

Ambitious



文化・芸術特集

2019

いま、気になる美術系大学の魅力と実力。

アート・デザイン分野の最前線で活躍する先輩たちが語ります！

絵を描くことや表現することが好き。そんな高校生なら、きっと美大への進学を考えたことがあるでしょう。
美大でどんなことが学べるの？ どんな進路が目指せるの？
気になる答えを求めて、アンビシャス編集部が現役美大生や卒業生たちにインタビューしました。

国立新美で開催「五美大展」

東京造形大学、日本大学芸術学部、武蔵野美術大学、多摩美術大学、女子美術大学による
絵画・彫刻系の合同卒業・修了制作展

■会期 2020年2月20日(木)~3月1日(日)
(2月25日(火)休館)

■場所 国立新美術館
東京都港区六本木7-22-2

■交通 東京メトロ千代田線「乃木坂」駅6番出口すぐ、
都営大江戸線「六本木」駅7番出口より徒歩4分、
東京メトロ日比谷線「六本木」駅4a出口より徒歩5分



表現と表現がふつかりあう場で生まれる、 美術に対する「姿勢」と「覚悟」

アートディレクター
東京藝術大学大学院
美術研究科先端芸術表現専攻卒業
株式会社セガ・インターラクティブ
<https://segainteractive.co.jp/>
山下 祐人さん(1984年生まれ)



東京藝術大学

東京藝術大学

〒110-8714
東京都台東区上野公園12-8
[美術学部教務係]
050-5525-2122



関連キーワード ゲームメーカー・ゲームデザイナー・UIデザイン・アートディレクション

関連業種 エフェクトデザイナー・キャラクターモーションデザイナー・テクニカルアーティスト

アーティストと社会を結ぶために 人に喜ばれるエンタテインメントを作りたい。

2つの大学を経て 東京藝術大学大学院へ

ゲームの世界観や概念をつくる

Q.アートディレクターってどんな職業？

「このゲームはこういう世界観やコンセプトにしたいから、画面やキャラクターのデザインはこんなふうにしよう」という、デザインのイメージや方向性を考え、制作スタッフたちの舵取りをしていく役目です。たとえば、『Wonderland Wars(ワンダーランドウォーズ)』というアーケードゲームの場合は、童話をモチーフにした細やかな線画のタッチにこだわり、ゲーム画面や筐体のデザインをはじめ、書籍やCDといったグッズのデザインでも、その世界観を貫いています。

ものづくりの天才だった 和菓子職人の祖父

Q.なぜ、アートの道を志したのですか？

和菓子職人だった祖父の影響です。祖父はパソコンいじりが得意で、自ら修理したり、ゲームを制作してしまうほどの腕前でした。私が生まれて初めて体験したパソコンゲームは、祖父が作ったシューティングゲームです。自分の手で何でも作ってしまう祖父を見て、私も自然と「自分で何かを生み出すことに興味を持つようになりました。中学～高校時代はバンド活動に夢中でしたが、高校のときに改めて「自分に向いている道は何だろう」と考えてみたんです。昔から、絵を褒められていたことを思い出し、「美術関連の仕事をしよう」と決意しました。

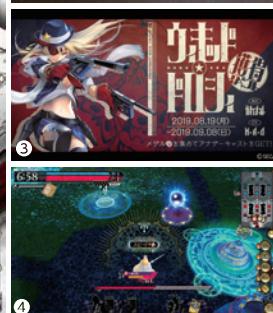
Q.大学や大学院時代に学んだことは？

高3で一念発起して美術部に入り、絵の描き方を基礎から学んでひたすら練習し、東京造形大学に進学しました。ここで現代美術を勉強し、3年から多摩美術大学に編入して彫刻を学びました。その後、東京藝術大学大学院に進学。アート界で活躍中の作家や批評家を招いての活発なディスカッション、各自の研究に対する問題意識や方向性に沿った個別指導など、多様なプログラムを通して、美術に対する姿勢や覚悟ができました。私の中に「アートと社会を結ぶために、人に喜ばれるエンタテインメントを作りたい」という思いが生まれたんです。その考えと、ゲーム好きだったことが理由で、セガへの入社を決めました。

アートのヒントは、 あらゆるところに転がっている

Q.どんな人に向いていますか？

アートやデザインのヒントは、日常のあらゆるところに転がっています。「これとこれを掛け合わせたら？」という発想が好きな人や、人が喜ぶものを作りたいという人に向いています。芸術の世界は、楽しんだもの勝ち！ 私もゲームを通して「だれも見たことのない世界」を作っていくたいと思います。



東京藝術大学大学院を卒業した、 山下祐人さん手掛けたWORK

- ①『Wonderland Wars』メインビジュアル／セガ・インターラクティブ
- ②『Wonderland Wars』関連グッズ／セガ・インターラクティブ
- ③『Wonderland Wars』ゲームイベント告知バナー／セガ・インターラクティブ
- ④『Wonderland Wars』ゲーム画面／セガ・インターラクティブ
- ⑤アミューズメントゲーム筐体『Wonderland Wars』／セガ・インターラクティブ

広告 は、人の元 にちゃんと届 けられる 魅力的で おもしろい 手段

住吉 美玲さん(1995年生まれ)

東京藝術大学 美術学部先端藝術表現科卒業
株式会社読売広告社
<http://www.yomiko.co.jp/>



関連キーワード
関連業種

広告プロモーション・マスマディア・クリエイティブ・販促キャンペーン
クリエイティブディレクター・プランナー・コピーライター・アートディレクター



既成概念にとらわれない
好奇心や自由な発想が原動力に
社会で活躍する先輩の声

自分だけの手段で
アートを表現したい

Q. 東京藝術大学を目指した理由とは?

幼いころから絵を描くことやものづくりが好きだったので、地元・熊本にある県立第二高校の美術科に進学しました。高校時代に、油絵や彫刻、グラフィックデザインといった幅広い美術分野に携わり、「自分の表現したいことを、自分だけの手段で伝えるため、『現代アート』を学びたい」と思うように。そこで、国公立の美術大学では唯一、現代アート専門の学科を有する東京藝術大学を目指し、美術学部先端藝術表現科に進学しました。

刺激的で
自分の表現を追求する日々

Q. 大学の魅力や授業のようすを教えて。

先端藝術表現科の教授陣は第一線で活躍しているアーティストが多く、同級生も才能や個性あふれる人たちばかりで、入学当初は周りに圧倒され、悩んだことも。また、テーマの決まった課題は少なく、「何かと何かの偶然の出会い」という題材が与えられるなど、自由度の高い授業ばかりで驚きました。自分の取り組み方次第で、とことん突き詰めることも、適当にさぼることもできるんです。そんな刺激的な環境で、さまざまなアートを学び、多くの作品を手がけ、気がついたら「言葉」のもう一つ表現力に夢中になっていて。3年から演劇評論のゼミに入り、言葉や文章の表現を学びました。

読売広告社に入社し、CMや
WEBなどのプロモーションを担当

Q. 現職を選んだ経緯や仕事内容について。

大学3年次に読売広告社のインターンシップに参加。「チームでの目的を共有し、広告を作り上げる」という体験がものすごく楽しかったんです。それまでは自分一人での制作ばかりだったから、何もかもが新鮮に感じて。入社後は営業職として、ハウスメーカーや電子書籍などのクライアントを担当し、テレビCM、交通広告、WEB広告、イベント、キャンペーンなどのプロモーションに携わっています。CM用の絵コンテを修正したり、広告のテキストを執筆したりと、大学での学びはさまざまな場面で役立っていますね。自分が手がけたものがかたちになって、クライアントから喜ばれたり、消費者のみなさまから「おもしろい」「いいCMだね」と良い反応をいただけたりすると、何より嬉しいし、やりがいを感じます。

【 楽しみながら仕事と向き合いたい 】

Q. 住吉さんが芸術や美術から得たものは?

「思考の楽しさ」と「自由な発想」です。これらは今、仕事をするときの大切な土台となっています。多種多様な商品のプロモーションを手がけ、一つ一つを納得のいくものにするために、好奇心をもって調べたり、実際に商品を試したり、まずは自分が楽しんで仕事と向き合うことを意識しています。広告は、ちゃんと人に届けられる、魅力的な手段です。これから先、いろいろな仕事を手がける上で、つねに「今の仕事を誇れる自分でいたい」と思っています。



表現の影響力を極める

自由な発想で枝を伸ばす



佐藤 遥さん(1990年生まれ)

多摩美術大学 グラフィックデザイン学科卒業
株式会社ディー・エヌ・エー
株式会社ディー・エヌ・エー・ゲーム・エンターテインメント
事業本部ゲーム事業部 Develop統括部デザイン部
UI/UX第一グループ
<https://dena.com/jp/>

ゲームを通じて、ユーザーに感動を届けたい

社会で活躍する年輩の声

ユーザーがゲームを楽しむ 重要な設計、UI

Q.どんな仕事をしていますか?

