

!! Decide! !!

大垣女子短期大学

Ogaki Women's College
GUIDE BOOK

2020

デザイン美術学科

マンガコース

コミックイラストレーションコース

ゲーム・CGコース

メディアデザインコース



I'll Be A Professional



デザイン美術学科だから、できる！

プロを目指す 4つのコース

- マンガコース
- コミックイラストレーションコース
- ゲーム・CGコース
- メディアデザインコース
・デザイン分野・創作美術分野



目指せる 資格

- CGクリエイター検定
- Webデザイナー検定
- マルチメディア検定
- ICTプロフィシエンシー検定
- カラーコーディネーター
- ピアヘルパー など



プロ育成 専門職 一般職

学科長からのメッセージ

能動的にコースを選び、 将来につながる充実した2年間で

入学時の学生の思いはさまざまです。当初から、この分野のクリエイターになりたいと決めている人もいれば、じっくりと考えて、適性と目標を定めたい人もいます。

デザイン美術学科では、どのような思いにも応えられるよう、そして幅広い知識と技術を身につけられるように授業を編成しています。1年次前期に、コースに関係なく、学生の考えに合った授業を受講し、1年次後期からは、自ら選択したコースで、より深い学びを追求していきます。自分で選んで学ぶことで高まる意欲と創造性を柱として、すべての学生に充実した学生生活と、希望する将来を見据えた2年間を送ってほしいと願っています。



