



心が通う  
キャンパス

Ogaki  
Women's  
College

大垣女子短期大学  
デザイン美術学科

ゲーム・CGコース | コミックイラストレーションコース | マンガコース | メディアデザインコース

# 太鼓の達人

ビジュアルデザインプロデューサー

客員教授 川村 順一

メディア  
概論

多彩なゲスト講師! (2021年度実績)



キャラクターデザイナー

モンスターストライク  
近藤 雅之



キャラクターアニメーター

メタルギア・鉄拳シリーズ  
若尾 徹也



背景アーティスト

アイドルマスター  
富田 智子



ゲームクリエイター

NieRシリーズ  
ヨコオ タロウ



ゲーム音楽作曲家

ファイナルファンタジーXV  
下村 陽子



アニメプロダクション社長

STUDIO4°C  
田中 栄子



プロデューサー

ナムコテーマパーク  
佐々木 洋

## ゲーム・アニメ・マンガ・キャラクタ

デザイン美術学科のPOINT

### 専門基礎演習

4つのコースの基礎を学び  
自身の特性を見極める



### 横断的学び

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



### 基礎から学び プロを目指す

理論と実践で土台を築き  
目指す分野で求められる  
知識、技能を身につける



### 個性を生かす 個別指導

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



### Message

みなさんは「ワニワニパニック」や「鉄拳」「太鼓の達人」「塊魂」をご存知ですか。わたしはこれらのゲームの開発に携わりました。開発当時は予想もしていませんでしたが、どのゲームも30年近く経ったいまも遊ばれ続けています。いまやビデオゲームは、マンガ、アニメ、映画といったコンテンツ同様、しっかりと社会に定着した文化といえます。と同時に、コンテンツ業界は、インターネット環境の著しい向上や、世界で40億台以上も普及しているスマートフォンなどの携帯型機器の急速な性能の向上によって劇的に変わりつつあります。「メディア概論」という授業では、単なる理論ではなく“実践的な知識”をみなさんに学んでいただきたいと思います。さまざまなコンテンツ業界で活躍するプロデューサーやディレクター、コンテンツを扱う会社の経営者などをゲスト講師として迎えています。若いみなさんには絵を描く技術とともに、クリエイターとしての能力を有効に生かすための“知恵”を修得し、変化していく社会を逞しく生き抜いていただきたいと思います。

太鼓の達人・鉄拳  
ビジュアルデザインプロデューサー  
客員教授  
川村 順一

### Profile

早稲田大学法学部卒業。株式会社ナムコ時代、ビジュアルデザインプロデューサーとして「鉄拳」シリーズや「ソウルエッジ」「太鼓の達人」「塊魂」などを手掛ける。文化庁メディア芸術祭の企画展のプロデューサーを務めたことを機に、各種イベントのプロデュースや審査に関わり、2007年よりアジアグラフのプロデューサーとして、アジア地域のデジタルアートに努める。

### メディア概論

ゲームコンテンツを題材に、メディアとそれをプラットフォームとしたコンテンツについて学修する、デザイン美術学科を象徴する授業です。ゲームというインタラクティブコンテンツの歴史や制作方法、その役割の広がり、インターネットに代表されるメディアインフラの急激な発達と携帯型機器の性能の著しい向上がゲームコンテンツとそれを取り巻く産業にどのような変化をもたらしたかを理解すると同時に、制作技術の修得を目指します。



### ASIAGRAPH

ASIAGRAPH (アジアグラフ) は、アジア地域で活躍するCG分野の研究者とクリエイターが集まり、学術発表や作品展示を通してアジア独自のメディア芸術文化について情報発信と交流を行う、学術性と芸術性を兼ね備えた国際的CGイベントです。その中の作品展示部門であるASIAGRAPH CGアートギャラリーは、優れたクリエイターと作品が国を越えて交流、発展することを目指して毎年開催され、2020年度、2021年度は、大垣女子短期大学が主催し岐阜市で開催されました。



