

5

卒業生の進路

Web 記事とアンケート結果の紹介

学生が働く先輩にインタビュー 芸エクロストーク



芸術工学部の卒業生や在校生をつなぎ、芸術工学をもっと知ってもらうために「芸エクロストーク」という事業が2010年に始まりました。具体的には、在学生が卒業生に、仕事や学生時代のことや、社会人になって改めて思う芸術工学についてインタビューをし、Webに掲載しています。その一部を抜粋してご紹介します。

geikou.jp/geikou-crosstalk ※肩書や社名など、掲載している情報はインタビュー時のものです。



2014年6月 web 掲載
第二制作株式会社
中京テレビ「キャッチ!」報道記者
坂井 良弥
4期生 平成14年度卒業

「クリエイティブでインタラクティブな仕事がしたかった。テレビ番組の制作はまさにそう。視聴者や社会、いろいろな関わりの中でできる。」

テレビ番組の制作会社の社員で、今は中京テレビの報道局に出向し報道記者をやっています。ディレクター的なことをしているほか、記者として番組に出ることもあります。台風のとときに暴風域の中心へと突き進み取材する役です。それから事件事故が起きたら現場で取材。犯人の顔写真を探したり、遺族にマイクを向けたりすることもあります。

アシスタントディレクター（AD）から始まったのですが、下積み時代はつらいですよ。休みが不規則だし、夜も飲みについていて常に気を遣わなくてははいけない。上司から嫌味や否定的なことを言われることもある。それで辞める人も多いけれど、僕はそんなに大変だとは思わなかった。社会に出たら、嫌いな人ともう

「芸術家みたいに感性を大切に作る側面と、工学のように客観的に捉える側面。二つのアプローチを同時に考えることが今につながっている。」

大学院を卒業後、アトリエ系設計事務所に入社し、最初の1年はブランドショップの内装などに関わらせてもらいました。その後、事務所が2つに分かれ、新しい事務所の立ち上げから4年間勤めました。そこは僕と所長しかいなかったの、お茶くみから何から全部やって。その経験は今すぐ役に立っています。2012年の夏に、僕個人に住宅の仕事の着工に合せて拠点を名古屋に移しました。

一般の方にプレゼンをする際は、なるべく具体的に話をするようにしています。例えば、ある住宅はとても小さいので、希望する家具すべてを持ち込むのは不可能でした。でもお施主さんに見ていただくと、視覚的に分らないと納得

できないですね。だから、具体的な間取りを提示して、どのプランならどう家具が入れられるかを、すべて描きました。僕は自分のスタイルや好みから提案するよりもお客様の価値観に一度合わせてみたいと思っています。相手の土俵にのって見て、そこから何ができるかを考えるのが面白いと感じています。

芸工のいいところは、建築以外の選択肢があることを知っているところ。建物を作るよりもいい方法があるなら、いっそ建物は設計しなくたっていいと思う。芸術家みたいに感じたことを大切に作る側面と、工学のように客観的に考える側面。二つのアプローチを大切にすることというのは、今のスタンスにつながっているかな。



