

武蔵野美術大学 造形学部

視覚伝達デザイン学科

学科紹介 2025

Visual Communication Design



## 「メッセージ」を伝えるために

コミュニケーションとは、「視ること」「感じること」を通して「伝え合うこと」です。  
友人との会話から、地域社会、あるいは世界の人びとへ向けたメッセージまで。

自らの経験を軸に、ものごとを良く見つめ、

その中から発見したことを思考し、かたちにする。

学生それぞれの「メッセージを伝える力」を育てることで、

視覚伝達デザイン学科は、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。

入学して最初の授業は「五感を解放すること」や「身体性」を重視した  
ワークショップではじまります。

自らの感覚の覚醒を通して、何を伝えたいかが見え、

伝えるための方法を見出せるようになります。

本学科は、デザインの根底にある「視る力」「伝える力」を最大限まで育てていきます。

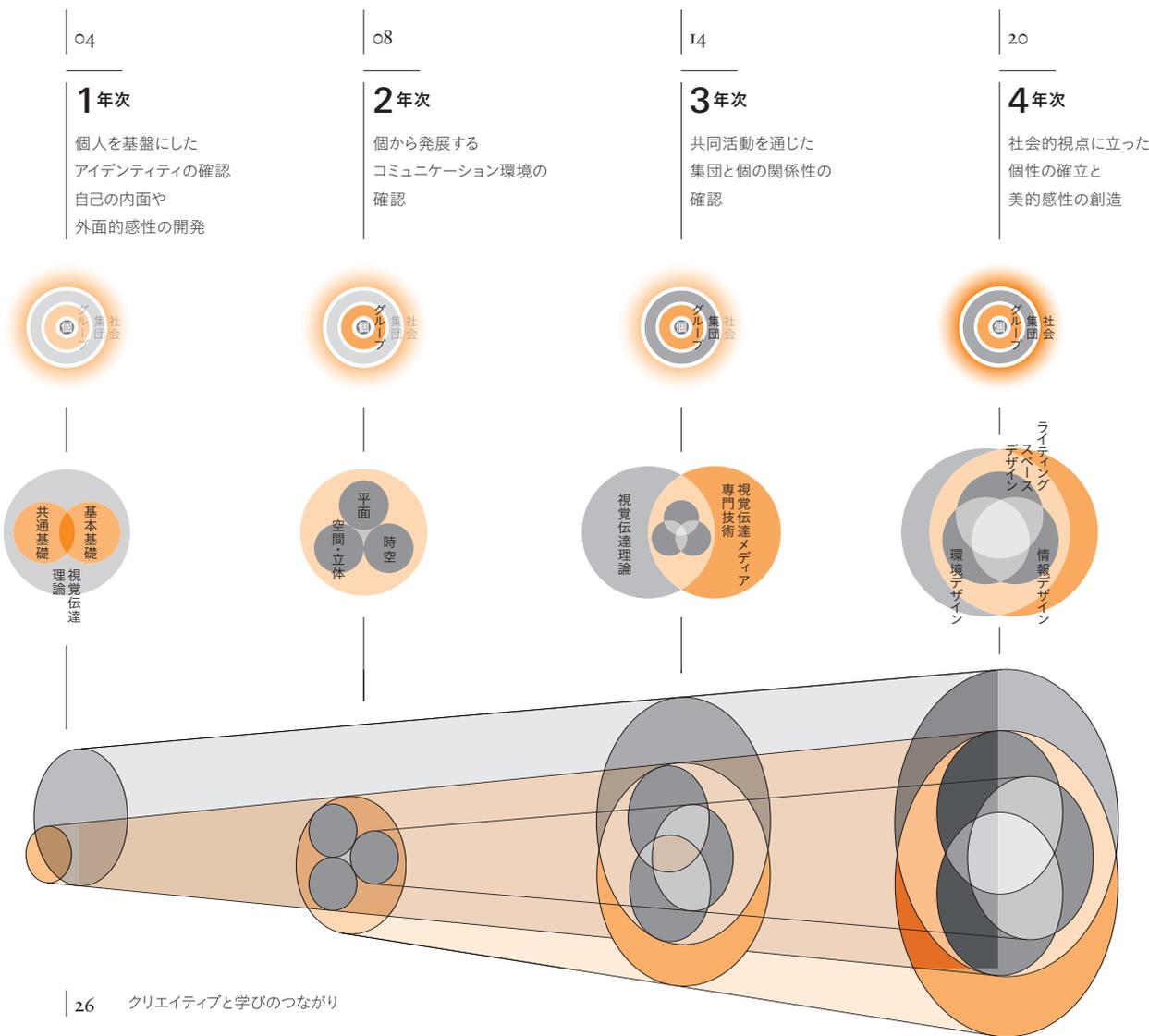
この冊子では、これから視覚伝達デザイン学科で学べることについて、  
ほんの一部ではありますが紹介します。



**視覚伝達デザイン学科における教育の特質**

視覚伝達デザイン学科の教育の特質は、まず基礎課程における基礎概念を入門ととらず、全ての造形を支える最も重要な基盤と考えていることです。そこでは学生個々が持つ感性と知覚能力の覚醒とその開発を目指しています。それを前提に身体の拡張としてアナログからデジタルに至る多様なメディアを工房教育も含めて実践的に学びます。さらに環境を観察し情報を収集し、それらを編集、構成することのクリエイティビティ(創造性)とダイナミズム(楽しさ)をデザインの基礎として学ぶのです。その為のユニークなカリキュラムが用意されています。次の特徴は高学年において30種以上の多様な専門教育のプログラムが用意されていることです。学生はこれら先端的かつ高度なデザイン実務と理論を主体的に選んで組み合わせ、多様な専門性を自らが統合していきます。いわゆる研究室が用意したコースを学生が選ぶことは大きく異なる特徴を持っています。

最後に上記の専門教育と並行しながらコミュニケーションを環境、情報、ライティング(writing)スペースという三つの観点から捉え、既存のデザインにはない未知のデザインを探求する授業が用意されています。高学年においてこのプロフェッショナル(専門)教育とアドバンス(未来思考)デザイン探求の双方が設定されている点が本学科の最も大きな特徴です。その理由は教育の場こそが未来のデザインを切り開く創発的な場でありたいと願っているからに他なりません。優秀な学生たちはお互いが切磋琢磨する中でこの複雑なプログラムをこなしていきます。最終的に学生による学びの集大成である卒業制作では、非常に高度な専門性を実現したものの、学生個々の社会への鋭い洞察を含むもの、今日的な観点から埋れた過去の事象に新たな光をあてたもの、未来を予見するアヴァンギャルドな挑戦等々が生み出されています。



- | 26 クリエイティブと学びのつながり
- | 30 工房紹介
- | 31 2016-2024年度卒業生進路一覧  
教員一覧



感性と知覚能力の覚醒と発展なくしては、  
個の造形能力の可能性は広がりません。  
身体をベースとして環境を読み取り、  
見出していく一回性の経験のかけがえのなさ。  
アナログ的手法から築かれる学びの礎。  
すべてのデザインの可能性は、  
自らと世界の再発見からはじまります。

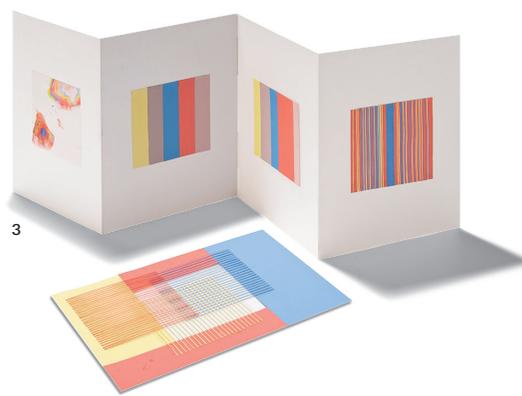


手で視る。眼で触れる。  
再構築される身体と空間の関係



色彩構成I・空間構成I[造形による対話]

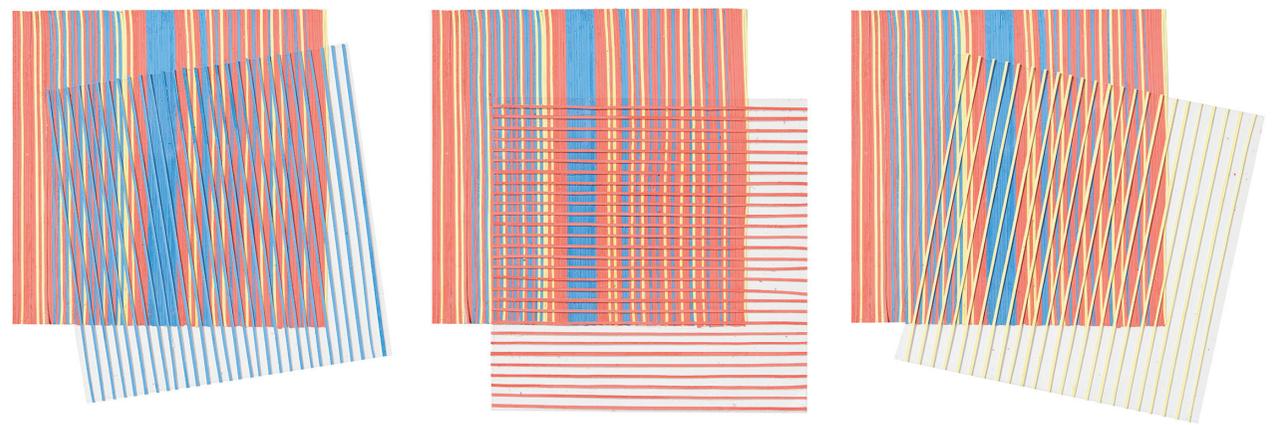
いままでの学びのスタイルを「ほぐし」、仲間との対話によって  
それぞれの「ちがい」を見つけ、見ることの意味、描くこと  
の意味を捉えなおし、自分自身の感覚を見直すことで、コミュニ  
ケーションの原理を学んでいきます。



