

graphic

グラフィックデザイン学科 2023年度カリキュラム

社会環境が急激に変化しつつあるなか、
ビジュアルコミュニケーションの機能はますます重要視されています。
このような現状から、豊かな感性や創造力を基礎体力とした、
先鋭的な表現力と創造性を持った、問題解決能力の高い、
社会に求められるデザイナーを育成することがグラフィックデザイン学科の目的です。
アナログ・デジタルの両面に均衡のとれた発想と技術、
そして広い視野、高い教養、理論などを学ぶカリキュラムを構成しています。

Curriculum of Department of Graphic Design, 2023

基礎課程 Basic Design Course

1
年次

基礎造形I Basics Art and Design I	基礎造形II Basics Art and Design II
----------------------------------	------------------------------------

2
年次

基礎デザインI Basics Design I	基礎デザインII-A Basics Design II-A	基礎デザインII-B Basics Design II-B	基礎デザインII-C Basics Design II-C
----------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

専門課程 Speciality Design Course

3
年次

アートディレクション Art Direction Course

アートディレクションA Art Direction A	アートディレクションB Art Direction B	アートディレクションC Art Direction C	アートディレクションD Art Direction D	アートディレクションE Art Direction E	パッケージ・デザイン Package Design	CMディレクション CM Direction
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	------------------------------	---------------------------

クリエイション Creation Course

クリエイション Creation	イラストレーションA Illustration A	イラストレーションB Illustration B	アニメーションA Animation A	アニメーションB Animation B	写真 Photography
---------------------	------------------------------	------------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------

グラフィックデザイン Graphic Design Course

グラフィックデザインA Graphic Design A	グラフィックデザインB Graphic Design B	グラフィックデザインC Graphic Design C	グラフィックデザインD Graphic Design D	タイポグラフィA Typography A
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	--------------------------

4
年次

卒業制作 Graduation Works

専門学科目 Classes of Graphic Design

English in Graphic Design I	English in Graphic Design II
-----------------------------	------------------------------

デザイン特論 Advanced Lecture on Design	アニメーション原論 Theory of Animation
--------------------------------------	----------------------------------

ビジュアルデザイン基礎概論 Introduction to Basic Theory of Visual Design	ビジュアルデザイン論 Theory of Visual Design
--	---------------------------------------

グラフィックデザイン原論 Theory of Graphic Design	印刷概論I/II Introduction to Printing I/II
--	---

イラストレーション原論I Theory of Illustration I	イラストレーション原論II Theory of Illustration II
--	--

ソーシャル・デザイン論I/II Theory of Social Design I/II	サイン・コミュニケーション論 Theory of Sign Communication
---	--

デジタル・クリエイティブ論I/II Theory of Digital Creative I/II	写真表現論 Theory of Photographic Expression
--	--

広告コピー論 Theory of Advertising Copy	コミュニケーション・デザイン史 History of Communication Design
--------------------------------------	--

立体造形1 (教職関連科目) Solid Modeling 1	立体造形2 (教職関連科目) Solid Modeling 2
------------------------------------	------------------------------------

必修科目 Required Subject 選択必修・選択科目 Elective Subject 教職関連科目 Teacher-Training Course

選択科目には共通教育科目「広告コンセプト」「広告表現論」「消費者行動論」「メディア論」「マーケティング論」を含む。

1 基礎課程 Basic Design Course

1年次における基礎課程では、描写力、色彩、形態の構成力など、自らの手による技術を養うとともに、コンピュータ操作によるデジタル技術など、造形技術の習得を必修で学習します。

基礎造形I【必修】

澤田 泰廣／高橋 庸平／伊藤 彰剛／茅野 直美／三木 香

基礎造形Iでは「描く」を通して、コミュニケーションの最大なる武器のひとつを持つことを目標とします。造形の基礎トレーニング、描写の技術を学び、美術史上の天才の描写の感性を読み取る力も要求されます。自ら描く事の喜びを知り、普遍的なビジュアルコミュニケーションの手段の取得を目指す授業です。

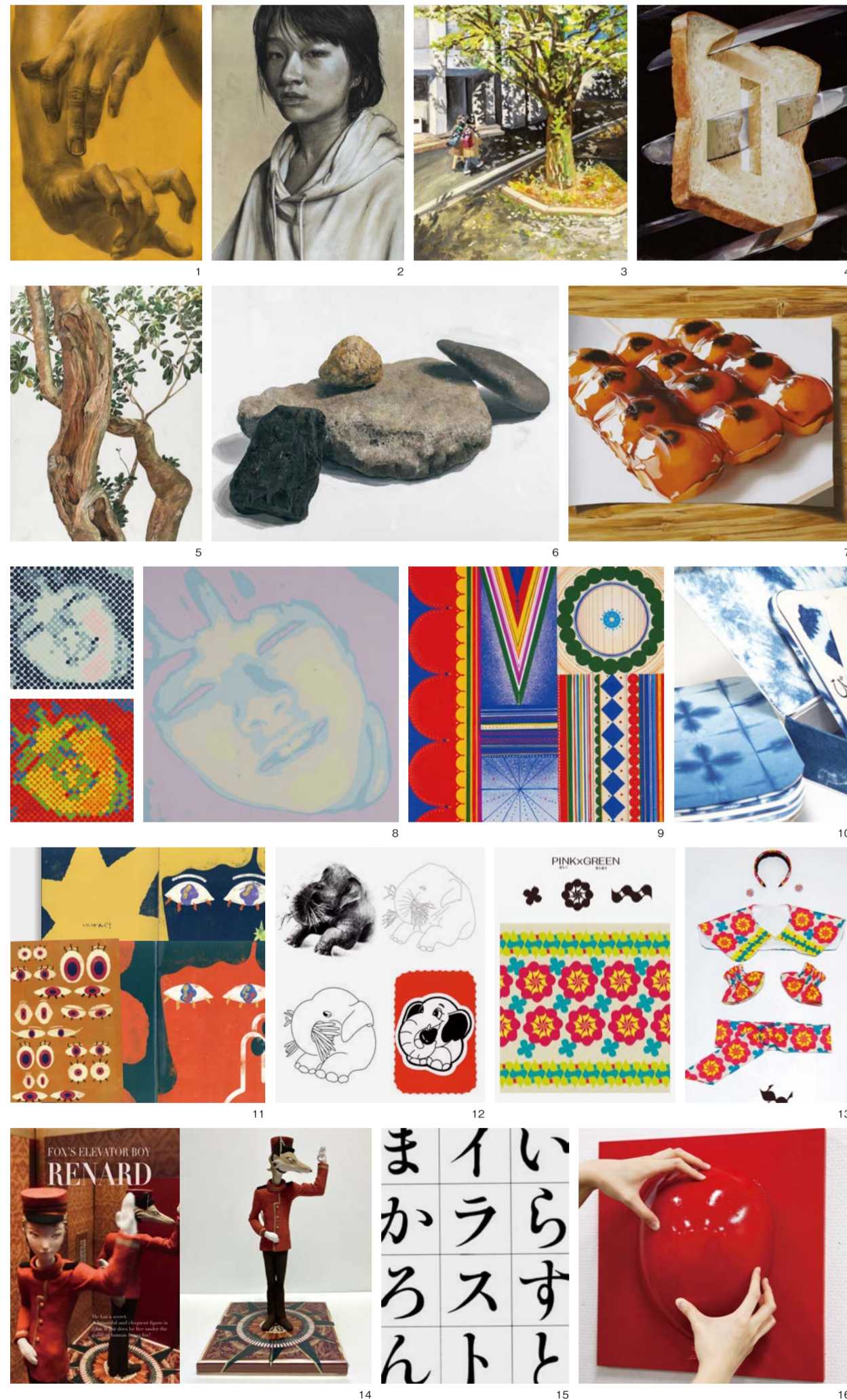
1. 手(ルネサンス) / 2. 自画像(バロック) / 3. 風景(印象派) / 4. 空間(数学的図形派)
5. 樹木(抽象派) / 6. 石(北方ルネサンス) / 7. 写真(フォトリアリズム)

