

デザイン教育の現場を体験できる企画展 「ゼミ展 2026 デザインの学び方を知る」を東京ミッドタウンで開催

東京ミッドタウン・デザインハブ(構成機関:公益財団法人日本デザイン振興会、公益社団法人日本グラフィックデザイン協会、多摩美術大学 TUB)は、第120回企画展「ゼミ展 2026 デザインの学び方を知る」を2026年8月30日(日)から9月26日(土)まで開催します。2018年より開催し8回目を迎える本展は、全国の教育機関のゼミやクラスで取り組まれている様々なデザイン領域の課題内容と作品の展示を通して、社会の中で今どのようなデザイン/デザイナーが必要とされているのか、これからデザインの最前線に出ていく学生たちがその課題にどのように向き合っているのかを紹介する企画展です。

本年は全国のデザインを学ぶゼミを対象に公募で選ばれた8組9校が参加します。3日間にわたり開催する「オープンゼミ」では、全ゼミの取り組みを発表します。学生たちのプレゼンテーションにもご注目ください。



メインビジュアル(デザイン:栗辻美早)

●開催概要

名 称：東京ミッドタウン・デザインハブ第120回企画展「ゼミ展 2026 デザインの学び方を知る」

(英文)：Tokyo Midtown Design Hub 120th Exhibition

University Labs Exhibition 2026: Knowing How to Learn Design

会 期：2026年8月30日(日)～9月26日(土) 11:00-19:00(最終日16:00まで) 会期中無休・入場無料

会 場：東京ミッドタウン・デザインハブ(東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー5F)

主 催：東京ミッドタウン・デザインハブ(構成機関:公益財団法人日本デザイン振興会、公益社団法人日本グラフィックデザイン協会、多摩美術大学 TUB)

アートディレクション/グラフィックデザイン：栗辻デザイン 空間デザイン：原田 圭/DO.DO.

展覧会URL：<https://www.designhub.jp/exhibitions/seminars2026>

●ゼミ展2026 出展校一覧(50音順)

木更津工業高等専門学校 情報工学科 メディアデザイン実験室(吉澤陽介研究室)/京都芸術大学大学院 文化デザイン・芸術教育領域 文化企画構想研究室/慶應義塾大学 環境情報学部 鳴川肇研究室/芝浦工業大学 システム理工学部 山崎一也研究室(建築観光デザイン研究室)/多摩美術大学大学院 版画領域 版画集制作合同プロジェクト/日本大学 芸術学部デザイン学科・大学院芸術学研究 笠井則幸研究室/弘益大学 デザインコンバージェンス学部+千葉大学 工学部 総合工学科デザインコース 国際デザインワークショップ「AI x Iconotext」/早稲田大学大学院 基幹理工学研究科 表現工学専攻 橋田朋子研究室

●オープンゼミ

9月12日(土)13:00-16:00 日本大学、木更津工業高等専門学校、多摩美術大学大学院

9月13日(日)13:00-15:00 芝浦工業大学、京都芸術大学大学院

9月26日(土)13:00-16:00 慶應義塾大学、弘益大学+千葉大学、早稲田大学大学院

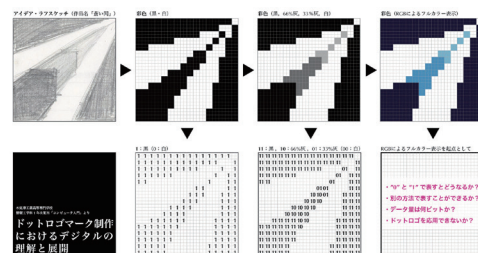
一般からのお問い合わせ先：東京ミッドタウン・デザインハブ E-mail：info@designhub.jp

●出展校(8組9校)展示課題

木更津工業高等専門学校 情報工学科 メディアデザイン実験室(吉澤陽介研究室)

課 題: 発想からデジタルの理解と展開 ～演習課題からのデザイン展開～
担当教員: 吉澤陽介

木更津高専情報工学科の演習課題から「ドットロゴマーク制作」「入出力装置製作」について、発想からデジタル化に至るプロセスを示し自由制作まで繋げます。このトライアルからデジタルの本質、高専ならではの学びと気づき、デザインとの関わりを示します。



