

名古屋市立大学

大学院芸術工学研究科

芸術工学部

Nagoya City University

Graduate School of Design and Architecture

School of Design and Architecture

2025

DESIGN
ARCHITECTURE
芸術工学

芸術工学部は 2026 年 4 月 進化します！

芸術工学部は1996年4月に設置され29年目を迎えるユニークな学部であり、現在は情報環境デザイン学科、産業イノベーションデザイン学科、建築都市デザイン学科の3学科で構成されています。芸術工学部では、芸術・デザインから工学までの幅広いカリキュラムが用意されていますが、社会では、知識の量だけでなく、それをどう料理するかという「デザイン能力」が求められているからです。芸術工学部は設置以来、「健康」、「福祉」をキーワードとして掲げ、「ことづくり」から「ものづくり」まで、社会の様々な分野で活躍する多様な人材をこれまでに2,000名以上輩出しています。

芸術工学部は設置から30年目にあたる2026年4月に、時代の潮流に合わせてニーズとトレンドを取り込み、他学部・他研究科、海外協定校との連携を強め、幅広い視野とバランス感覚、国際感覚に優れた人材、総合デザイナーを育成するために、3学科を1学科に再編し、進化します。3学科で培ってきた専門性を活かしつつ、従来の学科の枠組みを外して学修の幅を広げ、柔軟な履修モデルを提供することで、自分に合った将来のキャリアを考え、実現することができます。

私ども芸術工学部の教員は、みなさんが目指す将来像を実現するために最大限のお手伝いをいたします。興味、視野を広げ、夢、理想と情熱を持って頑張りたいみなさんをお待ちしております。ぜひ名古屋市立大学芸術工学部に入学して、自由な可能性を創造してください。みなさんのやりたい！が芸術工学部にあります。

芸術工学研究科長/芸術工学部長
青 木 孝 義

君のやりたい！がここにある

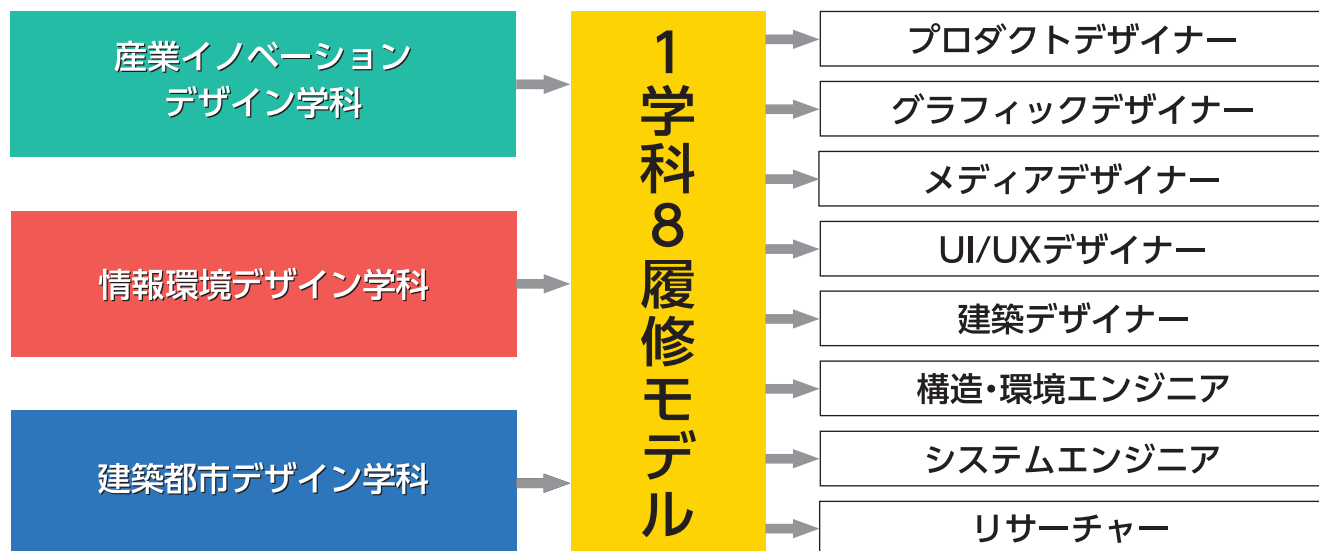
創造してみよう 自由な可能性を

2026年度:3学科から1学科8履修モデルへ

時代の潮流に合わせてニーズとトレンドを取り込み、幅広い視野とバランス感覚に優れた人材を育成します



photo:Hidehiko OMATA



※芸術工学科設置については現在構想中の段階です。内容等については今後変更することがあります。

▶ 1 学科・8 履修モデルへの再編 – 柔軟で多様、かつ自由なデザイン教育

変化が著しい現代社会において、今までにない新たな価値を生み出すイノベーションを起こすにあたっては、既存の枠組みを超えた学びが必要です。そこで芸術工学部は、現在の 3 学科から 1 学科・8 履修モデルに再編します。

従来の芸術工学部の高い専門性を維持した上で、より柔軟で多様、かつ自由な学びを実現します。

【分野間の連携・横断の強化】

現在の 3 学科がひとつになることで分野間の連携・横断を強化し、より柔軟な学びを実現します。

【自ら選び、自ら学ぶ】

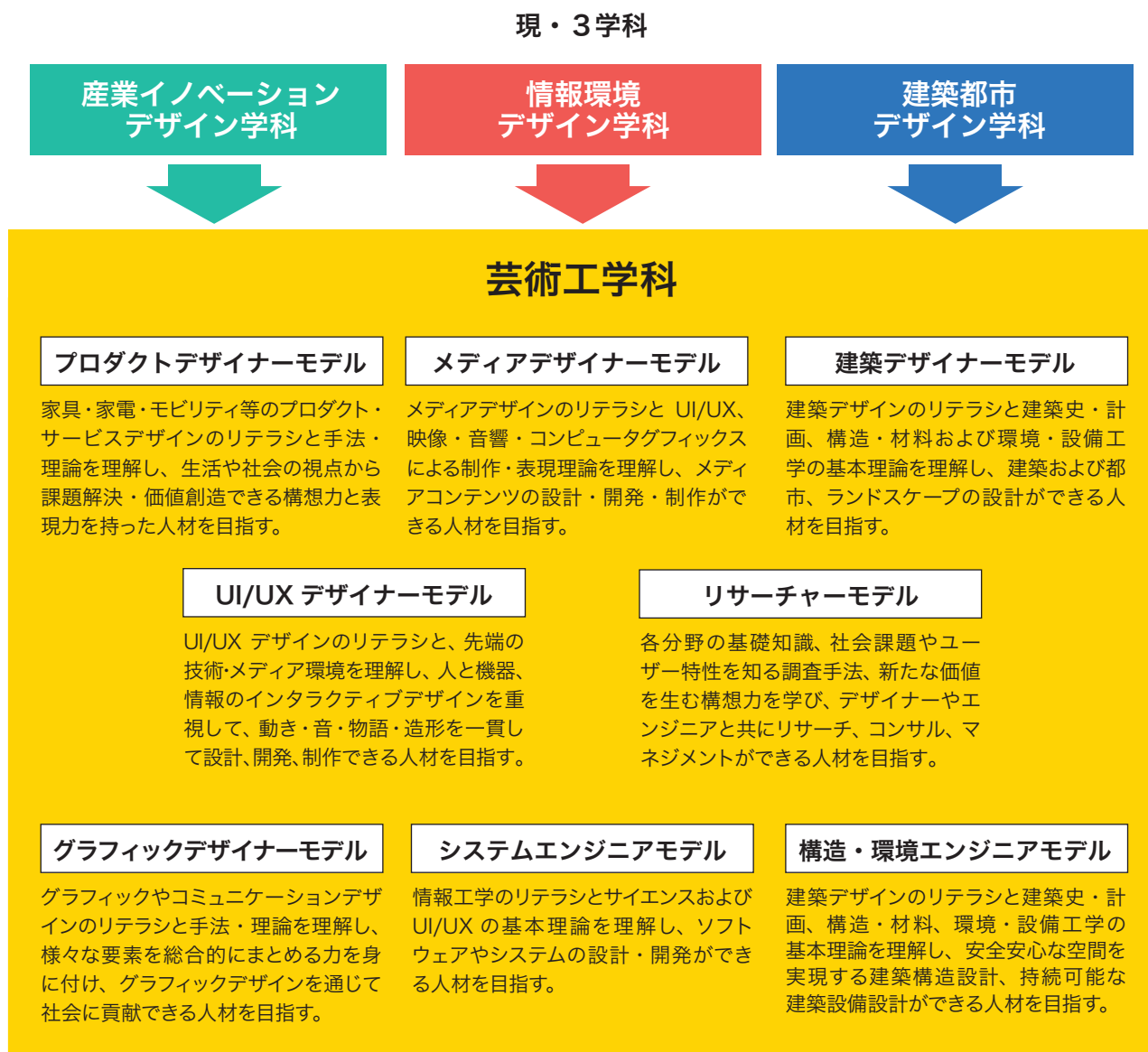
学生が自身の興味・関心や将来の目標に沿って、8 履修モデルを参考に自ら履修モデルを構築します。

そして自ら学ぶことで、多角的な力を持つデザイナーを目指すことができます。

* モデル選択や科目履修については、教員からのサポートがあります。

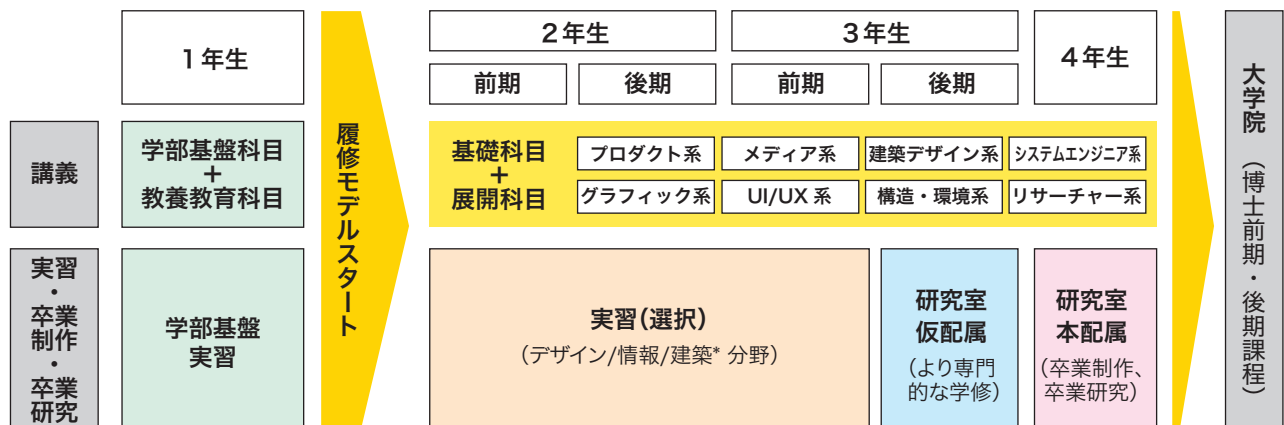
▶ 8 履修モデルの概要

現在の 3 学科での専門的な知識や技術の学修は新しい 8 履修モデルでも引き継がれますが、より柔軟で自由な学びが可能になります。



8 履修モデル (1 学科)

