



自分のデザインでもつと作品を好きになつてもらえたり

わくわくしてもらえたり

なつてもらえたり

働く

DMM.com

生活の一部

部活動のメンバーの存在が受験の励みに

美術予備校と学校の勉強と部活動の両立が大変でした。美術予備校では、なかなか実技がうまくいかないのと、勉強面の焦りで精神的に一杯一杯になってしまい、最後の大会に出ずに部活動を途中で辞めてしまったのが少し心残りです。あのころは、もう少し器用にやれなかったのかなあと思ったり…。ですが、部員にもすごく迷惑をかけた分、「絶対に合格しないと」という想いが「さらに頑張ろう!」とやる気にさせてくれました。こんな私に卒業後も仲よくしてくれる部活動のメンバーには本当に感謝しています。

大学進学後、環境は一変。まわりから刺激を受ける毎日

高校までは、絵を描くことやものづくりで生活していると考えている友達はまわりになかったと思います。それが大学進学後は一変。そういう人たちが

かりの環境になり、友達から刺激を受けることが多くなりました。私は電子機器を使った作品を作ることが多く、そのたびに教授に相談をしてアドバイスをいただいたり、プログラミングに強い助っ人にサポートしてもらったりしていました。それまで作品は一人で手掛けないといけないと思っていたのですが、自分の表現を実現させるためには人の力を借りてもいいということを知れたのは大きかったと思います。

製作の雰囲気やスタッフの熱量もデザインに反映

現在は、アニメーション作品のBlu-rayやDVDパッケージのデザインをメインワークとしています。ほかにも、チラシやポスター、イベント関連のグッズ類や販促物などを作ることもあり、アニメを中心にデザインする媒体は様々です。作品のファンに自分のデザインしたもので、もっと作品を好きになってもらえたり、ワクワクしてもらえたら本望です。声優

さんのイベントに足を運んだり、頼んでアフレコ見学させていただいたり、製作の裏側を覗けるのも楽しいです。製作の雰囲気やスタッフの熱量をデザインに反映させたいと思いながら日々デザインに励んでいます。そして完成したパッケージは実物として残るものなので、手にとってさわれるうれしさがあります。

自分の想いを言葉にして誰かに伝える

資格は必要ないですが、ベースにグラフィック力があると、どんなデザインをするにしても強いと感じます。いいものをたくさん見て、アウトプットできる環境に身をおけるといいですね。高校時代、悩むことがあったら、思い切ってまわりの人たちに相談してみてください。恥ずかしかったり、思ったことをうまく言えないこともあるかもしれませんが、でも、自分の想いを言葉にして誰かに伝える、その行動は必ず次の動きにつながると思います。

東京藝術大学



表現と表現がぶつかりあう場で生まれる、美術に対する「姿勢」と「覚悟」

[美術学部教務係] 050-5525-2122



@tokyo_geidai



tokyo_geidai

関連キーワード DTPデザイン・パッケージデザイン・グッズデザイン・アニメーション・アニメ

合同会社DMM.com
デザイン部/ライツ管理部
<https://www.kyocera.co.jp/>

東京藝術大学大学院

美術研究科 デザイン専攻
空間・演出研究室 修了

川崎 美波さん

グラフィックデザイナー



AMBITIOUS #186

インフォグラフィックという表現方法を学び、それを活かす仕事へ

働く



情報を
わかりやすく
魅力的に伝える

コマ撮リアニメーションを きっかけに芸術の世界へ

元々小さい頃から絵を描くことが好きでした。中学3年の時に、Eテレの番組で学生クリエイターがコマ撮リアニメーションを投稿したのを見て、直感的に「こういうことがやりたい」と思い、映像芸術が学べる高校に進学しました。大学受験では、武蔵野美術大学卒の担任の先生からのアドバイスもあり、当時興味があった紙モノのデザインや、デジタルの分野でも充実している武蔵美を進学先を選びました。卒業制作では「昆虫の擬態」についての「仕掛け絵本」を制作しました。例えばナナフシのように枝のような姿で身を守る隠蔽型擬態や、アブが蜂に似せて強く見せるベイツ型擬態など、擬態のなかでもさまざまです。複雑なテーマを分類し、特殊な紙や立体的な仕掛けによる表現で、擬態のプロセスを楽しく学べる絵本を目指して制作しました。

インフォグラフィックとの 出会い

授業では、常識を覆して面白い企画を

考えるという課題が苦手で、なかなか成果が出せませんでした。そんな中で、インフォグラフィックの授業と出会いました。インフォグラフィックとは、グラフやチャートなどを使って情報を分かりやすく視覚的に表現することです。たとえば、映画「もののけ姫」のストーリーをグラフィックで伝えるという課題などがありました。混在した情報を整理しながら、一番美しく伝わる形にするプロセスが自分に合っていると気づき、また生活におけるインフォグラフィックの重要性を学べたことは、現職にも繋がる大きな出来事でした。

ロジカルな仕事も 感覚的な仕事も両方身につく

新聞社のデザイン部について知ったのは、学内の企業説明会です。「正しいことをデザインで伝えるやりがい」というOGの言葉に惹かれ、実家が朝日新聞を取っていたこともあり、入社しました。仕事内容は、朝日新聞に掲載されるインフォグラフィック、ロゴ、イラストなどの作成です。一つの仕事をじっくり考える日もあれば、数時間後に掲

載・発信される急ぎの仕事もあります。どんな人が見てもわかりやすく、差別や偏見などがない表現を心がけ、日々ニュースグラフィックを作っています。また、最近は朝日新聞デジタルの仕事も増え、SNSや動画を使った情報発信も大きな仕事の一つです。ニュースの届け方によって、デザインの幅も広がっています。ロジカルな作業も、感覚的な作業もあり、仕事のバリエーションが幅広いので、飽きることなく日々知識を重ねて仕事をする事が出来ています。この仕事に必要なことは、冷静な対応や判断をする力です。手持ちの仕事が重なる時は、しっかり自分でスケジュールリングし、それを把握していくことが大切です。

大事なのは 好きなことをやり続けること

もし、高校の時に進路が決まっていなくても、急いで決める必要はないと思います。大事なことは、好きなことをやり続ける努力です。続けることで、自ずと選択肢は広がっていくと思います。ぜひ自分に合った進路を見つけてください。

グラフィックデザインの原理や可能性を知るために、身体を動かし、五感を働かせる。

【入学センター】042-342-6995

@musabi_koho

tcs81561

関連キーワード インフォグラフィック・ビジュアルコミュニケーション・報道・新聞記者・新聞編集者



MMU



株式会社朝日新聞社
https://www.asahi.com/corporate/

武蔵野美術大学

造形学部
デザイン情報学科 卒業

北谷 凜さん

グラフィックデザイナー

AMBITIOUS #187



働く



「好きに
貪欲になる！」

自分の制作に集中できる環境

小さい頃からアニメやゲーム、漫画が大好きで絵画教室にも通っていました。中学生の時に、美術の先生に進路指導していただいたことがきっかけで、芸術家を目指すようになりました。大学受験はとても苦労しました。受験用の勉強をもっとしておけば良かったなと思いましたが、これがその後の教訓となりました。大学時代在籍していた版画専攻のクラスは40人くらいで、友達とも切磋琢磨していました。何より全員自身の制作に集中していましたので、「自分も負けていけない」と意欲が湧きましたし、大学はとても良い環境にあったと思います。

描きたいと思うテーマが変化

「好きなモノを制作したい」という想いが強く、とにかくテーマを決めるのに1カ月くらいかかったと記憶しています。以前は動物などを描いていましたが、そこから描きたい対象が人へと変化し、美少年を描きたいと思い始めました。卒業制作は、「自分の感情の境界

線」「本音と建て前」というテーマに決めて制作しました。

デザインは すべての前提にあるモノ

高校の時に、友達と乙女ゲームを作ったことがありました。製作は一人では出来ないけれど、グループで一つのものを作り上げる時の達成感がありました。この出来事をきっかけに、成果をもっと味わいたいと思うようになり、この仕事を目指そうと思い始めました。デザインは全ての前提にあります。デザインは人の生活を豊かにするものであって欲しい。人が触れる一番身近な部分のため、使う人が心地良くいられる、触れられることを目指しています。

私自身が 好きだと思える作品づくり

私は現在イケメンシリーズという恋愛ゲームブランドで、アパターのアイテムや衣装を制作しています。ゲーム内イベントがある時は、お客様の傾向を分析してすぐ次に反映出来るように努力しています。お客様がお金を払っても

良いと思ってくださるようなモノづくり、何より私自身も「可愛い」「好き」と思えるようなモノを目指しています。特にお客様から反応が返ってきた時、私の熱意が届けられたのかな、と嬉しくなりモチベーションが上がります。そしてチームで制作していますから、上手に連携が取れた時に、一緒に仕事ができる仲間がいて良かった、良いパフォーマンスが出来たと思うこともあります。

自分の中での 正義を持って欲しい

デザインは時代によってどんどん変わっていきますから、スキルアップの為に積極的に勉強することはとても大事なことだと思います。私自身もセミナーやカンファレンスに積極的に参加しています。自分の「好き」に自信を持ち、その好きの為に頑張れる自分づくりを今からしておいて欲しいです。就職は決してゴールではないです。「好き」に対して貪欲に。そしてその欲に向き合い、目標に向けて頑張りたいと思います。

「好き」を力に変えられる人こそ
魅力的なモノづくりが出来る

株式会社サイバード
<https://www.cybird.co.jp/>

多摩美術大学
美術学部 絵画学科 版画専

上木 舞花さん

デザイナー



AMBITIOUS #188

表現の影響力を極める
自由な発想で枝を伸ばす

【教務部入試課】042-679-5602



[@tamabi_kikaku](https://twitter.com/tamabi_kikaku)

[tamaartuniversity](https://www.tamaartuniversity.jp/)

関連キーワード デザイン・配信サービス・エンタメ



多摩美術大学



働く

『好き』の軸を
みつけよう!!

