MAU
2012/13

武蔵野美術大学
視覚伝達デザイン学科 学科案内 2012

Musashino Art University
Visual Communication Design

4 5 6 7 8 9

1	2	3	4 入学式	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6	7	8	9 Open Campus
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Visual Communication Design

Student's Works

1・2

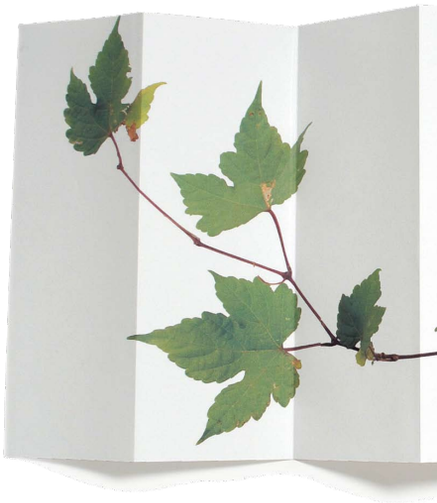
視覚伝達デザイン学科1年次と2年次の課題における学生作品です。1年次は造形の基礎を学ぶ課題が中心ですが、2年次からは個々にテーマを設定し、多様な表現・メディアに展開されます。



1年次　空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ
「100枚ドローイング」課題作品
水島 恵『こころのままに』
課題に取り組む中で、無意識で描いた線の表情からも、様々な感情が読み取れることを発見。無作為に描かれた線による「喜怒哀楽」の表現と、表情そのものの表現を試みた作品。

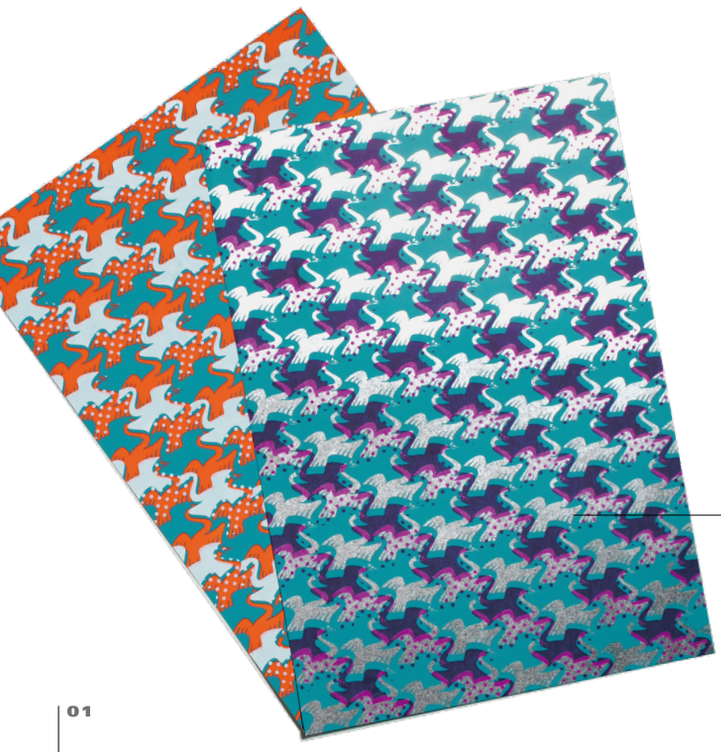


1年次　空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ
「色彩ドローイング」課題作品
平端千帆『点で辿る色彩』
色彩をテーマに「何個の色の点が密集すれば、それが写真のようにリアルに見えてくるか」というコンセプトで制作された作品。





2年次　メディア演習
「ポートフォリオサイト」課題作品
眞柄花穂
プロフィール、デザインに対する考え、過去の作品などの5つのページから構成されたポートフォリオサイト。



2年次　メディア演習
「シルクスクリーン」課題作品
大鷲瑛子
だまし絵で有名なエッシャーの作品を用いたパターン作品。
パターンにすることでシルクスクリーン特有のズレや掠れが、作品の表情を生んでいる。





2年次　視覚伝達デザイン演習
「ピクトグラム」課題作品

山室健斗『歩く・走る・跳ぶ』

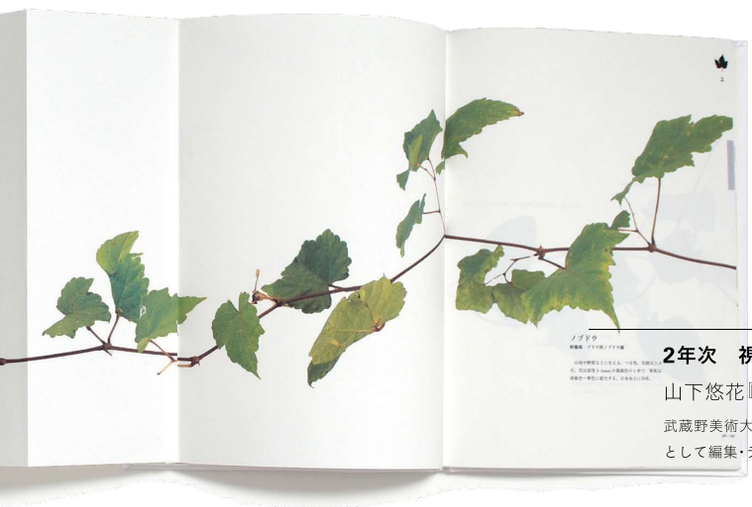
5×5mmの25マスに与えられた図形を構成して
作図されたピクトグラム。実際の運動の状況を想定すること、
そして、体の繋がりが意識されている。



2年次　構成演習「レシピ」課題作品

當村友恵『red hot peppers box』

世間ではあまり認知されていないトウガラシの植物としての情報、
辛さについての情報、そして世界に広まった形跡を紹介する作品。



2年次　視覚表現演習「植生」課題作品

山下悠花『むさび雑草図鑑』

武蔵野美術大学の構内に生息している雑草に着目し、「逆引き図鑑」
として編集・デザインされた作品。



2年次　空間構成 II「積み木」課題作品

富田 美紀子『MOFU』

大人の女性を対象に制作した積み木。「MOFU」という名前の通り、
ずっと触れていたくなるような触り心地を目指した。



2年次　構成演習「レシピ」課題作品

長井孝公『現代寿司物語』

寿司の今現在の在り方を再考し、江戸時代において主流だった
屋台を制作。現代との比較を試みた作品。

Visual Communication Design

Student's Works



3 part1

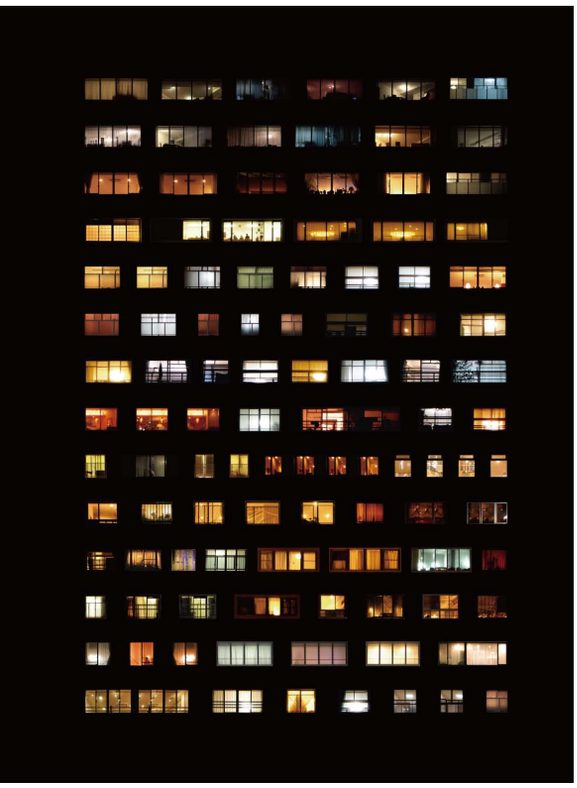
視覚伝達デザイン学科3年次はライティングスペースデザイン、情報デザイン、環境デザイン、3つの領域に分かれ、社会とデザインの接点を意識して、じっくり対象に向き合いながら制作することを学びます。

・「ライティングスペースデザイン(Writing Space Design)」は、視覚言語文化全般に関わる歴史的な蓄積と新しいテクノロジーを交差させ、その多彩な展開を平面を中心に探っていく領域です。

