



大垣女子短期大学

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

心が通う
キャンパス

OGAKI
WOMEN'S COLLEGE

GUIDEBOOK 2021

独自のキャリア教育 そして多様な出会いが 個々の才能を 次のステージへ導く

将来はクリエイターとして活躍したい、ゲーム・マンガ・アニメが好きで勉強したいなど、さまざまな想いに応える幅広いカリキュラムを構築。2年間の学びで自分に合った表現方法を見つけ、社会に求められるアイデアや新しい世界観を持つ魅力的な社会人を目指します。

POINT

「心が通うキャンパス」の支えとなる、大垣女子短期大学の総合力

総合短期大学の メリット

専門知識にとどまらない
人間性を高める教養科目を学び
他学科の多彩な学生とも交流



社会で輝く 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1年次から身につける



アカデミック・ アドバイザー制度

学生一人ひとりに合った
指導を実施するとともに
保護者とも連携して学びを支える



横断的に学ぶ

コースに捉われず
興味のある授業を履修して
自らの表現方法を学ぶ



コミュニケーションの 幅を広げる

個々の才能を開花させ
ビジュアルによる
コミュニケーション能力を身につける



MESSAGE

デザインのチカラを体現し
社会で輝く存在へ

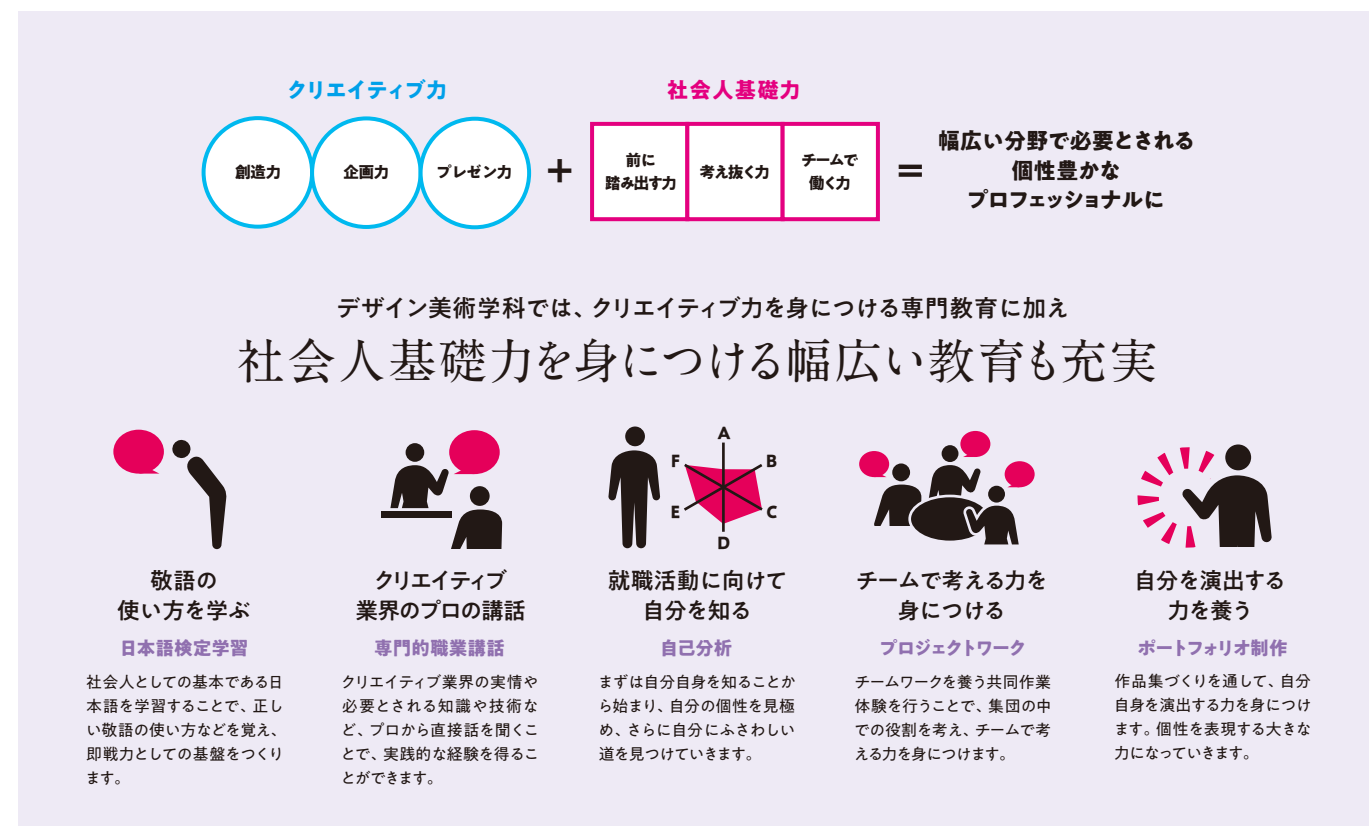
学科長 教授 田中 久志



専門コースを決定するのは1年次後期からですが、1年次前期の間にもさまざまな分野の基礎科目を学ぶことができるため、目標が明確な人も、これから見つけようとしている人も、しっかりと自らの進路を検討、選択することができます。もちろんその間、各分野のエキスパートである教員たちが、学生個々の目標を全面的にバックアップ。少人数制のメリットを生かし、技術ばかりでなく、社会の中で必要なコミュニケーション能力も養っていきます。そして卒業後は、デザインのチカラを体現できる存在として活躍して欲しいと願っています。