▶ 履修モデルの概要と学年進行



*建築分野は、建築士受験資格認定のため履修制約があります。

2 年次から履修モデルごとに提示される「優先選択科目」を参考に、学生自身の関心に合わせて「講義」と様々なデザインスキルを学ぶ「実習」を自ら選び自ら学びます。

【講義】

- 1 年次は、芸術工学部で必要となる、造形や空間、色彩に関する講義を含む学部基盤科目に加えて、全学の教養教育科目で一般教養やデータサイエンス系の科目を学びます。
- 2 年次以降は、関心のある 1～3 個の履修モデルの【優先選択科目】を軸に自ら選び自ら学びます。

【実習】

- 1 年次は学部基盤実習を通して、デザインの基本となる実習課題に取り組みます。
- 2 年次～3 年次前期は複数の選択課題が設けられ、学生が自ら興味のある課題を選んでスキルを身に付けていきます。建築士受験資格認定を希望する学生は、卒業までに建築分野の課題の必要最低単位数の履修が必要です。

【研究室配属、卒業制作・卒業研究】

- 3 年次後期から、研究室への配属が始まります。個々人の関心に合わせて研究室を選択します。
- 4 年次では、様々なモデルでの学びを活かして、卒業研究(理論)と卒業制作(実践)の両方、あるいはどちらかに取り組みます。さらに大学院に進学することで、より専門性を高めることができます。

▶ 卒業後の将来像イメージと想定される就職先

プロダクトデザイナーモデル	プロダクトデザイナー、カーデザイナー、CMFデザイナー、3Dモデラー等 (トヨタ自動車、バンダイ等)	建築デザイナーモデル	意匠設計者、建築家、アーバンデザイナー、ランドスケープアーキテクト等 (竹中工務店、山下設計等)
グラフィックデザイナーモデル	グラフィックデザイナー、WEBデザイナー、イラストレーター、カラーコーディネーター等 (大日本印刷、博報堂等)	構造・環境エンジニアモデル	構造家、設備エンジニア、施工管理技術者等 (清水建設、三菱冷熱工業等)
メディアデザイナーモデル	ゲームプログラマー、XRエンジニア、サウンドデザイナー、映像クリエイター等 (任天堂、セガゲームス等)	システムエンジニアモデル	ITエンジニア、WEBエンジニア、ソフトウェア開発、ITコンサルタント等 (ソフトバンク、富士通等)
UI/UXデザイナーモデル	コンテンツデザイナー、ロボティクスデザイナー、デザインマネージャー、アートディレクター等 (ソニー、サイバーエージェント等)	リサーチャーモデル	デザインコンサル、デザインリサーチャー/エンジニア、ファシリティマネージャー、ワークプレイスコンサル等 (オカムラ、名古屋役所等)

▶ 各履修モデルの掛け合わせによる拡がり

上記のような典型的な将来像の他にも、様々な技術の登場によって新たな展開を見せているデザイン業界において、以下のような新しい履修モデルの掛け合わせは学修の強みにつながります。

- 『ユーザー参加型プロセスによるプロダクト開発』(プロダクト+リサーチャー)
- 『XR技術を活用した建築設計提案』(建築+メディア)
- 『ユーザーの感情変化に合わせたフォントのデザイン』(グラフィック+UI/UX)
- 『AI技術を用いた設備機器の自動管理システムの開発』(構造・環境+システムエンジニア) 等

名古屋市立大学は、医学部と薬学部からなる公立大学として 1950 年に設置されました。

その後、経済学部・人文社会学部・芸術工学部・看護学部・総合生命理学部・データサイエンス学部が創設され、8 学部 8 研究科を擁する総合大学として発展してきました。

芸術工学部は 1996 年に設置され、その後 2000 年には大学院博士前期課程、2002 年に同後期課程を設置し、千種区の北千種キャンパスを教育研究拠点としています。

芸術工学部は、デザイン・芸術の感性と工学の理論を身につけ、人間中心の考え方ができる総合デザイナーの育成を目指しています。総合デザイナーとは、例えば、工学の理論に基づき形態と機能のバランスを保ったデザインができる人材、先端技術を使いこなし新たな発想の表現ができるデザイナー、ユニバーサルデザイン・構造・環境配慮・人の美的感性などを総合化した計画ができる建築家、デザイナーとエンジニア両方の視点から新事業や製品の企画・開発の統括ができる人材等です。

2026 年 4 月に設置予定の芸術工学科では、履修モデルを導入し、これまでよりも、時代の潮流や学生自身の興味関心に基づいた自由な学びが可能になります。

大学院芸術工学研究科には、博士前期課程と博士後期課程があり、定員はそれぞれ 1 学年 30 名と 1 学年 5 名です。

前期課程では、芸術工学分野における学術研究の追求とその高度化を目的とし、より豊かな未来を切り開く原動力となる専門能力を持った人材の養成を目指しています。

後期課程では、デザイン活動を通して、21 世紀基幹産業の拡大および高次化に対応できる、より高度で豊かな専門能力や学識、技術、創造性を有する研究開発能力を持った人材の養成を目指しています。

これらの教育研究を支えるのが最新鋭の施設設備です。テレビ番組の制作も可能な撮影スタジオ・音響スタジオ、人の動作を測定し CG アニメーションを作成するモーションキャプチャー、3 DCG で作成した形状を高い精度で模型にする 3 D プリンタ、立体形状を測定する 3 D スキャナーなどです。これらは研究科での研究活動、学部における実習と卒業研究・制作で活用されています。

この他、学生の自主的企画により、学年・学科を越えてともに学び、自由な発想で作品を制作展示する「卓展」、社会の最前線で活躍する実務家による集中講義など、多様な学びの機会に接することができるのも、本学部・研究科の特徴です。



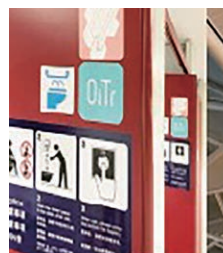
芸術工学棟 中部建築賞・照明学会照明普及賞優秀施設賞 受賞



亀崎 3 軒長屋リノベーションプロジェクト
久野研究室 + 旧・寺嶋研究室 ©photo by Tatsuya Noaki



名古屋市錦 2 丁目「みどりに溶け込むベンチ」
大野研究室



トイレ個室デザイン



第 1 ターミナル国際線
出発制限エリア内サイン
中部国際空港・生理用品提供場所のピクトグラム
森研究室

▶ プロダクトデザイナーモデル

プロダクトデザイナーモデルは、家具・家電やモビリティなどのプロダクト・サービスデザインのリテラシーと、その手法・理論を理解し、生活や社会の視点から課題解決・価値創造することができる構想力と表現力に重きを置き、デザインを通じて社会や生活をより豊かにすることができる人材を目指すモデルです。

2年次では使いやすさと美しさを両立させるための造形力、観察調査から現場の課題を解決する提案力などを養います。3年次以降は企業との連携を含む本格的な製品やサービスを提案する実習を通じて、総合的なデザインスキルと知識を身につけていきます。4年次の卒業研究・制作ではそれらをさらに発展させて、本質的に豊かな未来社会をもたらす製品やサービスを探求し、具現化していきます。

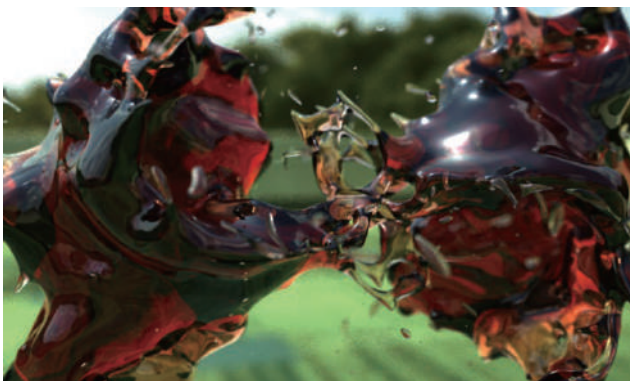


名古屋市立大学と企業との連携によって生み出されたプロダクトや社会システムの事例

▶ グラフィックデザイナーモデル

グラフィックデザイナーモデルは、視覚的なデザインを行うスキルだけにとどまらず、グラフィックデザインやコミュニケーションデザインに関する深いリテラシーを身につけ、プロセスや理論を理解し、グローバルな視点と広い視野で、様々な要素を総合的にまとめあげる力を身に付け、社会との関わりを意識しグラフィックデザインを通じて社会に貢献できる人材を目指すモデルです。

このモデルでは、デザインの力を最大限に活用し、社会の課題を解決し、より良い未来を築くため、デザインを積極的に活用できるようなスキルと価値観を養うことを重視しています。



C Gアニメーション Numeric code



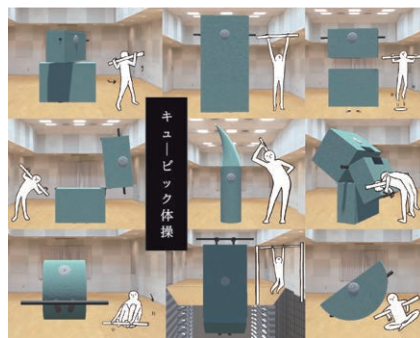
東山動物園サイン計画 森研究室

▶メディアデザイナーモデル

メディアデザイナーモデルは、メディアデザインのリテラシとUI/UX、映像・音響・コンピュータグラフィックスによる制作・表現理論を理解し、メディアコンテンツの設計、開発、制作のできる人材を目指すモデルです。

基礎・展開科目では、各種のメディア設計に関する理論的背景を修得します。さらに演習および実習課題を通して、物理空間と複数のメディアを往来する様々なコンテンツ（サウンド、映像、ゲーム、XR 空間など）を制作するうえでの実践的なノウハウを学びます。

卒業研究・卒業制作では、国内外で実績ある研究室のプロジェクトに参加することで、最先端の研究制作の現場をいち早く経験することができます。これらの学習を通して、めまぐるしく変動する近未来のメディア空間を実践的に設計できる人材の輩出を目指します。

