

筑波大学芸術専門学群

School of Art and Design,
University of Tsukuba

2027



01 カリキュラム

領域紹介

02 美術史

03 芸術支援

04 洋画

05 日本画

06 彫塑

07 書

08 版画

09 構成

10 総合造形

11 工芸

12 ビジュアルデザイン

13 情報・プロダクトデザイン

14 環境デザイン

15 建築デザイン

16 施設・設備の紹介

17 入学試験

17 卒業後の進路

18 留学、アクセス

筑波大学芸術専門学群は、国立の総合大学の中に設置された芸術の専門教育機関です。最先端の多様な学問を学ぶことができる大学環境と、1学年100名の少人数に14領域の多彩な芸術の専門教育を提供できる利点を生かして、幅広い見識と豊かな創造力をそなえた芸術の専門家を育成しています。これまでに、美術家・デザイナー・研究者など美術・デザイン分野で指導的役割を担う優れた卒業生を多数輩出しています。

人材養成目的

学際的・国際的な視野と確かな学力を持った、美術及びデザインの専門家を養成することを目的とします。

複雑化する社会の諸問題や美術・デザインに関する学問的な課題・要請に美術やデザインの手法で解決策を提案することができる人材を養成します。

求める人材

芸術を追求する熱意のある人材、社会的・国際的観点から創造にチャレンジする意欲のある人材、多領域に関わる知識や方法に基づいた美術・デザインによる表現によって社会に貢献する意欲のある人材。



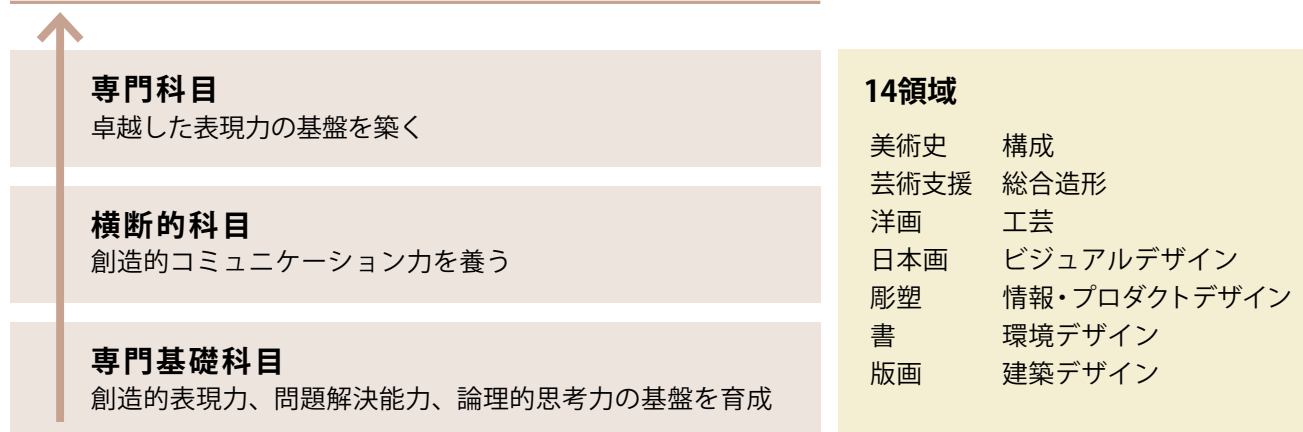
カリキュラム

総合大学における芸術教育の場という特色を生かし、広く学際的な教養と深い専門能力に芸術的感性を統合した、創造性に溢れた人材を育成します。美術・デザインの諸領域の基礎を横断的に履修する専門基礎科目と、14領域の専門科目によって芸術の専門的基盤を形成します。さらに、学年や専門分野の枠を超えた横断的科目を配置することによって感性豊かなコミュニケーション能力を養います。

1・2年次では、多様な専門に繋がる基礎科目を必修とし、芸術に関する創造的表現力、問題解決能力、論理的思考力を柔軟に使いこなす基盤を養います。また、専門領域の基礎を学ぶと同時に学際的・国際的な講義・演習を選択的に履修することで専門的な知識の活用力を養います。

3年次以降に、諸領域におけるより高度な専門科目の講義や演習・実習を通じ、多様な諸課題に対する論理的思考力と横断的知識を活かす卓越した表現力や説得力を養い、卒業研究へと結びつけます。

学際的な知性と芸術的感性を統合した自律的・社会的な創造的人材



カリキュラムの内容、領域別の履修例ほか
<https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/school/curriculum/>



芸術専門学群の担当教員
<https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/school/faculty/>



開設科目一覧
<https://www.tsukuba.ac.jp/education/ug-courses-openclass/>



芸術専門学群の領域
<https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/school/curriculum/overview/>



美術史

日本の大学における芸術の理論的研究は、文学部の美術史学科や哲学科などで行われてきた。20世紀半ば以降、造形作品の制作も含んだ教育と研究が広がるのと並行して、具体性と実証性を重視する傾向が深まった。

欧米においても芸術をめぐる理論的研究は実証的な方向に展開し、「美」は「芸術」を通してこそ最も確かつ具体的に表されたとする「芸術学」の立場が早くから確立していた。

この意味での「芸術学専攻」を日本で最初に大学教育で採り入れたのは、筑波大学の前身である東京教育大学に1949年に設置された芸術学科である。われわれ「美術史研究室」は、その伝統を直に受けついでいる。