基礎造形II【必修】

小泉 雅子／野村 辰寿／加藤 勝也／佐賀 一郎／平野 篤史／阿部 宏史
小井沼 由紀／坂本 真二／西岡 仁也／守先 正

色彩、構成について基礎的な理論を把握すると共に、形態が伝える意味を学びます。更に時間もたらずコミュニケーションや、視覚以外の知覚を利用する情報伝達について学びます。前期ではコンピュータ基礎実習で基本的なソフトウェアの使い方、後期ではタイポグラフィ基礎実習で基本的な文字の造形を学びます。

8. 基礎色調 / 9. 心理的効果 / 10. Design by accident / 11. 構成演習 / 12. シンボルマーク
13. 形態演習 / 14. 立体演習 / 15. タイポグラフィ基礎実習 / 16. 動作と知覚



2 基礎課程 Basic Design Course

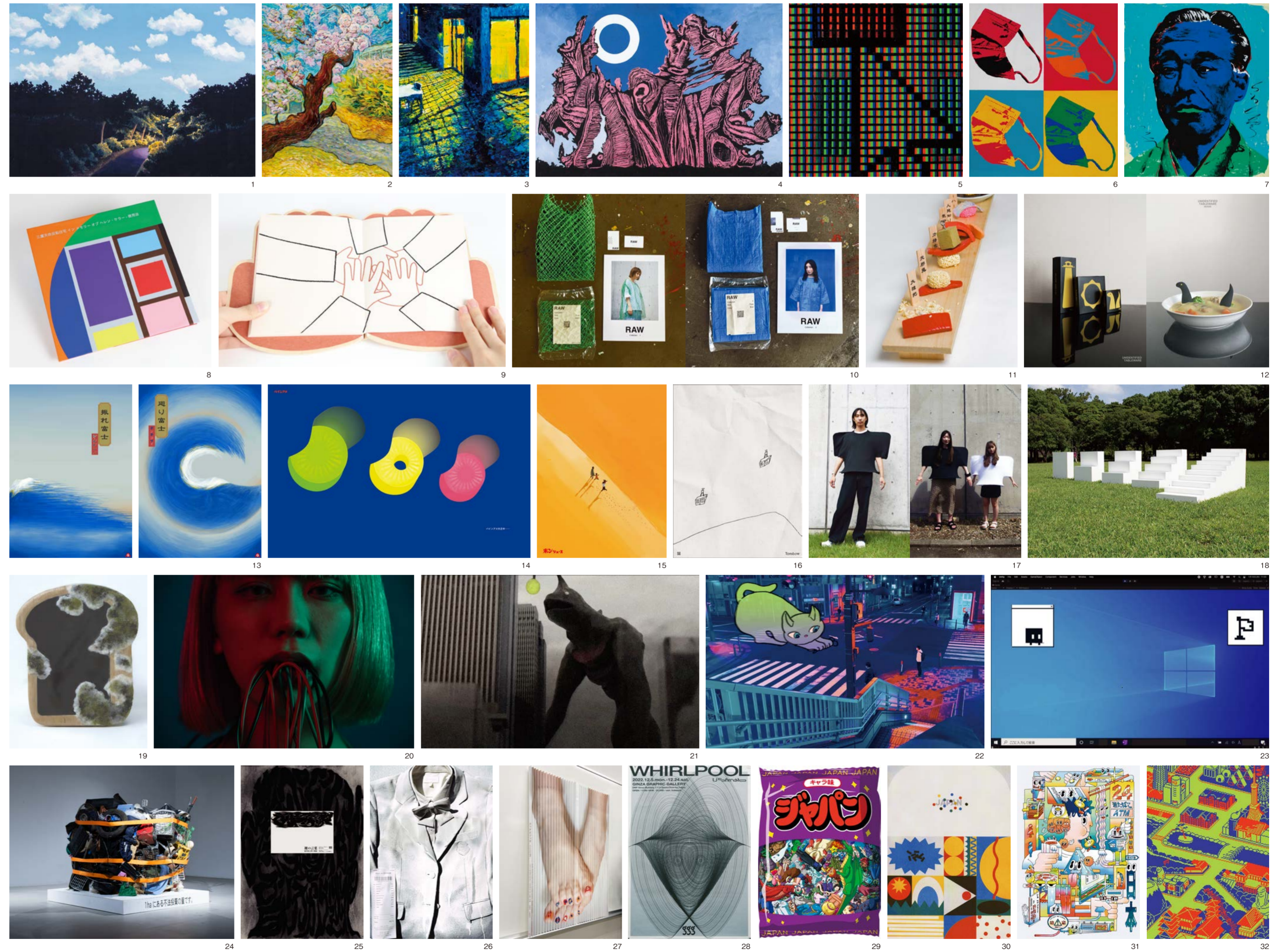
2年次基礎課程では、3年次の専門課程に向け、描写、エディトリアル、Web、ムーブメント、映像、立体、サイン、写真、ポスター、発想のトレーニングなど、デザイン全方位に対応する表現技術を習得することを目的としています。

基礎デザインI【必修】

澤田 泰廣／高橋 庸平／伊藤 彰剛／茅野 直美／三木 香

1年次の延長線上として、ビジュアルメッセージを視覚化する力をつけることを目的とします。3・4年次に向け、確かな基礎デザイン力と表現技術を取得し、授業を展開します。

1. 空間(シュルレアリスム) / 2. 風景(ジャポニスム) / 3. 風景(ポスト印象派) / 4. 空間(シュルレアリスム)
5. 5. 6. 7. 日常品(ポップアート)



基礎デザインII-A【必修】

小泉 雅子／野村 辰寿／加藤 勝也／金 晃平／洞口 祐輔
西岡 仁也／佐賀 一郎／阿部 宏史／守先 正

●エディトリアル:連続性を伴った伝達効果を編集・視覚化の流れの中で理解し、本を制作します。●Web:インタラクティブな情報伝達の効果を理解し、Webを制作します。●ムーブメント:ビジュアルに時間を与える手法を学び、初歩的なアニメーションを制作します。●映像:様々な映像手法を学び、短編映像を制作します。●立体:動作や知覚の効果を考慮して情報を構成するコミュニケーションツールを制作します。●サイン:目的に沿った必要な情報を選択・構成・視覚化・造形化するプロセスを学びます。●タイポグラフィ:基礎実習・実践的な演習を通じてタイポグラフィの知識と技術を学びます。

