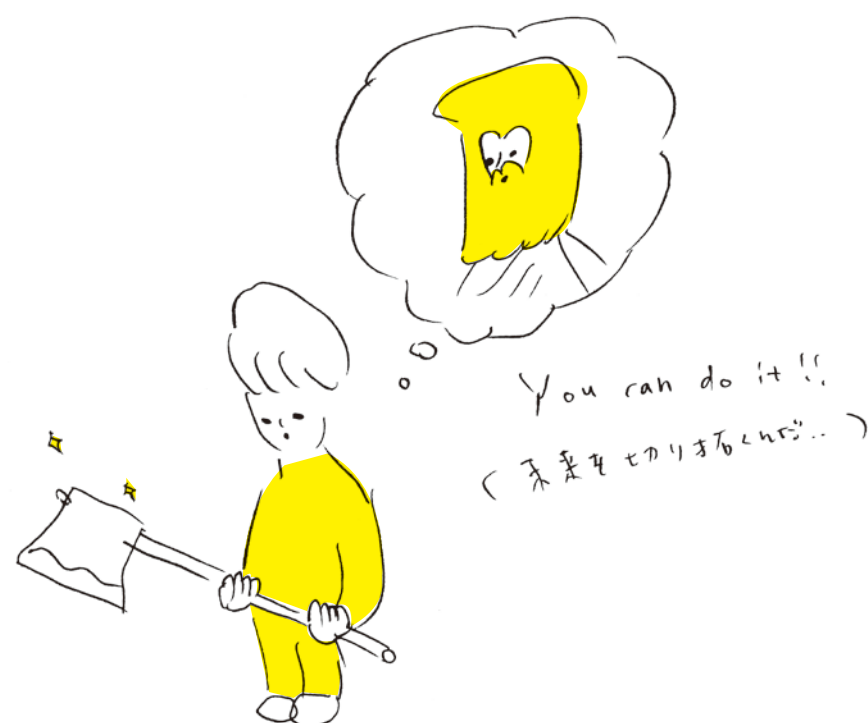




あなたは何にでもなれる

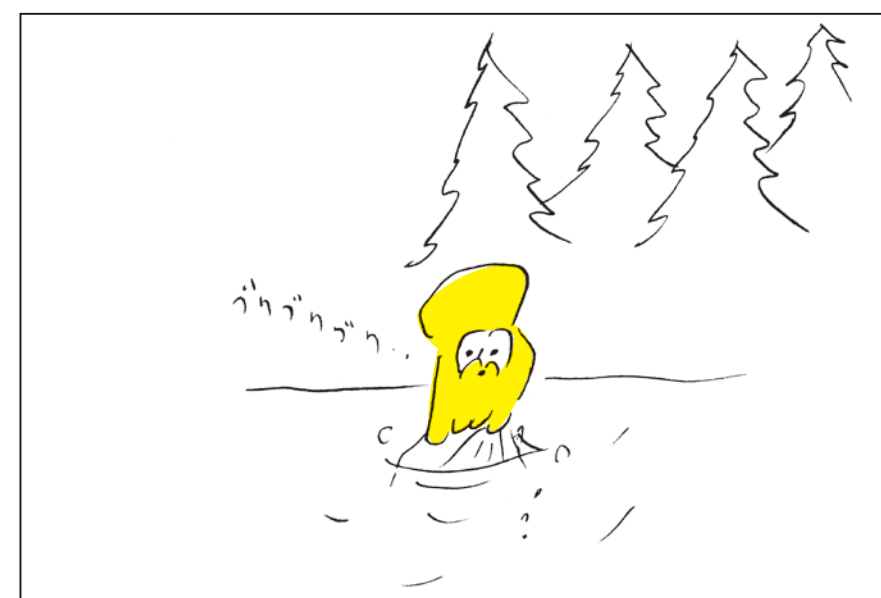
グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、Web系、音楽、ファッションなどなど。デザインにはたくさんの分野がありますが、いずれも根っこは同じ。それは「アイデアをカタチにして、社会に役立つ価値を生み出すこと」。産業デザイン学科では、ゼロからデザインを学び、知り、興味のある分野の専門性を高め、デザイナーとしてはもちろん、あらゆる場面でデザイン力を活かせるクリエイターを育てます。

