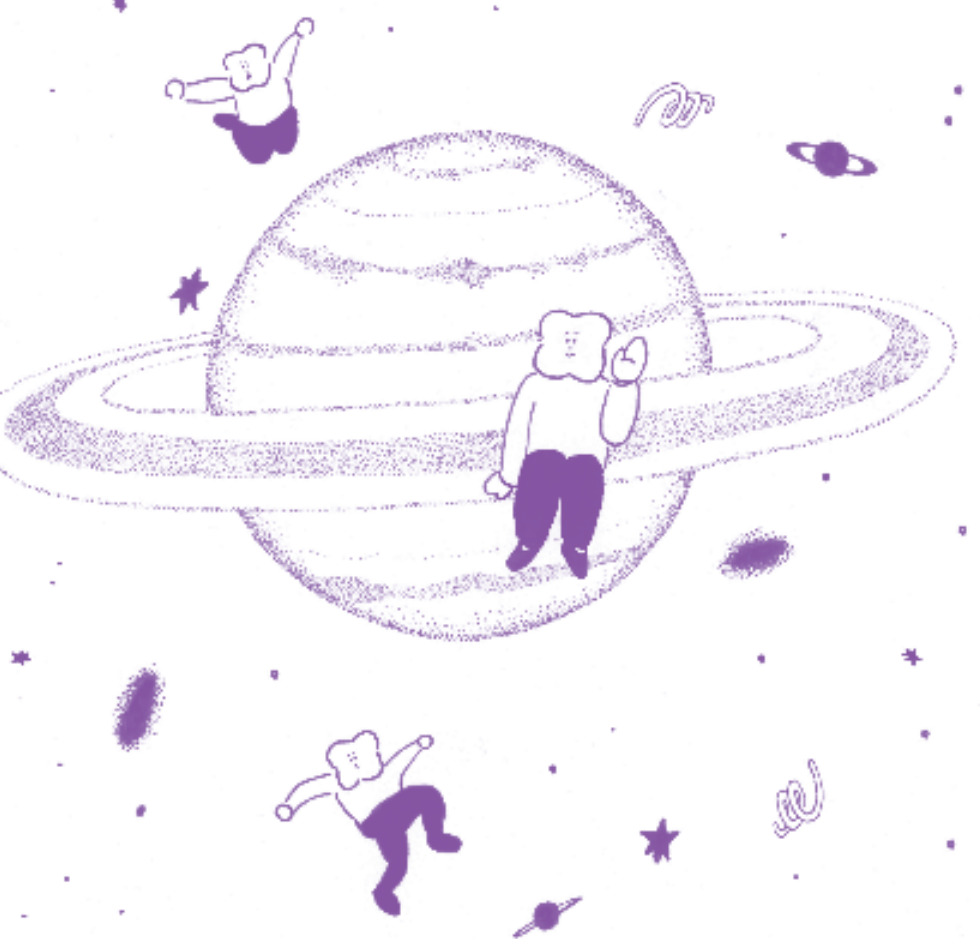


はじめまして 視覚伝達デザイン学科です

視デってどんなところ？ なんてことが学べるの？
この冊子はそういった疑問に答えるために作りました。
残念ながらページには限りがあるため、全てをお伝えすることができませんが
この冊子を通して、視デについてすこしでもご理解していただけたら幸いです。

デザインってなんだろう？
視デについて見る前に、デザインって何なのかちょっと考えてみましょう。
身の回りのものを見てみると、身につけている服、壁に貼ったポスター、お菓子のパッケージ、
TV番組の間流れるCM、携帯電話、ウェブサイト、マンガ、見慣れた建物や公園、街の風景でさえ、
デザイナーと呼ばれる人が計画してつくっているものであふれていることに気がつくはずです。
デザイナーと聞かれるの悪いものや、不便なものがあれば、改善したいと思いませんか？
もしもそこに、自分に都合の悪いものや、不便なものを乗り越える問題解決のために、
もっと大きな視点に移して、ごまかしたものをデザインしなければいけないかもしれません。
今までデザインしてこなかったものをデザインしなければいけないかもしれません。
今まではデザインしてこなかったものをデザインしなければいけないかもしれません。
デザインの領域は時間や空間を飛び越えて今も広がっています。