8. 9. エディトリアル / 12. 19. 24. 立体 / 21. 22. 映像 / 23. web / 24. サイン

基礎デザインII-B【必修】

川口 清勝／平野 篤史／えぐちりか／岸 和弘

コミュニケーションデザインに欠かせない発想から定着のプロセスを学び情報を視覚化するための多様な考えと手法を習得します。前期では、主にアイデアスケッチ(サムネール)からラフスケッチ、フィニッシュ(定着)までのスキルを培い、後期では前期に学んだ事を活かし、メディアへの展開までを学びます。

10. 11. 13. 14. 15. 16. 17. 18. DesignMIDEA

基礎デザインII-C【必修】

石塚 元太良／上野 修／小田 雄太／原田 要介／山崎 泰治
澤田 泰廣／平野 篤史／小林 一毅／齋藤 恵／長澤 昌彦

●写真基礎実習:写真全般の基礎知識と基礎技術を学びます。スタジオ撮影実習、屋外撮影実習による写真表現。デジタル技術による写真のグラフィカルな表現。これらを体験し、デジタル写真による表現技術の習得を目指します。●ポスター:ポスター制作を通して、自分自身の自由でオリジナルな表現開発に挑戦します。

20. 写真基礎実習 / 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. ポスター

3・4 専門課程 Speciality Design Course

3・4年次における専門課程では、コース制のカリキュラムにより高度な専門性を養います。3つの専門コース「アートディレクションコース」、「クリエイションコース」、「グラフィックデザインコース」から各自が、自分に適した3つの授業を自由に選択し学習します。ただし選択は1つのコースに片寄らずに、必ず2つ以上のコースから選択します。

Art Direction

アートディレクション コース

社会に出てからのデザインの仕事は、総じて広告的な視点が必要だとはいって過言ではありません。広告の授業を通して客観性を学ぶことは、個人の表現を一段とスケールアップさせ、必ず将来の役に立ちます。

アートディレクションD (新領域コミュニケーション)

気軽な発想から始めて、通常のメディア表現とは異なる「新領域コミュニケーション」の開発プロセスを学びます。アプリ、モル、仕組みなど課題解決の様々な手法の「試作品」を作る課題です。のびのびと「その手があつかう」を考えます。

アートディレクションA (広告発想)

大貫 卓也

広告的発想を身につけ、個人の表現を、他者へ機能する表現へとジャンプさせることを学びます。1年を通して、ひとつのアイデアを自由な表現方法によって立体的かつダイナミックに展開させる課題です。10人より10000人に影響を与える表現力を持つ学生を育てます。(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

アートディレクションE (自立するデザイン)

加藤 勝也

組織に頼らずに成り立つ「自立するデザイン」のあり方を模索していきます。学生各々が社会とダイレクトにコミュニケーションすることができるデザインの方法論の獲得を目指します。(12)

アートディレクションB (実践広告コミュニケーション)

川口 清勝

実在するテーマ、ミライのサービスや商品を想定して広告的コミュニケーション作品を制作します。世の中のコミュニケーションが大きく変化の中で、自分史上BEST3の作品づくりを目指します。(9)

パッケージデザイン (消費者に伝える)

石浦 弘幸

パッケージデザインは、単に商品を含む包装的なものではなく、商品の価値そのものを創造する、いわば商品に人格を与えるような仕事です。この授業では、課題の発見やコンセプトの立案から、ユーザーが共感し心が動く表現に至るまで、コミュニケーションデザインとしての「伝えるパッケージ」を学びます。(11)

アートディレクションC (アイデアを生む)

河合 雄流

課題解決のためのアートディレクションにはアイデア(考え)企画が必要。取り組みやすい課題をいくつもの中から、企画が必要。取り組みやすい課題をいくつもの中から、アイデアを生む力を鍛え、課題解決のできる企画づくりを学びます。(10)

CMディレクション (時間をデザインする)

真田 敦

広告におけるCM表現を習得します。CMの性格と格を課題に沿って作成していくことにより、物の見方、捉え方、自らの視点の重要性を学び、アイデアを考えることの基本を体得していきます。CM以外の映像表現にも対応します。(13)

Creation

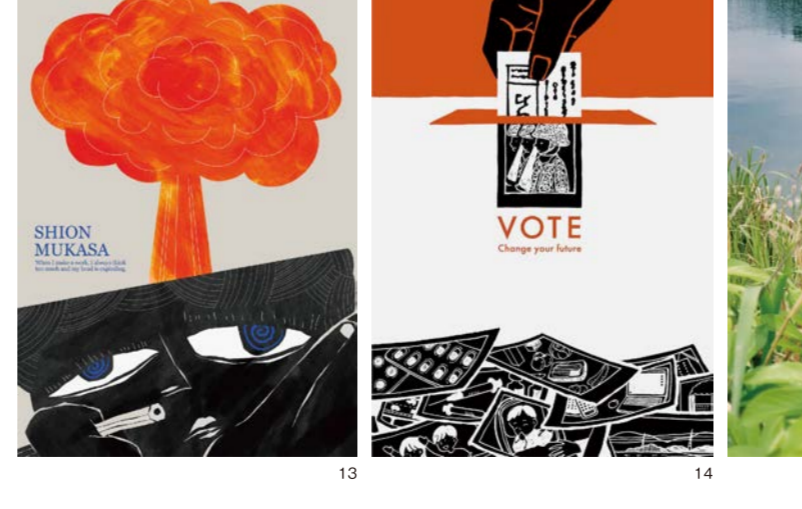
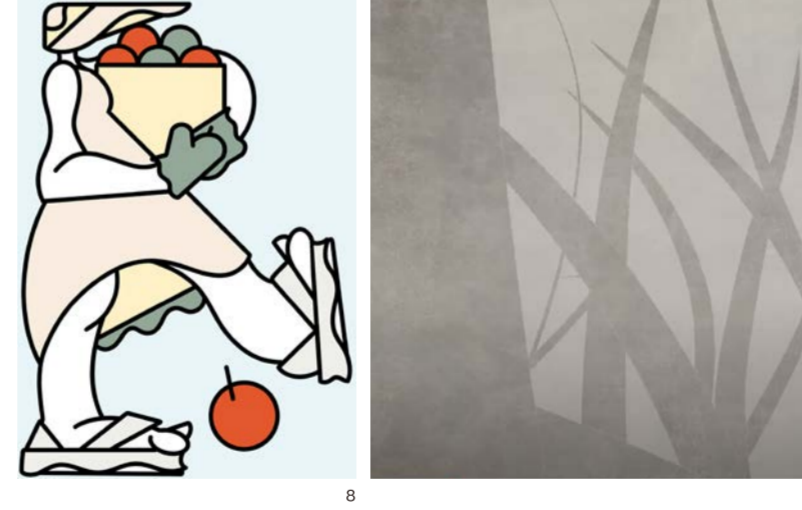
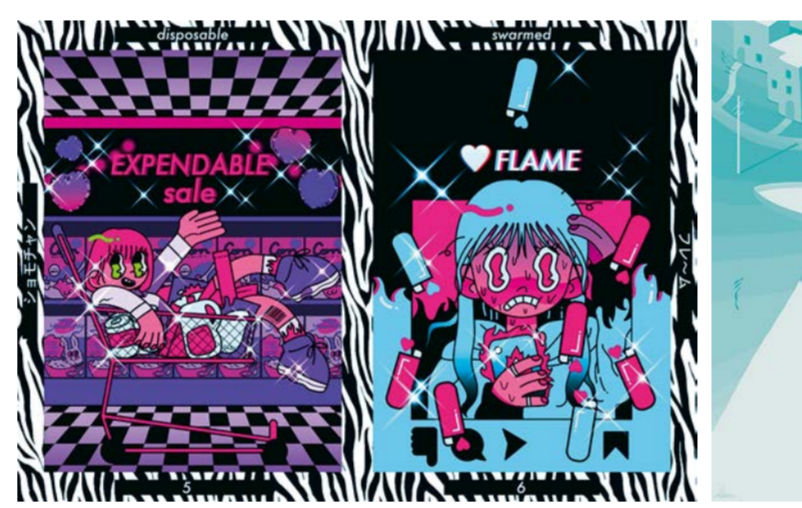
クリエイション コース

