

大垣女子短期大学

OGAKI WOMEN'S COLLEGE

デザイン美術学科

紙×紅茶」でリラックス

工作茶房

遊び

気持ちが落ち着かず、なんとなく安心したいとき。理由はな

デジタルで体験する、
植樹と共生



遊び方

マンガ・コミックイラスト

専用サイトにアクセスする
にこのサイトの説明や遊び
される。

プレイヤーは全員森をつく
ボランティアの一人。

ゲーム・CG

メディアデザイン

間
0年
日1回

マンガ・コミック イラストコース

自分だけの世界観を
マンガ・イラストレーションで
表現する力を育てる

目指せる職業

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

職業実績

株式会社大丸グラフィックス
株式会社DIGITAL butter
デジタルアートセンター神奈川
株式会社クリーク・アンド・リバー社
株式会社ガイナ
株式会社イズム
デザインにこり
株式会社 平野紙器
株式会社 BREXA Next
株式会社 光製作所

学生インタビュー



ゼロから挑んだ アニメーション制作

大野 志奈 さん

高山西高等学校（岐阜県）出身

漫画を描いた経験がないまま入学しましたが、その道のプロの先生がしっかり教えてくれる環境で着実に成長できました。現役の編集者さんに作品を直接批評していただけたのはマンガコースならではの貴重な経験です。最初は距離を感じた仲間とも関わるうちに自然と打ち解け、温かい雰囲気の中でプロの漫画家を目指して日々頑張っています。

ゲーム・CGコース

ゲーム・アニメの
キャラクターをつくる

目指せる職業

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

職業実績

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)カブコン
(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

学生インタビュー



キャラクターの魅力、 ゲームとアニメの CG

鷺住 朱莉 さん

ぎふ国際高等学校（岐阜県）出身

デジタル・メディア・ラボから内定を戴きました。キャラクターの魅力を大切に、安心して仕事を任せてもらえるモデラーになりたいです。オープンキャンパスで初めて3DCGに触れました。その時、自分で作ったキャラクターが動いているのを見て「もっと作りたい」と思いました。

「折り紙 × 紅茶」でリラックス！ 工作茶房

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、多種多彩な企画力を
身につける

目指せる職業

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

職業実績

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
サイトー電子株式会社
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

学生インタビュー



多彩な分野に触れ 広がる表現力

坂口 日花 さん

富田高等学校（岐阜県）出身

ずっと絵を描いてきたわけではなく画力に不安がありましたが、先生方がやりたいことに寄り添い、より良くする工夫や具体的な目標を示してくれます。卒業制作では表現したいものを最大限に魅せるため先生と何度も相談を重ね、時間をかけて作品を仕上げる充実感を味わいました。好きなことを語り合える仲間と多様性を大切にする雰囲気がこの学科の魅力です。



マンガ・コミックイラストコース

自分が想像したキャラクター・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。

プロとしての心構えを学べる場所

先生が一人ひとりの状況を把握し、それに合わせて丁寧に指導して下さるのがこの学科の魅力です。質問しやすいアットホームな雰囲気の中で、絵本作家として商業出版するという目標に向け、制作に必要な技術を基礎から身につけることができました。プロとしての心構えまで学べる環境で、夢の実現に確かな手助けを感じながら日々制作に打ち込んでいます。



伊藤 智枝美さん 社会人

子どもの目線で紡ぐ物語の力

専門分野の授業についていけるか不安でしたが、学生一人ひとりのベースや個性を大切にしてくれる環境でのびのびと学んでいます。先生との距離が近く相談しやすい雰囲気の中で、デッサンや表現技法を基礎から積み重ね、自分の思い描いたイメージを形にできる力が着実に身につけてきました。在学中に培った表現力や考える力を活かし、前向きに成長し続けたいです。



竹中 永恋さん 岐阜県立岐阜各務野高等学校 出身

学生 VOICE

POINT 02 構成・演出を学ぶ

作品を正確に印象深く操作する思考と技術を学びます。



POINT 01 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と伝わりません。



POINT 03 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。



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「パランス」「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。

授業 PICK UP



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。
キャラクターの形や塗り、一つひとつ実際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。



