

生活デザイン学科



Point 1

幅広くデザインを学ぶ

幅広い分野構成から自分の最も興味のある分野を見つけだし、専門的に学んでいくことができます。

Point 2

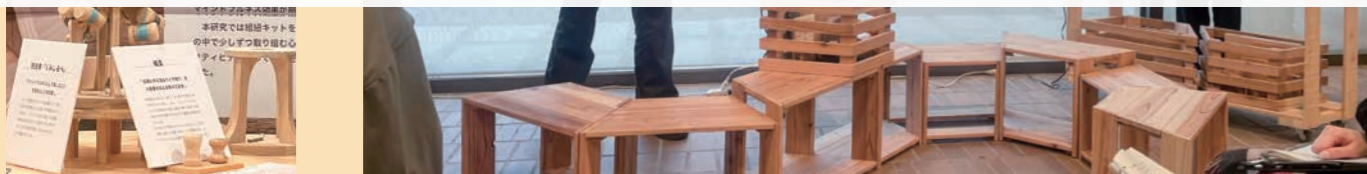
個別的・個人的に指導

実技科目では10数名のクラスを複数の教員で指導することも。少人数での学びが特徴の一つです。

Point 3

フィールドワーク重視

生活・生産のフィールド(現場)との関わりを重視しており、企業や自治体のデザイン関連プロジェクトに積極的に参加します。



◆ 学びの流れ

生活デザインの基礎を学ぶ

生活デザインに必要な、さまざまなデザイン分野について学び、デザインと生活に関わる基礎的な知識を身につけます。

Q 科目 PICK UP

1年生

- ◆生活デザイン基礎演習
- ◆比較住居論
- ◆環琵琶湖文化論実習
- ◆比較衣装論
- ◆社会調査論
- ◆統計学基礎
- ◆デッサン法
- ◆考現学概論
- ◆生活造形基礎演習
- ◆心理学基礎
- ◆基礎設計製図

生活デザイン基礎演習

あらゆるデザイン活動の基礎となる「観察力」「表現力」を、制作と作文を通して学び、思考から制作に至るまでのプロセスや柔軟な発想と表現力を身につけます。確かな基礎造形力を身につけることで、その後の専門性を最大限に高めてゆくことを目指します。

基礎設計製図

建築設計製図に必要な基本的な製図技術と技法を習得します。建築家による設計図面のトレースや、模型の制作によって、製図や模型制作の基礎を学びます。

2年生

デザインの基礎的技術を身につけ、視点を学ぶ

生活デザインに必要な、さまざまなデザインの基礎的な技術を身につけ、それぞれの分野を深めます。

- ◆インテリア計画論
- ◆デジタルデザイン演習
- ◆一般構造
- ◆近代デザイン史
- ◆服飾文化論
- ◆色彩学演習
- ◆消費科学I
- ◆生活素材論
- ◆服飾デザイン演習
- ◆色彩学
- ◆道具デザイン演習
- ◆住環境設計演習I
- ◆生活デザイン論
- ◆人間工学

3年生

道具・住居・服飾・構想の理論と実践を学ぶ

今まで学んできたことを踏まえ、さらに4分野についての理論を、地域社会などの現場で実践しながら学びます。

- ◆消費者行動論
- ◆環境設計演習III
- ◆生活デザイン論演習
- ◆道具計画論
- ◆道具デザイン演習III
- ◆人間工学実習
- ◆インテリアコーディネーター
- ◆服飾造形論
- ◆服飾デザイン演習III
- ◆服飾心理学
- ◆空間デザイン論
- ◆生活デザイン論演習II
- ◆道具デザイン論
- ◆道具デザイン史
- ◆服飾デザイン演習II
- ◆服飾環境論
- ◆住環境論
- ◆構造力学I
- ◆視覚伝達デザイン

4年生

ゼミに所属し卒業研究(制作/論文)に取り組む

自分の興味がある分野をさらに深く掘り下げながら学び、卒業研究(制作/論文)の完成に向けて研究を進めます。

- ◆卒業制作
- ◆卒業論文

Student's VOICE



人間文化学部 生活デザイン学科 4年生
堀安 奏美さん
 | 兵庫県立姫路東高等学校 出身

生活デザイン学科は総合的にデザインを学んでから、自分の深めたい分野を選択できる点が魅力です。2年生から分野を選択して演習を履修し、スケッチや模型制作などを行いました。「どんな人に使ってもらいたいのか」制作前に考えることで、リサーチ力も磨かれました。また、周りには感性が豊かな人が多く、自分の視野が広がりました。

学びの様子を CHECK! ▶▶



◆ 時間割モデル(2年生 後期)

	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
1		デジタルデザイン演習B	英語IVB	道具デザイン演習II	構造計画(生活デザイン)
2	色彩学演習		建築計画論		英語III B
3	生活デザイン論	実用英語演習IB	タイポグラフィ	住環境設計演習II	
4					
5		人間工学			