スマホゲームのUI(ユーザーインターフェース)デザインを担当しています。UIにはユーザーの方がどうやってゲームを操作するかという設計や、グラフィックの演出などが含まれます。新規開発ゲームの場合は、UIに加えて世界観やキャラクター提案、ムービーの作成にも携わります。入社してこれまで、IPやオリジナル含め、様々なタイトルを担当しました。

スマホゲームの創成期に 会社を知った

Q.いまの仕事に就いたきっかけは?

この仕事に就いたのは、ゲームが好きだったからです。子どもの頃に自分がゲームを通じて感じた楽しさや感動を、自分もユーザーの方々に伝えたいと思いました。私の就職活動は2011年だったので、この頃日本ではスマートフォンが世間一般にも普及し始めた時期でした。ちょうどスマホゲーム市場の創成期だったと思います。TV番組で取り上げられたゲームタイトルを通じて、DeNAを知りました。

自分の表現がユーザーに与える影響を 試行錯誤するのもしささ

Q.高校や大学時代はどうでしたか?

高校時代は絵を描くのが好きだったので、将来は「モノづくりがしたい」と思っていました。当時

映画の『ロード・オブ・ザ・リング』を見て世界観を形作る美術に魅力を感じ、美術予備校に通い、大学でグラフィックデザインを学びたいと思うようになり、大学はグラフィックデザイン学科で様々な平面のデザインに取り組みました。印象に残っているのはブックデザインですね。自分が手掛けた表現がユーザーの方々にどういう影響を与えるのか、その思考錯誤のおもしろさはいまの仕事に共通していると思います。

仲間と意見交換しながら、 プロダクトを磨いていく

Q.この仕事に向いている人は?

プロダクトをユーザーの皆様にどうやって届けるのかを考える仕事なので、考えることと作ること、このふたつを追求できる人は向いていると思います。1人で黙々とではなく、いろいろな職種の人たちと議論しながらプロダクトを作っていくので、コミュニケーションが好きな人もいいと思います。

自分が納得して選んだ道で 傳うれるもの

Q.学生へのメッセージは?

自分が得意なことや、興味があることを客観的に見つめて、納得できる道に進んでほしいですね。万が一失敗しても、自分が納得して進んだ道なら何かしら得るものがあると思います。

人を巻き込む力を音

現場でのびのびと自分を表現し、

大好きなコスメ業界でものづくりに邁進。
アイデアを形にする過程が楽しい！

社会で活躍する卒業の声

お化粧で綺麗になる母に憧れて

Q.化粧品のプランナーを志したきっかけは？

幼い頃、お化粧で綺麗になる母親を見て、憧れを抱くようになりました。小学生になると母の化粧品でお化粧ごっこをして遊び、よく叱られたものです。また絵を描くことも好きだったので、中学・高校時代は美術部に所属していました。高校時代、専門の授業で身の回りにあるものが、すべてデザインされていることに気づき、それをきっかけに化粧品のプランナーになりたいという夢が芽生えました。それで大学進学の際、インダストリアルデザインを専門的に学べる東京造形大学を選びました。

異味のあることを幅広く学べる

Q.印象に残った講義はありますか？

東京造形大学は他専攻領域の授業も一部履修できるので、幅広く自分の興味を追究できました。私は写真を撮るのが好きなので、写真の授業を履修し、絞りの調整など基礎的技術が学べてよかったです。またインダストリアルデザインの授業では実際に手を動かし、アイデアを形にする経験を積みました。どこを強調するのか、全体のバランスをどう整えるのかなどを学ぶことができ、仕事の現場でも役立っています。

ユーザーの立場に立った ものづくりが楽しい

Q.どのような仕事をしていますか？

新商品や限定商品の企画からデザインまで手

商品プランナー

東京造形大学造形学部デザイン学科
インダストリアルデザイン専攻卒業

株式会社伊勢半

[https://www.isehan.co.jp](http://www.isehan.co.jp)

富成 紗良さん(1996年生まれ)
都立杉並総合高校出身



かけるプランナーです。今はパッケージデザインに取り組んでいて、キャッチコピーまで考えるんです。すごく大変ですが、やりがいを感じます。ユーザーの立場に立つものづくりをすることで、お客様に喜んで手にとっていただけ商品をつくりたいです。

思いを積極的に発言しよう

Q.どのような人に向いていますか？

まずデザインに興味がある人。そして自分が思ったことを積極的に発言できる人です。ものづくりは一人で溜め込んでいると前に進めないですし、自分の思いをグループ内で共有することで、さらによい商品ができると思うので、そして人を喜ばせたり、楽しませるのが好きな人も向いていると思います。

夢を実現した自分を想像して！

Q.高校生へのメッセージをお願いします

自分と夢を信じること！ 私がよくやっていたのは、夢を実現させた自分の姿を想像することです。将来は化粧品会社に入って、いろんなものをつくり、いきいきした生活を送っているんだろうなと想像したら、どんどん楽しくなって「よし、頑張ろう！」という活力が沸いてくるんです。私ならきっとできる、と信じることができます。





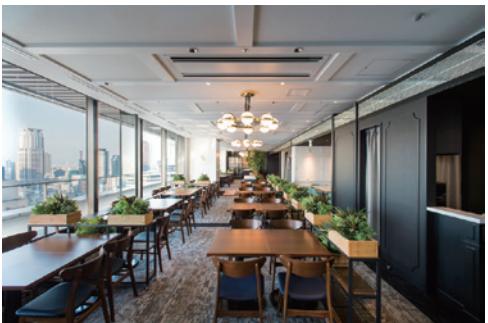
③



①



②



④



⑤

東京造形大学を卒業した先輩が携わったプロジェクト等

①EDIFICE EFS-S550・カシオ計算機株式会社／濱上 朋宙(造形学部デザイン学科インダストリアルデザイン専攻領域)

②PX-S170T・セイコーエプソン株式会社／渡来 なつみ(造形学部デザイン学科インダストリアルデザイン専攻領域)

③スイフト・スズキ株式会社／別府 泉(造形学部美術学科彫刻専攻)

④ホテルグランヴィア大阪 スカイダイニング アブ・株式会社船場／野上 陽平(造形学部デザイン学科室内建築専攻領域)

⑤「PAUL&JOE」パラソル・ムーンバット株式会社／吉田 かな子(造形学部デザイン学科テキスタイルデザイン専攻領域)