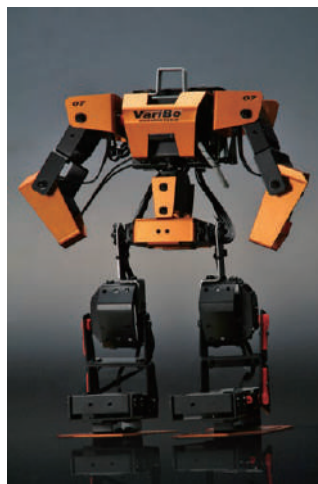


左：XR によるオーディオビジュアル作品《Encounters》中川隆研究室 右上：Los Angeles における映像制作短期研修の様子 栗原研究室
中：CG と HMD による人体の幾何学的抽象化《キュービック体操》小鷹研究室
右：振動装置と MAX 制御による拡張楽器「ハイブリッド・ヴァイオリン」松宮研究室

▶UI/UX デザイナーモデル

UI/UX デザイナーモデルは、UI/UX デザインのリテラシと、先端技術・先端メディア環境によるデザイン理論を理解し、人と機器、人と情報のインタラクティブデザインに重きを置き、新規メディア技術による動き・音・物語・造形まで一貫して設計、開発、制作できるデザイナーを目指すモデルです。

2 年次から 3 年次までに、UI/UX に関わる素材、グラフィック、サウンドなど学びます。実習ではこれらが人と機器、人と情報の関係にどのような役割、効果をもたらすのか総合的な視点で理解しながらシステムやデザインの制作に取り組みます。卒業研究・卒業制作では、3 年次までに身につけた知識、技能を活用し、希望する専門に特化した研究室で課題解決に取り組みます。



二足歩行ロボット VariBo ND-01
ロボット工学の基礎が学べる
ホビーロボット 中川志信研究室



観光案内ロボット ロボッチⅡ
港街神戸で観光案内するロボット
中川志信研究室



漢字と自然の関わりを伝える書道体験システム 小林研究室



和食文化を伝える卓上投影インタラクティブシステム 小林研究室

▶ 建築デザイナーモデル

建築デザイナーモデルは、建築デザインのリテラシと建築史・計画、構造・材料及び環境・設備工学の基本理論を理解し、建築および都市、ランドスケープの設計ができる人材を目指すモデルです。そのために、建物を実際に使い、都市に集う人々の視点において環境を創造する、地球にやさしい環境共生技術を有効に用いる、地域の文脈に沿って持続可能性を追求するという目標を達成するための実践的カリキュラムを用意しています。

2年次から3年次まで①意匠・計画、②都市・地域・ランドスケープと共に、専門家として必要となる③構造・材料、④環境・設備を学び、平行して、段階を踏まえた複数の実習課題に取り組みます。4年次には、希望分野の教員の指導を受けながら、自ら興味を抱くテーマに関する卒業研究、コンセプトづくりからデザインの具体化まで行う卒業制作に取り組みます。指定科目の修得により、一級建築士の受験資格を得ることができます。



3年生 実習（古民家実測）の様子



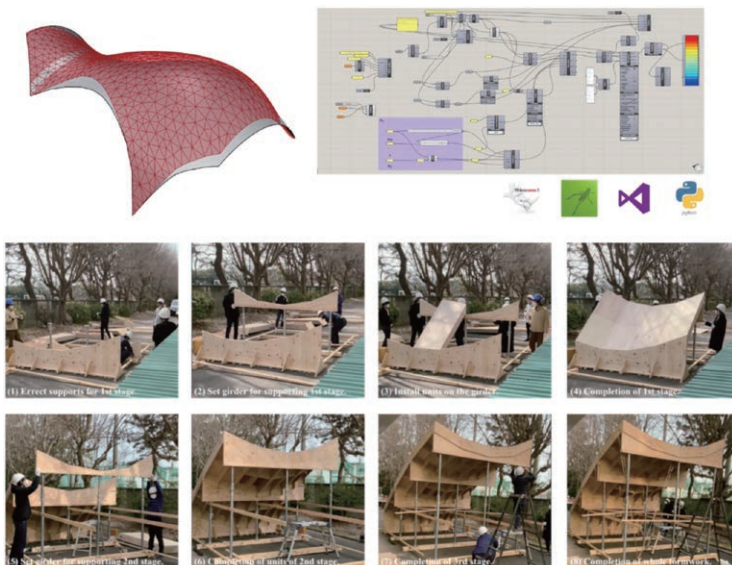
水辺空間の再生を提案した卒業設計の作品 大野研究室



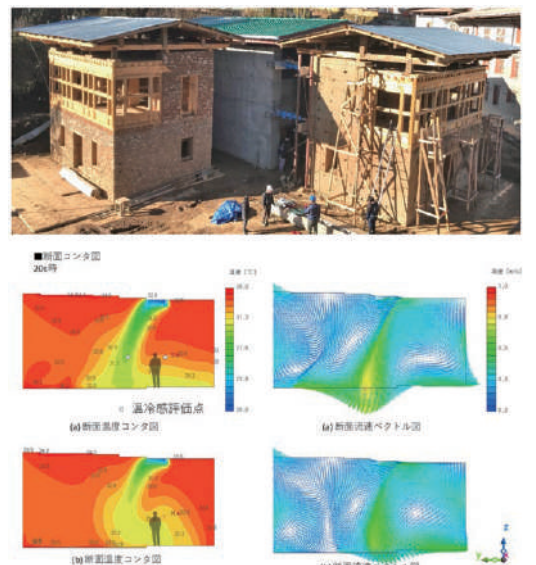
山岳景観と調和した建築形態の研究と設計実践 太幡研究室

▶ 構造・環境エンジニアモデル

構造・環境エンジニアモデルは、建築デザインを理解し、持続可能で安全・安心な建築空間を実現する建築構造設計・建築設備設計ができる人材を目指すモデルです。基礎・展開科目では建築デザイナーモデルと同様に、建築学の3つの分野（建築史・計画、構造・材料および環境・設備工学）の基礎を学びます。他にもデータサイエンスや数値技術の根幹となる情報工学や統計処理の基礎も学習します。実習や卒業研究・卒業制作を通して建築学の実践的な理解を深め、体得した技術の社会への応用の可能性を模索していくことができます。指定科目の修得により、建築士受験資格を得ることができます。



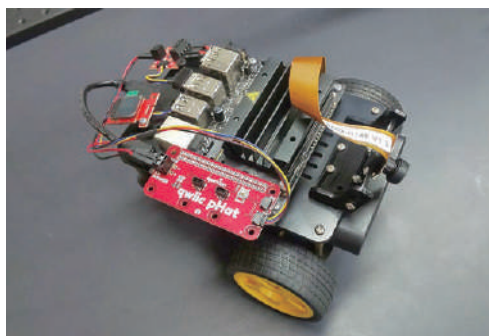
左：3D CADを用いた自由曲面シェル構造物の形態デザインと実装 木村研究室
右上：ブータンにおける組構造建築の地震リスク評価と減災技術の開発 青木研究室
右下：CFD解析によるミスト導入効果の検討 尹研究室



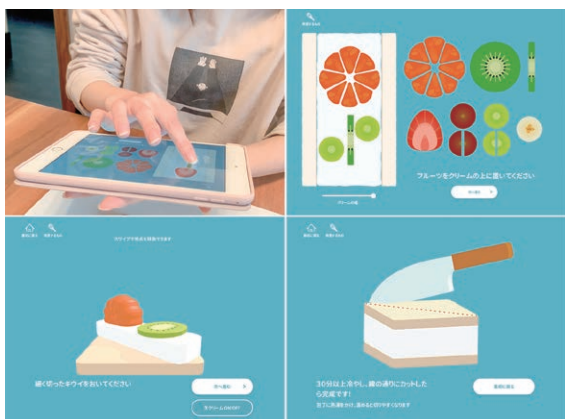
▶ システムエンジニアモデル

システムエンジニアモデルは、情報工学のリテラシとサイエンスおよびUI/UXの基本理論を理解し、ソフトウェアやシステムの設計・開発ができる人材を目指すモデルです。

2年次から3年次までに、情報通信技術やデータサイエンスの理論的な基礎と応用、および、インタラクションデザインやUI/UXデザインの基礎的な考え方や技法、プロセスを学びます。実習ではアプリ制作に関する課題に取り組み、実践的な能力を修得することができます。4年次には、希望する分野の教員の指導を受けながら、自ら興味を抱く研究テーマに関する卒業研究、卒業制作に取り組みます。



ディープラーニングを用いたロボットの自動走行 辻村研究室



アプリによるフルーツサンド制作支援システム 塙研究室



大規模言語モデル（LLM）とロボットアームを用いた古着画像の再生部位同定 神沼研究室

▶ リサーチーモデル

リサーチーモデルは、社会課題やユーザー特性を知る調査手法、新たな価値を生む構想力を学び、デザイナーやエンジニアと共に提案につなげるリサーチ、コンサル、マネジメントができる人材を目指すモデルです。デザイン・工学・建築の3つの系では、上記の点で重なりつつ、より専門的に学ぶことができます。

【デザイン系】では、デザインや美術、建築などの意匠を中心に、文献的調査と作品の調査分析の基本的な手法、新たな科学的分析方法等を学びます。

【工学系】では、先端工学とデザイン手法が混在した領域で新たなアイデアを創出するための調査研究、デジタル設計、ものづくり等のスキルを学びます。

【建築系】では、ワークショップ等によるユーザー参加型の施設づくりの手法や、行動観察や意識調査を基に新たな施設のあり方を構想する方法等を学びます。



実習課題「芸工デザイナーズ・チェア」展示風景



ロボット工学演習・プロトタイピング工学演習



産学連携による民間企業のオフィス運用改善ワークショップ

芸術工学部では、作品制作を行う芸術工学実習を1年次から3年次まで履修します。2年次以降では、複数の実習課題から、各人が希望するキャリアパスに沿った課題を選択し、特定のテーマのもとで作品制作を行うことにより、デザイン実務で必要となるコンセプトの立案、発想法、デザイン技術、プレゼンテーション能力などを修得することができます。系列病院や他学部との連携も視野に、総合大学のメリットを活かした特色ある実習カリキュラムが豊富に組み込まれています。

主な実習課題 ※ 2024 年度の課題を抜粋

情報分野	サウンドデザイン、地域連携、XR・体験、フィジカルコンピューティング、メディア表現、映像制作、ユーザインタフェース、デザインネットワークプログラミングなど
デザイン分野	UXデザイン、3DCG制作、ロボティクス、CGモーションキャプチャ、広告デザイン、タイポグラフィ、コミュニケーションデザイン、商品企画PJ、エディトリアルデザインなど
建築分野	住宅、美術館、小学校、都市複合施設、スペースデザイン、ランドスケープ、アリーナなど



