

デザイン美術学科

大垣女子短期大学

マンガ・コミックイラストコース



ゲーム・CGコース



OGAKI
WOMEN'S
COLLEGE

メディアデザインコース

CHOCOLADY



PRODUCTS

製品

おやすみ前のお昼みに合わせて
3種類のフレーバーをご用意しております。



MILK

リラックスして眠りたいあなたへ
ミルク風味のまろやかで優しい味わい。ひと口食べて心も体もリラックス。

¥402



DARK

ぐっすり眠りたいあなたへ
ミルク少なめの大人な味わい。高カカオ成分が睡眠の質をアップ。

¥402



ALMOND

肌のバランスも整えたいあなたへ
アーモンド油の香ばしい味わい。美肌とダイエットの心強い味方。

¥402

PAGE TOP

チョコレイデー

CAMPUS GUIDE
2025

大垣女子短期大学 デザイン美術学科

マンガ・コミックイラストコース × ゲーム・CGコース × メディアデザインコース

各コースを 横断的に学ぶ



自分の道を見つける

花井一帆

2023年度 ゲーム・CGコース卒業

キャラクターアーティスト

就職先：株式会社デジタル・フロンティア

『竜とそばかすの姫』など話題作を手がけるCG制作会社

メッセージ：

CG初心者からスタート。就職に向けて、専門的な知識や技術を学ぶことができました。

授業をうけてみて「キャラクターのCGづくりが、とても楽しかった」

今後、様々な作品に関われるように、作る魅力を深掘りしていきたいです。

今井和瑚

2023年度 メディアデザインコース卒業

Web デザイナー

就職先：株式会社サイバーインテリジェンス

ホームページ制作会社

メッセージ：

夢だったデザイナーへの道を実現させてくれる学科です。

各コースを横断的に受講することによって、様々な考え方や手法を身に付けることができました。今後も驕らず、謙虚に研鑽を積んでいきたいと思っています。



めざせる職業

マンガ家
マンガ家アシスタント
ゲームキャラクターデザイナー
イラストレーター、絵本作家 など



マンガ・コミックイラストコース

POINT 1

画力を鍛える

素晴らしいアイデアが浮かんでも形に出来ない伝わらねえ。

POINT 2

構成・演出を学ぶ

作品を正確に印象深く制作する思考と技術を学びます。

POINT 3

表現の幅を広げる

感情など言葉に出来ない事を表現するのがクリエイターです。他の作品を分析することで相手に訴える表現を学びます。

自分だけの世界観を

絵で表現し、一撃で正確に相手に伝える

自分が創造したキャラクター・世界観に命を吹き込むには「思考力」が必要です。

そしてそれを正確に人に伝える為には「技術(テクニック)」が必要です。妄想力・画力・構成力・演出力を学びマンガ・イラスト・ゲーム(2D)業界を目指すコースです。

授業 Pick up!

イラストレーション基礎



「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



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II



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。

学生 VOICE /

選択したコース以外の授業も受講できるのが魅力。

コースが豊富で、自分がやりたい事、やってみたい事に沿った科目選択ができる点に魅力を感じます。一番興味があるイラストの学びを中心に技術を高めており、入学時は使用しなかった「CLIP STUDIO PAINT」も使いこなせるようになりました。

藤根 董さん 愛知県立一宮起工科高等学校 出身



学生 VOICE /

先生が個々のレベルに応じて親身に対応してくれます。

在学中に週刊少年マガジンのマガジンライズでブロンズ賞をいただき、少し自信を持てるようになり、アシスタントの仕事にも挑戦しています。先生との距離が近く、どんな些細な悩みも聞いてくれるので頼もしいです。

市野 彩花さん 富山県立石動高等学校 出身



OG VOICE /

いつか連載漫画が掲載されるように頑張っています。

小学生の頃「りぼん」を読んでいて漫画家になりたいと思いました。授業では出版社へ漫画を持ち込むなど幅広く学び、今は1本でも多く読み切り漫画が掲載されるように頑張っています。読者から読んだ感想の手紙をもらって励みになります。

P.N ふうすけさん まんが家





- キャラクターアーティスト
- 背景モデラー
- 3Dクリエイター
- CGデザイナー (職種例)