色をつくる・みる

様々な現象を実際に体験しながら色をつくることで、色彩に対する知識と創造力を広げていきます。

3 新谷百合子『3色で遊ぶ』



線との対話

線をテーマとして、一本の線を描く造形的な対話や遊びの中から、線を発見し、記述していきます。

- 1 青木暁『線とグラデーションの相互浸透』
- 2 中西さいり『解けた線は仲間を探して』



- 1年次・開講科目
- 空間構成I
  - 色彩構成I
  - 製図
  - タイポグラフィ
  - 視覚伝達造形基礎
  - [II類科目]
  - 視覚デザイン論I
  - Basic Skills of Critique & Presentation
  - [造形総合科目]
  - 造形総合・絵画I
  - 絵画基礎
  - 造形総合・彫刻I

死んだはずのぼくの魂が  
 びるびるとどこかへ  
 ところへ流れていく。



タイポグラフィ

金属活字による活版印刷の実技実践、そして手で描いた文字をコンピュータ用のデジタルフォントにする一連のプロセス。そのアナログ、デジタルの両面によって、活字の歴史と視覚制御による書体生成のメカニズムを学びます。

書記言語の原点は「描く」という人間における身体的行為から生じており、この問題はタイポグラフィだけでなく原初的な造形原理として不可欠なものです。制作者自身の身体性を稼働させ、身体と史的に受け継がれてきた造形が文字に結実していることをあらためて認識します。

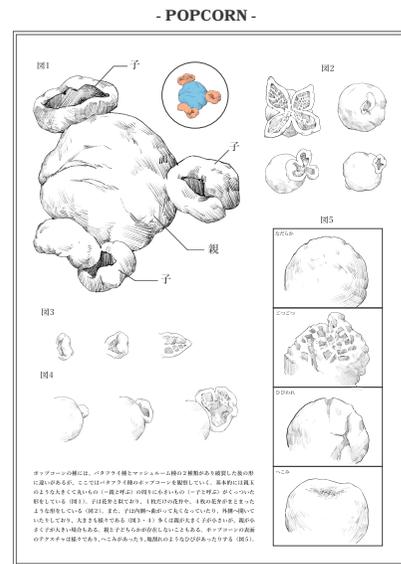
4 小林美海『ぼってりにほんご』



身の回りにある環境をよく観察すると、さまざまな現象(=情報)が溢れていることに気づきます。まずそれを記述してみる。ことばで、スケッチで、写真で、立体で…。そこにある新たな発見をどう編集し、構成していくのか。そのプロセス全体にデザインがあります。

2年次・開講科目

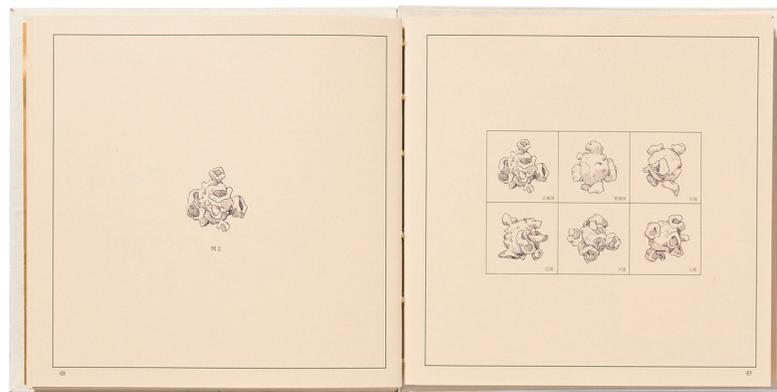
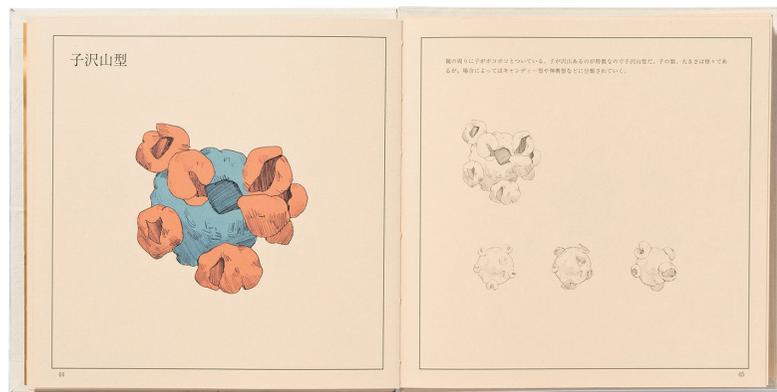
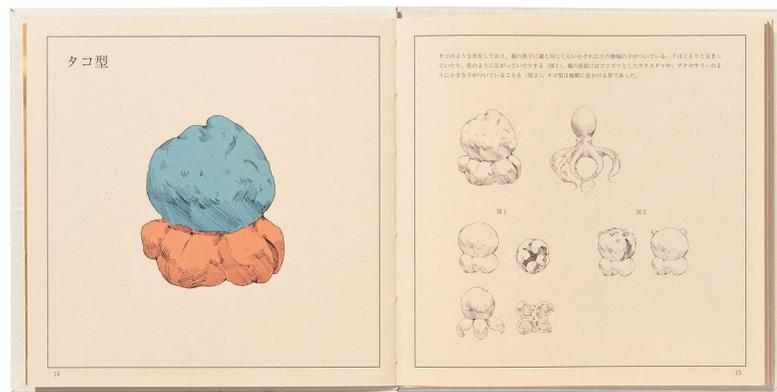
- 構成演習
- メディア演習
- 視覚伝達デザイン演習
- 視覚表現演習A~F
- 空間構成II
- 【11類科目】
- フューチャー・トレンド
- Basic Skills of Critique & Presentation
- 視覚デザイン論II
- 視覚言語
- 印刷概論
- 写真演習



構成演習 [レシピ]

自ら選んだ料理をテーマとした資料の収集、フィールドワーク、行為のプロセスの記述を通して、デザインが成立するための動機の発見、調査、記録、表現、伝達といった基礎的な構造を学習します。ここでは、デザインを行う際に重要なプロセスの理解に重点が置かれます。

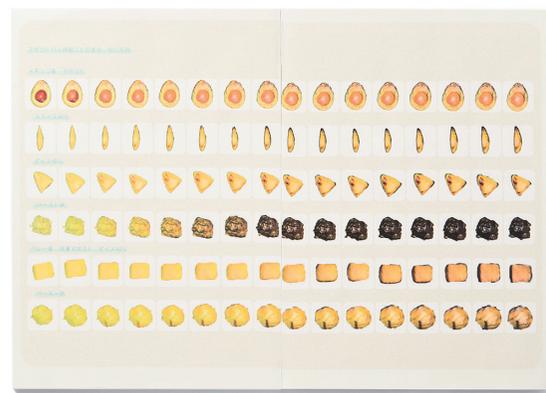
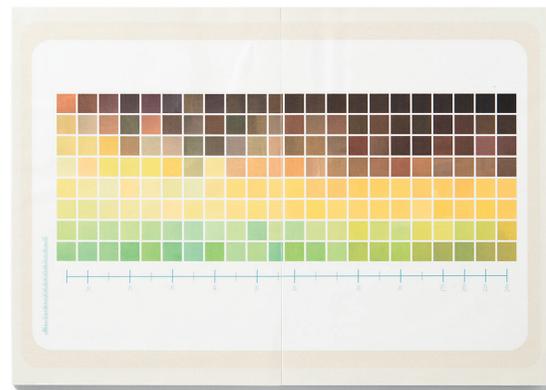
- 1 森和音『ポップコーン形大図説』
- 2 小林瑚子『アボカドはアボカドになる?』
- 3 辻かなで『AMAING IMAGING』



1



造形原理を学ぶこと。基礎的なデザイン思考とは何か



2

視覚伝達デザイン演習 [ユニットパターン]

講義と実践プログラムを通して、かたち、運動、素材の基本原理と応用を学び、造形力・構成力・視覚感性を習得します。特に前期では、人間の動作を観察しながら、ユニットパターンを組み合わせさせてピクトグラムとして表現します。

4 近藤彩乃『身体の動き』



身体的な一回性から複製による拡張へ。工房教育からメディアの成り立ちを知り、デザインの造形原理を体得していきます



3



5

メディア演習 [シルクスクリーン]

