

名古屋市立大学
芸術工学部
大学院芸術工学研究科

NAGOYA CITY UNIVERSITY
SCHOOL OF DESIGN AND ARCHITECTURE
GRADUATE SCHOOL OF DESIGN AND ARCHITECTURE



2024

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年に設立されました。

その後、経済学部・人文社会学部・芸術工学部・看護学部・総合生命理学部が創設され、2023年4月にはデータサイエンス学部が加わり、8学部7研究科を擁する総合大学として発展してきました。キャンパスは、名古屋市内の桜山、滝子、田辺通、北千種の4カ所に設置されています。

芸術工学部は1996年に創立され、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、情報環境デザイン学科（1学年定員30名）、産業イノベーションデザイン学科（1学年定員30名）、建築都市デザイン学科（1学年定員40名）の3学科で構成されています。

情報環境デザイン学科は、インタラクションデザイン、映像・音響デザイン、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、産業イノベーションデザイン学科は、プロダクト、UX、グラフィック、CGなどのデザインと、光物理学、生体医工学、ロボット工学などのサイエンスを、建築都市デザイン学科は、意匠・計画、構造・材料、環境・設備、都市・地域を専門教育の柱としています。

これら3分野の専門教育を受けると同時に、3分野が共通に学ぶ科目として、①芸術分野で必要となる理論と造形実習、②工学分野で必要となる数学と情報処理、③人の性質を深く理解してデザインするために必要な心理学、人間工学、UXデザイン、などが用意されており、他大学の類似学部とは異なる特色となっています。

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3領域で構成されています。

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、3DCGで作成した形状を高い精度で模型にする3Dプリンタ、立体形状を測定する3D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」、海外からの招聘教員の指導により制作やセミナーを行う「国際ワークショップ」、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



NCU Bicycle Park
2014 GOOD DESIGN AWARD 受賞
久野紀光+久野研究室 ©photo by Tatsuya Noaki



名古屋市長 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

芸術工学部 理念、教育研究上の目的、人材の養成に関する目的

- ▶デザイン、芸術と工学分野の幅広い知識と理論を学ぶことにより、環境の持続可能性、健康福祉など、社会的要請の幅広いテーマに対する問題解決能力を養います。
- ▶デザインと工学分野の専門的知識、理論、技法を学ぶことにより、形態と機能のバランスを保ったデザイン力を養います。
- ▶デザインの実践教育の場として、少人数学習によるデザイン実習を重視しています。
- ▶外国人教師による講義やワークショップ等での実習指導により、国際的に活躍できる人材を養成します。

	教育研究上の目的	人材の養成に関する目的
情報環境 デザイン学科	情報通信工学、メディア工学などを基盤とし、インターフェイス、映像・音響など情報デザインに関わる専門能力を養うための理論と実践の教育を行うこと。	(1) 数理学の基礎学力と、発想力、造形力を身につけ、デザイン力で社会に貢献することを目指す人材を養成すること。 (2) 「技術」「感性」「人間理解」を3本の柱に、幅広い視野と教養、創造性豊かで高度な知識と技術を身につけ、地域社会及び国際社会に貢献できる総合デザイナーを養成すること。
産業イノベーション デザイン学科	機械・電気工学、情報工学などを基盤とし、グラフィック、UX、プロダクトなど産業デザインに関わる専門能力を養うための理論と実践の教育を行うこと。	
建築都市 デザイン学科	インテリアや建築から都市にいたるまでの広範囲な計画やデザインに重点をおき、安全・快適・健康な環境に寄与する建築、まちづくりなどに関わる専門能力を養うための理論と実践の教育を行うこと。	

芸術工学研究科 教育研究上の目的、人材の養成に関する目的

	教育研究上の目的	人材の養成に関する目的
博士前期課程	高度な専門性、感性、技術を身につけ、芸術と工学の融合の視点を持ち、情報デザイン、産業デザイン、建築・都市分野における、高度な専門能力を養うための理論と実践の教育を目指します。	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養成を目指します。
博士後期課程	国内外の社会的情勢を学際的な視野で幅広く俯瞰し、デザイン活動の統括管理を行うことができる専門能力を養うための理論と実践の教育を目的とします。	デザイン活動を通して、21世紀基幹産業の拡大及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養成を目的とします。

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規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。

芸術工学部は以下のような学生を求めています。

〈情報環境デザイン学科〉 情報環境デザインへの知的関心と探究心を持ち、メディア表現、ソフトウェアやコンテンツ制作に関わる、デザイナー、クリエイター、技術者等として、国内外の情報デザイン分野の発展に貢献する意欲のある学生を求めます。

〈産業イノベーションデザイン学科〉 産業イノベーションデザインへの知的関心と探究心を持ち、プロダクトデザイナー、グラフィックデザイナー、3DCGデザイナー、UXデザイナーとして、国内外の産業デザイン分野の発展に貢献する意欲のある学生を求めます。

〈建築都市デザイン学科〉 建築・都市分野への知的関心と探究心に加え、倫理観と幅広い基礎知識をもち、設計者や技術者等として、国内外の建築・都市分野の発展に貢献する意欲のある学生を求めます。

