



心が通う
キャンパス

大垣女子短期大学

デザイン美術学科

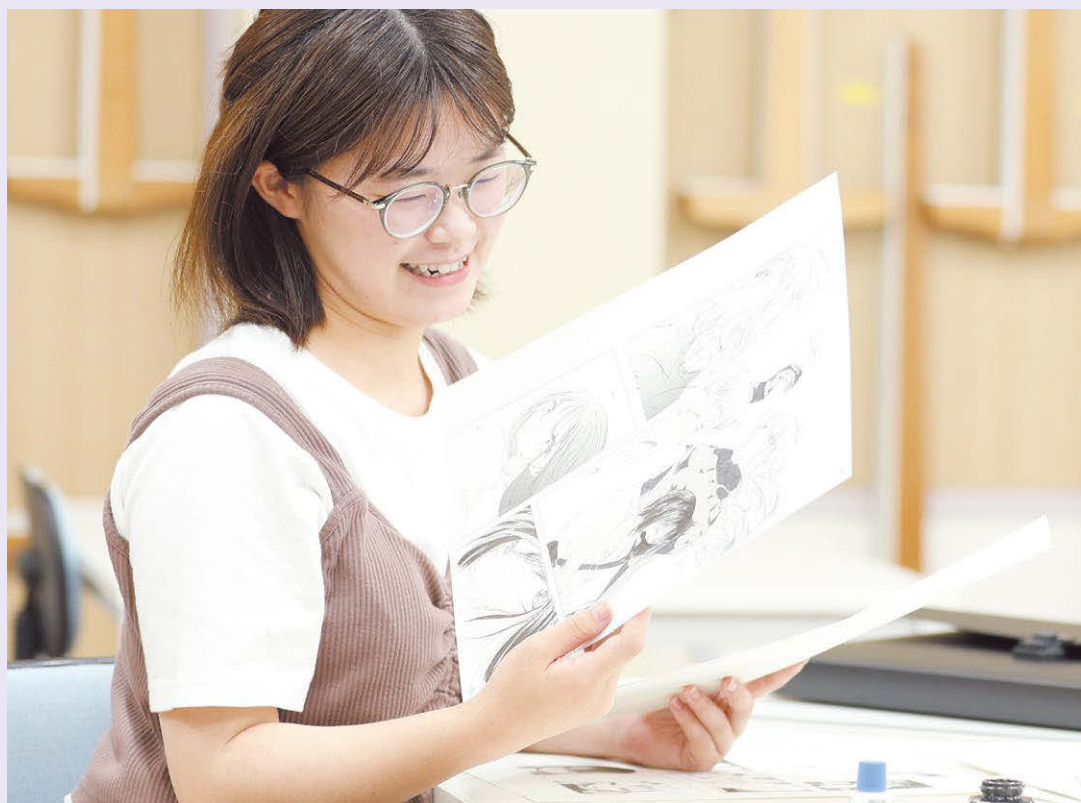
Guidebook 2024

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





育て、創造力

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。

デザイン美術学科の特徴

1 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。



2 横断的学び
コースにとら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。



3 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。



4 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。



Voice

デザインの技術向上とともに
見えてきた自分らしい道

大野 奈々さん
ゲーム・CGコース 岐阜県出身

高校の美術科で学んだ油絵などのファインアートだけでなく、デザインやCGにも興味があり、両方学べる大垣女子短大に進学を決めました。作品制作のためのパソコン環境が整っており、それらの設備を使った授業も多いのでさまざまなソフトを使いこなせるようになり、学びがいて感じています。タイピングも上達しました。また、先生方との距離が近く学びやすいのも魅力です。丁寧な指導によって技術力も大きく向上できました。質の高い授業を通して多様なアートの分野に触れるうち、自分にとっての理想の将来像も見えてきました。卒業後は仕事をしながら絵を描き続けSNSなどで発信し、いつかは個展を開くことが夢です。