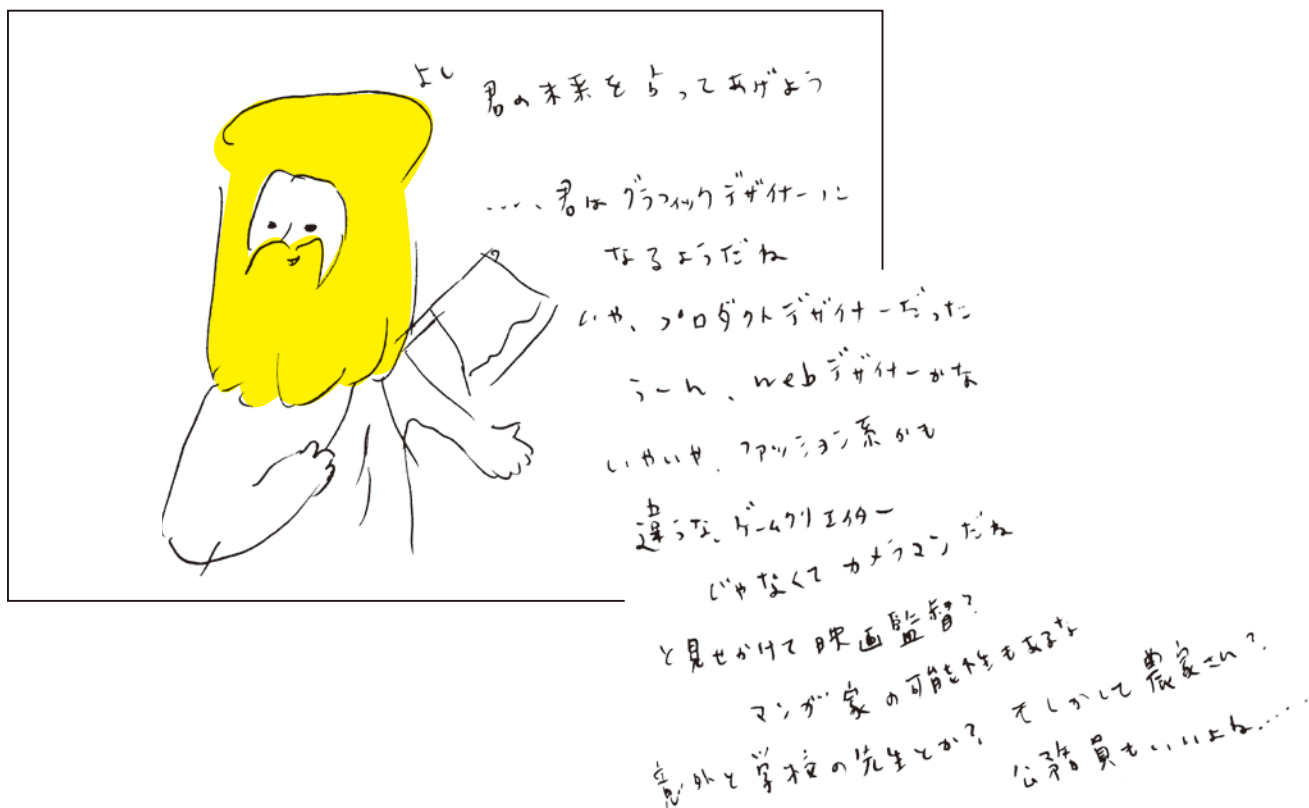
お問い合わせ
東北工業大学 ライフデザイン学部 産業デザイン学科
982-8588 宮城県仙台市太白区ニツ沢6
<https://www.life.tohtech.ac.jp/creative/>
TEL:022-304-5560(学科事務室)