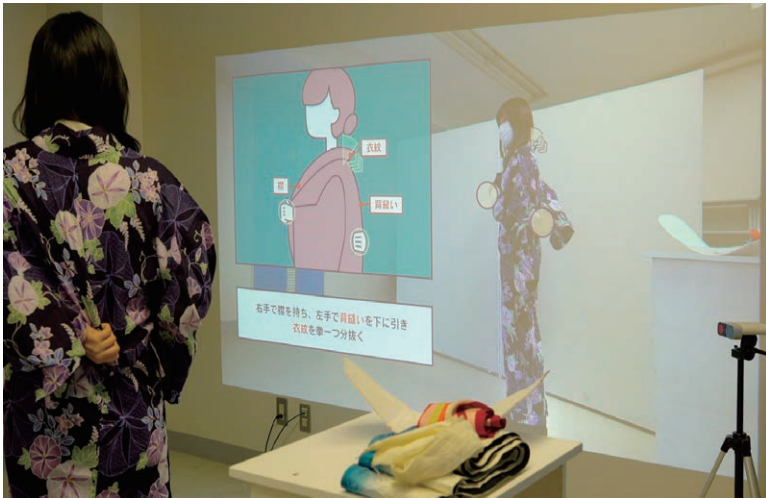
芸術工学部・芸術工学研究科の構成 (令和6年4月現在)

芸術工学部		
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
インタラクションデザイン 映像・音響デザイン メディア工学、メディア表現 情報工学・データサイエンス	プロダクト・グラフィック ユーザーエクスペリエンス コンピュータグラフィックス 電子工学・機械工学 実験心理学	意匠・計画 構造・材料 環境・設備 都市・地域
大学院芸術工学研究科 博士前期課程（修士）（芸術工学専攻）		
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		
大学院芸術工学研究科 博士後期課程（博士）（芸術工学専攻）		
情報環境デザイン学分野・産業イノベーションデザイン学分野・ 建築都市学分野		

情報環境デザイン学科は、人と情報空間をつなぐインターフェース設計、映像や音響による情報デザインを対象とするデザイン理論と技術に関する学科です。情報通信技術の基礎から応用、インターフェースデザインや映像・音響デザインの理論と制作実践を学び、先端のインターフェース機器やソフトウェア、Webアプリケーションやネットワークプログラムの設計、開発、映像制作のできる人材育成を目標としています。

本学科では、①映像・音響デザイン、メディア表現、②インタラクシオンデザイン、③情報通信工学、メディア工学の3つの分野で、それぞれの理論的な基礎と応用を学びます。ここで学んだ知識や技術の実践の場として、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、デザイン技法、プレゼンテーション能力などを習得することができます。この実習では、1年次にメディア基礎・デザイン全般の基礎技法、2年次前期にメディアやインタラクシオンデザインの基礎的な考え方や技法、プロセスを学びます。2年次後期から4年次までは、インタラクシオンデザインや映像・音響デザイン、メディア工学、メディア表現、情報工学・データサイエンスなどの分野から課題を選択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、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。



浴衣の着装方法を伝える拡張現実システム 小林研究室



XRによるオーディオビジュアル作品《Encounters》 中川隆研究室

学部共通科目

芸術工学概論A・B	表現技法
情報処理基礎	デジタル表現技法
色彩論	心理学
デザイン材料論	構成 (D)
人間工学	構成発想法
UX デザイン 1	力学基礎
情報工学基礎	知的財産関連法規
実験計画法・統計処理法	都市論
美術・デザイン史	ランドスケープ論
美術・デザイン論	芸術工学英語 A・B

情報環境デザイン学科

基礎科目

インタラクシオンデザイン論	メディア工学
サウンドデザイン論	情報通信工学
映像論	データサイエンス
映像表現論	情報処理

展開科目

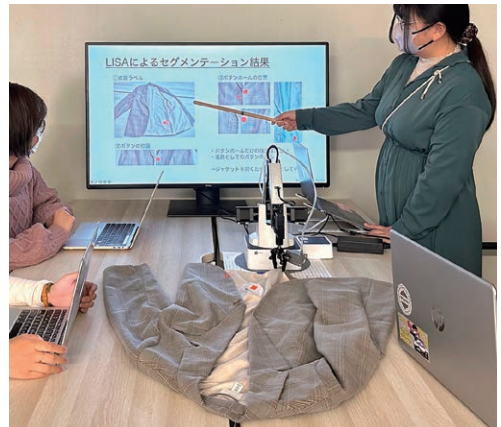
ユーザビリティ工学	ロボット工学
デザイナー人類学	生体情報工学
情報処理応用	デザイン表象論
プロダクトデザイン論	色彩工学基礎
感性工学	UX デザイン 2
広告論	音楽情報論
視覚環境デザイン論	コンピューターグラフィックス論

実習科目

- 芸術工学実習 (D) 1- 6
- 建築デジタルデザイン実習
- 地域連携デザインワークショップ
- デザインワークショップ
- 社会貢献プロジェクト
- 芸術工学インターンシップ

卒論等

- 卒業制作及び卒業研究 (4年)



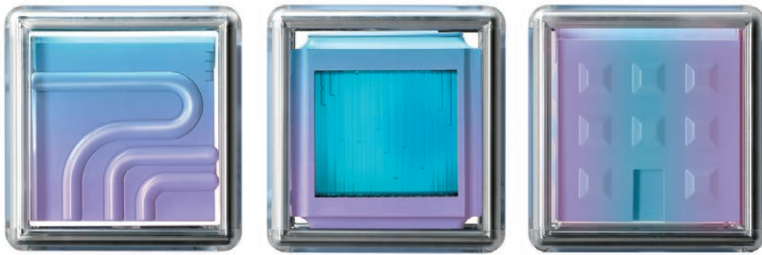
大規模言語モデル (LLM) とロボットアームを用いた古着画像の再生部位同定 神沼研究室

イノベーションとは、新しいアイデアから社会的意義のある新たな価値を創造し、社会に幅広い変革をもたらすことを意味します。産業イノベーションデザイン学科では、これまでのモノ・コトの仕組みに対する、全く新しい技術や考え方を取り入れた新たな価値を生み出し、産業界に大きな変化を起こし、より良い社会を実現できる人材を輩出することが目標として掲げられています。デザインと工学、双方の切り口から、人材育成のための高度な教育を行なっていきます。