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

ゼロから  
夢を叶える

一人ひとりに合った  
制作アドバイス

目指す道を  
イメージできる

就職活動の  
進め方

コミュニケーション能力

自己PRの  
コツ

## 近年の就職実績（一部紹介）

### 専門職（ゲーム会社・アニメ会社・CGプロダクション）

（株）旭プロダクション

（株）ガイナ

（株）カプコン

（株）クリーク・アンド・リバー社

（株）Cygames

（株）つむぎ秋田アニメLab

（株）デジタルワークスエンターテインメント

### 専門職（デザイン会社・グッズ会社・印刷会社）

アトリエあまのじゃく（株）

岩崎模型製造（株）

（株）コムズ

（株）コムラ

（株）彩工社

（株）FIRST MADE

ヨツハシ（株）

### 事務・製造・営業・販売職

（公社）愛知県畜産協会

ぎふ農業協同組合

サイトー電子（株）

大成化工（株）

大和製本（株）

たかとき眼科

（株）バロー

ユーシンSL（株）

2021年度就職率

100%



学内合同説明会や学生一人ひとりに合わせたキャリアカウンセリングによって目指す進路を明確化すると同時に、学科の特性に合わせた就職活動の進め方、自己分析や履歴書作成、筆記・面接対策、ビジネスマナーなどについて学び、希望進路への道を拓きます。

## 就職内定者Voice

2年間の学びから得た力を生かし、それぞれの将来へと羽ばたいていく  
先輩たちの声を紹介！



先生方の全力サポートが  
やりたい気持ちの後押しに

豊田 英莉香さん  
ゲーム・CGコース 岐阜県出身

初めてつくったCGは、小さな板を並べただけの簡単なものでしたが、一つひとつつくり上げていくうち「私にもCGがつかれるんだ!」と感動すると同時に「もっと自在に表現してみたい」という意欲に火がつき、いつしか「CG制作を仕事にしたい」と思うように。そして、先生方からデッサンを指導していただいたり、実際の風景や物、場面を観察し肌で感じることの大切さを学び、臨場感のあるCGが制作できるようになったことが希望を叶えるための大きな力となりました。学生の意欲をいつも全力で応援してくださる先生方に感謝の気持ちでいっぱいです。



### 内定先 株式会社カプコン

オリジナリティあふれるゲームソフトの開発を強みに、人気コンテンツを多面的に展開するゲームソフトメーカー。テレビゲームソフト、モバイルコンテンツ、アミューズメント機器の企画、開発、製造、販売、配信を手掛ける。アミューズメント施設「プラサカブコン」も運営。

幅広い業界を知り  
食品サンプルの世界へ

西川 舞香さん  
ゲーム・CGコース 岐阜県出身

私にとって大垣女子短大は、大好きな絵を思いっきり描くことができると同時に、将来の道を探ることもできる理想的な学びの場でした。さまざまな業界で活躍するプロの方々からお話を伺う「専門的職業講話」で今まで自分の知らなかった仕事とその可能性を知る機会を得たことや写実的な造形感覚を授業で身につけたことが「食品サンプルづくり」という仕事への道をひらいてくれました。また、専門分野の知識・スキルだけでなく「日本語検定学習」の講義で学んだ敬語などの基礎教養も、社会人として生活するうえで大いに役立つと思います。



### 内定先 岩崎模型製造株式会社

「本物よりも"ホンモノらしい"食品サンプルを目指して」をモットーに、飲食店や物販店の店先に見本として置く料理や食品の模型を製造。食品サンプル業界の草分け的な存在として海外での評価も高く、東南アジアなどへの進出も積極的に行っている。

学びと成長が叶えた  
憧れのアニメスタジオへの就職

田中 柚羽さん  
コミックイラストレーションコース 岐阜県出身

大好きなアニメ作品の続編2作品を制作中であると知り「この作品に関わるチャンス逃したくない!」と、憧れのアニメスタジオの採用試験に挑戦。制作進行として内定をもらうことができました。もともとは人前で話すことが苦手でしたが、学友会で大学行事の企画・運営に携わり、会話力や企画・運営力を磨いたことが採用につながったと感じています。また、業界で活躍する講師の先生方に触発されて制作に取り組んできたイラストやCG作品、そしてクリエイターとしての意識も評価していただき、3DCG枠での内定も獲得できました。



### 内定先 株式会社ガイナ

ガイナ・福島ガイナは、木下グループの新しいスタジオとして日本から世界に向けて発信するアニメーション制作スタジオ。通称名スタジオガイナ。『政宗ダテニクル』『フライングベイビーズ』『キャップ革命 ボトルマン』など作品多数。アニメミュージアム「福島さくら遊学舎」も運営。現在の本社所在地は吉祥寺。

