

空間デザイン領域

コスチュームデザインコース / プロダクトデザインコース / 住環境デザインコース

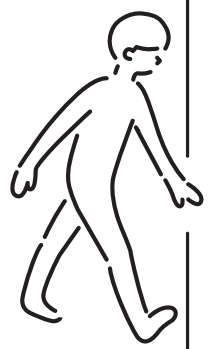
成安造形大学
大学案内2022

SEIAN UNIVERSITY OF
ART AND DESIGN
GUIDE BOOK 2022

SPATIAL DESIGN DEPARTMENT

COSTUME DESIGN COURSE / PRODUCT DESIGN COURSE / LIVING SPACE DESIGN COURSE



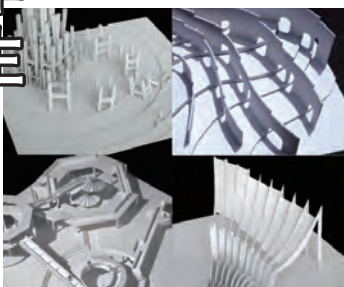


空間デザイン領域で何を学ぶ？

衣・モノ・住：私たちの生活に欠かせない要素を研究し、デザインで提案するのが空間デザイン領域の学びです。



布の立体造形と身体装飾



群造形



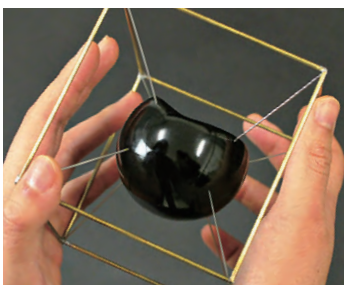
バスケットリーアート



ステンシル



マッピング



脚のある立体造形



ワンボードからつくる家具

1年次では、空間デザイン領域のすべてのコースに通じる基礎を学びます。人とモノと素材を空間的にあつかうこの分野で自由な発想の源を身に付けるためにまず手を動かすことから始めます。実習ではエレメント展開による群造形、人体をテーマにした布の造形、様々な素材に応じた造形体験など、専門に進むための基礎を習得します。加えて演習では主にものごとの考え方やさまざまな見方について学びます。混沌とした世界から独自の視点を見いだすフィールドワークや、専門分野の最先端の考え方を学ぶ講義などがあり、将来、一人ひとりが独自の感性と発想力を獲得するための土台となるものです。

2年生

コスチュームの基礎となる技術や考えを学ぶ



素材研究



オリジナル素材の開発

染色 プリント技法



表面装飾としての模様と染色技法を学ぶ

織物技法



織機による制作を通して布への理解を深める

パターン 立体的裁断 縫製技術



立体的なパターンと縫製技術の向上

コスチューム アート



一点モノとしてのアーティスティックな作品の創作



製図/CAD

意思伝達手段として製図・CADを学ぶ

リサーチ、発想、素材、構造など、デザインを行う上での基本を学ぶ制作に取り組み

椅子実測

名作椅子を実寸し原寸図面を作成する



ドローイング 3G

CADを使用した製図と3Dモデリング

建築製図



名作住宅の図面をトレースすることで製図基礎を学ぶ

機構の デザイン



モノの動きをデザインする、しくみを設計して制作する

3DCG



スケッチから3DCG空間へかたちを定義する

雑貨の デザイン



商品コンセプトに基づいた生活雑貨を提案しWEBショップを開発する

スケッチと モデリング



自らの提案を絵やモデルに表す

照明・什器の 制作



店舗什器や照明器具などの制作

ディスプレイ ショップ デザイン



ウィンドウディスプレイとショップのデザインにより物と空間の関係を学ぶ

レストラン 設計



ギャラリーとレストランを併用した建築設計

フォリー設計



小公園や公園内のフォリーを造形から考える

ヨシの造形



琵琶湖のヨシを使った光の造形制作

模型トレース



名作住宅の模型を制作し、模型技術の基礎を学ぶ

3年生

衣装制作を通して独創的な表現を追求する

オリジナル コスチューム



テーマ性を重視しオリジナリティーある作品を創作する

ファッション ショー



音と映像、身体表現が融合したオリジナルコスチュームによるショーの演出

インスタ レーション



服の形にとらわれずに、素材を活かした表現の空間展示を行う

成安造形大学卒業制作展2021 関連イベント
ファッションショー『SEIAN COLLECTION 2021』
QRコードから記録映像(YouTube)をご覧ください。



先端 デザイン



AIやIoT、ロボット技術を用いて、社会や生活環境を豊かにする提案を行う

機器の デザイン

生活の問題点を見つけ、インタフェースを備えた機器をデザインする

ユーザー インター フェース

ふるまいに着目して、人とモノの意思疎通のしかたを考える

ユニバーサル デザイン



リサーチをもとに多様な人が平等に使える仕組みを提案する

家具制作



空間を引き立たせる家具をデザインする

遊具・玩具の デザイン



素材や構造、安全性の条件のもとで遊具を考案する

パブリック デザイン



社会の問題に気づき、デザインが社会を変えて行くしくみを提案する

家具と 建築の間



空間に影響を与える家具の実制作を2×4材を使って行う

子供のための 空間設計



子供の頃を思い出し、子供のスケールならではの空間設計を行う

インテリア



古民家のリノベーションを行い、その地域に必要なプログラムも提案する

透視図法



CGを使ったパース技術の習得

公共空間

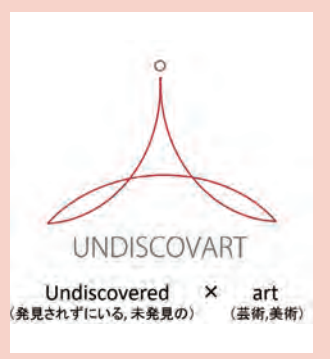


人と地域と本との関係を創り出す公共空間の設計

住宅設計

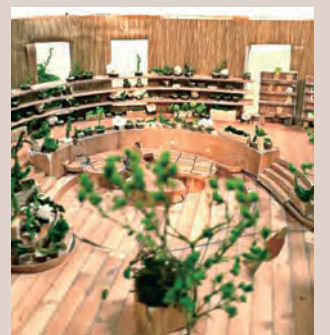


日常と非日常をキーワードにした住宅設計



ブランディング デザイン ショップ プロデュース

グループワークでブランドショップをプロデュースして提案する



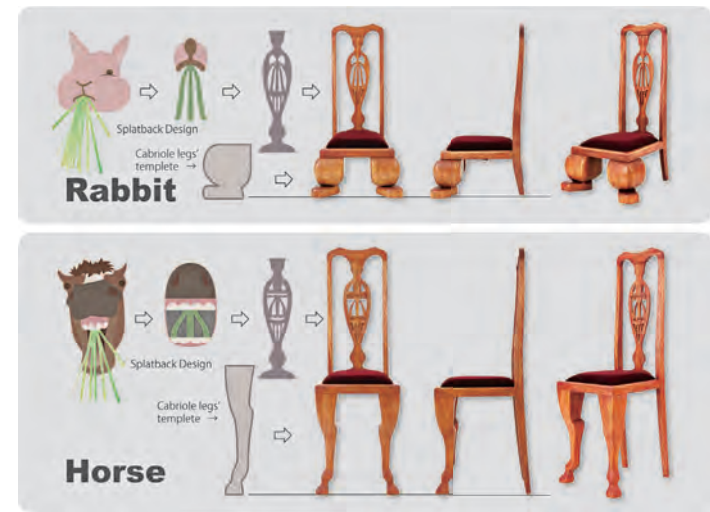


景色を着る～季節の景色を想起させるテキスタイルの提案～
堀口 和之

日本の日常着の重点が和装から洋装へと変わりゆく中、服飾の楽しみ方を考え直す。四季を楽しむ文化の一つである和菓子の「練り切り」から色、形、質感を抽出し、くらしの中にある文化的価値観から発想したテキスタイルを服飾に展開させた。



