao

森町の栗農家の ブランディング

Branding the chestnuts farmer
living in Mori Town

【ブランディングデザイン / パッケージデザイン】

静岡県周智郡森町は手付かずの自然や里山の風景が残る貴重な地域です。今回森町地域おこし隊の方と協力しながら、栗農家のブランディングに挑戦しました。目的は森町の魅力の一つとして里に暮らす農家を紹介すると同時に、農家の売り上げに貢献することで地域活性化へ繋げるということです。農家が大切に育てた栗の魅力を伝え、森町の地域としての魅力も発信できるように精一杯のみながら制作しました。

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

ibisPaint / スチレンボード、上質再生紙、
最上質紙、厚手マットコート紙

プロモーションパネル: H841×W594
×D10mm
展示面積: W1800×D600mm



田中 千尋

TANAKA Chihiro

短編映像の新しい鑑賞方法・空間の提案： 短編映像作品「そして彼女は青に散る」

Proposal for a new way of
viewing and space for viewing
short films: Short film work
"And She Scatters in Blue"

【空間構成、短編映像制作】

長時間画面の前で作品を観る従来の鑑賞方法とは異なり、視聴者が能動的に作品を視聴できる鑑賞方法・空間と、空間に合わせた短編映像を制作しました。

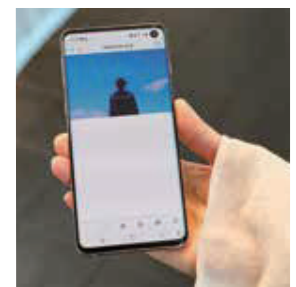
JavaScript

SONY α7 III

Adobe Premiere Pro

Adobe Audition / オーガンジー、額縁、
光沢紙

空間演出: W3000×D5000×H3000mm
映像作品 [12分57秒]





👑 奨励賞

有安 勇翔

ARIYASU Yuto

桜島 火山灰釉

Research on volcanic ash glaze
【アップサイクルデザイン】

鹿児島県の桜島の火山灰を活用した釉薬を作りました。桜島の持つ「ぬくもり」と「力強さ」を釉調で表現しました。

半磁器土、火山灰釉

作品数 77点
(器、花器、植木鉢など)



上田 真由佳

UEDA Mayuka

咲きそめ

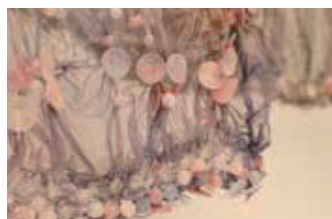
See you in bloom

【絞り染め造形作品】

咲き乱れる梅の花をモチーフに、オーガンジーを用いて花びらの透け感や光と影を表現した絞り染めの作品。

シルクオーガンジー、デルクス染料

W2000×D1000×H1500mm





桑田 萌衣

KUMETA Mei

水滴「雫」

Water drops

【陶芸】

「器と内容物の関係」というテーマを水滴という、「器と中身である水」が入れ替わる器で思考し、制作しました。

陶土「しがらき白」、釉薬「乳白」、
「青色ガラス釉」/ 電動轆轤

W1800×900×500mm



小林 遥伽

KOBAYASHI Haruka

動物園

The Zoo

【かぎ針編み造形作品】

触れることで湧く感情に耳を傾けるきっかけを提供したいと考え、触れたいくなる様々な素材を染色し編み込みました。

毛糸、ポリロン染料、デルクス染料

W5000×D3000×H1100mm





中村 優里

NAKAMURA Yuri

折って、重ねて、折って、
fold, stack, and fold.

