VISUAL ART BOOK 2026

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。

大阪成蹊大学芸術学部

OSAKA SEIKEI UNIVERSITY FACULTY OF ARTS 2026

進化を続ける芸術力で
社会をリードする
クリエイターになる。

世の中に並走して、学びの場も常に新陳代謝を続ける。
手に入れるのは、普遍の人間力と時代を読み取る創造力。

「日本パッケージデザイン学生賞2024」で銅賞・企業賞・審査員特別賞を受賞。

01 PROJECT



【銅賞作品】
ティファニー ルブルン スダルゴ



【企業賞作品】
河合 香実



【審査員特別賞作品】
小坂 桜華



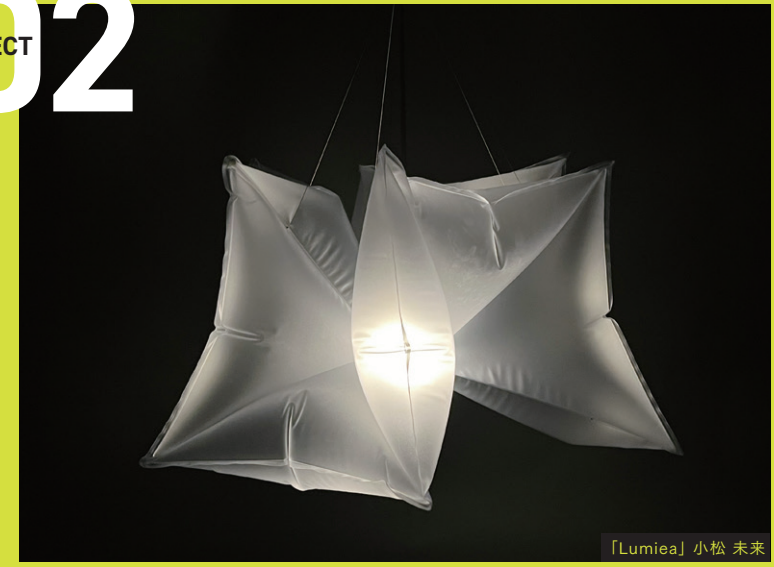
左から 河合 香実 /
ティファニー ルブルン スダルゴ / 小坂 桜華

グラフィックデザインコースの2年生3名の作品が「日本パッケージデザイン学生賞2024」で744点の応募の中から見事、銅賞・企業賞・審査員特別賞を受賞しました。賞のテーマである「かわる」を、3作品それぞれがポジティブに表現、優れたデザインに落とし込みました。同コースからは他にも18点が入選しました。

詳細はP61へ

「第55回毎日・DAS学生デザイン賞 大学生の部『金の卵賞』」にて「プロダクト部門賞」を受賞。

02 PROJECT



「Lumiea」小松 未来



インテリア・プロダクトデザインコース※の卒業生、小松未来さんが在学中に制作・応募した作品「Lumiea」が、「第55回毎日・DAS学生デザイン賞 大学生の部『金の卵賞』」において、「プロダクト部門賞」を受賞しました。「空気」をサステナブルな素材として捉えたシャンデリアを提案。吊り下げ方で見た目が変化するデザインや、扱いやすい軽さ、素材の安全性などが高く評価されました。

詳細はP105へ

※2026年4月より建築・インテリアデザインコース



©2023 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/Project AQUARION MOE

PROJECT 03

糸曽学部長が監督を務めるTVアニメ「想星のアクエリオン Myth of Emotions」の制作に学生と卒業生が参加！

人気ロボットアニメ「アクエリオン」シリーズの最新作で、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」。学部長の糸曽賢志教授が監督を務める本作品の制作に、同学部の学生と卒業生11名が参加。学生は主にプロップデザインや背景素材の作成、卒業生は絵コンテや演出、3DCGデザインなどを担当。参加学生の名前は本編エンディングのスタッフロールにて紹介されました。

詳細はP26-27へ

PROJECT 04

「第7回フェローズフィルムフェスティバル学生部門」で245作品の中から審査員特別賞を受賞！









株式会社フェローズが主催する短編映画祭「フェローズフィルムフェスティバル学生部門」において、バーチャルメディア・ボイスクリエイターコース※3年生炭井逸暉さんの監督作品「テレポートキャンディ」が審査員特別賞を受賞。コンペティションを代表する作品として、BSフジにてテレビ放映されました。

詳細はP52-53へ

※2026年4月より映像・ボイスクリエイターコース



「リサイくるん」自動販売機

「femtech」
自動販売機



PROJECT 05

企業連携で学生が企画・デザイン提案した2種類の自動販売機が実採用！

企業連携プロジェクト演習の授業で、学生40名がダイドードリンコ株式会社からの課題をデザインの力で解決する企画に挑戦。「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」で2種類の企画が採用され、大学内に5台自動販売機が実装・設置されました。

詳細はP66へ

PROJECT 06

企業との産学連携授業で赤ちゃんと絵本の出会いをサポートする「ファースト本棚」を商品化！



インテリア・プロダクトデザインコース※3年の髙田恭加さんが産学連携授業で取り組んだ作品「ファースト本棚」が連携先企業である“木と革aoyama”にて商品化されました。親子の読書の始まりや子どもの読書習慣を育むことを目的とした本棚で、コンセプトは「出産祝いに本棚を」。絵本専門士の監修を受け、表紙を見せて並べるなど、子どもの「読みたい」を引き出すデザインに仕上げました。

詳細はP104へ

※2026年4月より建築・インテリアデザインコース



3rd Grade Exhibition

OSAKA SEIKEI UNIVERSITY

芸術学部では、学生全員が3年次の夏季休暇前後に、それまでの学修成果を社会に発表する「3年生展」に参加します。各コースで設定された社会性を意識したテーマに沿って、個人または小グループで作品づくりに挑戦。また、展示会の運営や広報、会場設営、スケジュール管理なども学生が行い、展示会実施に向けた体系的マネジメントも同時に学びます。3年生展の作品が学生が参加する国内外の展示会などで受賞・入賞することも多く、作品のクオリティの高さ、運営などで身につく実践力は学内外で高く評価されています。一連の実績は就職活動に直結するポートフォリオや面接でのアピールポイントにも反映され、学生の夢の実現に大きく貢献しています。











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



CONTENTS

02 特集「進化を続ける芸術力」
06 学部長ごあいさつ / コース一覧 / 目次
08 マンガ・デジタルアートコース
20 アニメーション・キャラクターデザインコース
32 ゲーム・CGデザインコース
44 NEW 映像・ボイスクリエイターコース
56 グラフィックデザインコース
68 イラストレーション・美術コース
80 ファッション・コスチュームデザインコース
94 NEW 建築・インテリアデザインコース
108 施設・設備紹介
110 全国アート＆デザインコンペティション / アクセス

＊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。

マンガ・デジタル
アートコース



キャラクター
デザイン
Character
Design

マンガ
Manga

ゲーム
・
グラフィック
Game / Graphic

MANGA
AND
DIGITAL
ARTS

イラスト
レーション
Illustration

3D・CG
Three-Dimensional /
Computer Graphics

Live 2D
Live
Two-Dimensional

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

創造の原点を学び、
マンガ・デジタルアートのプロになる。

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

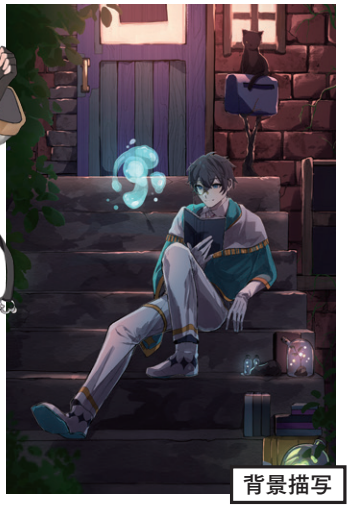


時代に合わせたマンガづくりを学ぶ

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。







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。

PICK UP

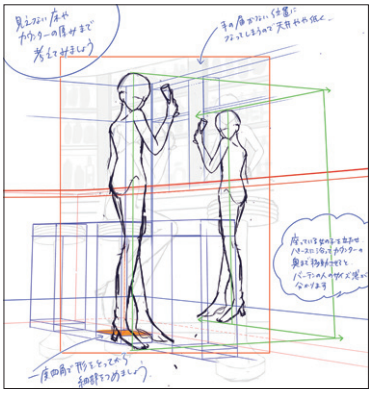
02 イラストレーション制作



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）



MANGA AND DIGITAL ARTS

教員メッセージ

課された制約を超えて
独自性を出すスキルを身につける。

マンガやイラストレーションの表現は多種多様であるからこそ、自分の「好き」を磨き、突き詰めていくことが大きな武器となります。それらの力を養うため本コースでは、アナログからデジタルまでさまざまなジャンルを学び、視野を広げながら、第一線で活躍するクリエイターの経験に基づく授業で実践力を鍛えていきます。

藤川 亜美　コース主任
准教授

□ 造形演習　□ 専門基礎演習
□ 専門基幹演習　□ プロジェクト演習
□ 卒業研究・制作

マンガやアニメーション、ソーシャルゲームなど幅広いジャンルでイラストを駆使した制作を経験。主にコミックイラストの研究を行う。卒業研究・制作1、造形芸術専門基礎演習1などを担当。



01



STUDENT INTERVIEW

若杉 花於

Kayori Wakasugi

【 P.N.七篠 ユリ 】

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！

2023年6月に「第92回 小学館新人コミック大賞 少女・女性部門」で佳作を受賞し、8月には「Sho-Comi」でデビュー。現在は、連載作品を担当されている若杉さん。受賞の経緯や作品へのこだわりなど、これからの展望をうかがいました。

――小学校から高校までイラストを描いていたという若杉さん。大学に入ってマンガを描いてみよう、また賞に応募し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」の課題制作のときに先生から「マンガを描いてみたら？」と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かな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。自分の得意分野である人物造形で勝負しようと、キャラクターがユニークで印象的な「鮫ノ野さんと鯱島くん」を描きました。賞に応募したのは、ひとつ上の先輩が応募して入賞していたから。本学へ入学を決めたのも、先輩たちの絵に衝撃を受けたからでした。周りの活躍がいい刺激になっています。

――受賞したときはどんな気持ちでしたか？また、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！」と突然電話がかかってきて、その時に「Sho-Comiで掲載したい」と言われました。喜びよりも驚きが大きかったですね。このチャンスを逃すものかと、授賞式から2日後には新作の構想を出し、受賞後最短で2作目となる読み切りを描きあげました。作品を描くときに心がけているのは、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。



「鮫ノ野さんと鯱島くんはすれ違う」©小学館



「高嶺と鬼は隠したい！」©小学館

――連載をしてみて、読み切りと比べて仕事の流れや心境にどのような違いがありますか。

ものすごいスピードで進んでいるので、追いつくのがやっとです（笑）。読み切りのときは、1カ月で1話描いていましたが、連載は1話を2週間で仕上げます。4日で物語の構想とネームに取りかかり、10日で作画。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。プロとしてやるからには、いいかげんなものは出せないという気持ちもあって、画力も着実に上がってきました。1話ごとにオチをつけながら、話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物語が転がっていくこともあって面白いです。

――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。

マイクロ版での配信もあるので、今後はSNSでのプロモーションにも力を入れていきます。いつかSho-Comiで長期連載を持ち、表紙を飾れる作家になるのが目標です。

今、作品が描けているのも、先生方や友人のアドバイスがあったから。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など、怖がらずに飛び込むことができました。絵が下手だからとか、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。

主な活動歴

2023.8.4
小学館出版の「Sho-Comi」にて新人漫画家デビュー「鮫ノ野さんと鯱島くんはすれ違う」が読み切り掲載

2024.4.19
短期連載スタート「恋する雀は一途なり」

2024.10.4
連載スタート「高嶺と鬼は隠したい！」



STUDENT
INTERVIEW

03

久保 江梨佳

Erika Kubo

【 P.N.日張 】





フリーランスの漫画家として「comico」で週刊連載を担当

――「comico」での連載に至るまでの経緯や、連載が決定したときのお気持ちを教えてください。

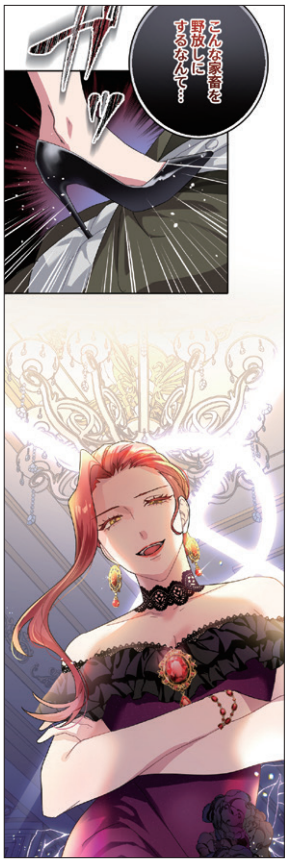
3年生のとき、インターンシップの授業で「NHN Studio comico株式会社」にお世話になりました。ネームを線画に描きおこす作業を担当し、実務さながらの原稿作成を経験。そこで私の絵を見ていただき、数カ月後に「線画担当として連載を持ちませんか?」とお声がけいただきました。お話をいただいたときは、ゲームのグラフィックが好きなことやフリーランスとして活動していくことへの不安もあり悩みましたが、このチャンスを無駄にしたくないとマンガを描くことを決意しました。

――現在、連載されている「暴虐皇帝を手懐けました」について、制作の上でこだわった点や難しかったところはありますか?

縦スクロールのマンガを描くのは初めてだったので、たくさんマンガを読んで、線の太さや作風などを研究しました。物語に入り込んでもらえるように、リアリティのあるストーリー展開を意識しています。時代ものの作品という点も、今までにはない挑戦です。特にこだわったのは、19世紀頃のヴィクトリア朝をモチーフにした衣装や髪型のデザイン。ファッションが好きなので、ドレスや皇帝の衣装は描いていて楽しいですね。作品を描くときに心がけているのは、人物をよく観察すること。キャラクターに共感しながら描くことで、絵が生き生きすると思います。

――今後の活動の予定と、後輩たちへのメッセージをお聞かせください。

卒業後は、フリーランスの漫画家として活動を続けたいと考えています。人物絵をたくさん描くことができるマンガは、今となっては自分に合っていると感じます。何が向いているか分からない人こそ、目の前にあるチャンスに飛び込んでみてください。学生のうちに、いろいろな挑戦をしてみることで、道が拓けると思います。



「暴虐皇帝を手懐けました」
©あまぞらりゅう・日張・小滝ろみ/
Studio comico

MESSAGE 01 〉「ロマンシング サガ2 リベンジオブザセブン」制作会社



株式会社ジーン

企画提案もできる
2Dデザイナーとして
マルチに活躍したい。



仲 そら

在学中に産学連携のプロジェクトに参加して、プロのクリエイターの方々と「マーダーミステリーパラドクス このひと夏の十五年」の制作を経験したことから、ただ作るだけなく、デザイナーからも企画提案できる環境で働きたいと思うように。就職先は、ゲームやAR・VR、Webサイトなど幅広い開発を行う会社。社員の「挑戦したい」という気持ちに向き合ってくれるところに惹かれました。面接で評価していただいたのは、イラスト制作に対する粘り強さ。授業での企画提案の経験や、学びへの貪欲さが内定につながったと感じています。4年間で得た提案力を武器に、2Dデザイナーとして活躍したいです。