Queen Anne's style animal
～クイーン・アン様式におけるカブリオールレッグのアレンジ提案～
大沼 侑加

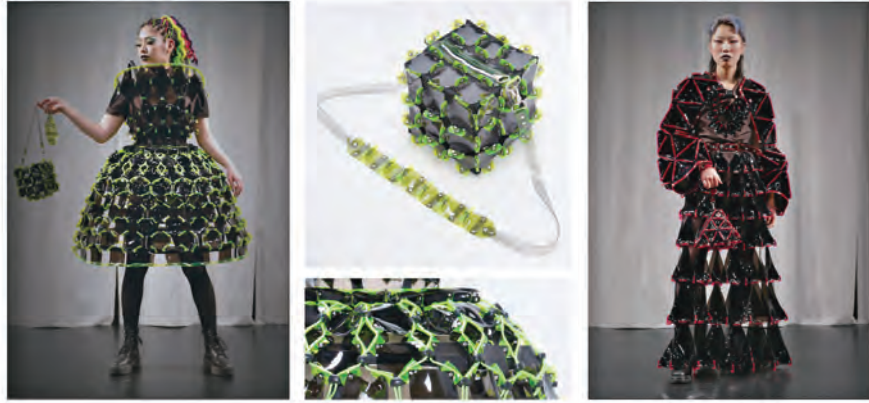


18世紀イギリス、ジョージアン期の家具職人たちは、クイーン・アン様式のルールを守りながらも独自にアレンジを施しその腕を競っていた。いまではアンティークと捉えられがちなこれらの様式アレンジを、今様のコミカルなモチーフとともに現代感覚で再現を行う提案として制作された。「うさぎ」と「うま」を題材に「猫脚」をアレンジし、スブラットバック（背板）には摂餌する様子を抽象化した文様が施されている。



おさかな道と人の道
武庫大橋2号床止め 親水空間計画
折口 真理恵

目まぐるしく移り変わる都市の住環境。人は暮らしの豊かさを求めて奔走してきた。しかし、その陰には静かに姿を消していく小さな生き物たちがいた。十数年後の私達、そして、次の世代の目にはどんな景色が映るのか。それを考える機会になればと思う。



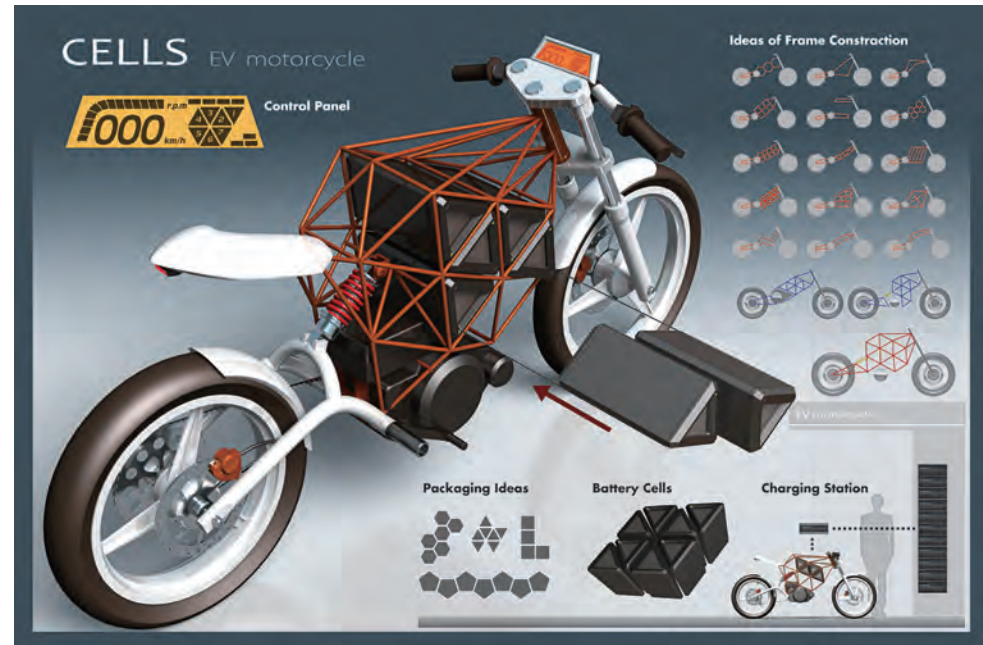
GEOMETRIC BODY
内野 菜摘

幾何学的な形態を二次元だけでなく、三次元に繋げ立体的な造形にし、全てのピースが繋がることで完成する有機的な造形を生み出した。プレイフルなバッグと、構造の規則性を保ったコスチュームのコレクション。



体の線
土屋 亜紀子

女性の体は、豊かで多様な線を持っています。一方で、欲望の対象とされ、特定の部分に意味を含み過激とされる面を持っています。単なる像として、女性本来の体の線を捉え、重ね、テキスタイルで表現する。これは、人間の最初の服である「体」、日常では隠されている「体」を着るための服です。



CELLS～EV モーターサイクルの提案～
中西 陽太

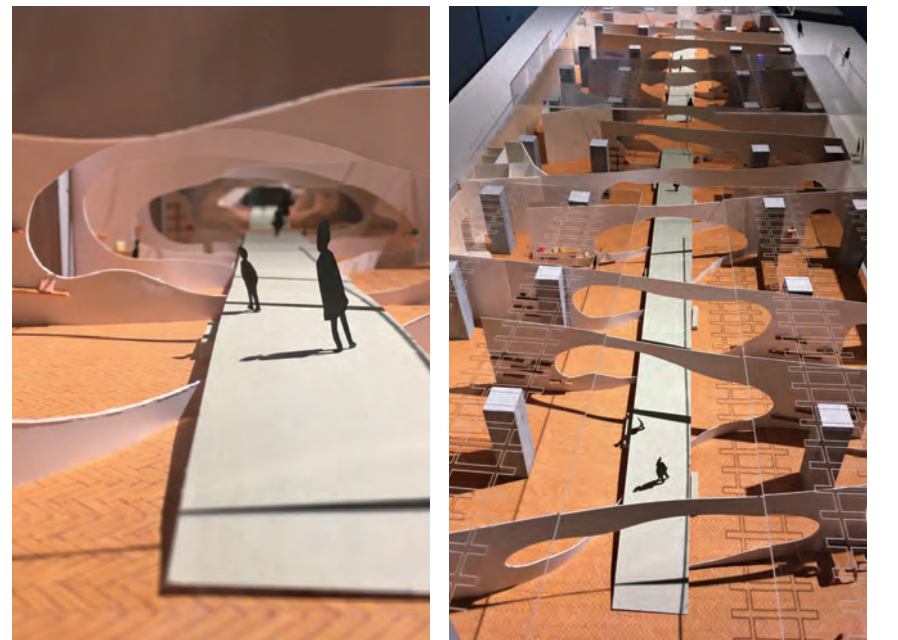


近年、自動車の動力はガソリンから電気へと世界的に移行しており、モーターサイクルの分野においてもこのEV化の流れは訪れると予想される。モーターサイクルは、エンジンや排気管などの機械的な外観が特長であるが、それらが充電電池とモーターに置き換わる際に機能美をどの様にして生み出すかという研究を行った。さらに、スタンドでの充電に多くの時間がかかることが判り、充電電池を小さなユニット（CELL）に分けてユニットごと交換する方法を採用した。そして、ユニットを効率的に格納する幾何学的なアイデアが生まれ、機能的な美しさを外観に与えることができたと思う。



とまりぎ
京都市桃陽病院・京都市立桃陽総合支援学校 建替計画
堀江 真由

京都市桃陽病院は同じ敷地に病院と学校を併設する療育施設である。現在は小児慢性疾患、不登校等の精神疾患を抱える小・中学生を対象に治療を行っているが開院当初は結核の治療所として設立された。それ故に街から離れた山地にあるこの施設は周辺地域から孤立した印象がある。この孤立感を緩和することで地域から温かく見守られるような、子供たちがのびのびと治療に取り組める環境を提案する。



