

GRADUATION WORKS

2025



静岡文化芸術大学 デザイン学部・大学院デザイン研究科
2024年度 卒業制作・修了制作 選抜作品集

デザインフィロソフィー領域 Design Philosophy

03

Present for Future

推し活が潤う3つの提案
Three suggestions to make "OSHI LIFE" colorful.

小柳津 優奈
OYAIZU Yuna



鬼頭 有咲
KITO Arisa



感情可視化&記録ツール
Emotion visualization and recording kit

私の心言葉
My heart words

篠田 結衣
SHINODA Yui



鈴木 美優香
SUZUKI Miyuka



プロダクト領域 Product Design

05

Orico: -周囲を気にせず音を
楽しませることができる遮音HOOD-
Orico: -A sound insulation HOOD
allows children to enjoy sound in the public-

INASA MILK STAND

グっ、パっ、ファサッ。
Pull, Open, Cover.

岡田 夏奈
OKADA Kana



串田 ころろ
KUSHIDA Kokoro



吉田 妃那
YOSHIDA Hina



新たなモビリティブランドの
立ち上げ及び製品の提案
A proposal of product for new mobility brand

栗山 悠斗
SUYAMA Yuto



北原 大裕
KITAHARA Osuke

関根 珠音
SEKINE Shio

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

07

日本酒×Vtuberプロジェクト
和酒倶楽部
Sake×Vtuber Project Wasyu Club

丘児童クラブ「心を育て会話を促す
クリスマスプレゼントワークショップ」
Oka Children's Club "Christmas Present Workshop
to Nurture Hearts and Promote Conversation"

パエリア
Paella

「もしも」は「明日」かも!?

彗星 The Card Game Tournament
Susei The Card Game Tournament

石松 祐希和
ISHIMATSU Yukina



大石 海帆
OISHI Miho



緒方 彩海
OAGATA Ayami



川名 春野
KAWANA Haruno



桑原 大樹
KUWABARA Taiki



「自分自信」
Myself Confidence

いつもの道
Everyday Path

妖怪の呼び出し方
How to summon Youkai

恋愛を「てつがく」する
Philosophizing about love

小学生からの睡眠教育 NERUMO
SLEEP EDUCATION KIT "NERUMO"

杉本 日菜
SUGIMOTO Hina



杉山 歩乃佳
SUGIYAMA Honoka



竹内 千尋
TAKEUCHI Chihiro



堂本 菜月
DOMOTO Natsuki



山本 佐世子
YAMAMOTO Sayoko



建築・環境領域 Architecture and Landscape

12

BIOPHILIC STREET CITY

集落の居の間で

Designing a place of belonging: An archive and revival hub for past,
present, and future residents in a vanishing settlement

おまちのまち歩き
Walking around Omachi

「遊浜港」～地域に魅力あるSAと
テーマ型リゾート施設～
「Yuuhamakou」～An attractive service area and
Theme Resort Facilities for the local community～

久保田 譜優
KUBOTA Fu



酒井 駿太
SAKAI Hayata



坂本 都波
SAKAMOTO Minami



田中 希実
TANAKA Nozomi



つなげる見付宿
-小路(しょうじ)をつないでまちづくり・景観を考える-
Connection of Mitsuke-syuku Station
- Utilize Sho-ji ST to bring out the charm of Mitsuke -

衰退する町への伸び縮みしろのススメ
Recommendations for stretching and shrinking to a declining town

居場所が見つかる学び舎
～行きたいときに、居たい場所で～
A place to learn where they can find a place to stay
-when and where you want to go and stay-

車から人とGREENへ (新宿西口開発)
新宿西口の歩行者空間の拡大と、都市的機能の向上
From cars to people and GREEN (Shinjuku West Exit Development)
Expansion of pedestrian space in Shinjuku West Exit and
improvement of urban functions.

藤田 さと
FUJITA Sato



松本 文典
MATSUMOTO Fuminori



村岡 凜
MURAOKA Rin



村田 奈津美
MURATA Natsumi



インタラクション領域 Interaction Design

16

サウンドエイリアンバスターズ
Sound Alien Busters

Dream ChumU
(ドリームチューム)

ぽぷのひみつの集会所
Popu's secret base

板倉 仁
ITAKURA Jin



越智 紗耶香
OCHI Sayaka



清水 南帆
SHIMIZU Naho



コトノハダーツ
Kotonoha Darts

transiv

Reminisce with a cake
～ケーキとともに思い出を振り返る～
Reminisce with a cake

新福 拓也
SHINFUKU Takuya



角谷 日菜子
SUMIYA Hinako



三浦 萌華
MIURA Moeka



匠領域 Takumi Design

19

春彩の理想論
The idealism of HARUIRO

清水 彩月
SHIMIZU Satsuki



返照
hensho

鈴木 ひかる
SUZUKI Hikaru



大学院 デザイン研究科 Graduate School of Design

20

雪解けを待つ春
Bloom After Snow Melts

上田 真由佳
UEDA Mayuka



地域固有の風土と空間構成に関する研究
-防災機能をもった地域拠点づくりについて-
Architectural design based on climate and culture
-Community facilities that can be used during disasters-