MESSAGE 02 〉「釣りスピリッツ 釣って遊べる水族館」制作会社



株式会社ラクジン

2Dと3Dの両方で
活躍できるゲームクリエイターに。



北川 夏鈴

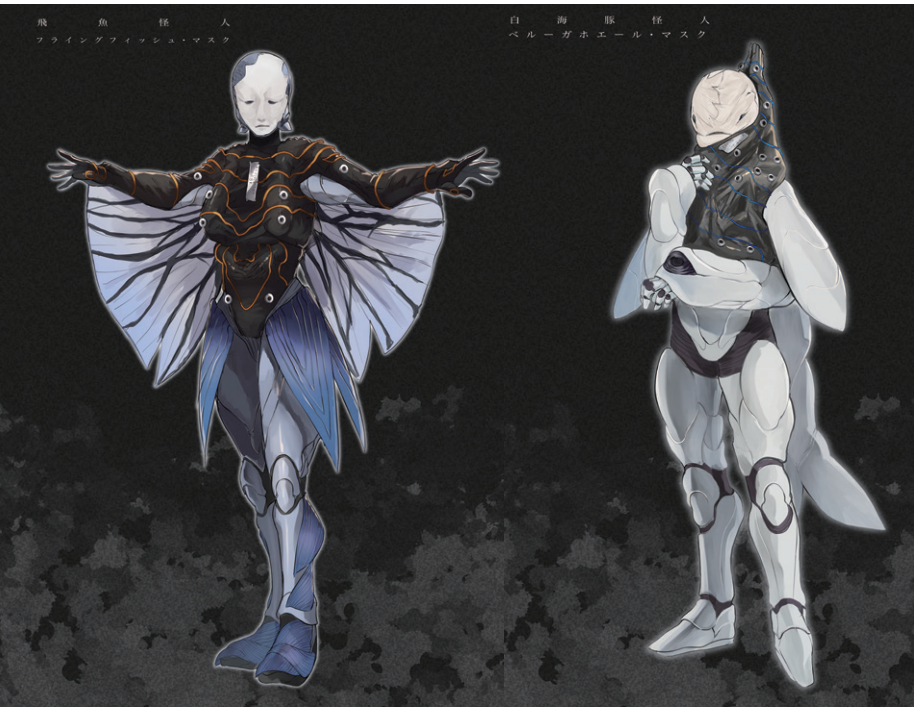
就職先は、自分が幼い頃にプレーしていたゲームの制作にも携わっている会社。2Dと3D、両方のデザイン制作ができるCGデザイン職に興味があり、志望しました。就職活動では15社ほど受ける中で、ポートフォリオの制作はとても苦労しました。学内説明会で企業の方に直接コメントをいただいたことや、就職部の方に自己PRや志望動機を添削していただいたことが、自分に足りない部分を見つめ直すきっかけになりました。本コースで培った、イラストの技術やコミュニケーション能力を、これからの業務に活かしたいです。

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 〉グラフィック専門制作会社



株式会社KINSHA 界グラフィックススタジオ

先生のアドバイスや指導で プロジェクトの細部を担う 2Dアーティストになれた。



井手 颯斗

就職先との出会いは進路について迷っていたときに、作品を見ていただいた先生にゲーム会社をすすめられたのがきっかけです。現在は主にソーシャルゲームに登場するキャラクターのゲーム内での見え方の調整やテクスチャの編集、イラストの加工など2Dに関わる部分をメインに担当するプロジェクトに配属。実践的な技術や知識を学修できる授業はもちろん、先生による作品のフィードバックで培われた常に「言語化」を意識する思考は、実際の業務に活きています。将来、メインのキャラクターデザインやコンセプトアートに参加できるよう頑張っています。

MESSAGE 04 〉「アイ★チュウ」「A3!」制作会社

株式会社 リベル・エンタテインメント

憧れのゲーム会社で 誰かの“青春”の一部になる ゲームを作りたい。



山中 日詩

就職先は、私がスマホを持って初めてプレイしたリズムゲーム「アイ★チュウ」や、中高生時代に熱中した「A3!」などのモバイルゲームを手掛ける会社。企画、制作から運営まで、ゲームに携わるすべての業務を行えるところに魅力を感じました。学内の説明会で、ゲーム業界のクリエイターや企業の方に直接ポートフォリオを見ていただき、気をつけるポイントやプロが重要視する部分を教えていただけたことは、就職活動に大いに役立ちました。経験豊富な先生方から教わったスキルを活かし、誰かの“青春”の一部になるようなゲームを作っていきたいです。

※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

気鋭の小説家とタッグを組み自身3作目の作品を連載中！



GRADUATE INTERVIEW

佐藤 駿光

Hayato Sato



――マガポケにて連載中の「国を追われた竜師さん、拾われた隣国でうっかり無双してしまう。」はどのような経緯で連載が決定したのですか。

大阪成蹊大学を卒業後の翌年2019年10月に初めて連載を開始した「リトル・ブル」と初の紙媒体（月刊少年マガジン）での連載「水のリボルバー」を評価していただき、連載が決定しました。私はネームと作画、キャラクターデザインを担当。原作は謙虚なサークル先生の最新作で、おっさん竜師のブリードは仕事をクビになるばかりか国を追放されてしまうが竜たちがブリードを慕って一緒についてきた！？ おっさん＆100頭の竜による最強の国づくりストーリーです。

――ネーム作成や作画のこだわりポイント、今後の目標について教えてください。

原作の先生との共作ですので、先生の意図を汲み取ることを心がけています。同時に自分が納得し、時にはアイデアを提案しながら落とし込んで進行しますので担当さんと意見が分かれることも。派手なバトルがある漫画ではないので会話劇のパートの読みやすさも意識しつつ飽きない絵やネームを切れるかどうか自身の実力が試されていると思います。作画ではしっかり自分の色を出しながら、アニメ化を目標に月に約40ページという掲載量で頑張っています。今後の目標は10年間マンガで生計を立てる、自分だけのヒット作品を描く、そしてメディア展開1,000万部の作品を創ることです。夢を叶えられるように努力していきたいです。

――漫画家をめざして大阪成蹊大学への入学を考えている皆さんへメッセージをお願いします。

在学中に週刊少年ジャンプの手塚賞の最終候補に残るなど、漫画家になることに手応えを感じていましたが、自分の欠点を先生に指摘してもらったことがプロになってからの成長に活かされています。これから漫画家をめざす人には、SNSなどで発表の機会が増えたり、売れれば将来の可能性が広がり、夢のある仕事だと思います。ぜひ大阪成蹊大学の門を叩いて、漫画家をめざしてください！

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





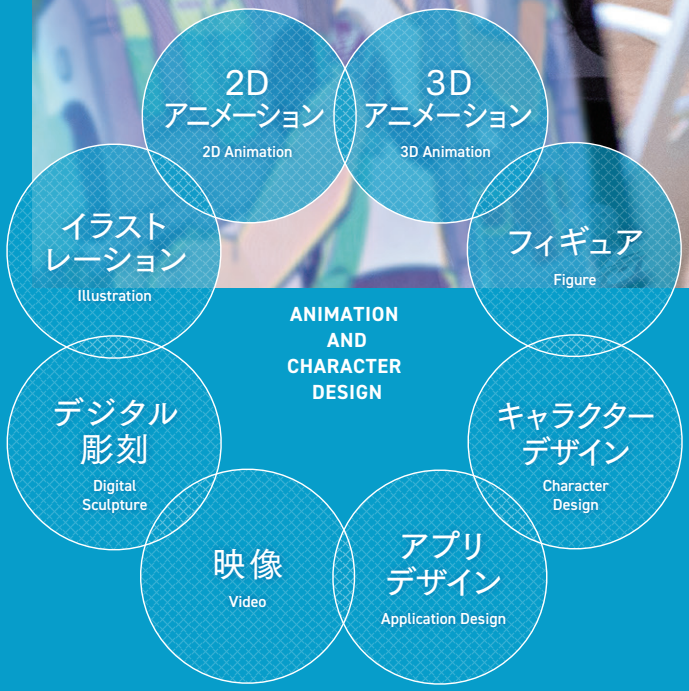






アニメーション・キャラクター
デザインコース





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・
キャラクター
デザインコース
Webサイトはこちら



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。

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

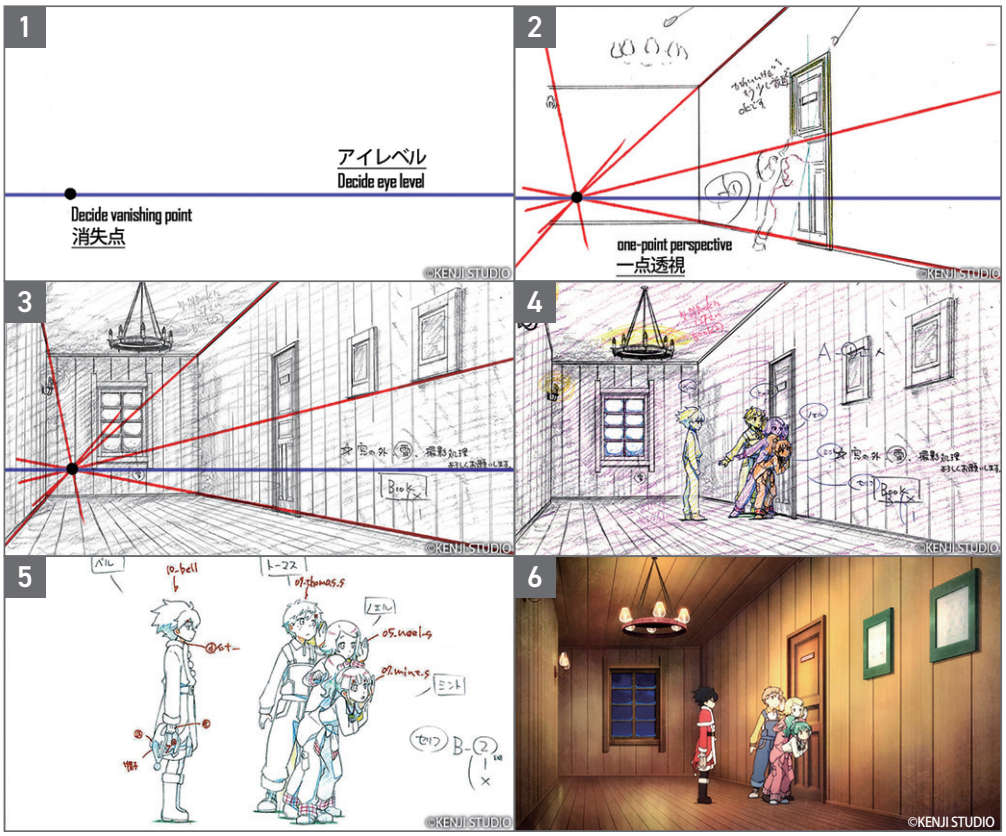


デジタル作画

デジタルでのイラストレーションやアニメーションの制作方法を学びます。エンターテインメント業界の標準ツールとして使用されている3DCGソフトウェア「Maya」をはじめ、現場でプロが使う機器やアプリの使い方を修得。ハイクオリティな表現方法を学び、自身の作品づくりに反映します。実践力を磨き、ポートフォリオを充実させ、希望する就職につなげます。

PICK UP 02

劇場公開のアニメ作品を教材に！



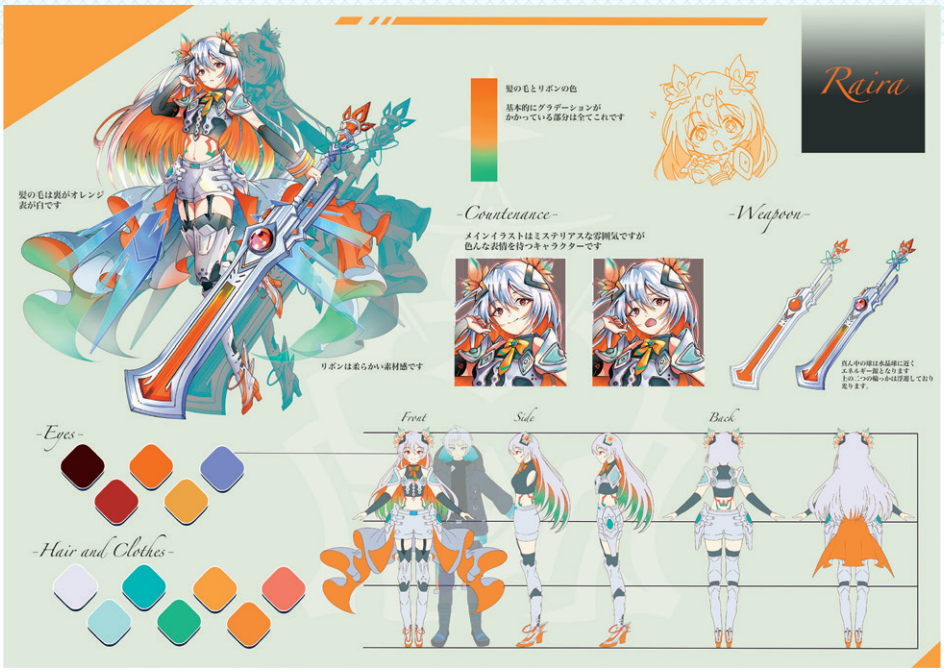


プロの描いた生データを使用した授業

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。

PICK UP **03**

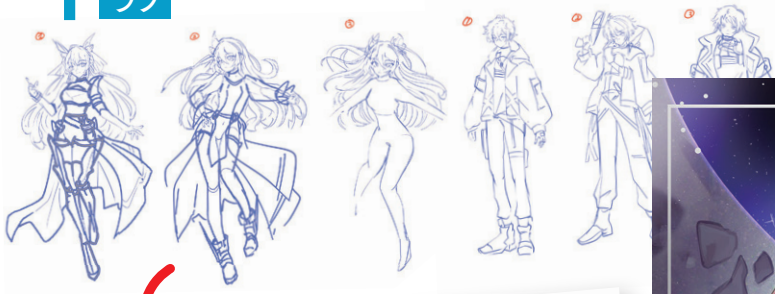
大学から企業に派遣！インターンシップでクリエイティブの現場を体験

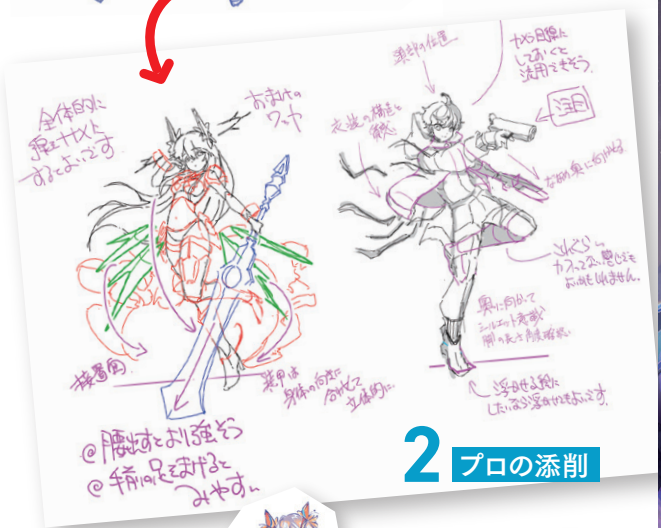


ビジネスインターンシップ

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。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。

1 ラフ





2 プロの添削

3 本人加筆



4 完成！



教員紹介

現役クリエイター教員に“クリエイティブの源”を学ぶ。



©フィンランド大使館



©DMMTV



コース主任
仲村 学 准教授
Manabu Nakamura

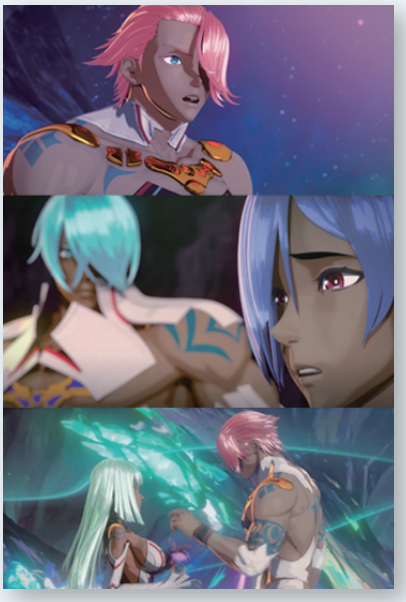
好奇心を持ち、表現の幅を広げることで新しいクリエイティブを開拓しよう。

Profile

『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.



