

大垣女子短期大学  
デザイン美術学科

CAMPUS GUIDE 2026

CHOCOLADY



チョコレイティ



MILK

リラックスして眠りたいあなたへ  
ミルク風味のミルクで甘い味わい。ひと口食べて心地良さをリラックス。

DARK

ぐっすり眠りたいあなたへ  
ミルクなめらかで軽い。高カカオ感  
が睡眠の味をアップ。

ALMOND

肌のタラスを整えたいあなたへ  
アーモンド風味をばしり味わい。美肌と  
ダニエイトで温かい味方に。

マンガ・コミックイラストコース

Manga · Comic Illustration course

メディアデザイン  
コース

Media design course

OGAKI WOMEN'S  
COLLEGE

ゲーム・CGコース

Game · CG course



# 女短の伝統。

大垣女短デザイン美術の実績ある伝統



- P.3・4 マンガ・コミックイラストコース  
Manga・Comic illustration course
- P.5・6 ゲーム・CGコース  
Game・CG course
- P.7・8 メディアデザインコース  
Media design course



# 女短で短期集中。

女短ならではの短期集中

# 自分で世界観を絵で表現し、一撃で正確に相手に伝える マンガ・コミックイラストコース

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。

## 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

## 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。



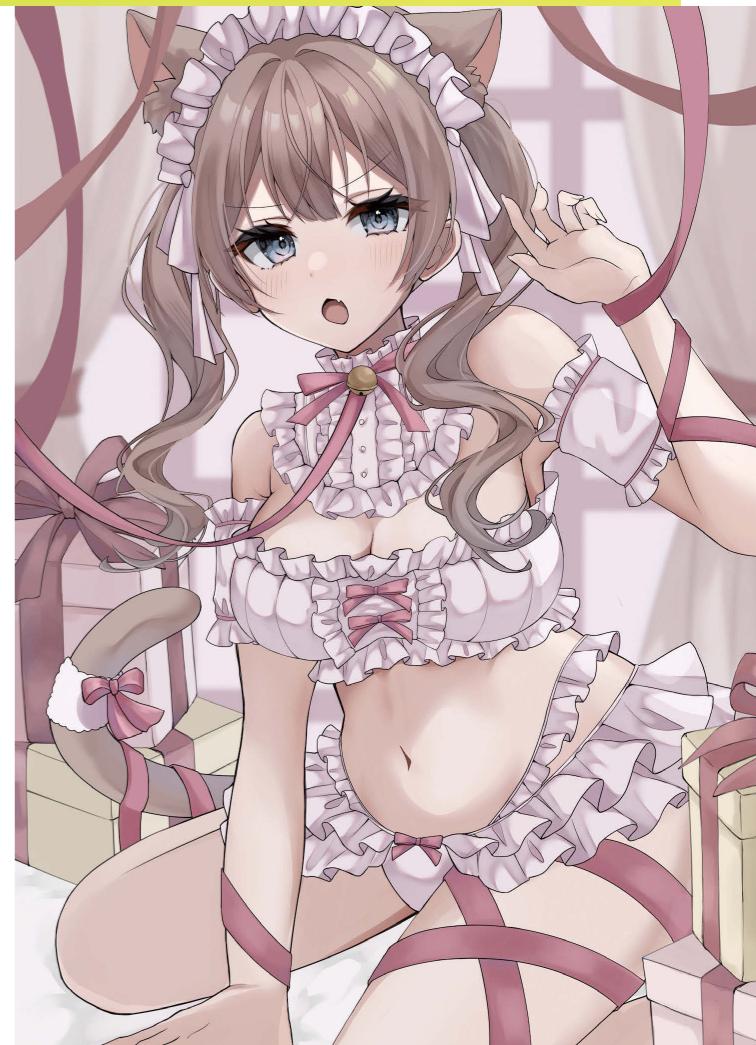
### コミックキャラクター

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?「生きているキャラクター」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ことです。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。



## POINT

1

### 画力を鍛える

素晴らしいアイディアが浮かんでも形に出来ないと伝わりません。

## 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ことを表現するのがクリエーターです。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。

