

三鷹・吉祥寺エリアで建築を学べる！

有名建築が豊富なエリア。キャンパス内にも建築家設計の建築が多数あります。



武蔵野大学工学部 Vol.3 建築デザイン学科 Musashino University

建築でつながる、
情熱とデザインが
出会う場所。



2025年も開催！高校生空間デザインアイデアコンペ



「武蔵野大学高校生空間デザインアイデアコンペ」を
2025年も開催します。

武蔵野大学がある西東京・吉祥寺・三鷹エリアの魅力を高め、
地域を豊かにする空間デザイン提案を募集します。

本コンペに応募することで、令和8年度入試における
建築デザイン学科の総合型選抜入試の出願資格を取得できます。
詳細情報は本学科ホームページでご確認ください。

詳細はこちら



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



武蔵野大学 工学部 建築デザイン学科

【武蔵野キャンパス】
〒202-8585 東京都西東京市新町一丁目1番20号

お問い合わせ（入試センター）
【有明キャンパス】
〒135-8181 東京都江東区有明三丁目3番3号
MAIL ▶ nyushi@musashino-u.ac.jp TEL ▶ 03-5530-7300

武蔵野大学
ホームページ



工学部
建築デザイン学科
ホームページ



工学部
建築デザイン学科
ポータルサイト



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



創立101年目 ムサシノから

建築でつながろう

デザインでつなげよう

人と社会と未来と

君の中に芽生えた熱い思いを

まだ見ぬ世界へ向けて

君の情熱を はじめよう

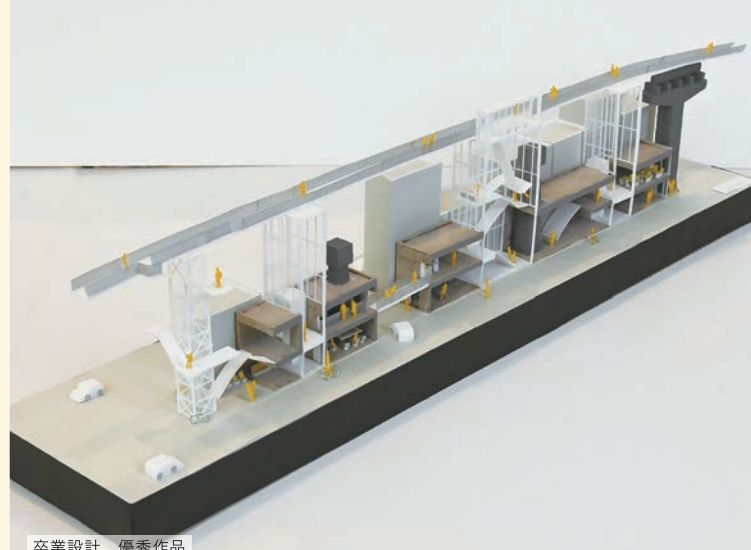
工学部
建築デザイン学科
Instagram



一人ひとりの情熱をデザインで表現します！



卒業設計 最優秀作品



卒業設計 優秀作品



卒業設計 優秀作品



学科教員・スタッフと一緒に学ぼう！



京都・奈良を巡る古建築研修旅行



摩耶祭 学科展示



製図室で学ぶスタジオ科目



学年横断講評会 パーティカルレビュー



卒業設計審査会

4年間の学びと卒業後の進路

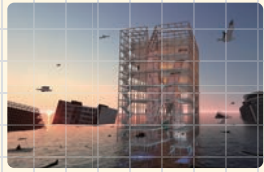
本学科は、「スタジオ」「プロジェクト」「ゼミ」の3本軸で

教育・研究に邁進し、全員が一級建築士を目指せるカリキュラムとなっています。

建築デザイン学科カリキュラムマップ（2025年度入学生カリキュラム）

	1年	2年	3年	4年	大学院(修士)
建築計画	●空間表現論* ●住居論	●設計方法論* ●建築計画* ●インテリアデザイン1*	●空間とデザイン ●インテリアデザイン2		●建築計画特論
建築歴史・意匠	●住居史	●日本の建築* ●西洋の建築	●アジアの建築 ●建築文化論		●建築デザイン特論 ●建築史特論 ●空間デザイン特論
都市		●都市防災	●建築景観論 ●ランドスケープデザイン	●都市環境 ●防災まちづくり論	●地域防災特論 ●地域計画特論