・「情報デザイン」は、コンピュータ・メディアをベースにしたコミュニケーションのプロセスやマルチメディアとサイバースペースの拡張について研究する領域です。

・「環境デザイン」は、立体構成や三次元空間から美術館などの文化活動も視野に収めた領域です。

1.Writing Space Design





1 ライティングスペースデザイン　グループ課題作品より

・**「Life Illumination」**

夜景の中から暮らしの灯りだけを選び出し、パネルへ再構成した作品です。一見ひとつのマンションのようですが、その中には一軒家からアパート、オフィスビルまで様々な窓の灯りが浮かびあがります。光の色や室内の影からは、人々のバラエティに富んだ営みが想像させられます。

2 情報デザイン　グループ課題作品より

・**「ユーザー中心のデザインへ」**

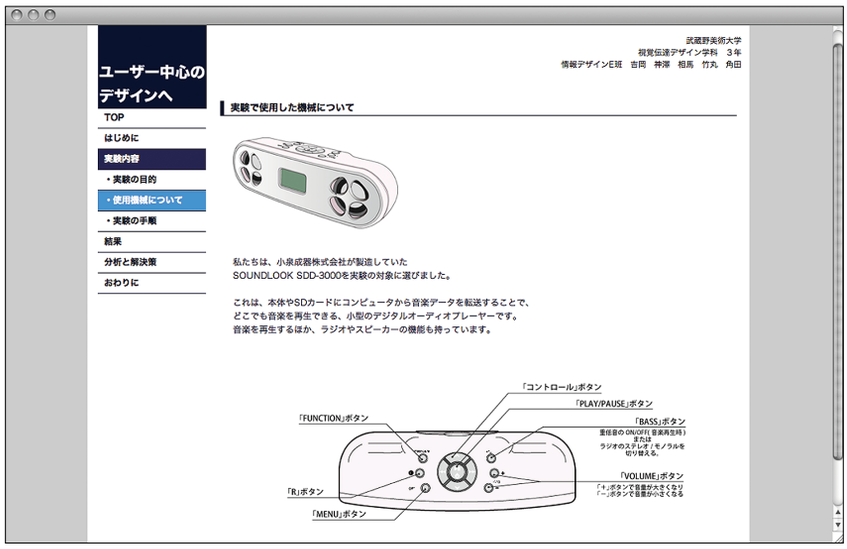
「ユーザーのためのデザイン」とは何かを、伝えることを目的に、身のまわりにある機材の問題点を、実験を通して発見し、分析・提案をしています。この作品では「小型のデジタルオーディオプレーヤ」をモチーフとしています。webには図像、文字等細部にいたるまで目的を伝えるために必要な情報が検証されています。

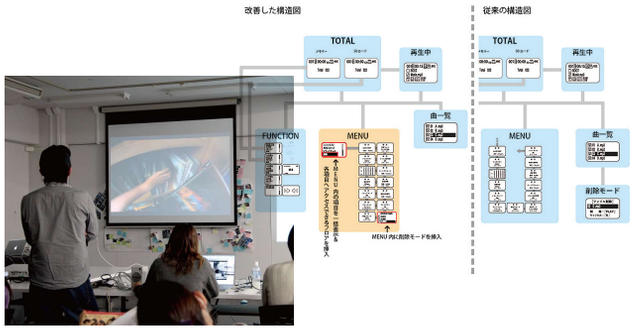
3 環境デザイン　グループ課題作品より

・**「わくわくを取り戻せ！ クワクワ島のはっぴーぷーん伝説」**

子どもたちに「超楽しい非日常」を届けるため、武蔵野美術大学9号館地下展示室で行なったワークショップ。構成やワークショップの内容はもちろん、衣装、舞台なども全て自分たちで手がけ、参加者からも好評を受けました。

2.Information Design





3.Environmental design











造形専門科目教育課程表

個人の主体性
グループへの参加
集団における役割
社会に向けての実践

造形総合科目：
- 造形総合・絵画Ⅰ
- 造形総合・彫塑Ⅰ

1
学科別科目：
- 空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ
- タイポグラフィ
- 製図

専門理論科目：
- 視覚デザイン論Ⅰ

2
学科別科目：
- 構成演習（レシピ）
- メディア演習
- 視覚伝達デザイン演習
- 視覚表現演習A～F
- 空間構成Ⅱ
- 写真実習

専門理論科目：
- 視覚デザイン論Ⅱ
- 視覚言語
- 印刷概論

3・4
視覚伝達デザイン表現演習：
- DTPデザイン
- 写真
- クロスメディア
  コミュニケーションデザイン
- タイプフェイスデザイン
- データグラフィックス
- マーケティングコミュニケーション
  デザインⅠA・ⅡA・ⅠB・ⅡB
- ヴィジブルランゲージ演習
- 絵本–ネクストエイジ
- アイデンティティと
  ブランディングコミュニケーション
- 音響表現
- タイポグラフィデザイン
- パッケージデザインⅠ・Ⅱ
- 編集とデザイン
- モーションイメージ
- エディトリアルデザイン
- ダイヤグラムデザインA・B
- ブックバインディング
- コンテンツ・ビジュアライゼーション
- 映像デザイン
- コンピュータアニメーション

3
学科別科目：
- ライティングスペースデザインⅠ・Ⅱ
- 空間構成Ⅲ（環境デザインⅠ・ⅡA）
- 環境デザインⅠ・ⅡB
- 情報デザインⅠ・Ⅱ
- 視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ・Ⅱ
- イラストレーション

専門理論科目：
- ウェブ情報デザイン論
- デザイン特別演習Ⅰ
- マーケティング
  コミュニケーションデザイン論
- メディア論
- 情報文化論
- 映像論

4
学科別科目：
- 視覚伝達デザインA
- 視覚伝達デザインB
- 視覚伝達デザインC
- 視覚伝達デザインD
- 視覚伝達デザインE
- 視覚伝達デザインF
- 視覚伝達デザインG
- 視覚伝達デザインH
- 卒業制作

専門理論科目：
- デザイン特別演習Ⅱ



「メッセージ」を伝えるために。



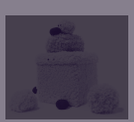
もし、あなたが「感謝の気持ち」を、
あなたの家族に伝えようとしたとき、
どのような方法が考えられるでしょうか。
電子メールを送る、手紙を書く、
会いに行って直接話しかける。あるいは
花を贈ること。歌うことや踊ること。
もしかしたら、もっとささやかなこと……
例えば手を握るだけでも
それは伝わるかもしれません。



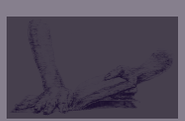
自らの経験を軸に、ものごとを良く
見つめる。その中から発見したことを
思考し、かたちにする。
そして何よりそれを「伝える」こと。

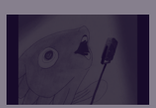


視覚伝達デザイン学科は、
学生それぞれの「メッセージを伝える」
力を育てることで、常に変化していく
社会に応じることのできる、
多様な卒業生を輩出しています。



「視デ」の最初の授業は
「五感を解放すること」や「身体性」を
重視したワークショップ。そんな
特徴的なカリキュラムの中で、
既存の「デザイン」に対する考え方を
ほぐすことからはじまります。







1

造形総合科目：
造形総合・絵画Ⅰ
造形総合・彫塑Ⅰ

学科別科目：
空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ



タイポグラフィ
製図

専門理論科目：
視覚デザイン論Ⅰ

2

学科別科目：
構成演習（レシピ）



メディア演習
視覚伝達デザイン演習
視覚表現演習A～F



空間構成Ⅱ
写真実習

専門理論科目：
視覚デザイン論Ⅱ
視覚言語
印刷概論

3・4

3

視覚伝達デザイン表現演習：
DTPデザイン
写真
クロスメディア
　コミュニケーションデザイン
タイプフェイスデザイン
データグラフィックス
マーケティングコミュニケーション
　デザインⅠA・ⅡA・ⅠB・ⅡB



ヴィジブルランゲージ演習
絵本–ネクストエイジ



アイデンティティと
　ブランディングコミュニケーション
音響表現

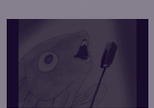
学科別科目：
ライティングスペースデザインⅠ・Ⅱ
空間構成Ⅲ（環境デザインⅠ・Ⅱ–A）
環境デザインⅠ・Ⅱ–B
情報デザインⅠ・Ⅱ

