# VISUAL ART BOOK 2027

大阪成蹊大学
芸術学部
造形芸術学科

OSU A&D

OSAKA SEIKEI UNIVERSITY
FACULTY OF ARTS
DEPARTMENT OF ART & DESIGN

## 建学の精神

# 桃李不言下自成蹊

**桃李（とうり）もの言わざれども下（こみち）おのずから蹊を成す**

大阪成蹊学園の建学の精神ならびに「成蹊」の名称は、中国の司馬遷の『史記』に由来しています。その意味するところは、「桃や李は何も言わないが、その美しい花や実にひかれて人が集まってくるので木の下には自然と小道（蹊）ができる」という意味です。徳が高く、尊敬される人物のもとには徳を慕って人々が集まってくるという譬え（たとえ）です。本学の教育は、このような徳のある人物の養成を目標としています。

## 行動指針

# 忠恕（ちゅうじょ）

**夫子の道は忠恕のみ**

「忠」は誠実、「恕」は思いやりを表わし、誠を尽くし人の立場になって考え行動するという意味です。
大阪成蹊学園では、建学の精神を実践するにあたり、「忠恕」を行動の指針としています。

## 芸術学部 造形芸術学科の 教育目的

芸術教育をとおして成熟した人格形成を達成し、自己のもつ想像力や感性を磨くことで、独創的な発想や表現ができる創造力を育てます。また、芸術をとおして多様な価値観を享受する力を身につけ、社会における人間同士のコミュニケーション能力を高めることで、学園の掲げる行動指針である「忠恕」にかなう、誠実で思いやりのある人間形成をめざします。さらに、芸術による社会貢献を目標に掲げて、より実り豊かな未来を実現すべく活躍できる「人間力」を備えた人材を育成することを教育目的としています。

# 社会に求められる「芸術力」を育てよう。



## MESSAGE

本学部が考える「芸術学部」は、社会に参加できる「芸術力」。すなわち、社会から求められるものに対して、周囲を巻き込んでモノづくりが行える人材の養成を目標としています。

4年間の学びでは、基礎から技術、理論、そして芸術的表現力をより高い水準に引き上げるカリキュラムを用意しています。まず1・2年生では、専門用語の理解から始まりクリエイティブの基礎を確実なものとする授業を展開。3年生ではこれまでの学びを発表する「3年生展」を運営し、企画力と主体性を育みます。もし学生のみなさんが「こういう人に会いたい」「こんなことを勉強したい」と声を挙げてくれるならば、大学のあらゆるつながりを活用し、期待に添いたいと思います。また、さまざまな企画を立て、企業との連携やコミュニケーションも活発に行っていきます。加えて、総合大学であることのメリットを生かして、他学部との連動や多彩な友人関係から「芸術学部」の域を超えた幅広い知見を得ることも可能です。

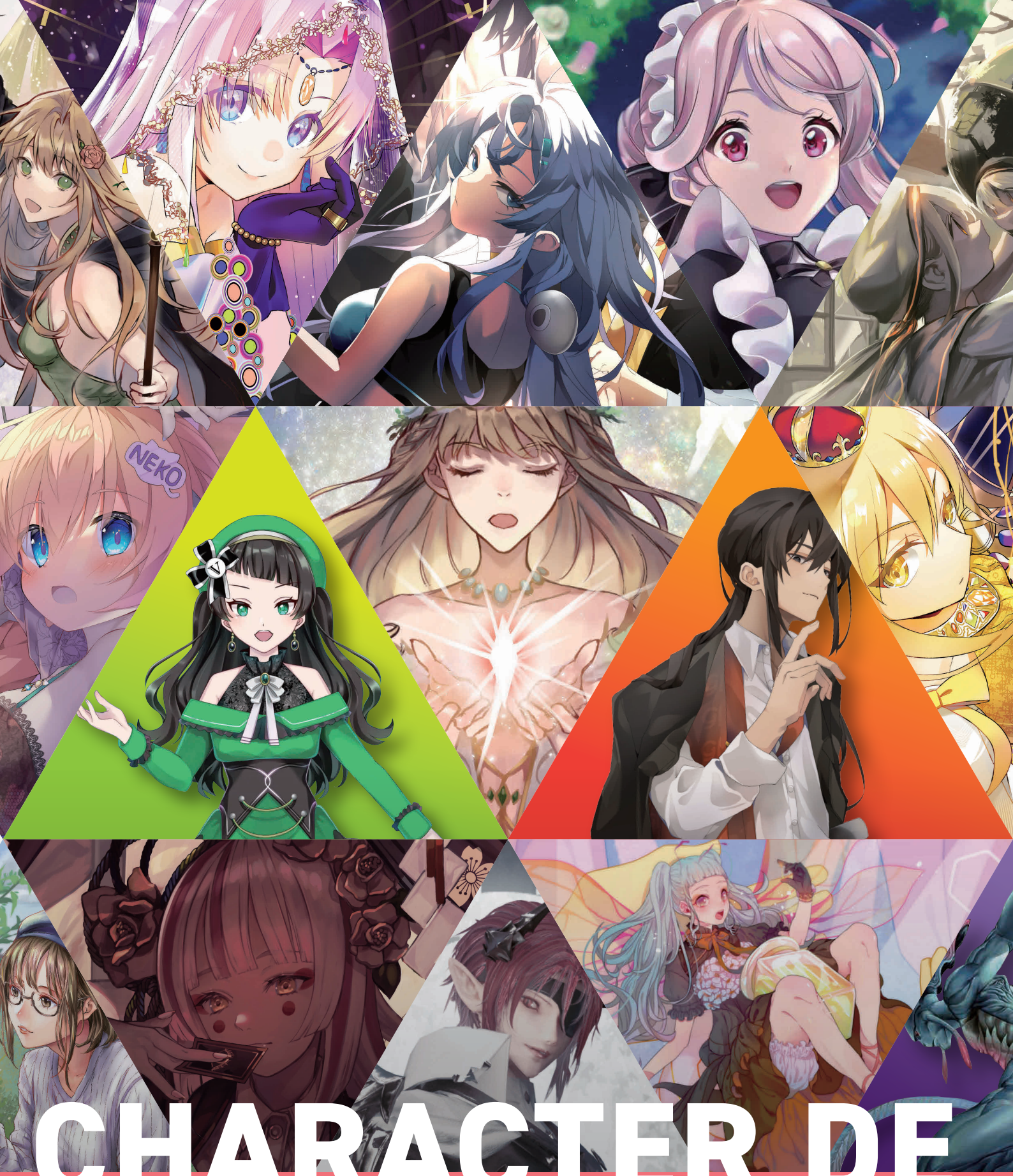
本学部には、みなさんと同じような志を持つ学生たちがたくさん集まってきます。思いを同じくできる仲間の存在は一生の財産です。そんな仲間たちと芸術の楽しさを突き詰めると同時に、社会に必要とされ、喜んでもらえるモノづくりができるクリエイターになってほしいと願っています。

学部長・教授　糸曽 賢志
Kenji Itoso

## 社会で活きる芸術力を身につけ世界へ羽ばたく、9つのコース。


06 マンガ・デジタルアートコース
18 NEW キャラクターデザインコース
24 アニメーションコース
36 ゲーム・CGデザインコース
48 映像・ボイスクリエイターコース
60 グラフィックデザインコース
72 イラストレーション・美術コース
84 ファッション・コスチュームデザインコース
96 建築・インテリアデザインコース


＊カリキュラムなどは予定であり、変更の場合があります。※在学生の表記や就職実績は取材時のものです。

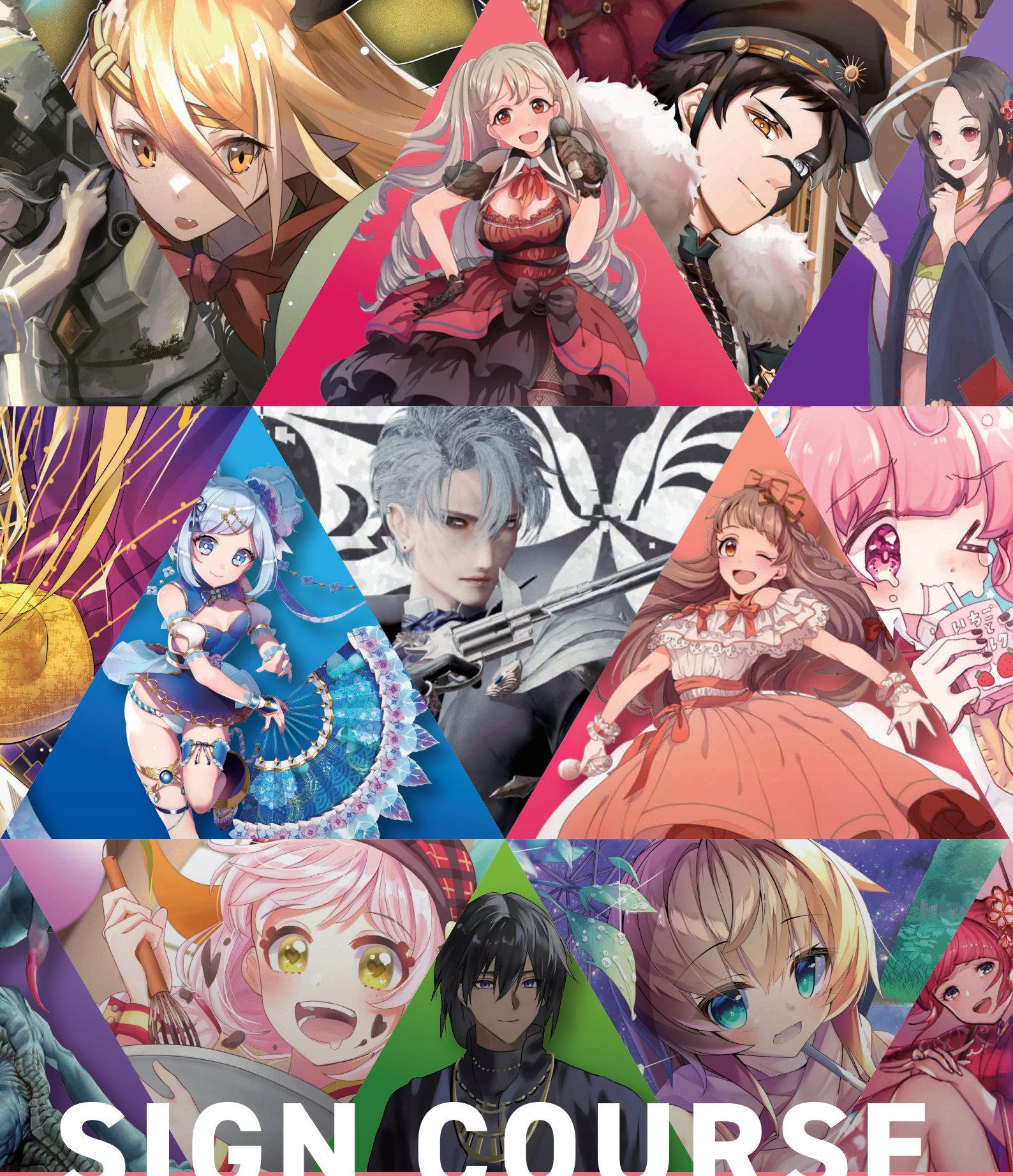



# CHARACTER DE

NEW

## 2027年4月 キャラクターデザイン

## キャラクターの力で、世界



# SIGN COURSE

## コース 新設！

## 中で活躍できる人材をめざす！

OSU A&D

# 進化を続ける芸術力

社会で活躍できるクリエイターを育成するため、芸術学部の学びやプロジェクトは常に進化しています。


ドルトムント応用科学芸術大学


ヴュルツブルク・シュヴァインフルト応用科学工科大学



ESAサンリュック・ブリュッセル芸術学校


ESAサンリュック・リエージュ美術デザイン学校

TOPICS 01

## 2026年よりドイツ・ベルギーの芸術大学と連携し、多彩なプロジェクトを展開！

グラフィックデザインやイラストレーション、マンガ、建築といったさまざまな分野に関する国際的な視点を養うプロジェクトや交換留学、ワークショップなどを実施予定です。海外での芸術の在り方を学ぶ、貴重な学びの機会に。

### ドイツ Germany

#### ドルトムント応用科学芸術大学

同大学のデザイン学部は、ドイツ有数のデザイン教育機関。本学と共同で写真・グラフィック・映像・サウンドの表現から“静けさ”を再定義するプロジェクトや、ドイツでの短期研修プログラムを計画中です。

#### ヴュルツブルク・シュヴァインフルト応用科学工科大学

バイエルン州にある公立実践型大学。デザイン学部および建築・土木工学科との交換留学や共同研究の実施に向け、協定を締結しました。

### ベルギー Belgium

#### ESAサンリュック・ブリュッセル芸術学校／ESAサンリュック・リエージュ美術デザイン学校

バンド・デシネ（フランス語圏のコミックスの総称）やイラストレーション、グラフィックデザイン、デジタルアートなど芸術や美術に関する幅広い分野が学べる高等芸術学校。世界に大きな影響を与えるコミック文化である「バンド・デシネ」と、日本の「マンガ」の国際交流を促進するため、協定を締結しました。

# 02 TOPICS

## 建築・インテリアデザインコースで一級建築士受験資格が取得可能！

2026年からインテリア・プロダクトデザインコースが建築・インテリアデザインコースへ進化。建築を専門とする学びでは、関連業種への就職を見越した、実務体験や資格取得へのフォロー体制を高め、国家資格の建築士受験資格を取得できるカリキュラムを展開しています。

**資格**

- 一級建築士（国家試験・受験資格）※1 ※2
- 二級建築士・木造建築士（国家試験・受験資格）※1
- インテリアコーディネーター
- インテリアプランナー
- 建築施工管理技士1級・2級（国家試験）※2
- 造園施工管理技士1級・2級（国家試験）※2

※1 所定科目の単位修得が必要です。 ※2 実務経験が必要です。










# 03 TOPICS

## アートコンペ入試が開始

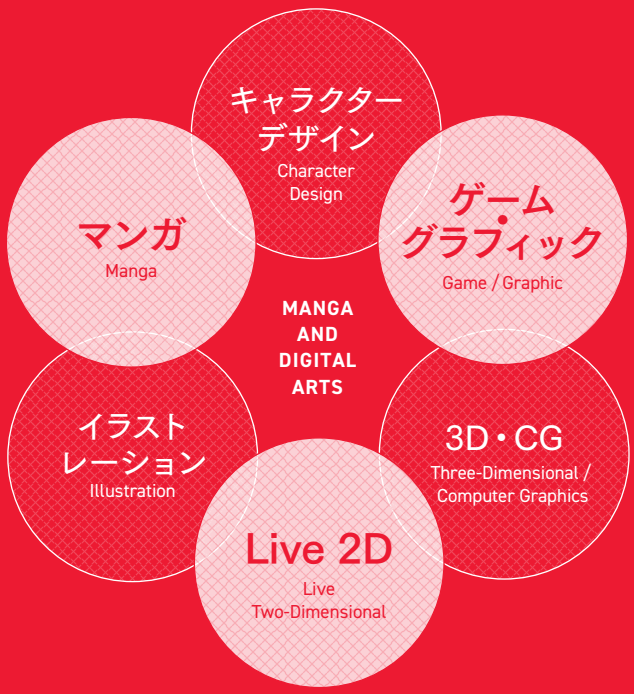
「大阪成蹊全国アート＆デザインコンペティション」をはじめとする全国の指定されたコンペティションの入賞者・入選者だけが出願できる新しい入試制度です。出願資格・条件など、本入試制度の詳細については、「2027年度 大阪成蹊大学学生募集要項」をご確認ください。

作品コンセプト記述（50点）、面接（50点）と調査書などの書類審査で総合的に評価し合否を判定。

- **作品コンセプト記述** ……15分で入賞・入選作品のコンセプトについて記述
- **面接** ……15分程度の個人面接

MANGA AND DIGITAL ARTS

# マンガ・デジタル アートコース




## 創造の原点を学び、マンガ・デジタルアートのプロになる。

基本的な知識から実際の制作に至る応用技術まで、マンガ・イラスト制作のノウハウを、現場の第一線で活躍するプロに学びます。近年人気のライトノベルの表紙絵や挿絵などに見られるマンガ・イラストレーションとしての「世界観・キャラクターづくり」まで、4年間を通じて計画的に学ぶことで想像力とスキルを高めます。

マンガ・デジタル
アートコース
Webサイトはこちら

### 01 プロのトップクリエイターから直接学ぶ

マンガ、イラスト、ゲーム、SNSなど、業界の第一線で活躍するプロのクリエイターが、一人ひとりの個性に合わせて直接指導します。

### 02 実習授業で、時代に即した技法を修得

マンガ、イラスト表現の多様化するニーズに応えられるよう、最新のデジタルツールを駆使し、時代に即した技法を実践的に学びます。

### 03 伝えるための コミュニケーション力を修得

自分の作品が読者にどう伝わるかを常に考える習慣づけをし、企業連携やコンテストなど外部との関わりの中でプロをめざします。



PICK UP

# 01 マンガ制作




## 時代に合わせた マンガづくりを学ぶ

デジタルツールでの制作をスムーズにするために、まずはアナログ画材を使用し、マンガの技法やパースの取り方を学んでいきます。紙面で魅力的に見せるための表現だけでなく、Webでの展開を意識した画面づくりを修得します。外部とも連携し、作品は発表の場を広げながら、プロデビューをめざします。







PICK UP

# 02 イラストレーション制作



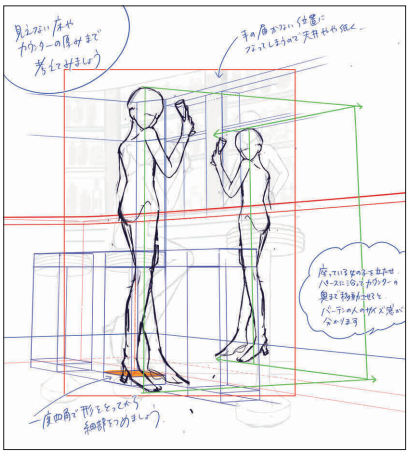

## 徐々にステップアップし、取り組みの幅を広げていく

1・2年次の基礎課程では、キャラクターの形やデザイン、色彩や構図など、イラスト制作の土台になる部分を学びます。3・4年次の専門課程では、より実践的な課題で作品の質を高めながら、Live2DやDCGなどの分野にも取り組みの幅を広げていきます。

## 課題制作の流れ（造形芸術専門基幹演習3）



**1** 制作テーマに
あわせてラフ制作



**2** 教員の添削を受け、
ブラッシュアップ



**3** 完成後、全体合評を受ける

## 4年間での成長

**POINT**

キャラクターの造形、構図、配色の方法などイラスト制作の基礎から応用までをしっかりと学んだ結果、卒業制作作品ではメインを目立たせるためのモチーフの配置や色の演出を的確に行い、また硬い印象だったキャラクターの動きも柔らかく変化しています。



BEFORE（1年次）



AFTER（4年次）

STUDENT
INTERVIEW
01



# 大手Vtuber事務所との実績多数！プロのイラストレーターとして活躍中

SNSアカウントではフォロワー数2万5千人を誇り、大手Vtuber事務所をはじめ、5〜7社ほどの企業とお仕事をされています。フリーランスとして仕事を始めたきっかけや作品へのこだわり、これからの展望をうかがいました。

**――イラストを描きはじめたきっかけや、デジタルイラストとの出会いを教えてください。**

幼少期から絵を描くことが好きで、保育園の頃に描いた絵を先生に褒められたことが、「描くことが楽しい」と感じる原点になりました。小学校高学年の頃から本格的に絵を描き始め、身近だったスマートフォンでデジタルイラストにも挑戦するように。可愛いテイストの絵柄と男性キャラクターを描くのが好きで、自然と今の作風になっていきました。

**――Vtuberが所属する事務所など、数多くの企業とお仕事されるようになったきっかけを教えてください。**

絵の仕事がしたいと考えるようになったのは、大学1年生の冬頃です。高校生の時から運用していた、イラストを掲載するためのSNSアカウントを活用し、作品を発信しました。多い時は1週間に1枚のペースで投稿し、「見られている」という意識を持って1枚1枚ていねいに仕上げることで少しずつ注目を集め、仕事の依頼をいただくように。さらに、もともとVtuberの世界に興味があり、その分野に関わりたいと考えていたので、好きなバーチャルライバーさんを手がけるイラストレーターへの応募を続けていました。ライバーさんの発言やSNS上でのファンの声など調査・分析し、「何を求められているのか」を突き詰めて制作したことが、採用につながったと感じています。



戌　虎

3年生展
キャラクターデザイン



**――作品づくりでのこだわりを教えてください。また、お仕事する上で、本学での学びはどのように役立っていますか。**

キャラクターの感情が伝わる表情づくりを意識しています。SNSでは一瞬で多くの情報が流れていくため、その中で目に留まる作品にするには、画面の外までキャラクターの背景が伝わることが大切だと感じています。スクロールしている間の「0.1秒」で伝わる配置や構図にこだわってきた経験も、今の仕事に活きています。企業とのやり取りでも、表情の豊かさや衣装デザインの細かな書き込み、また短いスケジュールでの対応力を認めていただいていると思います。
個人で仕事を始めたばかりの頃、ライバーさんの顔にイラストを似せることができず悩んでいた際に、先生から「目の位置を調整してみたら？」と的確なアドバイスをいただきました。相談しやすい環境と、作品を細かく見ていただける安心感があります。一度教わったことでも、分かるまで何度も教えてくださるので心強いです。

**――お仕事をする上でのやりがい、また今後の展望についてお聞かせください。**

憧れていたバーチャルライバーさんと仕事ができることは、何よりもうれしい経験です。スケジュール管理や事務作業など慣れない業務も多いですが、納品後、自分のイラストが長く愛されるVtuberとして活躍しているのを見るとやりがいを感じます。将来はフリーランスで培ったスキルを活かし、ゲーム会社への就職を考えています。フリーランスの仕事も続けながら、これからも「描くこと」を楽しみ続けていきたいです。

インタビュー

STUDENT INTERVIEW 02

# 第92回 小学館新人コミック大賞 少女・女性部門 佳作受賞 小学館「Sho-Comi」にて作品連載中！





## 若杉 花於

Kayori Wakasugi

【 P.N. 七篠 ユリ 】

**── 小学校から高校までイラストを描いてきた若杉さんが、大学でマンガを描いてみようと思ったきっかけは何ですか。**

2年生で受講した「シナリオ論」の課題制作で、先生からすすめられたことがきっかけです。自分の絵は少女マンガ向きだと思っていたので抵抗はありませんでしたが、物語を作ることに苦手意識がありました。そこで、自分の得意分野である人物造形で勝負しようと、個性的なキャラクターが登場する「鮫ノ野さんと鯱島くん」を描きました。

**── 受賞したときはどんな気持ちでしたか？また、その後の仕事の流れや作品へのこだわりを教えてください。**

「受賞おめでとうございます！」と電話をいただき、その時にSho-Comiで掲載したいと言われ、とても驚きました。デビューの翌年には短期連載がスタートし、現在も継続的に連載を担当しています。1話を2週間で仕上げるというスピード感の中、編集者さんや印刷所に迷惑はかけられないと、自分を奮い立たせています。1話ごとにオチをつけながら物語をつなげるのは難しいですが、編集者さんと話しているうちに、思いもよらない方向に展開していくこともあって面白いです。作品づくりで心がけているのは、誰からも好かれるキャラクターにすること。連載中の作品では、“ギャップ萌え”するインパクトのあるキャラクターを描いています。

**── 今後の展望と、漫画家をめざす皆さんにメッセージをお願いします。**

いつかSho-Comiで長期連載を持ち、表紙を飾れる作家になることが目標です。今こうして作品が描けているのは、先生方や友人のアドバイスのおかげ。相談しやすい環境だからこそ、賞への応募やプロとしての活動に怖がらず飛び込むことができました。「絵が下手だから」「マンガなんて描けない」と諦めてしまうのではなく、まずは思い切ってチャレンジしてみてください。




「鮫ノ野さんと鯱島くんはすれ違う」©小学館

STUDENT INTERVIEW

03

# 授業で身につけたLive2Dのスキルを活かし、プロとしてモデルの販売に挑戦



## 中島 舞

Mai Nakajima

【 P.N. あねご 】

MANGA AND DIGITAL ARTS

**――もともとはマンガ家志望だったとのことですが、Live2D※に興味を持ち始めたきっかけや、お仕事を始めるようになった経緯、現在の活動について教えてください。**

2年生後期の授業で縦スクロールマンガを制作し、編集者さんから高い評価をいただきました。連載に向けて話が進んでいましたが、寸前で白紙になってしまい、気分転換になればと受講したのがLive2Dの授業でした。Vtuberを描き、動かすのにかかる労力やその絵の緻密さに衝撃を受けました。先生の勧めもあり、課題のために制作したモデルを思い切って販売したところ、購入してくださったクライアントがVtuberとしてデビュー。その後も衣装のオーダーメイドなどの依頼をいただけたことが、大きな自信につながりました。現在は、モデルを販売とオーダーメイド制作の二つの流れで仕事を進めています。