クリエイティブ力+社会人基礎力で

個性あふれるプロを目指す



OG VOICE

マンガ家

浅野 あやさん
マンガコース 2006年卒業

在学中だけでなく
卒業後も頼れる
先生方の存在

現在、小学館から発行されている「cheese!」という雑誌で、「ねえ先生、知らないの?」という作品を隔月連載しているほか、デジタル雑誌「&FLOWER」にも月1で連載しています。マンガ家は、小学生の頃からの夢。時間があればマンガを描き、高校生の時には雑誌に投稿していましたが、全て自己流でした。進路を決める時期に大垣女子短大にマンガコースがあるのを知り、入学。マンガの基礎知識、技術を確実にモノにすることで、マンガに厚みが増し、完成度がグッと高くなりました。それに、信頼できる先生方と出会えたのも大きな収穫でした。卒業後も先生に仕事の相談をしたり、アシスタントを紹介していただいたり、とてもお世話になっています。



代表作「ねえ先生、知らないの?」
TVドラマ化もされました。
◆毎日放送「ドラマ特区」枠にて、2019年12月から全6話が放送。



仕事では学生時代に習った
基礎の大切さを実感しています。

OG VOICE

グラフィックデザイナー

小崎 彩さん

マンガコース コミックデザイン 2012年卒業
サンメッセ株式会社勤務

仕事をするうえでの
大きな武器を
大垣女子短大で得られました

絵を描くことやモノづくりが好きで、高校はデザイン工学科を選択。知識や技術をさらに深めるため、大垣女子短大に進学しました。今はグラフィックデザイナーとしてリーフレットやポスター、冊子、パッケージのデザインのほか、カットイラスト制作など幅広い業務を任せてもらっています。私の強みの一つが、イラストが描けること。デザイナーでもイラストを描ける人は少数のため、私の大きな武器になっています。これは在学中にイラストに関するさまざまなことを学び、デッサンで基礎技術を固められた結果です。おかげで今、お客さまの要望に応えるイラストを描けていますし、自分にしかできない仕事を呼び込むことができています。