パンフレットの請求や入試に関するお問い合わせ
東北工業大学 入試広報課
982-8577 宮城県仙台市太白区八木山香澄町35-1
<https://www.tohtech.ac.jp/>
TEL:0120-611-512

未来のエスキースを描く。
東北工業大学

東北工業大学 ライフデザイン学部 産業デザイン学科





1年次

発想力を身につけ デザインをゼロから学ぶ

デザインにおいて最も重要なのは「アイデア」。デザイン全般の基礎と表現を学び、あなたのアイデアを効果的に実現する方法を身につけます。アイデアをカタチにする力は、デザインだけでなく社会のあらゆる場面で役に立ちます。

●アイデア基礎演習Ⅰ・Ⅱ

アイデアを柔軟に発想する方法を実践的に学びます。考えたアイデアが本当に必要で効果的なのか論理的に考え、積極的にグループディスカッションを行い他者理解と幅広い発想力を身につけます。

ブレスト／マインドマップ／KJ法／グループディスカッション／課題解決プロセス／プレゼンテーション

●表現技術演習Ⅰ・Ⅱ

アイデアを実現するには表現技術が必要です。その方法は一つにとどまりません。効果的な表現方法は何か、自分に適した技術は何であるかを、アナログとデジタルの両面から学びます。

レイアウト／フォトレタッチ／DTP基礎／ライティング／マーカーレンドリング／立体モデリング／3D-CAD基礎

●デザインセミナー

普段見過ごしている「デザインされたもの」を見直し、「デザインすること」の意味を考えます。少人数のゼミ形式で討論・議論を行いコミュニケーション能力を向上させながら、社会におけるデザインの意味を理解し、講義・実習で役立てます。

ディスカッション／グループワーク／デザイン討論(地域について)

●デザイン基礎系講義(1年次)