在學生から見たこの大学

人の生活に寄り添う テキスタイルデザインを目指して

東京造形大の魅力は
一流の教授陣と創作意欲が刺激される環境

感性が研ぎ澄まされる日々

「藤川はテキスタイルに向いているね」。八王子桑志高校時代、進路に悩む私に、デザイン分野の先生がかけた言葉。その一言で心が決まり、東京造形大のテキスタイルデザイン専攻領域へ。大学では、先輩や先生方の洗練された作品と出会って感性が研ぎ澄まれ、「こういうのを作りたい!」と創作意欲がどんどん湧きました。

生地を通して空間を彩る

大学卒業後は大学院へ進学。私のテーマである「シルクスクリーン印刷を用いて手描きデザインを染める表現方法」を究め、魅力を発信したかったから。「幾何柄の理路整然としたデザインなのに、手作りのぬくもりや優しさがある。

生地を通して空間を彩り、デザインする」。そんな作品を提案し、多くの方に好評をいただきました。就活も無事に終わり、インテリア系の会社にデザイナーとして内定をいただいっています。

デザイン・美術分野をめざす 高校生へ

東京造形大の魅力は、デザイナー・アーティストとしても活躍する、素晴らしい教授陣。学生一人一人の個性をとらえ、感性や魅力を引き出す指導で、毎日たくさんの刺激があります。私にとってアートは、切っても切り離せない自分の一部のような存在。高校生のうちは、デザインに限らず、小説や自然現象、歴史など、気になることをたっぷり蓄積して。それがいつか自分の中で化学反応を起こし、新たなデザインを生み出します!



藤川 稔也さん

東京造形大学
大学院造形研究科
造形専攻修士課程
デザイン研究領域
2年(既修時)

都立八王子桑志高校出身



身体を動かし、五感を動かせる。

視覚伝達デザインの原理や可能性を知るために、

「女性の美しさ」を表面だけで語らず、
見る人とのコミュニケーションを大切にする

社会で活躍する
先輩の声

[地元の小さな美術予備校からスタート]

Q.なぜ、デザインの道を志したの？

中学生くらいから、なんとなくアートやデザインに興味があったんです。でも、どうやってスキルを身につけるのか、デザインの仕事にどんな種類があるのか、何も知りませんでした。高2のころ、受験する大学を調べていて、美術を専門的に学べる大学があることを知り、驚きました。一気にモチベーションが上がり、「本格的にデザインの勉強がしたい!」と地元の小さな美術予備校に入って、美大合格に向けた勉強を開始したんです。

[ビジュアルコミュニケーション力を養う 魅力的なカリキュラム]

Q.武藏野美術大学(ムサビ)の魅力とは？

「ムサビに行きたい」と決意したのは、高3のときに訪れたオープンキャンパスで、視覚伝達デザイン学科のカリキュラムに魅力を感じたから。同学科の授業は、「見ること」「かたちの生成」「伝えること」をテーマに、グループワークで身体を動かしたり、五感を働かせたりして、対象と自分自身との関係を明確にし、ビジュアルコミュニケーション力を養うのが特徴です。小手先の表現や技術ではなく、デザインが人に与える影響や、なぜコミュニケーションを成立させる必要があるのかといった、視覚伝達の原理や可能性をじっくり学べたことは、今の仕事をする上で、大きな財産になっています。

[コーポレートデザインと ブランドの広告デザインを担当]

Q.今、どんな仕事をしていますか？

グラフィックデザイナーとして資生堂に入社し、現在2年目。大きく分けると2つの仕事に携わっています。1つ目は、資生堂という企業のビジョンを、ロゴやポスター、チラシなどで発信する、コーポレートデザインの仕事。2つ目は、資生堂のコスメティクス系ブランド「ANESSA」と「HAKU」の広告に使われるポスター制作やCMの企画です。ブランドのデザインで心がけているのは、女性の美しさを表面だけで語らず、見る人とのコミュニケーションを大切にすること。私が携わった作品は2020年頃に世の中に出る予定なので、どんな反応をいただけるのか、今から楽しみです。

[日常のどんなものでも、 デザインにつながる瞬間がある]

Q.池田さんがアートやデザインから
得たものとは？

アートやデザインに携わっている醍醐味は、日常のどんなものにも興味を持てるところです。たとえば、それまで歴史にまったく関心がなくとも、デザインのモチーフや発想のヒントを探しているときに、歴史の一部と出会うことがあります。すると、一気に距離が近くなり、気づいたら歴史好きになっているんです。どんなに遠くにあるものでも、デザインにつながる瞬間が必ずある。そういうことに気づける力を、大学で身につけたんだと思います。みなさんのチャレンジを応援しています！

武藏野美術大学

MU

鷺の台キャンパス
〒187-8505
東京都小平市小川町1-736
[入学センター]
042-342-6995



関連キーワード
関連業種

グラフィックデザイン・プロダクトデザイン・パッケージデザイン・広告

アートディレクター・ウェブデザイナー・エディトリアルデザイナー・イラストレーター



グラフィックデザイナー
武藏野美術大学 造形学部視覚伝達デザイン学科卒業
株式会社資生堂
<https://www.shiseido.co.jp/>
池田 昂己さん(1995年生まれ)



③



⑤

武蔵野美術大学を卒業した
池田昂己さんと携わったWORK

- ①SHISEIDO GALLERY開催「shiseido artegg展」/A4DM
- ②資生堂ダイレクトメール/カバーデザイン
- ③資生堂掛川工場/ガラスウォールデザイン
- ④資生堂150年史編集プロジェクト「HISTORIA150」/ロゴマーク
- ⑤資生堂オフィス・施設・工場/ピクトグラム
- ⑥資生堂書体/練習作品



④



①



②

企画コンセプトから携わり、 1つの商品を創り上げる楽しさ

五感を開放し、社会問題を捉えた
コミュニケーション・デザイン力を養う。

在学生から見たこの大学

選択肢の多さ、自由度の高さ

子供の頃から何か描いたり作ったり、美術・デザイン全般が好きでした。大学は美大と決めていましたが、領域まではなかなか絞りこめなかったんです。視覚伝達デザイン学科は入口で分野を特化せず、基礎力を身に着けた後に映像からエディトリアル、イラストレーション、プロダクト等、幅広い領域から専門を選択できるカリキュラムが魅力でした。

デザインに重要な「事前準備」

私はデザイン着手前の準備にとても時間を費やします。たとえばお茶のペットボトルのパッケージを作成する場合、そのお茶の特徴はもちろんターゲット層の絞り込み、販売地域の文化・歴史まで、一連のストーリーを頭に入れてからデ

ザインに落とし込む感覺です。最初は戸惑いましたが、やっていくうちにこの「準備」がデザインの根幹に大きな影響を与えるとても大事な作業だと気付きました。ただ単純に「このデザイン、おしゃれだな」と見ていた高校時代からは比べものにならないほど、デザインの奥深さを習得できたと思います。

言葉で伝えにくても 人の心を動かすのがアート

4年間の制作の中で鍛えられ、企画コンセプトから携わるプランニングやパッケージデザインに興味を持ちました。卒業後は大手化粧品会社へデザイナーとして就職する予定です。言葉で何も伝えずとも人の心を動かせるものがデザインやアートで、その力はとても大きいと思います。社会に出たら私も、手に取ったお客様がワクワクするような新商品を創り出したいです。



柳田 真優さん

武蔵野美術大学
造形学部
視覚伝達デザイン学科
4年(取材時)



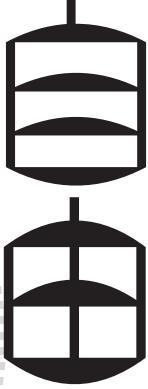
Joues Rose/化粧品ブランドの展開

容器のデザインはワインやカクテルをイメージした華やかなフォルムに。



女子美流、自立した女性の育成。

「な 美」 を究める。



自分が手掛けたキャラクターが
世に羽ばたいていく喜び



デザイナー

女子美術大学
デザイン・工芸学科 ヴィジュアルデザイン専攻
サンエックス株式会社
<http://www.san-x.co.jp/>
阿部 笑里菜さん(1994年生まれ)
都立小岩高等学校出身

人気キャラクター
リラックマを担当

Q.仕事内容を教えてください

①既存キャラクターのグッズ展開 ②オリジナルキャラクターの開発・制作 ③キャラクター監修業務、この3つが私の仕事です。特に、オリジナルキャラクターで根強いファンを獲得しているリラックマに携わっており、毎月新たなテーマを考えてシリーズ展開していきます。上長を中心チームで取り組んでいますが、自分で考えた案が採用されればそのまま活かしてもらえるので、積極的にチャレンジしています。

自由が尊重される校風で
多角的な視野を養う

Q.印象に残った大学の学びは?