コミュニケーションを支える身体の拡張として人類が生み出してきた複製技術のひとつである印刷を、原理から制作プロセスまで体験することで印刷表現の特性を理解し、その可能性を探ります。

5 渡邊小尋『ワンワン宇宙防衛隊』

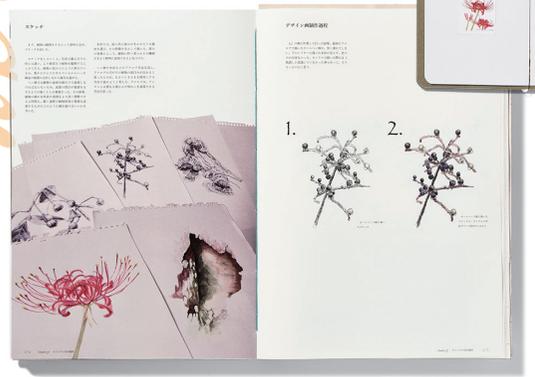
基礎課程のまとめ。専門課程への入り口。メディアを通して学ぶ、多様なデザイン・メソッド



視覚表現演習D [植生図鑑]

ブックデザインにとって必要不可欠な組版の基本そして視覚的制御における造形基礎。グリッドシステムを用いたブックフォーマットの生成法を軸に「ムサビの植生図鑑」をテーマに言葉と図像による企画・編集・空間・構成・構造を学びます。

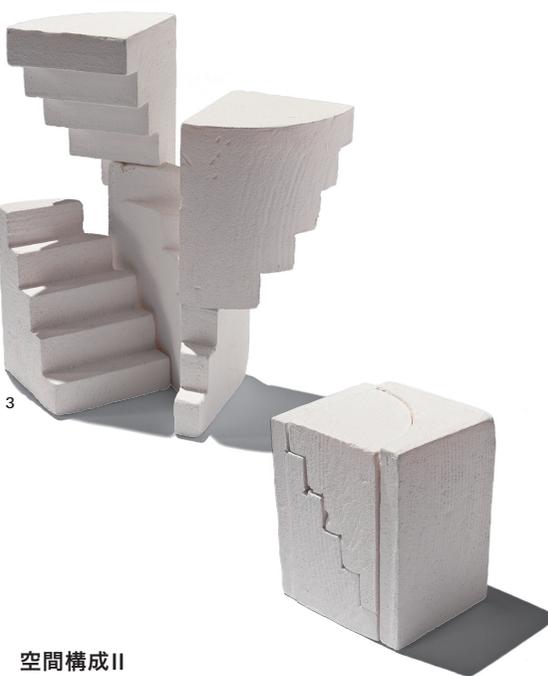
1 河谷かなめ  
『井の頭恩賜公園 秋の植物切手シリーズとそのメイキング』



視覚表現演習E [ことばとイメージ]

デザインを構成する基本的要素である言葉とイメージの関係を考察します。任意のテキストの空間、時間、構造、意味、感情などを分析し、具体的なイメージに変換する試み。与えられたA3見開きが連続する空間の中で言葉とイメージの相互作用が生み出す新たな意味、メッセージを生成する様々なスタディを行います。

2 酒井美通『夢十夜 第一夜』



空間構成II

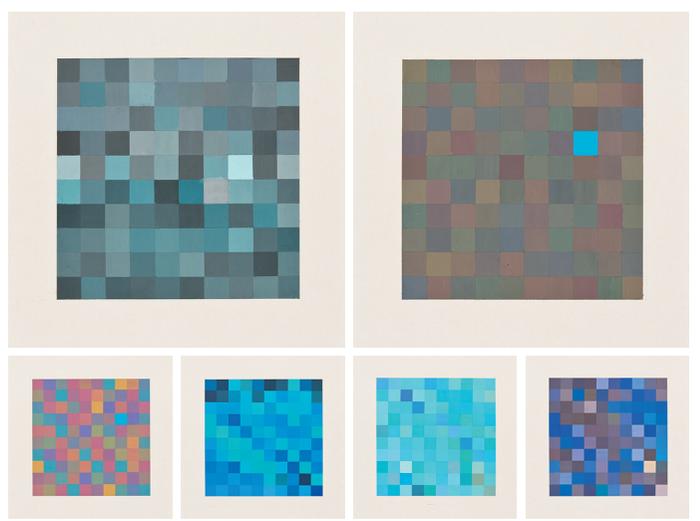
デザインとして答えを可視化するプロセスを理解してもらいます。発信者、制作者、対象者の3つの視点でアイデアを俯瞰しながら思考します。問いを把握し、フレキシブルに発想を広げ、魅力的な答えに定着させるコミュニケーションのためのプロセスです。

3 齋藤磨希『THOUGHT PROCESS』

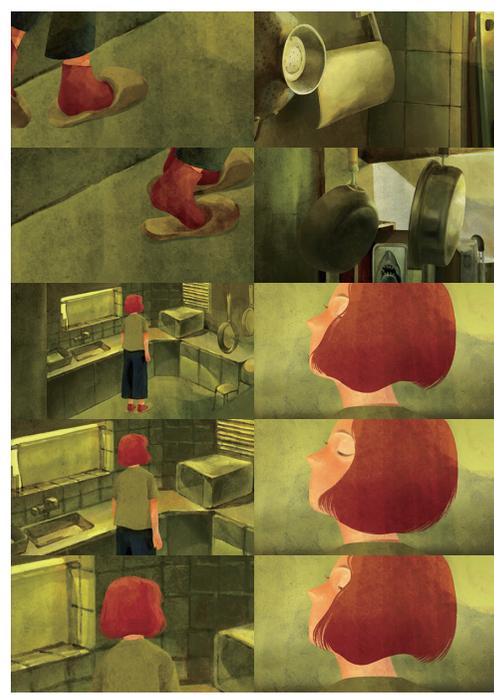
視覚表現演習F [カラーアトラス・色彩図鑑]

様々な造形のスタディを通して、色を見る楽しさを発見し、自身の色見本を制作します。色彩の効果を自らの目で見つけ、その効果を自在にコントロールできるように、絵具とコンピュータの両方で色を作ることを学んでいきます。

4 眞田萌『光る青をつくる』



4



5

視覚表現演習B [動きと音]

身の回りにある「動き」と「音」に意識を向けて、それぞれの特徴や影響し合う関係について考察します。観察、記録、再現、編集のプロセスを通じて、動きと音によるイメージの生成を目指します。

5 飯塚雪乃『stillness of the wind』

フォーム、色、空間を意味に従って微細にコントロールする。視覚感をみながくデザイン手法の多様性を経験します



6

視覚表現演習C [トイデザイン]

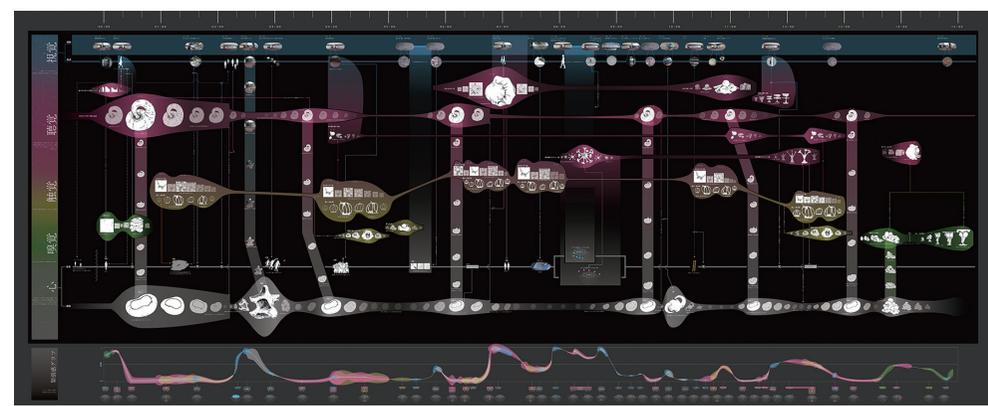
「新しいおもちゃを考え、実際につくる」ことを通して、デザインプロセスとエンジニアリング、コミュニケーションの新しい形を学ぶことを目的とします。

