

総合領域

総合デザインコース

成安造形大学

大学案内2022

SEIAN UNIVERSITY OF

ART AND DESIGN

GUIDE BOOK 2022

INTEGRATED STUDIES DEPARTMENT

COMPREHENSIVE DESIGN COURSE

デザインが

社会を

面白くなる!?

情報を
整理する力です

人と人を
つなぐ
デザイン
!?

デザイン
とは
“豊かさ”
である

観察する力とは…



D | こ | 必 | れ | 課 | デ | S | 総合領域 総合デザインコースってこんなところです。
E | ら | 題 | ザ | イ | イ | I | 新しいアイデアを見つけたり、提案したりして既存の問題を解決する、そのために必要とされているデザイン思考は、これから社会を生きるために必要な力です。総合領域では、「コト」・「モノ」・「情報」の分野をバランス良く学び、デザインの力を使った企画提案力やプロデュース・ディレクションする力を養います。デザインに興味があるなら、デッサンや造形にあまり自信がない人でもオススメ。しっかりと創造性を発揮できる総合力を養うことができます。

N | ら | の | イ | ン | 思 | ト | デ | N |

か | ら | の | サ | 考 | で |

力 | を | 養 | イ | で |

を | 養 | い | ま | す |

の | 社 | 会 | で |



デザイン
プロセス

調べる

観察する力
共感する力
情報をあつめる力

問題を見つける

情報を整理する力
価値に気づく力
仮説を立てる力

G

発想する

応用する力
考え方を組み合わせる力

かたちにする

見える化する力
具現化する力
ストーリーを作る力

試してみる

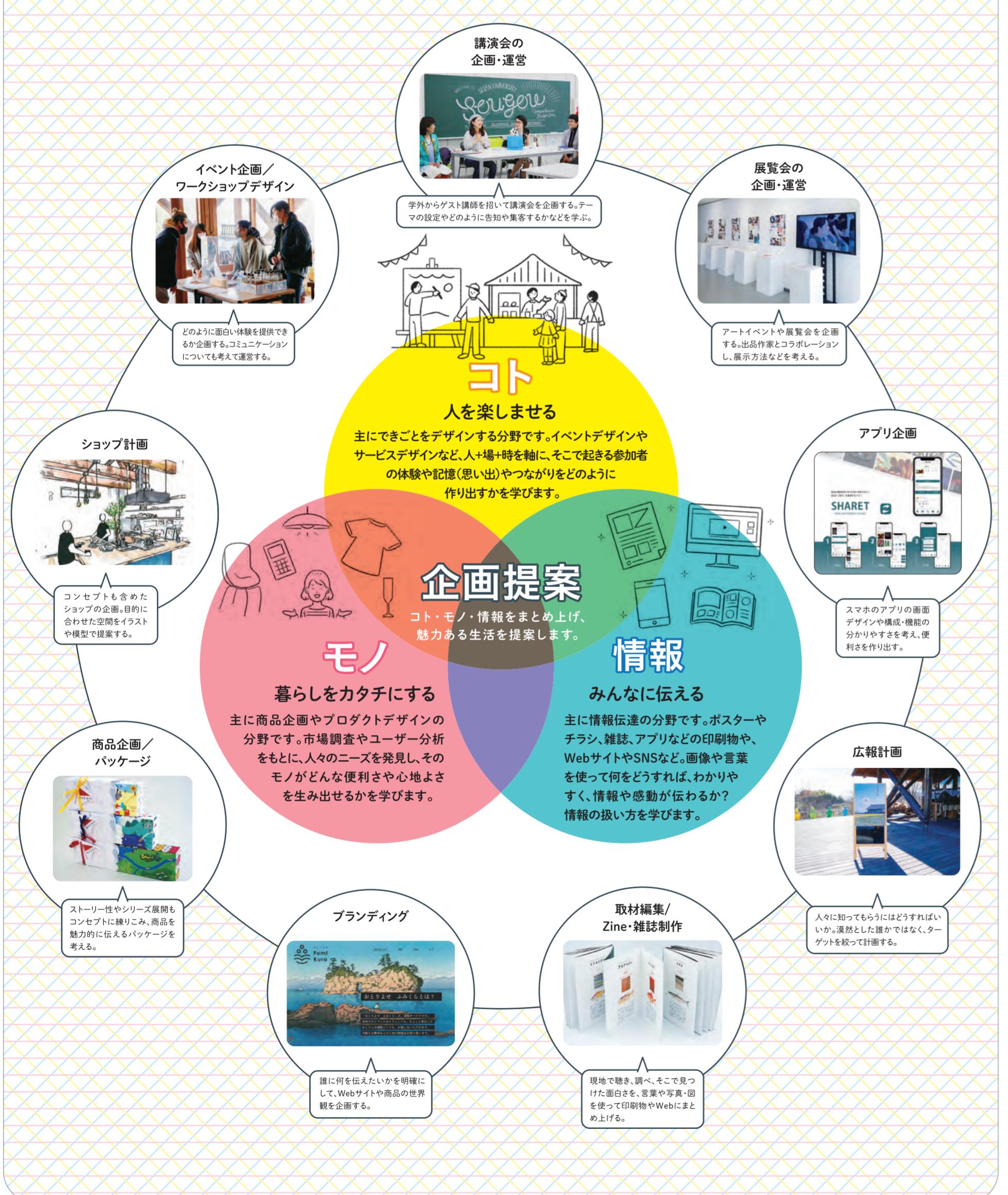
ふりかえる力
発信する力

繰り返すことで、経験を深めていきます。



コト、モノ、情報の分野を学び、企画提案力を身につける授業を紹介します。

なぜ「コト」・「モノ」・「情報」に注目すべきなのでしょうか？ デザインとひとことで言っても、その対象は多種多様です。一つの事象をとってみても、それにまつわるさまざまな種類のデザインがあり、密接に関係し合っています。例えば、新商品のデザインを考えても、商品そのもののデザイン（モノ）、そのための宣伝のデザイン（情報）や、発表会のデザイン（コト）があります。総合領域では、グループワークの中で学んだネットワーク力・分析能力・構想力・プレゼン能力を生かし、それらをまとめ上げることで、のごとを実現していく企画提案力を育みます。