勤め先の会社案内です。
大勢のスタッフが協力して仕事に取り組んでいます。



パッケージ印刷のサンプル。
さまざまな特殊加工の特徴がわかるようにデザイン。



自作のイラスト。
タッチ見本として
お客さまへの提案に
用いられます。

OG VOICE

デザイナー兼 PBお客様相談室

本間 菜奈さん

マンガコース 2018年卒業
ゲンキー株式会社勤務

好きなことを仕事に!
夢へのステップを
着実に上がっています

店舗で売場スタッフとして勤務した後、本社の営業企画販促課に配属され、チラシから店舗に設置する販促物まで幅広いデザインを手がけました。現在は自社のプライベートブランド商品のパッケージデザインや問い合わせ対応を担当しています。夢だったマンガ家ではなく、この仕事を選んだのは「自分には社会経験を積む必要がある」と感じたから。大垣女子短大に入学する前は絵を描くことしかできなかった私ですが、在学中に多くのスキルを身につけ、客観的に将来の夢を描けるように。今は、現職の経験を生かしたマンガをいつか描きたいと考えています。好きなことを仕事にもつなげたいと考えている高校生のみなさんに、自信を持って大垣女子短大を薦めたいです。



パッケージデザイン担当になる以前に制作した
店舗チラシ。



店舗に設置するポスターやPOP類、
のぼりなどのデザインもしました。

確かな基礎力を支えに、各分野のプロへと成長する2年間

デザイン
美術学科の
特色

- 1年次前期は各コースの基礎を学び自身の特性を見極め、1年次後期に1つのコースを選択
- 1年次前期に築いた基礎力を、就職活動までに即戦力へと育てる実践的なカリキュラムと講師陣
- 共通する教育プログラム
- 社会で輝くための基礎力を身につけるキャリア教育

マンガ

多数のマンガ家を輩出。
実績あるマンガ教育
プログラム。



ゲーム・CG

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。



専門基礎演習

4つのコースの基本を横断的に学び、その基礎知識・基礎技能を身につけるとともに、
体験を通じて自身の特性を見極めるための科目です。

学修内容	マンガ	コミックイラストレーション	ゲーム・CG	メディアデザイン
	シナリオ入門 ネーム入門 マンガ表現入門	キャラクターデザイン入門 背景画入門 デジタルペインティング入門	CGキャラクター入門 CG背景美術入門 キャラクターモーション入門	デザイン入門 創作美術入門 クリエイティブビジネス入門

描画力向上プログラム

全ての視覚表現の基礎となる「感じる力」「見る力」「描く力」「表現する力」の
瞬発力と継続力を育成するための科目です。

1年次前期	1年次後期	2年次前期	2年次後期
描写基礎 デッサン特講	クロッキー基礎	デッサン	クロッキー

クリエイティブ+社会人基礎力

クリエイティブの分野だけでなく、働く社会人としての基礎力を学びます。
基本的な知識や一般常識、コミュニケーション能力やマナーなど、
将来、社会で活躍するための知識や技術、能力を身につけます。

就職 対策	教養・キャリア基礎演習I・II 就職支援講座 セルフプロモーション入門	資格 支援	ビジネス情報演習 ICTプロフィエーション検定 ビジュアルリテラシー論 カラーコーディネーター検定	CG概論 CGクリエイター検定
----------	---	----------	--	--------------------

コミックイラストレーション

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



メディアデザイン

デザイン分野
デザイン思考を学び、情報発信力と段取り力を。
創作美術分野
アート活動を通じて、感動の発見を。
クリエイティブビジネス分野
多様性ある社会に向けた、サービス創出のために。



セルフブランディングプログラム

視覚表現能力を実社会においてマネジメントし、社会の問題を解決したり、
新たな付加価値を創出するスキルを身につけるための科目です。

1年次前期	1年次後期	2年次前期	2年次後期
ビジネス情報論 ビジネス情報演習	プロジェクトワークI	プロジェクトワークII	セルフプロモーション ビジネスモデル論 コンテンツプロデュース