アニメ・ゲーム業界

近年の就職会社(一部紹介)

- 「竜とそばかすの姫」(株)デジタル・フロンティア
- (株)カプコン
- (株)ピーエーワークス
- 「BLEACH 千年血戦篇」(株)旭プロダクション

ゲーム・CGコース



ゲーム・アニメのキャラクターをつくる

CG制作の基礎から応用まで学べる

「好き」を職業へ

ゲーム、アニメキャラクターのCGづくりを身につけます。「キャラクターに生命を吹き込む」形づくりや塗りの魅力、一つひとつ実際につくりながら学びます。初歩から学び、アニメ、ゲーム業界をめざすコースです。

POINT 1

アニメ「好き」

TVアニメ、劇場アニメCGが使われる。見る側から、つくる側へ。

POINT 2

ゲーム「好き」

キャラクター・背景づくりCG制作ソフト「Maya」を初歩から学べる。

POINT 3

キャラクター「好き」

VTuber、アイドルゲーム原作のアニメ化、CGでキャラクターをつくる。

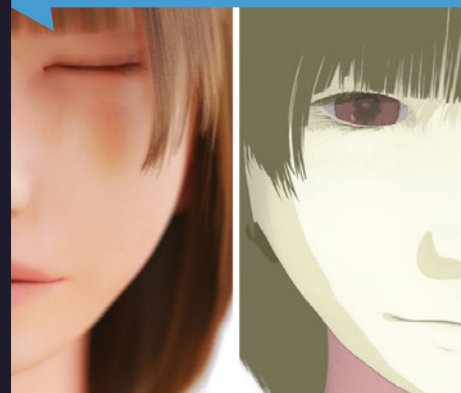


授業 Pick up!

キャラクターをつくる「CGキャラクター」

空想の風景をつくる「CG背景美術」

そっくりに描く「デッサン・II」



「ゲーム、アニメキャラクターづくり」好きな原作からキャラクターを選び、そっくりに作ります。アニメのセル調、自然な肌や髪、振付。キャラクターの初歩から、CGづくりを身につけます。



「背景に興味がある」「空想の風景をつくりたい」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、小物をつくったり、思い思いのイメージを形にする方法を学びます。



そっくりに描く力を養います。「描く対象をよく見て『気づき』を増やす」「見え方を知ることが、キャラクターや背景のCGづくりに役立ちます。CG科目と共に、業界就職に向けた力を磨きます。

学生 VOICE /

好きなことに全力で取り組むことができ、先生は、作品づくりや就活に、どこまでも付き添ってくれます。外部講師の先生からはCGアニメーションの作り方や、コツを聞くことができ、クラスメートとは、お互いに教えあい、一緒に考えて解決しています。好きなことを諦めなければ、仕事にできると実感しています。

早川 夏生 さん 岐阜県立海津明誠高等学校 出身



OG VOICE /

【劇場版 ハイキュー!! ゴミ捨て場の決戦】CGアニメーター

【呪術廻戦】(Paradox Live THE ANIMATION) 5話 CGアニメーター
42話 3Dレイアウト

入社して1年目ですが、色々な話題作にたずさわりました。エンドクレジットに自分の名前が載り、担当したカットが放映されているのを見ると、嬉しい気持ちでいっぱいです。

勤務先:株式会社V-sign 2023年3月研究課程卒業部 優里 さん 岐阜県立羽島北高等学校 出身





テーマ
お得に × 楽しく × ツロ旅

ペルソナ
氏名：鈴木 樹奈
年齢：20歳
性別：女性
職業：学生
性格：好奇心旺盛、仲間意識が強い、行動力がある

行動的屬性
旅行が好き、SNSで旅行情報を発信する、新しい体験を求めている

目的
旅行先で美味しいお菓子を探したい、お土産を買いたい

ゴール
旅行先で美味しいお菓子を見つけたい、お土産を買いたい

CJM
顧客の行動プロセスを分析し、課題を特定し、改善策を提案する。

コミュニケーションが大切なワケ

感情はどのように分けられるのか

01 | プラチナ色の感情
02 | 基本感情
03 | 混合感情

ヒットっ3ナビ WALKABLE CITY OGAKI

アプリ画面のデザインと機能性を示すイメージ。

メニュー、トラフィック、イベントなどの機能を示すUIデザイン。

授業 Pick up!