この冊子の構成について
この冊子は「総観」という製本形式になっています。普通の冊子と違って一枚の紙を折ることで
本の体積になっています。ぜひ広げてみてください。広げると裏側へめくると4年間授業のうちのまじった学生の作品をご覧いただけます

1年 学生インタビュー
視デってどんなところ？

各学年の学生に1年間かけて感じたことを聞いてみました。
学生たちの生の声を聞いてみてください。



色影構成・空間構成1 課題作品
作品タイトル 何かに見える線
100ドットの授業は、線について考える授業です。
私が制作した作品の意図としては、線として書いたものから別のカタチが見えてくる面白さに興味を持ち、線をカタチとして捉える事を表現してまとめたのです

私は美大に入ろうとしたきっかけは元々パッケージや広告に関心があり、そういうものを自分
でつくってみたいと思ったからです。そして、そ
ののための技術を基礎から学べるのは視デだと思
い受験しました。
最初の1年を通して印象に残ったことは、製
図の授業課題の一つ「エッグドロップ」(*)です。
この課題の目標は、高い所から卵を落としても
割れないように紙で包むことで自分で形を設計
します。試行錯誤の末、本番で成功することが
できました。また、1年間視デで学んだことで、
ただだと無くデザインが好きだと思えたこと
から、そのデザインの形にどういう意味がある
のかやどうしてこの形なのかと考えたり、色の配
色やその効果まで考えるようになりました。

2年 学生インタビュー
石川 菜々緒 (いしかわ ななお)

精説演習 課題作品
作品タイトル 花舞いトランプ
2学年の精説演習「レシピ」では色に関するテーマを選び、一つの
作品を制作します。この作品は、ごまを1時間以上上層するよう
な時間を通して、精説料理の精神を表現したごまの写真集です。
1分毎に写真を撮影し、時間とごまの変化を感じさせました



精説演習 課題作品
作品タイトル 花舞いトランプ
生花を贈れない病院でも贈れる花を制作しました。花のように柔かく持ちやすい、
水で流れる清潔なシリコン製。御見舞の世帯を踏むコミュニケーションの場で、世
代を運ばず遊ぶことの出来るトランプとして、会話にも花が咲く様に提案しました

私は受験する大学を選ぶ時、自分のやって
いて楽しいものと考えたら美術を思い浮かんだ
ので美大受験を決めました。必死にやったら
何とか結果になったので受験生のみなさんも全
力で取り組んでみてください。
私はデザインや作品が出来るまでの考え方
やプロセスに興味を持ったのをきっかけに、美
大受験を目指しました。そして、それらを学ぶた
めには視デがベストだったということを授業を通
してより感じるようになりました。
2年次で一番印象に残っていることは、自
主制作がデザインアワードで評価を受けたこと
です。視デで学んだことを活かして自身が成長
し、実社会で認められたと実感しました。
そういった経験を踏まえ、2年次を通してアイ
デア発見の重要性を感じました。アイデアとい

うと即物的な感じがりますが、それは観察する
ということであり、物の見方を考えるというこ
とでもあります。そして、それらを学ぶた
めには「気づきを知る。」
私はデザインや作品が出来るまでの考え方
やプロセスに興味を持ったのをきっかけに、美
大受験を目指しました。そして、それらを学ぶた
めには視デがベストだったということを授業を通
してより感じるようになりました。
2年次で一番印象に残っていることは、自
主制作がデザインアワードで評価を受けたこと
です。視デで学んだことを活かして自身が成長
し、実社会で認められたと実感しました。
そういった経験を踏まえ、2年次を通してアイ
デア発見の重要性を感じました。アイデアとい

3年 学生インタビュー
稲田 原 (いなだ げん)

マーケティング・コミュニケーション 課題作品
作品タイトル Tower of the Bible
聖書は「世界で一番読まれている本」と言われているにもか
かわらず、日本人にとっては、少し信じがたい、とっつきにくい
読み物だと思われがちです。そこで聖書の魅力を少しでも感
じてもらえるような「聖書の柱(タワー)」を建てました



4年次 卒業制作 作品
作品タイトル Tower of the Bible
聖書は「世界で一番読まれている本」と言われているにもか
かわらず、日本人にとっては、少し信じがたい、とっつきにくい
読み物だと思われがちです。そこで聖書の魅力を少しでも感
じてもらえるような「聖書の柱(タワー)」を建てました

