

GRADUATION WORKS 2026

静岡文化芸術大学

デザイン学部・大学院デザイン研究科

2025年度卒業制作・修了制作 選抜作品集

EXHIBITION

2026.2.17 [Tue] >>> 2.22 [Sun]

第23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。2026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36作品をご紹介します。日々の生活に着目し、心に寄り添いながら、デザインで課題に取り組む意欲的な作品が並びます。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。それぞれの思いがこもった作品です。



表紙デザイン[ありっただけ]
デザインフィロソフィー領域 4年 戸田 西香

“ありっただけ”の力を込めて絞る手をモチーフに表現しました。卒業制作はこれまでの学生生活を集結して振り絞った一滴だと考えます。余裕のある整ったものに見えますが、精一杯を詰め込んだ泥くさいものなのです。

デザイン学科

Department of Design

デザインフィロソフィー領域 Design Philosophy

03

課題を解決するキャラクター
浜松科学館キャラクター制作
Characters that solve problems
- Character creation for Hamamatsu Science Museum (Mira-ira)

小崎 凧紗
OZAKI Nagisa



BUY BY ???
BUY BY ???

戸田 西香
TODA NIKO



運タウン
Un Town

小阪 梨緒
KOSAKA Rio



プロダクト領域 Product Design

04

Agloop
「農園に行けないなら農園が来たらいい。」
Agloop - Bringing the farm to you.

伊藤 愛
ITO Megumi



ほんのごぶん
HONNOGOFUN

水野 愛
MIZUNO Mana



handsun
handsun

小田 桃子
ODA Momoko



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

06

空跡
Traces

大木 春奈
OKI Haruna



桃源郷を歩く
Walking in a Shangri-La

萩原 あさひ
HAGIWARA Asahi



AIロボボ
AI ROBOBO

金 莉那
KIM Rina



『花をたどって』『ガラクタをたどって』
[Following the Flowers] [Following the Old Things]

東 風奈
HIGASHI Funa



足跡とたびびと-第5研究棟にて
Traces and a Traveler -At Research Block 5

榎原 奈々
SAKAKIBARA Nana



-連作仕掛け絵本- Golden Moment
Golden Moment - A PopUp Collection -

深澤 愛心
FUKAZAWA Aiko



あがり症と仲直り
Making up with stage fright

鈴木 天満
SUZUKI Tenma



美杉の森を ゆっくり歩く
A Slow Walk in Misugi Forest

水井 琴音
MIZUI Kotone



Plocks
Plocks

高橋 優衣
TAKAHASHI Yui



コスメロス対策ブランド『ANDEW』
ANDEW - A Brand Addressing Cosmetic Waste

渡邊 彩夢
WATANABE Ayume



scentence.
scentence.

中川 夏依吏
NAKAGAWA Kairi



キラキラノクターナル
Kirakira Nocturnal

藁科 楓
WARASHINA Kaede



かわり草紙
Kawari Zoshi

西村 香音
NISHIMURA Kanon



建築・環境領域 Architecture and Landscape

12

やまもりの里
~新たな風景の衣をかける計画~
Yamamori Village -A plan to create a new landscape-

加藤 緋奈子
KATO Hinako



別れのあいだに、ゆとりをつくる
~時間と空間の構成を組み直す火葬場~
Creating Comfort During Farewells
~Re-configuring time and space at the crematorium~

中原 志織
NAKAHARA Shiori



あきあるまちを、“あきないまち”へ
From vacant spaces to vibrant trades

加藤 楓菜
KATO Funa



今の暮らしを重ねる
Add the current life

丸山 藍
MARUYAMA Ai



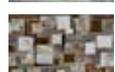
畑で繋がる集合住宅
Community building apartment complex
utilizing farmland

酒向 悠斗
SAKO Yuto



都市に生きる人間の自然の中での
住みこなし
How urban humans inhabit the totality of nature

矢野 結菜
YANO Yuina



インタラクション領域 Interaction Design

15

キボーン!
Kiboon!

石間 萌未
ISHIMA Moemi



デジタル百面相
Digital Faces

島本 丈太郎
SHIMAMOTO Jotaro



てより - 祖母の手しごとをそっとのぞく -
Teyori -Peeking at Grandma's Handicrafts-

河原崎 真央
KAWARASAKI Mao



光を追ってあっちこっち
Chasing the Light, Here and There

秦 くるみ
HATA Kurumi



PolterLine - そしておばけが動き出す -
PolterLine - And the Ghosts Begin to Move -

澁谷 莉子
SHIBUYA Riko



浮世絵の、その瞬間に至るまで
Up to the moment depicted in the ukiyo-e

前田 鈴菜
MAEDA Rinna



匠領域 Takumi Design

18

rin°
rin°

金沢 春香
KANAZAWA Haruka



いろつづり
Irotsuzuri

増井 千花
MASUI Chika



花を纏う
Wear flowers

鈴木 海音
SUZUKI Kanon



大学院 デザイン研究科 Graduate School of Design

20

MUI TOYA
MUI TOYA

正保 圭一
SHOHO Keiichi



燕三条地域の地場産業における認知向上のため
のコミュニケーションデザインの研究
A Study on Communication Design to Enhance Recognition
of Local Industries in the Tsubame-Sanjo Region