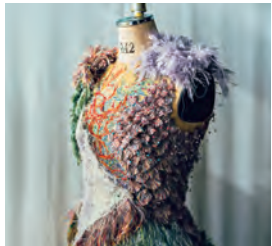
世代が巡る図書館
鶴田 明子

こどもが本に触れ、出会い、大人になってそこで本を読みたくなる。そんな、本を好きになるはじまりの場所。

コスチュームデザインコース

久保 李緒

福岡県立太宰府高等学校卒業



Q.制作している作品のテーマは？ 3年生で参加したファッションショー「SEIAN COLLECTION 2020」で披露した作品は、「死蘇鳥」をテーマに死から蘇る鳥をイメージしてつくりました。授業で見学へ行った織物工場の捨てられてしまう布の耳がすごく綺麗で、たくさんの人に見てもらえる機会の作品の素材として使いたいと思いました。水溶性シートを使って織り布の耳を縫い合わせ、色の組み合わせにこだわながら1枚の布に仕立てていくのですが、目に触れられないはずのものが布として生まれ変わり、世界に一つしかない作品をつくりあげるのは楽しかったです。

Q.制作で楽しいこと、大変なことは？ 授業で学んだことを応用して作品をつくるのが楽しいです。水溶性シートも2年生の授業で学びました。布の耳を使って作品にしようと思った時は「難しいかもしれないけどこれは突き詰めれば絶対にいけるっ!」と思いました。毎回悩むのは「どこまで手を加えるか」です。完成に至る道のりはやっぱり大変です。

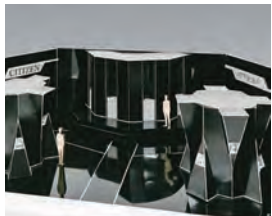
Q.制作に欠かせないアイテムは？ 祖母から受け継いだヘラや目打などの手芸道具です。祖母が手芸好きで、その影響で小学生の頃に手芸を始めたので今も手縫いが好きです。はさみカバーは小学生の時につくったものを愛用しています。

Q.コースの魅力は？ 一人ひとりの考え方を尊重してくれるので、服だけでなく、織物、染色、布をつかったアートオブジェなど、繊維を素材にどうやって形づけていくのかを探りながら、自分次第で造形の幅を広げられる自由さがいいです。
Q.コースの学びで身についた力は？ 自分でレー尔を敷いてゴールにたどり着く力です。言われたことだけをやるだけでは面白いものはいくらもないので、自分の視点でどうやって面白いものがつくれるのかを考えられるようになりました。

プロダクトデザインコース

森田 杜希亜

大阪府立大冠高等学校卒業



Q.制作している作品のテーマは？ 今までにないデザインだけれど使いやすい、ビジュアルと機能が両立しているものがつくりたいです。今はユニバーサルデザインの課題で手鏡をつくっています。手鏡は片手に収まるけれど、両手で開け閉めするところに使いづらさを感じたので、片手で開け閉めできて持ちやすい形を考えています。手鏡は女性の持ち物という固定観念があるので、男性が持っても違和感のないデザインにしたいです。

Q.制作で楽しいこと、大変なことは？ 悩んだ末に辿り着いたイメージが、全て噛み合った瞬間に達成感を感じて楽しくなります。形を決めるまでが一番大変で、頭のがごちゃごちゃしてしまうこともあります。そういう時は友だちや一人でカラオケに行き気分転換をしています。

Q.コースの魅力は？ 小さな雑貨から大きな家具、建物の中の一つの空間まで、つくるものの幅が広いところです。家具をつくる課題では、人の身体に一番関わる椅子が中心で、ロッキングチェアと長座椅子を組み合わせたデザインを考えました。

Q.コースの学びで身についた力は？ 使う人のことを考える力がつきました。課題で角がとがった照明を制作していたら、先生から「ぶつかったら危ないよね」って言われて。僕には使う人の視点で足りていなかったことに気づきました。アートではなくデザインなので、届けたい相手に心地よく使ってもらえるものをつくりたい。自分の視点からではなくて、使う人の視点からアイデアを発想するようになりました。

Q.将来の夢、目標は？ イングストリアルデザイナー(工業製品のデザインを手がけるデザイナー)か、家具や雑貨をデザインする仕事に就きたいと思っています。つくることが好きで、どの課題も楽しいので、やりたいことが多すぎて将来一つに絞りにくいのが現状です。

住環境デザインコース

石丸 萌香

山口県立華陵高等学校卒業



Q.制作している作品のテーマは？ その建物があることで地域がどうしたら良くなるのかを軸に、建物の内・外部の在り方を考えて作品をつくっています。3年生の最終合評で、滋賀県雄略にある古民家の内部空間の施設利用方法からリノベーションを提案する課題があったのですが、実際に近隣の人に聞き込み調査をしなからテーマを考えました。少し離れた場所に新興住宅地があることがわかり、内部を回遊性のあるスキップフロアで区切った1階がコワーキングスペースとカフェ、2・3階が託児所の施設を提案。地域の高齢者の方がカフェと託児所で働き、お母さんが仕事に没頭できる環境があれば若い人が集まり、地域のつながりも生まれる。地域の起点になる場所にしたいという思いで考えました。

Q.制作で楽しいこと、大変なことは？ 私は形に至るまでのプロセスを考えるのが好きです。考えるときは1キーワードを自由に書くのですが、そこから絞っていく作業が大変時間がかかります。

Q.コースの魅力は？ 全学年が一つのフロアで制作するので学年の壁がないところです。先輩がつくっているものや自分がやった課題を先輩がどんなふうにつくっているかを見られるのは勉強になります。

Q.コースの学びで身についた力は？ 多様な視点でものごとを考える力です。成安で学ぶようになってから社会情勢が気になるようになり、その解決手段として建築がどう立つかを考えられるようになりました。

Q.将来の夢・目標は？ 1年生のときにコミュニティデザインのプロジェクトに関わってから、地方に興味をもっています。地域の課題を解決できるような、建物の内部空間をつくる仕事に携わりたいです。



Spatial Design Department

空デの学生に聞いてみた



あんなこと、こんなこと



コスチュームデザインコース

岡座 巧

滋賀県立八幡商業高等学校卒業

Q.制作している作品のテーマは？ パンクとかホラーが好きで、とがっているものやゾクゾクする雰囲気デザインに取り入れたいと思っています。舞台衣装ではダイレクトに表現しやすいテーマなんです。日常で着られるデザインとして、デイリーウェアに取り入れることに挑戦したいです。怖いものや気持ち悪いものは良くも悪くも目を引くので、二度見してもらえる服をつくりたいです。

Q.制作で楽しいこと、大変なことは？ 手を動かしてつくっているときが楽しいです。高校は商業科で、大学は経済や経営学部に進む予定だったのですが、僕がものづくりや服が好きなのを理解してくれていた担任の先生が成安を勧めてくれたおかげで、毎日制作ができています。最近は服をつくる技術や知識が増えて、イメージしたのをつくる大変さが分かるようになってきました。イメージ通りにできたらスゴいけど、費やす時間を想像すると…。つくことは根性も必要です!