6 松本彩花『らぶりーどリーむチェンジ!』

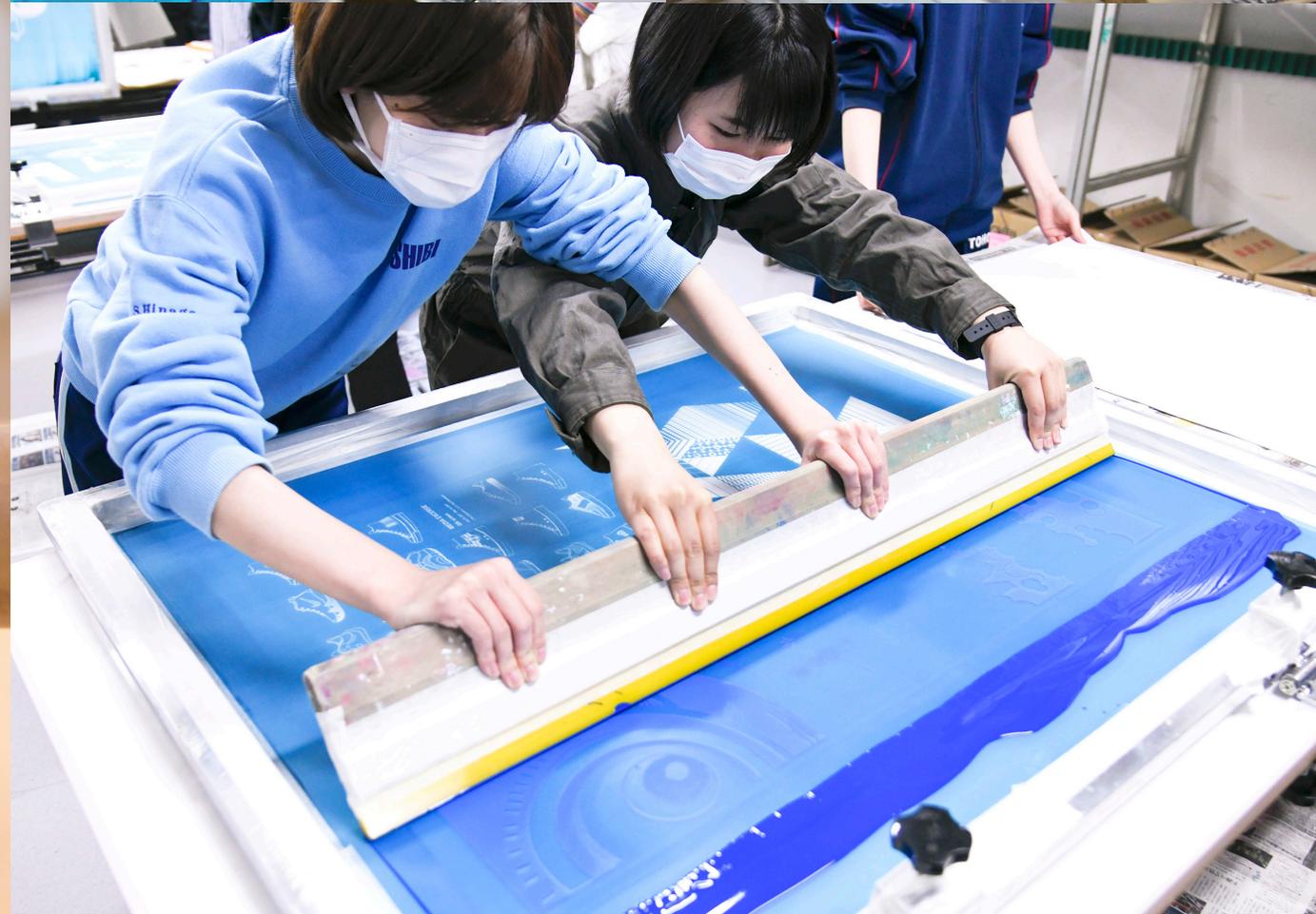
視覚表現演習A [感覚の分析と図の生成]

環境に含まれる様々な情報を知覚し、行動や思考へと連鎖していく複合的な感覚世界を捉え直すことが授業のテーマです。フィールドワークやドローイングによる記述を通して発見した知覚のメカニズムを、図によって視覚化する方法を学びます。

7 栗原佐和『感覚立体の動きと関係性』



7





「環境」「情報」「ライティングスペース」  
コミュニケーションを三つの観点から捉え、  
社会のあり方とともに、  
テクノロジーと造形の歴史を見直す。  
現代の諸問題と交差する若者の視点。  
発見から生まれる、創発的なデザインの試みです。

3年次1群開講科目

- 空間構成III(環境デザインIA)
- 環境デザインIIA
- 情報デザインIA・IIA
- 情報デザインIB・IIB
- ライティングスペースデザインIA・IIA
- 【11類科目】
- デザイン特別演習I
- ウェブ情報デザイン論



情報デザインA  
Information Design A

身近にある「社会的な現象」を、様々な  
主体が作用し合うネットワークとして捉  
え、観察やインタビューなどを行いなが  
ら、変化を起こしうるデザインを試みる。  
参加者は現象に飛び込み、能動的に関  
わりながら、自らのデザイナーとしての出  
発点を発見する。

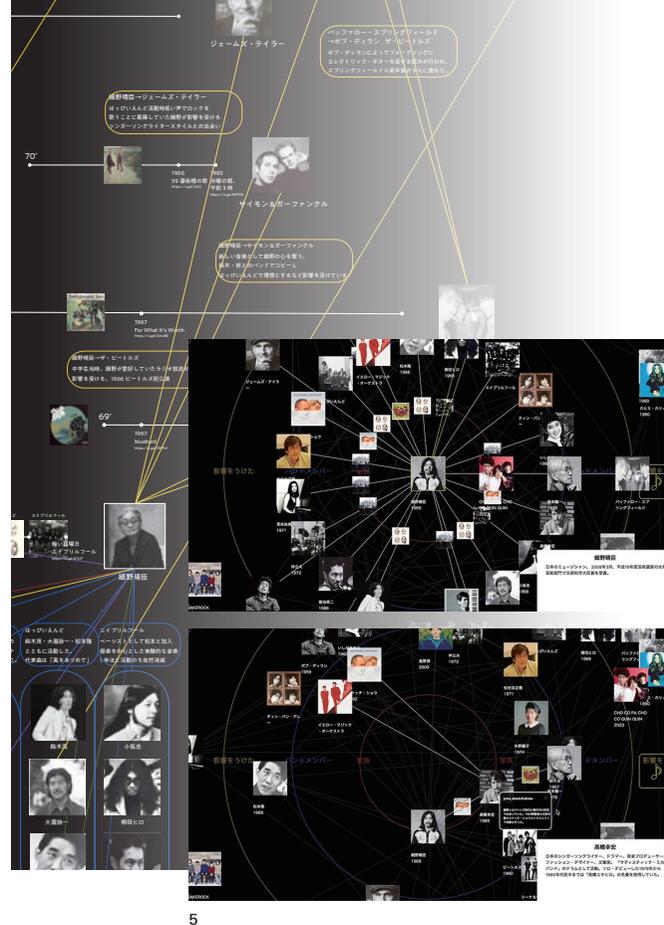
- 1 青木星海『5分間ヒーロー』
- 2 内海楓『matetag』



情報デザインB Information Design B

人間は自身の身体機能を拡張させるために様々な工夫をし、そしてデザインを考えて  
きた。人間が本能的に行うこれらの工夫を、「体験」というキーワードから考え、制作  
する。

- 3 福眞奏太・片山恵・木村晃大・柏木弘生・中島維月『想像のトビラ』
- 4 横江侑未『存命する』



歴史・社会・テクノロジー。  
デザインの新たな可能性の探究



環境デザイン Community Design

「もの」「こと」「関係」をチームでデザインすることを通して、デ  
ザインをいかに社会に活かしていくかを追求する。前期は遊  
びの記憶を發展させて計画する子どもの造形ワークショップ(7)、後期は公民館、図書館、病院、福祉作業所などの  
フィールドリサーチを経て、大学と地域コミュニティとの共同  
事業(8)を実践する。

- 7 小さな夏休み『惑星調査隊まうまう〜シーバ星からの脱出〜』
- 8 けやき青年教室造形ワークショップ『キラメキの花束をつくろう』



ライティングスペースデザイン Writing Space Design

描く、書く、記録する、編集する、伝達するといった人間の身体を基盤として実践  
されるライティングスペース(記述空間)。グラフィック、書物、ネットワークから  
環境までも含めたコミュニケーションの歴史が生み出した様々な視覚表現要  
素を分析・統合し、新たな記述の可能性を試みる。

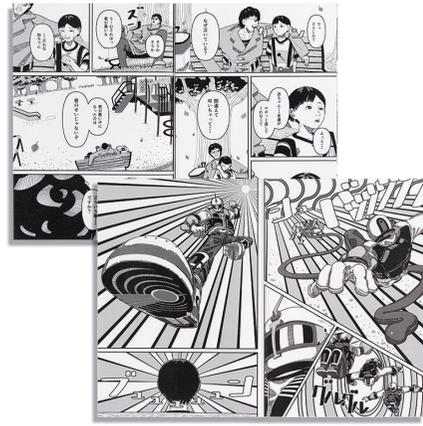
- 5 宮本萌々子『digsite』
- 6 大川真人・川上毅大・ショウケツ・三浦侑希『ありのままを語る木』

# 3,4年次

デザインの実務的な能力の開発に  
専門的技術や理論の習得は欠かせません。  
多様な専門性を学びながら問いかける。  
自分は何のスペシャリストとなるのか？  
34種類のプログラムからの選択は、  
個に委ねられ、個が専門性を編んでいきます。



