

# SEIAN UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

SCHOOL GUIDE 2014 成安造形大学 大学案内 2014





いつも顔を合わせるから、自然と距離が近くなる。  
気づけば仲間になっている。これ、小さな大学のいいところ。



先生とは話しにくい? そんなこと、ここではありえない。  
いろんなことを相談できて、なんだか安心できる。





スペース、道具、雰囲気…。やりたいことに打ち込むためのすべてが揃っている。毎日、充実した時間が流れている。



ひとりではできないこと、分からないことがあっても大丈夫。すぐそばに支えてくれる先生や専門スタッフがいるから、心強い。



これが、成安造形大学。

のびのびと、自由に、自分らしく過ごせる居場所。

豊かな自然と恵まれた教育環境のもと、

めざす未来へ向けて、感性と個性を磨く4年間がある。

京都成安学園 校訓 | 学祖のことば

## 「誠と熱」

「誠と熱」とは、学祖・瀬尾千カが強い信念と行動力で人生を切り拓いた自らへの証であると同時に、真摯さを失わず、弱者への想いを抱き続けるという誓いの言葉である。

さらにこの言葉は、成安に集う者たちの心をひとつにする学園の訓でありながら、それぞれの人生の長きを、正しく強く生きぬく力を授けてくれる。

そしてその力こそが、学園のみならず広く社会を豊かにするのだと。

## CONTENTS

6	成安パーソナルプログラム(SPP)
20	総合領域 デザインプロデュースコース
24	イラストレーション領域 イラストレーションコース
28	美術領域 日本画コース 洋画コース 現代アートコース
34	メディアデザイン領域 写真コース グラフィックデザインコース アニメーション・CGコース 映像・放送コース
40	空間デザイン領域 コスチュームデザインコース プロダクトデザインコース 住環境デザインコース
46	共通科目
48	教員紹介
50	地域連携推進センター
54	附属近江学研究所
56	附属芸術文化研究所
58	キャンパスが美術館
64	カフェテリア「結」紀伊國屋
66	キャンパスマップ、施設紹介
68	キャンパスライフ、学長あいさつ、 開学20周年について
70	基本理念、沿革
72	アクセス、オープンキャンパス・ 学費について

# 成安だから、できること。

## —独自の学びのかたち「成安パーソナルプログラム(SPP)」—

学生のみなさんが「なりたい自分」や「進みたい道」を実現するために。

成安では、学生一人ひとりを個別で支援していく、「成安パーソナルプログラム(SPP)」を実施しています。

入学から卒業まで、学習面、進路指導面、双方にわたって全力でサポートすることを約束します。

### What's SPP?

point

# 1

#### 「個別」にこだわる。

学生一人ひとりにしっかりと向き合えるのは  
少人数教育ならではの。適性や希望に合わせて、  
ていねいな指導を行います。

point

# 2

#### 「導入」で伸ばす。

1年次を中心に、充実した導入教育を用意。授業  
を通して、社会人に必要な基礎力が着実に身  
につくように工夫しています。

point

# 3

#### 「専門」を鍛える。

専門分野を自由に選んで学べるカリキュラムと、  
思う存分制作に打ち込める環境を用意。自分の  
“専門性”をとことん追求できます。

point

# 4

#### 「進路」と向き合う。

1年次からキャリアサポートを実施。将来の目標に  
向かって、必要な力を積み重ねながら着実に  
進むことができます。

すべて個別対応

導入教育

専門教育

進路支援



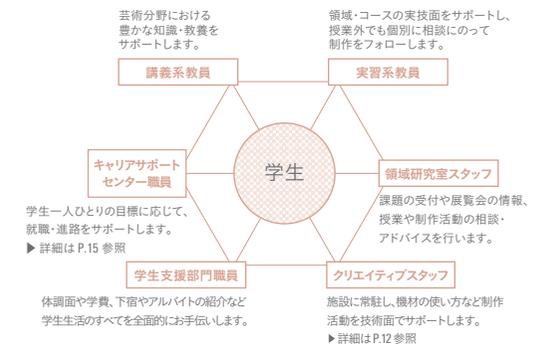
# 1

## 「個別」にこだわる。

少人数制だからできる  
個別指導で授業や進路、  
生活面までサポート。

教員と学生の距離が近いのが成安の特徴です。だから、学生一人ひとりに  
しっかりと応えることができます。教員や各職員・スタッフ全員がサポート  
フォーメーションを組み、授業や制作活動、進路の相談、学生生活のアド  
バイスまで、ていねいに対応しています。

すべての教職員が個別対応する  
サポート体制





# 2

## 「導入」で伸ばす。

「導入教育」を通じて  
社会で活躍できる力を養う。

デザイナーやアーティストとして活動するには、専門分野のスキルだけでなく、コミュニケーション力や協調性など、社会人としての基礎力も必要となります。成安では、1年次から導入教育を充実させ、社会に出る前に求められている基礎力が身につくようになっています。