鈴木 志歩
SUZUKI Shio



小崎 風紗

OZAKI Nagisa

デザインフィロソフィー領域

Design Philosophy

課題を解決するキャラクター

浜松科学館キャラクター制作

Characters that solve problems

- Character creation for Hamamatsu Science Museum (Mira-ira)

キャラクターデザイン

浜松科学館を舞台に、キャラクター、キャラクターを用いたサイン、漫画風ストーリーブックを制作しました。

Adobe Illustrator

ibis Paint

W6700×D1000×H1800mm



小阪 梨緒

KOSAKA Rio

デザインフィロソフィー領域

Design Philosophy

運タウン

Un Town

体験型インスタレーション

運との関わり方の多様性を、町に見立てた体験型展示です。三つの視点を巡る体験から、運の捉え方を考えるきっかけになるよう設計しました。

ステンボード

MDF

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Rhinoceros

Figma

W6400×H6600×3000mm



戸田 西香

TODA Niko

デザインフィロソフィー領域

Design Philosophy

BUY BY ???

BUY BY ???

イベント

情報に頼ることが増えた今、同じ商品を複数の視点で買う体験から、判断や期待の変化を探り、感覚で選ぶことを見つめ直す展示を制作しました。

Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、Wave Pad、Blender、Adobe After Effects、レジン、シリコン、粘土

W12000×D3000×H2500mm



伊藤 愛

ITO Megumi

プロダクト領域

Product Design

Agloop

「農園に行けないなら
農園が来たらいい。」

Agloop - Bringing the farm to you.

UX、モビリティ

自然と離れた都市部の子どもたちへ。農業体験モビリティ Agloop は学校を巡回し、日常に豊かな学びを提供します。

Adobe Illustrator
ステレンボード
PLA

B0相当パネル×4枚
模型W150×D300×H150mm×6個



小田 桃子

ODA Momoko

プロダクト領域

Product Design

handsun

handsun

プロダクト

杖を握る手に太陽のような温かな光で、いつも安心と安全を届ける。転倒防止を目的とした高齢者の夜間を支える杖。

【材料】

樹脂、アルミニウム

【ソフト】

Rhinoceros、Adobe Illustrator

W85×D160×H725mm



水野 愛

MIOZUNO Mana

プロダクト領域

Product Design

ほんのごふん

HONNOGOFUN

ブランディングデザイン

読者離れている若者をターゲットに、5分間で読める本をメイン商品としたブランドのビジュアルブランディングデザインを行いました。5分間の読書タイムをコンセプトとし、「たった5分で読めること」と「本」をかけ合わせて「ほんのごふん」と名づけました。短編小説やショートショートなど短時間で読める本はこれまでもありましたが、この商品は本を一冊読み終えた後の達成感や読了感を味わってもらうことに重きを置き、一冊につき約10ページで制作しています。お茶やキャンドルなど、読書タイムを彩るためのアイテムもご用意しています。

紙

Adobe Illustrator

W300×D100×H30mmほど
(全て並べた時)



大木 春奈

OKI Haruna

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

空跡

Traces

実写 × アニメーション映像

4年間の大学生活の中で親しんだ人や場所、自分の過ごした不確かな「痕跡」を、映像として表しました。

Adobe Illustrator
Adobe Premiere Pro
CLIP STUDIO PAINT
Procreate

4分57秒



映像が見られます。



金 莉那

KIM Rina

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

AIロボボ

AI ROBOBO

2Dアニメーション

架空のAIと人間について描きました。AIについてや、作品を作ることについてなにか考えるきっかけになれば幸いです。

CLIP STUDIO PAINT
iMovie

5分25秒



映像が見られます。



榎原 奈々

SAKAKIBARA Nana

ビジュアル・サウンド領域

Audio and Visual Communications

足跡とたびびと-第5研究棟にて

Traces and a Traveler -At Research Block 5

3DCG、手描きアニメーション

手描きアニメとCG背景を重ね、静かな終末世界の空気感を描いた映像作品です。停止した文明と、停止しなかった機械のこと。

Blender, CLIP STUDIO PAINT, Adobe After Effect, Cakewalk Sonar, COEIROINK, AVIUTL2

6分27秒



映像が見られます。



鈴木 天満

SUZUKI Tenma

ビジュアル・サウンド領域

Audio and Visual Communications

あがり症と仲直り

Making up with stage fright

WEB サイト、体験セット

WEBサイトを起点に、認知・準備・実践・振り返りを循環させるあがり症の方のためのサポートセットを制作しました。

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Figma
ibis Paint

リーフレット(外四つ折り):W100×H210mm
(展開サイズ:W400×H210mm)、
ノート(B6):W128×H182mm、
カード:W55×H85mm、
あがり症ナビパネル(A3):W420×H297mm、
プレイマット:W600×H600mm

WEBサイトが見られます。



Figmaをお持ちでない方



Figmaをお持ちの方



高橋 優衣

TAKAHASHI Yui

ビジュアル・サウンド領域

Audio and Visual Communications

Plocks

Plocks

アプリケーションのUIデザイン

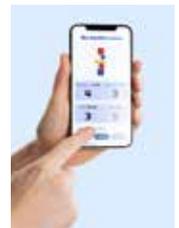
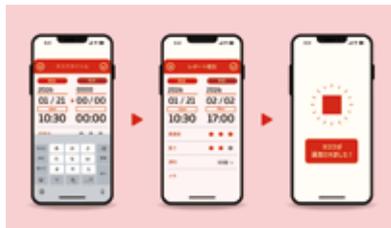
タスクの量を積み木で視覚的に把握できるスケジュール・タスク管理アプリ。アプリケーションのプロトタイプと、プロモーションビデオを作成した。

Adobe After Effects

Adobe Illustrator

Figma

390×844px



中川 夏依吏

NAKAGAWA Kairi

ビジュアル・サウンド領域

Audio and Visual Communications

scentence.

scentence.