©2023 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/
Project AQUARION MOE

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

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。

内田 英武 准教授
Hidetake Uchida





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1,200万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

MESSAGE

限られた制作時間の中で持てる力を発揮できました。



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。



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。



学生と卒業生11名が制作に参加！
糸曽学部長が監督を務める人気TVアニメ
「想星のアクエリオン Myth of Emotions」

COURSE TOPICS
02



©2023 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/Project AQUARION MOE

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、迫力ある3DCGバトルやシリーズ独特のロボットの合体演出が見どころの人気ロボットアニメ「アクエリオン」シリーズの最新作。本作は、同学部の学部長である糸曽教授が監督を務めており、大阪成蹊大学ならではの産学協同プロジェクトとして、学生がプロの現場に参加できる機会を提供する場にもなりました。学生は主にプロップデザインや背景素材の作成、卒業生は絵コンテや演出、3DCGデザインなどを担当。参加学生の名前は本編エンディングのスタッフロールで紹介されました。





©2023 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/Project AQUARION MOE

TEACHER'S MASSAGE

本作の制作にあたり、制作の現場が大阪成蹊大学の在学生にとって実践力やキャリア形成の一端を担う機会にもなればと考えました。そして賛同してくださった先生方や卒業生の協力により、世代を超えた先輩と後輩が交流しながら取り組む、非常に貴重なプロジェクトとなりました。私自身、この架け橋となれたことを大変うれしく思いながら、今後も教育と研究の発展に尽力してまいります。



糸曽 賢志 教授



©2023 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/Project AQUARION MOE

背景素材の作成に本コースから2名の在学生が参加！

実際のTVアニメシリーズの制作プロセスを体験！将来の夢の幅が広がった！



阪田 瑞姫

最初はロボットアニメという漠然としたイメージでしたが、過去作を視聴してその壮大なスケールと奥深さに驚きました。作業は自宅で行い、MacBookとPhotoshopを使用。発注指示をもとに背景素材を制作し、必要に応じて修正するという流れでした。プロの方に自分の作品を見ていただくのは初めてで、自主制作とは異なるプレッシャーを感じましたが、それが「より良い作品を作りたい」という意欲につながりました。そしてアニメ制作の現場を間近で知り、アニメーションに関わるさまざまな職種に興味を持つきっかけとなりました。今後はこの体験を活かして、将来自分がどのような仕事に就きたいのか、どんな作品作りをしたいのかを考えていきたいと思います。

プロの現場の作業を学ぶ貴重な経験を得ることができました！



杉本 華奈子

TVアニメ「想星のアクエリオン」の制作では背景の掲示物や複数のカットの背景を担当しました。作業は自宅でMacとワコムの液晶タブレットを使い、Photoshopで進行。授業のない時間を活用し、平日は1日8時間程度、日曜日には特に集中して取り組みました。最初は不慣れだったPhotoshopの操作も作業を重ねるうちにスピードとスキルが向上し、締め切りにも間に合わせることができました。レタッチの際には、プロからのていねいな解説がとても参考になり、そして背景のテクスチャについて評価していただいた点は大きな励みになりました。この経験を通じて背景制作の流れを学び、将来に向けた貴重な一歩を踏み出せたと感じています。

STAFF

■過去編3Dディレクター
内田英武（教員）

■絵コンテ、演出、アニメーター
佐藤澪（卒業生）

■総作画監督
赤松香穂（卒業生）

■3DCGデザイナー
鬼丸木実（卒業生） 笠原友香里（卒業生）

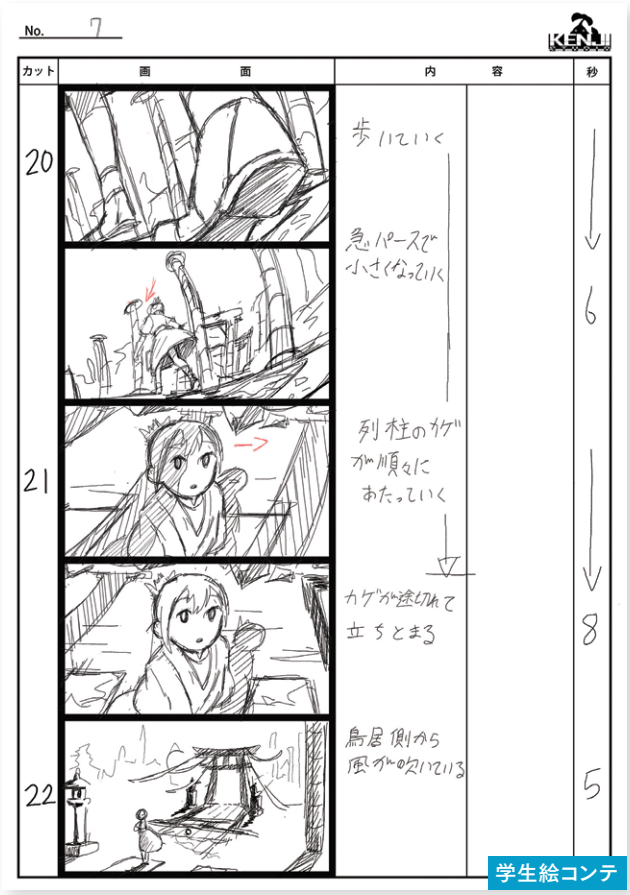
■学生の取りまとめ、アドバイザー
伊藤俊輔（教員）

■発進シークエンス原案
丹羽学（教員）

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

No.01 アニメーション・合成映像

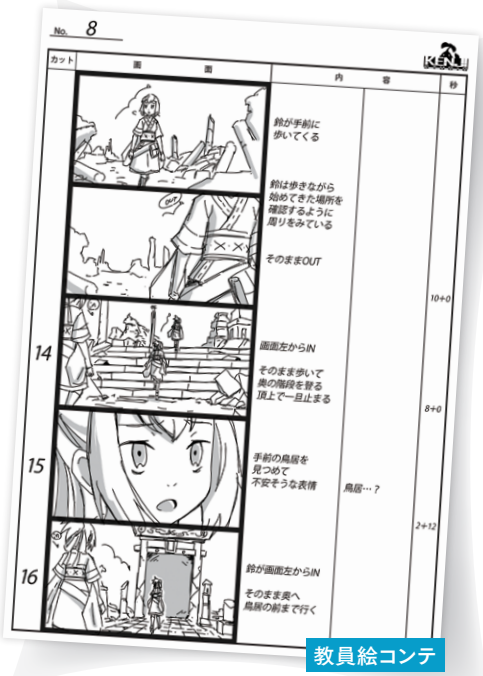
セルアニメーション、クレイアニメーション、実写との合成など基礎から幅広く学びます。ソフトの使用方法や作画の技術などを修得して、個人やチームで作品を制作します。



学生絵コンテ

＼ 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。



教員絵コンテ

No.02 キャラクターデザイン・ゲームアプリ

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

基礎から学べて、4年間で

卒業生

京田スズカ【P.N.】

Suzuka Kyoda

AFTER（現在）



ANIMATION AND CHARACTER DESIGN

No.03



BEFORE（在学時）

＼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。



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13万を超え、若者に支持される人気クリエイター。

ここまでスキルアップできる！

コースでの学びを活かして、

MESSAGE 01 〉アニメ「PSYCHO-PASS サイコパス」制作会社



株式会社 プロダクション・アイジー

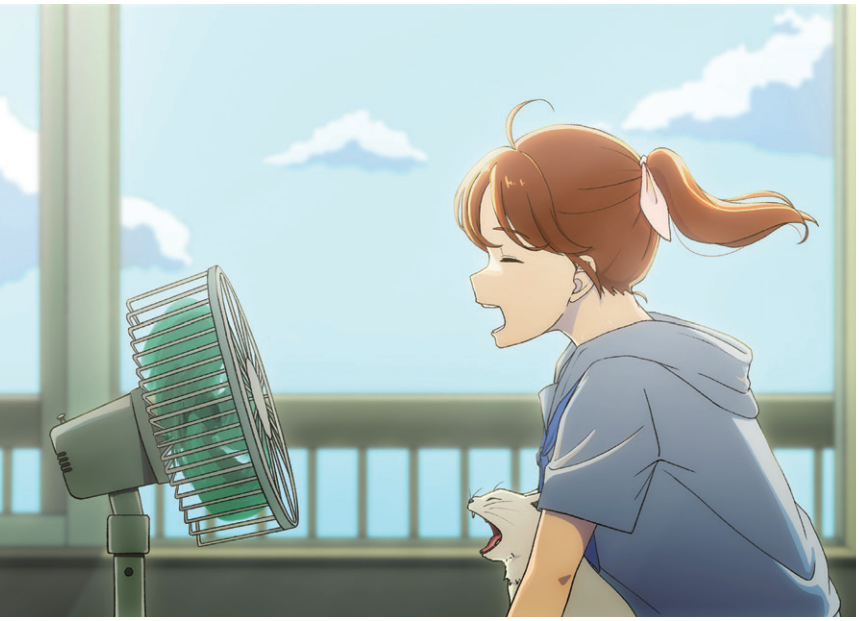


最先端の授業が 新卒採用の夢への近道。

赤松 香穂

現場を経験してこられた先生方からアニメ制作の仕組みや描き方、キャラクターデザイン、CG制作などの指導を受けるうちにアニメ業界への興味がどんどん深まりました。今後は4年間学んだことを現場で活かし、さらにスキルアップをめざしたいです。

MESSAGE 02 〉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。

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

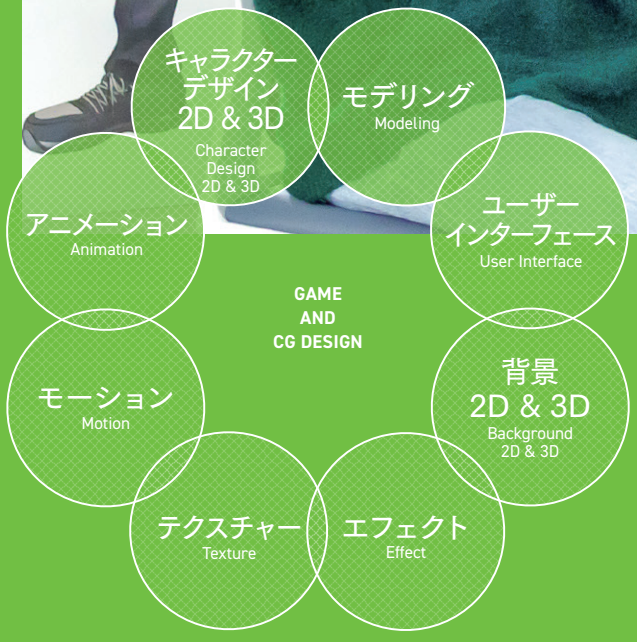
KADOKAWAの子会社である内定先を志望したのは、手掛けているアニメ作品が好きなことと、原作を大切にする作品づくりに魅力を感じたからです。高校まで野球一筋で絵もほとんど描いたことがありませんでしたが、基本的なデッサンからキャラクターのデザイン、アニメーションについてもーから学べるカリキュラムのおかげで内定を獲得。3年生展での展示リーダーやアニメ制作サークルの立ち上げなどで培ったコミュニケーション力や計画性を活かして、仕事の経験を積み重ね、将来はプロデューサーをめざしたいです。

※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

ゲーム・CGデザイン
コース





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



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！

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。

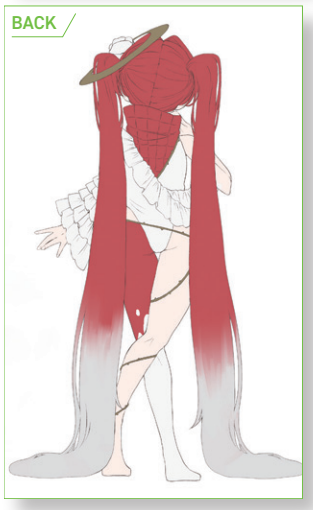
NEW

ゲーム・CGデザインの学びをアップデート！







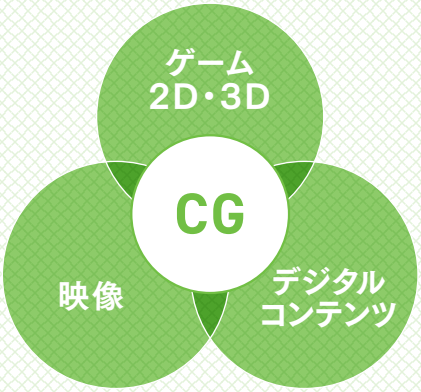


01 実践的なゲームグラフィックスを学ぶ

基本ツールの習熟はもとより
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。

2025年4月 ゲーム・アプリケーションコースの
学びを拡充し、**ゲーム・CG業界**で
幅広く活躍できる**CGデザイナー**へ



02



積極的なCGコンテスト応募で社会への発信力を鍛える



授業では、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。

03



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。

2025 START

MOTION CAPTURE





※イメージ





新設モーション キャプチャールーム 最先端で創造を加速

2025年から稼働を開始したモーションキャプチャールームは、リアルな動きを高精度にデータ化し、3DCG制作を加速させます。学生のアイデアを形にするためのプロフェッショナルな環境が整い、映画、ゲーム、VRコンテンツなど多様な分野で活用可能です。想像力と技術を融合させ、次世代のクリエイターがここから羽ばたきます。

学生たちがさまざまな作品や

フォートナイト「コンテンツCG」制作に参加



01

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。

MESSAGE

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

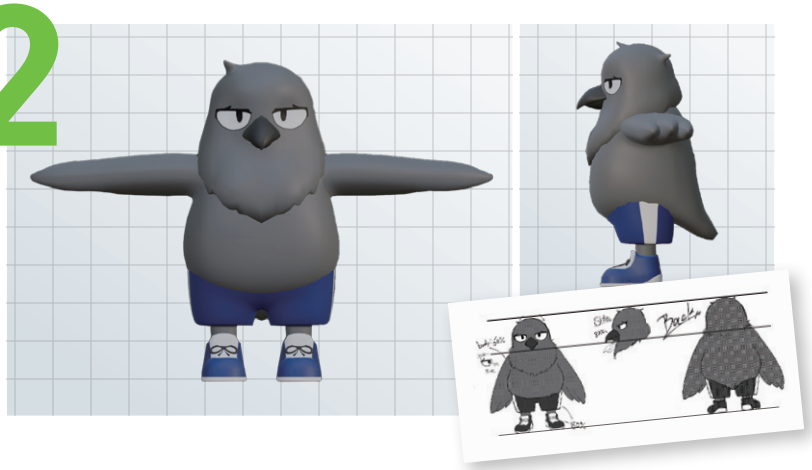
UEFNクリエイター※としてタイクーンゲーム「Monster Gold Rush」でゲームロゴとプレイ画面に表示されるゲージなどを担当。約1カ月間、PhotoshopとMayaで制作しました。プロジェクトを通じて自分の引き出しの少なさを実感すると同時に、チーム制作の達成感や先生方からのアドバイスなど貴重な経験に。この経験を作品づくりや3年生展に活かし、ゲーム業界への就職をめざします。

※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。

サガン鳥栖「マスコット3DCG」制作に参加

02

身につけた
3DCGのスキルで
社会が認める仕事を。



ジャスミー株式会社と連携し、サッカークラブ「サガン鳥栖」公式ファントークンの応援キャラクターの3DCGモデル制作を学生が担当しました。授業で培ったスキルを実際のプロジェクトで発揮し、社会で求められるクリエイターとしての経験を積む機会を提供しています。学びが実践へとつながる環境とチャレンジの場が多く用意されています。

イベントに積極的に参加！

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



©2023 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/Project AQUARION MOE

03 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。

MESSAGE

実践的な学びを通じて 自分に自信がつきました！

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。



山城 沙絢

豊中市「自転車の条例について楽しく伝えるためのコンテンツ」を制作

04 ゲーム制作のノウハウを 社会課題の解決に活かす 豊中市とのプロジェクト。

豊中市交通政策課とのコラボレーションで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。これからも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。