構造		●構造力学1 ●構造力学演習1 ●建築構造*	●構造力学2 ●構造力学演習2 ●建築構造デザイン*	●構造力学3	●建築構造特論
生産・材料			●建築材料*	●建築施工法*	
環境・設備	●住宅衛生	●建築と環境 ●環境工学	●建築設備1 ●光環境	●建築設備2 ●音環境	●建築環境特論
法規			●建築法規*		
スタジオ (設計演習)	●基礎デザイン1* ●デザインテクノロジー1*	●基礎デザイン2* ●デザインテクノロジー2*	●設計製図1* ●デザインテクノロジー3* ●デザインテクノロジー発展1	●設計製図2* ●デザインテクノロジー4* ●デザインテクノロジー発展2	●建築デザインスタジオ ●建築設計演習
プロジェクト	●プロジェクト1	●プロジェクト2	●プロジェクト3	●プロジェクト4	
ゼミ	●基礎ゼミ*		●建築学演習*	●卒業研究*	●建築デザイン特別研究

●学科基礎科目 ●学科基幹科目 ●学科展開科目 ●卒業研究 *必修科目



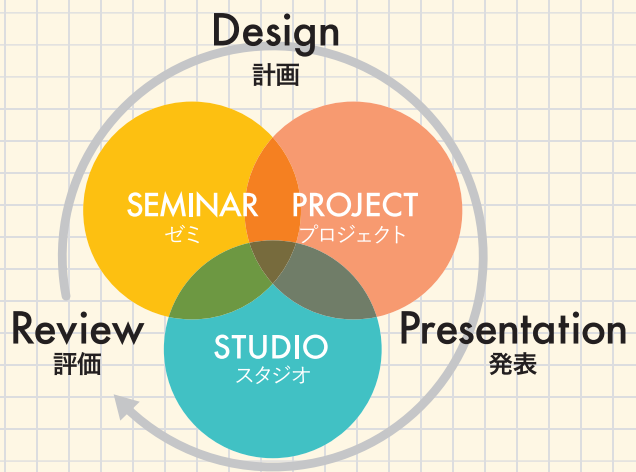
デザインテクノロジー

1～3年次の「デザインテクノロジー」では、最新版の世界標準デザインソフトを使用し、社会で、そして世界で通用するデジタル技術を学びます。



卒業研究

4年間の集大成となる「卒業研究（設計・論文）」では、自分自身で研究テーマを設定し、1年をかけて論理的思考力と表現力を磨きます。



設計製図

2・3年次の「設計製図」では、1年次の「基礎デザイン」で身につけた知識と表現を活かし、用途・規模・設計条件などが多様な設計課題に取り組みます。

多方面で活躍する先輩たち



卒業生の就職先

大成建設／清水建設／大和ハウス工業／積水ハウス／ミサワホーム／大東建託／東京電力ホールディングス／オムニ設計／NTTファシリティーズ／NTTアーバンバリューサポート／一条工務店／JR東日本建築設計事務所／LIXIL住宅研究所／コクヨ／丹青社／ジョンソンコントロールズ／三菱地所プロパティマネジメント／国土交通省／東京消防庁／品川区役所／武蔵野大学大学院／東京科学大学大学院／慶應義塾大学大学院／明治大学大学院 他

目指せる資格

一級建築士／二級建築士／木造建築士／商業施設士／インテリアプランナー／一級建築施工管理技士 など



一級建築士

宮地綾希子さん

株式会社 atowa design

実際の業務に必要な設計スキルだけでなく、プレゼンツールやコミュニケーションも実践を通して学べたことがとても活きています。先生方全員がとても楽しそうに建築の話をするので、この世界で働くことへのワクワクは学ぶほど増していきました。学科内のポジティブな空気がとても活力になっていて、今でもたまに遊びに行っちゃいます。



デベロッパー

長岡航さん

UR都市機構

本学では様々な設計課題を通じ、より自由な発想でのプレゼン方法を認めていただきました。あらゆる視点に立った説明を考えるとこの経験は、地元の方々と相対する機会が多いまちづくりの仕事に生きており、今の自分に不可欠な能力の礎となっています。