美術教養プログラム

美術・デザインに関する歴史や知識などを学ぶ、美術分野の教養科目です。
卒業までに修得する専門技術を実社会で活用するための力を養います。

1年次前期	1年次後期	2年次前期	2年次後期
日本・東洋美術史 ビジュアルリテラシー論 CG概論	メディア概論 映像論 マンガ学	デザイン論 メイク・服飾概論 シーケンス表現論	美術総論 芸術計画概論

一般教養

人間力を高めることを目的とした学びです。
専門分野の枠を越えた幅広い教養をバランスよく学修し、
社会で活躍するための豊かな人間性を育みます。

■主な教養科目			
心理学 国語表現 女性学	音楽療法入門 美術入門 基礎生物	スポーツ演習I 地域の歴史と文化 子育て入門	基礎教養特講 外国語コミュニケーションI など

VOICE

イラストレーターの夢に
不安なく進めるようになりました

熊田 彩乃さん
コミックイラストレーションコース
岐阜県出身



私は幼い頃からイラストレーターになるのが夢でした。大垣女子短大はその夢を叶えるのに最適な場所です。とはいえ、高校生の私にとって将来の夢をイラストレーターに絞るのには少し不安があり、同時に親の心配も大きかったのが正直なところ。でも、実際にデザイン美術学科で学ぶうちに、不安は解消されていきました。4つのコースの中から興味のある授業を自由に選択できるので、デザイン業界についても詳しく知ることができ、いろいろな角度からイラストレーターの夢を現実的に考えられるようになったと思います。また、さまざまな業界の知識を身につけたことで技術もより洗練されたと感じています。

自分の「好き」が明確になり
広告デザインの道に

松元 杏珠さん
デザインコース
愛知県出身



2年間でイラストやマンガ、教養科目まで幅広く学べ、4年制大学や専門学校に比べて金銭的にも就職面にもメリットがあることから大垣女子短大に決めました。絵を描くのがもともと好きでしたが、自分がどんな絵が好きなのか、何が得意かなどは漠然としていました。でも1年次前期の授業でイラスト、マンガ、広告デザイン、フィギュア、3DCGなどを勉強するうちに、特に広告デザインが好きで、自分はこの道に進みたいと確信。より詳しく学べるメディアデザインコースを選択しました。Photoshop、Illustratorを使用した授業なので、デザイン系の会社はもちろん一般企業でも役立つスキルが身につきます。



物語のつくり方と見せ方を学び
プロのマンガ家を
目指すコース



キャラクターデザイン、背景画
デジタルペインティングの
基本から応用表現までを学ぶコース

マンガコース

20年以上のマンガ教育実績。
数多くのマンガ家を輩出。

これまで数多くのマンガ家を生み出してきたマンガコース。マンガは「読む」と表現されるように、ストーリーが大きな要素を占めています。これまでにマンガを描こうとした人、あるいは描いたことのある人も、特にストーリーづくりに難しさを感じたと思います。マンガコースでは、シナリオの組み立て方、そのシナリオを魅力的にするためのコマ割り、画面構成の仕方といった、ストーリー制作の方法を身につけることを中心としてカリキュラムを組んでいます。もちろんキャラクターの表情、ポーズ、効果線、背景などの、描画技術の向上も含め、マンガ制作の基礎から応用までを、豊富なカリキュラムで、幅広く修得します。

ここに注目!!

マンガ原稿持ち込み研修

東京の出版社に作品の持ち込みをする研修です。授業で制作したオリジナルのマンガ作品を直接編集者に見てもらい、アドバイスを受けることは、その後の作品づくりの指標となり、マンガ家デビューへの足掛かりとなります。



コミックイラストレーションコース

1枚絵を描画するスキルをアップして、
業界のさまざまな分野を目指す。

本コースには「見る人を引きつけるイラストを描きたい」「もっと絵が上手になりたい」という人が集まっています。「可愛い絵」「綺麗な絵」「カッコいい絵」、人を魅了する絵の種類はさまざまですが、そこには共通して必要となるものがあります。それが「知識」と「技能」です。「キャラクターデザイン」「背景」「彩色」など、コミックイラストレーション制作に必要な知識と技能を、プロの指導のもとで修得します。その結果、大手出版社新人賞を獲得し、担当の編集者がついた学生も多数輩出しています。本コースではさまざまなスキルについて幅広く学ぶことができる豊富なカリキュラムを用意しており、学生は自分の目指す方向に沿った授業を履修することができます。

ここに注目!!