成安の導入教育で伸ばしていくこと

- ☑ 主体性
- ☑ 実行力
- ☑ 計画力
- ☑ 創造力
- ☑ 発信力 など

日々の制作活動に反映され、  
4年間を有意義なものに。

↓  
企業・社会で活躍できる人材へ

## 「導入教育」を実現する 充実のカリキュラム内容

教養科目や実習、専門科目のそれぞれに導入教育としてふさわしい科目を用意。あらゆる場面で社会人基礎力を身につけ、高めていけるカリキュラムとしています。

### 教養科目からの 導入教育

学部共通科目(教養授業)の中に導入教育としておすすめ科目を用意。1年次に限らず、いつでも必要と思ったときに選択履修できます。

#### 考える

学びの技術、自分発見

#### 書く

レポートの組み立て方、文章講座

#### 話すこと・聞くこと

効果的な質問法、プレゼンテーション講座

#### コミュニケーション

ネットワークのコミュニケーション、グループワーク

#### その他

英語再入門

### 所属領域での 専門基礎教育

それぞれの所属領域では、2年次以降のコースで専門性を高めていくための準備として、専門導入授業を1年次に行います。

#### 総合領域

ことばによるコミュニケーション、プレゼンテーション

#### イラストレーション領域

描写基礎(モノクロ/色材入門)、シンボライズ、人体描写基礎、色彩

#### 美術領域

素描、絵画基礎、立体基礎、デザイン・工芸基礎、コース別課題

#### メディアデザイン領域

写真基礎、シンボライズ、映像基礎

#### 空間デザイン領域

布の立体造形、線・面・複合造形、ワンボードファニチャー、織・籠・紙・フェルトの表現

### ファウンデーション 実習での教育効果

NEW

1年次のファウンデーション実習では、モノづくりを通して、造形基礎力以外にも、前に踏み出す力や、考え抜く力が養えます。

#### 課題発見力・理解力

フィールドワークの中から自分の視点で着眼していく

#### 発想力・柔軟性

アイデアを展開・選択・判断し、カタチにまとめあげる

#### 傾聴力・状況把握力

目標に向けて協力するグループワーク

#### 発信力・プレゼンテーション力

自分の言葉でアイデアや作品を説明する

#### 主体性・実行力

造形の楽しさを知ることで、主体的に取り組む気持ちを養う

## TOPIC

### 採用試験や面接でも 社会人基礎力が重視されている。

どんな仕事でも、まるっきり人と関わらない仕事はなく、採用試験でも社会人としての基礎的な能力が重視される傾向にあります。そこで、授業を通して、1年次から少しずつ身につけていくことが大切です。

#### ■ Interview

社会人としての教養、マナーを身につけるために。

「社会人基礎力」の習得は、経済産業省が掲げる重要課題のひとつです。専門分野の授業での中間報告会や合評会、展覧会・上映会・ファッションショーなどを通じてそれは深く培われますが、本学では、より一般的な社会人としての教養やマナーを身につけ、卒業後のキャリアを幅広い視野で考える必要があると捉え、これまで「導入教育」の整備に注力してきました。入学から卒業まで学生の一人ひとりの力に合わせて手厚く指導し、ときには補習を行ってきめ細かくサポートしています。

芸術学部教授  
キャリアサポートセンター長 千速 敏男





# 3

## 「専門」を鍛える。

クリエイターとしての基礎や  
オリジナリティを高めるために。

2年次からは希望のコースに分かれ、専門分野を学びます。ただし、自分のコース以外にも、学びたいことを自由に学べるのが成安です。他の領域・コースの授業を通じて、さまざまなジャンルの表現を幅広く身につけることで、クリエイターとしての可能性を広げ、オリジナリティを高めます。また、領域やコースの変更にも柔軟に対応し、学生一人ひとりに合った学びで、より高度な専門性を追求します。

★ 独自の専門性をさわる

ゼミ研究(4年次)  
少人数ゼミ

領域専門教育(2・3年次)  
コース別カリキュラム

導入教育・専門基礎教育・  
ファウンデーション実習(1年次)

1年次

## ファウンデーション実習で 造形活動の本当の楽しさを知る。

ファウンデーションとは土台、基礎のこと。ファウンデーション実習では、さまざまな実技科目を通じて幅広い造形的基礎を学べます。一人ひとりの適性や経験度に対応しながら授業を進め、自然に造形の楽しさ・喜びを発見し、ものづくりの本質を体感することができます。

### 造形のファウンデーション実習

#### 〈描く〉

##### 造形基礎実技1

ex. ◎造形エレメント(点・線・面) ◎色彩  
◎形(形体・形態) ◎テクスチャー

#### 〈つくる〉

##### 造形基礎実技2

ex. ◎図法(アイソメなど) ◎素材・マテリアル  
◎工房体験(木工など)

#### 〈発想する〉

##### 造形基礎実技3

ex. ◎発想法 ◎取材術(スケッチ、写真)  
◎フィールドワーク ◎デザイン  
プロセスの理解

#### 〈総合する〉

##### 造形基礎実技4

ex. ◎身体性 ◎プレゼンテーション  
◎メディア性 ◎グループワーク

### PCのファウンデーション実習

#### 〈コンピュータ基礎〉

##### コンピュータ基礎実習1

ex. ◎ネットワーク・基本操作・画像処理

#### 〈DTP基礎〉

##### コンピュータ基礎実習2

ex. ◎Photoshop・Illustrator



### デッサンのファウンデーション実習

#### 〈デッサン基礎〉

##### デッサン実技1

ex. ◎形<基本形>をとる  
◎調子<光・陰影>をとる

#### 〈デッサン応用〉

##### デッサン実技2

ex. ◎量感や質感を表す  
◎モチーフをリアルに表す



2・3年次

## 専門性を高めていく

### 2年次からのコース別カリキュラム

ファウンデーション実習で幅広い造形基礎を身につけると、2年次からはそれぞれ希望のコースに分かれて、より専門的なカリキュラムを学んでいきます。

▶ 各領域の学びについてはP.20から紹介しています。



4年次

## 少人数制だからこそ実現できる、 一人ひとりに合わせた専門教育。

4年次にはゼミでさらに専門分野を追求します。少人数制なので、教員が学生の成長をきめ細かく把握することができ、一人ひとりに合った指導が行えます。

### 〈少人数ゼミのいいところ〉

- ・教員が学生一人ひとりにかける時間が多い。
- ・発言しやすい雰囲気になる。
- ・授業外のことも相談しやすい。
- ・個別に指導してもらえる。
- ・のびのびと制作活動ができる。