2014年2月 web 掲載
一級建築士事務所ナツメ
建築設計
水谷 夏樹
7期生 平成17年度卒業
大学院修士課程 平成19年度修了

2013年12月 web 掲載
「やれば必ず良くなる。やってやり直して、それを繰り返して、良くなるなんてことはない。」



中日新聞社
編集局デザイン課
伊藤 潤
8期生 平成18年度卒業
大学院修士課程 平成20年度修了

2012年5月 web 掲載
「芸工は試行錯誤の場だったんじゃないでしょうか。それが今でも息づいているかもしれないですね。」



エイトデザイン
ウェブ・グラフィックデザイナー
寺嶋(藪腰) 梨里
1期生 平成11年度卒業
大学院修士課程 平成13年度修了

2012年3月 web 掲載
「芸工時代にもものを生み出す悩みとか苦しみをたくさん経験したおかげで鍛えられたのかな。」



株式会社ベネッセ
コーポレーション 編集者
寺井(深津) 真理
6期生 平成16年度卒業
大学院修士課程 平成18年度修了

2010年12月 web 掲載
「言葉の定義よりも、そこにいる誰が何をしているか、さらに、私には何ができるだろうかと考える方が大事。」



プロダクトデザイン
青木 亮作
大学院修士課程 平成15年度卒業

2010年6月 web 掲載
「芸術工学やデザインは世の中をよくする手段の一つで、いろんな切り口で自由に考えられる可能性を持っていると思います。」



チームラボ株式会社
Webデザイナー
久富 伸彦
8期生 平成18年度卒業

2012年10月 web 掲載
「芸工でいうデザインって統合するものだと思う。新しいものを作っていくプロセスであり、結果であり、もっと動的なものではないでしょうか。」



株式会社石本建築事務所
建築設計(意匠担当)
西川 正純
6期生 平成16年度卒業
大学院修士課程 平成18年度修了

2012年5月 web 掲載
「宣伝はお客様が私たちのブランドを知る最初の扉。来店された人数を見れば自分たちの想いが伝わったことが分かります。」



株式会社ケイ・ウノ
宣伝広告係
林 典子
8期生 平成18年度卒業

2012年3月 web 掲載
「デザインをするときだけでなく、二項対立するものを考えた時いつも思い出すのが芸術工学という言葉です。」



デザイナー
一宮 しの
5期生 平成15年度卒業

2010年7月 web 掲載
「福祉の世界であるけれど、おしゃれな雑貨店に負けないグッズができ、またそれが売れると、親や本人、友人が喜ぶ。そこにやりがいを感じます。」



社会福祉法人わたぼうしの会
たんぼの家 スタッフ
島 麻絵
3期生 平成14年度卒業

2010年3月 web 掲載
「芸術工学という学問は、どんな分野にでも活かせると思うし、芸工生として社会に通用する実感があります。」



農業ベンチャー
食品安全メーカー
遠藤 頌太
8期生 平成18年度卒業

芸術工学部20周年記念事業 進路調査アンケート結果報告

20周年を記念し、芸術工学部卒業生および大学院芸術工学研究科修了生を対象に、卒業後の進路をはじめ、大学・大学院での学びや経験、芸術工学という学問についてアンケートを実施しました。

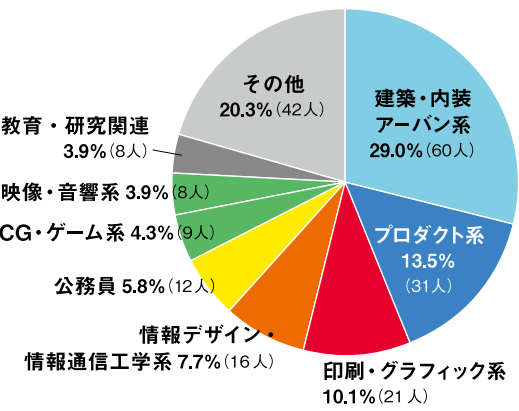
アンケート概要

回答者数 224名
回答方法 Web／アンケートサービスQuestant利用(189名) および紙アンケート返送(35名)
回答期間 2015年7月7日～ 2016年1月15日
対 象 名古屋市立大学芸術工学部卒業生、名古屋市立大学大学院芸術工学研究科修了生