整った環境で知識、技術を身につける

業界標準ソフトである「CLIP STUDIO PAINT」「Adobe Photoshop CC」「Wacom Cintiq液晶タブレット」を1人1台使用できる環境の中で、これらのソフト・ツールを日常的に使用しデジタル描画、彩色を学ぶことでプロの世界を目指せる人材を育成します。



PICK UP CURRICULUM

ストーリーマンガ

読者を意識した
オリジナルマンガを完成させる

各マンガ関連授業で学んだストーリーづくりと画面づくりのノウハウを生かし、読者の視線を意識しながら自身の思いを伝えるという、ストーリーマンガの制作に必要なスキルを身につけます。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。

少女マンガ



人を引きつける力を身につける

少女マンガに必要な読者を引きつけるためのキャラクターのつくり方、ストーリーの構成の仕方を小学館系の少女マンガ誌で活躍中の現役少女マンガ家が、直接指導します。16ページの作品を、オリジナルキャラクターとストーリーで制作します。

情報マンガ

情報をわかりやすく、楽しく伝える

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と、ストーリーマンガの組み立て方の基礎を修得します。



PICK UP CURRICULUM

キャラクターデザインI



イメージ通りのキャラクターを描く

「可愛い」「綺麗」「カッコいい」あなたが描きたいキャラクターをより良く描けるようになることに焦点を合わせた授業です。キャラクターを生み出す際の「バランス」「シルエット」「彩色」などを徹底的に学びます。

コミックイラストレーションII

応用力を身につけ、
作品の完成度を高める

コミックイラストの制作には人物だけでなく、画面全体をコーディネートする力が必要です。「コミックイラストレーションI」で学んだ背景の基礎知識・技術を応用して、よりレベルの高い1枚の「作品」を完成させます。



デジタルコミック基礎

プロの作品づくりを知る、学ぶ

業界でも標準ソフトとなっているCLIP STUDIO PAINTを使用して、実際にプロがどのような知識と技術を用い、どんな手順で作品づくりをしているかを実践的に学ぶことで、マンガ原稿を作成するスキルを向上させ修得します。



プロさながらの制作環境で
CGクリエイターを目指すコース



デザイン、創作美術
クリエイティブビジネスの
3分野からなるコース



ゲーム・CGコース

「好き」を仕事にする。
ゲーム、アニメキャラクターを創る。



ゲーム、アニメ、キャラクターや背景づくり。CGでどのような表現ができるのか、どうすれば魅力的な絵になるか、これまでにCGで絵を描いた経験がなくても、ひとつひとつの工程を実際につくりながら学んでいくことで、CG制作が身近になっていきます。絵づくりにCGを使えるようになることで、作品制作における表現の可能性は、格段に広がっていきます。ゲーム、アニメ、キャラクター、絵が「好き」を仕事にできるCGクリエイターを目指す、新たに立ち上がったコースです。

ここに注目!!

Autodesk Maya

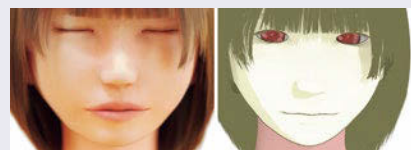
Mayaは、CGクリエイター（デザイナー、アーティスト、アニメーター）のための3DCG制作ソフトです。ゲーム、テレビ番組、映画、アニメづくりに使用されています。今後VR（バーチャルリアリティ）の普及とともに、CGの需要はますます高まっています。想像を描き出す、キャラクターに生命を吹き込むCG制作の魅力を体験してみてください。