デザインワーク

デザイン制作の技術的基盤、AdobeCreativeの修得を中心に、各課題の特性に合わせて、定量的手法、ユーザーを中心に据えた定性的手法、画像生成AI等の各種思考法を学び、技術力と思考力とのバランスの取れたデザイン総合力を身に着けます。

動画基礎 I・II

クリエイティブ職への就職に役立つ汎用性の高い基礎科目になります。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、CM動画の制作プロセス、そして想いを映像設計するためのコンセプトワークについて学んでいきます。

Webデザイン

webデザインのプロトタイプ作成を中心に、ネット広告やeコマースにおける効果的なブランディングについて、具体的なプロダクトをモチーフにして学んでいきます。また文章生成AIや画像生成AIを用いた新しい時代のデザイン手法を学びます

共創デザイン I・II

地域企業や各支援施設との協働・実践型プロジェクトを通して、多様な人々と共創できる力を身に着ける演習科目です。演習には、ユーザーに寄り添った人間中心設計、カスタマージャーニーマップ(CJM)等を用います。

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&アート思考を学び、多種多様な企画力を身につける

メディアデザインコースは、ビジュアルデザイン(DTP・Webデザイン)、ビデオエディション、共創デザインなどの社会進出を目指すクリエイティブコースです。■ビジュアルデザイン分野では、文字や画像などの視覚的情報を伝達するデザイン、広告デザイン、パッケージデザイン、そしてWebデザインなど、さまざまな実践的プロジェクトワークを学びます。

■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・画像編集、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商品プランナーや広報担当を目指す技能を身に付けます。



POINT 1
地域密着型

POINT 2
デザイン思考

POINT 3
アート思考

広告・パッケージデザイン、Webデザイン、モーショングラフィックスなどを仕事とするクリエイターが活躍する職場は、地元にもたくさんあります。クリエイターとして地域貢献したい方、お勧めコースです。

課題解決のための目標設定、アイデア開発、そして市場調査など、ビジネスに役立つ思考法を自由に活用できるようになります。そのことによってキャリアアップが見込める総合職に求められる能力の獲得を目指します。

様々なアート活動を通じ五感を刺激し感動の体験を積み重ね、審美眼を磨き、ひらめきと感覚を鋭敏にしていきます。アーティスト独自のアート思考の活用。しなやかに活躍するクリエイター育成を目指します。

めざせる職業

- グラフィックデザイナー
- DTP/Webデザイナー
- プロダクトプランナー
- 動画エディター

就職に強いメディアデザイン

前年度(2023年度)の就職実績
株式会社サイバーインテリジェンス/サイトー電子株式会社/早野研工/名古屋タイトルデザインセンター/ゲンキー株式会社/日本レストランシステム株式会社/大垣女子短期大学研究生

学生 VOICE

グループワークが多く、コミュニケーションやプレゼン能力が高まりました。

IllustratorやPhotoshopといったAdobeの操作を重点的に学んでいます。パッケージデザイン、ロゴデザイン、キャラクターデザイン等の幅広い授業が多いので様々なスキルが身につきます。2年後期に行われる「つなぐデザイン」では、実際の企業や店舗に求められた作品を制作する中で、グループ内で意見を出し合い、発表するなど、団体でのコミュニケーション能力が鍛えられます。他のコースと比べてグループワークや自分の作品をプレゼンするという機会が多いため、成長を実感できました。

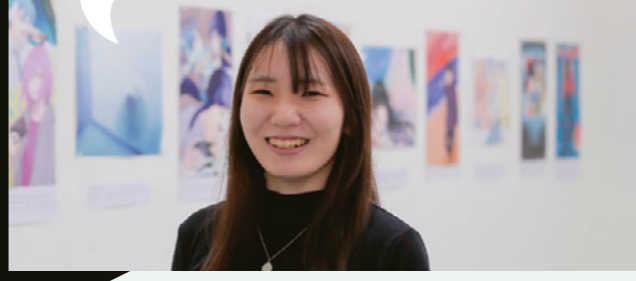
近藤 華乃実 さん 愛知県 光ヶ丘女子高等学校 出身

OG VOICE

幅広く学んだおかげで、視野が広がりました。

元々コミックイラストレーションに興味があったのですが、1年次前期で4コースの基礎を学ぶ中で初めてデザインに触れ、デザインの幅の広さと可能性に惹かれてメディアデザインコースへの所属を決断しました。現在はお菓子を中心とした、食品パッケージのデザインを行っています。リサーチを重ね、お客様の要望に沿った提案ができるようデザイン制作に励んでいます。より多くのお客様に喜んでいただけるよう、日々情報収集と勉強に力を注いでいます。