コミュニケーションデザインは、最後の着地能力がモノをいかに表現できるか、個人の力で生み出される表現の可能性は無限です。ビジュアル表現の可能性を探求する、自分自身と向き合う授業です。

クリエイション (ヴィジュアル パワー)

澤田 泰廣

常識や完成されたものを疑える思考、そして、自身にしかない表現力を徹底的に掘り下げる実践を学びます。両者の融合がなされてこそ、人々を引きつける新鮮なクリエイティブは誕生します。(1, 2, 3, 4)



アニメーションA (オリジナル短編制作-ストーリー)

野村 辰寿

シブシブな創作を映像化する「ワンセクアニメーション」、1枚のビジュアルを自由に展開させて新しい表現スタイルを探る「ワンビジュアルアニメーション」といった課題を通して、個々の世界観を活かしたアニメーションを制作します。(9, 11)

イラストレーションA (描画表現からの展開)

高橋 庸平

「描く」という原初的なコミュニケーション手段を中心とした、普遍的な表現力を持つことを目的とします。各自のスタイル(画材・技法・様式)による描画の積み重ねを創作の源として、モチーフやテーマに即した展開を模索していきます。(5, 6, 7, 8)



アニメーションB (オリジナル短編制作-イメージ)

水江 未来

アニメーションのメインストリームである物語表現ではなく、ビジュアルアニメーション(音楽の視覚化)、エクスプレシブ(実験)、アブストラクト(抽象)、ノンナラティブ(非物語)を中心に、原編アニメーション制作を通して、独自のアニメーションの方法論を確立することを目指します。(12)

イラストレーションB (メッセージイラストレーション)

柏大輔

メッセージ力と個性的なイラストレーションで、人々の心を感動させる表現力をつけることを目的とします。そこには各自の思想がなければなりません。そのため「自然・自己・社会」をテーマとしてメッセージイラストレーション・ポスターを制作します。(10, 13, 14)



Graphic Design

グラフィックデザイン コース

平面デザインはデザインの基礎でありながら、時代の変化にともない様々な変容を遂げています。目的意識の高い、次世代の個性的なグラフィックデザイナーを育てます。

グラフィックデザインD (エディトリアルプロジェクト)

佐藤 直樹

「エディトリアルデザイン」の基本を踏まえつつ、多様なアウトプットにチャレンジします。各種の紙媒体はもちろん、ウェブ、映像、スペース、プロダクトなどについて切りサーチし、個々のテーマに適したアプローチを探ります。(5, 8)



グラフィックデザインA (広がるグラフィック)

平野 篤史

自分のグラフィック表現を見つけて、技術の向上をめざします。その上で、自分のデザインを幅広く展開させていく事を実現していきます。平面表現だけに終わらないグラフィックデザインの可能性を考え、広げ、グラフィック表現を様々な形態、媒体に置き換えていく方法を探っていきます。(4, 6, 7, 9)

グラフィックデザインB (VI計画)

小泉 雅子

企業が社会にその存在を明らかにしていくに必要不可欠な要素を学び、コミュニケーション活動のためのVIの立案・制作を行います。実在の組織体をテーマに、現状の課題とコミュニケーション目的を捉えてイメージ統合計画を提案します。(1)



グラフィックデザインC (新しい表現を探る)