私はこの一年、マーケティングの授業を選択
し、人によって訴えかけるのかを考えることが多い
一年間でした。その結果、デザインを考えること
は、人を優しい視点で研究しているみたいだ
なと感じるようになりました。これは「私の見方」
なので、絶対的な答えではありませんが視デに
は「私の見方」を持つ人をしっかり見てくれる
優しい教授たちがいます。なので受験の作品
も「受験だから、こういう作品を作る」ではなく、
「私はこう見えた。だからその通り表現した」と
いったようなのびのびとした作品を喜んでくれる
と思います。

視デはデザインを根幹から学びたい人、デ
ザインに興味はあるけど漠然としているとい
う人、それぞれにあった学び方を得られる良い環
境だと思います。受験生の皆さんが視デの学
生として入学くれるのを期待しています！

カッコいいだけがデザインじゃない！

わたしは広告の力強さや華やかさに惹かれ、
自分もいつかカッコいいものを作れたら！と思
い視デを目指しました。しかし視デに入ってみ
ると、そんなものは一切教わらず、むしろ泥くさい
デザインを求められたように思います。視デは、
作品ができるまでの過程で何を見い出せるか、
その発見を伝えるにはどう工夫すべきかを考
えるところです。カッコよくすることは大
事、でもそれは伝える手
段のたうた一つでしか
なかったんです。
卒業制作は一年間
という長い間、自分
の設定したテー
マと向き合う
必要があ
ります。ゴールの見えない状況下で多くの情報
を仕入れながら、今ある情報を整理していくとい
う「ながら作業」が私はとても苦手でした。そん
な中、自分の性格や作品を客観的に見てくれ
る友達は、自分以上に自分を理解してくれる存
在であり、自分では当たり前と思っていた情報
でも、相手にとったら新しい情報であったりと相
談している中で多くの気づきをもらっていました。
視デのみんなは卒業した今でも、自分にと
って大きな存在です。
視デは、カッコいいとは限らない。むしろカ
ッコよくなくなっていく。だからみなさんも、カ
ッコよく上手に描こうとする必要はないです。視
デの試験は、見えない相手に対して自分を表現
するにはどう工夫するか、それだけかもしれません。
私もカッコいいデザインは未だに勉強中なので
大丈夫です。ぜひ視デにおいでください！

4年 学生インタビュー
大 三島 弘女 (おおしま こうじょ)

写真工房
写真スタジオとモノクロ写真の現像・プリン
ト用の暗室があります。また、各種カメラやレ
ンズ、三脚など写真機材も完備しています



印刷工房
シルクスクリーン印刷専用の工房です。2
年次の必修授業や自主制作などで使用
でき、密度の高い印刷の世界に浸るこ
とができます

視覚伝達デザイン学科研究室スタッフのご紹介

視デの研究室のスタッフをご紹介します。研究室では、専任教員や講師、スタッフが日常的な業務をしています。
また、教室・工房使用の受け付けや機材の貸し出しなど学生の制作活動のサポートも行っています

寺山祐策 (主任教授)	石塚英樹	齋藤啓子	白井敬尚	本田和男
陣内利博	新島 実	西本企良	古堅真彦	Julia Chiu
荒俣 宏	中島信也	森本千絵	助手 瀬尾 宙 角田彰利 松永恵実 横川智之	教務補助員 金山恵美子 小坂由利子 白鳥佐和 井出静佳

学科が所有する工房のご紹介

視覚伝達デザイン学科には、各メディアに特化した工房や施設があり、学生は必要に応じて利用することができます。
豊かな表現の作品を制作するためには欠かせない存在です。

大型出力室 B0サイズまで対応したインクジェットプリン タを使用して作品制作などに活用すること ができます	マルチメディア・ワークルーム デジタル映像編集、アニメーション制作、 マルチメディアコンテンツ制作、サウンド ワークに対応したコンピュータを備えた映 像制作・編集室です。サウンドレコーディン グスペースもあります	マルチメディア・プレゼンテーションルーム 映像制作や、様々なメディア作品に対応 したプレゼンテーション設備が整っている 視聴覚ルームです	写真工房 写真スタジオとモノクロ写真の現像・プリン ト用の暗室があります。また、各種カメラやレ ンズ、三脚など写真機材も完備しています	印刷工房 シルクスクリーン印刷専用の工房です。2 年次の必修授業や自主制作などで使用 でき、密度の高い印刷の世界に浸るこ とができます	活版工房 1年次の必修授業では、貴重な機械や活 字を使って印刷の特徴や魅力を実体験す ることができます
--	---	---	--	---	--