美術史研究室が教育を提供する芸術専門学群の「美術史領域」では、古代から現代に

いたるさまざまな時代や地域の芸術に関して学び、「芸術とはなにか」という根本的な問題をはじめとする、多種多様な問題を実証的に解き明かす専門的な能力をつちかうことを目標とする。

本領域の学生は、造形作品の制作やデザインの実践にかかわる学生たちとともに学びながら芸術創造への理解を深める。美術館学芸員として経験をもつ教員(寺門臨太郎・林みちこ)や、文化財の発掘や実地調査などの経験を持つ教員(武田一文・水野裕史)がおり、おもに「もの」としての美術を対象として、理論的な研究に裏うちされた実践的な美術史学を学ぶことができる。学生は、国内外の美術館・博物館や社寺、作家のアトリエなどで絵画や彫刻、アート作品を鑑賞し、関連する文献を調査し、研究成果を卒業論文にまとめ、芸術理論のスペシャリストとして社会に巣だっていく。

卒業研究からさらに専門的な研究への意欲を抱く学生は、大学院に進学する。大学院博士前期課程と博士後期課程の美術史領域の多くの修了生が研究者や高度職業人への道を歩んでいる。

主な授業科目

美術史特講 A,B,C,D / 美術史演習 A,B,C,D / 学外演習ほか

担当教員

寺門 臨太郎(准教授) : 西洋美術史
林 みちこ(准教授) : 美術論、博物館学
水野 裕史(准教授) : 日本美術史
武田 一文(助教) : 西洋美術史

2026年4月現在



研究誌



学外演習



学外演習



美術史演習



筑波大学アート・コレクションを活用した実習



附属図書館所蔵の屏風絵による演習

芸術支援

芸術支援は、芸術を通して人の成長や幸福を考え、社会に貢献することを目指す領域である。筑波大学で継承されてきた芸術教育研究の成果を基盤とし、社会の様々な場面で幅広く人と芸術の関わりを追究し、新しい分野を切り開いていく専門家を育成する。下記のような授業科目を通して、芸術活動の支援に必要な、人間と芸術に関する理解力、創造的思考力、実際的なコミュニケーション能力を伸ばし、芸術を通じた社会貢献に寄与できる資質と能力を育成する。

主な授業科目：芸術支援学概論／芸術表現と支援ツール／芸術鑑賞と支援ツール／クリエイティブ・アート・ライティング／芸術学習のサポートとケア／芸術とウェルビーイング／美術館教育演習／芸術支援学演習／学外演習（芸術支援学）

4年次には各自が研究テーマを定めて卒業論文を執筆する。卒業生は、芸術振興団体（アーツカウンシル、アートプロジェクト、芸術祭事務局等）、美術館・ギャラリー、学校教員、民間企業のほか、大学院に学び、より高度な専門家や研究者の道に進むなど、各方面で活躍している。

芸術支援領域のウェブサイトでは、これまでの卒業論文テーマや卒業生の進路等について、最新の情報を公開している。

担当教員

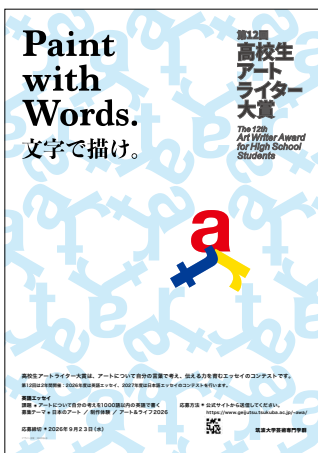
- 石崎 和宏(教授)：芸術教育学
 - 直江 俊雄(教授)：芸術教育学
 - 吉田 奈穂子(助教)：芸術教育学
 - 箕輪 佳奈恵(特任助教(奨励))：芸術教育学
- 2026年4月現在



学外演習(芸術祭での現地調査に関する学生発表)



芸術支援領域ウェブサイト



高校生アートライター大賞ポスター



冊子ART WRITING



美術館教育演習



学生研究室



卒業論文中間発表会

洋画

本領域は、広い教養の上に豊かな感性と創造力を備えた洋画の専門家を養成することを目標としている。自然から美と造形を学ぶことを基本として、色彩や形態に対する美的感覚を醸成し、描写力や構成力などの技量を練磨するとともに、西洋画の技法や材料に関する知識・技能を習得して、それぞれが个性的で多様な絵画表現を獲得するよう指導する。

また、柔軟な発想力と考察力、創造的活力を基盤として、広く社会に貢献できる人材を育成する。

主な進路は、画家、デザイナー、教員、学芸員、公務員、各種業界の美術・企画・宣伝・研究開発・教育などの職種である。大学院博士前期課程に進学する者も多い。

担当教員

仏山 輝美(教授)

福満 正志郎(准教授)

星 美加(准教授)

湯澤 美麻(助教)