小さい頃から世界観やストーリー性を持つキャラクターが好きで、リラックマは第一シリーズからのファン。その夢は高校でも変わらず、好きなことを追求したくて女子美術大学へ進学しました。当初は平面的なグラフィックに興味がありヴィジュアルデザインを専攻しましたが、自由が尊重される校風で、立体造形から映像コンテンツまで、多彩な表現に触れることができました。チームで企画立案から取り組む課題、また、キャリアセンターを介して参加したポートフォリオ作成の講習会など、実践型の学びは今の仕事をするうえでとても役立っています。

作品が世に出る幸せ

Q.この仕事がいいなと思うときは?

入社1年目で考案したオリジナルキャラクターが社内で評判になり、メモ帳の一デザインとして発売されました。数はとても少なかつたけれど、感覚としては自分の“子ども”が世に出てる幸せを味わえた瞬間。やはり、手掛けた作品がカタチとなり、それを好きになって購入してくれる人を目の当たりにできるのが、この仕事の一番の醍醐味だと思います。「かわいい！」と言ってもらえるとうれしくて、次の仕事への活力にもなりますね。

新しい視点と
柔軟な思考力を大切に!

Q.どのような人に向いていますか?

“キャラクター好き”が一番ですが、世の中に敏感になることも大切です。「何が流行っているか」「求められているモノは何か」、市場の動向を把握できればターゲット層の好みが見えてきます。ミーハーとはちょっと違うけれど、常に新しい視点を取り入れ、柔軟な思考力を持てる人が向いていると思います。

女子美術大学
女子美術大学短期大学部

杉並キャンパス
〒166-8538
東京都杉並区和田1-49-8
[広報グループ]
042-778-6123



女子美術大学



関連キーワード

商品企画・開発・メーカー

デザイン・アートディレクター・イラストレーター・プランナー



①



②



女子美術大学を卒業した先輩が携わったキャラクター

①「リラックマ」 コンドウアキ／キャラクターデザイナー、イラストレーター
©2019 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.
②「ピギーガール」 新田智里／キャラクターデザイナー サンエックス株式会社
©2019 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

在学生から貢献したことの汇报

自分のやりたいことは無限大。 人と違ったことを探していくみたい

人に寄り添い、共に表現を目指して、
アートやデザインの表現で社会貢献でき人材を育てぬ

〔 美大進学を決めたのは高3の春 〕

Q.いつごろ美大進学を決めましたか？

小さいころから絵を描くのは好きでした。人は違うことをしたいと思っていたので、自分で学びを選べる総合高校を選びました。美術や工芸の授業が楽しくて、高3時の選択授業で美術系を選び、進路を決めました。

〔 癒しを与える芸術表現を学ぶ 〕

Q.どんなことを学んでいますか？

ヒーリング表現領域は、水彩や壁画、工芸など、さまざまな芸術を通じて、癒しを感じてもらえる表現を学びます。癒しのパブリックスペース、人にやさしいロボットなどをデザインしてきました。今は、ティビアを制作しています。素材や色、顔つきなど、自分で考え、人に寄り添うぬいぐるみを作っています。

〔 人と違った何かを見つけたい 〕

Q.将来どんな仕事をしたいですか？

絵を描くのも好きですが、積層工芸もとても楽しく、自分の好きな分野がまた見つかった気がします。そしてわかってきた今の自分を考えて、将来は、文具やキャラクターの企画・デザイン、ぬいぐるみ制作、空間デザインの仕事などで働けたら、と思っています。

〔 街はデザインであふれています 〕

Q.高校生へアドバイスをお願いします

街中にあるものや身近なもので、興味を引いたものがあれば、じっくり見て、作った会社やデザインした人などを調べてみると視野が広がると思います。たくさん的人が関わって社会ができているので、自分の将来を考えるいい機会になると思います。



佐々木 翔子さん

女子美術大学
芸術学部アート・デザイン表現学科
ヒーリング表現領域
3年(取材時)
都立晴海総合高等学校出身



書道 で 藝術 表現を追求。

書学と書作を並行した学び。

これまでの固定概念を壊したい
歴史と現在が融合する“自由な書道”



書道家
大東文化大学 文学部書道学科卒業
<http://www.66mamai66.com/>
万美さん(1990年生まれ)

題字制作:文学部書道学科2年 北村優介さん

大東文化大学



板橋キャンパス
〒175-8571
東京都板橋区高島平1-9-1
[入学センター]
03-5399-7800



関連キーワード

関連業種

書道学・書道史・視覚的言語芸術

書家・書法家・アートディレクター・パフォーマー

社会で活躍する先輩の声

書道教室の先生に薦められて

書を通してできる自分らしい自己表現

Q.大学に進学したきっかけは?

小学校の書写的授業で初めて筆を持ちました。それが楽しくて、すぐに町の書道教室へ。周りの友達と切磋琢磨するうちに、将来は何かを表現する職業に就きたいと思うようになったのですが、一番しきりくるのが書道だったんです。大東文化大学書道学科へ進学したのは、当時の書道教室の先生に薦められたから。両親の後押しも励みになりました。

台湾での現地研修で伝統の書道文化に衝撃

Q.印象に残った講義はありますか?

書道学科は専門色の強い学びではありますか、想像以上に多彩なカリキュラムがありました。書体を細かく習得し、時代背景を学んだうえで多くの歴史的作品に触れ、いろいろな角度から見識を深められたのが楽しかったです。3年次の書道文化演習では現地研修として台湾へ。その際、日本とは違う、身体全体を使つてダイナミックに書く伝統の書道文化に衝撃を受けました。日本の書道は筆先を巧みに操る技術が優れていると思っているのですが、その2つを組み合わせれば理想の書に近づくのではないかと考えるきっかけになりましたね。

基礎を身に着けてこそ表現の幅が広がる

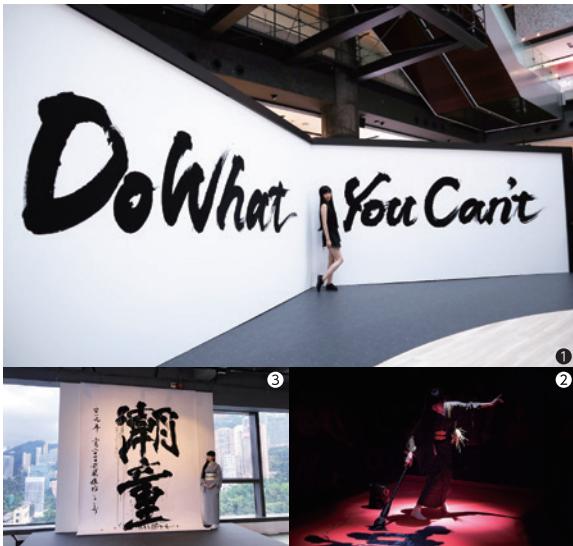
Q.どのような人に向いていますか?