設備設計エンジニア

田沼将太郎さん

株式会社 森村設計

在学中は建築分野のみならず、デジタルアートやAIなど幅広い分野を学びました。現在、機械設備設計者としてアトリエ事務所とのプロジェクトなどに携わっています。大学での学びを活かして高度なシステム提案を行い、多角的に設計に取り組んでいます。



インフラ業界

工藤聖奈さん

東京電力ホールディングス株式会社

大学では設計課題やプロジェクトなどでより良いかたちを目指し先生方やスタッフさん、先輩、同級生に相談しながら試行錯誤し続けました。手考足思することの大切さを学んだからこそ、現在も粘り強く考え取り組むことを意識して奮闘しています。

20年以上続く本学科を代表するカリキュラムとして、9名の教員の専門性を活かし、多様なテーマに取り組む「プロジェクト」があります。

1～4年生が学年を超えてチームを組み、様々なスケールの作品制作や地域における空間デザインなどに挑戦する超実践型カリキュラムです。

PROJECT
1

見えないものを掴む
想像力の
コラボレーション

PROJECT
2

アイデアを形にする
創造力の
コラボレーション

PROJECT
3

社会と地域の未来を描く
構想力の
コラボレーション

メディア で ART

景色が変わる窓、形が変わる天井、発色する壁……。空間デザインやメディアアートにチームで取り組みながら、新しい建築の面白さをどんどんカタチにしています。そこで大切にしていることは、常に実験的であること。違うアイデアやユニークな切り口を見つけ続けることは苦しいけれど、とても楽しい。デザイン思考や先端技術も積極的に取り入れて、見たことないものをつくりたい、そんな好奇心あふれるプロジェクトです。



風袋宏幸 教授

心 技 変



Point1



学年横断で育まれる
チームワーク！

プロジェクトは1年生の後期から履修できます。学年の異なる仲間とのコラボレーションを通して、グループの中で積極的に行動する主体性と、他者の立場から物事を捉える多角的視点を養います。

Point2



多彩なプログラムで
誰でも輝ける！

9名の教員が展開するプロジェクトは、アート作品の制作、学外イベントへの出展、地域の方々と連携したまちづくりなど多種多様です。あなたの好奇心を刺激するテーマにきっと出会えます。

Point3



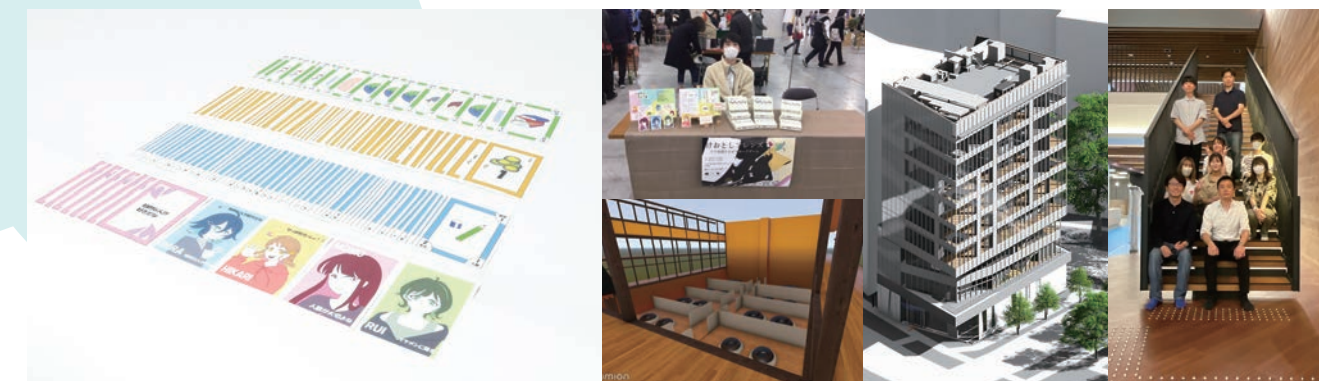
学生と教員が共に学び、
共に楽しむ！

プロジェクトは教員が知識や技術を一方的に教える場ではありません。学生と教員が関心を共有し、活発なディスカッションを通して互いに学び楽しみながら、創発的な成果を生み出していきます。

SF で 建築

建築分野のテクノロジーには、新しいアイデアが求められています。SF映画・SF小説・SF漫画の中から未来の建築像のヒントを探ります。その建築像を、CG・動画・3Dプリンター・ボードゲーム制作・切り絵・陶芸・ドローン操縦などの技術を習得することで表現してきました。今年度は、設備アニメーションや設備設計、AIの制作・研究に取り組んでいます。