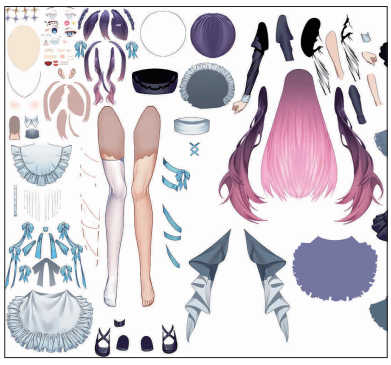
※Live2D…2Dイラストをパーツ分けし、立体的に動かすことができるアニメーションソフト

**――作品を作る上でのこだわりや、心がけていることは何ですか。**

私はモデルの顔や体、衣装、髪の毛といったパーツの制作を担当しています。特に意識しているのは、パーツ分けをていねいにすること。例えば、目の輝きを表現するため、瞳孔や細かい模様など20個ほどのパーツを描いたり、毛先の一本一本まで描き切ることで、動きのなめらかさや細かい表情の変化が表現できます。そのクオリティを認めていただき、クライアントに「次からは追加で料金を払いたい」と言っていただけたときは、大きなやりがいを感じました。

**――これからの展望を教えてください。**

卒業後は、社会人として働きながらフリーランスでVtuber制作を続けていきたいです。将来的にはパーツの作成だけでなく、実際にパーツを動かすモデリングまで一貫して行えるクリエイターになることが目標です。いつか、私は世界一絵が上手い！と確信が持てるよう、これからも描き続けていきます。





上）パーツ分け　下）表情差分

## 就職実績

MESSAGE 01

# 株式会社ジーン

2Dデザインのスキルを活かし、ゲームを生み出すプランナーに。



森田 海紅

元は2Dデザイナーをめざしていましたが、ゼロからゲームをつくりたいと思いプランナー職での就職を決めました。内定先は、家庭用ゲームやアーケードゲームなど、さまざまなゲームの開発を手掛ける会社。選考時に提出した企画書から作画のスキルや、面接時にはコミュニケーション能力を認めていただき内定につながりました。グループワークでの経験を活かして、さまざまな業種をまとめるプランナーとして活躍したいです。






MESSAGE 02

# 大阪府立中学校（美術科）

身につけた知識とスキルで生徒の志を育む教員に。



河合 祐香

マンガやイラストを描くことが好きで専門的に学びたいと思い本学を志望。当初は教員免許を取得し一般企業に就職するつもりでしたが、2年次に尊敬できる先生との出会いから美術科の教員を志すように。面接では苦労しましたが、実技試験を突破できたのは、本番を想定した授業や日頃の努力の積み重ねが力になったからだと思います。春からは3DCGや広告デザイン、Live2Dなど幅広い学びを授業に昇華し、生徒の成長を応援したいです。

**主な就職先一覧**

コースでの学びを活かし、アニメーションやゲーム制作会社へ多くの学生が就職！

- エイチーム
- ユークス
- 東洋紙業
- アクセア

MESSAGE 03 〉株式会社ゲームスタジオ

背景を描ける力を身につけ開発・デザイン職の強みに。



西村 美穂

高校生のころは漠然と「絵を描く仕事がしたい」と考えていました。大学で漫画だけでなくゲーム関係のイラストについて学ぶ中でゲーム開発に携わりたい気持ちが高まり、キャラクターだけでなく、背景もきちんと描けるようにと心がけてきました。就職面接時には背景込みスチル絵を評価いただき、大きな強みとなりました。また学内のポートフォリオ座談会での経験も自分をアピールするための自信につながったと感じています。今、社内では興味があるプロジェクトが進行中。私も開発やデザイナー職として参加できるよう、さらなるスキルアップをめざします。







MESSAGE 04 〉サンライズ作画塾

イラストや3D、CG幅広い表現を学び何でも描けるアニメーターに。



比嘉 颯希

マンガやイラストだけでなく3DやCG、Live2Dまで幅広く学べる環境に惹かれ、入学を決意。授業を通じてアニメーションにも興味を持ち、世界が広がりました。就職活動では、ポートフォリオの動物のクロッキーや背景の描き込みを評価していただきました。「幅広く描ける力」が、採用の決め手になったと感じています。目標は、何でも描けるアニメーターになること。いつか作画監督やキャラクターデザインにも挑戦したいです。

※掲載作品は在学中の本人の作品です。

■ Cygames
■ レベルファイブ
■ ゲームスタジオ
■ イルカ
■ ジーン
■ ファンテックス
■ ボンズ
■ 大阪市立中学校 美術科教諭　他多数

GRADUATE INTERVIEW

# 01

## 実力を磨き、漫画家として ヒット作を生み出したい。






佐藤 駿光
Hayato Sato




マガポケにて連載中の作品ではネームと作画、キャラクターデザインを担当。原作の先生の意図を汲み取ることや、会話劇パートの読みやすさを心がけています。読者を飽きさせない絵やネームを描けるかどうか、自分の実力が試される日々。在学中に先生から自分の欠点を指摘してもらったことは、プロになってからも成長の糧になっています。今後は自分だけのヒット作品を描くこと、そしてメディア展開1,000万部の作品を創ることを目標に励んでいきます。

GRADUATE INTERVIEW

# 02

## 書籍や広告、展示などの分野で 長く愛されるイラストレーターに。

P.N. Sakura




▲あおぎり高校 千代浦蝶美 1st ONE-MAN LIVE「illusion」KV担当






▲スターツ出版文庫野いちごジュニア文庫刊
余命半年、きみと一生分の恋をした。
みなと:著

本学を卒業後、SNSを中心にオリジナル作品を発表し、イベントや展示にも参加しながら商業案件や企業・個人向けの作品を制作しています。現在はフリーランスのイラストレーターとしてオリジナルイラスト制作と商業案件を並行して活動。基礎的なデザイン力や制作フロー、締切管理など、実践的な学びを活かして、光や空気感、繊細な感情表現と物語性のあるビジュアルを心がけています。これからも長く愛されるイラストレーターになれるよう挑戦を続けていきます。

## 主なデビュー・受賞作(イラスト含む)

集英社マーガレット
準グランプリ
**ゆめみつき**
その後、月刊少年ガンガンにて
「女子高生はおはようって言う」で連載

ComicFesta読み切りデビュー
**山田 萌々華**

月刊Gファンタジー 入選
**辰井 琴美**

第46回新人漫画賞
グランドチャレンジ
月刊少年マガジン(講談社)
奨励賞
**佐伯 実咲**

まんが王国にて連載
「お葬式にJ-POP」
**木村 榛花**

リクルート系Webサイトにて
イラストデビュー
**京田 祐子**

ガンガンONLINE
マンガ家オーディション
期待賞
「メディカルスリープ」
**田中 凛**

他多数受賞

# 学生作品紹介









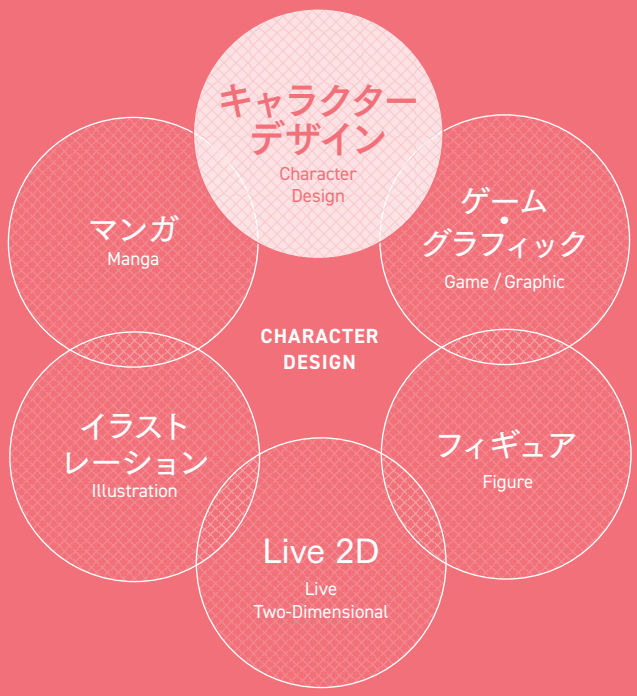


CHARACTER DESIGN

NEW

# キャラクターデザインコース




## 魅力的なキャラクターを生み出し、クリエイティブの世界をリードする。

ゲーム・アニメ・マンガなどのメディアで活躍するキャラクターをデザインするために必要な技術を学びます。人体デッサンや色彩構成といった基礎的な技術の学習から始め、さまざまなデザイン物やメディアへの展開、オリジナル作品の企画構成といったアイデア力を養う学習、グループワークでコミュニケーション力をつける学習など、技術力と人間力の両面を高める授業を展開します。

キャラクターデザイン
コース
Webサイトはこちら

### 01 コース横断型カリキュラムにより幅広く学ぶ

アニメーションコース、ゲーム・CGデザインコースとの間で横断型の授業を展開し、各分野の現役クリエイターから専門的な知識を幅広く吸収します。

### 02 ゼロから始める基礎教育

キャラクターデザインにおいて最も大切な人体デッサンの他、デザインに必要な色彩感覚、構成力を身につけるため、基礎の授業に力を入れ、プロに必要なスキルを身につけます。

### 03 キャラクターからメディア展開までを学ぶ

自分で作ったキャラクターをアニメ・ゲーム・マンガなどさまざまなメディアに展開し、商品企画やパッケージデザインを通して、自分の作品が世に出るまでのプロセスを考えます。




wacom

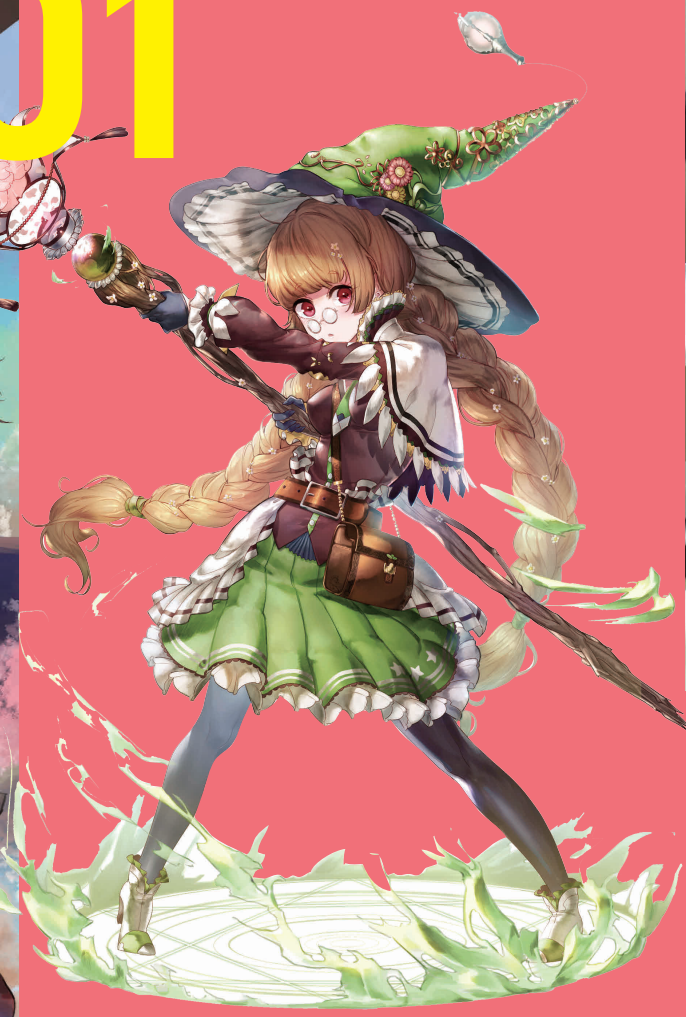



# キャラクターデザインコース×

# 幅広い業界で活躍できる

01





## 未経験からプロに！
## ゲームからアニメまで
## 幅広く学べる
## 充実のカリキュラム

デッサンやデザインの基礎を学び、Photoshop やIllustrator、ZBrush、ClipStudioなどツールの使い方を修得。実際のゲーム会社やアニメ会社で採用されている制作手法や技術を、プロから直接学ぶことができます。チームでのゲーム制作やさまざまな実習、インターンシップなどを通じて現場で必要な実践力を身につけます。

# アニメーションコース × ゲーム・CGデザインコース

# キャラクターデザイナーをめざす！



## 02



### 他コースと連携した横断型の授業で自分の“好き”を追求

本学の「アニメーションコース」「ゲーム・CGデザインコース」と連携した横断型のカリキュラムを通じて、キャラクターデザインにおける幅広いスキルや知識を修得します。アニメーションやゲーム、CGや映像、フィギュア、グッズ制作など自分の興味のある分野を選択し、学ぶことが可能です。

CHARACTER DESIGN

## 03

### 業界のニーズに応えるスキルを身につけさまざまな学外コンテストに参加









移り変わりの早いエンターテインメント業界のニーズに応えるため、今の現場で実際に使用されている企画書や仕様書を使った演習を実施。今、必要とされる最先端のスキルを修得することができます。また、展示会への出展や学外のコンテストへの応募もサポート。社会への発信力を強化することで、キャラクターデザイナーとしてのスキルアップを図ります。

卒業生×教員［キャラクターデザイン座談会］

# AI時代に育てる

**大阪成蹊大学を卒業してカプコンでゲームキャラクター制作の第一線を担うY.F.さん・T.T.さん。糸曽学部長、市毛コース主任とともにキャラクターデザインについて語り合っていただきました。**

## お二人の仕事について

**Y.F.**　主に2次元のキャラクターデザインをしています。例えばストリートファイターだったら、こういう国のこういう格闘技をしているキャラクターという設定だけを企画からもらって、それをどんどん膨らませていく作業になります。男女さえ決まってないことが多く、4人並べた時の身長差のバリエーションを見たり、小さい身長やスタンダードなプロポーションの人が多かったら、ちょっと大柄にしたり、横に広いシルエットを持たせたり。他のキャラとのバランスを取りながら決めることが多いですね。

**糸曽**　Fくんはとにかくいろんな案を出して、いいものを作っていく作業を学生の頃からよくされていたんですけど、そういうのを活かせているんだろうな。

**T.T.**　私の方は、F先輩たちが描かれたデザインを基に、資料を集めて、リアリティのある世界観に合うものを3DCGに起こして、多重的にゲーム画面に持っていく仕事になります。いろんなセクションの方と関わるのでチーム的な空気を感じますね。大事にしているのはデザインに描かれていないところまで意識すること。金属の厚みはこれでいいか、職人だったらこうするかなとか、考えながらつくるのが面白い。

**糸曽**　面白いですね。Tさんは高校の頃から工芸をされていたから、手を動かすのも好きだし、作り手の気持ちを分かりつつデザインされるのだなと思いました。

**市毛**　Fくんはいい意味で主張が強い学生だったというか、やりたいことがはっきりしていて、自分の作品をグイグイ出してくる感じでしたが、そういう作家としての個性は今の仕事で活かせていますか？

**Y.F.**　今、世界大会や、外部のプロゲーミングチームとのコラボイベントなどでキービジュアルを描かせていただくこともあって。その時はもうほとんど「僕がいいと思うものを出してください」というオファーをいただけるので、個性を発揮するのは変わってないなと思っています。

**市毛**　逆にTさんはいい意味でエゴがないというか、オールマイティにこなせる印象があります。作風も得意技も人間的なキャラクターも全然違う二人が、同じ会社で組んで仕事をしているというのが、すごくうれしいし面白いなと思います。ちなみに、ゲーム会社に向いているのはどんな人だと思いますか？

**Y.F.**　自分はこれが得意とカン違いできる（思い込める）人。カン違いしながら他人の意見を聞ければうまくいくと思います。




©CAPCOM

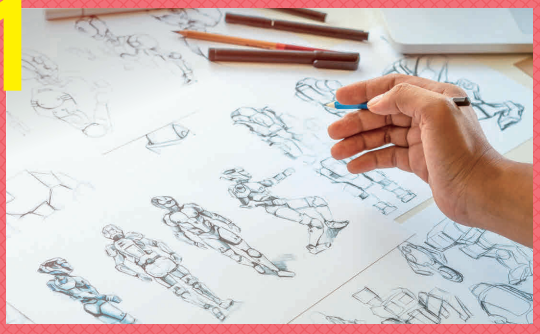
## T.T.

アニメーション・キャラクターデザインコース
2020年3月卒業
株式会社カプコンのモデラーとして『モンスターハンター サンブレイク』『ストリートファイター6』（リュウ、A.K.I、マノンの衣装制作）『鬼武者 Way of the Sword』などに携わる。「職人ならどう作るか」を自ら考え、実在感のある造形を追求。大学で培った多角的な視点と対話力を武器に、チーム制作の最前線で活躍中。

## 想定される就職先

# アニメ・ゲーム業界など、

### 01 ゲーム系企業



ゲームのキャラクターデザインや背景デザイン
2Dデザインや3Dデザインを手掛けるクリエイター
ゲームプランナー　など、ゲーム業界への就職

### 02 アニメ系企業



アニメーションのキャラクターデザイン
アニメーター　アニメーション監督
映像制作・編集　など、アニメ・映像系企業への就職

# 「独自性」と「人の輪」

**T.T.**　同感です。自分がやりたい仕事だけが来るわけではないので、どんな状況でも楽しみながら続けられる人ですかね。

## 新コースでの学びのポイント

**糸曽**　キャラクターを中心に自分の人生を豊かにできるように、技術だけじゃなく「考え方」や「それを使ってどうするか」を学ぶ場にしたいと思っています。エンターテインメント業界のプロの先生方も以前より増えていますので、自分のやりたいことを極めていける環境です。今はAIが技術的に「いい感じの絵」をどんどんつくる時代。でもそうなった時に、「なぜそのキャラクターを作る必要があるのか」「なぜそのドラマが必要なのか」という、地に足のついたストーリー性が核になる。そこを学んでほしいなと思います。

**市毛**　例えばマンガコースでも、昔に比べるとただ黙々と作るより、学生同士や先生と話し合って中身を深めることがずっと大事になっています。キャラクターデザインコースでも、基礎的な画力は当たり前として、それ以上に設定や内容、物語というところを「頭を使ってよく考えていく」ことが重要になると考えています。

**T.T.**　学生時代、研究室に通い詰めてずっと制作をしていました。そこでは自分のコース以外の先生方が話しかけてくださったりして、自分の専攻以外のことを知る機会がありました。それが結局、今のチームでのゲームづくりに活きているんです。いろんな年齢層やセクションの人と関わって対話して自分の知見を広げる、そういう学びを増やしてほしいなと思います。特に、ランダムでペアになって1週間で制作をする授業は、プロジェクトの体感もできたし、何より友達ではない、考え方のわからない人と組むのがすごく面白かった。それが今の自分の力になっているので、ぜひ体験してほしいなと思います。

**Y.F.**　授業では基礎や専門知識の入口を学ぶことが多いのですが、それ以上に「先生方の考え方」に触れて、自分の意識と答え合わせをすることがすごく大きな経験でした。新コースでも、現場のリアルな考え方を学べる環境であってほしい。もし僕が教えるなら、「そのデザインから受け手に何が伝わっているのか」を考察する力を重視します。ゲーム、広告、映像、それぞれの媒体でどう見えるべきか。圧倒的な知識を入れつつ、アンテナを張って、なぜこのデザインが売れているのかを考察できる力が不可欠になると思います。

## 5年後のキャラクターデザイン界

**糸曽**　ビッグネームや大企業のノウハウを学んだAIが作品をつくり続けるようになるはずだから、若い人はより独自性を磨いて対抗していく必要があります。AIは上手く活用して人間はAIにはできない、人と人のつながりを育てて面白いことをやる。それをいろんな分野を横断的に学べるこのコースで展開してほしい。

**市毛**　地道に練習してスキルを得るだけではダメで、強い人間性が必要というか。Tさんの卒業制作やFくんのポートフォリオはいまでも活用させてもらっているし。ブレない芯を持ちながら、変化に合わせて流動的に挑戦していく。この先はそれが重要なのかなと思います。

**Y.F.**　僕はAIを肯定的に捉えています。ただ、これからは絵が上手いだけでは不十分で、作家性や独自性を持たないと埋もれてしまう。AIがつくったものを「何が良いのか、悪いのか」自分の言葉で言語化できるよう、自ら作品をつくり続けるべきだと思う。だからこそ自分は絵を描き続けたいし、もっともっとあらゆる絵が上手くなりたいと思ってます。

**T.T.**　私も同感です。AIを道具として使いつつ、作品に自分の「好き」や「こだわり」をどれだけ詰め込めるかが大事。ストーリー性や愛着といったAIには真似できない人間的な部分を突き詰めていけば、必ず価値のあるものが作れるはずです。今は人材育成に面白さを感じていて、今後も力を入れていきたいです。



**Y.F.**

©CAPCOM

マンガ・デジタルアートコース 2017年3月卒業
株式会社カプコンの2Dキャラクターアーティストとして『ストリートファイター6』にチーム立ち上げから参加し、シリーズの新キャラクター「マリーザ」をデザイン。CAPCOM CUPやEVOなど世界大会宣伝用キービジュアルも担当。ニーズに応えつつ独自のこだわりを追求し、新たな表現に挑戦し続ける気鋭のクリエイターとして活躍中。



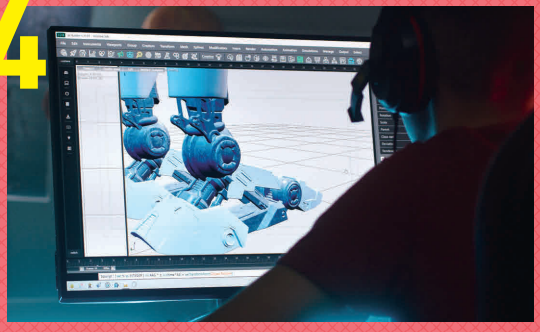
# 多岐にわたる就職先

## 03 デザイン系企業



グッズデザインや各種広告　WEB　パッケージ
など、デザイン系企業への就職

## 04 立体・フィギュア系

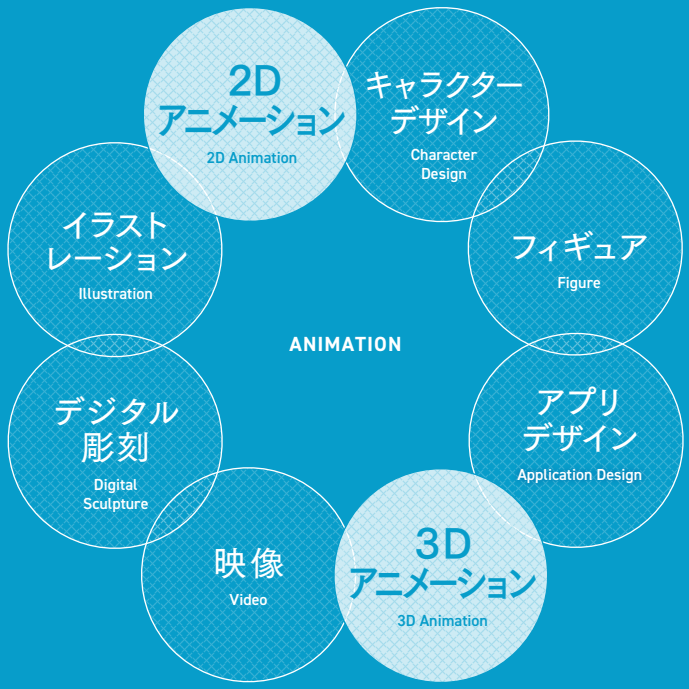


3Dを用いたフィギュア等の原型制作　モデラー
など、立体系職種への就職

ANIMATION

# アニメーションコース




## アニメ、キャラクター
## デザインから、
## 日本の文化を創造する。

アニメーター、キャラクターデザイナー、イラストレーターはもちろん、ゲームデザイナーをめざす人にもふさわしいのが本コースの学び。プロと二人三脚で創り上げる授業内容で、技術だけでなく、ビジネスプランやマーケティングといったプロデューサーに求められる能力の開発にも取り組みます。

アニメーションコース
Webサイトはこちら

### 01 幅広いジャンルの表現手法を学ぶ

アニメ、ゲーム、映像、アプリなど、さまざまな媒体での表現手法を学び、ジャンルを問わず活躍できるクリエイティブ力を養います。

### 02 エンターテインメントの現場を学ぶ

商業用に使用されたデジタルデータを教材として使い、実践的にエンターテインメント・メディアの技術を学びます。

### 03 業界での活躍につながるスキルを身につける

監督やプロデューサーに必要な力のほか、デザイン力、企画力、音響技術など幅広いスキルを身につけ、企業連携やコンテストへの応募を通じて、エンターテインメント業界への就職へとつなげます。





PICK UP

# 01 デジタルアニメーションの先端技術を学ぶ



## 株式会社バンダイナムコピクチャーズによる特別セミナーを開催

現役クリエイターの高橋 晃氏を講師に迎え、セミナーを開催しました。併設校である大阪成蹊女子高等学校の生徒と合わせて、総勢約300人が参加。アニメーションやキャラクターデザインの分野をめざす学生にとって、職業への理解を深める貴重な機会となりました。ライブドローイングの実演や、ポートフォリオの講評を通じて、実践的なスキルを学びました。

### 1 キャラクターデザインの方法論



かわいい、かっこいい、ファンやスタッフに評価される「キャラクターの描き方」を業界経験30年の知識から生み出したロジック、哲学、感性などから、ライブドローイングなどを交えて講義