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



「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

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。

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。

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

最先端の“ゲーム・CGデザイン”

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。

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！

MESSAGE 01

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！」



大西 澪美

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。

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 02

株式会社トーセ



「キボウテキカンソク」



加藤 桃子

現場で通用する技術やスキルを磨き3Dエンバイロメントアーティストに。

ゲーム会社の背景アーティストをめざす中で、「縁の下の力持ち」という経営方針や社員のチャレンジを応援する文化などに感銘を受け就職先を志望。本コースでは業界の経験豊富な先生方の指導や実際の開発現場で扱うソフトや技術を学び、憧れだったゲーム会社で働く実力が身につきました。コースの枠を越えたサポートも充実しており専門分野以外のスキルが身につき、本当に入学して良かったです。

MESSAGE 03

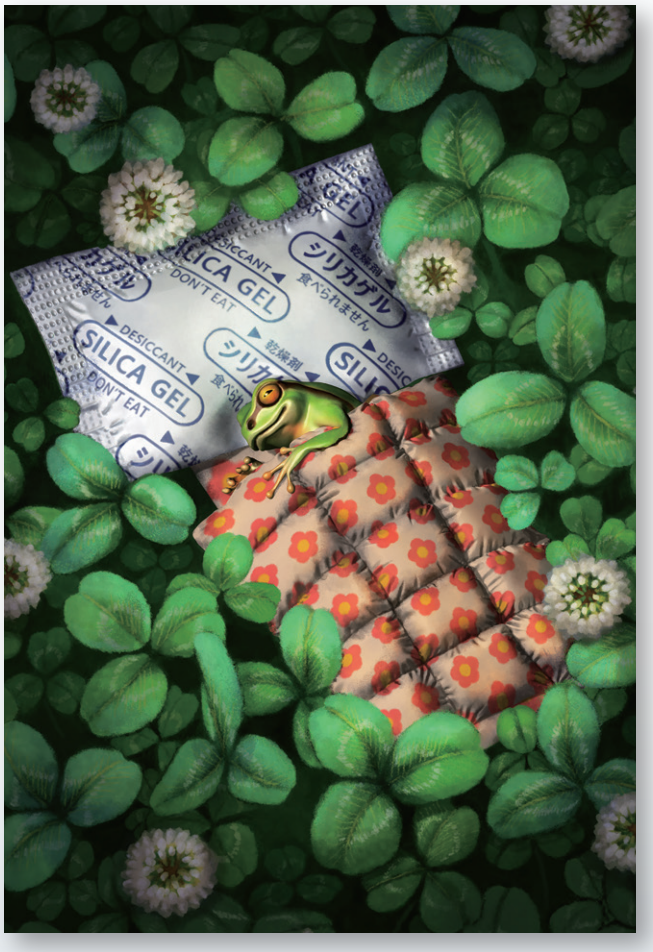
株式会社カプコン

3DCGやデジタル描画の技術を駆使し、ゲームキャラクターのモデリングを担当。



高山 東子

少人数の指導環境と個性的な先生に魅力を感じて入学しました。家庭用ゲームのデザインを仕事にしたかったので、就職活動はゲーム業界に絞り、3月から開始。ポートフォリオは先生からアドバイスをいただいたり、ポートフォリオ座談会を参考に作成し、大手ゲームメーカーに就職できました。現場を知る先生方の講義や作品への助言など幅広い場面でのサポートも成長を後押ししてくれました。現在はゲームキャラクターのモデリングを担当。授業で身につけた3DCGの知識をチームで共有し、学びを活かしながらゲーム制作をしています。





MESSAGE 04

株式会社オルジェスタ

芸術やパソコンが未経験でも、デザイナー職に就くことができました！

本コースはデッサンや色彩はもちろん、PhotoshopやIllustratorの検定の取得などカリキュラムを通じて芸術の基礎的な部分、パソコンの基礎的な操作方法などを学ぶことができ、私のようにすべてにおいて未経験でもデザイナー職をめざせる環境です。内定先はゲーム企画開発からCG、VFX制作、グラフィック制作まで幅広いプラットフォームでの開発を行っており、若い世代の方々が多く活躍していることから志望。4月頃にポートフォリオを完成させて本格的に就職活動を開始し、就職部の面談のサポートのおかげもあり、内定を獲得できました。



羽藤 尚宏

※掲載作品は在学中の本人の作品です。

NEW 映像・ボイスクリエイターコース



VISION AND VOICE CREATOR

- 撮影・編集＆配信 Production & Distribution
- キャスティング＆パフォーミング Casting & Performing
- コピー＆シナリオライティング Copy & Screenplay Writing
- 取材・調査＆コンセプト開発 Researching & Concept Developing
- SNS活用 Social Engagement Design
- プロジェクトマネジメント Project Management
- アニメーション＆グラフィックデザイン Animation & Graphic Design
- レコーディング＆サウンドデザイン Recording & Sound Design

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



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！

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。

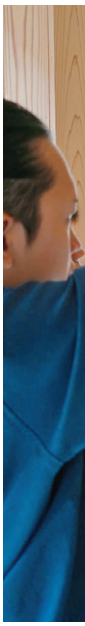
03

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。

NEW VISION AND VOICE

映像と音でインパクト絶大、
活躍できる場＝無限大。



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

CREATOR COURSE

02 ライブ・ストリーミング・SNS

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





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。

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。

1▶2年次

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。



コース主任
浅田 伸 教授
Shin Asada

3つのスキルをバランスよく磨いてメディアで活躍できる表現者に。

本コースでは、テレビや映画はもちろん、NetflixやYouTube、TikTok、インスタグラムなど、あらゆるメディアで活躍できるクリエイターを育成します。そのため、天候を問わず学内で撮影できるスタジオが不可欠と考え、VFXに必要なグリーンバックなど3通りのセットと最新の機材を常設し、自撮り動画から本格的なドラマ作りまで幅広く対応しています。


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。



「第7回フェローズフィルムフェスティバル」で 245作品の中から審査員特別賞を受賞！ 本学から2年連続入賞！

若手登竜門とも言える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7回のコンペティションで審査員特別賞を受賞した、本コース3年生炭井逸暉さんに
受賞作品「テレポートキャンディ」の制作についてお伺いしました。

STUDENT INTERVIEW

炭井 逸暉

Itsuki Sumii



── 高校生のときから映像制作に携わってきたそうですが、本コースへの進学を決めた理由について教えてください。

小学生の頃から思い出や瞬間を記録するのが好きで、携帯型ゲーム機のカメラで日常的に撮影していました。中学生でスマートフォンの動画編集アプリを使い始めて映像づくりに夢中になり、高校では映像デザイン科に進学。技術面を学んだ高校時代を経て、企画力や表現力を培える本コースを選びました。特に力になっているのは、1年次の基礎演習で学んだシナリオの書き方や、2年次に挑戦した企業連携のCM制作プロジェクトです。ヒアリングから企画、撮影まで商業映像の基本を実践的に学べた経験が、今回の受賞につながったと感じています。

── 今回の作品、「テレポートキャンディ」の制作のきっかけとこだわりを教えてください。

3年次の授業の一環で企画運営される「3年生展」に出展するため制作をしました。特にこだわったのはシナリオです。コース主任の浅田先生のアドバイスを受けながら、4分の映像で登場人物の個性が活きる構成を心がけました。そして超能力を信じる主人公が同級生に気味悪がられる暗い設定でありながら、最後はクスッと笑えるユーモアが感じられるよう何度も書き直しました。シナリオのブラッシュアップをしっかり重ねた結果、キャスティングやロケーションの選定、固定カメラを使った画角の工夫、カラーグレーディング（色彩補正）などの細部にまでこだわることができ、自分らしい世界観を表現できたと思います。

── 作品が審査員特別賞を受賞し、映画館で上映されました。そのときの気持ちを教えてください。

映画館のスクリーンに作品が映し出されたときは、夢が叶ったと喜びを感じる一方で、制作時には気がつかなかった粗が見つかるなど新たな課題も発見しました。審査員の映画監督からは「今すぐにでもドラマを撮れる。プロフェッショナルとしての才能を感じる」と講評をいただき、本当にうれしかったです。特に構成とカメラのカットワークを高く評価されたことは、大きな自信になりました。

── これからの展望と本コースをめざす皆さんにメッセージをお願いします。

現在、映像ディレクターをめざして映像系企業への就職活動を行っています。将来は、自分の企画で映画やテレビ番組を制作することが目標です。本コースでは、制作現場で活躍する先生方から直接アドバイスを受けられ、映像制作やCG、アバター制作、アフレコなど、幅広い技術や表現を学べます。映像に関わることをめざす方は、本コースで「好きなこと」を見つけて挑戦してみてください。私は、今回の受賞を通じて、好きなことを突き詰めれば、技術も表現も磨かれると実感しました。この経験を糧に、自分らしい作品づくりに挑戦していきたいと考えています。



「テレポートキャンディ」

あらすじ
超能力、超常現象好きの主人公が、高架下にて怪しげな露店を構える男と出会う。露店には不思議な雑貨がたくさん売っており、男は瞬間移動が使えるようになる飴、「テレポートキャンディ」を主人公に勧める。主人公はその飴を食べ、瞬間移動する能力を身につけるが…。

フェローズフィルムフェスティバル

クリエイティブ派遣会社の株式会社フェローズが主催する短編映画祭。国内の学生を対象に4分以内のショートフィルムを募集。選出された作品は都内の映画館で上映されるほか、最優秀作品はテレビにて放送されます。

第6回 100作品を超える応募の中から学生部門「特別招待作品」の6作品に選出！

本コースから「フェローズフィルムフェスティバル」において2年連続で入賞する快挙を成し遂げました。2023年度の第6回では、4年次（選出時は3年次）の佐々木優妃さんが、自身の経験から着想を得て企画・監督した作品「姉妹」が、応募総数116点の中から特別招待作品6作品のうちの一つに選出。作品は、渋谷区の映画館「ユーロライブ」で開催された授賞式にて上映されました。





就職実績

コース初となる卒業生からのメッセージ

本コースから初となる卒業生の作品とコースでの学びやメッセージを紹介いたします！



辰巳 清 教授
Kiyoshi Tatsumi

2024年度の本コースの就職内定率は100％で、うち9割が映像関連の専門職に進みました。私が担当する3年生の「仕事とキャリア」の授業では卒業後の進路決定に向けて必要な力を身につけます。授業では就職活動時のエントリーシートに記載する自己PRや志望動機などを文章化し、その内容に基づいた面接トーク原稿を作成します。さらに面接トークを自撮りして提出し、教員からの助言を受けて、学生同士の模擬面接を繰り返します。エンターテインメント業界に進みたい学生に合わせた授業で専門職への就職を応援しています。

※バーチャルメディア・ボイスクリエイターコース実績

MESSAGE 01

関西東通グループでグループワーク力や映像の専門的な知識を活かしたい。



株式会社東通インフィニティー
（映像制作 編集技術職）

柳樂 礼音
Ayane Nagira

3月頃から6社くらい受けた中で、関西東通グループで制作・ポスプロ・イベント映像・VP制作などの部門を担当する企業から内定を獲得。最も就きたい職種は編集職ですが、テロップの作成やカメラマンなども興味があるとアピールできたのは、映像に特化した本コースの教育環境のおかげです。企画や撮影、テロップ、映像編集、音声編集など分業で成り立つ映像制作は、人とコミュニケーションを取り一緒になって取り組むことが大切。大学で身につけたグループワーク力や映像に関する専門的な知識など学んだことを最大限に活かして頑張りたいと思います。

MESSAGE 02

現代にあふれる映像表現に埋没しないコンテンツを自分でつくりたい。



株式会社クリーク・アンド・リバー社
（映像専門職）

野﨑 遼太郎
Ryotaro Nozaki

映像系に限ってもテレビ、ライブ配信、YouTube、インナーブランディングなど幅広い経験が積めるとともに、入社時から各自にエージェントがつくことに魅力を感じて内定先を志望。就職活動は3年次の2月から始め、最終的に25社程度受けました。映像が身近にある現代で、本当に格好いいコンテンツを自分の手で制作したいという気持ちから入学した本コースでは、映像全般はもちろん、編集や色について多くを学びました。特に複数のカメラで撮った映像の色を統一して、それから映像の内容に合った色味にする映像スキルは必ず現場で活かせると思います。

MESSAGE 03

結婚式という晴れ舞台でお客様から信頼されるカメラマンをめざします。



株式会社クラウディアコスチュームサービス
（ブライダル）

矢倉 優依
Yui Yagura

就職先はドレス制作や結婚式のプロデュース、ヘアメイクなど幅広く事業を展開し、お客様が結婚式に懸ける想いに寄りそうことができると感じて志望。配属先はブランドマーケティング事業部で、主にウェディングのスナップアルバムや型物写真の撮影、ムービーの制作などを行う部署です。動画の編集だけでなく、企画や撮影、録音など「なんでもできるクリエイター」になるためのカリキュラムは、とても実践的で即戦力になれる力が身につきました。プレゼンテーションなどで得た自身の作品をPRする力を活かして、お客様に指名されるようなカメラマンになりたいです。



「midnight creative drive」











「サッカー部で青春を謳歌しよう」
花園サッカー部



「不安」

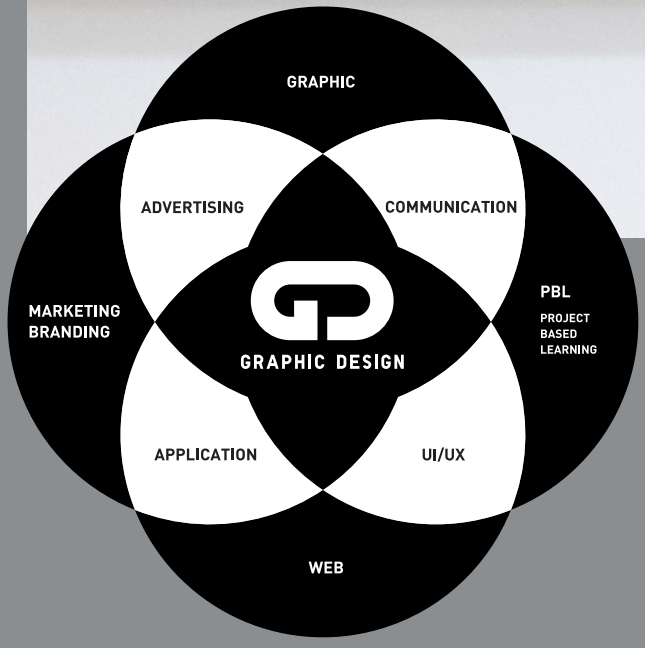




※掲載作品は在学中の本人の作品です。

グラフィック
デザインコース





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



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。

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。



センスや知識がなくても、
「なりたい！」になれる。

dentsu
DENTSU CREATIVE FORCE INC.