Q.コースの魅力は？ 先生や友だちに刺激をもらえるところです。領域の先生のことは尊敬しているし、信頼しているので、悩んだときはいつも相談しています。非常勤の先生はブランドを立ちあげるために必要なことなど、将来のビジョンが広がるような話を日常の会話の中で投げかけてくれるので、モチベーションが上がります。
Q.コースの学びで身についた力は？ 想像力です。授業を通して情報をたくさん取り入れるようになったのと、人とかぶるのが嫌なので、誰も見ていない視点を探そうになってから、目の前にある素材の特徴や質感とつくりたい作品のイメージが合致して、これだ!と思う瞬間が増えました。

Q.将来の夢、目標は？ 自分の作品をどんどん発表して、デイリーウェアのブランドを持ちながら、ハリコでコスチュームの発表をして、すごい人から映画の衣裳の依頼を受けたいです。若いのが夢は大きくていいのかなって思います。



プロダクトデザインコース

桐畑 千晴

滋賀県立伊香高等学校卒業

Q.制作において大切にしていることは？ イメージが固まったら、それを忠実に再現することです。つくりたいものの素材や方法で妥協しなくて。まずは自分で考えて、技術不足や知識不足の部分は、所属領域の先生や他領域の先生、ラボの技術スタッフの方などに聞いて補っています。見た目とどちらがいか迷ったときは、プロダクトデザインのことを全く知らない家族や高校の時の友だちのフラットな意見を大事にしています。

Q.制作で楽しいこと、大変なことは？ 案を考える時とつくっているときが楽しくて、素材選びや案が固まるまでが大変です。今は雑貨の課題で椅子の足カバーをつくっています。猫足の形で、どんな足の太さでも、形が四角でも丸でも大きさを調整できるようにするために、最適な布を探しているのですが、布のことなのでコスチュームデザインコースの先生に相談しました。大変なこともしろんな先生に聞いて乗り越えています。
Q.コースの魅力は？ 忙しいけれど、制作の実践が多いところです。課題をクリアするたびに、技術や知識が身についているのを実感できます。1年生の課題で学んだことが、2年生の課題で応用できたり、試作で失敗したものが後々使えたり。頑張ってやってきて良かったと思える瞬間です。

Q.コースの学びで身についた力は？ 前よりは判断力がついたと思います。いいと思っていたことも、いろんな人の意見を聞く中で切り捨てないといけないときや、案を出しすぎて迷うことがありますが、たくさん実践をするなかで、どのアドバイスや案を採用するかを決める時間が短くなりました。
Q.将来の夢、目標は？ 新商品が出たらとにかく試す文房具好きなので、文房具メーカーでデザインができればいいなと思っています。自分がデザインしたペンをみんなが当たり前に使っているような場面に遭遇したいです。



住環境デザインコース

松田 理暉

私立京都芸術高等学校卒業

Q.制作している作品のテーマは？ 建築の概念に捉われない、一癖あるものをつくるのが好きです。例えば床は水平という概念ですが、そこに意味を持たせることができれば、歪んだ床があってもいいと思っています。映画鑑賞が好きで、SFからドキュメンタリーまでジャンルを問わず観るのですが、特に影響を受けたのが『ハウルの動く城』です。今手掛けている作品も建物の床下が上する動く家をつくっています。

Q.制作で楽しいこと、大変なことは？ 頭の中であれこれアイデアを出しているときが楽しいです。そこからつくっていく中で壁にぶつかるところもありますが、授業で発表してみんなから意見をもらおうと、頑張って良かったと思えるので制作はやっぱり楽しいです。

Q.コースの魅力は？ 3つのコースの中で圧倒的につくるものが大きいので、その分考えるボリュームが多いところです。1年生のときに学ぶ3コースの総合的な視点を活かして考えることが必要だと感じています。

Q.コースの学びで身についた力は？ 相手のことを考える力です。成安で学ぶようになってから、相手がどう思うか、何を考えているのかに深く興味を抱くようになりました。高校生までは人見知り、自分から話しかけるのが苦手でしたが、成安に入ってから人は人しゃべりたいなって。建築を学ぶ中で相手のことを考えるのは重要な部分なので、思考が変わると行動が変わることを実感しています。

Q.将来の夢、目標は？ 将来はやはり建築に関わる仕事がいいです。住宅よりも、公共施設などを手がけてみたいです。よりたくさんの人に喜んでもらえるようエンタメ的な要素を取り入れて、生活に刺激が与えられる建築物をつくりたいです。





客員教授
河原林美知子
テキスタイルアーティスト

1903年、ヨーゼフ・ホフマンが設立したウーエーン工房のテキスタイル部門で活躍したリッチ・リックスから薫陶を受け、自然からのフォルム、素材の探究、自らの内面のリズム、オリジナリティの大切さを学ぶ。学生時代、基礎課程で型紙彫りを学び、その魅力にのめり込み自身の染色工房をスタートする。30代、40代は企業とのライセンス契約でプリントデザインを多く手がけ、50代に入りファイバーアートの面白さに興味を持ち常に新しい視点を大切にしながら現在へと制作を続ける。イギリス、イタリア、ラトビア、リトアニア、ルーマニア、ハンガリー、ポーランド、アメリカ、韓国等、海外のコンペティションにも積極的に出展。イギリスでは若い作家とのコラボレーションに参画し、美術館のコレクションやワークショップにつながっている。

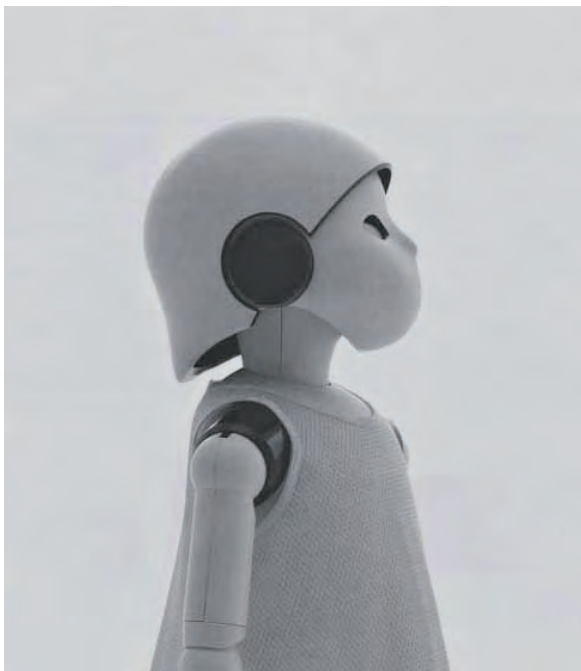
日本での個展、グループ展、公募展多数。



客員教授
藤野高志
建築家

生物建築舎という設計事務所を主催する建築家。活動の拠点にしている群馬県高崎市から世界へと建築作品を発表している。活動は建築設計のほか、芸術祭への参加、絵本の出版、各種講演会など多岐に渡り、イタリア、イギリス、フランス、韓国など海外の展覧会へ作品を出品している。

生物建築舎の事務所となっている「天神山のアトリエ」は、本来建築の外側にある動的な自然環境を建築の内側に取り入れ、その変化に包まれながら創作活動をしたという藤野の想いから生まれたものである。藤野は東北大学大学院修了後、清水建設時代には銀座の中銀カペルタワーに、はりゅうウッドスタジオ時代には会津の山間部でセルフビルドの小屋で暮らしたことで、都市や自然の大きな外の世界の流れの中に自分自身が在ることを、建築の力によって感じたという。日本建築学会作品選集新人賞、SDレビュー朝倉賞など受賞多数。



客員教授
松井龍哉
ロボットデザイナー

ロボットデザインの第一人者。

1991年日本大学藝術学部卒業後、丹下健三・都市・建築設計研究所員を経て渡仏。科学技術振興事業団 ERATO 北野共生システムプロジェクト研究員としてヒューマノイドのデザインを研究。2001年フラワー・ロボティクス株式会社を創業。「ロボットを日常の風景にする」という企業理念のもと自社ロボットの研究開発から販売までを手掛けている。