森田 奈那
MORITA Nana





小柳津 優奈

OYAIZU Yuna

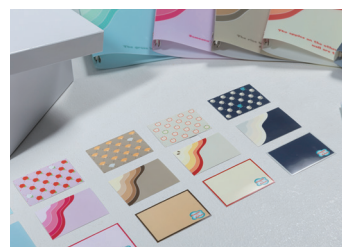
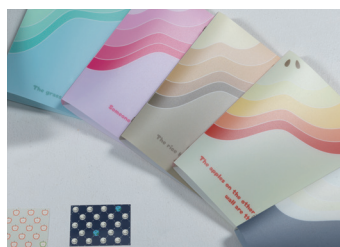
Present for Future

【ツールキット】

「自分の芝の青さ」に気付くきっかけを、QRコードにして「贈る」ツールキットの提案です。

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Power Point
ibis Paint X
Canva

外箱:W320×D200×H120mm
バインダー:W180×D20×H235mm
カード:W89×H56mm
マニュアル:W148×H210mm



鬼頭 有咲

KITO Arisa

推し活が潤う3つの提案

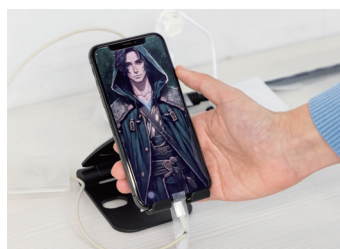
Three suggestions to make "OSHI LIFE" colorful.

【ファッション、アプリケーション】

「売れる売れないではなく、オタクが本当に求めているものを作る」というコンセプトのもと、制作を進めました。

Adobe After Effects
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Figma
fabric

カバン:W130×D250×H200mm
W240×D105×H340mm
W380×D120×H300mm
アプリケーション:W390×H844pixel
サイト:W1920×H1248pixel





篠田 結衣

SHINODA Yui

感情可視化&記録ツール

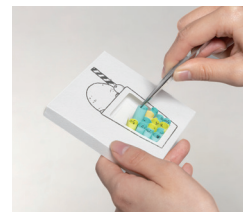
Emotion visualization
and recording kit

【制作キット】

日々の出来事に対して感じたことを+感情、
-感情、その他に分類して色分けし、
可視化と記録をするツール。

紙、磁石
ibis Paint
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop

W440 × D170 × H50mm



鈴木 美優香

SUZUKI Miyuka

私の心言葉

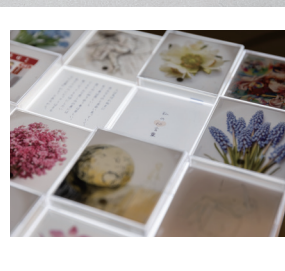
My heart words

【現代短歌、オブジェ】

いつのまにか失ったものに短歌を通して
触れる事で自分の大切な気持ちを思い出
して欲しいという想いを込めました。

スチレンボード、半透明PPシート、
パネルライト、バックライトフィルム、
クリアキューブ70、流雲柄和紙
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Fresco

W303 × D303 × H105mm





岡田 夏奈

OKADA Kana

**Orico: -周囲を気にせず
音を楽しませることが
できる遮音HOOD-**

Orico: -A sound insulation
HOOD allows children
to enjoy sound in the public-

【遮音アイテム, 装身具】

YouTuberは子育ての救世主。
公共の場でスマホを使う際の音漏れ問題
にアプローチするプロダクトです。

遮音性布素材、接触冷感素材、
縮緬生地、キルト生地、ボア生地

フード本体: W200×D200×H300mm



串田 こころ

KUSHIDA Kokoro

INASA MILK STAND

【ブランディング】

いなさ牛乳の認知度向上を目指し、いなさ
牛乳を販売するカフェスタンドのブラン
ディングを行いました。

紙
Adobe Illustrator

W3000×D1000×H300mm



吉田 妃那

YOSHIDA Hina

グっ、パっ、ファサっ。

Pull, Open, Cover.