現在の仕事／業種

【選択式】

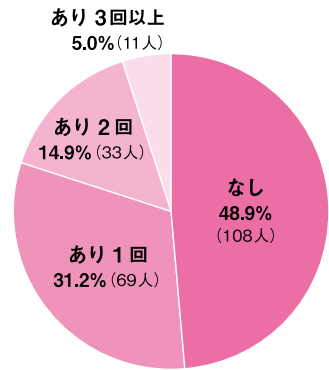
回答者数207人 ※学生・主婦・休職中をのぞく



転職経験

【選択式】

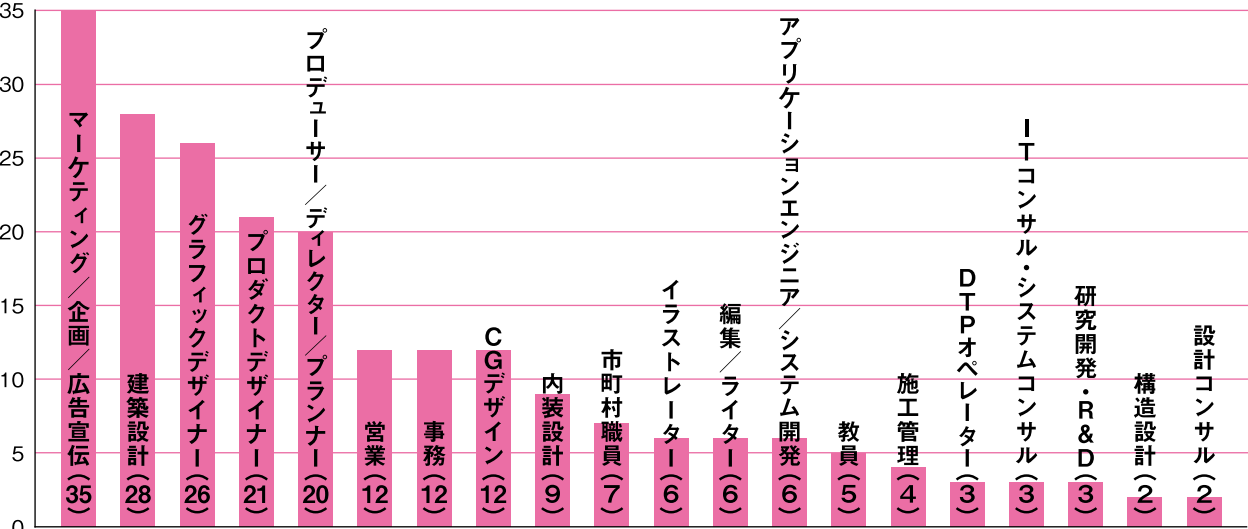
回答者数221人 ※未就職者をのぞく



現在の仕事／職種

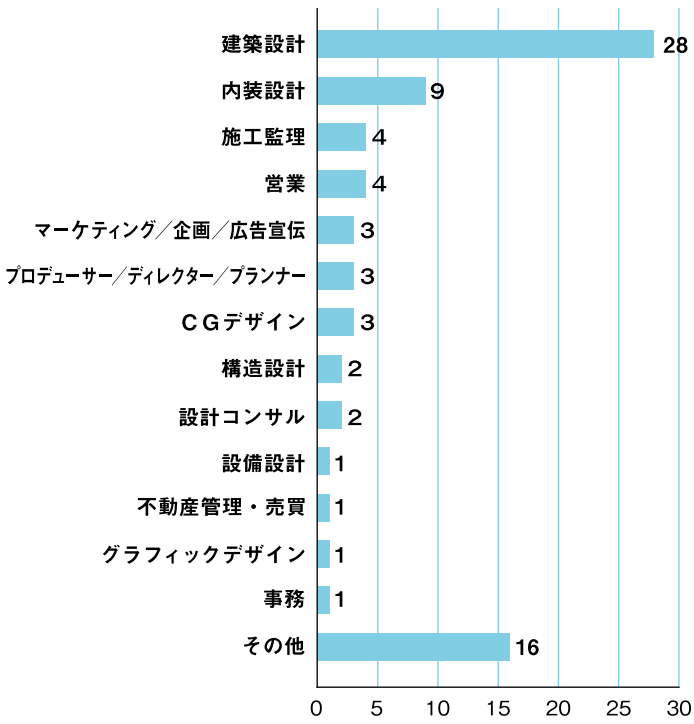
【複数回答可】

回答者数207人 ※回答数1つのもの、その他の記述は省略。カッコ内の数字は回答者数



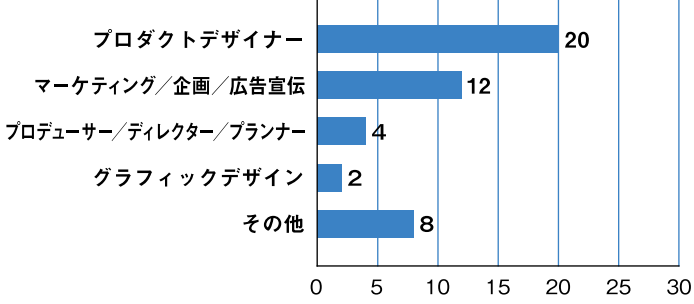
建築・内装・アーバン系 職種

回答者数60人



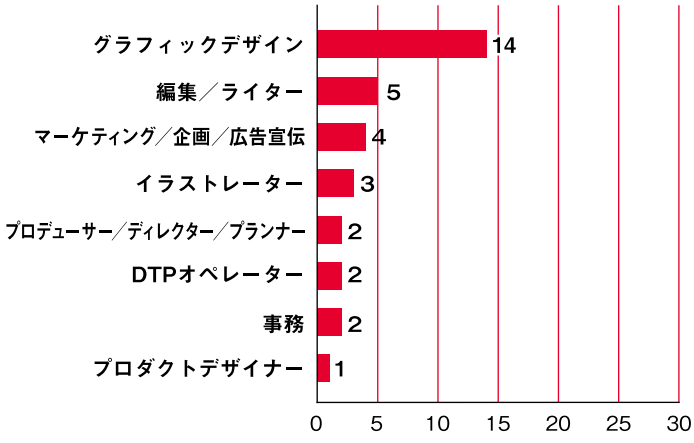
プロダクト系 職種

回答者数31人



印刷・グラフィック系 職種

回答者数21人



※ 職種は複数回答可

※ 受賞歴は回答者本人による申告であり、個人での受賞のほかチームでの受賞を含みます。

就職先企業名 (50音順)

アーレックス株式会社／旭化成ホームズ株式会社／市原建築設計事務所／エイトデザイン株式会社／鹿島建設株式会社／株式会社アールプランナー／株式会社アトリエアク／株式会社安藤ハザマ／株式会社 石本建築事務所／株式会社インテリックス／株式会社エー・アンド・エー総合設計／株式会社カム／株式会社 久米設計／株式会社シーラカンズアンドアソシエイツ／株式会社スペース／株式会社 鷺見製材／株式会社竹中工務店／株式会社田村設計／株式会社内藤建築事務所／株式会社日建設計／株式会社バウハウス丸栄／株式会社ムラヤマ／株式会社 山下設計／齋藤正吉建築研究所／清水建設株式会社／生和コーポレーション株式会社／積水ハウス株式会社／大和ライフネスト株式会社／高砂熱学工業株式会社／東建コーポレーション株式会社／トヨタホーム株式会社／9 株式会社／博物館明治村／パバママハウス株式会社／平田晃久建築設計事務所／ビューローベリタスジャパン株式会社／三井ホーム株式会社／矢作建設工業株式会社／有限会社クリエイトスペース／有限会社デロ／有限会社環境計画建築研究所

卒業・修了後の受賞歴 (順不動)