設計作品のイベントでの展示



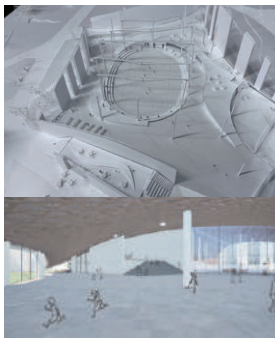
小空間作品の設置風景



建築設計課題の講評会 1



建築設計課題の講評会 2



2年次建築設計課題の作品



看護師との UX デザイン連携実習



eバイクのデザイン課題における自転車博物館の見学



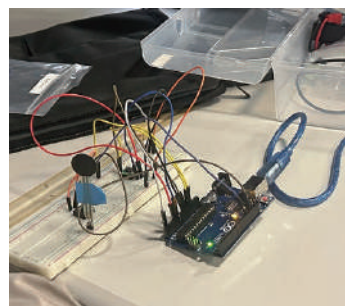
商品企画課題におけるブレインストーミング風景



メディア系課題における作品



映像系課題における撮影風景



Arduinoを使った実習課題



XR系課題におけるリアルアバター撮影風景

芸術工学研究科は、人間についての深い理解と広い視野、豊かな感性、科学技術に関する知識と技術を修得し、独創的な研究や制作に従事することにより、高度な専門的職業人や研究者を育成することを目的としています。研究科は三領域（情報環境デザイン領域、産業イノベーションデザイン領域、建築都市領域）からなり、社会が抱える諸問題の解決の糸口を見つけ出し、持続可能な社会の形成に関与できる能力の獲得を目的としています。

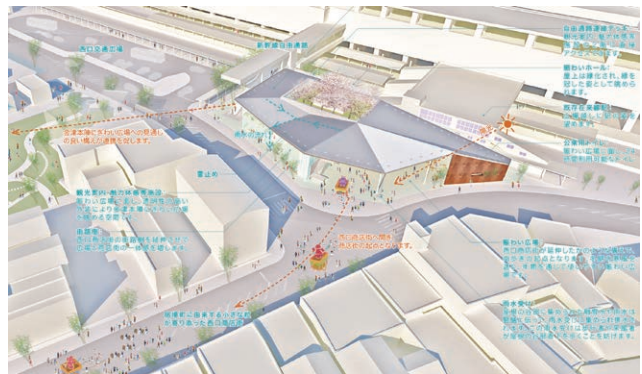
本研究科では、高度な専門的職業人や研究者を目指す大学院生だけでなく、多様な経歴をもつ社会人の再教育や、研究成果を職場で活かしたいと考える社会人に対する教育研究体制も整えています。

三領域での教育研究内容は以下の通りです。

- ①**情報環境デザイン領域**：映像・音響、インターフェイス、メディア工学、メディア表現、情報工学・データサイエンスを対象とし、情報環境を向上させるシステム、ソフトウェアに関する教育研究領域です。
- ②**産業イノベーションデザイン領域**：表現力や造形力など、自分の考え方や感情を表現する力と、物理学、心理学など、自然現象や心の内面を科学的にとらえる学問を融合し、産業領域における技術とデザインに関する教育研究領域です。
- ③**建築都市領域**：建築計画・設計、構造・材料、環境・設備、都市・地域に関わる知識と技術を修得し、建築都市に関わるデザイン、技術に関する教育研究領域です。



各務原市新那加駅 駅前広場プロジェクト 大野研究室



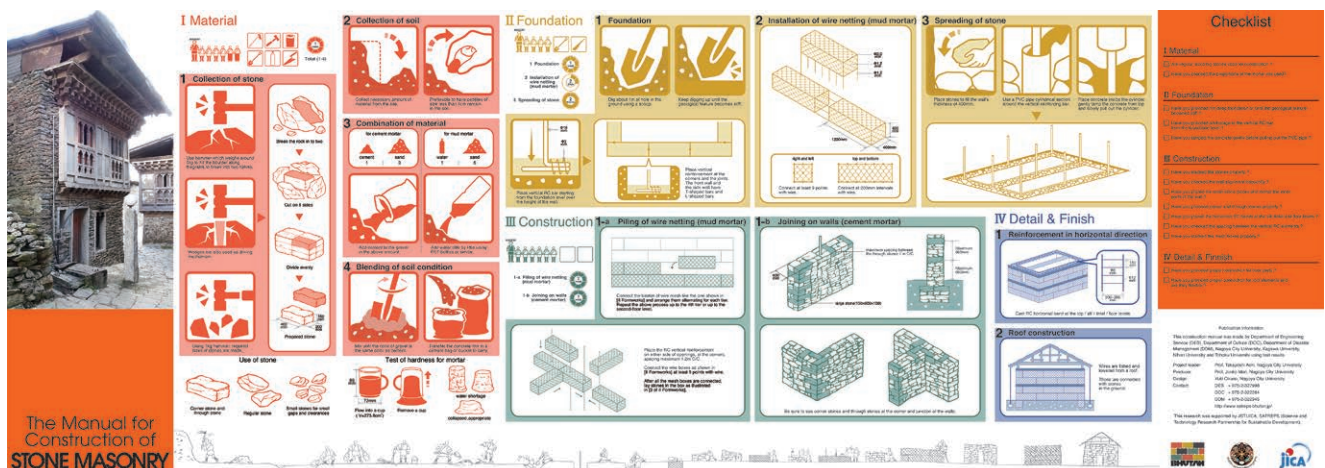
設計プロポーザルの提案 久野研究室



こども園の研究と設計 太幡研究室



頸肩部の負荷をリリースするX線防護衣サポーターの開発 影山研究室



ブータンにおける版築・石積造の施工工程マニュアル 森研究室

〈二つの特色〉

芸術工学研究科には、次の二つの大きな特色があります。

●学外実務プロジェクト・学内実務プロジェクト

博士前期課程では、一般学生に対して大学院で修得する知識が実務でどのように活かされるかを理解させ、理論と実務を関連付けるために、企業やデザイン事務所、建築設計事務所などに出向き実務を経験する学外実務プロジェクトを、社会人学生に対しては、実務経験を踏まえた事例研究や課題研究を目的とする学内実務プロジェクトを実施しています。

●昼夜開講制と長期履修制度

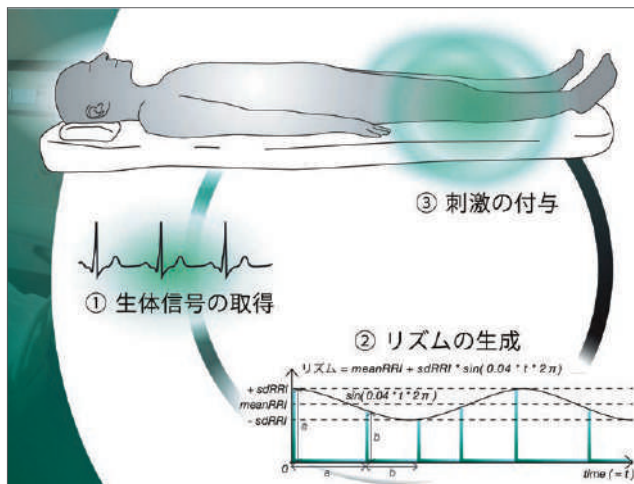
博士前期課程、後期課程とも昼夜開講制と長期履修制度をとっており、社会人を広く受け入れています。社会人学生は、夜間（18:00～21:10）と土曜日に開講される授業科目を履修することにより、定められた教育課程の期間内で修了に必要な単位を修得することができます。諸事情によりその期間内での履修が困難な大学院生は、授業料は基本の教育課程の年数分で修業期間を延長することができます。研究科内でのTAや、国際学会で

の発表における旅費の一部を補助する制度など、奨学金以外に就学を支援する制度も用意されています。

〈芸術工学研究科が求める学生像〉

本研究科は、情報環境デザイン領域、産業イノベーションデザイン領域、建築都市領域の三領域から構成されており、以下に示すような人材を求めます。

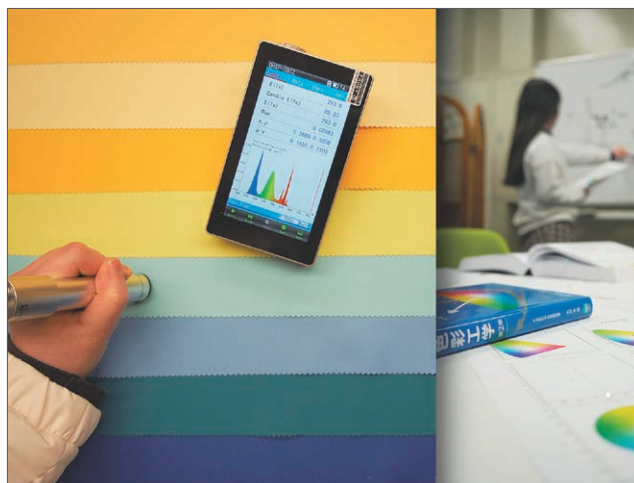
- ①高度な専門職業人あるいは博士後期課程へ進学し研究者を目指す学生。
- ②上記専門三領域いずれかの学部卒と同等の専門知識あるいはデザイン技量を有する学生。
- ③博士前期課程の学位論文を執筆できる論理構成能力、あるいは学位作品を制作できるデザイン能力を有する学生。
- ④高度な専門知識および技法の修得のための、国際的な視野に立った情報収集、および、コミュニケーションを可能とする語学力を有する学生。



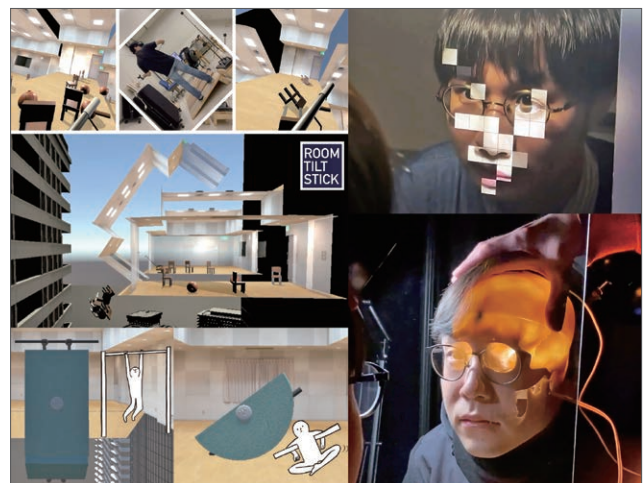
生物学的リズムに基づく刺激を用いた快眠システムの開発 旧・横山研究室



地球規模課題対応国際科学技術協力プログラム（SATREPS）の「プータンにおける組積造建築の地震リスク評価と減災技術の開発」は、学科横断プロジェクトとして、3学科協同で実施 青木研究室