【プロダクト】

保育現場で地震が起こった時、瞬時に、一気に、安全に保育園児を守るためのテントシェルターの提案です。

パリストックナイロン生地、
PVロープ、ピアノ線

テントシェルター：
W700×D700×H300mm
(1/2サイズ、3つ)



奥山 悠斗

SUYAMA Yuto

北原 大裕

KITAHARA Osuke

関根 珠音

SEKINE Shio

新たなモビリティブランドの 立ち上げ及び製品の提案

A proposal of product
for new mobility brand

【モビリティデザイン、3Dアニメーション】

3人で新たなブランドを立ち上げ、スタイリング、モデリング、CMFを分担し、興奇心を駆り立てるモビリティ作り上げました。

クレイモデル、ウレタン、スチールパイプ、
塗料、セラックニス
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Blender
Filmora

クレイモデル作品：
W700×D2050×H1050mm
3Dアニメーション：1分7秒





石松 祐希和

ISHIMATSU Yukina

日本酒×Vtuberプロジェクト 和酒倶楽部

Sake×Vtuber Project Wasyu Club

【キャラクターコンテンツ】

若者の日本酒離れにアプローチするために、日本酒をモチーフとしたVtuberのキャラクターコンテンツを制作しました。

CLIP STUDIO PAINT

Live2D Cubism
Adobe After Effects
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro
Vtube Studio

パネル5枚の全体(展示時):
約W5000×D1000×H2000mm
箔押しカード(B7):W91×H128mm
デコカードケース:約W97×H137mm
ティザー映像:55秒
紹介動画:13分9秒



ティザー映像が
見られます。



紹介動画が見られます。



大石 海帆

OISHI Miho

丘児童クラブ 「心を育て会話を促す クリスマスプレゼント ワークショップ」

Oka Children's Club
"Christmas Present Workshop to
Nurture Hearts and
Promote Conversation"

【ワークショップ企画】

クリスマスに向けて、学童に通う子どもたちを対象に、「思いやりの心を育て、家族と過ごすきっかけを作る」ツールを制作。

画用紙

Adobe Illustrator
CLIP STUDIO PAINT

ポップアップカード:W150×H150mm
お手伝い券:W91×H112mm
クリスマスツリー:W600×D600×H900mm





緒方 彩海

OGATA Ayami

パエリア

Paella

[3DCGアニメーション]

不思議な生き物「ググさん」と少女「ニコ」がお届けする料理動画をアニメーションで制作しました。アシスタント「ボニガ族」と一緒に、パエリア作りに挑戦します！

Blender
CLIP STUDIO PAINT
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects
Adobe Illustrator
Substance 3D Painter

映像作品:3分12秒



映像が見られます。



川名 春野

KAWANA Haruno

「もしも」は「明日」かも!?

[4コマ漫画、WEBサイト、写真、展示企画]

楽しく学べる防災意識喚起コンテンツ。
東北・能登訪問や1日非常食生活などの
実体験から4コママンガなどを作成。

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Figma
ibis Paint
OLYMPUS PEN E-PL9

4コママンガ、写真パネル:
W1500×H440mm (10枚,2枚)
リサーチレポート、制作プロセス、
個展まとめパネル:A1
W841×H594mm (8枚)
WEBサイトノート:約13,300字 (10記事)





桑原 大樹

KUWABARA Taiki

彗星 The Card Game Tournament

Suisei The Card Game Tournament

【イベントブランディング】

「衝動、躍動、情動。」をコンセプトに、ゲーム大会のブランディングを行いました。

毛筆、墨汁、クロマテック印刷

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

ポスターA1:7枚

プロモーションビデオ:1分34秒

プレイマット:W600×H300mm

オリジナルシールド:W105×H150mm

オリジナルスリーブ:W91×H66mm



杉本 日菜

SUGIMOTO Hina

「自分自信」

Myself Confidence

【3DCGアニメーション】

就職活動を通じて感じた思いをテーマに制作しました。
夢に向かって努力をしている人や過去に努力を重ねた人々に元気を与えられるものとなれば幸いです！

Blender

Adobe Premiere Pro

Adobe After Effects

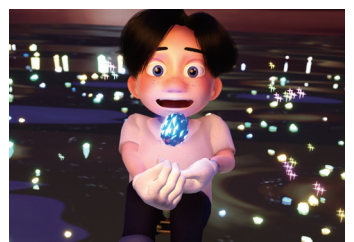
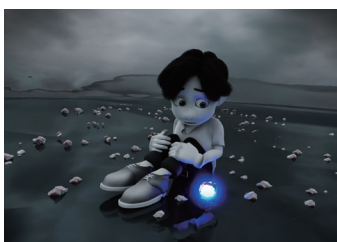
Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

映像作品:3分57秒



映像が見られます。





杉山 歩乃佳

SUGIYAMA Honoka

いつもの道

Everyday Path

【写真】

見慣れた日常も、カメラで切り取ったり並べて比較したりすると、新たな視点が生まれ、いつもの道が違って見えてくる。

スチレンボード
フォトペーパー<薄手光沢>
Adobe Photoshop Lightroom Classic
Adobe Photoshop
Canon EOS RP