具体的には、①グラフィックデザイン ②プロダクトデザイン ③UXデザイン ④各種の基礎・応用工学の授業カリキュラムが編成され、本科生は基礎理論と応用技術とを幅広く学べます。1年次から3年次までは理論や技術を応用して作品制作やシステム構築のための観察力・発想力・造形力・表現力を養う芸術工学実習を履修します。

そして、3年次前期には、専任教員の研究室に配属され、専門指導を受けながら独自の研究テーマを決めて卒業研究や卒業制作に取り組んでいくことになります。

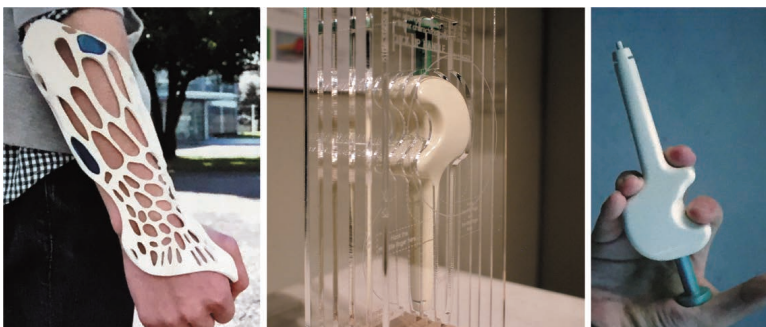
段階的にカリキュラムを修得した本科生は、自発性に富むユニークな人材として産業界に送りだされます。



宇宙ステーション向け次世代水再生装置システムのデザイン研究 中川志信研究室



幼児の行動観察から着想を得たインターフェースの研究 影山友章研究室



上肢リハビリ機器と麻酔注射器のデザイン研究・制作 加藤研究室

学部共通科目

芸術工学概論A・B	表現技法
情報処理基礎	デジタル表現技法
色彩論	心理学
デザイン材料論	構成 (D)
人間工学	構成発想法
UX デザイン1	力学基礎
情報工学基礎	知的財産関連法規
実験計画法・統計処理法	都市論
美術・デザイン史	ランドスケープ論
美術・デザイン論	芸術工学英語 A・B

産業イノベーションデザイン学科

基礎科目

ビジュアルデザイン論	ロボット工学
コンピュータグラフィックス論	光電子工学
プロダクトデザイン論	生体情報工学
視覚環境デザイン論	

展開科目

広告論	音楽情報論
視覚情報記号論	インタラクションデザイン論
デザイン人類学	情報通信工学
プロトタイピング工学	ユーザービリティ工学
感性工学	UX デザイン 2
流体工学	色彩工学基礎

実習科目

芸術工学実習 (D) 1 - 6
建築デジタルデザイン実習
地域連携デザインワークショップ
デザインワークショップ
社会貢献プロジェクト
芸術工学インターンシップ

卒論等

卒業制作及び卒業研究 (4年)



東山動植物園サイン計画 森研究室

建築都市デザイン学科では、市民が安全で安心して豊かに暮らすことができる建築、都市を対象とするデザイン理論と技術を学びます。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。

建築デザイン、都市デザインの基本的な理論分野として、

- ①意匠・計画（建築のデザイン・計画・歴史）
- ②構造・材料（建築の安全のための構造理論や材料）
- ③環境・設備（環境コントロールのための理論や設備技術）
- ④都市・地域（都市空間の計画理論や景観デザイン）

を学びます。また、これらの専門科目を基本とし、1年次から3年次まで段階を踏まえた建築・都市に関する「芸術工学実習」を通じてデザインのトレーニングを行います。

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、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。

卒業後は、国家資格である一級建築士、二級建築士および木造建築士試験の受験資格を得ることができます。



芸術工学実習 A2 作品展示の様子（建築都市デザイン学科1年生）



芸術工学実習 A5 講評会の様子（建築都市デザイン学科3年生）

学部共通科目

芸術工学概論A・B	表現技法
情報処理基礎	デジタル表現技法
色彩論	心理学
デザイン材料論	構成（D）
人間工学	構成発想法
UX デザイン1	力学基礎
情報工学基礎	知的財産関連法規
実験計画法・統計処理法	都市論
美術・デザイン史	ランドスケープ論
美術・デザイン論	芸術工学英語A・B

■建築都市デザイン学科

建築と都市に関する理論科目

分野1 意匠・計画

建築史	スペースデザイン
近現代建築史	都市建築関連法規
建築計画1・2	建築家の仕事

分野2 構造・材料

建築構造学	構造設計法
構造力学	建築材料
建築生産	建築材料実験
建築構造計画法	

分野3 環境・設備

建築環境工学	建築設備設計学
建築環境計画	ファシリティマネジメント論
建築設備論	建築環境心理論

分野4 都市・地域

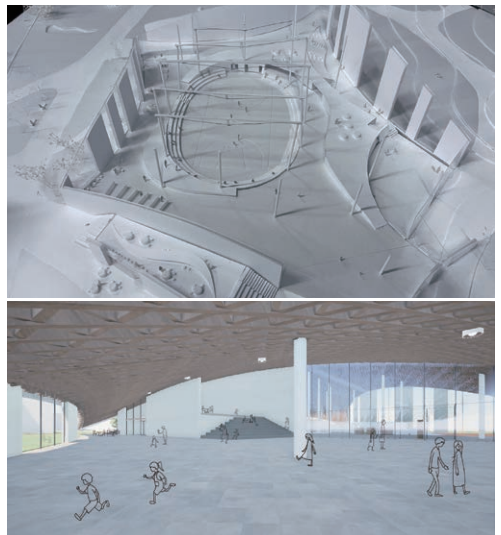
都市住環境論	地域空間構成論
都市景観デザイン論	都市計画
ランドスケープ設計法	