未来の建築 仲良し 漫画／アニメ／小説

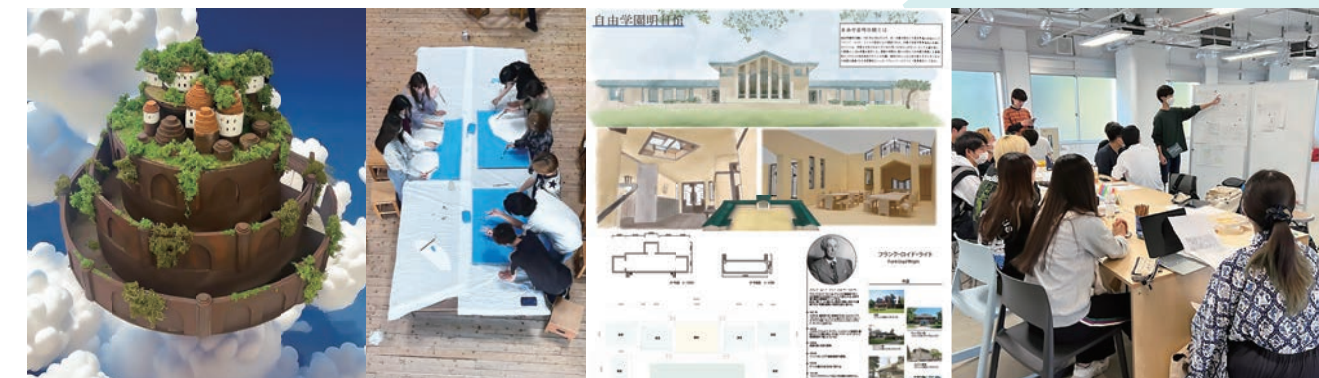


金政秀 教授

場所のキオク

場所と記憶をキーワードに、フィールドを舞台とした活動を行うプロジェクトです。まち歩きや地域の方々との交流を基盤とした歴史的な場所のマッピングや、場所の声を聞くストリートファニチャーの提案、水をテーマとしたデザインコンペへの参加、アニメ映画に描かれる仮想世界の建築の模型表現、建築家に着目した模型制作などに取り組んできました。今年度も新たな方法を模索中です。

地霊（ゲニウス・ロキ） 記憶 表象



佐藤桂 准教授

木デつくる

実際に、建築物（主に小規模木造建築物）やプロダクト等を、「つくる」という活動を通して、建築デザインの考え方・方法・プロセス等を実践的に学んでいくプロジェクトです。活動は設計にとどまらず、企画からデザイン、施工までをおこないます。毎年、学外の芸術祭への出展や、アートイベントへの展示をおこなうことにより、広く世界へ成果発信をしています。



水谷俊博 教授

建築設計 セルフビルド アート制作



絵 de けんちく

建築・都市・防災・生活をテーマに絵本を制作し、活動16年目になります。学年末にはグループワークで絵本を一冊仕上げ、外部コンテストに応募します。いきなり絵本は作れませんので、既販絵本の分析、話の展開が決まっているミニ絵本制作、即日ミニ絵本制作などの個人作業を経て、集大成の絵本を学期末に制作します。また、毎年本学の図書館パンフレットの表紙デザインを行っています。



伊村則子 教授

絵本 わかりやすさ 表現



さんぽ de HÜTTE

「〇〇×建築」、すなわち建築以外の何か（〇〇）から建築を考えるプロジェクトです。〇〇の一例は、生物です。その形態・組織・構成・振る舞い・成長過程を観察して、建築の課題と関連づけて考えます。その先に、いわゆるタテモノではない、建築の可能性を提示しようという試みです。作品制作のほか、ときにワークショップ、フィールドワーク、アートワークに取り組みます。



伊藤泰彦 教授

異分野融合デザイン バイオミクシー ストラクチャルアート



カタチ で 仕組む

構造物の模型制作などを通じて、構造物に働く外力に対して「カタチ」によって力がどのように流れるのかについて体感するとともに、構造的に合理的な架構となるように部材の配置などを「仕組む」、建築構造デザインの視点を習得することを目的としています。また、学生コンペに参加するなど協働作業に取り組むことで、グループにおける役割を担う責任感を養います。