書道好きなのはもちろんですが、書学の基礎をきちんと身に着けるべきです。たとえば店舗の看板を依頼されたとして、書ける書体が限られているとそれだけで表現力が狭まってしまう。そういう意味では、大東文化大学での学びは貴重でした。私の究極の夢は、誰もが気楽に集いや書道用品店をオープンすること。ユニークな発想を大切にしつつ、これからも“自由な書道”に挑戦し続けたいです。

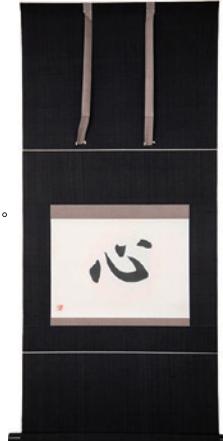


万美さんによる作品

- ①Galaxy S10のCMにて実際に使用、展示されたパネル。Kokiさんへの書道指導も行なった。
- ②現代の“茶の湯”的在り方を模索する“The TEA-ROOM”イベント、パフォーマンスの様子。
- ③2019年3月に開催された香港個展でのパフォーマンスの様子。
場所はLan Kwai FongのCalifornia tower。「潮童」は「オシャレな子」という意味。
- ④2019年3月に思い出の地、香港の蘭桂坊エリーアー画にあるビルに書した作品。
- ⑤CHICSTOCKSから発売されるソックス、アパレル分野にも活躍の場を拓げている。
- ⑥アフリカのマラウイに3週間ボランティア滞在した時の書。



④



⑤

在学生から見たこの大学

「書」という藝術を通して 人の心を動かす作品の創作を

国内初、書道学科のパイオニアで
書を究め、書を高める。

「書」を多角的に学べる環境

小さい頃から町の書道教室に通っているうち、将来も書に携わりたいと思うように。高校時代、進学を迷っていた私は先生が薦めてくれたのが大東文化大学の書道学科でした。国内で初めて設立された書道学科で、1学年約60名の学生に対して専任教員数が12名と豊富。書作と書学を多角的なアプローチで学べる環境で、大学院も博士課程まであります。

知識も技術も自由に磨いて

カリキュラムでは大学や先生方が所蔵されている中国の古い作品・貴重な資料を間近で見ることもできます。傷んだ作品の修復などにも携わり、書の文化の奥深さを感じましたね。でも、自分にとって力が入るのは、やはり実技演習で

す。隸書や篆書の古典作品から書きたい言葉を選び、文字のカタチを借りながら表現する創作活動は、やっていて胸が躍ります。サークルでも書道部に所属していますが、作品の批評会など、先輩方の意見は参考になるものばかり。すべての学びを通して、着実に自分が次のステージへと進んでいるような気がします。

書にどう向き合うかを模索

大学進学を機に、書は芸術なのだと考えを改めました。これから自分が書にどう向き合っていくかは模索中で、書家や研究職など道は幅広く拡がっています。ですが、心に決めているのは、最終的には人の心を動かせるような作品を掛けたいということ。それには、もっとたくさんの努力と、そこから生まれる技術や表現力が必要になると思います。



北村 優介さん

大東文化大学
文学部書道学科
2年(取材時)
都立雪谷高校出身



国際関係の分野で 活躍する先輩

広報・CSR部
プロダクト広報グループ



今取り組んでいこうとの先に
将来の夢が必ずある

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード：広報、CSR、プレスリリース、取材

関連業種：PR メディア CSR プランディング

国際基督教大学 教養学部卒業

ソニー株式会社

<http://www.sony.co.jp/>

都立西
高校出身

沼田 嶺一さん(1987年生まれ)

広報の仕事は、社会への情報発信

メディアの窓口として社会に広く情報発信をする、広報を担当しています。具体的な仕事としては、TVや新聞などの取材対応と新製品に関する情報発信です。プレスリリースの作成や展示会の運営にも携わります。私が担当する領域は、ヘッドホンなどのオーディオ、企業や教育機関、スポーツなどでわれる映像関連機器です。

伝えるメッセージや表現を考え抜く

大学では社会学を専攻していました。インタビューを通じて社会の深みに触れられる仕事に興味が湧き、卒業後は通信社に記者として入社し、事件や災害、地方の政治を取りました。記者はおもしろかったんですが、海外とつながる仕事がしたいという想いが募り、2016年に現在のソニー株式会社に転職しました。広報の仕事では海外で開催



年に数回は海外へ出張します。

される展示会にも関わります。そこで重要なのは、ソニーとしてどんなメッセージを世界に伝えたいのかということ。文化や習慣が異なる人達にも伝わる表現とはなんなのか、徹底的に考え抜きます。

社会学と留学、 ふたつの目標をクリア

高校時代、将来の夢は漠然としていました。大学で社会学を学ぶことと、留学することだけは意識しつつも、まず幅広く勉強したい気持ちが強かったです。ICUは幅広いカリキュラムから科目を選べるので、自然科学やギリシャ文学など、専攻に加えて興味を感じた分野を学ぶことができて楽しかったです。大学3年次には交換留学で1年間カナダに行きました。慣れるまで大変でしたが、実りある経験を得られました。社会学と留学、このふたつの夢を大学で実現することができたのはよかったです。

情報発信への責任を楽しみ、 乗り越えていく

コミュニケーションが好きな人は向いている



展示されていた最新ヘッドホンのデザインコンセプトを語る沼田さん。

と思います。会社が社会に発信するメッセージには責任が伴います。そのプレッシャーに挑戦しながら多くの人に何かを伝えることにやりがいを感じる人は、きっと躍躍できると思いますよ。

自分の心が躍ることに 注目してみよう

私がそうだったように、将来の夢が決まっていない人も多いのでは？ そうしたみなさんに、焦らなくても大丈夫と伝えたいですね。目の前にある好きなことやわくわくすることを取り組んだ先に、夢がみえてくることがあります。些細なことであっても、自分の心が躍ることがきっかけとなり、夢に気づくことがあると思うんです。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



くらし・生活の分野で
活躍する先輩

ゲーム開発

BANDAI

夢は自分で叶えるもの!!



帝京大学 文学部社会学科卒業

株式会社バンダイ

<https://www.bandai.co.jp/>

石井 佑一さん(1987年生まれ)

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード： ゲーム開発、アーケードゲーム、カードゲーム制作

関連業種： ゲームクリエイター

商品企画

ディレクター

カードゲームの企画進行

ゲームセンターやショッピングモールなどに設置されている、アーケード用カードゲームの制作に携わっています。どんなキャラクターやコンセプトでゲーム(カード)を作るか、パートナー企業と協力しながら進行していくのが私の役割。方向性が決まらないよう、その都度、具体的な指示を出しています。さらに、できあがった商品のプロモーションを考えるのも大切な仕事です。店頭でカードを配布したり、大規模なCMを打つなど、そのゲームに合った効果的な方法を選択します。

「良かったよ」の声がうれしい

SNSで新商品が盛り上がっているうれしいですね。また、キャラクター版権元の方に

子どもから大人まで大人気、「仮面ライダー」シリーズのカードゲームを担当しています。



「今回のアイデア、すごく良かったよ」と言つていただけると、次もがんばろうという気になります。世代を超えて多くの人々を楽しめるカードゲームを生み出す為、常に模索しています。

学問としてメディアを学ぶ

帝京大学文学部の社会学科は、「学問」としてメディアを学べるのが特徴です。広告・テレビ・SNSまでと扱う領域が広く、ゲームや映像、マスコミに興味をもっていた私にぴったりの進学先でした。また、“マンモス校”という点も私は良い意味で捉えましたね。自分から積極的に行動することで人脈が広がりました。

成長できた学生寮での経験

大学4年間、作家の村上春樹氏も在寮していた学生寮「和敬塾」で暮らしました。とともに人材育成のために設立された寮なので、教養を身に着けるイベントが盛りだくさん。各種講座や劇の発表、秋には体育祭、



2ヶ月に一度は新商品を投入。次はどんな企画にしようかと、常に模索しています。

そして厳しくも温かい先輩との交流を通して、社会人になるための身構えというか軸が形成されたと思います。寮で出逢った同期は一生の友です。

発信力を磨いておこう

私のような人々を楽しませるエンタメ業界しかしり、マスコミ業界も同様ですが、“人に伝える”というのはどういうことなのかを学んでほしいです。私は就職活動において糾余曲折ありました。今はこうして長年の夢だったゲーム制作に携わることができました。自分が掴みたい夢があるのなら、多少の努力は苦にならないはず。あきらめずに努力し続けることだと思います。がんばってください!