視覚伝達デザイン表現演習Ⅰ・Ⅱ
イラストレーション

専門理論科目：
ウェブ情報デザイン論
デザイン特別演習Ⅰ
マーケティング
　コミュニケーションデザイン論
メディア論
情報文化論
映像論

4

タイポグラフィデザイン
パッケージデザインⅠ・Ⅱ
編集とデザイン
モーションイメージ



エディトリアルデザイン
ダイヤグラムデザインA・B
ブックバインディング
コンテンツ・ビジュアライゼーション
映像デザイン
コンピュータアニメーション

学科別科目：
視覚伝達デザインA
視覚伝達デザインB
視覚伝達デザインC
視覚伝達デザインD
視覚伝達デザインE
視覚伝達デザインF
視覚伝達デザインG
視覚伝達デザインH
卒業制作



専門理論科目
デザイン特別演習Ⅱ

1

「伝える・伝わる」ことの
本質的な意味を求めて

一本の線を描く。
もう一度色彩、空間を感じてみる。
視覚伝達デザイン学科の1年次は、
からだと感覚を手がかりに、
あなた自身を発見していくことから
始まります。
そこに生じる自分と他者との違いから
「伝える・伝わる」ことの本質的な
意味を学び、メッセージを
「目に見えるもの」にするための
「空間」・「かたち」・「色彩」・
「タイポグラフィ」などの造形要素に
ついて向き合います。

1年次授業科目：
学科別科目
空間構成Ⅰ・色彩構成Ⅰ
タイポグラフィ
製図
専門理論科目
視覚デザイン論Ⅰ
造形総合科目
造形総合・絵画Ⅰ
造形総合・彫塑Ⅰ



水島 恵
2011年度1年生
ー
掲載作品　01ページ
「こころのままに」
ー
取得授業
色彩構成Ⅰ・空間構成Ⅰ：
齋藤クラス
製図：倉方クラス
タイポグラフィ：大町クラス

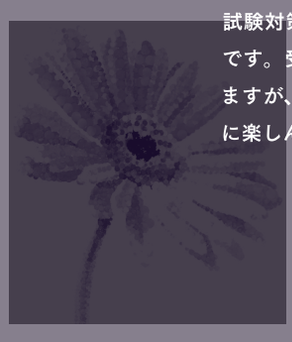
入学前、視覚伝達デザイン学科は正直何をしているのかよくわからないという印象で、入学してからも、目隠しをしてはだしで校内を歩いたりと一見何をしているのかわからない授業が多かったですが、私にとっては全てが新鮮で、とても自分の中の感覚を揺さぶられたように思います。とにかく机にすわっているだけではなく、自分の体をつかって体験することが重要だと教えられ、それは今でも先生方から言われることのうちのひとつです。今では、視覚伝達デザイン学科は、結果を出すまでの過程、例えば途中段階で自分がなにを伝えたかったのか、何を思ってこうしたのか、という考え方をとても大事にする学科で、どうすれば自分の考えがうまく伝わるのか、など「人への思いの伝えかた」を勉強しているのだと解釈しています。受験勉強は大変だと思いますが、面白い人が多く刺激のある毎日が送れる学科だと思うので、視デをお考えのみなさん、ぜひ頑張ってください！





平端千帆
2011年度1年生
ー
掲載作品　01ページ
「点で辿る色彩」
ー
取得授業
色彩構成Ⅰ・空間構成Ⅰ：
松井クラス
製図：浅井クラス
タイポグラフィ：川又クラス

私は視デで1年過ごしてみて、視デはひとつのことをじっくり考えてやってみる科だと思いました。100ドロのときは線について、色ドロのときは色について深く考えながら手を動かしました。そのため、今は気になったことは小さなことでも考えて調べてみる癖がつきました。
また、1年生はグループワークの授業が多かったので、課題に対する他の人のアイデアや考え方を知れたことは刺激になりました。生活面では課題が複数重なり時間的に大変なときもありますが、バイトや趣味に費やす時間をしっかりとってメリハリのある生活を心がけています。
最後に、これから視デに入ろうとしている人に何かアドバイスできるとすれば、日頃から目に入るものは何でも興味を持って観察する癖をつけるといいと思います。そして、学科試験対策は頑張っておいて損はないです。受験は緊張したり焦ったりしますが、受験だからとかたくならずに楽しんでやりきることが大切です。



1

造形総合科目：
造形総合・絵画 I
造形総合・彫塑 I



学科別科目：
空間構成 I・色彩構成 I



タイポグラフィ
製図

専門理論科目：
視覚デザイン論 I

2



学科別科目：
構成演習（レシピ）



メディア演習
視覚伝達デザイン演習
視覚表現演習A～F



空間構成 II
写真実習

専門理論科目：
視覚デザイン論 II
視覚言語
印刷概論

3·4

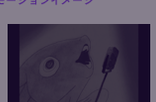
視覚伝達デザイン表現演習：
DTPデザイン
写真
クロスメディア
　コミュニケーションデザイン
タイプフェイスデザイン
データグラフィックス
マーケティングコミュニケーション
　デザイン I A・II A・I B・II B



ヴィジブルランゲージ演習
絵本–ネクストエイジ



アイデンティティと
　ブランディングコミュニケーション
音響表現
タイポグラフィデザイン
パッケージデザイン I・II
編集とデザイン
モーションイメージ



エディトリアルデザイン
ダイヤグラムデザインA・B
ブックバインディング
コンテンツ・ビジュアライゼーション
映像デザイン
コンピュータアニメーション

3

学科別科目：
ライティングスペースデザイン I・II
空間構成III（環境デザイン I・II –A）
環境デザイン I・II –B
情報デザイン I・II

視覚伝達デザイン表現演習 I・II
イラストレーション

専門理論科目：
ウェブ情報デザイン論
デザイン特別演習 I
マーケティング
　コミュニケーションデザイン論
メディア論
情報文化論
映像論

4

学科別科目：
視覚伝達デザインA
視覚伝達デザインB
視覚伝達デザインC
視覚伝達デザインD
視覚伝達デザインE
視覚伝達デザインF
視覚伝達デザインG
視覚伝達デザインH
卒業制作



専門理論科目
デザイン特別演習 II

2

デザインを
自分自身の中に発見する。

2年次では自分で料理を作る、
野菜を育てるなどして、
その中から自分自身のテーマを
探す授業があります。
食という「経験」からあなただけの
「発見」をしていきます。

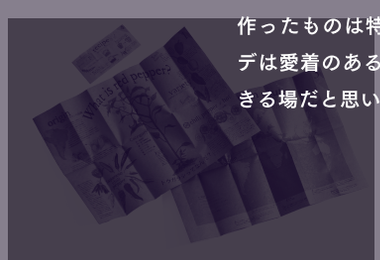
そして、同時にその「発見」に
ふさわしいかたちを与え、
「伝える」ために必要な
印刷、コンピュータ、映像など、
表現メディアの基本的な
知識や技術も学んでいきます。

2年次授業科目：
学科別科目
構成演習（レシピ）
メディア演習
視覚伝達デザイン演習
視覚表現演習A～F
空間構成II
写真演習
専門理論科目
視覚デザイン論II
視覚言語
印刷概論



當村友恵
2011年度2年生
—
掲載作品　02ページ
「red hot
peppers box」
—
取得授業
構成演習：寺山クラス
メディア演習：bクラス
視覚伝達デザイン演習：
上田クラス
視覚表現演習：
E_三嶋・石塚クラス

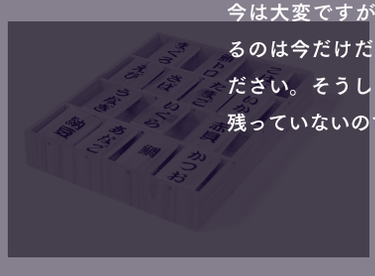
視デは個々の課題に対する時間が比較的長くとられているので、その一つひとつとかなり深く付き合います。その中で私はデザインの対象をよく知ることの重要性を学びました。それが顕著だったのはレシピの授業でした。「料理」という大きな枠組みの中から自分のテーマを選ぶところから始まり、それがどんな物なのか、どんな風にデザインすればいいのか、ひたすら調べひたすら考えるという日々でした。私はテーマにしていたトウガラシを毎日のように探し歩いたり、様々な角度から調べたりと、あれほどトウガラシのことを考え続けることはこの課題でなければ絶対になかったと思います。自分のテーマについて知れば知る程、それをどう扱ったらいいのか輪郭がはっきりしてくるような感じでした。このプロセスは視デの授業ならではなのではないでしょうか。何よりじっくり作ったものは特別に思えるので、視デは愛着のある作品を作ることができる場だと思います！