PICK UP CURRICULUM

CGキャラクター

キャラクターが動く

ゲームやアニメのCGキャラクターを制作します。キャラクターを造形し、瞳や肌の質感、表情や髪をつくり、動かせるキャラクターとなります。基礎科目と連動して、初歩からつくるスキルを身につけます。



デッサン特講



そっくりに描く

よく見て特徴をつかみ、描く。観察し、気づきを増やし、そっくりに描く力を養います。対象の見え方を知ることは描く力となり、豊かな表現につながります。キャラクター、背景制作においても観察力が大切です。イラストやCG制作の科目と合わせ、業界就職に向けた力を磨きます。

CG背景美術

空想の風景を描く

「風景画を描くのが好き」「ゲーム、アニメの背景に興味がある」「想像の風景を描きたい」ドールハウスのように、立体的な風景に木々を並べたり、水辺にしたりというような、思い思いのイメージを形にしていく演出方法を学びます。



メディアデザインコース

多様性ある社会に向けたサービス創出のために、
リサーチ力、課題力、提案力を身につける。

「デザイン分野」ではクリエイティブ職への就職を目標として主にグラフィックデザインを学修します。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プロジェクトワークを通じて、社会で必要とされるサービスや商品の設計を学びます。
「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学びます。絵本・イラスト・アニメ制作・絵画などの創作活動から描く楽しさを、美術鑑賞から観る楽しさを体感し、美術を学びます。
「クリエイティブビジネス分野」では、多様性ある社会に向けたサービス創出のために、リサーチ力、課題力、提案力をデザイン・美術の領域から身につけ、クリエイターとしてビジネスを行い、社会で活躍することを目指します。

ここに注目!!

実践的な情報発信で個性を磨く

「鑑賞」「制作」「発表」を繰り返し、より良いビジョンを内に育てることで、センスと技能は磨かれます。本コースでは3つのアプローチからクリエイターとしての素養をじっくり育てています。



PICK UP CURRICULUM

グラフィックデザイン

印刷物や広告について制作を通じ実践的に学ぶ

グラフィックデザイン分野において、より実践的な課題を通じて、社会でどのように役立っているかを学びます。例えば、「イベントハガキ制作」では、郵便はがきの構成要素を確認し再現すること、また目的に合った絵柄と文字の組み合わせを演出することなどを学びます。「大垣みやげ」では、既存の地域のお土産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を制作します。



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

デザイナーとして必要とされるプロジェクトワークの基礎にあたるデータ管理、情報共有、発想法、情報構築などについて、基礎演習とソフトの基本操作から現場レベルの活用方法まで学びます。

ビジュアルリテラシー論

色彩調和と情報デザイン基礎を学ぶ

商品、イラストなどに扱われる「色と形」の特性を情報社会において、より良く活用するために、カラーコーディネーションや情報デザインを理解し、視覚表現による情報を読み取ったり、発信できるスキルの修得を目指します。

ビジネス情報論

デザイナーがビジネスを行い、社会で活躍するために

著作権について理解を深めることで、クリエイターや作品の権利を守ることができ、さらに著作物を生かすこともできます。この授業では知的財産権に関する基礎知識の修得を目指します。



Art Work Gallery

学生作品ギャラリー

先輩たちの学びの成果を
少しだけ紹介します！

他にもたくさんの作品をWebサイトで公開中！▶



CHECK!

教員紹介

マンガ、イラストレーションなどの各専門分野でプロとして活躍する教員陣

田中 久志

学科長 教授

集英社「週刊少年ジャンプ」でデビューしてから数十年。いくつもの雑誌・新聞等でさまざまな作品を発表し、単行本も多数刊行しました。マンガ制作は、オリジナルのアイデア、ストーリー、キャラクターを生み出し、背景構成、演出まで一人で行うとても大変な作業ですが、授業ではそうした工程の基礎から応用までをしっかりと教え、サポートしていきます。