色を科学的にとらえる：色彩工学 辻村研究室



感覚間同期に基づく「からだの錯覚」の研究 小鷹研究室

博士後期課程では、芸術工学分野の研究者および高度な専門的職業人として各分野で指導者として活躍できる人材の育成を目指します。

「情報環境デザイン学」「産業イノベーションデザイン学」と「建築都市学」いずれかの特別研究と特別演習を履修します。各自が主指導教員と相談の上設定した研究テーマについての研究を実施し、博士論文としてまとめます。学位取得のためには、学会等の論文誌に第三者の査読を経て掲載されることが条件となります。指導は主指導1名と副指導2名の教員が中心となります。また、年2回実施される中間発表会では構成教員全員による指導が得られるなど、芸術工学の学際性を活かした研究の遂行が行えます。

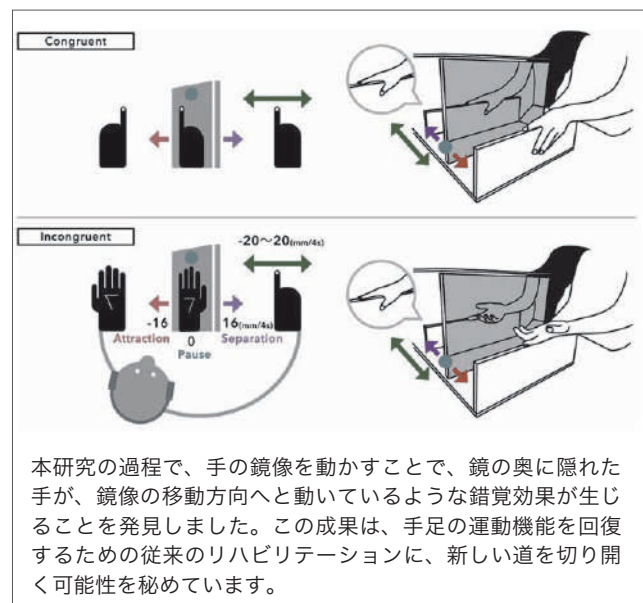
研究科内でのTAやRAの臨時雇用を行う研究遂行支援制度や、国際学会での発表における旅費の一部を補助する制度など、奨学金以外に就学を支援する制度も用意されています。社会人は長期履修制度が利用でき、基本的教育課程の年数分の授業料納入で、就業期間を3年以上に伸ばすことも可能です。

これまでの学位取得テーマ

- 高速道路のインターチェンジ配置手法とその応用に関する研究
- 明治時代の建築雛形本にみる洋風意匠の受容に関する研究
- 環境演出特性の抽出と構造化に関する計画的設計研究
ー インスタレーションを用いた環境デザインの可能性に向けてー
- 老朽化した住宅団地再生事業の計画的設計研究
ー 戦後の住宅政策の変遷と変質する公営住宅の役割の分析を通じてー
- A Study on the Analysis of Formative Methods of Chinese Character, Dongba Script and Tangut Script and Its Application to Pictogram Design For Pictogram Design in China
- 人間工学への応用を目的とした生体情報統合可視化に関する研究
- 近現代の待庵の写し茶室に関する研究
ー 利休の茶精神を通して見る待庵の造形の継承ー
- 小中学校の計画・設計におけるユーザー参加の体制と手法に関する研究
- 都市における神社境内地の社叢の保全手法に関する研究
ー 利用主体及び管理主体からの再考
- 歴史的街路の歩行者空間化に関する研究
ー 重要伝統的建造物群保存地区および中山道宿場町を対象としてー
- 建築メディアにみる空間の情報伝達に内在する作法
A STUDY ON THE NATURE OF EXPRESSION ABOUT SPACIAL INFORMATION IN ARCHITECTURAL MEDIA
- Development of Drowsy Driving Prevention System Based on Cardio-Respiratory Phase Synchronization
- 西高木家陣屋御殿にみる近世武家住宅の公と私の構成
- 病院における子どもの療養環境デザインに関する研究
ー インテリアデザインの実態と評価ー
- 薬剤服用におけるユーザビリティ向上のためのデザインアプローチに関する研究
- 中国北方漢族農村住居の空間概念に関する研究
- 保存を目的とした既存灯台の耐震性評価
- 可動式ミラーボックスを用いた運動錯覚に関する研究
- ブータンの伝統的版築住宅の地震脆弱性評価と可能な補強計画
Seismic Vulnerability Assessment and Possible Strengthening Strategies for Traditional Bhutanese Rammed Earth Residential Houses
- 「バランガイ」との関係にみるフィリピンのゲーティッド・コミュニティに関する研究
マニラ首都圏ケソン市における開発を対象として
A STUDY ON THE PHILIPPINE'S GATED COMMUNITIES AS CORRELATED WITH THE BARANGAY: Development in Metro Manila with Focus on Quezon City
- 大学図書館の開架閲覧室とラーニングコモンズにおける学習活動と場所選択に関する研究
- 病院におけるアート活動の運用体制に関する研究
ー 実態調査に基づく導入と継続の要件ー
- 熟練者の技能伝承のための動作分析特性の可視化方法に関する研究
- A STUDY ON THE PECULIARITIES OF UNIVERSITY CAMPUSES IN POSTWAR JAPAN
ー Space Configuration and Community Responding to the University Massificationー



町並と古民家の実測調査 向口研究室



本研究の過程で、手の鏡像を動かすことで、鏡の奥に隠れた手が、鏡像の移動方向へと動いているような錯覚効果が生じることを見出しました。この成果は、手足の運動機能を回復するための従来のリハビリテーションに、新しい道を切り開く可能性を秘めています。

可動式ミラーボックスを用いた運動錯覚に関する研究
石原由貴 小鷹研究室

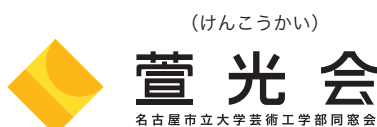


マニラ都市圏の居住形態の歴史的変遷と空間的特徴を明らかにし、これからの都市計画や政策について論じました。

フィリピンの伝統的な地域共同体「バランガイ」と門と塙で囲まれた住宅地「ゲーティッド・コミュニティ」の関係から
CLARISSA MOZO LORENZO 旧・伊藤研究室

2000年3月に一期生を輩出して以降、卒業生の活躍の場も広がってきています。その分野はプロダクト、ビジュアル、映像、情報や建築など幅広く、職種もデザイナーや設計者、企画職、SE、編集者、営業職、研究者などさまざま、中には海外で活動している人もいます。

職種も業種も実に多彩ですが、ここでは、その一部を紹介します。どの方も芸術工学部で培った広い知識と柔軟な企画・提案力を活かして、仕事に取り組んでいます。



(けんこうかい)

働く先輩に学生がインタビュー！

芸工 CROSS TALK

芸術工学部の在校生が先輩にインタビューし、卒業生の活躍をWeb上で紹介しています。内容は仕事や学生時代の事、社会人になって改めて思う芸術工学やデザインについてなど。詳しくは下記ウェブサイトをご覧ください。

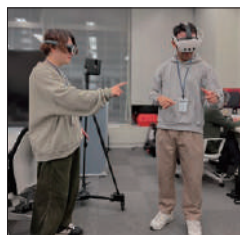
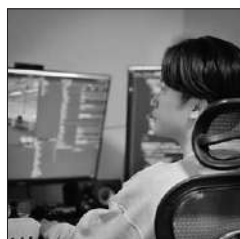
geikou.jp/crosstalk

Web
配信中!

ソフトバンク株式会社
エンジニア

菌部 健

芸術工学部21期生 2019年度卒業
大学院芸術工学研究科博士前期課程
2021年度修了



ソフトバンク株式会社にエンジニアとして入社し、現在は産業技術総合研究所に部分出向する形で、研究業務に携わっています。学生時代からの研究テーマでもあった、XRやデジタルツインと

いった現実世界の拡張性について、ビジネスの基盤としての活用の可能性を、実証実験を通して研究しています。

この分野で研究に取り組む上で、芸術工学部で培ったスキル／知識が生きる場面は非常に多いです。ただ単に技術の実装を行い検証するのではなく、ユーザーインターフェイス／インタラクションデザインについて意識したものをすることで、新しい技術に人々が触れた際にどのような体験が生まれるかを、より幅広くかつ詳細に考察することが可能になります。

何かをつくり続ける以上、芸術工学部で学んだことは、今後でも無駄になることはないと感じます。

株式会社NTTデータ
サービスデザイナー

二村 龍太郎

芸術工学部18期生 2016年度卒業
大学院芸術工学研究科博士前期課程
2018年度修了



卒業後すぐ、ブランドへの愛着から音響機器メーカーでプロダクトデザイナーとしてキャリアをスタートしました。

4年従事したのち、本当にやりたかったことを捉え直し、より幅広いビジネスに触れ、社会にインパクトを与える仕事がしたいと思い、株式会社NTTデータのTangityというデザイン組織にJoinし、サービスデザイナーへと転身しました。

そして現在私は、公共・法人・金融のお客様に対し、リサーチから開発に至るまで、一気通貫のサービスデザインを提供しています。

入学当初、明確な将来像はなく、ただ絵を描いたり、物を作ったりすることの喜びを追求していましたが、実際に手を動かし続ける中で、自分の生み出すクリエイティブから感動を与えたいと気持ちが昇華しました。今やデザインの選択肢は無限にあり、自身が何を成し遂げたいのかじっくり考える機会を作ってみて欲しいです。

ダイハツ工業株式会社/
コミュニティデザイナー
デザインユニット今人～imajin～ 代表

青山 尚史

芸術工学部3期生 2001年度卒業
大学院芸術工学研究科博士前期課程
2003年度修了



卒業後、ダイハツ工業デザイン部で様々なクルマ(タント、ムーヴ、ツールなど)車両デザイン開発に従事、トヨタのヨーロッパ拠点で

のデザイン経験を経て、在職しながらデザインユニット今人～imajin～を立ち上げ。企業のインハウスデザイナーをやりながら、2024年ミラノデザインウィークにて豊田紡織の展示などを担当。地域に寄り添うデザインで、伝統産業などとのコラボ多数あり。

社会が変わっていく中で、働き方自体も自分たちでデザインしていく時代、既成概念に囚われない芸工生ならではの活動をして行きましょう！

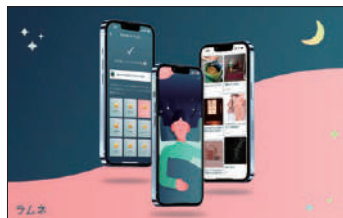
・2016年ミラノサローネサテリテ特別賞受賞

・2016年EASTDESIGNにてシルバーアワード受賞

株式会社GOCCO.
ディレクター

近藤 崇司

芸術工学部10期生 2008年度卒業



プロダクトマネジメントしている
セルフケア専用アプリ「ラムネ」

卒業後、岐阜県大垣市の情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) に進学し、そこで出会った仲間が立ち上げた会社に参加しています。