# 3 「専門」を鍛える。

## 専門分野の活動に打ち込めるよう

### サポート体制が充実。

成安では、教員も各スタッフもひとつになって学生一人ひとりをさまざまな面から支え導いています。特に技術面では、各専門分野に通じたクリエイティブスタッフを揃え、最新の設備や機器を完備。思う存分、研究・制作活動に打ち込める、理想的な環境を整えています。

## 制作をサポートするクリエイティブスタッフ

本学にはさまざまな分野に特化した専門スタッフが各施設に常駐しています。そのスタッフを一部ご紹介します。

### 「最新のメディア機材を使って制作ができます。」

情報メディアセンター / 林 美貴子

情報メディアセンターでは、デジタルカメラや照明機材、音響機材など最新のメディア機材を揃えています。なので、高価なカメラや機材を買わなくても大丈夫。各分野の専門知識と技術を持ったスタッフが常駐していますので、技術的なサポートも万全です。また、写真・映像・グラフィック・サウンドなどの施設も管理して制作環境を整え、学生一人ひとりのニーズに応えています。



### 「安全管理から個別指導まで任せてください。」

鉄工ラボ / 信ヶ原 良和

彫刻作品やオブジェの制作、家具や照明器具、ロートアイアン、工芸雑貨、映像インスタレーションの装置づくりなど、さまざまな金属加工ができるのが鉄工ラボです。金属加工なんて難しそうと思うかもしれませんが、技術スタッフがサポートしますので、安全に使っていただけます。



### 「大型作品や専門的な技法にもぜひ挑戦を。」

版画ラボ / 但馬 麻衣

専門機器機材や特殊溶剤・危険物の取り扱いが必要な版画分野において木版画、銅版画、リトグラフ、シルクスクリーンといった多種の版画表現を求める学生に対し、常にスタッフが柔軟に対応できる体制を整えています。



### 「課題制作も自主制作もばっちりお手伝いします。」

造形ラボ / 佐野 耕平

木工、樹脂、塗装の作業を行う造形ラボでは、私たち専属の技術スタッフが常時待機して、学生の課題制作や自主制作をお手伝いします。学生だけでは使えない危険度の高い木工機械も、スタッフの指導があれば使用OK。難しい加工も行えるので、彫刻作品から木工家具や絵画用パネルの制作等、ものづくりの幅がぐんと広がります。



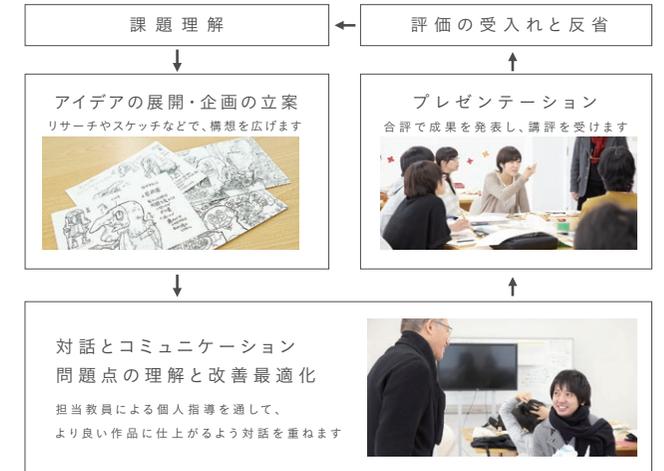
## TOPIC

### PDCAを繰り返して基礎力が養える。

実習では、課題の理解から計画、制作、発表、評価まで、さまざまな過程を経てひとつの課題を完成させます。計画(Plan)・実行(Do)・評価(Check)・改善(Action)のPDCAサイクルを繰り返すことで、理解力が深まって実践力が磨き上げられていくのです。



## 基礎力養成フロー



## TOPIC

### プロGRESS・ファイルで成長を確認できる。

学生自身が学んだ知識やスキルを書き込み、制作した作品の写真をもとめる「プロGRESS・ファイル」。入学してからの成長を記録することで自らの成果がよくわかり、現状を確認したり、次の目標をイメージするのに役立ちます。また、クリエイターとしての自分をアピールするカタログ「ポートフォリオ」は、このファイルをもとに作成。就職活動でも大きな力になります。

※プロGRESS・ファイルは実施していない領域もあります。

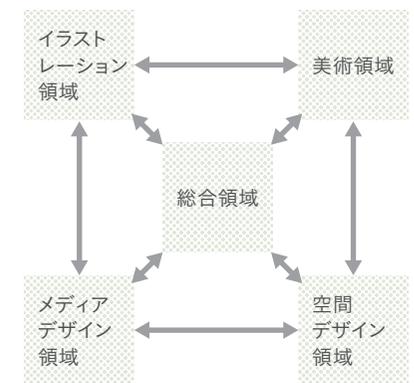


## TOPIC

### 領域を横断して学ぶことで自らの専門性をさらに追求できる。

2年次から、それぞれの希望のコースに分かれてカリキュラムを学んでいきますが、他領域の授業も自由に受けることが可能。さまざまなジャンルに触れることで造形の引き出しを増やし、自らの専門性をさらに追求することができます。