学科長
田中 久志
教授

教員紹介

学科長 教授 田中 久志

総合教育センター長 教授 茂木 七香

准教授 伊豫 治好

准教授 黒田 皇

准教授 長久保 光弘

講師 宮川 友子

●この他、豊富な非常勤講師陣が強力サポート

第47回卒業記念展展示作品

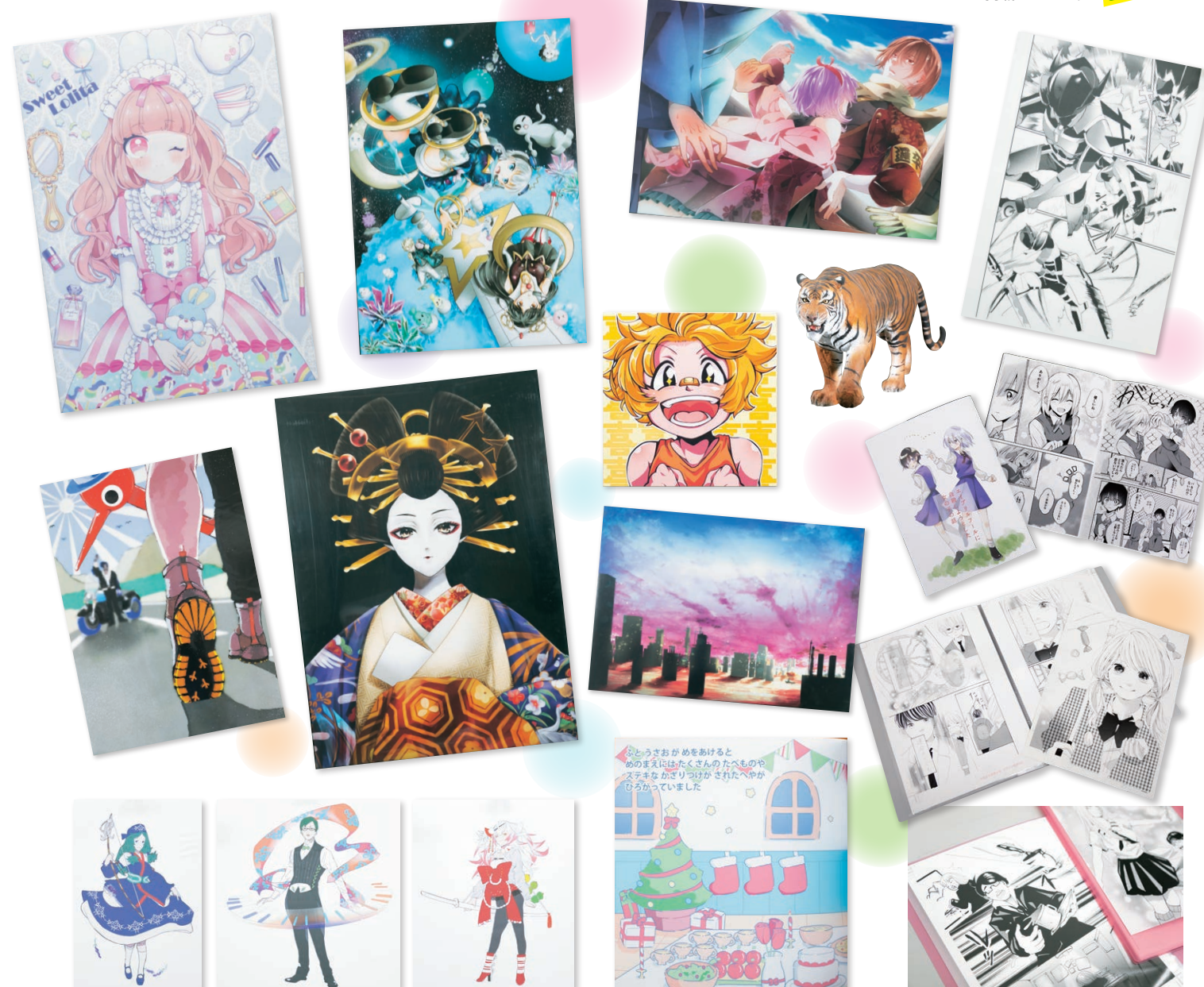
Art Work Gallery

先輩たちの2年間の学びの集大成。2年次前期に構想を練り、後期に本格的に作品を制作します。約1年かけて完成させた力作を展示します。

Webサイトでもっと
たくさんの作品を
掲載しています。



CHECK!



あなたの要望に応える、デザイン美術学科の学びと4つのコース

入学前

将来、
クリエイター、
デザイナー、
作家として
活躍したい。

展覧会や
コンクールに
応募してみたい。

同人活動を
趣味で行っていて、
これからも
続けたい。

美術系、
デザイン系の
高校に通っている。
または、
高校で美術部、
マンガ研究部
などに
所属している。

子どものころ
絵が得意だった
ので、もう一度
勉強したい。

普通科高校に
通っているけれど、
絵を描くのが
大好き。

新しいスキルを
身につけて
ゲーム業界に
就職したい。

アニメやマンガが
好きで、
同じ趣味の
仲間がほしい。

1年次前期

4つのコースを 横断的に 基礎から学ぶ

コースに関係なく興味のある授業を履修し、自分にあった表現方法をみつけることができます。

科目例

マンガ基礎

ペン画の技法や魅力的なキャラクター設定及びデザイン・ストーリー構成・コマ割りなど、ストーリーマンガの基礎を修得します。
作品を仕上げ、出版社への持ち込みを目指します。



キャラクター CG 基礎

ゲーム、アニメーション、映像業界で標準的に扱われているMayaを使って、CGキャラクター制作を行う授業です。必要な基本操作を最適に学び、形を作ること、色質感をつけることを修得します。
※2020年度 開講予定



ビジュアルリテラシー

情報社会における視覚表現の基本要素となる、「色彩と構成」「図表現」「写真撮影と加工」「アニメーション」の基礎を修得します。基本要素の表現特性を学び、目的に応じた適切なメディア表現を目指します。



描写基礎

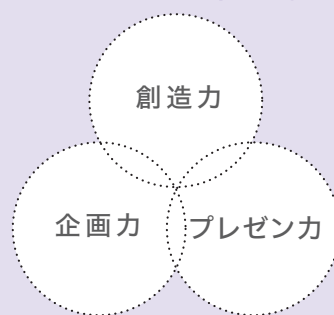
「道具」「描写姿勢」「観察」「タッチ」「トーン」「練り消し効果」「形態」「質感」「パース」「量感」「位置関係」など、デッサンを通じて、描写の基礎を学び、視覚表現の基本となる基礎描画力向上を目指します。