### 2 ポートフォリオ講評会



学生たちが提出したポートフォリオについて現役クリエイターから直々にアドバイスをいただいたり相談ができたりと、とても貴重な機会

STUDENT VOICES

### 現役クリエイターから得た学びを糧に個人で活躍するアニメーターになる！

眞船 美優



最も印象に残ったのはライブドローイング。構図に持たせるストーリー性と絵の立体感の工夫などプロのスキルを実際に生で見てお話を聞けたのはとても貴重な経験になりました。ポートフォリオの講評会では講師から直接コメントをいただき、自身の伸びしろや改善点を知り、今後の方向性が明確に。この経験を今後の制作や就職活動に活かし、アニメーターとして求められる表現力と技術を磨き続け、個人で活動できるアニメーターになりたいです。

PICK UP

# 02

# 大学から企業に派遣！インターンシップでクリエイティブの現場を体験









## ビジネスインターンシップ

身につけた知識や技術を、プロの制作現場で実践できるインターンシップです。2〜3年の学生が希望に応じて、アニメやゲーム制作などの会社で10日以上、実務を体験。事前に企業研究やマナー研修を行うほか、研修期間中はプロからの指導や教員からのアドバイスが受けられます。2025年にはufotableにてインターンシップを実施。仕事の流れや雰囲気を体感し、将来像の構築にもつなげます。

杉本さんが携わった背景作品







STUDENT VOICES

## 背景制作を手掛けるアニメーターの現場に飛び込み将来の夢を明確に。

杉本 華奈子



実際の現場で作業することで自分の就きたい役職をリアルに知ることができると思い、参加を決意。「鬼滅の刃」などを手掛けるアニメーション制作スタジオufotableの背景部署で、実践的な課題に取り組みました。ていねいなフィードバックもいただき、長年活躍されている方々のアドバイスや心構えを聞けたことが、貴重な体験に。これからも自身の技術を磨き、知識を身につけてアニメの背景制作に関わる仕事に就きたいと考えています。

# 現役クリエイター教員に“クリエイティブの源”を学ぶ。

## 山本 祐希江 講師






■TVアニメ「キングダム」第6シリーズ
©原泰久／集英社・キングダム製作委員会



■劇場版 ソードアート・オンライン -プログレッシブ- 冥き夕闇のスケルツォ
©2020 川原 礫／KADOKAWA／SAO-P Project

**Profile**

株式会社いなほにて、3DCGディレクターやCGアニメーターとしてアニメーション制作に携わる。「想星のアクエリオン Myth of Emotions」「キングダム」「劇場版ソードアート・オンライン -プログレッシブ-冥き夕闇のスケルツォ」やジブリ作品など、数多くの作品で作画、3DCGといった幅広い分野を担当。近年では演出や助監督としても活躍。

### 作画と3DCGのスキルを磨き、幅広い作品で活躍できるクリエイターに。

---




©DMMTV

### 好奇心を持ち、表現の幅を広げることで新しいクリエイティブを開拓しよう。



**Profile**

**コース主任 仲村 学 准教授**

『ドラゴンクエストXI　過ぎ去りし時を求めて』や『ポケットモンスター』シリーズなどゲームの映像ディレクションでの実績多数。『ラブライブ！』をはじめとしたアニメーションや企業CM、TVドラマのタイトルバックなど幅広い映像媒体でも活躍。




©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

### クリエイションを極めることが豊かなコミュニケーションにつながる。



**Profile**

**内田 英武 准教授**

2016年、映像制作会社株式会社カンナジャパンを設立。TVや劇場のアニメーション作品を中心に、ゲームやイベントなど多岐にわたる分野でディレクターとして活躍中。同社取締役副社長。前職は国内最大規模の制作スタジオ株式会社ポリゴン・ピクチュアズにて、CG制作のディレクション業務を手掛ける。

COURSE TOPICS

# 01

# YOASOBIの楽曲『好きだ』オフィシャルミュージックビデオのアニメーション制作に学生12名が参加！




学生12名が話題のアーティストのMV（ミュージックビデオ）にアニメーション制作で参加。「小説を音楽にするユニット」YOASOBIの『好きだ』は、直木賞作家・森絵都氏の小説『ヒカリノタネ』を原作に制作された楽曲で、MVも小説の内容を踏襲しています。アニメーションディレクターを務める糸曽賢志教授の指揮のもと、参加を希望した12名が持てる技術と感性を発揮して制作に挑戦。プロからのレスポンスを受けて短期間で多くの学びを得て、各自が成長につなげました。本MVは公開以来約1,400万回再生されています。

**CHECK!**

YOASOBI「好きだ」（YouTube）オフィシャルミュージックビデオ

ANIMATION

## 限られた制作時間の中で持てる力を発揮できました。

MESSAGE 01

**柴田 愛理**



糸曽賢志教授に私の熱意が伝わり、本プロジェクトに参加できると決まったときは涙が出るほどうれしかったです。作品制作においては納期を守ることがポリシー。登下校に長時間を要するので、課題などの下準備は入念に行い短期に仕上げることが多いです。日々の学びの中で作業スピードが向上し、今回の制作でも役立ちました。完成した作品の中で自分が担当したシーンを見ると本当に興奮してしまいます。

## 作品全体のクオリティを左右する中割りを担当。

MESSAGE 02

**宮﨑 愛梨**



今回のプロジェクトではアニメーションが滑らかに動くための中割りを担当。1年次の後期にあったCLIP STUDIO PAINTを使った授業で必要な機能を一通り学んでいたおかげでスムーズに制作できましたが、原画のない動画部分でセル間の動きを予想しながら描くことは難しかったです。Live2Dでイラストをモデリングして動かすことに興味があるので、今回の経験を活かして生き生きとしたキャラクター表現をめざします。








COURSE TOPICS

# 02

2026年4月放送予定のTVアニメ『神の雫』は、累計1,500万部を誇る世界的人気ワイン漫画を原作とする話題作。本作では、学部長・糸曽賢志教授が監督を務め、シナリオ構成・脚本には芸術学部の三津留ゆう准教授が参加。また、主人公・神咲雫の声を亀梨和也氏が担当するなど、その豪華な顔ぶれも注目を集めています。さらに、卒業生も制作チームの一員として参画し、作画などを担当。プロの制作工程に関わりながら、貴重な学びを得ています。クリエイティブの第一線で活躍する本学教員と、その現場に関わる学生たち。本プロジェクトは、芸術学部が掲げる“実践的な学び”を体現する象徴的な取り組みとなっています。

**CHECK!**

主演声優の
亀梨 和也氏が登壇した
制作発表会の
プレスリリース






## Kazuya KAMENASHI
voice actor

## ×

## Kenji ITOSO

# 世界的人気漫画『神の雫』をアニメ化。糸曽学部長が監督として作品を牽引。亀梨和也が主演声優を務め、卒業生も現場で活躍。





## 糸曽 賢志
Kenji ITOSO

TEACHER'S MASSAGE

高校生のみなさんに馴染み深い「アニメ」という形を通して、ワインの世界を描く『神の雫』の監督に挑戦しています。この作品には、本学教員だけでなく、業界で活躍中の卒業生も参加しています。プロの現場で師弟が共に切磋琢磨し、一つの物語を作り上げる熱量をぜひ感じてほしいです。そして好きを仕事に変え、世界へ羽ばたく先輩たちに続いて、みなさんも未来を切り開いてください。

GRADUATE VOICES

## 恩師のもとで総作画監督として参加し ワインのリアルな描写を追求

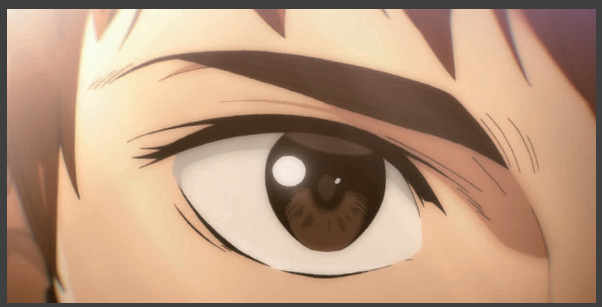
赤松 香穂



在学中に糸曽先生と出会い、卒業後も作品づくりの相談に乗っていただくなど、交流が続いていました。2025年放送の『想星のアクエリオン』では総作画監督として参加。その後、『神の雫』の制作にお声かけいただきました。担当したのは、原画と総作画監督。ワインを飲むシーンでは実際にグラスを手に取り、液体の動きを研究しながら作画を進めました。大学時代から大切にしているのは資料を集め、見て描くこと。培ったデッサン力を武器に、世界で活躍できるクリエイターをめざします。



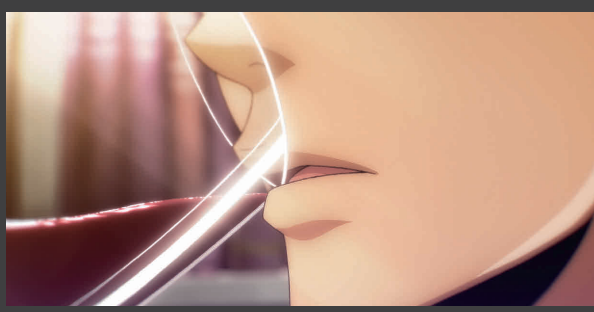






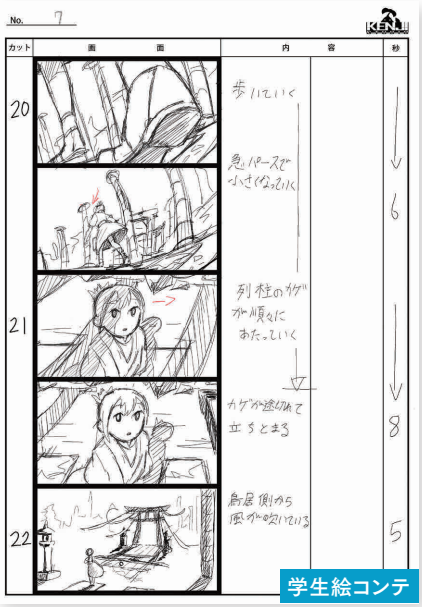


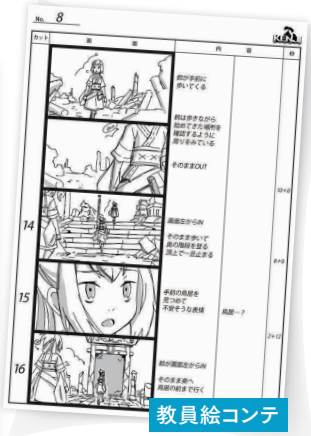




©亜樹直・オキモト・シュウ・講談社／TVアニメ「神の雫」製作委員会

# プロからのフィードバックで新しいアイデアが見つかる


学生絵コンテ


教員絵コンテ

## アニメーション・合成映像 No.01

セルアニメーション、クレイアニメーション、実写との合成など基礎から幅広く学びます。ソフトの使用方法や作画の技術などを修得して、個人やチームで作品を制作します。

＼教員コメント／

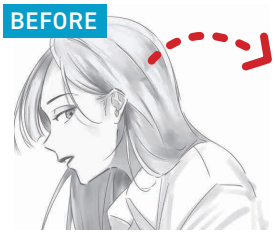
映像の設計図となる絵コンテをシナリオに合わせて自由な発想で作成する課題です。教員が同じ内容で絵コンテを作成し、正解の一例として配布しています。現役アニメ監督の教員からの講評だけでなく、教員が描いた実例コンテが提供され照らし合わせて学ぶことができます。

## キャラクターデザイン・ゲームアプリ No.02

トップクリエイターからの直接指導によりアニメやゲームのキャラクターデザインや、アプリなどのデザインを学びます。

＼教員コメント／

モノクロ映画時代のメイクは現代とは異なり独特な色使いをしていた、という学生の研究とそれに基づいた一連の作品の中の一枚です。コンセプトの掘り下げや描かれた表現物について教員からのフィードバックを受けながら作品の完成へと進めていきます。

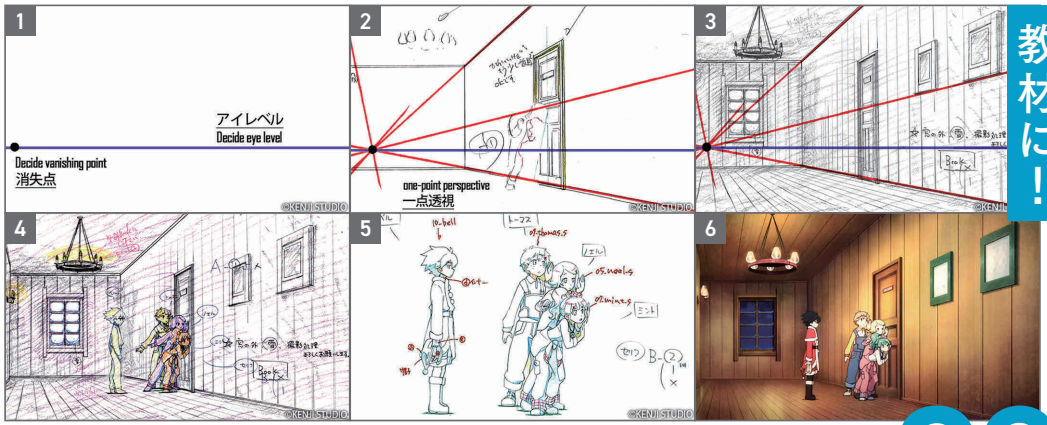




教員添削




## 劇場公開のアニメ作品を教材に！ No.03




全国で実際に劇場公開されたアニメ作品「サンタ・カンパニー」と「コルボッコロ」を教材として授業で使用します。これは、学部長の糸曽賢志教授が原作、キャラクターや映像の制作、監督など、著作権に関わるすべてを自ら担うことで初めて可能になった快挙。第一線で活躍するプロのスキルを余すことなく学べる貴重な機会です。

# 基礎から学べて、4年間で

AFTER（現在）




卒業生

【P.N.】

# 京田スズカ

Suzuka Kyoda



京田スズカ

大阪成蹊大学芸術学部アニメーション・キャラクターデザインコース卒業。学生時代から「東方Project」が好きで、現在も可愛いイラストメインに、個人サークル『京田モータース』にて創作活動中。Xのフォロワー数は14万を超え、若者に支持される人気クリエイター。

＼教員コメント／

京田さんは在学時から毎日タブレットで新しい絵を描いては私に見せてくれていました。その努力が実り、今では夢を叶えてずっと大好きだった「東方Project」のお仕事も担当する大人気イラストレーターに。継続は力ですね。



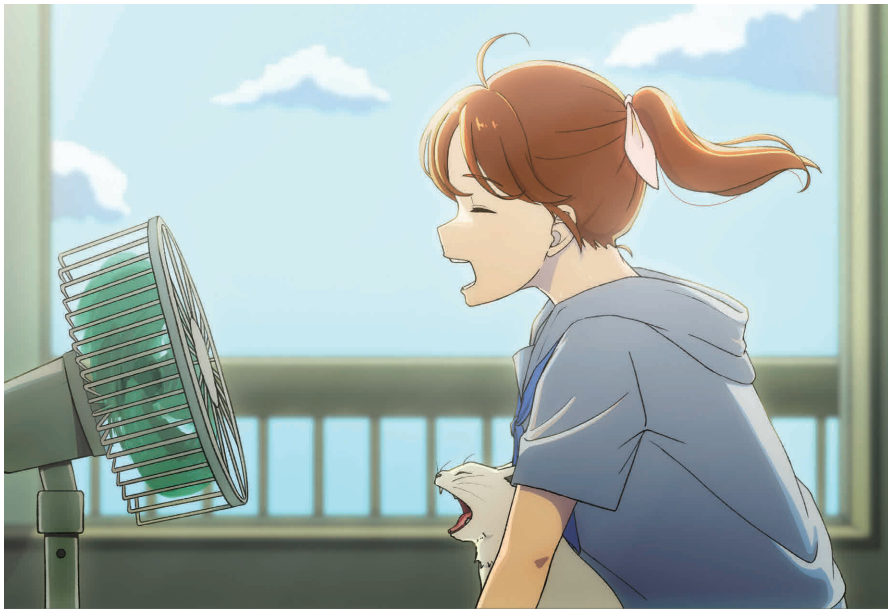
BEFORE（在学時）

## ここまでスキルアップできる！

就職実績

# コースでの学びを活かして、

## MESSAGE 01 アニメ「NARUTO-ナルト-」「BLEACH」制作会社 〉株式会社ぴえろ



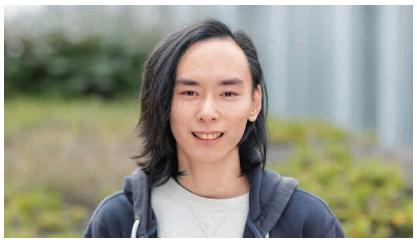


### 在学中に身につけた スキルと実務経験を活かして 人に笑顔や感動を与えたい。

**今村 帆乃夏**

幅広いジャンルの視聴者に感動と楽しさを届けている姿勢に共感し、自分もその一員として作品づくりに携わりたいと思い内定先を志望。アニメ制作会社のインターンシップでは、制作進行と原画制作に各1週間参加。終了後も原画のアルバイトとして作品に携わり、実績としてアピールできる貴重な経験になりました。就職先では2Dアニメ、3Dアニメ、コマ撮りアニメ、またMayaやBlenderなど3Dツールを使用したキャラクターデザインなどの幅広いスキルを活かして、人に笑顔や感動を与える作品を手掛けていきたいです。

## MESSAGE 02 アニメ「ようこそ実力至上主義の教室へ」シリーズ 制作会社 〉株式会社スタジオ雲雀



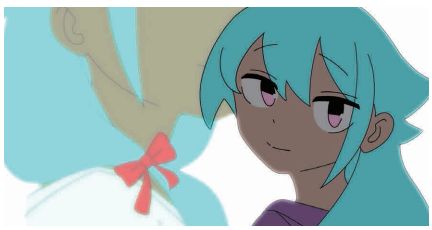
### 在阪の映像制作プロダクションで 現場に欠かせないアニメーターへ。

**塚田 洸介**

アニメーター志望であり大阪で働きたかったので、大阪に拠点を持つスタジオ雲雀を志望。就職活動では、ポートフォリオの準備に一番苦労しましたが、3年生展の活動を主にアピールしました。就職先では、CGやストップモーション、Live2Dなどの授業で身につけた幅広いスキルはもちろん、4年間の大学生活で培ったチームワークや主体性を活かしていきたいと考えています。将来はアニメ制作の中枢を担える人材へと成長したいです。







**主な就職先一覧**

**コースでの学びを活かし、アニメーションやゲーム制作会社への就職多数！**

- カプコン
- ユークス
- プラチナゲームズ
- ディンプス
- サファリゲームズ
- マッドハウス

# 社会で活躍する先輩たち

## MESSAGE 03 ゲーム「ドラゴンクエスト」制作会社 〉株式会社スクウェア・エニックス





### 「神は細部に宿る」をモットーに隅々まで面白い作品を手掛けたい。

**西尾 夏央里**

数々の名作ゲームはもちろん、継続的に愛されるコンテンツを世に届ける幅広い事業内容に魅力を感じ勤務先を志望しました。本コースでは2年次より課題の自由度が増し、自発的な取組みの中でアイデア力や思考力が鍛えられます。成長できるカリキュラムで、常に自分らしく妥協せずに作品の細部まで描き切る力が身についたと感じています。ゲームの世界観やキャラクターにこだわり抜いた面白い作品を手がけていきたいです。

## MESSAGE 04 アニメ「【推しの子】」「ちいかわ」制作会社 〉株式会社動画工房



### 未経験に優しい教育環境で体育会系だった私がアニメ制作会社に就職。

**東 泰地**

KADOKAWAの子会社である内定先を志望したのは、手掛けているアニメ作品が好きなことと、原作を大切にする作品づくりに魅力を感じたからです。高校まで野球一筋で絵もほとんど描いたことがありませんでしたが、基本的なデッサンからキャラクターのデザイン、アニメーションについても一から学べるカリキュラムのおかげで内定を獲得。3年生展での展示リーダーやアニメ制作サークルの立ち上げなどで培ったコミュニケーション力や計画性を活かして、仕事の経験を積み重ね、将来はプロデューサーをめざしたいです。



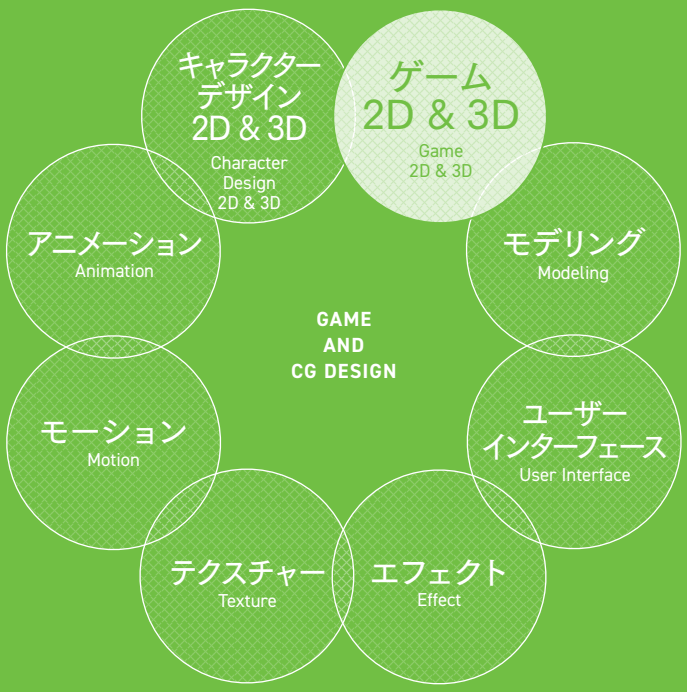
※掲載作品は在学中の本人の作品です。

■ 京都アニメーション
■ トライエース
■ ロイスエンタテインメント
■ イルカ
■ ぎゃろっぷ
■ ジーン
■ GoHands
■ スタジオポノック
■ WHITE FOX　他多数

GAME AND CG DESIGN

# ゲーム・CGデザイン コース




## 実践的な ゲームグラフィックスを学び、 ゲーム企業やCG業界で 活躍できる プロのデザイナーを育成！

ゲームグラフィックスのデザイン制作を中心とした、デッサンやデザインの基礎力を身につけます。制作実習を繰り返し行い、業界で必要な力や素養を身につけます。2Dや3Dツールといったデザインスキルを修得しつつ、アートディレクション、チーム運営能力など、プロジェクトで活躍できる人材をめざします。

ゲーム・
CGデザインコース
Webサイトはこちら

## 01 「好き」から「プロ」へ。4年制大学ならではのスキル修得カリキュラム

1年次はデザイナーの基礎能力を身につけるために、デッサンや2D・3Dツールの使い方を学びます。2年次以降は「Maya」「ZBrush」といった3D制作実習や、デザインに関わる幅広い表現方法を修得しつつ、自身の得意分野を高い水準のスキルに育て上げます。

## 02 ゲーム企業と連携した実践型の授業

ゲーム企業やCG業界で現在も活躍しているさまざまなクリエイターがプロジェクト演習や実習の授業に参加。プロから直接指導されるゲーム・CG制作体験を通じ、在学中から業界クオリティのCGスキルを得られるようにノウハウを修得していきます。

## 03 「VR」「メタバース」といった最新技術を利用した学び

ゲームで使われる精度の高いCGは、現在ではゲームだけではなく社会で使われるデジタルデータとして活用されるように幅が広がってきています。それらのデジタルトレンドを学び「社会に求められるCGクリエイター」をめざします。



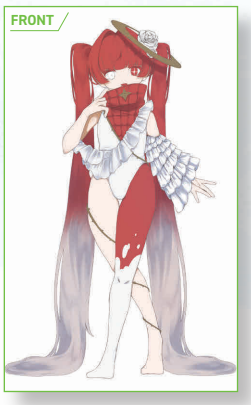

ヒトフデナイト
はじめから
つづきから
あそびかた

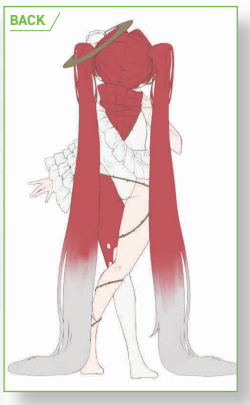
ゲーム・CG業界で幅広く活躍できるCGデザイナーへ

# ゲーム・CGデザインの学びを






## 01 実践的なゲームグラフィックスを学ぶ

### 基本ツールの習熟にはじまり業界のニーズに応えられる力を養う

昨今のスマートフォンアプリや美麗な表現が主流のゲームソフトで必要とされる3DCGのスキルを修得します。「Maya」や「ZBrush」といった業界のスタンダードとされる3DCGのツールの習熟を徹底。さらには、昨今の業界の二大潮流である「アニメーション調」と「フォトリアル（写実的）」の作品制作を体験することで、業界からのニーズに確実に応えられるCGクリエイターをめざします。







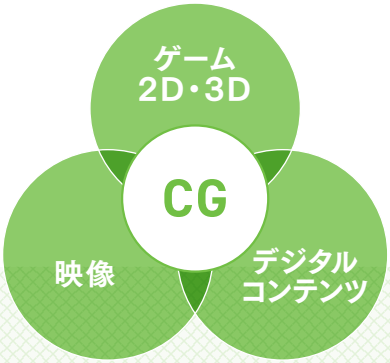





## 02 ゲーム制作

ゲームグラフィックスの学修を通じて、ゲーム制作の全過程を体験します。キャラクターや背景デザイン、動きのアニメーションまで、幅広い技術を実践的に学び、自分だけのゲームを創り出す力を身につけます。アイデアを形にする創造力と、それを実現するための技術的なスキルの両方を鍛え、ゲーム業界で活躍するための基礎を築きます。