また、将来に向けた目標の変更などにより、転領域・転コースも行えます。





キャリアデザイン科目で学生たちに語りかける佐伯ナズ客員教授

# 4

## 「進路」と向き合う。

### 学生一人ひとりを深く理解する少人数制の成安だからできること。

少人数制の成安では、教員・スタッフが学生の顔と名前を覚えるほどアットホーム。一人ひとりの性格や思い、目指す進路まできちんと理解しているので、安心して指導を受けることができます。将来を見据えたキャリアサポートは、1年次から。一人ひとりの個性を活かし、4年間かけてそれぞれの進路へと導いています。

#### モノづくりは社会人としての能力も育む。

芸大卒業後の進路はクリエイターだけに留まりません。モノづくりを通して得られる企画力や発信力などは、社会人として大いに役に立つもの。さまざまな進路が待っています。

##### モノづくりで身につく力

- 提案する力
- 周りと協調して連携していく力
- 情報を集める力
- 企画を練り上げる力
- 発想を生み出す力
- 主体的に動いていく力

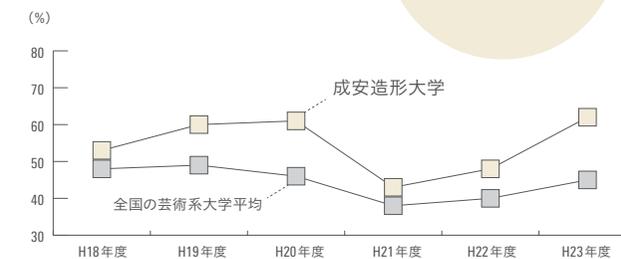
## 就職実績は 関西の芸大トップクラス。

成安では、1年次から「いかに4年間を有意義に過ごすか」という目標意識と将来へのビジョンを育み、実社会で通用する人材を育成。関西の芸大の中でも、常に高い実績を誇っています。

### 芸術大学の就職率比較

成安の\*就職率は、全国の芸術系大学平均を大きく上回っています。平成23年度では全国の芸術系大学平均は45%、成安造形大学は62%です。

\*就職率=内定者数÷卒業生数



## 高い就職率を維持するためのサポートときめ細かい個別指導。

1年次から4年次まで、体系的なキャリアサポートプログラムを組み、希望の進路につけるようサポートを徹底しています。また、キャリアサポートセンターでは学生一人ひとりの希望進路や企業、試験・面接の経過などを把握し、どのスタッフが担当してもフォローできるような連携を組んでいます。



#### CAREER SUPPORT 1

### 就活サポート講座

#### 就職活動直前の心強いアドバイスに。

3年次に課外講座(無料)を開講しています。企業研究の方法、エントリーシートの書き方、面接やグループディスカッションの実践講座、スーツ選びやメイク講座など、就職活動直前の実践的な内容となっています。

#### CAREER SUPPORT 3

### 進路決定を「専門家」がサポート

キャリアサポートセンターでは、CDA(Career Development Adviser)の資格を持ったキャリアカウンセラーが就職や進学をサポート。今、自分に向いている仕事が見つからない、進路に悩んでいるという学生も少なくありません。そうした皆さんの質問や相談に応えながら、適した進路につけるように指導しています。就職や進学についての質問や相談があれば、いつでも気軽に利用できます。

#### CAREER SUPPORT 2

### ポートフォリオ指導

#### より効果的に自分をアピール。

自分のスキルや作品をアピールする作品集「ポートフォリオ」は、見せ方次第で印象が大きく変わります。成安では、内容を効果的に編集する方法が学べる講座を開講。自分をしっかりアピールできるポートフォリオづくりをサポートします。

#### CDA資格とは

CDA(Career Development Adviser)とは、2000年に誕生したキャリアカウンセラーの実務家向け資格。厚生労働省のキャリア形成促進助成金指定試験の要件にも指定されています。個人の能力や興味、適性などと職業とのマッチングを図り、的確なアドバイスをしながら適した進路・職業へと導く、進路指導のエキスパートです。

# 4 「進路」と向き合う。

## 希望の進路を目指すべく

### キャリア形成を幅広く支援。

キャリアデザイン科目をはじめ、自らのキャリアを切り拓いていくための各種サポートプログラムをご紹介します。ここで得た経験は、必ず自身の進路を考える上で大きなヒントになっていくはずですよ。



#### CAREER DESIGN 1

### キャリアデザイン科目

#### キャリアデザイン特講

社会人とどういうものなのか、どのような仕事があるのか、具体的に目標をたてる方法、進路決定のための行動などを考え、学ぶ科目です。1、2、3年次にそれぞれ1科目ずつあります。

#### キャリアデザイン演習

時事問題・一般常識の講座から敬語の使い方、履歴書・エントリーシートや筆記試験の対策、ポートフォリオの作成など、すぐにも役立つ内容となっています。

#### 学部共通基本科目のなかの推奨科目

選択科目の中に、デジタル基礎、英語、美術史、色彩のセオリーなど、就職活動の準備としておすすめする科目を用意。自由に組み合わせて学ぶことができます。

#### CAREER DESIGN 2

### インターンシップ(就業体験)

#### 社会人としての自覚を育てる。

企業に実習に行き、社員の方々に交じって就業体験をします。現場での仕事を通じて専門分野での実務能力を養うことはもちろん、仕事の厳しさを知ることができる貴重な機会です。毎年たくさんの方が参加し、大きな刺激を受けています。