【铸造作品】

ひとつひとつ折った鶴を铸造し形として
留める。この作品には制作期間における
私の数多の記憶が詰まっている。

青銅、真鍮、銀925、銅板

W250×D250×H830 mm
W200×D200×H650 mm
W150×D150×H450 mm
W150×D150×H380 mm



藤田 結花

FUJITA Yuika

対、見つめる

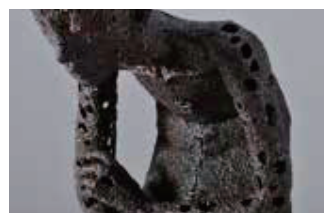
Give a deep look

【金属造形】

コンセプトは「内界の吐露」
ガス溶接のみで鉄を少しずつ溶かし積
層させた、わたし独自の技法が見どころ
です。

鉄(コールドレン鋼)、銅、ガラス/
ガス溶接、鍍金

W500×D1300×H1000mm





チョウ ブンケン

ZHANG WENQIAN

視覚障害児と晴眼児の 共遊に着目した遊具の研究

Research on play equipment
to encourage collaborative
play between visually impaired
and sighted children

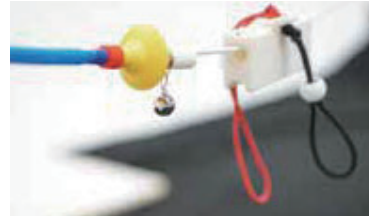
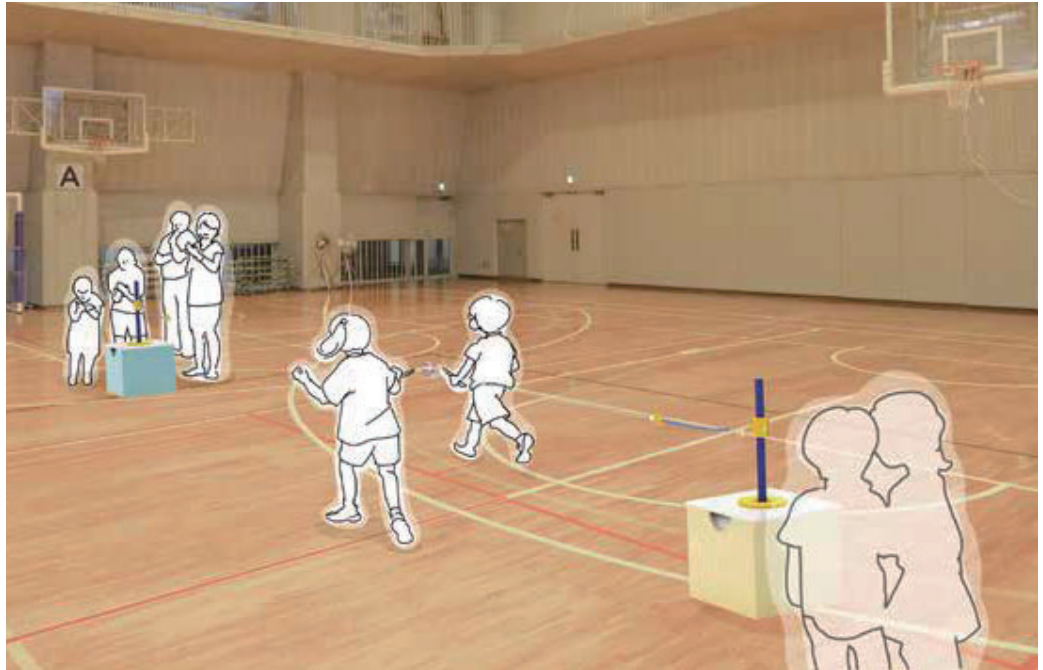
【プロダクトデザイン】

本研究では、6歳～8歳の学齢児童を対象に、視覚障害児が保有する感覚能力を活用して楽しさを共有するとともに、多人数で楽しめる遊びとそこで使用する遊具の研究を行い、その可能性を探求することを目的とする。

この遊具は視覚障害児、晴眼児の双方が互いに伴走者として、視力を隠し、同じ立場で走ることによって、子どもたちに新たな感覚の刺激と運動の楽しさを体験させるだけでなく、一人一人の多様性を感じることができる。

3Dプリンター / 木材

W434×D434×H900mm(模型1/2)



野澤 陽彩

NOZAWA Hana

クラシック Buzz Box!

Classic Buzz Box!