1



2



8



9



3



4

専門的な実技と理論の習得。  
自覚的な統合



10



11



- 3・4年次・開講科目
- 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
  - アート・ディレクション【樹電通による寄付授業】
  - イラストレーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ
  - ヴィジュアルランゲージ演習
  - 映像デザイン
  - エディトリアルデザイン
  - 音響表現
  - クロスメディアコミュニケーションデザイン
  - 個性で翻訳するアートディレクション
  - コンテンツ・ビジュアルライゼーション
  - 写真
  - タイプフェイスデザイン
  - ダイアグラムデザイン
  - タイポグラフィック・コンポジション
  - デジタルアニメーション
  - データグラフィックス
  - パッケージデザインⅠ・Ⅱ
  - ブックバインディングⅠ・Ⅱ
  - ベーシック・タイポグラフィ
  - 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・IIA・IB・IIB
  - モーションイメージ
  - モノガタリ考
  - 【II類科目】
  - 映像論
  - 海外最新デザイン事情Ⅰ・Ⅱ
  - 情報文化論
  - 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



5



6



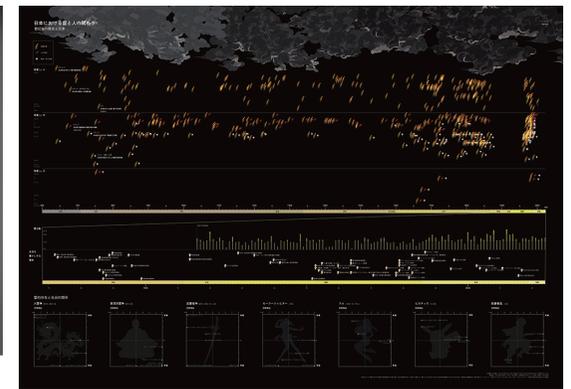
7



12



13



14

- 1 吉田彩波「Strange Journey」
- 2 五由出偉月「しあわせハンスケ」
- 3 福眞奏太「フレフレポップコーン」
- 4 柏木弘生「道教護符の解剖と構成」
- 5 阿久津里桜「追懐」
- 6 畠山結衣「ハムレット罵倒大全」
- 7 植田春菜「ポートフォリオサイト」
- 8 中込はるひ「よるづ覚帖 花よろし」
- 9 野中咲希「サボテンパラダイス」
- 10 常喜玉輝「ベタ日記」
- 11 鈴木ゆりん「わかね〜つながる箱根〜」
- 12 リュウカホ「身体が溶ける前に」
- 13 横江侑未「ひとりじゃ、ない」
- 14 横井彩希「日本における雷と人の関わり」

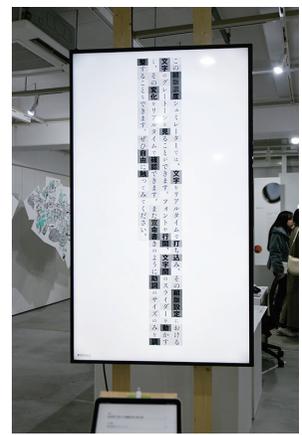


覚醒した個の眼差しは社会に向けられ、深い洞察によって統合され、形を生み出す。そこに色濃く反映されるのは、未知へ挑戦する姿勢と強く輝く個性。多様かつ新たな視覚伝達デザインが生み出されていきます。

4年次・開講科目  
視覚伝達デザイン(ゼミ)A~J  
[11類科目]  
デザイン特別演習II

工藤俊祐『日本語のリズムとタイプグラフィー —日本語を記し、読むということ—』

戦後の日本のグラフィックデザインは、西洋のデザインに羨望の眼差しを向け摂取するという歴史を背景に進展してきた。とりわけ前世紀までの書体制作は、ラテンフォントのようであれど、均質な組版のグレートーンをただひたすらに求めてきた。工藤の詳細な調査・体験・分析(日本の風土と日本人の生活、慣習、心象風景、身体性および視・聴・嗅・味・触覚に基づくリズム)と先進的なデジタル技術における具体的検証は、日本語組版における歪な濃淡こそが組版の本質であるとしたこれまでの感覚的な論を、「リズム」と仮定し、それを論理と科学で実証したものである。漢字・向がな、数字を交えて記される記述システムの意味を求めた根源的探求の成果がここにある。組版・造本の素晴らしさは言うまでもない。(白井敬尚)



個に立ち返り導き出される、それぞれのデザインアプローチ。学びの集大成は卒業制作に現れる

松本優紀『CHASE』

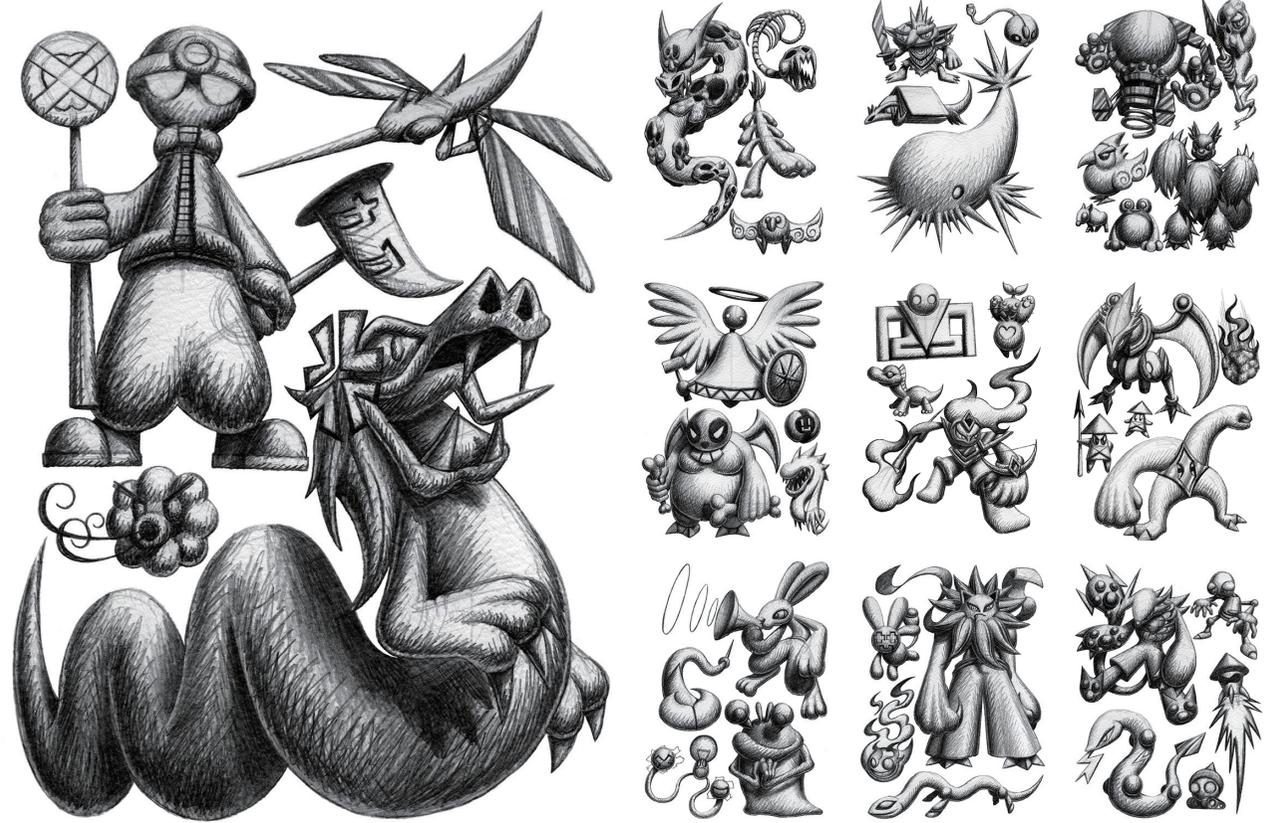
本作は作者が小さなバイクで4年間通学した経験から得た、その楽しさや爽快感、ささやかな冒険心を元に生み出されたショートストーリー。手紙が風に飛ばされてしまうというスタートから、スリリングなくつかの展開を経て、素敵な結末を迎える。主人公の微妙な感情表現、モグラの可愛さ、森の怪物の不思議が見事に描かれ、またバイクがもたらす疾走感、爽やかさを感じさせる。緻密で丁寧に描かれた動きや色彩設計は見事で、音響も大変効果的だ。アニメーション作品として大変高度な作品となった。(寺山祐策)



## 井上あかり『飽きない形／飽きない線』

編む。同じ行為の繰り返しから生まれる形には、編む時の意識の変性と造形の原理がリアルタイムに現れてくると作者は言う。本作では繰り返しという本能的な行為と、編むという原初的な創作の中に豊かなデザインの源があることを見事に示してくれた。本作の様にフィボナッチ数列を編み物に取り入れた例はすでに存在している。

しかし、継続的なスタディを通して数理的な規則を編み方に適応できることに気がつき、さらに自らの手で編み続けることで生まれた思考と素材の展開は、作者自身のものづくりと言える。編むという人の営みに密接した行為から、造形と身体への問いを導き出し、そのプロセスを自らのデザインに昇華させた作品である。(石塚英樹)