高橋智也 准教授

建築構造デザイン 構造設計 架構



あわい de カタチ

本プロジェクトは「社会のあわいで建築する!」をテーマに、大学の外に出て1/1スケールのデザイン実践を行っています。これまでに横浜でストリートファニチャーや、埼玉県毛呂山町のマンゴー農家直売所、また鎌倉市内の住宅地におけるゴミステーションなどをオリジナルに設計し、自分たちで製作を行いました。つくる楽しさと難しさの両方を体感できる、やりがいのある活動です。



太田裕通 講師

実物制作 デザイン実践 学外フィールド



都市でACT!

大学のキャンパスを飛び出し、身の回りの何気ない環境を徹底的に面白がって、多様な方法による都市の把握・理解を試みています。そして地域の方々と連携しながら都市の魅力を高めるための調査研究やまちづくりへとつなげていきます。都市に蓄積した様々な「時間」の存在に目を向け、それによって紡がれる記憶やコンテキスト(文脈)を尊重しながら未来を描くというアプローチを大切にしています。



宮下貴裕 講師

まちづくり フィールドワーク 社会実験



プロジェクトのここが面白い!



絵 de けんちく

富成 優歌さん(3年)

都市でACT!

山崎 宇経さん(3年)

メディアでART

須崎 舞さん(3年)

ー皆さんが参加しているプロジェクトではどのような活動をしていますか?

須崎 **メディアでART**は、1307教室のリノベーションに取り組みながら、壁や天井など様々な場所にアートを展開しています。グループワークでの活動が中心で、今年度は天井にのれんのような曲面シートを取り付けた「ウエにカタチ」というアート作品をモーターで動かすアイデアを構想しています。

山崎 **都市でACT!**は、これまで銀座プロジェクトと富士吉田プロジェクトの2つがあり、それぞれの地域で調査・研究やまちづくりに取り組んできました。今年からは武蔵野市のコミュニティセンター(通称コミセン)を拠点としたプロジェクトが発足し、コミセンの魅力向上に向けて、地域の方々と連携したりコミセンのイベントに企画したりといった活動を展開しています。

富成 **絵 de けんちく**は、建築や空間をテーマとした絵本の制作と大学図書館パンフレットの制作が主な活動です。絵本については個人とグループで作品づくりに取り組み、図書館パンフレットは、それぞれが作成したデザイン案を図書館に提案

して、そのうちの一つが実際のパンフレットとして採用されます。今年は私が考案したデザインが選ばれました。

ー仲間と一緒に取り組むことにはどのような面白さがあるのでしょうか?

須崎 制作する過程ではすぐに上手くいくことばかりではないのですが、トライ&エラーを繰り返しながら試行錯誤する経験はとても貴重で魅力を感じます。毎回違うメンバーでグループを組んで行うディスカッションを通して、いろんなインスピレーションを受けることができます。

富成 時間をかけて作品づくりに取り組むことで、お互いの好みや価値観が理解できるようにするのが面白いです。学年が進むごとにグループでの役割も変わり、それまでの経験を活かして「今年はこういう風にやってみよう」と工夫できるようになってきます。

山崎 どのプロジェクトでも、自分の考えを相手に伝えて、反対に相手の意見を自分の中で再解釈するという、コミュニケーションをとりながら一緒に考えていくアプローチが大切にされていると思います。

ーでは最後に、高校生の皆さんにアピールしたいことを話してください!

山崎 僕のプロジェクトの面白さは、地域の環境を調査・分析したり現地の方と交流できたりするところだと思いますが、このような経験は他の授業ではなかなかできません。プロジェクトを通して敷地の環境や人々の生活を理解する方法を学べるので、それが設計製図などプロジェクト以外の取り組みにもつながっていると感じます。

富成 プロジェクトは自由科目なので履修しなくても問題は無いのですが、絶対に参加してほしい授業です。プロジェクトでの活動を通じて、成果発表の機会として摩耶祭やMU展などの大学行事にも積極的に参加するようになるので、学生生活が楽しくなると思います。

須崎 他の授業では一人で課題に取り組むことが多いのですが、プロジェクトは学年の垣根を超えて共同作業できる貴重な機会になっています。本当におすすめです!

ー皆さん、ありがとうございました。