【代表作】「CAN☆キャンえぶりでい」(集英社)「インスタントラーメンのひみつ」(学習研究社)「カコ&ミライ歴史トラベル」(中日新聞社)他、多数



伊豫 治好

准教授

しのだひでお先生に師事。ちばてつや先生を通じて週刊少年マガジン編集部に作品講評を受けるようになる。その後講談社週刊少年マガジン新人賞で佳作・特選受賞後、本誌デビュー。マガジンSPECIAL、芳文社、PHP出版等で週刊・月刊連載、描き下ろし等の作品を発表。小学館週刊ビッグコミックスピリッツで連載後、本学准教授。

【代表作】幕末風雲録誠(講談社)、ピカロ(小学館)他



黒田 皇

准教授

多様化や異文化交流が盛んな今、視覚表現の活用域はエンタメ・デザインで増えています。魅力的な絵が描けるようになりたい人！描写表現、アニメーションを学び、素敵な作品を、絵が好きな仲間と創作しませんか。

国展に1990年より出品。個展(松坂屋他)、グループ展開催、展示会企画等。他、日本テレビ系列「おしゃれイズム」作品出品、「錆じいちゃんの美山語」アニメーション作成指導等。国画会会員。日本映像学会所属。



長久保 光弘

准教授

CGキャラクターづくり、顔を創造し、目は瞬き、髪が風でゆれる。「描くことが好き」を、ゲーム、アニメCGの絵づくりに生かしてみませんか。

3D LOVE～立体視への招待～映像工夫館展、3D STUDIO ステレオ・プレイ！展、他(3D出品)。日本映像学会大会(作品展出品、研究発表)。富士通研究所電脳プロジェクト参加(CG制作)。

【代表作】無の部分(有の部分(立体像出品「3D-BEYOND THE STEREOGRAPHY」))



宮川 友子

講師

将来どんな仕事についても自分の思いを人に伝えることは必要で、視覚(グラフィック)的なプレゼンテーションの技術を学ぶことはとても役に立ちます。たくさんの良いものを見て比べ、美意識を育ててください。

グラフィックデザイン会社勤務後、独立。愛知産業大学非常勤講師、横浜美術大学助手を経て本学講師。ラハティポスタービエンナーレ、メキシコポスタービエンナーレで入選、その他外国のポスター展での受賞など多数。

【代表作】Tribute to Henryk Tomaszewski Poster Competition / Honorary mention 受賞(2006年9月)



茂木 七香

総合教育センター長 教授

教養科目の担当です(心理学・女性学)。授業では他学科生とのグループワークもあり、いろいろな人との意見交換でコミュニケーション力を高めることができます。興味や関心も広がり、物事を捉える新たな視点に気づくことができるでしょう。

臨床心理士・公認心理師。企業内診療所や大学病院の臨床心理士として勤務後、本学の心理学系教員として8年間勤務。本学学生相談室でもカウンセリングを担当している。



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。



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・学との連携の取組を行っています。



学内施設

自然に囲まれた落ち着いた雰囲気のキャンパス内には、一人ひとりの制作意欲をかき立てる施設が充実しています。



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。



学内ギャラリー

学内は作品であふれています。在学生や卒業生の活動紹介や作品展示、地域の方々の作品など、さまざまな作品展示を通して、感動を共有し、自身の制作意欲を高めます。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。



みずきサロン

明るく広々とした空間で、誰でも自由に利用することのできる交流スペース。最新のマンガがいつでも読み放題!



パソコン室 (Mac)

主にデザイン系の授業で使用します。グラフィックデザイン、Webデザイン、DTP、アプリ制作などのさまざまな学習を実際に社会の現場で使われているツールで学ぶことができます。



パソコン室 (Windows)

コミックイラストレーション、ゲーム・CGを中心に、さまざまな授業で使用します。ハード・ソフトともにプロ仕様のハイスペックPCを1人1台使用できる環境が整っています。

学科の取組

大垣女子短期大学デザイン美術学科では、学内にとどまらず「絵が好き」という人たちのために、門戸を広く開放。さまざまな機会を設けて、デザイン美術への関心を高めています。

ガールズクリエイター コンペティション2020

次世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。絵が大好きなあなた、自分の絵を評価して欲しいあなた、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

賞

【最優秀賞】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

※免除等の詳細につきましては、入学試験要項をご確認ください。

応募いただいた方
全てに審査員の講評を
お送りします!