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

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

幅広い分野で必要とされる個性豊かなプロフェッショナルに

クリエイティブ力

社会人基礎力

創造力

企画力

プレゼン力

+

前に
踏み出す力

考え抜く力

チームで
働く力

クリエイティブ力を身につける専門教育に加え社会人基礎力を身につける幅広い教育も充実

クリエイティブ業界の
プロの講話

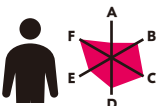
専門的職業講話



クリエイティブ業界の実情や必要とされる知識や技術など、実践的な経験を積んだプロから直接話を聞くことができます。

就職活動に向けて
自分を知る

自己分析



まずは自分自身を知ることから始まり、自分の個性を見極め、さらに自分にふさわしい道を見つけていきます。

チームで考える力を
身につける

サービスデザイン



チームワークを養う共同作業体験を行うことで、集団の中での役割を考え、チームで考える力を身につけます。

自分を演出する
力を養う

ポートフォリオ制作



作品集づくりを通して、自分自身を演出する力を身につけます。個性を表現する大きな力になっていきます。

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

(株)ピーエーワークス

専門職(デザイン会社・グッズ会社・印刷会社)

岩崎模型製造(株)

(株)コムズ

昭和企画(株)

(株)大丸グラフィックス

(株)中広

フタバ(株)

矢橋ホールディングス(株)

ヨツハシ(株)

事務・製造・営業・販売職

(公社)愛知県畜産協会

安藤鉄工(株)

(株)恵那川上屋

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)

(株)パロー

2022年度就職率

93.8%

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。

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学生たち。
そして、クリエイティブの現場で活躍する卒業生の声を紹介

内定者

さまざまな学びを通して
自分の思いを叶える道が見えてきました

松井 ゆき菜さん

メディアデザインコース 岐阜県出身

食品パッケージの制作をしている企業から内定をいただきました。もともとはイラストを学びたいと思っていましたが、横断的な学びや「専門的職業講話」で聞いたリアルな声をきっかけにメディアデザインコースへ。幅広いデザインにふれて「デザインのスキルを生かして人のためになる仕事をしたい」という思いが明確になり、おのずと進路も定まったように思います。就職活動にあたっては、先生からポートフォリオや履歴書作成について手厚いサポートを受けることができ、自信を持って臨むことができました。学生に対し真摯に向き合ってくださる先生方をはじめ、学校全体が学生の学びたいという意欲を応援してくれる大垣女子短大で学ぶことができ本当によかったと思います。



内定先 昭和企画株式会社

各務原市に本社と印刷工場をおき、高品質なグラビア印刷機による印刷業を主軸に、食品パッケージングの企画・デザイン、梱包資材の製造事業を展開。別部門では官公庁への糧食供給を行う食品事業も行っている。

先生方の手厚いサポートが
希望通りの就職を叶えてくれました

高橋 美葉さん

メディアデザインコース 岐阜県出身

魅力的なデザインのパッケージに惹かれて商品を購入した経験から、グラフィックデザイナーになりたいと考えるようになり、デザイン美術学科へ入学しました。入学後は、デザインに関連したことを幅広く学ぶことができ、スキルや知識を高めると同時に視野を広げながら目標に向けて学ぶことができました。就職活動では、教養・キャリア科目の学びによって社会人基礎力が身についたことに加え、早期からポートフォリオ制作の指導が受けられたり、履歴書の添削や面接練習をしていただいたりあらゆる面でのサポートを受けながら粘り強くがんばることができ、入学時からの希望通りパッケージやキャラクターグッズを制作する会社への就職が決まりました。



内定先 株式会社コムズ

下呂市と美濃加茂市を拠点に、前身の金山印刷所時代から長年培った印刷のノウハウを活用した企画・マーケティング業務などを幅広く展開する。主な業務は多種多様な営業ツールの企画・制作。他にもアニメグッズ制作、オリジナルのおみやげ作成などにも力を入れている。