ディスプレイ産業奨励賞／2015 年高蔵寺ニュータウン空き家リノベーションアイデアコンペ入賞／第 32 回三重県建築賞 入選／日本サインデザイン賞 (SDA 賞) 入選／照明普及賞／景観広告とやま賞／景観広告優秀賞、全建賞、日経ニューオフィス賞 ニューオフィス推進賞・中部経済産業局長賞／すまいる愛知住宅賞レジデンシャルライティングアワード2007／東京ガス環境コンペ2010(優秀賞) AIP26,28,30 award of excellence／[札幌遠友夜学校記念館] (仮称) 建築コンセプト設計公募三等賞／Art-Reno コンペティション優秀賞／中国電力「エコ電化住宅作品コンテスト」審査委員特別賞／わが家のリフォームコンクール すまいる愛知賞／Tepco 選外佳作

就職先企業名 (50音順)

EIZO 株式会社／クリナップ株式会社／株式会社 wood works SORA／株式会社コボ／株式会社タカラトミー／株式会社デンソー／株式会社東芝／株式会社パッファロー／株式会社マキタ／セイコーエプソン株式会社／ソニー株式会社／ソニーエンジニアリング株式会社／ダイハツ工業株式会社／テルモ株式会社／トヨタ自動車株式会社／トヨタ車体株式会社／豊通オートモーティブクリエーション株式会社／名古屋電機工業株式会社／日産自動車株式会社／日本ばちんこ部品株式会社／パイロットインキ株式会社／林テレン株式会社／富士通株式会社／ブラザー工業株式会社／三菱電機株式会社／ヤマトマテリアル株式会社／有限会社フィセル

卒業・修了後の受賞歴 (順不動)

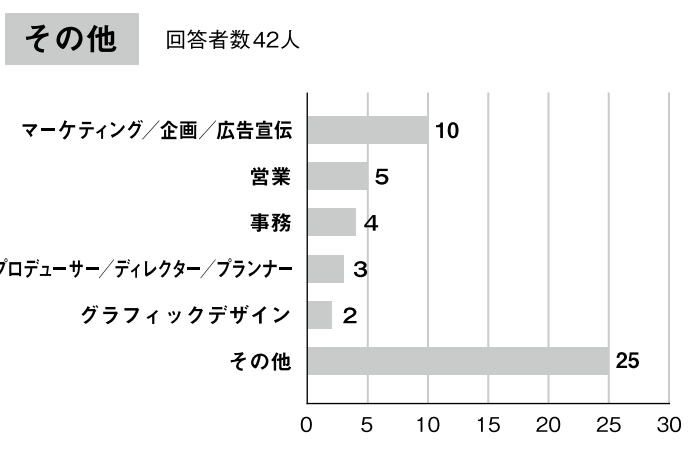
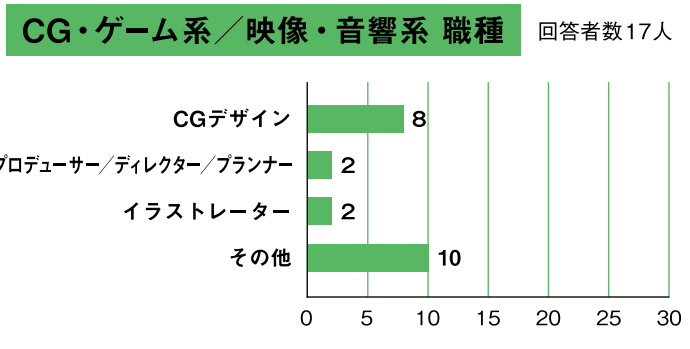
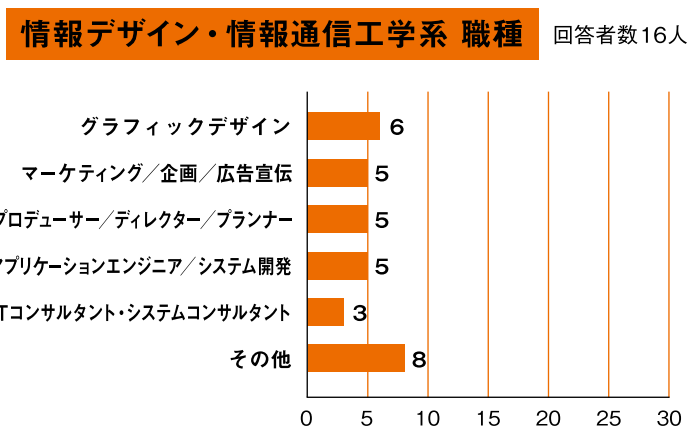
2014 Mondial de l'Auto de Paris : Renault R.S.01 "Prix RTL - Auto Plus"／グッドデザイン賞 2012・2013・2014／iF デザイン賞 2014／国際デザインコンペティション 2007 優秀作品／平成 24 年度交通安全「光るファッション」PR 事業デザインコンテスト「新潟県交通安全協会長賞」／red dot design award 2015