進路

学修領域

科目

# 私の種の育て方

1年次前期でさまざまな分野の基礎を学び、1年次後期にコースを選択。  
豊かな土壌に立つ木に葉を茂らせ花を咲かせ、結実させる2年間。

共通教育

## 美術教育

- 表現** デッサンI.II  
クロッキー基礎、クロッキー  
描写基礎、創作美術
- 教養** 日本・東洋美術史  
ビジュアルリテラシー論

『表現』では、全ての視覚表現の礎となる「見る力」「描く力」「表現する力」の瞬発力と持続力を育成します。  
『教養』では、美術の教養科目となる美術・デザインに関する歴史や知識などを体系的に学びます。

## ビジネス基礎教育

- ビジネス情報演習  
セルフプロモーション入門  
セルフプロモーション  
ビジネスモデル論

クリエイティブの分野だけでなく社会人としての基礎力を学びます。ビジネス系ソフトの修得、契約や著作権について、各業界構造など、将来、デザイン美術学科の専門教育を受けた社会人として企業などで活躍するための知識や技術、能力を身につけます。

## 特色ある教育

- 専門基礎演習  
総合卒業研究  
総合卒業制作

専門基礎演習は、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科目です。総合卒業研究は、短期大学での学びの集大成として後期に取り組む卒業記念展に向けて、研究成果を発表する事前研究及び制作計画立案をします。分野により、複数の教員が指導する仕組みをとり、特色ある学修サポートを行っています。