長井孝公
2011年度2年生
—
掲載作品　02ページ
「現代寿司物語」
—
取得授業
構成演習：石垣クラス
メディア演習：dクラス
視覚伝達デザイン演習：
山口クラス
空間構成 II：飛山・鈴木クラス

私はムサビの視デに入学して2年たちますが、この2年間視デの授業を受講して特に感じた事は、「考える力、発見する力、広げる力」を学ばせてもらえたという事です。視デでは、単に課題を渡されてこなすという事がありません。その都度自分でテーマを見つけてそれについて考え、掘り下げ、発見させてくれます。2年次の授業では特に課題のプロセスを大切にしてくれるので、課題が変わってもしっかり考えながら作品を制作していける様になります。また、普段の生活の中では出会いが多いので、年齢や学科に関係なく仲の良い友達が出来ますし、そのお陰で自分の考え方の幅が広がったり、その友達と知り合えたことで知れた事、経験出来た事も数多くあります。そのためムサビに居ると常に刺激的で新鮮な生活が送れます。
これからムサビを受験する受験生は、今は大変ですが、苦しい思いが出来るのは今だけだと思って無理してください。そうしたら後は楽しみしか残っていないので。



個人の主体性

グループへの参加

集団における役割

社会に向けての実践

3

社会に向けての実践

授業で扱っていくデザインの領域は
個人からグループ、そして集団から
社会へと次第に広がっていきます。

3年次からは
「ライティングスペースデザイン」、
「情報デザイン」、「環境デザイン」という
3つのいずれかに視点を置きながら、
専門的なデザイン領域を学ぶことによって、
社会に見え隠れする様々な問題と、
デザインの関係を総合的に考えていきます。

デザインの実際的役割と具体的な
プロセスを学び、1、2年次で学んだ
基礎を社会に向けて実践していきます。

1

造形総合科目：
- 造形総合・絵画 I
- 造形総合・彫塑 I



学科別科目：
- 空間構成 I・色彩構成 I



- タイポグラフィ
- 製図

専門理論科目：
- 視覚デザイン論 I

2

学科別科目：
- 構成演習（レシピ）



- メディア演習
- 視覚伝達デザイン演習
- 視覚表現演習A～F



- 空間構成 II
- 写真実習

専門理論科目：
- 視覚デザイン論 II
- 視覚言語
- 印刷概論

3·4

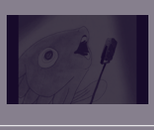
視覚伝達デザイン表現演習：
- DTPデザイン
- 写真
- クロスメディア コミュニケーションデザイン
- タイプフェイスデザイン
- データグラフィックス
- マーケティングコミュニケーション デザイン I A・II A・I B・II B



- ヴィジブルランゲージ演習
- 絵本–ネクストエイジ



- アイデンティティと ブランディングコミュニケーション
- 音響表現
- タイポグラフィデザイン
- パッケージデザイン I・II
- 編集とデザイン
- モーションイメージ



- エディトリアルデザイン
- ダイヤグラムデザインA・B
- ブックバインディング
- コンテンツ・ビジュアライゼーション
- 映像デザイン
- コンピュータアニメーション

3

学科別科目：
- ライティングスペースデザイン I・II
- 空間構成III（環境デザイン I・II –A）
- 環境デザイン I・II –B
- 情報デザイン I・II

- 視覚伝達デザイン表現演習 I・II
- イラストレーション

専門理論科目：
- ウェブ情報デザイン論
- デザイン特別演習 I
- マーケティング コミュニケーションデザイン論
- メディア論
- 情報文化論
- 映像論

4

学科別科目：
- 視覚伝達デザインA
- 視覚伝達デザインB
- 視覚伝達デザインC
- 視覚伝達デザインD
- 視覚伝達デザインE
- 視覚伝達デザインF
- 視覚伝達デザインG
- 視覚伝達デザインH
- 卒業制作



専門理論科目
- デザイン特別演習 II

3年次授業科目：

学科別科目
- ライティングスペースデザイン I・II
- 空間構成III（環境デザイン I・II A）
- 環境デザイン I・II B
- 情報デザイン I・II

- 視覚伝達デザイン表現演習 I・II
- イラストレーション

専門理論科目
- ウェブ情報デザイン論
- デザイン特別演習 I
- マーケティングコミュニケーションデザイン論
- メディア論
- 情報文化論
- 映像論

3·4年次共通授業科目：

前期
- アイデンティティとブランディングコミュニケーション
- 絵本ーネクスト・エイジ
- ヴィジブルランゲージ演習
- 音響表現
- クロスメディアコミュニケーションデザイン
- 写真
- タイポグラフィデザイン
- タイプフェイスデザイン
- DTPデザイン
- データグラフィックス
- パッケージデザインII
- 編集とデザイン
- マーケティングコミュニケーションデザイン I A
- マーケティングコミュニケーションデザイン I B
- モーションイメージ

後期
- コンテンツビジュアライゼーション
- 映像デザイン
- エディトリアルデザイン
- コンピュータアニメーション
- ダイヤグラムデザインA·B
- パッケージデザイン I
- ブックバインディング
- マーケティングコミュニケーションデザインII A
- マーケティングコミュニケーションデザインII B



早川知子

2011年度3年生

ー

掲載作品　03ページ

「Life Illumination」

ー

取得授業

ライティングスペースデザインⅠ・Ⅱ

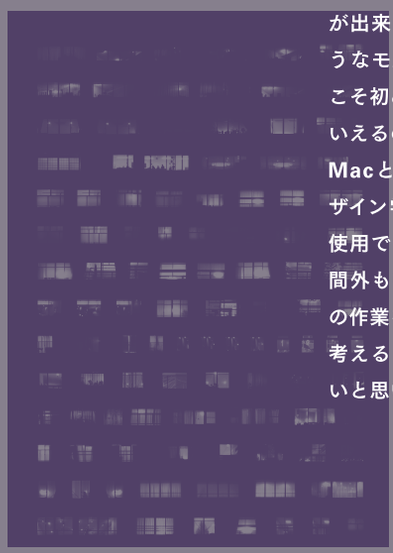
絵本ーネクストエイジ

エディトリアルデザイン

パッケージデザインⅠ

3年次の授業は卒業制作の予行演習のようなものでした。自らテーマを発見し、そのテーマに誰よりも詳しくなりながら、真の面白さを探ります。視覚伝達デザイン学科で私が学んだデザインとは、「手で考えること」だと感じています。手を動かして、モノを作ってみる。そうしていくと、自分でも見たことがないような真の面白さを発見できるはずです。真の面白さとは自分の頭の中にはまだないものなのかもしれません。頭は、どこかで見たことのあるものしか想像できないような気がします。作品が出来あがった時、自分でも驚くようなモノが目の前に現れたら、それこそ初めて「デザインできた」瞬間といえるのではないでしょうか。

Macとプリンターのある視覚伝達デザイン学科の広い教室は3年次から使用できるようになります。授業時間外も朝から夜まで入り浸り、友人の作業を横目に見ながら、ぜひ「手で考えること」を実践していってほしいと思います。





松村晃子

2011年度3年生

ー

掲載作品　03ページ

「わくわくを取り戻せ！クワクワ島のはっぴーぷーん伝説」

ー

取得授業

空間構成Ⅲ（環境デザインⅠ・ⅡA）

編集とデザイン

イラストレーション

ダイヤグラムデザイン

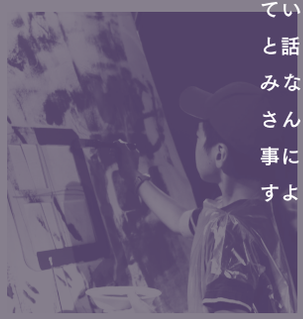
私が美大を志した理由は、ただ単にかっこいいデザイナーになりたかったからでした。しかし、勉強するにつれて、デザインとは誰のためなのか、何のためなのかという疑問を持つようになりました。