# アップデート！




## 03 積極的なCGコンテスト応募で社会への発信力を鍛える



CGコンテストへの応募も大きな目標のひとつです。コンテストへの挑戦を通じて、学んだスキルを実践の場で試し、自らの作品を社会に発信する経験を積みます。このプロセスは、技術的な見識を深めるだけでなく、クリエイティブな表現力やプレゼンテーション能力の向上にもつながり、国内・国外を意識したプロとしての自信を育てます。





## 04 ゲーム制作のノウハウを社会課題の解決に活かすプロジェクト





ゲームを活用して社会の課題を解決するプロジェクトを進めていきます。豊中市交通政策課とのコラボレーションでは自転車の規制強化について周知するデジタルコンテンツを学生たちが制作しました。企画段階から実際のコンテンツ制作までを授業を通じて学び、最終的には自らの作品を発表。地域の安全を守るための取り組みと、ゲーム制作の学びが結びつく貴重なプロジェクトとなりました。

STUDENT
INTERVIEW



「ドラゴンと少年」
「WHO´S NEXT?」キャラクター部門第1位（2025年）



「トカゲ星人」
「サイゲームスクリエイティブコンテスト」学校賞（2025年）

# 松本 拓巳
Takumi Matsumoto

# 3DCGのスキルを磨き、造形力を強みに2つのデジタルアートコンテストで受賞！

**デジタルアートコンテスト「WHO´S NEXT?」にて
前回5位入選を果たした松本拓巳さんが、今回見事1位を獲得。
また、「サイゲームスクリエイティブコンテスト2025」では学校賞を受賞しました。
受賞作品へのこだわりや、これからの展望についてお伺いしました。**







**――本学を志望した理由や、コースでの学びが作品づくりに役立っていると感じるところを教えてください。**

もともと造形することが好きで、パソコンで立体造形ができる3DCGソフト「ZBrush」に興味がありました。3DCGを本格的に学ぶことで、自分の造形力を伸ばすことができると思い、本コースを志望。授業では造形技術だけでなく、「ZBrush」の機能を活かした効率的かつ表現力の高い制作方法が身についたと感じています。また、作品を作る中で丹羽先生から「どれだけ造形が良くても、光の当て方次第でキャラクターの魅力が大きく変わる」とアドバイスいただいたことで、ライティングなど細かな演出効果を意識するように。キャラクターを見るだけで感情が伝わり、その背景にある物語が感じられるような作品づくりをめざしています。

**――「WHO'S NEXT?」の受賞作品「ドラゴンと少年」について作品のコンセプトやこだわった点を教えてください。**

作品制作では実際のSF映画から着想を得ることが多いのですが、この作品は映画「ヒックとドラゴン」からイメージを膨らませました。「恐怖と勇気」や「仲間との絆」をテーマに、空飛ぶドラゴンとしがみつく少年、その頭上に乗る小さなカエルの仲間を描きました。映画のワンシーンのような躍動感が出るように、ドラゴンの翼や風の流れはスピード感を意識。中でもこだわったのはドラゴンの鱗の造形で、リアルな質感を追求しながら一枚一枚ていねいに描きました。造形以外にも、ダイナミックさが伝わる構図やキャラクターの魅せ方に力を入れたことが、受賞につながったと感じています。審査では、一枚の絵として見たときにストーリーが浮かび上がってくるような表現力を評価いただきました。

**――サイゲームスクリエイティブコンテスト2025の受賞作品「トカゲ星人」はどのような作品でしょうか。**

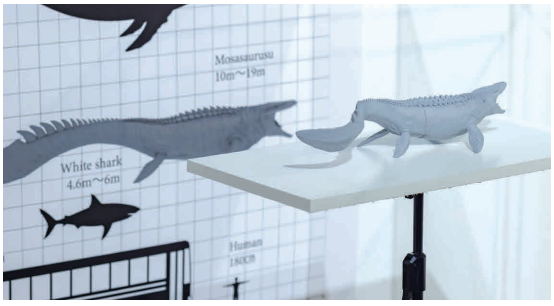
映画だけでなく、ワニやイグアナなど爬虫類をモチーフに作品を作ることが多く、この作品は爬虫類の中でも特に好きな「フトアゴヒゲトカゲ」をベースに制作しました。意識したのは、生物としての説得力とキャラクターとしての愛らしさを両立すること。生物をよく観察し、細かな要素や構造を作品に落とし込むことで、説得力が出るように意識しました。特に鱗の造形には特に力を入れ、単調にならないように大きさや密度に変化をつけ、立体感を表現。また、3体それぞれに体色や装備の違いを持たせ、キャラクターに個性が出るよう仕上げました。生物としてのリアルさは保ちつつ、正面から見ると顔がにっこりして見えるなどキャラクターとしての愛らしさも表現しています。

**――2作品の受賞を通じて感じたこと、これからの展望をお聞かせください。**

これまで個人制作で取り組んでいましたが「自分の実力を試してみたい」と思うようになり、コンテストへの応募を決意。この経験を通じて、これまで以上に「観客」の存在を強く意識するようになりました。作品を見てどんなことを感じてもらいたいかを突き詰めて考え、コンセプトやテーマ性を重視した制作に取り組んでいます。自分の力不足な部分も見えてきたことで、より完成度の高い作品を作れるようになりたいと、ますます意欲が湧いています。将来はキャラクターモデラーとしてゲーム制作会社に就職し、プレイヤーの記憶に残るモンスターやキャラクターを生み出したいです。








3年生展作品「Lord of the Ocean」

# 学生たちがさまざまな作品

COURSE TOPICS

## 01 映画「とある天使と学び舎騒動」制作に参加










### ゲーム制作で培った3DCGスキルを新たなフィールドで発揮。

2025年に上映された映画「とある天使と学び舎騒動」は、盛岡白百合学園高等学校の生徒とプロの映像クリエイターが協働して制作した作品です。本学のコース教員である丹羽学先生と学生たちも制作に参加し、ゲーム制作で培ったZBrushやMayaなどの3DCGスキルを活かして、劇中に登場する素材のモデリングや映像演出を手掛けました。

STUDENT VOICES

### 授業でのチーム制作の経験が映画制作の現場で役立った。



澤村 奈都乃

作中に登場する主人公とその姉が着用するおメダイ（ネックレスとブローチ）の制作全般、VFX補助、制作進行管理を担当。監督や盛岡白百合学園高等学校の皆さんの熱意をうかがい、作品に関わる責任の重さを強く実感しました。現場ではMayaを用いた3Dモデリング技術やAfter Effectsによる映像編集技術、授業でのチーム制作の経験も非常に役立ちました。今回の経験を活かして、将来は映像制作の現場で貢献できるクリエイターをめざします。

# やイベントに積極的に参加！

COURSE TOPICS 02

## TVアニメ「想星のアクエリオン Myth of Emotions」制作に参加

### プロの現場で実践的な学びを体験しキャリア形成の第一歩を踏み出す。

2025年1月より放送のTVアニメ「想星のアクエリオン Myth of Emotions」は、3DCGバトルやロボット合体演出が人気のシリーズ最新作です。学部長の糸曽賢志教授が監督を務め、芸術学部の学生や卒業生の計11名が制作に参加。学生はプロップや背景素材作成、卒業生は絵コンテや3DCGデザインを担当しました。






STUDENT VOICES

**実践的な学びを通じて自分に自信がつきました！**



山城 沙絢

作品の背景に埋め込む素材やキャラクターの部屋にあるぬいぐるみなどの3D素材を担当しました。学校の課題と両立するために、素材を事前に自作するなど自分なりに工夫をしながら取り組みました。また、これまで描くことがなかった多様な絵柄への挑戦が楽しく、自分の可能性を広げられたと思います。この経験は、今後ゲーム業界の3Dモデラーをめざす上で大きな自信となりました。

©2023 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/Project AQUARION MOE

COURSE TOPICS 03

## フォートナイト「コンテンツCG」制作に参加



### 世界的なオンラインゲーム内でオリジナルゲーム開発に挑戦！

学生とゲーム業界出身の教員が協力し、Unreal Editor for Fortnite（UEFN）を活用したゲーム制作に取り組んでいます。在学中から世界に向けてコンテンツを発信できる環境が整い、プロの視点を学びながら実践的なスキルを修得可能です。企画から開発、公開までのプロセスを経験し、即戦力となるクリエイターとなれるよう経験を積んでいきます。



STUDENT VOICES

**制作現場で得た経験を活かしゲームUIデザイナーになりたい。**



戸髙 花音

UEFNクリエイター※としてタイクーンゲーム「Monster Gold Rush」でゲームロゴとプレイ画面に表示されるゲージなどを担当。約1カ月間、PhotoshopとMayaで制作しました。プロジェクトを通じて自分の引き出しの少なさを実感すると同時に、チーム制作の達成感や先生方からのアドバイスなど貴重な経験に。この経験を作品づくりや3年生展に活かし、ゲーム業界への就職をめざします。

※Unreal Editor for Fortnite（UEFN）は、クリエイターがUnreal Editorの力を使って作り出した体験をフォートナイトに直接公開するためのツール。

Game Creation

## ゲーム制作




### 学びの特徴

ゲーム制作の基礎を学修し、その技術を応用したVR・ARなどのデジタルコンテンツを制作。多様なコンテンツの制作を通じて幅広い知識と技術を身につけ、さまざまな分野での活躍をめざします。




FGOのチームと産学連携で協働




ゲーム制作の基礎から
最新技術を網羅し、さまざまな
分野で通用するスキルを磨く



コース主任
**伊藤 俊輔 准教授**
Shunsuke Ito

#### Teacher's Message

ゲーム制作の技術は今やその枠を越え、VRやARをはじめとする最新トレンドとして社会に求められる時代です。本コースでは、ゲーム制作の基礎から最先端のCG技術を学び、多様なコンテンツに活かすことができる幅広い知識と技術を養うことができます。ゲーム業界だけでなく映画や広告、建築などさまざまな業界に通用するスキルを身につけ創造性を磨き、プロのCGクリエイターとしての第一歩をともに踏み出しましょう。

#### Profile

株式会社トーセにて、プログラマーとして家庭用ゲーム制作に携わる。代表作は「ドラゴンクエストⅧ」「ドラゴンクエストXI」「ドラゴンクエストモンスターズシリーズ」など。そのほか、モバイルアプリの開発に関わるなどディレクターとしても活躍。

# プロクリエイターから学ぶ

Game Graphics

## ゲーム制作ツールを使用した映像制作

### 学びの特徴

最新技術を駆使したCGやゲーム制作をはじめ、外部企業と連携したプロジェクトなど、実践的な学びが充実。ゲームだけでなく、アニメ、MVなどの制作を通じてCGのあらゆる可能性を模索します。




©大久保篤・講談社／特殊消防隊動画広報課
『TVアニメ 炎炎ノ消防隊 弐ノ章』のEDディレクションを担当






Computer Graphics Movie

## CGアート

### 学びの特徴

CGムービーの基礎知識を蓄え、制作の基本から応用までを学修。3Dモデリングソフト「Zbrush」を使用した授業では、モデリングした作品を3Dプリンタで出力し、立体として作り出します。



「カメレオン」King Gnu ©2022 Sony music labels Inc.




©石森プロ・東映 / 2023
「シン・仮面ライダー」製作委員会



「Bon Dance」©2021 Sony music labels Inc.



©石森プロ・東映 / 2023「シン・仮面ライダー」製作委員会

GAME AND CG DESIGN

# 最先端の“ゲーム・CGデザイン”

## 丹羽 学 准教授

Manabu Niwa



最先端技術を学び、CG制作に欠かせない「造形力」と「デザイン力」で活躍する

### Teacher's Message

ツールを操る技術を修得することは大切ですが、それはあくまでもデータを作る手段に過ぎません。4年間で皆さんに身につけてほしいのは、造形力やデザイン力。ゲームや映画、アニメなど、あらゆる分野のCG制作で活かすことができます。私の授業では、Mayaを使ったアニメーションの基礎からZbrushでのキャラクター制作まで、最先端の学びが充実。ここで多くのことを吸収し、社会に飛び出していきましょう。

### Profile

CG全般を専門とし、VFX、3DCGのモデリング、キャラクターアニメーションなど幅広い制作に携わる。映画やTVのCGムービーの制作経験多数。近年ではKing Gnu「カメレオン」のMVのCG、アニメの企画展のキャラクターモデリングなども担当。

## 糸曽 賢志 教授

Kenji Itoso



ゲームの域を超えた発想や想像力を武器に自分の作品を全世界へ発信！

### Teacher's Message

産官学連携プロジェクトなどの実践的な学びを通じて、独自の感性で作品を生み出す力を養います。ゲームグラフィックスでは、ゲームの枠にとらわれない自由な発想や想像力を磨くことが成長のカギ。クリエイターとして活躍する教員陣による指導、最新技術が学べる整った環境での学修で、CGクリエイターやゲームデザイナー・ディレクターへの道が開くはず。あなたの「自分の作品を世界に届けたい」思いに応えます。

### Profile

ゲームとアニメの融合を追求しながら「進撃の巨人」「炎炎ノ消防隊」「フルーツバスケット」「マクロスΔ」「遊戯王」などに制作参加。近年ではディレクターや監督として活躍し、TVシリーズアニメやMV、実写映像も手掛ける。

## MESSAGE 01 〉ココネ株式会社



### コミュニケーション能力に優れた3Dモデラーとして活躍したい。

**小椋 優衣**

クリエイターに特化した採用サービス主催の合同説明会で出会い、一人ひとりの「カワイイ」を大切にする価値観に共感して志望。3Dモデラー志望として使えるポートフォリオづくりで苦労しましたが、ゲーム会社やクリエイターに関わってきた先生方の心強いサポートのおかげで自信を持って挑めました。ゲーム制作のお仕事に関わった体験で培ったコミュニケーション能力も採用獲得の原動力になりました。新天地では「自分らしさを大事にしてキャラクターを作り込む力」を活かし、立体造形にも挑戦してみたいです。



## MESSAGE 02 〉株式会社インテリジェントシステムズ



「夢の中でもあそびたい！」



### インターンシップの貴重な体験がポートフォリオ制作に役立った。

**大西 澪美**

数多くの任天堂ブランドのゲームソフト開発に携わってきた老舗のゲーム会社に就職。業界屈指の高い技術力を持つ同社で技術を磨きテクニカル面に強いアーティストになりたいと考え志望しました。インターンシップでゲーム用背景CGの制作に取り組み、実際の制作現場や他者からの視点を意識した作品づくりの重要性を学ぶことができました。この経験がポートフォリオ制作に役立ち、面接にてポートフォリオを褒めていただけました。本学で学んだゲーム制作の知識を活かして、多くの人の思い出に残る面白いゲームをつくっていきたいです。

## MESSAGE 03 › 株式会社トーセ



### 業界随一の受託開発専門企業でスケールの大きな作品を手掛ける。

**陰地 里奈**

内定先を志望したのは以前から好きだったゲーム作品を制作しており、新しいことにも積極的にチャレンジできる職場環境に魅力を感じたから。就職活動では、チーム制作の授業で磨いたコミュニケーション能力やインターンシップでの取り組み、姿勢を評価いただけました。本コースの学びの中でフィギュア制作を通じて、造形や質感表現の基礎から応用までを修得。「ZBrush」を駆使したスカルプト制作で培った造形スキルも大きな自信に。将来はスケールの大きな作品を手掛ける3Dモデラーになりたいです。




## MESSAGE 04 › 株式会社オルジェスタ







### 3Dデータがゲーム内で動く瞬間大きな達成感とやりがいを感じる。

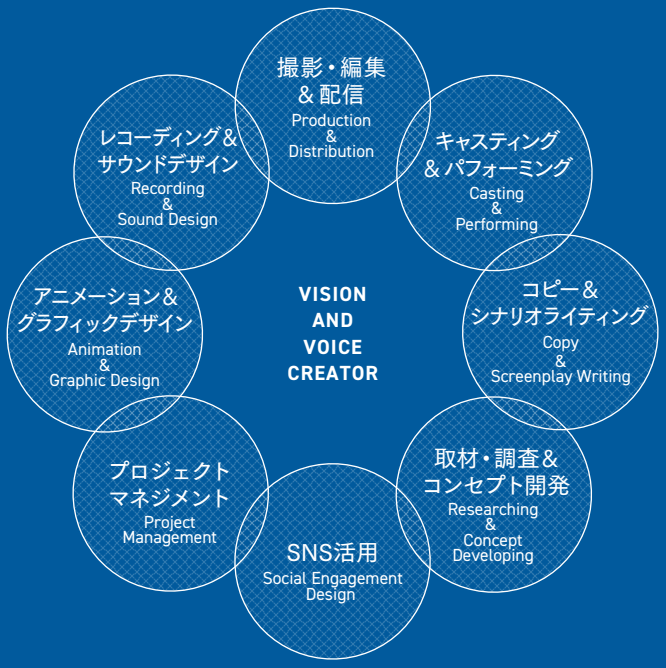
**羽藤 尚宏**

3DCGデザイナーとして、キャラクターモデル制作、3Dアニメーション制作、背景やプロップの制作などを担当。データが完成し、実際にゲーム内へ実装され、動いているのを目にしたときに大きな達成感とやりがいを感じます。本学で学んだデッサンや色彩表現の考え方は、実務においても不可欠。丹羽先生、伊藤先生、熊倉先生など、業界で活躍されていた先生方からの直接指導は、本当に貴重で大切な経験でした。目標はより幅広い表現や工程を担う3DCGデザイナーになり、作品を通じて感動を与えることです。

※掲載作品は在学中の本人の作品です。

VISION AND VOICE CREATOR

# 映像・ボイスクリエイターコース




## ニーズの高い
## 映像スキルを身につけ、
## あらゆる分野で活躍する
## クリエイターに！

Netflix、インスタグラム、YouTubeなど現代的なメディアのすべてに映像があふれています。ドラマやCM、ミュージックビデオなどを武器に映像プラットフォームが存在感を強める今、画面を躍動的にするモーショングラフィックスや撮影はもちろん、音やシナリオでインパクトを与えるテクニックを磨き、さまざまなビジネスの分野で必要とされる人材を育成します。

映像・ボイスクリエイター
コース
Webサイトはこちら

## 01 ゼロからプロへの道筋をつける

1年次には映像・音響制作の基礎を修得。2年次にはさまざまなジャンルの作品にチャレンジし、3・4年次では自己分析、企業調査、およびポートフォリオ制作などの就職サポートに加え、各自でオリジナル作品の制作・発信を行い、傑出した個性と技能を養います。

## 02 時代の最先端をゆく教育カリキュラム

移り変わりの早いメディアの隆盛に追随し、常に最先端のスキルを学ぶべく、現場で活躍する映像のプロ、現役の声優やナレーター、広告代理店出身のプロデューサーなどを招き、学生が「在学中デビュー」をめざせるような実践的かつ能動的なカリキュラムを提供します。

## 03 クリエイターに必要な「人間力」の獲得

企業の現場では中小から大手に至るまで「コミュニケーション能力の高い人材」が常に求められます。本コースでは学生同士のグループワークを積極的に行うことで「人間力」を磨き、他者との関わり合いの中で高い成果を出し得る人材の育成に努めます。









# 映像と音でインパクト絶大、

# VISION AND VOICE CREATOR COURSE

POINT 01

## CM・ドラマ・映画
## ミュージックビデオ



CM制作授業
撮影風景



映像と一口に言ってもジャンルはさまざま。シリアスな内容からインパクト重視なものまで……そのジャンルごとに、シナリオや企画書の書き方、撮影機材の使い方や編集の作法が少しずつ異なります。本コースでは複数の授業によってさまざまなジャンルの企画に取り組み、実際に制作し、あらゆる業界で活躍できる人材をめざします。




「Techno in the Kitchen」
藤本 隼人



CM制作動画
「@ BETA」



「推しと彼」水野 智葉

# 活躍できる場＝無限大。



3年生展
「続きはWebで？……いいえ、此処で。vol.2」
トークライブ配信

## POINT 02 ライブストリーミング・SNS



動画を配信する映像プラットフォームでは、ライブやトークの楽しさをいかに伝えるかが再生数に直結します。本コースでは自分たちで映像イベントを運営し、そのなかでライブ配信を体験。機材を扱う技術力に加え、トークの組み立て方、ゲストを呼ぶタイミングといった構成力を磨くことができます。

## POINT 03 音声表現・パフォーマンス









「その先の世界」
（合成・振付・歌唱）
中垣 智菜

台詞、効果音、音楽。音にまつわるテクニックは映像をひきたたせる大事な要素。そして被写体（人物・アバター）がどのように振る舞うかは、作品の価値を大きく左右します。本コースでは録音やアフレコに加え、シナリオ、演技、キャスティングから音楽文化にいたるまで、メディアに必要な価値のすべてを学ぶことができます。

## 企画・シナリオ・絵コンテ

### キャラクターの魅力を活かす演出ができる エンターテインメントの発想力と構成力を身につける

映像コンテンツを作るプロセスでは、内容を考える「企画」の手順が極めて大切です。シナリオや絵コンテは、企画者の頭の中にある構想を制作スタッフに開示するための重要な資料ですが、なかでもプロが強く意識するポイント＝登場人物（キャラクター）の活かし方を重視した読み方・書き方をレクチャーします。その際、企画をレベルアップする具体的な「演出」の手法について指導し、実際の撮影に挑む土台を構築します。





## ソフトウェア・撮影・録音・編集

### あらゆるジャンルの動画を制作できる 基礎的な技術力と表現力を修得する

面白い企画を形にするには、カメラやマイクの使い方に始まり、編集やVFXに関わるソフトウェアの修得が不可欠です。撮影には一体型ビデオカメラからプロ仕様のレンズ交換式カメラまで、録音もピンマイクからガンマイクまで場面ごとの使いわけを体験。編集ではそれらの動画に写真・イラスト・CGなどの動的なグラフィック要素をどう混在させるか、さらに効果音や音楽、アフレコなどでどのように完成へと導くかをていねいに指導します。

## 演技・セルフプロデュース

### 出演者とスタッフの両方を体験できる 演技やオーディションの機会が充実

商業アニメの素材を使うアフレコの授業や、プロの声優・ナレーターを講師に招く表現の授業を通じ、裏方だけではなく表方としてのセルフプロデュース能力と発信力を鍛えます。また本コースには在学中デビューをめざす声優・俳優志望者、あるいは実際にデビューしたミュージシャンや人気の配信者が在籍。学年を隔てた交流も盛んで、上級生の主催するオーディションには1年生から参加できるため、声優や俳優をめざす学生はモチベーションを高く維持できます。



## 在学生の声



### 目標は、自分の作品を撮りながら 演者としても輝けるような ハイブリッドなクリエイター。

**依光 駿弥**

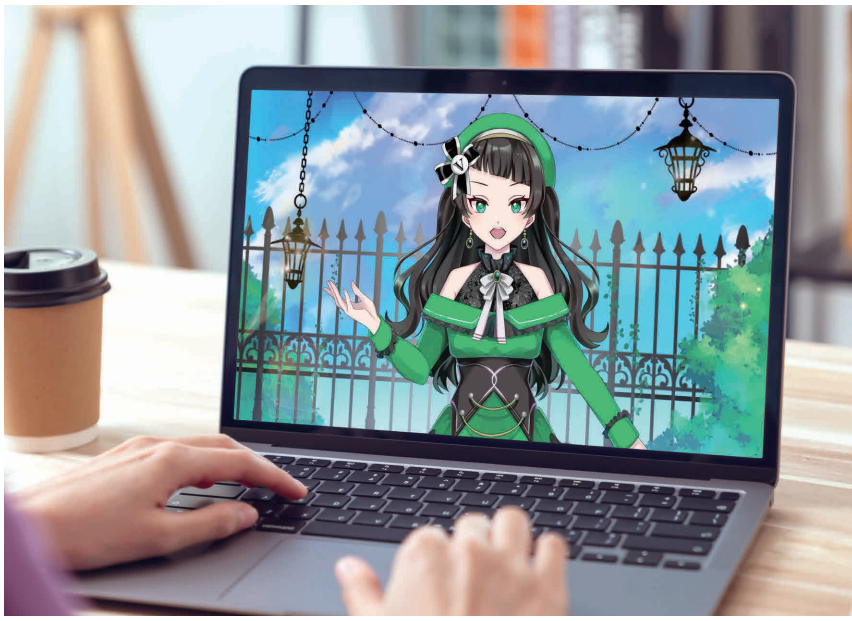
「在学中デビュー」をめざすなどエンターテインメント業界で活躍できる人材育成に魅力を感じて志望。映像の編集から演技、自分の作品の宣伝の仕方など多彩な分野を学んでいるので、今後は自分の作品を撮りたいと考えています。同時に先輩方の作品に出演する機会も多く、横と縦のつながりが深まり、幅広い交流ができるのも魅力。将来の夢は演者になることなので、できるだけ多くのオーディションに参加できるように努めています。