総合領域×企業、特別授業もあります！



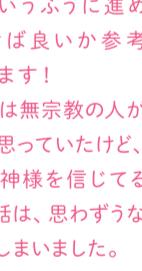
「死を通じて生を考える」!? デザインリサーチ手法を学ぶ4日間

総合領域には、通常のカリキュラムとは別に開催される特別授業もあります。昨年行われたのは、デザインリサーチを実際に課題を通して学ぶ特別講義でした。株式会社ロフトワークの方々をゲスト講師として招き、大学と京都市内にあるロフトワークの事務所など複数の場所で開催。「特別講義『問い合わせの設計』デザインリサーチ合宿～インタビューして、次どうするの？～」と題された授業のテーマは、ズバリ「死を通じて生を考える」。敬遠されがちな、しかし誰しもが自分のこととして扱うことができる内容です。同社プロデューサーとクリエイティブディレクターから、「どのように問い合わせを立てて」「どのようにリサーチし情報を得るか」「集めた情報をどのように整理し新たな考え方を導き出すか」「それをどのように人々に伝えるか」を学んでいきます。前半2日間では、ロフトワークの取り組み事例の紹介、デザインリサーチ手法につ

いての講義に加え、写真家であり元狩猟家、そして末期の血液がん患者である幡野広志さんから、死についてのお話をいただき、死をきっかけに生や幸せを考えるというポジティブな視点が示されました。2週間後の後半2日間は合宿形式。テーマに対する「問い合わせ」を立てたのち、実際の現場（介護付きシェアハウスや国立民族学博物館）でのフィールドワークも経験しながら、「インタビューして、次どうするの？」という本題に入り、宿題だった身近な人へのインタビューを素材に、仮説からストーリーをつくり、コンテンツに落とし込んでいく手法を学びました。「課題やテーマを鵜呑みにしない、まず当たり前を知ること、そしてその当たり前を疑うこと」を実感し、デザイン思考・プロセスを実践的に学ぶことができた4日間でした。

後日、授業の成果展が学内外で開催されました。

印象的だったのは、リサーチの仕方です。実際にインタビューや、博物館に行くことができる限り、発見が多く、少しでも前に歩めたと感じられる授業でした。しっかりとリサーチがあるいろんなアイデアを出しやすいとわかりました。グループワークをどういうふうに進めていけば良いか参考になります！



田中美緒さん

株式会社ロフトワークってどんな会社？

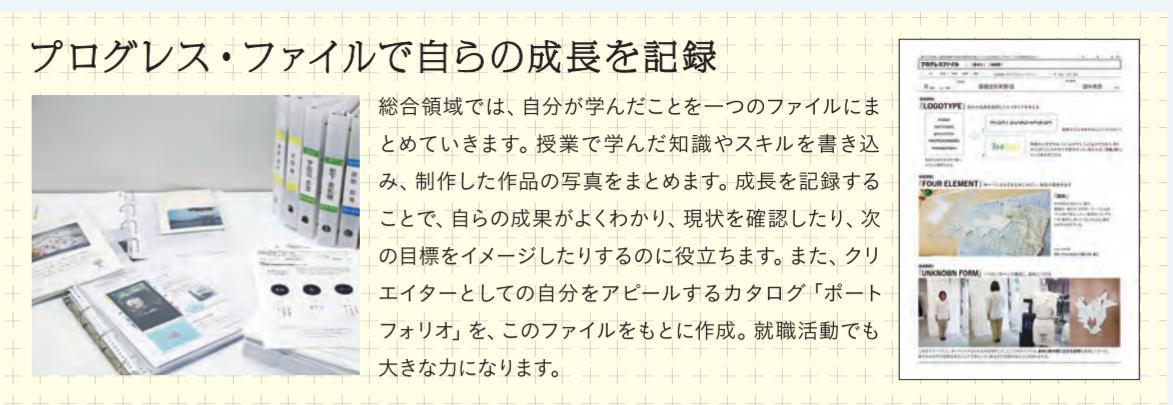
東京、京都、台湾、香港を始め、世界に10拠点を持つクリエイティブプラットフォームとして、ウェブやUXデザインを中心としたプロジェクトマネジメントや事業支援などを、企業や行政、教育機関とともに実践しています。ディレクター、プロデューサーといったスタッフが多数在籍し、コト・モノ・情報のデザインを駆使し、社会の問題に取り組んでいます。

loftwork.com/jp



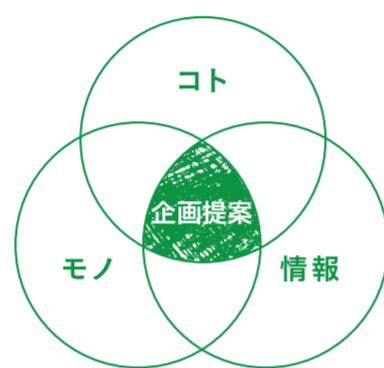
デザインプロセスを学ぶ専門科目と、他領域の授業を組み合わせて、一人ひとりのオリジナルカリキュラムをつくることができます。