2014年松井デザインスタジオを設立し、幅広いデザインプロジェクトを展開。

作品：フラワーガールをコンセプトとしたヒューマノイドロボット「Posy」(2001)、マネキン型ロボット「Palette」(2002)、「スターフライヤーのトータルデザイン」(2006)、「アルフレッドダンヒル銀座本店」(2007)、「U.T.Palette」(2009)、家庭用ロボット「Patin」(2014～) など受賞等：グッドデザイン賞、ACCブロンズ賞、iFデザイン賞(ドイツ)、Red Dotdesign賞(ドイツ)、第六回日芸賞、グッドデザイン賞審査委員 (2007-14)



Product Design
立神まさ子
インテリアデザイナー

ショップ、ショールームなどのインテリアデザイン多数。



Costume Design
望田真
ファッションデザイナー&パタンナー

デイリーウェア、コスチューム、産学連携作品など、教育現場で24年間の指導実績と、多数の指導受賞歴を持つ。



Product Design
石井聖己
プロダクトデザイナー

SEIKI DESIGN STUDIO代表。情報と人の営みをデザインで結ぶアプローチで、家電製品から伝統工芸まで幅広くデザイン開発に携わる。



Product Design
竹下俊也
プロダクトデザイナー

京都市立芸術大学卒。シャープ株式会社勤務を経て現在 aja! design studio所属。



Living Space Design
笠木和子
建築家

一級建築士事務所アトリエ樫、共同主宰。



Costume Design
林 塔子
織作家

成安造形短期大学卒。主に製織の技法で平面・立体作品やアクセサリー等を制作。2010年京都府美術工芸新鋭展～2010京都工芸ビエンナーレ～(読売新聞社賞)他、個展・グループ展等多数。



Product Design
高杉昭吾
プロダクトデザイナー

成安造形大学卒。高杉昭吾デザイン事務所代表。使う人の気持ちに働き掛けるプロダクトデザインを軸に様々なデザイン業務を行う。独自ブランド「lumi」を立ち上げ、インスリン治療用の商品展開を行う。



Living Space Design
大原歩
リサーチコーディネーター

成安造形大学卒。主に景観形成・住環境・民俗文化の調査研究を行う。現在「里山の自然資源」「地域参加型研究」をテーマにした他大学との共同研究を実施。



Living Space Design
京谷友也
建築家

長野工業高等専門学校環境都市工学科卒業。東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修了(都市史・都市建築史)。磯崎新アトリエ勤務を経て京谷建築設計室を設立。



Living Space Design
奥田紘太郎
建築家

成安造形大学卒。個人住宅の設計や商業建築を手がける。株式会社一級建築士事務所 西村設計工房を経て kota-rookuda architect office 一級建築士事務所 代表。



Product Design
石川泰史
プロダクトデザイナー

誰かに何かを伝えたいとします。この時代に大切に思ふこと、暮らすこと、気づくこと。それらを文章で伝えるのは「物書き」、描いて伝えるのは「絵描き」、ものづくりで伝えるのが「プロダクトデザイナー」、…人を幸せにする人になろう。

空間デザイン領域主任。プロダクトデザインコース担当。京都工芸繊維大学意匠工芸学科卒。専門は量産を前提とした機器およびUIのデザイン。



Costume Design
田辺由子
テキスタイルアーティスト

布は人類最大の発明品です。この世に布がなかったら、とイメージしてみてください。そんな想像力が創造力とともにものづくりに大切です。

コスチュームデザインコース担当。京都市立芸術大学大学院美術研究科修了。1998年芸術祭「京・公募」京を創る」大賞受賞。



Product Design
西尾幸子
インテリアデザイナー

モノのデザインを考えることは、人を考えることです。大学の4年間でぜひトータルなデザイン力を身につけて、自信を持って社会で活躍できるデザイナーになってください。

プロダクトデザインコース担当。デンマークデザインスクール卒業マスター取得。インテリアショップalletak(アレタック)代表。



Living Space Design
三宅正浩
建築家

素晴らしい「空間」には「人」に対して大きな影響力があります。建築デザインを学習することで、住環境に心地良い「空間」を創造することのできるデザイン力を身につけ、「空間」の持つ力で人々を笑顔にしましょう。

住環境デザインコース担当。大阪市立大学工学部卒業。建築設計事務所y+M design office(ワイエムデザインオフィス)代表。



Costume Design
田中秀彦
コスチュームデザイナー・舞台演出家

日常で消費される為だけの服ではなく、自分の手から生まれる世界でひとつのファッション=コスチュームを探す事を大切にしています。固定観念に捉われず、自由な発想で創作に挑みましょう！

コスチュームデザインコース担当。成安造形短期大学服飾文化学科服飾芸術コース卒。衣装デザイナー、舞台演出家。芸術表現学会、日本舞台美術家協会、会員。

非常勤講師

様々なスペシャリストが学びをサポートします。



Living Space Design
吉田裕枝
建築家

一級建築士事務所ミラボ(3--lab)代表。イェール大学大学院建築学部修了。環境科学博士(滋賀県立大学)



Costume Design
山田 憲
シャツ縫製士

成安造形大学卒。一点ものにこだわったカジュアルシャツ専門店コトノイロシャツ代表で、シャツの全縫製を行う丸縫い職人。



Living Space Design
木村 準
建築デザイナー

(株)都市居住文化研究所所属。主に設計監理及びコンストラクションマネジメント業務や都市計画、景観形成、居住文化等の調査研究を行っている。



Product Design
八田 晃
インタフェースデザイナー

株式会社ソフトデバイス代表取締役。情報アーキテクトとして携帯電話からコックピットまで様々な機器の先行開発に携わる。



Living Space Design
山根健太郎
建築家

京都工芸繊維大学大学院修士前期課程修了。武田憲人と共にデザイン事務所「expo」を設立。その後、一級建築士事務所「expo」設立、代表を務める。



Costume Design
大野知英
コスチュームアーティスト

成安造形短期大学ファッションアートコース卒。演劇・ダンス・パフォーマンスなどの舞台衣装、モデル衣装など多数。



Living Space Design
越前良太
建築家

成安造形大学卒。森村政悦一級建築事務所を経て、越前良太デザイン研究所を設立。



Product Design
中谷眞司
エンジニア

近畿車輛(株)車両設計部を経てプランニング・エス設計事務所を設立。アーバンライナー、京都市地下鉄車両、営団地下鉄、E257系「あずさ」など、車両の設計を多数手がける。



空間デザイン領域 連続講座 客員教授による レクチャーを開催



空間デザイン領域の連続講座として客員教授3名によるレクチャーをそれぞれ開催しました。ロボットデザイナー松井龍哉先生には、「Simplicity～究極の洗練」をテーマに自然に溶け込むプロダクトの姿を、建築家の藤野高志先生には、動的な自然環境を建築の内外に取り入れた独自の建築を中心に、舞台衣装デザイナーの前田文子先生には、演出家、役者を交えた実作過程をそれぞれ講演していただきました。世の中のコミュニケーションの多くがリモートになる中、10月、11月のレクチャーは対策を講じた上、対面式で行い、講演後に学生の作品講評をしていただく回もありました。



滋賀県立びわ湖ホールでオリジナル ミュージカル上演プロジェクト！ 衣装、美術、映像から出演まで！

成安造形大学と滋賀県立びわ湖ホールが提携し、劇場のプロスタッフと学生が共同でひとつの舞台をつくりあげるプロジェクトを実施しています。空間デザイン領域の学生を中心に、全コース全学年の学生が参加できる選択自由型の授業で、「舞台美術」「舞台衣装」「小道具」「映像」「音楽」「演技出演、ダンス出演」など全てのパートで学生が関わります。プロスタッフのアドバイスと指導を受けながら、一年間を通して制作するプロジェクト授業です。



びわ湖大津館のイングリッシュガーデンに 光のアート作品を！

2017年にびわ湖大津館の開館15周年を記念しスタートした本学との連携事業「光のアートプロジェクト」。湖畔のイングリッシュガーデンに冬期限定で光のアート作品を制作します。前期の授業で、現地調査やコンセプトづくりを中心にデザインし、冬期の開催を目指します。2020年度は「おとぎばなし」をテーマに、お子様からお年寄りまでお楽しみいただける「光の童話の世界」を表現しました。学生たちは、企画・デザイン・制作の実践の場として緊張感と責任感をもってこのプロジェクトに取り組みしました。