# 3▶4年次

## VFX・モーションキャプチャー・モーショングラフィックス



### プロと遜色ない多彩な表現を可能にする最先端のテクニックを探求し、個人作品を強化

グリーンバックで撮影された実写をCGと合成するといったVFXに習熟することで、表現の幅は一気に広がります。さらにアバター（バーチャルキャラクター）を自分の手足で動かすモーションキャプチャー、デザインされた図形やパターンを大胆に動かすモーショングラフィックス（アニメーション）の授業も充実。映像と名のつくあらゆるテクニックを磨くことができるため、3年生から本格化する作品制作の質は一気にプロレベルへと高まります。



## 作品制作・イベント運営・プロモーション

### メディアでバズる・コンテストで入賞する大胆な企画、繊細な表現で世界にチャレンジ

個人の作品として広くアピールできる企画を練り、制作、発表します。近年、全国レベルの映像コンテストに2年連続で3年生が入賞を果たしました。また本物の商業施設を使った上映イベントを学生主導で企画・運営。Webサイトやポスターのデザイン、観客を前にしたトークライブにも挑戦し、作品を完成させるだけに終わらず、社会を巻き込むコミュニケーション能力を磨き、真のメディア人へと成長を遂げた上で社会へと巣立つことになります。





### 映像コンテンツ制作を陰で支えるエキスパートに必要なスキルを磨いています。

三ツ村 有未

デザインを専攻していた高校在学中に映像制作に興味を持ち、少人数で専門的に学べる環境に魅力を感じて本コースを選びました。撮影・編集・音声など幅広いスキルの修得はもとより、仲間と連携して、技術・演技・ディレクションなど、さまざまな役割を経験し、作品づくりができるのが貴重です。将来、映像制作職に就けるように、さらなる技術向上とプロとしての専門性、より複雑な作品制作への挑戦、学外との連携を深めたいと思います。



# 最新の設備で表現の幅を広げ、あらゆる映像プラットフォームで活躍できるクリエイターに。


中村 香音



野崎 遼太郎


磯岡 怜央



STUDIO
01

## GREEN

背景を合成するための撮影スペース。モーション・フェイシャルキャプチャーでVTuberの制作にも対応。



STUDIO
02

## DAY

窓からの採光によるデイライト撮影スペース。住居のリビングなどを意識した家具で構成される。



STUDIO
03

## NIGHT

インドアのライティングを基本とする撮影スペース。カフェなどを意識した什器類で構成される。

# 最新機材を使用した実践的な授業を展開



### レンズ交換式ビデオカメラ

4K120p撮影に対応するSONY FX3や、6K撮影を可能にするBlackmagic cinema cameraなど合計5チェーンを保有。企画に応じて使い分けができます。



### ハイエンド交換レンズ群

短焦点のアナログレンズから光学手ぶれ補正付のズームレンズまで、またマウント方式はE、EF、MFTなど複数の業界標準規格に対応します。




### モニター・スイッチャー

4K撮影対応の小型～中型モバイルモニター、および上映用の65インチクラスの大型モニターに加え、ライブ配信用スイッチャー ATEM mini pro を保有します。



### ジンバル・クレーン

移動撮影を可能にするジンバルを3種類備え、軽量なスマートフォンから重量級のシネマカメラまで幅広くカバーしています。3メートル級の三脚、手動および電動のジブクレーンやスライダーなど、一般的な特機のほとんどをスタジオ内で利用できます。



STUDENT
INTERVIEW

# 孤独と音楽をテーマにした短編映画が「フェローズフィルムフェスティバル」で200作品以上の応募の中から上映作品に選出

田中 淳雅
Atsumasa Tanaka



学生が制作する4分以内の短編映画のコンペティション「フェローズフィルムフェスティバル」。
第8回では、上映作品17作品のうちの一つに本コース3年生の田中淳雅さんの作品が選ばれました。
作品「The Hole」の制作やこだわりについてお伺いしました。

**―― 本コースへの進学を決めたきっかけや、フェローズフィルムフェスティバルに出品した経緯を教えてください。**

YouTubeで公開されているMVのような映像作品を作ってみたい、その制作の裏側を知りたいと思い、映像制作について広く学べる本コースを志望しました。もともと機材を触るのが好きだったので、プロの撮影機材を豊富に揃えていることや、撮影スタジオなど高いパフォーマンスを出せる設備の中で学べるところに惹かれました。また、先輩方の活躍から影響を受けることも多く、今回の出品も先輩方の受賞がきっかけ。佐々木さん、炭井さんに続いて「3年連続で入賞してやる！」という気持ちで最後までやり切ることができました。

**―― 今回、出品した作品「The Hole」のコンセプトやこだわりの点を教えてください。**

多くの人に共感してもらえる「孤独」をテーマにしたいという発想から、先生にアドバイスをいただき「孤独を音楽で救う」というコンセプトに仕上げました。自分が辛いときに音楽に救われた経験を活かしながら、作品と向き合いました。特にこだわったのは、カメラワーク。手持ちや三脚ではなく、クレーンを使った本格的な撮影で、学生作品のレベルを超えプロが作る映画のような仕上がりを意識しました。夜間の撮影では影の使い方が難しく苦労しましたが、夜間撮影に強いカメラを使って街灯や照明などの明かりも駆使しながら映像美を追求しました。

**―― 審査員から評価されたのはどのようなところでしょうか。また、ご自身の作品が上映されて感じたことも合わせてお聞かせください。**

石川慶監督から「まっすぐなメッセージが伝わってくる」と言っていただき、コンセプトや表現を評価いただきました。また、コンピュータを使って映像を加工する視覚効果「VFX」を取り入れ、他の作品との差別化を図ったことも上映につながったと感じています。審査員の中でも満場一致で上映作品に選ばれたとの講評もあり、うれしかったですね。上映では撮影のために警察車両を手配したり、学生のうちからプロのスタッフと制作を行ったりと想像を超えるクオリティの作品たちに圧倒され、自分の未熟さを痛感。しかし、今回の制作がこれ以上ない出来だと思っていた自分にとって、まだ上をめざせるんだというモチベーションになりました。




**「The Hole」あらすじ**

主人公はクラスで少し浮いている高校生。クラスメイトから無視され避けられたことで、心に大きな穴が開いてしまう。ある日の放課後、道端で女の子に「一緒に路上ライブやらない？」と声をかけられたことをきっかけに、次第に心が変化していく。

**―― 大学での経験を活かして、今後どのように活躍したいですか。**

大学では先生方と映像制作について話す中で経験値が増え、映像制作の知識や技術が自然と身についたと感じています。先生や友人、スタッフなど人との関わりが今の成長につながっています。将来はカメラマンとして、映画やCM、MV、ライブ中継など映像の幅広い分野で活躍するのが夢です。また、フェローズフィルムフェスティバルにも再挑戦し、最優秀賞の受賞をめざしたいです！

## [POINT] 大型映画祭で評価される作品を生み出す、実践的な制作環境

本コースでは、学外の大型映画祭で評価される水準の作品制作を目標に、企画から撮影・編集、発表までを一貫して学びます。その成果として、国内有数の学生短編映画祭「FFF（フェローズ・フィルム・フェスティバル）」において、2023年度は佐々木優妃さん、2024年度は炭井逸暉さん、2025年度は田中淳雅さんが、いずれも3年次に制作した作品で上映作品に選出されました。200作品を超える応募の中から選ばれる実績は、実践的な制作環境と継続的な指導の成果です。



就職実績

GRADUATES VOICE

# 先輩からのメッセージ

## さまざまな業界で活躍する映像・ボイスクリエイターコースの




### 博報堂プロダクツ

編集という立場から映像表現のクオリティを高め、チームの一員として作品づくりに深く関われる環境に魅力を感じて就職先を志望。実務に近い学修環境で磨いた「1→100」に仕上げていく編集スキルが採用の決め手になったと思います。将来はエディターとして経験を積みながら、映像全体を俯瞰して考え、幅広い映像ジャンルに対応できる「何でも屋」のようなクリエイティブディレクターになりたいです。



「テレポートキャンディ」




### AOI Pro.

子どものころから好きなCMを多数手がける大手映像制作会社であり、地方創生や教育分野にも挑戦する姿勢に惹かれ志望。就職活動は3年次の11月中旬から本格的にスタートしました。PBL型授業でのグループワークは、社会に出たときに絶対必要になる本物のチームワークが身についた貴重な経験。チームで協力して作品を作る力とリーダーシップを活かし、「一緒に働きたい！」と言われる存在になりたいです。



「taippa」



作品の世界観を映像で支え、
舞台の感動を多くの人に届けたい。

水野 智葉

## 綜合舞台

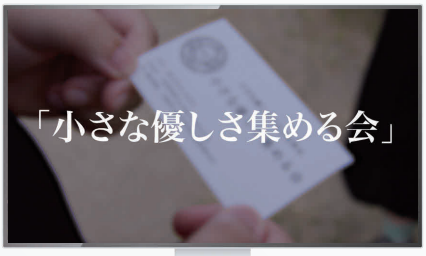
映像制作を学ぶ中で、ライブ空間で映像が持つ力に興味を持ち、技術者として作品づくりに関われる綜合舞台に魅力を感じて志望しました。採用の決め手になったのは映像編集のスキルで、今後の会社の展開に貢献できると評価をいただきました。春からは舞台制作部で公演を支える映像づくりに携わりますが、演者と裏方の両方を経験してきたことで、舞台全体を俯瞰しながら動ける点も自分の強みです。



「短冊」

## ユニバーサル・スタジオ・ジャパン

幼少期から抱いてきた「人に感動を与える仕事に就く」という夢を叶えるため世界有数のテーマパークUSJを志望。もともとめざしていた声優はもちろん、音響や編集など幅広い学びが本コースの特長なので、もし広報を担当できる機会に恵まれたときは映像編集技術を活かせると思います。将来の夢は、USJの「語り」の最高峰ともいえる綾小路麗華さんのような、ゲストを笑顔にする名物クルーになることです。




「小さな優しさ集める会」



ゲストの一生の思い出を演出する
名物クルーとして活躍するのが夢。

木下 瑞紀

VISION AND VOICE CREATOR



どんな状況変化にも対応できる
現場に必要な映像クリエイターになる。

古田 萌香

## Idea Remix Club

就職活動は3年次の夏頃から早めに始動しました。インターンシップと説明会の経験のおかげで、テレビ番組の小道具やイベントポスターデザイン、イベントイラスト、テレビのテロップデザイン、PR動画など幅広い分野で制作を行う会社に内定。グループワークと地域連携PBLで培った表現力と映像編集能力を活かし、臨機応変に対応できるクリエイターとして成長していきたいです。

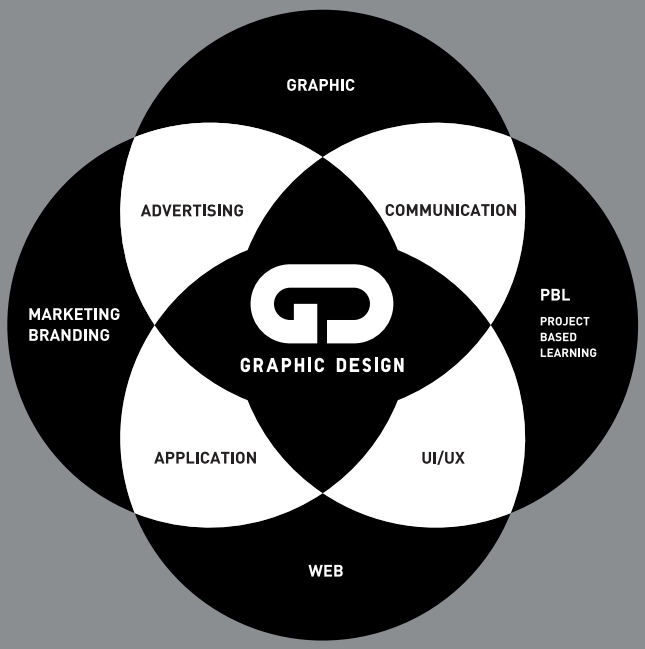


「otatomo」

※掲載作品は在学中の本人の作品です。

GRAPHIC DESIGN

# グラフィック デザインコース







## 毎日の暮らしを彩る、グラフィックデザインのプロフェッショナルになる。

広告代理店やデザイン事務所、印刷会社、出版会社など進むべき道はさまざま。グラフィックデザインの基礎を学び、時代が求めるWeb・アプリケーション・UI/UX分野についても基礎スキルを身につけます。企業やまちとコラボレーションしたブランディング、イベント計画などにも取り組み、作品のアウトプットの機会を増やして、グラフィックデザインをより実践的に学びます。

グラフィック
デザインコース
Webサイトはこちら

### 01 グラフィックデザインの基礎を学ぶ

グラフィック広告やWebデザインを通じて、コンピュータ、写真、印刷、色彩など視覚伝達の基礎技術を学びます。

### 02 企画からデザインまでトータルに学ぶ

市場調査やイメージ戦略の企画立案から、広告、ロゴ、パッケージ、編集、Web・UI/UXまでを計画し、グラフィックデザインの実践力を養います。

### 03 デザイン業界のプロフェッショナルをめざす

産官学連携やインターンシップなど社会のニーズに応えた実践的な授業を通じて、創造力、柔軟な企画力、表現力を磨きます。


HANA
HANA
HANA
HANA
HANA
HANA
HANA
HANA

# さまざまな業界で活躍するグラフィックデザインコースの卒業生から受験生に向けたメッセージ

GRADUATE'S VOICE GRAPHIC DESIGN OSAKA SEIKEI UNIVERSITY

※1 2023年4月よりグラフィックデザインコース



dentsu
DENTSU CREATIVE FORCE INC.

センスや知識がなくても、「なりたい！」になれる。

## 小谷 祐太

**株式会社電通クリエイティブフォース 第1プロデュース室 勤務**
**ビジュアルデザインコース※1 2022年卒業**

デザインに関して未経験で入学しましたが、日常生活や社会で通用する視点／考え方の多くを専門分野の指導から学び、自分の「やりたい」を見つけることができました。現在はTVCMやGR制作のクリエイティブプロデュースに携わる毎日です。「デザインにちょっと興味がある」「将来はデザイナーではなくてもグラフィックデザインコースに惹かれる」そんな方にこそ、自身が気づいていない力や夢を発見できる濃密な4年間を過ごせると思います。




## 松室 夏美

**株式会社セガ デザイナー 勤務**
**ビジュアルデザインコース※1 2020年卒業**

印刷物のデザインに興味がありデザイナーとしての基礎を学ぶために志望しました。講義で知ったUI分野に興味を持ち、現在はUIデザイナーとして働いています。在学中に身につけたスキルは、UIの領域に留まらず、駅広告やグッズのデザインを手掛けることも。発想力の磨き方やアイデアを形にする方法など、単なる「作業者」ではなく「デザイナー」として活躍するために必要なスキルを修得できるのが何より魅力だと思います。







### 北野 真由

**江崎グリコ株式会社 デザイン部 勤務**
**ビジュアルデザインコース※1 2022年卒業**

本コースは、企業との連携授業など学生でありながら社会との接点の多さが魅力です。連携授業では、作品制作はもちろん、チームワークやプレゼンテーション能力も必要になるので、社会に出てから重要となるコミュニケーションスキルもしっかり身につきます。デザインを学ぶ上でつまずくことも多くありましたが、諦めず主体的に行動すれば、第一線で活躍されている先生方が必ず親身になってサポートしてくださいました。

### 中野 亜美

**アイリスオーヤマ株式会社 事業企画部 クリエイティブチーム 勤務**
**ビジュアルデザインコース※1 2025年卒業**

事業企画部クリエイティブチームでCM撮影やSNS運用、WEB制作、パッケージ・ロゴデザインなど幅広い広告制作を担当しています。大阪成蹊大学では商業デザイン寄りの実践的な内容や社会問題に向き合う企画などに取り組み、グループワークを通してコミュニケーション力も養い、今の私を支える大切な財産に。これからも大学で身につけたデザイン力や独自の思考法を大切に「相手に寄り添うデザイン」を具現化していきたいです。









### 佐藤 銀

**株式会社Hakuhodo DY ONE 総合クリエイティブ推進室 デザイン部 デザイナー 勤務**
**ビジュアルデザインコース※1 2024年卒業**

未経験だった私が、今では人の心を動かす広告デザインの仕事に携わっている。夢の実現を後押ししたのは、本コースで学修した「本質を探る力」で、先生方の指導や課題を通して本質を見極め、課題解決をする力を身につけることができたからです。「未経験だから」「自分にはセンスがないから」といった理由で諦めず、デザインで何かを成し遂げたいという強い気持ちがあるなら、無限の可能性が広がる本校の扉を開いてみてください。

### 玉城 璃乃

**株式会社JR西日本コミュニケーションズ　WEBプランナー職 勤務**
**ビジュアルデザインコース※1 2025年卒業**

JRという地域に根ざした企業で駅広告や観光プロモーション、WEB制作など幅広い業務に携わっています。入学当初はデザイン未経験からのスタートで将来の夢を描けなかったのですが、初心者でも安心して学べるカリキュラムや企業、地域と連携したプロジェクトを通じて、応用力や実践力を身につけることができました。ぜひ「やりたいこと」や「すきなこと」をじっくり見つけてください。必ず夢中になれる4年間が待っています。

PICK UP

01

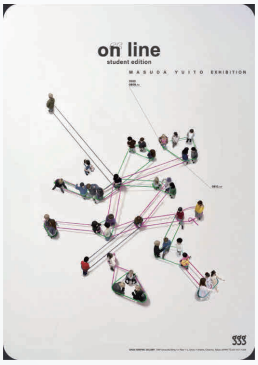
# ポスター・展示

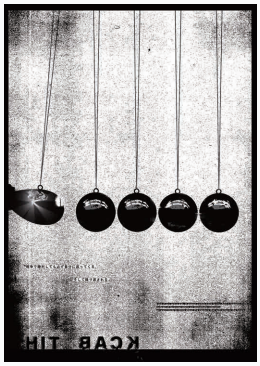










**グラフィックデザイナーとして自身が開催する「社会問題を題材にした展覧会」を想定したポスターを制作。**

2年生で実施するポスター・展示（専門基幹演習3）の授業では、社会で活躍するグラフィックデザイナーとしてのスキルを修得します。伝達力の高い表現・コミュニケーション方法やレイアウトを研究し、自分のメッセージを表現。自分自身をよく研究し、将来の進路や方向性を考えながら課題と向き合います。

## 教員メッセージ

### わかりやすさと伝わりやすさ。それがデザインの本質です。

デザインに必要なのは美的センスや情緒的価値だけではありません。わかりやすく伝えるための工夫が最も重要であり、だからこそ情報化社会においてデザインの果たす役割は増大する一方なのです。本コースでは豊かな造形力と発想力、実践力と進歩性を備えたグラフィックデザイナーを育成します。

**姜 尚均**
**教授**

コース主任

□ 専門基礎演習　□ 専門基幹演習
□ 専門演習　□ 卒業研究・制作

アートディレクター、グラフィックデザイナーとして幅広く活動。主な仕事にANA、ENEOS、東芝、NTTドコモなど。朝日広告賞、Yahoo! JAPAN クリエイティブアワードなど受賞歴多数。



PICK UP

## 02 「日本パッケージデザイン学生賞 2025」で全858作品から企業賞・審査員特別賞を受賞。他にも15点が入賞。

【企業賞】




『楽しく使い切るマヨネーズパッケージ』
古川 真桜

あと少しで使い切れるのに、マヨネーズがなかなか出てこない問題を解決できるよう、パッケージを簡単に切り取れる仕様に。ディップカップにするというユニークなアイデアが、家族の食卓を優しく包み込みます。小さな楽しみを秘めたエコ習慣が、大きな食品ロス削減へとつながりますように。

【企業賞】




『堀りだソープ』
河合 香実

ソープを使う度に隠れた模様を発掘しているような気分になるデザインのハンドソープボトル。1日で平均8回手を洗う、そんな毎日に欠かせない日常が楽しくなるようにという思いを込めました。仕事や学校で疲れて帰ってきた人が少しでも笑顔に、そして健やかな毎日をデザインできれば。

【審査員特別賞】




『おにぎりラップ』
篠原 寛幸

「自炊力」の低下が社会問題になっている昨今、子どもたちがチャレンジする初めての料理として、簡単におにぎりを作ることができる専用のラップを考案。内側には子どもたちをアシストする楽しい仕掛けを施しました。自分で作る喜びを楽しく育み、自立への第一歩になるようにと思いを込めて。

PICK UP

## 03 「第56回毎日・DAS学生デザイン賞 大学生の部」グラフィック部門で部門賞（1位）を受賞。









『Deforestation』桐村 真央

森林破壊が人間や動物の健康などに悪影響をもたらすことを訴えるポスターを制作。木の板を削る木版画の表現方法を森林破壊の構造とリンクさせることで、切迫感のある作品に仕上げました。一つは木を伐採している人間の行動が、結局は自分の首をしめていることを表現。もう一つは、森林破壊によって住処や食料を失った鹿が、燃やされ切り落とされた切り株と佇んでいる様子を表し、その残酷さを伝えています。



Depiction, Color



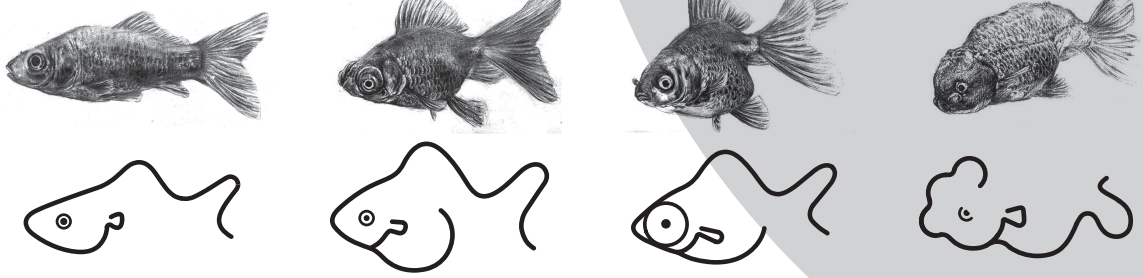

UI / UX

1▸2




Web Design

Pictogram








Package Design







## Graphic Design



GRAPHIC DESIGN

## 基礎課程 BASIC DESIGN

1・2年次の基礎課程では、描写力・色彩・形態の構成力など、
自らの手による技術を培うとともに、写真、コンピュータ操作による
デジタル技術など、造形技術の修得をメインに学修します。

## Branding



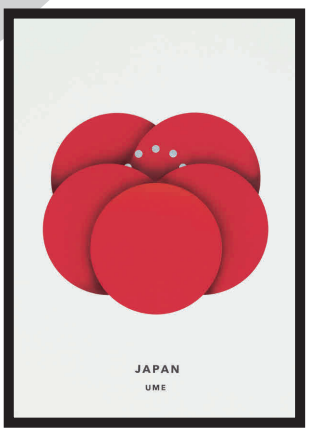

## Poster




















3rd Year Exhibition



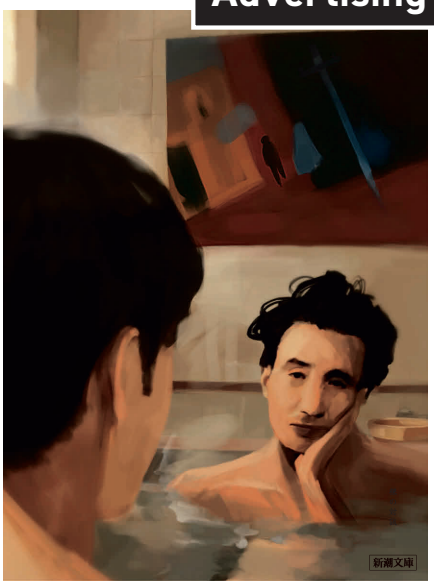

DTP Editorial

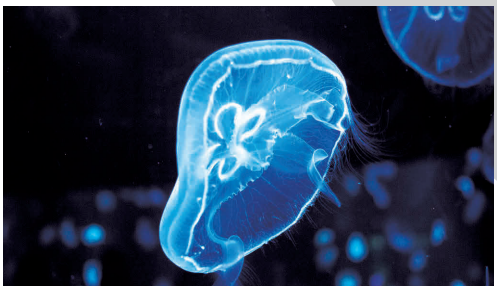



# 3▸4

UI / UX

Advertising



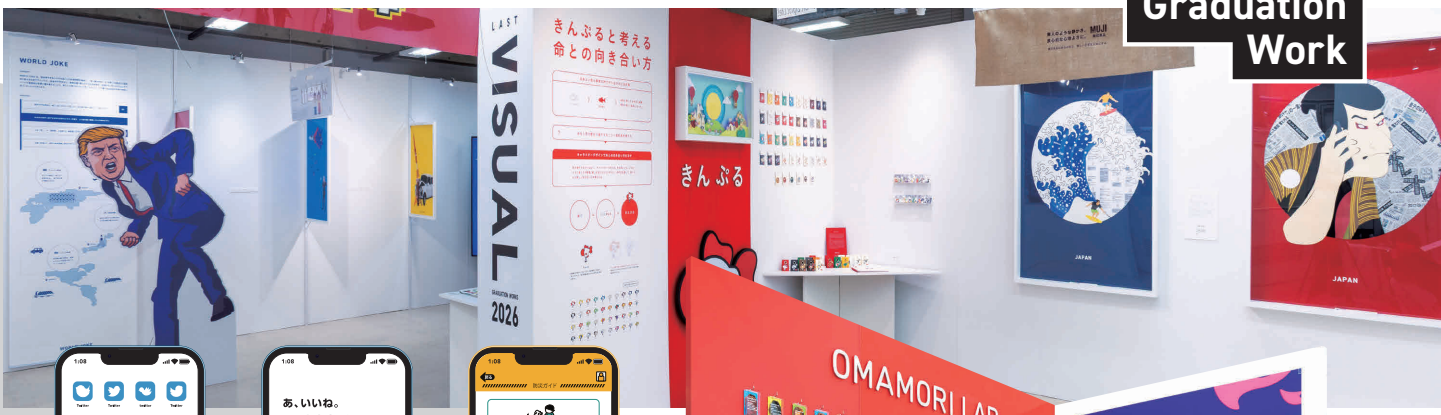




Photograph

LINE Stamp






Graduation Work



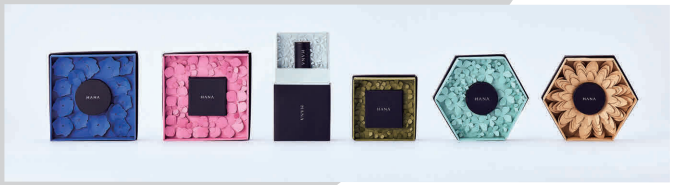

Application




# 専門課程 SPECIALITY DESIGN

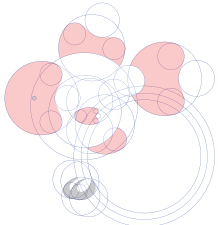
3・4年次における専門課程では、体系的に組み立てられた
カリキュラムにより高い専門性を養います。
作品が人や社会に与える影響を考え、作品の質を向上させ、
デザイナーとしての成長をめざします。