1年間での主な行事

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をご紹介します。ご
入学の前に学科について全体像を知ることにはなかなか難しいですが、これらの行事でその
片を垣間見ることが出来ます。お時間が許すようであればお越しいただき体験してください
(写真は昨年度のものです)

- 6月●オープンキャンパス
視デの3年生が主体となってテーマ決め、デザインから運営まで行なう視デを紹介する。授業作品、入試合
格作品の展示、教員による作品講評や、進路相談、公開授業なども行なっています。
学生が主体となって行うイベントも盛りだくさんです
- 8月●進路相談会
毎年、北は北海道、南は九州まで視覚伝達デザイン学科の
教員が、学校や予備校などで相談会を行っています。ムサビ
から遠い地域にお住いの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術大学ならではの、有
志グループの展示や作品販売、サークル活動、学科を
越えた企画などを行っています
- 1月●武蔵野美術大学卒業・修了制作展
卒業制作展は4年間の集大成をご覧いただける機会です。学生が
自身でテーマを決めて1年間をかけて取り組んだ作品群は1日では見
きれないほどのボリュームとエネルギーです
- 2月●shide CONTACT展(学外選抜展)
視覚伝達デザイン学科が主催する学外での展示です。
卒業制作の中から選抜された作品を再展示いたします
(開催場所は六本木・AXIS Galleryを予定)
- 夏●オープンキャンパス
進路相談に加えて、学科紹介・模擬
授業を行います

就職状況

右グラフは2015年度に卒業した学生の進路状況の統計結果です。また、2015年度の就職率は86%でした。
卒業生の就職先は、広告制作・商品企画・IT・出版・放送業界から教育福祉に至るまで多岐に渡っています。
以下に近年の就職先の内々だったものを紹介します。

- WEBサービス ヤフー株式会社 / 株
会社カヤック / 株式会社ミクシィ / 株式会
社 日本 経 済 新 聞 社 / 株 式 会 社
KADOKAWA / 一般社団法人 共同通信社
/ 株式会社集英社 / 株式会社自遊人 /
凸版印刷株式会社 / 日経印刷株式会社
/ 株式会社 手紙社 / 株式会社 生活
の友社 / 株式会社TBSテレビ / 株式
会社コナミデジタルエンタテインメント
/ 株式会社 エポック社
- 出版・印刷・メディア 株式会社産業経
済新聞社 / 株式会社 朝日新聞社 / 株式
会社 日本 経 済 新 聞 社 / 株 式 会 社
KADOKAWA / 一般社団法人 共同通信社
/ 株式会社集英社 / 株式会社自遊人 /
凸版印刷株式会社 / 日経印刷株式会社
/ 株式会社 手紙社 / 株式会社 生活
の友社 / 株式会社TBSテレビ / 株式
会社コナミデジタルエンタテインメント
/ 株式会社 エポック社
- 広告・マーケティング・コンテンツ制作
株式会社アドブレイン / 株式会社ADKイン
ターナショナル / 株式会社さくら / 株
式会社太田 / 太陽企画株式会社 / 株式
会社 電通 / 株式会社 電通テック / 株式
- 会社 電通パブリックリレーションズ / 株式
会社 電通九州 / 株式会社 博報堂 / 株
式会社 博報堂プロダクツ / 株式会社 東
急エージェンシー / 株式会社サン・アド /
株式会社 東北新社
- エンターテインメント 株式会社オリエ
ンタルランド / 任天堂株式会社 / 株式会
社 レベルファイブ / 株式会社サンリオ / 株式
会社カブコン / 株式会社セガホールディング
ス / コーエーテクモホールディングス / 株
式会社コナミデジタルエンタテインメント /
株式会社マーベラス / 株式会社コロプラ
/ 株式会社 エポック社
- 各種メーカー 味の素株式会社 / アサ
ヒ飲料株式会社 / キリンパルック株式会
社 / 赤城乳業株式会社 / 日清食品株式
会社 / 山崎製パン株式会社 / 株式会
社 電通 / 株式会社 電通テック / 株式
- 株式会社 / 花王株式会社 / 富士ゼロックス
アドバンステクノロジ株式会社 / キヤ
ノンホールディングス / 株式会社世界ア
ール / 株式会社ロフト / 株式会社アニメ
イト / 株式会社キティランド
- 卸売業・小売業 株式会社三越伊勢
丹ホールディングス / 株式会社世界ア
ール / 株式会社ロフト / 株式会社アニメ
イト / 株式会社キティランド
- その他サービス及びデザイン・制作会社
アドビシステムズ / 株式会社モリサワ / タ
イププロジェクト株式会社 / 株式会社イワ
タ / 有限会社 宇治工房 / 株式会社プロ
ダクション・アイジ / 有限会社 nendo /
日本郵便株式会社 / 株式会社コンセント
/ 全日本空輸株式会社 / 株式会社星野
リゾート