A3サイズ:W297×H420mm



竹内 千尋

TAKEUCHI Chihiro

妖怪の呼び出し方

How to summon Youkai

【3DCGアニメーション】

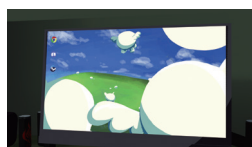
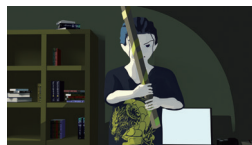
セルルック調のコメディアニメーションです。妖怪の動きに注力しました。また、人間のアニメーションはモーション キャプチャを用いて制作しました。

Blender
Adobe Premiere Pro
Axis Studio

映像作品:2分39秒



映像が見られます。





堂本 菜月

DOMOTO Natsuki

恋愛を「てつかく」する

Philosophizing about love

【書籍】

普段何となく実践している恋愛を、哲学者たちの視点から見つめ直すためのビジュアルブック。

Adobe Illustrator
ibis Paint

W148×H210mm [120ページ]



山本 佐世子

YAMAMOTO Sayoko

小学生からの睡眠教育 NERUMO

SLEEP EDUCATION KIT "NERUMO"

【商品企画、エディトリアルデザイン、パッケージ】

小学生から中学生をターゲットにした睡眠の大切さを正しく、そして楽しく学べる睡眠教育キットを制作しました。

Adobe Illustrator
Procreate

冊子(中綴じ):
W182×H182mm [32ページ]

記録用ノート:
W182×H257mm [20ページ]

アロマミスト(3種類):
W30×D30×H124mm

アイマスクのパッケージ:
W120×D120×H15mm

外箱:W265×D190×H45mm





久保田 譜優

KUBOTA Fu

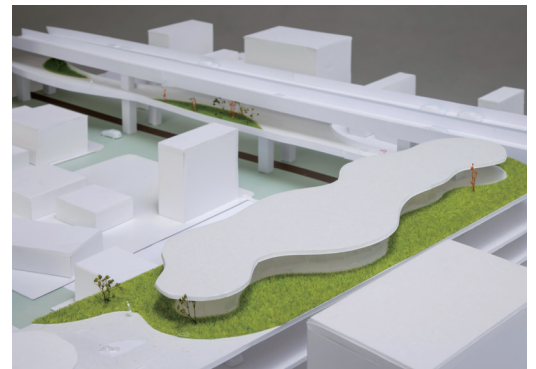
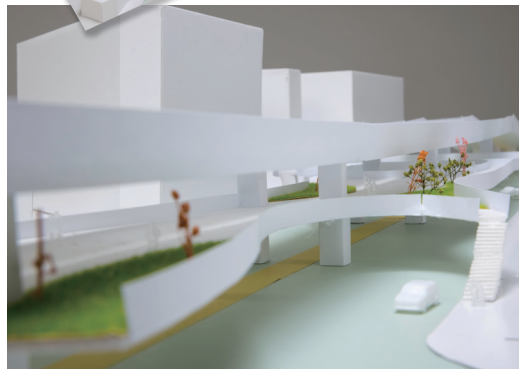
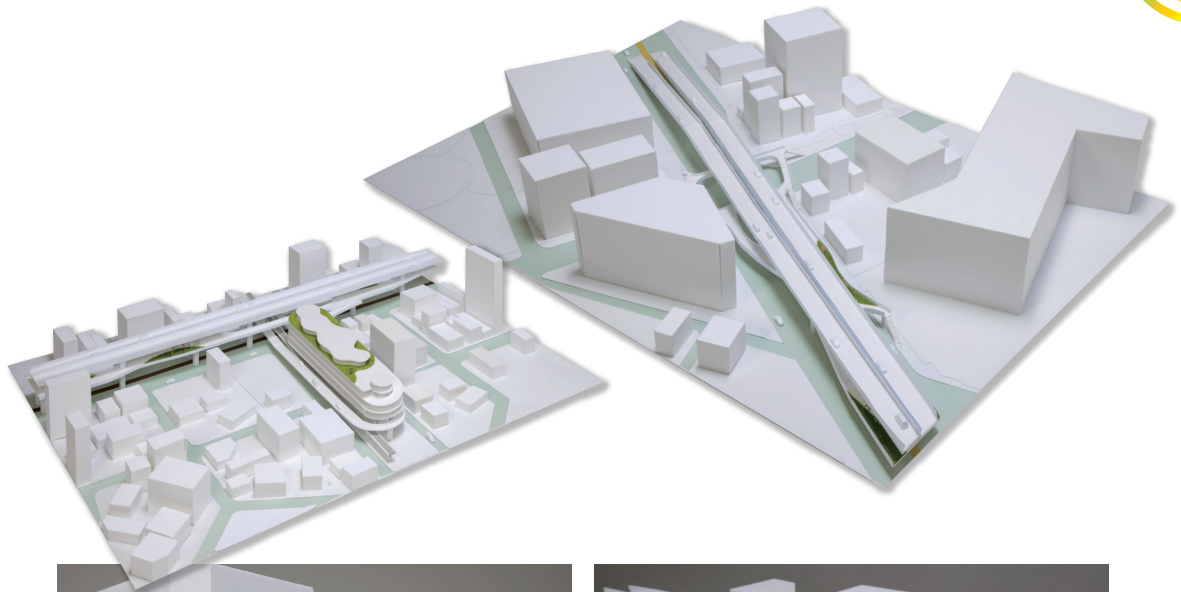
BIOPHILIC STREET CITY