2026年4月現在



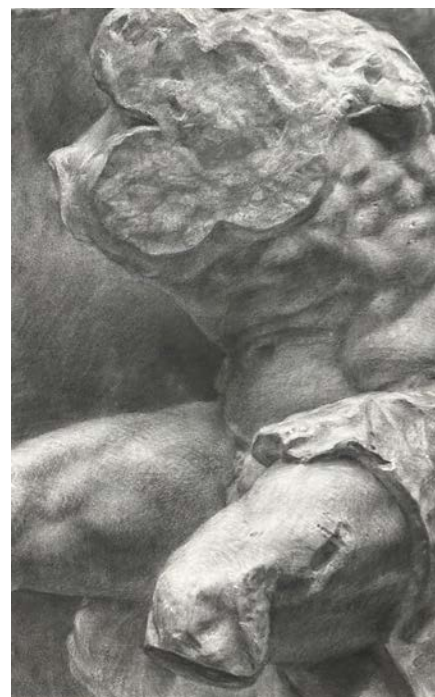
洋画技法演習



野外風景実習



油彩画演習作品展



デッサン作品



学生作品

日本画

日本画は独自の素材、伝統的技術、表現方法に基づく美術の一分野である。現在ではそれだけにとどまらず、より豊かな芸術の表現方法として、発展、展開している。

専門家となるための日本画制作技術や材料の研究、古典への理解を深め、基礎的知識を修得し、さらに豊かな感性と、高い創造性に基づいた自己表現力を養い、将来社会において多岐にわたって貢献できうる専門家の育成を目的としている。

授業内容は、日本画実習を中心にして、素描実習や技法演習（古典模写、技法）、野外風景実習などの科目、基礎知識を学ぶ概説・概論科目などでカリキュラムを構成している。4年次には卒業制作を課している。学群の上には大学院を設け、博士前期課程・博士後期課程においてさらに高度な制作・研究が行えるようになっている。

担当教員

程塚 敏明(准教授)

山本 浩之(准教授)

諏訪 智美(助教)

2026年4月現在



裏打ち講義



日本画技法演習



野外風景実習



学生作品(模写課題)



学生作品

彫塑

彫塑領域は、立体造形として芸術の根本的で重要な一領域である彫塑に関する理論、演習、実習を通して専門的な教育を行うことを目的としている。その内容は塑造（Modeling）と彫刻（Carving）に大別されるが、それぞれ専門の教員によって基礎から専門にいたる内容豊かな教育が行われる。

塑造（Modeling）関連の授業では、人物を主たるモチーフとして、頭像制作から始まり全身像の制作に至る実習が、年次的に段階を追って展開する。また、石膏や水性樹脂を用いた造形技法を学ぶ演習がある。

彫刻（Carving）関連の授業は木彫と石彫の2分野に分けられ、各々2-3年間にわたって基礎から専門に至る演習が行われる。

このほか、鋳造、乾漆、テラコッタなどの技法を学ぶ演習や、作品展示（展覧会づくり）を実践的に学ぶ彫塑特別実習がある。以上のように、彫塑領域では理論と実技を全般的に修得できるようにカリキュラムが配慮されている。

学群の上には大学院があり、博士前期課程・博士後期課程においてさらに高度な研修ができるようになっている。

担当教員

大原 央聡(教授)：木彫

宮坂 慎司(准教授)：塑造

川島 史也(助教)：ブロンズ、乾漆

2026年4月現在



学生作品



木彫



石彫



塑造



鋳造



学生作品

書

書領域は、全国の芸術系大学・学部の中で唯一といってよい書の専門教育の組織であり、書家や書の研究者として将来自立できる人材の養成を目的としている。

カリキュラムは、専門的な知識を身につける講義科目と、実技の力量を高める実習科目に大別され、講義科目には「書概論」「日本書道史」「中国書法史」「書鑑賞論」「書学方法論」などがあり、実習科目には「書基礎演習」「書漢字演習」「書仮名演習」などがある。歴代の名筆を直接制作の糧とす

る書の特質上、実技においても理論的な知識の習得は不可欠であり、逆に、実技を通して培った鑑賞力は、理論的な研究の進展に寄与する。

こうした理論と実技の相乗効果を重視し、卒業研究では、制作と論文の双方を要件としている。これは制作系領域において書領域だけの大きな特徴である。また、本学群が総合大学に位置する特性を生かし、関連する他学群開講科目の受講も積極的に行われている。

担当教員

菅野 智明(教授)：東アジア書芸術

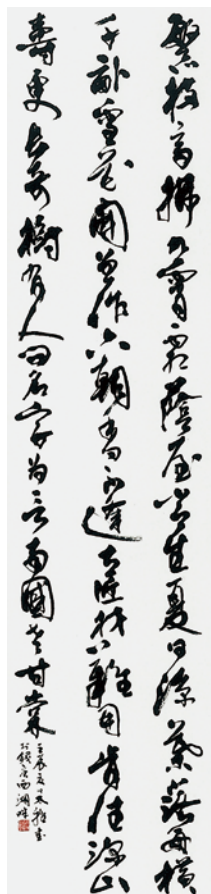
尾川 明徳(准教授)：書、中国書法史

高橋 佑太(准教授)：書、中国書法史

2026年4月現在



授業



学生作品



雙峰祭書展



授業



学外演習



高野切復元展

版画

版画領域は、版画の基礎的知識と技術を実際の制作を通して修得し、豊かな感性と高い創造性を伴った表現力で、専門家として将来社会において多岐に渡って貢献できる人材の育成を目的とした教育を行っている。版画には大きくわけて凸版・凹版・平版・孔版といった4つの版種が存在する。代表的なものとして、木版画・銅版画・リトグラフ・スクリーンプリントが挙げられ

る。現代の版画はこれに留まらず、写真やCGをはじめそのカテゴリーの範囲を拡大し続けている。

本領域ではこうした現代版画の流れを見据えつつ、4版種を中心とした制作が可能な教育と設備を備えている。独自の表現手段として版画を選択し、作品を制作する為にはこれらの技法、設備の使い方の修得が不可欠である。1・2年では概論や基礎実習、