## 松尾葉大『クリエイチュラ』

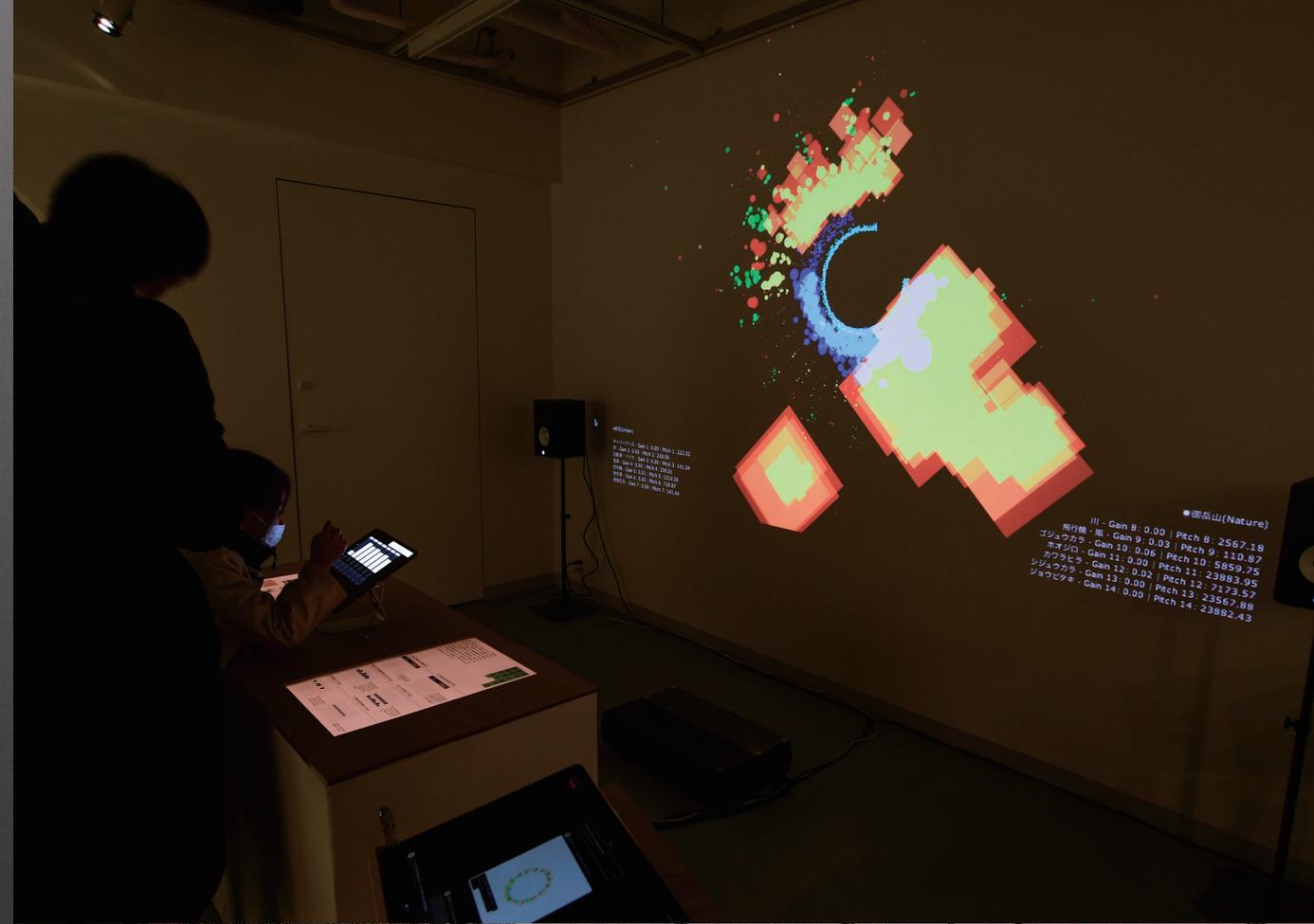
松尾くんは子どものころからずっと「キャラクター」を描いて自分で作ってきた。そのキャラクター好きは筋金入りだ。そして、子どもの頃から、自分で描いたキャラクターを集めて並べてみたり、そのキャラクターたちにいろんな役割割りを持たせたりする、子どもだったら誰でも一度は自発的にやったことがある「楽しい一人遊び」を独自の方法で極めてきた。本作品はいわばその集大成である。ただし、その完成度やクオリティは単なる「子どもの遊び」では留まらない。キャラクターの絵としてのクオリティはもとより、世界観の構築、ゲームとしての完成度は驚きに値する。(古堅真彦)





**車飛蝗擬** クルマバッタモドキ  
*Ochilus infernalis*

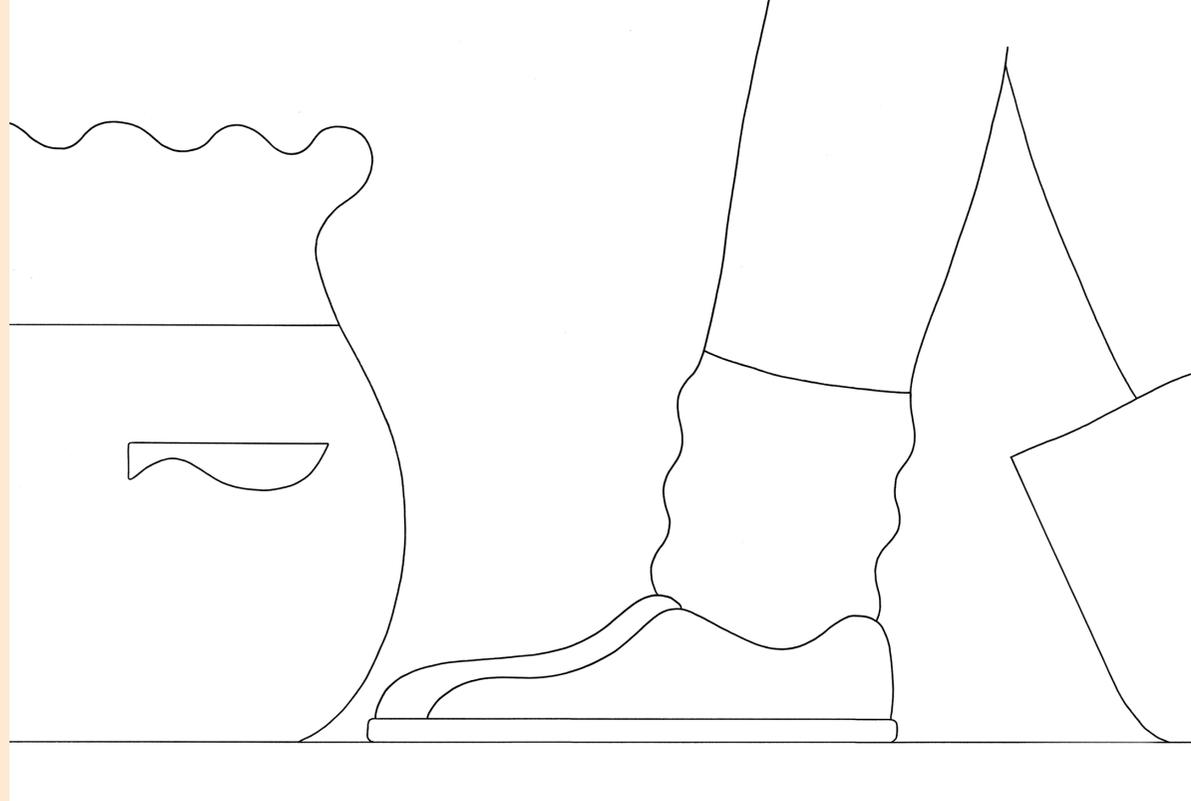
トノキマバッタと似ているがやや小型のバッタ。翅に黒い帯のような模様があり、飛翔時に車輪が回っているように見えることからこの名がついた。緑色型と褐色型がいるが、褐色型の方が翅が多い。クルマバッタと比べて胸部があまり隆起せず、褐色型にはV字状の模様がある。また、複眼に2本の線が入ることでも鑑別できる。近縁種のバッタに比べて高境への適応力に富み、平地が少ない里山な環境でも繁殖をすることから至る所で数多く見られる。

●御岳山(Nature)

飛行機	・ 距	Gain 9: 0.00		Pech 8: 2567.18
ゴジラ	・ 距	Gain 9: 0.03		Pech 9: 110.87
ホバホバ	・ Gain 10: 0.06		Pech 10: 5389.75	
カワヒラ	・ Gain 11: 0.00		Pech 11: 23883.05	
シロカサ	・ Gain 12: 0.02		Pech 12: 7173.57	
ジョウビロキ	・ Gain 13: 0.00		Pech 13: 23567.88	
	・ Gain 14: 0.00		Pech 14: 23882.43	





# 小林千秋

2018年度卒業生



**小林千秋 Chiaki Kobayashi**  
イラストレーター・グラフィックデザイナー。福島県生まれ。学部卒業後、株式会社電通にアートディレクターとして入社。2020年より作家活動を開始し、シンプルな線と構図によるイラストレーションを発表。書籍や雑誌、プロダクトなど幅広い分野で活躍している。