卒業生

恵まれた環境を生かし
自主性を持って活動してください！

株式会社カプコン

豊田 英莉香さん

ゲーム・CGコース 2022年卒業

ビデオゲーム業界に興味を持つきっかけとなったゲームを制作した会社就職し、背景モデラーとして働いています。私が就職活動をするなかで感じたことは、自発的な活動が自分の強みにつながるということ。少しでも「面白い」「もっと知りたい」と感じたことは自主的にやってみたり、調べたりすることが大切だと思います。その点、大垣女子短大では学生が利用できるさまざまな機材や授業外でも親身になってサポートしてくださる先生方など、意欲ある学生が夢を叶えるための環境が整っています。2年間という時間は短く、できることも限られていますが、自分から諦めさえしなければ何とかなるはず。自主性を持ってがんばってください！



株式会社カプコン

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「ブラサカブコン」も運営。

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。

デザイン美術学科
入口

コミック
イラスト
レーション

マンガ

メディア
デザイン

ゲーム・CG

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I,II、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。

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。

PICK UP CURRICULUM

描写基礎I,II・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I,II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。

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。

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。

就職対策	資格支援
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 セルフプロモーション ビジネスモデル論	ビジネス情報演習 ICTプロフィエンスー検定 CG概論 CGクリエイター検定 ビジュアルリテラシー論 カラーコーディネーター検定



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。

Voice



岡部 咲良さん
岐阜県出身

夢に向けて着実に 歩んでいることを実感しています

1年次は一体のキャラづくりを通して、CGの基礎知識、CG作成ソフトの操作などを学び、2年次の今はCGアニメーションについて学んでいます。授業では先生方から丁寧な指導を受けられるだけでなく、CG制作の現場で活躍されているプロの方々からお話を伺う機会もあり、クリエイターとしての考え方を学ぶこともできました。CGアニメーターになるという夢を叶えるためにこのコースを選択しましたが、夢に向けて着実に歩んでいるという実感があります。

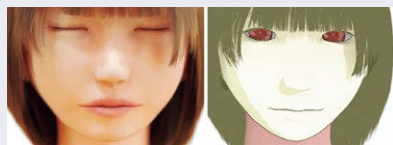


Pick Up Curriculum

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I・II

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。「イラストレーション」「コミックキャラクター」「マンガ・イラストレーション」など、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!!

シーケンス表現論

世界中に存在する先人たちの映像作品から演出・カメラワーク・芝居などの表現方法を理解し、習得することで自身の作品に生かすことを目標とする授業です。

Voice



中尾 優玖さん
岐阜県出身

的確な指導のおかげで スキルアップができています

コミックイラストレーションコースでは、自分が描きたいものに合った的確な指導を受けられます。描き方だけでなく参考にするべき作品と注目すべきポイントも教えていただくことができ、発想や技術の引き出しが増えていくのを実感しています。不得意だった背景つきのイラストも描けるようになりました。コンペやコンテスト参加のきっかけも多く、授業外の活動についてもサポートしていただけるのがとても心強いです。



Pick Up Curriculum

イラストレーション基礎



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」などを学びます。

コミックキャラクター

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

人物を描く際、形を綺麗に整えただけでは十分ではありません。その人物はどういう性格なのか、趣味は、家族構成や住んでいる場所は?「生きているキャラ」はどうやって生み出すのかを学びます。