3・4年では演習を通して深く版画について学べる専門科目が設定されている。さらに大学院において高度な研修ができるようになっている。

担当教員

田島 直樹(教授) : 銅版画

2026年4月現在



展示風景



授業風景



学生作品



学生作品



構成

構成領域は、広く造形に共通した基礎的で重要な問題について理論及び実技を通して専門的に教育するところである。

学問の発達に伴って、各分野にわたり専門の細分化が進められているが、造形分野においても各種のデザインが発達し、長い伝統をもつ絵画や彫刻等と同様、それぞれ独立したジャンルとして認められるようになった。それらは社会の要請に基づくものであるが、現代はまたそれらに共通する基礎的学問の深い研究をも必要としている。

どのようなアートやデザインも形や色がなければ成立しない。形や色をどのように決めるかということは、すべての造形にとって共通した基本的な要件である。それらに対する学習は、初心者用の「初歩的」段階

に止めるべきではなく、「専門的」に深く追求する必要がある。それ故、構成領域では、「形体」を例にとると、二次元の観点からも(平面構成)、三次元の観点からも(立体構成)、さらにコンピュータ等のテクノロジーを用いても研究する(機器による構成)というように、各方面から探求の手を休めない。このような幅広い専門的探求の結果身についたものは、卒業してから従事する専門的職業において必ず役立つであろう。

「形体」の他にも、各種造形の共通的・基礎的重要課題は「色彩」「テクスチャ」「コンポジション」「発想法」「美的センスの洗練」「機器・材料による造形的可能性の探求」、等種々あり、そのどの1つを取り上げても専門的に深く研究することは、現代造形にとって不可欠のことがらである。

自然科学の分野で各種工学が発達すればするほど、その基礎をなす数学や物理が大切となるように、各種造形の発達に伴って構成領域もその重要性を増していくであろう。

卒業後は各種デザイン、印刷、編集、工芸などの方面への就職や造形作家への道も開かれている。また、進学して大学院を修了した者は、大学、短大、専門学校、高校の教員等になっており、進路の幅広さに特色がある。

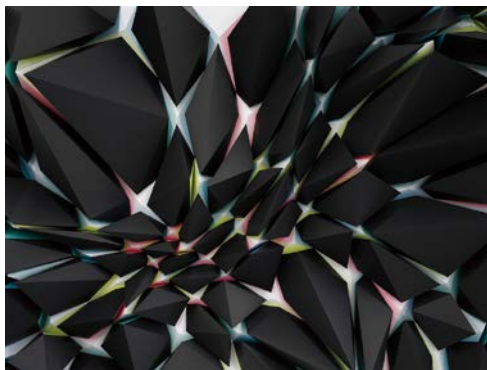
担当教員

山本 早里(教授) : 色彩構成

大友 邦子(准教授) : 図案、プリントデザイン

上浦 佑太(助教) : 平面構成、立体構成

2026年4月現在



学生作品および制作風景

総合造形

総合造形領域は、その視点を現代に据え、「社会の鏡」とも言われる芸術を通して、時代に対応できる眼を養うことをねらいとしている。そのため、特に20世紀以降の芸術を主題に取り上げ、その理論と実制作を通して芸術と社会との関わりを学ぶ。

総合造形コースの教育課程は、3つの内容によって構成されている。

1) 造形制作を基点とする。私達の周りには、新しい素材や製品が溢れている。従来から造形に使用されている素材を併用し、新しい発想と技術とによって、これまでにない造形表現を目指す。

2) 今日、映像、印刷、音、コンピュータ、モバイルなどの複製・通信メディアを通して作品に接する機会が多い。このような新しいメディアやコンピュータを使った作品の制作を通してメディアと芸術の可能性を追求する。

3) 作品展示の方法によって、その意味や表情が変化することを学ぶ。これを広めてゆくと、造形作品は環境における一種の装置であるという見方も成り立ち、その展開のあり方を学習することになる。

これらを相互に関連付け、隣接分野と有機的つながりを持って展開していることも特色である。総合造形コースは、新しいタイプの芸術家の育成とともに、現代の造形芸術を基盤とする、幅広い視野と体験を持ち

芸術教養を備えた社会人の育成を目指している。

卒業後は、造形作家、メディアアーティスト、教員、美術館学芸員の他、企業では宣伝企画、展示、Webデザイン、編集デザイン、映像制作などの分野へ道が開かれている。

担当教員

土佐 信道(教授) : マスプロ芸術、マシンアート、パフォーマンスアート

小野 裕子(准教授) : 現代アート

村上 史明(准教授) : メディアアート、インタラクティブアート、映像

東弘 一郎(助教) : パブリックアート、アートプロジェクト、職人・エンジニアとの共創による実践研究

2026年4月現在



制作風景



学生作品(立体造形)



学生作品(ライトアート)



制作風景



制作風景



学生作品(立体造形)

工芸

工芸領域は、木工（漆芸）・ガラス・陶磁の3分野からなる。ここでは、それぞれの素材に関する演習、実習を通じて、専門的な知識、技術、造形力の修得と、ものづくりの伝統に対する理解力を教育目標としている。

有史以前から人間は道具、生活具を創意工夫して作り、それらを生活に役立ててきた。この長い歴史、伝統に立った工芸は独自の領域として確立している。手によるものづくりの大切さに気づき、ものを作る喜び、それを生活に生かす心の豊かさを求めて、若い世代を中心に工房の設立、地域産業の再興等の働きがある。その一方で、大量生産や効率化を優先させた廉価で画一化された“もの”の氾濫により日常生活がスポイ