「工房を思う存分に使って自主制作」

元々デザイン分野の高校に在学していたこともあり「絵やデザインが好きなので美術大学に行きたい」と思っていました。その中でパンフレットを見て、私が学びたいことがそろっている環境に魅力を感じ、東京造形大学を進学先を選びました。在学中私が授業以外で最も力を入れて取り組んだことは自主制作です。作品を作るために工房にこもって作業し、大学の芸術祭や外部のイベントに出展していました。中でも友達とサークルでアクセサリーを販売したことが印象に残っています。そのための展示台や設備・看板に至るまで全て自分たちの手作りでした。大学に遅くまで残って作業をしたこともあり、特に力を注いだ出来事でした。

「楽しいもの・面白いものが作りたい」

小学校の頃から工作や手芸が大好きで趣味でした。モノに限らず皆が笑ってくれたり、面白いものが作れる仕事に就けたらいいな、とずっと考えていました。大学在学中に美術やプログラ

ミング塾のアルバイトをしていたことから、子供たちに関わる玩具や雑貨の仕事も楽しいのかなと思い始めました。そこで自分自身で業界を沢山調べて現在の勤務先にエントリーしました。現職に就けたことは、とても幸運なことだと思っています。

「自分のアイデアがいずれ商品に」

現在私はカプセルトイ、いわゆるガチャの立案から開発までを一貫して担当しています。著作権キャラクターの場合は、企画立案⇒版權元への問い合わせ⇒試作⇒量産して発売、という流れで工程が進みます。仕事を通じて好きなアニメやキャラクターの最新情報を知ることが出来るのは嬉しいことだと思いますし、とてもワクワクして楽しいです。また、自分が発案したことをプロの原型師に作ってもらい形になって、それが店頭に並ぶのを目にできる夢のある仕事です。カプセルトイは旬が命なので、多くは開発・企画から半年くらいで世に出ます。ミスが起きないようにスケジュール管理にはとても気を配っています。

「好奇心とモノづくりの知識が強力な武器になる」

SNSなどでガチャを作りたいという方の投稿を多く見かけます。私自身もそうですが、この仕事は流行モノが好きだったり、話題性に乗れる人、好奇心旺盛な人に向いていると思います。もし企画やデザインの仕事を考えているのなら、美大に進学するのも一つの手だと思います。私がしている開発の仕事では製造や設計・生産の知識もあるとスムーズに仕事が進むので、とても強力な武器になると思います。

「自分の好きなことをアピールする努力を！」

自分のやりたいことや好きなことを伸ばすすと強みになると私は思っています。そしてそれをアピールすることが最も重要です。今の時代は自分から発信できる場所が沢山あり、そこに思わぬチャンスが眠っている場合もあります。外部の方に見てもらえることでフィードバックがあり、それが自分自身の成長にもつながっていくのではないかと思います。

アピールする場を作る

自分が大切

自分自身の成長の為に

株式会社
タカラトミーアーツ
<https://www.takaratomy-arts.co.jp/>

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領域 卒業

都立八王子桑志高校出身

田邊 愛海さん
商品企画・開発

AMBITIOUS #189



関連キーワード 商品企画・商品開発・企画プランナー



- ①GRUNGESTYLEシリーズ GRAINY・株式会社スミノエ
／平塚 千寛 (造形学部デザイン学科 テキスタイルデザイン専攻領域)
- ②東京オートサロン2017展示 VIZIV PERFORMANCE STI CONCEPT・株式会社SUBARU
／朝日 一輝 (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「ファンタジースターオンライン2」エフェクトデザイン・株式会社セガ
／麻生 隆成 (造形学部デザイン学科 グラフィックデザイン専攻領域)
- ④プレイカラードット・株式会社トンボ鉛筆
／井関 千尋 (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)
- ⑤トミカ50周年記念作品 TVアニメ「トミカ絆合体 アースグランナー」・株式会社オー・エル・エム・デジタル
／後藤 典子 (造形学部デザイン学科 アニメーション専攻領域)

©TOMY/アースグランナー・テレビ大阪 [DVD・BOX全3巻絶賛発売中]

学ぶ「プロダクトデザイン」を東京造形大学で学ぶ

自分のやりたいことが見つかる充実した環境

「絵を描きたかった」から
「デザインを知る」へ

小さい頃から絵を描くことが好きでしたが、仕事にするのは現実的ではないと考え、高校では理系に進みました。しかし、絵を描くことを諦めきれず進学先を調べていくうちに、授業の選択肢が豊富でデザインについて幅広く学べる東京造形大学を知りました。大学に進学するまでは、デザインを学問として学ぶこと、そもそも「デザインとは」を深く考えたことが無く、漠然としていました。大学でインダストリアルデザインについて学ぶうちに、自分のデザインしたものが、製品やサービスとして提供される可能性を知り、そこから急激に興味と関心が湧くようになりました。現在は大学院でさらに学びを深めています。

分解して組み立てて
モノへの理解を深める

例えば、ヘアドライヤーを作るとします。既製品を分解して構造を知り、コン

セプトに沿った模型を製作します。もちろん難しさもありますが、だからこそ、良いものを作って評価されたときの喜びはとても大きいです。将来、自分が関わった商品を誰かが使っていることを想像し、期待を膨らませています。

先生や友人との関わりが
自分の成長につながる

自分が何をやっているのか、どこに向かっているのか分からずに悩んでいた時期がありました。信頼できる先生や友人を頼りながら繰り返し学び、作品を制作することで、学部3年次になって自分の進みたい道が少しずつ見えてきました。それは自信につながり、作品にも良い影響を与えてくれました。製品の目的やターゲットを明確にすること、プロセスを大切にすることが重要だと気付かせてくれた先生や友人に感謝しています。この世界は、練習すればただけ力になります。モノづくりが好きな方には、学びの環境が整っている大学だと思います。



大学院造形研究科 造形専攻

修士課程デザイン研究領域

都立科学技術高校 出身

工藤 壮生さん 2年 (取材時)

モノづくりに必要な
プロダクトデザインの基礎を体得。

[進路支援課] 042-637-8716

@TokyoZokeiUniv tokyo_zokei_univ_official



TOKYO ZOKEI UNIVERSITY



学ぶ

東京造形大学



働く

何事もため込まずに

少しでも

前に進

むための
アクションを

何事も前向きに!

影響力のある人の存在

私は、中学の頃から週4本くらいの映画を観るほど好きだったので、映像関係の道を探して東京工芸大学、芸術学部、映像学科を選びました。在学中に写真学科の授業を専攻し、プロのカメラマンの方の講義を受けましたが、その内容がとても面白く、人としてもユニークな方で多くの影響を受けました。大学3年生で進路を考えた際、自分にはサラリーマンは向いていないと思ったのですが、その方への憧れも大きく影響したかもしれません。

映像を観て会社を探してみる

それまでは映像関係の仕事といっても漠然としているだけでしたが、本格的に就活を始めた時、単に制作会社のホームページを見たりするのではなく、映像を見て「この映像はどここの会社がつくったのだろうか?」という探し方をしました。それが順当であったのか、希望の会社に入社することができました。

人々のココロを動かす仕事

TYOは、広告映像を中心としたコンテンツの戦略立案・企画・制作を手がける映像プロデュースカンパニーです。テレビCM・オンライン動画等の年間制作本数は約800本を誇り、国内映像プロダクション業界でトップクラスの地位を確立しています。得意とするハイエンド映像からカジュアルコンテンツ、体験型コミュニケーションまで、伝えたいことを「伝わる」形にしています。私は2021年に新しくスタートした共創プロデュースチーム「Third」という部署にいます。映像制作のプロデューサーとして、企画→撮影準備→撮影→編集→納品など映像が出来上がる1~10までの全ての流れを進行して、CMやYouTube用のWeb動画なども制作しています。クライアントや社会の課題にアウトプットで応え、人々のココロを動かし、その結果社会に変更をもたらすことを目指して日々仕事をしています。

「甘え上手な人」が仕事上手な人

映像が出来上がるまでにいろいろな人

を巻き込み、多いと一つの案件に100人以上の方に携わることもあります。特殊ではあると思いますが、人と関わって作っていく面白さがあります。私の考え方ですが、「甘え上手な人」はこの仕事に向いているんじゃないでしょうか。自分一人でやり遂げられることなく、各分野のプロフェッショナルにお願いすることにもなりますので、そこで「任せる」という責任は生じるものの、人に頼ることが出来るのは良い作品を作り上げていく上で大事な要素なのかな、と思います。

失敗しても常に前向きに!