総合領域のカリキュラムの目標は「デザインがわかった！」ということ。すなわち、「デザイン思考」を使いこなし、身のまわりのさまざまな課題を解決できる人材を育成することです。「コト」「モノ」「情報」のデザインプロセス科目を中心にした総合領域独自の専門科目で知識を深めます。さらに、他領域の科目で技術を習得したり、プロジェクト科目で実践力をつけるなど、自分でカリキュラムを組み立て、専門研究へと昇華させます。



先生、 デザインについて教えてください。

デザインに興味はあるんだけど、難しそう…
というあなたにお届けする、
これからデザインを学ぶにあたって大切なことを、
先輩たちが先生に聞きました。



「コト」「モノ」「情報」という3つのデザイン分野のことね。これがわかるとすごく便利ですよ。
あなたが学んでいるのは、本や雑誌、Webなど「情報」の伝達に関わる分野のデザイン。「モノ」のデザインというのは、主にプロダクトデザインのことですね。

そして、総合領域で大事なのが「コト」のデザイン。これは出来事のことで、展覧会やワークショップ、マーケットといったイベントやサービスを企画することです。

総合領域ではこの3つの分野を関連させながら学ぶことができるんです。このことが全体を見渡す力を養い、プロデュースやディレクションに役立ちます。

総合の授業でよく出てくる3つのデザイン分野について教えてください。私はグラフィックデザインに興味があるので情報デザイン領域の授業を選択して学んでいます。



宮永真実 助教

「コト」「モノ」「情報」、
3つのデザインを使いこなせ

「コト」のデザインに興味
がわいてきました。詳しく
教えてください。

デザインってかっこいい
だけじゃダメって聞いた
んですけど……

そもそもデザインの本質とは、問題を解決するということです。ですから、例えばある商品のポスター制作を依頼された時、その商品を広めるためにポスターが本当に適切なのかを考え、「イベントの方が伝わることがあるかも」とか「今回はSNSを利用するのも良いのでは」など、より創造的な提案ができるような思考を持つことが大切です。

さらに、「コト」と「コト」を結びつけて、新たな人のつながりを作ったり、価値を創造したりする、そんな発想こそが「コト」のデザインの面白いところなんだ。

大事なのは問題を発見する力、そして大胆な発想。アイデアというのはいつも自分の体験からしか生まれてこないから、よりたくさんの学びと経験を積むことが、総合力を養う一歩になりますよ。

石川泰史 教授

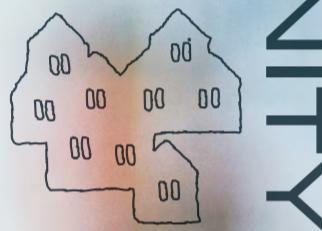
総合領域の学びを活かせる仕事のフィールド

4年間を通して身につく、企画提案力やプロデュース・ディレクションなどの幅広い能力は、社会に出てから多岐にわたる職種で活かすことができます。

FIELDS OF WORK

COMMUNITY コミュニティの仕事

地域に密接に関わり、人々を巻き込みながら元気にする仕事。地域の活性化につながるイベント開催・地産地消のフード産業の立ち上げ・観光資源の発掘など、コミュニケーション力や経営感覚・企画力・交渉力のような、社会をデザインするための能力が必要です。



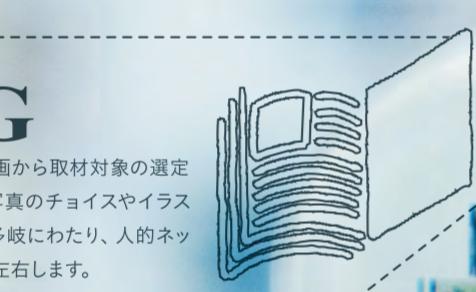
EVENT イベントの仕事

何かを発信するためのイベントの企画・主催をする仕事。どんな体験を提供できるか?どのように告知し集客するか?などのアイデア提案からイベント当日までの日程管理、スタッフの統率力といった現場での経験も重要です。

BRANDING ブランディングの仕事



企業の姿を考える仕事。顧客の気持ちやニーズ・トレンドをつかみ、社会に企業価値をどう認識してもらうか構想を練りながら、信頼感・好感度を高めるために提案していきます。



EDITING 編集の仕事

雑誌や本の編集の仕事。情報収集・企画から取材対象の選定や対応・ページ構成・文章執筆・掲載写真のチョイスやイラストレーターへの発注まで、仕事内容は多岐にわたり、人的ネットワークの広がりがアウトプットの質を左右します。

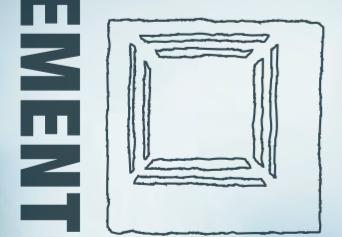
COMPANIES AND BUSINESSES 一般企業の仕事



一般的な会社の総合職の仕事。プロデュースという特殊な仕事に思われてしまいかねますが、企業の総合職では問題解決能力が求められます。情報分析力・コミュニケーション力・コーディネイト力・プレゼンテーション力などを総合的に発揮できる仕事といえます。

ART MANAGEMENT アートマネジメントの仕事

芸術への深い造詣を活かし、美術・音楽・演劇などさまざまな芸術活動を支援する仕事。人々に新しい視点を与え、質の高い芸術に触れる機会を提供するために、広報活動や展示方法などを総合的に運営・管理します。