ルされ、同時に生活者である私たちの感受性をも退化させてしまっている。つまり、五感を働かせた手によるものづくりが、あまりにも便宜的になってしまった現在、その行為自体が分割されてしまい、又趣味的なものになりつつある。このような状況から、ものづくりの原点である「何を、何のために、何の材で、どう作るのか」、総合的人間活動であることがいかに大切であるかを確認し、単なるものづくりではないかたちづくりを目指す教育が必要である。

幅広い造形の基礎と素材に関する演習、実習を習得し、ものづくりの文化的背景を探求し創造力と技術力を持った人材を育成する。具体的には家具（椅子、収納箱）、食器、

照明器具等の生活具、又、立体造形作品制作をそれぞれの技法、知識を修得しながら行う。綿々と受け継がれてきた技を、現代の生活空間の中でどう生かし活用するのか。新しい材をどのように活用すればよいのか。それには材に対する知識と技術、それをまとめる造形力が不可欠となる。また、さらに深い研究を目指す者のために、大学院博士前期課程、人間総合科学学術院芸術学学位プログラム工芸領域がある。

担当教員

齋藤 敏寿(准教授)：陶磁

宮原 克人(准教授)：木工・漆芸

勝川 夏樹(助教)：ガラス

2026年4月現在



学生作品 陶磁



学生作品 ガラス



学生作品 木工



学生作品 陶磁



学生作品 木工



学生作品 ガラス

ビジュアルデザイン

ビジュアルデザイン領域では、ビジュアルデザインについて総合的に学び研究する。ビジュアルデザインとは、視覚に訴えて内容を美しく効果的に伝えようとする、デザインの一分野である。グラフィックデザイン、情報デザインなどとも関連はあるが、視覚的造形の側面を重視しようとする意図から、このような名称にしている。具体的な内容としては、イラストレーション、タイポグラフィ、フォトメディア、ブックデザイン、絵本、マンガ、エディトリアルデザイン、広告デザイン、パッケージデザイン、ブランディングデザイン、印刷・製本デザイン、サイエンスビジュアライゼーション等についても学ぶ。

教育の基本方針として、理論と実践の有機的な結合を目指している。したがって授業は、知識の吸収と同時に、現実社会とのつ

ながり持って思考しながら創作できるよう配慮されている。また、狭い専門領域に閉じこもらず幅広い視野から課題を探求する姿勢を尊重する。すなわち、隣接分野との関連を重視し、さらに学際的見地からの研究をも試みる。たとえば、構成領域や総合造形領域の授業では、色彩や形態に関する感覚を身につけ、現代造形や新メディアの活用について学ぶことができる。工芸領域の授業では様々な素材に触れながら、ものづくりを学ぶ事ができる。こうした成果をビジュアルデザインの研究・制作に活用することが求められるのである。また、学内の諸機関で様々な文化や学問と接することにより、これまでにない発想や表現を生み出すこともできる。

本領域では、学生に対し洗練された視覚的造形感覚の養成に努めると同時に、現代の

デザイン上の諸問題に積極的に取り組むことを求めている。そして理論と実践をバランスよく身につけ、様々な分野の人々と共同作業のできる、創造的で自律的なクリエイターや研究者が生まれることを期待している。

担当教員

田中 佐代子(教授)：グラフィックデザイン、サイエンスビジュアライゼーション

原 忠信(准教授)：ブランド構築、パッケージ・デザイン、レジリエンス力強化の活動、自転車交通におけるデザイン

山本 美希(准教授)：マンガ、絵本、イラストレーション、ビジュアル・ナラティブ

McLeod Gary (助教)：フォトメディア、ビジュアル・リテラシー

2026年4月現在



学生作品



学生作品

情報・プロダクトデザイン

急速な科学技術の導入と高度なデザイン力とによって世界は成長してきた。今日のプロダクトデザインの領域と手法は、さらに拡張し、あらたな展開の段階にある。情報・プロダクトデザイン領域は、人間によって造られる道具や機器、設備等の「モノ」と人間との「関わりのありかた」を対象とするデザインの概念や科学を基礎理論として学び、情報・プロダクトを包括したデザインのエキスパートとして必要な専門的技術を実習や演習を通して取得することを目標としている。人間は言語を操る動物であると同時に道具を操る動物でもある。ゼムクリップからスペースステーションまで、私達の周囲のあらゆる人工物がデザインの対象である。子供からお年寄りまで誰にでも使いやすいデザイン、インターネット上でのWebデザイン、デジタルカメラや携帯機器などのわかりやすい情報機器のデザイン、ゲームのデザイン、デジタルコンテンツ、状況に応じた機器サービス、環

境にやさしいデザインの尊重など、デザインはあらゆるところに活躍する。

情報・プロダクトデザイン領域では、次のような手法により、デザインを学ぶことができる。人とモノとの関わりを考える「デザインシンキング」「デザインイノベーション論」や人間と機械との適合性を学ぶ「人間工学」、何をデザインするかを決定する思考の科学としての「感性デザイン学と融合科学」、材料と生産工法にフォーカスした「デザイン材料技術論」、製品の客観的評価を行う「デザイン解析論」、「デザイン評価と実験研究」などの基礎理論を学び、一方では、具体的なモノやインタフェースの設計を通して、デザインの方法論、製品概念の設計、形態の創造、システムの設計等を学ぶデザイン演習を設けている。さらに本学の総合大学としての利点を活かして、人文科学や、自然科学、社会科学、また情報科学などの方法を総合的に活用し、