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



くらし・交通の分野で 活躍する先輩

土木施工管理

なくてはならない頼れるリーダー

今を楽しむ



東京都市大学（旧武藏工業大学）工学部土木工学科卒業

日本道路株式会社

<https://www.nipponroad.co.jp/>

堀田 大介さん(1978年生まれ)

関連キーワード： 土木、維持管理、道路、橋、鉄道、港湾、トンネル

関連業種： 建築施工管理、設備施工管理、土木調査、土木設計

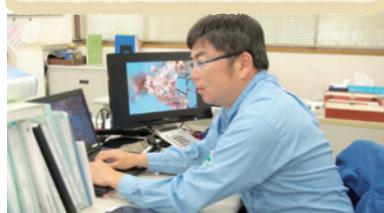
現在は電線の地中化工事を担当

道路や橋などの土木工事を行う際、現場をまとめる監督のような存在です。土木計画をスムーズに進める「工程管理」、クオリティーの高い工事を実現する「品質管理」、高品質で効率のよい工事をできるだけ低価格で実現する「原価管理」、働きやすい現場をつくる「安全管理」がおもな仕事です。現在は神奈川県川崎市で電線を地中化する工事現場を担当し、工期は約1年。現場によって一日から数年かかる工事もあります。

完成時の達成感は格別です！

この仕事でいちばん大切なのは、現場でコミュニケーションをとりながら人間関係を築

工程や原価を考えながら、土木計画の作成や材料の発注などを行います。



き、みんなに気持ちよく仕事をしてもらうことです。悪天候やトラブルなど、現場では日々いろいろなことが起こります。職人さんや業者さんなど、多くの技術者たちと力を合わせ、工事が無事に完了したときは、何にも代えがたい達成感がありますね。

祖父が手掛けた道路に感動

もともと祖父が土木関係の仕事をしていました。小学生のころ、「この道路はおじいちゃんが作ったんだよ」と完成した道路を案内してもらい、「かっこいい仕事だなあ」と憧れました。大学では土木について学ぼうと考え、武藏工業大学(現：東京都市大学)の工学部土木工学科に進学しました。

コンクリートの耐久性を研究

武藏工業大学(現：東京都市大学)の工学部土木工学科(現：都市工学科)では、道路や橋など構造物を設計・施工する「ものづくり」だけでなく、計画、環境、マネジメントなどに従事できる技術者の養成にも力を

日本道路株式会社
横浜営業所



式会社レインボーコンサルタント
神奈川営業所

4児のパパである堀田さん。「子どもたちにかっこいいと言われる仕事を」と今日も現場に向かいます。

入れています。わたしの卒論テーマは、コンクリートの耐久性に関する研究でした。大学で身につけた幅広い知識や技術は、今の仕事に活かされています。

女性の施工管理者も増加中

この仕事は、人と話すのが好きな人や、体力がある人に向いています。暑い日に扇風機や飲み物を用意したり、こまめに声をかけたりと、気遣いができることも必要です。近年は女性の施工管理者も増えました。全国のいろいろな場所でダイナミックなものづくりをしたい人におすすめです。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



IT・マスコミメディア の分野で活躍する先輩

データアナリスト

企業が抱える課題の解決策を
POSデータの分析によって導き出す

笑顔で!! 楽むべし!!



青山学院大学 社会情報学部社会情報学科卒業

楽天ペイメント株式会社

<https://payment.rakuten.co.jp/>

田中 咲季さん(1991年生まれ)

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード: ビッグデータ、POSデータ、統計、マーケティング

関連業種: データサイエンティスト、ビジネスコンサルタント、AIエンジニア

データ分析のエキスパート

データアナリストの仕事は、企業が抱える課題に対し、「どうすれば解決できるか」と仮説を立て、ビッグデータの分析によって解決策を導くことです。私は楽天ペイメント株式会社のポイントパートナー事業本部で、データマーケティンググループのリーダーを任せられています。「楽天ポイントカード」の加盟店である各企業のPOSデータ(レジを通して記録される、商品名や販売数、売上げなどのデータ)を分析し、販売戦略に役立つ提案をするのがおもな業務です。

お客様に信頼される提案を

たとえば、「午前の売上げが伸びない」と悩むファーストフード店に対して、POSデータの分析をすると「午前中には30代男性が多く

課題に沿った仮説を立て、データを分析し、解決策を導き出します。



来店している」「出勤前にコーヒーを購入する人が多い」などの傾向が見えてきます。その結果を読み取り、「コーヒーに朝食メニューをセット販売してはどうでしょうか」といった提案をします。このような分析が功を奏し、「課題の要因がわかって助かった」「ありがとうございます」と感謝の言葉をいただいたら、こちらの提案が実際に採用されたりすると、本当にうれしいですね。さらに分析や読み取りの精度を上げ、満足度の高い提案をしたいという熱意が生まれます。

大学時代の学びが いまの仕事のベースに

幼少期からクラシックバレエに打ち込み、高校時代にはニューヨーク開催の国際大会出場も果たしました。ずっとバレエ一筋だったので、大学に入るまではバレエに関わる進路を考えていたんです。でも、青山学院大学社会情報学部に進学し、自分にはもっといろいろな可能性があるのかも、と視野が広がりました。同学部では、文系・理系の枠にとらわれず、幅広い分野を多岐に渡って学べます。データ分析の魅力を知ったのは、大学でマーケティング系のゼミ



買い物時に、ポイントを貯めたり使ったりできる、楽天ポイントカード。

に入ったことがきっかけです。「女性の消費行動要因を探る」という分析をまとめ、野村総合研究所のコンテストで受賞したこと、進路選びの決め手になりましたね。

粘り強さとあきらめない心

データ分析の仕事では、自分の立てた仮説通りに結果が出ないこともあります。たとえ振り出しに戻っても、くじけず、粘り強く試行錯誤できる力が必要です。私の場合、バレエによってあきらめない姿勢が身についたと思います。お客様の視点で課題と向き合い、柔軟な視点や考え方で分析をすると、世の中の動きやニーズなど、いろいろなことが見えできます。大変なこともありますが、それ以上にやりがいのある、おもしろい仕事です!