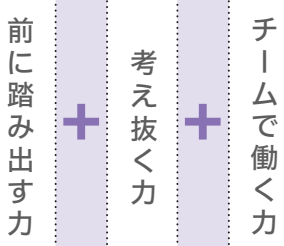
社会で輝くための キャリア教育

社会で必要とされるクリエイティブなスキルを、授業と1年次からのキャリア教育を通して身につけます。

クリエイティブカ



社会人基礎力



就職対策

教養・キャリア基礎演習Ⅰ

- 日本語学習(敬語の使い方など)
- チームワークを養う共同作業体験
- クリエイティブ業界で働くプロの講話 など

教養・キャリア基礎演習Ⅱ

- 自立するためのライフプラン
- 自己分析と自己表現
- 社会人としてのマナー
- 履歴書の書き方・面接練習 など

セルフポートレート

- 自分を「演出」する作品集制作

1年次後期より

マンガコース

MANGA COURSE

数十人のマンガ家を輩出
実績ある

マンガ教育プログラム

現役マンガ家の教員が、人物・背景・画面構成・ストーリーづくりの基礎から、マンガ家としての心構えまで伝授。コース開設20年以上の実績があなたの夢を後押しします。

主な専門科目

- 1年次 マンガ基礎
マンガ学 など
- 2年次 ストーリーマンガ
ストーリーマンガ研究 など



卒業後

- マンガ家
- マンガ家アシスタント
- イラストレーター
- 似顔絵師 など



コミックイラストレーションコース

COMIC ILLUSTRATION COURSE

キャラクターデザイン、
デジタルペイント、背景画を学び、
コミックイラストレーターを目指す

業界標準の描画ソフトであるCLIP STUDIO PAINTやPhotoshopを使用し、イラスト・ゲーム業界で必要とされるスキルを身につけます。

主な専門科目

- 1年次 コミックイラストレーション基礎
背景画 など
- 2年次 コミックイラストレーション応用Ⅰ・Ⅱ
キャラクターデザイン など



卒業後

- コミックイラストレーター
- キャラクターデザイナー
- デジタルペインター
- ゲーム業界/
アニメ業界
など



ゲーム・CGコース

GAME・CG COURSE

3DCGを学び、
ゲーム、アニメ、映像業界で
活躍できるクリエイターを目指す

ゲーム、アニメーション、映像業界で扱われているMayaを使用し、CGキャラクター、CGアニメーション、CG背景制作のスキルを身につけます。描画力と演出力を身につけて、魅力的なキャラクターを創ります。

主な専門科目

- 1年次 3DCG基礎
フィギュア入門
- 2年次 CGワークⅠ
CGワークⅡ など



卒業後

- ゲームクリエイター
- CGクリエイター
- モーショングラフィッカー
- 背景クリエイター
など



メディアデザインコース

MEDIA DESIGN COURSE

デザイン分野
デザイン思考を学び、情報発信力を
創作美術分野
アート活動を通じて、感動の発見を

デザイン分野では、地元のWeb・印刷会社やメーカーのデザイン部署への就職を目指して学修します。創作美術分野では、感性を豊かにし、ひらめきと感覚を鋭敏にすることを目的に、さまざまな美術表現を探索します。

主な専門科目

- 1年次 デザインワーク基礎
絵本、イラストレーション
- 2年次 デジタルクリエイションⅠ・Ⅱ
創作アニメーションⅠ・Ⅱ など



卒業後

- デザイン分野
 - Webデザイナー
 - グラフィックデザイナー
 - 雑貨デザイナー など
- 創作美術分野
 - 美術・イラスト・
絵本作家
 - 美術教室講師
 - 学芸員補 など



営業職／販売職／事務職／OAオペレーター／PCインストラクター／プランナーなど、多様な職種への道も広がります。

MANGA COURSE



誰であろうと
ぶっ飛ばす！

20年以上のマンガ教育実績 数十名のマンガ家を輩出

マンガを描くことが好きな人は、プロのマンガを見よう見まねで描いたり、あるいは書店に数ある「マンガの描き方」を参考に描いてきたと思います。しかしマンガには、それだけではわからない技術、技法が多くあります。本コースでは、現役のマンガ家である教員の指導のもと、ペンテクニックに始まり、キャラクターの表情、ポーズ、効果線、背景などの描画方法から、生き生きとしたキャラクターの生み出し方、魅力あるストーリー作りと、マンガ制作の基礎から応用まで、豊富なカリキュラムで、幅広く身につけます。

イラスト：三宅 佑佳



ここが
Point

マンガ原稿 持込研修

東京の出版社へマンガ作品の持ち込みをする研修です。自ら出版社にアポイントを取り、編集者から直接作品へのアドバイスを受け、その後の作品制作に生かしていきます。2年次は、授業で制作した作品を持ち込みます。1年次は、授業外で制作した作品を持ち込むことが可能です。



Pick Up!
カリキュラム

ストーリーマンガ

マンガをトータルで構成し、完成させる技法を学ぶ

マンガ基礎など、他の授業で学んだマンガの表現力や描画力を生かし、ストーリーの組み立て、コマ割り、キャラクターの配置、画面構成、背景の描き方などの基本的な内容から、ストーリーの展開・構成・シナリオの質をより高めるための方法など、自分の思いを読者に伝える、ストーリーマンガの制作に必要なスキルを学びます。プロのマンガ家である教員の指導のもと、出版社への投稿・持ち込みを目指し、16ページ以上の作品をオリジナルのキャラクターとストーリーで制作します。



シナリオ基礎

面白いマンガの基礎を作る

建物を建てる時、外観がどんなに立派でも、骨組みがしっかりしていなければ、それはよいものとは言えません。ストーリーマンガを作るうえで、シナリオは骨組み、ネーム（絵コンテ）は設計図です。「面白いマンガ」を支える基礎を学びます。



情報マンガ

情報を分かりやすく、面白く伝える

ビジュアル表現に優れているというマンガの特性を生かし、読む人が得たい内容や知識といった「情報」を、わかりやすく面白く伝える方法を学ぶとともに、ストーリーマンガの組み立て方の基礎を修得していきます。