実習科目

芸術工学実習（A）1-6	建築デジタルデザイン実習
建築表現実習1・2	デザインワークショップ
建築都市フィールドワーク	社会貢献プロジェクト
芸術工学インターシップ	地域連携デザインワークショップ

卒論等

卒業制作及び卒業研究（4年）

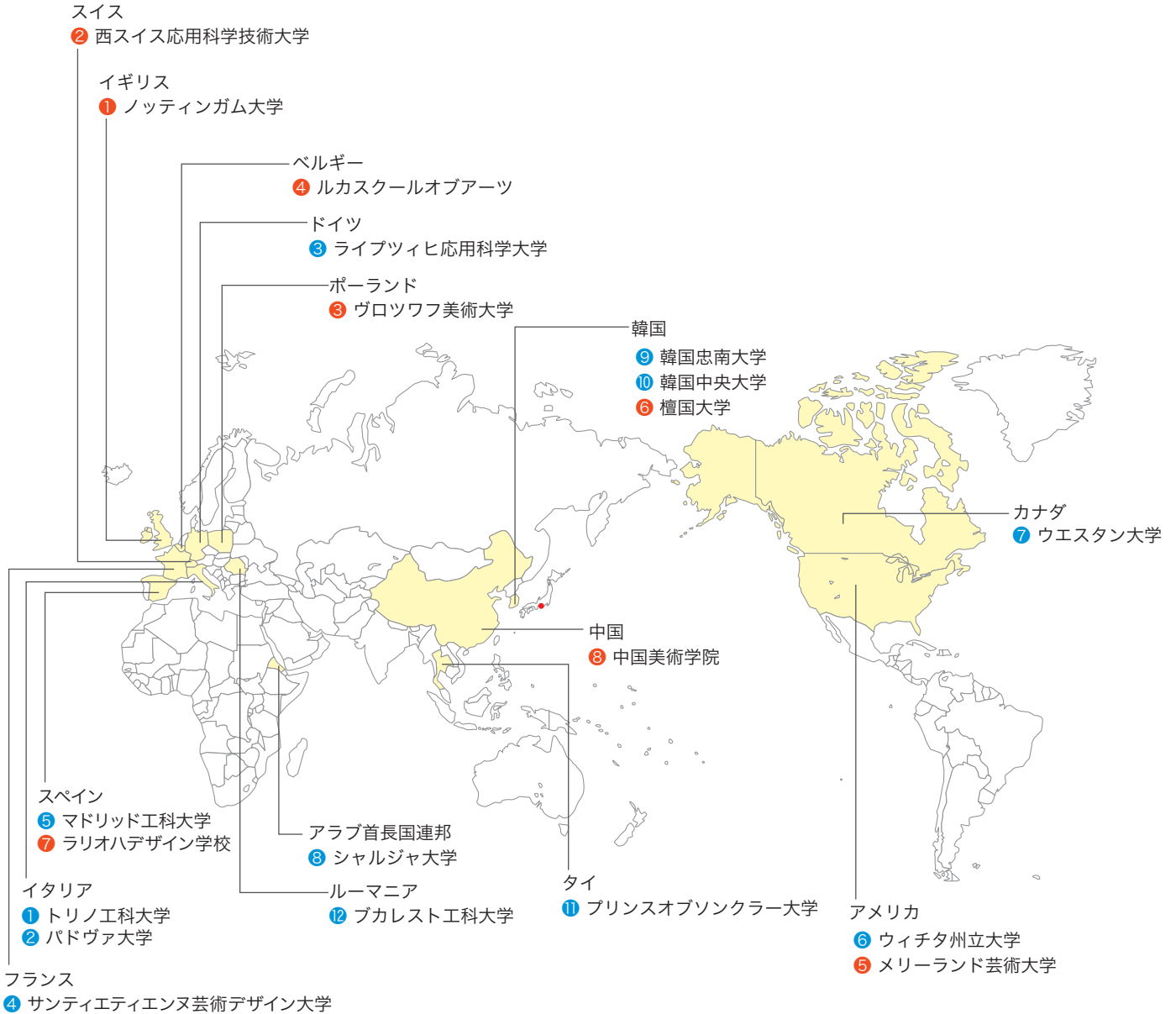


芸術工学実習 A4 作品の様子（建築都市デザイン学科2年生）

国際交流

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在が来校し、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 バドヴァ大学	イタリア
③ ライツ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

■ 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
⑧ 中国美術学院	中国



トリノ工科大学 (イタリア)



パドヴァ大学 (イタリア)



Los Angeles での映像制作短期研修の様子 栗原研究室



ブカレスト工科大学 (ルーマニア)



韓国忠南大学 (韓国)



韓国中央大学 (韓国)

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習得し、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。

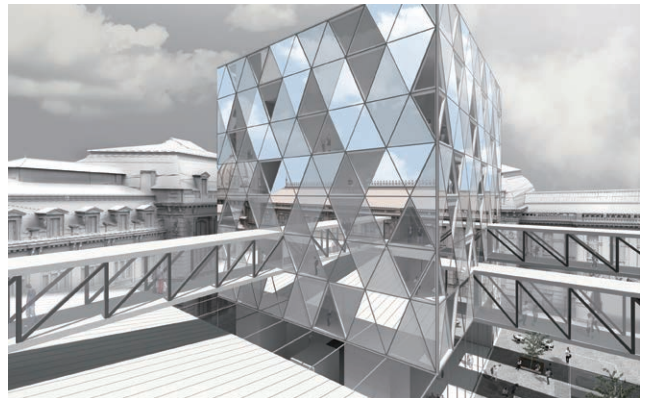
本研究科では、高度な専門的職業人や研究者を目指す大学院生だけでなく、多様な経歴をもつ社会人の再教育や、研究成果を職場で活かしたいと考える社会人に対する教育研究体制も整えています。