オレンジCGアニメーションスタジオ 「CGモデラー内定」

好きなことを活かす職業に就く目標を実現できると感じ入学を決めました。アニメキャラクター、原作そっくりなCGを作るため、先生のサポートを受けながら制作したことが印象に残っています。アニメ制作会社のCG職の目標が叶いました。卒業後は現場で経験を積み、アニメ制作に戦力として貢献できるクリエイターになることが目標です。



古川 優衣さん 岐阜県立岐阜城北高等学校 出身

MUGENUP 「3Dディレクター内定」

ゲームやアニメ、好きなキャラクターやオリジナルキャラクターを、どの角度から見ても、そのキャラクターらしく見えるように作りました。「3Dとして現れる瞬間が楽しい」キャラクターのCGづくりを学び、CGクリエイターとして内定の夢を応援してくれ、希望の業界への就職のために全力で制作できました。



小川 華楓さん 岐阜県立加納高等学校 出身

学生
VOICE

POINT 02 アニメ「好き」

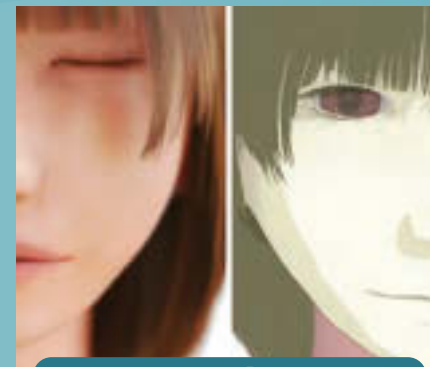
TVアニメ、劇場アニメ
CGが使われる。
見る側から、つくる側へ。

POINT 01 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 03 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。



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。



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、小物をつくったり、思い通り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」

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。

授業
PICK UP

「折り紙 × 紅茶」でリラックス！

工作茶房

モチ
動
植

疲れていて
いとき、頭の
考えを整理し

モチ
動
植

CHOCOLADY



チョコレディ



メディアデザインコース

メディアデザインコースは、ヴィジュアルデザイン(広告デザイン / webデザイン / パッケージデザイン等)、ビデオエディション、商品企画、共創デザイン等の社会進出を目指すクリエイティブコースです。

企画から形にする
デザインの学び

パソコンや専門ソフトを使いこなせるか不安でしたが、先生が基礎から丁寧に教えてくださり安心して学んでいます。デザインワークの授業では調査・企画・制作という一連のプロセスを経験し、見た目の美しさだけでなく社会背景や文化への理解も大切だと実感しました。広い視野を持ったデザイナーを目指し、専門知識と教養の両方を日々磨いています。



高橋 虹維菜さん 岐阜県立岐阜城北高等学校 出身

学生
VOICE

仲間と共に
目標を達成する力を磨く

2年間のカリキュラムでクリエイターになれるか不安でしたが、先生と学生の距離が近く困った時にすぐ相談できる環境のおかげで、自分の長所を見つけ伸ばすことができました。グループ制作を通じて企画力や実行力も磨かれ、短期大学ならではの密度の濃い学びが自信につながっています。自分の制作物で人に驚きや喜びを届けられるクリエイターを目指します。



山田 美憂さん 啓晴高等学校 (岐阜県) 出身

高い就職率 (3年連続 100% ※令和4年度卒～6年度卒)

「野菜」のパッケージ

身が一目でわかるように具材をモチーフ化し、見たりやすいたデザインにしました。また、明るい配色には印象とともに、スープの温かさを視覚的に表現して

ふわり弁当

あたたかいスープ

300円

トマトベースのスープ
トマト
パプリカ
たまご
にんじん

ロゴデザイン

主成分分析の結果から、イメージに適合している形として「丸」を採用しました。また、野菜の大きさを覚えることで、躍動感とリズム感を出し線画やベタ塗りなどで、シンプルなロゴデザインに仕上げました。ロゴはパッケージ中央に配置することで、ひと目で認識できる存在感を表現しています。

デザインワーク

動物モチーフ

動物をテーマにしているため、パッケージには多くの人に親しまれていふ犬の肉球をシンボルマークとしてデザイン。

植物モチーフ

植物には多くの方がイメージしやすく、親しみのある花や葉のモチーフをシンボルマークとしてデザイン。

POINT

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きます。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。