何事も前向きにやるのが私のモットーです。失敗してもネガティブではなく前向きに捉えています。この仕事でいうと、「納期」というデッドラインが決まっているのですが、それまでの間立ち止まっていたら時間ももたないの、もし間違っていたとしても、何か行動を起こしてみて、すぐに切り替えていくということが大事なことだと思っています。

株式会社TYO

Third所属
<https://tyo.co.jp/>

東京工芸大学

芸術学部 映像学科 卒業

山室 剛士さん

事業開発本部・プロデューサー

AMBITIOUS #190



関連キーワード TV・CM・メディア編集・web編集・番組制作



- ①学生作品「アニメーションマッピング」
／岡山県真庭市で開催されたアニメーションによるプロジェクションマッピング
- ②学生作品 映画「普通の恋」／第13回関西フェア映画祭入選
- ③卒業制作 映画「水中のレモネード」／第6回アジア映画祭出品
- ④東京工芸大学 CM「作ってみたいの、先へ」
／アニメーション作家として活躍する卒業生が制作したCM
- ⑤卒業制作「ナクシモノはこっち」
／TOHOシネマズ学生映画祭ショートアニメーション部門グランプリ受賞
- ⑥卒業制作「精霊と不思議な本」／少年の冒険の旅を描いたフル3DCGアニメーション
- ⑦卒業制作「世界最大級のカチンコ作ってみた」
／映像制作にゆかりのあるカチンコを世界最大級で製作するドキュメンタリー映像

学ぶ「プロダクトデザイン」を東京工芸大学で学ぶ

自分の考え方と行動次第で目の前の環境は変わる

憧れの映像について 学べる大学へ

家から通学できること、そして映像カメラマンになる夢を叶えたいと思い、映像全般について広く深く学べる東京工芸大学を選びました。中学生の時にニュージーランドに留学した際、地理の授業で地震や津波の映像を観たのですが、生徒達はその迫力で大きな衝撃を受けていたのが印象的で、私も人の心に刺さるような映像を撮影したいと興味湧きました。大学の授業で本格的な映像機材に触れた授業に参加できた時は嬉しかったことを覚えています。撮影班で入念に打合せをしても、いざ本番になると上手くいかないことが多く、楽しくもあり難しい世界だと感じました。

今までの自分にはなかった 新しい価値観

大学生になると活動範囲が広がり、自由度が増えました。映像学科には全国から私と同じ志を持って入学してきた友達も多くいるので、自分の知らない

場所の知らない文化の話を聞いたりして価値観を広げられたのではないかと思います。

臨場感を中継で伝えるのが夢

映像、TVの業界で働きたいという思いは揺らがないので、その世界に足を踏み入れることを楽しみに感じています。臨場感が伝わるようなコンサートのネット中継やスポーツ、情報番組などに携われることを目標にしています。

何事も自分の考えと行動次第

私は元々教育に関する業界を志望しており、幅広く勉強していました。もし、進路が決まっていなかったら、最初から狭めるともったいないので、とにかく沢山勉強しておくことで役に立つことがあるかもしれません。私自身は理系の科目も少し学んでいたからこそ今の選択肢があったのではないかと思います。あとは自分の行動力次第です。



芸術学部
映像学科

伊藤 里紗さん 3年(取材時)

「感性」「技術」「専門知識」3つの力を
併せ持つ一流の映像人になる

【芸術学部入試課】 03-5371-2676

@kougeiadmission tokyo_polytechnic_university



学ぶ

東京工芸大学



沢山のものに触れ、観察する。

点と点が繋がり、新たなデザインを生み出すきっかけになる

働く



自分らしさが表現できる大学

元々服が好きで、絵を描いたり物を作ることも好きだったので、文化学園大学のファッションクリエイション学科に進学しました。デザインや縫製だけでなく、材料学や被服管理学といった「服作りの土台」となる授業も沢山ありましたが、服作りに夢中になったのは、ポートフォリオを作る授業がきっかけです。自分の好きなものを服のデザインに落とし込むまでの過程を半年かけて学び、その奥深さに衝撃を受けました。

留学、そしてブランド設立へ

在学中は、イギリスでファッションの仕事に就くことをめざしていました。4年生の時、海外のクリエイションを知るいい機会だと思い、スペインのファストファッション[ZARA]の商品を企画するプロジェクトに参加しました。日本人と留学生、そして本国のデザインチームとで実際に商品化されるものを作るという、チームでのものづくりの難しさと英語の必要性が身に染み込んだ良い経験でした。卒業後はフィリピンへ留学

し、1年後に渡英するつもりでしたがコロナ禍で帰国。2020年に日本で友人と「AMALA」を立ち上げました。

キュビズムから考える サステナブルなものづくり

「AMALA」では、デザイナーとして半年毎にコレクションを発表しています。ブランドコンセプトに基づき、環境問題や社会問題などから自分の印象に残ったもの、大きく影響を与えたものを絞り、テーマを決めています。服作りのインスピレーションの源は学生時代も今も「キュビズム」にあります。卒業研究では、キュビズムの考え方を基に現代のファッションの在り方を考え直しました。研究を進める中で、キュビズムの起源とされるピカソの絵画をヒントに服の本質を追求した結果、服は人々の心と体を豊かにするものであるということに辿り着きます。しかし、現在のアパレル業界は地球環境に大きな影響を与え、人々が豊かになる上でその本質を損なっていると考え、服の本質を損なわずに現代に適した服の在り方・作り方を研究しました。シンプルなシルエットやディテールが

ベースの、サステナブルでジェンダーレスな「AMALA」のデザインコンセプトは、学生時代の服作りが原点と言えます。

何にでも好奇心を持つこと

ファッションデザインに携わるなら、まずは沢山のものに触れ、そしてよく観察してください。その時は興味がなくても、また別の何かに触れた時に点と点が繋がり、新たなデザインを生み出すきっかけになるからです。人やモノ、何でも構いません。好奇心を忘れないでください。夢を実現することは大変ですが、やる気があればやった分だけ夢に近づくことができます。その意識を強く持つことが大切なのだと思います。私はファッションを学んで、服はそのデザインに込められた思想を感じることでよりかっこよく、可愛く見えることを知りました。それで、外見だけでなく中身も優れた服を作ろうと思うようになりました。今、仕事でも、大学時代の経験と人脈が生きていると実感しています。

AMALA

<https://amala.official.ec/>

文化学園大学

服装学部
ファッションクリエイション学科 卒業

湯目 嵐土さん

ファッションデザイナー

AMBITIOUS #191



関連キーワード デザイン・ファッションデザイナー・ファッションプランナー



1

- ① 渋谷スクランブルスクエアで開催したポップアップストア。
- ② 服やモノに新たな利用価値を見出すというAMALAのコンセプトに共感した、ドライフラワーを扱うBURIKINOZYORO(自由が丘)とコラボした店内。
- ③ 2021-22AWコレクション INPERTED TROUSER(インパーテッドトラウザー)はウエストゴムで性別を問わずに履けるシルエット。
- ④ AMALAのブランドコンセプトは「価値観の創造。視点を変え、新たな未来へ」。固定概念のない子どもの頃の純粋な気持ち、積木や玩具で遊ぶような感覚で服を作り続けていく。



3



2



4

学ぶ「建築・インテリア」を文化学園大学で学ぶ

これまで学んだ全てのことが、自分の人生を豊かにするもの

心地よい日常空間の創造をめざして

幼い頃から建築士になりたくて、建築系の学部を中心に進路を考えていましたが、理工学的なアプローチよりも感性に軸を置いたカリキュラムの方が自分に合っていると思い、造形学部のある文化学園大学に進学を決めました。

造形学部らしい課題で視野が広がった

1年次の「感性表現」という授業で、身近なプロダクトや自然物とミニチュア人形を一枚の写真に収める、という課題がありました。こうしたスケール感で建築を捉えるという経験から、日常生活の中からヒントを探す癖が身につきました。他にも、色彩学や基礎造形など造形学部らしい課題のおかげで視野が広がりました。

3年次から建築デザインを専門に学ぶ

建築にもインテリアにも興味がありま

したが、都市や環境問題といった分野に興味を湧くようになり、3年次から「建築デザインコース」へ。美術館や集合住宅といった設計課題に多く取り組み、それまで敬遠していた法規や構造、施工といった内容も身近に感じるようになりました。

卒業後、2年以内の建築士資格取得が目標

建築デザインでは、多くの人が利用する空間には豊かなコミュニティを形成することと同時に、個人のプライバシー保護、地域との関わり方や建物のデザインなどに関して、それらを統合するアイデアが求められます。これまで学んだことが現代日本の暮らしの在り方について考えるきっかけとなり、卒業研究では新たなライフスタイルを提案するテーマに取り組んでいます。卒業後は、2年以内に建築士の資格を取得することを目標としています。



造形学部

建築・インテリア学科

都立工芸高校出身

松田 航毅さん 4年(取材時)

ファッション・デザイン・建築・観光を学ぶ

【入試広報課】03-3299-2311



@BunkaGakuenUniv



qrq7803h



文化学園大学



芸術はプラスにもマイナスにも

心を動かされるモノ

働く



目に見えないものを
相手に伝えること

ゲームが大好き、 キャラクターを作りたい

子供のころからゲームが好きでしたが、中学生の頃にあるゲームに出会い、「こういうモノを作る人になりたい」と直感的に感じました。そのゲームに出会ってからは、プレイヤー側ではなく、制作側の気持ちを知りたいと思うようになり、自分の実力は今の程度なのか、他のエンタメ作品は何故このように面白いのか、など客観視して物事を見るようになりました。それをきっかけに、自分でゲーム雑誌を購入し、独学で勉強を始めました。

ゲームクリエイターになる為に 模索した学生時代

高校時代一番悩んでいたのは、進路についてでした。私はゲームの業界に行きたいと決めていましたが、それを理解して後押ししてくれる存在が居なかったのが大変でした。当時は両親にも反対されていましたが、ゲームクリエイターになりたいという夢は揺るぎませんでした。そんな中、進む道を教えてくれたのはゲーム雑誌でした。Q&Aのコーナーで「四年制の大学を出てみま

しょう」というクリエイターからのアドバイス記事を読んで、何とか周りを説得し、女子美術大学の芸術学部への進学を決意しました。

求める人に「正しく伝える」 とはどういうことか

大学では主に広告について勉強してきました。デザインは色やモチーフがおしゃれなら良いのではなく、商品の魅力をコンセプトに沿って正しく伝えるということが大切だと学びました。卒業制作は、ゲームのオープニングを想定したものをアニメーションにしました。日本の都道府県をモチーフに1体ずつキャラを作り、格闘ゲームのオープニング映像のイメージでワクワク感を表現する為に奮闘しました。3、4カ月かけて制作し完成した時の達成感は今も心に残っています。芸術は見る人の「心を動かすもの」だと私は思っています。それは見る人に「ハッピーになってほしい時、不穏な雰囲気を感じてほしい時など、様々な狙いと需要があり、「目に見えないものを表現し相手に正しく伝える」ことの難しさや面白さにやりがいを感じます。

ゲームの一ファンだった自分が 遂に制作側に!