やわらかな線とすっきりとした余白がみせる、ささやかなものごと。小林千秋さんが描く情景は、記憶のどこかにしまわれていたイメージと結びつき、さまざまな方向へと想像を広げながら心を動かしてくれます。そんな小林さんらしい表現は、どのような思考や経験から生まれているのでしょうか。学生時代から現在のイラストレーター・グラフィックデザイナーの活動とアートディレクターの仕事、それらの経験で得た気づきのお話から、「自分らしさ」を探るためのヒントが見えてきました。

## 「伝え方」を考えたくて 工デから視デへ

私は転科生で、大学3年生から視デで学び始めました。入学時は工デに在籍していて、さまざまな素材に触れたあとテキスタイルを専攻しました。その頃から作品を伝える冊子を自主的に制作していて、素材を前提に作品をつくるより「ものごとをどう伝えるか」に興味があると気づいて、視デに転科したいと思うようになりました。そこで視デの教授に相談しに行ったところ、「2年生が『構成演習』で取り組む、レシピの課題をやってみたら?」と助言をいただき、家族のレシピを題材にしたエッセイの冊子を制作しました。この作品をつくるために、食べ物にまつわる文章表現になぜ魅力を感じるのか、おいしそうな表現とはなにかを研究し、家族のレシピも取材しました。このようにどう人に伝えるか、ということを探った経験が転科につながったのだと思います。

## 視デの授業で見つけた線の見え方と意味の変化

視デの授業では、自分が好きなテーマを見つけられたと思います。特に印象に残っているのが、沢田耕一先生が担当する「マーケティングコミュニケーションデザイン」の授業です。自由にテーマを見つけ、伝え方を考えられるこの授業では、とにかくたくさんアイデアを出して、それから整えていくというスタイルを身につけられたと思います。この授業でつくった『ものの見方』という作品は、同じ絵でも付随する企業ロゴによって想起するものが変わるということを伝えようとしていました。線画は頭で考えていることを最も素直に表現できるので、私にとってじっくり表現方法でしたし、同級生からもらった「私にはこう見えた」というフィードバックも、とて

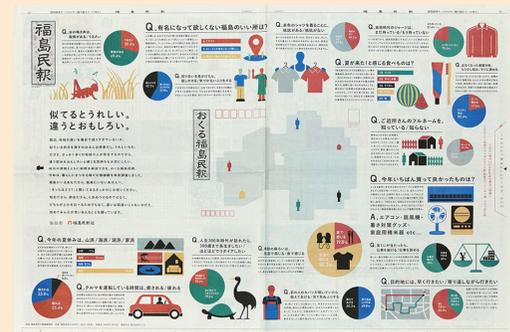
も参考になりました。

卒業制作では同じく線画を使い、人の頭の中で起こる意味の切り替わりを意図的につくりだすかと考え、『一本の線から』という作品をつくりました。見る人が能動的に絵を見られるように、手動で絵を送れる装置をつくり、ベースの線が同じであってもそこに付随する絵のシチュエーションが変われば、全く違う意味に捉えられる面白さを伝えたいと思いました。プロセスは大切につつも、たくさんは見せない。伝えたいことを伝えるために情報の整理を大切にする。そういう私らしいやり方も見つけることができたと思います。



3

4



5



6

## 社会と個人、2つの軸を持つ大切さ

卒業後は電通に入社し、アートディレクターとして働き始めました。1年目は特定の先輩アートディレクターのもとで仕事をしますが、その方にポートフォリオを見せたところ、最後のページに載せていたイラスト作品を見て「小林さんがやりたいことってこれじゃない? 絶対続けた方がいいよ」と言ってもらえて。その言葉をきっかけに2020年から個展を開催し、イラストレーター・グラフィックデザイナーとして個人活動をスタートさせました。

今の私にとって、仕事と個人活動を両立させることは、視点に柔軟性を持たせるために必要なことだと思っています。どちらも「どうやって視覚的に伝えるか」という根底のところは一緒ですが、アートディレクターの仕事は社会を大きい視点で俯瞰し、手法を問わず伝えたいこと、その表現を考えます。一方で個人活動では、個人的な視点から世の中を見つめ、深く掘り下げていく。たとえば最初の頃は、水面や音の振動、布のはためきなど、さまざまな現象を波線に置き換え、最近では普遍的な

の中から世界をもう一度捉え直すことをテーマに制作しています。このように社会と個人2つの視点を行き来することで、より可能性を広げられていると感じています。

学生時代も今も、「気になったらちょっとやってみよう」という実験的なアプローチを大切にしてきて、それが自分らしさの発見につながってきました。これから学生になるみなさんも、焦らず楽しみながら課題に取り組み、自分が大切にしていきたいものを見つけてみてください。

1, 2 VOILLD 10th Anniversary Exhibitionの展示作品「talk」と展示風景 2024年  
作品はハンドローイングで制作

3 3年次「マーケティングコミュニケーションデザイン」課題『ものの見方』2018年

4 卒業制作作品『一本の線から』2019年

5 『おくる福島民報』2023年、2024年

8月21日「福島民報の日」に今の福島を届ける企画。2021年から毎年アートディレクションを手がけ、イラストも担当

6 高瀬隼子著『おいしいごはんが食べられますように』装画 2022年



# 加藤 貴司

2004年度卒業生



**加藤 貴司 Takashi Kato**  
 地方独立行政法人東京都立産業技術センター(都産技研)主任研究員。学部卒業後、グラフィックデザイナーとして勤務したのち、2008年都産技研にプロダクトデザインの研究員として入職。現在は城東支所で、デザイン支援チームの一員として中小企業のものづくり支援を担当している。

1

グラフィックデザイナーから都産技研の研究員へと転身した加藤貴司さんは、中小企業と共に課題を捉え、人間中心設計(UX)を取り入れたプロダクトを開発するなど、多彩なスキルと探究心でさまざまなものづくりに携わっています。分野を問わず面白いものを追求し、とにかく手を動かしながら考えていくことを大切にしている加藤さん。そのものづくりのスタイルはどのように確立されたのでしょうか。今につながる視デの学びを伺います。

## 視デに入りフィジカルな体験の大切さを学べた

美大へ通っていた兄の影響もあり、グラフィックデザイナーを目指して視デに入学しました。視デの授業は自然の中でフィジカルな体験ができる授業が多く、最初は絵を描かないのかと驚きましたが、新鮮で楽しいというのが率直な感想でした。印象に残っている授業は、3年次に受けた新島実先生と田中晋先生の「タイポグラフィ」の授業です。「組みのシステム」を理解し紙面空間を組版でコントロールするというのが、まるで未開の大地に切り込んでいくようで、とてもワクワクしました。授業外では、バイクに乗り、音楽を聴き、バイトをする日々。読書も好きで、小説だけでなくデザイン系の本もたくさん読み、視デの先生方がデザインした本も集めていました。このようにして、学生生活を通していくつもの好きなことを見つけ、自分自身の感覚で触れ、感じていくことの大切さを学べたと思います。



4

6

## デジタルメディア作品に心惹かれ卒業制作で挑戦

3年次には「ライティングスペースデザイン」の授業を選択し、グループ課題で北極の星座の配置をオルゴールに見立てて音を紡ぐ『soundscape』という作品をつくりました。プログラム担当ではありませんでしたが、その課題でますますデジタルメディア作品の面白さに魅せられるようになりました。卒業制作は寺山祐策先生のゼミで、小説で使われる群像劇の手法に着想を得て、専門家や一般利用者などさまざまなユーザーの記述をレイヤー状に重ねることで、情報の深度や幅が拡張されるインターフェース『Private & Public system MKII』を設計しました。プログラミングは当時非常勤講師だった古堅真彦先生に指導していただき、なんとか完成させることができました。もやもや考え続けるよりも、まずは手を動かし、トライアンドエラーを繰り返しながら発展させていく。そんなものづくりのスタイルを今も大切にしています。

- 3 3年次・ライティングスペースデザインで制作した『soundscape』 2004年
- 4 卒業制作作品『Private & Public system MKII』 2005年
- 5 『curara』パンツタイプ』 2015年 / 共同研究：国立大学法人信州大学(橋本稔、竹内志津江) 要介護者の自立支援を目的に、身体装着型の非外骨格型ロボットのパンツタイプを設計。着用のしやすさ、歩行のしやすさの評価実験も行った
- 6 「差圧を用いた無電源で吊るさず携帯性・操作性に優れ移動制限のないポータブル補液ポンプの開発」 2020年 / 共同研究(戦略的基盤技術高度化支援事業)：入江工研(株)、国研 産業技術総合研究所、埼玉県産業技術総合センター

## 分野に縛られず興味があることに飛び込んで

卒業後、しばらくはグラフィックデザイナーとして働いていましたが、ムサビの特別講義で行政がデザイン支援を行っていることを知り、感銘を受けて都産技研の研究員に応募しました。そうしてプロダクトデザインのアパレル分野の研究員となったわけです。もちろん未経験だったので、とにかく手を動かしながらものづくりの支援に取り組みました。10年ほど続けてきたので、型紙設計やミシンを用いた試作などはお手のもの。その後、デザイン支援機能が統合され今の城東支所へ異動し、並行して社会人大学院にも通い人間中心設計(UX)を学びました。UXを考えるためには、まず「共感」が必要で、それは自分自身のフィジカルな体験を通してしか得られないものです。改めて視デの学びはデザインの根幹を押さえていたのだと実感しながら、今も企業からの受託研究や機能実証まで含めたデザイン開発、型紙設計やプロトタイプング、各種産業用機械の利用支援を行っています。