堀安さんの COMMENT 効果的に伝えるために優先すべき文字、見やすいデザインなど、社会に出てからも通用するようなグラフィックデザインを学びました。

OB・OG MESSAGE



生活デザイン学科 2014年度卒業
福井 翔也さん
 | 福井工務店

授業とアルバイトを両立しながら、とても充実した生活を送ることができた大学時代。物作りが好きで、人の生活に密接な住宅に関わる仕事があったため、住居専攻を選択しました。専攻の学びを通じて、現地調査の大切さや、各家庭の暮らし方に寄り添うことの大切さを知ることができました。生活デザイン学科の研究室は、仲間と切磋琢磨しながら高め合い、協力して何かを成し遂げることの大切さを学べる充実した環境です。

福井さんの「今」

主に新築戸建て住宅の大工工事業と既存住宅のリフォーム工事業を行う工務店を経営しています。自分が携わった住宅が完成しお客様から感謝されたときや、自身の提案やお客様の要望が形になった時に大きな達成感を感じます。

HOUSING

住居デザイン領域



「人」や「生活」の視点から住空間から周辺環境までを多角的に調査・考察し、空間設計に求められる理論や技術を習得します。講義や演習を通して、図面の描き方や模型製作といった基礎について学んだ上で、他領域での学習も活かしながら表現力豊かに空間の提案を行うことを目指しています。建築設計のみでなく、インテリアデザインや家具製作まで、生活を彩るあらゆる要素を対象に、自らの問いを研究や制作へと繋げていきます。



村上 千尋さん / 4回生

私は、アパレルや化粧品雑貨などを取り扱うアルバイトを通して、色彩や照明に関心を持ちました。照明条件の違いによって変化する肌の色の見え方に注目しており、実験を通して肌の状態やメイクに応じた適切な照明環境を提案することを目指していきたいと考えています。

大江研究室での

研究テーマ例

人に寄り添う明かりと彩り

大江ゼミでは住環境のみでなく、避難所や美術館など幅広い空間を対象に、生活における「見え」の質を担保・向上させられるような照明環境の調査・研究を進めています。また、誰もが情報を正確に理解できるような色の組み合わせなどを考えるカラーユニバーサルデザインに関する研究、照明の色や素材そのものの色を認識する視覚のみでなく、触覚や嗅覚、味覚といった感覚同士の相乗効果についても研究を行っています。



FASHION

服飾デザイン領域



服飾デザインは人間の心と体を包むデザインを対象とすることから、人体、文化、社会、環境などの相互関係および繊維の特性などを中心に学びます。制作面では、アイデアを伝達するためのコンセプトの立案、デザイン画、設計するためのパターンメイキング、縫製などの技術を習得します。服飾は複数の要素の構成が重要であるため、素材の風合いや色彩の調和を実物資料を丁寧に観察しデザインに取り組みます。最終的に、感性、理論、技術を総合的に身につけて、社会に発信する力を養います。



安藤 璃咲さん / 4回生

服が好きという思いで本学科に入学を決めました。1.2回生で複数の分野を学び、多角的な視点で考える力が身についたので、現在の専攻にも役立っています。ゼミでは、一から服をデザインし、自分自身で作ることで、毎日着ている服への見方が変わりました。

森下研究室での

研究テーマ例

ファッション・リテラシー

服飾領域のゼミでは、ユニバーサルデザインの視点による衣服設計、環境負荷低減を目指したサステナブルファッションに関するテーマ、伝統織物の特性を活かした製品開発や、服飾文化的テーマ、染色技術を活かした服飾の研究、また芸術的な視点からのコスチュームデザインなど、多角度からの研究を行っています。また滋賀県の琵琶湖周辺には歴史ある複数の天然繊維の地場産業があります。そうした地域素材を活かした感性価値ある服飾制作にも取り組んでいます。



DOUGU

道具デザイン領域



道具分野は、プロダクトデザイン・グラフィックデザインの二つのテーマに別れています。星野ゼミは、プロダクトデザインやクラフトデザインなど、暮らしに関わるあらゆる「モノ」を対象としています。プロダクトデザインは、家具などのインテリア製品、家電や車などの工業製品を扱います。クラフトデザインは、伝統工芸品のような手仕事による製品のデザインをします。企画立案からリサーチを経て具体的な提案に至るまでの実践的なデザインの研究をしています。



山梨 寧々花さん / 4回生

手仕事が好きで、星野ゼミに所属することを決めました。卒業後は、陶芸職人の道に進みます。星野ゼミでは、生活を豊かにするプロダクトデザインについて学ぶことができます。それを自らの手を動かして製作、形にするまでのプロセスを通してデザインの力をつけることができるのが本ゼミの魅力です。