デザインワーク

動物モチーフ

動物をテーマにしているため、パッケージには多くの人に親しまれていふ犬の肉球をシンボルマークとしてデザイン。

植物モチーフ

植物には多くの方がイメージしやすく、親しみのある花や葉のモチーフをシンボルマークとしてデザイン。

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を用いた新しい時代のデザイン手法を学びます。

動画基礎I・II

授業
PICK UP

デジタルで体験する
植樹と共生

苗を植えるところから始まり、育て、見守り、ときに手を入れる。

一人ひとりの選択で、森の姿は少しずつ変わります。植樹は、植えて終わりではありません。これは、森との関わり方を考えるデジタルな植樹体験です。

遊び方

1. サイトにアクセス

専用サイトにアクセスすると、このサイトの説明や遊び方が表示されます。7日間(70日)の成長を通して、森の未来を見守ります。プレイヤーは全員森をつくって、いっしょに未来を築いていきます。選択の積み重ねによって、異なる森の姿が生まれます。

2. 1日1アクション

その日に提示される選択肢から行動を1つ選ぶ。

3. 森の変化を見る

行動の結果として、森の見た目や雰囲気は変化。

自分が参加していない間も、森は成長し続ける。

【ゲーム概要】
参加期間：1日間
ゲーム内時間：70年
行動回数：1人1日1回

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」を製造設計するためのコンセプト設計を学びます。

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等を学びます。

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
- プロジェクトワーク基礎
- 絵コンテ演習
- 日本・東洋美術史
- 原画・動画基礎
- 描写基礎 I
- 専門基礎演習
- デジタル表現演習
- 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

- マンガ・イラストレーション基礎
- イラストレーション基礎
- イラストレーション
- 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
- CGキャラクター
- フィギュア表現
- マンガ学
- シーケンス表現論
- デザイン論
- デッサン
- 描写基礎 II

ゲーム・CGコース

- CGキャラクター
- フィギュア表現
- CG背景美術
- CGアニメーション
- ゲームUI
- CGワーク
- デザインワーク
- UI/UXデザイン基礎
- UI/UXデザイン
- 動画基礎 I・II
- UI/UXデザイン
- 動画基礎 I・II
- UI/UXデザイン
- 動画基礎 I・II
- UI/UXデザイン
- 動画基礎 I・II

メディアデザインコース

- デザインワーク
- UI/UXデザイン基礎
- UI/UXデザイン
- 動画基礎 I・II
- 動画・コンセプトワーク
- 共創デザイン I・II
- 創作動画
- 絵本
- デッサン
- 描写基礎 II
- ビジネスモデル論
- CGキャラクター

コース選択後も横断的に学べます！



- マンガ学
- CGキャラクター
- デザインワーク



- 水彩画
- CGワーク
- 原画・動画基礎



- 絵本
- 創作動画

共通教育

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。

水彩画

慣れ親しんだ水彩の基礎から学び、静物や風景等を描きます。画材特性の理解、彩色技法、造形描写、構図、空間表現と制作を通じて様々な絵画演出について学びます。

キャンパスの外に、答えがある。社会と描く、実践のポートフォリオ。

topic 01 PBL/学外交流 地域創生支援



地域企業とのコラボレーション、行政との協働等、学外連携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皆さんにお勧めのコースです。



「遊び」は、いかにして「メディア」を革新したか。

ゲームの歴史と変遷を学び、インフラ進化に対応する制作術を習得。

topic 02 メディア概論 豪華講師陣



【アートディレクター】
水谷孝次



【キャラクターデザイナー】
大倉 麻衣
株式会社カプコン



【背景アーティスト】
富田 智子
株式会社バンダイナムコスタジオ



【3Dキャラクターアーティスト】
高橋謙介
株式会社バンダイナムコスタジオ



川村順一 客員教授

早稲田大学法学部卒業。株式会社ナムコで『鉄拳』や『太鼓の達人』などの人気シリーズをビジュアルデザインプロデューサーとして牽引。文化庁メディア芸術祭への参画を機に多方面で活躍し、2007年からはアジアグラフのプロデューサーとして、アジア圏のデジタルアート交流と振興に尽力している。