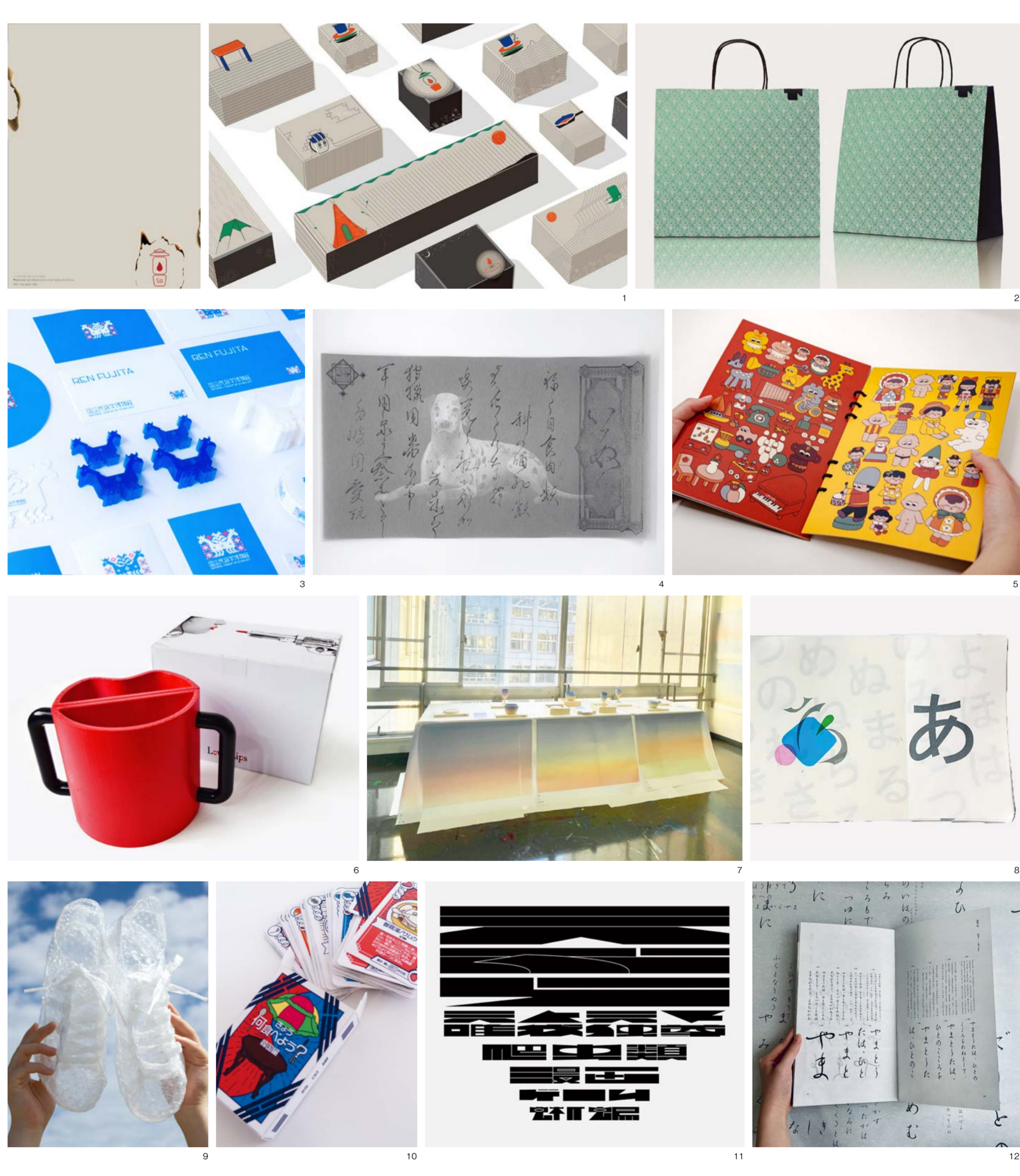
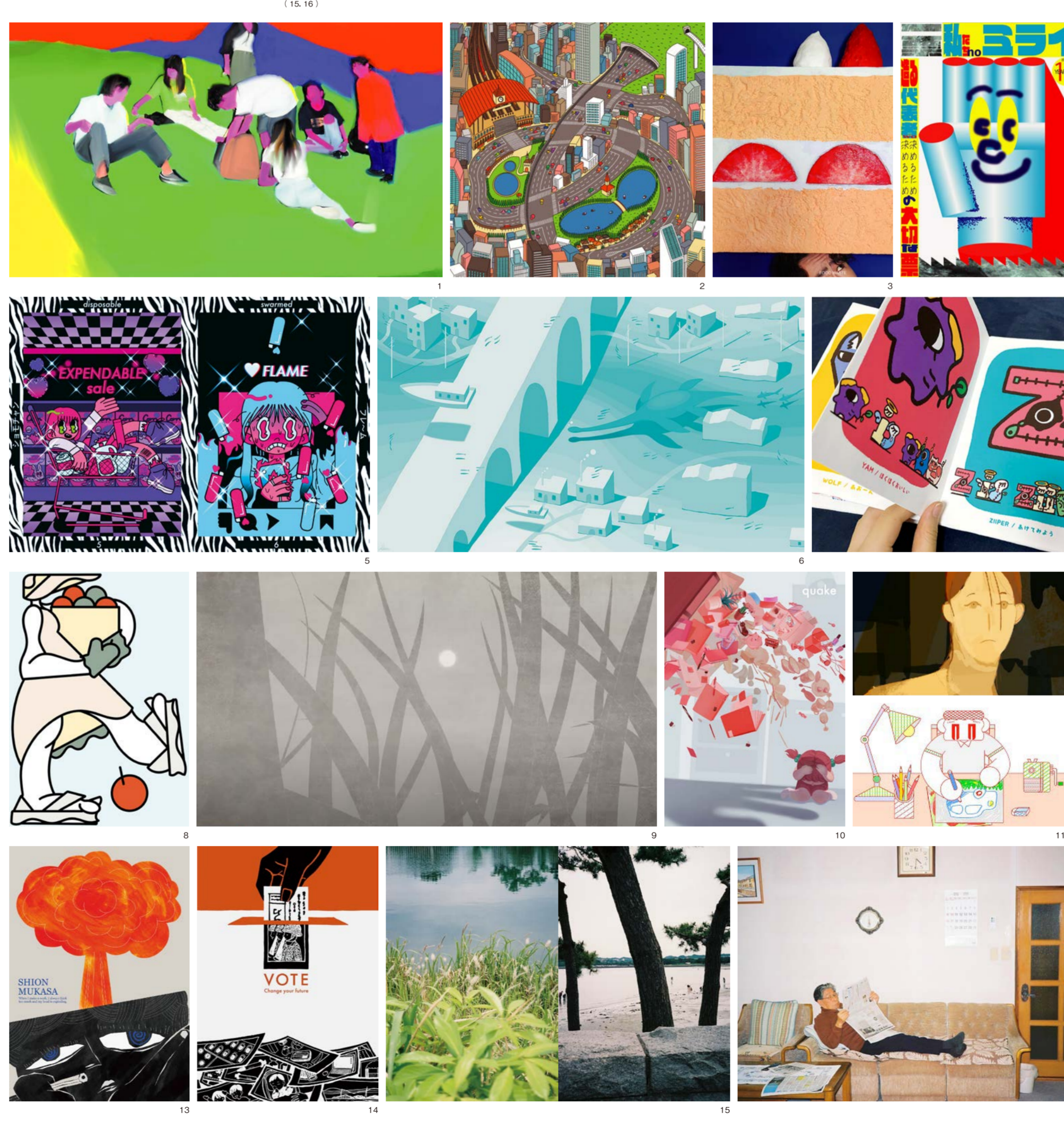
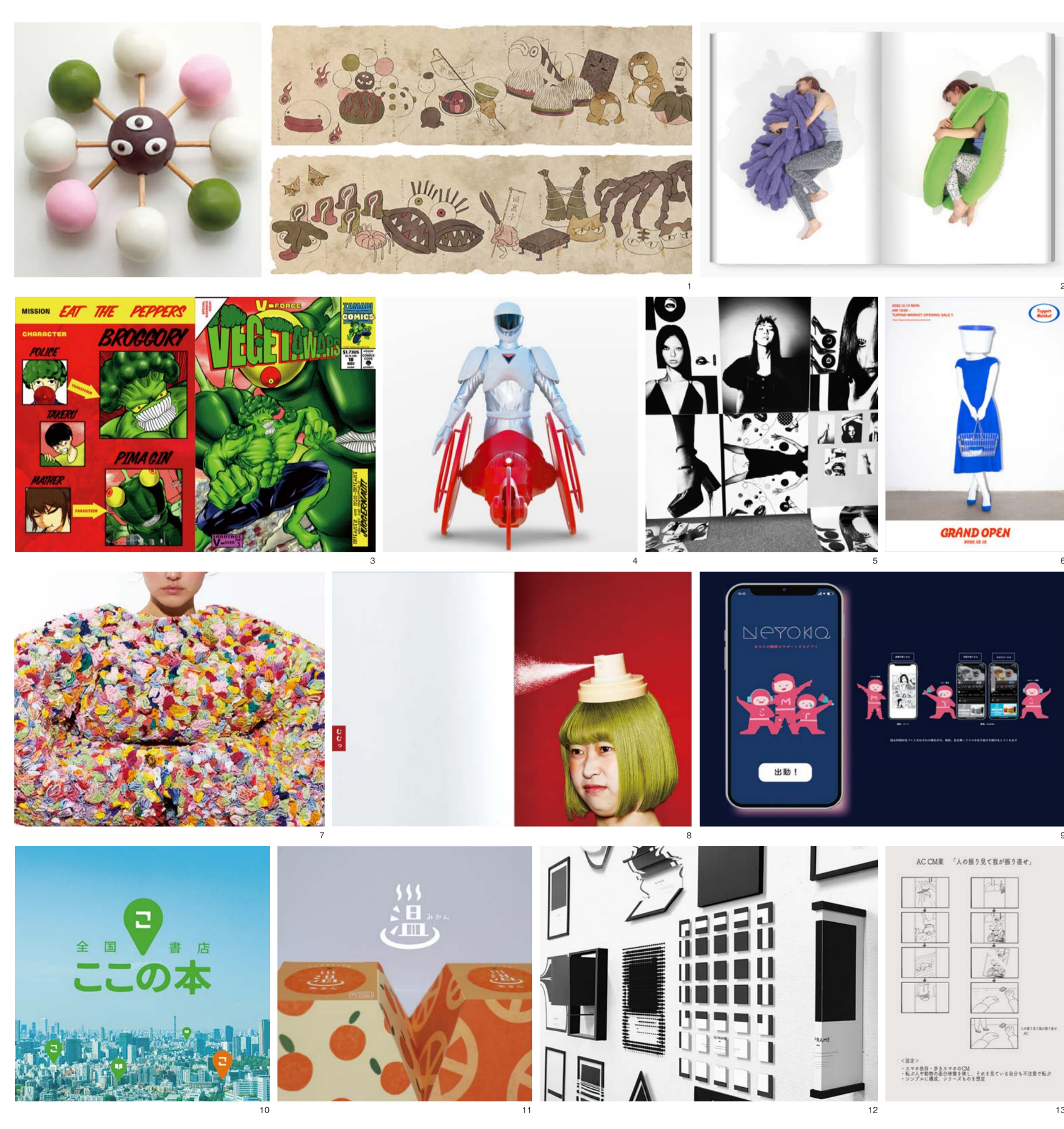
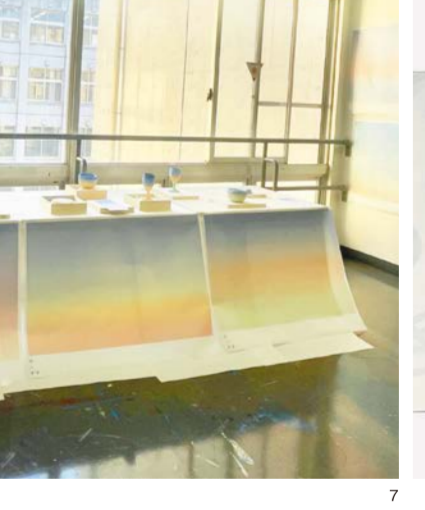
服部 一成