パッケージ / プロダクト

「scentence.」は、日本の文学作品をモチーフに制作したペーパーインセンスのシリーズである。

Adobe Illustrator/Adobe Photoshop/
各種香料 (20 種) / 美濃和紙 / ボール紙 /
EPSON フォトマット紙 / 製本のり

W(幅)200mm×D(奥行)206mm×
H(高さ)37mm



西村 香音

NISHIMURA Kanon

ビジュアル・サウンド領域

Audio and Visual Communications

かわり草紙

Kawari Zoshi

絵本

「持つ」「切る」「広げる」ことで展開される仕掛け絵本集。見方によって簡単に変わる歴史の多面性がテーマ。

和紙、糸

Adobe Illustrator

CLIP STUDIO PAINT

W148×D20×H210mm 3冊



萩原 あさひ

HAGIWARA Asahi

ビジュアル・サウンド領域

Audio and Visual Communications

桃源郷を歩く

Walking in a Shangri-La

手描きアニメーション

作者の出身地である山梨県笛吹市御坂町を舞台としたPRアニメーション作品です。

CLIP STUDIO PAINT

DaVinci Resolve

1分58秒



映像が見られます。

東 風 奈

HIGASHI Funa

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

『花をたどって』 『ガラクタをたどって』

[Following the Flowers]
[Following the Old Things]

絵本

互いの世界を想像しながら、誰かと一緒に読むことで物語が生まれる2冊の絵本を制作しました。

Adobe Illustrator
CLIP STUDIO PAINT

W210×D6×H297mm



深 澤 愛 心

FUKAZAWA Aiko

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

- 連作仕掛け絵本 - Golden Moment

Golden Moment - A PopUp Collection -

連作しかけ絵本

「愛」「成長」「希望」「創造」をテーマに、日常や感情、生命の営みの中にある輝く瞬間を描いた、さまざまな楽しいしかけに満ちた飛び出す絵本

Adobe Illustrator
CLIP STUDIO PAINT
厚紙光沢紙、軽量粘土、レジン

A4サイズ
(幅210mm × 高さ297mm × 奥行き50mm)
×4冊



水井 琴音

MIZUI Kotone

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

美杉の森をゆっくり歩く A Slow Walk in Misugi Forest

WEBサイト、広告ポスター、
パンフレット

森を実際に歩き、地域の方の声を聞く中
で得た気付きをもとに制作。Webと紙媒
体を通した美杉の森林セラピーの発信。

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Figma

WEBサイト
ポスターB2:2枚
フィールドワークレポートB2:1枚
三つ折りパンフレットA4:3種類



WEBサイトが
見られます。



渡邊 彩夢

WATANABE Ayume

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

コスメロス対策ブランド 『ANDEW』

ANDEW - A Brand Addressing Cosmetic Waste

ブランディング、パッケージ、
プロダクトツール

コスメ再利用キットと成分カードで構成
した、コスメロス対策の実践を促すブ
ランド提案。

プロフェッショナルフォトペーパー薄手半
光沢、写真用紙セミ光沢、クロマテック
Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

ディスプレイ:W1200×D600×H1741mm
パッケージ(キット):W140×D140×H30mm
パッケージ(単品):W30×D30×H90mm
ボトル:W24×H80mm
パレット:W60×D60×H10mm
パンフレット:W220×H110mm
カード:W85×H120mm



薬科 楓

WARASHINA Kaede

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

キラキラノクターナル

Kirakira Nocturnal

3DCG アニメーション

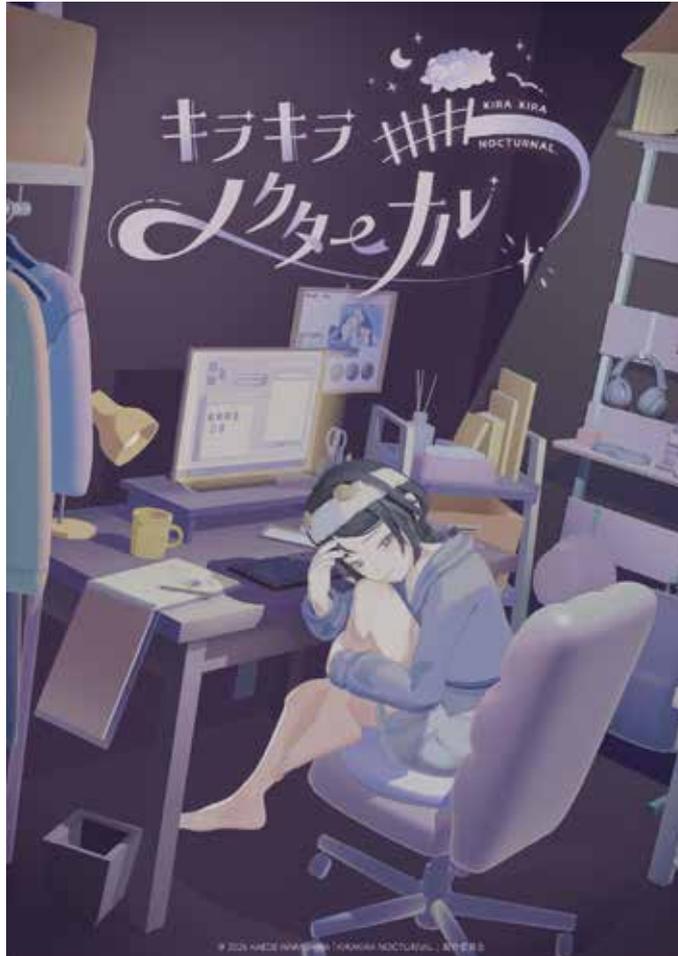
「自分の部屋限定のアイドル」という言葉
をキーワードに、日常での憧れやとき
めきを表現したMVを制作しました。