COMIC ILLUSTRATION COURSE



一枚絵で魅了する イラストレーターを目指す

マンガから派生したコミックイラストレーション。かつてはマンガ家が、ライトノベルの表紙や挿絵を余技として描いていたものですが、今では立派にジャンルを形成し、作家はコミックイラストレーターと呼ばれ、活躍の場は広告業界、ゲーム業界などに広がり、人気の職業となっています。しかし、一枚の絵で世界観を表現し、見る人を魅了しなければいけないだけに、制作するにはデッサン力・線の描画力・彩色・構図力・背景描画力、更に見る者の心を掴むキャラクター造形の能力など、さまざまなスキルが必要になります。本コースでは、これらのスキルを豊富なカリキュラムで修得します。

Pick Up!
カリキュラム

キャラクターデザイン

デジタルツールを修得し、オリジナルキャラクターを生み出す

この授業では、キャラクターを生み出すための考え方や発想法に始まり、形になったキャラクターを制作していきます。キャラクターデザインを学びながら、Photoshopの基本操作を修得することができます。骨格・筋肉・重心・パースなどの理解や、デフォルメのバランス・色塗りの方法・ブラシの活用・ハイライトとカゲの描写など基礎から応用まで個別で指導することで、個々の特性を引き出し、魅力的なキャラクターを制作していきます。



ここが
Point

最新のデジタルソフト、 ツールで描く

業界標準ソフトである「CLIP STUDIO PAINT」「Adobe Photoshop CC」、そして「Wacom Cintiq 液晶タブレット」を1人1台使用できる環境が整っています。これらのソフト、ツールを日常的に使用することで、コミックイラストレーションの主流であるデジタル描画、彩色に親しみ、プロの世界で通用する技術と感覚を身につけていきます。

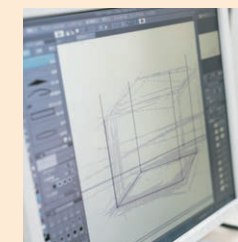


イラスト：中山 唯

背景画

世界観を、魅力的に

背景画は、思い描くイメージを形にするには必須のスキルです。この授業では、CLIP STUDIO PAINTを用いて背景を描く上で必要な理論を知り、理解した上でより魅力的な表現を身につけます。



コミックイラストレーション応用 さらにランクアップした作品を描く

キャラクターをただ描くだけでなく、正しくパースを理解して、背景とキャラクターをマッチさせる。あるいは小道具を正確に描き、イラストに説得力を持たせるなど、他の授業での学びを生かして、生き生きとした画面作りを目指します。



GAME・CG COURSE



ゲーム、CGで絵を創ることを仕事にしたいあなたへ

ゲーム、アニメーション、映像業界で扱われている3DCGソフトのMayaを使用し、キャラクター、アニメーション、背景制作のスキルを身につけます。

Mayaは、生命感、美しく高精細なCG表現が可能なソフトです。描くことやパソコンが未経験でも、簡単に基本操作を覚えることができるよう、個別に丁寧に対応することにより、制作に必要なスキルを修得することができます。学んだ画力とCG表現を結び付けることにより、魅力的なキャラクター制作が可能となり、自分で考えたキャラクターに、命を吹き込むかのような楽しさが体感できます。



イラスト：三宅 佑佳

ここがPoint

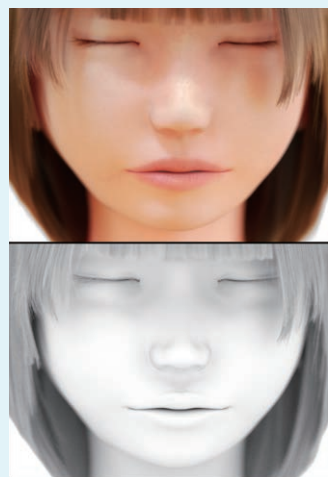
Autodesk Maya

Mayaは、CGデザイナー、アーティスト、CGアニメーターのための3DCG制作ソフトです。ゲーム、映画、TV番組、アニメなどの大切なCG作りに使用されています。想像を描き出す、今まで見る側だったCGを、身近に作れるようになります。今後VR（バーチャルリアリティ）の普及とともに3DCGの需要はますます高まると考えます。ぜひ、3DCG制作の魅力に触れてみましょう。

AUTODESK® MAYA®

Pick Up!
カリキュラムキャラクター CG ※2020年度開講予定
絵が好き、を仕事に

3DCGキャラクターを制作する授業です。キャラクターを制作するためには、形を作ることから始まり、色や質感もデザインします。関連科目を体系的に履修することにより、パソコンで絵を描いたことのない方や3DCGに触れたことのない方も安心して、基本操作をマスターでき、本学ならではの基礎描画力向上カリキュラムとあわせて、ゲーム、CG業界に必要なスキルを獲得します。