勤務先：昭和企画株式会社 2023年3月卒業生
松井 ゆき菜 さん 岐阜県立長良高等学校 出身



3コースの基礎を横断的に学ぶ

1年次前期で、社会人基礎力を高める教養科目とマンガ・コミックイラスト、ゲーム・CG、メディアデザインの3つのコースにまたがるの基礎科目を学びます。

コースに捉われず、興味のある授業を履修して、自分が進む道を見つけることができます。

1年次後期から、3つのコースから1つ選択して専門知識を深めて自分の力を蓄えていきます。

〈1年次前期の科目〉

- CGキャラクター基礎
- コミックキャラクター
- デザインワーク基礎
- 絵コンテ演習
- 日本・東洋美術史
- セルフプロモーション入門
- デザイン論
- 描写基礎Ⅰ
- 専門基礎演習
- CG基礎
- CG概論
- クロッキー基礎
- デジタルコミック基礎

〈1年次後期以降の科目〉

- マンガ学
- メディア概論
- ビジュアルリテラシー論
- 美術総論
- 芸術計画概論
- シーケンス表現論
- デッサンⅠ・Ⅱ
- 描写基礎Ⅱ
- クロッキー
- ビジネスモデル論
- CGキャラクター
- フィギュア表現
- CG背景美術
- ゲームUI
- CGアニメーション特講
- CGワーク
- デザインワーク
- Webデザイン基礎
- Webデザイン
- 共創デザインⅠ・Ⅱ
- 絵本
- 動画基礎Ⅰ・Ⅱ
- 創作動画
- 創作美術:鑑賞とコンセプトワーク
- 創作美術:展示と交流
- イラストレーション基礎
- ストーリーマンガ基礎
- イラストレーションⅠ・Ⅱ
- ストーリー演習
- マンガ・イラストレーションⅠ・Ⅱ
- 水彩画
- 絵画
- 総合卒業研究
- 総合卒業制作

Point!

学び方は自由!コース選択後も横断的に学べます!



美術教育

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。

- 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
 - 美術総論

『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。

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、形と色彩と画風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。

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、3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。

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。



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サーや審査に関わり、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の交流に努める。



客員教授
川村 順一

招聘講師

- | | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|
| <p>今中 千亜希
[CG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</p> <p>大倉 麻衣
[キャラクターデザイナー]
株式会社カブコン</p> <p>岡本 吉起
[ゲームプロデューサー・日本ゲーム文化振興財団理事]
代表作: モンスターストライク</p> | <p>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</p> <p>佐々木 洋
[プロデューサー]
代表作: ナムコテーマパーク</p> <p>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</p> | <p>田中 栄子
[STUDIO4C社長]
多和田 吏
[作曲家]
代表作: ポケモン・カフェミックス</p> <p>富田 智子
[背景アーティスト]
代表作: アイドルマスター</p> | <p>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</p> <p>野田 哲郎
[ゲームプログラマー]
株式会社カブコン</p> <p>敷下 達久
[プロデューサー]
代表作: ワニコニパニック</p> | <p>ヨコオ タロウ
[ゲームクリエイター]
代表作: NieRシリーズ</p> <p>吉田 博高
[ユメソラホールディングス株式会社
最高経営責任者]</p> | <p>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</p> <p>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</p> |
|--|---|---|--|--|---|

キャリア支援の特長

ビジネス基礎教育

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。

〈専門教育〉

- マンガ・コミックイラストコース
- ゲーム・CGコース
- メディアデザインコース

×

〈キャリア教育〉

- 教養・キャリア基礎演習
- セルフプロモーション入門
- ビジネスモデル論
- 就職支援講座

=

〈プロ育成〉

- 〈専門職〉
- 〈一般職〉

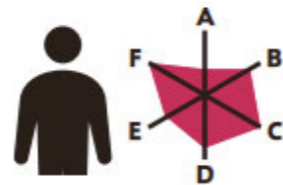
クリエイティブ力を身につける専門教育に加え
社会人基礎力を身につける幅広い教育も充実