【メディアデザイン】

「若い世代に向けてクラシック音楽の魅力を発信するデザイン手法の提案」としてWebサイトや展示などを制作した。

Adobe Illustrator
Adobe After Effect
Adobe Audition
CLIP STUDIO PAINT
Procreate
Paint Tool SAI
VOICEPEAK
Arduino / RFIDリーダー、NFCタグ



映像が見られます。



デザイン学科 Department of Design

デザインを総合的に捉える力を持ち、
様々な分野で活躍できる人材を養成します。

SUAC learners acquire comprehensive
design ability and cutting-edge expertise.

6つの領域で専門性を磨く 6 areas that cultivate expertise

1

デザインフィロソフィー領域

歴史・文化・技術等の学術的な知見をもとに、社会の幅広い分野においてデザインの役割を拡張できる人材を養成していきます。

Design Philosophy

Students learn how to enhance the role of design in a broad range of fields, based on academic knowledge of history, culture and technology.

2

プロダクト領域

生活者の視点を軸に、実作的な方法により、心豊かな暮らしに繋がるプロダクトデザインを探索・提案できる人材を養成していきます。

Product Design

Students learn to research and propose product designs to improve quality of life based on the perspectives of practical use and people-centered design.

3

ビジュアル・サウンド領域

メディアとしての映像・グラフィック・サウンド等を駆使して、時代に訴える新しい価値を生み出すことができる人材を養成していきます。

Audio and Visual Communications

Students engage visual, aural and physical senses through the use of digital media, to create original, value-added design.

4

建築・環境領域

建築を中心として都市計画や景観計画にも及ぶ設計力をもとに、持続可能な社会を実現できる人材を養成していきます。

Architecture and Landscape

Students learn how to realize a sustainable society based on the study of urban and landscape planning.

5

インタラクション領域

多様化するデザイン諸分野の知識をデザイン思考に基づき融合させることで、人と環境の新たな関係を創り出せる人材を養成していきます。

Interaction Design

Students learn how to create new relationships between people and the environment by studying design thinking in diverse fields.

6

匠領域

伝統的な建築・工芸についての知識と基本技能を修得し、現代社会と応じうる新たなデザインを生み出す人材を養成していきます。

Takumi Design

Students learn how to create original new designs appropriate for modern society through an understanding of the basic skills of traditional architecture and craftwork.

社会を見据え、新たなデザインを探索します。

いまデザインは、深く社会にかかわり、問題を美しく解決するための方法として大きく期待されています。人間や社会、地域環境に対する深い造詣とモノづくりへの情熱をベースに、企画立案能力から実務的設計能力まで、これからのデザインプロフェッショナルに必要な専門知識と応用能力を高め、社会の要請に応える人材を養成します。

Gaze firmly at society and explore new designs.

Design is deeply involved in society now, and society has expectations of beautiful solutions. Students become well-versed in issues involving people, society and the global environment and have a passion for making things. With this foundation they develop design skills from planning to practical design. Graduates enter the workforce able to meet the needs of society as professionals possessing exceptional design skills and knowledge.

お問い合わせ先

Contact

- ▶ 入試、オープンキャンパス等について 入試室 > TEL 053-457-6401
- ▶ 進路・就職情報について キャリア支援室 > TEL 053-457-6136
- ▶ 図書館利用について 図書館・情報センター > TEL 053-457-6124
- ▶ カリキュラム、社会人聴講、国際交流、
学生の就学(教務)と生活に係る支援について 教務・学生室 > TEL 053-457-6114
TEL 053-457-6121
- ▶ 市民公開講座、地域交流、産学官連携について 地域連携室 > TEL 053-457-6105
- ▶ 広報について 企画室 > TEL 053-457-6113
- ▶ その他、総合窓口 総務室 > TEL 053-457-6111(代)

アクセス

Access

【徒歩】JR浜松駅より徒歩15分

遠州鉄道「遠州病院駅」下車 徒歩8分

【バス】遠鉄バス(10分間隔で運行)浜松駅北口バスターミナル⑩番のりば

バス停「文化芸術大学」下車 ※ただし、系統番号70番・2番を除く。



公立大学法人

静岡文化芸術大学

SUAC

〒430-8533 静岡県浜松市中区中央2-1-1
TEL 053-457-6111(代) FAX 053-457-6123
■WEBサイト <https://www.suac.ac.jp/>





SUAC