デザイン分野全般の概論や、デザインがこれまでの歴史に与えてきた影響、デザインとアートの違いは何であるかなど、デザインに関する基礎教養を学びます。

デザイン論Ⅰ・Ⅱ／デザイン史／色彩論

2年次

興味のある分野を絞る

幅広いデザインの10分野から、あなたの興味や目的に合った課題を複数選択。様々な分野に触れ自分の可能性を探り、将来への方向性を少しずつ固めていきます。

1 グラフィックデザイン

主に紙媒体を用いたデザイン。情報を整理し、効果的かつ視覚的に美しく伝える手法を学びます。

例：エディトリアル、タイポグラフィ、装丁、パッケージ、広告

2 イラストレーション

社会の中で機能し、彩りを添えるイラストレーションのあり方を探りながら、技術を高めます。

例：絵本、デジタル、アナログ、コンピュータグラフィックス

3 Webデザイン

日々進化するWebを研究し、PCやスマートフォンなど、あらゆる電子媒体での表現方法を修得します。

例：コンテンツ表現、アイコン、HTMLコーディング

4 映像

基本的な撮影技術にとどまらず、3DCGを取り入れるなど幅広く映像表現の可能性を探ります。

例：映像インスタレーション、3DCG、プロジェクションマッピング

5 サウンドデザイン

直感的な情報伝達の方法として音を研究し、映像やコンテンツにあわせてサウンドを作ります。

例：音響効果、ユーザーインターフェース、サウンドアイデンティティ

6 アプリケーション

新しい発想を活かし、アプリケーションをユーザーインターフェースの設計から学びます。

例：スマートフォンアプリ、プログラミング、ゲーム

7 プロダクトデザイン

環境問題や持続可能性も考えながら、豊かな暮らしを実現するモノづくりの手法を学びます。

例：家電製品、家具、自転車、バス、地下鉄などの交通システム

8 クラフト

手仕事から生まれる美しい形や色を大切に、人の感性に訴えかけるモノづくりを目指します。

例：テキスタイルデザイン、陶芸、木工、金工

9 服飾デザイン

服飾技術を学び、エコロジー、ジェンダーなどの観点からファッションによる社会貢献の可能性を探索します。

例：婦人服、紳士服、スポーツウェア、靴

10 デザイン経営

製品やサービス提供を通じた価値創造の手法を学び、社会に貢献できるデザインを研究します。

例：ビジネスモデル、ブランディング、イノベーション創出、サービスデザイン