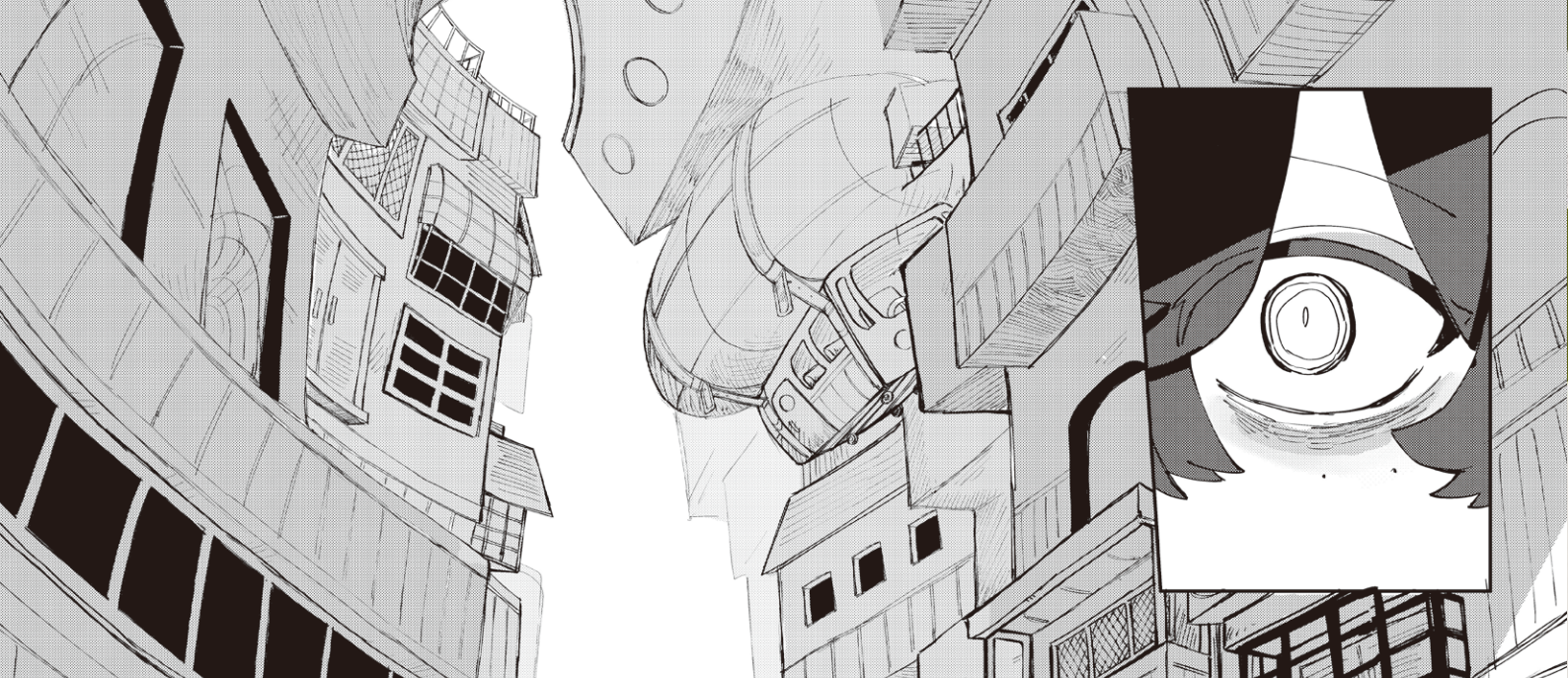


マンガ・イラストレーションI・II

マンガ・イラスト業界のプロの仕事場で 日々行われているフローを繰り返す

マンガとイラストの仕事には共通項があります。それは世界観を確立する事です。イラストなら1枚に、マンガならば1コマに漂う空気感を読者に感じさせるにはどうすればよいのかを学びます。





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

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。もちろん人物や背景、効果線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、多彩なカリキュラムで幅広く修得します。

ここに注目!!

直接編集者のアドバイスが受けられる!

授業で制作したオリジナル作品は、来学される編集者に直接読んでいただき、講評を受けることができます。また、直接東京の出版社に持ち込みを行うことも奨励しています。編集者に直接講評をいただくことは、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。



Voice



前川 静香さん
岐阜県出身

プロのマンガ家から学べる 理想的な環境だと思います

マンガコースでは、マンガを描くためのスキルだけでなく、マンガ制作に対する考え方をプロの漫画家から学べます。独学で描いていた時には思ひもなかったさまざまな考え方や発想にふれることができました。また、絵を描く人が身の回りにいることが新鮮でよい刺激になっています。先生と学生の意識の距離も近く、いつも親身になって指導していただけるので、プロのマンガ家を目指す私にとって理想的な環境だと思います。