【建築設計】

コンセプトは熊本市の交通と暮らしと植生環境を高める街路建築です。

Adobe Illustrator
CLIP STUDIO PAINT
Twinmotion

W1189 × D841 × H250mm (1/200)



酒井 駿太

SAKAI Hayata

集落の居の間に

Designing a place of belonging:
An archive and revival hub for
past, present, and future residents
in a vanishing settlement

【建築設計】

過疎化と高齢化が進む集落において、住民・元住民・新規住民が緩やかに関わり合いながら、記憶を継承し、新たな営みを生み出すための空間を提案する。

スチレンボード(1,2,3,5[mm])、
スチロール棒(φ=1,2,3,7[mm])、
(1×1,2×2,3×3,4×4,5×5)
角棒(1×1,2×2,3×3,1×2,1×3,2×3[mm])、
竹籤、プラスチック板、ビニール、針金、
厚紙、ケント紙、バルサシート、
段ボールシート、段ボール、
プラスチック段ボール、ファイルケース、
アクリル絵の具、ジェッソ、
ジオラマパウダー(数種類)、かすみ草、
和紙、ビーズ、砂、スポンジ、枯れた芝、
軽石、麦飯石、金網、布切れ、風米、
ボンド、スチのり、ファイバーテープ、
紙やすり、アルミテープ、コピック

模型:
S=1/1000[W841 × D594 × H150mm]
S=1/300[W841 × D594 × H150mm]
S=1/100[W800 × D1200 × H300mm]
S=1/50[W728 × D515 × H250mm]
S=1/30[W200 × D200 × H150mm]