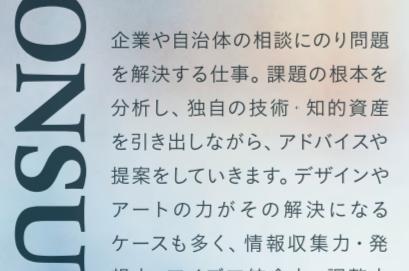


MEDIA メディアの仕事



スマホアプリや、WebやTVなどのコンテンツの利用方法を提案していく仕事。メディアの進化は速いので仕組みを理解しながら、新しく便利で楽しいサービスを提供する必要があり、情報収集能力・企画力・プレゼンテーション力が求められます。

CONSULTING コンサルタントの仕事



企業や自治体の相談にのり問題を解決する仕事。課題の根本を分析し、独自の技術・知的資源を引き出しながら、アドバイスや提案をしていきます。デザインやアートの力がその解決になるケースが多く、情報収集力・発想力・アイデア統合力・調整力が役に立ちます。



PROMOTION プロモーションの仕事

企業や自治体あるいは商品・サービスを広く人々に認知させるための仕事。何をどう伝えるのが最も効果的かを見極めてプランニングします。また、社会からどう受け取られていけるかを正確に把握する必要があります。調査・マーケティング力も求められます。



OTHERS そのほかの仕事

雑貨プロデュース・ブランド企画・ギャラリリスト・商品企画・営業企画・地方自治体やNPO法人・福祉団体の職員…。情報収集・課題発見・分析・コーディネイト・情報発信などの力を活かしながら人々の暮らしを豊かにし笑顔を作る仕事がたくさんあります。



学生の進路紹介

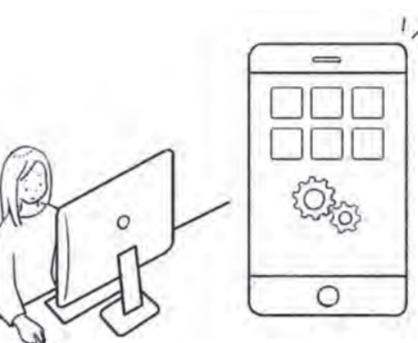
OB/OG INTERVIEW

総合領域で学んだ学生は、実に様々な進路に進んでいます。ここでは特に象徴的な卒業生に、4年間で学んだことが、どのような進路に結びつくのかを聞きました。



岸本由美子
KISHIMOTO Yumiko

ユーザーの立場で考える
アプリデザイナー



—今、どんな仕事をしていますか?

おもにアプリのソーシャル・ネットワーキングサービスやRPGゲーム等を運営しているIT企業でデザイナーとして就職して、美容サービス系のアプリデザイナーをしています。

—今の仕事にやりがいを感じるところはどこですか?

アプリのUI(ユーザーインターフェイス)デザインのほかに、バナーやDM制作なども幅広く担当します。その際、ただ降りてきた仕事をこなすだけではなく、なんのためにやるのか、目的にあたした施策なのか、ディレクターとも話しながら戦略を考えます。自分の案が通った時や、ユーザーにとって分かりやすく使いやすいものができる時にやりがいを感じます。

—社会に出で、変わったことはありますか?

見た目に良いデザインをつくるだけではなく、ユーザーの立場になって考えたり、ビジネス視点で考えたり、効率の良い作業法を考えたり、いろんなことを考えて制作しなければならず、考え方の幅が広がりました。また、感觉だけに頼らず、常に感じたことは文章や言葉にし、相手に伝わるように意識しています。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。

もともと興味はあったのですが、グラフィックデザインコースのWebやアプリを制作する授業を履修してその奥深さの虜になり、もっと勉強をしたいと思ったのがきっかけです。

—就職活動で工夫した点はありますか?

特にポートフォリオに力を入れてつくりました。ただの作品集になら

ないように、載せるものは自信のある作品だけに絞り、作品やプロジェクトができるまでのプロセスや、どんなチームでどこを担当していたか、結果どんな力がついたか、誰が見ても分かりやすいように意識して制作しました。また、闇雲に就活をするのではなく、行きたい企業を絞っていましたので、不安はありましたが、結果的に企業研究や自己分析をしっかりることができ、自分のベースで納得のいく就活ができたと思います。

—総合領域での学びは、今の仕事にどう活きていますか?

たくさんの失敗は、貴重な経験として今の仕事に生きています。地域プロジェクトやデザイン制作など広範囲で様々なことにチャレンジすることで、自分でできること、できないことを知ることができました。様々な人に協力して「どのようにやっていけば作り手も受け取り手も幸せなのか」を考えていたことも今の仕事につながっていると思います。どんなに小さなことでも「課題」を見つけては、「解決」していく楽しさを総合領域で学びました。成安は、個人規模の小さな企画でも学校全体を巻き込む大きなプロジェクトでも、先生を含めたくさんの方が協力してくれるので、挑戦がしやすい環境だったと思います。

—これからの夢はありますか?

デザイナーとして、まだまだ知識や経験が少ないので、今はとにかくどんどん挑戦をし、一人前のデザイナーに早くなりたいです。また、大きな夢は、時代にあったUX(ユーザー・エクスペリエンス)。使う人が製品やサービスを通して得られる体験のこと)デザイナーになって、あらゆる分野で活躍できたらいいなと思っています。

—今、どんな仕事をしていますか?

東京の広告制作会社でWebディレクターをしています。入社して1年半はデザイナーをしていましたが、企業のブランドサイトのディレクションを年間を通じて担当しつつ、Webマガジンの企画・運営や、商品のPRサイトのデザインなども行っています。

—総合領域で学んだことは、今の仕事にどう活きていますか?