モノと人間との関わりを知性的な観点に加え、感性科学の研究も基盤としながら、製品として「なにを」デザインすればよいかという理論探索にそれぞれが挑戦するのだ。

担当教員

- 伊藤 節**(教授) : プロダクトデザイン
- 小山 慎一**(教授) : デザイン学、実験心理学、感性科学
- 李 昇姫**(准教授) : 情報メディア、感性デザイン、感性インタラクション
- 内山 俊朗**(准教授) : インタラクションデザイン、フィジカルコンピューティング
- 山田 博之**(准教授) : コミュニケーションデザイン、プロダクトデザイン、プロジェクトマネジメント
- 索米亜**(助教) : 感性情報学、プロダクトデザイン

2026年4月現在



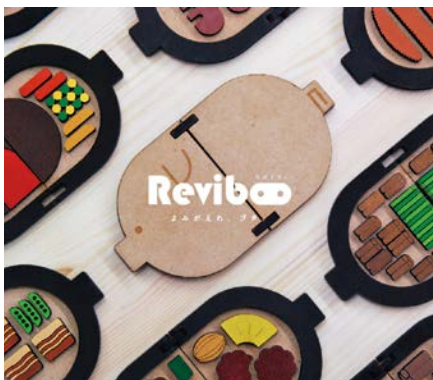
音の印象をサラダに変換するプリンター



非接触で入力を楽しむデバイス



卒業制作展でのプレゼンテーション



いのちをいただく食育玩具



トントン音を楽しむ調理台



紙の質感が味覚に与える影響を生かしたスリーブの提案

環境デザイン

環境デザイン領域では、幅広い視点から私たちの「環境」をデザインし、研究している。人間は環境の「産物」であり、また環境も人間の「産物」である。このような相互依存的な人間と環境との関係を明らかにし、それに応じた環境の「設計」と「計画」について学ぶことを目的としている。

「環境デザイン」という名称が生まれ、それをデザインの実践や学問の対象とすることは、それなりの歴史的背景に基づく必然があった。私たちの身の廻り、あるいは私たちが生活している「場」は、スケールの違いはあれ、すべて「環境」といえるものである。しかし、これまでのデザインの実践や学問の考え方は、それを細分化することによって成立してきた。インテリアデザイン、建築デザイン、都市デザイン、ラン

ドスケープデザイン……といった具合に。しかし、様々な環境問題の顕在化、人口構造の変化、科学技術の発展や情報化、産業構造の変動といった急激で大きな変化を来している現代において、このように細分化されたままでは、複雑で多様な私たちの「生活場」の全体像を見失うおそれがある。そこで今日、あらためてその全体像を求めるものとして「環境デザイン」という分野が生まれたのである。その具現化のために本領域では、屋内空間（インテリア）、街路、広場、公園、地区（街区）、都市、地域（山野・湖沼・河川などの自然を含む）といったあらゆるスケールの「空間」を学習対象としている。そして、あくまでそれらを総合的・有機的に扱うことによって、人間がより快適に生活できる空間の創造を目指している。換言すれば、「環境デザイン」は

現代における「人間回復」のための、環境づくり・空間づくり＝デザインを総合的に学ぶ分野なのである。

担当教員

野中 勝利(教授) : 都市デザイン

橋本 剛(教授) : 建築・都市環境デザイン

藤田 直子(教授) : ランドスケープデザイン

菅野 圭祐(助教) : 都市地域デザイン

2026年4月現在



学生作品



環境デザイン演習での現地調査



演習授業風景



学生作品

建築デザイン

建築デザインの領域は、主に建築のデザイン（企画、計画、設計など）の仕事に携わる人の養成を主目標としている。

人間は、それぞれの時代、それぞれの土地で、それぞれの生活を営むために最もふさわしい場所：居住空間を、それぞれのやり方で探し求め、創りだしてきた。そのような空間を確保してはじめて、人間はそれぞれの生活の場面を展開することができるからである。

「建築」とは、基本的には、この「それぞれの時代に、それぞれの土地で、それぞれの居住空間を確保しようとする人間の営み」にほかならない。かつては人びとが自らそれを行った時代もあったが、やがてそれを業とする者が現れる。現在の建築設計・建築デザインの仕事も、この営みの一角に

専門的に携わる仕事の一つである。

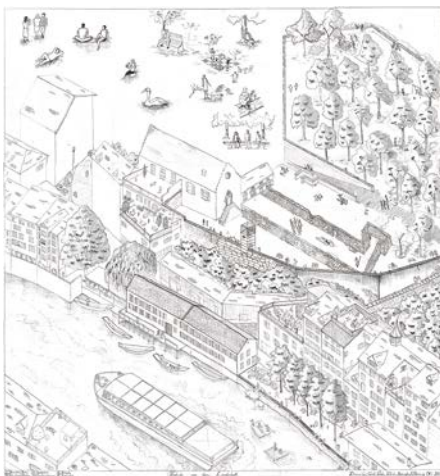
したがって、建物をはじめとする居住空間を造る仕事をする建築家、建築デザイナーは、いま、その土地に、なんのための、どのような空間が必要か、それをどのように造るのか、言い換えれば、いつ、どこで、だれが、なにを、なぜ、いかに、という疑問形を常に持ち、造られる居住空間の存在理由を問い続けなければならない。このどれひとつが抜け落ちて致命的である。存在理由が希薄なまま造られたものも、ひとたび造られれば、いやおうもなく私たちの居住空間の一部になってしまうからである。その意味で、建築設計・建築デザインの仕事の社会的責任は大きい。しかし、明治にはじまる我が国の建築教育では、近代化を急ぐあまり、とかくこのような基本的な問いかけが忘