独自の魅力あるデザイン、新しいデザインの表現を模索します。学生自身が、課題を自分で解釈した上でテーマを組み立て、そのテーマを具体化する様々な表現方法を追求し、最上の表現にたどり着くことを目指します。(2, 3, 10)

タイポグラフィA (和文)

佐賀 一郎

言葉と文字の出会いがもたらすグラフィック表現の可能性を考察し、和文書体のデザインや、新たなビジュアルコミュニケーションの提案に結実させることを目指します。(11, 12)



専門学科目 Classes of Graphic Design

グラフィックデザイン学科では、講義系の学科目にも力を入れています。実技が大事なことは言うまでもありませんが、実技を支える理論を知ること、また同様に重要です。アートディレクション/クリエイション/グラフィックデザインに関連するさまざまな分野の考え方や歴史を知ること、皆さんのこれからの諸活動に奥深さを与えてくれることでしょう。幅広い分野の講義系学科目の多くは、他学科にもオープンにされています。

デザイン特論【必修】

大貫 卓也 / 上田 義彦 / 川口 清勝
小泉 雅子 / 佐藤 直樹 / 澤田 泰廣
野村 辰寿 / 服部 一成 / 加藤 勝也
佐賀 一郎 / 高橋 庸平 / 平野 篤史

グラフィックデザイン学科・実技担当の全教員によって、デザインの専門知識をさらに広く、さらに深めるためのリレー式の授業です。選択履修によって体験できないジャンルの知識を、過去の名作や歴史も含めて幅広く知ることは、刺激的な体験であると同時に、個人の可能性を無限大に広げます。

アニメーション原論

野村 辰寿

短編アニメーション作品を中心にアニメーション表現の原理について学びます。アニメーション創成期から現代にいたる歴史と進化、世界の様々な国における表現の多様性、その2つのポイントを軸に作品の質と表現で短編アニメーションマップの全体像の把握を目標とします。

グラフィックデザイン原論

加藤 勝也

現在のグラフィックデザインは様々な分野・技術発展と密接に結びつき、多くの視覚表現を駆使したデジタルコミュニケーションの領域を担っています。この授業は視覚化された対象の認知と反応について学び、コミュニケーションが行われる流れを理解、言語化できることを目指します。

イラストレーション原論 I

柏 大輔

イラストレーションは、人々の心を感動させるビジュアルコミュニケーション表現だ。そのイラストレーションを学ぶための原論である。イラストレーションの多様性を知り、メディアの中で活躍するクリエイティブなコミュニケーションアーティストの能力を理解することを目標とする。学生が質問を解き、イラストレーション表現研究、そして原論となる理論を学ぶ。

ソーシャル・デザイン論 I

田中 美帆

環境問題、自然災害、テロ、超高齢化社会、貧困問題、地域格差などの社会問題をデザイン視点で解決へ導く手法や事例を学ぶ。企画立案「マイプロジェクト」を行いながら、SDGsの17ゴールを理解し、デザイナーとして一人ひとりが社会との関わり方を考え、社会で機能するクリエイティブ成果を生み出す事を目的としている。

写真表現論

上野 修

カメラの進化と普及は、人間の認識だけでなく、身体性をも変えてきたのではないだろうか。馬車に機械を積んでいた写真の初期から、スマートフォンでInstagramを操っている現代までを射程に入れ、写真とカメラの「活用」が織りなす表現の変容を考えていきたい。

English in Graphic Design I

石井 慎一郎 / 倉田 麻里
佐取 愛香 / 鈴木 愛美 / 村松 理恵

グラフィックデザインに関する英語を、グループディスカッションを通じて学びます。デザインをテーマとするテキストを読んで内容を把握し、自分の意見や感想を英語で表現することで、デザイナーとして必要な専門用語を身につけ、コミュニケーションをとるスキルを高めよう。

ビジュアルデザイン基礎概論

佐賀 一郎

図像と文字の発生から現在まで、ビジュアルデザインが今日に到るまでに辿ってきた道程を振り返り、今日の常識がいつ、どのような目的のもと、何を指して醸成されたかを検証しながら、ビジュアルデザインの基本的な知識を養います。歴史に取材しつつ、そこから見られる未来も検討します。

印刷概論 I

中村 仁美

本講座は、デザインと印刷との関係をキーワードに、印刷の歴史を概観した後、印刷の版式、各工程の仕組みや技術および素材など、主にハード面の学習を行う。クリエイティブワークを行う上での印刷の基礎知識の習得を狙いとする。

イラストレーション原論 II

高橋 庸平

イラストレーションの表現には、素材や様式、メディア、社会構造などのさまざまな要素が複雑に絡み合っています。それら諸要素を切り口として表現の魅力を掘り下げることで、イラストレーションの基礎についての知的アプローチから学びます。

ソーシャル・デザイン論 II

田中 美帆

企画立案「マイプロジェクト」をグループ企画にし、ワークショップ会議形式で、調査→社会課題の絞り込み→企画立案→プロジェクト計画→資料作成→プレゼンテーション＆振り返りを行う。デザイナーとして一人ひとりが社会との関わり方を考え、社会で機能するクリエイティブ成果を生み出す事を目的としている。

広告コピー論

照井 晶博

コピー(ことば)に対する、理解と、愛情と、連帯感をもつデザイナーの育成。さらに広く、ことばの表現に対する、関心と、愛情と、意欲をもつ人材の育成を目的とする。

English in Graphic Design II

石井 慎一郎 / カワード ジャスティン
倉田 麻里 / 佐取 愛香 / 鈴木 愛美 / 村松 理恵

英語によるプレゼンテーションの手法を学びます。テキストに基づいてプレゼンの技術や構成のしかたを習得し、グループや個人による実践を通じて、グラフィックデザイン分野に特化した表現方法を身につけます。最終的には、各自の作品についてのプレゼンを行うことを目標とします。

