

TDA

Tokyo Design Academy



学校法人原宿学園
東京デザイン専門学校

〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-62-8
☎0120-339-929 TEL:03-3497-0701 FAX:03-3497-9736
URL: <https://www.tda.ac.jp> E-mail: t-design@tda.ac.jp
LINE公式アカウント: @tokyodesign

School Guide Book

東京デザイン専門学校

2025

原宿を母校にしよう。

講師図鑑

TDA卒業生対談

学科紹介

TDA 5つの特徴

キャンパスマップ

職業逆引き事典

“好き” = 才能！

「デザイナーに向いていますか、才能はありますか」。
そんな問いに、「好きなら向いています」と答えています。

まだきちんと勉強する前なので
みなさんがどんな姿に成長していくのかわかりませんが
大切なのは「デザインが好きか」ということ。

胸をはって好きだと言える
それは、一種の才能なのです。

“好き”というパワーがあれば
これからの課題や就職活動だって乗り越えられるはず。

私たちも、みなさんが好きなことに向き合えるよう
教室やアトリエといった空間、そして学びの機会を提供しています。
この環境でデザインやアートについて、より深く、楽しく学ぶことで
自分の進むべき道が開けていくはずですよ。

“好き”という強い気持ちがあれば、可能性は無限に広がっています。

CONTENTS

特集 1 原宿を母校にしよう。 P4

特集 2 講師図鑑 P12

特集 3 TDA卒業生対談 P20

学科紹介

ビジュアルデザイン科	P22
クリエイティブアート科	P28
グラフィックデザイン科	P34
イラストレーション科	P40
マンガ科	P46
アニメーション科	P52
インテリアデザイン科	P58
空間ディスプレイデザイン科	P64
ファッションアクセサリー科	P70

TDA 5つの特徴 P76

キャンパスマップ P82

職業逆引き事典 P84

アクセス P86



Let's go to TDA!



#ある日のカフェ巡り



#授業の合間に談笑タイム



#TikTokで見たやつ



#放課後の定番



#代々木公園でリフレッシュ



#運命の出会いを求めて

“女子き”が集まる街

原宿を母校にしよう。

学生たちに聞いてみた

- 01 TDA 2号館 1階学生ラウンジ**
授業の空き時間にここで課題をするのが好き! 知らない学生たちと一緒に作業をしていると、なんだか触発されてより頑張れる気がします。
- 02 ストロベリーフェチ(いちご館専門店)**
苺がとにかく好きだから、ココは最高! ひんやり冷たくてみずみずしい食感がたまらないです。苺以外のフルーツもおすすめ。

- 03 代々木公園**
代々木公園は、東京にいながら緑を感じられるスポット。人や自然、夕焼け、季節ごとの風景などを写真に収めるのが好き!
- 04 くら寿司**
好きすぎて2週間に1回は行っちゃいます。1人でも行くから、友達とばったり会って驚かれることも(笑)。好きなネタは変わり種の「あぶりえびチーズ」!

- 05 裏原宿**
古着屋めぐりをするのが好き! 特定のショップというよりは、運命の一着との出会いを求めて、いろいろな店にふらっと立ち寄ることが多いです。
- 06 uni(カフェ)**
表参道が見下ろせるカフェ。洗練されたモダンな空間の中に、木材でできたベンチや観葉植物が映えます。ここのインテリアが好き!

TDAのキャンパスは、原宿の街すべて。つまりTDAの卒業生にとっては原宿が母校ということ!

学生たちの“好き”を集めてマップでご紹介。

TDAってどんなところ? どんな学生がいるの? そんな疑問に答えます!



次ページでは...

TDAの学生にインタビュー!
なかなか聞けない「あれこれ」聞いてみました!



原宿を
母校に
しよう。

WHAT DO YOU LIKE?

“自分の好きは
自分でいること!”

大学卒業後「自由な仕事したい! よし、デザインを学ぼう!」と一大決心し、TDAに入学した西村さん。実は彼女、華やかな見た目とは裏腹にとても真面目な一面が!

Q1.TDAを 選んだ理由は?

学校と先生方の雰囲気があるからです。「初心者の私にデザインなんてできるのかな?」と思って参加したオープンキャンパスでは、「あなたには集中力があるから、デザイナーに向いているよ」と先生が言ってくれたんです。嬉しくなって、家に帰ってオープンキャンパスで制作したタンブラーをお母さんに見せながら、「私TDAに入学する!」って言いました。



ビジュアルデザイン科 2年
西村 百合恵さん

Q2.アルバイトと授業の両立 どうしてる?

居酒屋でアルバイトをしています。1年次は週4で出勤していましたが、1限が大変になると課題に取り組む時間がつくりにくくなるので、2年次からは週1にしました。学校とはまた違った社会経験を積むことができるので、毎週楽しく働いています。実は大学生の頃から6年間続けているんです!



Q3.入学後に 意識した ことは?

何かわからないことがあったら、授業の途中でもすぐに質問するようにしていました。ひとつわからないまま進めると、どんどんわからなくなって楽しくなくなっちゃうから。あとは制作に行き詰ったら、すぐ先生にアドバイスをもらいにいくことです。先生はデザインのゴールや正解を教えてくれるんじゃないで、そこまでの過程を教えてください。だから他の課題にもいさすことができます。頭の中に小さい先生を飼いながら(笑)先生だったらこうやって考えるかな?と制作しています。



Q4.時間割おしえて!

ビジュアルデザイン科の特徴は、枠にとられずさまざまなアプローチでデザインを学ぶこと。課題の量も多いですが、刺激的な毎日です。はじめのうちは「これ、何のためにやってるんだろう?」と思うこともあったけど、まずは真剣にやってみよう、と思ったんです。そうしたらいつのまにか自分の引き出しが増えていって、幅広い表現ができるようになりました。

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1時限 9:30~10:45	編集 デザイン		Web デザイン	情報デザイン	広告 コミュニケーション
2時限 10:55~12:10				キャリアデザイン	
昼休み					
3時限 13:10~14:25	写真	モーション グラフィックス		アートワーク	
4時限 14:35~15:50					
5時限 16:10~17:25		エクスタ		エクスタ	

Q5.就活に向けて、どんな準備をしてる?

就職活動で使用する、自分の作品集(ポートフォリオ)に掲載する作品数を増やすため、TDAの社会活動学生プロジェクトに参加しています!そこでは企業とタイアップした産学協同活動や、クリエイティブ関連のボランティア活動を通じて、授業だけでは得られない経験を積むことができます。興味がある内容のときには、積極的に参加するようにしています。



Q6.TDAの“女子き” なところは?

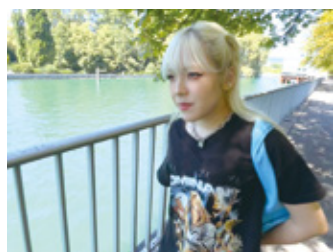
自分の作品のよい点をたくさん伝えてもらえるところ!TDAの先生のフィードバックは褒め8割、アドバイス2割なんです。どんなときも、まず作品のよいところを見つけてくれるので、自分に自信がきます。学生のアイデアを否定しないで寄り添ってくれるから、「私の作品にもよいところがあるかも」って思っちゃう。思い通りにいかなくて落ち込んでいるときも、先生や学生たちと話していると、いつのまにか元気になっているんです!

最近の“女子き”を教えてください!



楽しくてかわいくて 最強な友達と遊ぶ

TDAの友達は明るい子が多いです。みんなという年齢も関係ない。年下も年上もいっぱいいます。私より年下だけどもめちゃくちゃしっかりしている子もいて、尊敬しています!



景色を眺めて ひたすらお散歩

友達と遊ぶのも大好きだけど、1人の時間も大切。ビルや景色を見ながら、6時間くらい歩いていたらなんでも。最近では地図を見なくても目的地まで行けるようになってきました。



広吉「コミュニケーションの他いくつかの科目を担当しています。学生の方々に学んでほしいことは、「自主性」。自分から情報を探す、わからないことを率先して先生に聞く、理解したことを実践する。デザインが上手くなるかどうかは自分の心がけ次第です。それぞれの得意の花を咲かせるために、楽しんで失敗して、失敗から何に気づけるかが重要です。焦らず、怖がらず、諦めずに、前向きにデザインを好きになってください。」



ビジュアルデザイン科
横大先生

先生から一言

原宿を
母校に
しよう。

WHAT DO YOU LIKE?

“お気に入りの場所で、勉強したり絵を描くこと”

まぶしい笑顔が印象的な新井さん。
4人姉妹の末っ子で、愛猫のカプチーンちゃんと一緒にのんびり暮らしているそう。
その一方、課題に対してはストイックな彼女にいろいろ聞いてみました!



Q1.TDAを 選んだ理由は?

学校の雰囲気がとてもよかったから
です。自分の目で確かめたくて、いろ
いろな学校のオープンキャンパス
に参加したんです。中でも特に
TDAは在校生や先生が優しくて、
学生作品からも日々のひたむきな
努力を感じました。「ここに入
学したい!」とお母さんに報告したら、
なんと「お母さんの母校だよ」と
突然のカミングアウト。「なんで最初
からおすすめしてくれなかったのー!」
と思わず叫んじやいました(笑)。



イラストレーション科 2年
新井 愛菜さん

Q2.朝、何時に起きてる? 朝ごはんは?

1限がある日は7時頃に起きています。朝はゆっくりしたいので、
授業の始まる2時間半前には起きていますね。朝ごはんには大好き
なヨーグルトを食べることが多いです!早起きすると一日が長く
感じられて好きなんです。時間の余裕は心の余裕!最近1限が
無くても9時には学校に行って、学生ラウンジで課題をしたり、
絵を描いたりして過ごしています。



Q3.好きな 授業は?

「デジ絵ドロー&ムーブ」と
「ファンタジーリアル」が好き
です。どちらもPhotoshopを
使ったデジタルイラストの
授業です。将来アニメやゲーム
の背景美術を描く仕事がした
いなと思っているので、私に
とっては夢に直結した授業
なんです。元々はアナログイラ
ストが好きで、まったくデジ
タルに触れたことがなかったん
ですけど、デジタルって新しい
ことがいっぱい学べて楽しい!
きっと、自分の知らないこと
を勉強することが好きなんだ
と思います。

最近の“女子き”を教えて!



家から離れた カフェで課題をする!

私は家族が多いので、家
で自分の勉強スペースを
確保するのが難しく。カ
フェは静かすぎず、うるさ
すぎないから集中できて、
課題を進めるのにぴったり
なんです。



カフェからの 帰り道

入学してから、息抜きに
よく歩くようになりました。
カフェに歩いていくこと
も多いです。帰り道は人
通りが少ない広い道を選
んで、のんびり歩いて帰
ることも。

Q4.TDAに入学して 成長したなど感じる瞬間は?

作品を見返して、自分でも画力が向上したなど感じる時。特にデッサン。
1年生のときは、先生が発する言葉が理解できなかった(笑)。先生がくれる
アドバイスすらわからなくて、ひたすら質問した記憶があります。すると
ある日、先生の言っていることが理解できるようになったんです。しかも、
今まで先生に指導されていたことが、されなくなった。家に帰ってその日
の作品と過去の作品を見比べてみたら、そりゃもうめっちゃくちゃに上達
してましたね。その瞬間はある日突然訪れるんです。



Q5.時間割おしえて!

1年次はデッサンを含めたアナログ
イラストが多いですが、2年次からは
デジタルイラストの授業が増えます。
ひとことでイラストといっても、リアル、
キャラクター、風景などたくさんの
ジャンルがあり、それぞれを学ぶ機会
があるのがイラストレーション科です。
苦手な分野の克服のコツは、上手な
クラスメイトの作品を見て、よい意味
で盗むこと!

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1時限 9:30~10:45	デジ絵 ドロー& ムーブ	ファンタジー リアル	デジタル イラスト デザイン		キャリアデザイン
2時限 10:55~12:10				イラストワーク	未来計画ワーク
昼休み					
3時限 13:10~14:25	ファンタジー リアル		デジタルイラスト デザイン	イラスト ワーク	
4時限 14:35~15:50					
5時限 16:10~17:25	エクスタ			エクスタ	



Q6.TDAの“女子き”な ところは?

先生が好きです!学生一人ひとりを尊重してくれて、就職活動に
おいても常に真剣に向き合ってくれます。デザインには、セオリーとか、
ある程度の正解のようなものが存在すると思うんです。それでも
先生たちは「こうしなきゃだめだよ」と言わずに、私たちのアイデア
を肯定してくれる。こういう考え方もあるよねって。型にはまらず
自由に作っていいんだって、思わせてくれるところが好きですね。



イラストレーション科
中村 彰男先生

先生から一言

ファンタジーリアル、デジ絵ドロー
&ムーブ、イラストワーク他、2年
Bクラス学級担任をしています。
絵を描く技術力を向上させること
はもちろんですが、それ以上に
必要なことは「創造力」です。これは
無から生み出される物ではありません。
映画、映像、マンガ、小説
その他、先人たちの優れた作品を
たくさん見て感じて、引き出しの
中をいっばいに満たしてください。
われわれは、その中からあなたの方
のより多くの可能性を引き出す
ために全力でお手伝いしていきます。

原宿を
母校に
しよう。

WHAT DO YOU LIKE?

「美味しいご飯 写真を撮ること」

少し照れながらインタビューに答えてくれたファンくん。
現在は日本の寮で暮らしており、初詣や夏祭りなど日本の文化を体験しながら
留学生活を楽しんでいるそう!



Q1.なぜ日本に留学 しようと思ったの?

日本は多彩な文化・芸術・エンター
テインメントが融合した国です。
デザイナーを目指す人間として、幅
広く学べる場所が日本だと思い、
留学を決めました。

Japan is a country where many
different cultures and types of art and
entertainment mix. As a designer
to-be, I chose Japan as a place where
I could study a broad range of things.



Q3.日本に来て 一番驚いたことは?

店員さんや電車の駅員さんの細やかな
サービスや、美しく管理された街、神社
や建築物など、何事もディテールまで
こだわった文化に驚きました!

I was surprised by the culture being so
oriented toward detail in everything, such
as the delicate and careful services
provided by shop assistants and station
staff, and the beautifully managed towns,
shrines and buildings.



最近の「女子キ」を教えてください!



インテリアデザイン科2年
ファンギョンファンさん

Q2.TDAを 選んだ理由は?

理由はたくさんありますが、一番は学校
が原宿にあるからです。原宿は個性的な
人々と文化が集まる、東京を代表する流行
の中心地。自分の個性やデザインを自由
に表現できる場所だと思い、TDAを選び
ました。

Though there are many of reasons, the main
one is the location of the school, Harajuku.
Harajuku is a cultural center that is
representative of Tokyo that attracts
individualistic people from many cultures.
I thought the school must be a place where
I would be able to express my individuality
and design freely. That's why I chose TDA.

Q4.留学に向けて 準備したことはある?

授業はすべて日本語なので、授業内容をきちんと理解する
ために日本語の勉強に励みました。具体的には、参考書を
読んだり、日本のアニメを字幕無しで見たりしましたね。

All of the classes are taught in Japanese, so I studied hard to learn
the Japanese language and accurately understand the content of the
classes. Specifically, I read reference books and watched Japanese
anime without subtitles.



Q5.将来 何がしたい?

留学経験をいかして、日本で仕事が
したいです。住宅から商業施設まで、
いろいろな空間をデザインしてみたい
ですね。日本のデザインのように細部
までこだわった、誰もが心地よい空間
をつくりたいです。

I would like to work in Japan, leveraging
my experience studying in this country.
I want to design many different kinds
of spaces, from houses to commercial
facilities. I would like to create spaces
where careful attention has been given to
each detail and that everyone will feel are
pleasant spaces, like the designs you can
see in Japan.



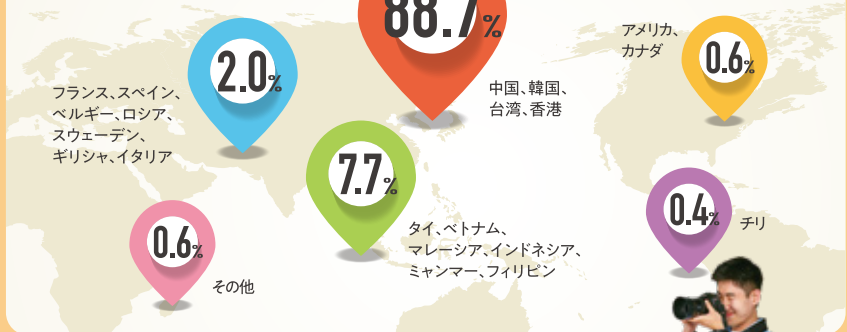
Q7.どの国・地域からの 留学生が多いの?

アジア圏からの留学生が多いですが、ヨー
ロッパやアメリカからの留学生もいます。
TDAには国籍関係なくフレンドリーな人た
ちがたくさんいるので安心してください!

Many foreign students come from other Asian
countries. There are some from Europe and the
US, too. Don't worry! There are many friendly
people at TDA regardless of their nationality.



2018~2022年 留学生入学者数実績



Q8.TDAへの進学を 考えている 留学生へメッセージを!

TDAの先生方や学生はみんな親切で、日本人・留学生関係なく平等に
接してくれます。何より日本で暮らす日々は、毎日新たな発見でいっぱい
でも楽しいです。デザイナーを夢見る留学生の方、TDAで僕と
一緒に成長しましょう!

At TDA, all of the teachers and students are kind and treat students as equals
whether they are Japanese or another nationality. Living in Japan is very
enjoyable because I discover new things every day. If you dream of becoming
a designer, come to TDA and study together with me.



インテリアが 素敵なカフェ巡り

授業の一環で、店舗のマテ
リアル(素材)を調べる
というものが、それ
以来カフェの内装が気
になるようになりました。
おいしいコーヒーよりも
素敵な空間に惹かれます。



東京を一望 できる展望台

よく行くのは恵比寿の
ガーデンプレイスタワー。
入場無料でのぼることが
でき、東京を一望できま
す。ワーキングホリデーで日本に
来た際にアルバイトをして
いた、思い出の場所です。



インテリアや建築などの空間
デザインは、人の生活や営みを
支える大切な分野です。デザイ
ン学校の生活を通してさまざまな
ものに興味を持ち、自らの可能性
を広げていけるような前向きな
学生たちに集まってもらえると
嬉しいです。授業では、はじめの
一歩からしっかりと基礎力をつけ
られるように進んでいきます。
デザインの勉強が初めての人や、
センスがあるのか心配だという人
でも大丈夫なので、安心して入学
してください。



インテリアデザイン科
石澤 憲司 先生

先生から一言

講師図鑑

TDAには個性豊かな先生がたくさんいます。

フレンドリーで学生との距離が近いのも

TDAの特徴のひとつです。

そんな先生たちのキャラクターを徹底調査しました。

学校では見られない先生の姿も明らかに...!?