「手のソウゾウ展～ホワイトタイム～」 空間デザイン領域 1年生前期課題作品展

7月～8月にかけて、本学ライトギャラリーにて、空間デザイン領域 1年生の基礎実習で制作された作品を展示しています。ヒトが生活する空間、ヒトを包み込む空間、ヒトが装う空間を固い素材と柔らかい素材を使い、手で想像し、手で創造すること。色彩を使用せず形と陰影、素材感だけで構成された空間展示です。課題である「柱、壁、床、屋根、光と開口の群造形」は住環境デザインの基礎構造を理解した上で建築模型という手法でイメージを展開させ、「布の立体造形」は、身近な服飾素材である布を自由に捉え身体を装飾します。



YKKファスニング アワード 優秀賞受賞！

コスチュームデザインコースの内野菜摘さんが、第19回（2019年度）YKKファスニングアワードのファッションングッズ部門において、バッグ作品「HEXAGON / SHRINK」で優秀賞（準グランプリ）を受賞！「YKKファスニングアワード」は、ファスナー・面ファスナー・バックル・スナップ&ボタンなどの「ファス

ニング商品」に焦点を当てた、学生対象のユニークなファッションコンテスト。応募総数は、全国57校より6,486点。グッズ部門では、応募総数1,446点のデザイン画から最終的に10点に絞り込まれ、実作品による最終審査に挑みました。内野さんは1年生からバッグ制作に力を入れており、2年生から続けている幾何学デザインと融合させて、3年生では正六角形を展開させたコレクションとバッグを発表。続いて、シリーズを発展させ今回のヘキサゴンバッグの完成に至りました。六角形の構成に面ファスナーを使用した、内容量を変えられるバックパックです。多くの試作と失敗を繰り返しながらも試行錯誤を重ね、長年の透徹した研究姿勢が実を結びました。



HEPオリジナルファッションコンテストに 3年連続入選 FIVE賞・準グランプリを2年連続受賞！

ファッションデザインコース卒業生の小角綾さんが在学中に、第37回HEPオリジナルファッションコンテストでFIVE賞を、そして翌年の第38回では準グランプリを受賞し、2年連続の入賞を果たしました！個性溢れるオリジナリティーの高い、丁寧な手仕事と美意識のバランスが評価された受賞となりました。そのまた翌年、先輩に続けと同じくコスチュームデザインコース卒業生の中田佳津季さんが、在学中に第39回の同コンテストに入選。プロモデルによるファッションショー形式で実力を問われる大きなステージで貴重な経験となりました。



毎日・DAS学生デザイン賞・金の卵賞受賞

本学卒業生の谷藤百音さんの卒業制作「Pieces」が、第48回毎日・DAS学生デザイン賞（大学生の部）金の卵賞を受賞しました。ファッション＝布といった既存概念をはずしテキスタイルとファッションが見事に融合、常識を覆した近未来の身にまとう素材への開発が評価されました。ファッション&テキスタイル部門賞には中田佳津季さんが、第51回の部門賞には久保李緒さんが選ばれました。



大学祭オリジナル ファッションショー

1年生にとって初めての大学祭で、セルフプロデュースのファッションショーを行いました！思いっきり自由な発想で創作されたコスチューム作品を自分たちがモデルとなってパフォーマンス！美術セットやエントランスのインсталレーションまで全て手作りでプロデュース。観客の前でのウォーキングやポーズが初めての学生もたくさんいましたが、堂々と作品イメージを表現しきって大満足！



リデザインプロジェクトで 学生作品が商品化！

リデザインプロジェクトとは、繊維産業が盛んな尾張地方のメーカー、商社から提供されたB級布などを活用し、障害者施設で製品化することを目的とした学生対象のデザインコンペです。本学ではプロジェクト実習として取り組み、初年度は大賞を受賞、翌年は参加学生の半分が入賞、入選を果たし、千代真吏奈さんの「ふくろうバッグ」(写真はサンプル製作)は商品化されました。



ジャパンテックスY展に参加

東京ビッグサイトで行われたジャパンテックス2019（日本インテリアファブリック協会主催）にて、テキスタイルを学ぶ全国の学生たちによるヤングテキスタイル展が開催され、本学からは岩崎萌森さんが参加しました。初日にはアーティストトークも行われ、インテリアトレンドショーの出品企業の方やデザイナー、大学関係者、若いアーティスト達の交流の場となりました。



TOPICS

地域や企業とコラボレーションする
プロダクトデザイン



ストリートファニチャデザインプロジェクト

ストリートファニチャデザインプロジェクトは、学生の手によるキャンパス環境の整備、ストリートファニチャのデザイン、実制作をおこなうプロジェクト。キャンパスの動線を考え、軸となるメインストリートにグリーンライン（芝生の径）で印象づけ、3種類のベンチを計画しました。「枕木ベンチ」は枕木のもつ粗削りで力強い存在感を活かしたシンプルなベンチ。枕木の座と銅の脚からなり、コントラストの強い材料を用いることで、互いの素材感を強調。「プランターベンチ」は大きなプランターと一体化したベンチ。樹木の下で休んでいるような気持ちになれるかも。「展望ベンチ」は大階段上から琵琶湖を眺めるために、後方に傾斜した低い座のベンチを制作。肉厚のステンレス板を曲げてできるシンプルでシャープな、折り紙を想わせるフォルムが特徴。



【成安造形大学 × かわらミュージアム】プロジェクト

近江八幡市にある瓦の博物館「かわらミュージアム」と連携して学生たちが地域の活性化のために様々なアイデアを提案して実施する取り組みを展開しています。これまでも、瓦素材を用いた生活雑貨やノベルティ商品を開発し提案を続けてきました。4年目を迎える今回は、施設の話づくりに焦点をあて、SNSのスポット「瓦割り写真スポット」の提案や「オリジナルフィギュア・トイカプセル」の制作をおこないました。



ロボットデザイナー松井龍哉客員教授による ワークショップ@ラ コリーナ

プロダクトデザインコース3年生が受講する「ロボットワークショップ」。松井龍哉客員教授の指導のもと、近江八幡にある「ラ コリーナ」でのフィールドワークを行いました。先端技術デザイナーを目指す自然環境との調和をテーマにグループに分かれて課題に取り組みました。講義とフィールドワーク、考察、制作を経てプレゼンテーションまでを2週間でおこなうハードなワークショップをやり終えて、学生たちの眼差しが変わってきたような気がします。



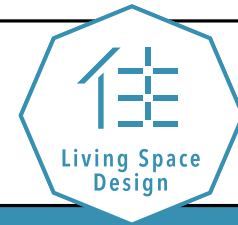
卒業生・森川優さんの卒業制作「Lotti」が MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2015 審査員特別賞（坂井直樹賞）を受賞

デザイン系学生の優れた卒業制作を表彰する「MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD」は、日本で唯一デザイン全般の卒業制作を対象としたアワードです。このアワードでプロダクトデザインコース・森川優さんの卒業制作「Lotti」が審査員特別賞（坂井直樹賞）を受賞しました。「Lotti」は、「道具をまとめて運んで出先で楽しめる小さな乗り物」で、若者の車離れという課題に対して新たな生活スタイルを作り出す価値を提案しています。実現可能な技術をきちんと調べて丁寧にデザインされている点が評価されました。