その答えのひとつを、3年次の環境デザインの授業で得られたと感じています。

視デは、良いものを作ることと同時に考えることも大切にしている学科だと思います。それが視デらしさであり、視デの魅力だと思います。

おそらく、受験生のみなさんが思っているよりずっとずっとデザインの世界は広くて深いと思います。途中で迷ったときは、自分の知らないところに積極的に行ってみてください。サークルなどの課外活動でもいいし、バイトでもいいし、とにかく外に出ていろんなものを見て、いろんな人と話してみると良いと思います。

みなさんが、大学4年間の中でたくさんのステキなもの、そして一生大事にしたいと思えるものに出会えますように。





角田彰利

2011年度3年生

ー

掲載作品　03ページ

「ユーザー中心のデザインへ」

ー

取得授業：

情報デザインⅠ・Ⅱ

ヴィジブルランゲージ演習

エディトリアルデザイン

ダイヤグラムデザイン

情報デザインの授業はグループで行なうことが魅力かもしれません。実験を通して、そこから分かることを考えて話し合ったり、改善案を出します。あくまで実験結果から導き出すので独りよがりな案に陥らないことが良いと思います。だからこそどんな実験を行なうのか、被験者にどんなことを聞くのかなどを考えることは難しくもあり楽しくもありました。情報デザインやユーザー・インターフェースに興味ある方は、ぜひ履修してください。

ムサビに限らず大学は自分で考えて行動することが、高校と比べて更に多くなります。自分で調べること、考えること、もちろん制作することが好きな方は楽しい学校生活になるのではないでしょうか。

「経験」は長い目でみれば、無駄なことは何ひとつ無いと僕は思っています。合格することがきっと「今の」自分にとって最高なのかもしれませんが、もしそうじゃなくても問題無いと思います。頑張ってください。





中村 仁

2011年度3年生

ー

掲載作品　12ページ

「サキ傑作集」

ー

取得授業

空間構成Ⅲ（環境デザインⅠ・ⅡA）

マーケティング

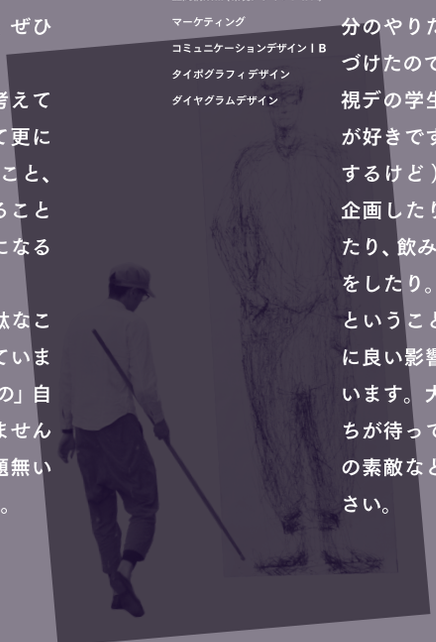
コミュニケーションデザインⅠB

タイポグラフィデザイン

ダイヤグラムデザイン

視デでは、3年生になってから選択授業の数が増え、幅も広がり、自分の興味のある授業を選ぶことができます。本や活字のことが好きなので、タイポグラフィデザインの授業を選択しました。授業ではそれまで余り関わることのなかった4年生も一緒に授業をとっていたので、これまでとは違う刺激があったり、勉強にもなりました。毎週の課題にぶつかっていくのはとっても大変でしたが、自分のやりたかったことに最後には近づけたのでよかったです。

視デの学生のノビノビしてるところが好きです。（たまにウジウジしたりするけど）みんなでプロジェクトを企画したり、いっしょに作品を作ったり、飲みに行ったり、バーベキューをしたり。人と関わって何かをするということが、個人での作品づくりに良い影響を与えることもあると思います。大学にはきっと素敵な人たちが待っています。素敵なひとたちの素敵なところを見つけに来てください。



個人の主体性

グループへの参加

集団における役割

社会に向けての実践

1

造形総合科目：

造形総合・絵画 I

造形総合・彫塑 I



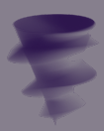
学科別科目：

空間構成 I・色彩構成 I



タイポグラフィ

製図



専門理論科目：

視覚デザイン論 I

2



学科別科目：

構成演習（レシピ）



メディア演習

視覚伝達デザイン演習

視覚表現演習A～F



空間構成 II

写真実習

専門理論科目：

視覚デザイン論 II

視覚言語

印刷概論

3·4

視覚伝達デザイン表現演習：

DTPデザイン

写真

クロスメディア
コミュニケーションデザイン

タイプフェイスデザイン

データグラフィックス

マーケティングコミュニケーション
デザイン I A・II A・I B・II B



ヴィジブルランゲージ演習

絵本–ネクストエイジ



アイデンティティと
ブランディングコミュニケーション

音響表現

3

学科別科目：

ライティングスペースデザイン I・II

空間構成III（環境デザイン I・II –A）

環境デザイン I・II –B

情報デザイン I・II

視覚伝達デザイン表現演習 I・II

イラストレーション

専門理論科目：

ウェブ情報デザイン論

デザイン特別演習 I

マーケティング
コミュニケーションデザイン論

メディア論

情報文化論

映像論

タイポグラフィデザイン

パッケージデザイン I・II

編集とデザイン

モーションイメージ



エディトリアルデザイン

ダイヤグラムデザインA·B

ブックバインディング

コンテンツ・ビジュアライゼーション

映像デザイン

コンピュータアニメーション

4

学科別科目：

視覚伝達デザインA

視覚伝達デザインB

視覚伝達デザインC

視覚伝達デザインD

視覚伝達デザインE

視覚伝達デザインF

視覚伝達デザインG

視覚伝達デザインH

卒業制作



専門理論科目

デザイン特別演習 II

4

4年間の学びの集大成

卒業制作は視覚伝達デザイン学科の
集大成です。社会、時代、文化、
技術、美的感覚……あらゆる視点から
「世の中にもっとこんな仕組みや
表現があったらいいのに」という想いや、
4年間をとおして学んだ「ヴィジュアル
コミュニケーションデザイン」の
考え方を自由に駆使して、基礎的な
研究から社会性をふまえた
総合的なテーマまで、学生達の
手によって多種多様なプロジェクトが
生み出されていきます。

4年次授業科目：

学科別科目

視覚伝達デザインA～H

「視覚伝達デザインA～H」から1科目をゼミとして選択します。3年間の学習を踏まえて、視覚伝達デザインの社会的な可能性をそれぞれの教員の指導によって、各自のテーマをより確かなものとして絞り込み、いくつかの段階を踏まえた学習やフィールドワークを行います。それらを踏まえて卒業制作のテーマを設定し、より充実した制作過程を起案し実行します。

卒業制作

3·4年次共通授業科目：

前期

アイデンティティとブランディングコミュニケーション

絵本ーネクスト·エイジ

ヴィジブルランゲージ演習

音響表現

クロスメディアコミュニケーションデザイン

写真

タイポグラフィデザイン

タイプフェイスデザイン

DTPデザイン

データグラフィックス

パッケージデザインII

編集とデザイン

マーケティングコミュニケーションデザインⅠA

マーケティングコミュニケーションデザインⅠB

モーションイメージ



真崎大輔

2011年度4年生

ー

掲載作品　13ページ

「ことばの境目」

ー

取得授業:

新島実ゼミ

環境デザインⅠ・ⅡB

編集とデザイン

マーケティング

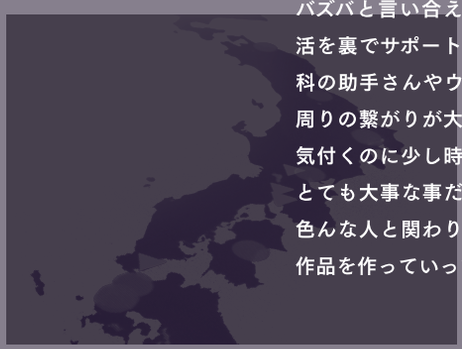
コミュニケーションデザインⅡA

サイバーメディア広告設計

視覚伝達デザイン学科の魅力は、「多彩」というところだと思います。ひとつの狭い分野に特化した所ではなく、様々な分野で活躍する沢山の先生方、先輩、そして学生に出会える学科です。

「こんなモノを作りたい！あんなコトがしたい！」そんな気持ちが形になっていく場でした。僕も、ポスターを作ったり、本を作ったり、作品のプレゼンに海外に行ったり、web作品を作ったり。多彩に挑戦できた4年間でした。

