



明星大学日野キャンパス  
191-8506 東京都日野市程久保2-1-1



## 魅せる。伝える。わかる。仕事に活かすデザイン。

明星大学デザイン学部では、デザインを企画と表現の掛け算と捉え、企画力やコミュニケーション力を高め、社会の様々な仕事で役立つ、総合大学ならではのデザイン教育をおこなっています。この公開講座では、「仕事にデザインの考え方や方法を取り入れたい」社会人に向け、デザイン学部の授業をアレンジして、レクチャー90分とワークショップ90分の組み合わせで実施します。人を引きつけたり、より魅力的に伝えたり、解決の糸口を見つけたり、そんな仕事に役立つためのデザインのエッセンスを体験します。社会人がデザインを学ぶ場として、地域でデザインを共有する場として、ご参加いただけると幸いです。

### ◎こんな人を対象にした講座です。

デザインのことを知り自分の仕事に役立てたいと思っている会社員。  
自分の会社のビジネスにデザインを活かしたいと考えている経営者。  
デザインの力で地域を良くしたいと考えている行政、団体などの職員。  
社会課題に取り組むNPOなどに所属しているデザインを活用したい人。

### ◎日時

第1回 9月29日[土] 渋谷 和良

「発信力のあるビジュアル」

第2回 10月13日[土] 萩原 修

「共感力のあるプランディング」

第3回 10月27日[土] 武藤 努

「解決力のあるクリエイティブ思考」

### ◎当日のスケジュール

12:30	開場	下記ウェブサイトからお申し込みください。
12:55-14:25	1限目 レクチャー	<a href="https://form.hino.meisei-u.ac.jp/design/op_lect/">https://form.hino.meisei-u.ac.jp/design/op_lect/</a>
14:25-14:40	休憩	○お問合せ
14:40-16:10	2限目 ワークショップ	042-591-5230(デザイン学部支援室)
16:10-17:00	まとめと交流会	koukai@design.meisei-u.ac.jp



### 発信力のある ビジュアル

vol.  
01



混迷する現代社会で、ますます発信力が求められています。どのようなビジュアルが多くの人的心を捉えることができるのか。優れた絵画やグラフィック作品からその秘密を読み解きます。中でもピカソのゲルニカにスポットをあて、その源泉をたどりながら、コミュニケーションの核心に触れる時間です。

【明星大学  
デザイン学部  
教授】  
渋谷 和良  
しぶや  
かずよし



1983年東京芸術大学大学院 美術研究科 版画専攻修了、1985年第1回世界ポスターインナーレ(富山県立近代美術館／富山)、1987年第3回 西武版画大賞展、大賞(西武美術館／池袋)、2001年さいたま市誕生記念、求心力・逸心力(らわ美術館／埼玉県)、2002年文化庁在外研修員としてベルリン芸術大学、マールブルグ大学で研修、2004年独センター(ベルリン)他2カ所で個展開催。2009年インターナショナルアートサミット参加(ニューデリー／インド)、2010年「版画の色」—リトグラフ、企画(文房堂ギャラリー／東京)、個展・グループ展など多数。

vol.  
02



多様化する社会で、プランディングの対象が広がっています。商品、サービスはもちろん、団体、施設、地域、イベントなどにプランディングを活用することで、必要な人に共感が広がっていきます。プランディングの本質や事例を知り、それぞれの仕事に活かすための考え方や方法を基本から学ぶ時間です。

【明星大学  
デザイン学部  
教授】  
萩原 修  
はぎわら しゅう



国分寺育ち。武蔵野美術大学卒業。大日本印刷、リビングデザインセンターOZONEを経て独立。店舗、日用品、雑誌などの企画・プロデュースを手がける。「つくし文具店」「コド・モノ・コト」「がようしラボ」「たまら・び」「東京にしがわ大学」「中央線デザインネットワーク」「国分寺さんち」などの独自プロジェクトを推進。著書に「9坪の家」「デザインスタンス」など。  
<http://www.shuhenka.net/>

### 解決力のある クリエイティブ思考

vol.  
03



情報通信技術の進歩に伴い多様化する今日、課題や問題を発見し解決するためのデザインの思考や、物事を筋道立てて考えるプログラミング的思考が、様々な仕事で必要とされています。そんなデザインとプログラミングの考え方を組み合わせた、これから仕事に役立つクリエイティブな思考方法を体験する時間です。

【明星大学  
デザイン学部  
准教授】  
武藤 努  
むとう  
つとむ



武蔵野美術大学 造形学部視覚伝達デザイン学科卒業。デザインエンジニアリングを結びつけた造形・研究活動を行う。主に光や色彩を用いたグラフィック、プロダクト、空間演出等のデザインを手掛ける。独立行政法人科学技術振興機構さきがけ研究者等でデジタルメディアを用いた造形の研究を行なう。ARS ELECTRONICA、東京タイプディレクターズクラブ、ミラノサローネなど国内外での展示会や美術館で発表活動を行う。