## 学生 VOICE

もう一つの夢は、読者を魅了する絵本を出版し世の中に貢献すること

独学で絵の勉強をしていましたが、長年の夢だった美大に入学しました。自分の習得したい美術の基礎や絵本に役立つ情報すべて網羅でき、先生方の指導もすばらしいです。母親より年が上なのに仲良くしてくれ、分からぬことも親切に教えてくれる学友に触発もされ、ここに身を置ける幸せを感じています。



伊藤 智枝美さん 社会人

## 学生 VOICE

仲間がいるから成長でき、失敗しても前を向いて頑張れる

モノの見せ方や演出、相手の心を打つ表現が学べたり、漫画のストーリーを考えたり面白い授業ばかりで、確実に絵が上くなり苦手だったペースもわかつてきました。友人たちが自動的に居残って制作を頑張る姿みて自分も負けられないなと思います。失敗しても前向きに頑張って、漫画家になる夢を叶えたいです。



大野 志奈さん 高山西高等学校 出身

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

# ゲーム・CGコース

## 「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を、一つひとつ実際につくりながら学びます。

「キャラクターに生命を吹き込む」形づくりや塗りの魅力を、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。



### めざせる職業

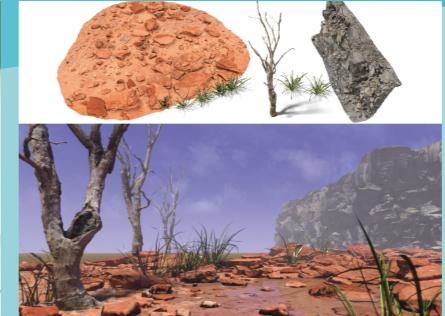
キャラクターアーティスト  
ゲーム背景モデラー  
アニメCGクリエイター  
ゲームCGデザイナー  
CGアニメーター  
(職種例)

### 授業 Pick up!



#### キャラクターをつくる「CGキャラクター」

「ゲーム、アニメキャラクターブル」  
好きな原作からキャラクター選び、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。



#### 空想の風景をつくる「CG背景美術」

「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、小物をつくりたり、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「デッサンI・II」

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。



### アニメ・ゲーム業界

近年の就職会社（一部紹介）

- (株)旭プロダクション
- (株)カプコン
- (株)GEMBA
- (株)STUDIO4℃
- (株)デジタル・フロンティア
- (株)ビーエーワークス
- (株)ピコナ
- (株)フロム・ソフトウェア
- (株)V-sign

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。

### 学生 VOICE

#### CGアニメーターめざし 制作会社の手厚い授業

今までやったことがない、ゲームキャラクターの動き作りを学ぶ面白さや、生きているようなキャラクター作りに惹かれました。継続的な手厚い制作レクチャーから、アニメーションCGの奥深さ、職業にする魅力を実感しています。



杉浦 日向子さん ぎふ国際高等学校 出身

### 学生 VOICE

#### 憧れのスタジオへ 夢を叶え

2年生の始め頃、ハイクオリティな作品で高い評価を得ているアニメーション制作会社「STUDIO4℃」を目指し始めました。「表現方法を追求し続けている現場へ、実際に入ってみてみたい」「創作をし続けたい」その強い気持ちから、研究生課程へ進み、キャラクターのCG制作を続けました。CGスタッフとして内定を得られ、人生が動いたと思いました。



瀬川 京那さん 岐阜女子高等学校 出身

# クリエイターに必要なデザイン思考&アート思考を学び、 多種多彩な企画力を身につける メディアデザインコース

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

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

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。



焼成粘土を用いた本格的陶芸作品



Adobe Express 導入事例

大垣女子短期大学

生成AI(Adobe Express)導入事例が記事になりました

## 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

## 近年(2023-2024年度)の就職実績

- 株式会社サイバーインテリジェンス
- 岐阜信用金庫
- 名古屋タイトルデザインセンター
- ゲンキー株式会社
- サイバー電子株式会社
- 日本レストランシステム株式会社
- 株式会社マーキュリー
- 株式会社高木ミンク
- 株式会社川スミ



水の都・大垣市をイメージしたPETボトル

## POINT

1

## 学外交流・地域創生

地域企業とのコラボレーション、行政との協働等、学外交流を積極的に図り、実践的プログラムを取り込んでいます。学生の「プロ意識」を早期に植え付けるためです。クリエイターとして地域に貢献したい方々にお勧めのコースです。