CGワークI
3DCGアニメーションを学びます

3DCGによるショートアニメーションを制作します。キャラクターを動かす、作りたい場面を演出することは、アニメやゲームが好きな人にとって、作ってみたいアイデアをかなえるチャンスです。また、映画、アニメーション、ゲームで、素敵なモーションにひかれた人にも、お勧めの授業です。

CGワークII
3DCGによる背景画制作を学びます

じっくり絵を描くことが好きな人、背景画が好きな人、さまざまな世界観を景色として想像することが楽しい人や、ゲーム、アニメーション、CG業界で働きたい人にお勧めの授業です。



MEDIA DESIGN COURSE



デザイン分野

創作美術分野

アートで感動を見つけ、
デザインで設計力を身につける

デザイン分野では、企業のデザイン部署や専門職への就職を目標として学修を進めます。初心者には必要なパソコンやソフトを理解し扱えることを目指し、中級者はさまざまな実践的な課題を通じてより訴求する作品の制作を目指します。同時にデザインの美意識やアイデアの出し方も学びます。

創作美術分野では、感性を豊かにし、ひらめきと感覚を鋭敏にすることを目的に、静止画表現領域と動画表現領域について学びます。静止画表現領域では、絵画、絵本、造形ワークショップ、美術鑑賞などについて学びます。動画表現領域では、アニメーション制作の仕組み、アニメーション表現の基礎、玩具制作などについて学びます。

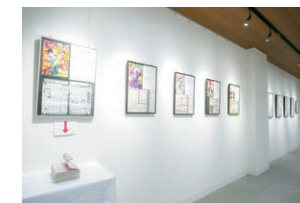


イラスト：中山 唯

ここがPoint

ギャラリー

校内にあるギャラリーにて、在学生や卒業生の活動紹介や作品展示、地域の方々の作品展示などを行っています。さまざまな展示を通じて、感動を共有したり、心情を分かち合ったり、知的好奇心に火がつき高揚感を覚えたり、心のエネルギーが充填されたりすることで、自分の制作意欲を高める場となっています。また、コースや学科を越えて制作、鑑賞が好きな人々の交流の場となっています。

Pick Up!
カリキュラムグラフィックデザイン
印刷物などの具体的な制作を通じて実践的に学ぶ

グラフィックデザインの分野において、より実践的な課題を通して、社会でどのように役立っているかを学びます。例えば「DM/ハガキの制作」では、郵便ハガキの構成要素を確認し再現すること、また自分のテイストにあった絵柄とタイポグラフィの組み合わせを演出することなどを学びます。「イラストレーションポスター」では、地域のイベントなどを想定したポスターを制作します。「パッケージデザイン」では、既存の商品について学んだのち、新しいイメージを与えたパッケージの制作を行います。

創作美術入門 ※2020年度開講予定
表現の多様性に触れ、今後の発想を豊かにする

静止画課題として、絵具による絵肌の探求や造作、美術鑑賞を通じ、創作や美術の楽しみを探ります。動画課題として、アニメ玩具制作を通じ、動きの原理を学び、原画作画体験により、動き表現の基本に触れることで視覚や心理的效果を、またアニメーション鑑賞により動画表現の多様性について学びます。

デザインワーク基礎
クリエイティブ職への就職を目標とした基礎科目

チームでデータを扱う仕事である事を前提に、データの管理方法、データの保存形式、IllustratorやPhotoshopといったグラフィックソフトのスタッフ間のデータ共有と、作業時間短縮を念頭に置いた現場レベルでの使い方を学びます。



One Day

学生の日

デザイン美術学科学生、一日の流れの一例をご紹介します。

大垣駅から 通学用路線バスで 10分

名古屋駅から大垣駅まで30分、岐阜駅まで10分、彦根駅から40分。
そして大垣駅からは、
無料のバスで、
いざ出発。



授業 【教養科目/専門科目】

大垣女子短期大学ならではの豊富な教養科目を1年次から受講します。
基本的な思考力や、コミュニケーション能力を身につけることで、将来につながる総合的な判断力を養います。



ランチタイム

みんな大好き、お昼の時間。カフェテリアで本日のランチを楽しむよし、サロンでお弁当もよし。天気の良い日は外でランチも♪



授業 【専門科目】

マンガ系、イラスト系、ゲーム系、デザイン系、美術系。特に1年次前期は、いろんなジャンルのいろんな授業を受けてみよう。



放課後 (サークルなど)

サークル活動には、体育系もあれば文化系もある。どちらを選んでも、仲間との交流は楽しいね。他学科の友だちを作るチャンスもあるよ。



PICK UP

キャンパスライフ

2年間の学生生活の中で、体験できる行事は盛りだくさん。学内外で学んだり、友だちと一緒に楽しみながら学んだり。一歩踏み出すごとに、感動や思い出も、どんどん広がり、増えていきます。