そんな学科で僕が学んだことは、どんな作品も決して1人では作れないということ。膨大な知識、情報量から柔軟なアドバイスをしてくださる先生方はもちろん、思ったことをズバズバと言い合える友達、そんな生活を裏でサポートしてくださった学科の助手さんやウチの両親。そんな周りの繋がりが大事だということに気付くのに少し時間がかかりました。とても大事な事だと思います。是非、色んな人と関わりながらたくさんの作品を作っていってください。





蛭子井 里江

2011年度4年生

ー

掲載作品　14ページ

「遊びドロップス」

ー

取得授業:

齋藤啓子ゼミ

空間構成Ⅲ（環境デザインⅠ・ⅡA）

タイポグラフィデザイン

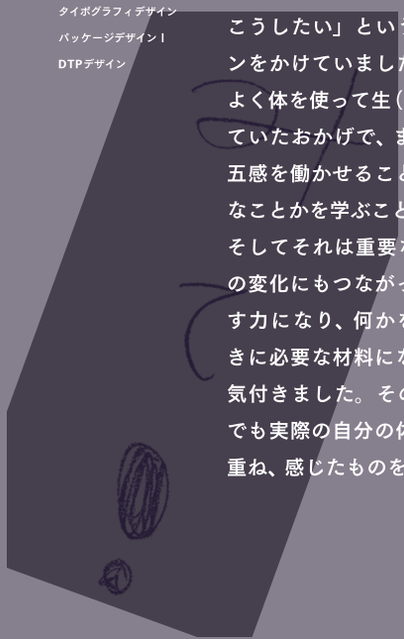
パッケージデザインⅠ

DTPデザイン

私は視デの４年間、少しでも気になることがあると、とにかく行動していました。できる限りその場所へ行ってみたり、見てみたり、人に話を聞いてみたり、自分もやってみたりすることが多かったです。

それは、学内の課題でも学外の活動でも共通していました。実際に見聞きし体験すると、想像以上に色々な視点や情報を手に入れることができます。そして体と心と頭で実感したものは、自分の「つくりたい」「もっとこうしたい」という気持ちにエンジンをかけていました。視デの授業で、よく体を使って生（ナマ）の体験をしていたおかげで、まず体を動かして五感を働かせることがどれだけ大切なことかを学ぶことができました。

そしてそれは重要な情報となり、心の変化にもつながって何かを考えだす力になり、何かをデザインするときに必要な材料になるということに気付きました。そのため、卒業制作でも実際の自分の体験や観察を積み重ね、感じたものを大切にしました。





大崎奏矢

2011年度4年生

ー

掲載作品　13ページ

「Typographic of Cubism」

ー

取得授業:

寺山祐策ゼミ

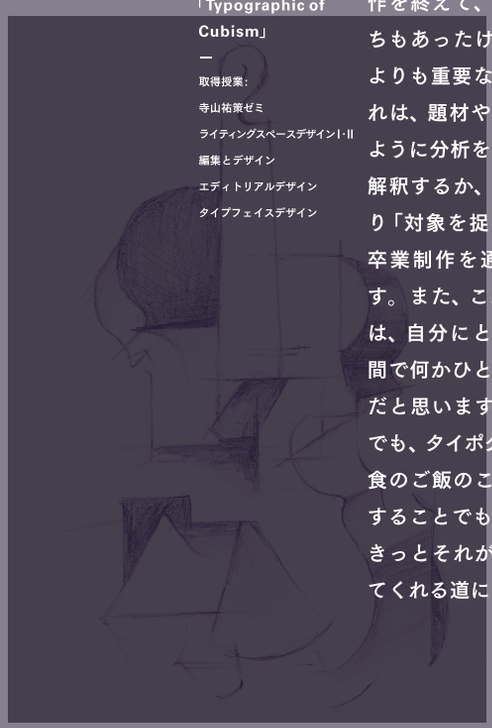
ライティングスペースデザインⅠ·Ⅱ

編集とデザイン

エディトリアルデザイン

タイプフェイスデザイン

僕は3年次編入で視デに編入してきました。編入した動機は、視デが「デザイン」という枠組みを生徒の視点を基盤に、広く捉えている学科だと思ったからです。僕も卒業制作では、以前から関心があった20世紀の芸術を題材に1年間をかけて研究することができました。最終的に卒業制作を終えて、まだやり足りない気持ちもあったけれど、作品の仕上がりよりも重要なことを学べました。それは、題材やテーマに対して、どのように分析を行い、背景をひも解き、解釈するか、ということです。つまり「対象を捉える方法そのもの」を卒業制作を通して学べたと思います。また、これから入学する受験生は、自分にとって大切なことを4年間で何かひとつ見つけることが重要だと思います。それは、制作のことでも、タイポグラフィのことでも、三食のご飯のことでも、友達を大切にすることでも何でもいいと思います。きっとそれが、卒業後の自分を導いてくれる道にもなると思います。





山村里美

2011年度4年生

ー

掲載作品　14ページ

「はたらくおじさん
–ガス管工事–」

ー

取得授業:

陣内利博ゼミ

ライティングスペースデザインⅠ·Ⅱ

モーションイメージ

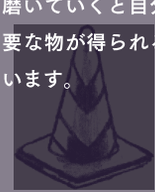
イラストレーション

音響表現

視デではキャラの濃い友人にたくさん出会いました。色々な得意分野を持った人達と出会えて、それをきっかけに興味のある分野が広がったことが貴重な体験でした。卒業制作を含む色々な課題で取材に行き、工事現場のおじさんや食品サンプル職人など、様々なお仕事をする方々とお話ができたこともとても良い経験でした。

受験生の皆さんにはぜひ、ベースの力になるデッサンや学科の勉強を今のうちに楽しんで欲しいです。それからどこの大学に入っても言えることですが、授業で与えられた課題をこなすだけになってしまうと、社会に出た時に使える能力は中々身につかないと思います。美術に直接関係ないことでも、どんなことでも良いので自分のやりたいことをどんどんやって（もちろん今のうちからでも）それで得たものを課題に組み込んで磨いていくと自分の人生にとって必要な物が得られるのではないかと思います。



















視覚伝達デザイン学科の学生や先生、作品と直接会えるイベントや展示と研究室の紹介です。場所・日時などの詳細は、大学または視覚伝達デザイン学科ウェブサイトで随時ご確認下さい。

6月：オープンキャンパス

授業で制作した作品、入試合格作品の展示や、教員による講評と相談、公開授業も行なっています。学生が主催するトークイベントやワークショップなどが盛りだくさんです。

8月：進学相談会

毎年、北は北海道から南は九州まで視覚伝達デザイン学科の教員が直接、学校や予備校などで相談会を行なっています。大学から遠い地域に住む受験生には、こちらがおすすめです。

10月：芸術祭

学生による芸術の祭典は美大ならではです。有志のグループ展や、作品発売、サークル活動、学科を越えた企画などを行なっています。視デの先輩に勇気をだして声をかけてみてください。

1月：武蔵野美術大学卒業・修了制作展

卒業制作展は4年間の集大成を見ることができる貴重な機会です。新しいコミュニケーションのかたちが見つかったあとで、あなたならどんなデザインをしたいと思うでしょうか。

1月：大学院修士論文発表会

視覚伝達デザイン学科の大学院では作品制作の他に研究発表も行なわれます。より社会的なインパクトが求められるデザイン理論の発表に、卒業生や教員も興味津々で集まります。

2月：shide CONTACT展

視覚伝達デザイン学科が主催する卒業制作選抜展です。学外での展示は、企業や、広く一般の人々に向けて、視デのデザインに対する考え方を紹介する機会となります。

専任教員


新島 実（主任教授）


後藤吉郎


齋藤啓子


白井敬尚


陣内利博


寺山祐策


西本企良


古堅真彦


三嶋典東


Leimei Julia Chiu

客員教授


中島信也

学生人数

1学年——107名
2学年——108名
3学年——112名
4学年——124名
合計——451名
※2012年5月現在

助手

江南仁美
大原崇嘉
朴 志勲
福岡 彩

教務補助員

網谷亜紀
大嶋 奈都子
髙坂春菜
品田 瀬以良

就職情報

製造メーカー、マスメディア、広告代理店、印刷、映像やゲームなどの制作会社の他、近年ではインターネットやアニメーションの領域への就職が目立ちます。
また、教育研究領域や自治体、財団への就職、大学院進学や留学など、多様な進路が展開されています。