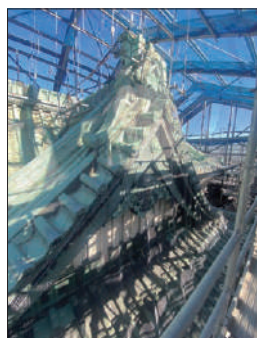
今の私の仕事は大小規模、様々な会社の新しい事業作りやコンセプト作りにデザイン／デジタルテクノロジーの側面からお手伝いする事が多いですが、簡単に「近藤さんの専門は〇〇」と定義されないようにする事を心がけています。「定義できる」という事は「代替可能な存在」であるのではないかと思います。それはAIが普通に使われる時代において最も意識しなければいけない事なのではないかと思います。「定義できないんだけど、プロジェクトにいた方がいい人／いて欲しい人」にはどうすればなれるのかなと意識的に考えながら仕事に取り組んでいます。

ですが、そのためにやっている事も実はとてもシンプルで、自分の領分を少し超えた仕事をするように自分をプッシュしたり、参加している人の関係性がうまくいく仕組みを提案したりしています。そうしたデザインの対象をモノやソフトウェアだけから少しずつ広げていく先にそういった事はあるんじゃないかと思います。

愛知県庁
建設局西三河建設事務所 建築課

岡田 也実

芸術工学部19期生 2017年度卒業



長寿命化を目的とした愛知県
本庁舎屋根の全面改修

愛知県庁に建築職として2018年度に入庁しました。現在は、都市計画法や建築基準法に関する許可業務を行い、建築物や都市の機能が損なわれないよう指導をしています。

愛知県に入庁して行政の仕事は多岐にわたっていることを知りました。例えば、公共施設や県営住宅の設計・工事発注、建物やまちづくりに関する条例や計画の策定があります。愛知県では部署異動があり、幅広い業務を行うことが出来ます。そのため、大学で学んだ知識は様々な場面で活用できます。私は大学で建築物のライフサイクルや古い建物を活用することを研究室で学んでいました。入庁5年目の際に愛知県の公共施設の長寿命化計画に関する仕事に携わった際は、そこで学んだ知識を元に、計画に対して理解を深めることができました。

大学生のときはひたすら授業や課題をこなす生活でしたが、身につけた知識や経験は自然と仕事で役立っていくことを実感しました。

株式会社COMULA
工業デザイナー／代表取締役

野口 大輔

芸術工学部7期生 2005年度卒業



2013年に、生まれ育った岐阜で「メーカーをつくるデザイン会社」として独立しました。主に岐阜や愛知の中小企業の新規ブランド立ち上げや商品開発のお手伝いをしています。

COMULAの仕事は機能や形を提案するのはもちろんですが、在庫をなるべく持たなくてもいい製造方法を考えたり、より良い製品が生産できそうな工場を探したり、金型費等を償却できる生産計画を立てたり、展示会に出て商談をまとめたりと、商品を作って売までのほとんどの行程に関わっています。自分の興味のあるところに首を突っ込んでいったらこのような業務範囲になりました。

独立するというのは、自分の能力や好奇心と、社会の需要との接点を探し続ける作業だと感じています。パソコン一台あれば起業できる時代です。ふらっと仕事を始めてみて、社会と自分との距離を測ってみてはいかがでしょうか。

株式会社ReBuilding Center
JAPAN・代表取締役

東野 唯史

芸術工学部8期生 2006年度卒業



空き家と古材で暮らしを豊かにする地域資源のリユースカンパニー ReBuilding Center JAPAN (リビセン) 代表。長野県諏訪市在住。

2016年にリビセン設立後、全国で空き家と古材を活用したリノベーションを行い、「レスキュー」と呼んでいる捨てられてしまうはずだった古材や古道具を買取、店頭で販売する活動を行っている。現在までのレスキュー件数は3000件以上。

2019年以降リビセンのから徒歩5分圏内に30件以上のお店が増え、地域資源を活用したエリアリノベーションを進めている。

2022年には株式会社すわエリアリノベーション社設立。

2023年からは「リビセンみたいなおみせやるぞスクール」を開催し自分たちのノウハウをシェアすることで全国でみたいなお店が増えて日本全体のレスキュー総量が増える仕組みをつくりサポートしている。

2018年 PHJ エコハウスアワード リノベーション賞

2019年 グッドデザイン賞ベスト100

2024年 ICC KYOTO 2024 2位

名古屋大学 トランスフォーマティブ生命分子研究所
特任講師

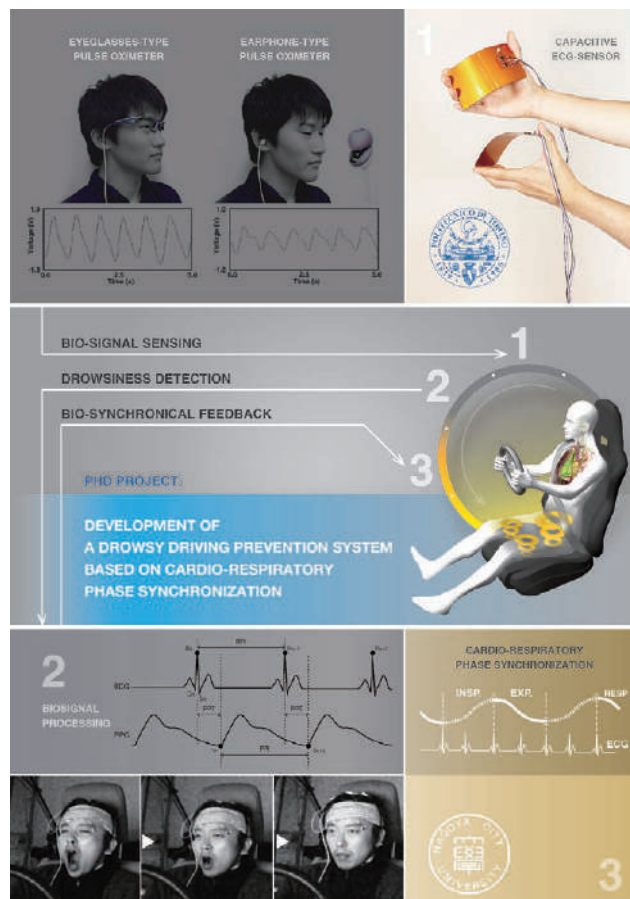
高橋 一誠

芸術工学部10期生 2014年度博士後期課程修了 博士（芸術工学）

私は、芸術工学部と大学院芸術工学研究科に合わせて10年間に在籍しました。

博士論文研究は、本学の姉妹校であるトリノ工科大学とのCo-directed Thesis Programを基に実施し、居眠り運転を防止するシステムの開発に従事しました。開発したシステムは、無拘束・低負担の生体信号センサから得られる信号を用いてドライバの覚醒状態を推定し、危険運転に至る前に眠気を生理的に緩和させる刺激を付与することで、事故を防止するというものです。トリノ工科大学では主に生体信号センサのハードウェア開発を行い、大学院芸術工学研究科では眠気推定モデルと眠気緩和刺激を開発しました。

芸術工学部、大学院芸術工学研究科には、国際的な視点でデザイン、アート、建築、情報、映像等、幅広い分野の専門知識や技術を学際的に高めることのできる非常に恵まれた環境があります。ここでの学びをベースに、今後も学際領域で研究に携わり、社会に貢献できるよう日々努力していきたいと思います。



株式会社コンステック

川瀬 みなみ

2018年度博士後期課程修了 博士（芸術工学）

私は企業に勤めながら、芸術工学研究科に3年間に在籍しました。現職では、コンクリート系建造物の調査・診断業務や、調査・診断技術に関する研究開発を行っています。

博士論文は、既存灯台の保存を目的に、その耐震性評価に関する一連の研究をまとめたものです。灯台は、GPSなど航海計器が発達した現在も海上交通の安全を守る重要な社会基盤施設であるとともに、近代化（産業）遺産や観光資源として後世に継承すべき財ともなっており、現地で使い続けていくための保存手法の確立が切望されています。耐震性評価に必要な既存灯台の一次固有周期推定式の高精度化、地震時挙動の解明、静的・動的特性の変動の解明に取り組みました。今後も研究を続け、既存灯台の保存に役立てたいと考えております。

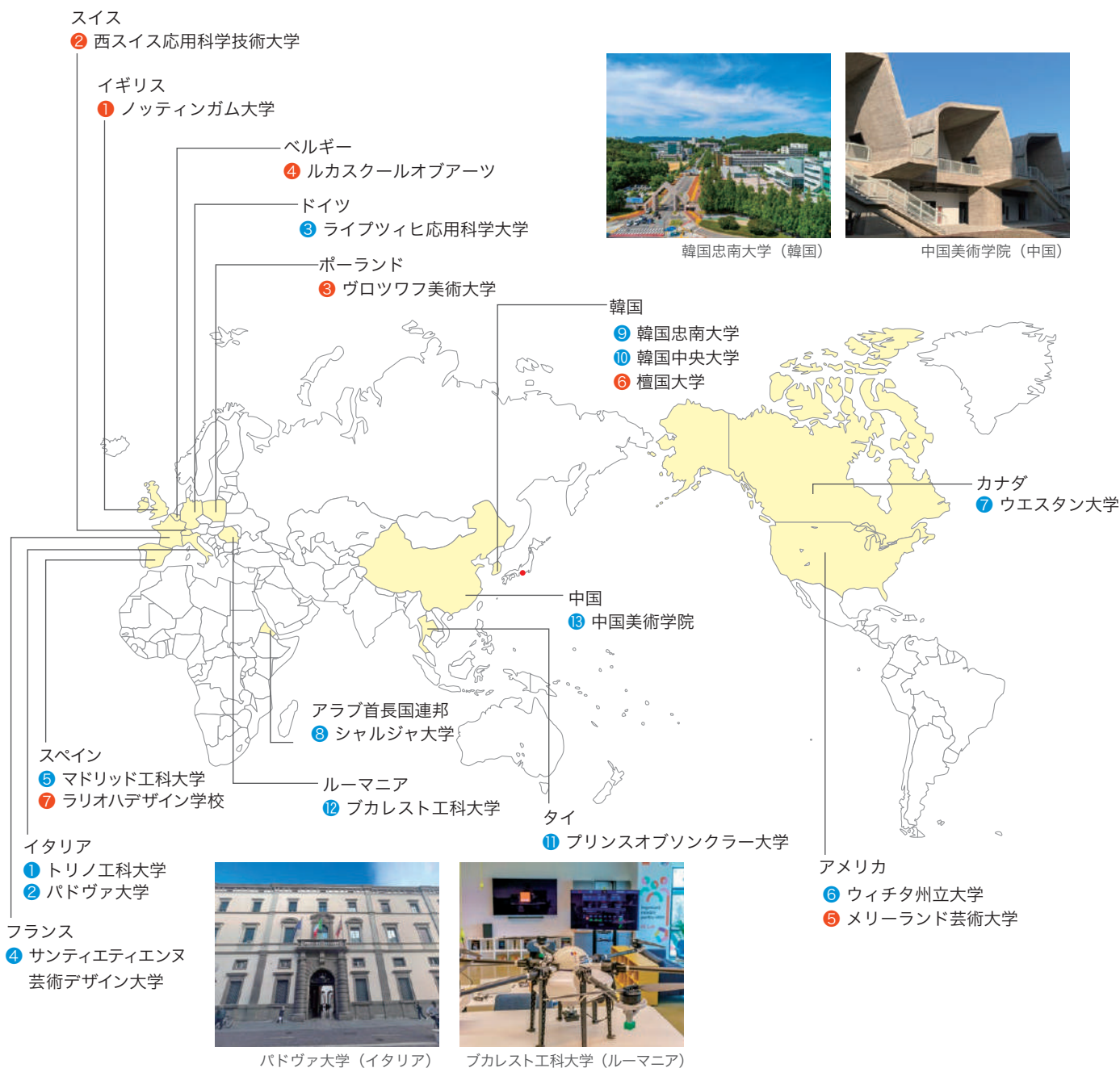
芸術工学研究科は異分野の先生方が多く在籍されており、研究の目的やその意義を理解していただけるような論文構成、発表の仕方が求められます。研究の仕方だけでなく、ストーリーの展開方法や伝え方など研究者として重要なスキルを学ぶことができる場です。ここで学んだことを会社の業務に活かすだけでなく、社会に対して還元できるように努力を続けたいと思います。