みずき祭

大学祭であるみずき祭は、毎年多くの来場者で賑います。授業で制作した作品を展示したり、自作のイラストや本を販売したりと、作品を見てもらえる大事な機会。他にもサークルの出し物や友だち同士で屋台の運営をしたり、食べ歩きをしたり、学生同士の仲も深まります。

就職支援

企業ガイダンスへの参加や履歴書の書き方、試験対策、面接のマナー、スーツの着こなし、メイク講座など、卒業後の進路を決めるための大事な準備を進めています。



スキルを生かせる 課外活動

大垣市を中心に、市役所や企業、高校からも、イベントなどでの似顔絵描きの依頼があります。他にも防犯のための4コママンガなど、産・官・学との連携の取り組みを行っています。



学外研修

さまざまな場所を訪れて描写力を高める「スケッチ研修」、歴史的建造物、宝物など、日本古来の文化にふれる「古美術研修」、出版社へ自作マンガを持ち込み、編集者から直接アドバイスを受けられる「マンガ原稿持込研修」、パリにある協定校(ユーラジウム校)で学ぶとともに、異文化交流、美術館訪問と、価値観と視野が広がる「フランス研修」など、学外での多くの研修が、美術観を深めます。



図書館

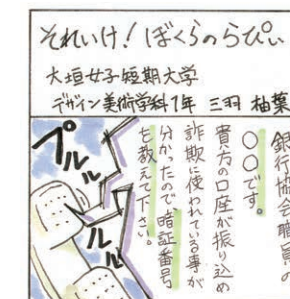
マンガ、イラスト、デザイン、美術関連の参考書や、マンガ単行本、DVDが充実しており、授業に生かしたり、個人で学んだり、スキルアップに欠かせない場です。



イラスト: 井戸 花、片桐 沙矢香、河合 璃乃、
佐々 綾乃、杉本 美海、宮田 析歩、三羽 柚葉

卒業記念展

2年間の学びの集大成です。2年次前期に構想を練り、後期は本格的に作品を制作。約1年かけて完成させた力作を展示します。



「絵が好きっ!」

その気持ちに応える大垣女子短期大学の多彩な入試

高校で美術やデザインを学んでいる人はもちろん、「とにかく絵を描くのが好き」「デザインのことを学んでみたい」という人たちにもデザイン美術学科の扉は開いています。あなたの得意を生かせる入試区分でチャレンジすることができます。

A

普段の制作活動を総合的に評価してほしい

B

高校の成績を評価してほしい

C

実技試験で評価してほしい

D

学力試験で評価してほしい

E

作品を評価してほしい

タイプ	入試区分	選考方法
A B E	AO入試(専願)	作品審査 個人面接(エントリーに基づく口頭試問を含む) 書類審査
B C E	指定校推薦入試	実技(マンガ制作または鉛筆デッサン)または作品審査 書類審査
B C E	推薦入試 第一期・第二期 公募推薦(専願・併願)	実技(マンガ制作または鉛筆デッサン) または小論文 および作品審査、書類審査
B C E	推薦入試 第一期・第二期 自己推薦(専願)	実技(マンガ制作または鉛筆デッサン) または小論文 および作品審査 個人面接、書類審査
C D	一般入試 第一期	国語総合(現代文のみ) 実技(マンガ制作または鉛筆デッサン)、書類審査
C E	一般入試 第二期・第三期	実技(マンガ制作または鉛筆デッサン) または小論文 および作品審査、書類審査
E	社会人・ 学士等特別入試 第一期・第二期・第三期	作品審査 個人面接、書類審査
C	外国人留学生入試	小論文(日本語) 実技(マンガ制作または鉛筆デッサン) 個人面接、書類審査

※入試内容は変更となる場合があります。詳細は必ず入学試験要項をご確認ください。

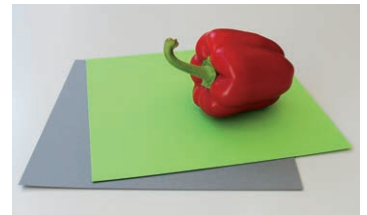


実技試験・作品審査内容

選考方法	内容	時間	用紙サイズ等	注意事項等
マンガ制作	『ことば』から連想するシーンの作画	90分	B4判程度	鉛筆またはシャープペンシル(H~2B)、消しゴム、30cm程度の直定規を持参のこと
鉛筆デッサン	卓上静物のデッサン	90分	四つ切	鉛筆(2H~4B)、消しゴム、練りゴムを持参のこと
小論文	テーマに対して自らの視点に立った感想を述べる	60分	600字程度	併せて下記「作品審査」を実施
作品審査	自作品持参に基づく口頭試問	10分程度		下記の指定課題と自由課題の両方を持参のこと □指定課題／マンガ制作または鉛筆デッサン □自由課題／マンガ、イラストレーション、デッサンなど。3点以内。