●デザイン計画および同実習A・B

1年次の学びをベースに実習形式でデザインの基礎手法を修得。

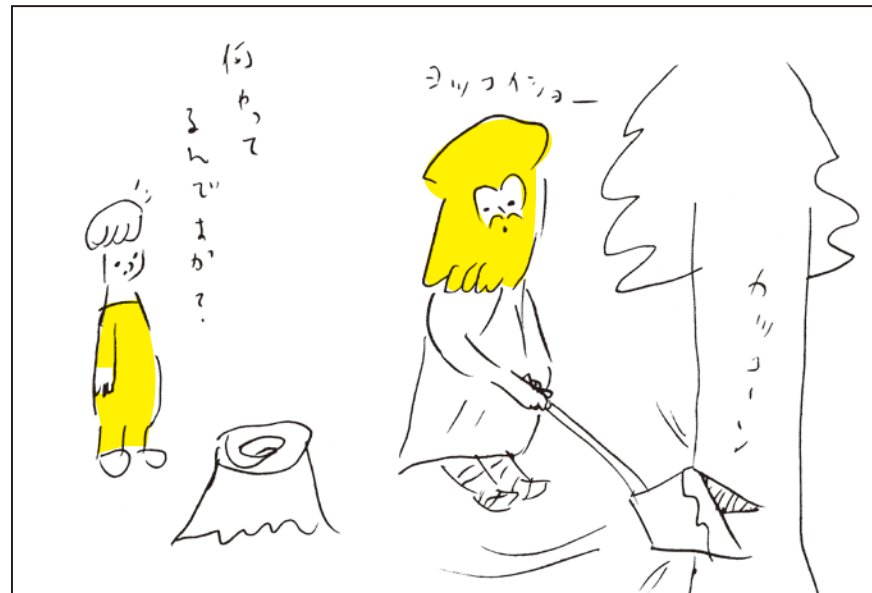
選択した課題の組み合わせによって多彩な将来像が見えてきます。

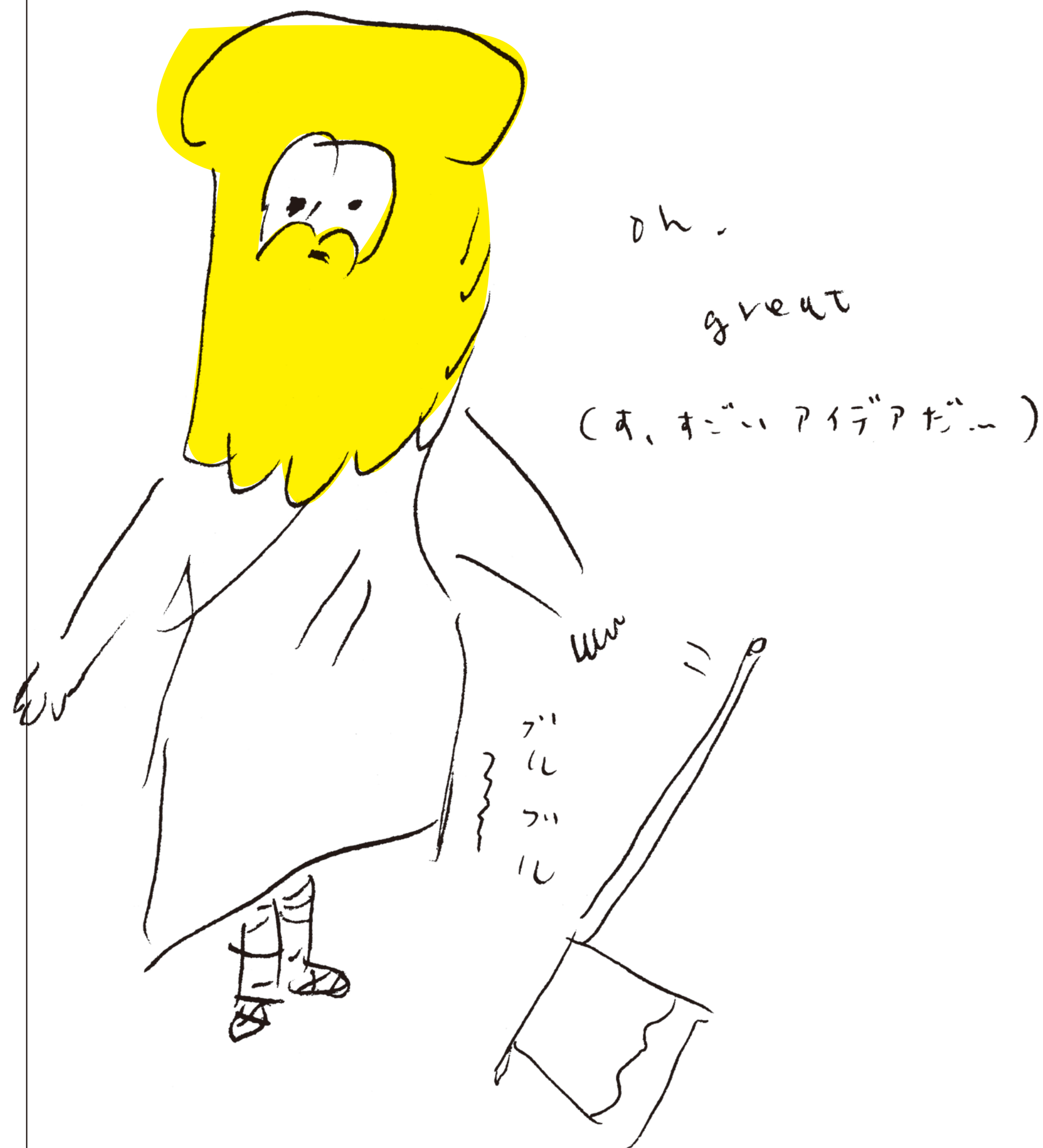
グラフィックデザイン／イラストレーション／WEBデザイン／映像／サウンドデザイン／アプリケーション／プロダクトデザイン／クラフト／服飾デザイン／デザイン経営

●デザイン基礎系講義(2年次)

各デザイン分野の知識を学び自分の方向性を検討するとともに、デザインの社会的意義についての理解を深めます。

デザイン論III／プロダクトデザイン論／情報デザイン論／エディトリアルデザイン論／インフォグラフィックス／材料学・生産技術／ウェブデザイン論／タイポグラフィ論／インタラクティブデザイン論／エルゴノミクス／ユニバーサルデザイン／デザインマーケティング論







3・4年次

専門分野を決め 将来を見据える

研究室に所属して専門性を高め、選択したデザイン分野のスペシャリストを目指します。ポートフォリオの作成や、卒業制作・卒業研究への取り組みを通して、卒業後のビジョンを明確にしていきます。

●デザイン計画および同実習C・D(3年次)

研究室にプレ所属して自分の専門分野を決定し、デザインをより深く学びます。

●デザイン研修I・II(4年次)

研究室に正式に所属し、自分でテーマを決め、卒業制作や卒業研究に取り組みます。成果は学外の卒業制作展で発表・展示します。

ブランディング／マーケティング／プロダクトデザイン／クラフトデザイン／ファッションデザイン／グラフィックデザイン／Webデザイン／サウンドデザイン／インテリアデザイン／ユニバーサルデザイン／UXデザイン／インタラクションデザイン／サービスデザイン／イラストレーション／アニメーション／フォントデザイン／産学連携・地域連携

●デザイン応用講義(3・4年次)

自分の専門分野を深めていく、より応用的な知識を講義形式で学びます。

広告論／美術史／認知科学／イラストレーション論／ユーザーリサーチ論／サウンドデザイン論／空間デザイン論／知的財産法／デザイン起業論／工芸学／映像デザイン論／メディア論／サステナブルデザイン論