Pick Up Curriculum

マンガ基礎

画面づくりの基礎を身につける

ペンの使い方、背景や小物の描き方、人物と背景を上手く合わせる方法など、オリジナルマンガを描くうえでもマンガアシスタントを目指すうえでも必須の技術を学びます。



ストーリー演習

物語づくりの基礎を身につける

マンガを制作するうえで特に悩むストーリーづくり。物語をつくるとはどういうことか、どうすれば面白い物語になるのかを、実際のストーリー制作を通して学びます。

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つくり方から発展して、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つくり方を学びます。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。



ビジュアルデザイン、ビデオエディション、共創デザインの3分野
社会進出を目指すコース

メディアデザインコース

クリエイターに必要なデザイン思考を学び、企画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、さまざまな実践の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。「ビデオエディション分野」では、AfterEffectsやPhotoshopを用いて、ショート動画制作について学びます。撮影やモーショングラフィックス、映像編集、アニメーション表現の基礎に触れ、映像編集者や動画クリエイターを目指します。「共創デザイン分野」では、グループで行う企画提案力を身につけ、プランナーや広報担当を目指します。

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。



Voice



相宮 里美さん
岐阜県出身

安心してチャレンジできる環境で 自分の道を模索中です

1年次前期に先生から聞いた「デザインで生活を少しでもよくする」という言葉に感動しこのコースへ。デザイン制作に関するだけでなく、心理学・女性学といった教養も学ぶことができ、そこでの気づきもデザインをするうえで大切なことだと感じています。自分の適性はまだ分かりませんが、優しくサポートしてくださる先生のおかげでどんなことにも安心してチャレンジできるので、学びの中から自分の個性を発揮して活躍できる道を見つけたと思います。



Pick Up Curriculum

デザインワーク

印刷物や広告について制作を通じ実践的に学ぶ

たと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できているのかなど、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。



動画基礎I・II

クリエイティブ職への就職を目標とした基礎科目

イラストを動かしてアニメーションにするモーショングラフィックスや動画編集、また、Web CM制作のプロセスなど「想いを映像」にするためのコンセプトワークについて学びます。

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。

共創デザインI・II

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。

専任教員



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



日原 広一 教授

Design(デザイン)は、ラテン語Designare(デジナーレ)に由来します。近世大航海時代を象徴する「(新たな)進路を指し示す」の意味を持ちます。変化著しい現代は、その大海原に似ています。皆さんと共に、「大垣女短デザイン」丸に乗り、新たな進路を切りひらきましょう!

国内大手電機メーカー、米国総合電機メーカー及び国内総合飲料メーカーにて、企業内(インハウス)デザイナーとして24年間勤務。手がけたデザイン200種以上。前年まで、宮城大学デザイン情報学科勤務。

【代表作】商品デザイン(グラフィックデザイン／サービスデザイン／プロダクトデザイン／デザインマーケティング)、ノーマライゼーション、視覚障がい者向け誘導装置。著書「芸術的商品開発力、明日香出版社」。



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出版などで週刊・月刊連載、描き下ろしなどの作品を発表。

【代表作】「幕末風雲録 誠」(講談社)「ピカロ」(小学館)他



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、展示会企画など。他、日本テレビ系列「おしゃれイズム」作品出品、「鑄いちゃんの美山語」アニメーション作成指導など。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】無の部分是有の部分(立体像出品「3D-BEYOND THE STEREOGRAPHY」)

非常勤講師

相澤 謙一郎 担当科目:アプリデザイン	浅野 裕司 担当科目:芸術計画概論
稲垣 孝二 担当科目:絵画、デッサンI・II	加藤 暁美 担当科目:動画基礎I
金田 典子 担当科目:水彩画、絵本	倉知 亜有 担当科目:イラストレーション基礎 キャラクターデザインII
佐々木 彩乃 担当科目:少女マンガ	竹村 朋子 担当科目:日本・東洋美術史 美術総論
田中 要 担当科目:CAD	檀 朋美 担当科目:マンガ学
野原 美里 担当科目:CG基礎	ヤマシタ ヒトン 担当科目:ゲームUI、Webデザイン つなぐデザイン
若尾 徹也 担当科目:CGアニメーション特講	