## POINT

2

## デザイン思考&アート思考

マーケティングやサービスデザインで実績ある様々なフレームワークを用い、デザイン思考とアート思考とをバランスよく学んでいます。本コースで身に付けてもらうのは、ビジネスにもアートにも応用可能な問題解決法です。

## POINT

3

## 生成AIの積極活用

全国に先駆けて画像生成AI(Adobe Express)を導入し注目されています。デザインプロセスを明確に示しながら、生成AIの適切な利用法を身につけ、コンセプトに合致した効果的なデザイン開発力を修得していきます。

## 授業 Pick up!



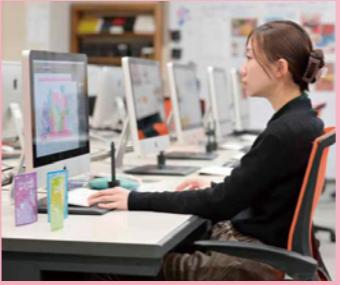
### デザインワーク

デザイン制作の技術的基盤、Adobe Creativeの修得を中心に、各課題の特性に合わせ、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修し、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つけます。



### 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マーケ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。

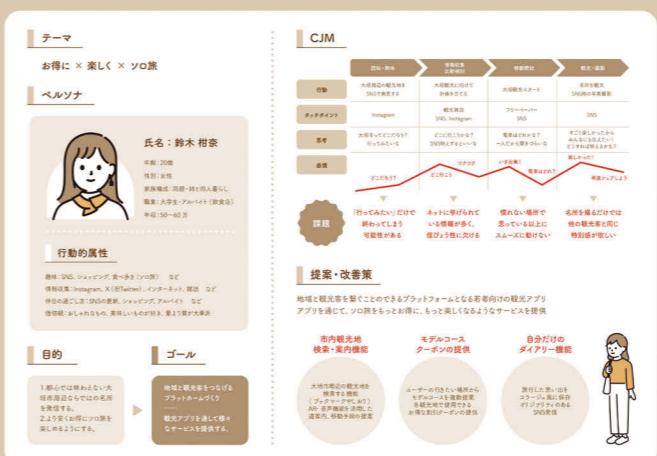


### 共創デザイン I・II

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つける演習科目です。演習に使用するフレームワークには、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。



### コミュニケーションが大切なワケ



### 学生 VOICE

自分の知らなかった世界を知り、新たな発見により成長できました

私は聴覚障害で耳が不自由ですが、講義で音声文字変換アプリ入りのタブレットの使用やそのアプリ専用マイクを教授に着用してもらうなど配慮を頂き「色々挑戦したい、もっと技術力を高めたい」と思えるぐらい楽しく学ぶことができました。



林 あいらさん 岐阜県立岐阜聾学校 出身  
岐阜信用金庫 内定

### 学生 VOICE

デザインを自由に学ぶことができる環境が整っています

デザインを学んだことが無かったため、すべてのコースを横断的に学べる点に魅力を感じ、入学を決めました。設備が整っており、デザインの基本からAIを活用した専門的な学習、創作美術や動画制作まで好きなことを自由に学ぶことができます。先生方はとてもフレンドリーで話しやすく、卒業制作やポートフォリオ制作の際は、丁寧な指導や手厚いサポートをしていただきました。自由に学びながら、仲間や先生との距離が近い環境が魅力です。同じ趣味の友人と出会い、楽しく成長できたと思います。



吉田 佐羽さん 岐阜県立岐阜農林高等学校 出身  
株式会社マーキュリー 内定

## カリキュラム

### 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基礎科目を学びます。

コースにとらわれず、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
- 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
- ビジュアルリテラシー論