私は現在ゲームのキャラクターデザインをしています。3Dモデルになった際に印象の監修をしたり、プロモーション用のイラストを描くこともあります。自分が初めて作ったキャラクターがモニターに表示された時には、嬉しくてスクリーンショットを保存しました。私がかが同じように感じてくれたら良いなと思いつつ、日々仕事をしています。

学生の内に出来ることに 触れてみて

絵は上手い下手ではなく、「見た人の夢線に触れる自分だけの何か」に出会えるまで続ける力と、周囲との適切なコミュニケーションが必要だと私は最近思います。広い視野で、自分の立ち位置を客観視出来るという場所はいずれ見つかるはずですが、まだ何者でもない皆さんには、可能性を広げる為に、しっかりと自分の足で動いて挑戦して欲しいです。

株式会社
バンダイナムコスタジオ
<https://www.bandainamcostudios.com/>

女子美術大学

芸術学部 デザイン学科
(現:デザイン・工芸学科) 卒業

小林 くるみさん
ゲームクリエイター

AMBITIOUS #192



「自由な美」を究める。
女子美流、自立した女性の育成。

【広報グループ】 042-778-6123

@joshibi_prs

joshibi_official

関連キーワード プログラマー・企画開発・デザイナー



女子美術大学
女子美術大学短期大学部



くらし・生活の分野で
活躍する先輩

ゲーム開発



多くの人々に楽しんでもらえる
カードゲームを作るために

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。方向性がブレないよう、その都度、具体的な指示を出していきます。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とうれしいですね。また、キャラクター権元の方に

「今回のアイデア、すごく良かったよ」と言っていただけると、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ませ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。もともと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カ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」というのはどうしたことなのかを学んでほしいです。私は就職活動において紆余曲折ありましたが、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!



帝京大学入試センター TEL. 0120-335933

LINE @teikyo-univ Instagram teikyo_university

出身大学



企業情報



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!



これから社会に出ていく子どもたちが、
充実した教育を受け、いろいろな
体験をできる場所をつくる。

足立区役所

教育指導部 教育政策課

<https://www.city.adachi.tokyo.jp/>

明治大学

法学部 卒業

坂上 琢さん



関連キーワード
教育支援・キャリア教育・図書館支援・学習支援ボランティア

区民のみなさんの 役に立つ仕事に就きたい

明治大学法学部に進学し、民法や刑法などいろいろな法律を学びました。ゼミでは憲法を専攻。様々な判例を勉強していくなかで、人によって解釈が違う法律を運用することの難しさを学びました。公務員を志したのは、大学2年のときです。公務員対策に特化した講座を受講している友人から地方公務員の仕事を聞き、地域のみなさんの役に立つ仕事に就きたいと思うようになりました。3年の初めから私も講座を受講。法律、経済、社会学などの専門科目と一般教養の科目を、傾向と対策をアドバイスしてもらいながら幅広く勉強しました。講座とは別になりますが、大学の方で、先輩のアドバイスを聞かせてもらったり、模擬面接をしていただいたり、面接試験に向けた対策も充実しており、心強かったです。

事業の見通しを立てて、 予算や組織を編成する

足立区役所に入庁して13年目。現在は、教育指導部教育政策課に配属され、教

育に関する施策の企画・調整に関する業務を担当しています。具体的には、部内の予算管理や職員の組織編成などの調整業務。また、学校図書館の利活用を支援する学校図書館支援員や先生の授業・補習を補助する学習支援ボランティアの派遣など、学校への支援事業にも携わっています。教育に関わる様々な事業について、実績に基づく評価を行いながら今後の見通しを立てて、人や予算を調整することが私の仕事です。小中学生に向けた事業なので、「子どもたちのため」という思いが第一。これから社会に出ていく子どもたちには、充実した教育を受け、いろいろな体験をしてほしいです。そのなかで、与えられたものをこなすだけではなく、自分で考えて勉強する意識や友人と協働しながら学ぶ姿勢を身につけてほしいです。

多角的な広い視点で 事業を捉えて取り組む

どの部署に配属されたとしても、区役所職員は、区民のみなさんの役に立つ存在であることが重要。一方的な考えではなく、区民目線に立ち、多角的な広い視点で事業を捉えて取り組むこと

を心がけています。その結果、何かしら区民サービスの向上につながればうれしいですね。一つひとつのプロジェクトを進めるにあたって、その都度、様々な課題が出てきます。同僚や上司と相談して、その解決策を見つけて解決できたとき、プロジェクトを無事に完了できたとき、やりがいを感じるの、そんな瞬間です。

目標に向けて準備や努力を していく姿勢を大切に

高校時代は、勉強も部活もほどほどに、漫然と日々を過ごしていました。大学生になって、ダンスとサッカーのサークルに入り、目標に向けて仲間と努力する充実感を味わうことができました。大会や試合で良い結果を残せたときに、喜びを仲間と共有できることも嬉しかったです。大学生活を通して身につけたコミュニケーション能力や、目標に向けて準備や努力をしていく姿勢は、今の仕事にもつながっています。区役所にはいろいろな部署があり、多種多様な業務に携わる機会があります。無関心にならず、何事にも興味をもって高校生活を過ごしてもらえればと思います。

前へ!



「個」が世界を動かす。

[入試広報事務局] 03-3296-4139



@meijiexam



@meijiexam



「究極の何でも屋さん」 社会情勢に合わせた行政サービスを提供

杉並区役所

子ども家庭部 保育課管理係
https://www.city.suginami.tokyo.jp

武蔵野大学

人間科学部 人間科学科 卒業
足立 成美さん



全ての経験を
宝物に！

総合大学の魅力 豊かな学びの環境

武蔵野大学は総合大学のため、学部を越えて交友関係を広げることができ、異なる価値観や視点を学べると思い進学先を選びました。また、興味があった心理学を学ぶことができるので、人間科学科を選択しました。実際に、他学部共同の授業や部活に所属していたこともあり、学部を問わず交流ができました。部活動では部長を務め、様々な意見やアイデアに触れたことで、異なる価値観や多様性を学ぶことができました。

公務員講座は 共に学べる最高の環境

就職先に悩んでいたところ、母に公務員を薦められ、3年次から大学で実施している公務員講座を受講し始めました。大学の公務員講座は同じ志を持つ友人と一緒に受講することができる点や、移動に時間をとられない点など、試験勉強に集中できる環境が整っていました。また、疑問点

があれば個別にしっかりと教えてもらえる環境も整っていたので、受講して良かったと思います。

どんな仕事も 地域や住民のために

特別区の説明会で、公務員は「究極の何でも屋さん」という話がありました。人のためになる仕事に就きたかったので、その言葉に感銘を受けて、地方公務員になることを決めました。また、説明会での職員の雰囲気がよく、働きやすい環境をイメージすることができたこともきっかけのひとつです。実際には、窓口職場では「住民のため」という実感が得やすいですが、直接区民の方と関わることが少ない職場に配属されることもあります。それでも、どんな仕事も最終的には地域や住民のためにつながります。

日本の宝をサポートする仕事

保育園の維持管理・運営に係る委託契約に関することに加え、課宛に来た調査等の取りまとめ・回答など

の仕事も行っていきます。保育園の維持管理・運営は、子どもたちの生活環境を安全に保つことにつながるため、やりがいを感じています。

公務員の仕事、役割を 知ることが大切

公務員は、社会情勢に合わせた行政サービスを提供する必要があるため、常に何を求められているのか考え、先を見据えた行動をすることが大切です。さらに、仕事の根拠となる法律等を理解した上で、丁寧かつ区民に対して平等に仕事をする事ができる人がこの仕事に向いていると思います。

まずは、興味のあることを やってみることが大切

興味あることを一生懸命できるのであれば、どんな進路を選択してもいいと思います。将来のためになるようにつけていくのは自分自身なので！焦らなくても大丈夫！自分自身をじっくり見つめてやりたいことを見つけ出そう！

「人」と向き合い「人」について
学びながら自身の人間力を高める

【入試センター】03-5530-7300

@mu_admission

世界の幸せをカタチにする。
Creating Peace & Happiness for the World

Musashino University



働く

市役所職員(交通企画課)

他にはない、唯一無二の街づくりを目指して

武蔵野市役所

都市整備部 交通企画課 道路交通企画係
http://www.city.musashino.lg.jp/

東京都市大学

工学部 都市工学科 卒業
(2020年より工学部は理工学部へ改編)
湯浅 啓太さん



関連キーワード 市役所 都市基盤 地域活性化 整備管理

幅広い都市工学の学びに出会った大学時代

進路は理系と決めており、化学や土木工学が選択肢としてありました。数ある大学の中で東京都市大学を選んだのは、真面目な学生が多い印象だったのと就職率の高さから。実際、落ち着いた学習環境で勉強に打ち込むことができたと思います。