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 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。

POINT

チームで考える力を身につける 共創デザイン



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。

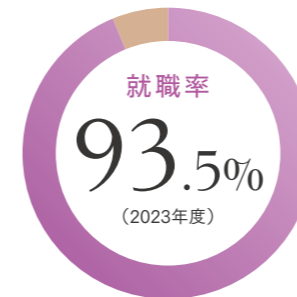
自分を演出する力を養う ポートフォリオ制作



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。

就職サポートと実績

2023年度就職率



教職員と学生、キャリア支援課職員が連携して、学生一人ひとりに合わせた支援を行います。

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。また同時に、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。

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)デジタル・フロンティア
(株)ピーエーワークス
(株)V-sign

など

専門職(デザイン会社・グッズ会社・印刷会社)

(株)コムズ
(株)トイ・ファーム
昭和企画(株)
(株)大丸グラフィックス
(株)中広
フタバ(株)
ヨツハシ(株)
(株)サイバーインテリジェンス

など

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
(株)パロー
ゲンキー(株)
(株)恵那川上屋
サイトー電子(株)
大成化工(株)
(有)大橋量器

など

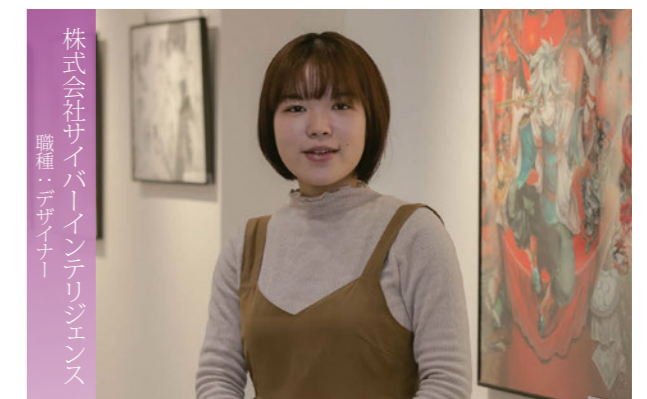
OG Voice



先生方が制作にとことん向き合ってください
多くの知識を吸収することができました。

3DCGの授業を受けてみて、キャラクターモデリングが楽しく自分の興味に合っていたので、進路として考えました。先生方はやってみようと思ったことを後押ししていただき、丁寧に教えてくださるので、積極的に挑戦できました。おかげで自分の作品をPRするためのポートフォリオの作成も充実しました。少しでも戦力になれるよう、今の自分に満足せず、新しい知識や技術を日々学んでいきたいです。

花井 一帆さん 長野県下伊那農業高等学校 出身



グループワークやインターンシップで培った
コミュニケーション能力を發揮していきたい。

授業でWebデザインについて学んだ際に、動的なデザインやコーディングの奥深さに惹かれ、サイトをつくる仕事をしたと考えるようになりました。デザインを行う際に心がけていることは、伝わりやすく、心が弾むような魅力的なデザインにすること。グループワーク等を通して培ったコミュニケーション能力や協調性を活かして、分かりやすくワクワクするようなサイトの制作をしていきたいです。

今井 和瑚さん 岐阜県立岐阜各務野高等学校 出身

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

専任教員

学科長 教授 田中 久志

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☆キャンえぶりだい」(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

准教授 伊豫 治好

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

准教授 長久保 光弘

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 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」))

非常勤講師

竹村 朋子

担当科目:日本・東洋美術史
美術総論

倉知 亜有

担当科目:イラストレーションⅠ・Ⅱ
イラストレーション基礎

ヤマシタ ヒトシ

担当科目:ゲームUI
つなぐデザイン
Webデザイン基礎
Webデザイン

若尾 徹也

担当科目:CGアニメーション特講

金田 典子

担当科目:水彩画
絵本

檀 朋美

担当科目:マンガ学

福岡 絵美

担当科目:制作美術

浅野 裕司

担当科目:芸術計画概論

稲垣 考二

担当科目:デッサンⅠ・Ⅱ
絵画

野原 美里

担当科目:動画基礎Ⅰ
CG基礎

教授 日原 広一

Design(デザイン)は、ラテン語Designare(デザインする)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専攻。