Blender
Adobe PremierePro
Adobe After Effects
Adobe Illustrator
CLIP STUDIO PAINT

映像作品 3分5秒



映像が見られます。



加藤 緋奈子

KATO Hinako

建築・環境領域
Architecture and Landscape

やまもりの里

～新たな風景の衣をかける計画～

Yamamori Village - A plan to create a new landscape-

建築設計

掛川市上垂木を計画地とし、里山の住
民と訪れる人々がそれぞれ心地良く過
ごせる空間づくりのために、「やまも
りの里」として上垂木に新たな風景の
衣をかける計画を提案する。

スチレンボード (1・2・3mm)、段ボール、
スタイロフォーム、桧角棒 (3×3mm)、丸
棒 (1×1)、パルサ材 (0.5mm)、ケント紙、
クラフト紙、和紙風ラッピングペーパー、
プラ板、スポンジ、かすみ草、ジオラマ
ボンジ (緑)、マスキングテープ、色鉛筆、
アクリル絵具、木部水性塗料

模型①: W1400×D600×H100mm (1/100)

模型②: W1400×D300×H700mm (1/100)

模型③: W400×D500×H50mm (1/500)

模型④: W400×D500×H30mm (1/5000)



加藤 楓菜

KATO Funa

建築・環境領域

Architecture and Landscape

あきあるまちを、
“あきないまち”へ

From vacant spaces to vibrant trades

建築設計

静岡市鷹匠に点在する空き地 (SPACE) を、人が過ごす居場所 (PLACE) へ変え、次のまちへつなぐ半屋外建築の提案

スチレンボード、ポリスチレン板、
トレーシングペーパー、段ボール
Adobe Illustrator、Vectorworks

W900×D450×H200mm (1/100)

W900×D450×H300mm (1/100)

W600×D600×H300mm (1/100)

W600×D450×H200mm (1/100)

W400×D600×H50mm (1/500)



酒向 悠斗

SAKO Yuto

建築・環境領域

Architecture and Landscape

畑で繋がる集合住宅

Community building apartment complex
utilizing farmland

建築設計

集合住宅と共用畑を組み合わせることで
交流を生み出す建築。土間キッチンを用い
るなど畑だからその設計となっている。

Vectorworks
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
CLIP STUDIO PAINT
スチレンボード

模型 900×1200×220mm



中原 志織

NAKAHARA Shiiori

建築・環境領域

Architecture and Landscape

別れのあいだに、ゆとりをつくる

～時間と空間の構成を組み直す火葬場～

Creating Comfort During Farewells

～Re-configuring time and space at the crematorium～

建築設計

故人との最後の時間を、より大切にできるような火葬場の提案です。敷地に対応した3つの場が時間的・空間的なゆとりをもたらしています。

スタイロフォーム、ステレンボード、スチのり、スチロール棒、ケント紙、画用紙、塩化ビニル板、かすみ草、

AutoCAD

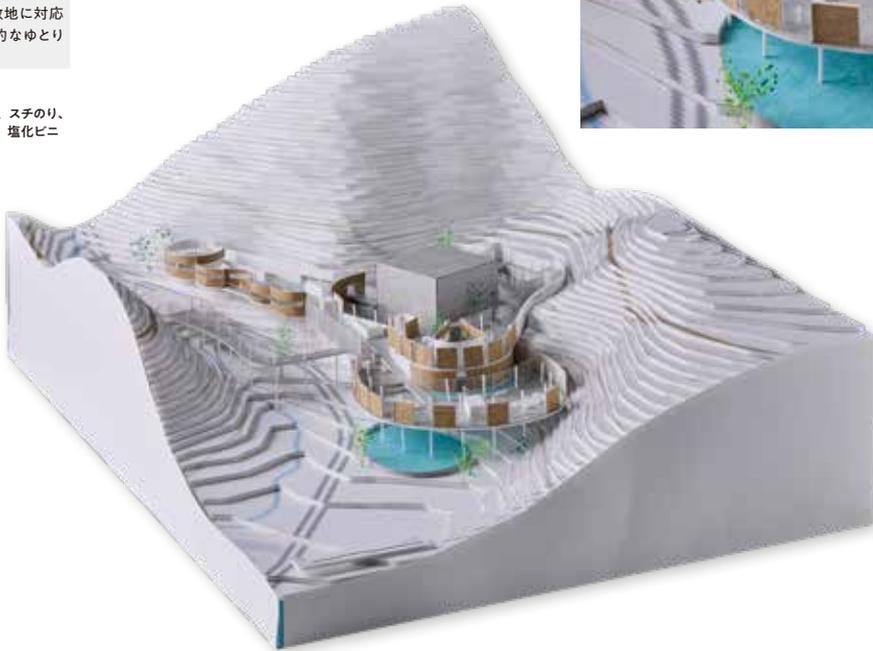
Adobe Illustrator

W600×D900×H350mm

(1/200)