お茶の京都博「一坪茶室展」にて独創的な茶室を デザイン・制作しました！

お茶の京都博「一坪茶室展」にて木津川市とのコラボレーションで、豊かな自然や文化と一体となるための茶室「膳庵（おぼろあん）」をデザイン・制作しました。展示場所である宇治市や木津川市の美しい景色を背景としながら、宇治川・木津川とゆかりの深いヨシによるおぼろげな輪郭を持つ茶室は、木陰の中での野点のように心を宇治の川へと解き放してくれます。イベントでは多くの方々に新感覚の茶室を体験いただきました。

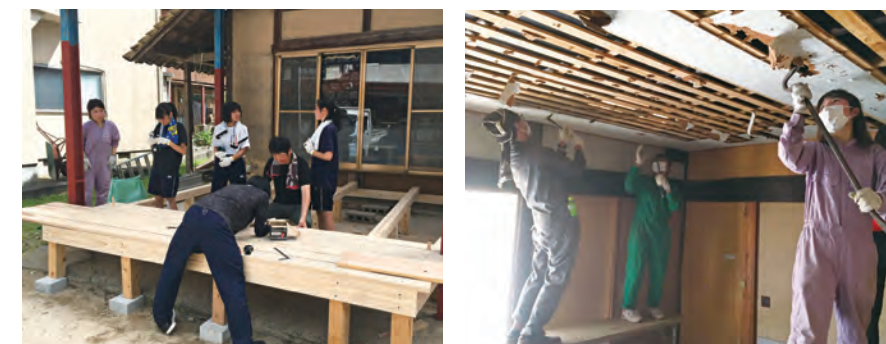


TOPICS

実践的なプロジェクトが豊富な住環境デザイン



古民家をワークショップによって 地域交流施設とゲストハウスに！



築100年以上の古民家を地域交流施設とゲストハウスにするために、ワークショップを開催し、地元の高中生や地域の方々と協力しながら、リノベーションのお手伝いをしました。“つくる”ワークショップではウッドデッキテラスやフローリング、天井の解体を。“考える”ワークショップでは地域の魅力や施設の使い方についてディスカッションしました。DIYによるリノベーション方法や地域でのまちづくりに実際に触れることで貴重な経験を得ることができました。



「第13回 西の湖 ヨシ灯り展」で 県知事賞を受賞！

住環境デザインではこの15年余り、ヨシを活用して様々な作品作りに取り組んできました。制作物はオブジェや照明器具、家具やディスプレイなど多岐にわたり、近年では比叡山延暦寺のお盆の行事にあわせ、根本中堂を中心に灯りの展示を行いました。また、滋賀県安土町で開かれる「西の湖ヨシ灯り展」や京都の「東山花灯路」といった催しにも毎年欠かさず参加しています。



琵琶湖システムのジオラマ模型を制作しました！

森・里・湖に育まれる漁業と農業が織りなす琵琶湖システムは2019年に日本農業遺産に認定され、世界農業遺産の審査が進められる中、琵琶湖システムをわかりやすくビジュアルするためのジオラマ模型を制作しました。滋賀県、学生有志館と打ち合わせを重ね、模型デザイン・制作、PRリーフレットやポスターの制作も行いました。現在、琵琶湖博物館など様々な場所で随時展示されています。



堅田駅西口広場のデザインに 学生のアイデアを！

堅田駅西口広場のバス乗り場のデザイン提案を学生たちが行いました。地域住民の方々に模型などを使いながらデザイン案をプレゼンテーションしました。実際に使用される方々にプレゼンテーションする難しさを感じ取れたようです。アンケートによりいただいたコメントや評価の高かったアイデアを元に、実際の設計が行われています。この堅田駅西口広場は、住環境デザインコースの三宅正浩准教授が自ら設計しています。



「琵琶湖博物館マイクロアクアリウムプロジェクト」にて オリジナルチェアをデザイン！

成安造形大学と琵琶湖博物館が協働で取り組んだ「マイクロアクアリウムプロジェクト」にて、マイクロワールドシアターに設置する「微生物をモチーフとしたオリジナルチェア」を学生たちがデザインしました。琵琶湖で微生物を採取し、顕微鏡などを使いながら観察を行い、スケッチをしてイメージを膨らませ、2016年にマイクロワールドシアターとしてリニューアルオープンしたスペースで使用されています。



「たかしま空き家LifeDesignコンペ」にて住環境デザインコースの 学生が優秀賞を受賞！

高島市が主催する、学生による「たかしま空き家Life Designコンペ」に住環境デザインコースの学生のチーム、住環境サークルの作品が優秀賞を受賞しました。学生たちに空き家の立地や周辺環境を含めた高島市での新しい生活がイメージできるリフォームデザインを募集され、30組のエントリーから選ばれました。作品は高島市役所 本館市民協働課前ロビーにて展示もされました。

FUTURE

卒業後の専門分野

空間デザイン領域の横断的な学びは
デザインの視野を大きく広げます。

生活の基本要素、衣・モノ・住の分野を見わたすことから
多彩な発想が生まれます。

大学4年間で得た経験を、
あなたはどんなフィールドで活かしますか？



勤務デザイナー
土屋 亜紀子 2017年度卒業
株式会社ウィックス

現在のお仕事を教えてください

ファッションからライセンスのキャラクターまで幅広く取り扱う靴下の会社で企画をしています。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

大学生活は幅広い課題の中で、自分なりに納得できる表現を見つける日々でした。時に辛くても真正面からものづくりに向き合った4年間は、企画の仕事をする上で常に揺るぎない強みとして活かされています。現在は、編み柄という表現で、いかにお客様に手に取ってもらえる靴下を作るか、を見つける日々です。自分が夢中になれる事を仕事にできたのは、大学での学びがあったからです。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

私は3年生の時に交換留学制度を利用して9ヶ月間イギリスの美大に留学していました。日本と海外では物作りへの考え方が大きく違い、制作への向き合い方や、生きる上での考えの幅がぐっと広がりました。留学中に得た濃密な体験は、常に頭の片隅にあり卒業した今でも私の人生に影響を与え続けています。皆様も成安ならではの制度や施設、先生を最大限に利用して自分の幅をどんどん広げてみてください。



勤務デザイナー
堀口 和行 2019年度卒業
アンドウ株式会社

現在のお仕事を教えてください

和装小物総合メーカーで、商品企画、OEMの生産をしています。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

成安造形大のびわ湖が望める拓けた環境で作るもの作りや、他領域の講義や実習が受けられるシステム、造形物の加工がすぐにできる環境には、創造性を高め、探求できるもの作りができたと思います。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

会社で働く、と、たくさんの方と関わり、もの作りを進めることになります。1人では出来ないことがたくさんあります。個人制作はもちろん大事ですが、グループ制作や、企業に依頼してのもの作りなど、人と関わりあって作り上げるもの作りでは、自分では想像できなかったような成長が出来ます。



コスチュームデザイナー
前嶋 卓吾 2008年度卒業
フリーランス

現在のお仕事を教えてください

衣装デザイン、製作。主に映像、舞台の衣装デザインです。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

映像、舞台の衣装は、音楽、照明、着用する人間、様々な要素の一つです。必然的に多種多様な表現方法をされる方々とコミュニケーションを図って一つの作品を作っていきます。自分は学生時代に他領域の仲間と共同制作をしていました。そういった経験が他分野の方と仕事をする上で役立っています。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

在学中、衣服以外の作品制作もしていたことが自分の価値観を広げられた理由の一つだと思います。大学ではいろんな形の表現を学んでいる人がいます。同じ表現をする者同士、積極的に人と交流を持ち、自分が専攻していること以外にも目を向け、どんどん首をつっこんでみてください。方法も手法もいろいろなやり方で自分達がわくわくすることを存分にやりてください。

主な就職先

株式会社スミノエ
スタイルム株式会社
有限会社ワイブシ
ハマナカ株式会社
株式会社ロマンズ小杉
東京衣装株式会社
株式会社ウィックス
株式会社宮脇織物
株式会社ジーベック
アッシュベフフランス株式会社
株式会社アイジーエー
旭興株式会社
株式会社宝塚衣装
アンドウ株式会社
宇仁織維株式会社