れられてきたきらいがある。本領域では、これまでの建築教育への反省から、単なる知識・技法の習得だけではなく、特に、上述の問いをもって対象を見ることのできる人物の養成をこころがけている。豊かで鋭敏な感性と、視野の広い柔軟な思考力を持ち、なによりも人間が好きな学生を待ち望んでいる。

担当教員

- 花里 俊廣(教授)：建築計画論、環境行動論
- 岩田 祐佳梨(准教授)：建築デザイン、コ・デザイン
- 山田 協太(准教授)：建築デザイン論、地域研究
- 加藤 研(助教)：建築設計論、建築構法論
- 杉崎 広空(助教)：建築意匠論

2026年4月現在



海外演習課題作品(スイス)



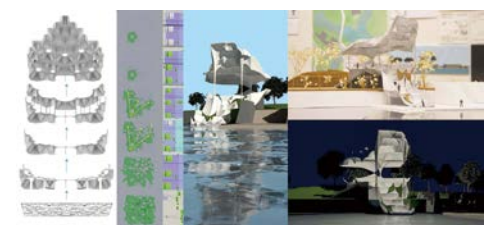
学生作品



海外ワークショップ(台湾)



学生作品



学生作品



建築大講評会

施設・設備の紹介



洋画実習室



日本画実習室



大石膏室



石彫コート



陶芸実習室



版画実習室



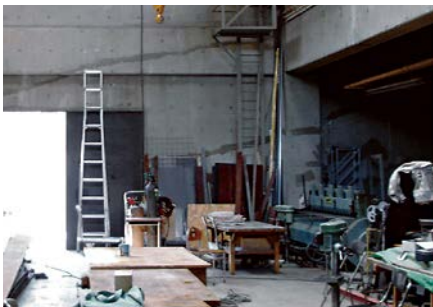
木工実習室



ガラス実習室



印刷室



総合加工室



撮影スタジオ



メディアルーム



デザイン実習室



アートギャラリー T+



筑波大学アートスペース

入学試験

2027年度（2026年度実施）

芸術専門学群 入学者選抜における試験科目

【推薦入試、前期日程（芸術専門学群選抜）等】

	科目記号	実技検査科目
午前	A1	論述
	A2	鉛筆デッサン
午後	P1	論述（鑑賞）
	P2	論述（デザイン構想）
	P3	デッサン（木炭又は鉛筆）
	P4	平面構成
	P5	書

- 検査科目 A 群から1科目、検査科目 P 群から1科目をそれぞれ事前に選択していただきます。
- 推薦入試では面接もあります。

【後期日程】

	科目記号	実技検査科目
午前	A1	論述
	A2	鉛筆デッサン

- 検査科目 A 群から1科目を事前に選択していただきます。
- 面接・口述試験はありません。

2027年度（2026年度実施）芸術専門学群入学者選抜に関する詳細（試験科目及び配点等）、および総合選抜については、下記ウェブサイトを参照ください。

芸術専門学群 受験生の皆さんへ

<https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/school/6045/>



筑波大学 大学入試情報サイト

<https://ac.tsukuba.ac.jp>



入試日程と募集要項

<https://ac.tsukuba.ac.jp/apply/application-guidelines/>



最新の情報については随時更新される、上記「筑波大学 大学入試情報サイト」等をご確認ください。内容が変更となる可能性もありますので、必ず募集要項を確認してください。

お問い合わせ

筑波大学 入試課

〒305-8577 茨城県つくば市天王台 1-1-1 本部棟 高層棟 2 階

受付時間：9:00～12:00、13:15～17:00（土日祝日及び休業日を除く）

Tel: 029-853-6007 E-mail: gm.nyusika@un.tsukuba.ac.jp

卒業後の進路

卒業生は、大学院への進学、企業への就職、あるいは独立した作家、デザイナーなど、様々な分野において自己を実現していきます。

過去3年の主な就職先・進学先

【企業】

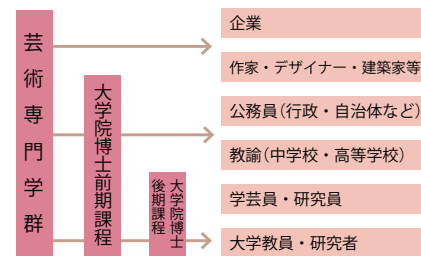
2025年度

ダイレクト出版株式会社、株式会社オリコム、楽天グループ株式会社、株式会社アクティシステム、株式会社ポピンズ、株式会社ニトロプラス、株式会社ボードルア、ゲンキータク株式会社、株式会社アクセア、トヨタ自動車株式会社、株式会社朝日新聞社、株式会社グラニフ、株式会社アマナ、株式会社良品計画、株式会社NSSG、シャープ株式会社、株式会社電通、株式会社カインズ、株式会社船場、ICL株式会社、株式会社DYM、株式会社SonoSaki、株式会社インタースティック、株式会社ローリング、株式会社松屋フーズ、株式会社ネクサスエージェント、株式会社アートフリーク、株式会社BREXA Technology、株式会社ドリーム・アーツ、株式会社東芝、株式会社オロ、株式会社モンテールパリュエ、株式会社鈴甲子、株式会社サイバーエージェント、IMAGICA GEEQ、株式会社丸井グループ、株式会社オープンハウス・ディベロップメント、株式会社筑波銀行、株式会社CREATIP