起振器を用いた強制加振実験の様子

芸術工学部では、様々な期間・内容の留学プログラムを実施し、協定校への交換留学など学生の海外派遣を積極的に行っており、世界各国の大学等に留学することができます。また、協定校より交換留学生が来校し、指導教員による論文指導の他に、本学学生と共同で成果発表会を行っています。

その他に協定校を介して現地企業とのインターンシップ派遣にも力を入れています。



大学間交流協定校 (芸術工学研究科が主となり協定を締結)

- | | | |
|----|--------------------|----------|
| 1 | トリノ工科大学 | イタリア |
| 2 | パドヴァ大学 | イタリア |
| 3 | ライプツィヒ応用科学大学 | ドイツ |
| 4 | サンティエティエンヌ芸術デザイン大学 | フランス |
| 5 | マドリッド工科大学 | スペイン |
| 6 | ウィチタ州立大学 | アメリカ |
| 7 | ウェスタン大学 | カナダ |
| 8 | シャルジャ大学 | アラブ首長国連邦 |
| 9 | 韓国忠南大学 | 韓国 |
| 10 | 韓国中央大学 | 韓国 |
| 11 | プリンソブソクラー大学 | タイ |
| 12 | ブカレスト工科大学 | ルーマニア |
| 13 | 中国美術学院 | 中国 |

学部間交流協定校

- | | | |
|---|--------------|-------|
| 1 | ノッティンガム大学 | イギリス |
| 2 | 西スイス応用科学技術大学 | スイス |
| 3 | ヴロツワフ美術大学 | ポーランド |
| 4 | ルカスクールオブアーツ | ベルギー |
| 5 | メリーランド芸術大学 | アメリカ |
| 6 | 檀国大学 | 韓国 |
| 7 | ラリオハデザイン学校 | スペイン |

ミシガン州立大学

芸術工学部 情報環境デザイン学科3年 伊奈 恵麻

私はこの研修を通じて、英語力を向上させるためには実際に人と話すことが大切だと学びました。文法などを勉強することも大切ですが、現地でたくさんの人と会話をし、また失敗をしても気にせずに話すことで、よりスムーズに意思疎通を図ることができました。また人と関わる機会は最大限に生かし、自ら進んでイベントなどに参加することで、社交性やコミュニケーションスキルを伸ばすことができたと思います。

またこのプログラムではアメリカの大学寮に滞在するため、現地の大学生活を体験できたことも良い経験となりました。現地で日本語を学んでいる学生や日本クラブの生徒、クラスメートの留学生など、現地の学生と交流する機会が多かったため、とても楽しく生活することができました。

実際に留学をすることで、以前より英語を話すことに対し自信が付き、また海外の文化に対する理解を深めることもできました。4週間があっという間に感じるほど、充実した時間を過ごすことができました。



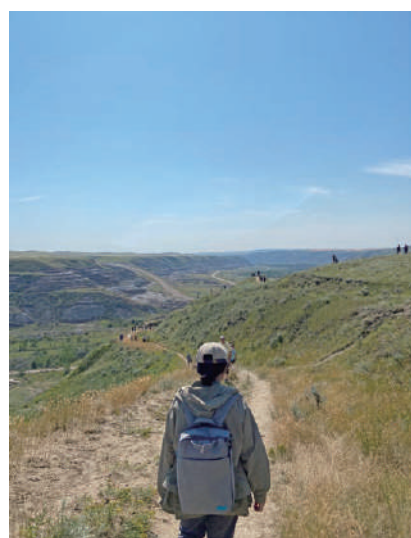
カルガリー大学

大学院芸術工学研究科博士前期課程 落合 緒里

夏期研修では、英語学習は勿論のこと、異なる文化的背景の友人たちと交流し、多様な文化を体感することができました。また、ケベックほどではないですが、日常生活でフランス語と英語が混在する文化を体感することもできます。

デザインの観点でも、広大な自然と街の両面を持つ地域で、言語・文化が異なるデザインが混在しており、見聞を広げることができたと感じます。路上看板であっても、特定の国からの移民をターゲットとした公用語以外を主体とするものも多々あります。また、バスや電車の人の動線のデザイン、交差点、家や大学の建物の構造的な特徴、生活スタイルやユーモアの違い、などを実際に体験しながら知る経験は貴重かつ最高でした。

元々興味があり、英語圏の文化や言語に触れることはありましたが、生活することでしか体験できない、体験せざるを得ないものもあることを実感しました。少しでも興味があるのなら、是非好機を逃さないください。



トリノ工科大学

芸術工学部26期生 2024年度卒業 佐々木 伶

建築を勉強していくにつれ、世界の建築をもっと見てみたい、海外の学生は建築をどう見ているのか知りたいといった好奇心から、イタリアのトリノ工科大学への留学を決意しました。

大学での講義は全て英語だったので常に必死でしたが、グループワークで共に活動していったメンバーやルームメイトなどに助けをもらいながら、成し遂げることができました。

講義のレベルも非常に高く、刺激的で、勉強のモチベーションを保つことができていたと思います。

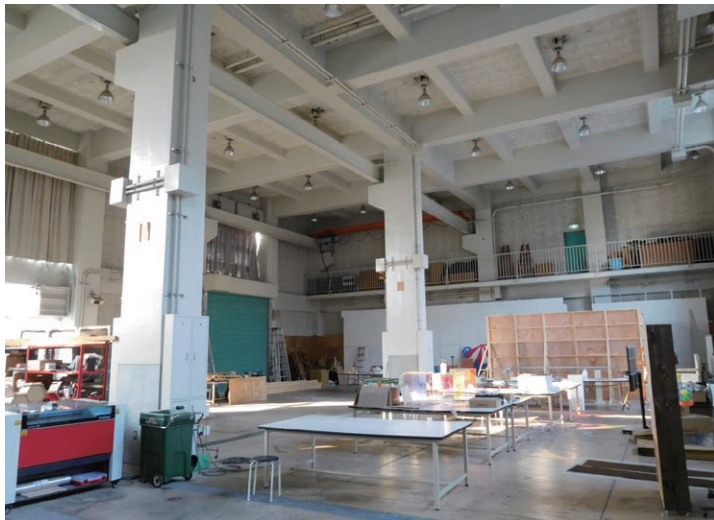
また、学校生活だけでなく実際に足を運んで建築物を見に行くことも心がけました。留学中にパリのコルビュジエの建築群や、イタリアのレンゾピアノの建築など、本やネットでしか見たことがなかった建築の世界に触れることができました。

学校も私生活も常に刺激的な半年間で、様々なことを総合的に学ぶことが出来ました。ここで学んだことはその後の大学院入試で大きく役に立ち、本当に行ってよかったと思っています。

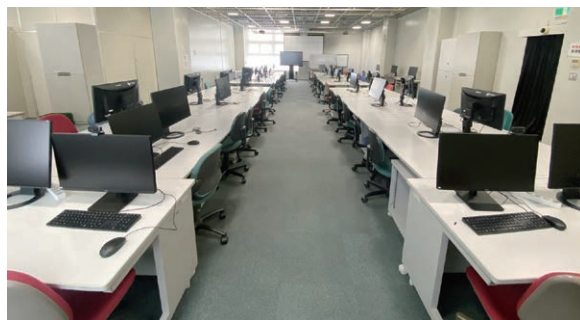


▶ 特色ある施設

芸術工学実習では、モーションキャプチャーや撮影スタジオ、音響デザイン室などの最新鋭の設備を利用します。建築や情報の実験装置、各種の試作装置やコンピューターも備わっています。



工房 1 工房棟 1F



工場 2 工房棟 3F



建築都市デザイン実習室 芸術工学棟 2F



モーションキャプチャーシステム 芸術工学棟 3 F



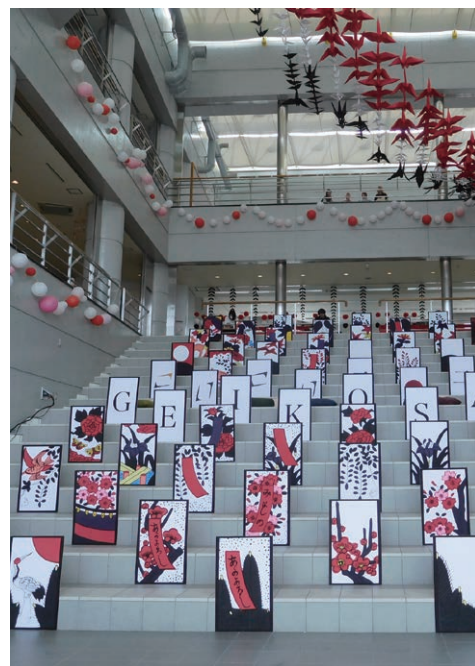
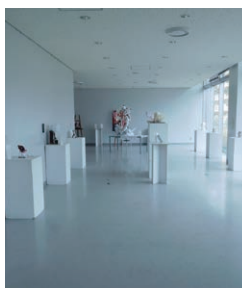
音響デザイン室 芸術工学棟 1 F



映像スタジオ 芸術工学棟 3 F

▶ 芸工祭

授業の作品や個人の作品など数多く展示され、特別講師による講義などが行われます。学生によるイベントや、サークルによるカフェなどもあります。作品の人気投票などもあるので、気軽に訪れてみて下さい。