W450×D900×H250mm

(1/500)



丸山 藍

MARUYAMA Ai

建築・環境領域

Architecture and Landscape

今の暮らしを重ねる

Add the current life

建築設計

長野県北アルプスの麓に広がる自然豊かな大町市。ここで現代の暮らしに寄り添い、自然や水の豊かさを感じられる集合住宅を設計した。

ステレンボード、スタイロフォーム、バルサ材、画用紙、ポリスチレンシート

Adobe Fresco

Adobe Illustrator

Vectorworks

W1600×D600×H100mm(1/100)

W420×D300×H100mm(1/100)

W600×D600×H30mm(1/300)



矢野 結菜

YANO Yuina

建築・環境領域

Architecture and Landscape

都市に生きる人間の自然の中での住みこなし

How urban humans inhabit the totality of nature

建築設計

自然にも社会にも属する人間が、建築を介し他者との関係を認識しながら、都市で住まうための集合住宅の提案。

ステンボード、面用紙、ボール紙、ビーズ、ドライフラワー、プラスチック板

敷地模型：

W840×D495×H50mm (模型 1/300)

建築模型：

W840×D495×H120mm (模型 1/100)



石間 萌未

ISHIMA Moemi

インタラクション領域

Interaction Design

キボーン！

Kiboon!

ユニバーサルデザイン プロダクト

多様性を特別視せず自然に受け止める感覚を、モンスター世界の会議体験を通して学ぶ対話ツール。

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop
フェルト、面ファスナー等

W150 × D150 × H250mm



河原崎 真央

KAWARASAKI Mao

インタラクション領域

Interaction Design

てより

- 祖母の手しごとをそっとのぞく -

Teyori - Peeking at Grandma's Handicrafts-

Web サイト

祖母が日々の暮らしの中で続けてきた「手しごと」に目を向け、その時間や気配を Web サイトとして記録・再構成した作品です。

Figma, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Studio

Webサイト(PC/タブレット/スマートフォン対応)



WEBサイトが見られます。



澁谷 莉子

SHIBUYA Riko

インタラクション領域

Interaction Design

PolterLine

- そしておばけが動き出す -

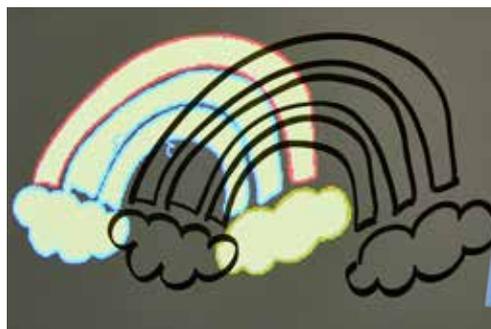
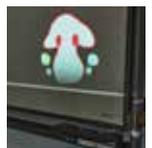
PolterLine - And the Ghosts Begin to Move -

インタラクティブアート

ホワイトボードに描いた線がおばけになり、教室を動き回りいたずらをするインスタレーションです。線の形で動き方が変わります。

サーボモーター、ソレノイド、無線マイコン (TWELITE DIP), ArduinoUNO CLIP STUDIO PAINT, Unity, VisualStudio, ArduinoIDE, CamoStudio