ゲーム・アニメを仕事に  
キャラクターをつくる、動かす  
CG制作の基礎から  
応用までを学ぶ新コース



## 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、一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。



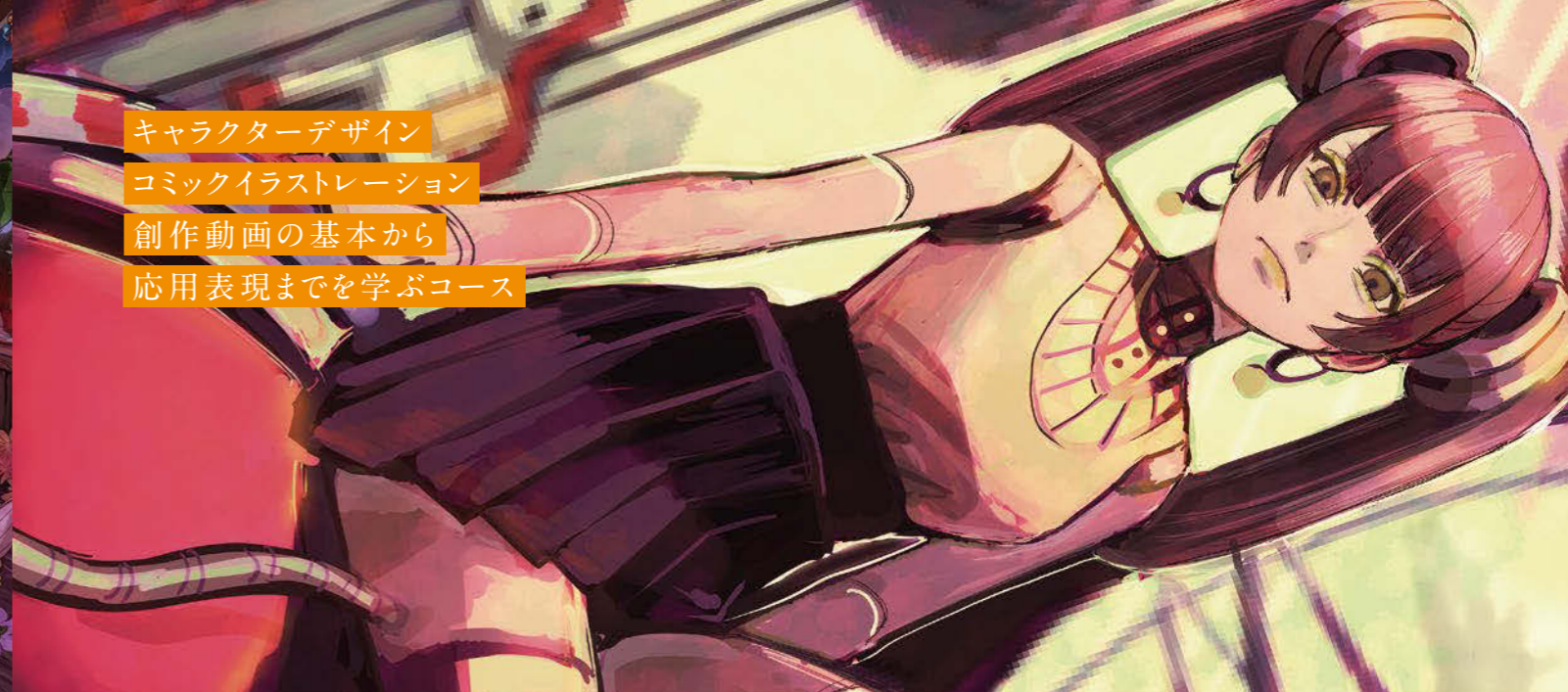
### CG背景美術

#### 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って演出方法を学びます。



キャラクターデザイン  
コミックイラストレーション  
創作動画の基本から  
応用表現までを学ぶコース



## コミックイラストレーションコース

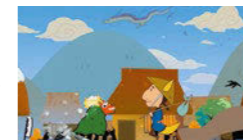
1枚絵や動画を描写するスキルをアップして、  
業界のさまざまな分野を目指す。

コミックイラストレーションコースには「見る人を惹きつける作品を創作したい」「もっと絵が上手になりたい」という人が集まっています。「可愛い作品」「綺麗な作品」「カッコいい作品」、人を魅了する作品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」「コミックイラストレーション」そして新たに開設された「創作動画」を柱として、それぞれの領域の作品制作に必要な知識と技能をプロの指導のもとで修得することができます。

ここに注目!!

### 動きの表現を身につける

2021年度より新たにコミックイラストレーションコースで動画教育が始まりました。「映像制作の基礎」「動きの基礎演出」「創作動画による表現」について学びます。動きの中で絵を楽しく見せる方法を探索し、豊かな時間体験を創作します。



#### 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よ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基礎

#### 作品の完成度を高めていくために必要な判断力を身につける

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。好きなもの、描きやすいものを描くだけでなく、背景もふくめ、しっかりと基礎力をつけ、よりレベルの高い1枚の「作品」を完成させます。



### 創作動画基礎I

#### 動きの楽しさを体感する

さまざまな業界で活用されているPhotoshopやAfterEffectsを使用し、アニメーション制作の基礎について学びます。自分の絵が動く楽しさを体感しながら「制作工程と方法」「動きの基礎」「アニメーション編集」について学びます。



## マンガコース

25年を超えるマンガ教育実績。  
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、プロのマンガ家である教員が、ストーリーの組み立て方、そのストーリーを魅力的にするためのキャラクターづくり、コマ割り、画面構成といった、ストーリーマンガ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。もちろん背景や効果線などの線画技術の向上も含め、マンガ制作の基礎から応用までを、多彩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。



### PICK UP CURRICULUM

#### 情報マンガ

##### 楽しく情報を伝える

情報を伝えるということを中心として、マンガを面白く読んでもらうにはどうしたらよいかを学ぶ授業です。自分が伝えたいと思う情報を明確にして、ストーリーを組み立て、小ページのマンガをつくり上げていきます。



#### 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作り方、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浅野あや先生が、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。



#### ストーリーマンガ基礎

##### 読者を引きつけられる マンガテクニックを知る

情報マンガで知ったマンガの作り方から発展して、キャラクター設定、背景テクニック、画面構成などのビジュアル面と、物語の導入からその後の展開の仕方といったストーリーの両面から、読者を引きつけることができるマンガの作り方を学びます。完成作品は、積極的に出版社への投稿、持ち込みを行い、入賞、プロ作家を目指します。

#### 描写基礎・クロッキー基礎

「見る力」「描く力」「表現する力」を育成する科目です。描写基礎では、デッサンを通じてじっくり観察し時間をかけて丁寧に描写することで、絵を描くことの「持続力」を、クロッキー基礎では、短い時間で裸婦を描写し、人体の特徴を短時間で観察し表現することにより、描き起こす「瞬発力」を育成します。

PICK UP CURRICULUM

#### 美術教育【共通教育】

##### アート活動を通じて、感動の発見を

絵本・イラストレーション・絵画の制作、装飾体験などを通じてつくる楽しさを、美術鑑賞を通じて観る楽しさを体感。美術教養の学びで美術力を高めます。さらに、制作行為における身体感覚や素材を生かした表現を通じて鋭敏な感覚と豊かな感性を育み、セオリーにとらわれない自由な発想やひらめきを得る力を身につけることを目的に学びます。