【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「芸術の商品開発力、明日香出版社」。

准教授 黒田 皇

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、展示企画など。他、日本テレビ系列「おしゃれイズム」作品出品、「鏡じいちゃんの美山語」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。



客員教授

客員教授 川村 順一

ガールズクリエイターコンペティションについて

GIRLS CREATOR COMPETITION

Girls Creator Competition 2024

ガールズクリエイターコンペティション

大垣女子短期大学 デザイン美術学科
Ogaki Women's College Department of Art & Design

受賞者特典

授業料免除・入学試験(実技・作品審査)免除

作品募集!

- エンタメ部門
ゲーム・CG・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

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。

- 👑
1名
最優秀賞
1年次授業料(60万円)及び入学試験(実技・作品審査)免除
- 👑
2名
優秀賞
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
- 👑
該当者
入賞
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!



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



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、地域の方々との作品展示など、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。



パソコン室
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。



デッサン室
デザインワークの基礎となるデッサンを学ぶための施設。多数の石膏像・モチーフを用意して、基礎造形力・絵心を身につけます。

Welcome! / Open Campus

みずき祭
2024
10/26
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!

全学科
開催

2024 4/27. 5/26. 6/15. 7/7. 7/20. 8/4. 8/24. 9/7. 12/1. 2025 2/9. 3/15
Sat. Sun. Sat. Sun. Sat. Sun. Sat. Sat. Sun. Sun. 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。

2024 7/15 Mon. 11/4 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。

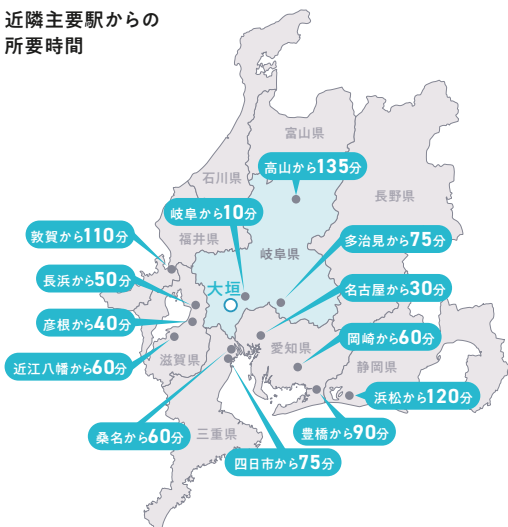


開催時間など
詳細、予約は
本学Webサイトで
ご確認ください。

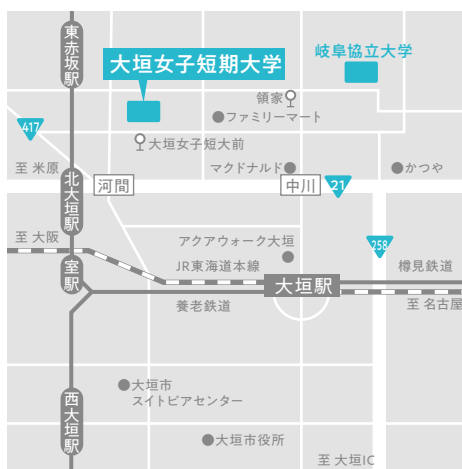


CHECK!

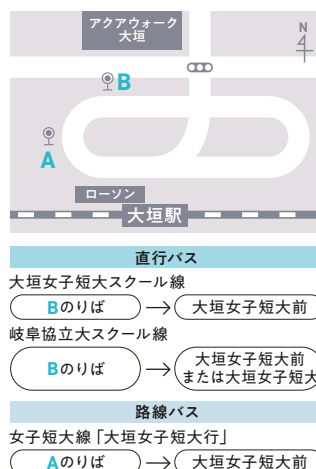
近隣主要駅からの 所要時間



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 (学務課)
FAX/0584-81-6818 E-mail/info@ogaki-tandai.ac.jp

公式Instagram



OGAKI.WOMEN'S.COLLEGE