その道のスペシャリストが、きめ細かく指導します。



梅田弘樹 教授(学科長)
プロダクトデザイン全般(家具、衣服、食器などの日用品)

モノのデザイン(プロダクトデザイン)を行うためには、人々の行動や社会・文化の動向からあるべき生活の姿を思い描く“構想力”と、それを自分の感性やモノづくりに関する知識・技術を駆使して目に見えるかたちにする“造形力”が必要です。それらを身につけるのはもちろん簡単ではありませんが、身につけば無敵です。本研究室で頑張れば身につきます。頑張ってみませんか？



篠原良太 教授
ビジュアルデザイン全般(グラフィックデザイン、イラストレーション、3DCG)

今後、3DCGを含むコンピュータグラフィクス表現はますます一般的になっていきます。その中であって埋没しない、力強さと柔軟さを兼ね備えたビジュアル表現と一緒に追求しましょう。また、自らの創造力次第で柔軟に形を変えていくコンピュータという画材を通して、制作する事の厳しさや喜びを体験しながら「表現すること」とはどういう行為なのかを学んでいきましょう。



古川哲哉 教授
グラフィックデザイン全般(ポスター、エディトリアル、CI等)

近年はグラフィックデザインによる表現がグラフィックだけではなく、その表現領域を広げていることは、多くの事例が示しています。それらを踏まえ、デザインとその周辺のさまざまな表現を試行錯誤しながら見つめ直すことで、グラフィックデザインについて再考察します。デザインの可能性を追求しながら、社会と向き合うことのできる学生の教育を目指します。



堀江政広 教授
UXデザイン、ワークショップデザイン、ソーシャルアプリケーション

コミュニケーション・活動・ワークショップ・イベントのデザインと、そこで使用するツールのデザインに興味・関心のある人を歓迎します。モバイルアプリケーションのデザインでは、実際に街に出て「こんなアプリがあったらいいな」ということを探りながら作っています。



下總良則 准教授
デザイン経営、サービスデザイン、デザイン思考、マーケティング

自分自身が誰かの力になりたい、という想いがあるでしょうか。働くとは、社会の誰かの力になることです。この方法は沢山ありますが、もしあなたがデザインを好きで興味を持っていたら、デザインの力を使って社会に貢献できたら素敵です。ね。組織や企業経営に対してのデザインの活かし方、一緒に探してみましよう。



簀下聡希 准教授
素材の特性と技術に着目した、ヒトとモノの関係性を考慮した製品デザイン

デザイン学生としての期間に、発想する喜び、造る喜び、そして発表しフィードバックを得る喜びを日々積み重ねていくことで、デザインのことをより好きになって欲しいと思います。また、これだけモノが溢れている社会において、これからのデザイナーには自分がデザインしたものに責任を持ち、そのデザインが今の社会に何故必要なのか？を自信と情熱を持って提案する姿を期待しています。



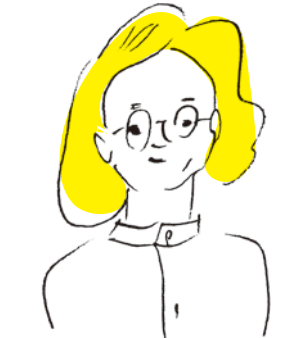
阿部寛史 講師
デジタルフォントの特性を活かした書体デザイン、タイポグラフィ

デザインは新たに作り出すことだけではなく、既にある大切な事柄を気づかせてあげることも重要です。視野を広く持ち、表層的なデザインではなく本質的なデザインの価値と一緒に学んでいきましょう。



坂川侑希 講師
デザイン方法論、デザイン教育、ローカルデザインの研究

デザインとは「想いをカタチにする」行為であると考えます。地域の人々の想い、そして何よりも自分の想いをカタチにするデザインという営みに、足を踏み入れてみませんか？



船山哲郎 講師
人の活動を含めた空間を記録する、写真および映像表現の研究

デザインには、良いものや美しいものをアウトプットする力だけでなく、身近なものを多角的・本質的に捉える、インプットの力も求められます。身の回りにある「当たり前」や、生活の中で感じる「素朴な疑問」を一緒に探究していきましょう。