坂本 都波

SAKAMOTO Minami

おまちのまち歩き

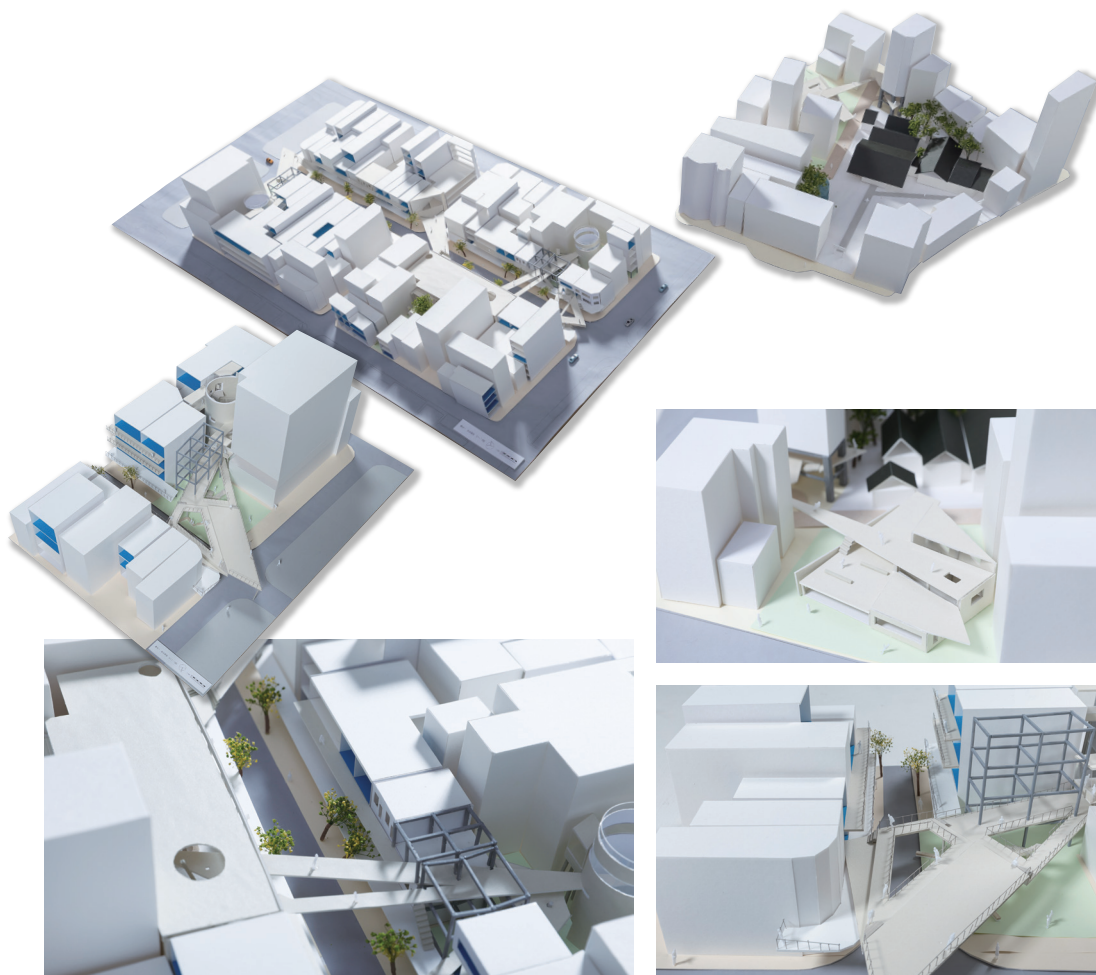
Walking around Omachi

【建築設計】

地元静岡市の中心市街地（おまち）において、上階の空室や周辺の道にさまざまな手法で方向を与え、つなぐ空間をつくり新たなまち歩きを提案する。

スチレンボード、ダンボール、厚紙、
ケント紙、画用紙、無印良品のらくがき帳、
スチレンペーパー、プラスチック板、
ボール紙、スチロール棒、リップルボード、
かすみ草、針金、バルサ材、布、芝生パウダー
ArchiCAD
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Twinmotion

模型①：
W1200×D640×H220mm（模型1/200）
模型②：
W600×D830×H370mm（模型1/100）
模型③：
W870×D580×H250mm（模型1/200）



田中 希実

TANAKA Nozomi

「遊浜港」 ～地域に魅力あるSAと テーマ型リゾート施設～

「Yuuhamakou」
～An attractive service area and
Theme Resort Facilities for
the local community～

【建築設計】

浜名湖サービスエリアに地域の魅力を
広めるためリゾート施設を設計しました。
レジャーの拠点となることも目指して
います。

スチレンボード、画用紙、
ジェッソ、デリングペースト、
クラフトストーン、ジオラマ芝生パウダー
ArchiCAD
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Sketchbook

W1600×D1100×H152mm
W300×D300×H59mm
W300×D300×H98mm
W300×D300×H43mm





藤田 さと

FUJITA Sato

つなげる見付宿
- 小路(しょうじ)を
つないでまちづくり・
景観を考える -

Connection of Mitsuke-syuku Station
- Utilize Sho-ji ST to bring out
the charm of Mitsuke -

【建築設計】

静岡県磐田市見付地区の「小路(しょうじ)」
と呼ばれる道を活用したまちづくり・景観
について考えました。

スチレンボード、スタイロフォーム、
発泡スチール板、リップルボード
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
AutoCAD

W3040×D2150×H230mm (模型1/100)



松本 文典

MATSUMOTO Fuminori

衰退する町への
伸び縮みしろのススメ

Recommendations for
stretching and shrinking to
a declining town

【建築設計】

衰退する町に対して建築でなにをする
か考えました。建築(建物)に対してでは
なく建築が立つ「場所」に対しての住民
の愛着の醸成方法の提案です。

スチレンボード、スチのり
ArchiCAD
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop

模型:
W700×H350mm(3)
W2000×H2000mm(1)
W1000×H1500mm(2)
W1000×H600mm(1)
W300×H20mm(1)



村岡 凜

MURAOKA Rin

居場所が見つかる学び舎 ～行きたいときに、居たい場所で～

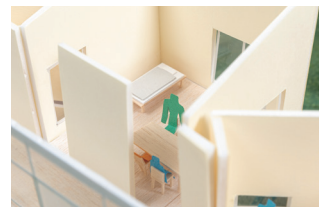
A place to learn where they can find
a place to stay
-when and where you want to go
and stay-

【建築設計】

小学生を対象としたここに居ていい
と思うことができる居場所が見つかる
フリースクールをすきま・かげ・う
えやしたなどの仕掛けを作りながら
設計しました。

スチレンボード、スチロール棒、バルサ材、
ひのき棒、ケント紙、リップルボード、
かすみ草、プラスチック板、
芝生パウダー、サンドパウダー、ダンボール
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Fresco
Archicad

模型①:
W1100×D950×H350mm (1/50)
模型②:
W530×D800×H250mm (1/200)
模型③:
W750×D590×H180mm (1/500)



村田 奈津美

MURATA Natsumi

車から人とGREENへ (新宿西口開発) __新宿西口の歩行者空間の 拡大と、都市的機能の向上

From cars to people and GREEN
(Shinjuku West Exit Development)
__ Expansion of pedestrian space in
Shinjuku West Exit and
improvement of urban functions.