都市工学の学びは建築・社会基盤施設から都市デザインまで想像以上に幅広く、そこで街づくりに興味を持ちました。ゼネコンなど民間企業のインターンシップにも参加しましたが、1つのことを専門的に深掘りする働き方はどうもピンとこない。それより地球温暖化対策や道路の維持管理、交通環境の整備など、多面的に街づくりに携わりたいと思い、市役所職員を目指そうと考えました。

細かいデスクワークから広報活動まで担当

現職では、道路の補助金の申請手続きや拡幅に向けた調整、無電柱化施策の立案等に携わっています。また、市民の

方々に施策を理解していただくための広報活動として市報を作成したり、ラジオ出演やSNSを通して情報発信するのも大切な役割です。

三位一体の市政運営で武蔵野市らしい街づくり

道路は皆さんの地域生活に密着したもっとも身近な存在ではないでしょうか。都市基盤の再構築や都市防災機能の強化など、社会課題に対して直接携われていることに責任を感じつつ、そこが大きなやりがいでもあります。武蔵野市役所では行政の施策活動において市民・議員・市役所職員が三位一体となり行う市政運営を重要視しています。私たち職員だけで行政計画を策定するのではなく、作成した計画案についてワークショップ等を催して市民の方々から意見を募り、良い意見は取り上げる。それが、武蔵野市らしい街づくりに活かされているのではないかと考えています。

常に柔軟で論理的な思考力が必要

市役所職員は、たとえば自然災害の深

刻化、少子高齢社会の到来、今なら新型コロナウイルス感染拡大といった公共課題に対応して、地域の魅力と活力を伸ばすために組織で取り組むことが求められます。私は会議にのぞむとき、国や他の自治体の動向を調べ、常に武蔵野市ならどうするべきかという視点を持つようにしています。その視点が、他の街にはない武蔵野市の多様な魅力を引き出すカギになると思うからです。柔軟な思考と論理的な観点は必要だと思います。

相手目線で伝えるコミュニケーション力を養って!

公務員に限らず、社会では相手目線で考えるコミュニケーションが大切になります。大学生活の中でそれが培われれば、きっと社会で役に立つはず。大学の授業、書籍、アルバイトはもちろん自己啓発系の動画サービスなど、スキルを学ぶ方法はたくさんあります。学生時代は自由な時間が確保しやすいと思います。様々なことに興味関心を持ち、経験して、自分の強みを伸ばしてください。



街歩きをしてみよう!

社会に貢献し、未来を創造する人材を育成する。

[入試センター] 03-5707-0104

@toshidaigroup

@TCUgroup

東京都市大学
TOKYO CITY UNIVERSITY



目に見えない風景を支える
そういう仕事に就きたい

働く

区役所職員(IT推進課)

板橋区役所

政策経営部 IT推進課 DX推進係
<https://www.city.itabashi.tokyo.jp/>

日本大学

法学部・法律学科 卒業
森 光明さん



関連キーワード
デジタル技術 オンライン化 テレワーク

自分の考えを
大切に

公務員を目指して法学部へ

中学生の頃から漠然と公務員になりたいと思っていました。公務員になるためには法学部に行くことが一番良いのでは、と考えて高校の時に検討し始めました。オープンキャンパスに行った際に、大学内で公務員講座が充実していることと自分の学力との兼ね合いもあり、日本大学への入学を決めました。

趣味の散歩が まさかのきっかけに

最初は漠然としたまま法学部に入った訳ですが、結構一人の時間があって、暇な時間に町を歩く機会が増えました。大学のキャンパスは千代田区にあるのですが、どんどん進む度に街並みが変わっていくので、散歩していて全然飽きませんでした。区ごとに様変わりしていく街並みを見て、この目に見えない風景を支える、そういう仕事に就きたいな、と思い行政の仕事の本格的に目指すことにしました。

5年目で新しい部署へ

入庁して5年目になりますが、今年の4月からIT推進課DX推進係という部署に異動になりました。簡単にいうとデジタル技術で職員の業務や区民の手続き、役所全体の組織を変えていくという係です。例えば区民の皆様の窓口手続きのオンライン化、テレワークの推進等の内容を進めています。役所手続きはどうしても紙ありきのイメージが強いと思いますが、紙文化を撤廃、押印の撤廃をしたらデジタル技術を用いてどのような手続きができるかなど新しい業務に携わっています。私は昨年まで保健所におり、全く別の仕事に携わっていました。長い仕事人生の中で、常に刺激があり、いい意味で落ち着かないというかそういう特徴があるのかな、と思っています。定例的な業務が多いイメージが根深いと思いますが、実際は異動が多い職業ですので、新鮮に仕事がしたいと思っている方には向いていると思います。

アルバイトは ビジネススキル取得に

スキルや資格は特に必要ないと思いますが、ただ法学部や法律学科を目指すのは今後の為に良いのではないかと考えています。他にも私自身塾のアルバイトをしていたことがあり、ビジネスマナー・電話対応などを学べたので社会人になって良いスタートが切れました。そういう意味ではアルバイトもビジネススキルを学ぶのに良い経験になるのではないかと思います。

自分の力を信じて

公務員を目指すうえで、民間企業を受けられる他の方を見ていると不安になったりすることもあると思います。公務員試験は受験数が決まっているので、落ちたらどうしようと考えていることもあります。でも自分を信じて下さい。周りを気にせず自分の考えを持って臨んでいけば、自ずと自信がついてそれが力になっていくはずです。

多様な分野でリーガルマインドを
発揮できる人材を育成

【学務部入学課】03-5275-8001



@nichidai



@nichidai



日本大学

国際関係の分野で
活躍する先輩

バケーションオーナーシップ
リゾート事業

世界中のリゾートにて提供する、
生涯に残るバケーション体験を提案。

好きなことに
チャレンジ!

二松学舎大学

国際政治経済学部(国際政治経済学科)卒業

ヒルトン・グランド・バケーションズ

吉岡 あすかさん(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: リゾートシステム開発、不動産、サービス、海外、ホテル、

関連業種: クラブサービス クラブカウンセラー 電話サポート

ストリートダンスに打ち込んだ
高校時代

高校生活での思い出は部活動です。ダンス部に所属しており、ストリートダンスに夢中になっていました。文化祭や新入生歓迎会ではステージで踊ったりしました。好きなことに一生懸命に打ち込むという経験が今の自分を支えてくれていると思います。

幅広い分野を知ることで
本当に好きなものに出会える大学

高校時代は自分が将来どういった道に進むべきなのか決められていませんでした。二松学舎大学の国際政治経済学部では、経済・政治・法律・英語など幅広い分野を学ぶことができるので、自分の本当にやりたいことを見つけることのできる環境が整っていると進学を決めました。



受電業務から旅のプランニングまで。

英語の魅力に目覚めた大学時代

多くの分野について学ぶ中で、海外や英語に興味を持つようになりました。そして、英語特別プログラムを受講するなど、より専門性の高い授業も受けることができました。そういった経験を経てもっと英語を学びたいという思いが強くなり、カナダに語学留学に行くこともできました。カナダでは英語の先生になるためのプログラムを受け、実際に日本でも英語の塾講師のアルバイトをするなど、幅広い分野の学びから、英語という自分の好きなものに出会うきっかけを作ってくれた大学に感謝をしています。

オーナー様の希望する
海外旅行を電話でサポート

弊社の保有する世界中のリゾート地で、オーナーシップを通して、より快適で生涯思い出に残るバケーションを体験していただくご案内をしています。私の中で、オーナー様にお電話でのサポートをしています。例えば、ハワイ旅行を希

望されるオーナー様にハワイの旬な観光地やお勧めスポットを紹介しながら、最適なバケーションを作るサポートをしています。

世界のリゾートを紹介する仕事

オーナー様と一緒に旅行先を選び、プランを決めることもあるのですが、実際にそのプランで休暇を過ごしていただいたオーナー様から帰国後に「とても楽しかった」というお言葉いただいたり、「またよろしくね」とおっしゃっていただいたときは、この仕事をやっていて本当によかったと、とてもやりがいを感じます。これからも、もっと世界のリゾートについて勉強し、オーナー様に魅力を伝えていけたらと思っています。

好きなことを楽しんでください!

高校時代は、とにかく自分の好きなことをとことん楽しんでやってください。そして、好きなことを極めいくことで良い将来に繋がっていくと思います。

出身大学



企業情報



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!