### 1年次後期以降の科目

- | 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                                       |
|---|--|---|
| ●ストーリーマンガ基礎<br>●イラストレーション基礎<br>●イラストレーション<br>●マンガ・イラストレーションI・II | ●イラストコンテンツI・II<br>●CGキャラクター<br>●フィギュア表現<br>●マンガ学 | ●クロッキー<br>●デザイン論<br>●デッサンI・II<br>●描写基礎II          |
| ●CGキャラクター<br>●フィギュア表現<br>●CG背景美術<br>●CGアニメーション                  | ●ゲームUI<br>●CGワーク<br>●デザインワーク<br>●Webデザイン基礎       | ●Webデザイン<br>●動画基礎I・II<br>●共創デザインI・II<br>●CG特講I・II |
| ●デザインワーク<br>●Webデザイン基礎<br>●Webデザイン<br>●動画基礎I・II                 | ●鑑賞とコンセプトワーク<br>●共創デザインI・II<br>●創作動画<br>●絵本      | ●デッサンI・II<br>●描写基礎II<br>●ビジネスモデル論<br>●CGキャラクター    |

### コース選択後も横断的に学べます！



## 共通教育

絵本・イラストレーション・絵画の制作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・イラストの雰囲気を大切にし、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。

## 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。

### 2024年度 招聘講師



客員教授  
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参画し、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。



岡本 吉起

OKAKI SDN. BHD. 取締役・ゲームプロデューサー  
公益財団法人 日本ゲーム文化振興財団 代表理事  
株式会社 でらゲー ゲームプロデューサー  
株式会社 ケイブ 取締役

photo: 北山宏一

1961年生まれ。愛媛県出身。ゲームプロデューサー。90年代初頭、『ストリートファイターII』で空前の対戦格闘ゲームブームを巻き起こす。その後も『バイオハザード』シリーズ、『鬼武者』シリーズ、『モンスター・ハンター』シリーズといった大ヒット作の誕生にも関わるなど、アーケードゲーム、コンシューマーゲームでトップゲームクリエイターの地位を築く。そして、スマートフォンアプリゲームでは、開発に関わった『モンスター・ストライク』が2013年10月に株式会社MIXIよりリリースされ、2014年にはAppStore、GooglePlayでの国内トップクラスのセールスを獲得するまでに成長。現在は日本だけに留まらず、アジア圏などの海外にも提供エリアを拡大している。今後はさらなる飛躍を遂げるべく様々なジャンルへの挑戦を表明している。



大倉 麻衣

【キャラクターデザイナー】  
株式会社カブコン



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



津嶋 美織

【3Dキャラクターアーティスト】  
株式会社バンダイナムコスタジオ



富田 智子

【背景アーティスト】  
株式会社バンダイナムコスタジオ  
代表作: アイドルマスターシリーズ



野田 哲郎

【ゲームプログラマー】  
株式会社カブコン



ヨコオ タロウ

【ゲームクリエイター】  
代表作: NieRシリーズ

### 歴代招聘講師

#### 今中 千亜希

【CGディレクター】  
作品: 映画「えんとつ町のブペル」  
キャラクター監督

#### 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

#### 田中 栄子

【STUDIO4°C社長】

#### 多和田 吏

【作曲家】  
代表作: ポケモン・カフェミックス

#### 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  
代表作: 映画「ざんねんないきもの事典」監督

#### 藪下 達久

【プロデューサー】  
代表作: ワニワニパニック

#### 吉田 博高

【ユメノゾ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「ざんねんないきもの事典」監督

#### 若尾 徹也

【キャラクターデザイナー】  
代表作: メタルギア・鉄拳シリーズ

## 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



「竜とそばかすの姫」のCG制作会社へキャラクターアーティスト1年目

キャラクターアーティストとして、プロップやキャラクターのモデリング、シェーディングを担当しています。ストーリーに沿ってデザインの意味を考えながら制作できる所に魅力を感じています。自分が手がけたキャラクターを実際に映像として見ると、嬉しくてモチベーションが上がります。また、ブラッシュアップ前後を見比べて自分の成長を実感できることも、大きなやりがいの一つです。必要な知識や技術をさらに身につけ、積極的に応用していきたいです。

株式会社デジタル・フロンティア 2024年3月卒業  
花井 一帆さん 長野県下伊那農業高等学校 出身

## 就職のサポートポイント

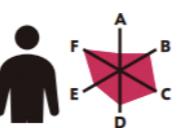
## 就職サポートと実績

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  
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。