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



IT・通信の分野で 活躍する先輩

ビジネスプランナー



「ユーザーサプライズファースト」で、
期待以上のコンテンツを創出する

東京都市大学 知識工学部情報科学科卒業

株式会社ミクシィ

<https://mixi.co.jp/>

久畠 凌さん(1996年生まれ)

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード：プロモーション企画、メディアプランニング、マーケティング

関連業種：ゲームエンジニア ゲームデザイナー クリエイティブディレクター

「モンスト」のリアルイベントに
関わる仕事をしています！

私が所属しているのは、株式会社ミクシィのライブエンターテインメント事業部です。ビジネスプランナーという立場で、LIVEイベント「XFLAG PARK」や、モンストのeスポーツ大会といったエンタメコンテンツのリアルイベントに関わる企画、運営のサポート、プロモーション施策などを行っています。

ユーザーの驚きを何より優先

仕事をする上で指針にしているのは「ユーザーサプライズファースト」。お客様の驚きを優先し、ユーザー目線でエンターテインメントを提供するという、ミクシィの理念です。現在、モンストのeスポーツ大会「モンスト プロツアーアー 2019-2020」のツイッター運用を任されており、どういうコンテンツが

「モンスト プロツアーアー 2019-2020」のツイッター運用について社内で打ち合わせをする久畠さん。



ユーザーに喜んでもらえるかを考え、プロ選手のインタビュー動画を自ら作成し、取り入れてみるなど、さまざまな工夫をしています。自分が手がけたコンテンツをきっかけに、ユーザーがイベントに足を運んでくれたり、興味をもってくれたりすると、大きな手ごたえを感じます。ユーザーの反応にオンラインとオフラインの両方で触れる能够性は、この仕事の醍醐味ですね。

強みがないぶん、
積極的に考え、行動を。

高校時代の私は、けっこう悩んでいました。やりたいこともないし、突出した強みもありませんでした。そこで、まずこれからはITの時代だと考え、コンピュータの基礎理論から応用までを学び、確かなプログラミング技術を身につけられる東京都市大学の知識工学部情報科学科に進学を決めました。大学時代は、知識や技術を身につけただけでなく、貴重なチャンスを得ることもできました。それは、1年次に応募したIT企業のインターンシップ。最初は一スタッフとして働いていましたが、4年間続けた結果、プロジェクトのディレクションや運営を任されるまでになりました。この経験



ツイッターなどのSNSを通して、ユーザーから「楽しかった」「また参加したい」と嬉しい反応があると、仕事へのテンションが上がります。

だから、たくさんの人と関わり、みんなに喜ばれるコンテンツを創出していくといきたいと考えるようになりました。ミクシィへの入社につながりました。

自分がおもしろいと思わなければ
伝わらない

自分の進むべき道が見つからないとき、私は消去法で考えます。これは自分に合っていない、テンションが上がらない、と絞りこむと、やりたい方向性が見えてきます。様々な試行錯誤をする中で見えてきたのが今の仕事です。エンターテインメントの仕事は自分がおもしろいと思わなければ、相手に伝えられません。ユーザーが驚く、期待以上のコンテンツを作る！そんな気持ちで、毎日ワクワクしながら仕事をしています。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



IT・通信の分野で 活躍する先輩

営業

未来は
自分が作る

東海大学 情報通信学部
コミュニケーション工学科卒業(*当時)

株式会社 NTT データ

<http://www.nttdata.com/jp/>

新井 千秋さん(1985年生まれ)

専門性の高い学びが得られる

父の影響でITに興味をもちました。高校に入ると、電話やインターネットなど日常的なモノの構造を深く学びたいという想いが一気に強くなっています。進学先に東海大学を選んだのは、創立者が国産の通信技術開発に功績を残した松前重義氏だったこと、そして多数の学部・学科があり、より専門的な知識を身につけられるだろうという点が決め手になりました。

課題解決能力が身についた

量子学、統計学などを道具にして、生活に欠かせない通信ネットワークの構築・利用にかかる知識を中心に習得しました。思い出深いのは、卒論で手掛けた4G携帯電話の研究。当時はまだ3G携帯が主流で、次世

営業では医療系の顧客を担当。転籍してまだ2年、提案書類などの作成には様々な資料を見ながら知識を増やしています。



代の通信技術に取り組むのはそれだけでワクワクしましたね。卒業して思うのは、東海大学の学びは直接仕事に活きるというより、現代社会の課題解決手法をたくさん教えてもらっていたのかな、と、社会的実践力を養うにはとても良い環境でした。

社内公募制度で営業職へ

人々の豊かな生活を支えるインフラ作りをしたくてNTTデータへ入社しました。入社後10年間はシステム開発(SE)、そこから転籍して今は営業として働いています。SEのときは大手銀行と生命保険のシステム開発に携わり、多くのプログラマーをまとめて管理する立場でした。ある意味、学生時代からの興味を仕事につなげたわけですが、顧客との密な折衝も一度は経験してみたくて。弊社は社内公募制度があり、手を挙げれば誰でもキャリアチェンジができるチャンスがあります。様々な職種を経験させながら行う長期的な人材育成は、とても魅力的な組織風土だと思いますね。私も営業に転籍し、提案から納品までトータルな視野でシステム開発を把握できたこと



営業を経験し、トータルな視点でモノ作りを実感。完成してシステムが動作したときの達成感は格別です。

は自身の成長に大きなプラスだったと実感しています。

語学力も磨いておこう!

システム開発には多くの人が携わりますから、SE・営業ともにコミュニケーション力は大切です。また、昨今はグローバル化が加速し、海外のビジネスパートナーと英語で会議するシーンを社内で頻繁に見かけるようになりました。今になって思えば、私ももっと学生時代に海外で英語を話す経験を積んでおけば良かったかも。外国人採用も当たり前になった世の中を考えると、高校・大学で思い切って留学して英語力を磨くと将来役に立つかもしれません。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



人々の豊かな生活を支える
社会インフラ作りに携わりたい

モノづくりの分野で 活躍する先輩

研究開発



立教大学 理学部化学科卒業

ソニー株式会社

<https://www.sony.jp/>

都立井草
高校出身

中込 淳士郎さん (1993年生まれ)

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード：メーカー、製造業、素材・材料

関連業種：エンジニア

商品企画

商品開発

まだ世に出でていない新しいモノを
生み出して、今より便利な世の中をつくる



「材料」の研究開発

R&Dセンターで、まだ世の中にはない新しいものを生み出すための、材料の研究開発をしています。材料というのは、様々なパートの一部のことです。例えばカメラを構成するパートも様々な材料が集まってできていますが、ある機能をより良くする材料を生み出すことで、カメラの画質を良くしたり、軽量化したりできます。機密事項なので残念ながらあまり詳しくは話せませんが、この先、3年～5年後に出てくる商品に使われるであろう、未来の「材料」の開発をチームで手掛けています。

ゼロから新しいものを生み出す

世に出ていない、自分しか知らない新しいものを作っているという醍醐味が、研究開発の楽しさではないかと感じています。も

初任給で思い切って購入したという、愛用のミラーレスデジタル一眼カメラ。



ちろんうまくいかないときもあり、難しいことが多いですが、今、担当している事業はゼロから新しいものを生み出すプロジェクトなので、実現できれば価値が高いと感じます。

太陽電池の効率化を研究

高校のころから、数学や化学が得意でした。大学では迷わず理系を選びました。実験の楽しさを知って、ますます好きに。それで将来は化学の知識を生かせる職に就きたいと考えるようになりました。研究室では太陽電池の効率化について研究しました。研究に関する様々なプロセスや、身についた知識は今の仕事にも役立っています。勉強以外にも、旅行をしたりアルバイトをしたり、思いっきり遊んだりと、いろいろな経験を積むことができたのも大きな収穫でした。

多様性のあるキャンパス

立地、特に文系と理系が同じキャンパス内に



厚木にあるR&Dセンターは、開放感のある大きな敷地にあります。都心に近いという立地も、就職先を選ぶときの大きなポイントになりました。

あるところにこだわりました。多様な人が集まる場所で知識や経験を積みたいと考えたからです。化学科を選んだのは、身近な化学に興味があったから。日常生活で目にするお菓子などにも化学が使われていることに面白さを感じました。

いろんなことに挑戦できる時間

キャンパスライフが楽しそうなところを選ぶというのも一つの選択肢。自分の裁量で自由にできる時間がたくさんあったからこそ、後悔のない大学生活でした。その経験があるから、今、仕事に集中できているように思います。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



医療・生命の分野で 活躍する先輩

理学療法士

目標を決めにう
迷わずに!!