星野研究室での

研究テーマ例

感性を生かしたデザイン表現

星野ゼミでは、感性を生かした表現を重視しています。形・色・素材について、手を動かしながらデザインを考えるようにし、提案物がどのように社会に役立つのか意味を見出し、文章にまとめることを目指しています。日本の美的価値観に関する学術研究もしています。自然豊かな風土により、日本人の美意識は形成されてきました。明治時代以降の工芸品に現れる日本の美について、また現代社会に向けて日本の美を示すためのデザイン手法を研究しています。



INNOVATION

構想デザイン領域



デザインというカタチや色など「見た目」のことを連想しがちです。しかし現代デザインは、それ以上に、どのような体験を提供するのかや、どのような未来を実現するのかといった「コト作り」や「社会構想」の側面まで考えることが重要となります。構想デザイン領域は、町興し、商品企画開発、ブランディングの観点から地域や企業が抱える課題解決に取り組む塚本ゼミと、「人を動かす」をテーマに社会課題の解決に取り組む山田ゼミから構成されています。



小柳 美緒さん / 4回生

どんなに良いモノでも、人々が「欲しい」「やってみよう」と感じなければ、普及していきません。山田ゼミでは、ゼミ生全員で企画提案型コンペに挑戦したり、課題解決に取り組んだりしています。アイデアを考えるだけでなく、「どう伝えれば人に届くのか」まで考え、実践的に学べるゼミです。

山田研究室での

研究テーマ例

人を動かすデザイン

「OOしてください」や「OO禁止」など呼びかけでも、人はなかなか行動を変えてくれません。無理に生活者を動かそうとするのではなく、生活者が自発的に商品やサービスを使用・利用したくなる仕組みや物語をデザインすることに取り組んでいます。最近では「歩きスマホを減らす施策」「サステナブルな消費を促す施策」「図書館を元気にする施策」「ゴミの分別を促す施策」などに取り組んでいます。



卒業論文・制作テーマ例

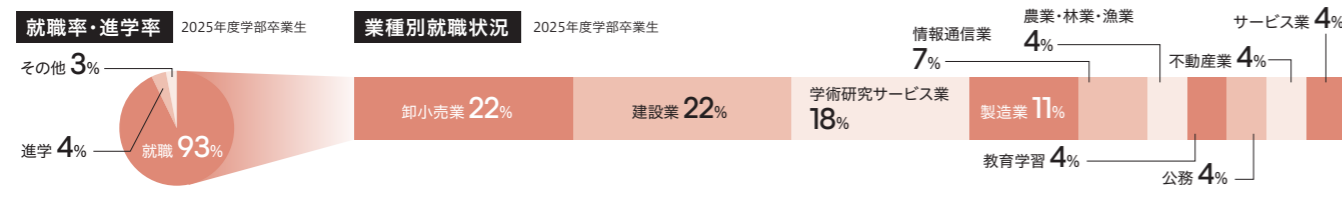
- ◆言葉の成長を応援するプロジェクト
- ◆ものづくりの原体験となるツールの提案
- ◆小学校におけるカラーユニバーサルデザイン教材の提案と検証
- ◆衛生面と美観を両立する食器の収納方法の研究
- ◆「草木染」を用いたロングライフウェアの制作
- ◆人の気配を効果的にコントロールした集合住宅の提案

資格一覧※1

- ◆教員免許(中学校教諭一種(家庭)/高等学校教諭一種(家庭))
- ◆学芸員資格
- ◆二級建築士受験資格※2
- ◆木造建築士受験資格※2
- ◆社会福祉士主任任用資格
- ◆インテリアプランナー登録資格

※1 資格の取得には、大学が定める所定の科目の履修と単位修得が求められます。 ※2 実務経験0~2年以上必要。

進路状況



主な就職先 2023~2025年度学部卒業生

- 【企業】
 - ◆アーキテックス(株)
 - ◆イオンリテール(株)
 - ◆イナバインターナショナル(株)
 - ◆(株)WAVE
 - ◆(株)近鉄百貨店
 - ◆(株)グレイブストーン
 - ◆コトスタイル(株)
 - ◆(生協)コープしが
 - ◆サンラリー(株)
 - ◆シャープ(株)
 - ◆住友林業ホームエンジニアリング(株)
 - ◆積水ハウスリフォーム(株)
 - ◆(株)トゥモローランド
 - ◆(株)ナイキ
 - ◆南海電気鉄道(株)
 - ◆飛騨産業(株)
 - ◆フジテック(株)
 - ◆(株)ブルックスプラザーズジャパン
 - ◆(株)ワークマン
- 【行政機関】
 - ◆滋賀県
 - ◆近江八幡市
- 【主な進学先】
 - ◆2023~2025年度学部卒業生
 - ◆滋賀県立大学大学院
 - ◆京都工芸繊維大学大学院