## 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、課題解決力、提案力を身につける。

「ビジュアルデザイン分野」では、文字、イラスト、写真、映像などを使って視覚的に情報を伝達するデザインを学びます。グラフィックデザインを中心として、デザイン業界では必須のパソコンソフトの扱いを学ぶことはもちろん、広告デザイン、ブックデザイン、パッケージデザイン、Webデザインなどに関する、さまざまな実践的プロジェクトワークを通じて、クリエイティブ職への就職を目指します。

「サービスデザイン分野」は、整理整頓が得意な人、観察が好きな人、やったことはないけどデザインに興味がある人など、誰もが目指すことができるのが特徴です。多様性ある社会に向けたサービス創出のために、観察から課題の本質を見極める力、課題からアイデアを生み出す力、アイデアをカタチにし提案する力を、デザインの領域から身につけ、製品やサービスの機能的価値から、体験的な価値を提供できるクリエイターとしてビジネスを行い、社会で活躍するディレクターやプロデューサーを目指します。

ここに注目!!

### 現場視点の実践的な技術が身につく

時代の変化が激しいデザイン業界において、現役で活躍する講師陣から「今」必要な技術が学べます。技術だけでなく、時代性に裏づけされた知識を修得することで、幅広い分野で活躍することができます。



### 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

例えば街中に置かれているチラシは、文字とイラストがどのように構成されているのか、店頭で見る商品のパッケージは、どんな工夫がされているのかなど、グラフィックデザインが、ビジネスとして社会でどのように使われているかのノウハウを、作品の制作を通じて実践的に学びます。



#### DTP基礎

##### クリエイティブ職への 就職を目標とした基礎科目

写真や画像データの実践的な編集とビジネスとして有効なデザインを学んでいきます。商業広告の制作実践を行うなかで企画立案やプロジェクト管理、途中経過の目標の設定といったディレクション業務も一緒に学びます。

#### Webデザイン

##### 地元就職にも強い Webデザイン

IllustratorやPhotoshopに加え、AdobeXDという画面の動きを擬似的に再現できるプロトタイプツールなどを使用し、Webデザイン制作の方法を具体的に学びます。

#### サービスデザイン

##### 新しいサービスを つくる力を養う

パソコンやスマホの普及によるコンテンツの増加で、クリエイターは「何を」「なぜ」つくるのかを問われる時代です。使う人が本当に必要な正しいサービスを考える手段を学びます。

#### 絵本

イラストレーションの基礎を学び、絵本を制作していきます。画面構成・ストーリー展開・イラストの雰囲気などを大切に、作品に適した表現方法、画材などを研究しながら、個々の個性を生かした世界で一冊のオリジナル絵本をつくります。



#### 絵画

作品鑑賞を通じて、形と色彩と画肌をどのように表現すれば絵画空間として魅力のある作品となるのかを考察し、制作を通して絵具の特性や絵画演出について学びます。





## 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、演出までひとり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☆キャンズぶりてい」（集英社）「インスタラーメンのひみつ」（学習研究社）「カコ&ミライ歴史トラベル」（中日新聞社）他、多数



### 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。



### 宮川 友子 講師

将来どんな仕事に就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。たくさんのおいものを見て比べ、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。ラハティポスタートリエンナーレ、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



### 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て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。小学館週刊ビッグコミックスピリッツ、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。