武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科 学科紹介 2017
編集・デザイン 角田彰利
編集協力 松永恵実・瀬尾 宙
イラスト 中村 仁
写真 上村尚子
写真協力 武蔵野美術大学美術館・図書館
印刷 株式会社ア7MS
東京都小平市小川町 5-13-22
発行日 2017年6月10日
発行 武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科研究室
〒187-8505 東京都小平市小川町1-736
武蔵野美術大学 10号館 301教室
TEL 042-342-6056 (直通)
Mail: vod@musabi.ac.jp /
http://vod.musabi.ac.jp/web/



「見ること」「伝えること」の スペシャリストになるための4年間

私たち視覚伝達デザイン学科は、デザインを必要とするあらゆる分野で活躍できるような力を身につけるために段階を踏んで学ぶことができる科目、環境を用意しています。ここでは、各学年でどのような授業があり、どのような制作をしているのかをほんの一部ですがご紹介していこうと思います。

1年 「伝える・伝える」ことを体験する

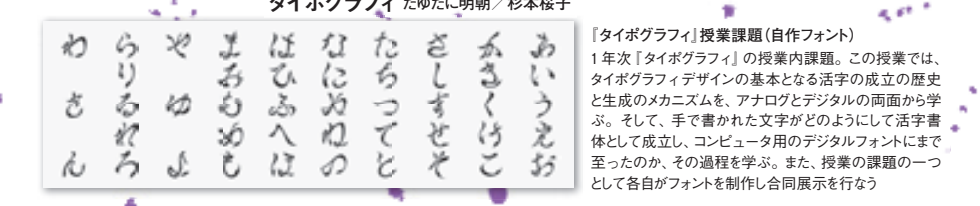
1年生では、受験での固まった学びのスタイルをほぐして、ワークショップによる対話によって自分と相手との違いを見つ、見ることの意味、描くことの意味をとらえ直す授業を行います



色彩構成I・空間構成I(授業風景)



タイポグラフィ たゆに明朝 / 杉本桜子



タイポグラフィ 授業課題(自作フォント)
1年次「タイポグラフィ」の授業内課題。この授業では、タイポグラフィデザインの基本となる活字の成立の歴史と生成のデジタルシステム、パソコン・デジタルの両面から学ぶ。そして、手で書かれた文字がどのようにして活字書体として成立し、コンピュータ用のデジタルフォントにまで至ったのか、その過程を学ぶ。また、授業の課題の一つとして各自がフォントを制作し合同展示を行なう

凡例 授業名 作品タイトル / 制作者氏名

2年 デザインをする対象を自分の中に発見し、 表現するための知識と技術を学ぶ

2年次では、テーマに対する資料の収集やフィールドワーク、行為のプロセスの記録を通して、デザインが成立するための動機・発見・調査・記録・伝達といった基礎的な構造を学習します



構成演習 kakugram / 栗原優基



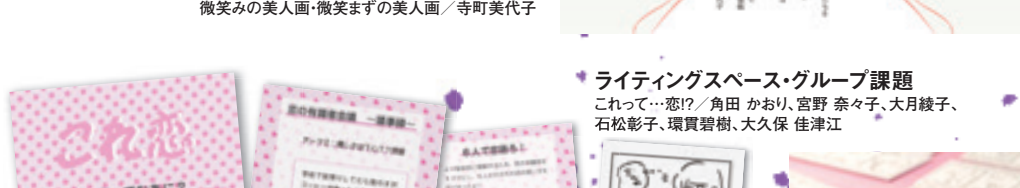
ビクトグラム課題作品 (左から) サッカー、バスケット、バレ / 藤川咲良

3年 社会に向けて広がり つながっていくデザイン

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」のうち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、その時々社会に在る様々な問題・課題と、デザインの関係を総合的に考えていきます