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。



GRADUATE'S VOICE
GRAPHIC DESIGN
OSAKA SEIKEI UNIVERSITY

さまざまな業界で活躍する
卒業生から受験生

SEGA®

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。





夢を夢のままで
終わらせないために、
挑戦し続ける。





「つくる」だけではなく、
つくったものを
「伝える力」も学びます。

Glico

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

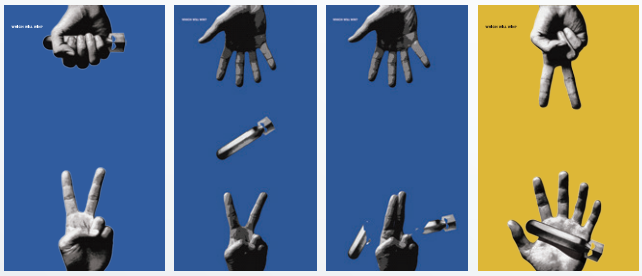
本コースは、企業との連携授業など学生でありながら社会との接点の多さが魅力です。連携授業では、作品制作はもちろん、チームワークやプレゼンテーション能力も必要になるので、社会に出てから重要となるコミュニケーションスキルもしっかり身につきます。デザインを学ぶ上でつまずくことも多くありましたが、諦めず主体的に行動すれば、第一線で活躍されている先生方が必ず親身になってサポートしてくださいました。



グラフィックデザインコースの
に向けたメッセージ

GRAPHIC DESIGN

※1 2023年4月よりグラフィックデザインコース



デザインの本質を学び、
夢へ近づけました。



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。

Hakuhodo DY ONE

※掲載作品は在学中の本人の作品です。

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 2024」で全744作品から銅賞・企業賞・審査員特別賞を受賞。他にも18点が入賞。

【銅賞】



『「薬」を「楽」しく変えるパッケージ』
ティファニー ルブルン スダルゴ

子どもが飲み薬に抱く「怖い」という先入観を変えるため、回転式抽選器の仕掛けを取り入れました。パッケージを回すと錠剤を包んだ星が出てきて、包み紙を広げると運勢が書かれている仕組みです。楽しいデザインで薬のイメージを変え、子どもが抵抗なく服用できることをめざしました。

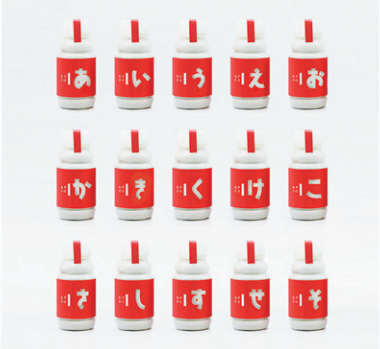
【企業賞】



『今日はどの粉(こ)？』
河合 香実

毎回の歯磨きを子どもが楽しめるよう、絵の具をモチーフにした歯磨き粉のパッケージをデザイン。色や味を選んだり混ぜて楽しんだりと選択の要素を取り入れて、自ら進んで歯磨きをする習慣を育みます。フタは笑った口の形にくり抜き、「健康な歯で笑顔に」という願いを込めました。

【審査員特別賞】



『妊婦さんのための甘酒』
小坂 桜華

妊婦さんに必要な栄養素をバランスよく含む「米麹甘酒」のパッケージに、赤ちゃんの名前を相談できるよう、ひらがなを一文字デザイン。商品を買うだけで健康を整えてパートナーとのコミュニケーションを促進。妊婦さんを支えながら、少子化社会の風潮を変えることを目的にしました。

PICK UP

03 「第55回毎日・DAS学生デザイン賞 大学生の部『金の卵賞』」グラフィック部門で入選。



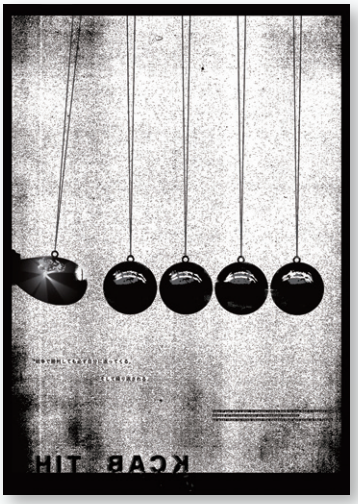
『WHICH WILL WIN?』佐藤 銀

福田繁雄のデザイン理念である「ユーモアの必要性」に基づき、じゃんけんの「三すくみ」の関係を取り入れた反戦ポスターを制作。この構造は、勝っても次に負ける循環性を持ち、「戦争は自分に返る悲劇」や「繰り返す愚かさ」を象徴しています。ウクライナ侵攻など戦争が問題視される中、暗い問題だからこそユーモアを通じて反戦意識を前向きに変えることをめざしています。



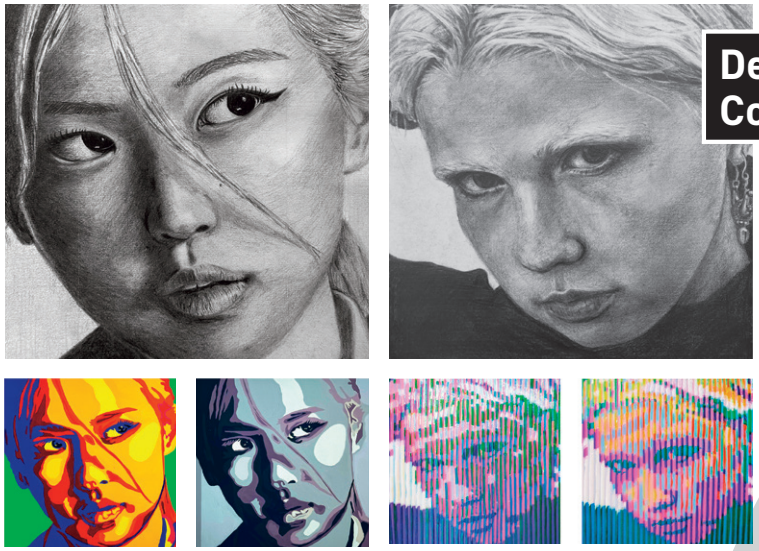
『muku』藤田 美晴

気軽にお香を楽しめるブランド「muku」を制作しました。「想うお香」というタイトルに、人を想い自分を癒す思いと日本の香文化への敬意を込めています。ロゴは「omouokou」の「o」をつなぎ、香の煙を表現。香文化に触れるきっかけになることを願い、パッケージは親しみやすい色彩やデザインにしました。また、日本の伝統を大切にし、品質にもこだわっています。



『HIT BACK』後藤 美桜

戦争で勝利しても代償は必ず自分に返る、そして恨みや妬みを生み、次の戦争の原因となるというメッセージを込めました。作品では戦争の負の連鎖が繰り返される様子をニュートンのゆりかごの仕組みを用いて表現。またコピー機を用いて90年代のグランジ感を出し、戦争の重みを強調しました。



Depiction, Color



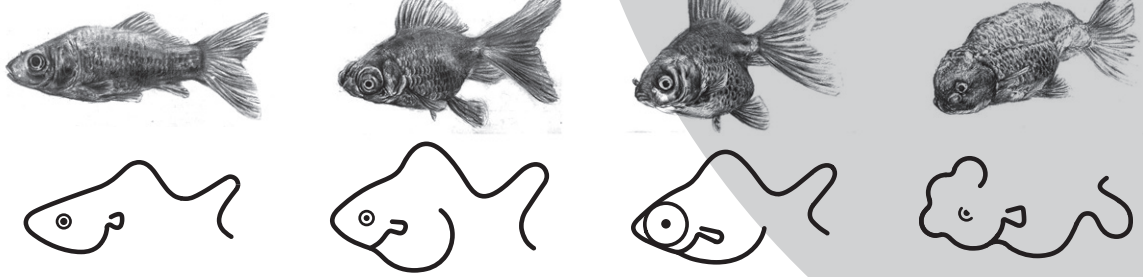
UI / UX

1▸2



Web Design

Pictogram







Package Design





Graphic Design



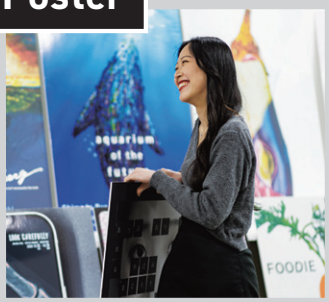
Paper Bag

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。

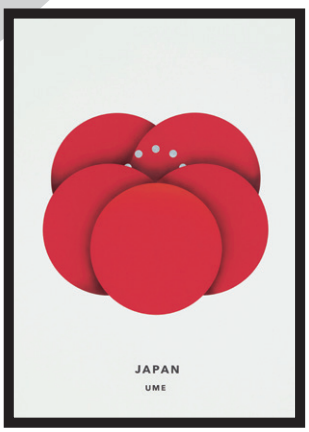


Poster













3rd Grade Exhibition





DTP Editorial





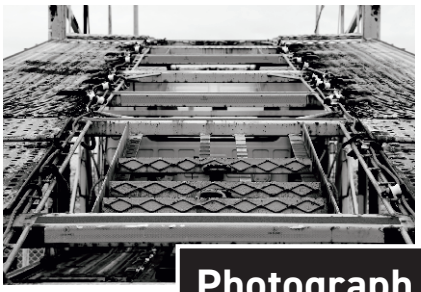
3▸4

UI / UX

Advertising



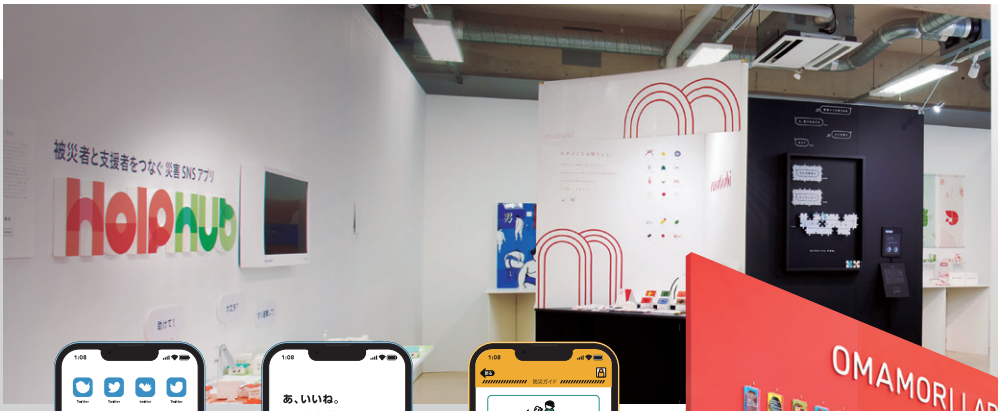




Photograph

LINE Stamp





Graduation Work





Application



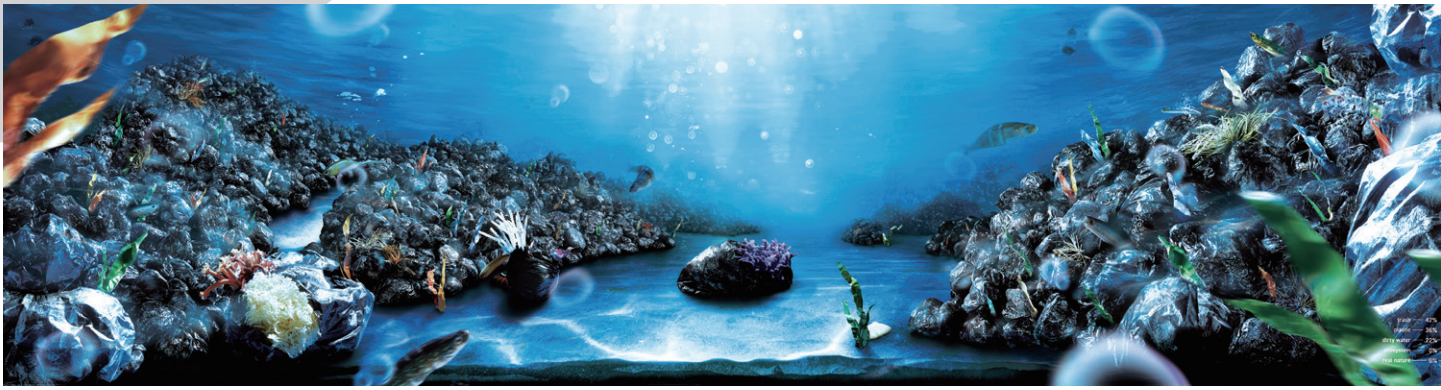
専門課程 SPECIALITY DESIGN

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。









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」

01 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。







「リサイくるん」自動販売機 プレゼンテーション時デザイン

デザインで問題解決を図り 技術が向上しました。

個人課題に対して、女性向けにセレクトされた飲料と生理時に役立つアイテムを購入できる自動販売機を提案。女性の健康課題をテクノロジーで解決する製品・サービスを指す『femtech（フェムテック）』をヒントに考えました。デザインは、ピンクとオレンジのグラデーションで、温かみと優しさを演出。授業を通じて、企画・デザインは問題解決を図るものであると再認識し、企画力・デザイン力が向上しました。



山本 光憂

『femtech』
自動販売機



エースコック株式会社「飲み干す一杯 担担麺」

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。





02

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。



サンスター株式会社「Ora² me」

03

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「Ora²me」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。





イラストレーション・美術コース





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。

イラストレーション・美術コース
Webサイトはこちら



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。

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

絵本作家、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。

01 イラストレーション・グッズデザイン

Illustration / Goods Design



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・グッズデザインの授業を提供します。

2024年度より 連携教授に就任



連携教授

寺田 順三

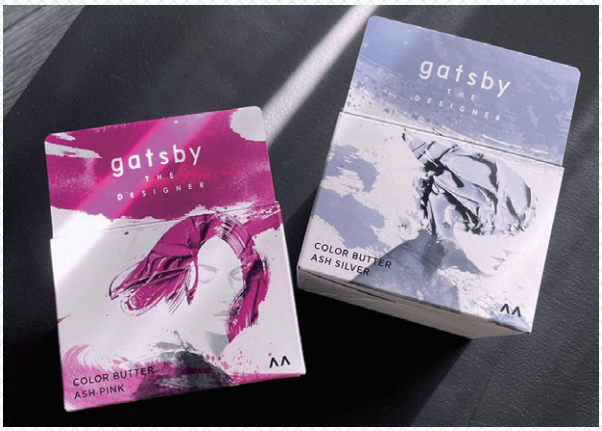
関西を代表するイラストレーター／デザイナー。カムズグラフィック設立。おしゃれで個性的な動物キャラクターと、ヨーロッパの古い絵本を思わせる柔らかなタッチで、挿絵や絵本の世界でも活躍中。老舗の傘メーカーとアーティストと一緒に作るKASANOWAというブランドをプロデュース。ブランディングから作家のコーディネート、商品企画、全体のグラフィックなど全般に関わる。



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。

\ Other teacher /



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。



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。

第一線で活躍するプロクリ





02 絵本 Picture Book

子どものころから親しみ、成長してもその魅力が尽きない「絵本」。本コースでは、ストーリーの考え方、それを伝える魅力ある絵、仕掛け絵本の作り方など、自分らしい絵本を作るための知識と技術が全て学べます。さらに、実社会で活躍する教員が、絵本で社会とつながる方法を一緒に探っていきます。



客員教授 谷口 智則

2004年に絵本『サルくんとお月さま』（新風舎）でデビュー。2007年、フランスのLe petit lezard社より『CACHE－CACHE』刊行。日本、フランスだけでなくイタリア、香港でも数々の絵本を出版。テレビ、雑誌、企業広告、商品パッケージ、店舗デザインなどあらゆるメディアで活躍の場を広げる。今後の活躍が最も期待される日本人絵本作家の一人。

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

イラストを使用した公団再生プロジェクト、資生堂香港のギフトグッズへのイラスト提供など、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。



客員教授 黒田 潔

線画で描かれる動植物のアートワークで雑誌や本の装幀をはじめ、さまざまな分野で活躍を続ける。東京都現代美術館「MOTアニュアル2010」、韓国のナム・ジュン・パイク・アートセンターでの展覧会等、国内外での展覧会に多数参加。2009年（株）KABWA設立。作品集に『森へ』（ピエ・ブックス）、古川日出男との共作『舗装道路の消えた世界』（河出書房新社）。東京イラストレーターズ・ソサエティ（TIS）会員。