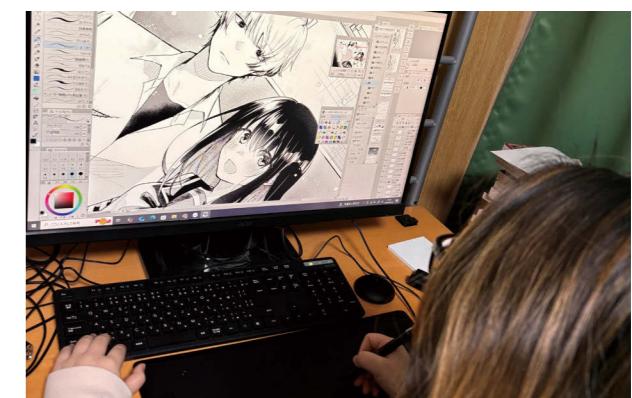
自分を演出する力を養う  
ポートフォリオ制作

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。

短大で憧れていた  
漫画家への道が明確に

小学生の頃から「漫画家にならいいな」と考えていました。短大で漫画家への道が明確になり、卒業後、何作か読み切りが掲載されるようになりました。少し遠回りしたと思うこともありますが、連載という夢に着実に近づけていると感じられる今、それも良い経験だと思い、頑張っています。

まんが家 2018年3月卒業  
P.N 武丸益実 さん



## 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)GEMBA
- (株)Cygames
- (株)STUDIO4°C
- (株)デジタル・フロンティア
- (株)ピーエーワークス
- (株)フロム・ソフトウェア
- (株)V-sign

## 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)サイバーアイテリジョンズ
- (株)往来スペース

## 事務・製造・営業・販売職

- (公社)愛知県畜産協会
- 岐阜農業協同組合
- (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
- (株)テクノ・ライン
- (株)ミヤウチ
- 岐阜信用金庫

## 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。

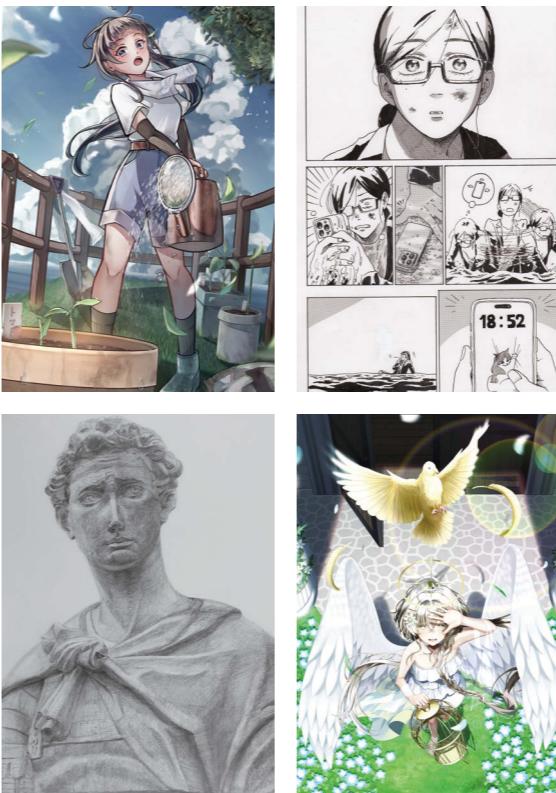


デザインワークの基礎となるデッサンを学ぶための施設。多数の石膏像・モチーフを用意して、基礎造形力・絵心を身につけます。



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。

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。



## GIRLS CREATOR COMPETITION

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 2025**

ガールズクリエイター コンペティション

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!

- エフェクタ部門
- CG・キャラクター・コミックイラストレーション・マジック
- 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  
Ogaki Women's College Department of Art & Design

応募要項・詳細は WebでCHECK!

QRコード

## 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  
日原 広一  
Designはラテン語 Designareに由来し「海路を指し示す」の意味を持ちます。共に『大垣女短デザイン』丸で新たな進路を切りひらきましょう!

准教授  
黒田 皇  
日本のアニメは世界で高く評価されています。近年、少人数制作の短編も注目されています。見る側から見る側へ、アニメの魅力を探ってみませんか?