基礎から専門分野まで、4年間でデザイン力を培います。

●:必修科目 ○:選択科目

	1年次	2年次	研究室選択期間	3年次	4年次
前期	●表現技術および同演習Ⅰ ●アイデア基礎および同演習Ⅰ ●デザインセミナーⅠ ●デザイン論Ⅰ ●デザイン史	●デザイン計画および同実習A ●デザインセミナーⅢ ●デザイン論Ⅲ ●エディトリアルデザイン論 ○インフォグラフィックス ○材料学・生産技術 ○タイポグラフィ論 ○デッサンおよび同演習		●デザイン計画および同実習C 研究室別実習 ●キャリアセミナーⅠ ○広告論 ○美術史 ○認知科学 ○イラストレーション論 ○サウンドデザイン論	●デザイン研修Ⅰ 研究室毎の実施 ○知的財産法 ○デザイン起業論 ○工芸学 ○映像デザイン論
後期	●表現技術および同演習Ⅱ ●アイデア基礎および同演習Ⅱ ●デザインセミナーⅡ ●デザイン論Ⅱ ●色彩論	●デザイン計画および同実習B ●デザインセミナーⅣ ●情報デザイン論 ●プロダクトデザイン論 ○ウェブデザイン論 ○インタラクションデザイン論 ○エルゴノミクス ○ユニバーサルデザイン ○モデリングおよび同演習		●デザイン計画および同実習D 研究室別実習 ●キャリアセミナーⅡ ○ユーザーリサーチ論 ○空間デザイン論 ○デザインマーケティング論 ○地域産業論	●デザイン研修Ⅱ 研究室毎の実施 ○メディア論 ○サステナブルデザイン論

学びの場として、充実した設備を自由に使うことができます。



木工房・木工場
木材の切断や鉋(かんな)がけ、研磨・塗装などの仕上げ作業を行います。



金工房・金属工場
プラズマ溶断機での金属の切断や、折り曲げ加工、溶接作業を行います。



陶芸工房
電気釜、電動ろくろ、石膏用ろくろなどがあり、陶芸全般と石膏制作ができます。



平面工房
デッサンやイラストレーションなど、主に平面作品の制作で使用します。



立体工房
粘土造形や石膏造形、発泡材の加工など、立体造形の制作で使用します。



版画工房
専属スタッフの指導管理のもと、銅版画やシルクスクリーンを制作できます。



撮影スタジオ
モデル撮影などのスタジオワークのほか、展示ギャラリーとしても利用できます。



研究室
教員ごとに研究室があり、4年次はこの部屋で日々研究や制作に打ち込みます。



実習室
2年次後期より各課題の制作を行います。各学生専用の机を使用できます。



実習準備室
大判プリンターや3Dプリンタ、レーザーカッターなどの設備があります。

デザイナーとしてはもちろん、様々な分野で卒業生が活躍しています。



H.O.さん デザイナー、ディレクター
アイリスオーヤマ株式会社／2022年卒

在学中にグラフィックからプロダクトデザイン、映像まで幅広く基礎から経験したことで、サインデザインのような初めての仕事も「ゼロからのスタート」ではありません。大学の学びが、今の自分の仕事に直結していると思います。



S.O.さん 企画営業
株式会社ユーメディア／2022年卒

お客さまがしたいことは何か、困っていることが何かだけではなく、なぜ困っているのか、大学で学んだ「本質意識」を大切に“なぜ”の先を追求しています。『将来は世の中の課題を解決したい』と考えている皆さんに、お勧めしたい学科です。