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、環境、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。



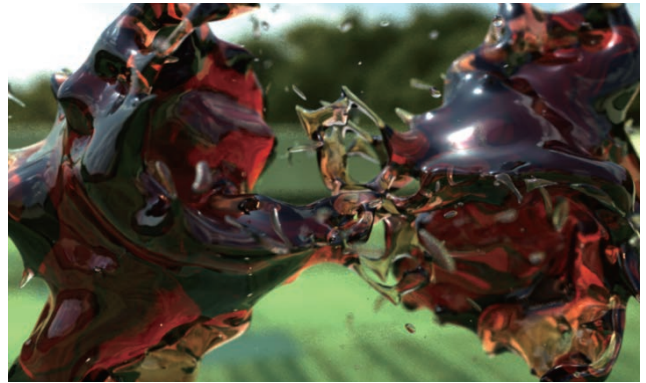
亀崎3軒長屋リノベーションプロジェクト
久野研究室+寺嶋研究室 ©photo by Tatsuya Noaki



ルーマニア歴史博物館のコンペ応募案 伊藤研究室



各務原市新那加駅 駅前広場プロジェクト 大野研究室



C Gアニメーション Numeric code

The Manual for Construction of STONE MASONRY

I Material

- Collection of stone
- Collection of soil
- Combination of material
- Blending of soil condition

II Foundation

- Foundation
- Installation of wire netting (mud mortar)
- Spreading of stone

III Construction

- Piling of wire netting (mud mortar)
- Joining on walls (cement mortar)
- Reinforcement in horizontal direction

IV Detail & Finish

- Roof construction

Checklist

- I Material
- II Foundation
- III Construction
- IV Detail & Finish

Published in cooperation with the Department of Engineering, Shizuoka University, Department of Civil Engineering, Department of Building Materials and Construction, Faculty of Engineering, Shizuoka University.

Project leader: Prof. Jun-ichi Mori, Shizuoka University
 Project members: Prof. Jun-ichi Mori, Shizuoka University
 Editor: Prof. Jun-ichi Mori, Shizuoka University
 Designer: Prof. Jun-ichi Mori, Shizuoka University
 Illustration: Prof. Jun-ichi Mori, Shizuoka University

This manual was supported by JICA, SDF/PSF, Shizuoka and Shizuoka Prefecture for Sustainable Development.

Logos for JICA, SDF/PSF, and Shizuoka University are present at the bottom.

ブータンにおける版築造・石積造の施工工程マニュアル 森研究室

〈二つの特色〉

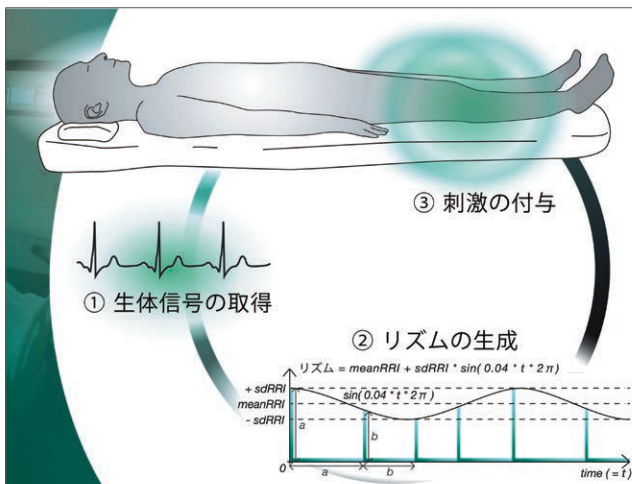
芸術工学研究科には、次の二つの大きな特色があります。

●学外実務プロジェクト・学内実務プロジェクト

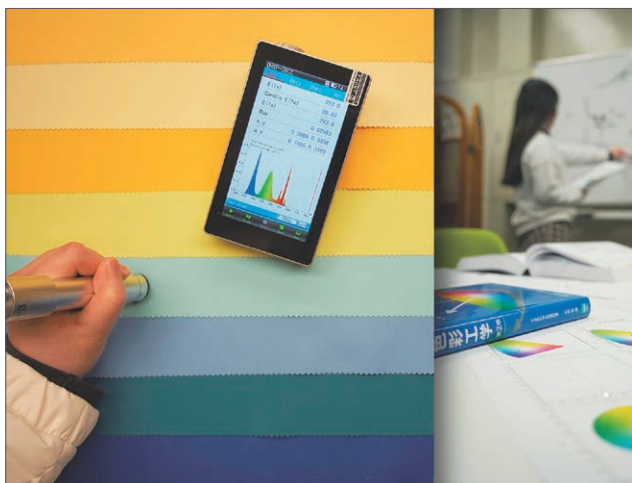
博士前期課程では、一般学生に対して大学院で修得する知識が実務でどのように活かされるかを理解させ、理論と実務を関連付けるために、企業やデザイン事務所、建築設計事務所などに出向き実務を経験する学外実務プロジェクトを、社会人学生に対しては、実務経験を踏まえた事例研究や課題研究を目的とする学内実務プロジェクトを実施しています。

●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（17:50～21:00）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。