File No. **01** *Ayaka Kambe*
神部 彩香 / グラフィックデザイン科 講師

File No. **02** *Kazushige Ikeda*
池田 和繁 / インテリアデザイン科 講師

File No. **03** *Shujiro Ami*
網 修次郎 / アニメーション科 講師

File No. **04** *Yuri Takagi*
高木 裕里 / マンガ科 講師

File No. **05** *Chikako Mochiki*
持木 慎子 / クリエイティブアート科・空間ディスプレイデザイン科 講師

File No. **06** *Yasushi Furuya*
古屋 泰史 / ファッションアクセサリー科 講師

Ayaka Kambe

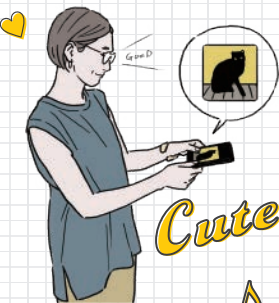
神部 彩香 / グラフィックデザイナー

グラフィックデザイン科
Graphic design

前頭
神ノ月

実は、四股名を持っている。
小学校の相撲大会では
女子軽量級で優勝。

愛猫の“コロ助”を
愛して、
ステッカーをつくって
生徒に配っている。



Cute!

美味しいご飯のためなら
全国各地どこでも行ける。
数年先の予約も待ってる。

モットー

誠実に生きる 機嫌よく過ごす



見た目はクールだけど涙もろい。
駅伝や甲子園など
若者が頑張る姿に感動しがち。

手先が器用。
水引きをつくるのが得意。



私はグラフィックデザイン科の卒業生で、まったくの未経験の状態でのTDAに入学しました。TDAでは鉛筆の削り方やMacの起動の仕方といった基礎中の基礎から、実践的な課題を通して社会に出てからも通用するデザインスキルまで、しっかりと学ぶことができます。入学してからの2年間は、毎日デザインについて考え、手を動かしかたちにしていく、その繰り返しです。課題に追われ忙しい時期もありますが、学生たちの充実感や達成感に満ちた表情を見ると、こちらも嬉しくなります。“好きなこと”を仕事にできるのは、人生における幸福のうちのひとつだと思います。TDAで考えること、つくることの楽しさに出会い、ぜひデザインに夢中になってほしいです。

略歴
大学卒業後、TDAに再進学。グラフィックデザイン科卒。
卒業後は、グラフィックデザイナーとして広告やパンフレット、雑誌、書籍の制作に携わる。

- 担当科目
- タイポグラフィ
 - Macオペレーション
 - マーケティング・著作権 など



Kazushige Ikeda

池田 和繁 / インテリアデザイナー

インテリアデザイン科
Interior design

バブル時代は
肩パッドの入った
バブリージャケットを着て
渋谷・六本木を巡遊。

趣味は料理。
イタリアンが得意。
料理の色とりや
盛りつけも一流!



休日は鎌倉でサーフィン。



子どもの頃の夢は
マラドーナ。



スペイン、スイス、イタリアに
自分探しの旅に出たことがある。

モットー

初心を忘れず、基本に立ち戻ること

インテリアデザイナーを志し、自分自身もさまざまな学校を見学して、この東京デザイン専門学校を選びました。知人であるデザイナーの勧めもありましたが、やはり決め手になったのは原宿という立地です。この恵まれた環境で、学び、遊び、原宿のカルチャーに触れることが、何よりも学生時代のよい経験となりました。学びは教室での授業だけではなく、街に繰り出せばたくさんのデザインに出会うことができます。これからデザインを学びたいみなさん、やりたいことを実現するためには、強い意志が必要ですが、環境づくりが最重要になります。このTDAでさまざまな出会いや体験をして、素晴らしい未来を築いてください!!

略歴
本校インテリアプランナー専攻を卒業後、商業施設、住宅設計、ディスプレイ・家具製作などの業務に従事。2000年インターフェイス設立。設計業務と並行し、2014年より本校講師。

- 担当科目
- プレゼンテーション
 - キャリアデザイン
 - デザインサーベイ
 - ユニバーサルデザイン など

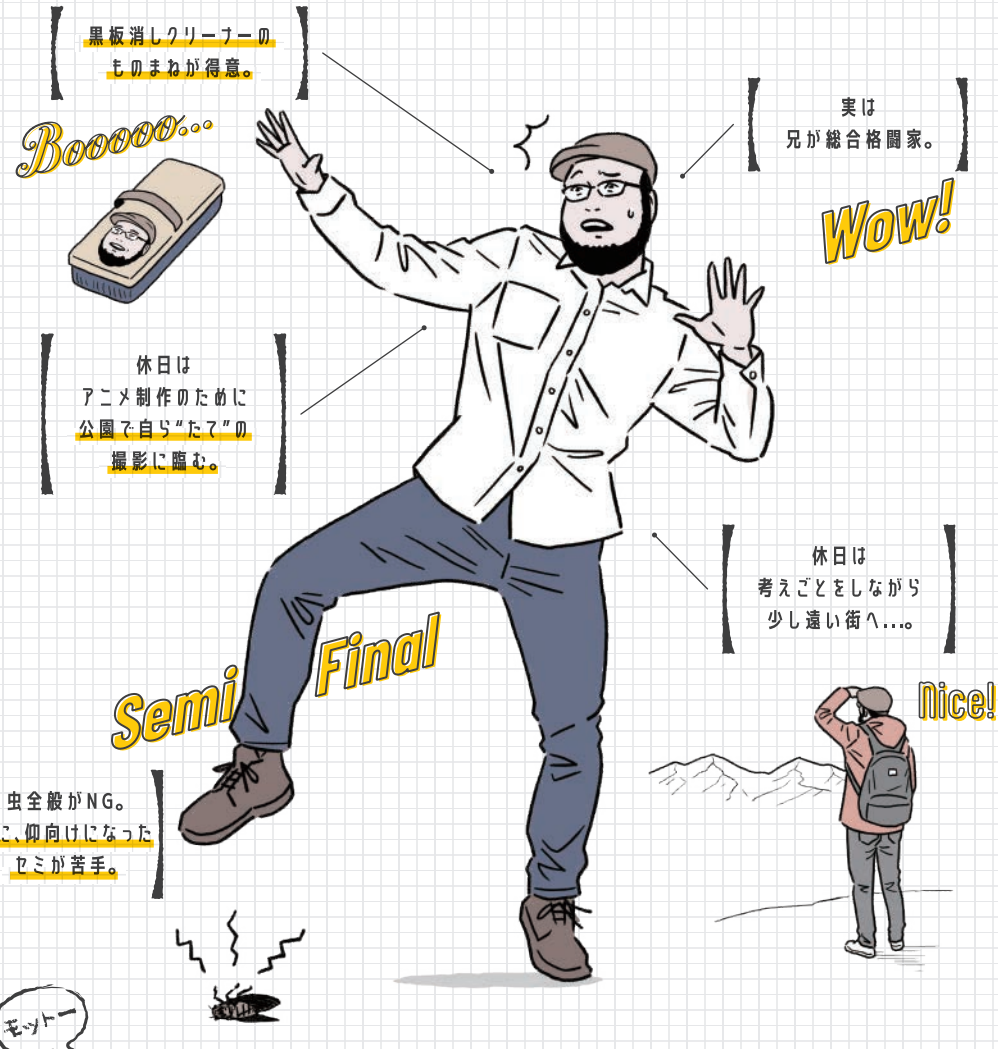


File No.
03

Shujiro Ami

網 修次郎 / 作画監督・演出

アニメーション科
Animation



視野を広げる力と実践的なスキルを教えること

メッセージ
絵を描く仕事に携わりたいと思うとき、自分に「絵のセンスや才能」があるか？ということが一番重要なことだと感じている方もいるかもしれません。それは半分正解で、半分不正解です。実際に仕事にとって大切なのは、自分が「楽しいと感じる」ことで、そのあとに技術力が必要なのです。まずは楽しさを知ること。シンプルですが奥は深いです。これは授業初日で感じる人もいれば、努力した結果楽しさを感じる人もいます。TDAにはあなたの知らなかった楽しさを実感してもらおう環境や講師のサポートが用意されています。もしあなたがアニメの世界に興味があるなら、それはあなたにとっての「楽しいと感じる」才能が隠れているかもしれません！

略歴
本校卒業後、G&Gディレクション入社。動画・原画を担当。
退社後、フリーとして「遊戯王ARC-V」「東京レイヴンズ」
「ヴィンランド・サガ」などを手掛ける。

担当科目
 作画
(レイアウト、原画の基礎) など

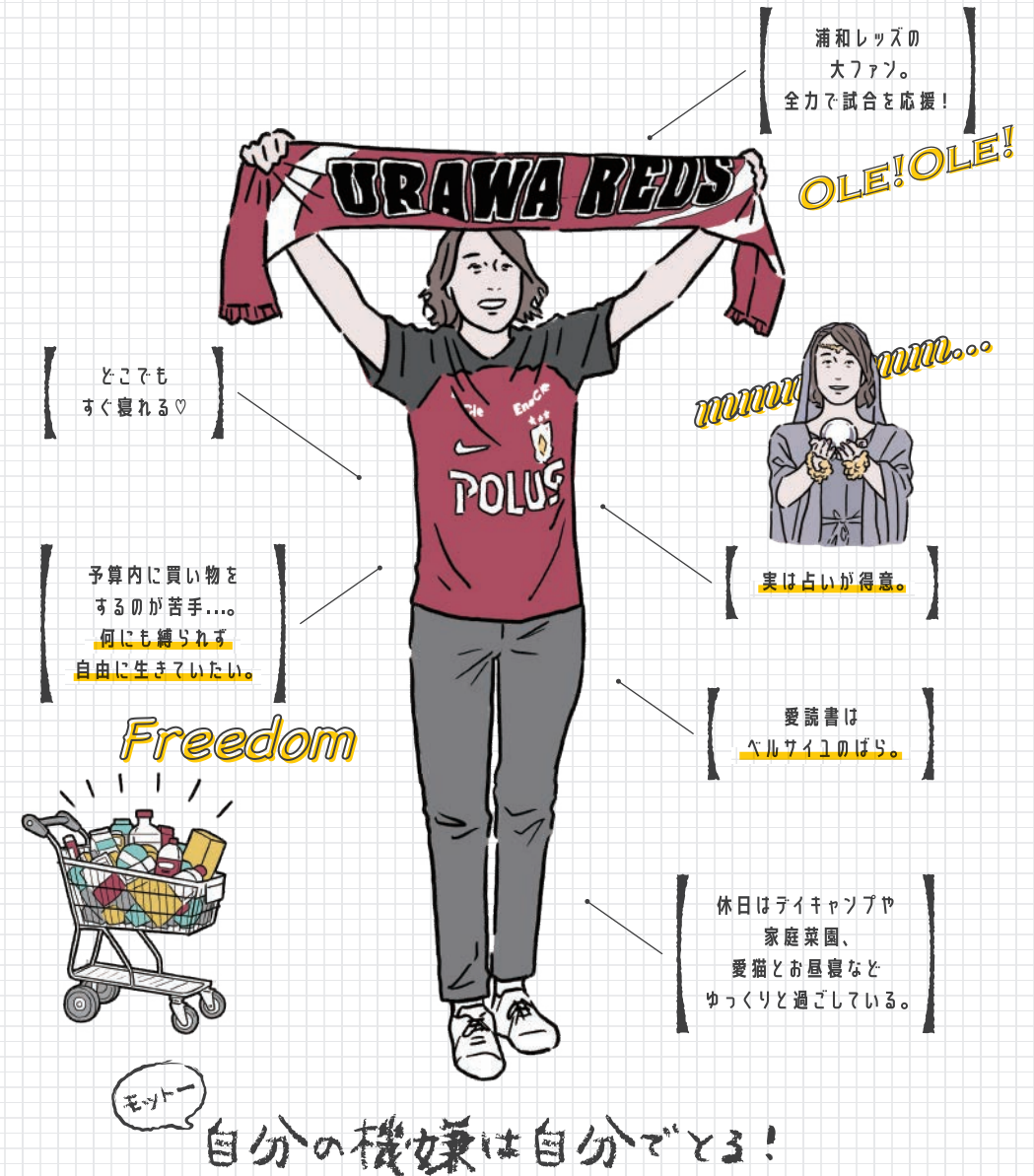


File No.
04

Yuri Takagi

高木 裕里 / マンガ家

マンガ科
Manga



自分の機嫌は自分でとる！

メッセージ
マンガは1人で自分の世界観を表現できる究極のエンタメだと思っています。企画、脚本、監督、俳優、背景など、全て1人でできる。最低限の材料の紙とペンさえあればどこでも描ける。一人でも楽しめる…。究極でしょう？一人で描けるし、楽しめるなら学校に行かなくてもと思う方もいるでしょう。マンガを描くとき、自分の中の考えや感情を客観的に精査し、表に出すという作業は「孤独」です。これはかなりしんどい。楽しいけど、しんどい。マンガを描く仲間を持つとその「孤独感」が連帯感を生み、「仲間」をつくれます。もちろん講師も「マンガ仲間」です。学びだけでなく、一生の「仲間」もできる。ここで一緒にマンガを描きませんか？楽しい体験をしましょう。

略歴
10代のときに講談社少女マンガ誌でデビュー。現在もプロで活躍中。マンガを描くための必要なストーリースキルの企画書(プロット)、キャラクターづくり、ネーム構成の授業を担当。

担当科目
 ストーリー演習
(ストーリーの基礎、
話の組み立て研究) など



Chikako Mochiki

持木 慎子 / 空間デザイナー

クリエイティブアート科
& 空間ディスプレイデザイン科
Creative art & Space display design

【学生からの愛称は「もっちゃん」】

【実は、お酒が飲めない。】

【特技はチェーンソーカービング。】

【ヒョクモントカゲモドキ
・フクロクモモンガ
・ドールマンと暮らしている。】

【おばけが苦手。ホラー映画は絶対見ない。】

【休日
愛犬とドッグラン♡】

【学生にやる気を与える魔法のポーズ。】

【キャップがファッションポイント。50個くらい持っている。】

【アクセサリーが完成した時の学生の笑顔が嬉しい。】

【ファッションにはこだわりがあるが、食にはこだわらない。】

【古着とスニーカーとジュエリー集めが好き。】

【パクチーと満員電車が嫌い。】

NG

Wow!

Day off

モットー
好きを突き詰める!

自分のつくったものが誰かを笑顔にしたり、デザインした空間で感動してくれたら、素敵だと思いませんか？「ものづくり」の仕事には、実感として喜びを感じることができる魅力があります。才能や技術は、好きなことにのめり込んでいくうちに自然と身についてくるものです。勇気を持って好きな世界に飛び込むことで、今までにない新たなつながりが生まれますよ。少人数だからこそ一人ひとりの可能性を大切に伸ばすことができます。「デザインが好き」「アートが好き」という思いを持って来てくれれば、私たち講師がみなさんをサポートします！

略歴 1992年持木工房設立。季節のイベントや商業空間の企画・デザイン・制作・施工までを制作。その他、パブリックスペースにおけるオブジェ制作、テレビや舞台のセット、小道具、衣装デザインなど空間全体を企画・制作する。

- 担当科目
- プロップスタイリスト演習
 - 空間装飾
 - 空間演習 など



Yasushi Furuya

古屋 泰史 / クラフトマン・デザイナー

ファッションアクセサリー科
Fashion accessory

【学生にやる気を与える魔法のポーズ。】

【アクセサリーが完成した時の学生の笑顔が嬉しい。】

【古着とスニーカーとジュエリー集めが好き。】

【パクチーと満員電車が嫌い。】

【学生にやる気を与える魔法のポーズ。】

【キャップがファッションポイント。50個くらい持っている。】

【ファッションにはこだわりがあるが、食にはこだわらない。】

【古着とスニーカーとジュエリー集めが好き。】

【パクチーと満員電車が嫌い。】

Good!

Yeah!