先輩の声を
聞いてみよう！

国際関係分野を目指す先輩

Interview

探求心や多角的な視点を身につけ、大手重工業企業に内定

「過去」を学んで「いま」を理解し、「未来」を考察できる人を育む。

得ることができました。

他学部・学科の授業で視野が広がる

立教大学では他学部・他学科の授業を自由に履修することができる制度があります。一見関係のないように思える授業のなかにも自分の研究テーマとの共通点が見つかることもあり、研究の幅が広がります。また、私は映画に関する授業を受けたことをきっかけに映画に興味を持ち、映画サークルを立ち上げて仲間と映像制作にも取り組みました。自由に学びを組み立てられる立教のカリキュラムのおかげで、充実した大学生活を過ごすことができました。

国際的に活躍するリーダーへ

「グローバル・社会に与える影響力・高度な技術力」の3つを軸に就職活動を行いま

した。立教大学の英語教育の特徴でもある少人数ディスカッションで養った英語のコミュニケーション力や、3年から始めた自己分析などを活かし、大手重工業企業の内定を得ました。将来は、海外の拠点で大きなプロジェクトをまとめるリーダーとして活躍したいと思っています。大学時代は、人生でもっとも自由な期間。ぜひ、自身の学びを深め、やりたいことに挑戦してください。



立教大学
RIKKYO UNIVERSITY

〒171-8501
東京都豊島区西池袋3-34-1
【入学センター】Tel.03-3985-2660



立教大学

都立国際
高校出身
矢作 錬太郎さん

立教大学
文学部史学科4年(取材時)

研究テーマをとことん追求

子どものころから歴史が好きで、より専門的に学びたいと思い、立教大学文学部に進学しました。史学科で日本史専攻を選択し、近代史のゼミに所属。日本軍と労務者・捕虜との関わりについて研究を行い、泰緬鉄道を見にタイにも行きました。現地に行かなければ分からなかった新たな発見や気づきを

世の中に健康な人を増やす専門家、ヘルスプロモーターを目指します

「医療」と「英語」の専門知識でグローバル人材を育む、順天堂ならではの国際教養学部。

のやりたいことにぴったり」。迷わず受験して1期生になりました。

国際教養学部の魅力

1,2年次は国際的な教養として「音楽史」や「ヨーロッパ美術史」「統計」「生物」など、幅広いジャンルの授業があります。3年生になると、3領域から専門を選びます。私はグローバルヘルスサービス領域で、感染症や免疫について学び、医者でなくても、病気の知識があることで人を助けたり、アクションを起こせることを知りました。

将来はヘルスプロモーター

大学院では、健康増進に向けて人々の行動を促す方法、例えば「なぜ人は運動しないのか」「なぜ人はたばこをやめられないのか」といった研究をしています。将来は、世

の中に健康な人を増やす専門家、ヘルスプロモーターになりたいと考えています。

自分のやりたいことを見つけよう

直感でもいいので自分のやりたいことを学べそうな学校を探してみてください。気になる学校があれば特色を調べ、先生や親に相談することをおすすめします。



順天堂大学 国際教養学部
Seiwa University | Faculty of International Liberal Arts

〒113-8421
東京都文京区本郷2丁目1番1号
【教務課】Tel.03-3813-3111



順天堂大学

都立深川
高校出身
プルス 愛海さん

順天堂大学 国際教養学部 卒業
順天堂大学大学院 医学研究科1年(取材時)

健康や医療に興味があった

小さいころから健康や医療に興味があり、純粋に勉強したいと考えていました。高校では、英語に特化したクラスに在籍。将来は世界で活躍できる仕事に就きたいと考え、大学は国際系の学部絞って探しました。ちょうど本学の国際教養学部が立ち上がった年で、話を聞いてみたら「私

ITビジネスの分野で 活躍する先輩

マーケティング /
カスタマーサクセス

学業も仕事も
原動力は「人」との繋がり



何でもいから
意志を持って!

国際基督教大学 (ICU)

教養学部アーツサイエンス学科卒業

株式会社ユーザベース FORCAS Sales 部門

勝山 航陽さん(1995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: 経営戦略、マーケティング、カスタマーサクセス、コンサルティング

関連業種: ITビジネス SaaSプロダクト 情報処理サービス

育ってきた環境も文化も 違う中に自分を置きたい

私がこの大学を選んだ理由は「人」でした。というのも、ICUは世界各国から、育った環境も違う、興味の範囲も違う様々な人たちが集まる大学だからです。中学1年の時にオープンキャンパスに参加したことがきっかけで、自分もこの大学でやりたいことを極めていきたいと直感的に思いました。在学中の寮生活では、仲間と寝食を共にし、時には朝まで語り合い楽しかったです。他にも寮対抗のサッカー大会やフットラリーのようなイベント等幅広く交流がありました。リベラルアーツ教育を行うICUでは、入学後2年間は色々な授業を履修しながら、最終的には何をどう学びたいか自分の意志で決めます。在学中に広く深く学ぶなかで培った様々な視点から物事を見る力は今も仕事に活かされています。



ICUには中学の時から興味を持ち、入学前に6度くらいキャンパスを訪れました。

自分の目指している 軸に合った会社選び

就職活動中に軸にしていたことは「人」、そして会社が目指しているものに対してどれだけ共感出来るかということです。現職の長期インターンでは、人との距離感が絶妙な会社だと思いました。まず自分で考えてみる、でも分からないことがあって挙手した時に、社員の方は手を止めて必ずフォローしてくれました。近すぎず遠すぎずの距離感に共感し、ファーストキャリアとしてこの環境で働きたいと確信しました。

お客様に課題の気づきを 与えていける仕事

インターンから新卒で入社して以来、お客様と電話で会話して営業機会を創出する、インサイドセールス業務に従事してきました。お客様との会話を通じて、隠れていた課題に気付き認識していただく、プロダクトを通して解決を目指していくことで、やりがいを感じる事が出来る仕事です。さらに多くのお客様と向き合うきっかけを作るマーケティング&カスタマーサクセスとい



ユーザベースは経済情報プラットフォーム「SPEEDA」やソーシャル経済メディア「NewsPicks」などの事業を展開しています。

うチームで現在は仕事をしています。職域は変わってもこれまで通り、新たな視点からお客様に気づきのきっかけをご提供できる存在になれるよう努力しています。

何となくではなく こだわりを持って

夢は変わっていくものだと思います。その時置かれた状況にもよりますし、明日言っていることが変わっているかもしれない。ただそれはちゃんと考えを持って生きている証です。何となく過ごしていくのではなく、自分の興味のあることを突き詰め、こだわりを持って日々を過ごして欲しいと思います。

出身大学



企業情報



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!



先輩の声を聞いてみよう!

国際関係分野を目指す先輩

Interview

法政大学



常久 琴音さん

法政大学 グローバル教養学部
グローバル教養学科 3年(取材時)

グローバルな文化と価値観を学べる大学へ

法政大学では世界トップレベルの大学との交流・連携を実現、加速するための新たな取り組みや、学生のグローバル対応力育成のための体制強化などを支援するしくみ「スーパーグローバル大学創成支援事業」を実施しています。国際的な視野を広げるために適した大学だと思ったことが選んだ理由です。

周りのアドバイスを参考に、最後は“自分の意思”で選択を

人類が抱える諸問題を、英語で学び、英語で考える。

由です。入学から卒業するまで全ての授業が英語で行われる学部は数少ないので、日本にいなが実践的な英語を学べることも魅力の一つでした。

精力的に活動したことがスキルアップに!

HUBs(ハブス)という交換留学生とパディを組み、様々なサポートを行う活動を一度やったことがあるのですが、外国の方との交流は私の価値観を広げる貴重な経験でした。それから法政グローバルデイという国際イベントで、副実行委員長として活動させていただきました。自分の考案した学生企画の「韓国ブース」というイベントが出来たこと、実行員としてのマネジメントスキルもアップ出来たことが成長に繋がったと思います。

興味のあること自分で考えて行動してみよう

大学では政治や文化など様々なことで学

んでいますし、インターンでは着物レンタルショップでSNSのマーケティング活動等を行っています。これからその経験をどのように活かすことができるのか、社会の役に立つことができるのか、というワクワク感があります。進学先を選択する際には、ご両親や高校の先生からのアドバイスも参考にしながら、最後は“自分の意思”で大学を決めて欲しいと思います。

法政大学
HOSEI University〒102-8160
東京都千代田区富士見2-17-1(市ヶ谷キャンパス)
【入学センター】Tel.03-3264-9300

慶應義塾大学



伊東美優さん

慶應義塾大学
総合政策学部2年(取材時)

興味を最大限に引き出す

高校時代は、みんなでひとつのものを作り上げることが好きだったこともあり、文化祭などの学校行事にはリーダーシップをとって打ち込みました。当時は、明確な目標はなかったものの、いろんなことに興味があったので、それを最大限に引き出して学べる慶應義塾大学の総合政策学部に進学しました。

幅広い分野を横断的に学修し、多角的な視点を身につける

めまぐるしく変わる社会動向を見据えながら世の中を変えていく。

幅広い分野を横断的に学修

湘南藤沢キャンパス(SFC)は、1年次からゼミに所属でき、いろんな分野を横断的に学べるのが魅力です。私は企業の組織から、最新のテクノロジーやデジタル技術を生かした経営戦略、福祉や環境、政治まで多岐にわたる授業を履修しています。幅広い分野に興味関心をもてたことで、いろんな視点をもって発言をしたり相手に考えを伝えられるようになりました。

楽しくて得意なものとの出会う

将来のビジョンが見えたのは、メディア系のインターンシップに参加したことがきっかけ。政治家や企業の社長、芸能人の方など、幅広い方取材し、記事を書く経験がすごく刺激的で楽しかったです。楽しい

だけでなく、自分はそれが得意だとも感じました。そういう感覚が初めてだったので、ライターなど文章を書く仕事に興味をもちました。現在、ゼミでは経営や組織について学んでいます。大学での学びを生かし、社員一人ひとりが意見を言えたり、不安を抱えることなく心理的安全性の高い職場、しっかりリーダーが機能する職場をつくっていきたいです。



慶應義塾大学

〒252-0882
神奈川県藤沢市遠藤5322(湘南藤沢キャンパス)
【学生支援グループ】Tel.0466-49-3409

IT・モノづくりの分野で
活躍する先輩

情報系・エンジニア

ITとは、常に新しい情報を集積し、
学び続けていく仕事

長所を伸ばそう!