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 横山研究室

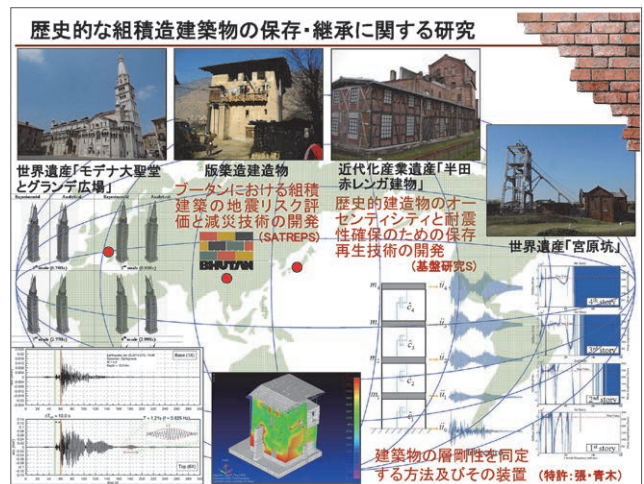


色を科学的にとらえる：色彩工学 辻村研究室

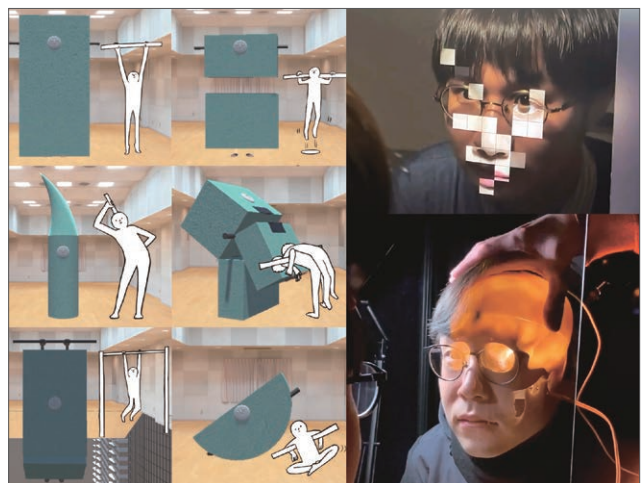
〈芸術工学研究科が求める学生像〉

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の技量を有する学生。
- 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。



地球規模課題対応国際科学技術協力プログラム (SATREPS) の「ブ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



からだの錯覚の研究：身体像の幾何学的変形と透過 小鷹研究室

研究科／博士後期（博士）課程

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」3科目の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、基本の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。

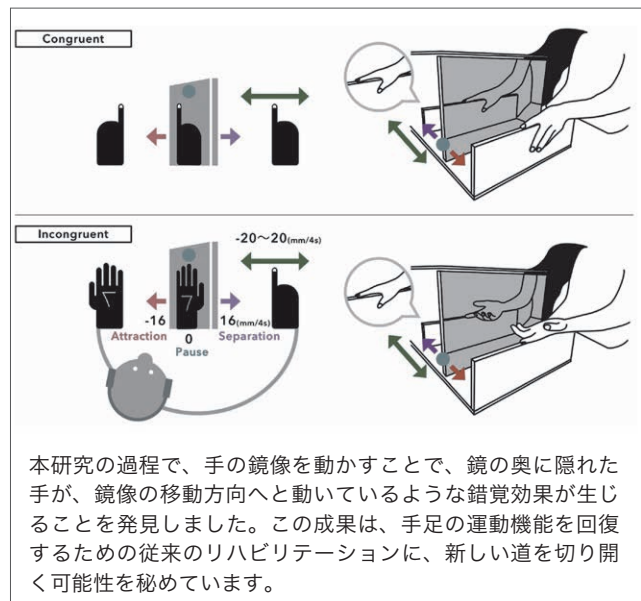
博士後期課程に在籍する大学院生は、情報工学、プロダクトデザイン、音響デザイン、建築学、環境デザインなどを専門とする教員を主指導教員として、芸術工学分野の高度な専門的テーマの研究に取り組んでいます。

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研究
 - －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－
- 老朽化した住宅団地再生事業の計画的な研究
 - －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－
- 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
 - －利休の茶精神を通して見る待庵の造形の継承－
- 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
 - －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
 - ～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～
- 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
 - －インテリアデザインの実態と評価－
- 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 commons 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
 - －実態調査に基づく導入と継続の要件－
- 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
 - －Space Configuration and Community Responding to the University Massification－



町並と古民家の実測調査 溝口研究室・向口研究室



可動式ミラーボックスを用いた運動錯覚に関する研究
小鷹研究室（石原由貴）



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「ゲーテッド・コミュニティ」の関係から
CLARISSA MOZO LORENZO（令和2年度修了）

1996年の学部設立、卒業生の活躍の場も広がってきています。その分野は建築やプロダクト、ビジュアル、情報、映像など幅広く、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)



萱光会

名古屋市立大学芸術工学部同窓会

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!

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 平成28年度卒業
大学院芸術工学研究科博士前期課程
平成30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。

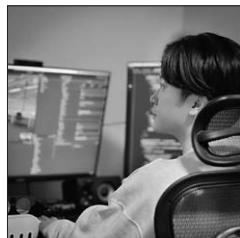
そして現在私は、公共・法人・金融のお客様に対し、リサーチから開発に至るまで、一気通貫のサービスデザインを提供しています。

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。

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 令和元年度卒業
大学院芸術工学研究科博士前期課程
令和3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つくることで、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、今後も無駄になることはないと感じます。

日産自動車株式会社
デザインマネージャー

清水 暁生

芸術工学部4期生 平成14年度卒業、
大学院芸術工学研究科博士前期課程
平成16年度修了



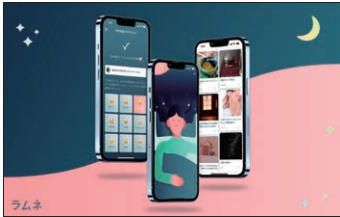
カーデザイナーという仕事は、モデラーやエンジニア、プランナーなど多くの方が関わります。私が担当しているエクステリアデザインはスケッチでその車のあるべき姿を最初に描き出す、いわばスターターの役割を担う仕事です。プロジェクトはデザイナーが最初に描いた一本のラインから始まりますから、一人で描くスケッチはデザイナーにとって最も大事な仕事であるとも言えます。そこでは、エゴイスティックなまでに納得が行くまで作業をしなければ、車の完成まで到底たどり着けない世界です。ですから、ときには芸術家のように形にこだわり、ときには技術者のように機能にこだわる。カーデザインとは正に芸術と工学の融合であると言えると思います。

株式会社GOCCO.