川村 順一

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年から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との交流に努める。



担当科目

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。

招聘講師

※2020年度から2022年度実績

今中 千亜希 [CGIディレクター] 作品:映画「えんとつ町のプペル」キャラクター監督	大倉 麻衣 [キャラクターデザイナー] 株式会社カブコン	近藤 雅之 [キャラクターデザイナー] 代表作:モンスターストライク
佐々木 洋 [プロデューサー] 代表作:ナムコテーマパーク	下村 陽子 [ゲーム音楽作曲家] 代表作:ファイナルファンタジーXV	田中 栄子 [STUDIO4℃社長]
多和田 吏 [作曲家] 代表作:ポケモン・カフェミックス	富田 智子 [音楽アーティスト] 代表作:アイドルマスター	西川 裕子 [エフェクトデザイナー] クローバーラボ株式会社
野田 哲郎 [ゲームプログラマー] 株式会社カブコン	藪下 達久 [プロデューサー] 代表作:ワニワニパニック	ヨコオ タロウ [ゲームクリエイター] 代表作:NieRシリーズ
吉田 博高 [ユメノソラホールディングス株式会社] 最高経営責任者	由水 桂 [3DCGクリエイター] 代表作:映画「さんねんないきもの事典」監督	若尾 徹也 [キャラクターアニメーター] 代表作:メタルギア・鉄拳シリーズ

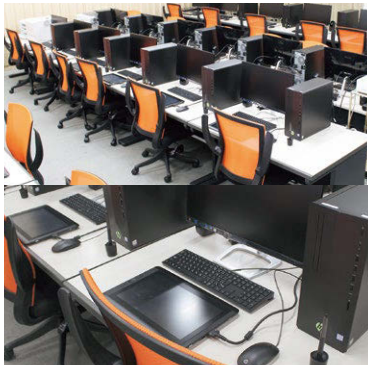
学内施設

一人ひとりの創作意欲をかき立てる、充実した施設



パソコン室
(Mac)

主にデザイン系の授業で使用します。Webデザイン、共創デザイン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ができる交流スペース。食事や自習ができます。また、最新のマンガ雑誌がいつでも読み放題です。

ガールズ クリエイター コンペティションについて



大垣女子短期大学 デザイン美術学科は、
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。

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
	動画部門	ショート動画
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)及び入学試験(実技・作品審査)免除

優秀賞 2名
1年次前期授業料(30万円)及び入学試験(実技・作品審査)免除

入賞 該当者
入学試験(実技・作品審査)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。

応募要項・
詳細は
Webで
CHECK!



入試について

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。上記の「ガールズ クリエイター コンペティション」で、受賞した人は全入試区分の**実技(マンガ制作または鉛筆デッサン)または作品審査が免除**となり、入試区分によっては代わりに個人面接を実施します。

入試区分	選考方法
総合型選抜 第一期	■作品審査(10分程度) ■個人面接 ■書類審査
総合型選抜 第二期・第三期	■実技(マンガ制作または鉛筆デッサンを90分)または作品審査(10分程度) ■個人面接 ■書類審査
総合型選抜 第四期・第五期	■実技(マンガ制作または鉛筆デッサンを90分)または作品審査(10分程度) ■書類審査
学校推薦型選抜 指定校推薦	
学校推薦型選抜 公募推薦 第一期・第二期	■国語総合(現代文のみ60分) ■実技(マンガ制作または鉛筆デッサンを90分)または作品審査(10分程度) ■書類審査
一般選抜	
社会人・学士等特別選抜 第一期・第二期・第三期	■作品審査(10分程度) ■個人面接 ■書類審査
外国人留学生特別選抜	■小論文(日本語60分) ■実技(マンガ制作または鉛筆デッサンを90分) ■個人面接 ■書類審査