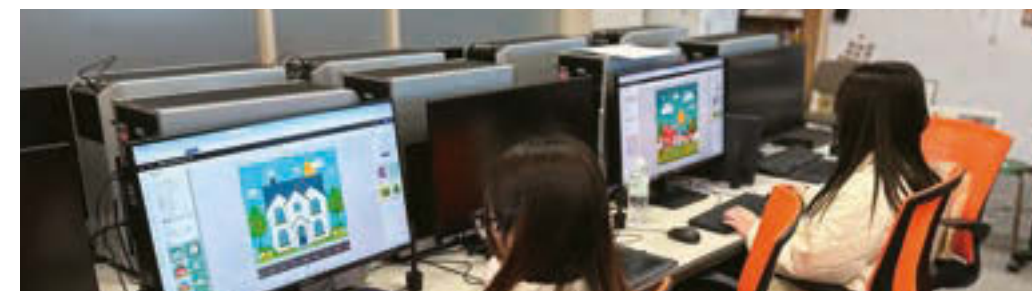
岡本吉起 ゲームプロデューサー

『ストリートファイター II』で格闘ゲームブームを創出したゲームプロデューサー。『バイオハザード』や『モンスターハンター』等の大ヒット作に携わり、業界で確固たる地位を築く。スマホアプリでも『モンスターストライク』を成功させ、国内外で躍進。現在は多ジャンルへの挑戦を続けている。

photo:北山宏一

AIは「敵」か？「道具」か？ その答えを、実装する力へ。

topic 03 生成AI & デジタルDX



全国に先駆けて画像生成(AdobeExpress)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付け、コンセプトに合致した効果的デザイン開発の知見と技術とを修得していきます。

トピックス

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は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でき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
- プロジェクトワーク基礎
- 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

就職のサポートポイント

就職サポートと実績
(2025年度)

就職率
95.0%

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していきます。

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。

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℃
(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

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
(株)往来スペース

など

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)バロー
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

など

OG Voice



「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2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

花井 一帆さん 長野県下伊那農業高等学校 出身

短大で懂れていた 漫画家への道が明確に

小学生の頃から「漫画家になれたらいいな」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 さん



自分が関わった舞台の上で 輝く演者を支える

テレビのセットやライブ、演劇の舞台美術を手がけています。現場ならではのハードな面、大変さはありますが、セットを建て終えた時の達成感と、自分が関わった舞台で演者さんが輝く姿を見る喜びはとても大きいです。まだ経験不足なので、様々な現場で先輩の動きをよく観察し、先読みして行動できる力と素早く正確な技術を身につけていきたいです。

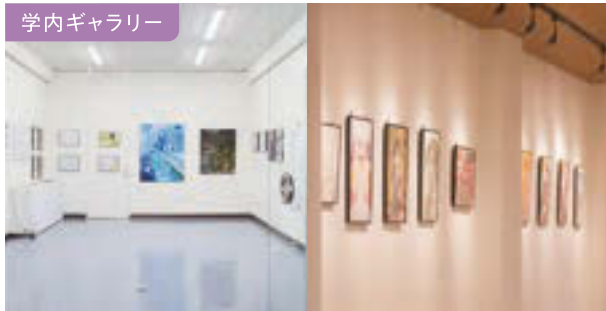
株式会社往来スペース 2025年卒業

石黒 美久さん 啓晴高等学校(岐阜県)出身



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。

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！



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。見る側から作る側へ、アニメの魅力を探ってみませんか？



教授
田中 久志

鳥山明氏のアシスタントを経て、「週刊少年ジャンプ」でデビューしてから、いくつもの雑誌で連載し、単行本も多数刊行しました。マンガは絵からストーリーまで、基本一人で作り上げます。授業ではその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。