ビジュアルデザイン論

佐賀 一郎

ビジュアルデザインの究極的な目標は、人との相互理解だろう。だが、人々が分かり合うことの困難さは、私たちが日々身をもって実感している通りである。そのような困難な目的を目指し、しかも現実社会の中で一定の役割を果たすビジュアルデザインのむずかしさ、すばらしさを考察する。

印刷概論 II

中村 仁美

本講座は印刷概論Iで習得した基礎知識を踏まえ、デザインと印刷の関係性をキーワードに、ポスター、書籍、パッケージ、店頭広告など、様々な媒体の特性と駆使された印刷加工表現の技術や技法を概観、印刷表現の豊かさや多様性への理解を深めるとともに、クリエイティブにおける印刷の可能性について考察する。

サイン・コミュニケーション論

小泉 雅子

サインによるコミュニケーションについて、主に記号、ダイアグラム、サイン計画等のテーマを柱に取り上げます。ビジュアルコミュニケーションにおけるその役割や発展について事例や社会背景と共に学ぶことを通じて、今日のコミュニケーションデザインにおける課題について考察します。

デジタル・クリエイティブ論 I・II

西井 育生

CGを始めとした先端映像技術の活用と、その有用性をプロデュースの視点、クリエイティブの視点の双方から学びます。また従来の制作手法との結びつきを理解し、今後のデジタル制作に新しい手法を取り入れるためのアプローチを学びます。

コミュニケーション・デザイン史

金 見平

コミュニケーション活動の発展とメディアの発達の関係を俯瞰的に理解し、メディアごとの特性に合わせて制作されたさまざまな表現事例を知り、考察することで、制作におけるバックグラウンドとして基礎的な知識を習得することを目指します。

4 卒業制作 Graduation Works

4年生は前期で専門課程が終了し、後期は各コースを軸として4年間の総仕上げである卒業制作を行います。卒業制作展は例年3月に行われ、その成果を初めて学外に発表する機会となります。



◀ OPEN!

専任教員 Full-time Teacher



大貫 卓也 教授(学科長) Takuya Onuki
アートディレクションA
デザイン特論

1980年多摩美術大学卒、博報堂入社。1993年大貫デザイン設立。ペレシコワ、日清食品...



上田 義彦 教授 Yoshihiko Ueda
写真
デザイン特論

写真家。日本写真協会作家賞、東京ADC賞、ニューヨークADC賞など受賞多数...



川口 清勝 教授 Seijo Kawaguchi
基礎デザインII-B
アートディレクションB
デザイン特論

多摩美術大学GDC科卒業。電通クリエイティブ局を経て、1999年TUGBOAT設立...



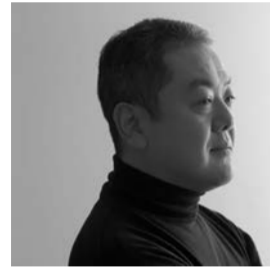
小泉 雅子 教授 Masako Koizumi
基礎造形II
基礎デザインII-A
グラフィックデザインB
デザイン特論

多摩美術大学美術学部デザイン科グラフィックデザイン専攻卒業。筑波大学大学院修士課程芸術研究科修了...



佐藤 直樹 教授 Naoki Sato
グラフィックデザインD
デザイン特論

北海道教育大学卒業後、信州大学で教育社会学・言語社会学を学ぶ。美術校菊池茂久助創設校修了...



澤田 泰廣 教授 Yasuhiro Sawada
基礎造形I
基礎デザインI
基礎デザインII-C
クリエイション
デザイン特論

1985年東京藝術大学美術学部デザイン科卒業。セントロ(株)宣伝制作室を経て...



野村 辰寿 教授 Tatsutoshi Nomura
基礎造形II
基礎デザインII-A
アニメーションA
デザイン特論
アニメーション原論

1964年三重県出身。多摩美術大学デザイン科卒業。1987年株式会社H&Aに入社...



服部 一成 教授 Kazunari Hattori
グラフィックデザインC
デザイン特論

1964年東京生まれ。東京芸術大学美術学部デザイン科専攻。主な仕事に、「サンデーモーニング」の広告...



加藤 勝也 准教授(教務主任) Katsuya Kato
基礎造形II
基礎デザインII-A
アートディレクションE
デザイン特論
グラフィックデザイン原論

1979年東京生まれ。2005年多摩美術大学大学院修士課程美術研究科デザイン専攻修了...



佐賀 一郎 准教授 Ichiro Saga
基礎造形II
基礎デザインII-A
タイポグラフィA
デザイン特論
ビジュアルデザイン基礎概論
ビジュアルデザイン論

1976年生まれ。慶應義塾大学卒。美術博士(女子美術大学)。共著「活字印刷の文化史」...



高橋 庸平 准教授(教務副主任) Yohei Takahashi
基礎造形I
基礎デザインI
イラストレーションA
デザイン特論
イラストレーション原論II

1981年千葉県生まれ。2005年多摩美術大学大学院修士前期課程修了...



平野 篤史 准教授 Atsushi Hirano
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1978年神奈川県生まれ。2003年多摩美術大学美術学部グラフィックデザイン学科卒業...



葛西 薫 Kaoru Kasai
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1949年札幌生まれ。1973年(株)サンパッド入社。セントロ、ユナイテッドアローズ...



加藤 久仁生 Kunio Kato
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1977年鹿児島生まれ。2001年多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業...



カリ・ピッポ Kari Piippo
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1945年生まれ。ヘルシンキのアートスクールで学ぶ。卒業後ヘルシンキの広告会社に勤務...



菊竹 雪 Yuki Kikutake
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

日本デザインセンターを経て、株式会社コンパル設立。1994年現代文芸派遣芸術家在外研修員...



佐藤 可士和 Kashiwa Sato
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1965年東京生まれ。多摩美術大学デザイン科卒業。専任編集者「SAMURAI」設立...



竹中 直人 Naoto Takenaka
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1956年3月20日生まれ。初監督作「無愛の人」が学生映画祭で賞を受賞...



津山 克則 Katsunori Tsuyama
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

1977年多摩美術大学デザイン科卒。松下電器(現パナソニック)宣伝部に入社...



三浦 武彦 Takehiko Miura
基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

75年多摩美術大学デザイン科卒。同年・株式会社日本電通入社執行役員・電通クリエイティブ局代表取締役...

非常勤講師 Part-time Lecturer

阿部 宏史 Hirofumi Abe
基礎造形II
基礎デザインII-A

早稲田大学第一文学部。バーゼル造形芸術大学ヴェジュアルコミュニケーション科卒業...

石井 慎一郎 Shinichiro Ishii
English in Graphic DesignI
English in Graphic DesignII

15年マナナウセツ芸術大学グラフィックデザイン学科卒業。18年多摩美術大学大学院修士...

石浦 弘幸 Hiroyuki Ishiura
パッケージ・デザイン

1968年富山県生まれ。1991年金沢工業大学工学部卒業後、P&Gに入社...