エイターによる多分野の学び



Myojo

明星

ファンの熱量に感激した初個展を経て
漫画にグッズと作家活動の幅を拡大中！

── 昭和風な時代設定、制服やシワへの愛着あふれる画風の由来は？

子どもの頃から線描やシワへの興味があり、漫画の白黒絵に影響されました。「AKIRA」や「スラムダンク」、特に青年漫画雑誌「ガロ」の個性的な誌面や時代性にはインパクトを受けました。学生運動や暴動、電車内での喫煙シーンなどはまるで異世界のようで。トラウマになりそうなのに見たい、そんなクセになる魅力に惹き込まれました。今の画風が安定したのは大学2年生の頃なのですが、きっかけは津田先生のデッサンの授業でした。「細部まで描き込むのがいい」「変態やね！」と褒めてくださって。書き込んでいいんだ、振り切っていいんだと、絶対的な肯定感に背中を押してもらえました。

── 最近のお仕事の中で、特に印象的だったものを教えてください。

Web漫画の作画や、鳥取県岩美町のホラーチックな「学童看板」グッズなど、どれも面白かったです。中でも、表参道での初個展がとにかく楽しかったです。これまでもXを通じて作品を発表したり、個人や企業から絵を受注したりしてきたのですが、10万人超のフォロワー＝ファンという実感が薄くて。それが個展の初日から入場待ちの列ができたり、グッズや作品が2日目でほぼ完売になったりと、大反響に驚きました。来場者は中学生からおじいちゃんまで老若男女さまざまで、中には現役の警察官と自衛隊の「本物の方」も！ ファンのすごい熱量に圧倒されて、涙が出るほどうれしくて、見てくれている人がいるという実感と自信を持てました。

── 今後の予定と卒業後の抱負をお願いします。

初挑戦した読み切りのWeb漫画が好評で、その続編や、他社からもお声がけいただいています。夏には2回目の個展も予定。前回以上に多くのファンと交流できるように、新しい作品を準備中です。卒業後は作家として、大好きな絵を描き続けられる、仕事に集中できる環境になるのが本当に楽しみです。

主な活動歴

2023年 6月	ART & Illustration Awards「出現画会」で、500作品の中から「ナイツ塙賞」を受賞。
2023年 9月	「UNKNOWN ASIA 2023」でレビュアー賞を2つ受賞
2024年 2月	東京表参道ギャラリー「@ACG_Labo」で個展開催
2024年11月	Web漫画カドコミにて特別読切漫画「呪イの教室」（作画）を公開



「勤労打倒の日」



「駅員とサラリーマン」

「学童看板クリアファイル」
鳥取県岩美町の名物、ホラーチックな「学童看板」のグッズイラストを担当

アジア最大級のアートフェア「UNKNOWN ASIA 2024」へ出展！

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！



波多野 ひなた
Hinata Hadano

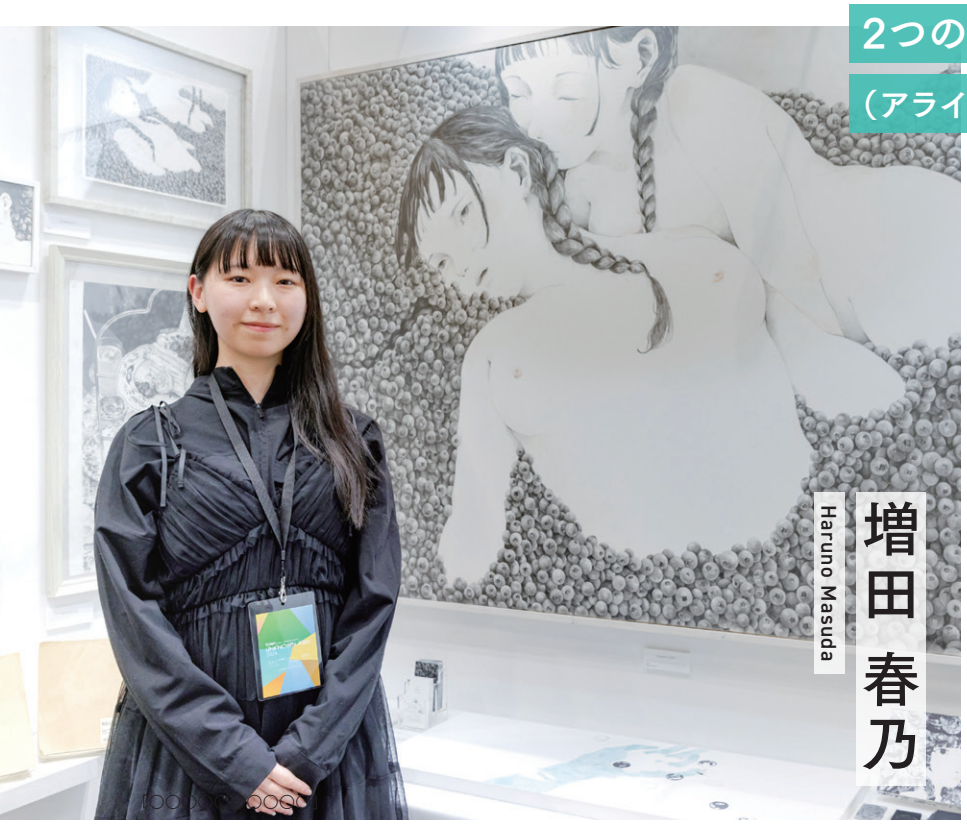
── 人がいないのに人の温度を感じる受賞作は、大阪への愛と独自の世界観を感じさせます。

伝統的な和の文化から現代のネット文化まで、昔から日本らしいものに惹かれてきました。その影響から自分の生活圏である大阪の風景を描きました。身近な場所で、人が存在しないという新たな視点を提供し、見る人に日常の中に潜む魅力を再発見してもらえたらと思っています。特に風景の雰囲気を保ちながら使用する色を限定し、統一感を出すことにこだわりました。

── 作風に影響を与えた本コースでの学びと今後の展望について教えてください。

高校時代から制作を続けるアクリルガッシュの作品について、授業内の合評で説明する機会を重ね、創作への理解が深まるとともに、先生方からのアドバイスを通して、より多角的な視点で考えられるようになりました。今回の受賞は作品が認められた感動と新しい感覚、課題を知る機会になりました。今後は表現の幅を広げながら経験を積み、継続的に作品を発表していきたいです。

2つのレビュアー賞（アライタカノリ賞・渡辺良隆賞）を受賞！



増田 春乃
Haruno Masuda

── 本学に入学する前から「UNKNOWN ASIA」をご存じだったとうかがいました。

アナログとデジタルを両方学べ、本アートフェアへの出品が行われていることに惹かれ本学を志望しました。授業の一環として3年生展を通じ次の展開として出展したのですが、憧れていた舞台で賞をいただき、体験したことのない高揚感と達成感を感じています。このような大舞台に立てたのも基礎授業のおかげで、デッサンから得た技術が今回の絵のヒントになりました。

── 無数のブルーベリーが印象的な受賞作品はどのようにして生まれたのでしょうか。

発想の原点は私の入院体験です。食事制限中にブルーベリータルトが無性に食べたくなり、寝たきりも飽きた頃、ブルーベリーに埋もれる絵を描きました。同じ対象を集中的に描くことで正気を保っていたのだと思います。将来に対する不安感を少女の表情から感じられるように、目と口の表現について熟考しました。これからも人間の精神的脆さと強さを表現していきたいです。

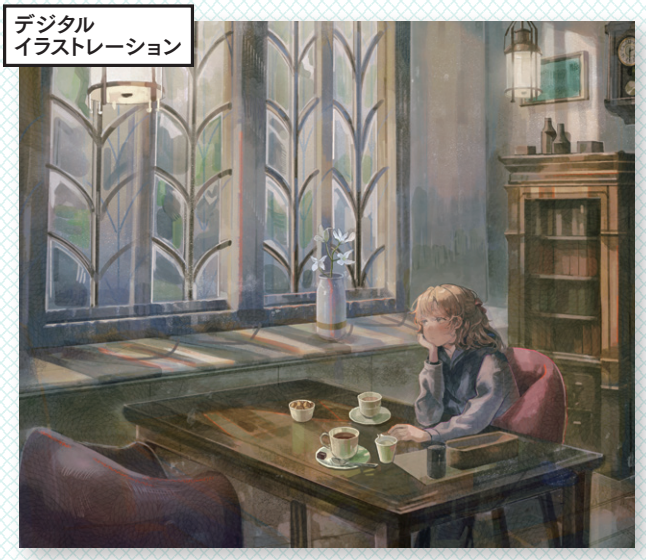
ピックアップ［学びの特徴］





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

□ 造形演習　□ プロジェクト演習
□ 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

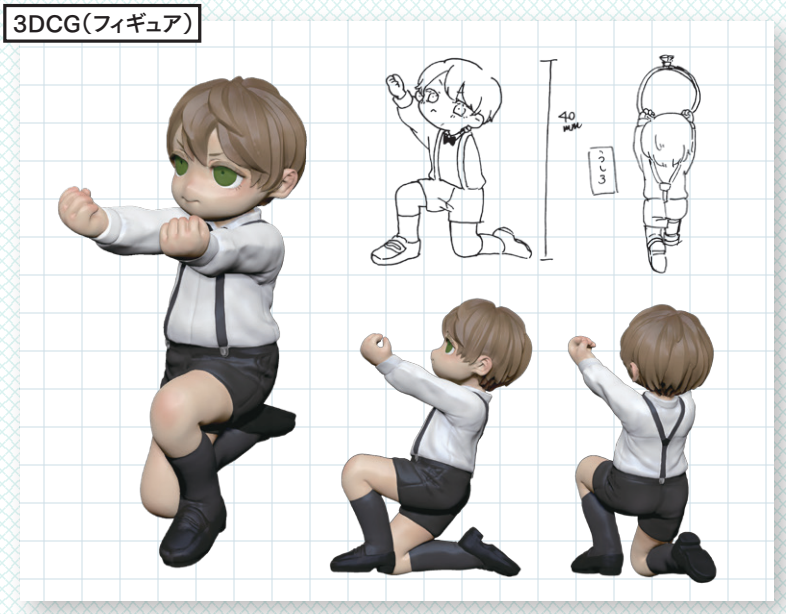
クリエイターに必要不可欠な描画とデザインの基礎を学びます。デッサン・色彩、デジタルイラストやアナログ表現、構図などの「描写力・表現力」、DTP基礎やイラストとデザイン演習、Webデザインなどの「デザイン力」、デザイン史や色彩論といった「専門知識」、美術デザイン学外演習やインターナショナルアートフェア見学体験などの「実践力」を身につけます。

- 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。

- シルクスクリーン
- アニメーションLive2D
- キャラクターデザイン
- 表現演習(背景と構図)
- 3DCG(フィギュア)
- 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

ピックアップ［学びの特徴］



イラストレーションと
広告キャンペーン





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。

- 展覧会の企画と運営
- アートフェアと連動企画
- 広告論
- メディア論
- デザインマネジメント論
- イラストレーションとメディア展開
- 特殊講義 プロデュース・アート
- キャリアデザイン

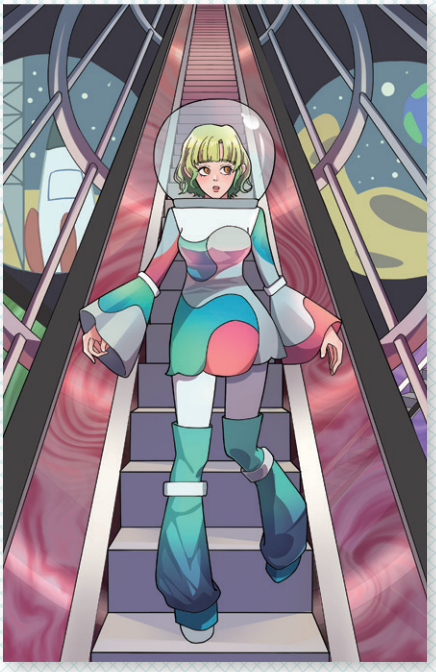
卒業制作展













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。

論文（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

シルクスクリーン

メディア展開

自分の「好き」を磨いて、



※掲載作品は在学中の本人の作品です。

MESSAGE 01 〉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 02 〉株式会社クラックス



大人も子どもも幸せになるアイテムを創り出したい。

牧 優奈

小学生の頃からマスコットキャラクターを描くことが大好きで、自分のデザインで人々を笑顔にしたいという想いから内定先を志望。元々求人が少ない業界で、1社のみのエントリーだったため、慣れない面接には苦労しました。ですが、大村先生や寺田先生、そしてあきやま先生による手厚いサポートのおかげで内定を獲得できました。インターンシップや学内企業説明会での就職活動に必要な体験や対策もとても役立ちました。就職先では、アナログからデジタル、3Dに至るデザインスキルとグッズ制作の経験と知識を活かしたいです。



※掲載作品は在学中の本人の作品です。

夢をつかんだ卒業生たち

MESSAGE 03 〉現代アート作家

本学で可能性が広がり 国内外で高い評価を得る 現代アート作家になった。



こうす系（KOOSUK）

美術史の授業で現代アートまでの流れを学び、課外授業で草間彌生さんの個展を拝見し、その世界観に魅了されて現代アート作家に。現在はプライマリーギャラリーを通して国内外のアートフェアや百貨店、ART FAIR TOKYOなどで作品を出展し、アートプロジェクトのディレクションや地域活性化のウォールアートなどを手掛けています。コースの枠を超えた先生の指導などで築き上げた作風や、授業や先生方の紹介が元となっている仕事の人脈は、本学でなければ得られなかったもの。大阪成蹊大学は私に大きな可能性を与えてくれた場所です。



「CANDY RACING」



※掲載作品は在学中の本人の作品です。

MESSAGE 04 〉大阪府 私立高校

多様な表現や思い、 幅広い美術のあり方を 教育現場で伝えたい。



平木 佑奈

本コースで学んだ専門的な知識や技術を生徒により深く伝えたいと考え就職活動を始めました。就職先ではデジタルアートに力を入れているため、IllustratorやPhotoshopの資格を大学で取得できたのは内定獲得に役立ったと感じます。教員採用試験に向けての面接対策講座に参加し、話し方や声の大きさなど面接のスキルをていねいに教わったおかげで、本番では落ち着いて話すことができました。これからは、大阪成蹊大学で学んだ「表現方法や作品に込める思いは多様で、各々の良さがある」という考えのもと、生徒の個性を伸ばしていきたいと思います。

MESSAGE 05 〉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

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。

PICK UP

01 舞台衣装の制作



演者の魅力を十二分に引き立てる
機能的で美しい舞台衣装制作を学ぶ。

舞台衣装制作の知識、技術を学ぶ以外に実践型プログラムも取り入れた授業を展開します。舞台上で必要とされる動きに対して、機能的で着装時にも美しく見せる手法や、演者の動きを理解し、採寸・パターン・仮縫い・修正・縫製まで幅広く学べます。



教員メッセージ

アウトプットを通じて
自己の確立と創造性を磨きましょう。

不透明な社会の中で生きるには、自己の確立と創造性が大切な素養になります。それらを養う上で大切なことは、各々が課題に対して問いを立て、自分の作品や言葉でアウトプットすること。真剣に制作に向き合い、個人またはチームで取り組む中で、発想力と想像力は確実に向上していきます。

川上 須賀代
准教授

コース主任

□ 専門基礎演習　□ 専門基幹演習
□ 専門研究　□ 卒業研究・制作

竹野内豊、山田孝之W主演の『唄う六人の女』(2023)衣装デザイン、制作(洋装)を担当。数々の演劇舞台やコンサート衣装等を手掛け、自身のブランド「sugayo」を立ち上げ全国展開を行う。



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

コスチュームが必要とされる舞台やステージに対する企画を考えることからスタートします。さらに、舞台衣装制作の知識を身につけ、コスチュームの構造を理解し、デザイン制作へと進みます。