【建築設計】

様々な要素が集まる新宿にふさわしく、
「駅の東西南北の機能と人を繋ぐ存在と
なる複合施設」を新宿西口に提案。

スチレンボード、人工芝ロール、
プラスチック板
Adobe Illustrator

模型①: W600×D500×H150mm (1/300)
模型②: W800×D800×H150mm (1/600)



板倉 仁

ITAKURA Jin

サウンドエイリアン バスターズ

Sound Alien Busters

【楽器体験型ゲーム】

「楽器をゲームのコントローラに」というコンセプトで制作しました。
MIDIシールドとArduinoを利用することで、キーボード(ピアノ)、ギター、ドラムの三つの楽器でのゲームの操作を可能にしました。
ゲーム内容は、「宇宙から地球の音楽を奪いに来たエイリアンから、三人で協力して地球の音楽を守る」というものになっています。
それなりに難易度の高いゲームになっていると思います。
みんなで地球の音楽を守り抜こう！

CLIP STUDIO PAINT

Arduino

ヤマハ製 電子ピアノreface CP
ローランド製 デイバイデッド ピックアップ GK-3
ローランド製 ギターシンセサイザー SY-1000
ローランド製 電子ドラム TD-50

プレイ時間:120秒

プレイ人数:1~3人(3人が適切)



越智 紗耶香

OCHI Sayaka

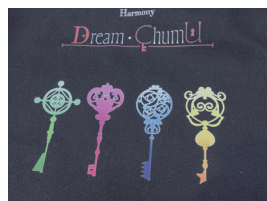
Dream ChumU (ドリームチューム)

【グッズ】

仮想ゲームのキャラクターたちのグッズを制作しました。各キャラクターの個性や世界観をグッズのデザインに込めました。

スチール、アクリル、セラミック、綿、ポリプロピレン、ポリエステル、のりパネ
Adobe Illustrator
ibis Paint

W3000×D2000×H1800mm





清水 南帆

SHIMIZU Naho

ぼぶのひみつの集会所

Popu's secret base

【ぬいぐるみの制作、展示】

テントに入るとそこはぼぶの集会所！？
ゆるくて間抜けでふふっと笑ってもらえるような作品を目指しました。

クリスタルボア、アイロン転写紙、綿、毛糸
CLIP STUDIO PAINT
Adobe Premiere Pro
Adobe Illustrator
GarageBand

W2000×D2000×H1500mm
投影映像：2分



新福 拓也

SHINFUKU Takuya

コトノハダーツ

Kotonoha Darts

【サーバー通信型マルチプレイゲーム】

横長のボードに言葉付きのダーツを
投げて、五十音など指定された順番に
並べるゲーム。スマートフォンで二次元
バーコードを読み込めば誰でも参加できる。

HTML+JavaScript+CSS
Electron
Node.js
Visual Studio Code
CLIP STUDIO PAINT
Score Creator
Walk Band
Audacity
Microsoft Excel

メインゲーム画面：1280×720pixel



角谷 日菜子

SUMIYA Hinako

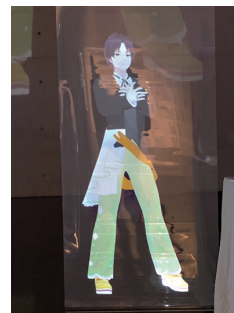
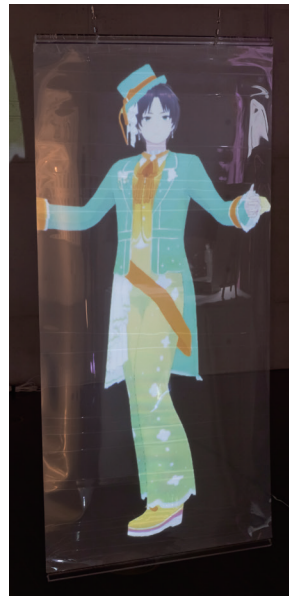
transiv

【モーションキャプチャ】

モーションキャプチャを利用した体験型の作品です。センサーを付けて特定の動きをすると、衣装が変化します。

アクリル板、MDF
Unity
VRoid Studio
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Procreate