過去3年の主な就職先

赤城乳業、アサツーディ・ケイ、アピカ、岩波書店、エポック社、花王、葵プロモーション、学研ステイフル、カプコン、キリンビール、共同通信社、グリー、クレオ、広美、コナミデジタルエンタテインメント、サイバーエージェント、サンエックス、サン宝石、サンリオ、三洋電機、ショウワノート、セガ、シータス＆ゼネラルプレス、ソニーコンピュータエンタテインメント、大広、たき工房、中日新聞社、電通、電通テック、東京書籍、東急エージェンシー、東北新社、常盤薬品工業、凸版印刷、日本メナード化粧品、ニフティ、任天堂、博報堂、博報堂アイ・スタジオ、博報堂プロダクツ、ハル研究所、バンダイ、ビービーメディア、富士通アプリコ、ブルーミング中西、ブレーンセンター、プレミアムエージェンシー、ペリカン石鹸、ヤフー、山崎製パン、楽天　他

講師

浅井治彦
石井 雄一郎
石垣貴子
石塚英樹
宇井 眞紀子
上田和秀
氏家真清
大和田 龍夫
梶田 渉
加藤賢策
川又 淳
君塚洋一
木村文敏
木本圭子
倉方雅行
黒澤 晃
黒田敏康
小出正志
佐井国夫
澤田耕一
島本脩二
杉本 浩
鈴木 功
鈴木基真
ダイノサトウ
田中 晋
田中泰広
棚橋早苗
谷田 幸
塚本純久
飛山裕幸
中野豪雄
中村成一
西尾 彩
西中 賢
長谷川 敦士
花崎 攝
早瀬交宣
樋口景一
樋澤 明
福田敏也
北條みぎわ
堀口裕美
本田和男
前田耕造
松本知子
武藤 努
森田健一
山口弘毅
山本太郎
吉川義盛
吉田謙二

お問い合わせ

武蔵野美術大学
ホームページでは、大学案内資料や一般入学試験過去問題集等の資料請求ができるほか、展覧会等、大学の様々な情報を調べることが出来ます。
住所：〒187–8505
東京都小平市小川町1–736
WEB：http://www.musabi.ac.jp/
アクセス：西武国分寺線「鷹の台」駅下車
徒歩約20分

視覚伝達デザイン学科研究室
場所：武蔵野美術大学　10号館 301教室
電話：042–342–6056（直通）
FAX：042–342–5177
MAIL：vcd@musabi.ac.jp
WEB：視覚伝達デザイン学科研究室HP
http://vcd.musabi.ac.jp

3 part2

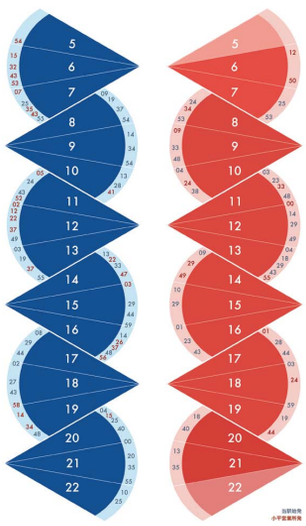
Visual Communication Design
Student's Works

視覚伝達デザイン学科3・4年次では、3つの領域の他に、広告やパッケージデザイン、イラストレーション、映像などの専門性の高い多様な授業から可能な範囲で3つ以上選択し、経験豊富な講師の元で実践的な技術と知識を学んでいきます。





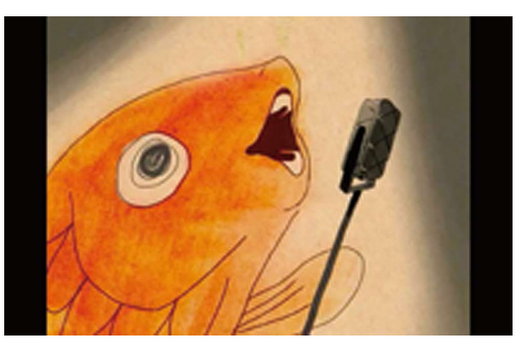
1



2







3

1 マーケティングコミュニケーションデザインⅡB課題作品
吉田茜『カルピス × 七夕キャンペーン』

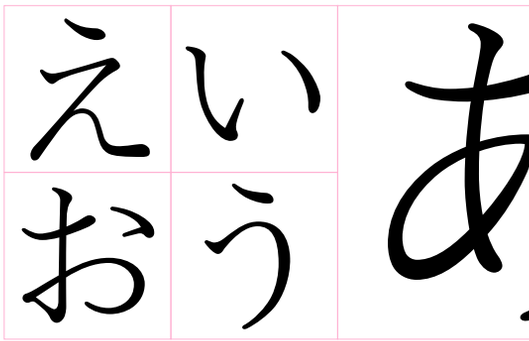
2 ダイヤグラムデザイン課題作品
内山 望『バスの運行時刻表』

3 モーションイメージ課題作品
河西未来『Sakana Band』

4 タイプフェイスデザイン課題作品
本多育実「優馬明朝」

5 タイポグラフィデザイン課題作品
中村 仁「サキ傑作集」

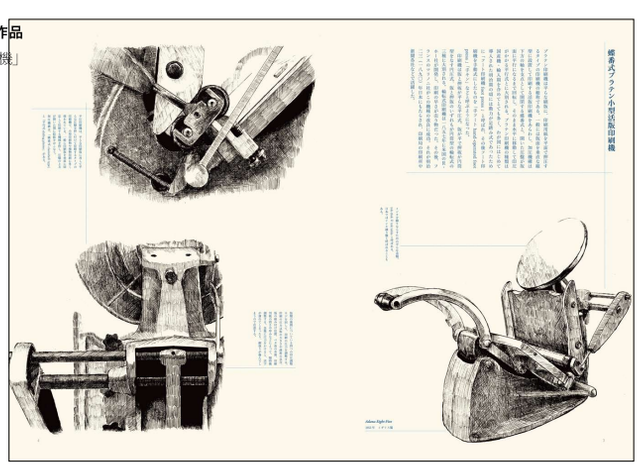
6 エディトリアルデザイン課題作品
毛塚 涼一朗「活版工房の印刷機」

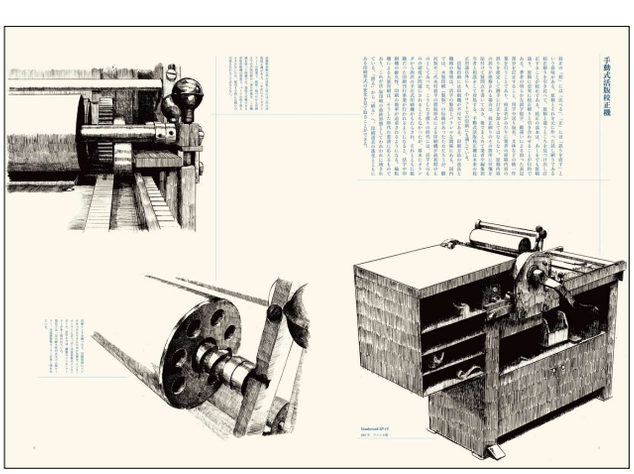


4



5





6

Visual Communication Design

Graduation Works

4

視覚伝達デザイン学科4年次では、3年次から引き続き、実践的な技術と知識を学びながら、これまでの学習をもとにゼミをひとつ選択します。卒業制作へと繋がるテーマを、各自が培った幅広い視野の中から絞り込み、1年間という長い時間をかけて向き合います。

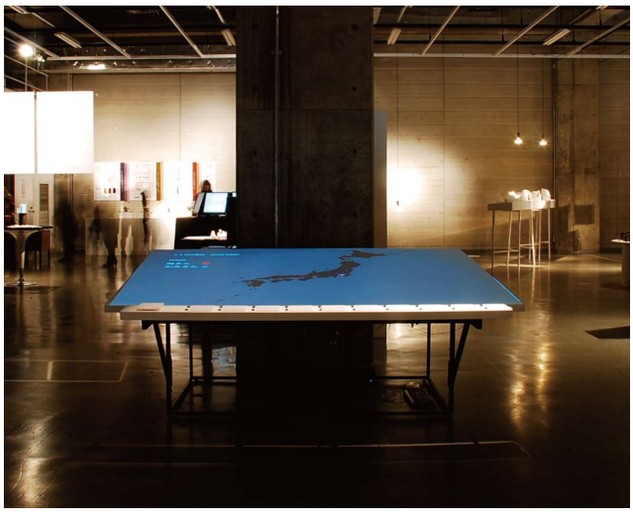
1「ことばの境目」
真崎大輔　インタラクティブ作品
日本には東西で分かれる訛りの境目や、東北に残る古い言い回しなど様々な言葉の境目がある。本作では歴史的な方言資料を元にtwitterのつぶやきの中からそんな言葉の差異を抽出、マッピングし、刻々と変化する「ことばの境目」を視覚化させた。勝井三雄賞受賞。