W5000×D5000×H5000mm



島本 丈太郎

SHIMAMOTO Jotaro

インタラクション領域

Interaction Design

デジタル百面相

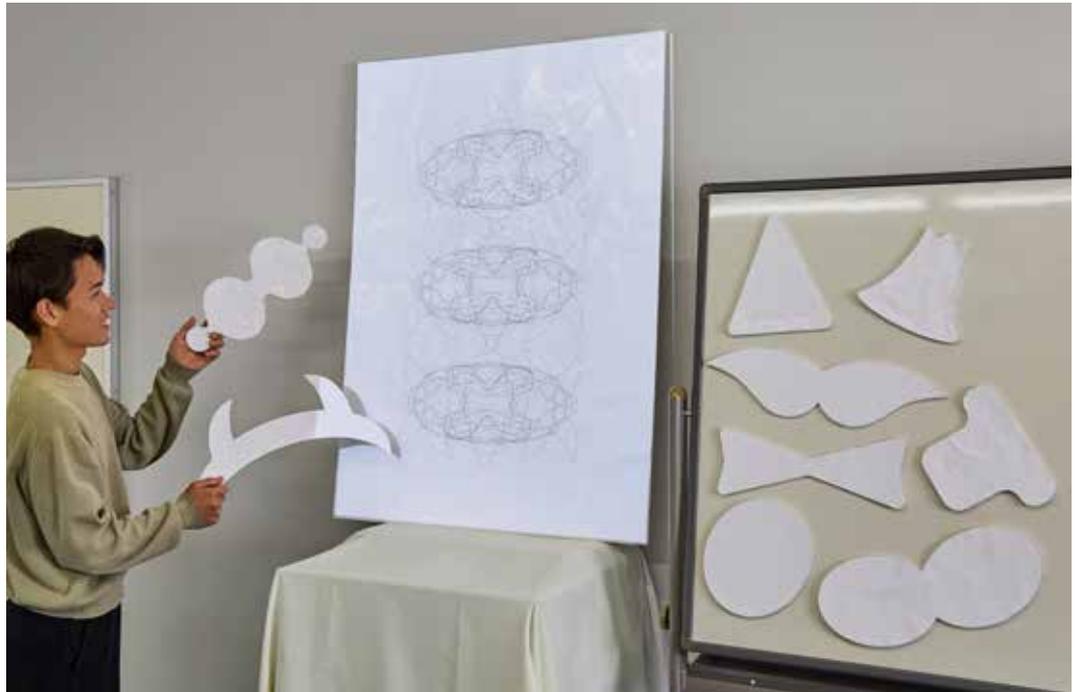
Digital Faces

展示体験型ゲーム

形の異なる8つのアイテムを張り替えて作る組み合わせに応じて絵が照射される展示体験型ゲーム作品。

光沢紙、ステレンボード、リードスイッチ、磁石、
Arduino Micro Mini、
Javascript、
Adobe Illustrator

W800×1105mm



秦くるみ

HATA Kurumi

インタラクション領域

Interaction Design

光を追ってあっちこっち

Chasing the Light, Here and There

インスタレーション

体験者がうさぎの駒を置くことで仕掛けが作動する体験型ジオラマです。4つのシーンと中央の山の計5つの仕掛けがあります。

リードスイッチ、フルカラーLED、白色LED、紐状LED、ランバーコア、ウレタンフォーム、紙粘土、樹脂粘土、フェルト、布、毛糸、UVレジン、ビーズ、アルミワイヤー
Arduino Mega

W800×D600×H1000mm



前田 鈴菜

MAEDA Rinna

インタラクション領域
Interaction Design

浮世絵の、その瞬間に至るまで
Up to the moment depicted in the ukiyo-e

体験型鑑賞コンテンツ

鑑賞者が時計の針を回し、歌川国芳が描いた浮世絵の「その瞬間」に至るまでを楽しむ作品です。

Adobe Dreamweaver (HTML/JavaScript)
Arduino
CLIP STUDIO PAINT
Adobe Illustrator
MDF、時計のムーブメント、LED テーブライト、透明クリアファイル、紙粘土

絵：84枚、48枚
時計：W285×D285×H100mm



金沢 春香

KANAZAWA Haruka

匠領域
Takumi/ Design

rin°

rin°

漆芸

果物の皮を乾燥させ、漆塗りをほどこしました。「持続可能な創作」と「工芸の継承」を叶えたい想いです。

漆
果皮
磁の粉

各W80×D80×H50mm



鈴木 海音

SUZUKI Kanon

匠領域

Takumi Design

花を纏う

Wear flowers

ジュエリー

和装にも現代のファッショントレンドを取り入れることで、より和装の可能性が広がると思い、季節の四季とパーソナルカラーの四季をかけた装飾品を制作した

真鍮、銅、シルバー
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe Portfolio

桃20×23×80、桜70×25×30、
藤60×60×210、紫陽花100×45×10、
梔子80×80×10、百日紅90×90×70、
桔梗65×25×140、金木犀100×25×30、
コスモス40×50×36、椿50×50×300、
梅40×10×20、スノードロップ10×20×45 (mm)



増井 千花

MASUI Chika

匠領域

Takumi Design

いろつづり

Irotsuzuri

テキスタイル

時間経過によってさまざまな色の表情を見せる「ゆらめくインク」を織作品として表現しました。

リネン25×2
ウール2/12
オーガニックウール4/12.8
紡ぎ糸

織作品 8連作
W488×D50×H488mm (1作品あたり)



正保 圭一

SHOHO Keiichi

大学院 デザイン研究科
Graduate School of Design

MUI TOYA

MUI TOYA

建築設計

北海道の丘陵地に建つ宿泊施設。周囲の自然や地形に呼応する意匠と、ここでしか出会えない風景をコンセプトに制作した。

ボール紙、バルサ材、ステンボード、普通合板T2.5、檜材、ジェッソ、和紙等、
Adobe Illustrator, Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro, Archicad, Twinmotion

中心部模型1,000×700×150mm(1/200)
敷地模型1,500×700×150mm(1/1,000)



映像が見られます。



鈴木 志歩

SUZUKI Shiho

大学院 デザイン研究科
Graduate School of Design

燕三条地域の地場産業における認知向上のためのコミュニケーションデザインの研究

A Study on Communication Design to Enhance Recognition of Local Industries in the Tsubame-Sanjo Region

冊子、WEBサイト、コミュニケーションデザイン

金属加工の集積地である燕三条地域のものづくりの魅力を可視化し、認知向上を目指すコミュニケーションデザインの研究

マシュマロCoC/Mag-N/白段ボールシート/段ボール箱/Adobe Illustrator/Adobe Indesign/Adobe Photoshop/Adobe Lightroom/studio design/Figma

[WEBサイト①][WEBサイト②]
[冊子]B5(182×257)[ポスター]515×728
[パッケージ]231×83×39.5[名刺]91×55
[レターセット①]120×235[レターセット②]331×240[レターセット③]297×210
[包装紙①]500×500[包装紙②]300×300
[紙袋①]330×270×300[紙袋②]120×230×250
[紙袋③]100×200×180[紙袋④]110×150×280
[テープ]50×420[梱包用段ボール①]271×196×120
[梱包用段ボール②]244×224×317 (mm)