モットー
楽するより産むが易し

最初はみんな初心者で、うまくできなくて当たり前です。初めて触る道具や聞いたことのない専門用語。わからないこと、知らないことがたくさんあります。でも大丈夫。一つひとつ覚えていけるように講師がいて授業があるので問題ありません。初めは簡単な道具を使ってシンプルな作品をつくります。使える道具を増やして、新しい素材に触れながら日々続けていくとテクニックがどんどんと上達していきます。頭で思った形を紙に描いて、手を使って、形にして、出来上がったものを身につける。それができるのがファッションアクセサリー科です。わからない、知らないことの中には楽しいことも含まれています。楽しいことを知ってしまったら、ハマってしまうかもしれません！

略歴 1998年より宝飾会社にジュエリークラフトマンとして勤務。その傍らフリーのクラフトマン、デザイナーとして活動。

- 担当科目
- メタル基礎技術
 - ジュエリー技法
 - アクセサリー商品企画・制作（企業課題）など



TDA 卒業生 対談

TDAでの思い出や当時の学生生活を、年代も学科も違う3人の卒業生たちに振り返ってもらいました。社会人になってから感じる学生時代の楽しかったことや大変だったこと、また社会人になってもいきていること。最初は緊張していた3人も、最後は「TDAポーズ」をとってくれるまで打ち解けました。このフレンドリーさこそ、TDA生の特徴かもしれません。



梅田 大樹
MIC(株) / プロジェクトマネージャー
2016年 グラフィックデザイン科卒。大手通信会社への出向、内閣官房IT総合戦略室へ非常勤国家公務員として出向を経験。現在は事業開発部門にて新規ビジネスの立ち上げ・顧客開拓を担当。

石塚 早華
さやか
(株)ライデンフィルム / アニメーター
2019年 アニメーション科卒。現在は原画マンとして「るろうに剣心」など人気アニメ作品の原画を担当。

岩本 圭祐
(株)エキスポインターナショナル / 営業
2014年 空間ディスプレイデザイン科卒。現在は東京ビッグサイトなどで開催される展示会のブースデザイン・施工サービスに営業という立場で携わる。

TDAでの思い出や印象に残っていることは？

梅田 放課後に代々木公園に行ったり、原宿の街に出かけたりしました。たくさんお店があるし、色々な展示もやっているので、本当に楽しく過ごしていました。

石塚 私は授業で代々木公園に行って木のデッサンをしましたよ。あと、アニメーション科だと新海誠さんの展示会に行くみたいな課外授業がありましたね。

岩本 TDAの授業は部屋に閉じこもってという感じではないので、課外授業などを通じてたくさん学べたと思いますね。

梅田 あとは社会人になってから思うんですけど、卒業制作もすごい楽しかったなって。自分のつくりたいものをあんなに根詰めてつくれる時間って社会人になってからあんまりないじゃないですか。

石塚 そうですね。自分の好きなことを半年間かけてくれる経験はめちゃくちゃ貴重だったと思います。

岩本 私は大学に行ってから社会人として働いたあと、TDAに入りました。いま思い返すと、かなり充実した学生生活だったなと感じます。

梅田 僕も四大を卒業したあとにTDAに入学したんですけど、大学の時と比べると就職活動への支援がめちゃくちゃ充実していました。模擬面接とか、ポートフォリオづくりとか、それぞれの領域で得意な先生がフォローやアドバイスをしてくれて、大学と比べてこんなに違うんだなっていうのは感じましたね。



学校で学んだことが仕事にいかされていると思うことは？

梅田 僕は新卒でグラフィックデザイナーとして最初のキャリアを歩み始めたので、TDAでデザインの基礎を学べたことがスタートダッシュという意味ではすごく良かったかなと思っています。お二人はどうですか？

石塚 私も入社する前にアニメの基礎的なことは学校で教わっていたので、会社に入ってから先輩や上司が言うことはすぐに飲み込めました。スタートダッシュという点では入社したあとに行き詰まった記憶はないですね。

岩本 TDAに入学して最初の方の授業で先生が言っていたんですけど、作品は何となくつくるものではないって。つくる意味とかコンセプトとか、そういうところが大事にしないさって教わって。実際働いていて



何となく提案することはまずなくて、つくる意味が必ずあるので、そこを学生時代から意識できたのは非常によかった点かなと思います。堅いですかね(笑)。

梅田 いやでもそれがすべてな気がします(笑)。あと、しょうもないことかもしれないですけど、グラフィックデザイン科は課題がすごく多くて、いつもお尻に火がついているというか。その過程で、やり抜く粘り強さみたいなものは知らないうちに鍛えられていたと思うんですね。

石塚 社会人になると締切が多いんですけど、まあ専門学校時代からそんなだったしな、みたいな(笑)。

“好き”なことを仕事にすることは？

梅田 僕が思うのは、好きなことを仕事にするってすごい幸せなことだということです。仕事自体が楽しいと、仕事にける熱意とかモチベーションを高く持ちながらできるなって思います。

石塚 自分も今の仕事が好きだけど、それ以上に夢中になっている人を見ると羨ましいなって思います。仕事って1日8時間ぐらいやって、それを何十年も続けるじゃないですか。夢中になれることを仕事にできるって財産というか、めちゃくちゃ人生充実してるなって思うので(笑)。



岩本 私の場合は、仕事を通じてお客さんに満足してもらえて、「次もお願いね。ありがとう。」って言ってもらえるのが嬉しいので、そこまでやって初めて好きなことを仕事にしているって言えるのかなって。ただ好きなだけじゃなくて、カッコいいこと言ったり、プライドとか熱意とか。相手から認められる仕事をするのが、好きな仕事をする上では大事だと感じました。

石塚 やっぱり自分が好きでプライド持ってやってるから、悔しいって思う瞬間もあるし。それでもまた頑張ろうって思うのは、好きだからですね。

梅田 好きな人がドハマリすれば、もう天職ですね(笑)。

入学を検討している人へメッセージをお願いします

石塚 私の場合は元々絵を描くのが好きだったのでアニメーション

科を選んだんですけど、じゃあ将来の仕事はアニメかって言われると断定はできなくて。でも2年間頑張ってる自分に向いてないなって思ったら、その時は一般の仕事に就けばいいやって。2年後の自分に任せました。原宿はお洒落な街だし、放課後とかいろいろできそうだし。きっかけはそんなもんで、入ってからが大事なんです(笑)。

岩本 今何がやりたいのか悩んでいる人も、入ってから必ず自分

が興味を持てるものが見つかると思うので、とりあえずやってみるといことがすごく重要なのかな。

梅田 僕も悩みながら入学しましたが、学生生活は楽しかったですし、もし悩んでいるなら、ぜひ足を踏み入れてほしいって思いますね!

More! /
対談の様子は動画でもご覧いただけます▶



3 年制

VISUAL DESIGN

ビジュアルデザイン科

職業実践専門課程

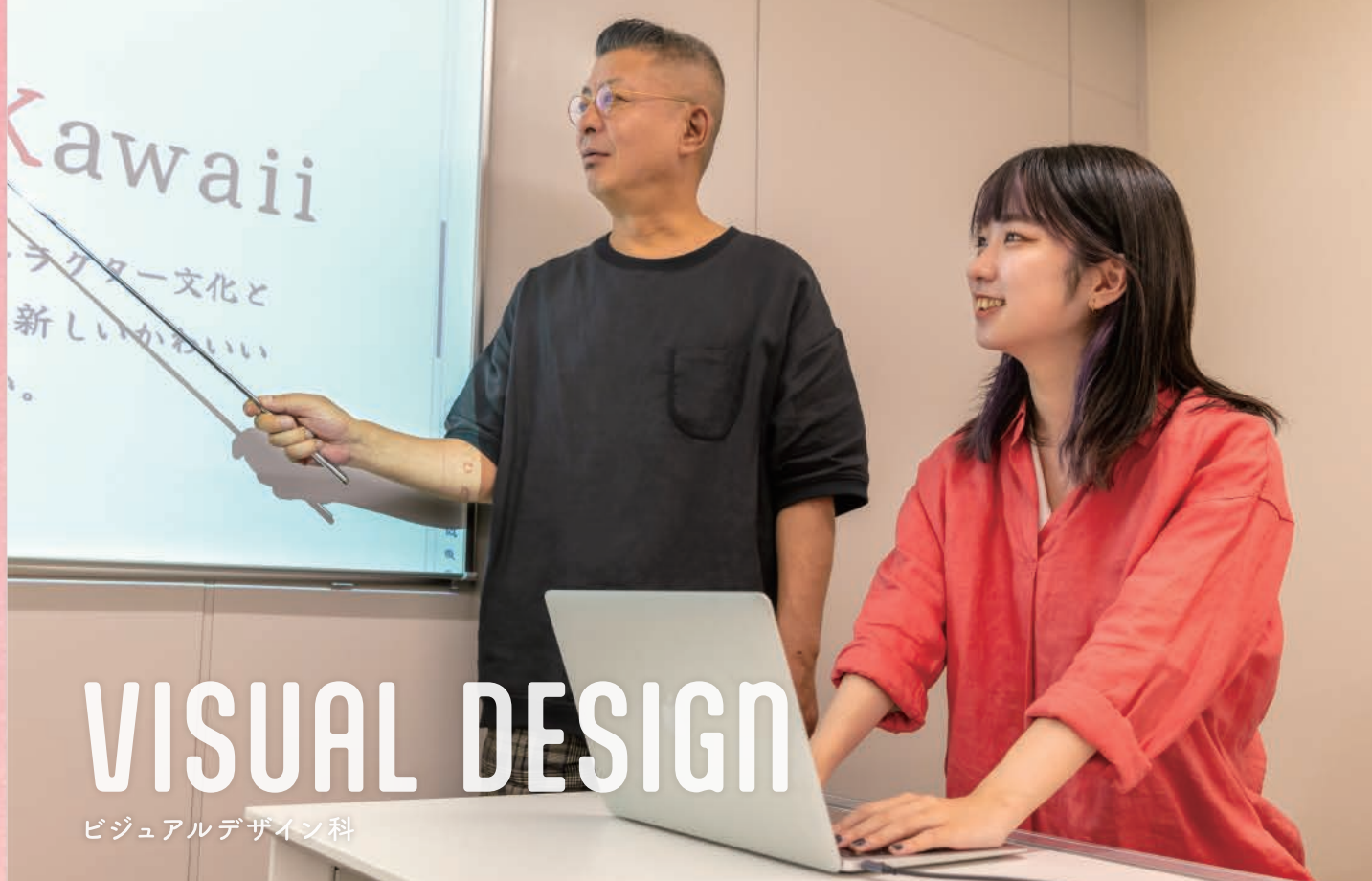
ビジュアルの力で人の心を動かそう

ビジュアルデザインとは、視覚的な表現で情報やメッセージを伝えるデザインの総称です。3年間の授業で、広告、雑誌、Web、映像などのメディアを総合的に学び、デザインの基礎や造形力、企画力など幅広いスキルを習得。伝わるビジュアルで、豊かなコミュニケーションを生み出します。

Course

ビジュアル
デザイン





VISUAL DESIGN

ビジュアルデザイン科

“デザイナーになるための3年間！ 表現力を磨き、発想を形にする力を身につける”

イラストやロゴマーク、タイポグラフィ、商品パッケージ、写真、Webデザイン、コーディング、モーショングラフィックスなど、幅広い分野でデザインに携わる力を身につけます。IllustratorやPhotoshopに代表されるデザインソフトのスキルを習得し、表現の幅を広げ、企業課題に取り組みデザインコンペにも参加します。デザイン初心者でも基礎からじっくり丁寧に学べるから安心です。充実したカリキュラムは、あなたの“好き”が多彩なシーンで活躍する基盤となります。



ひとつの肩書にと とられないクリエイターへ

映像にも強いアートディレクター、広告とWebの連動からイベントまで手がけられるクリエイターなど、さまざまなメディアを自在に操れるクリエイターを育成します。

IllustratorやPhotoshop デザインソフトの達人になる

わかりやすく、何度も丁寧に教えるので、触ったことがなくても大丈夫。課題に取り組んでいるうちに、自然と自由自在に使いこなせるようになり、表現の幅が広がることを実感できます。

企業課題に取り組み 自分の作品が商品化されるかも

企業から依頼されたデザインの商品化や企業研修への参加を通し、実社会の現場でいけるスキルを磨きます。デザインコンペにも積極的に参加し、さまざまな賞の獲得をめざします。

専攻

- ビジュアルデザイン専攻

めざせる職業

- アートディレクター
- グラフィックデザイナー
- Webデザイナー
- デジタルクリエイター
- プロデューサー
- プランナー

1 年次

デザイン表現と技術の基礎を学ぶ



▲ ドローイング

鉛筆デッサンの基礎から水彩絵の具による着彩まで、基本的な画材の技法を学びます。クリエイターとしての視点を持つ第一歩の学習です。



▲ 写真

一眼レフカメラを使い、写真の基礎からカメラ操作、撮影技法を学びます。カタログ用の商品撮影やフォトタッチ、写真集の制作も行います。

人間が外界から受ける刺激の87%が視覚からです。視覚による情報伝達の方法はさまざまな分野で必要とされています。その表現の可能性を一緒に探求しましょう。

from Teachers



ビジュアルデザイン科
森本 訓子先生

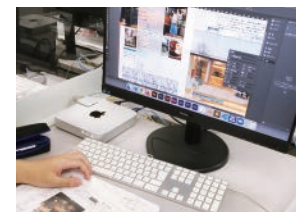
2 年次

実践的な課題で応用力を身につけ、就職活動に備える



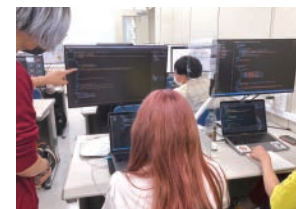
▲ 広告コミュニケーション

新聞・雑誌などの広告とセールスプロモーションにおけるデザインワークを行います。朝日広告賞に応募する作品制作にも取り組みます。



◀ 編集デザイン

ページ展開のあるデザインの基礎から応用までを学びます。文章と写真やイラストを効果的に見せる方法を身につけます。雑誌やカタログデザインの仕事につながる授業です。



◀ Webデザイン

コーディングの基礎からデザインまでを学びます。Webのみならず、多メディアへの展開力を持つ人材になるための授業のひとつです。

3 年次

養ったスキルで企業課題や卒業制作に取り組む



▲ アートデザイン

商品のディスプレイやアートデザイン展の企画などを通じて、これまでに身につけた発想力とデザイン力を基盤とし、個性豊かな表現でトータルデザインに取り組みます。



▲ デザイン研究

企業とのコラボレーション課題に取り組むグループワークです。表現メディアの選定から企画を立案、プレゼンテーションを経て社会に発表します。アイデアを形にしていく力と、そのためのスケジュール管理能力も養います。



卒業生インタビュー

FUTURE JOB

OCCUPATION | Webデザイナー



Haruki Tanaka
田中 はるき

2021年卒業。「VD科で学んださまざまなデザインスキルを満遍なくいかせる仕事に就きたい」「広告デザインをやりたい」という思いから、株式会社東京アドデザイナーズのWebデザイナー職に就職。

Webサイトや
ランディングページ
バナー広告をデザイン

なぜその職業に？

学生時代から誰かの思いをデザインで伝えることを仕事にしたい」と考えていて、広告業界への就職を志望していました。しかし、在学中にWebデザインや動画制作を学んだことがきっかけで、さまざまな媒体でデザインの幅を広げていけるWebデザイナー職に就職。つづいたデザインが公開されたり、誰かのもとに届いていると確認できたときに、やりがいを感じます。

仕事にいきたく学ばは？

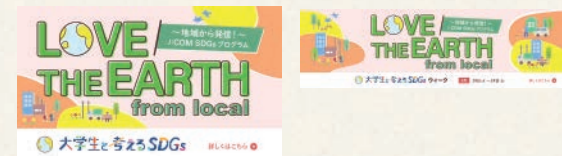
VD科は専攻がひとつなので、紙媒体やWeb、動画などさまざまな分野のデザインを学びました。



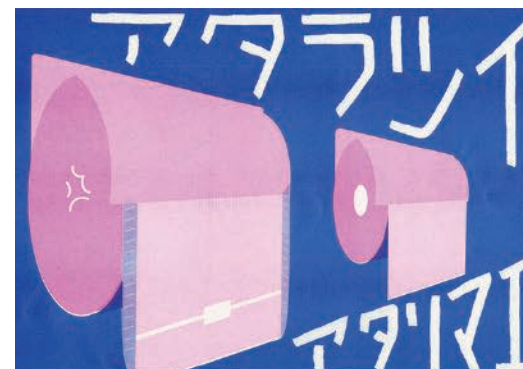
在学中はやるべきことや学びたいことがたくさんあり、焦ることもありましたが、先生方にアドバイスをもらいながら、ひたむきに取り組んできました。その経験があったからこそ、自分の可能性を広げ、クライアントへの対応や媒

「好き」を仕事にすることは？

体の垣根を越えた表現を楽しむ力が身についたと思います。
「好き」なことを仕事にすると、人生の中で「楽しい」と思える時間が増えます。基本的に人が生きるうえで、仕事をしている時間はかなりの割合を占めますが、この時間が「好きなこと」をしている時間、置き換わると考えると、抵抗が少なくなります。「好き」だからこそ苦しみ場面も多くなると思いますが、それを乗り越えることで、より多くの達成感や楽しさも見つけていけると思っています。



3年 デザイン研究 代々木公園防災インフォグラフィックムービー「避難の流れ」



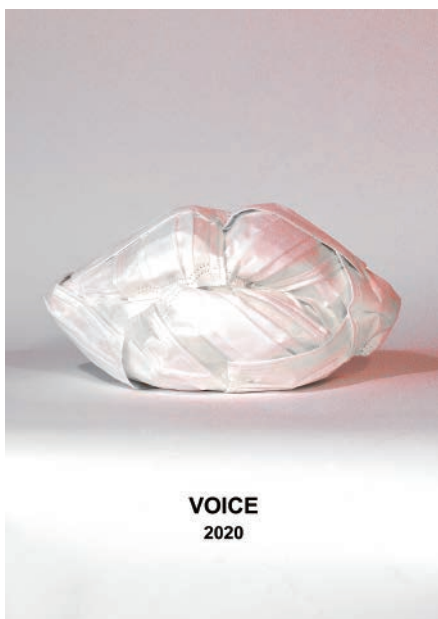
3年 卒業制作「ギャップ」

デザイン技術はもちろん発想力も養えるので、表現することの楽しさを実感できます。印刷、映像、Webなど多様なメディアを駆使し、納得のいく作品づくりができます。

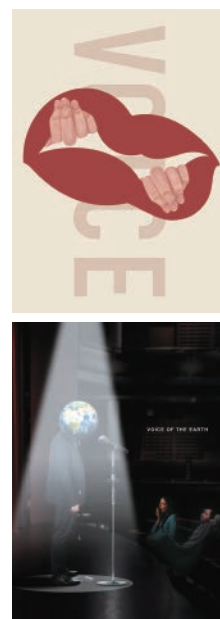
発想力が身につくから
表現豊かな作品が作れる



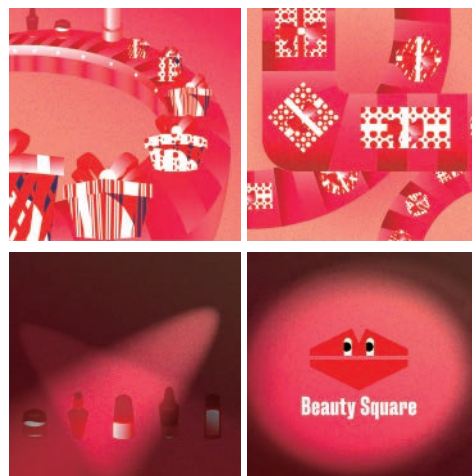
VOICE
2019



VOICE
2020



3年 デザイン研究 JAGDA国際学生ポスターアワード「VOICE」



3年 映像デザイン 資生堂ビューティー・スクエア



2年 ブランディングデザイン「RE SOAP」商品パッケージ企画



1年 インフォグラフィック「ダイアグラム」



3 年制

CREATIVE ART

クリエイティブアート科

職業実践専門課程

あなたの個性で世界をもっと鮮やかに

美術・芸術分野のみならず、ビジネスシーンにも広がりをもてる「アート」。作品そのものが価値を持つファインアート以外にも、舞台美術やCM、広告などで使用するために制作されるアートがあります。あなたの個性や生み出す世界が、社会のさまざまなシーンを鮮やかに彩ります。

Course

クリエイティブ
アート



CREATIVE ART

クリエイティブアート科



ABOUT — 学科のポイント

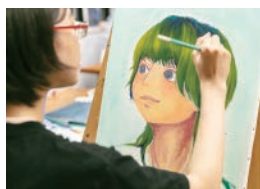
“平面・立体・デジタル表現の3本柱を学びながら自分と向き合う3年間！”