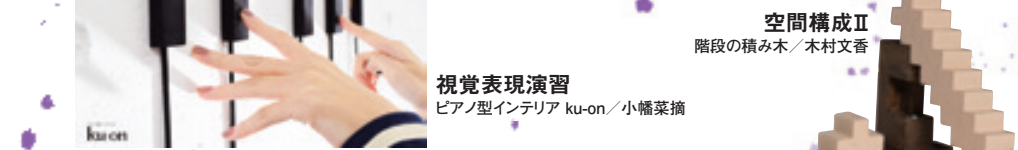
ライティングスペース・個人課題 微笑みの美人画・微笑みの美人画 / 寺町美代子



ライティングスペース・グループ課題 これって…恋!? / 角田 かおり、宮野 奈々子、大月綾子、石松彰子、環貫碧樹、大久保 佳津江



タイポグラフィ 授業課題(自作フォント)
1年次「タイポグラフィ」の授業内課題。この授業では、タイポグラフィデザインの基本となる活字の成立の歴史と生成のデジタルシステム、パソコン・デジタルの両面から学ぶ。そして、手で書かれた文字がどのようにして活字書体として成立し、コンピュータ用のデジタルフォントにまで至ったのか、その過程を学ぶ。また、授業の課題の一つとして各自がフォントを制作し合同展示を行なう



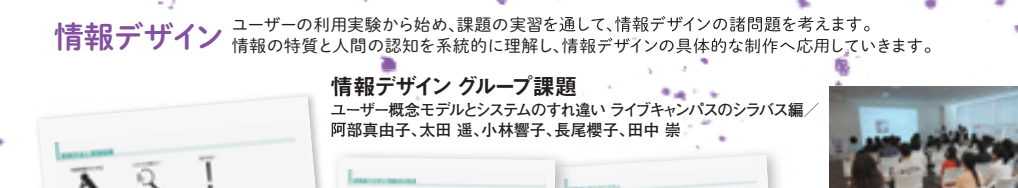
空間構成II 階段の積み木 / 木村文香



視覚表現演習 僧侶 / 竹田周平



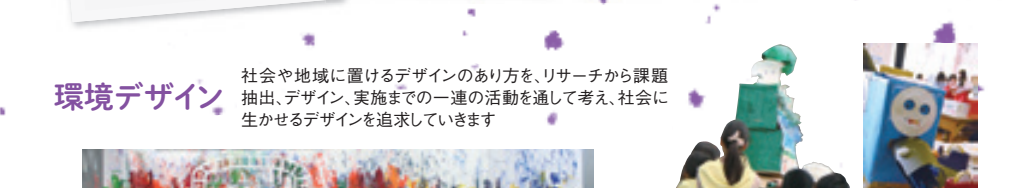
空間構成II ウサギの積み木 / 菊池美有



情報デザイン ユーザーの利用実験から始め、課題の実習を通して、情報デザインの諸問題を考えます。情報の特質と人間の認知を系統的に理解し、情報デザインの具体的な制作へ応用していきます。



情報デザイン グループ課題 ユーザー概念モデルとシステムのずれ違い ライブキャンパスのシラバス編 / 阿部真由子、太田 道、小林智子、長尾櫻子、田中 崇



環境デザイン 社会や地域に置けるデザインのあり方を、リサーチから課題抽出、デザイン、実施までの一連の活動を通して考え、社会に生かせるデザインを追求していきます



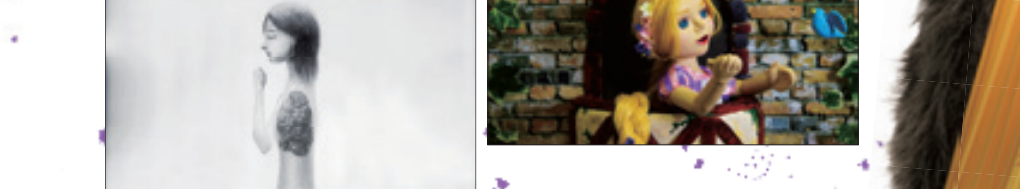
環境デザイン 小さな夏休み(前期) 公民館チーム(後期)