ディレクター

近藤 崇司

近藤 崇司
芸術工学部10期生 平成20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」

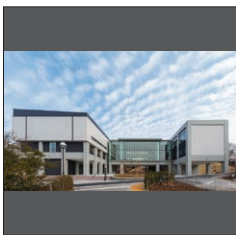
卒業後、岐阜県大垣市の情報科学芸術大学院大学(IAMAS)に進学し、そこで出会った仲間が立ち上げた会社に参加しています。今の私の仕事は大中小規模、様々な会社の新しい事業作りやコンセプト

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っています。

愛知県庁
建設部建築局公共建築課

上村 朝子

芸術工学部10期生 平成20年度卒業
大学院芸術工学研究科博士前期課程
平成23年度修了



愛知県庁に建築職の技師として入庁し、現在は公共建築課で大規模な県有施設の設計及び施工に関する業務を行っています。実施設計時から約3年間携わってきた愛知県立芸術大学の新たなデザイン棟の建設工事では、自分が芸術工学部のキャンパスで学んでいた

のことを思い出し、新しい校舎で学ぶ学生のことを考えながら業務を進めてきました。設計事務所や施工業者に加え、大学教員の方々など様々な立場の関係者と何十回も打ち合わせや調整を重ね、平成30年度に無事竣工を迎えることができました。何十年先までも使われていく建物を造ることができるのは、公共建築の仕事の魅力です。

県庁は異動が多く、入庁7年で3か所の部署を経験してきました。2、3年ごとに所属が変わる度に、全く異なる仕事を一から覚えるのは大変で、とてもエネルギーが必要ですが、様々な角度から「愛知県の建築・まちづくり」に携わることができることに、やりがいを感じながら日々仕事に取り組んでいます。

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 (平成17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 平成18年度卒業



2014年より空間デザインユニットmedicalaとして妻の華南子と活動開始。全国で数ヶ月ごとに仮暮らしをしながら「いい空間」をつくりつけてきました。

2016年秋、建築建材のリサイクルショップReBuilding Center JAPANを長野県諏訪市に設立。

”ReBuild New Culture”を理念に掲げ、次の世代に繋いでいきたいモノと文化を掬いあげ、再構築し、楽しくたくましく生きていける、これからの景色をデザインしていくために、20年間空いていた3階建ての約1000平米あるビルをリノベーションした店舗を構え、古材を使用した空間や家具のデザイン・制作も行き、日本の古材をもっと循環させるための活動をしています。

NHK総合「サキどり」テレビ東京「ガイアの夜明け」などメディア多数出演。

2018年環境省グッドライフアワード環境地域ブランディング賞受賞

名古屋大学 トランスフォーマティブ生命分子研究所
特任助教

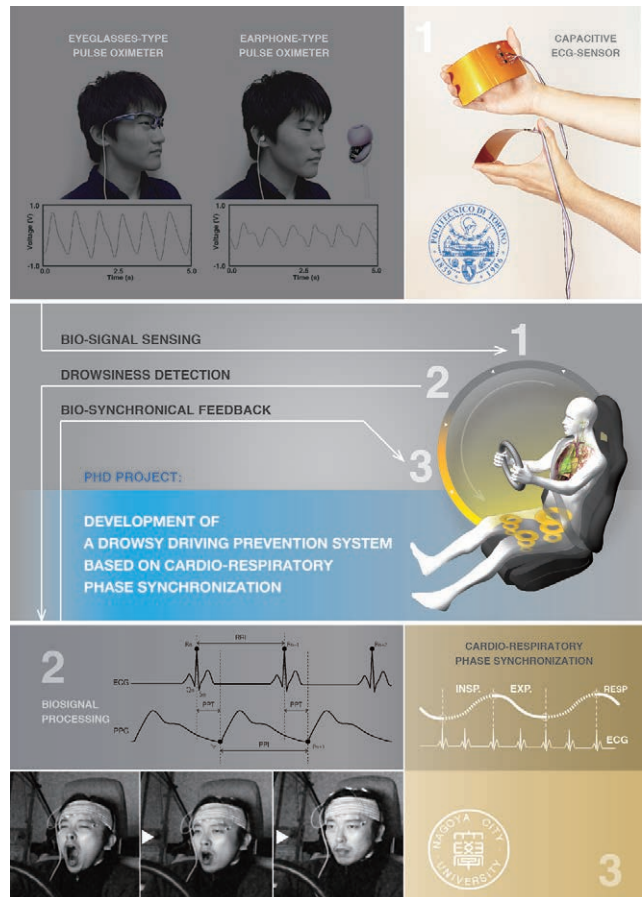
高橋 一誠

芸術工学部10期生 平成26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、今後も研究を続け、社会に貢献できるよう日々努力していきたいと思えます。



株式会社コンステック

川瀬 みなみ

平成30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えます。



登録有形文化財、近代化産業遺産の灯台調査

振動実験の様子

振動実験に使用する加速度センサ



起振器を用いた強制加振実験の様子

▶ 授業風景

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。また、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まれています。