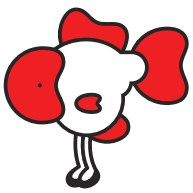








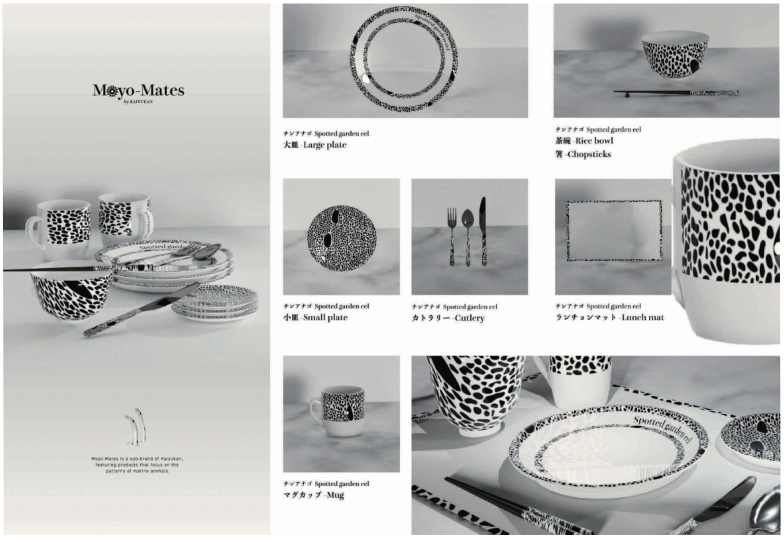






# 株式会社海遊館「オリジナル商品デザイン提案」








## 01 生き物の生態系や生息環境に着目した、ユニークな商品開発にチャレンジ。

株式会社海遊館と連携し、海遊館オリジナルグッズの商品デザイン提案にチャレンジしました。海遊館の生き物の生態系や生息環境にフォーカスし、グループワークを中心に海遊館らしい商品企画を前提に、製品デザインから販売形態に至るまで、常に論理的・客観的な視点を大事にし、最後まで妥協することなく各グループで力を合わせて提案することができました。各自得意な専門スキルと精度の高い製作物をもって、効果的な提案（成果）に繋げることができました。優秀と認められた複数の提案については、企業の方から商品化の意向も伝えられ、さらに今後の展開が楽しみです。











# 02 ダイドードリンコ株式会社「空き容器リサイクルボックスと自動販売機」

## 未来に向けた取り組みで
## 学生がデザインした
## 自動販売機を大学内で設置・稼働。

連携したダイドードリンコ株式会社では、資源の再利用やポイ捨て防止の啓蒙活動を行っています。受講した40名は、円滑な資源の再利用を妨げている「異物混入率低減に向けた新しいリサイクルボックスのデザイン提案」というグループ課題と、個人課題の「これからの自動販売機に期待する社会的役割についての企画・デザイン」の二つの課題に取り組みました。連携先の関連情報などの調査・分析を行った後、グループで企画案を話し合い、最終的に企業へのプレゼンテーションを実施。連携先企業にはいずれのグループの企画・デザイン案も好評で、表彰と副賞が贈られました。最優秀グループ賞を受賞した「“リサイくるん”というキャラクターに食べさせる」というアイデアのリサイクルボックスは、実際に大学内3箇所に設置されました。








# エースコック株式会社「飲み干す一杯 担担麺」 03




## 学生のオリジナリティ溢れる発想で、
## 次世代の商品パッケージデザインを提案。

大手食品メーカーのエースコック株式会社と連携し、デザイン提案による課題解決に挑戦しました。カップ麺の商品デザインと販売促進ボードのデザイン提案です。まずは商品市場の調査やポジショニングマッピングなどをもとに分析を重ね、アイデアの創出を行いました。デザイン制作では企業が期待する若者の食のニーズに合った商品デザインを目標に、イラストレーションや写真、タイポグラフィなどを取り入れた魅力的なパッケージデザインを多く提案することができました。授業後半に連携先企業のマーケティングの方々に対してプレゼンテーションを行い、大変ていねいな総評をいただきました。実社会で活躍されているプロの方々からの直接のコメントやアドバイスは、学生にとって大変貴重な財産となりました。

# 04 サンスター株式会社「Ora² me」

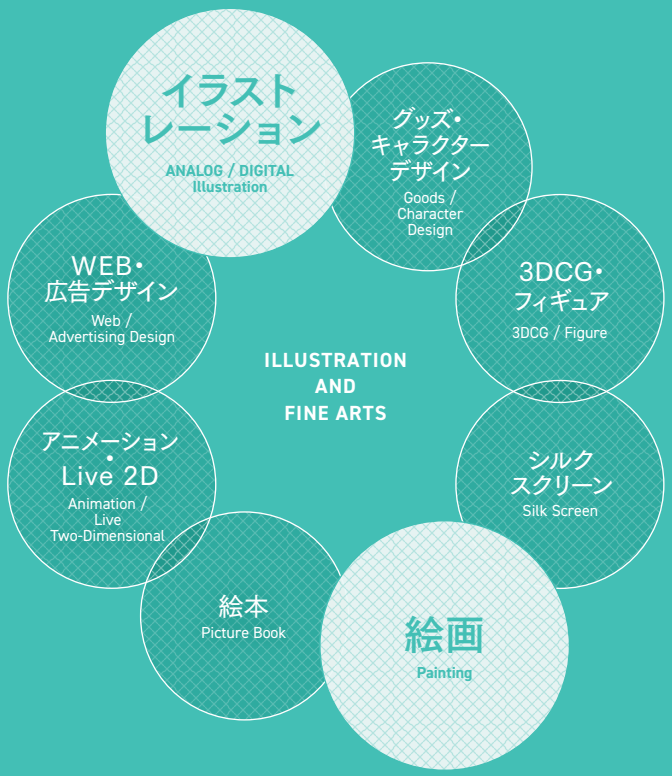
## 若い女性の好みと行動を分析。
## 形やパッケージを工夫して
## オーラルケア商品を提案。

サンスター株式会社との連携授業では、同社の口腔洗浄剤「Ora² me」をいかに若い女性へ拡販するかをテーマに展開しました。企業が提示した課題に対して、グループに分かれて市場やターゲットを調査・分析し、意見やアイデアを交換します。その後、各自が役割を分担して、商品や販促の企画・デザイン制作、発表資料の作成を行い、リハーサルを経てプレゼンテーションを実施。企業側の担当者で協議の上、総評と優秀提案の発表が行われました。若い女性をターゲットとした、大変興味深い企画・デザイン提案となりました。



ILLUSTRATION AND FINE ARTS

# イラストレーション・美術コース




## イラストレーション&アートの世界で輝くためのカリキュラム。

すべての表現のもととなる「絵を描く力・造形を創る力」を身につけるとともに、それらを「生かす力」についても実践的に学びます。「圧倒的な表現力」を身につけることを目的とする「美術・アート」分野を選択できるカリキュラムで、一人ひとりの個性を伸ばし、社会で通用するクリエイターを育成します。

### 01 すべてのものづくりの基礎となる力をアナログ・デジタルで修得

すべてのものづくりの基本となる絵を「描く技術」と立体を「造形する技術」の双方をアナログとデジタルで学び、「表現の独自性」や「説得力のある技術」を身につけます。最新のCG技術を積極的に取り入れ、現代社会で活躍できる人材を育成します。

### 02 さまざまな業界に対応できるようデザイン構成力を身につける

キャラクター・グッズデザイナー、アニメーター、ゲームクリエイター、絵本作家など、さまざまな業界に対応できる高い総合力を身につける上で大切な「デザイン構成力」を学びます。多彩なメディアを使いイメージを効果的に具現化する力を養います。

### 03 世界のアートシーンや企業とつながり、グローバルな活躍をめざす

世界で活躍できる人材をめざし、「大阪からアジアへ、アジアから大阪へ」をスローガンにしたアートフェア「UNKNOWN ASIA」への出品のための取り組みや、企業との連携で問題解決に向けた提案の発想力と社会性を身につけます。

イラストレーション・美術コース
Webサイトはこちら





# 01 イラストレーション | Illustration |







イラストレーションを活かした仕事に、オリジナルのグッズや雑貨の制作があります。優れたデザイン構成力によって、自分のオリジナルイラストがグッズとして展開され、人に求められることは素晴らしい体験です。時代が求めるセンスで、人に喜ばれるグッズや雑貨をつくるためには、魅力あるイラストを描く力のほかにも、さまざまな素材の知識やデジタル加工技術が必要になります。この分野で豊かな経験を積んだ講師陣が、本格的なイラストレーション・グッズデザイン・キャラクターデザインの授業を提供します。

KASANOWA





**雑貨プロデュース**

「好きな傘を長く大切にしてほしい」との思いからKASANOWAをプロデュース。多彩なアーティストとコラボした、個性豊かなデザインの傘を制作・販売しています。持ち歩けるアートとして傘を楽しめるだけでなく、アーティストの活動支援にもつながる魅力的なプロジェクトです。

## 連携教授 寺田 順三



関西を代表するイラストレーター／デザイナー。カムズグラフィック設立。おしゃれで個性的な動物キャラクターと、ヨーロッパの古い絵本を思わせる柔らかなタッチで、挿絵や絵本の世界でも活躍中。老舗の傘メーカーとアーティストと一緒に作るKASANOWAというブランドをプロデュース。ブランディングから作家のコーディネート、商品企画、全体のグラフィックなど全般に関わる。

# 第一線で活躍するプロクリ



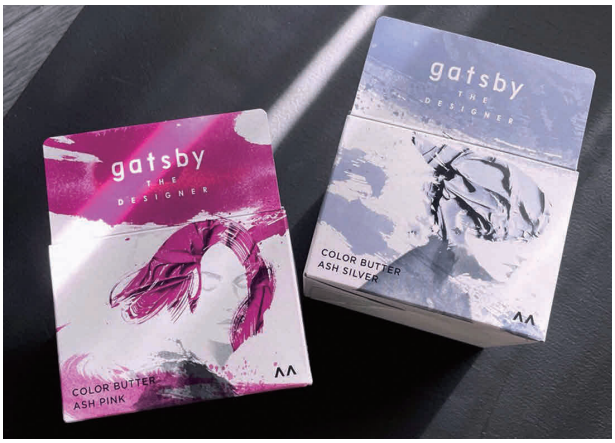
## 02 キャラクターデザイン
Character Design

キャラクターデザインは設定とデザインを自身で行うものもあれば、クライアントの思いを形にして作成していく場合もあります。
この授業ではオリジナルキャラクター、クライアントワークの違い、ターゲットの設定方法、商品展開した場合の見せ方など、キャラクター作りの基礎を一緒に勉強していきます。

### あきやまりか 講師

文具メーカーのイラスト課所属後、フリーに。主に紙版画を使ったイラストを制作。版画独特の線とカスレが特徴。文具、雑貨、テキスタイル、お菓子のパッケージ、店舗用キービジュアルなど幅広いジャンルで活動中。オリジナルキャラクターの作り方や展開方法、作品ファイルの作り方を皆さんと一緒に学んでいきます。

## 03 グッズデザイン
Goods Design




パッケージやポスターをはじめとする、さまざまな媒体への展開を学びます。描く行為のみならず、フォントやレイアウトに対する知識や技術を培うことによって、自身のイラストレーションが魅力的に映る方法を身につけることを目的とします。

### 藤井 桜子 助教

京都芸術大学出身。大学を卒業後、アーティストとして関西を拠点に活動を開始。アナログとデジタル・抽象と具象とを行き来するような描写表現や、色彩・空間の捉え方が特徴。代表的な仕事として、ANA SKY SHOP国際線版カバーイラスト、グランフロント大阪南館2019年夏季ファザードビジュアル、NEWoMan新宿2021年初春ビジュアル、セレッソ大阪スタジアム内アートワークなど。

## 04 広告・イラストレーション
Advertisement / Illustration




学生作品

イラストを使用した大規模なプロジェクトやキャンペーンを手掛けた豊富な経験をもつ教員が、学生の個性に合わせたメディアでの展開作品の制作を指導します。イラストやキャラクターを広告、パッケージ、文具や雑貨へのデザインに落とし込み、卒業後の職業に直結する指導を行います。

# エイターによる多分野の学び

STUDENT INTERVIEW 01

# 関西みらい銀行が展開する「かんみらMURAL（ミューラル）」のアーティストとして起用！






P.N.
ハダノヒナタ
Hinata Hadano

**── 今回のアーティスト起用に至る経緯と作品の意図について教えてください。**

「UNKNOWN ASIA 2024」での受賞がきっかけで、FM802様からのご紹介により制作に携わらせていただきました。「かんみらミューラル」は地域活性化と賑わい創出を目的に制作した壁画で、流行りの平成感のあるドットの絵文字を取り入れ、商店街に集う人々の感情を表現しました。壁画以外にも、商店街で配布するステッカーや商店街の中にタペストリーにして掲出していただきました。ラフ段階では街並みを暗い色で描いていましたが、賑わい感の表現が重要との助言を受け、明るい色彩でドットの絵文字を取り入れるという新しい表現にチャレンジし、作品のテーマ性を大きく改善することができました。

**── 本学での学びが与えた作風への影響と制作する上で大切にしているポリシーは？**

普段の授業で幅広い分野に触れたことは成長に役立ちました。元々風景画を描きたいという軸はありましたが、あえてさまざまな授業を受けることで、自分はキャラクター制作などが苦手で、写実的な表現が得意であるという得意・不得意が明確になり、その後の制作の方向性をさらに固めることができました。特に3年生展から「UNKNOWN ASIA」への出展では、学外での経験を通じて、自分の作品が社会にどう評価されるかを直接知る貴重な経験に。ネット文化、アニメ、アイドルといった日本特有の文化も作風に影響があると思います。日本らしい都市風景を非日常的に表現することがポリシーなので、モチーフとした空間を魅力的に感じてもらえればうれしいですね。

**── 今後の予定と卒業後の抱負をお願いします。**

卒業後は株式会社大阪シミズに入社し、主にライブステージの図面作成などに携わる予定です。授業内で検定を受けたことで得たPhotoshopとIllustratorの技能、学外での仕事で培ったを根性的なタフさを存分に活かし、働きながらも大好きな絵を描き続けたいと思っています。





「UNKNOWN ASIA 2024」スポンサー賞（マクセル賞）・2つのレビュアー賞（飯野マサリ賞・NAOTO賞）を受賞

STUDENT INTERVIEW 02

# アジア最大級のアートフェア「UNKNOWN ASIA 2025」へ出展！

## 2つのレビュアー賞 義平 稔賞・中居 大輔賞を受賞！




**伊藤 花蓮**

今回の出展は、前期に開催した3年生展の優秀作品として選抜されたことがきっかけです。受賞した作品は、テーマ「CHOICE」として6つの作品をミクストメディアで制作しました。普段のテイストとは異なるPOPな作品づくりはとても苦労しましたが、新しい挑戦により成長を実感。レビュアーの方や多くのアーティストと交流できた時間は私にとって大きな経験になりました。これからもコンセプトの考え方を深め技術力を高めて発表の機会を得られるように頑張りたいです。




## かわいくてレトロな世界観で観る人を魅了し、レビュアー賞のロケット・ジャック賞を受賞！

**山本 理琴**

作品のコンセプトは、「ときめき」です。子どもや昭和レトロなホーロー看板、タバコのパッケージ、駄菓子などをモチーフに、かわいくてどこか懐かしい雰囲気が観る人を楽しく温かな気持ちにしたいという思いで制作。今回初めてロケットジャックさんにお会いし、直接評価していただけたことは、とてもうれしく自信がつきました。世界が広がるとともに新たな課題も知れた今回の経験を活かし、今後も自分の“好き”を追求していきたいです。

## 初出展に向けて全力疾走した日々の中でクリエイターとして、人として成長できた！

**波戸 優希**

出展作品「PEOPLE－mirror duality－」は人間が持つ二面性をテーマに制作したイラストレーションです。Photoshopを用いて搬入当日の明け方まで制作し苦労しましたが、理想的な仕上がりになったと感じています。私は、コミュニケーションをとることやアピールすることが少し苦手ですが、今回の出展を通して作品と向き合う姿勢や、多くの人々に向けて発信する意識が大きく変わりました。より前向きに自身の作品に向き合い、制作し活動して行きたいと思います。



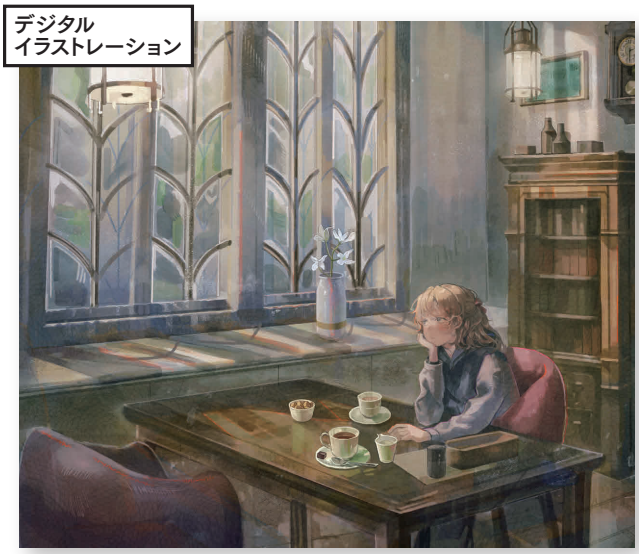






集客ポスターの提案

デジタル
イラストレーション



イラストレーションと
デザイン展開




包装紙の提案



指定された
世界観で描く




自画像の
キャラクター化

## 教員メッセージ

### 大切なのは完成までのプロセス。
### それは作者そのものだから。

アート作品は、立体であれ平面であれ、完成品だけでなく制作過程が重要です。アイデアの出し方、世の中のニーズやトレンド、新しい材料や手法のリサーチ、デザインやサンプル制作。どんなに小さなデザインや作品でもそれは作者自身の記録であり、作者自身です。そのことを意識して4年間を送ってください。

**室田 泉**
教授

コース主任

□ 造形初動演習
□ 専門基礎演習　□ 専門基幹演習
□ 専門研究　□ 卒業研究・制作

京都精華大学大学院 美術研究科染織専攻修士課程修了・芸術学修士。専門は現代美術・テキスタイル・染色。国内外でアート＆テキスタイル作品を発表し、受賞多数。



# 01

## コースの基礎を学ぶ

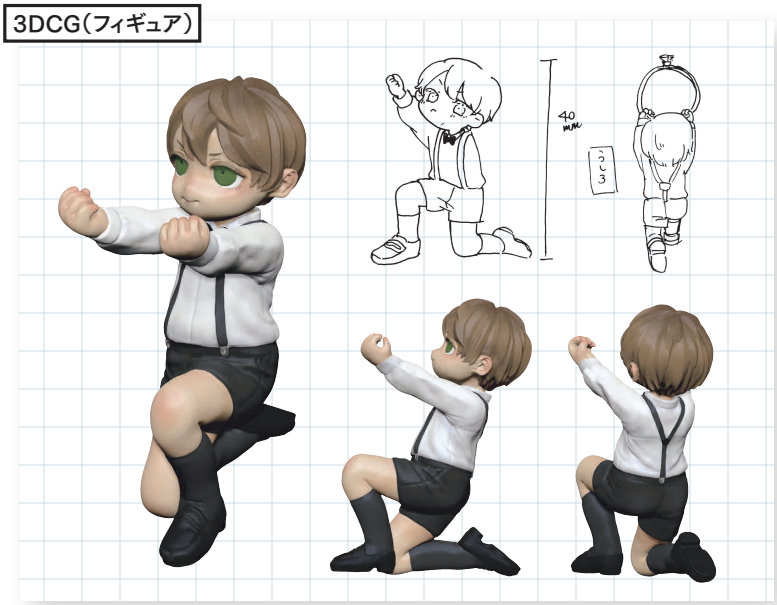
クリエイターに必要不可欠な描画とデザインの基礎を学びます。デッサン・色彩、デジタルイラストやアナログ表現、構図などの「描写力・表現力」、DTP基礎やイラストとデザイン演習、Webデザインなどの「デザイン力」、デザイン史や色彩論といった「専門知識」、美術デザイン学外演習やインターナショナルアートフェア見学体験などの「実践力」を身につけます。

- デッサン・色彩
- DTP基礎
- プロポーション 構図・構成
- Webデザイン基礎
- 画材・素材支持体
- イラストレーション・美術概論
- 手描き・デジタル基礎技術
- デザイン史

ボトルラベル
デザイン




3DCG（フィギュア）



キャラクターデザイン









シルクスクリーン

ILLUSTRATION AND FINE ARTS

# 02

## 選択科目で自分だけのカリキュラムを

興味のある授業を選択しながら、専門性を磨いていきます。選択科目では、「描く力」として手描きまたはデジタル表現、イラストまたは絵画表現を選択し、「生かす力」ではキャラクターデザイン、広告デザイン、3DCG、アニメーションといった分野を選択可能。地域・企業連携プロジェクトやビジネスインターンシップといった社会とつながる実践での学びも経験できます。

- キャラクターデザイン
- アニメーションLive2D
- 3DCG（フィギュア）
- 表現演習（背景と構図）
- シルクスクリーン
- 広告デザイン
- 絵画（具象・抽象）
- 日本・アジアのアートシーン研究

イラストレーションと広告キャンペーン　産学連携プログラム










阪急阪神マーケティングソリューションズ株式会社が実施した大阪市の取り組みに参画





ZINE









3年生展

# 03

## 専門性を極める

今までの学びを活かし、オリジナル作品への展開を学ぶことで専門性を極めていきます。広告論、メディア論、デザインマネジメント論と深い専門知識を修得しながら、「イラストレーションとメディア展開」といった仕事のリアルを授業で体験していきます。また、「展覧会の企画と運営」と「アートフェアと連動企画」を通じてオリジナル作品を披露する3年生展を開催します。

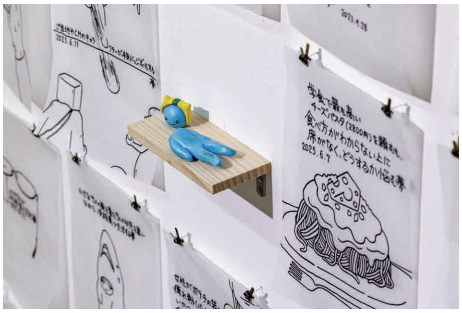
- 産学連携プログラム
- アートフェア・展覧会企画
- 3DCG（フィギュア）
- イラストレーションとメディア展開
- デザインマネジメント論
- メディア論
- 特殊講義 プロデュース・アート
- 広告論

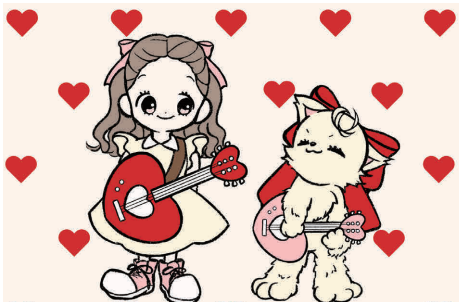
卒業制作展









# 04

## それぞれの表現を提案し社会へ

4年間で身につけた技術と知識の集大成として卒業研究に取り組みます。
卒業研究では、自分の世界をとことん広げて深めた作品制作に取り組み、
卒業制作展に出展します。イラストレーション、グッズ、絵本、絵画、立体など、
デジタルからアナログ作品まで多種多様な作品が展示空間を彩ります。