准教
長久保 光弘

キャラクターづくり、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

金田 典子
担当科目
水彩画 絵本

檀 朋美
担当科目
マンガ学

竹村 朋子
担当科目
日本・東洋美術史
美術総論

浅野 裕司
担当科目
芸術計画概論

若尾 徹也
担当科目
CGアニメーション

野原 美里
担当科目
動画基礎I デジタル表現演習

武丸
担当科目
コミックキャラクター
マンガ・イラストレーションII

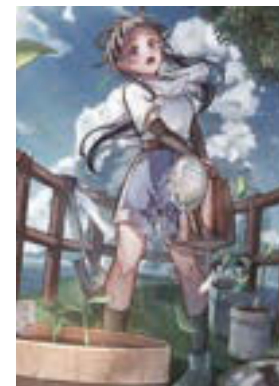
中原 淳
担当科目
Webデザイン ゲームUI
UI/UXデザイン基礎

戸田 清徳
担当科目
絵画
デッサンII
創作美術・展示と交流

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

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ためています。



受賞者特典

授業料免除・
入学試験(実技・作品審査)
免除

Girls Creator Competition 2026

ガールズクリエイター
コンペティション

審査員長からのメッセージ

表現する喜びを知る人たちの出会いを重ね、11年目を迎えるガールズクリエイターコンペティション。今年の応募部門は、エンタメ部門・デザイン部門・美術部門・動画部門・生成AI部門になりました。1人でも多くの、描くこと、創造することが好きな人と出合いたいという、審査員の思いは変わりません。あなたの「表現したい」気持ちにあふれた作品をぜひ見せてください。

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
- 生成AI部門
コミックイラストレーション
ショート動画
平面デザイン

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



デザイン美術学科賞

1名

授業料全額(1,200,000円)及び
入学試験(実技・作品審査)
免除



優秀賞

1名

1年次授業料(600,000円)及び
入学試験(実技・作品審査)
免除



佳作賞

1名

1年次授業料(300,000円)及び
入学試験(実技・作品審査)
免除

入選

該当者

入学試験(実技・作品審査)
免除

応募要項・詳細は
WebでCHECK!



※授業料免除は、大垣女子短期大学デザイン美術学科を受験し、合格した方に限りです。
※入学金、教育充実費、諸会費等については、別途納入が必要となります。
※入学試験の詳細は、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	-	-	2,450,000
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			

※本学は、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。
【みずき会 年会費 30,000円】
※みずき会とは、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、みず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

2026

4/25 Sat.

5/24 Sun.

6/13 Sat.

7/5 Sun.

7/25 Sat.

8/11 Tue.

8/22 Sat.

9/5 Sat.

9/13 Sun.

12/5 Sat.

2027

2/13 Sat.

3/6 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!



みずき祭

2026
10/31 Sat.

授業見学会

実際の授業を見学して、普段の大学の
雰囲気味わうことができます。

2026
11/3 Tue.

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



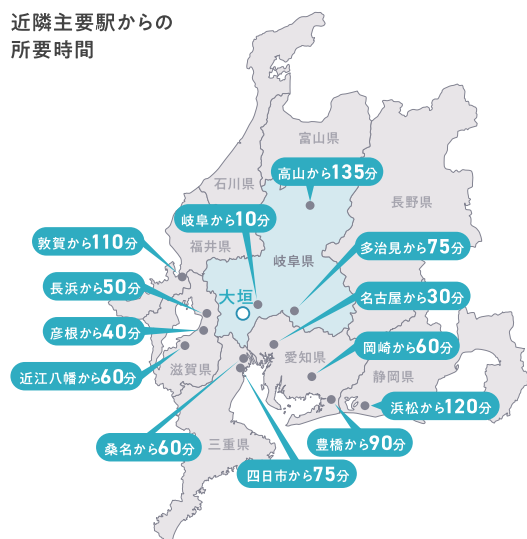
入学後に学ぶ専門的な
授業を体験♪

個別相談

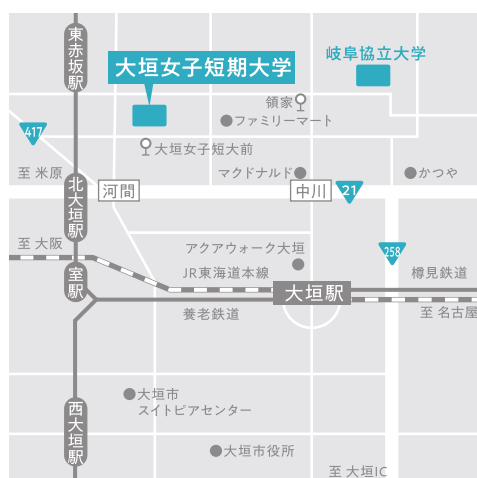


大学生活や授業についてな
ど、在学生や先生と話そう。
また、普段から制作してい
る作品に対し先生がアドバ
イスもします。

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)



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

公式Instagram