総合領域の授業でのグループワークや、違う領域の授業を受けて横断的にデザイン・アートについて学んだことが今の仕事の土台になっています。広告・Webデザインの仕事では、グラフィックデザイナー・コピーライター・代理店の人など、違う分野の人と、いかに共通の認識を持てるかでのづくりの精度に差が出てきます。情報共有や進行管理など、「精度」を高めるためのコミュニケーションの仕方の基礎的な部分や、幅広い分野の知識を総合領域で学ぶことができたと思います。

—総合領域の4年間で印象的だった出来事を教えてください。

総合領域のWebサイト「ONOMATOPHE Magazine」の立ち上げ・運営に関わったことです。自分の領域の良さを記事にして、高校生や親御さんに伝えることは、「自分たちが当たり



谷川智美
TANIGAWA Tomomi

Webディレクターとして、
PRサイトや
Webマガジンのデザインも



前だと思っていることに価値を見出し、受け手のことを考えて企画・デザインをする」という、総合領域で学んだことを実践する場になりました。自分のためじゃなく、誰かのためにものづくりをすることが楽しくて、広告業界という今の仕事に就くキッカケになった貴重な体験です!

—これからの夢はありますか?

「Webディレクターになる」という入社時の目標は達成できただけで、次は、Webサイトのコンテンツ(内容・企画)づくりに力を入れていき、ただキレイなだけではなく、何度も開拓していくような面白い内容がつまったWebサイトをつくれるようになります。また、今後は、Web以外でもいろんな分野でスキルを磨きたいと思っています。コミュニケーションデザインにもとても興味があるので、将来的には地元高崎の良さを伝えたり、地方都市の新しい価値観を生み出すようなWebサイトや、ものづくりに関わりたいです!



山田裕太
YAMADA Yuta

広告代理店で
制作物の進行管理を行っています



前だと思っていることに価値を見出し、受け手のことを考えて企画・デザインをする」という、総合領域で学んだことを実践する場になりました。自分のためじゃなく、誰かのためにものづくりをすることが楽しくて、広告業界という今の仕事に就くキッカケになった貴重な体験です!

—総合領域での4年間で印象的だった出来事を教えてください。

とにかく、本当に学生の仲がよかったです。

—総合領域を選んだ理由を教えてください。

入学した時は、まだ明確に何がしたいか見えていなかったので、様々なことに挑戦できる総合領域を選びました。しかし、4年間で次第に自分の興味がわかってきて、結果として広告代理店といふ、いかにも総合領域的な進路になったので、つながっていくもんだな、と感じます。

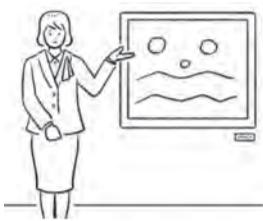
—これからの夢はありますか?

近い目標としては、まずは会社の仕事を全うすることです。広告を専門的に学んだわけではないので、仕事の中で自身を高めていきたいです。今のところ大きな夢としては、人に何かを教えたり、伝えたりする仕事をていきたいと考えています。



龍門さくら
RYUMON Sakura

美術館で現代アート作品の
鑑賞サポート



—今、どんな仕事をしていますか?
香川県直島にある美術館にて、入館の案内を行ったり、鑑賞サポートを行っています。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。
大学卒業後、広告代理店で2年間働いたんですが、もっと美術作品のある環境に身をおきたいという思いが強くなってしまい、思って転職しました。

—総合領域を選んだ理由を教えてください。
自由に自己責任で、境界なく授業を選べるのが魅力でした。これはいろんな人と会えるに違いない、とワクワクしましたね。もっともっといろいろ巻き込んでやれば良かったと若干後悔しています。望んで頑張れば何でもできます。

—これからの夢はありますか?
現代アート作品を多くの人に楽しんでもらえるよう、対話型鑑賞だったり、見合うスキルを身につけたいです。将来的には、田舎にある親戚の家を譲ってもらい、改装しながら住むことを妄想しています。それまでにパソコン一台でできる仕事能力を身につけています。



張寿響
CHANG Suhyang

働きながら、アーティストの
サポートをしたい!



—今、どんな仕事をしていますか?
働きながら若手作家を支援するアートマネジメントを行っています。卒業後も大学の【キャンパスが美術館】で経験を積ませていただいたので、今後は個人的にアーティストのサポートや展覧会の企画などをしていくべきだと思います。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。
私はにはイラストレーターを目指す姉がいます。早い段階で将来の志望を決めた姉を見ているうちに、自分はそんな人たちのサポートがしたいと思うようになりました。さらに総合領域での授業や学外での経験からその思いが強まりました。

—総合領域での印象だった出来事を教えてください。
他領域の授業で作品制作の基礎知識を学び、作る側の考え方を共有できましたこと、そして、卒業制作展の制作期間は特に印象深かったです。4年間の集大成をうまく伝えるためにいろいろ工夫したこと、制作を共にした友人たちとお互いの卒業制作について話しあう時間がとても楽しく充実していました。



岩佐南実
IWASA Minami

商品ディスプレイの
デザイン



—今、どんな仕事をしていますか?
東京でグラフィックデザイナー(アシスタント)をしています。商空間における企画・デザインの仕事で、店舗装飾・商品ディスプレイといったものが多いです。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。
入学したときはいろんな分野に興味があったのですが、他領域選択科目でグラフィックデザイン(情報デザイン領域)の授業を履修して、もっと極めたいという気持ちが強くなったらからです。

—就職活動で工夫した点はありますか?
グラフィック・映像・地域PRといった幅広く4年間で学んできたことを、見せる順番やページ数を工夫してつくったポートフォリオです。とにかく何でも挑戦したいという気持ちで挑みました。あとは諦めないことです!