#### CAREER DESIGN 4

### 資格取得支援

#### 美術の教員免許も取得可能。

中学校教諭一種(美術)、高等学校教諭一種(美術)、学芸員など、さまざまな資格を取ることが可能です。また、色彩検定やビジネス能力検定など、各種検定の取得をサポートする資格取得講座(有料)も行っています。

## キャリア形成の流れ(キャリアデザイン科目概要)

1年次より、正課授業内にキャリアデザイン科目を組み込み、進路決定に必要な情報や知識を提供したり、トレーニングを実施しています。

どの科目も平日の各必修科目の時間帯と調整しながら開講しているため、無理なく効率的にキャリアデザイン教育の受講が可能。通常の学費のなかに全科目の履修・単位取得ができます。資格対策講座には有料のものもありますが、通常より安い受講料を設定しています。

### 1年次

入学直後から「どう生きるか」「どう働くか」を考え、自分の将来像を描くことで、大学の学びに対する意識を高めます。

### 2年次

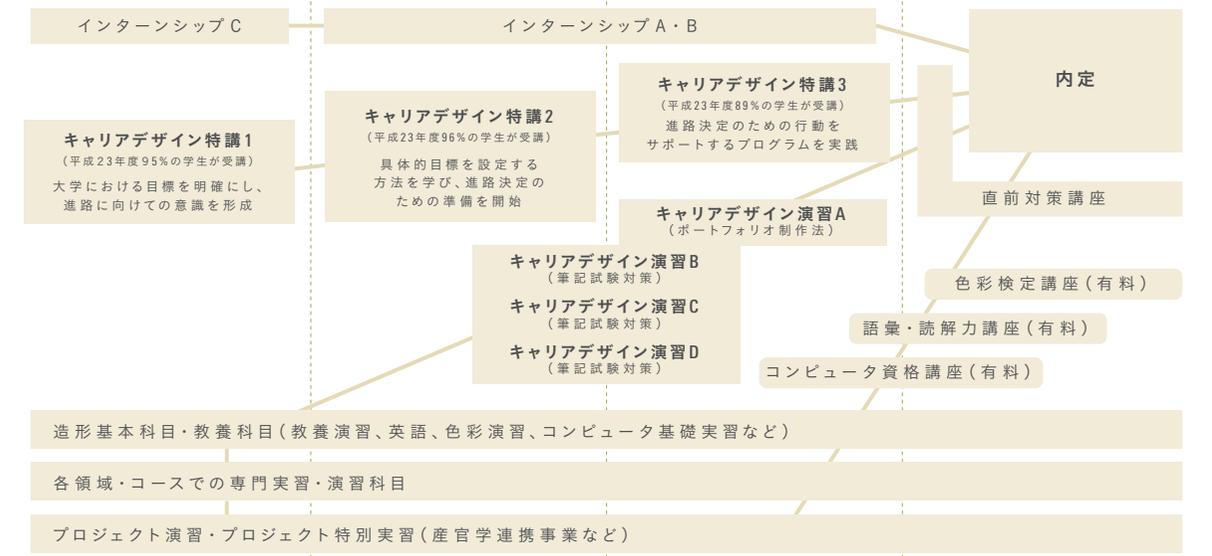
目標に向け、造形スキルや教養を深め、いろいろなことにチャレンジ。自立した人間としての「生きる基礎力」を育成します。

### 3年次

後期からの就職活動に備え、進路を絞り込み、実践力を養います。ポートフォリオ制作指導もおこないます。

### 4年次

各専門コースの担当教員とキャリアサポートセンター職員との両輪で、内定に向けて徹底した個別指導をおこないます。



#### CAREER DESIGN 3

### 産官学連携プログラム

#### 実社会での働き方をイメージ。

滋賀県唯一の芸大として、地域・社会・企業と連携した数多くのプロジェクトに取り組んでいます。その数は年間約80件。幻の大津城復元プロジェクトや、比叡山延暦寺で展示したあかりのオブジェ制作プロジェクトなど、幅広い分野での社会体験を通して実践力がつき、自身のキャリアにもつながります。

#### CAREER DESIGN 5

### プロGRESS・ファイル

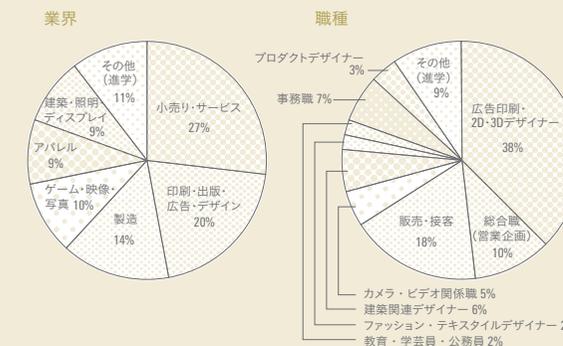
#### 進路決定や就職活動にも活用。

入学時からの自分の成長や作品を記録する「プロGRESS・ファイル」。ポートフォリオづくりに役立つのはもちろん、自分自身のスキルや経験、目標などを把握することができ、進路決定や就職試験、面接などにも役立ちます。