看護師とのUXデザイン連携実習（産業イノベーションデザイン学科）



芸術工学実習 実習指導（建築都市デザイン学科）



芸術工学実習 作品展示（建築都市デザイン学科）



モーションキャプチャーシステム 芸術工学棟3F



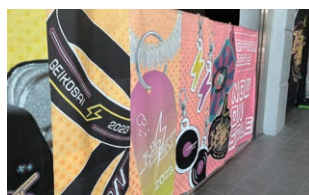
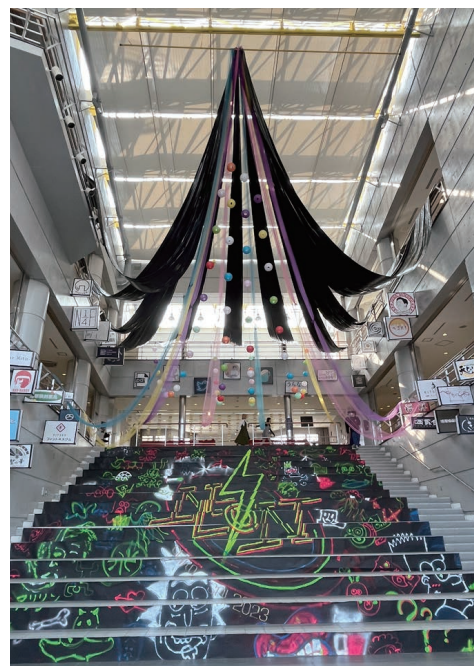
音響デザイン室 芸術工学棟1F



映像スタジオ 芸術工学棟3F

▶ 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、気軽に訪れてみてください。



▶ 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。令和5年度は、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した。



▶ 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、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）

	R2	R3	R4
卒業生数	97	95	96
就職希望者数	69	70	70
就職決定者数	66	69	68
大学院進学者	26	25	25
その他	2	0	1
就職率	95.7%	98.6%	97.1%

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

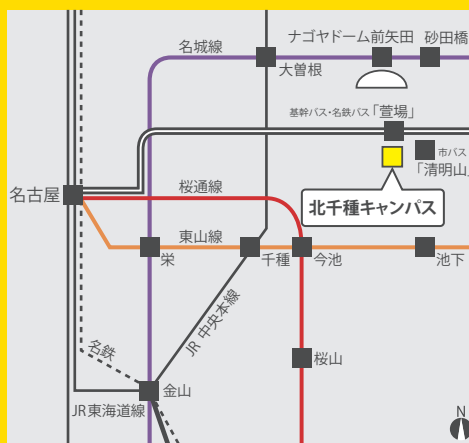
情報環境デザイン学科 産業イノベーションデザイン学科	イトーキ/カシオ計算機/カリモク家具/キャノン/クボタ/クリナップ/コナミデジタルエンタテインメント/サイバーエージェント/CBCテレビ/シャープ/ジェイアール東海/スズキ自動車/セイコーエプソン/セガゲームス/ツインバード工業/デンソーテクノ/TOYO TIRE/トヨタ自動車/トヨタ車体/日産自動車/日本郵便/任天堂/パナソニック/日立システムズ/日立ソリューションズ/本田技術研究所/マツダ/三菱電機/メニコン/ヤフー/楽天/リコー/リンナイ/レンゴー/警視庁/名古屋市役所/農林水産省/三重県庁
建築都市デザイン学科	一条工務店/カリモク/サングツ/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/名古屋市役所
大学院	株式会社NTTファシリティーズ/株式会社タミヤ/株式会社ランドスケープデザイン/SANAA/オリパス株式会社/株式会社乃村工藝社/studio velocity/デンソーウェーブ/株式会社オカムラ/株式会社シーラカンスアンドアソシエイツ/株式会社SUEP/任天堂/ソフトバンク株式会社/株式会社アイシン

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（情報環境デザイン学科）	
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	インタラクティブデザイン 情報デザイン 無形文化を伝える身体的インタラクティブのデザイン
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 メラノプ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（産業イノベーションデザイン学科）	
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
影山 友章	プロダクトデザイン GUI デザイン 思考の余白 (imagination margin) の研究 不便益 ALS (筋萎縮性側索硬化症) 患者の活動支援研究
影山 正幸	最適化理論 マルコフ決定過程 リスク解析 不確実性下における意思決定モデルの構築
加藤大香士	インダストリアルデザイン メディカルデザイン ロボティクス・メカトロニクス 医療福祉用ロボット 医療情報システム 人体力学・生理学を応用した予防医工学などの研究
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（建築都市デザイン学科）	
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 構造ヘルスマニタリングと安全性評価
伊藤 恭行	建築設計 都市計画 景観や空間の諸特徴を記述する手法の開発 都市・集落の空間構造に関する研究
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 構造最適化を用いた設計手法の開発とその応用 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	建築環境心理学 建築環境工学 ワークプレイス・ワークスタイル研究 環境選好の属性差を考慮したオフィス内の集中・交流・休憩空間の提案 オフィス以外の働く場の利用実態調査
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
溝口 正人	建築史 建築意匠 日本建築史 東洋建築史 町並保存 歴史的景観保全論 文化財建造物の保存活用
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

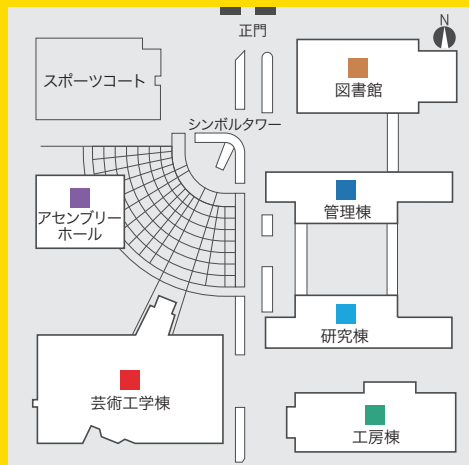
アクセス案内

- 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
TEL 052-721-1225 FAX 052-721-3110
E-mail jimushare@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。