就職先企業名 (50音順)

株式会社 息吹工藝社／株式会社オフィスオフサイド／株式会社折込広告社／株式会社グラフィック／株式会社トレスクリエイト／株式会社バラドックス／株式会社 博報堂プロダクツ／株式会社リクルートコミュニケーションズ／合同会社大須メディアアクトータ／寿精版印刷株式会社／白井敬尚形成事務所／大日本印刷株式会社／天馬株式会社／西川コミュニケーションズ株式会社／プレイベリーブランドズ株式会社

卒業・修了後の受賞歴 (順不動)

グッドデザイン賞2013／準朝日広告賞2010／販促会議企画コンペティション2013 ゴールド／毎日広告デザイン賞2012 優秀賞／奈良県立図書館情報館開館十周年記念マスコットキャラクターコンペ大賞2015／BACA-JA 2006 優秀賞／文化庁メディア芸術祭 審査委員会推薦作品2006／ピンクリボンデザイン大賞 佳作2007／TCC 入選2009／Tokyo TDC 入選 2012・2013



※ 職種は複数回答可。
※ 受賞歴は回答者本人による申告で、個人での受賞のほかチームでの受賞を含みます。

卒業・修了後の進学先例

| | | |
|----|---|---|
| 国内 | 名古屋市立大学大学院 大阪大学大学院 岐阜県立情報科学芸術大学院大学 岐阜県立森林文化アカデミー 金沢美術工芸大学大学院 京都府立大学大学院 慶應義塾大学大学院 産業技術大学院大学 | 中京大学法科大学院 東京工業大学大学院 東京大学大学院 東京都立大学大学院 東京藝術大学大学院 名古屋大学大学院 横浜国立大学大学院 早稲田大学 |
|----|---|---|

■ **就職先企業名** (50音順)
株式会社エイ・ダブリュ・ソフトウェア／株式会社エクサ／株式会社 GOCCO.／株式会社 Surface&Architecture／株式会社サイバーエージェント／株式会社ファクトリアル／株式会社ベーシック／株式会社ベクトル／株式会社ミクシィ／ソシオアート株式会社／富士ソフト株式会社／富士通デザイン株式会社／ヤフー株式会社

■ **卒業・修了後の受賞歴** (順不動)
カンヌ国際広告祭 2014 メディア部門 銅賞 受賞／コードアワード 2014 GOOD USE OF MEDIA 受賞

※その他の職種例 WEBデザイン／DTPオペレーター／CGデザイン／研究開発・R&D／営業／事務

■ **就職先企業名** (50音順)
株式会社 ILCA／株式会社ガンバリオン／株式会社 キャンディフィルム／株式会社グッド・フィール／株式会社 CTV MID ENJIN／株式会社スタジオフェイク／株式会社 創寫館／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／株式会社ピラミッドフィルム／シリコンスタジオ株式会社／任天堂株式会社／有限会社 Field Performance

■ **卒業・修了後の受賞歴** (順不動)
小津安二郎記念 蓼科高原映画祭 2008 グランプリ／コスタリカ国際映画祭 2010 最優秀外国語映画賞／The Indie Fest2010 "Best of Show" winner／第9回吉祥寺アニメーション映画祭 2013 ギャグアニメ部門グランプリ