アートとデザインの境界線が曖昧となり、多様な表現が求められる時代です。クリエイティブアート科では顧客を相手とするデザインよりも、自分の世界観やテーマを探し、自分でつくるものを考えて決めていくアート作品の制作が中心となります。平面絵画だけでなく、粘土や石を使った立体彫刻やデジタル表現の基礎をしっかりと学び、それらを三本柱として自在にメディアを選択したり組み合わせたりして、自分独自の世界観を確立し、新しいアートを生み出すことのできるアーティストとしての実力を養います。



少人数だから、作品づくりに没頭できる

アーティストにとって個性が一番の武器。少人数授業で一人ひとりの能力を見極め、見つけた個性を磨き続けるサポートをします。3年次にはゼミ形式のさらに充実した指導もあります。



毎回新しいことだらけモノづくりの楽しさを追求

平面や立体、グラフィック、クラフト、フォトテクニック、デジタルワーク、ムービーなど、授業は毎回新しいことだらけの3年間。立体もやりたいし、デジタルもしっかり学びたい。そんなニーズに応えます。



アートに対する需要に応える力を育てる

産学協同の授業では、実際に企業のニーズに応えたアート作品を制作し、提供します。社会との接点を意識しながらアートの役割や可能性を考えることは就職にも役立ちます。

専攻

■ クリエイティブアート専攻

めざせる職業

- アーティスト
- クラフト作家
- 原型師
- 粘土造形家
- 画家
- 彫刻家
- フィギュア作家
- 美術スタッフ
- メディアクリエイター
- イラストレーター

STUDY GUIDE — 授業の特徴

1年次

画材や用具の使い方、物の見方を学ぶ



▲ デッサン

アーティストにとってデッサンは最も重要なスキル。丁寧な指導で、誰でも十分に上達できます。



▲ デジタルアート

デザインのベースである色彩や構成をはじめ、文字やマークなどを学び、デザインの理解を深めるとともにデジタルツールの基本的なスキルを身につけます。

自分らしい表現から、さらに新しい表現をめざしましょう。これからの時代は、ますます独創的な表現が求められます。知らない自分に会おう喜びを体験してください。



クリエイティブアート科 河名 祐二先生

2年次

現代の多様な表現方法を身につける



▲ グラフィックアート

イラストや版画をはじめとしたさまざまな平面表現を学習。形象や色彩、空間など平面独自の表現を用いて、自己の世界を追求します。



▲ 立体造形

彫刻やクラフト作品などの制作スキルを学びます。立体表現の基礎はもちろん、さまざまな素材に実際に触れることで、表現力・発想力も養います。



▲ フォトテクニック

カメラの使い方やさまざまな撮影方法、さらにパソコンによる画像の補正や加工方法を学びます。また、各自の作品を撮影した作品ファイルを作成します。

3年次

習得した技術で自らのスタイルを確立



▲ 自由表現ゼミ

平面や立体などの表現形式から映像、その他自分の取り組みたいメディアを各自が自由に選択し、プランとスケジュールを立てて制作します。各自の表現スタイルの確立と作品の質的向上、さらにアーティストとしての自覚と自己管理能力を養います。



▲ アートワークス

各種メディアや用途を想定した作品づくりを行います。実際の企業からの課題を想定して、ビジネスシーンでのアート作品のあり方を体験します。



卒業生インタビュー

FUTURE JOB

OCCUPATION | 美術家



Shin Itagaki
板垣 晋

2017年卒業。茨城大学工学部を卒業し機械設計の仕事に就くが、美術を志しTDAへ。卒業後は国内外で滞在・制作を続ける。2021年にユニクロとニューヨーク近代美術館主催のUTコンペティションに入賞。

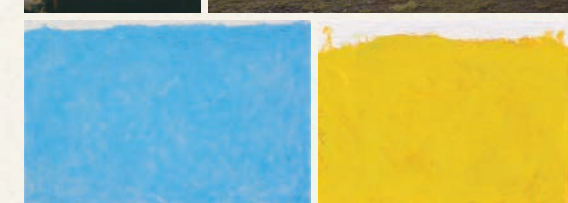
興味の赴く場所に滞在し
土地を体感しながら
作品を制作していく

なぜその職業に？
2017年にTDAを卒業してから、アーティスト・イン・レジデンス(以下AIR)という制度を使ってハンガリー、京都、アイスランドなど、国内外の街に一定期間滞在し、油彩画などの制作を行っています。学生の頃から土地固有の風土や文化に興味があったので、授業でAIRを知っていつか参加したいと思っていました。そうした体験の蓄積は表現テーマや作風にも影響を与えますが、技法から美術史までTDAで幅広く学んだことが、制作時の引き出しの多さにつながっていると感じます。

ハンガリーのザラエゲルセグで制作した「Buildings of Zalaegerszeg」。



「好き」を仕事にすることとは？
作家活動と並行して、週4日はギャラリーで事務や広報の仕事もしています。私も就職して知ったのですが、作家の多くは兼業、業界動向や作家同士の交流が持てることは、制作の参考にもなります。ただ私自身は、業界の評価や売れるかどうかを気にして活動するより、その時の環境や機会に素直に反応して制作を続け、自分がどこにたどり着くのかを見守っていききたいです。みなさんも好きな絵画やマンガがあれば、背景の文化や歴史を紐解いてみてください。好きなものを深く知ることが、より豊かに生きられると思います。



2021年アイスランドに2か月間滞在して制作した「Mountain」。地元民から愛されるエシャン山をモチーフにした。



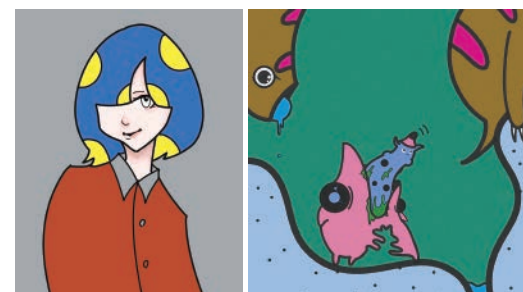
1年 グラフィックアート「LIFE」 コラージュ



1年 グラフィックアート「春先の海」 絵画とレリーフの複合表現。



1年 立体造形「キャシー」「アキオ」 石粉粘土を用いたキャラクター造形。



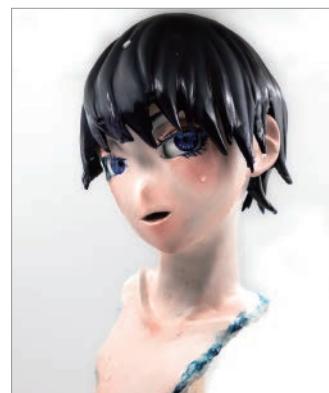
1年 デジタルアート Illustrator、Procreateソフトを使用したイラスト表現。

絵画、立体造形、さらにデジタルでのグラフィックデザインなど、さまざまな表現方法を幅広く体験することで、より自由で柔軟なアート表現ができるようになります。

多彩なスキルと知識で
社会に通用する作品を



3年 卒業制作「黒龍」 3種類の粘土を使用し、オリジナルドラゴンを造形。



3年 自由表現ゼミ
石粉粘土・レジンによるフィギュア頭部造形。



3年 自由表現ゼミ
木板の積層表現を用いた照明。



2年 立体造形 クラスメイトの頭部を粘土で彫塑し、石膏で型取りを行う。



2年 グラフィックアート「Sterilization」 社会に潜む差別感情をシニカルに描き出した作品。



2 年制

GRAPHIC DESIGN

グラフィックデザイン科

職業実践専門課程

さまざまなシーンで活躍できるデザイナーに

テレビ番組のタイトルロゴ、街頭のポスター、コンビニにあるお菓子のパッケージ…。生活の中で当たり前に触れるこれらは、すべてグラフィックデザインの領域です。構図、色彩、素材、文字、配置などを考慮した情報整理スキルを学ぶことで、見る人を惹きつけるデザインをめざします。

Course
広告デザイン

Course
Web・映像
デザイン

Course
パッケージ
デザイン

Course
グラフィック
アート





グラフィックデザイン科
二戸 葵先生

どの授業も基礎から始まるので、初心者の方も安心です。デザインのことはもちろん、イラストや写真や映像など、幅広く学べます！

1 年次 知識や発想法、基礎造形力を身につける



◀ 色彩

デザインの基礎である色彩、形態、それらの組み合わせやレイアウトの基本に至るまでを課題制作を通して学び、応用・展開力も身につけます。



◀ Macオペレーション

Adobe Illustrator・Photoshopの基本・応用操作の習得を目的とします。ソフトの特徴を理解し、アプリケーションに慣れるところから始めます。



◀ ドローイング

デッサンを通して観察力と描写力を身につけます。あわせて、さまざまな画材に慣れることを目標とします。

2 年次 目的に応じて柔軟に発想・デザインする



▲ Web

制作に必要なソフトの操作スキルなど、デジタルの基礎知識を身につけます。実際に作品をつくりながら、実践力を養います。



◀ 商品企画・パッケージ

商品を企画する、またブランドをデザインするといったことを中心に学習、理解するための授業です。



◀ 映像

PCやスマートフォンでも、映像を使用した広告や商品紹介が多く見られるようになりました。この授業では映像編集ソフトを使用して、映像制作に必要なスキルを学びます。



◀ ブランディング・CI

ロゴやアイコンを使ったデザインは、ブランディングをする上で欠かせない要素のひとつ。この授業では、企業や美術館などのロゴマークを実際に考案し、制作に取り組みます。



◀ デジタルフォト

デジタルカメラの特性を理解し、操作方法および撮影意図に応じた撮影技術を学びます。用途に合わせたデジタル画像処理・加工の技術も習得します。



GRAPHIC DESIGN

グラフィックデザイン科

“ 在学中に企業課題やコンペに挑戦！ グラフィックデザイナーのスキルを身につける ”

1 年次はグラフィックデザイナーに求められる造形力や知識、発想法を基礎から学びます。2年次には、広告デザイン、Web・映像デザイン、パッケージデザイン、グラフィックアートの4専攻から希望に合わせて選択。商品の魅力を伝えるプレゼンやグループワーク、企業とのコラボにより実践力、専門性を高め、初心者でも2年間でグラフィックデザイナーをめざせます。



グラフィックデザインの基礎を徹底的に学ぶ

多様なメディアに対応できる基礎造形力、知識や発想法、デジタルスキルを学びます。アイデアを形にするためのグループワーク、魅力を伝えるプレゼンテーション技術も習得していきます。



自分の“好き”を究める4つの専攻

2年次は広告デザイン、Web・映像デザイン、パッケージデザイン、グラフィックアートの4専攻から、自分の“好き”を選んで専門性を高めます。専門的に学べるから将来の就職に直結します。



デザイン業界の現場に触れる企業コラボ

企画からプレゼンまで、学んできたことを総動員して取り組む企業コラボを実施。本物のデザイン業界の現場に触れる機会になると同時に、デザインの送り手としての難しさを知る機会にもなります。

2年次に選べる専攻

- 広告デザイン専攻
- Web・映像デザイン専攻
- パッケージデザイン専攻
- グラフィックアート専攻

めざせる職業

- グラフィックデザイナー
- アートディレクター
- Webデザイナー
- パッケージデザイナー
- 映像クリエイター
- エディトリアルデザイナー



卒業生インタビュー
FUTURE JOB

OCCUPATION | グラフィックデザイナー



Yui Takayama
高山 結

2020年卒業。神奈川県出身。一度音楽大学に進学したものの、路線変更のため退学し、TDAに入学。卒業後、株式会社リュウズデザインに入社。広告・パッケージを中心に、さまざまなデザインの制作に携わっている。

パッケージやカタログ
Webデザイナーなど
多様な媒体をデザイン

なぜその職業に？

就活当初は主に広告制作をやりたいと考えていましたが、会社を調べていく中で、さまざまな媒体のデザインを経験できる今の会社に魅力を感じて志しました。一番のやりがいはデザインを見たお客さまからよいリアクションをいただいた時です。お客さまの要望に合った提案ができたと感じた時や、自分でこだわったポイントがうまく伝わった時はとても嬉しく思います。

仕事にいきたく学ばは？

幅広い分野の基礎を学べたことと、実践的な課題を多くこなすことでできることへの引き出しの数を



増やせたことが力になっています。もちろん実際の業務は学校課題と違う部分がたくさんあり、足りない部分は仕事をしながらスキルアップしていかなくてはならないのですが、アイデア出しやプレゼンの経験、細かなところではフォント選

びまで、学生の頃に蓄えた力が大いに役立っています。

“好き”を仕事にすることは？

仕事としてのデザインは、単なる自己表現とは違うし、学校課題とも違いますが、学生時代に自分の“好き”をつかっておくことで、そのエッセンスは自分の強みとして必ず仕事にいかしていけると思います。“好き”なことをいかせた仕事は、自分の誇りになります。自分の力不足で悩むこともありますが、どんな仕事でもまずは自分がつくったものを自分で“好き”と思えるように、日々、精一杯取り組んでいます。



実際の仕事を
想定した作品づくり

デザインの考え方や表現スキルに加え、クライアントの要望をカタチにする企画力も身につくので、実際の仕事ながらのハイレベルな作品づくりが行えます。

★ シーズンキャンペーン

アドバタイジング

- クライアント
ラフォーレ原宿
東京・表参道にあるショッピングセンター、ファッションビル
- キャンペーン
夏のGrand Bazar (サマーセール)
タグラップやボールとは、Laforetで半期に一度行われているバーゲンです。
- 期間
2023.7.15 Sat-23 Sun
- キャッチコピー
「夏!賑わい祭り!」
- ターゲット
10代~20代の女性
- コンセプト
日本の夏の風物詩であるスイカ割り×メキシコのお祝い事で、くす玉を割るビニータ割りセールを「割」とかけてビジュアルを作成しました。スイカのビニータを手づくりで作成し、スイカ割りやビニータ割りを楽しくしているような躍動感のある写真で、ビニータを割る女の子がこれからは楽しい夏が始まるワクワク感を表現しています。新しい夏はビニータを割った時に出てくる紙吹雪、スイカを割った時に出てくる種をイメージしました。
- グッズ
グッズはレジャーシート、Tシャツ、靴下や、ショッパーの代わりにエコバッグ、スイカビニータがモチーフになっているビーチボール、ストラップなど夏を感じさせるもの、夏を感じるものをチョイスしました。

▲メイン広告

▲店外横看板

▲靴下 ▲エコバッグ ▲Tシャツ ▲ビーチボール ▲ストラップ ▲レジャーシート

期間中、ラフォーレで5000円以上お買い上げの先着100名様にもつ夏のアイテムの入った「限定!夏の福袋」をプレゼント。

グラフィックアート専攻2年 アドバタイジング「シーズンキャンペーン」 商業施設のセールスプロモーション企画/店舗ポスター、ノベルティなどのデザイン。



卒業制作 最優秀賞「VENT」 東日本大震災の被災経験を辿るZINEを制作。



パッケージデザイン専攻2年 卒業制作 優秀賞「Decopon」



1年 ドローイング「牛骨デッサン」



Web・映像デザイン専攻2年 卒業制作「エンディングノートアプリ i-say」 もしもの時に備えて「声」を残せるアプリ。



専攻共通2年 オリジナル紙パック飲料



パッケージデザイン専攻2年



広告デザイン専攻2年 アドバタイジング「シーズンキャンペーン」

2 年制

ILLUSTRATION

イラストレーション科

職業実践専門課程

心を動かすイラストで世界とつながる

色鉛筆や水彩などのアナログ画材やデジタルソフトを駆使し、言葉では表現できない情報や想いを伝えるイラストレーター。多彩なスキルを基礎から学び、高い技術と表現力を習得します。あなたの制作するイラストが、年齢や国籍を超えたコミュニケーションのきっかけになるかもしれません。

Course
リアルイラスト

Course
キャラクター
デザイン

Course
絵本



1
年次

土台となる技術、デッサン力を徹底的に磨く



from Teachers
アナログとデジタルの共存した環境で、多彩な表現力と発想力を磨きます。初心者の方でも基礎からしっかり学べる安心のカリキュラムなので、日々の成長を必ず実感できます！

イラストレーション科
小野田 裕太先生



◀ デッサン基礎

道具の使い方や形の測り方、陰影のつけ方などを学び、静物、人体、動物、花といったモチーフを描くことで、形を正確に描く力を養成。眼で捉え、質感、量感を表現できるものの見方を習得します。

◀ 発想演習

デジタルワーク

与えられた条件の中でアイデアを膨らませ、広く伝わる造形力をアナログで習得します。イラストを素材とするグラフィックデザインをソフト基本操作習得から、手に取れる雑貨や広報物の制作を通して、社会でのものづくりを体験します。



◀ イラストベーシック

色鉛筆、アクリル、ガッシュ、カラーインク、パステルのアナログ画材で、それぞれの表現を段階的に習得します。デジタルでもアナログ感ある表現が応用できます。

2
年次

アナログで多様な表現を、デジタルで仕事の楽しさを会得する



▲ リアルイラスト/ファンタジーリアル

アナログペイントのリアルイラストと、デジタルペイントのファンタジーリアル2つから選択。写真素材を元に高度リアル表現を学びます。

◀ 未来計画ワーク
デジタルイラストデザイン
デジ絵ドロー&ムーブ
イラストワーク

デザイン、ゲーム、映像等、幅広い就職を可能にする4科目。絵+デザインを実務に即して学びます。未来計画ワークでは就活直結に伴走指導します。



▲ キャラクターデザイン

商品や企業など、媒体の特性を知り、それに即したキャラクターデザインを行います。アイデアや発想の幅を広げ、オリジナリティの習得を目指します。

◀ 絵本創作
絵本テクニック

物語を彩るアナログ、デジタルの表現。2つの技術による「物語に引き込む表現力」を身につけ、作家性の育成と電子メディアにも対応した技能を学びます。

ILLUSTRATION

イラストレーション科

“ 欲しいのはおれない基礎力！
時代の技術、夢を形にするイラストレーターへ ”

対 面授業とGoogle Classroomのハイブリッドで丁寧な指導から、確かな描画力とデザイン力を習得。1年次はアナログ重視で、描く、考える、デザインする力を鍛え、2年次は、リアルイラスト専攻-リアルイラスト/ファンタジーリアル、キャラクターデザイン専攻、絵本専攻の3専攻から選択。個性を磨き、実務に沿った絵+デザイン制作から、社会の中で夢を形にする力を身につけます。

どんな依頼にも対応できる
描写力を身につける

ものの見方をデッサンで養い、写真から描くリアルイラストで着彩力をしっかりと身につけます。初心者でも安心の段階的に成長できるカリキュラムです。

コンペや企業課題を通じて
伝える力を高める

2年次から3つの専攻に分かれ、演習課題を中心にアナログ、デジタルの両方でオリジナルの表現を確立します。コンペや企業課題にも取り組み、専門スキルとともに社会力も高めます。