京都芸術大学大学院 文化デザイン・芸術教育領域 文化企画構想研究室

課 題: 芸術環境分野特論6A「常滑:土から始まるプロジェクト」
担当教員: 久慈達也、高橋孝治

文化デザインの基盤となる調査研究力を養うフィールドワーク実習です。六古窯の一つである愛知県常滑市を訪れ、陶芸家の指導の下、土の採取から野焼きまでを体験します。今年度は「音」をテーマに制作し、文化資源としての土の可能性を探りました。



慶應義塾大学 環境情報学部 鳴川肇研究室

課 題: オーサグラフマップ&ビジョン
担当教員: 鳴川 肇

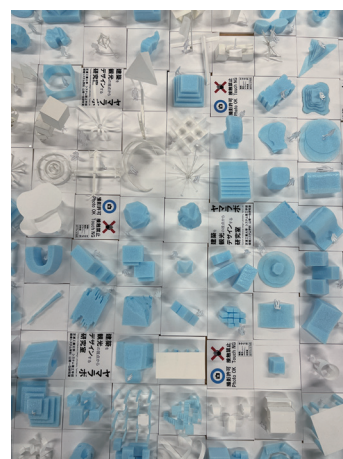
担当教員が開発した投影法(オーサグラフ)は、メルカトル図法やパノラマを改善する技術です。この図法による地図と写真の課題を展示します。我々の複雑で難解な地球全体を描くグラフィックス課題と我々が住む空間全体を写し取る映像課題です。



芝浦工業大学 システム理工学部 山寄一也研究室(建築観光デザイン研究室)

課 題: TeDe.てで。ヤマゼミ「カタチについて手で考えるドリル」
担当教員: 山寄一也

山寄研究室ゼミ(ヤマゼミ)の特色は、建築を単体ではなく、都市・環境・観光・メディアとの関係の中で捉え直し、これらに開くために、読み解き、構築する横断的デザイン思考にあります。そして、この建築を実現するのに必要なスキルを「カタチについて手で考えるドリル」で身につけます。



多摩美術大学大学院 版画領域 版画集制作合同プロジェクト

課 題：版画集 2026

担当教員：佐竹邦子

現代の版画芸術は、伝統的な版画から写真、デジタル、アートブックへと広がっています。その学びの一環として、学生一人ひとりがエディション（限定部数）を設定して制作した版画作品を、ひとつの出版物としてまとめ、企画から編集、デザインまでを手がけます。

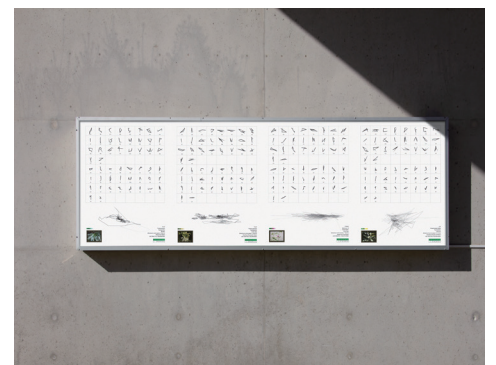


日本大学 芸術学部 デザイン学科・大学院芸術学研究科 笠井則幸研究室

課 題：身体性や動作、モノの輪郭から 見えない線の可視化を試みる

担当教員：笠井則幸

私たちは日常的に様々な動作（視覚言語）から感情や情報を読み取っています。当研究室では、身の回りやモノの輪郭に潜む「見えない線」を可視化し、新たなコミュニケーションデザインのあり方を模索しています。



弘益大学 デザインコンバージェンス学部 + 千葉大学 工学部 総合工学科 デザインコース 国際デザインワークショップ「AI x Iconotext」

課 題：Iconotextによる日韓言語文化の再解釈と遊びのデザイン

担当教員：坂部仁美（弘益大学）、張 益準（千葉大学）

日韓の学生が協働し、テキストとグラフィックの融合を意味する「Iconotext」をテーマに伝統的な遊びを再解釈しました。AIを発想の補助とし、文字・イメージ・身体感覚を結びつけながら、言語と文化を楽しく学ぶ学習ゲームの体験を提案します。



早稲田大学大学院 基幹理工学研究科 表現工学専攻 橋田朋子研究室

課 題：予想外な在り方に出会うための方法論と実践「引っ越しに乗って」

担当教員：橋田朋子

モノ・コトのまだ顕在化していない機能や価値を見つけるための方法論を社会動向とローカルな文脈を意識しながら考え、実践しました。「引っ越しに乗って」と名付けた方法論を通じて、対象の思いがけない特性や可能性を表現・体験できる装置を作りました。