※詳細は必ず入学試験要項をご確認ください。

Voice

優秀賞 花井 一帆さん
ゲーム・CGコース 長野県出身

自分の作品を添削していただけることを知り、GCCに応募しました。まさか優秀賞に選ばれるとは思ってなかったので、とてもうれしくて励みになりました。入学時には、イラストを描くこと以外はPCの扱いにも不慣れでしたが、学ぶうちにさまざまな分野へと興味が広がりPCの操作にも慣れました。コース選択ではゲーム・CGコースへと進み3DCGを学んでいます。新しいジャンルにふれる機会もたくさんあり、基礎的なことから丁寧に教えていただけるので、興味を持ったことに積極的に挑戦できます。



応募作は、少しでも目を引く作品を目指して、顔を中心に細部まで丁寧に描き込みました。



デッサンで身につけた観察力と描く力、そして立体を把握する感覚が3DCG制作でも役立っています。

入賞 吉田 梨乃さん
マンガコース 岐阜県出身

思い入れのある作品で入賞できとてもうれしかったです。それだけでなく講評を通じて自分の作品のよい点、悪い点を知ることができたのは大きな収穫になりました。この経験を今後も作品づくりにも生かしたいです。もともとイラストやCGのスキルを磨けたらと思い入学しましたが、入学後はそういったスキルに加えて、継続することの大切さなども学ぶことができ成長を実感しています。また、入学するまではただ楽しく描ければいいと思っていましたが、プロとして仕事を得るためには何が必要なのかを意識するようになりました。



応募作として描いたのはオリジナルキャラクター。私が子どもの頃につくり、それを気に入った母が家に飾ってくれていた、思い入れのあるキャラクターです。



先輩たちの学びの成果を紹介!

Art Work Gallery

学生作品ギャラリー

他にもたくさんの作品をWebサイトで公開中! ▶

CHECK!



Welcome !

みずき祭
2023
10/28
Sat.

全学科
開催

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!

2023

4/29・5/28・6/17・7/9・7/29・8/11・8/27・9/9・12/2・2/10・3/16

Sat.

Sun.

Sat.

Sun.

Sat.

Fri.

Sun.

Sat.

Sat.

2024

Sat.

Sat.



学科説明

学科や各コースの学びについて
説明します。



体験授業

入学後に学ぶ専門的な授業を体験♪



個別相談

大学生活や授業についてなど、
在学生や先生と話を。
また、普段から制作している作品に対し
先生がアドバイスもします。

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。

2023 7/17 Mon. ・ 10/9 Mon.



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。



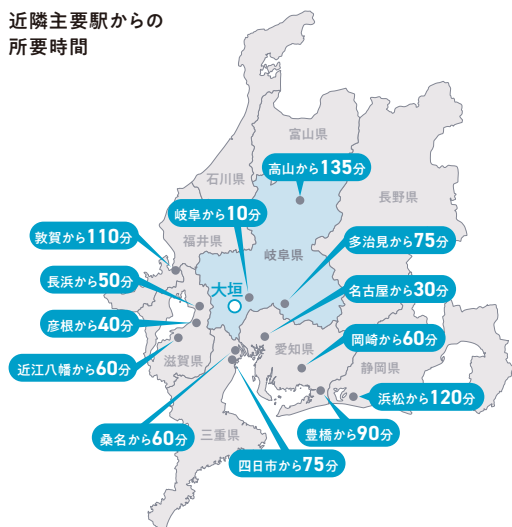
CHECK!

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



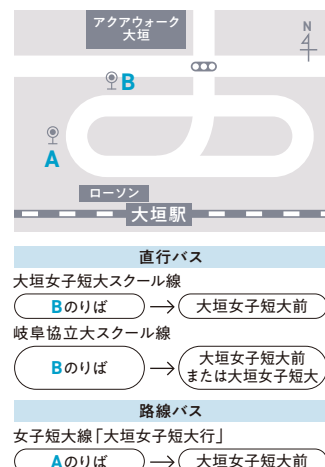
近隣主要駅からの
所要時間



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