石塚 元太良 Gentarō Ishizuka
基礎デザインII-C

写真家。2004年日本写真協会賞新人賞受賞。2014年「P&P LINE KILAND-ALASKA」...

立体造形I
立体造形II

1998年多摩美術大学大学院美術研究科修了。藤拓史×富高修司の2人からなるユニットB&B-LABORATORYにて企画、制作...

井田 紀美子 Kimiko Ida
PBL科目
パッケージデザイン基礎

多摩美術大学グラフィックデザイン専攻。製菓メーカーを経て1999年明治製菓株式会社...

伊藤 彰剛 Akitaka Ito
基礎造形I
基礎デザインI

1979年神奈川県生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業...

上野 修 Osamu Ueno
基礎デザインII-C
写真表現論
PBL科目 フォトグラム

64年生まれ。89年東京総合写真専門学校研究科卒業。87年から89年にかけて「TREND89現代写真の動向・展」...

えぐちりか Rika Eguchi
基礎デザインII-B

アーティスト・アートディレクター。多摩美術大学大学院卒業後、電通勤務...

立体造形I
立体造形II

1998年多摩美術大学大学院美術研究科修了。藤拓史×富高修司の2人からなるユニットB&B-LABORATORYにて企画、制作...

立体造形I
立体造形II

1998年多摩美術大学大学院美術研究科修了。藤拓史×富高修司の2人からなるユニットB&B-LABORATORYにて企画、制作...

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

基礎造形II
基礎デザインII-B
基礎デザインII-C
グラフィックデザインA
デザイン特論

OB 卒業生の仕事 Works of Graduates

人間力と技術力を兼ね備えた「クリエイター」として高く評価される卒業生たち。デザイナー・ディレクター・プロデューサー・イラストレーターとして、数多くの卒業生が各方面で活躍しています。卒業後は、広告会社・一般企業・印刷会社・新聞社・出版社・放送会社をはじめ、デザイン・映像・CM・コンテンツ・アニメーション・パッケージ・キャラクター・音楽の各制作会社や、芸能プロダクション、ゲームソフト会社、CG制作会社などへ就職するほか、個人事務所を設立するなどしています。



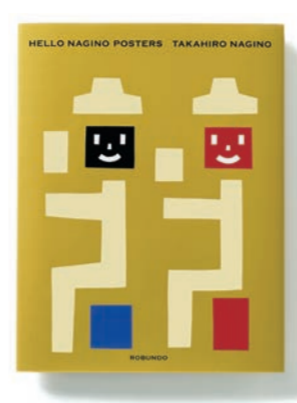
佐藤 可士和



中島 祥文



和田 誠



橋野 たかひろ



太田 幸夫



祖父江 慎



大貫 卓也



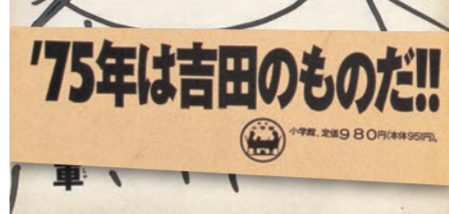
雪下 まゆ



Kobayashi



舟橋 全二



祖父江 慎



せきや ゆりか



及川 賢治



水野 卓史



山下 勇三



湯村 輝彦



五十嵐 威福



嵯峨 実花



河合 雄流



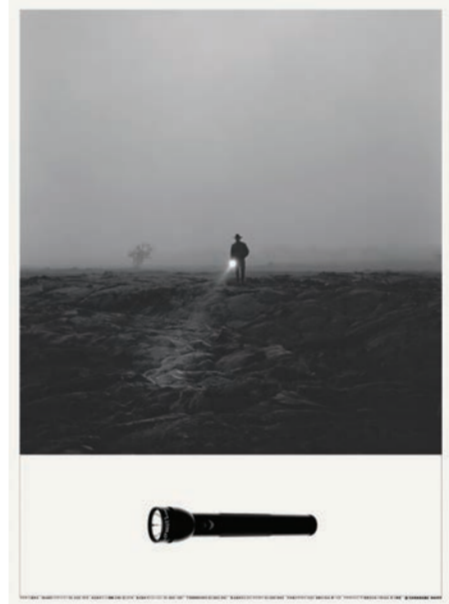
上野 祐理



佐々木 俊



水野 学



川口 清勝



近藤 聡乃



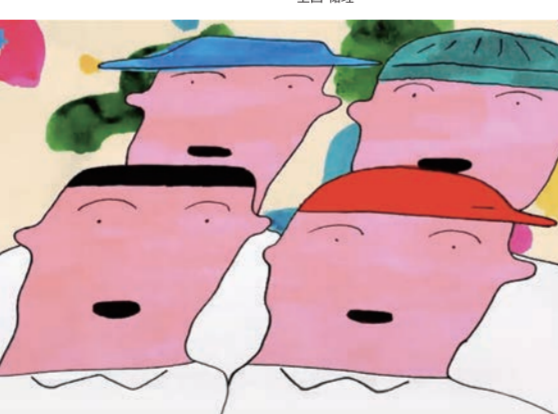
しりあがり寿



原田 治



水井 一史



橋田 真武



秋山 幸



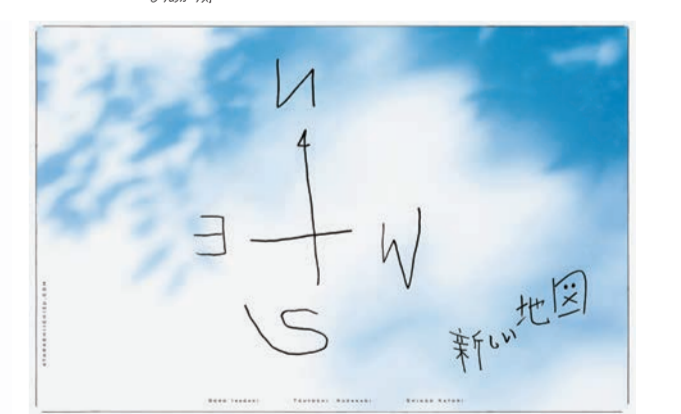
竹中 直人



堀内 弘賢



一ノ瀬 雄太



佐野 研二郎



野村 展典



加藤 久仁生



米政 ひかる



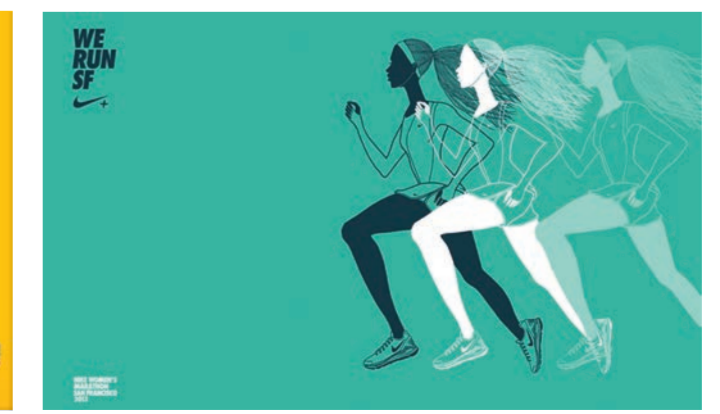
川藤 和博



窪田 新



あだち なみ



田辺 ヒロシ



スージー 甘金

(順不同)