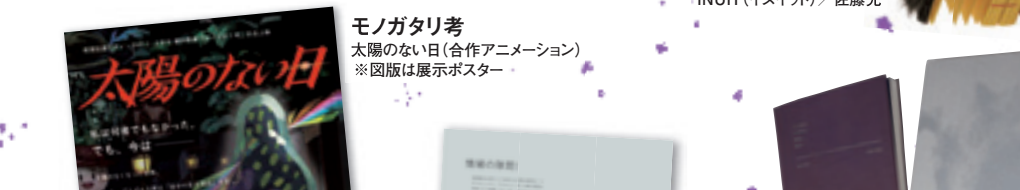
環境デザイン 図書館チーム(後期)

3・4年 専門領域を学ぶ、 選択専門授業

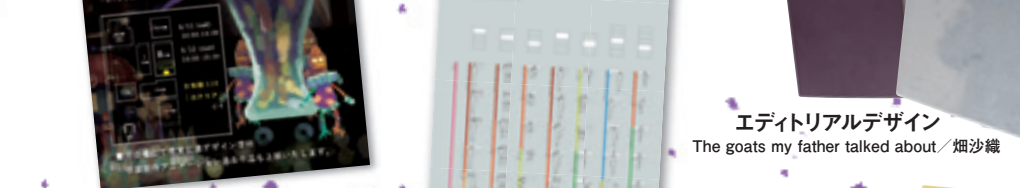
3・4年次では、広告やパッケージデザイン、イラストレーション、映像などを専ら専門性の高い多様な授業から3つ以上を選択します。経験豊富な講師の元で実践的な技術と知識を学んでいきます。ここではその中の一部の授業と作品例をご紹介します。



映像デザイン たばこ / 大月綾子(左) 31cmの魔法 / 榎本菜子(右)



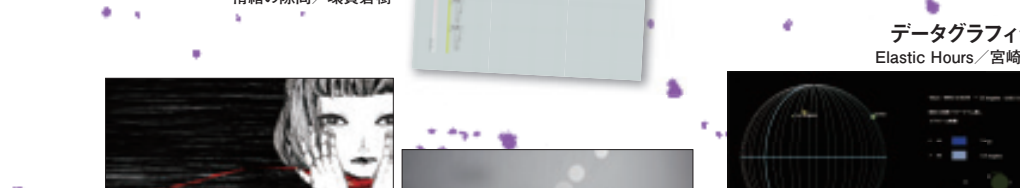
ブックバインディング INUIT(イヌイト) / 佐藤光



モノガタリ考 太陽のない日(合作アニメーション) ※図版は展示ポスター



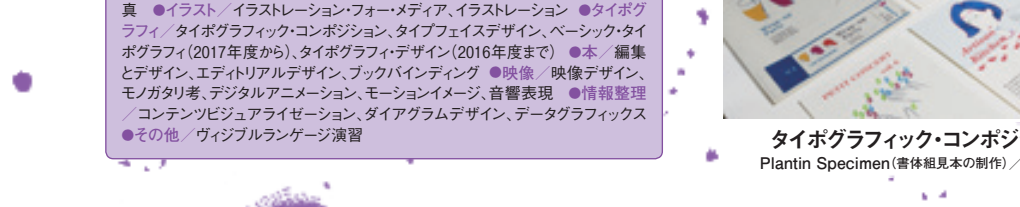
エディトリアルデザイン The goats my father talked about / 細沙織