過去問題例

【鉛筆デッサン】



【マンガ制作】

「励ます」という言葉からシーンをイメージし、枠の中に作画しなさい。

- ・2人以上の人物を描き入れること。
- ・画面は縦、横どちらの向きで作画してもよい。
- ・複数のコマに分けずに、ひとコマで作画すること。
- ・フキダシを使う場合は、その中に入れるセリフを含めて一つだけとする。(使わなくてもかまわない。)

大垣女子短期大学デザイン美術学科の取り組み

ガールズクリエイターコンペティション2019

大垣女子短期大学デザイン美術学科では、次代を担うクリエイターの発掘・育成を目的として「ガールズクリエイターコンペティション」を開催し、作品を募集しています。絵が大好きなあなた、自分の絵を評価してもらいたいあなた、ぜひチャレンジしてください！

- ◆応募資格
大垣女子短期大学 デザイン美術学科受験希望者
- ◆受賞者特典
最優秀者 1名
1年次授業料(60万円)および入学実技試験免除
優秀賞 2名
1年次前期授業料(30万円)および入学実技試験免除
入賞 該当者
入学実技試験免除

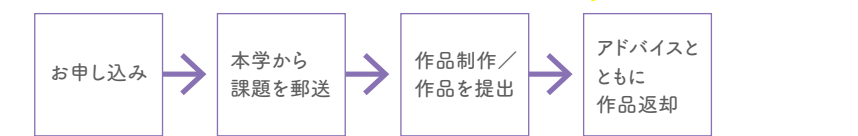
応募要項・詳細はWebで **CHECK!**

ご応募いただいた方全てに審査員講評をお送りします。

通信添削講座

「自己流で描いているけれど、もっと上手になりたい」というあなた、本学教員による無料の通信添削講座を受けてみませんか？

◆添削の流れ



通信添削の詳細はWebで **CHECK!**

持ち込み作品講評

オープンキャンパス全日程で、皆さんが制作した作品の講評を行っています。各コースの教員が個別にアドバイスをします。





01

在学中の経験を大切に、
イラストレーターとして人生を切り拓く

イラストレーター
(フリーランス)
ペンネーム
NORICOPOさん

2014年度卒業
愛知県出身

Twitter: @noporico

自宅を仕事場にキャラクターデザインやCDジャケット、ソーシャルゲームイラスト、グッズイラスト、4コママンガなどを制作しています。現在は、「クソハムちゃん」というオリジナルキャラクターのグッズ展開を中心に活動しています。アプリで『生きぬけ!爆走!クソハムちゃん』というマンガも連載させていただくことができました。

私は、幼い頃から絵を描くことが好きで、将来は絵を描く仕事をしたいと思っていました。商業科の高校に通っていたので、簿記やビジネス、コンピューターの勉強をしながら好きな絵を描いていました。

進学先はイラストに専念できる短期大学を探しており、イラストの他にもアニメーションやデザインなど、さまざまな分野を学べる大垣女子短期大学に惹かれ入学を決めました。

在学中は大好きな絵について思う存分学ぶことができ、気の合う友人もたくさんできて充実した生活を過ごしていました。授業で初めてさわるデザインソフトやアニメーションソフトは、慣れるまで時間がかかりましたが、先生方が一から丁寧に指導してくださったおかげで楽しく制作することができました。大垣女子短期大学の先生方は、親身になって相談に乗ってくださる方ばかりです。

フリーランスという立場は責任が大きく不安もありますが、自ら人生を切り拓いていく感じがとても楽しいです。

在学中に身につけた積極的に学ぶ姿勢を大切に、これからも楽しく絵を描き続ける自分でありたいです。

ハムスターをモチーフにした「クソハムちゃん」は、在学中、友人と遊んでいる時に描いたハムスターのイラストから生まれたオリジナルキャラクター。LINEスタンプ、コラボカフェ、ヴィレッジヴァンガードさんでぬいぐるみやパーカー、ラウンドワンさんでUFOキャッチャー用の商品など展開しています。



02

一つの仕事に限定せず、自分の能力で
できることを幅広くやっています

フリーランス
(イラストレーター
デザイナー・マンガ家など)
ペンネーム

江口 友火さん

2009年度卒業
岐阜県加茂郡出身

オープンキャンパスでの体験授業や、卒業生の実績で、大垣女子短期大学への進学を決めました。マンガ持ち込み研修では直接編集者に作品を見もらうことで、自分の方向性や課題を知る良い機会になりました。私は、こだわりが強かったことから、コースの中でも1、2位を争うほど作品の完成が遅かったのですが、その性格を先生が見抜き、的確な指導でスムーズに制作ができるようになり、今の仕事に生きています。