※プロGRESS・ファイルは実施していない領域もあります。

## 卒業生の進路について(平成23年度)

卒業生の進路は、あらゆる業界・職種に広がっています。成安で学んだ高い専門性や社会人基礎力をもとに、さまざまな場で活躍しているのです。



## 平成23年度までの卒業生実績(抜粋)

- 広告・出版・印刷・デザイン** アマナグループ/ADKアーツ/カヤック/JR西日本コミュニケーションズ/たき工房/テー・オー・タブリュー/博報堂プロダクツ/不二印刷/光村教育図書/モリサワ文研 ほか
- ゲーム・アニメ・マルチメディア・映像・放送・舞台** NHKアート/カプコン/京都アニメーション/東映アニメーション/ドワンゴ/レベルファイブ/任天堂/ハル研究所/ボンズ/コナミ/セガ ほか
- 商社・卸売・小売・サービス業・金融** 老松/笹屋伊織/ノムラテラー/楽天/レイ・ヴィトンジャパンカンパニー ほか
- 建築・店舗設計・ディスプレイ・造園** 柏木工/スペース/大東建託/乃村工芸社/吉忠マネキン ほか
- 製造業** アシックス/カミオジャパン/たねや/フジテック/ワコール ほか
- アパレル業** アッシュ・ペー・フランス/イッセイミヤケ/シブス/45rpm/ユナイテッドアローズ/イング/オンワード樺山/三陽商会/ワールド/アパハウスインターナショナル ほか
- 美術工芸** 大津市歴史博物館/黒壁/京都たつた舞台 ほか
- 進学** 京都市立芸術大学大学院/筑波大学大学院/東京藝術大学大学院/ドイツ国立デュッセルドルフ芸術アカデミー(独)/ロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ大学院(英) ほか

詳しくはWebサイトで ▶ <http://www.seian.ac.jp/career.support/employment/>

## 4 「進路」と向き合う。

### 「留学制度」

世界の表現を自分のものにする。

留学制度は国際交流室がサポート。海外の芸術系大学と協定を結び、海外留学を志す学生を支援しています。留学のための学習支援プログラムとして、TOEFLテスト対策基礎講座を開催。海外のアートに直に触れることで、自身の表現の幅が広がるだけでなく、将来のキャリアアップの際にも大きな力となります。



#### バース・SPA大学

英国のバース・SPA大学は学生への対応の良さと定評があり、また、世界遺産バース市街は景観も良く、芸術を学ぶ学生には最適な環境です。学術交流協定に基づき、芸術学部への1年間の交換留学が可能です。現地での授業料免除に加え、本学必修科目の単位認定により、留学期間を含め4年間で卒業が可能です。



#### ロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ

ゴールドスミス・カレッジは芸術部門に特化しており、世界で活躍するアーティストやデザイナーを数多く輩出しています。ロンドン市街にあるため非常に活気があります。留学協定に基づき、授業料割引にて留学が可能です。留学期間中は休学扱いとなります。卒業後の留学も可能です。



Photograph by David Corio ©Visual Arts Press, Ltd

#### スクール・オブ・ビジュアルアーツ

スクール・オブ・ビジュアルアーツは全米で最大規模を誇る美術系大学です。ニューヨークに立地し、現役で活躍する講師陣が指導しています。成安造形大学のサポートのもと、サマープログラムへの参加が可能です。

### 「研究生制度」

卒業後も自分の道を究める。

大学卒業後も自分の研究・自分らしい表現をもっと究めたいという学生のために、研究生制度を設けています。特定の専門テーマについて、教員の指導を受けながら作品を制作し、大学4年間で学んだことを、さらに深く制作・研究することができます。

【受入期間】原則、毎年4月からの1年間、または4月か9月からの半年間。

※最大2年間

【出願資格】大学を卒業した方(卒業見込の方)で明確な目的・目標があることなど

【選考方法】書類審査と面接

【学費など】入学金:50,000円

授業料:1年間で400,000円、半年間で200,000円

ただし、研究支援費として、1年間で最大50,000円、

半年間で最大25,000円が支給されます。



総合領域  
デザインプロデュースコース

イラストレーション領域  
イラストレーションコース

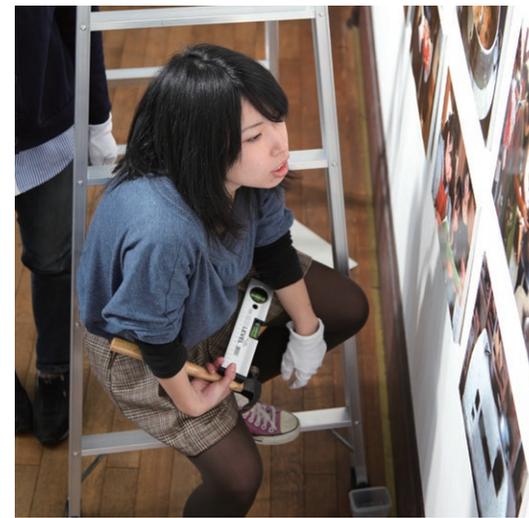
美術領域  
日本画コース  
洋画コース  
現代アートコース

メディアデザイン領域  
写真コース  
グラフィックデザインコース  
アニメーション・CGコース  
映像・放送コース

空間デザイン領域  
コスチュームデザインコース  
プロダクトデザインコース  
住環境デザインコース



3年生が企画したカマドを使った「食」を考えるイベント(2012年12月、学内のカフェテリア「結」で開催)