デザイン関連分野で
多くの卒業生が活躍中

イラストレーターをはじめ、数あるデザイン関連職に毎年多くの卒業生が就職しています。ポートフォリオ作成など、現場を知る講師陣が丁寧にサポート。業界で経験を積み、フリーランスで活躍する卒業生もいます。

2年次に選べる専攻・選択

- リアルイラスト専攻
選択：リアルイラスト
ファンタジーリアル
- キャラクターデザイン専攻
- 絵本専攻

めざせる職業

- イラストレーター
- キャラクターデザイナー
- 絵本作家
- グッズデザイナー
- 絵コンテライター
- グラフィックデザイナー



卒業生インタビュー
FUTURE JOB

OCCUPATION | 作家



Lommy
ロミー

卒業後、印刷会社、洋菓子包材会社のデザイン企画を経て独立。ファンシーグッズ関連のデザイナー兼イラストレーターとして活動。現在は「可愛い嘘のカワウソ」のマンガを中心に作家として活動中。

マンガ執筆や原画制作
グッズ監修など
作家として活躍

なぜその職業に？
小学校の頃から絵を描くことが大好きで、将来はイラストに関する仕事に就きたいと考えていました。「可愛い、きれい、面白い」と感じたこと、家族や友人との会話や表情、季節の移ろいなど、日常の思いつきを書き留めるような気持ちで日々制作しています。楽しみながら全力でつくった作品がたくさんの方に喜んでいただけたことは何よりの幸せです。

仕事にいきな学びは？
当時ファンサンや水彩、構図について先生がくれたアドバイスを、卒業してかなりの年月が経った今でも仕事をしながらふと思いつくことがあります。迷うことがあつた時は担任の先生が卒業後も丁寧に話を聞いてくれるなど、私にとって母校はとても温かい場所に恵まれたことは大きいです。



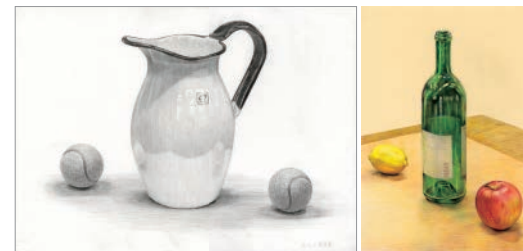
「好き」を仕事にすることは？
どんな仕事も向上心を持って取り組む姿勢は大切ですが、好きなことだからこそ楽しく継続することができています。それでも社会は厳しく、売り込みで作品を笑われたり、仕事の話が頓挫したり、思うように描けずスランプに陥った時期もありました。そんな時でも諦めずに続けられたのは、「好き」という力が強かったからだと思っています。これからも自分自身が楽しみながら、いつかまた来る次のチャンスを探るように、日々活動を続けていきたいです。



リアルイラスト専攻2年 ファンタジーリアル選択 卒業制作「夢」



キャラクターデザイン専攻2年 卒業制作「あひるまみれ POP UP」



1年 デッサン「水差しとテニスボール／ワインビンと果物」



絵本専攻2年 卒業制作「ぼくのこいぬ 原画／絵本」

すべての基礎となるデッサンを徹底的に学ぶことで、レベルの高いイラスト制作が可能に。リアルイラストからキャラクターデザイン、絵本まで幅広く挑戦できます。デザインも学び、絵+デザインで幅のある就職を可能にします。

描くことへの挑戦は
やがて誰かをカブける



キャラクターデザイン専攻2年 卒業制作 学園最優秀賞「いつかの景色に」 作者と親愛なる故人との思い出、記憶の断片が散りばめられた、儂くも美しい世界観を表現。



リアルイラスト専攻2年 ファンタジーリアル選択 卒業制作「BLACK BOX chapter.1.2.3」 Ps、3Dを駆使して自らのイメージと一体となり制作。混迷の時代に光さす創作を期待。



専攻共通2年 デジ絵ドロー&ムーブ「ふしぎな窓辺」



キャラクターデザイン専攻2年 卒業制作「Wonder Rabbits」



2 年制

MANGA

マンガ科

職業実践専門課程

伝えたい想いや考えをマンガに込めて

今や「Manga」は世界共通語となり、日本のみならず広く愛されるカルチャー。ヒット作はアニメや映画にもなり、多くの人々の記憶に残り続けます。そんな愛されるマンガの要となるのは、画力だけでない作者の“人間力”。経験や考え方を作品に落とし込む技術を学び、記憶に残る作品づくりをめざします。

Course

マンガ



MANGA

マンガ科



ABOUT | 学科のポイント

“基礎力をゼロから伸ばすカリキュラム マンガ家としてのプロデビューをサポート！”

丁寧な個別指導で、マンガ制作における基礎力を身につけます。描画力や魅力的なキャラクターづくり、ストーリーのつくり方からマンガ道具の使用スキルまで、マンガ制作を通じて総合的に学んでいきます。現役マンガ家講師による実践的な指導や人気マンガ誌合同の講評会、特別講義など、プロデビューに向けたバックアップ体制が充実。マンガのすべてを学ぶため、プロダクションなどに就職する道も開けています。



プロの意見を直接 もらえる機会が豊富

年に2回、少年誌・少女誌など複数の編集部の方による講評会を実施し、プロのアドバイスを自分の作品づくりにいかします。実践的なマンガ制作を経験し、技術だけでなく人間的にも成長できます。



多様化するマンガビジネスに 対応できるスキルを養う

マンガ雑誌のみではなく、Webサイトや、雑誌、書籍など、マンガの情報伝達力が広がりを見せる今、多様化するマンガビジネスの現場で活躍できるマンガ家を育てます。



在学中はもちろん卒業後も！ マンガ家デビューをサポート

在学中はプロから学べる実践的な授業で実力を身につけ、卒業後も施設開放、持ち込み活動支援、売り出し支援など、デビューを全面的にバックアップ。

専攻

■ マンガ専攻

めざせる職業

- マンガ家
- マンガ編集者
- コミックイラストレーター
- キャラクターデザイナー

STUDY GUIDE | 授業の特徴

1
年次

人物、背景、ゼロからマンガの構成を学ぶ



◀ マンガテクニック

マンガ道具の使い方や、マンガ独特の効果・表現の描画を学びます。アナログからはじめ、デジタルツールも使用します。



◀ マンガ制作基礎

パートごとに学んだ技術を集約し、マンガ制作の総合的な表現力を高めます。制作の各プロセスで細かい指導を行い、熟練度の向上を目指します。



▲ ストーリー演習

ストーリーの基本要素を学び物語の発想力、構成力を養います。起承転結や5W1Hなどプロットの基本から伏線の張り方や、より話を盛り上げる演出方法などを学びます。

マンガはさまざまなスキルの集合体。マンガを通して、キャラクターづくり、デジタルツール、発想力・伝達力の達人になりましょう！

マンガ科
杉山 和美先生



2
年次

マンガを制作し、総合的な表現力を身につける



▲ メディアコミック

紙媒体はもちろん電子書籍やWebコミックの動画など、デジタルの特性をいかしたコンテンツの制作を通して、マンガによる情報伝達を学びます。



▲ 人気マンガ誌合同の講評会

少年誌・少女誌ほか複数の編集部合同の講評会。プロの目線からの学生の作品への貴重なアドバイスにより、よりよい作品制作のヒントが得られます。



▲ コミックイラスト

コミックイラストの特性を理解し、書籍表紙など用途を想定した作品を制作します。表現力と構成力を磨きながらイラストの完成度を高めていきます。

◀ マンガテクニック

1年次に習得した技術をベースに、持ち込み・投稿用に、よりハイレベルな作品を制作。想定した読者ターゲットに届く表現になるよう、講師が細やかに指導します。



卒業生インタビュー

FUTURE JOB

OCCUPATION | マンガ家



Shiro Inaba
稲葉 白

2012年卒業後、月刊少年マガジンを佳作受賞・連載。2023年角川にて「妹が推しすぎる!」3巻発売。過去連載作6本。

イチから物語をつくり
描き出すことで
独自の世界を展開

なぜその職業に？

小さい頃から絵が好きで、家に兄弟が買ったマンガがたくさんあった影響もあり、物心ついた時からマンガ家になりたいと思っていました。マンガ家は自分の仕事に対して直接感想や応援の言葉がもらえることが多く、仕事に意味があることを実感できます。

『好き』を仕事にすることは？

好きなことを仕事にすることというのは、好むにすぎたことではないかという疑問はありますが、実際には好きだからこそ辛いことも多々あります。辛いことも楽しいからやめたくない、と思えるのが好きな仕事ではないかと思っています。



2年 卒業制作「クールとハニー」



2年 卒業制作「着ぐるみ越しの恋」



2年 卒業制作「True Blood」
ゲームを企画し、キャラクター・物語のほか試用版やグッズまでをトータルデザイン。



2年 「Ecoマンガ 節水番長」



1年 「キャラクター100人描き」



2年 マンガテクニック「夜の森林と水」



2年 卒業制作「REVERSI」
己の信念を貫く主人公の戦いとことんアツク描いた。



2年 卒業制作「ヘタレ☆プリンス」



2年 デジタルワーク カプセルバンダー様向け グッズキャラクター制作

マンガ技術の基礎を学んだのち、ストーリーマンガやコミックイラストの作品を制作。アナログだけでなくデジタルツールも使い、質の高い作品を制作します。

デビューを目指して 質の高い作品を描く



2 年制

ANIMATION

アニメーション科

職業実践専門課程

アニメーションの未来を担う一翼に

ここ数年、アニメーション作品の需要はメディアの多様化とともに増えつつあります。しかし現場のアニメーターの数は足りていない状況で、とくに作画の部分で確かな技術を持った人材が求められています。現場が求める実践的かつ高い技術を身につけ、世界に広がるアニメーションの未来を支えます。

Course

アニメーション



ANIMATION

アニメーション科



ABOUT | 学科のポイント

“有名アニメ作品を手掛けた講師陣から2Dアニメーションのすべての制作工程を学ぶ!”

アニメの制作工程をイチからすべて学んでいきます。教えるのは『推しの子』『名探偵コナン』『MIX MEISEI STORY』などの有名アニメを手掛ける現役講師陣。アニメ制作に必要な作画の基礎を、アナログからデジタルまでしっかり身につけられるカリキュラムで、作画力やデジタルスキルを高めます。また、有力撮影会社と連携し、実際の現場の雰囲気を感じることができる授業も充実。デッサンや背景の描き方、キャラクターデザイン、デジタル撮影など専門スキルをいかし、アニメーターや背景美術デザイナーをはじめさまざまな職種で先輩たちが活躍中です。



現場でいきる高い作画力を持ったアニメーターを育成

「描くノウハウ」をいかした本校独自のカリキュラムで、デッサン力や描画スキルを伸ばし、高い作画力を持つアニメーターや背景美術デザイナーを育成します。



有名なアニメを手掛ける現役講師から学ぶ

アニメ業界とのパイプをいかし、有力撮影会社との連携授業やインターンシップなど、プロの現場を体感できる授業を展開。アニメ業界の今を実践的に学んで即戦力をめざせます。



アニメの全工程を学べるカリキュラム

デッサン・作画・背景画を中心に、アニメ制作工程をイチから丁寧に教えます。2DデジタルアニメやWebアニメの作品づくりを通して専門スキルを高め、幅広い分野で活躍が期待できます。

専攻・選択

- アニメーション専攻
- 選択：作画
デジタル背景応用

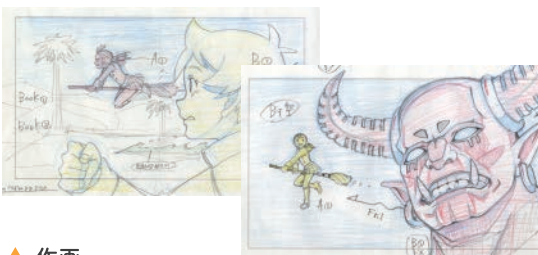
めざせる職業

- アニメーター
- キャラクターデザイナー
- 背景美術デザイナー
- デジタル撮影
- 演出家・監督
- 制作進行

STUDY GUIDE | 授業の特徴

1年次

デッサン・動画・背景を学び、描画に必要な基礎を習得する



▲ 作画

動画の中割りの基本と、歩き・走りなど人間の基本動作の動画技術を習得。さらに、動画よりも難度の高いレイアウト、原画作業の基本も学びます。

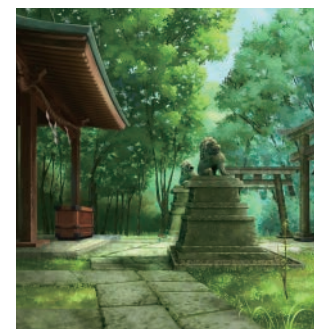
着色が得意な人はより長所を伸ばし、苦手な人には必要なスキルを身につける方法をアドバイスし、個人個人の進度に合わせての指導を心がけています。

アニメーション科
堺 駿介先生



◀ キャラクターデッサン

アニメ用にデフォルメやアレンジを加えたキャラクターのデッサン力を身につけます。さまざまなキャラクターを描き分け、表現する力を養います。



◀ デジタル背景

Photoshopのオペレーションを基礎から学びながら、デジタル背景の描き方の基本と応用を身につけます。

2年次

作品制作を通し、作画力・デジタルスキルを高める



メイ

一歳の女の子。
好奇心旺盛な家猫。
身長が大きいのが悩み。

▲ キャラクターデザイン

テーマや物語に合わせてキャラクターをデザインする発想法、描き方を学びます。同時にキャラクターのデッサン力を高めます。



◀ Webアニメ

After Effectsの基礎知識と基本オペレーションを学び、Webやモバイル、スマートフォンなどの動画コンテンツを制作します。



▲ 特別講義(宇田鋼之介先生)

「ONE PIECE」をはじめ数多くの大ヒットアニメで監督を務めた、宇田鋼之介先生(本校卒業生)の特別授業です。



◀ デジタル撮影

画像素材を合成する工程(コンポジット)で使用する、業界標準ソフトAfter Effectsの実践的なオペレーションをマンツーマン指導で学びます。



卒業生インタビュー

FUTURE JOB

OCCUPATION | アニメーション背景美術



Takahiro Hoyama
小山 貴大

2012年卒業。東京農業大学へ進学し卒業するが、アニメーションの道を志しTDAへ。卒業後は、スタヂオ蒼にてアニメーション背景美術として活躍中。

背景画や美術設定
3Dモデリングなど
アニメ背景に携わる

なぜその職業に？

私は元々アニメーションに興味があった訳ではないので農業大学に進学しており、卒業後は食品会社に就職できればと考えていました。ところが暇つぶしに描いていた風景画を見た当時お世話になっていた野球部の監督に、「絵描きの方が向いている」とアニメ業界を勧められたことがきっかけで進路を変更。自分が一番合っていると感じた背景美術の道に進むことを決めました。

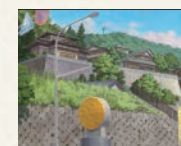
仕事にいきたく学ば？

徹底的に模写することで、構図や配色のパターンを頭に入れることができたのは、仕事に大いに役立っています。この仕事に正解はありませんが、いくつかのセオリーは存在します。学生時代、それを元に練習したことによって作品に説得力がつけられました。特に色彩において、学生の頃は色遊びの

ような感覚で手探りでしたが、基礎ができ上がったからこそ、配色による心理効果を考察するなど応用することができるようになりました。

好きなことを仕事にすることは？

私が率直に感じたのは、どんなに好きなことでも大抵のことはマンネリ化するという事です。好きなことを仕事にするなら、それを長続きさせるための工夫も重要だと思います。例えば、3Dソフトを使ったり、編集ソフトで動画作成を試みたり、デジタルだけでなく絵具を使って描いたり、材料を用いて造形物をつくってみたり、本来の仕事から脱線しているような内容でも、自分のスキルアップにつながることは多いです。実際私は、趣味で作った造形や3Dの経験が、背景の3Dモデリングにいきっていると感しています。



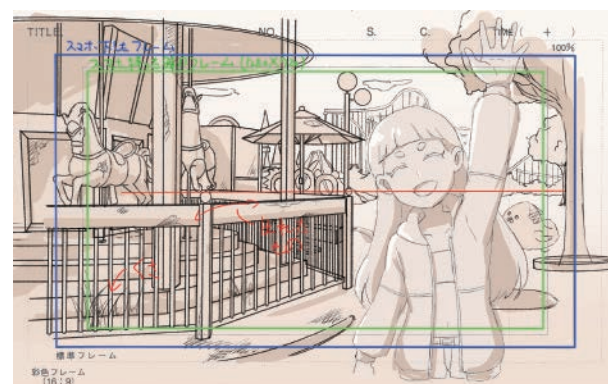
1年 Macオペレーション入門
アニメ特有の戦うヒロイン像。豪快にバズーカ砲を射出。



1年 Webアニメ基礎 オリジナル・ショートアニメ制作



1年 作画基礎「走り」の中割り演習
膝関節の位置変化と頭の上下動をリンクさせるのがポイント。



2年 卒業制作「おもいであつめ」レイアウト

業界の最先端で活躍できる
知識と技術レベルへ

キャラクターデザインはもちろん、背景美術や演出力なども身につけ、プロの現場でも通用するレベルの高いキャラクターやアニメーション作品を制作します。



2年 卒業制作「がんばれバイトくん」
人見知りの孤独な青年が子どもたちの輪に入れたハッピーエンドのひとコマ。



2年 作画レイアウト実習



2年 卒業制作「いってきます」



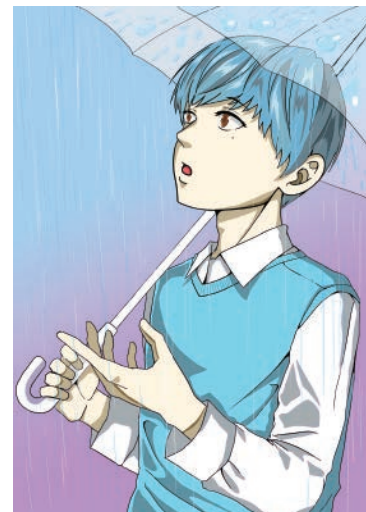
2年 卒業制作「いってきます」



2年 デジタル背景応用「小さな踏切」 廃線を覆う草木の光と影のコントラストで夏を表現。



1年 Macオペレーション入門



2 年制

INTERIOR DESIGN

インテリアデザイン科

職業実践専門課程

空間が変わると心まで豊かになる

インテリアデザインとは家具などモノのデザインだけに限らず、屋内環境を形づくるものすべてをデザインすること。階段の位置や照明器具ひとつで、居心地はガラリと変わります。スペースそのものの設計を中心に、コーディネートやファニチャー、マテリアルなどを幅広く学び、空間づくりを通じて人々の快適な暮らしに貢献します。