設計アシスタント
堀口 真由 2018年度卒業
一級建築士事務所 expo

現在のお仕事を教えてください

設計事務所勤務です。町屋の改修などの案件が多いので、現場実測、既存図起こし等の図面作成補助、書類作成等の事務作業を行っています。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

何事にも主体性を持って取り組めるようになったと思います。好きなこと、やりたいこと以外に對しても自分なりに課題を見つけ楽しみながら取り組む工夫が出来たようになったことで、社会人になり初めてのことでありますが前向きにチャレンジできています。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

学生生活の中で「時間があるならやってみる」を実践してみたいです。何かのチャンスやきっかけがあったらこれを基準に行動してみると色んなことに挑戦しやすくなるのではないのでしょうか。余裕があれば学外での活動もオススメです。4年間楽しんでください。



勤務デザイナー
石田 祐基 2015年度卒業
株式会社ジイケイ京都 (GK京都)

現在のお仕事を教えてください

GK 京都は GK デザイングループの関西拠点として設立された総合デザインオフィスです。私はプロダクトデザインの分野を中心に、様々なクライアントの多種多様な商材のスタイリング、CMFG、コミュニケーションツールのデザインを担当しています。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

4年間で学んだことがデザイン業務を行う上で基礎的なスキルとなっています。基礎があることで新しいことにも対応でき、仕事を通して得た知識と経験を積み上げています。また、大学で培われたあらゆることに興味を持ち飛び込む姿勢も役立っています。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

学生時代は自分への投資、時間は有限です。できるだけ学んでください。学びを得るチャンスは大学の授業だけではなくありません。たくさん吸収してください。入学はスタートです。いろんなことを楽しんでください。

主な就職先

株式会社ジイケイ京都 (GK京都)
コイズミ照明株式会社
フジテック株式会社
若林株式会社 (SOU・SOU)
西川リビング株式会社
株式会社視覚デザイン研究所
ヒラキ株式会社
竹内光学工業株式会社
株式会社くろちく
株式会社トーマネ
株式会社サインハウス
京都華製株式会社
株式会社カシイ
株式会社フジヤ
株式会社ヒルズトレーディング

主な就職先

株式会社乃村工務社
株式会社スペース
株式会社フジヤ
株式会社テレビ朝日クリエイティブ
株式会社彩ユニオン
吉志マネキン株式会社
セキスイハイム近畿株式会社
大成建設ハウジング大阪株式会社
大東建設株式会社
株式会社穴吹ミサワホーム
コイズミ照明株式会社
マックスレイ株式会社
マニエラ建築設計事務所
a a t + y o コミソマコト建築設計事務所
高松伸建築設計事務所



設計施工担当
藤原 心平 2017年度卒業
株式会社スペース

現在のお仕事を教えてください

私自身は商業施設の内装を基本設計から実施設計、施工管理まで大体のことはやっています。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

どんな仕事でもそうですが、考え続ける、ということは非常に重要だと思います。大学で「納得できるまで考える」という癖は身についたのかと思います。解決の為のアプローチは当然一つではないです。正解を見つけ出すために納得できるまで、そのアプローチを考え続けることが出来る、この忍耐力は大学での課題に向き合ってきたから身についたものだと思います。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

忍耐力というのは、課題に向き合っていると自然と身に付きます。課題をやっている中で足りなくなってきたり、考えても分らなくなってきた部分を放置しないようにして下さい。そのためには先生にもたくさん相談することをお勧めします。



勤務デザイナー
梶井 理帆 2015年度卒業
竹内光学工業株式会社

現在のお仕事を教えてください

メガネフレームの設計、デザインが主な仕事です。一からデザインを考えることはもちろん、他社で作成された図面を社内で製造できる形に修正するなど、設計要素の強い仕事もあれば、広告やカタログなどのグラフィックの仕事をしたりすることもあります。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

オールラウンドに技術を求められる仕事なので、大学でプロダクトデザインをはじめ様々な分野のデザインを学べたことが今でもも力になっています。メガネは医療機器ですが、ファッションアイテムでもあり、建築デザインに通ずるところもあります。学生時代に他の領域やコースのデザインに触れたことで、メガネひとつとってもデザインの幅が大きく広がりました。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

好きなことを諦めないでいて欲しいです。大学という場所や、学生のときにしかできないことがたくさんあると思います。やってみたいこと、興味があること、学業以外のことも、今できることはできるだけ挑戦してみてください。すべてが未来に繋がります。応援しています！



勤務デザイナー
御子 神健太郎 2010年度卒業
株式会社フジテック

現在のお仕事を教えてください

エレベーターやエスカレーター、動く歩道などの専門メーカーであるフジテックという会社で、デザイナーとして働いています。エレベーターは子供からお年寄り、体の不自由な方など、様々な人が使うものなので、誰にでも使いやすいモノを目指して日々頑張っています。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

エレベーターのデザインは建築デザインのトレンドに大きく影響されます。プロダクトデザインの知識だけではなく、建築デザインの知識も必要になってきます。成安はコースや領域の垣根が低いので、違う分野の先生にも気軽に話を聞く事ができ、様々な知識を得る事ができました。成安で得た幅広い知識は今の仕事で大活躍です！

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

将来の自分を想像して、それに向かって全力で学び、たまには全力で遊んで欲しいと思います。大学という場所は、自分が学びが覚えあればいくらかでも学ぶ環境を用意してくれます。先生や仲間から多くのスキルを得て、多くの思い出を作ってください！



設計アシスタント
谷 玲実 2016年度卒業
株式会社 カフェ

現在のお仕事を教えてください

ディスプレイデザイン会社勤務です。主に、展示会のデザインや百貨店等の空間装飾を行っています。

大学での学びがお仕事でどう活かされていますか？

自分の物事を考える手法のベースが作れたことです。私は課題制作する際、模型をいくつも作り、その物作りから発想が生まれていくことがほとんどでした。今でもその考え方は大事にしておき、仕事ではパソコンに向かっての時間がほとんどですが、デザインを整理する際には一旦ラフに模型を作ったり、ゆる〜い絵を描いたり、実際に物を触ってみたりして手から物事を考えるようにしています。

新入生へ、メッセージやアドバイスをお願いします

自分で取り組んでいることに枠をつけずに、少しでも興味や気になることがあれば、まず取り組んでみるのが大事のように思います。

[芸術学部 芸術学科]

総合領域
イラストレーション領域
美術領域
情報デザイン領域
空間デザイン領域
地域実践領域



携帯・スマートフォンの方は
こちらのQRコードから
アクセスしてください。

[空間デザイン領域 制作メンバー]

デザイン: niwa[すずきあい]印刷クラス卒業生・渡邊真由/イラストレーションクラス卒業生
写真: 増田好郎(表紙、p.06、07)
取材・テキスト: 西川有紀[モーラ](p.06、07)
印刷: 大伸社
発行: 成安造形大学 入学広報センター
発行日: 2021年4月1日
〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東 4-3-1
Tel: 077 574 2119 Fax: 077 574 2120
E-mail: nyushi@seian.ac.jp URL: www.seian.ac.jp

本書からの無断転載を禁じます。
また掲載内容は、2021年3月現在のものであり、一部変更される場合があります。
なお、最新情報については本学Webサイトをご覧ください。

OPEN CAMPUS 2021

1st 4/18 [日] 2nd 6/6 [日] 3rd 7/25 [日] 4th 8/29 [日] 5th 10/10 [日]

[ACCESS]

京都から20分	----- JR湖西線普通 -----	JR おび 温泉 駅
大阪から46分	----- JR京都線新快速・JR湖西線普通 -----	
神戸から65分	----- JR神戸線新快速・JR京都線新快速・JR湖西線普通 -----	
駅前からは無料のスクールバスで約3分		

【 】

成安造形大学