WEBサイトが見られます。

TSUBAME-SANJO
ものづくりの集積地

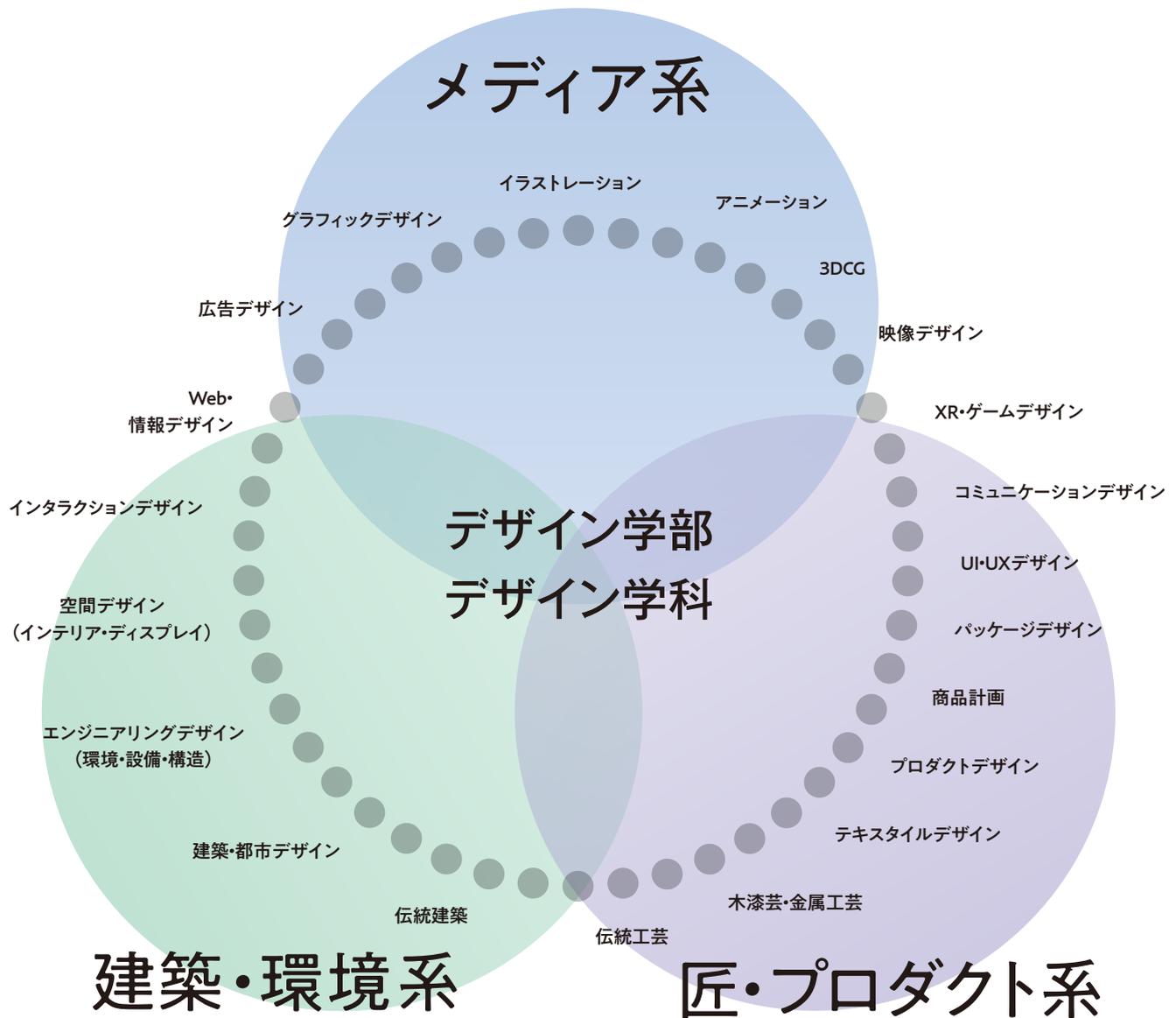
「燕三条」は、数百年前から続く伝統的な金属加工産業の集積地です。その200年の歴史、職人の「情」、職人の「心」を、そして21世紀の最新技術と職人の心を伝えるためのコミュニケーションデザインを提案いたします。

燕三条の歴史を伝えるためのコミュニケーションデザインを提案いたします。燕三条の歴史を伝えるためのコミュニケーションデザインを提案いたします。燕三条の歴史を伝えるためのコミュニケーションデザインを提案いたします。



2025年度よりデザイン学部は3つの系を横断し、より広く、より深い学びへ

本学のデザイン学部は1学科制です。その利点を活かし下記の3つの系にまたがる広範囲で専門性に富んだカリキュラムを用意しています。学生たちはそれぞれの進路を踏まえながら必要な科目を分野にとらわれることなく横断的に履修し、幅広く深い学びを獲得することができます。※2024年度以前のデザイン学部は1学科6領域制です。



デザイン学科で 取得可能な資格

- ◆一級・二級建築士 木造建築士試験 受験資格
- ◆社会調査士
- ◆インテリアプランナー登録資格
- ◆商業施設士補資格(認定校)