Course

インテリア
デザイン

Course

住宅デザイン



from Teachers



インテリアデザイン科
那須 寛敏先生

インテリアデザインは人に与える影響が大きく、生活を豊かにすることができます。1年生では基礎を学び、2年生では実践的な科目を通し、確実にデザイン力を身につけることができます。自分自身と向き合う有意義な時間にしてください。

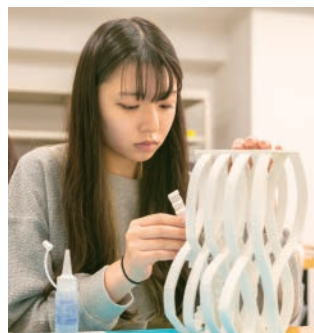
1 年次 スケッチや製図、模型づくりを通じて基礎を習得する

STUDY GUIDE | 授業の特徴



◀ 製図

初めは、線の意味を正しく理解しながら製図法や道具の使い方を学びます。時間をかけて丁寧に取り組むことで、空間の読み取りができるようになり、空間表現に必要な知識とスキルを身につけます。



◀ 空間演習

空間のイメージをつくり、これに基づく表現を学んでいきます。立体や模型をつくりながら空間のスケール、形や光に関して考えていくことで、空間の美しさ、快適さ、楽しさなどをしっかりと捉え、空間デザインの基礎を身につけます。



◀ デッサン・スケッチ

立体を描くことにより、物を正確にとらえる力や陰影のつけ方を習得します。また、空間を描くことで、光、素材を意識した着彩表現の力を養います。



◀ CAD

仕事では必要不可欠なCADの技術を身につけます。基本的な操作から2D図面、3D図面、パースやBIMの作成方法まで学び、就職に直結するスキルを身につけます。

2 年次

インテリア、住宅各々の専攻を深める



▲ プレゼンテーション(企業課題)

企業課題やコンペなどに参加し、取り組むことにより、時代に合った社会性、コミュニケーション力、プレゼン力を身につけます。



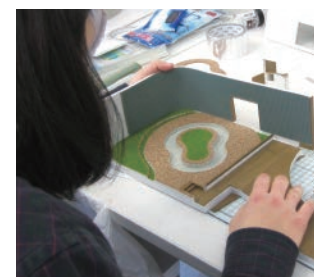
▲ 住宅デザイン演習

集合住宅などの規模の大きな設計課題に取り組みます。図面、模型、3Dパースなどのさまざまな手段を用いて表現し、空間を考え、まとめていく力を身につけます。



◀ ファニチャー

空間に合わせた家具や雑貨をデザインし、その制作工程を学びます。原寸で考えることを通して、空間を豊かにする発想力や素材の知識、具現化する技術を身につけていきます。



◀ インテリアデザイン演習

住空間、商空間のインテリアデザイン計画に取り組みます。イメージの具現化を通して計画力、表現力を高めていきます。



INTERIOR DESIGN

インテリアデザイン科

ABOUT | 学科のポイント

“ **ショップや住宅から家具、雑貨まで** スキルを身につけて**インテリアのプロ**をめざす! ”

住 宅や商業施設の設計から生活を彩る雑貨や家具のデザインまで、人々の生活を豊かにするデザイナーとしての総合力を、流行の最先端「原宿」で培うことができます。インテリアデザイン科では、インテリアデザインや建築の業界で活躍する講師陣が、基本的なスキルはもちろん、幅広い知識や技術力についても丁寧に指導していきます。資格対策講座などを通して、受験資格認定を受けている二級建築士やインテリアコーディネーターなどの資格取得もめざせます。



流行の最先端「原宿」で インテリアデザインを学ぶ

人気の雑貨や家具ショップが数多く立ち並ぶ流行発信地・原宿。授業でもこの恵まれた環境をリサーチ(研究)やサーベイ(調査)などで最大限活用しており、感性を磨きながら学ぶことができます。



二級建築士は、 6年連続最短合格

二級建築士の2010年から6年連続ストレート(最短)合格や、インテリアコーディネーターを1年生が受験年の最年少合格など、輝かしい成果をあげています。



実習重視の多彩な授業で、 深い知識を身につける

基礎を学んだあとは、1年次後半から2つの専攻に分かれて学びます。デジタルとアナログをバランスよく学び、実践・実習を重視した授業で専攻を深め、一人ひとりの感性を大切にします。

1年次3学期に選べる専攻

- インテリアデザイン専攻
- 住宅デザイン専攻

めざせる職業

- ☑ インテリアデザイナー
- ☑ インテリアコーディネーター
- ☑ リフォームプランナー
- ☑ 照明デザイナー
- ☑ 建築士
- ☑ 家具デザイナー



卒業生インタビュー

FUTURE JOB

OCCUPATION | 設計士



Asuka Ishikawa

石川 あすか

栃木県出身。2018年卒業後、高松テクノサービス株式会社に入社。共同住宅、オフィスビルなどの外壁・内装の改修を中心に、色や素材の提案、レイアウト変更、器具の選定などの設計に携わっている。

共同住宅や
オフィスビルなどの
改修を手掛ける

なぜその職業に？

元々は設計以外の職に就きたいと考えていたのですが、先生から設計が向いていると言われたことがきっかけで、現在の勤務先を学校に来ていた求人の中から紹介してもらいました。やりがいを感じるのは、手掛けた物件が完成したときです。自分が想像していたものが実際に形となってさまざまな人に使用されると思うと嬉しいですね。

仕事にいきな学びは？

Photoshop・Illustrator・Vectorworksなどは今も提案資料の作成などで使用しています。また、建物の外壁改修を提案する



ときは、学校課題のような自由な発想を心がけています。改修工事は、今ある建物をいかすため、新築の場合より制限があるのですが、使いやすさ素材使用で大きく印象が変わるので、自由な発想は今でも大切だと感じています。

「好き」を
仕事にすることは？

幼い頃からものづくりに興味があり、それを仕事にしたいと進路を選択してきました。興味が無いことを勉強する・仕事にするのはモチベーションにも影響するのでこの選択は間違っていないかと

感じています。入社して6年ですが、物件によって依頼内容も対応の仕方さまざまなため、まだまだわからないこともたくさんあります。これが改修工事の難しいところであり、面白い部分です。今後も難しく感じることもたくさんありますが、好きでないと続けられないことだと思っています。



授業に加え、企業課題や公募展、他学科との連携授業などを通じて専門性の高い作品づくりに挑戦。デザイン意図を伝えるプレゼンスキルも向上します。

基礎力+実践経験で
専門性の高いものづくりを



住宅デザイン専攻2年 住宅デザイン演習「グループ制作」
各住宅を個人で設計し、それらによる街並み、および公共施設の計画。



インテリアデザイン専攻2年 卒業制作「箱の遊び場 児童館アネックス」 子どもの遊びの空間を丁寧に考察した作品です。



インテリアデザイン専攻2年 CAD「ショップのデザイン」



住宅デザイン専攻2年 住宅デザイン演習「住宅の設計」



専攻共通2年
プレゼンテーション
「企業課題・照明デザイン」



インテリアデザイン専攻2年
インテリアデザイン演習「フードコート」



インテリアデザイン専攻2年 CAD「ショップのデザイン」



インテリアデザイン専攻2年
ファニチャー「イス」



1年 構成「立体構成」



2 年制

SPACE DISPLAY DESIGN

空間ディスプレイデザイン科

職業実践専門課程

街中をステージにし空間で人々を魅了する

街やデパートにあるショップやウィンドウ、テレビ番組のセット、博物館や美術館。空間ディスプレイデザインとは、こうした空間を目的に合わせて演出すること。商品や展示物などをよりわかりやすく、より魅力的に見せる方法を学び、街の中に人々がワクワクできる空間を創造します。

Course

空間ディスプレイ
デザイン





空間ディスプレイデザイン科
雲野 一鮮先生

デザイナーとして「デザイン力」と同じくらい大切なのが「伝える力」。斬新なコンセプトや心に響くプレゼンテーションとは何か、一緒に面白いことを考えましょう!

1 年次 さまざまな空間での装飾とデザインの基礎を学ぶ



◀ ショーウィンドウ演習

原宿にあるフレグランス(香水)ショップのショーウィンドウを実寸サイズでの制作を行います。フレグランス(香水)の香りや色を考え、商品の見せ方・展示方法などを学び、照明効果やLEDの使い方などさまざまな演出を施し、学生個々の獨創性や個性のある作品を目指します。



◀ モデリング

ショップの模型(モデル)を制作することによって、ショップ・什器の大きさを考え床・壁の模様や色をデザインし、機能的な店舗の基本を学びます。豊かな空間の演出方法、発想力の基礎を養います。



◀ VMD演習

実際に商品棚に商品を陳列し店舗での商品の見やすさや、手に取りやすくする陳列方法と布などを使用した演出方法を実施演習にて学びます。VMDの役割を理解することでよりよい売り場を考える力を養います。

2 年次

装飾分野とイベント展示分野で、実務を数多く体験



◀ プロップ スタイリスト演習

写真の背景やフォトスポットなどを実際に制作し、撮影を行います。撮影後に写真はデジタル加工をし、ポスターや雑誌の表紙を制作します。



◀ プレゼンテーション 技法

公募・産学活動などに参加し、校外からデザイナーやクライアントをお呼びして企画からデザインまでの空間表現を総合的に学習し、プレゼンテーション能力を養います。



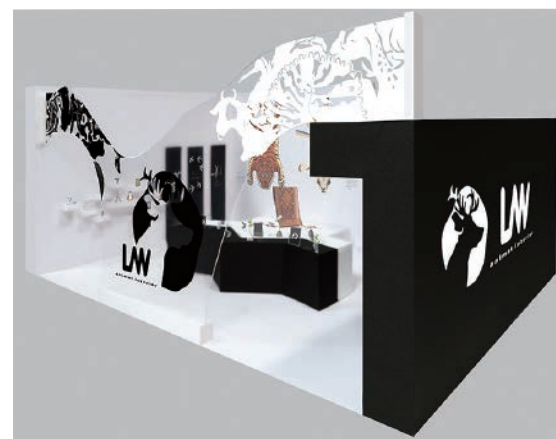
◀ ステージデザイン

コンサートやファッションショーの舞台でのステージデザインの基本的な考え方を習得します。とくに舞台ライティングの観点から魅せるデザインを考えます。



◀ グラフィックワーク

サイン、看板、案内表示、CI(コーポレートアイデンティティ)、デザインの働きを理解し、パソコンを用いて具体的なサインなどを制作します。



▲ エキシビジョンデザイン

展示会ブース(展示小間)のデザインを基礎から学びます。企業テーマ・企画・運営・演出を考え、文字(ロゴマーク)・模型・図面を制作し発表します。

SPACE DISPLAY DESIGN

空間ディスプレイデザイン科

“デザインの専門知識を身につけ 空間をプロデュースする即戦力を育成!”

空間をベースに、さまざまな企画・デザインに関する専門実務能力(プロデュース感覚)を学べる学科。ポップアップストアや展示などのイベント空間デザイン、ショーウィンドウやフォトスポットなどのディスプレイデザインを選択科目として専門性を高め、共通科目として製図・CAD・グラフィック・プロモーションなどの技術も習得することで就職活動を優位にします。グループ制作、企業とのコラボレーション(産学活動)にも積極的に力を入れ、コミュニケーション力を養います。



ディスプレイデザインに 特化した都内唯一の学科

学校創立時の1966年より長い歴史を誇る本学科では、業界企業や業界団体とのコラボレーション授業、特別講義も多数行われており、就職にも優位な状況を保っています。



在学中に空間ディスプレイ デザインの現場を体験できる

原宿・表参道をテーマとした課題や日本空間デザイン協会所属のデザイナーとの交流、大手百貨店との産学活動など、空間演出の実際の現場を体験できる多彩な授業を用意しています。



幅広い商空間デザイン分野にも 対応できる空間デザイナーを育成

空間デザインをベースに、グラフィックデザインや、プロモーションの手法など、ジャンルを越えた企画・デザインに関する専門実務能力を幅広く学んでいきます。

専攻・選択

- 空間ディスプレイデザイン専攻
- 選択: ディスプレイデザイン
イベント空間デザイン

めざせる職業

- 空間デザイナー
- ディスプレイデザイナー
- 商空間プロデューサー
- ショーイングデコレーター
- ステージデザイナー
- ショップデザイナー



卒業生インタビュー
FUTURE JOB

OCCUPATION | プランマネージャー



Mao Hudo
工藤 真央

2014年卒業後は、工房が併設された施工会社に就職。4年間勤めたのち、仕事を通じて現在の社長に出会い、olk株式会社に設計の仕事を中心に、プランマネージャーとして活躍中。

デザインを元
図面として数値化し
具現化していく

なぜその職業に？

常設のものや異なり仮設の空間づくりは1〜2週間程度かかると短いものだと1日2日で撤去してしまう儚さが美しくも思っている。制作にかけた時間と比べて、その一瞬の輝きは特別感があり、仕上がった時の達成感も何十倍何百倍にもなるので、やりがいのある仕事です。

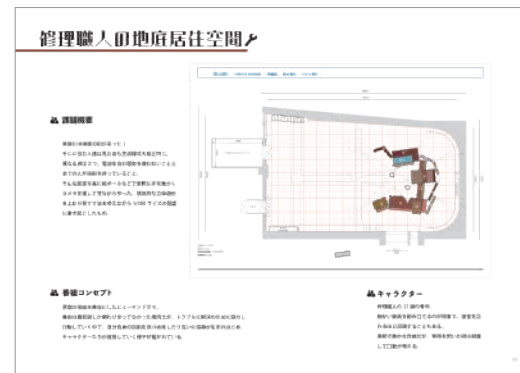
仕事にいきなした学びは？

施工基礎や、製図CADの授業があり、基礎から学ぶことができ、授業で模写したことも今の仕事で



「好き」を仕事にすることは？

この質問について、ピンとくる答えがなかなか出せずにいたため、フォトグラファーの友人に相談してみました。すると次のように話してくれたのです。「好き」を仕事にしたあと、好きじゃない作業や嫌いな過程を踏まざるを得ない時が来る。その時に状況を受け止め、向き合い、打破しようとしたら、好きも嫌いも関係なく夢中になって取り組んだりできる。ということが、好きを仕事にする本当の意義なのかもしれない。これは自分の中で納得できる答えでした。確かに、苦難はどんな人にもやってきます。その苦難



2年 TV美術
撮影スタジオでの番組内容を考え、セットをスケッチで表現します。

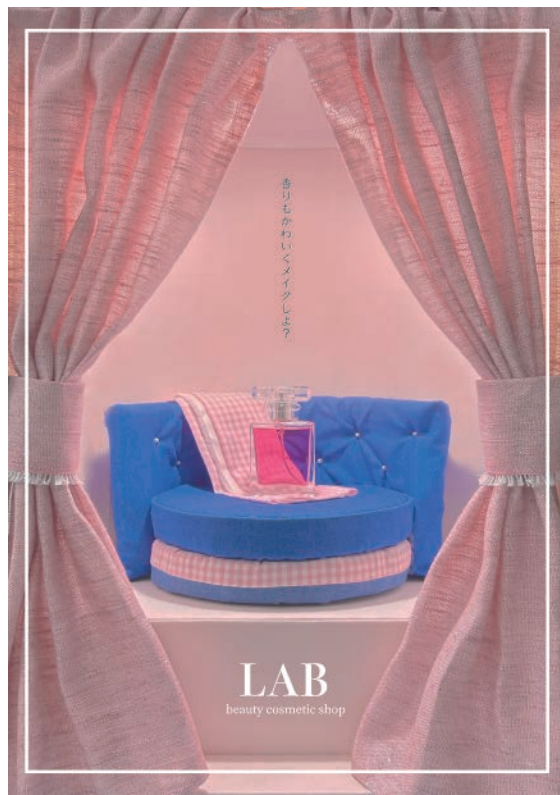


1年 空間装飾
学校施設の空間を使用して、造形物の見せ方や演出方法を考え実施します。



スケッチや製図とあわせて、グラフィックやプロモーションの技術も習得。プロデューサー感覚を身につけ、固定観念にとらわれない空間をデザインしていきます。

プロデューサー感覚で
ディスプレイや商空間を制作



2年 ショーウィンドウデザイン 原宿にあるフレグランスショップのショーウィンドウ。



2年 ポップアップストア 期間限定の路面スペースでのイベント展開と空間デザイン。

地球にやさしい展 展示ブース



PURPOSE
活動の認知度アップ、新規開拓を目的とする。
食廃問題を抱えている農家や企業、寄付を望んでいる社会福祉施設などと繋がる機会とする。



WORKS
品質に全く問題は無いが廃棄品になったものを集め、こども食堂や社会福祉施設などに寄付するフードバンク、返礼品として寄付先である土地の規格外特産物などを届ける。

LOGO
食品ロス問題と貧困問題を解決する、良いサイクルを意味する。
循環という意味の cycle。
1人でも多くの人を笑顔にしたいの思いから、笑顔の意味する smile に由来する。

CONCEPT
「自分にとって不要な物が、誰かの命を救う」
必要なものではない、買すぎてしまっている、規格外野菜のため売れなくて捨てるしかないといった理由から大量に廃棄が出ている一方で、食べ物や生活用品が足りなくて困っている人がいる。そんな食品ロス問題と貧困問題を解決して1つ1つの課題ではなく双方を繋がりとして考えて、解決することができる取り組みを作ろう、という思いから生まれた企業。