2 採寸・パターン作成・テキスタイル作成

デザインに対してモデルの採寸、その後パターンメイキングを行います。3Dファッションモデリングも使用し、アバターに着装させ、動いた際のシルエットをチェックします。



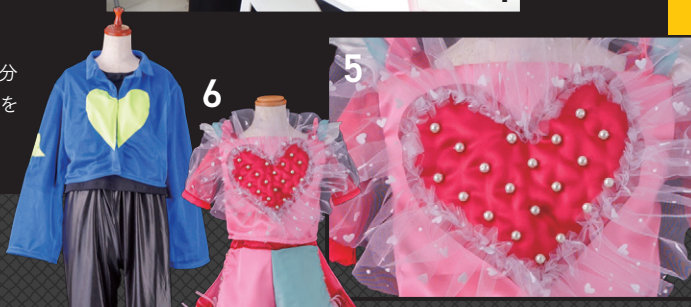
3 仮縫い・フィッティング

モデルに合わせて衣装を着せつけてシルエットをチェックします。同時に機能性が含まれているか動きもチェックします。



4 パターン修正

仮縫い・フィッティングで修正箇所をパターン修正します。立体→平面パターンにします。



5 裁断・縫製

ファッションにとって重要なテキスタイル（素材）選択に進みます。自分のイメージに合った副資材を制作し、オリジナリティを高めます。生地をパターンに合わせて裁断し、縫製する作業を行います。

6 最終衣装チェック

出来上がった衣装をモデルに着装し、最終シルエットおよび動きをチェックします。



7 着装

縫いあげるだけでなく、アクセサリーやアイテムのコーディネート、メイクを完了して服が完成します。完成した服は、実際にモデルが着用し、プレゼンテーションを行います。また、展示パネルやテキスタイルブックの展示もあわせて行います。



8 完成・ステージ

最終段階では、照明や音響、ストーリーなどを確認し、修正を繰り返しながら完成へと結びつけます。バレエ、ダンス、演劇、舞台、音楽ライブや映画などの衣装を制作するコスチュームデザイナーの醍醐味は、なんといってもステージなどで発表したあとの「感動」です。多くのスタッフと作り上げた作品は何物にも代え難いものです。

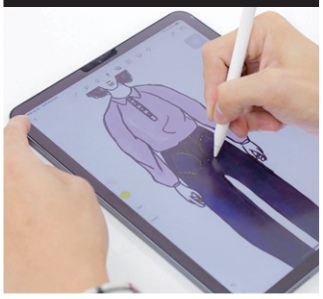
PICK UP

02 ブランドの製品づくり

ブランド立ち上げに必要な、ブランディングやマーケティング、ターゲットの絞り込み、流通・販売・広報などのスキルを学び、ブランドブックを制作します。授業での学びを活かし、在学中に自身のブランドを立ち上げ、製品を制作・販売する学生も登場。タイプの異なる2ブランドをご紹介します。

CASE 01 ゼロからオリジナルの服を作成

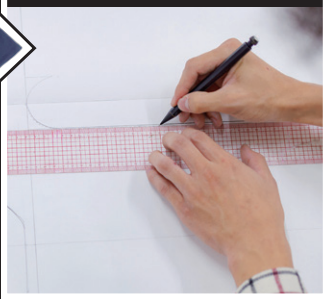
STEP 1 デザイン画作成



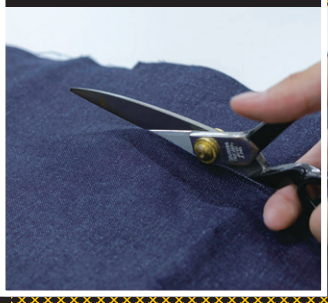
STEP 2 生地選び&付属選び



STEP 3 パターン



STEP 4 裁断



STEP 5 縫製



STEP 6 タグを取り付ける





STEP 7 完成



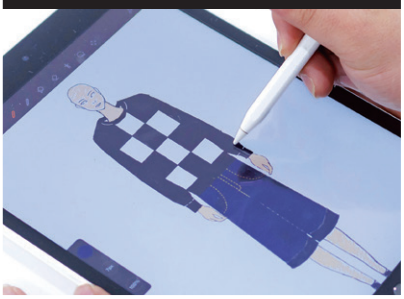
梶屋 壮希
Soki Kajiya

先生の助言をきっかけに 世界観重視のブランドを発信

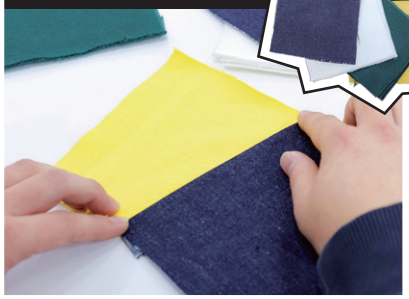
「起業するなら学生のうちに」という先生の言葉に背中を押され、2024年に「PULUMU（プラム）」を設立。「シンプルから抜け出せない人たちに向け、10%からの挑戦」をコンセプトに、ちょっと尖った定番アイテムを発信しています。プロモーションや販売はSNSで。売れずに悩むこともありましたが、最初のお客様がリピーターになってくださり自信が持てました。デザイナーとして海外で活躍できるよう頑張ります！

CASE 02 リユースで業界に一石を投じる

STEP 1
原画作成
（リメイク+パッチワーク）



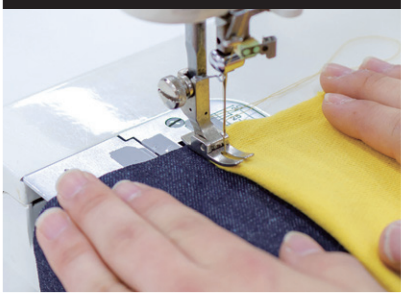
STEP 2
生地選び



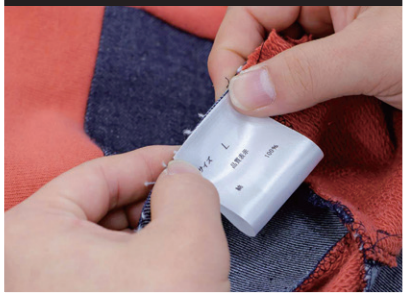
STEP 3
裁断



STEP 4
縫製



STEP 5
タグを取り付ける



STEP 6
仕上がり確認





STEP 7 完成

中田 将馬
Shoma Nakata



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。



3rd Grade Exhibition 2024

「蘇生」をテーマに挑む3年生展。
赤×黒で命の躍動を表現する。

学習の成果を社会に発表する機会でもある3年生展。今年度は「赤と黒を基調とし、グローバル現象に寄り添いながら、自分たちにとっての『蘇生』を多様に表現する」というテーマで衣装制作に取り組みました。植物など自然の生命力を黒、人間の感情や記憶などの生命力を赤、蘇生後の生命力の強さを赤黒MIXとイメージし、生地の8割をサテンに限定するという制約の中で作品づくりを敢行。制作過程のすべてでリサイクルの概念を取り入れ、「グローバル現象に寄りそう」も体現しています。「蘇生」という非日常的な言葉を解釈し作品に昇華するために創造性・協調性・スキルなどを総動員する過程すべてが得難い学びとなります。




YURI NAKAGAWA
JUNYA SHIMIZU
RYUNOSUKE TANAKA
MOMONA KAKUTA
YUZUNA MOTOHASHI
YUME YAMAHARA
KOTONE DOKE
UTA SHIRAISHI
MIYU KAWASAKI
MASAKI FUNO
HONOKA TAKAHASHI
CHIHIRO ICHIJIMA
KANO SHIGEMORI

FASHION AND COSTUME DESIGN × REPUBLIC OF THE PHILIPPINES



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 リサーチ＆国内学修（2年次8月〜）

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 研修実施（ファッションショー本番・現地調査）（3年次2月）

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 学修成果の可視化（帰国後）

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。

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。

FASHION AND COSTUME DESIGN

MESSAGE

01 柴田 真緒



服をつくる意味と深く向き合い、自分の価値観が広がった！

フィリピンのショーに向け学ぶことで、「何のために、誰のために」と、服をつくる意味と深く向き合うことができました。自分の価値観や考え方が広がるこうした経験ができるのは大阪成蹊大学ならではの魅力だと感じています。フィリピンで子どもたちと対面し、服を渡すと泣くほど喜んでくれて。それを着てショーで歩いている姿を見たら、私も涙が出るほど感動しました。

02 末久 摘樹



ドレス縫製という夢に向け、直実に一歩を踏み出せた！

将来の夢はドレスの縫製職。今回初めてのドレスの制作には期待と不安がありました。学んだことをフルに活用し、先生に何度も相談しながらパターンを完成できた時は感動！ 黒と赤のサテンを基調に、後ろを向いて腰に手を当てた時にハートが現れるデザインに仕上げました。実際に着て喜んでもらえた姿に感無量！ 何度も直して納得がいくまでやり通せてよかったです。

03 前田 珠希



子どもの夢を応援する体験を通し海外で働く夢を追いかけたい！

オンラインで対面した子どもたちが笑顔でデザインを伝えるのを見て、ショーを通して夢を追える子が増えるよう力を尽くそうと思いました。担当する子が希望するたくさんのハートと、チームのテーマ“クール”との融合に苦労しましたが、黒のパンツをくり抜き、赤のハートを見せる手法で両立に成功しました。作品は言葉の壁を越えることや、仲間との絆の大切さを学びました。

卒業制作

GRADUATION WORKS 2024



YUKA IKEDA

YUNA HIMURO

CHU PEILUN

AMI ARAI

MEI UENO

HARUKA HATTORI

YUKA TAKEHARA

HARUKA MORITA



「好き」から向上した知識と技術、そしてつかんだパタンナーの内定。

デザイン画をもとに、服づくりの設計図（パターン）を描くパタンナー。
狭き門とされるパタンナーに内定した石井愛珠さんに、
職種への想いと授業を通しての成長をお聞きしました。

STUDENT INTERVIEW

石井 愛珠

Manami Ishii



01

企画の中に盛り込む 自分の「好き」なものへの想い

小学生の頃から、縫い物とファッションが好きでした。マスコットサイズの小さな服を自分で考えて縫ったり、中学校の入学祝いにミシンを買ってもらったりするほど。「好きなものを形にしたい」。その想いから、平面のデザインを立体的な服へとつくり上げるパタンナーに憧れるように。このシャツも私が好きな白菜に着想を得て、胸元の模様をデザインしました。また、ブランドのコンセプトやテーマ、着てもらいたい年齢層も意識してつくりました。

幅広い分野を学びながらも 専門性を深めていく

1年次はデッサンや一般教養の授業が中心。2年次には専門的な授業も増えてきました。後期には企画をもとに初めてデザイン画を描き、パターンを引いて衣装をつくりました。専門学校は学べるものが一つの分野に絞られがちですが、本学ではデザイン・パターンメイキング・縫製・テキスタイルデザインなど幅広く学ぶことができます。そのおかげで職種に縛られることなく、将来の選択肢を幅広く持つことができました。

02





03

パターンメイキングを 繰り返し 就職試験の自信に

パターンメイキングは、週に1回ほど特別課題をいただくなど、先生から特に力を入れてご指導いただきました。サイズ展開がしやすいように、直線をきれいに引くことや濃い線と薄い線の区別をはっきりさせることなど、線の引き方一つとっても細かくご指導いただいたことは自分の身になったと思います。就職試験に対しても、何回もデザイン画からパターンを引く練習をしたことで自信を持って実技試験に臨めました。

衣服に込められた ストーリーを伝える パタンナーへ

1・2年次の学修成果を発表する3年生展や、フィリピンでの子どもたちのファッションショーなど、4年間でいくつもの作品を制作してきました。特に初めてデザインから考えた写真の作品は思い出深いものです。作品づくりを通して、一つひとつの衣服には、ストーリーがあることを学びました。デザイナーの考えや、衣服に関わる人の想いを汲み取り、それを伝えられるパタンナーにこれからなっていきたいと思います。

04



Teacher's message



Sugayo Kawakami

パタンナーとして成長を続け、後輩たちの希望に

パタンナーとして就職する方の多くは、毎日パターンを引いてきた専門学生。4年制大学からの内定は全国的にも珍しいことです。内定をつかみ取れたのは石井さんの発想力、縫製技術、デザイナーの意図を汲み取る傾聴力・読解力が優れていたからでしょう。本学ではデザインだけ、パターンだけ、でなく広く深く教えてきましたが、石井さんは課題をこなすごとに、それらさまざまな面で成長していったように思います。これからさらに成長し、パタンナーをめざす後輩たちの希望となってほしいと思います。



Manami Ishii

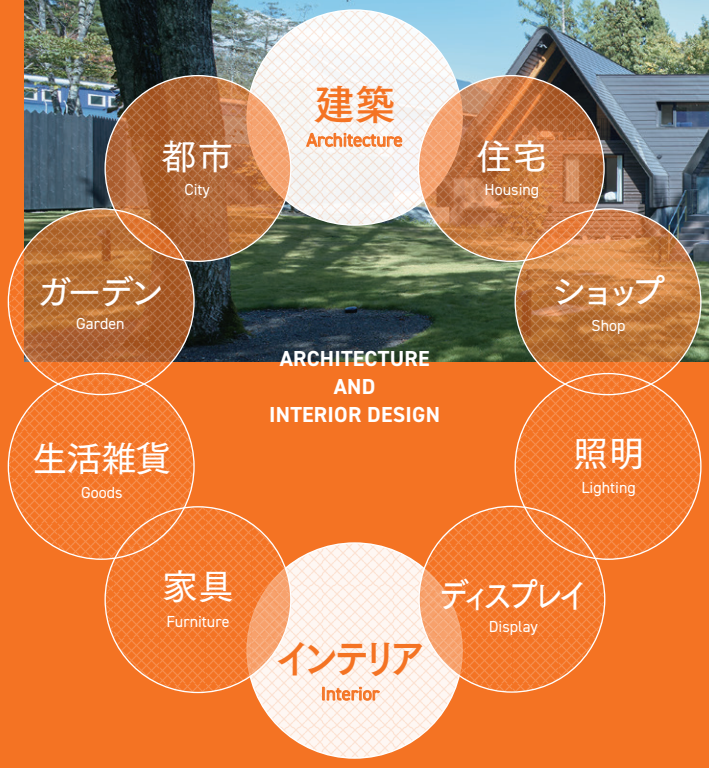
主な就職先一覧

■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

NEW 建築・インテリア デザインコース







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。

建築・インテリア
デザインコース
Webサイトはこちら







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。

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

ARCHITECTURE

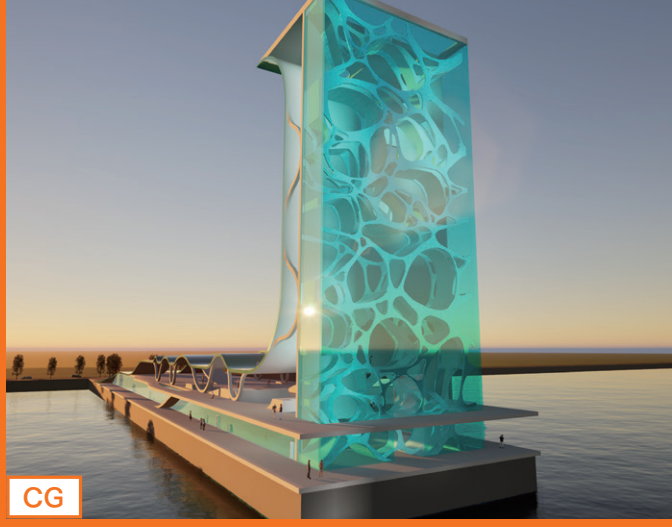

施設デザイン


住宅デザイン

2026年4月 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

建築から製品まで、あなたのアイデアが形になる。


セルフビルド


CG

POINT 一級建築士受験資格が取得可能！

インテリア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。

取得できる資格

- ■ 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

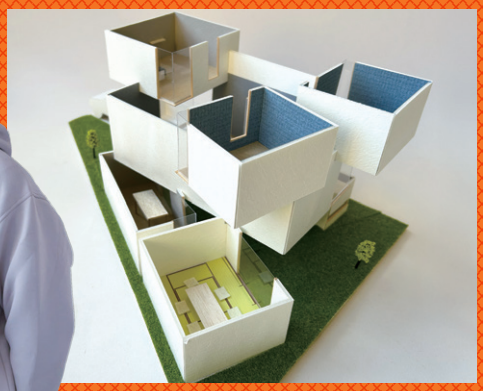
※1 所定科目の単位修得が必要です。
※2 実務経験が必要です。

INTERVIEW

インテリアやプロダクトに加え、建築での学びを将来の糧にしたい。

髙井 嘉人





小さい頃からものづくりが好きで、木工と建築の両方を学びたいと思い、本コースへの進学を決意。施設や住宅などの模型を制作する建築の授業では、データではわからない内装の雰囲気や建物のスケール感をリアルに感じることができました。インテリアやプロダクトだけでなく、建築の知識も身につけることで、デザインの幅が広がっています。造形ファクトリーで磨いた木工の技術と授業で学んだ建築の知識を、将来に活かしたいです。