東京工芸大学 工学部 コンピュータ応用学科 卒業
東京工芸大学院 工学研究科 電子情報工学専攻 修了

共同印刷株式会社

中村 洋文さん(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: ソフトウェア、ITシステム、セキュリティ

関連業種: 印刷加工業 印刷関連サービス業 製版業

大好きなコンピュータについて
学べる大学

中学・高校とゲームセンターが大好きで、卒業が危うくなるくらいゲームに熱中していた時期がありました。当時はeスポーツなどにハマっていましたが、プロのゲーマーとして生活していくのは大変であろうと考え、コンピュータについて深く知る為に、東京工芸大学の工学部に進学しました。専門的な話になってしまいますが、「機械学習」「言語処理」について研究していました。学会で賞を貰ったこともあり、しっかりと結果を出せたことで、大学院への進学を決意しました。研究室のメンバーで研究し議論を交わすことで、新たな知識が増え、研究が発展していく過程がとても楽しかったです。研究は全て自分達で行うので、実践的なスキルが身に付いたと思います。



大学で深く研究したコンピュータの知識が今の仕事に活かされています。

より安全に、より使いやすい
システム作り

慣れ親しんだ地元の企業であり、印刷会社は、多種多様な業界との繋がりがあって面白そうだと思い就職しました。私は情報システム部に所属し、社内SEのような役割をしています。使っているパソコンの保守・開発・改修が主な業務です。変なデータが入ってしまっていないかチェックしたり、より使いやすいようにカスタマイズしたりしています。他の人がメンテナンスすることや、システムを長生きさせていくにはどうしたら良いのか考えることは大学時代とは真逆で、難しい作業ではありますが、自分自身の能力アップにもなるので、モチベーションにも繋がっています。

まずは簡単なプログラミングで
お試し期間を

常に新しい情報を収集していくので、学び続けることが苦にならない人はこの仕事に向いていると思います。進学するには、情報系に進めば間違いないと思いますが、ただIT

系に進まなくても、家にパソコンさえあれば、簡単なプログラミングなども出来るので、そこで自分にはこういう作業が向いている、向いていないと判断出来る材料にもなると思います。この道に進んでみて、止めてしまう人もいるので、お試し期間を作ってみるのも良いのかなと思います。

物事を決断し、
責任をもてるようになった

ただ漠然と興味があって、情報系には詳しくないという人も大学には沢山いましたので、初心者でも大丈夫です。知識はしっかりと1から学べる環境にありますので、安心して進学していただければと思います。



ITの仕事は今後ますます独自性が求められる時代になります。皆さんの挑戦をお待ちしています。

出身大学



企業情報



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!



先輩の声を
聞いてみよう！

モノづくり分野を目指す先輩

Interview

東京工芸大学



矢崎佑香さん

東京工芸大学 工学部 工学科 建築コース
4年(取材時)

建築についてしっかり学びたい

実は第一志望の大学ではありませんでしたが、東京工芸大学は芸術学部と工学部があり、私は建築科を志望していましたので、とにかく建築を第一に考えて進学先を選びました。高校は普通科でしたので、建築の知識は全くなく、まずは基本的な知識を学びながら、芸術的なセンスも取り入れられたので、後々考えると、とても良い選択だったと思っています。

体感したことが就活に生きる

大学に入るにあたって一人暮らしを始めました。新しい環境で、知らない人ばかり

興味に応じた専門分野を学び社会で求められる建築のプロを

自分のこだわりをもって、好きなように出来ることが建築の面白さ

で最初は不安もありましたが、私の周りの人たちは、皆人柄が良く、社交的な人が多かったので、考え方や行動は周りの影響を受けることが大きかったと思います。今は4年生で研究室にいますが、建築に関して熱心に教えて下さる先生方が多く、ご自身で建築設計事務所を開いている先生もいるので、建築の魅力について改めて知ることが出来て、私自身の視野も広がっています。私は住宅を作りたいという思いが昔からあり、就職先にはハウスメーカー、もしくは自分で設計事務所を立ち上げるのか、等の選択で悩んでいました。大学3年の時にはインターンシップや様々な企業説明会に参加しましたし、設計事務所の先生のお手伝いをさせていただきながら、自分の目で見て感じたことを元に、将来を考えるようになりました。

先生方の幅広い教えて知識を増やせる

就職活動中は、自分が本当にやりたいことを見つめ直した時期がありました。ハウスメーカーから内定が決まり、就活が成功したことは、着々と将来が近付いている証拠だと思いますし、遂にその道に進むのだと身が引き締まる思いです。建

築の分野の中でも、「構造」や「耐震」「環境」について学び、改めて自分のやりたい分野が明確になってきている実感があります。そして何より大学の先生との距離がとても近かったです。先生は動きながら教えて下さいますので、それは私たちにとって、とても勉強になります。役立つ情報を常に発信して下さるので、自分の知識を増やしていくことが出来ます。

大学生活はとにかく楽しい！

もし、希望の大学に入れないということがあったとしても、諦めないで欲しいです。入試試験ではなく、大学在学中での頑張りが一番大事な時期だと私は思っていますので、その大学で何をしたいのか、しっかり考え、自分のものにする事で、楽しい大学生活を送れると思います。大学生活は本当に楽しいですよ。



CAREER SUPPORT STAFF キャリアサポートスタッフ



東京工芸大学 就職支援課
萩原 径さん

大学選びのポイントを教えてください

大学選びは、好きなことで決めるのが一番です。しかし、まだ好きなことを絞り切れない人は、1年次でフレキシブルな学びができる学部を選ぶとよいでしょう。入学して実際に授業を受けてから、自分の専門が決まります。また、卒業後のやりたいことを実現するための授業選択のアドバイザーがいることも重要なポイントです。

貴学の就職支援(サポートシステム)の特徴を教えてください

工学部では、1～3年次にキャリア教育科目を配置しています。1年次は必修で、自分の興味・適性・強みを考え、また、社会で働くために必要なコミュニケーション力を高めていきます。2年次からはインターンシップで、企業での就業体験を行います。各科目ともワーク形式(議論・発表・模擬面接)での授業を重視しています。



KOGEI
東京工芸大学 TOKYO KOGYO UNIVERSITY



厚木キャンパス
〒243-0297 神奈川県厚木市飯山1583
TEL: 046-242-4111
中野キャンパス
〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5
TEL: 03-3372-1321

IT・メディアの分野で
活躍する先輩

情報系・エンジニア

臆せずに行動することが
新しい道に繋がる

一步踏み出そう!!

東海大学

海洋学部 海洋地球化学科卒業

富士アイティ株式会社 富士電機グループ会社

扇谷 佳奈さん(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: システムエンジニア、設計

関連業種: プログラマー ネットワークエンジニア Webデザイナー

非日常的な生活を学んだ
大学時代の実習

小さい頃から両親に釣りに連れていってもらうことが多く、海がとても好きでした。海洋学部がある大学はあまり多くはないので、今の東海大学海洋学部を選びました。大学3年の時の実習ではキャンパスのある清水～高知県まで1週間乗船し、海洋深層水やプランクトン採取などの実験もしましたが、私の記憶の中に最も強く残っていることは集団生活です。携帯の電波もなくお風呂も入れない生活でしたので、とても大変で印象深い出来事でした。

企業説明会での出会い

海洋系の仕事は業界的には本当に一握りの人しか就職出来ないことを知りました。そんな中企業説明会があり、当時の担当の



好きな海について学ぶため、東海大学の海洋学部に進学しました。

方から社会インフラや民間企業に様々なシステムを導入している会社だということを知っていただきました。それがきっかけで現職に就いています。現在私は再生可能エネルギーの監視システムの設計から保守までを担当しています。クライアントからの仕様決めや機器セットアップ、社内試験、現地試験、現地納入まで全て携わっています。再生可能エネルギーとは太陽光・風力発電・小水力発電の遠隔監視するシステムです。今日どれぐらい発電しているか、設備の故障がないかなどの管理をするシステムを導入しています。

お客様とコミュニケーションが
取れ説明が出来ること

クライアントと一緒にシステム構築をしているのですが、それが完成した時一つのものとして作り上げた時は、達成感があります。先日導入したシステムがきっかけで県からの地球温暖化対策部門で賞を受賞したとクライアントから話を聞きました。受賞したことももちろんですが、省エネという本来の目的を達成していることはやって良かったと思える出来事で



目上の方が多い会社なので、コミュニケーションを大切に仕事しています。

した。一から学んで身につけていくことが多い会社かと思えますので、粘り強くやっていくということは大事な要素です。

知らないことが多いからこそ
視野を広めて

自分の学生時代を振り返ってみて思ったことは、視野を狭めずにいろんなことを見て欲しいということです。高校時代に世の中にどんな仕事があるかなんて知らないことの方が多くと思います。ですから日々色々なことに興味を持っていくことは選択肢を広げていくことに繋がりますし、あとは自分の気持ちとしっかり向き合って、臆せずに行動を起こすことが大事ではないかなと思います。

出身大学



企業情報



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!



先輩の声を
聞いてみよう!