1年 エキシビジョンデザイン1 「地球にやさしい展示会」のブースを企画・デザインします。



2 年制

FASHION ACCESSORY

ファッションアクセサリー科

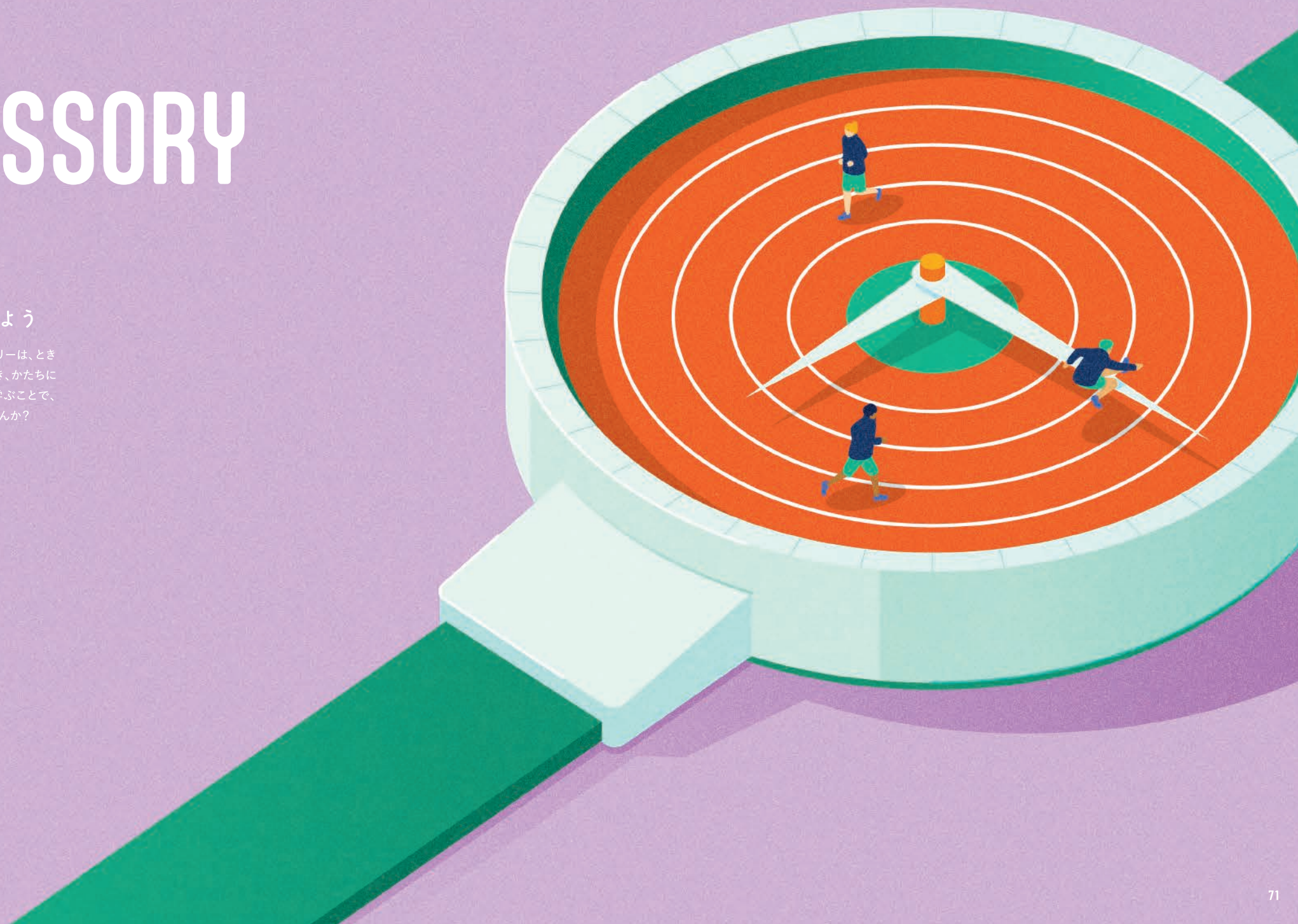
職業実践専門課程

身につける人によるこびを届けよう

その人らしさを表現し、大切な人へ贈られることも多いアクセサリーは、ときにファッションアイテムを超えた価値を持ちます。イメージを描き、かたちにして、コーディネートや魅せ方を考える。そんな一連の技術を学ぶことで、誰かの人生に寄り添うかけがえないアクセサリーを創造しませんか？

Course

ファッション
アクセサリー



さまざまな素材で手仕事によるモノづくりをじっくり学ぶ科です。身につけた知識や技術は表現の幅を広げ、自信へとつながっていきます。



ファッションアクセサリ科
小牧 由美先生

1 年次 さまざまな素材の扱い方や加工技術を学ぶ



◀ メタル基礎技術

いろいろな工具の使い方を学び、切る、曲げる、削る、磨くなどの基本的な技術を習得してオリジナルリングを制作します。



◀ ファッションコーディネート

ファッションコーディネートやディスプレイテクニックを学び、衣装とアクセサリの組み合わせや、商品の魅力的な展示方法を習得します。



◀ ショップコラボレーション

原宿周辺のブライダルジュエリーショップの希望に応じたマリッジリングを制作し、お客さまが購入するための見本として店内に展示されます。



◀ ジュエリー技法

企業の現場で実際に行われている制作工程を学びます。石付きデザインリングの制作を通して、デザインから原型制作、量産技術までの流れを習得します。

2 年次

商品化を意識してデザインと技法を考える



◀ アクセサリー商品企画

テーマに沿って、オリジナルのジュエリーを制作します。リサーチ、企画デザイン、制作という商品開発の流れを自分で計画し、着実に進めます。



▲ ファッション雑貨

皮革を素材として、ウォレットなどのファッション雑貨を制作しながら素材の特性や加工を学びます。シルバーなど異素材とのコンビネーションも学びます。



▲ 宝飾会社企業課題

大手宝飾会社からテーマをいただき、実際に店頭で販売されることを想定してジュエリーを制作します。また、企業の商品開発部の方へのプレゼンテーションも実施。プロ視点のアドバイスが受けられます。

FASHION ACCESSORY

ファッションアクセサリ科

“アクセサリや雑貨づくりをファッションとトレンドが集まる“原宿”で学ぶ！”

アクセサリや雑貨をつくる楽しさを体感しながら、幅広い知識と技術を学んでいきます。原宿に立地している強みをいかし、地元と一体になって取り組む原宿ショップコラボや有名ジュエリー企業とのタイアップ授業、コンペティションなど、就職を見据えた授業も取り入れ、実社会に通じる確かな実務能力を育むことができます。



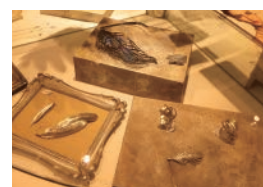
企画から実制作まで、 全工程が一人でできるようになる

デザイン力を磨きながら、企画・デザインから実制作までの工程を繰り返し学び、シルバーを使ったネックレスなどのアクセサリから雑貨まで、2年間でさまざまなオリジナル作品を仕上げます。



100を超える手づくりの ノウハウを自分のものに

工具の使い方からスケッチ、ドローイングといった手描き表現やデジタルワークまで100以上のノウハウを幅広く学べるので、デザイン力や制作技術がしっかり身につきます。



原宿を舞台に 産学協同活動を実践

流行の最先端でもある原宿を学びの舞台とし、常に先々にアンテナを張りながら制作活動することもデザイナーとして必要なスキルです。実践力を養うカリキュラムを豊富に用意しています。

専攻

- ファッションアクセサリ専攻

めざせる職業

- アクセサリーデザイナー
- ジュエリーデザイナー
- ジュエリークラフトマン
- ジュエリーアドバイザー
- ジュエリーコーディネーター
- 工芸作家



卒業生インタビュー

FUTURE JOB

OCCUPATION | ジュエリークラフトマン



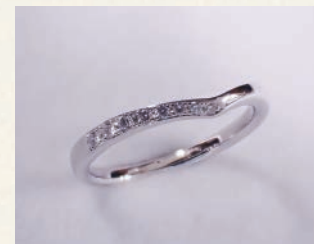
Miyuki Yamazaki
山崎 美幸

2020年卒業、東京都出身。手に職をつけたい、高品質なものづくりに従事したいと思い、宝飾の製造業を志す。卒業後は株式会社ナガホリに入社、製造課にて製品に宝石を留める工程に携わっている。

デザインに応じて
製品に宝石を留める
クラフトマン

なぜその職業に？
自分の手で作った作品を持ち、さまざまな作品を見てきた中で、細やかな手仕事で高品質に仕上げるジュエリー制作に魅力を感じたからです。仕事では手早さが求められ、道具の管理や作業の正確さが重要です。技術向上には時間がかかり、根気強さが必要ですが、その地道な成長にやりがいを感じます。また、婚約指輪など人生の節目に関わる仕事でもあるため、自分が携わった製品が全国のお客様さまに幸せの形として届いていると思うと感慨深いですね。

仕事にいきなすは？
仕事で使っている道具はほとんど学生時代と変わりません。日々の授業の中で、特に道具一つひとつの使い方やすりのかけ方、糸ノコの使い方、品物のすり板への固定の仕方などを意識して



取り組んでいたことが、現在の仕事の中でもいかされていると感じます。

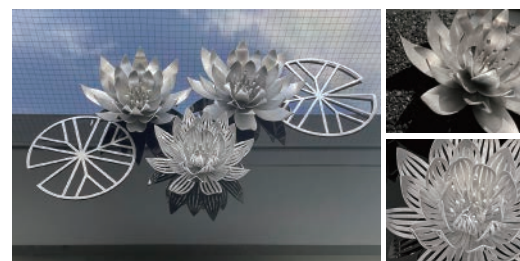
“好き”を仕事にすることは？

“好き”を仕事にすることは、自分と向き合うことだと思います。どんな自分になりたいか、なにができるようになりたいか、模索し探求し続ける日々です。正直楽しいことはあまりありません。そんな日々の中、幅広く自分の“好き”を見つけることは大切だと思います。それが息抜きになることもあるし、思わぬところで仕事につながることもある。まだ道半ばでどうなるかわかり

ませんが、自分の“好き”に囲まれながら日々の積み重ね、地道な成長を楽しんでいますね。



more /
学生作品を
もっと見る



2年 卒業制作「寄り添い」



2年 卒業制作 モデルを使用したPOP

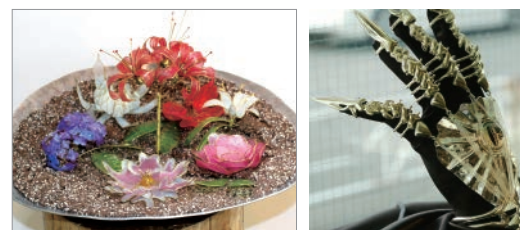
板を重ねて立体的にしたネックレスと、板に切れ込みを入れ曲げることで立体感を出したアクセサリ。



1年 マテリアル アクリル板を使ったハーブ・コンテナ(エコデザイン)



2年 卒業制作 ネックレス



2年 卒業制作 「いのちいっぱい じぶんの花を」

2年 卒業制作 アクセサリ

多彩な素材を駆使して イメージをカタチに

銀やチタン、真鍮、革、アクリルなど多様な素材の特性や加工方法を学ぶことで、幅広い表現が可能に。学ばば学ぶほど、イメージをカタチにする力が高まります。



2年 ジュエリー制作 リング・ピアス



2年 卒業制作 ファッションリング 鑑賞者の想像力を広げる、恋にまつわる一場面をリアルに表現。



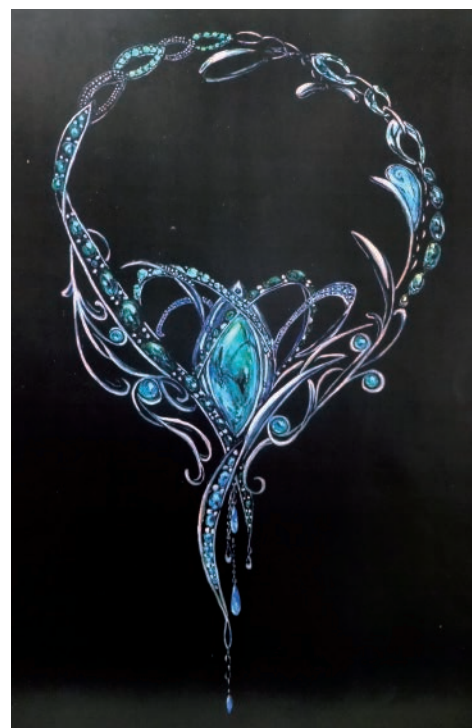
2年 卒業制作「LIGHTSHADE」



1年 デザイン表現 ベネチアンマスク



2年 ファッション雑貨 皮革



2年 デザイン表現 デザイン画(コンペ入賞作品)



2年 卒業制作「想像と重なり」 白い革のワンピースと銀のフットアクセサリ。

身につける人によるこびを届けよう



TDA Curriculum

カリキュラム

5つの特徴

原宿の地で一人ひとりに合わせて学習から就職までをサポートするTDA独自のカリキュラム

1 キャンパスは原宿

産学協同活動

2 質の高い基礎と実践的な学び

基礎から応用までを学ぶ

3 やる気を応援するプログラム

エクスタ/プラス1

4 一人ひとりを大切に

個別指導

5 将来へのキャリア教育

就職支援

1 TDA Curriculum

キャンパスは原宿

産学協同活動

ファッションやアートなど、さまざまな流行を世界へと発信する原宿。TDAはその流行の中心地に校舎を構え、ショップや商店街と協同し、“原宿の街”をデザインする『原宿デザインカリキュラム』を実施しています。また原宿のみならず、さまざまな企業や団体とともに仕事としてデザイン活動を行う『企業コラボカリキュラム』も特徴的。在学中からクライアントワークに携わることで、“現場”のスピード感、コスト感覚などを体感できます。



1 TDA × 明星食品

MYOJO DESIGN PROJECT



千駄ヶ谷にある明星食品との共同商品開発。「こんなカップ麺があったらいいな」という企画提案・デザインでコンペを行い、実際に商品化されました。

4 TDA × 伊勢丹新宿店

ハロウィンイベント装飾



空間ディスプレイデザイン科の学生が考えたハロウィンのオリジナルストーリーを、伊勢丹新宿店地下入口の10個のショーウィンドウに空間装飾しました。



産学協同活動とは?

企業や団体などから実際のクリエイティブワークの依頼を受け、リアリティのある課題に取り組む企業課題や、クリエイティブ関連のボランティア活動など、学生がさまざまなかたちで社会や業界と関わりを持つ活動のこと。

2 TDA × 資生堂

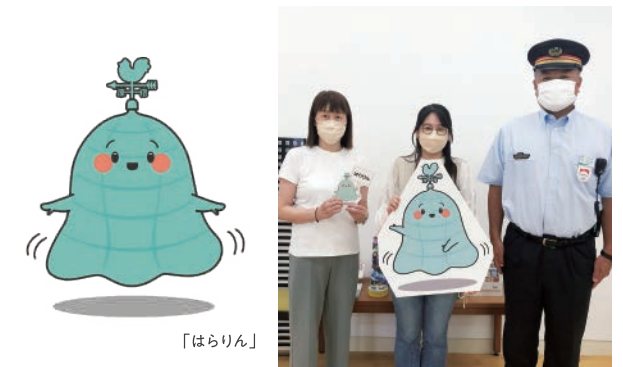
資生堂ビューティ・スクエア サイネージアート展示



原宿駅前の「資生堂ビューティ・スクエア」内にある4m×4mのスクリーンに映されるビジュアルのデザインコンペを行い、多くの学生作品が採用されました。

3 TDA × JR原宿駅

原宿駅公式キャラクターデザイン



TDAの最寄駅であるJR原宿駅のキャラクターデザインで、ビジュアルデザイン科の学生が制作した「はらりん」が一般投票で採用されました。

5 TDA × 東急プラザ

ARTIST DAYS 青空個展参加



東急プラザ表参道原宿にて、ファッションアクセサリ科、マンガ科の学生プロジェクトによる作品の展示・販売会を行いました。

6 TDA × SHIBUYA TSUTAYA

「ZINEフェア」企画・販売



ビジュアルデザイン科の3年生が「デザイン研究」の授業で企画からデザイン・製本までを行い、実際にSHIBUYA TSUTAYAの特設ブースで販売しました。

2 TDA Curriculum

質の高い基礎と実践的な学び

基礎から応用までを学ぶ

初歩的トレーニングを中心とした『デザイントライアル』により、デザイン経験のない方もスムーズに専門学習へと移行できます。その後は1年次で集中的に基礎を学び、1年次後半から2年次にかけて実践的な専門技術の学習へ。表現の枠を制限しない基礎学習で地力を高め、実践で確実にスキルアップすることでプロとしてのスタートラインをめざします。



全学科が文部科学省から「**職業実践専門課程**」に認定されています

この課程を卒業したことは、質の高い職業教育を修了したことの証となり、社会や企業からの高い評価が期待され、就職にも有利です。

■ TDAのデザイントライアル

コミュニケーション・一般教育・造形教育の3つを目的とした、専門教育に入る前の導入教育期間。デザイン学習の経験がまったくない方でも安心して専門学習に入ることができるよう、2週間の集中カリキュラムが組まれています。



■ 未経験者でも安心の基礎学習

デザインの基礎的な知識・技術を、アナログの実技や講義を通して学びます。また、あわせてコンピューターの初歩的なオペレーションスキルを学びます。演習形式の授業も取り入れながら専門分野全般の基礎を身につけます。



■ 実践的な応用学習

専門分野のプロになるために、複数のデザインソフトを使用しながらさまざまな表現にチャレンジします。より実践的な課題に取り組みながら、専門性と社会人としての力を高めます。



■ 学校に慣れるためのワーク

クラスメイトとのコミュニケーションを図ったり、学校の雰囲気に慣れるため、「紙の塔」や「コラージュ」といったグループワークを行っています。



3 TDA Curriculum

やる気を応援するプログラム

エクスタ/プラス1

高度な技術の習得や業界連携などニーズに合わせた必修選択の授業である『エクステンションスタディ』と、学科を越えて資格取得やスキルアップをめざす自由選択の授業『プラス1講座』という、強みを伸ばし付加価値を獲得する2つのプログラムを用意。“なりたい自分”に近づくために、自ら選びとって学ぶことで就職活動や進路の大きな足掛かりとなります。

■ エクステンションスタディ (エクスタ)

学科の授業をさらに広く深く掘り下げる5時間目



高度なテクニックの取得やスキルアップ、講演会や就職対策、産学協同活動など学生のニーズに合わせてプランを組める必修選択プログラムで、主に平日の5時間目を実施されています。

3つの教育制度



■ プラス1講座

学科を越えて受講できる自由選択プログラム



専門科目以外に、資格取得や文化教養など、希望や目的に応じて受講できる自由選択プログラムです。学科・学年を越えた学生や教員との交流で、自分の強みや付加価値を高めることができます。

「専門科目以外も受講できて知識の幅が広がる！」

from Teachers



個性は人それぞれ。優劣ではありません。学業を通じて皆が周りとの関わりの中で他者との違いを見出し、それを自ら輝かせることができるように手助けするのが私たち指導者の本望です。

清水 儀久先生(ビジュアルデザイン科 講師)

生徒一人ひとりの個性を大切に、苦手分野の克服や得意分野のさらなる向上心を高めるための授業づくりを大切にしています。そのプロセスの中で、自身の成長にこだわる意識の大切さを感じてもらえればと思います。



小野田 裕太先生(イラストレーション科 講師)



誰しも体調や気分の浮き沈みがあります。ましてや多感な年頃の学生さんです。学校以外に家族や友人、アルバイトのこともあるでしょう。そんな中で授業課題に取り組んで偉いね、立派だね、という気持ちで接しています。

佐治 弘己先生(空間ディスプレイデザイン科 講師)

4 TDA Curriculum

一人ひとりを大切に

する指導

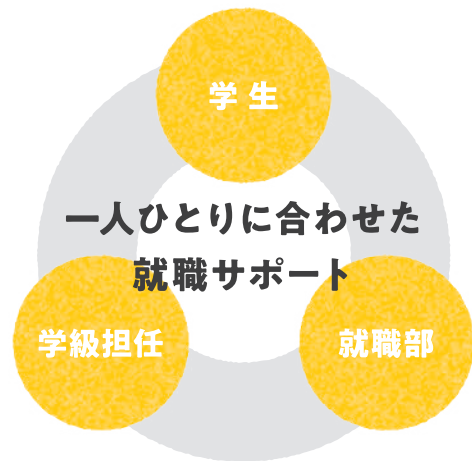
個別指導

TDAでは、全学科・全クラスで学級担任制を採用。学習面はもちろん、進路や生活の面まで、一人ひとりのめざす未来へ二人三脚でサポートします。加えて保護者のみなさまとの連携も密にしており、定期的に保護者会を開催。本校の取り組みを説明するだけでなく、学生個人面談も実施することで、学生・保護者・担任の三者でビジョンを共有できます。

5 TDA Curriculum 将来への キャリア教育

就職支援

自己分析から面接や試験対策まで、就職活動だけでなく未来を見据えたキャリア教育を授業の一環で行います。明確になった将来の目標をバックアップするのは、個々の特徴を把握した学級担任と数々の学生を送り出してきた就職指導専従の教職員。一人ひとりの想いに寄り添い、「なりたい自分」を実現するお手伝いをしています。



ダブルフォローシステム

学生の適性や能力を把握している学級担任と、クリエイティブ業界に精通する就職指導専従の教職員が連携し、一人ひとりの就職活動に寄り添います。きめ細かな個別相談と目標実現に向けたプランで、就職先のマッチングを展開。学生の悩みや疑問を解決しながら納得のいく就職ができるようサポートします。

一人ひとりのペースに合わせた就職サポート

10月

就職活動ハンドブック

本校がオリジナルで作成している就職活動マニュアル。1年次の秋頃に配布。活動の進め方、履歴書の書き方など、何度も見返して使える内容になっています。



1月

内定者報告会

内定を得た先輩たちに最新の就職活動情報や体験談などを話してもらいます。苦労した点や気をつけたいことなど、さまざまなアドバイスをします。



3月

求人票公開

在校生専用「Webポータル」にアクセスすれば、自宅からでも求人情報を閲覧できます。また、学校には閲覧専用のiPadを設置。日々更新される求人情報をチェックできます。



最新情報を
チェック!