# Integrated Studies Department

## 総合領域

### ■ デザインプロデュースコース

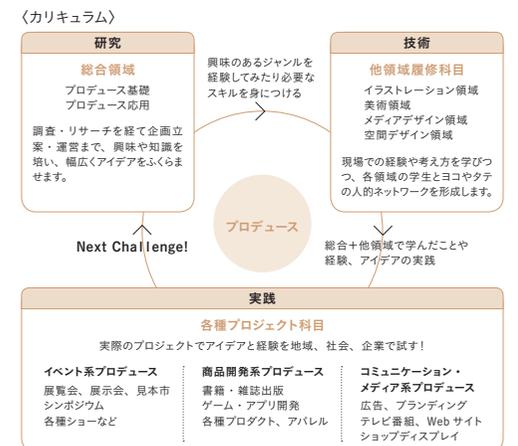
デザインやアートの世界を広く知り、埋もれた価値を見つけ出し、さまざまなモノ・コトをむすびつけ、ひとつの何かにまとめる。それを社会に伝えていくのがデザインプロデュースです。制作する「作品」自体に最終目標を置くのではなく、企画やアイデアを練り上げ、コミュニケーションをとりながら、社会に提案していく力、伝えあう力を、4年間で学びます。

芸術を総合的に捉え、プロジェクトを動かして、社会に問いかける。

#### 総合力を身につける学びのサイクル

総合領域独自のプロデュース科目(研究)を軸に、他領域の授業を履修(実習・演習・理論)、そして各種プロジェクト科目や「キャンパスが美術館」の運営(実践)などを経験します。「研究」「技術」「実践」の3つの要素からなる学びのサイクルにそって、全員がそれぞれのカリキュラムを作り上げます。そこで経験する制作や出会いをいかして、人的ネットワークを形成。より大きなプロジェクトヘトライして、一人ひとりの持つサイクルの輪をひろげます。

〈取得可能な資格〉  
中学校教諭一種免許(美術) / 高等学校教諭一種免許(美術) / 芸員



# デザインプロデュースコース （総合領域）

Design Production Course [ Integrated Studies Department ]

他領域の実習も、遠慮なく選択できる。

自分の志向性や将来にむけ、自分のカリキュラムを組み立てていきます。

この学び方が成安らしい。



## 自由に横断的な学びにより、可能性をひろげます

1年次~4年次前期までは、各自の興味や目的に沿って、他領域の実習・演習授業を、1年間に4科目選択し履修します。一人ひとりの目的や興味に応じて、オリジナルカリキュラムを組み立てられるのが、総合領域だけの特長(※)。合計200科目以上ある他領域の授業の中から自分に合った科目を探し組み上げるのはとても大変です。どの授業を選択するか、チュートリアル担当や領域コーディネイト担当の教員と面談を行い、アドバイスを受けることができます。

チュートリアル担当とは…総合領域の学生の日常的な指導や相談を担当する教員。

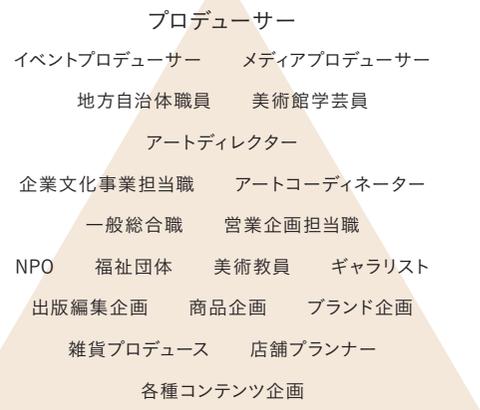
コーディネイト担当とは…他領域専門科目履修や、他領域とのコラボレーションに関する相談を担当する教員。

※他領域科目には履修要件や定員が設定されているものがあり、履修できない科目もあります。

## 総合領域から広がる将来像

さまざまなプロジェクトを通して、企画提案力や戦略的思考力を実践的に鍛える総合領域。卒業後の進路は、イベントプロデューサーやアートディレクター、雑貨の企画開発、美術教員、学芸員、地方自治体の職員など。地域社会や産業を活性化させたり、人々の暮らしを盛り上げるなど、幅広いフィールドで自分を活かしていきます。

### デザインプロデュースコース



## プロデュース力とは

デザイナーやアーティストをはじめ、さまざまなクリエイターがそれぞれの専門性を持ち、社会の中の役割を果たしています。例えば、「雑誌」の成り立ちを考えてみましょう。ライター・カメラマン・イラストレーター・デザイナーなど。音楽イベントならばアーティストだけではなく、舞台デザイン・音響・設営・演出など、様々な専門家が知恵を出し合い、それらをつくりあげています。また、社会へ送り出すためには営業や広告なども必要です。この専門家たちをまとめあげ、スケジューリングをし、新しい価値として発信するための力がプロデュース力です。コーディネーター、プランナー、マネージャー、ディレクター、プロデューサーと呼ばれる人々には、このプロデュース力が求められています。

## 1年次

学力+造形力+プロデュース力、まずは基礎を徹底的に

- プロデュース基礎演習1 ……1  
ことばによるコミュニケーション
- プロデュース基礎演習2  
情報収集と管理、プレゼンテーション
- 他領域実習・演習(前期)  
他領域1年次の実技系科目から選択履修
- 他領域実習・演習(後期)  
他領域1年次の実技系科目から選択履修
- プロジェクト科目  
プロジェクト演習から選択履修  
現場感を実践的に学ぶ

## 2年次

研究力と実践力をつけながら、自分の可能性を探ろう

- プロデュース基礎演習3 ……2  
デザインプロデュースの基礎
- プロデュース基礎演習4 ……3  
アートプロデュースの基礎
- 造形芸術研究1(前期)  
映像プロデュース概論
- 造形芸術研究2(後期)  
商品プロデュース概論
- 他領域実習・演習(前期)  
他領域1~2年次実技系科目より選択
- 他領域実習・演習(後期)  
他領域1~2年次実技系科目より選択
- プロジェクト科目  
プロジェクト演習から選択履修  
現場感を実践的に学ぶ