▶ 卓展

卓展とは、学生たちが自ら作品展示会を主催することで、学生の制作や学びを発信し、学内のクリエイティビティの向上を図ることを目的とした展示会です。建築からプロダクト、メディアデザインなどの幅広いジャンルのプロジェクト（卓）の作品が芸術工学棟の教室やギャラリーを使用して展示されます。



▶ 進路について

情報環境デザイン学科、産業イノベーションデザイン学科の主な就職先は、企業のデザイン部、プロダクト、グラフィック、Web関連のデザイン事務所、印刷、情報分野の企業などです。

建築都市デザイン学科の卒業生は、建築設計事務所、住宅メーカー、インテリアデザイン事務所、ゼネコンや建設業者、都市計画コンサルタントや官公庁などに就職しています。また、大学院へ進学する学生も数多くいます。

進路状況（芸術工学部）

	2021	2022	2023
卒業者数	95	96	102
就職希望者数	70	70	80
就職決定者数	69	68	77
大学院進学者	25	25	21
その他	0	1	1
就職率	98.6%	97.1%	96.3%

就職率は就職希望者に占める就職者の割合（分母を就職希望者数、分子を就職決定者数）

主な就職先

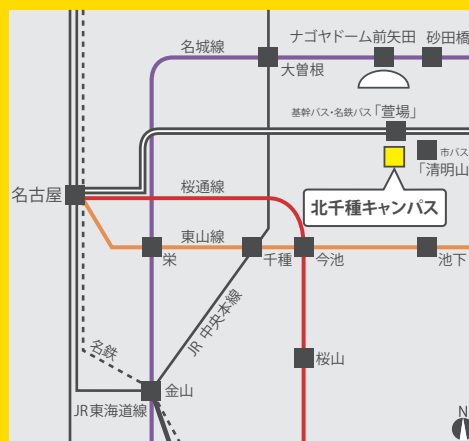
情報環境デザイン学科 産業イノベーションデザイン学科	イトーキ/カシオ計算機/カリモク家具/キヤノン/クボタ/クリナップ/コナミデジタルエンタテインメント/サイバーエージェント/CBCテレビ/シャープ/ジェイアール東海/スズキ自動車/セイコーエプソン/セガゲームス/ツインバード工業/デンソーテクノ/TOYO TIRE/トヨタ自動車/トヨタ車体/日産自動車/日本郵便/任天堂/パナソニック/日立システムズ/日立ソリューションズ/本田技術研究所/マツダ/三菱電機/メニコン/ヤフー/楽天/リコー/リンナイ/レンゴー/警視庁/名古屋役所/農林水産省/三重県庁
建築都市デザイン学科	一条工務店/カリモク/サンゲツ/清水建設/ジェイアール東海建設/積水化学工業/セキスイハイム中部/積水ハウス/竹中工務店/タマホーム/東建コーポレーション/都市再生機構/トヨタホーム/パナソニックホームズ/フジタ/三菱地所/三菱地所ホーム/矢作建設工業/愛知県庁/名古屋役所
大学院	NTTファシリティーズ/タミヤ/ランドスケープデザイン/SANAA/オリンパス/乃村工芸社/studio velocity/デンソーウェーブ/オカムラ/シーラカンスアンドアソシエーツ/SUEP/任天堂/ソフトバンク/アイシン

専任教員

氏 名	専門分野 研究テーマ
情報環境デザイン領域	
小俣 英彦	現代美術 立体造形 彫刻 写真 芸術実践論 現代芸術表現の可能性（質感、空間、身体） デジタル造形技術を活用した文化の共有と継承について
神沼 英里	人工知能応用 データサイエンス スマートシティの研究 低炭素環境評価のための AI ツール設計・人間と AI の協働デザインの研究
栗原 康行	映画と映像制作 プロデュース 劇映画・実験映画・ドキュメンタリーなど様々な映像の制作と歴史や技法の研究 アニメーションプロデュースなど
小鷹 研理	認知心理学 バーチャル・リアリティー メディアアート 人間の身体認知の解明、および「からだの錯覚」の誘引によるバーチャル空間の設計
小林 桂	インタラクションデザイン 情報デザイン 伝統文化を伝える身体的インタラクションのデザイン
中川 隆	メディア表現 芸術実践論 芸術的行為と XR (extended reality, cross reality)
辻村 誠一	実験心理学 認知科学 電子情報工学 デジタル信号処理 色覚メカニズムの解明 メラノブシン細胞の機能解明 多原色刺激装置の開発 医工学への応用
針貝 綾	美術史 デザイン史 近代ドイツ美術工芸・デザイン史
松宮 圭太	作曲 音楽理論 音楽情報学 ハイブリッド楽器 電子音響音楽
産業イノベーションデザイン領域	
内田 達也	コンピュータグラフィックス Web やアプリケーションのデザイン ゲームエンジンを用いたコンピュータグラフィックスの活用に関する研究
影山 友章	プロダクトデザイン GUI デザイン 人間側の劣化を招かない「思考の余白」を残した生成 AI 活用法に関するデザイン研究
加藤大香士	ロボティクス・メカトロニクスを基盤としたメディカル・ヘルスケア・ウェルフェア・ウェルビーイングに関するデザ インエンジニアリング、人体のしくみを可視化・解明するためのエンジニアリング・デザイン手法の開発
桐山 岳寛	グラフィックデザイン ヴィジュアルアイデンティティデザイン インフォメーションデザイン プレゼンテーション資料デザインの研究
塙 大	情報通信工学（ヒューマンコンピュータインタラクション） ネットワーク、センサを活用した人々の作業・行動を支援するための環境づくり
中川 志信	UX デザイン ロボティクスデザイン 先端インダストリアルデザイン アートをサイエンスしてデザインエンジニアリングに落とし込む UX デザイン研究
松本 貴裕	ナノ電子工学 ナノ構造物理 ナノ構造化学 ナノ材料化学 光工学 量子科学 量子ビーム科学 量子熱工学 特に、ナノ空間電磁相互作用の物理的理解並びにそれに応用した新しい光技術の創出に主眼を置いた研究
森 旬子	グラフィックデザイン コミュニケーションデザイン ビジュアルコミュニケーションを基本とした環境グラフィック・公共デザインの実践と研究
建築都市領域	
青木 孝義	建築構造 建築史 既存建築物や国内外の歴史的建築物の調査・診断・解析と保存活用 構造ヘルスマモニタリングと安全性評価
大野 暁彦	ランドスケープデザイン 景観デザイン 庭園デザイン インフラ（水路、道路、道の駅など）の ランドスケープ設計および研究 庭園の都市機能の解明 在来植生を利用したデザイン
木村 俊明	建築構造 シェル構造の構造計画と設計 数値技術を用いた構造設計手法の展開 建築構造デザインに関する研究
久野 紀光	建築意匠 都市論 近代および現代を中心とした建築意匠の読解に関する研究 現在都市の空間配置に関する再解釈
佐藤 泰	建築環境心理／環境行動 ワークプレイス・ワークスタイル研究 リモートワークを含めた「離散的な働き方」における働く場の提案 ユーザー参加型の共創による建築空間の提 案および運用改善
伊達 一穂	都市史・建築計画・ハウジング 都市・住環境の形成史 災害復興 長期経過集合住宅・住宅地における住みこなしとマネジメントに関する研究
太幡 英亮	建築計画学、建築・家具設計 子ども関連・大学施設・街路空間などを対象とした人間の身体・心理・行動・交流の視点からの研究と実践
野中 英	建築材料 建築生産 建築材料の非破壊試験方法に関する研究 建築材料の品質調査・評価に関する研究
向口 武志	建築設計 都市史 近代都市計画に関する研究 伝統的な都市や集落の構成とその空間に関する研究
尹 奎英	建築設備設計工学 伝熱数値解析・シミュレーション 空調システム省エネルギー化及びエネルギーマネジメント 自然・未利用エネルギー利・活用にに関する研究

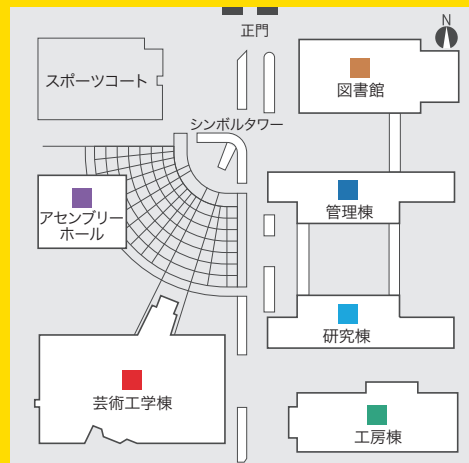
アクセス案内

- 市バス「名古屋駅バスターミナル」より
10番のりば 基幹2「猪高車庫」行
「萱場」下車
- 名鉄バス「名鉄バスセンター」より
4番のりば 「四軒家」行
「萱場」下車
- 市バス「栄」(オアシス21)より
3番のりば 基幹2「引山」「四軒家」行
「萱場」下車
- 市バス「千種駅前」より
2番のりば 千種11「砂田橋」行
「清明山」下車
- 市バス「池下」より
3番のりば 幹砂田1「大森車庫」行
「清明山」下車



キャンパス案内

- 図書館
[1F] 閲覧室・書庫 [2F] 大講義室
- 管理棟
[1F] 事務室・情報掲示ホール [2F] 講義室・院生研究室
[3F] 講義室・院生研究室・教員研究室 [4F] 院生研究室・教員研究室
- 研究棟
[1F] 木工室・塗装室・光造形室・院生研究室・教員研究室
[2-3F] 情報環境デザイン実習室・産業イノベーションデザイン実習室・院生研究室・教員研究室
- 工房棟
[1F] 工場1・工房1 [3F] 工場2・工房2
- 芸術工学棟
[1F] EWS室・プロダクトデザイン室・環境実験室・音響デザインスタジオ・音響デザイン室
[2F] 情報環境デザイン実習室・産業イノベーションデザイン実習室
建築都市デザイン実習室・プレゼンテーションルーム
[3F] アーバン建築デザイン室・映像スタジオ(写真スタジオ・モーションキャプチャー)
映像編集室・プレゼンテーションルーム
- アセンブリーホール
[1F] 食堂・生協 [2F] 環境デザイン研究所



名古屋市立大学芸術工学部 事務室

464-0083 名古屋市千種区北千種2-1-10

T E L 052-721-1225 F A X 052-721-3110

E-mail jimu_share@sda.nagoya-cu.ac.jp



詳しくはウェブサイトをご覧ください。

<https://www.nagoya-cu.ac.jp/sda/>

めいしだい 芸工

検 索



募集要項の請求はこちら

テレメール <http://telemail.jp>

※その他希望する資料の請求が可能です。