※その他の職種例 カメラマン／音響／プリセールス／研究開発・R&D／映像美術装飾／映像制作／アニメーター／プロダクションマネージャー／テクニカルアーティスト

■ **就職先企業名** (50音順)
一般財団法人岐阜県市町村行政情報センター／株式会社アサツーディ・ケイ／株式会社カッシーナ・イクスシー／株式会社ケイ・ウノ／株式会社 JPC／株式会社スズキブラシ／株式会社スズケン／株式会社中日新聞社／株式会社 TBWA\HAKUHODO／株式会社電通イーマーケティングワン／株式会社日本テレビアート／株式会社 nobilu／株式会社ハウテック／株式会社マクロミル／株式会社みどり知育／株式会社ミナ／公益財団法人多治見市文化振興事業団／三甲株式会社／中部電力株式会社／デザインエスノグラフィ株式会社／訪問マッサージ「おひさまケア」／三菱重工株式会社／山本康裕税理士事務所／ライオン株式会社

■ **卒業・修了後の受賞歴** (順不動)
SDA Award 2013 (サインデザイン) 分類 A-2 入選 共同制作

※その他の職種例 制作進行・施工管理／プロダクトマネージャ／経営企画／経営／狂言／プレス／彫刻／インストラクター／在宅リハビリマッサージ／司書／飲食店経営／税理士／弁護士

■ **海外** カタルーニャ工科大学大学院／スペイン
タスマニア大学大学院／オーストラリア
ノーザンブリア大学大学院／イギリス
ベルラーヘ研究所 (大学院)／オランダ

大学・大学院での学びや経験について

【記述式】※ 一部抜粋

学びや経験でよかったこと
仕事で役立っていること

Voice of Geikousei

【建築】多種多様な分野の人や情報に広く浅く触れられたことと、特定の分野にどっぷりはまれたこと。専門 (建築設計) に携わりながらも、他の分野の手法を理解しやすい／建築の実務を行う先生方にご指導頂いたことで、実務に対する具体的なイメージをある程度もつことができ、また身近に「建築家」を感じられることで自分が目指す目標を明確にできた／卓で自分たちでやりたいことを、人を巻き込んで、形にする方法を知った【プロダクト】コンセプトメイキング、学業以外に色々なチャレンジができたこと (ワークショップ等)／プロダクトデザイン以外に建築、ビジュアル、純粋美術、プログラミングなど異分野に触れられた事が一番／世の中に対する視点、捉え方 他のクリエイティブな職種との協業【印刷・グラフィック】課題解決をするためのデザインの思考と手法／異業種の人達とコミュニケーションを取れる力、臨機応変に対応する力【情報】総合的なデザイン教育。デザインが見ただけではないということを学べたのは大きかった。感度の高い仲間が多く、センスのよい作品に出会えたのは今でも役に立っている【公務員】モノゴトの考え方、頭の中の整理の仕方を学んだ。人に伝えることの難しさも学んだ【映像・音響】刺激しあえる良い仲間であったこと。スケール感、図面、デザインに関する総合的な演習、感覚を学べたこと【CG・ゲーム】講義の内容が幅広かったことが、活躍の幅を広げています【教育】たくさんの制作機会を得られたこと、複数の素材やメディアに触れられたこと、コンセプトワーク【その他】デザインの基礎を学び、自分の適した進路 (…というか興味のある進路) に向けて学部内での学科の移動や講義の選択ができたこと。はじめに建築・プロダクト・グラフィックも幅広く学べたこと／他専攻との積極的な討議、グループワーク

【建築】大学にある豊富な本をもっと深く・たくさん読んでおけばよかった【プロダクト】他大学との交流、企業との産学協同、展示会出展【印刷・グラフィック】英語をもっと学習すればよかった。留学もすればよかったと思う【情報】せっかく設備があるので、全て一通り使えるようになっておけばよかった【CG・ゲーム】自分の作りたいものをもっと追求しておけばよかった【教育】自分の将来像をもっと早い段階で踏まえた上で、あらゆる講義を聞けていればなお良かった【その他】マーケティングについての学習をしておけばよかった