—これからの夢はありますか?
これからデザイナーとして自分の担当案件を持つという段階なのですが、今後は自分で店舗やイベントのコンセプト立案からデザインまでプロデュースしてみたいですね。あと、将来は薪ストーブのある家で陶芸をして暮らしたいです。



村上美春
MURAKAMI Miharu

テレビ番組制作の
アシスタントディレクター



—今、どんな仕事をしていますか?
テレビ番組の制作会社でアシスタントディレクター(AD)をしています。番組の企画・制作の現場監督であるディレクターの補佐として、リサーチやアボ取り、お弁当の手配など、何でもござれでさまざまな業務を行います。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。
大学祭実行委員会や学内のマルシェ、大津市の観光イベントなど、チームで協力して何かをやり遂げることにやりがいを感じました。少しかじった映像の授業が楽しかったのでテレビ番組をつくってみたいと思うようになりました。あとは、華やかなイメージがあってカッコ良く見えたから(笑)。

—総合領域での学びは、今の仕事にどう活きていますか?
グループで課題をこなす事、その作品のコンセプトを一番大事に考える事。番組制作も、まさに総合領域で学んだ「コト」のデザインをする仕事だなと思いますし、グループワークの学びが生きています。



牧野有
MAKINO Yu

子ども向けの
イベント企画をしています

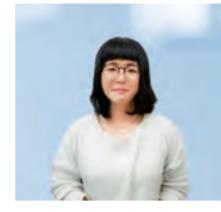


—今、どんな仕事をしていますか?
子ども向けのワークショップイベント会社で、企画運営・デザインやアート教室講師をしています。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。
在学中にワークショップのお手伝いをした時、子ども達との会話や造形を楽しんでいる社員さんの姿を見て興味を持ちました。

—総合領域での学びは、今の仕事にどう活きていますか?
企画・打ち合わせ・デザイン・イベント運営といった業務の中で「あの授業で似たことやったな」と思う機会がとても多いです。おかげで仕事の取り掛かりが心強かったです。

—総合領域での4年間で印象的だった出来事を教えてください。
とにかくいろいろな分野の学びを体験してみたくて総合領域を志望したんですが、同級生の出稽古(他領域選択科目の受講)の話を聞くのが好きでした。知らない世界を覗いている気分で楽しかったです。私自身はイラスト、グラフィックデザインの出稽古で、企画することの重要さと大変さをビシビシ感じました。



森川知美
MORIKAWA Tomomi

広告などの
グラフィックデザイナー



—今、どんな仕事をしていますか?
関西でグラフィックデザイナーとして、チラシなどの広告媒体をつくる仕事をしています。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。
就職活動を始めた時は、企画職やギャラリーなどの職種で就職するつもりでした。ですがなかなかまくいかず、卒業後も就職活動を継続。結局、志望の職種の幅を広げて活動していたところ、お世話になった先生に紹介してもらつた会社が今のが就職先です。

—就職活動で工夫した点はありますか?
同期の人たちで同じような職種を志望する人がいなかったので、自分で求人サイトを探したり、事務所などに連絡してみたり、ずっと手探りでやっていました。すぐに諦めずにやってみることですかね。

—総合領域での学びは、今の仕事にどう活きていますか?
在学中にグループワークの経験があったおかげで、かなり早くから会社の雰囲気と仕事の進め方に馴染むことができました。学生時代には多くの人と関わってさまざまな活動を行い、自分のスキルを上げるべきかなと思います。



小田原朱里
ODAWARA Akari

広告代理店で
企画制作



—卒業後の進路を教えてください。
総合広告会社に総合職として就職しました。

—その進路を選んだきっかけを教えてください。
高校生の時に読んだおかげ真里さんのマンガ『サブリ』がきっかけで、広告会社で働くことに憧れていました。高校は普通科だったので、デザインに関する知識も技術も皆無で、実際の制作と企画の勉強もできる、総合領域へ。3年生の時には「自分の目標を達成できる場=広告会社」という想いがさらに深くなり、広告業界への就職活動をしました。

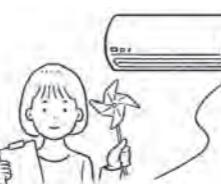
—就職活動で工夫した点はありますか?
成安造形大学で総合領域での学びをいかにわかりやすく伝えるかをいろいろ工夫しました。一般大学の学生が多数エントリーする会社では、芸大というだけでも「?」な人が多かったのです。

—これからの夢はありますか?
ただ利益を上げるだけでなく、受け手に何かプラスになるものをつくりたいです。まずはこの夢を広告の分野で達成できるよう精進します!



濱野諒子
HAMANO Ryoko

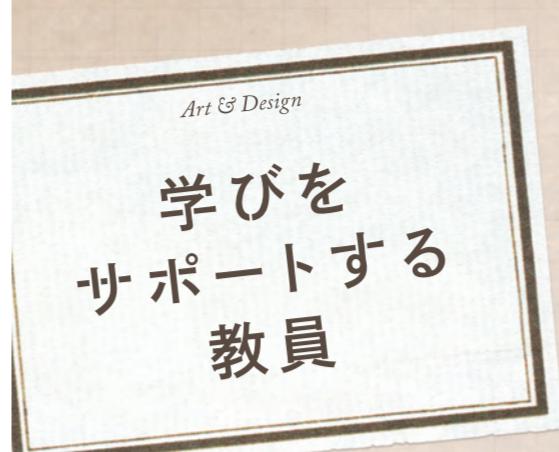
空調メーカーで
製品やサービス提案を考える



—今、どんな仕事をしていますか?
空調メーカー勤務です。今は新型コロナウイルスに対して空調メーカーができる製品によるアプローチ方法やサービス提案について考え、実際に発信していくプロジェクトマネジメントチームの一員として働いています。