●主な就職先: (建設業) (株)アリア／コスモシステム(株)／(株)大進建設 (製造業) アイリスオーヤマ(株)／(株)イトーキ／(株)イワタ／(株)ショウエイ／タカラスタンダード(株)／(株)デザインコロトヨタ自動車東日本(株)／パナソニック(株)／(株)ビー・プロ／(株)フジマック／(株)ブルボン(株)フレックス／(株)モードセンター／(株)阿部紙工／(株)若草印刷／(株)鐘崎／(株)仙台紙工印刷／川崎印刷(株)／東亜レジン(株)／(株)東北インテック／東北紙工(株)／(株)東洋特殊印刷／(有)白石木工 (情報通信業(放送業)) (株)岩手朝日テレビ (情報通信業(コンテンツ制作)) (株)ASA／(株)アスアール／(株)OXエンタープライズ／(株)ガニユメ／(株)カブコン／(株)ジェ・シー・スバル／(株)ダイナマイト・ブラザーズ・シンジケート／(株)たき工房／(株)チリアクタ(東京)／(株)ティーツー・ワイ・オー／ディップ(株)／(株)パスル／(株)プームアップ／(株)ミツエリンクス／(株)ユーメディア／(株)ユニコン・アド／(株)ル・プロジェクト／(株)ワンゴジュウゴ／(株)前重舎 (情報通信業(情報サービス業)) (株)ACT／NDソフトウェア(株)／(株)USEN／(株)アイレックス(アイレックスグループ)／アイレット(株)／(株)イノベーションプラス／エン・ジャパン(株)／(株)ジェイテックラボ／(株)ソース／(株)ディー・エス・シー／テクノ・マインド(株)／(株)テクノアソシエ／トランスコスモス(株)／フェリリル(株)／メディアテック(株)／ラクサスコミュニケーションズ(株)／(株)リンクスウェア／東通インテグレート(株)／(株)東北電子計算センター (運輸業) WILLER EXPRESS(株)／ジェイアルバス東北(株) (卸売業・小売業) アークランドサカモト(株)／(株)アダストリア／イオンリテール(株)／(株)オカダヤ／(株)カワチ薬品／(株)クスリのアオキ／(株)コメリ／(有)デコラティブモードナンバースリー／(有)ビスカンパニー／ボンザキ東北(株)／(株)ヤマダ電機／(株)ヨークベニマル／(株)ヨドバシカメラ／リコージャパン(株)／リンベル(株)／(株)三喜／(株)緑松商会／(株)仙台銘板／(株)富士薬品 (金融業・保険業) (株)仙台銀行／明治安田生命保険相互会社 (専門・技術サービス業) (株)comme-nt／HMK DESIGN(宮城)／J R東日本東北総合サービス(株)／SOLIZE(株)／(株)アート・アイズ・クリエイション／(株)アビスト／(株)オウチ工藝／(株)ぎやろっぷ／株式会社クオレガ／クリナップソリューション(株)／(有)サプロクカンパニー／(株)ジャストシステム／(株)ジャパンデザイン芸社／(株)テクノプロ テクノプロ・デザイン社／(株)トッパングラフィックコミュニケーションズ／(株)プログレスデザイン／(株)フロット／(株)マイナビ(株)マイナビEdge／(株)メンバーズ・ユーフォーテーパー(有)／(株)ランドマック／(株)ロケットスタジオ／国際装飾(株)／(株)小西造型／(株)小泉創芸／(株)小田原企画／(株)電通デジタル／綿半ソリューションズ(株)／六三ビジネスフォーム(株) (飲食サービス業) (株)GENDA SEGA／シティコミュニケーションズ(株)／(株)阪急交通社(株)清月記 (教育、学習支援業) 宮城県公立学校実習助手(正規職員) (複合サービス事業) 会津よつば農協協同組合／日本郵便(株) (サービス業(その他)) セコム(株)／セントラリス(株) (公務) 日光市／仙台市消防局 ●主な進学先(過去10年間の実績より): 東北工業大学大学院ライフデザイン学 研究科デザイン工学専攻・札幌市立大学大学院デザイン研究科 人間情報デザイン分野・デジタルハリウッド大学大学院