【代表作】「幕末風雲録 誠」（講談社）「ピカロ」（小学館）他



### 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）。富士通研究所電腦プロジェクト参加（CG制作）。

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



### 非常勤指導助手

多和田 吏紗

中山 唯

松久 栞

### 非常勤講師

相澤 謙一郎

【担当科目】  
コンテンツプロデュース

倉知 亜有

【担当科目】  
キャラクターデザインⅡ

檀 朋美

【担当科目】  
マンガ学

ヤマシタ ヒトシ

【担当科目】  
ゲームUI、Webデザイン、つなぐデザイン

浅野 裕司

【担当科目】  
芸術計画概論

佐々木 彩乃

【担当科目】  
少女マンガ

中村 親也

【担当科目】  
ビジネス情報演習、アプリデザイン  
サービスデザイン

若尾 徹也

【担当科目】  
CG特講Ⅱ

稲垣 考二

【担当科目】  
絵画、デザインⅠ

竹村 朋子

【担当科目】  
日本・東洋美術史、美術総論

野原 美里

【担当科目】  
CG基礎、コミックイラストレーション基礎

川村 順一（客員教授）

【担当科目】  
メディア概論

金田 典子

【担当科目】  
水彩画、絵本・イラストレーションⅡ

田中 要

【担当科目】  
CAD

村田 仁

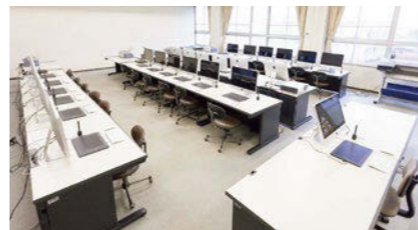
【担当科目】  
アートプロジェクトⅡ

## 学内施設

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

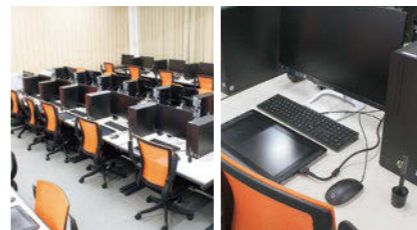
### パソコン室 (Mac)

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、自身の創作意欲を高めます。また、コースや学科を超えて制作、鑑賞が好きな人々の交流の場となっています。



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。

Girls  
Creator  
Competition

ガールズクリエイターコンペティション

2022

大垣女子短期大学 デザイン美術学科では、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、作品を募集します。

部門

エンタメ部門

ゲームキャラクター／コミックイラストレーション／マンガ

デザイン部門

平面デザイン

美術部門

デッサン／絵画

ノンジャンル部門

創作動画

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

最優秀賞

1名

1年次授業料(60万円)及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)及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。

2021年度 受賞作品

優秀賞

入賞

入賞

優秀賞

入賞

入賞

応募要項・詳細はWebでCHECK!

入試について

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	■実技又は作品審査 ■書類審査
一般選抜	■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
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ひとつだけとする。(使わなくてもかまわない。)

13 Ogaki Women's College

Ogaki Women's College 14

Welcome

# OPEN CAMPUS

全学科  
開催

みずき祭

2022  
10/29  
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!

2022

4/29 FRI · 5/22 SUN · 6/11 SAT · 7/3 SUN · 7/24 SUN · 8/6 SAT · 8/21 SUN · 9/10 SAT · 12/11 SUN · 3/18 SAT

2023



## 学科説明

学科や各コースの学びについて  
説明を行います。



## 持ち込み作品講評

みなさんの制作した作品に  
教員がアドバイスします。



## 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!

## 授業見学会

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。

2022 7/18 MON · 10/10 MON

※授業見学会の開催日程は学科によって異なります。



## 個別見学できます!

オープンキャンパス開催日以外でも  
学校見学が可能です。  
お気軽にご相談ください。



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。



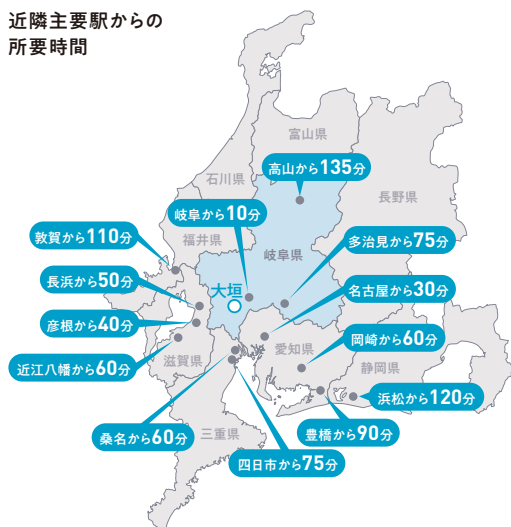
CHECK!

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



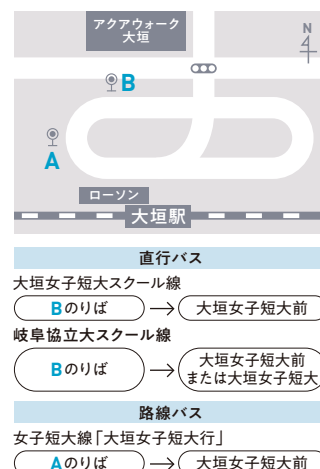
近隣主要駅からの  
所要時間



周辺MAP



通学用路線バス(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 / 0584-81-6819 (入試広報課)

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

公式Instagram



OGAKI.WOMEN'S.COLLEGE