准教授  
伊豫 治好  
しじだひでお先生に師事。講談社少年マガジン新人賞にて佳作・特選を受賞後デビュー。同誌及び小学館ビッグコミックスピリッツ、芳文社等商業誌で連載・執筆。



准教授  
長久保 光弘  
キャラクターデザイン・ゲーム・アニメ・CGへ「描くことが好き」を生かしてみませんか。



講師  
今村 朋未  
シンプルなガールズイラストを中心に多様なスタイルで制作。講師経験を活かし、目標に応じた指導を行います。魅力的な作品を共に創りましょう。



### 客員教授

客員教授  
川村 順一  
担当科目  
メディア概論

### 非常勤講師

田中 久志  
担当科目  
クロッキー基礎  
クロッキー

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  
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  
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

若尾 徹也  
担当科目  
CGアニメーション

稻垣 考二  
担当科目  
デッサンII  
絵画

野原 美里  
担当科目  
動画基礎I  
CG基礎



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



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



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。

## 学費

	1年次		2年次	2年間合計
	前期	後期		
入学金	250,000	-	-	
授業料	300,000	300,000	600,000	
教育充実費	250,000	250,000	500,000	
合計	800,000	550,000	1,100,000	
		1,350,000		

※高等教育の修学支援新制度の対象校です。

### その他(諸会費等)

【学友会 年会費 6,000円  
(2年又は3年分を入学時に一括納入)】  
※学友会とは、学生相互の親睦と教養の向上をはかり、学生生活を豊かにすることを目的とした組織です。  
【みづき会 年会費 30,000円】  
※みづき会とは、保護者と大学の密接な協力により、学生の正課・課外活動等の増進、教育成果の向上を目的とした保護者組織です。  
(学友会、みづき会の会費は本学が代理徴収いたします。)

\ 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!

全学科  
開催

2025

4/26 Sat.

5/25 Sun.

6/14 Sat.

7/6 Sun.

7/26 Sat.

8/11 Mon.

8/23 Sat.

9/6 Sat.

9/27 Sat.

12/6 Sat.

2026

2/14 Sat.

3/7 Sat.

オープン  
キャンパスの  
予約はこち  
ら



## 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。



CHECK!



## 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



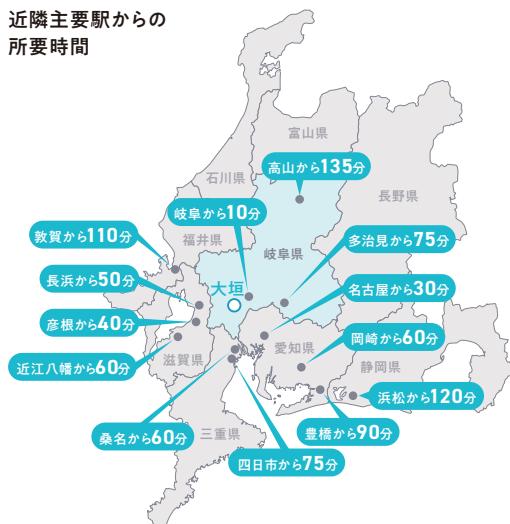
入学後に学ぶ専門的な  
授業を体験♪

## 個別相談

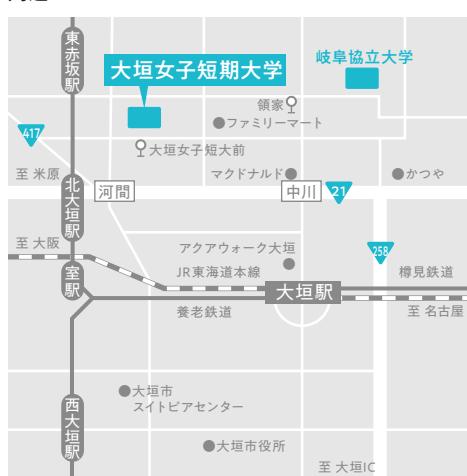


大学生活や授業についてな  
ど、在学生や先生と話そう。  
また、普段から制作して  
いる作品に対し先生がアドバ  
イスもします。

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)



バス



公式Instagram



大垣女子短期大学  
OGAKI WOMEN'S COLLEGE



[www.ogaki-tandai.ac.jp](http://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

OGAKI WOMEN'S COLLEGE