研究ノート（企画・提案・研究）

卒業制作展

イラストレーション
（アナログ・デジタル）

絵画表現

キャラクターデザイン

グッズデザイン

就職実績

# 自分の「好き」を磨いて、

## MESSAGE 01 〉株式会社マインドウェイブ



**たくさんの人に愛される
グッズやシールを
プロデュースするのが夢。**

**西山 友菜**

内定先は主に女性向けのシールや文房具雑貨を制作している会社。かわいい雑貨をデザインしたり、デジタルイラストが得意であることから、デザイナー職を志望しました。ポートフォリオでは、幅広いタッチのイラストをアピールしながら、企業ごとに異なる強みを活かすことを心がけました。また、的確なアドバイスや企業情報を得られた個別セミナーは大きな支えに。選考ではデジタルイラストのスキルやコミュニケーション能力、協調性を評価いただけたと思います。将来は、多くの方にかわいがってもらえるグッズやシールを制作したいです。






## MESSAGE 02 〉株式会社クーリア



**私が企画デザインした
かわいい商品で
みんなを笑顔に。**

**堀切 優希**

ファンシーショップに並ぶかわいい文具・雑貨が大好きで、内定先の会社は話題のボンボンドロップシールなど流行を創る力が稀有な存在です。業界に興味を持ったのは奥田先生のキャラクターグッズを作る授業がきっかけです。ポートフォリオに載せるイラストづくりで苦心したり、在阪企業は選考が遅かったのが不安でしたが、あきやま先生の手厚いサポートとトレンドを押さえた的確なアドバイスで無事に突破できました。将来の夢は、自分が関わった商品や企画デザインした商品で笑顔になっている人をたくさん見ることです。

## MESSAGE 03 〉大阪府立中学校（美術科）



**芸術学部と教職課程の
実践的な学びを活かし
信頼される教員になる。**

**中園 優月**

教員を志したきっかけは中学校の美術の先生との出会い。日々の対話や信頼関係を築くことが授業の土台になることを教育実習で学び、改めて教員として子どもの成長に寄り添いたいと強く思いました。高校は普通科だった私でも先生の親切な指導のもと基礎力を身につけ自由かつ幅広い表現ができるように。本コースには教員を志望する学生も多く、教職キャリアセンターなど充実した体制は幅広い教育業界をめざせる環境だと思います。将来は美術を通して生徒の個性や感性を引き出し、生徒に信頼されるような教員になりたいです。



# 夢をつかんだ卒業生たち

※掲載作品は在学中の本人の作品です。

## MESSAGE 04 〉株式会社レベルファイブ



**みんなのサポートで
勝ち得た就職。
憧れのゲーム業界へ。**

**内野 沙也加**

3年次からゲーム会社のインターンシップに参加。他大学の方の作品を拝見したり現役クリエイターの方とお話できたのは有意義な時間でした。就職活動中は特に面接が苦手と感じていましたが、就職部の方々のアドバイスや先生や友達が親身に相談にのってくれました。落ち込んだ時に仲間が応援してくれたおかげで、憧れのゲーム業界に入ることができたと思っています。今後は大好きなゲームを通じたコミュニケーションを追求し、心のよりどころにもなるゲームコンテンツの制作にデザイナーとして貢献できるよう邁進していきます。






## MESSAGE 05 〉イラストレーター



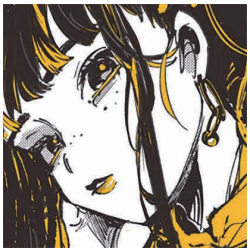
**オリジナル作品の
書籍化を手掛ける
気鋭のイラストレーター。**

**明星**

昭和の空気感を感じるレトロな画風を軸に、制服やスーツといった「仕事着」の質感や佇まいを描くイラストレーターとして活動しています。代表作品は『8番出口ーカゲウラ』で装画・挿絵を、格闘ゲーム『TEKKEN』シリーズでキャラクターイラストを担当。在学中に自分自身の表現とじっくり向き合えたことが、卒業後も制作を続ける上でのブレない土台に。また、授業で作品の制作意図を発表した経験は、クライアントとのやりとりでも役立っています。目下、オリジナルシリーズ『サラリーマンと駅務員』の書籍化に向け奮闘中です。



## MESSAGE 06 〉STUDIO POLARIS



**「センスは磨くもの」という
言葉を大切にしながら
マルチなクリエイターになる。**

**ひゃもぉ**

欠伸日和さんの「最終列車」MVを手掛けるなど、イラストレーターとして活動した後、Xに投稿したイラストを見てくださった元Yostar Picturesのプロデューサーの方に誘われてアニメーターに転身。Yostar Picturesでアニメーターを経て、現在はSTUDIO POLARISにて勤務中。業務に必要な技術や知識はまだまだ足りませんが、絵の基礎力や土台づくりは、本学での学びがあったからこそだと思います。特に津田先生の「センスは磨くもの」という言葉は今でも私の支えになっています。今後はアニメーターとして成長しながら自分のイラストも磨いて幅広く活躍できるマルチなクリエイターになりたいです。




©「最終列車」欠伸日和

FASHION AND COSTUME DESIGN

# ファッション・コスチューム デザインコース




## オリジナリティの高いファッションや機能美に富んだコスチュームを創る。

自由な発想と表現力をもとに時代の求めるコスチュームを創作できる力を養います。また、ファッション業界の仕組みや流通・品質管理などの基礎知識から、トレンドを予測し、アイデアをカタチにする斬新なデザイン・パターンメイキング・縫製・テキスタイルデザインまで、ファッション・コスチューム業界に必要なことを幅広く学びます。

ファッション・
コスチュームデザイン
コース
Webサイトはこちら

### 01 ファッションの現場とビジネスを学ぶ

ファッションビジネスの基礎知識から服を作る工程までを学び、将来のビジョンにつなげます。オリジナルブランドの企画・制作・販売をシミュレーションし展開する実践型プログラムで実力を養います。

### 02 発想を形にする技術を修得

商業アーティストとして、独自のアイデアをカタチにするための方法を多角的に学びます。また、ファッションデザイナー・パタンナーに必要なファッション3Dモデリングを取り入れ、ファッションの感性と3Dモデリング技術を併せ持つ力を養います。

### 03 企業や劇団と連携した実践教育

ブランドや企業へのインターンシップ、産学連携授業や劇団との外部連携授業を通じて、企画力や表現する力を養い、社会で通用するデザイナー、クリエイターをめざします。








**Q ニューヨークインターンシップに参加したきっかけは？**

MARIKA **A** もともとコスチュームづくりに興味がありました。販売が中心の国内のインターンシップとは違い、服づくりに携われると知り、立候補しました。



# INTERNSHIP in NEW YORK!!

## 刺激だらけのNYで、服づくりの“リアル”を体感。

NYのブランド「OVERCOAT」にて1カ月間のインターンシップに参加。アシスタントとしてアイロンや裁断、ファッションショーの準備などに取り組んだ二人は、ファッションの“リアル”な現場で何を感じたのか。

**Q アシスタントとしてのお仕事はどのような業務でしたか？**

TSUMUGI **A** ファッションショーの衣装の裁断や布の買い出し、アイロンがけなど。ジャケットの試作品も制作しました。縫製のきれいさなど細部にこだわりました。



末久 摘樹
TSUMUGI SUEHISA

椎﨑 万里香
MARIKA SHIIZAKI

**Q インターンシップのなかで、特に印象に残っている出来事は？**

TSUMUGI **A** 生まれて初めて、ファッションショーを鑑賞したことです！ドアが開き、モデルさんが歩き出した瞬間の高揚感と緊張感は忘れられません。



疲れたときは甘いもので
エネルギーチャージ！

メトロポリタン美術館
『Sleeping Beauties: Reawakening Fashion
（眠れる美への追憶――
ファッションがふたたび目覚めるとき）』



**Q この経験を通じて、どんなところが成長できたと感じますか？**

MARIKA **A** 自分の作ったものがお客様の手に渡ることがイメージできるようになりました。諦めずにこだわり抜くという考え方が身についたと感じています。



**Q ニューヨークで生活してみてどんなことを感じましたか？**

TSUMUGI **A** 道に迷い、困っていたときに助けてもらった経験から、“Sharing is caring（分かち合うことは思いやること）”という教えを実感しました。









# OVERCOAT

OVERCOATは2015年に大丸隆平がニューヨークで立ち上げたユニセックスブランド。ニューヨークの日常からインスピレーションを受けながら、西欧の文化である洋装を独自の視点で解釈したフルコレクションを提案する。

大丸は文化服装学院を卒業後、パリコレクション参加メゾンのもとでキャリアを積み、2006年に渡米。2008年に企画会社oomaru seisakusho 2を設立し、ニューヨークのデザイナーやブランドのクリエーティブコンサルタントおよびパターンメーカーとして活動してきた。

これまでにOVERCOATを通じて出会ったPeter Miles、Jack Webb、Rirkirt Tiravanija、Richard Kern等のアーティストとコラボレーションも発表。ニューヨークと東京の両拠点で制作を続けている。

## STORES

### OVERCOAT NEW YORK

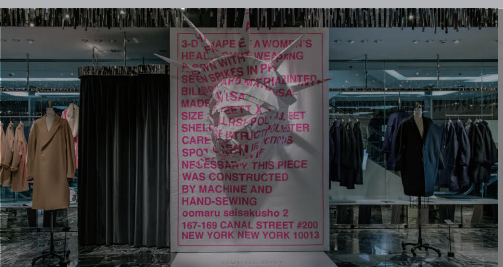


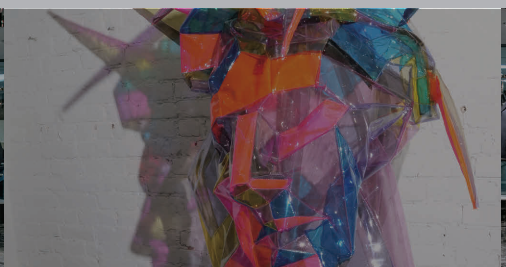
169 Canal Street #200 New York New York 10013
T : 1-646-381-2142
Appointment : info@overcoatnyc.com

### OVERCOAT TOKYO



東京都港区南青山4-9-28　金子ビル2F
T : 81-3-6450-6301
E : info@overcoatnyc.com
営業時間 13時〜19時　定休日 火曜日、水曜日





# 舞台衣装の制作



# FASHION AND COSTUME DESIGN × REPUBLIC OF THE PHILIPPINES

**NPO法人**
**DEAR ME**

ファッションを通して持続可能な社会づくりをめざすNPO団体。2015年より、フィリピンの貧困地区で暮らす子どもがモデルになり「夢を描く」ことを目的としたファッションショーを計10回開催。2023年2月には、コミュニティーの将来の選択肢を拡げることをめざし、無償のファッションスクールをマニラにて開校。

## ファッションという切り口で、社会へと一石を投じる。

このグローバル・アクティブラーニングでは、NPO法人「DEAR ME」と協働し、ファッションを通じて社会課題を解決することをねらいとしています。取り組む内容は、フィリピンにおける貧困問題。一部の子どもたちが経済格差などで教育を受けられず、家族の生計のために将来の機会を奪われてしまう現状について知り、子どもたちが「自分のために生きられる」社会の重要性をファッションを通じて発信していきます。

プロジェクトは1年間かけて実施。事前調査や課題分析を行い、海外のメンバーとオンラインでコミュニケーションをとり、子どもたちが発案した衣装アイデアをブラッシュアップしていくことで制作を進行。現地でのショーの後は、レポートを学内外で発表します。得た理解を完全に自分の力にするためにも、アウトプットは大切な過程。この経験を通じて「社会に出て、自分の経験をどう活かすか」の視点が必ず身につきます。

## 「持続可能な社会」に貢献できる人材の育成を。

学内のファッションショーから視野を広げて、先を見据えた社会貢献プロジェクトとして取り組むことで学生たちの意識も変わってきます。また、語学を通じたコミュニケーション力も必要となり、これから先のグローバル社会で生き抜くための力も養うことができます。衣装の素材についても、アップサイクルの古着などサステナブルな原料を使用。SDGsの観点からも、これからのファッション業界において「作り手の責任」としての持続可能な視点を持つことは非常に重要です。学生の学びとしてはまだ他に類を見ない取り組みですが、「自分自身の意識を変え、ファッションを通じて社会を変えていく」気持ちがある方に参加していただきたい革新的なプロジェクトです。これから一緒に世界を変える扉を叩いてみませんか。






## SCHEDULE

**STEP 1**（2年次8月～）

### リサーチ＆国内学修

NPO法人からフィリピンの貧困問題や格差について学び、どのような提案ができるのかをプレゼンテーション。現地のスタッフや子どもたちと対話を重ねながら衣装の制作を行います。

**STEP 2**（3年次2月）

### 研修実施

**（ファッションショー本番・現地調査）**

ファッションショーの準備、本番。マニラ市内でのスタディツアーや市内ファッション視察なども行い、現地の人とふれあうことで国際的なコミュニケーション力を鍛え、共創力を身につけます。

**STEP 3**（帰国後）

### 学修成果の可視化

国内で事前調査した内容と海外研修での振り返りをまとめ、印刷物として広報活動にも役立てます。フィードバックを行い、成果を共有することでSDGsへの関心をより普及させるきっかけとします。

## ファッション・コスチューム制作の主な流れ

1. リサーチ・デザイン考案
2. 採寸・パターン作成・テキスタイル作成
3. 仮縫い・フィッティング
4. パターン修正
5. 裁断・縫製
6. 最終衣装チェック
7. 着装
8. 完成・ステージ

## MESSAGE

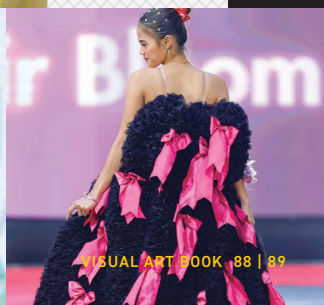
1週間という短くも夢のような時間でしたが、衣装を初めて目にした時の子どもたちの輝いた顔と、ショー当日に自信に満ち溢れて堂々と歩く姿は、今でも強く記憶に残っています。言語の壁を超えてデザイナーとモデルの1対1で向き合った衣装づくりを通じて、着る人への思いやりや衣装そのものが持つ素敵な力を体感。この貴重な経験を活かし、着る人に寄り添いながらエネルギーが湧くような衣装を届けられるスタイリストなれるよう頑張りたいと思います。



中川 優里
Yuri Nakagawa










# 3rd Year Exhibition 2025

## 社会のゆがみと向き合い、新時代への「是正」に挑む3年生展。

学修の成果を発表する3年生展。今年度は「是正」をテーマに、黒とゴールド、シルバーを基調とした衣装制作に取り組みました。学生たちは、「是正」を単なる修正ではなく、新たな時代を“再構築”するためのキーワードとして解釈。社会に潜む差別や格差、SNSによる誹謗中傷や匿名性といった“ゆがみ”に焦点を当て、世の中の不均衡を作品に昇華しました。「過去」「現在」「未来」の三つの時間軸でチームを編成し、抑圧されていた過去を象徴する「縛り」やデジタルに侵食される現代を表した「覆い」、是正前と是正後の未来の「対比」を用いてテーマを追求。創造性や思考力、スキルを活かした作品が並びました。



RAIZO NONAKA

MIRAI HIROBE

FUTABA OKUMA

YUINA NISHIMURA

NANA TANIMURA

HIROHA KAWAI

HONOKA AKASHI

YUKA YASUDA

TAMAKI MAEDA

REN TOMINAGA

MAO SHIBATA

MARIKO TSUJIMURA

SAYAKA AN

SHUTA TESAKI

MARIKA SHIIZAKI

FASHION
AND
COSTUME
DESIGN

# WORKS 2026




卒業制作


FUNO MASAKI
YUZUNA MOTOHASHI
HONOKA TAKAHASHI
JUNYA SHIMIZU
MOMONA KAKUTA
CHIHIRO ICHIJIMA
YURI NAKAGAWA
RINA FUKUI

# GRADUATION

## 作品実績



梶屋 壮希
Soki Kajiya

STUDENT MESSAGE
01

### ファッションの都、パリで
### 自分のブランドを発表するのが夢。

2024年にオリジナルブランド「PULUMU（プラム）」を設立。「シンプルから抜け出せない人たちに向け、10%からの挑戦」をコンセプトに掲げ、シンプルになりがちな洋服の定番アイテムにアレンジを加えて、発信しています。制作販売スタイルは完全受注生産で、SNS運営に難しさを感じつつも、パンツの購入をきっかけに新しいアイテムの依頼をいただけたときはやりがいを感じました。昨年は活動を控え、外部コンテストに全力を注ぎ、複数回の入選を果たしました。「YKKファスニングアワード」への応募経験や第一線で活躍されている方々の講評を糧に、将来はパリで自分のブランドを発表したいです。



YKK FASTENING AWARDS







ORIGINAL BRAND "PULUMU"



STUDENT MESSAGE
02

### 一着の服を作る楽しさに目覚め
### ブランド立ち上げに挑戦。

アパレル販売やパタンナー、デザイナーになる選択肢も考えましたが、自分で一着の服を作る楽しさを知り、ブランド「G-HORSE（ジーホース）」を設立。「個性を大切にし、他者との違いを楽しむことで、豊かなライフスタイルを」というコンセプトで、古着などを活用し国内では売っていない独特なデザインを描いています。設立したばかりで苦労も多いですが、川上先生の熱い指導と友人に支えられながら頑張っています。

中田 将馬
Shoma Nakata



## MESSAGE 01 〉宝塚衣装制作



### 小学生のときに抱いた憧れを大切に 宝塚歌劇団の出演者の衣装を紡ぎたい。

**市嶋 千紘**

宝塚歌劇団を初めて観劇したのは小学校高学年のころ。その後も華やかな世界に魅了され、公演に関わるバックステージ業務を担う宝塚舞台を志望するように。ファッションに関する専門知識はもちろん、衣装づくりへの想いやファッションショーでの実践的な経験が採用の決め手になったと思います。春からは宝塚舞台の一員として、ていねいかつ迅速な衣装調整・管理に取り組み、将来は演目の世界観や演出意図に合った衣装デザインや修繕を提案できる職人として成長したいです。



## MESSAGE 02 〉ゴールドフラッグ株式会社

### 一人でも多くの女性を幸せにできる 情熱あふれるパタンナーになる。

**氷室 柚奈**

現在はパターンの作成、規格書（縫製仕様書や寸法表など）の作成、縫製工場へのサンプル依頼、サイズ感の確認と確認後の修正などに従事しています。4年次のインターンでの挫折を経て、世の女性たちにパワーや自信を提供できるものづくりの原点に立ち返りました。そして出会ったのがゴールドフラッグ株式会社です。自分が担当した商品が着実に発売へと進んでいくことは特にうれしい瞬間。これからも4年間で培った「熱量を持って取り組む姿勢」を大切に日々の業務に取り組みたいです。

## MESSAGE 03 〉株式会社アダストリア



### 4年間の学びと店舗現場で磨いた スキルを活かし成長していきたい。

**重盛 香乃**

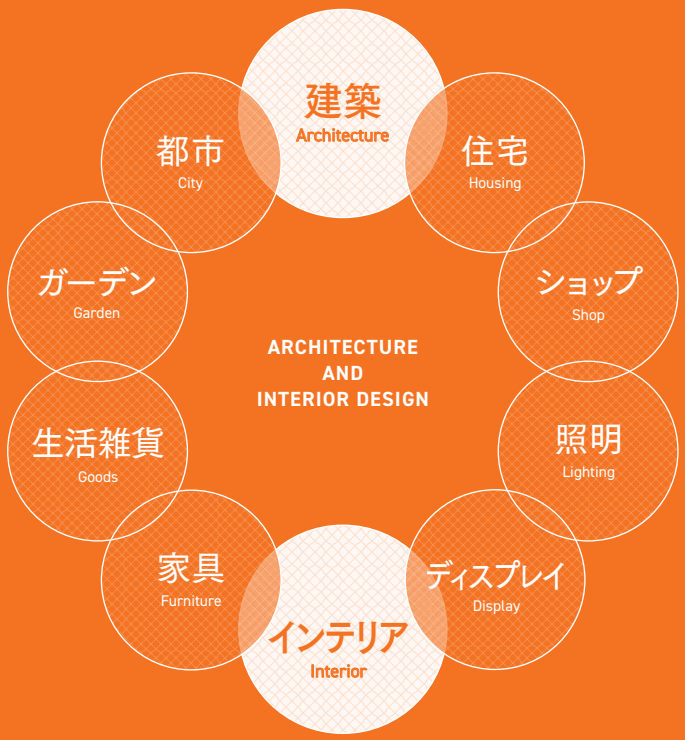
2年次後期からインターンシップの授業を受講し、配属先の店長にスカウトされて就職先の店舗でアルバイトを始めました。「Play fashion!」の理念や洋服に対する価値観、充実した労働環境などに惹かれ志望。デザインや縫製、ビジネスまでの幅広い学修内容とアルバイト経験で培ってきた接客への意識や相手の立場に立って考える姿勢を評価いただけたと思います。人との対話や信頼関係の上に成り立つものづくりの心を大切にしながら、周囲と協力し成長していける存在になりたいです。

**主な就職先一覧**

■MARK STYLER株式会社　■株式会社マッシュホールディングス　■株式会社ストライプインターナショナル
■株式会社アダストリア　■株式会社キャン　他多数

ARCHITECTURE AND INTERIOR DESIGN

# 建築・インテリア デザインコース




## 自由な発想を 大切にしながら、 快適な生活をデザインする。

身のまわりにある生活雑貨、何気なく利用しているカフェや街まで、生活の背景にはいつもデザイナーの仕事があります。誰もが関わっている“生活”を提案していくことが、本コースでの学び。楽しくて快適な未来の暮らしをつくるプロフェッショナルを育てます。

### 01 誰かのために 役立つデザインを考える

暮らしのシーンやニーズに沿ったものづくり、空間づくりを通じて、生活者の視点に立った企画や発想力を修得します。さらに生活環境を豊かにする、植物を活かしたボタニカルデザインやSDGsの取り組みへと学びを広げ、社会のために役立つデザインを考えます。

### 02 社会に通用する 実践力を身につける

思い描いたアイデアを実際にデザインし、カタチにする技術を学びます。その専門領域は、建築士資格へと発展していきます。さらに国内外での展覧会、企業との連携による製品化へとつなげ、社会に向けて発信する力、伝える力を養います。

### 03 アナログとデジタルの 両輪で学ぶ

ハンドメイドから始まるデザイン教育は、最新のデジタル機器を使用したものづくり、空間づくりへと発展します。基礎的なグラフィックデザイン、CADソフトを使った立体表現、メタバース（3次元仮想空間）によるプレゼンテーションを学び、造形ファクトリー・デジタルファクトリーを自由に活用して、3Dプリンタやレーザーカッターなど加工機器のスキルを修得します。

建築・インテリア
デザインコース
Webサイトはこちら





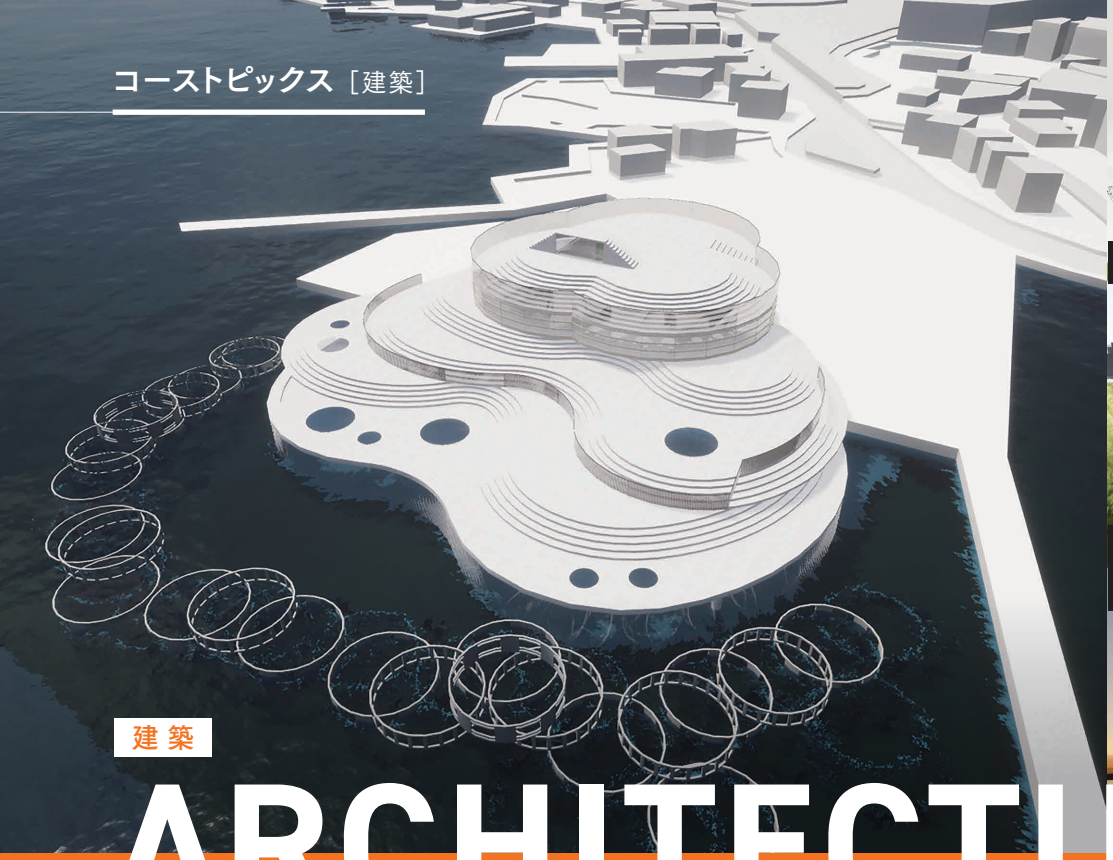












施設デザイン



住宅デザイン



CG

建 築

# ARCHITECTURE

## 芸術学部で建築デザインを学ぶ5つの魅力（メリット）

**芸術学部で建築を学ぶ魅力を最大限に活かせるカリキュラムを用意しています。**

01 創造性や美的感覚を重視し、「デザイン思考」のトレーニングを強化
02 アート関連の知識やスキルを活かし、デジタルとアナログの両輪で建築デザインの可能性を拡張
03 産官学連携プロジェクトを通じて、表現力を磨き、プレゼンテーション力を成長
04 サステナビリティを意識し、人々の心に響く設計能力を提供し、デザイナーとしての独自性を確立
05 海外研修を通じて国際的なデザインのトレンドを学び、グローバルなプロジェクトに適応