2「Typographic of Cubism」
大崎奏矢　ポスター作品
20世紀前半の絵画の流れのなかで形態の概念を変え、キャンバスの中に言語を導入し、形態と言葉の戯れのなかに新たな絵画を誕生させたキュビスム。本作品はキュビスム絵画に現れる文字の表現に絞ることで、新しいキュビスムの側面を平面作品で表現した。研究室賞受賞。

3「遊びドロップス」
蛭子井 里江　本作品
遊びの魅力を伝え、遊びの大切さを感じてもらうための本と映像。実際に子どもと遊び、観察する中で、「子どもは変化・発見・連続が楽しいから遊ぶ」ということに気づき、それらの瞬間を撮影した写真とそのとき発せられた言葉を並べ編集した。優秀賞受賞。

4「はたらくおじさん–ガス管工事–」
山村里美　アニメーション作品
一定の服装と動きで街を作る「はたらくおじさん」の姿は、人間を客観的に見せ、さらに人間が都市の部品であると感じさせる。そんな彼らの行動を複数の画面で展開し、見渡せるようにすることで、人間らしさと部品らしさの両側面を表現した映像作品。優秀賞受賞。





1





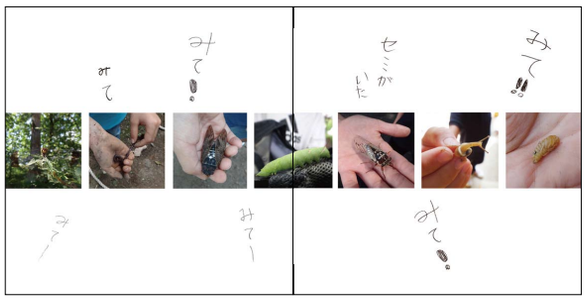






2

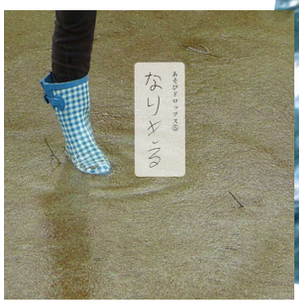

あそびドロップス①
みつける


みて。
セミがいた
みて。
みて
みて。
みて。


あそびドロップス③
みる、きく


あそびドロップス④
こわす


あそびドロップス⑤
つくる


あそびドロップス⑥
なりきる

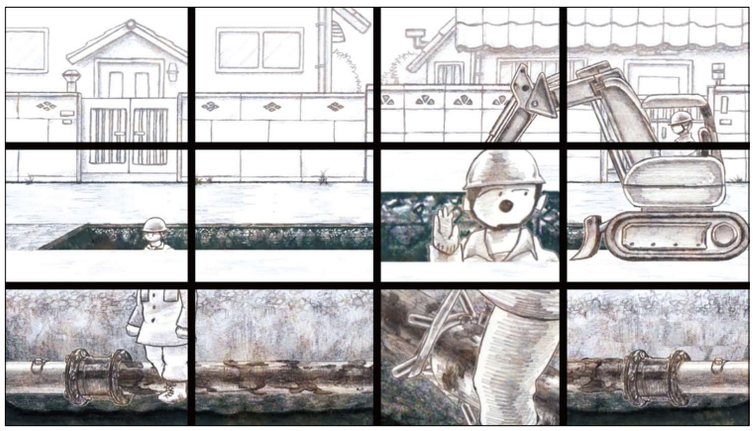

あそびドロップス⑦
おどろかせる

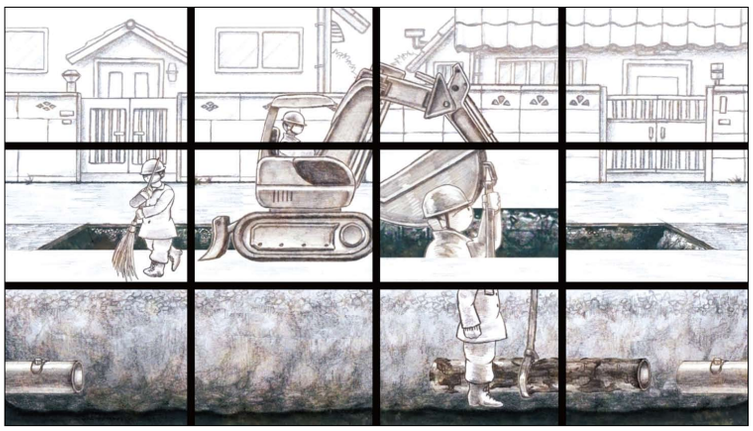

あそびドロップス⑧
つける

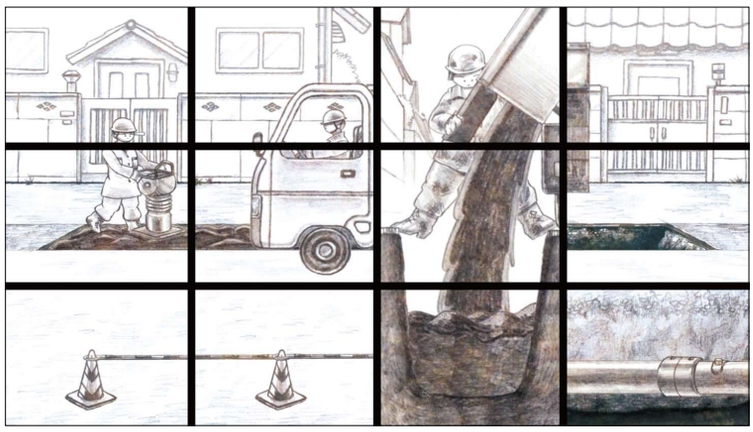

あそびドロップス⑨
さわる

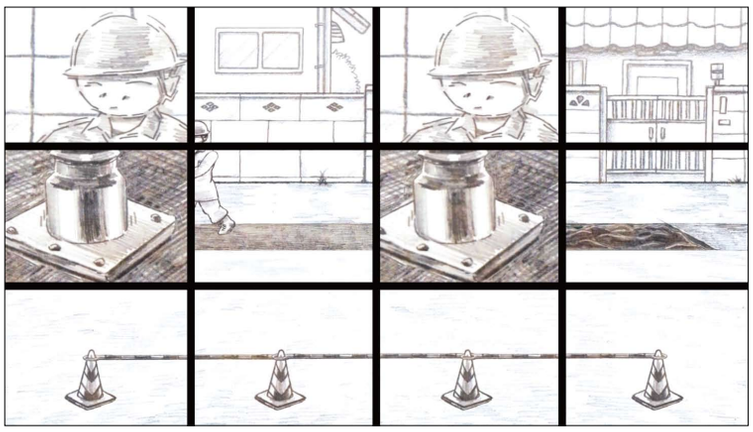

あそびドロップス⑩
さそう

3









4

9

28 29 30

8 9 10

18 19 20

28 29

7 8 9

17 18 19

27 28 29

7 8 9

17 18 19

10

1 2 3 4 5 6 7

11 12 13 14 15 16 17

大学院入学試験（A日程）

21 22 23 24 25 26 27

芸術祭

31 1 2 3 4 5 6

10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

11

27 28 29 30 31 1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

卒業・修了制作展

大学院入学試験（B日程）

12

26 27 28 29 30 31 1 2 3 4

造形学部一般入学試験

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 1 2 3 4 5 6

shide CONTACT展（卒業制作選抜展）

7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

卒業式

27 28 29 30 31

13

武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科 学科案内 2012　発行日：2012年6月7日　発行：武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科研究室
編集：大原崇嘉　構成・デザイン：鈴木壮一　撮影：浜崎昭匡、中村共和、高坂春菜　写真提供：広報入学センター
協力：武蔵野美術大学出版局　印刷：株式会社 山田写真製版所
Copyright © 2012 by Musashino Art University Department of Visual Communication Design