大垣女子短期大学での濃密な2年間は、きっとあなたの夢をかなえてくれます。



アイア株式会社



03

保育園事務の傍ら、
備品のデザインに携わっています

中央保育園
西方寺認定こども園(事務職)
田畑 萌子さん

2015年度卒業
熊本県水俣市出身



専門学校と迷いましたが、大垣女子短期大学は教養科目も充実し、短期大学士という学位が取れることが決め手となり、進学を決めました。在学中は「こども祭」にボランティアとして参加し、子どもと接する楽しさを感じ、その成長をサポートできたと今の仕事に興味を持ちました。

事務の仕事をする傍ら、お遊戯会で使う背景の絵や大道具の制作に携わる機会が多くあり、在学中にイラストを学んだ経験が生かされています。



04

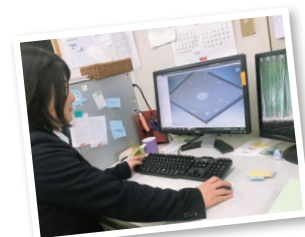
在学中の学びを生かし、CADを使って
自動化設備の設計をしています

株式会社
トウメイエンジニアリング
守屋 早耶香さん

2016年度卒業
岐阜県岐阜市出身



工場や生産現場の作業ラインで必要とされる自動化設備の設計と、海外事業部で現地技術者の教育やプロジェクトの計画・指示を担当しています。機械の構想や設計を練る際は頭の中でアイデアを描いてスケッチをします。また、粘土を使ってパーツの構想を練ることもあり、コースで学んだ、思い描いたものを形にする力や、スケッチで学んだ描写力が生きています。授業以外でもサークルなどで他学科の人とも友だちになれる可能性豊かな場所。そして何より、自分の好きなことに幅広く挑戦できる大学だと思います。



在学生の活躍

■第19回百合姫コミック大賞
(コミック百合姫2018年8月号)

奨励賞(瑞璃賞) 「明日は言えるかな」(P.N 純玲)

■りぼんマンガスクール+
(りぼん2018年12月号)

もうひと息賞

「まほうの手」
(P.N 伊瀬 友香)



■第1回
りぼん4コマまんがコンテスト

入賞 「額縁の主さん」(P.N 伊瀬 友香)

卒業生の活躍

■第41回月刊シリウス新人賞

コミック販売部特別賞

牧村 祐奈
「いつも不機嫌な
焰君の事件簿」



■第83回
BE・LOVEマンガ大賞

佳作 牧村 祐奈「青をたどる僕」

近年の就職実績

□企画・デザイン職

アイチマイクロ(株)
(株) アクト
アトリエあまのじゃく(株)
(株) 印刷工房
(株) eSPORTS
(有) エス・プロダクト
岐阜製版(株)
(株) コームラ
(株) 彩工社
ジェビーエフ(株)
ヨツハシ(株)

□民間企業

(株) 天木 鉄工
イオンリテール(株)
(株) カトノ
(株) 河合 寿司
(一財) 岐阜健康センター
(株) 飛騨高山美術館
(株) ゲンキー
(株) サイトー電子
(株) 生活協同組合コープぎふ
(株) 大東 化工
(株) TSUCHIYA
(株) トウメイエンジニアリング
(株) パロー
ヨシテク工業(株)
他
(一部紹介・順不同)

Welcome

Open Campus

キャンパスライフを体験できるさまざまな企画が盛りだくさん!

大学案内やWebサイトではお伝えしきれない大垣女子短期大学の魅力をぜひ感じてください!



オープンキャンパス

全学科
開催

2019

5/26
SUN

6/15
SAT

7/7
SUN

7/28
SUN

8/24
SAT

9/14
SAT

12/15
SUN

2020

3/20
FRI

◆学科紹介

学科の学びや各コースなどについて
の説明を行います。



◆体験授業

入学後に学ぶ専門的な授業を体験♪
毎回違った楽しい企画が満載!



◆持ち込み作品講評

皆さんの制作した作品に、教員が
アドバイスします。



デザイン美術学科の最新情報は
Twitter公式アカウントで!

 @owc_design

授業見学会

2019

7/25
THU

11/4
MON

実際の授業を見学して、普通の大学の
雰囲気を感じることができます。

※授業見学会の開催日程は学科によって異なります。



開催時間など詳細、予約は本学Webサイトでご確認ください。

CHECK!



大垣女子短期大学

OGAKI WOMEN'S COLLEGE

〒503-8554 岐阜県大垣市西之川町1丁目109番地

TEL/0584-81-6811(代表) 0584-81-6819(教務・広報課)

FAX/0584-81-6818 E-mail/info@ogaki-tandai.ac.jp

www.ogaki-tandai.ac.jp