患者さんが失った身体能力を取り戻す過程に立ち会い、伴走する

首都大学東京 健康福祉学部理学療法学科卒業

立川相互病院

<https://www.t-kenseikai.jp/tachisou/>

山田 真美さん (1992年生まれ)

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード: PT、リハビリテーション、リハビリ、病院、介護施設、QOL、ADL

関連業種: 作業療法士 言語聴覚士 鍼灸師 柔道整復師 トレーナー

医療の仕事に携わりたかった

子どもの頃から漠然とですが、医療の仕事に携わりたいと考え、高校1年の時に理学療法士になろうと決めました。祖父が訪問リハビリでお世話になったことや、従兄弟が理学療法士だったことが影響したと思います。決めた後に迷うことはありませんでした。むしろ迷う時間がもったいない。目標を決めたらぶれないとタイプですね。

身体能力を取り戻す過程は興味深い

脳卒中や骨折などで入院した患者さんが、失った身体能力を、目標に応じて取り戻すためのリハビリを行います。具体的には器具を使った訓練やストレッチ、筋

階段歩行はケガのないよう慎重に見守る。



力トレーニングなどの指導です。患者さんが当初できなかったことを次第にできるようになる過程は非常に興味深く、ご本人や家族の方が喜んでくださると私もうれしいです。その反面、高齢でリハビリに関心を示さない方に意欲を持っていただくのは大変です。一緒に散歩しましょう誘ってみたり、一人で食べられるようになりますと声を掛けたりと、工夫しています。

中高大と現在もダンス一筋

中学高校とダンス部でした。体を動かすのは好きですね。将来を想像した時、事務作業をしている自分は思い浮かばず(笑)、体をアクティブに使う分野で働きたいと思いました。医療の仕事には医師、看護師、薬剤師、作業療法士などいろいろありますが、活動量の多い理学療法士が、いちばん自分に合っていると考えたのです。大学でもダンスサークルに入り、大学祭や新人歓迎の舞台で発表するなど、達成感があって楽しかったですね。当時の仲間とは今も付き合いがあり、医療以外



自分の得た知識・技能を患者さんそれぞれに直接授けることができる。そこがこの仕事の魅力です。

の仕事の話なども聞けて視野が広がります。

仕事の実態を早めに知っておく

理学療法学科のある大学(または専門学校)に入学し、国家試験に合格する必要があります。私は入試面接で「理学療法士はどういう仕事をしているか知っているか」と問われました。面接を課す大学は少ないので、たとえ入試になくとも、仕事の実態を知っておくことは大切です。病院見学やボランティア、模擬授業などの機会をとらえ、自分なりの仕事像を早めにつかむようにしてください。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



医療・生命の分野で 活躍する先輩

作業療法士



**患者さんの生活に必要な練習を行い
スムーズな自宅復帰を支援する**

首都大学東京 健康福祉学部作業療法学科卒業

竹川病院

<http://www.takekawa.gr.jp/>

副島 和実さん (1993年生まれ)

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード: OT、リハビリテーション、リハビリ、病院、介護施設、QOL、ADL

関連業種: 理学療法士 言語聴覚士 介護福祉士

大学で得たかけがえのない仲間

高校生の時は身体を動かすことや外に行くことが好きで、あまり勉強好きではありませんでした。そんな私が、大学入学後はがらりと変わりました。理由は、私を取り巻く友人たちがすべて入れ替わったからです。その後4年間ともに勉強し、つらい実習を乗り越え、かけがえのない仲間となりました。

スムーズな自宅復帰を支える仕事

病気やけがで体を動かしづらい患者さんが、退院して自宅に帰った時、元の生活に戻れる練習を行います。例えば重度の方ならトイレに行くことや座ること、食事をとることなど。軽度の方では料理を作るなど

自宅復帰して料理ができるよう、カレーづくりを見守る。



です。どれも自分一人でやれるようになることが重要なので、自信をつけてもらうのを主眼に、あまり手出し口出しあしないよう心掛けています。

高齢者へのあこがれから

私が生まれたときに祖父母はすでに亡くなっていました。そのせいか逆にお年寄りにあこがれ、高齢者に関わる仕事をしたいと思ったのです。高校では理系クラスに在籍していたので医療系の仕事を調べ、理学療法士、作業療法士、介護福祉士などがあることを知りました。その中で作業療法士がいちばん向いているのではないかと思い、決めました。

人と話すのが好きな人向き

人とたくさん関わる仕事なので、人と話すのが好きで、話すことを楽しめるといいですね。と同時に忍耐強さも必要です。患者さんはこれまでできたことができなくなつてつらい状況にあり、その矛先



作業療法士は患者さんの人生に関わる仕事です。

がこちらに向かうこともあるからです。けれど、さほど私に忍耐力があったわけではありません。きっとこの仕事をしているうちに培われてきたのだと思います。現在持っていないから「自分は向いてない」と諦めるのではなく、これからいくらでも変わることを信じて進んで行ってください。

理系科目は大事！

理系科目はどれもよく勉強してください。大学では基礎専門科目で筋肉や骨のこと、生理学などを学習します。生物・化学などに興味があれば、大学での勉学をおおいに楽しめること間違いなしです。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>



医療・生命の分野で 活躍する先輩

薬剤師

患者さんから丁寧に話を聞き、
正しい薬を届けます

好きなことを仕事に繋げる

東京薬科大学 薬学部医療薬物薬学科卒業

龍生堂薬局新宿店

<https://www.ryuseido.co.jp/>

都立神代
高校出身 嶋田 亮太さん (1994年生まれ)

この仕事について
もっと知りたいとき

関連キーワード：薬剤師、薬局、ドラッグストア、調剤、応用生化学

関連業種：薬剤師、薬局薬剤師、在宅患者訪問薬剤管理指導

地域密着型の服薬指導

患者さんの服薬指導が主な仕事です。患者さんにとって正しい投薬かどうかを判断し、生活習慣にあった服薬指導を行います。店舗の窓口業務のほかに、「在宅患者訪問薬剤管理指導」を担当しています。店舗に足を運ぶことができない患者さんの自宅に、病院から届いた指導依頼を元に薬を届けに行きます。当社は、昔から地域密着が特徴で、「在宅」に力を入れています。

患者さんからうまく話を聞き出す

この前、患者さんのアンケートで「妊娠中」の記載を発見。妊娠中に使えない抗生素質の指示があったため、担当医師に確認したところ投薬が変更になりました。

店舗で取り扱う薬は、約2,000種類。その中から、処方箋に書かれている薬を選びます。



患者さんと医師の間で連絡ミスがあったようで、そこをフォローすることができてよかったです。正しい服薬指導を行うためには、しっかりと話を聞き出しが重要です。実は口下手でコミュニケーションに苦手意識がありますが、患者さんと話が弾む瞬間もあり、そんなときにやりがいを感じます。

研究の楽しさ、学ぶことの楽しさ

好きなことを将来の仕事に生かしたいと思っていたので、大好きな生物や化学を学べることから、薬学部を選びました。大学では、応用生化学の研究に携わりました。植物由来の天然物が、がん細胞にどのように作用するかを調べる研究は、まさに僕がやりたかったことでした。やればやるほど結果が出て、研究の楽しさ、学ぶことの楽しさを知ることができました。

誰かのために行動できる人

患者さんは具合が悪くて来店するので、ど



一番難しいのは、患者さんとの接し方。どうしたら話を聞き出せるか、悩むときもあるそうです。

うやって気持ちよく薬を受け取っていただいで帰ってもらえるか、患者さんに何ができるのかを考えられる人、誰かのために行動できる人が向いていると思います。先輩からの受け売りですが(笑)、いつも患者さん第一で考えたいと思っています。

「好きなことで生きていく」って大切

ユーチューバーのように、好きなことで生きるってすごく大切なことだと思っています。例えば僕は生物が好きで、それに関わる仕事をしています。自分が楽しいと感じることを見つけてみてください。

先輩のインタビューをもっと見たい
方はアンビシャスWEBサイトへ!!

<http://amb100search.com>