応募要項・詳細は
WebでCheck!



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



応募要項・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、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します。



多彩な入試方法

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。

入試区分	選考方法
総合型選抜 第一期	■作品審査 ■個人面接 ■書類審査
総合型選抜 第二期・第三期	■実技又は小論文及び作品審査 ■個人面接 ■書類審査
総合型選抜 第四期・第五期	■実技又は小論文及び作品審査 ■書類審査
学校推薦型選抜 指定校推薦	■実技又は作品審査 ■書類審査
学校推薦型選抜 公募推薦 第一期・第二期	■実技又は小論文及び作品審査 ■書類審査
一般選抜 第一期	■国語総合(現代文のみ) ■実技又は作品審査 ■書類審査
社会人・学士等特別選抜 第一期・第二期・第三期	■作品審査 ■個人面接 ■書類審査
外国人留学生特別選抜	■小論文(日本語) ■実技 ■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	鉛筆又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	併せて下記の「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を持参のこと 指定課題…マンガ制作又は鉛筆デッサン 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

※詳細は必ず入学試験要項をご確認ください。

過去問題例

鉛筆デッサン



マンガ制作

「助ける」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。)

Welcome

OPEN CAMPUS

全学科
開催

みずき祭

2020
10/17
SAT



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!

2020

4/25 SAT · 5/24 SUN · 6/13 SAT · 7/5 SUN · 7/26 SUN · 8/22 SAT · 9/12 SAT · 12/13 SUN · 3/20 SAT

2021

学科説明

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

みなさんの制作した作品に、教員がアドバイスをします。



授業見学会

2020 7/20 MON · 11/3 TUE

実際の授業を見学して、普段の大学の雰囲気を味わうことができます。



※授業見学会の開催日程は学科によって異なります。

CHECK!

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。

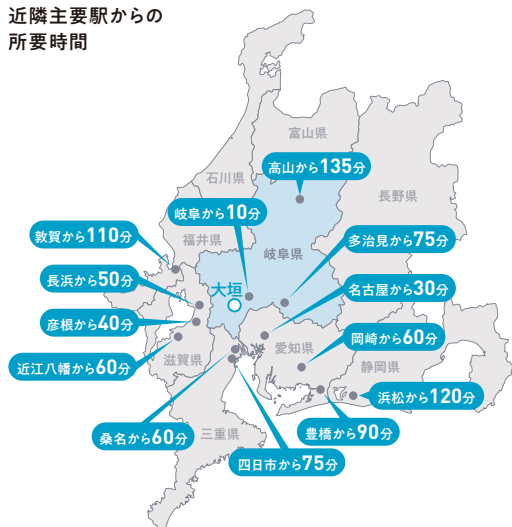


デザイン美術学科の日常の最新情報はTwitterアカウントで!

@owc_design



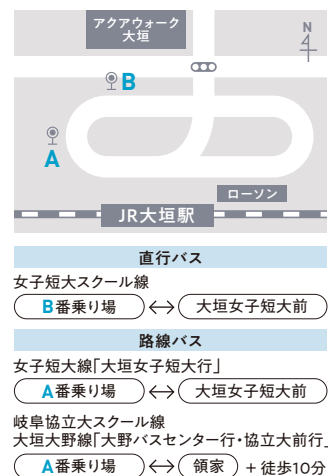
近隣主要駅からの
所要時間



周辺MAP



通学路線バス発着所(大垣駅北口)



大垣女子短期大学
OGAKI WOMEN'S COLLEGE

www.ogaki-tandai.ac.jp

〒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