## POINT 一級建築士受験資格が取得可能！

建築を専門とする学びでは、関連業種への就職を見越した、実務体験や資格取得へのフォロー体制の重要性が年々高まっています。建築・インテリアデザインコースでは国家資格の建築士受験資格を取得できます。

### 資格

- 一級建築士（国家試験・受験資格）※1 ※2
- 二級建築士・木造建築士（国家試験・受験資格）※1
- インテリアコーディネーター
- インテリアプランナー
- 建築施工管理技士1級・2級（国家試験）※2
- 造園施工管理技士1級・2級（国家試験）※2

※1 所定科目の単位修得が必要です。
※2 実務経験が必要です。

TEACHER INTRODUCTION

### 根津 武彦 教授

一級建築士。ロンドン大学大学院を経て、イギリスと日本において活動後、東京工業大学（現東京科学大学）にて博士号を取得。グッドデザイン賞、JCDデザイン賞、インテリアプランニング賞など多数受賞

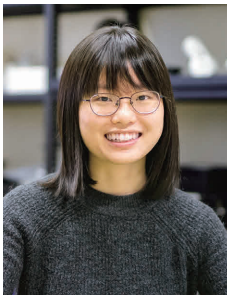
### リアルな世界の魅力をつくる建築とインテリア

“総合芸術”と呼ばれる建築を芸術学部で学ぶ体験には、他では得られない価値があります。幅広い学びを展開しているのが本コースの特徴ですが、いつの時代も変わらない魅力を持つ建築を、一緒に学んでいきましょう。



# 「好き」を仕事にして、社会で活躍する卒業生

## MESSAGE 01 〉三菱地所コミュニティ株式会社



ジャスミン・ムスタファ

### 4カ国語話者の強みを活かして日本と海外を結ぶ架け橋に。

日本のインテリアに関心があり、和のデザインを学ぶために日本に留学。内装だけでなくプロダクトも学べる本コースに魅力を感じて、入学しました。就職活動はキャリアデザインの授業で得た知識をもとに、先生や周囲のサポートを受けながら進め、4カ国語を話せる幅広い言語力をアピールすることで心から働きたい企業から内定を獲得。現在は住宅管理サービス職を通じて日本と海外を結ぶ架け橋の一員として、本学で身につけた計画性や実践力、パソコンスキルを活用し、グローバルに活躍できる人材として頑張っています。

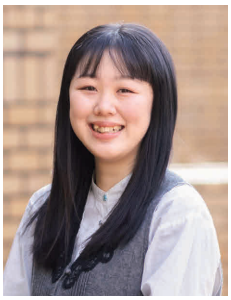


## MESSAGE 02 〉株式会社デザインアーク



### インターンシップの授業で、「仕事」を具体的にイメージできた。

完成して終わりではなく、時が経つほど魅力が感じられる空間づくりをめざす考え方に惹かれ就職先を志望。就職活動を始めた3年生のインターンシップでは、実際にお客様に見せる模型を制作したり、デザインされた現場の打ち合わせ・見学に行ったりと、貴重な経験でした。PCのスキルやデザインの考え方などを活かし、多くのお客様の空間づくりに貢献していきたいです。



中川 沙和

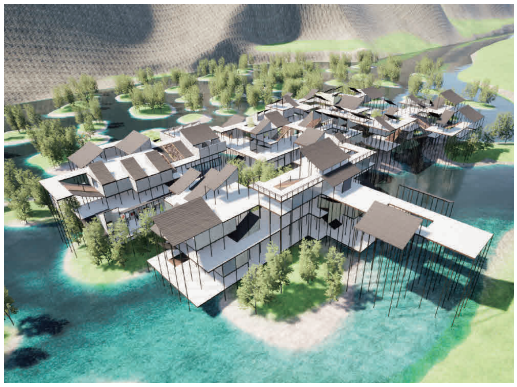
## MESSAGE 03 〉株式会社スペース



中島 燈哉

### 営業から施工まで多彩な経験を積みマイホームを建てる。

内定した会社は商業施設の内装などのディスプレイを扱う会社で、営業から施工まで幅広く担当できるのが魅力。高校在学中から建築やインテリアを学びましたが、本コースは選択の自由度が高く、自然と自分の好みや目標が見つかる授業体系です。建築法規や構造力学を超えた自由な発想を重視する作品づくりはとても楽しく、3年生展や卒業制作を作る過程は自身の成長を感じた貴重な体験でした。将来は内定先の会社で経験を積み、二級建築士の資格を取得して自分の家を建てたいです。



※掲載作品は在学中の本人の作品です。

## 主な就職先一覧　コースでの学びを活かし、生活に関わる幅広い職種に就職しています。

**建築・不動産**
- 住友不動産
- 三菱地所コミュニティ
- フロンティアホールディングス
- cafe co.
- CONY JAPAN
- デザインアーク
- 共栄植木

**インテリア・ディスプレイ**
- セキスイデザインワークス
- パナソニックリフォーム
- 近創
- 築柴
- トーガシ
- 吉忠マネキン
- 彩ユニオン

**建築プロダクト**
- ミラタップ
- 傳來工房
- 平田タイル
- ウエスト
- カクダイ
- 村上木材
- ジャクエツ

**家具**
- カッシーナ・イクスシー
- アクタス
- カンディハウス
- アダル
- 相合家具製作所
- 飛騨産業
- a.depeche

**雑貨・プロダクト**
- スーベニール
- ANGERS
- イデア・インターナショナル
- バル・コーポレーション
- ライクイット
- カインズ
- オウルテック

**パッケージ・アクセサリー・演出**
- ザ・パック
- アクシージア
- アフラックス
- ビジョンメガネ
- 宝塚舞台
- エス・シー・アライアンス
- エスクリ

## 学びの特徴［アナログ×デジタルによる実作］

### 家具づくり

木材や金属、繊維などさまざまな素材を使った家具づくりを経験し、実践を通じて生活空間をデザインする技術を身につけます。こだわりを持って徹底的にモノづくりができる環境が充実しています。



ANALOG × INTERIOR



# アナログとデジタル

ANALOG

木工、金工などの造形技術の知識、技術の修得、専門の技術に関する支援を行う「造形ファクトリー」では専門の技術スタッフが常駐し、造形専門技術の学修をサポートします。

### DIY

子どもの頃に遊び、憧れた基地づくりやツリーハウス。実際に利用される小さな小屋やプロダクトを自分たちの手でつくってしまうプロジェクト。小さくも、そこには大きな家につながるポイントが揃っているので、たくさんの学びがあります。





ANALOG × ARCHITECTURE

DIGITAL × INTERIOR




## 3Dプリンタ

インテリアの分野では、近年デジタルテクノロジーの活用がとても重要になっています。レーザーカッターやCNCマシン、3Dプリンタなどのデジタル工作機械によって、素材を切り出し、成形するデジタルファブリケーションの技術を身につけます。



# DIGITAL

ARCHITECTURE AND INTERIOR DESIGN

# の両輪で学ぶ

最新の技術を身につけるため、最先端の機材を導入し、「デジタルファクトリー」をオープンさせました。デジタルデザインに高度に対応できる人材を育みます。



## 体感的に学べるVR教材

建築VRによる授業で、まるで実際の住空間にいるような距離やスケール感を体感することができます。身体感覚を通じた最新の学びにより効率的なスキルアップを図ります。



DIGITAL × ARCHITECTURE



# SUSTAINABLE DESIGN

サステナブルデザイン

## SDGsを背景にした サステナブルデザインを基本に、未来を見据えた建築やインテリアデザインを授業と研修で展開

地球環境に優しいサステナビリティ、社会貢献、災害やパンデミックへの対応など、現代社会と企業から求められるSDGsを実現するデザインについて深く学びます。さらに今後社会変革をもたらす自然環境へと学びを広げ、未来の社会で活躍できるデザイン力を身につけます。誰もが関わっている生活を提案していくことが、建築・インテリアデザインコースでの学び。楽しくて快適な未来の暮らしをつくるプロフェッショナルをめざします。

PICK UP 01

## 第56回毎日・DASデザイン賞で建築部門 部門賞に入選。

受賞作品「Cycle HUB Location」は尼崎が大阪都心に近い好立地ながら観光の「通過点」となっている現状を、自転車を通して変えたい思いが原点。「空間」と「物」を切り離さずに多角的な視点で捉えられる学修環境のおかげで、建築模型、プレゼンパネル、建築ムービーの3媒体の「表現」と「クオリティ」で評価をいただけたと思います。今回の挑戦で得た自信と学びを武器に常に質の高い表現を追求していきたいです。



内田悠



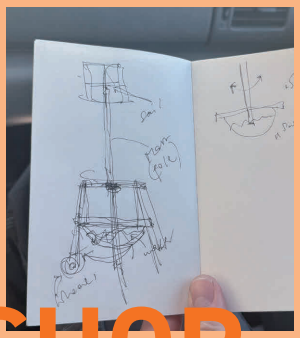
PICK UP
# 02
## 留学協定校が主催する建築サマースクールに参加！



川本凛

デンマーク王立芸術アカデミーが主催する建築教育を目的としたサマーワークショップ「Paraply School」に参加しました。国際的な建築家やアーティスト、デザイナーを講師に迎え、サステナブルデザインをテーマに廃棄・放棄された建材を使った空間的なインターベンション（実寸制作）を通じて、実験的な創造プロセスを体験。レクチャー、観察、制作を繰り返すことで建築を「つくる」だけでなく、「見る」「感じる」ことの重要性について学びました。







# WORKSHOP in DENMARK





**Q デンマークでのワークショップに参加したきっかけは？**

**A** 社会的背景や思想に深く結びつく、ヨーロッパの建築やデザインに興味がありました。大きなことに挑戦して自分の視野を広げたいと思い、参加を決めました。

**Q 今回の体験や制作を通じて、どんなところが成長できましたか？**

**A** 完成までの過程や、チームメイトとの関わりを楽しめるように。担当建築家であるOna Stanescuの「建築は日常の中にある価値に気づくこと」という考えを体感しました。

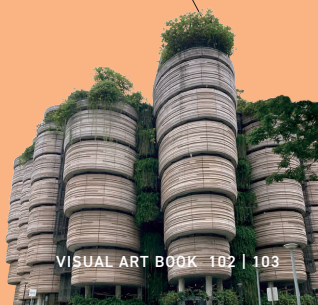


PICK UP
# 03
## ボタニカルデザインの最先端 シンガポールでプロデザイナーの実務を体験！





アジアを代表するデザインの祭典・シンガポールデザインウィークに参加し、作品を出品。展示ブースの企画、デザイン、制作を行なう研修です。さらに最先端のボタニカルデザインを現地で実体験し、先進国でのサステナブルデザインを学びます。



トマス・ヘザウィック設計のThe Hive

## 01 照明


作品：安藤 照琉

インテリアデザインにとって大切な“明かり”をデザイン。基礎実習で学んだアートの基本をデザインに活かして、独創性あふれる“照明”として表現します。

## 02 ショップインテリア


作品：原田 ましろ

企業からの課題に応えて取り組むショップデザイン。コンセプトやターゲットを明確にした上でアイデアを提案し、実践できるテクニックを学びます。



特別講師_01

### 梶原 徹也

元THE BLUE HEARTSのドラマーとして日本の音楽シーンを牽引。解散後は音楽プロデューサーとして多様な創作活動を展開し、ジャンルや国境を越えて世界各地で演奏を続けている。近年は全国の神社仏閣での奉納演奏をライフワークとし、音楽の本質や表現の在り方を次世代へ伝える教育的活動にも力を注いでいる。

## さまざまなジャンル 進化してさらに

学びの数だけ面白さが広がります！範囲は、想像以上の広さです。学びそこからプロとして通用するテク

## 05 生活雑貨


作品：石井 幸絵

さまざまな素材を使って、生活の中で使う雑貨のデザイン、制作に取り組みます。自分でデザインして、自分でつくって、自分で使える楽しみを味わえます。

## 06 家具


作品：奥川 彩乃

プロが使う先端設備を完備した学内工房「造形ファクトリー」を活用して、オリジナルデザインの作品を自分の手でつくりあげます。

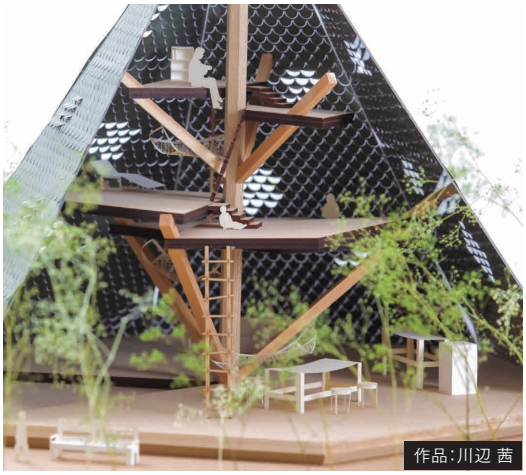
## 03 ディスプレイ



作品：井上 大夢

カスタマーの立場でポップアップショップを企画。商品の魅力を伝え、心をつかむためのディスプレイをデザインします。

## 04 住宅


作品：川辺 茜

インテリアデザインの基本を学ぶため、自分の部屋をデザインします。さらにインテリアの延長線上にある建築として、住宅を一から設計します。

# から学べる、選べる。
# 広がる領域。

建築から生活雑貨までコースで学べる
ながら自分に合っている分野を選び、
ニックを身につけます。

特別講師_02

### 金岡又右衛門

明治13年以前創業の花き生産農家の四代目。薔薇園植物場をはじめとするバラエングループの代表を務める。2015年には、国内外での森林保護活動が評価され、ウッドデザイン賞を受賞。ガーデンデザインやプランツデザインも行い、国境を超えた交流事業を展開するなどボタニカルプロデューサーとしても活躍。森林利用のためのコンテンツを海外の視点から考え、研究や開発を進めている。




PICK UP!

## 07 建築


作品：杉山 里香

家具やインテリア、照明や設備、材料から構造まで、あらゆる分野のデザインを結集して、さまざまなジャンルの建築にトライします。


作品：藤森 美安

産官学連携

# COLLABORATION





## 01 無印良品 プロダクトデザイナーによる 学生作品の評価会が開催



本コースでは、3年生の作品が無印良品グランフロント大阪店で展示され、プロデザイナーによる評価会が開催されました。デザインを「つくる」視点に加え、インテリアコーディネーターや販売スタッフと意見を交わし、商品が企画から売り場へと届くまでの流れを体感的に学びました。この授業では、企業の現場に近い視点で、ものづくりの広がりや社会とのつながりを実践的に理解できます。

## 02 グランフロント大阪にて 3年生展を開催



SDGsを共通テーマに現代社会における具体的な課題を取り上げて、展覧会にて発表します。インテリア系の学びでは社会的テーマを背景にしたスペースデザインを、プロダクト系では製品クオリティの高い雑貨や家具のデザインを制作します。2025年度はグランフロント大阪で展示を行いました。



## 03 PANASONICの AIR HUB TOKYOで展示



2024年秋、Panasonicの業務用空質空調ソリューションの実験施設“AIR HUB TOKYO”にて本コースの卒業生、中川沙和さんの卒業作品が展示されました。エアロポニック（植物を空中で栽培する）技術を用いた、未来の植物園を構想したプロジェクトで、納入日には指導教員である山中コ～ジ准教授や、勤務先のデザインアークの関係者も出席。中川さんから参加者へのプレゼンテーションも行われました。



# 地域や企業と連携した、実践力が身につく授業を展開

## 04 在学中にデザインした作品が大手老舗企業にて販売開始！



綿半との商品開発では、学生がグループ毎に提示された課題をクリアする商品を開発し、試作品をプレゼン。プロからの作品講評は意義深く、優秀作品には表彰もあり、得がたい学びがあるのが魅力です。2019年の商品開発で提案された「コーナーキャットタワー」は、部屋の角を利用することを前提に底板を省いて圧迫感を軽減するなど、デザイン性と機能性を両立。「わかりやすく魅力的なコンセプト」を評価され、製品化が決まり、2022年に綿半のECサイトで販売されました。



## 05 大阪府と連携した授業で府内産木材を使った椅子をデザイン・制作し、「椅子展2025」にて展示




2年生前期に取り組んだ大阪府との官学連携授業では、本コースの学生が大阪府産のヒノキとスギを材料とした椅子のデザインを考案。DIYを想定した図面でもあることから、自ら制作も行いました。成果作品の発表として「椅子展2025」を開催し、オリジナリティあふれる作品を展示。本コースではこれからも地域産材の利活用など、SDGsを意識したデザイン提案を続けていきます。





## 教員メッセージ

### 誰かの役に立つデザインを自らの手でつくり上げよう。

人々の生活や社会をよりよくしていくためには何が必要か？人のために何ができるかを真剣に考え具体化していくことが本コースの学びです。思い描いた理想像を、自分の手で実際につくり上げて体験することで、本当に役立つ物づくりを学ぶことが大切です。

**赤西 信哉**
**教授**
コース主任

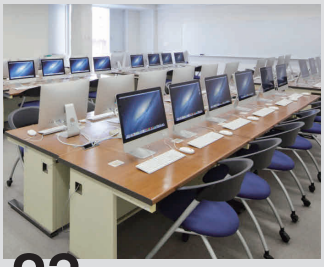
□ 造形初動演習　□ 造形芸術概論
□ 専門基幹演習　□ 専門展開演習
□ 卒業研究・制作

京都市立芸術大学修士課程修了。専門はプロダクトデザイン、家具デザイン。デザインのみならず自ら木工職人として制作を行う。オリジナルブランドを立ち上げ国内外で発表を行う。



01



02



03



04

NEW

### 01 モーション キャプチャールーム

人体の動きを高精度にデジタルデータ化できる専用のモーションキャプチャ機材を備えた施設。映像制作やゲーム開発など、多彩なクリエイティブ分野で活用可能です。

### 02 DTPルーム

印刷物デザインに特化したパソコン環境に、A3対応スキャナや大判プリンタを設置し、編集作業から出力まで行うことができます。

### 03 ゲーム・ラボ

新型パソコン、液晶タブレット、ゲーム開発ソフト「Unreal Engine」「ZBrush」「Maya」「Unity」などを揃え、さまざまなジャンルのゲームを実際の制作現場と同じ環境で研究できます。

### 04 情報デザイン演習室

イラスト制作、3Dモデリング、アニメーション・動画編集など幅広い制作に対応できるパソコン実習室です。

05



### 05 ギャラリー

芸術学部教職員による企画展や学生が自分たちで企画する展覧会などを開催します。また、公開講座・ワークショップ・イベントなども開催します。

### 06 録音スタジオ

コンデンサマイクを常設したナレーションブース、オーディオミキサー、DAWといった録音機器を備え、音素材の収録から加工まで行うことができます。

### 07 写真撮影スタジオ

大型のバック紙を備え、人物や立体的な造形物、平面の作品などを撮影することができます。

### 08 映像撮影スタジオ

映像の撮影から配信まで行えるスペース。合成用の大型グリーンバック、住居風・カフェ風の家具、および各種ビデオ系機材を備え、バラエティに富んだ制作の機会を提供します。



06



07

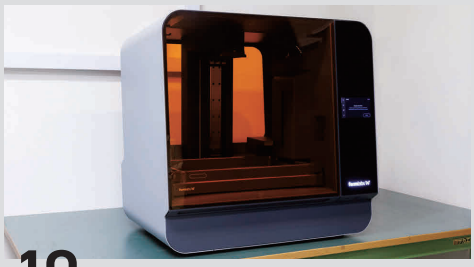


08

NEW




09



10



11

NEW

## 09 レーザー加工室

大型レーザー彫刻機を使用し、アクリル板、ゴムなどの切断と彫刻を行うことができます。

## 10 3Dプリンタ Form 3L

大型のモデルが一体で造形できる高精細な光造形3Dプリンタを導入。比較的簡単に操作できるソフトウェアを使うため、難しい技術の必要がなく、誰でも思い通りに製品を造形できます。

## 11 電気窯

立体造形の制作・研究のために、屋外に電気窯を設置しています。

12



## 12 木工室

ベニヤなどの板材や角材などのカット、穴あけ、プレスなど、木材加工による作品全般の制作ができます。

## 13 金工室

鉄板やパイプの切断、溶接、穴あけなど、金属加工による作品全般の制作ができます。

## 14 塗装室

スプレーガンを使用した塗装作業や、樹脂を使用した作業などを行うことができます。作業者の安全に配慮した換気装置を設置しています。

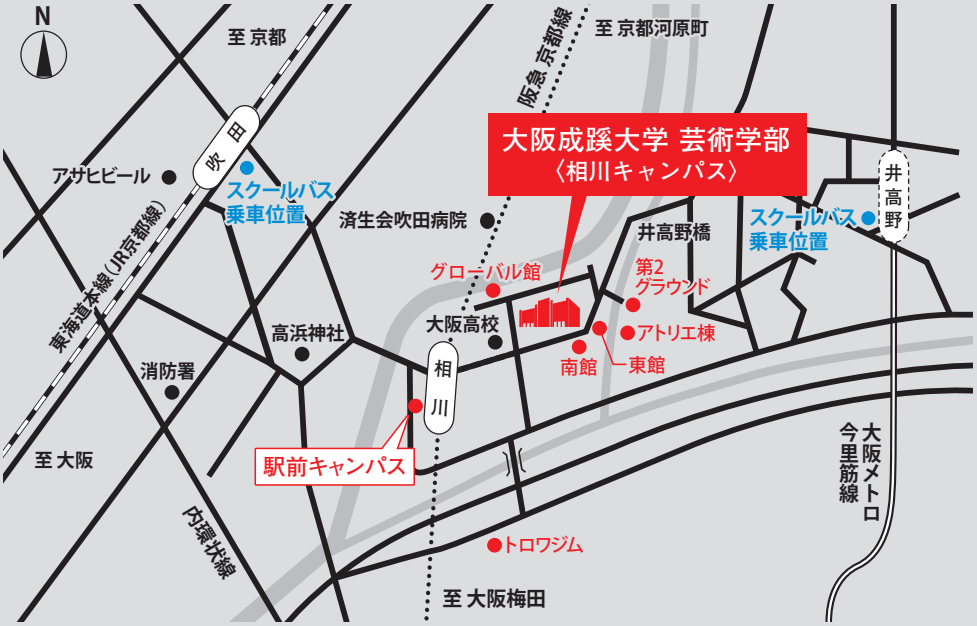


13



14

# ACCESS




〈相川キャンパス〉
●阪急京都線「相川」駅下車 東改札口を出て徒歩約3分
●JR京都線「吹田」駅からスクールバスで7分、降車後東へ徒歩約3分
●大阪メトロ今里筋線「井高野」駅からスクールバスで5分

〈駅前キャンパス〉
●阪急京都線「相川」駅下車スグ

# SNS

**大阪成蹊大学**
**LINE公式アカウント**
**新規登録募集中！**

オープンキャンパス
情報をはじめ、進学
相談会情報、入試
関連情報などをいち
早くお届けします!

ID検索で
登録
@osaka-seikei-univ

**芸術学部**
**インスタグラム**

学部の魅力や
イベント情報などを
お届けします！

# OSAKA SEIKEI UNIVERSITY FACULTY OF ARTS DEPARTMENT OF ART & DESIGN

MANGA AND DIGITAL ARTS
CHARACTER DESIGN
ANIMATION
GAME AND CG DESIGN
VISION AND VOICE CREATOR
GRAPHIC DESIGN
ILLUSTRATION AND FINE ARTS
FASHION AND COSTUME DESIGN
ARCHITECTURE AND INTERIOR DESIGN

大阪成蹊大学
OSAKA SEIKEI UNIVERSITY

## 芸術学部

〒533-0007 大阪市東淀川区相川3-10-62
Tel:06-6829-2554 Fax:06-6829-2601
[E-mail] nyu@osaka-seikei.ac.jp（入試広報部）
https://univ.osaka-seikei.jp

発行 2026年4月

学校法人 大阪成蹊学園

OSAKA SEIKEI GAKUEN Established in 1933

大阪成蹊大学 | びわこ成蹊スポーツ大学 | 大阪成蹊短期大学
大阪成蹊女子高等学校 | 大阪成蹊短期大学附属こみち幼稚園