もっと学習・経験をしておけばよかったこと

Voice of Geikousei

強みは？

Voice of Geikousei

【建築】各分野でバリバリ活動されている先生方の活動に加われること。建築やプロダクトの交流が多く、充実した設備も含めて恵まれた環境だということ／芸大的な変態、ノーマルな人、様々ないて、コンパクトに集約してる分、上下男女問わず学生同士の絡みが強くなり、お互いにスパイラルアップできるところ／自由さ。幅広い視点から物事を生み出す姿勢／アイデアを表現できること、相手に伝えるプレゼンを自らつくり出せること／曖昧な学部だからこそ様々な志を持った学生が集まっていること【プロダクト】先輩後輩の繋がりが強いこと、ノウハウが受け継がれていること／学際性。デザインや建築について垣根なく学んだため、自分の専門外の人間とも付き合う取っ掛かりが多い【印刷・グラフィック】独創性／幅広い選択肢の中から、自分に合った分野・仕事を探索するところ／少人数 × ユニークな教授 × 充実した環境【情報】デザインとしても学術としても、既存の枠組に収まる必要が無いところ／デザインを言葉で論理的に説明できることです。プレゼンテーションの力がついたと思います／実践的、バランス感覚【公務員】少人数教育のため、先生や他学年との距離が近いこと【映像・音響】上下のつながり。おもしろいことをみんなで行おうという意識。集まるとスゴい【CG・ゲーム】同期が様々な業界へ進み、様々な業界に知り合いができる【教育】学ぶ者の姿勢次第で、深さも広さも兼ね備えられること【その他】新しく何かに挑戦することに対してあまり抵抗がない

【建築】歴史が浅いので社会にでてから大学名による繋がりが少ないこと／同じ志をもつ仲間が少なく、専門的な技術の鍛錬には弱い【プロダクト】工学というには一般的な工学部ほど工学 (機構設計や構造) に関する深い知識を持ち合わせていないこと【印刷・グラフィック】専門性など一般的なものさしでははかり難いところ【情報】自分自身で道を深めていかなければいけないこと【公務員】知名度が低いこと【映像・音響】多様すぎて、自分が何者かがみえない【CG・ゲーム】器用貧乏なところ。特化型ではないので、スペシャリストになりにくい人には経験値が足りないかも／いろいろできる分、やることに迷うと発散しがち

芸工生が活躍できる分野や職種は？

Voice of Geikousei

【建築】分野を横断的に活躍できる仕事／狭く深くの特殊な専門家より、エンドユーザーに近い位置で全体をプロデュースする、専門家／今までにやった事の無い (無かった) 職業で必要とされる【プロダクト】本人次第でどこでも。なんでも出来ると思います／マーケティングや商品企画等、ものづくりの最上流課程に携わる仕事／芸術工学をベースとした学際的な見識を活かし、あるひとつの製品や作品が完成に至るまでに、そのデザインにおいて、総括、監督、総合的設計、プロデュース等で主要に関わる人 (デザイン・プロデューサー) としての活躍が望まれると思います【印刷・グラフィック】情報分野や建築系など、工学が基本で少しデザイン感覚が必要な分野【情報】課題解決領域【公務員】グループワークをたくさんやっているの、意見を出し合う分野【CG・ゲーム】テクニカルもわかるアーティストを輩出できるからゲーム業界は向いている【教育】ものづくり、コミュニティデザイン、橋渡しのなポジション【その他】デザイン的な思考は、どのような職種でも適用できると感じています／その人次第。クリエイトな職場であれば、どこでも活躍できると思う／最終的には、ディレクションやマネジメントをする立場になることが一番経験を活かせると思う