—総合領域での学びは、今の仕事にどう活けていますか?
イベント企画や運営、また課題に対して様々な手法でアプローチし試行錯誤の上、解決していく、という姿勢や、主体性を持って企画を進行していくという経験が、とても活かされています。また、いろいろな人と出会い、さまざまなことを吸収できることはこの領域の最大の利点だと思います。

—総合領域での4年間で印象的だった出来事を教えてください。
いろいろなプロジェクトや企画を経験ましたが、私は一日一日が常に印象的な出来事の連続でした。ある教授の「常にアンテナを張って街を歩いてみると見える世界が変わってくる」という言葉が記憶に残っています。自分なりにいろんな捉え方をすると面白いです。



Art & Design

学びを サポートする 教員

アート、グラフィックデザインや
プロダクトデザイン、コミュニティ
デザイン、写真など、多岐にわた
る専門分野を持つ教員が、個別
に、徹底的に、サポートします。



長尾浩幸 [教授]



南琢也 [教授]



宮永真実 [助教]



岡澤理奈 [非常勤講師]



岡田有貴 [非常勤講師]



浪本浩一 [非常勤講師]



大草真弓 [教授]



石川泰史 [教授]



浅野豪 [非常勤講師]

卒業制作

GRADUATION WORKS Integrated study Department

総合領域の卒業制作は、美術作品からイラストレーション、グラフィックデザイン、ファッション、情報デザインなど、「コト」「モノ」「情報」の各デザイン分野にわたっています。共通するのは、社会にある問題を解決するデザイン的視座を備えていること。卒業後に自分を活かしていくための大きなステップとなるでしょう。

01

滋賀県の文化と自然を効果的に提示。

**土・陶・茶
つながり、広がる記憶**

久次凪沙（2017年度卒業）

滋賀県のお茶に興味を持ち、信楽焼、地質に至る滋賀の文化と自然をリサーチした研究。パネルに加え、陶土、茶葉、湯呑の実物を展示了。グラフィックデザインを学んだ彼女ならではの表現力と広い視野が魅力に。



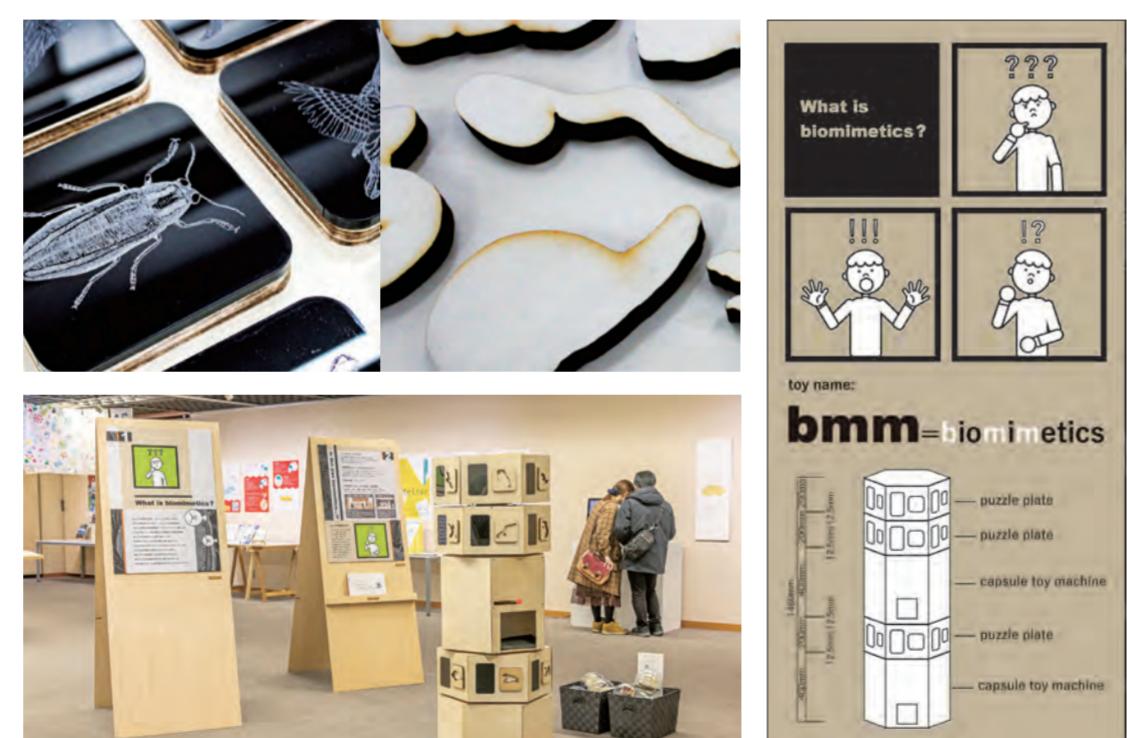
藍染めのウェディングドレス提案。

02 純藍 jun-ai

中西千榮（2015年度卒業）

実家の家業である藍染めを取り上げ、普通は白いウェディングドレスを、藍を使って制作したプロデュース作品。デザイン画を描き、藍染めを行い、縫製はコストチャームデザインコースの学生に依頼。同時に藍染めの魅力を発信する動画も制作している。

**03 自然や生き物をテーマに
学習玩具を制作・提案。**



What is biomimetics ?