デザイン研究科【大学院】 Graduate School of Design

定員 10 名

社会を見据え、新たなデザインを探求します。

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

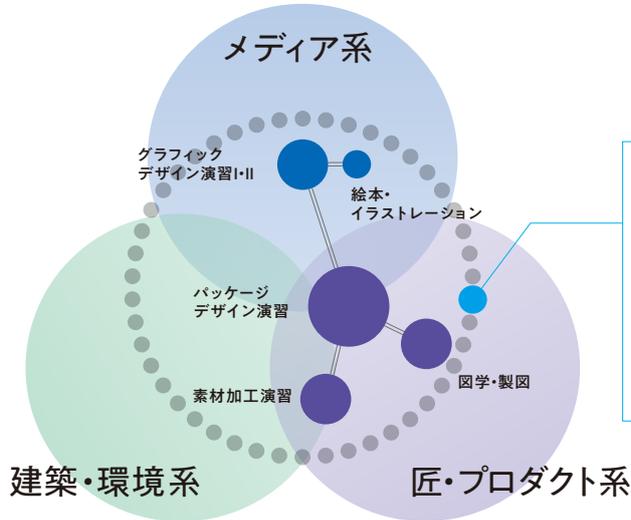
造詣とモノづくりへの情熱をベースに、企画立案能力から実務的設計能力まで、これからのデザインプロフェッショナルに必要な専門知識と応用能力を高め、社会の要請に応える人材を養成します。

専門分野を中心にしながら幅広く知見や技術を養う横断的な科目履修

3つの系にまたがる横断的な科目履修が可能となるカリキュラムによって、学生はそれぞれの進路を意識しながら専門分野を中心に幅広く深い学びを獲得することができます。



横断的な科目履修例



横断的履修のイメージ例

パッケージデザイン に取り組んでみたい!

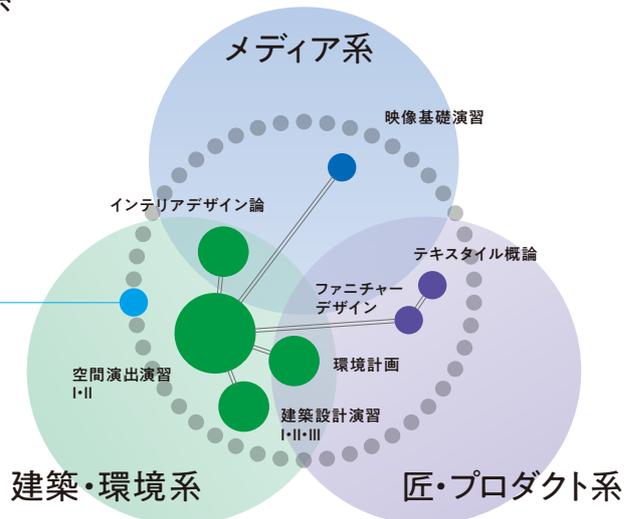
匠・プロダクト系の科目履修に重点を置き、素材や構造などパッケージの道具的機能について学ぶ。またメディア系の科目も履修し、色彩や文字、レイアウトなどパッケージの情報の機能についても学ぶ。



横断的履修のイメージ例

インテリアデザイン に取り組んでみたい!

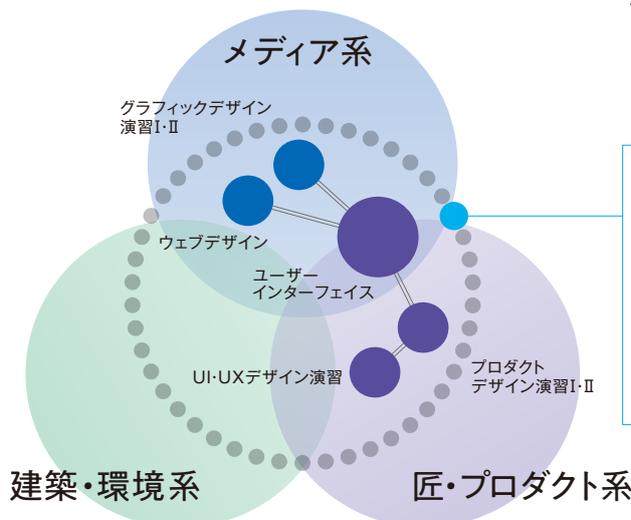
建築・環境系の科目履修に重点を置き、建築的な内観設計や構造、設備について学ぶ。またメディア系の科目で映像演出の手法などについて学ぶ。



横断的履修のイメージ例

UI・UXデザイン に取り組んでみたい!

メディア系と匠・プロダクト系の両方の科目履修に重点を置く。前者ではインターフェイスやインフォグラフィックなどデジタルコンテンツ制作の基本を学ぶ。後者ではUI・UXのプロダクトデザインへの展開について学ぶ。



公立大学法人
静岡文化芸術大学

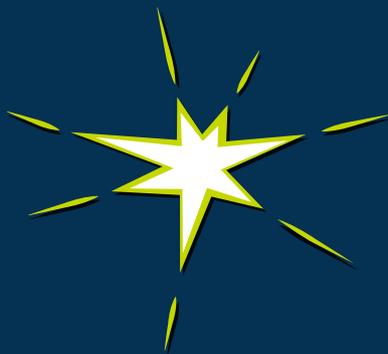
SUAC

〒430-8533 静岡県浜松市中央区中央2-1-1

TEL 053-457-6111(代) FAX 053-457-6123

■WEBサイト <https://www.suac.ac.jp/>





SUAC