研究者という堅い職業のように思われがちですが、僕自身は「面白いものをつくりたい」という姿勢を持ち続けていれば、デザイナーであり続けることができると考えています。いろいろな「好き」があり、垣根なく挑戦してきたからこそ今の自分があるし、分野の垣根をこえていこうこそ独自性のある発想も生まれていく。これから学生になるみなさんも、やりたいことに主体的に挑戦してみてください。

「迅速な脱衣」と「安全に脱衣」

張力で開くファスナー

平均 5秒短縮

迅速に脱衣

安全に脱衣

背面開口 汚染面 くるみながら 脱衣

医療関係者の意見

- ・開発品の意見では医療関係者から汚染面をくるみ易いという意見
- ・介助者なしでの脱衣も高評価

汚染面を くるみ易い

介助者なしで 脱衣可能

1, 2 『迅速に脱衣可能な防護服の開発』 2016年 / 共同研究：(株)エヌ・ティー・シー 防護服を迅速かつ安全に脱衣するため背面開口型にし、張力で開くファスナーを使用開発した

## 工房 デザインの原理をつくりながら学べる場所

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。

多くの貴重な機材を取り揃えているのが、本学科の特徴です。



**活版工房** 貴重な機械や活字を使って印刷の特徴や魅力を体験することができます。視覚伝達デザイン学科は、活版工房を持っている唯一のデザイン学科です。



**印刷工房** シルクスクリーン印刷専用の工房です。印刷のしきみを一から学び、密度の濃い印刷の世界に浸ることができます。



**製本工房** フランスの18世紀以降の製本道具が取り揃えられた本格的な製本工房では、本をつくる工程とその仕組みを学び、自らの手で美しい本をつくることができます。



**映像スタジオ** 多様な機器による大画面映像の上映に対応したスタジオです。プレゼンテーションはもちろん、映像や音響の編集・制作にも対応した設備を備えています。



**写真工房** 撮影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。



**出力室** B0サイズ対応のインクジェットプリンタをはじめ、3Dプリンタやカッティングプロッターが設置されており、作品制作に活用することができます。

## 2016-2024年度卒業生進路一覧(五十音順)

### 製造業

赤城乳業株式会社  
アサヒ飲料株式会社  
味の素株式会社  
株式会社伊勢半  
花王株式会社  
カシオ計算機株式会社  
キリンビバレッジ株式会社  
株式会社ギンビス  
コクヨ株式会社  
株式会社資生堂  
常盤薬品工業株式会社  
有限会社中村鞆製作所  
株式会社ナリス化粧品  
日清食品株式会社  
株式会社パイロットコーポレーション  
パナソニック株式会社  
株式会社ファーストリテイリング  
株式会社ベリカン石岐  
べんてる株式会社  
株式会社メリーチョコレートカンパニー  
山崎製パン株式会社  
ユニチャーム株式会社  
株式会社ロッテ

### 広告・マーケティング・デザイン事務所

アクセント株式会社  
株式会社アドブレン  
株式会社ADKホールディングス  
株式会社カナリヤ  
株式会社クレオ  
株式会社広美  
株式会社サンアド  
株式会社宣伝会議  
タイププロジェクト株式会社  
株式会社たぎ工房  
株式会社電通  
株式会社電通デジタル  
株式会社東急エージェンシー  
株式会社東京アドデザイナーズ  
株式会社東北新社  
有限会社nendo  
株式会社博報堂  
株式会社博報堂アイスタジオ  
株式会社博報堂プロダクツ  
廣村デザイン事務所  
株式会社ブラビス・インターナショナル  
株式会社マーキュリー  
株式会社マーベリック  
株式会社マッキンゼーエリクソン  
株式会社YAOデザインインターナショナル  
株式会社ライトバブシティ  
株式会社レマン

### 出版・印刷

株式会社朝日新聞社  
株式会社KADOKAWA  
一般社団法人共同通信社  
株式会社幻冬舎メディアコンサルティング  
株式会社生活の友社  
大東印刷工業株式会社  
株式会社日本医療企画  
大日本印刷株式会社  
図書印刷株式会社  
TOPPAN株式会社  
株式会社凸版グラフィックコミュニケーションズ  
株式会社プレジデント社  
株式会社ベースボール・マガジン社

株式会社毎日新聞社  
光村印刷株式会社  
レンゴー株式会社

### エンターテインメント・ゲーム・アニメ

株式会社アクワイア  
株式会社オリエンタルランド  
株式会社カプコン  
グリー株式会社  
株式会社コーエーテックモゲームス  
株式会社コーエーテックモホールディングス  
コネ株式会社  
株式会社コナミデジタルエンタテインメント  
コナミホールグループ株式会社  
株式会社Cygames  
サンエックス株式会社  
株式会社サンリオ  
株式会社ジークレスト  
株式会社ジェー・シー・スタッフ  
株式会社スクウェア・エニックス  
株式会社セガゲームス  
株式会社ディー・エヌ・エー  
株式会社ドリコム  
任天堂株式会社  
ニンテンドーキューブ株式会社  
株式会社ハル研究所  
株式会社びえろ  
ブラチナゲームズ株式会社  
株式会社プロダクション・アイジー  
ポリゴンマジック株式会社  
株式会社ポケモン  
株式会社マーベラス  
株式会社レベルファイブ

### 情報通信・映像(TV)・展示・その他

株式会社アイ・エム・ジェイ  
株式会社Asian Bridge  
株式会社NHKアート  
株式会社カヤック  
株式会社劇団ひまわり  
株式会社コロプラ  
株式会社コンセント  
株式会社サイバーエージェント  
シッピーノ株式会社  
株式会社スリムビューティハウス  
株式会社テレビマンユニオン  
ニフティ株式会社  
株式会社乃村工藝社  
株式会社ビー・プライム  
株式会社フュービック  
ビービーメディア株式会社  
株式会社フェリシモ  
富士ソフト株式会社  
株式会社ブルースタジオ  
株式会社ベネッセコーポレーション  
株式会社ミクシィ  
株式会社ムラヤマ  
LINEヤフー株式会社  
株式会社ローソン  
株式会社ワールド

### 公的事業・進学・その他

神戸市役所企画調整局  
公益財団法人日本財団  
宮城県七ヶ宿町役場ふるさと振興課  
大学院進学  
学校教員(図工・美術)  
作家活動

## 教員一覧

### 専任教員

寺山祐策  
[主任教授]  
石塚英樹  
大田暁雄  
北崎允子  
キュージュリヤ  
後藤映則  
齋藤啓子  
沢田耕一  
白井敬尚  
中野豪雄  
古堅真彦

### 客員教授

小杉幸一  
中島信也  
森本千絵

### 研究室スタッフ

助教  
伊賀さな  
多比良歩南  
  
助手  
梅沢真綾  
岸田花音  
末安龍生  
中里泰斗  
鍋田瑞歩  
藤巻佳穂  
羅軌

### 非常勤講師

秋葉香織  
アンナ=マリア・  
ウィルヤノン  
李ナレ  
岩淵真理  
宇井真紀子  
上田和秀  
宇佐美雅浩  
大塚いちお  
大原崇嘉  
大和田龍夫  
岡篤郎  
岡田恵明  
岡村健一  
奥窪宏太  
加藤賢策  
君塚洋一  
木村文敏  
工藤陽介  
倉方雅行  
黒田敏康  
佐久間崇  
庄司竜郎  
杉下城司  
鈴木功  
鈴木基真  
ソユミン  
ダイノサトウ  
高橋歩  
谷田幸  
飛山裕幸  
中村成一  
西尾彩  
橋詰宗  
花崎攝  
早瀬文宣  
原正樹  
藤本宗将  
ベンヤミン・  
フィツェンライター  
北條みぎわ  
堀口裕美  
本多育実  
三浦竜郎  
三上悠里  
柳下祐介  
柳川智之  
山口弘毅  
吉田謙二  
渡邊翔

武蔵野美術大学 造形学部  
視覚伝達デザイン学科 学科紹介2025

発行日：  
2025年5月8日

発行：  
武蔵野美術大学 造形学部 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  
042-342-6056(直通)  
vcd@musabi.ac.jp

監修：  
寺山祐策、齋藤啓子

編集：  
岸田花音

アートディレクション：  
中野豪雄

デザイン：  
谷田幸

取材・執筆(卒業生インタビュー)：  
宇治田エリ

写真：  
佐治康生、佐藤祐介、岸田花音、研究室スタッフ、学生提供

印刷：  
渡辺印刷株式会社

本学科の最新情報、さらに詳しい内容はこちらをご覧ください。

<https://vcd.musabi.ac.jp/web/>

入試情報はこちらの「武蔵野美術大学 入試情報」をご覧ください。

<https://www.musabi.ac.jp/admission/>

ロングバージョンのインタビューはこちらをご覧ください。

小林千秋



加藤貴司



Musashino  
Art  
University  
1929-2029  
100th  
美はつづく。