永原佳純（2019年度卒業）

生物の構造を活かした生物模倣技術（バイオミメティクス）を親子で遊びながら学べる学習玩具を、それを紹介するパネルとともに制作した。プロダクトデザイン、インフォグラフィック、さらにはそれが使われる場や機会までデザインした、トータルデザインを展開。

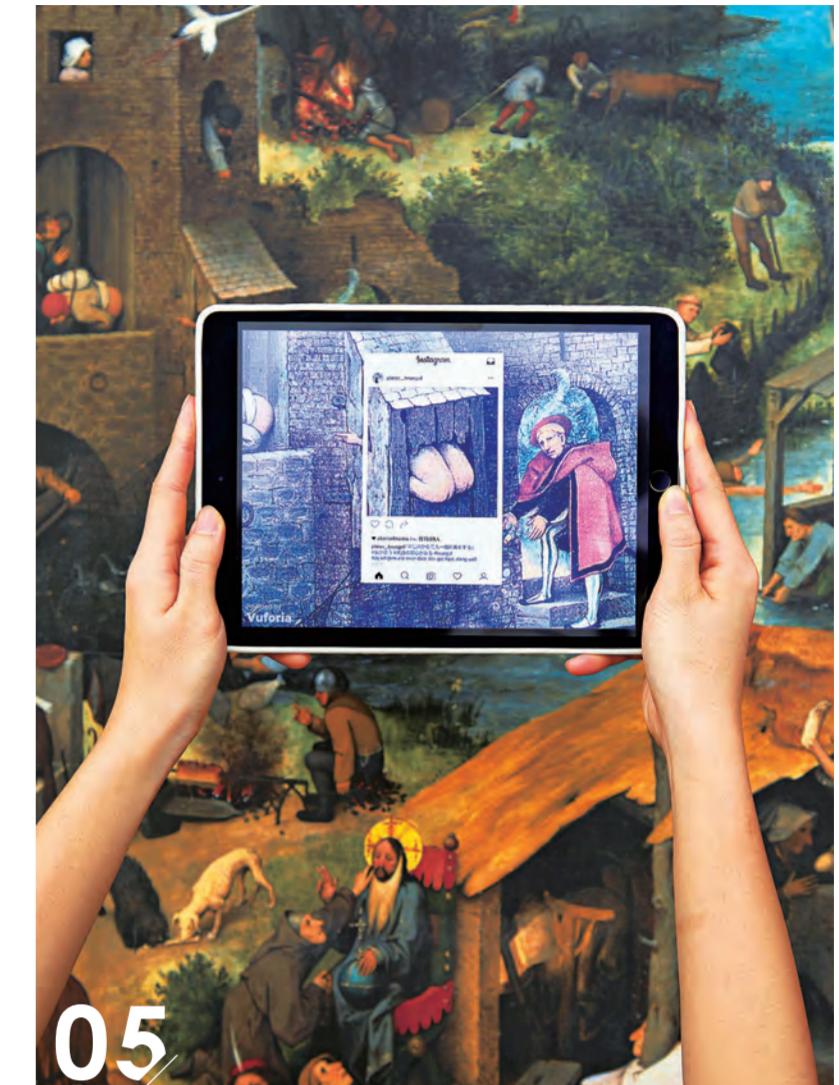
**04 短歌を親しみやすい
アニメーションに。**



tankanime

中塚美里（2017年度卒業）

日々の暮らしのなかで、心が動かされる瞬間を切り取る現代短歌。その中から6首を選出し、アニメーションで表現。現代短歌に対する親しみを同世代の人々に与える作品になっている。



ARで新しい絵画体験を。

#Bruegel

小田原朱里（2016年度卒業）

約85の謎が織り込まれているピーテル・ブリューゲルの絵画《ネーデルラントの諺》の解説を、スマートフォンなどをかざすことで見ることができる。AR（拡張現実）を利用したソフトの開発、デザインまで行った。



06

患者に寄り添う、
便利なシステムを。

**IgA腎症患者のため
のアプリケーション**

筆谷ちなみ（2017年度卒業）

薬の飲み忘れを防ぐ服用通知と記録、さらに患者相互の交流までを考えたアプリケーションを企画・デザイン。比較的若い患者の多い疾患を対象に精神的な支えにもなるように意図されている。



[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。

[総合領域 制作メンバー]

デザイン: G_GRAPHICS INC.
編集・取材・テキスト: 松永大地
イラスト: 朝野ベコ、山口歩
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)

[]

成安造形大学

[ACCESS]

京都から20分	JR湖西線普通
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	

JRおごと温泉駅

知りたい 総合領域の3つのメリット

他領域を横断しながら学ぶことができ、
まさしく成安造形大学をまるごと活用できる総合領域。
自分らしく、おトクに、芸大ならではの総合的な
学びの仕組みが整っています。
社会で自分が役立つことを目指し、
やりたいことがたくさんある人にはうってつけです。



授業料が
比較的安い！

一般的に芸大の授業料はやや高め。ところが総合領域では少人数教育であるにもかかわらず、年間約98万円を実現しています。さらに、成安では独自の奨学金制度を整備しています。日本学生支援機構奨学金など、学外の奨学金制度の利用も可能です。

他の領域の授業も 履修できる！

総合領域独自の必修授業のほかに、さまざまな種類がある他領域の専門科目から毎学期必ず授業を選択して履修します。例えば、デザイン・アートなどの専門科目も選択でき、自分の目標や興味に合わせて横断的に学べます。履修科目に迷ったときは、総合領域の教員に相談を。

※全ての科目に受講定員があります。場合によっては、希望する他領域専門科目が受講できないことがあります。



社会に出て学べる
機会が多い！

総合領域では、授業を通して身につけた知識やコミュニケーション力・企画提案力などを実社会の中で試せるプロジェクト授業を必修科目として履修することができます。実践経験を積むことで自然と社会性が磨かれ、実力とともに自信もついていき、就職活動にも有利になります！

総合領域運営のWebページ
ONOMATOPÉ Magazine

△学生もサイト運営に参加しています△

seian-sougou.net