体験型投影作品：
W1000×D1370×H2000mm



三浦 萌華

MIURA Moeka

Reminisce with a cake

～ケーキとともに 思い出を振り返る～

Reminisce with a cake

【空間演出・インスタレーション】

大切な思い出をケーキにしてお届けするお店。実際にインタビューした思い出のエピソードをからケーキを製作した。

紙粘土、樹脂粘土、スチレンボード
Adobe Illustrator
Adobe After Effects
Adobe Photoshop
Arduino
リードスイッチ

ケーキ立体作品：
W100×D100×H100mm
お店立体作品：
W900×D900×H2000mm
映像作品：1分10秒 ループ



清水 彩月

SHIMIZU Satsuki

春彩の理想論

The idealism of HARUIRO

【タペストリー】

春を彩る草花のように個々の煌めきを見つめ直すきっかけになる作品を目指して私なりの世界で表現しました。

つづれ用紡毛糸、ウールループ、ウールウェーブスラブ、綿麻混合糸、たこ糸、絹糸、手紬糸

2部作品

上:W1100×D3700mm

下:W1100×D1300mm



鈴木 ひかる

SUZUKI Hikaru

返照

hensho

【テキスタイルアート】

空間とテキスタイルの関わりをテーマに絞り染めで光の照り返しを表現。テキスタイルによる新たな庭のしつらいを提案。

綿ローン60番厚手蛍光晒、スレン染料

W14000×D10×H2500mm





上田 真由佳

UEDA Mayuka

雪解けを待つ春

Bloom After Snow Melts

【染色テキスタイル】

シアー素材の透け感と光を手がかりに染色テキスタイルを制作し、作品がもたらす空間印象の変容を研究した。

ベルベット、オパールサテン、綿混オパール、分散染料、木材

W400×D60×H430mm



森田 奈那

MORITA Nana

地域固有の風土と 空間構成に関する研究 -防災機能をもった 地域拠点づくりについて-

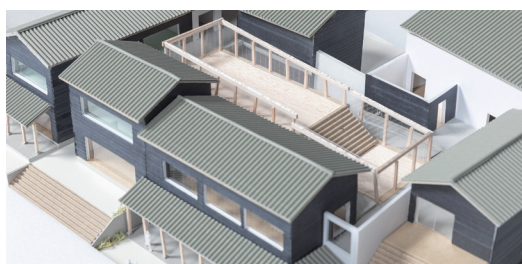
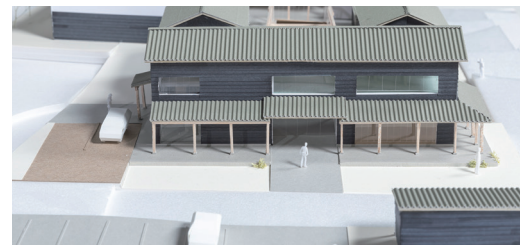
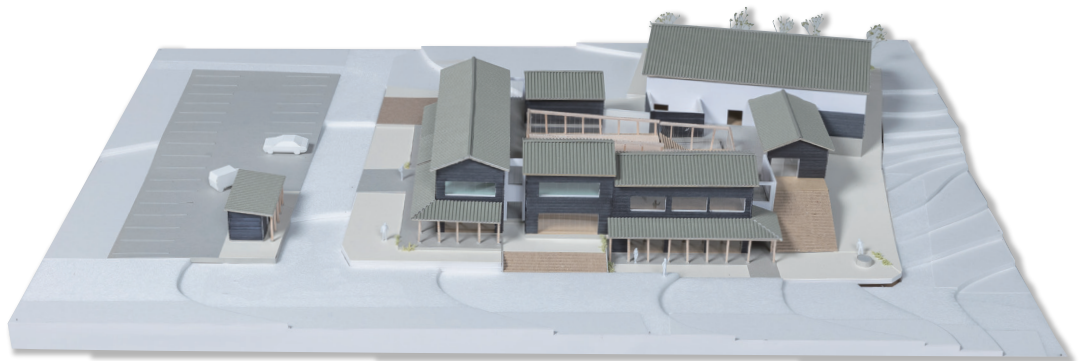
Architectural design based on
climate and culture
-Community facilities that
can be used during disasters-

【建築設計】

地域に根ざした空間を現代的に更新し、
地域性・強度・利便性を並立させた半田市
亀崎公民館の新築計画。

スチレンボード、ボール紙、パルサ材、
ケント紙、リップルボード
ArchiCAD
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Fresco

W841×D594×H200mm (1/100)



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.

※以下の表記は2024年度入学生までのものです。2025年度以降は本学WEBサイトをご確認ください。

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究・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
社会と対応し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究します。

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