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

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 × PRODUCT



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。

セルフビルドハウス

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。



茶室づくり



ANALOG × ARCHITECTURE

DIGITAL × PRODUCT



3Dプリンタ

インテリア・プロダクトの分野では、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

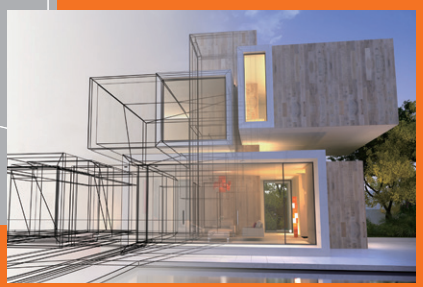
の両輪で学ぶ

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

サステナブル × ボタニカル

SUSTAINABLE DESIGN × BOTANICAL DESIGN



シンガポール研修

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 ボタニカルデザインを授業で展開

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。

シンガポールデザインウィークで 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、制作を行います。会場には一般客のほか、プロのデザイナーも来場。作品を英語でプレゼンテーションし、営業販売することでプロとしての実務を体験します。







トマス・ヘザウィック設計の The Hive



サステナブルデザイン

卒業生の作品を 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。













3年生展

グランフロント大阪にて 3年生展を開催！

グランフロント大阪にあるミラタップ大阪ショールームにて、3年生展を開催。これまで学んできた専門分野の集大成を発表する企画展で、スペースデザインを中心としたインテリア系、雑貨や家具のデザインを中心としたプロダクト系ともに力作が並びました。特に多かったのは、SDGsを意識した作品。本コースで取り組んでいる「サステナブルデザイン」などの学びが活かされています。



01 照明



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。

作品：安藤 照琉

02 ショップインテリア



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。

作品：原田 ましろ

さまざまなジャンルから学べる、選べる。
進化してさらに広がる領域。

学びの数だけ面白さが広がります！
建築から生活雑貨までコースで学べる範囲は、想像以上の広さです。
学びながら自分に合っている分野を選び、そこからプロとして通用するテクニックを身につけます。

05 生活雑貨



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。

作品：石井 幸絵

06 家具



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。

作品：奥川 彩乃

03 ディスプレイ



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。 作品：井上 大夢

04 住宅



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。 作品：川辺 茜

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。



07 建築 PICK UP!



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

特別講師

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。

対象授業 ｜ 【ディスプレイ】【屋外施設】

授業紹介

造形芸術専門基礎演習1「グリーンポット」

1年生前期には、さっそく観葉植物の鉢を覆うグリーンポットをつくります。基礎造形の自由な発想を活かして、植物の魅力を引き立て生活に変化と彩りを与えるプロダクト制作です。











1

子どもと一緒に“成長”するオリジナル本棚が、ふるさと納税の返礼品として製品化

産学連携授業で3年の髙田恭加さんが手掛けた「ファースト本棚」は、スタッキングして目線に合う高さに変えることで、成長とともに使い続けられます。舐めても安心な三河材（ヒノキ）でつくられ、倒れにくい設計など、安全面にも十分配慮。職人のハンドメイドによりデザインや色を選んだり文字を入れたりできるため、世界でその子だけのオリジナル本棚が完成します。この商品は愛知県ふるさと納税の返礼品として販売されます。

COLLABORATION 産官学連携

地域や企業と連携した、実践力が身につく授業を展開

2



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2024」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21名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2024」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。



コンペティション

COMPETITION

全国規模のコンペティションに次々と入賞・受賞

本コースでは毎年学生がさまざまな賞に作品を出展し、見事な成績を収めています。

3 「第55回 毎日・DAS学生デザイン賞 大学生の部『金の卵賞』」にて「プロダクト部門賞」を受賞

2024年の卒業生、小松未来さんが在学中に制作・応募した作品「Lumiea」が、「第55回毎日・DAS学生デザイン賞 大学生の部『金の卵賞』」において、「プロダクト部門賞」を受賞しました。破棄という概念を持たない「空気」をサステナブルな素材として捉えたシャンデリアを提案。吊り下げ方によって見た目が変化するデザインや軽量ならではの気軽さ、素材の安全性が高く評価されました。





「Lumiea」小松 未来

4 「第28回エンチョーDIYグランプリ」で「DIY一般部門プロダクトデザイン賞優秀賞」を受賞



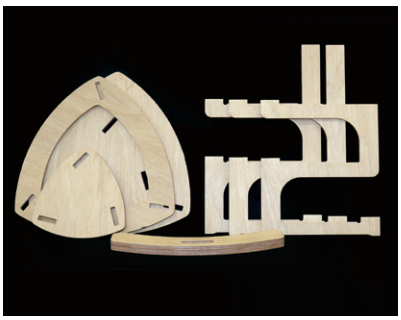
「kitchen stool」原田 ましろ



原田ましろさんが2年次に制作した「kitchen stool」が「第28回エンチョーDIYグランプリ」において「DIY一般部門プロダクトデザイン賞優秀賞」を受賞しました。この作品は、家事負担を軽減するために、キッチンで気軽に座れる腰掛けとして使用できるようにデザイン。角材を組み上げたフレームのシルエットや編み込んだ座面の湾曲構造が特徴的で、特に座面の湾曲部分の接着や身体に触れる部分の仕上げにこだわり、使いやすさと美しさを両立させました。

5 「第7回全国合板1枚・作品コンペ」でグランプリ（林野庁長官賞）を受賞

国産合板を1枚使用し、その可能性と魅力を引き出す作品が集う「全国合板1枚・作品コンペ」において、2年生の村井翔吾さんの足置き、荷物置き、座面、背もたれを一体化させた椅子、「trekantet stol」がグランプリ（林野庁長官賞）を受賞しました。合板の割れにくい特性を活かしたS字型の形状を3方向に向けて組み合わせ、座る位置や姿勢を自由に選べる柔らかな座り心地を実現。また、組み立て式の設計と造形美の高さも評価されました。

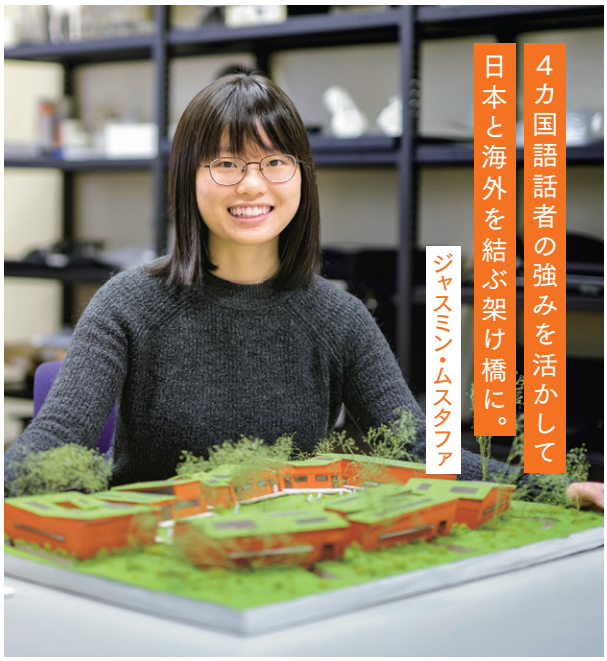




「trekantet stol」村井 翔吾

「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



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。
ジャスミン・ムスタファ



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 〉株式会社カッシーナ・イクスシー



「U-dual」
「2022年度グッドデザイン・ニューホープ賞（物のデザイン カテゴリー）」で入選

現在、特注担当として、お客様の空間に最適な家具の設計を担当しています。特注家具は毎回異なる構造や製作方法に取り組むことが求められ、毎日新しい学びがあります。納品時に実際の空間とお客様の反応を直接見ることができる瞬間は大きな達成感を実感。作品の一部を外注し、図面を描いて工場の方と製作方法を相談しながら進めた3年生展での経験は、現在の実務に直結しており、とても役立っています。本学は私にとって、知識を得るだけでなく、自分のアイデアを形にして「ものづくりの面白さに出会えた場」でした。



高度なスキルが求められる
プロダクトの設計には
実践的な学びが役立っている。
小松 未来

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

ディスプレイ・インテリア
- 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

※インテリア・プロダクトデザインコース実績

幅広い技術を磨き、夢をつかんだ 先輩たち

MESSAGE 03 〉株式会社スペース



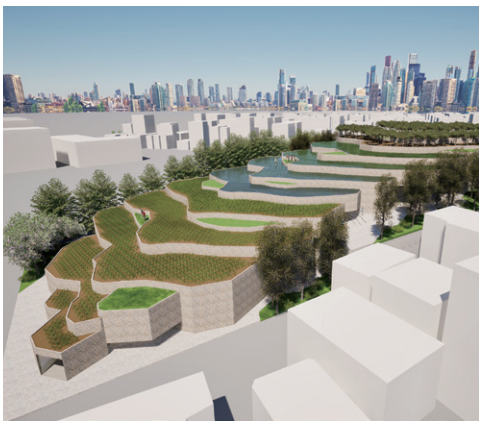
インテリアからプロダクトに至る学びを「商空間」のプロデュースに活かしたい。

原田 ましろ



顧客対応からデザイン、施工管理まで一貫して商空間のプロデュースができる点に魅力を感じて就職先を志望。インターンシップを経て第一志望を就職先に定め、「専門の学び」「アナログとデジタル」「実物制作」「サービス・クライアント」の4項目を通じて、本学で学んだ実践力をアピール。エントリーシートの添削や面接練習など、就職部のサポートも助けになりました。インテリアからプロダクトまで幅広い分野でのデザイン力と授業外で培った広い視野、提案力は必ず活かせると思います。

MESSAGE 04 〉阪神園芸株式会社



室内空間や建築、デザインのスキルを造園や剪定にも活かしていきたい。

金丸 将人



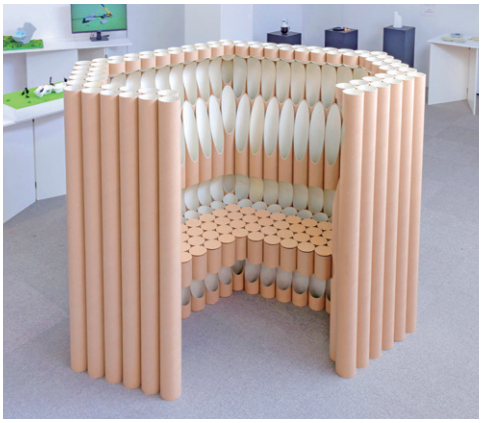
2年次のインターンシップで日本庭園の手入れ作業を体験し、自然を扱う楽しさに興味を深めたことから志望する会社を決定。ポートフォリオ制作に苦心しましたが、先生方や就職部の支えがあり内定を獲得できました。本学に入学するまで建築やインテリアに関する知識は持っていませんでしたが、色彩やデッサン、図面の描き方、CADの使い方を授業でしっかり身につけました。本学で学んだ内装のレイアウトや建築の見せ方、デザインのスキルを、造園や植物の剪定にも活かしたいです。

MESSAGE 05 〉日本ステージ株式会社



ライブやフェスを“デザイン”することで音楽業界を支える人材になりたい。

青木 太陽



バンドのライブやフェスが大好きで、好きなアーティストのライブも手掛けていることから就職先を志望。ポートフォリオ制作で苦労しましたが、家具のデザインだけでなく実際に制作した実績や授業外での活動や音楽活動の趣味をアピールしました。少人数制なので教授が一人ずつに的確で具体的なアドバイスをしてくださるのも魅力です。デザインのスキルをはじめ、IllustratorやPhotoshop、CADの資格を活かし、憧れのアーティストたちを支え、業界の力になりたいと考えています。

※掲載作品は在学中の本人の作品です。

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

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

NEW

09 レーザー加工室

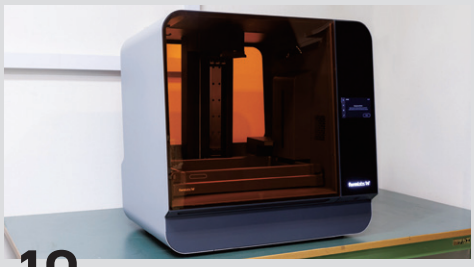
大型レーザー彫刻機を使用し、アクリル板、ゴムなどの切断と彫刻を行うことができます。

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。



10



11

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

将来を担う高校生・中学生の作品を公募

第15回 大阪成蹊 全国アート&デザイン コンペティション開催

今年も未来に活躍する人材発見を目的として「第15回 大阪成蹊全国アート&デザインコンペティション」を開催します。

テーマ：YOU

作品募集期間
2025年 9月1日(月)～10月2日(木)

高校生の部受賞項目

文部科学大臣賞 ／1点…賞状・トロフィー・賞金20万円

□大阪成蹊大学芸術学部 入学特別待遇生※
入学金免除、及び4年間の学費(授業料・教育充実費)を全額免除する。
※本学芸術学部を受験し、合格した者(入試年度は問わない)

大阪府知事賞 **大阪市長賞** ／各1点…賞状・トロフィー・賞金10万円

毎日新聞社賞 ／1点…賞状・トロフィー・賞金5万円　ほか

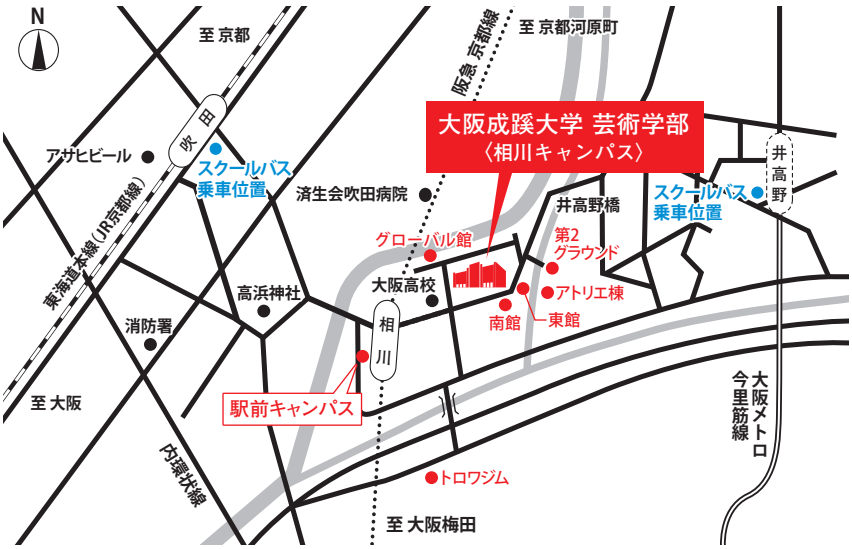
各賞にも、大阪成蹊大学芸術学部 入学特別待遇生の制度があります。
詳細はWebページをご確認ください。

主催：学校法人大阪成蹊学園

大阪成蹊全国アート＆デザインコンペティションのWebページはこちら
各賞の内容など詳細も掲載しております。



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5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5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 西改札口を出て徒歩約2分

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
ANIMATION AND CHARACTER DESIGN
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（広報統括本部）
https://univ.osaka-seikei.jp

発行 2025年4月1日

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