2024年度

Reprise、アサヒシューズ株式会社、ソウルドアウト株式会社、ソニーミュージックグループ、デジタルバンク株式会社、パーソルキャリア株式会社、レバレッジズ株式会社、学校法人 滋慶学園グループ、株式会社アクタス、株式会社ジーンズ、株式会社ユーテック、株式会社CREATIP、株式会社Dirbato、株式会社sizebook、株式会社アクト、株式会社キューブシステム、株式会社クラウン・パッケージ、株式会社ジュン、株式会社スプリックス、株式会社セブテーニ・ホールディングス、株式会社ディスコ（精密加工）、株式会社ニトリ、株式会社ハル研究所、株式会社バンダイナ

卒業生の主な進路



ムコアミュージメントラボ、株式会社フジアル、株式会社黒龍堂、株式会社鹿児島銀行、株式会社森緑地設計事務所、株式会社電通、株式会社電通デジタル、株式会社東京芸夢、株式会社東芝、株式会社本田技術研究所、株式会社毎日オークション、株式会社高島屋、公益財団法人福武財団、高崎信用金庫、四季株式会社（劇団四季）、自営業 創作活動（クリエイター等）、東京リスマチック株式会社、東和産業株式会社、富士電機株式会社

2023年度

ANA テレマート株式会社、株式会社キタムラ、株式会社トリアルカンパニー、株式会社マーキュリー、大成株式会社、株式会社 AP パートナース、株式会社ウエディングパーク、アンテスグループ、株式会社 葦プロダクション、株式会社 FinT、EpoCL 株式会社、株式会社 TBS テレビ、TAKAMI BRIDAL（高見株式会社）、株式会社東京機械製作所、千洲額縁株式会社、共同エンジニアリング株式会社、株式会社コーエーテックモグループ、株式会社ユーキャン、株式会社コスメディア、キヤノン株式会社、堀川産業株式会社、株式会社テクノアイ、株式会社星野リゾート・マネジメント、IMAGICA GEEQ、グレイスコミュニケーションズ株式会社、日立イン

過去3年間の卒業生進路

	2023年度	2024年度	2025年度
卒業生数	96	102	98
就職者数	37	43	48
企業	33	42	41
教員	3	1	1
公務員・独立行政法人等	1	0	6
進学者数	38	29	39
その他 (作家・デザイナー他)	21	30	11

ダストリアルプロダクツ、株式会社あとらす二十一、パーソルキャリア株式会社、株式会社 Netforce、三谷商事株式会社東京本社、トヨタ自動車株式会社、東京印書館、オリエンタル技研工業、しながわ・目黒こどもスクール

【公務員等】

茨城県公立高等学校、千葉県公立高等学校、岡山県美術高等学校、国土交通省、三重県庁、島根県庁、板橋区役所、中央区役所、本庄市役所、土幌町役場、大磯町役場、独立行政法人日本芸術文化振興会、皇宮警察本部、陸上自衛隊、筑波大学

【進学】

筑波大学大学院、東京大学大学院、東京工業大学大学院、京都精華大学大学院、関西大学大学院、ロイヤル・デニッシュ・アカデミー Furniture Design、笠間陶芸大学校、文化服装学院

留学 (一定の条件のもとで授業料免除)

芸術専門学群の交流協定校

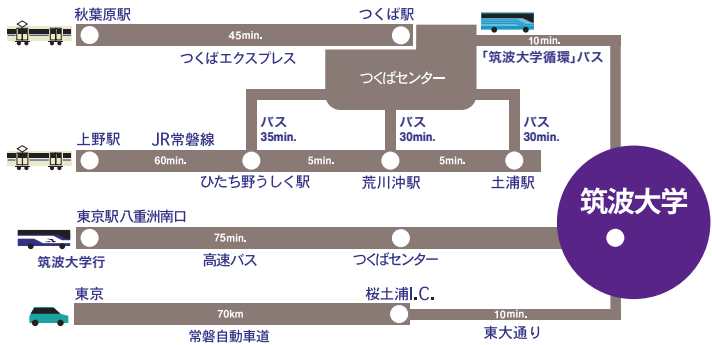
国立台湾科技大学	Taiwan
国立台湾芸術大学	Taiwan
中国美術学院	China
ホーチミン市美術大学	Vietnam
フィレンツェ国立美術学院	Italy
アイントホーフェン工科大学	The Netherlands
デルフト工科大学	The Netherlands
スウェーデン王立美術大学	Sweden
バルセロナ大学	Spain
ヘルシンキ芸術大学美術アカデミー	Finland
ストラートデザイン大学	France
国立工業工芸大学 (パリ工科大学)	France

筑波大学交流協定校 (一部)

国立台湾大学	Taiwan
国立成功大学	Taiwan
精華大学	China
中央美術学院	China
韓国科学技術院	Korea
弘益大学校	Korea
ガジャマダ大学	Indonesia
ディーキン大学	Australia
サマルカンド国立外国語大学	Uzbekistan
ブランデンブルク工科大学コットブス・ゼンフテンベルク校	Germany
ボルドー・モンテーニュ大学	France
パリ第8大学	France
サラマンカ大学	Spain
ユタ州立大学	United States
ペルー・カトリカ大学	Peru

発行 筑波大学芸術専門学群
 住所 茨城県つくば市天王台 1-1-1
 発行日 2026年5月

芸術専門学群のウェブサイト
<https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/school/>



表紙の作品「誰も知らない海で」
 令和7年度 筑波大学芸術賞
 野方 菜央 (版画領域)