IT・メディア分野を目指す先輩

Interview

色々な分野に触れて自分の中の一番を見つけて欲しい。

「魅力的なコンテンツの制作を可能にする、知識・技術・経験を手に入れる。」

グループでゲームを作りたい

ゲーム作りは想像以上に難しさがあり、挫けて途中で止めてしまう人が多い分野かもしれません。そんな中でとにかくゲームを作りたいと思って残っている仲間はやる気がみなぎっているので、それに引っ張られるように自分もゲーム作りへの熱量が出てきました。

海外と連携したゲーム作りも

「GAME LAB」という国際ワークショップに参加し、遠隔で話しながらゲーム制作に携わった経験があります。大学内では学べないようなアイデア等あり、とても勉強になりました。もし、自分の学んでいる研究が失敗しても、そのプロセスで何か役に立つことはあるかもしれないし、無駄なことはないと私は思っています。

やりたいことを全力でやり遂げる

やりたいことを見つけ、やり遂げることが進路活動等に活きると思います。私の場合はゲームでしたが、一緒にいる仲間の中にはゲームではなかった人もいます。今見つけられなくても、色々な分野に関わり視野を広げていくことが将来の力になると思います。



東京工科大学

〒192-0982
東京都八王子市片倉町1404-1
【広報課】Tel.0120-444-903



東京工科大学



笠松 寛矢さん

東京工科大学
メディア学部 メディアコンテンツコース

やりたいことを追究出来る大学へ

元々ゲームに関連することを学びたいという思いがありました。最初は千葉や神奈川などの大学も考えていましたが、東京工科大学では、映像や音楽、ゲームなど自分が学びたいと思っている分野が幅広いので、様々な選択肢があり安心できることから、この大学を選びました。

法政大学



都立調布北
高校出身

大西 華央さん

法政大学 社会学部 メディア社会学科
4年（取材時）

テレビ番組を作る仕事にあこがれて

高校時代、夢中になっていたことが二つあります。1つは部活の硬式テニス。都大会に出場したり、都立高生の選抜メンバーとして合宿や大会に参加したりしました。もう一つは、テレビ鑑賞。バラエティーやドラマなど、さまざまなジャンルの番組を楽しんでいます。テレビ好きが高じて、メディアを制作

「自主マス」の門を叩き、マスコミ業界への内定をつかんだ!

現代のメディア環境に即応できる能力と先見性を持つ人材を育成。

する仕事にあこがれるようになったんです。

授業内容やカリキュラムが決め手に

大学選びでは、メディアを専門的に学べるところを目指そうと決めました。法政のメディア社会学科を志望したのは、テレビ番組の評論や分析をはじめ、魅力的なカリキュラムや授業が揃っていたことが決め手です。

自主マスコミ講座が夢を後押し!

マスコミを目指す人にとって、本学の自主マスコミ講座(通称自主マス)は頼もしい存在です。アナウンサーやプロデューサーなど第一線で活躍する卒業生や教職員らの協力のもと、ディスカッションや面接練習などを通して放送、出版、広告業界などへの就職チャンスをつかむことができます。恵まれた環境のおかげで、私も出版関連の会社に内定が決まりました。

「いい質問」ができる人になりたい

出版業界には、雑誌や書籍、ウェブメディア配信など、幅広い可能性があります。世界中のいろいろな人にインタビューで「いい質問」を投げかけ、読者や視聴者がワクワクする言葉や価値を引き出し、伝えていきたいです。



法政大学 HOSEI University

市ヶ谷キャンパス
〒102-8160 東京都千代田区富士見2-17-1
【入学センター】Tel.03-3264-9300
多摩キャンパス
〒194-0298 東京都町田市相原町4342
小金井キャンパス
〒184-8584 東京都小金井市梶野町3-7-2





向きあう時は
いつも笑顔で 😊

働く

スギ薬局

八王子店
https://www.sugi-hd.co.jp

スギ薬局



東京薬科大学

薬学部 医療衛生薬学科 卒業

渡辺 星香さん

気軽に話が出来る 薬剤師さんとの出会い

家族に医療関係の仕事をしている人がいる訳でもなく、私にとって医療を目指すきっかけとなったのは、小さい頃に出会った薬局の薬剤師さんでした。花粉症などで薬局に行った際、先生に聞くまでもないな、と思うことでも薬局の薬剤師さんはとても話しやすく、何でも聞けるとても近い存在だったことを覚えています。

頭だけではなく、 体を使って学ぶ

高校時代は塾などには通わずに、先生や友達に分からないことをとにかく沢山聞いて勉強していました。化学の授業は純粋に好きだったので、朝化学という希望者にだけある補習授業は全て出席していました。東京薬科大学は、病院や薬局との距離感も近く、実習環境が常に整っていました。4年次には実務実習に行く前の実技試験などもあり、普段の授業も午後には実験がほとんどで、ずっと座って授業するのが苦手な私にとって実技はありがたい環境でした。

出来ることなら病院に 行かなくて良い人を増やしたい

就職先を「病院」ではなく、「薬局」に絞った理由は、健康な人を増やしたいからという思いからです。私が考える薬局は、処方箋を持たなくても気軽に相談に立ち寄ることが出来る場所です。また、例えば皮膚科の処方箋を持っている方にも、ただ薬を処方するだけでなく、低刺激のシャンプーなど新たな提案をすることが出来ます。患者さんに向けて出来ることの幅が広い方が良いと思っていました。そして何よりも、就活中に「関東にスギ薬局を広げたい、多くの人に知ってもらいたい」と志を高く持っている先輩方に出会えたことも現職に就いた大きなきっかけでした。

「人」を知ろうとする努力が大切

現在私は調剤薬局で、患者さんの対応をしている他、昨年からは管理薬剤師の仕事も任されています。医療事務員の育成や、売上管理や在庫管理、お店の運用をしていますので、ただ処方するだけの仕事ではなく、いろいろなフィー

ルドでの仕事があります。そして患者さんとの出会いで新しい発見が常にあります。例えば〇〇という薬には副作用として、眠くなる成分があるとします。私にとって副作用はないに越したことがないと思っていましたが、ある患者さんは「眠くなってきたらちゃんと効いている証拠なのね。」と捉えた方がいました。良い、悪いと思えることは人によって違います。人に対して自分を押し付けすぎない、一人一人に合ったゴールがあるのだと常に気づきを貰っています。

諦めずに やりたいことに挑戦してみてください

「出来ません」「やれません」は簡単に言えますが、出来ないと思ったら、そこで終わってしまうので、まずは挑戦してみると良いと思います。私自身積極的な方ではないけれど、やってみない？と声をかけてもらったことは無駄にしたいとは思っていません。気になることは全て調べる、やってみようと思ったことは全部やってみてください。全力で取り組むことがいずれ力になるはずです。



処方箋の数だけ人と向き合い、
処方箋の数だけゴールの形がある

東京薬科大学



薬学と生命科学の領域で
人類の福祉と世界平和に貢献

【入試センター】042-676-5112

@toyaku_univ_pr

toyaku_univ_pr

この業界・
仕事を目指す
大学生に
聞く!

学ぶ

東京薬科大学



自分の可能性を広げたい

オープンキャンパスで先輩からいろんな話を聞き、東京薬科大学に進学しました。決め手は、海外研修があること。5年次に行うのですが、現地の学生と交流し、語学だけではなく医療知識をメインに身につけられるところに惹かれました。あとは、研究室がたくさんあることも。研究分野の幅が広く、自身の可能性を広げられるところにも魅力を感じました。

相手の気持ちに寄り添うことも大切

現在は、薬学の知識、医療現場の倫理観、相手の気持ちに寄り添うことの大切さなどを学んでいます。中でも、投与した薬がどういった経路で吸収され



て作用していくかを辿る薬物動態、薬がどう体に効果をもたらすのかを明らかにする薬理学の授業が印象に残っています。授業以外にも、いろんな行事へ参加し、幅広い経験を通して価値観を広げることも、相手に寄り添ううえで大切だと感じます。

薬剤師が活躍できる場所

高校生までは、薬剤師という薬局で働くイメージでした。でも大学で学ぶなかで、病院、製薬会社など、薬剤師資格をいかして活躍できる場所がたくさんあることを知りました。今は創薬の研究室に所属し、新しい医薬品の開発について研究しています。将来は、研究職・開発職に就き、目の前の患者さんだ

充実した海外研修制度や幅広い分野の研究室。 自分の可能性を広げられる場所

東京薬科大学 薬学部 医療衛生薬学科

都立八王子東 高校出身

岡 香月さん 4年(取材時)

けでなく、より多くの患者さんを助けられる人間になりたいという目標ができました。研究開発は、ひとりでは何もできません。途中でデータや知識を共有し、力を合わせて新薬を開発していきます。開発に必要な協調性も研究室で養うことができていると思います。

幅広い分野に踏み込む

薬学部の勉強はハードだというイメージがあると思いますが、高校時代からコツコツと勉強するくせを身につけておけば大丈夫です。あとは、社会問題や公害病など、受験科目だけでなく幅広い分野に踏み込んで勉強することも大切。大学では、いろんな分野を融合して学ぶ機会が多いですよ。

マネージャーの体験から 看護の道へ

高校の時に、ラグビー部のマネージャーをしていました。その中で、メディカルスタッフとして活動した経験から、医療や看護に興味を持ちました。ラグビーは怪我の多いスポーツなので、怪我に対して迅速に判断、行動できることが、選手の信頼につながっていくことを実感し、もっと多くの人を助けたいと思うようになりました。

歴史のある学校

順天堂大学を選んだ理由は、歴史があり、先進医療を学べるからです。ま



た、看護師と保健師の両方の国家試験受験資格を取れる点も魅力に感じました。入学してから感じたことは、附属病院出身の先生も多く、実体験をもとにした具体的な内容の授業がとてもおもしろかったです。また、多くの先輩が就職している附属病院で実習できるので、大学生のうちから、将来のことを考えたり、自分が働く姿を想像できた点も、この学校ならではの魅力です。

タイの病院で 研修に参加

大学では、成人看護学の救急について特に興味を持って学び、3年次にはタイでの看護研修に参加しました。現

タイの病院での研修体験が、世界の 視点で考えるきっかけになった

順天堂大学 医療看護学部 看護学科

都立北園 高校出身

青山 佳澄さん 4年(取材時)



@juntendo_nurse



juntendo_1838

【代表】047-355-3111



この業界・
仕事を目指す
大学生に
聞く!

学ぶ

順天堂大学