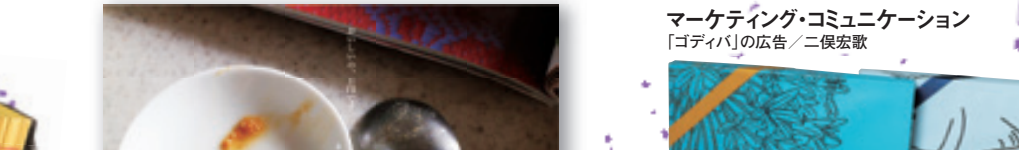
編集とデザイン 柚柚 / 田中柚花



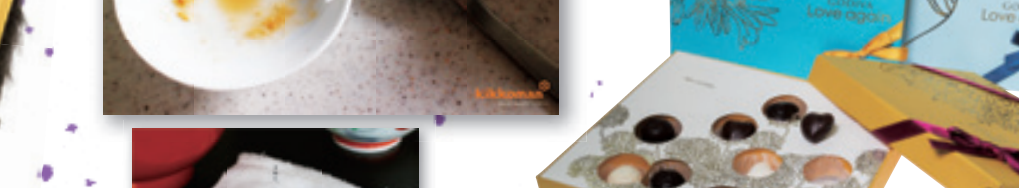
ダイアグラムデザイン 情報の隙間 / 環貫碧樹



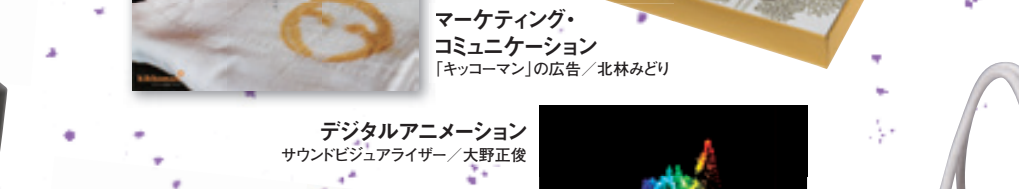
データグラフィックス Elastic Hours / 宮崎 日向子



マーケティング・コミュニケーション 「ゴディバ」の広告 / 二俣安歌



マーケティング・コミュニケーション 「キッコーマン」の広告 / 北林みどり



デジタルアニメーション サウンドビジュアルイザー / 大野正俊



タイポグラフィデザイン アンデルセン童話 / 澤井優実



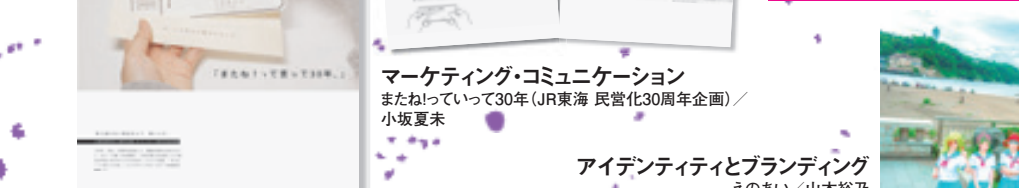
写真 フルムンビールの 中吊り広告写真 / 國本重



アイデンティティとブランディング Gem's / 坂本千尋



マーケティング・コミュニケーション またおいて30年(JR東海 民営化30周年企画) / 小坂夏未



アイデンティティとブランディング えのあい / 山本裕乃

4年 卒業制作

テーマの発見から、デザインの飛躍と拡張
4年次はゼミをひとつ選択します。卒業制作へとつながるテーマを、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。



卒業制作 INSTRUCT ME! / 栗山彩花



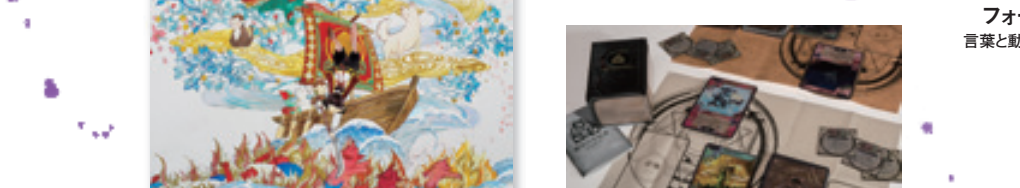
卒業制作 GIMMICK BOOKS / 鈴木華実



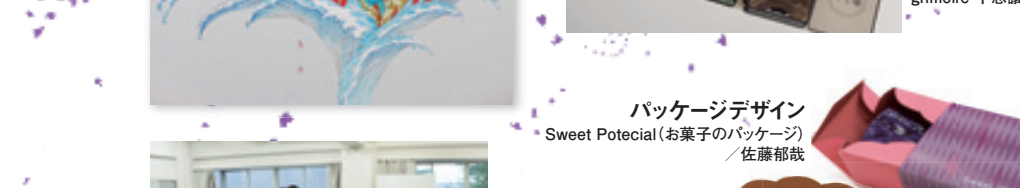
イラストレーション・フォー・メディア 放浪する探検者 / 大橋花子



イラストレーション・フォー・メディア 桃太郎 / 澤田彩乃



イラストレーション・フォー・メディア 言葉と動作 / 田中葉月



イラストレーション grimoire 不思議の本 / 岩井大地



パッケージデザイン Sweet Potecial(お菓子のパッケージ) / 佐藤裕哉

武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科

Musashino Art University
Visual Communication Design 2017
武蔵野美術大学
視覚伝達デザイン学科 学科紹介