社会人としての
マナーを学べる!

4月

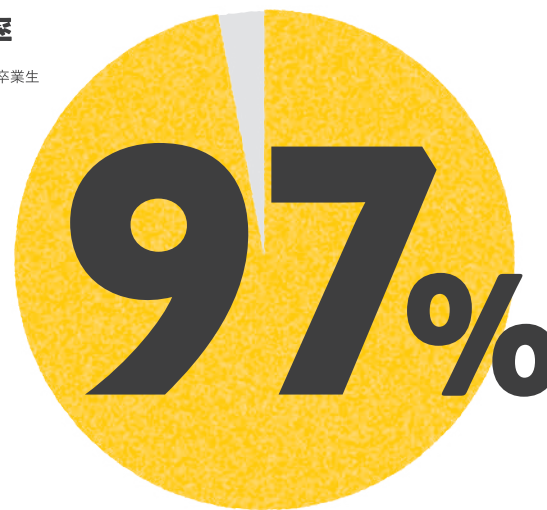
面接対策講座& ビジネスマナー講座

学生が就職活動で一番心配しているのが面接です。本校では面接のためだけのテクニックを学ぶのではなく、入社後も見据えたマナー教育に取り組んでいます。



就職率

※2023年3月卒業生



高水準の就職率

TDAでは、各人の希望に沿った最もふさわしい職業や進路選択ができるように、専従の教職員が学級担任と連携しながら綿密な就職指導を行っています。また、さまざまな就職指導プログラムの実施や個別相談をはじめ、教職員による企業訪問も年間約700社実施。長年培ってきた業界とのネットワーク、「校友会」のバックアップなどもいかし、毎年高い就職率を達成しています。



専門分野への就職率



学生と共に将来を考え 希望する業種・職種に導く

学生と共に進路を考えるTDA。多くの学生が、履修分野と関係する業種・職種に就職が決定しています。

求人企業数



業界の求人数が豊富 企業からの直接依頼も

毎年、多くの求人に関連業界からいただいています。内定者の約65%が学校に届いた求人を活用しています。

卒業生のネットワーク



業界で活躍中の先輩たちが 就職活動の心強い味方に

卒業生で組織されている「校友会」には2万人以上の会員が在籍。業界で活躍中の先輩たちが就職を支援します。

12月

12月

デザイン業界セミナー

企業の人事担当者やデザイン現場の責任者を招き、業界の最新事情、企業が求める人材、就職活動のポイントなどをお話します。



4月

春季就職セミナー

就職・採用アナリストの先生から就職活動に向けての心構えなどについてお話しします。



4月

OB・OG就職説明会

卒業生に当時の就職活動や現在の仕事について話してもらいます。社会に出てからの体験談は、就職活動の参考になります。



5月

模擬面接

就職では、面接での評価が採否に大きく影響します。教職員が面接官となった模擬面接を受けることによって、学生たちは自信を持って面接に臨めるようになります。



オンライン面接
にも対応!

5月

校内企業説明会

各業界の企業担当者を招き、会社紹介と採用についての説明をします。企業・仕事への理解も深まり、職業選択の貴重な機会となります。

インターンシップ

ビジュアルデザイン科が2年次を実施。将来の希望する職業に対する理解、プロの仕事や現場の緊張感を体感することで、心構えができます。

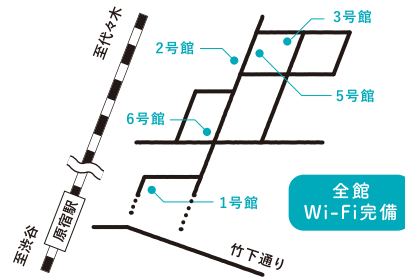
自信を持って
就活ができる!



Campus Map

校舎・施設紹介

5つの建物からなるTDAのキャンパス。
各分野の専門施設・設備が揃った学びの場から、
学生生活を快適に過ごすための出力室や購買まで、
あなたのやる気を育む環境が整っています。



1号館 / 本校のメイン校舎。1号館は原宿にふさわしいスタイリッシュな建物で、Macルーム、デッサン室、ギャラリー、購買、学生ホールなどがあります。



1 Macルーム OA対応デスク、大型プロジェクターなどの機器と全館にWi-Fi環境を完備。
2 普通教室 主に講義などの授業で使用する教室。各教室には電子黒板やWebカメラなどを設置しています。



3 デッサン室 モチーフとなる石膏や、はく製なども備えています。
4 購買 デザイン用品を豊富に取り揃えた購買を設置。授業で使う画材や用具を、安く購入することができます。
5 学生ホール ランチャや自習など自由に活用でき、気軽に友達と一緒に過ごせるスペースです。各種イベントの会場としても使用されます。
6 ギャラリー 入り口脇に設置され、学生作品をはじめ、講師展やOB展、学外の著名なクリエイター作品展も行われています。



キッチンカー /

校舎前に日替わりのキッチンカーがやってきます。TDAの学生は割引価格で利用ができます。



2号館 / JR山手線に沿った2号館は、明治神宮の森を見渡す大きな窓の開放感あふれる校舎です。Macルーム、製図室、各種工房、撮影室、学生ラウンジ、ルーフトラスなどがあります。



1 学生ラウンジ ランチャや自習など自由に活用でき、気軽に友達と一緒に過ごせるスペースです。
2 撮影室 完成した作品や素材撮りのために専用の撮影室を設けています。プロのスタジオにも劣らない、豊富な機材が揃っています。



3 製図室 設計や製図など、図面表現の基本を学習する教室です。主にインテリアデザイン科、空間ディスプレイデザイン科が使用。
4 木工工房 木工作品づくりの専用工房として、さまざまな専門機材が揃っています。大型工作機を設置し、実物大の家具の制作も可能です。
5 アクセサリー工房 ファッションアクセサリー科の実習室として、バーナーやドリルなど制作に必要な機材を完備。プロレベルの環境の中で、制作に打ち込みます。

3号館 / 東京メトロ副都心線「北参道駅」に近い場所に位置し、普通教室の他、デッサン教室があります。



5号館 / 2号館の向かいにある校舎が学生サービスセンターのある5号館です。就職部、留学生サポート室の他、教員室、学務部、面談室などがあります。



1 留学生サポート室 国際色豊かなTDAには、留学生も多く在籍しています。留学生の日本での生活や、学校生活の相談を受け付けています。
2 面談室 面談室は個室もあり、学生生活に関する相談の他、就職面接の練習や、オンライン面接の際にも使用できます。
3 学生サービスセンター 就職をはじめ学生相談や留学生サポートなどを行う学校生活を支援する総合窓口です。専門の教職員が親切に対応します。

6号館 / 閑静な住宅街にある6号館には、出力室、図書室があります。



1 出力室 各種プリンター、スキャナーを設置し、Webで予約・使用が可能です。
2 図書室 デザイン関連書籍・雑誌や美術書などが豊富に揃う場所。図書室はコンピューター管理され、情報収集の場になっています。

職業逆引き事典

あなたの“好き”は何タイプ？

グラフィックタイプ

- アイデアを形にするのが好き
- パソコンを使うのが好き

グラフィックデザイナー

画像、タイポグラフィ、イラストなどを組み合わせ、幅広い媒体で平面のデザインを手がけます。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34
イラストレーション科 →P40

Webデザイナー

画像、文字、動画、音声を使い、ユーザビリティを考慮したサイトを制作します。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34

デジタルクリエイター

コンテンツを制作し、多様なメディアに展開します。

ビジュアルデザイン科 →P22

パッケージデザイナー

商品の購買層や企業イメージを考慮し、魅力が伝わる包装をデザインします。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34

映像クリエイター

テレビ、CM、Web、ゲームなど、メディアを問わずさまざまな映像を制作します。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34

エディトリアルデザイナー

編集者とともに、雑誌や書籍の誌面をレイアウト・デザインする職業です。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34

グッズデザイナー

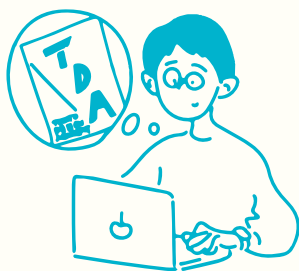
イラストとデザインを両方駆使し、雑貨やイベントグッズなどを制作します。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34
イラストレーション科 →P40
マンガ科 →P46

アートディレクター

企画からスタッフの人選、ビジュアルづくりまで携わり、世界観を生み出します。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34



あなたの“好き”は何ですか？絵を描くこと、ものづくりをすること……。このページでは“好き”をいかに仕事に活かすか、紹介。興味のある未来が見つかれば、関連する学科のページを見てみよう。

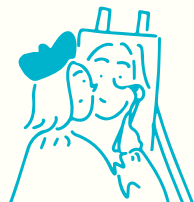
アーティストタイプ

- ものづくりが好き
- 絵を描くことが好き

イラストレーター

広告や雑誌などを中心に、クライアントの目的に合わせてイラストを制作します。

クリエイティブアート科 →P28
イラストレーション科 →P40



アーティスト

画家、彫刻家、工芸作家として、ギャラリーや美術館で作品を発表・販売します。

クリエイティブアート科 →P28

メディアクリエイター

平面、立体、映像などの作品を制作し、メディアコンテンツ向けに提供します。

ビジュアルデザイン科 →P22
クリエイティブアート科 →P28

絵本作家

絵と文章を通して、伝えたいテーマや物語を表現します。

イラストレーション科 →P40

キャラクターデザイナー

企業や商品、ゲームなどで使われるキャラクターを企画し、デザインします。

クリエイティブアート科 →P28
イラストレーション科 →P40
マンガ科 →P46

美術スタッフ

テレビ番組や映画、コンサート、舞台などで使われるセットや大道具、小道具を手がけます。

クリエイティブアート科 →P28
空間ディスプレイデザイン科 →P64

絵コンテライター

CMや映像の場面展開である「絵コンテ」を描く専門の職業です。

イラストレーション科 →P40
マンガ科 →P46
アニメーション科 →P52

プロデューサータイプ

- 計画を立てるのが好き
- 新しいことを考えるのが好き

プロデューサー

企画の立案・提案から完成まで、責任者としてプロジェクト全体を統括します。

ビジュアルデザイン科 →P22

プランナー

クライアント(広告主)が伝えたいことを把握し、広告やCMのプランを組みます。

ビジュアルデザイン科 →P22

マンガ原作者

主に設定やストーリー制作を担当し、作画担当者やタッグを組んでマンガを制作します。

マンガ科 →P46

マンガ編集者

マンガ家へのアドバイスや進行管理などを行い、作品を世の中に出します。

マンガ科 →P46

アニメ・ゲーム・マンガ家タイプ

- アニメ・ゲーム・マンガが好き
- コミックイラストを描くことが好き

アニメーター

原画作成と、その原画と原画の間を描き足して滑らかにする動画作成を担当します。

アニメーション科 →P52

背景美術デザイナー

アニメ・ゲームの世界観を演出する、風景・室内など背景のグラフィックを制作します。

クリエイティブアート科 →P28
イラストレーション科 →P40
アニメーション科 →P52

マンガ家

登場人物やストーリー設定から実際にマンガを描き、雑誌やWebに掲載します。

マンガ科 →P46

演出家・監督

絵コンテを描いて作品をまとめる責任者が演出家、そのチーフを監督と呼びます。

アニメーション科 →P52

制作進行

変化する状況を常に把握し、スタッフの調整や全体の進行を管理します。

アニメーション科 →P52

コミックイラストレーター

書籍の表紙や挿絵、ゲームのビジュアルなどに使われるイラストを描きます。

イラストレーション科 →P40
マンガ科 →P46



デジタル撮影

各部門で制作された素材をパソコンで合成し、映像化する職業です。

アニメーション科 →P52

キャラクターグッズデザイナー

アニメ・ゲーム・マンガなどのキャラクターのイラストをもとに、グッズを制作します。

ビジュアルデザイン科 →P22
グラフィックデザイン科 →P34
イラストレーション科 →P40
マンガ科 →P46

空間デザインタイプ

- 自分の部屋にこだわりがある
- ウィンドウショッピングが好き

インテリアデザイナー

住空間や商空間において、内装の計画から設計、施工管理までを行います。

インテリアデザイン科 →P58

建築士

一級建築士・二級建築士・木造建築士いずれかの免許が必要となる職業です。

インテリアデザイン科 →P58



家具デザイナー

実際に家具の制作まで行う場合と、デザインのみを行う場合があります。

インテリアデザイン科 →P58

ショップデザイナー

オーナーと利用者のニーズに合わせて、店舗や商空間をトータルでデザインします。

インテリアデザイン科 →P58
空間ディスプレイデザイン科 →P64

インテリアコーディネーター

クライアントの要望に応じて、仕上げ材、家具、照明などをコーディネートします。

インテリアデザイン科 →P58

リフォームプランナー

建築知識をいかし、利便性や用途に合った改築プランを考えます。

インテリアデザイン科 →P58

商空間プロデューサー

周辺の商業特性の調査・分析、資金計画、店舗設計などを総合的にサポートします。

空間ディスプレイデザイン科 →P64

照明デザイナー

適切な光源を選択し、屋内外における効果的な照明手法を提案します。

インテリアデザイン科 →P58

空間デザイナー

さまざまな空間のデザイン企画・設計から演出までを手がけます。

空間ディスプレイデザイン科 →P64

ディスプレイデザイナー

目的や季節に合わせて、ショーウィンドウや展示会場の空間演出をデザインします。

空間ディスプレイデザイン科 →P64

ショーイングデコレーター

ピンナップやテグスワークなどのショーイング技術を用いた飾りつけをします。

空間ディスプレイデザイン科 →P64

クラフトタイプ

- アクセサリーが好き
- 手芸が好き

原型師

量産するおもちゃやフィギュア、模型の部品などのひな型、原型を制作します。

クリエイティブアート科 →P28

ジュエリーアドバイザー

販売員として、お客様のジュエリー選びやコーディネートなどをアドバイスします。

ファッションアクセサリー科 →P70

ジュエリーコーディネーター

お客様の好みを深く理解し、TPOに合わせたジュエリーや組み合わせ方を提案します。

ファッションアクセサリー科 →P70

ジュエリークラフトマン

専用工具や専用機器を使い、さまざまな技法を駆使してデザインを具現化します。

ファッションアクセサリー科 →P70

工芸作家

金属、陶器、織物、木工、革など多彩な素材を使って、独自の工芸作品を制作します。

クリエイティブアート科 →P28
ファッションアクセサリー科 →P70



アクセサリデザイナー

ファッションや素材、マーケティングに関する知識をもとに商品をデザインします。

ファッションアクセサリー科 →P70

ジュエリーデザイナー

宝石や金・銀・プラチナを材料に、ジュエリーに特化した商品をデザインします。

ファッションアクセサリー科 →P70

ACCESS MAP

アクセスマップ



1号館

東京都渋谷区千駄ヶ谷3-62-8

- JR山手線「原宿」駅
竹下口 徒歩3分
- 東京メトロ千代田線「明治神宮前(原宿)」駅
2番出口 徒歩5分

2号館・3号館・5号館

- 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-7-11 (2号館)
- 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-16 (3号館)
- 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-7 (5号館)
- 東京メトロ副都心線「北参道」駅
2番出口 徒歩3分

6号館

- 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-5-16
(図書室・出力室)
- JR山手線「原宿」駅
竹下口 徒歩5分

公式Webサイト



LINE公式アカウント
@tokyodesign



Instagram 公式アカウント
@tokyo_design_academy



アートディレクション・デザイン

株式会社ヘルメス

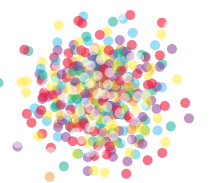
CD / 秋山 佑太
D / 石田 大和
藤田 菜里奈
草間 紫帆里
三浦 乃瑛

イラストレーション

noa1008 (表紙・学科扉)
林田 秀一 (講師図鑑)

制作

東京デザイン専門学校



TOKYO
DESIGN
ACADEMY