## 3年次

実践を通して応用力をどんどんのばそう

- 総合プロデュース演習1 ……4  
企業研究・文化マネジメント
- 総合プロデュース演習2 ……5  
文化イベントのプロデュース(実践型)
- デザイン研究1(前期)  
マーケティング
- デザイン研究2(後期) ……6  
商品開発プランニング
- 他領域実習・演習(前期)  
他領域1~3年次実技系必修科目より選択
- 他領域実習・演習(後期)  
他領域1~3年次実技系必修科目より選択
- プロジェクト科目 ……7  
プロジェクト演習から選択履修  
現場感を実践的に学ぶ

## 4年次

実社会で通用する提案力を強化しよう

- 総合プロデュース演習3  
企業・文化研究
- 総合文化研究1(前期)  
一般教養系教員によるリレー授業
- 総合文化研究2(後期)  
一般教養系教員によるリレー授業
- 他領域実習・演習(前期)  
他領域1~3年次実技系必修科目より選択
- プロジェクト科目  
プロジェクト演習から選択履修  
現場感を実践的に学ぶ
- 卒業制作  
ゼミによって専門性を磨き、研究を深める



### 卒業後の進路※

イベントプロデューサー/メディアプロデューサー/アートディレクター/アートコーディネーター/学芸員/美術教員/ギャラリスト/出版編集企画/商品企画/ブランド企画/雑貨プロデュース/店舗プランナー/総合職など

※総合領域は2010年度に生まれた新しい領域です。2013年度に最初の卒業生を送り出します。



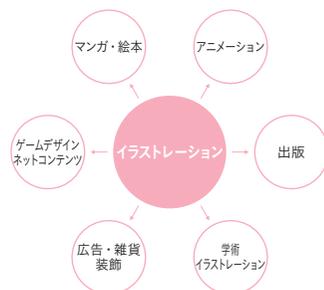
# Illustration Department

## イラストレーション領域

### ■ イラストレーションコース

人々に愛されるキャラクターやパッケージを彩る装飾画。ゲームの世界観を構築するコンセプトアートや誌面で情報を伝える挿絵。そして物語を表現するマンガや絵本。イラストレーションはあらゆる分野で活用され、私たちの生活に溶け込んでいます。イラストレーションにできること、それはアイデアを形にして伝え、人々を楽しませたり共感を得ることです。そうした表現を可能にするのは、基礎の積み重ねと幅広い知識、そして既存の価値観にとらわれない実験精神。イラストレーション領域では、社会で必要とされる美術表現として、さまざまな技法、メディア展開、応用を探求していきます。

※最新情報は、イラストレーション領域オリジナルWebサイトへ <http://www.seian-illust.net/>



挿絵、タブロー、絵本、マンガ…

イラストレーションのすべてを学べる単一コース制とゼミによる専門教育。

イラストレーション領域ではキャラクター、写実、装飾、マンガ、絵本など幅広いジャンルを網羅していますが、コース分けをしていません。

それは、技法やメディア、目的にしばられず、幅広く活用・応用できることが、イラストレーションの本質だからです。

1～3年次まではあらゆる表現の基礎となる「描写」と「グラフィックデザイン」を中心に、イラストレーションの技法を幅広く経験。

4年次では専門性の高いゼミにわかれ、将来を見すえた研究・制作活動に取り組みます。

4年次ゼミ…コンテンツ系ゼミ(マンガ、絵本など)

描写系ゼミ(アナログ技法、デジタル技法)

デザイン系ゼミ(キャラクター、商品展開など)

〈取得可能な資格〉

中学校教諭一種免許(美術) / 高等学校教諭一種免許(美術) / 学芸員

まずは「人」「空間」を描くこと。それに演出を加え「情景」を描くステップへ。  
さらにこれらを構成して「コンテンツ」としてまとめあげる力を養います。



## 「描写とデザイン。まずは基礎力をじっくりと育む」

写実的表現でも、デフォルメされたキャラクターでも、重要なのは「思うように描けること」。  
そのために1・2年次では徹底した描写力育成のカリキュラムに取り組みます。  
遠近法や色彩、美術解剖学、視覚認知論など描くための「理論」を学び、ヌードデッサンや風景写生、  
創作作品の制作を通して「実践」する。きめ細かい個別指導とカリキュラムに組み込まれた「理論と実践」  
の両輪で、しっかりとした基礎力を獲得します。  
また、イラストレーションを展開していく上で不可欠な「グラフィックデザイン」の授業では、文字や画像と  
いった情報を整理し構成する考え方と、印刷物、Webといったメディアを使いこなす技術を学びます。



## 「さまざまな技法を探求できる表現系授業」

イラストレーションは技法を問いません。  
そのため、さまざまな技法を知ることが表現の幅を広げます。  
2年次の技法表現実習では色鉛筆、パステル、透明水彩、インク、アクリル絵具+マチエールなどの  
描写技法と、シルクスクリーン、銅版画、デジタルプリントといった印刷技法を学びます。  
さらに3年次の演習ではこれらの技法の応用編から2科目を選択、自分自身にあった表現力を  
高めていきます。



## 「出版、広告、マンガ、タブロー… 専門性を高め社会へ」

3・4年次ではそれまでに身につけた基礎力をテーマに沿って展開、応用していきます。  
まず3年次では専門分野の異なる教員が担当するイラストレーション制作実習に取り組みます。  
コンテンツ構成(マンガ・絵本など)、タブロー(風景・静物・人物・動物画)、商品展開(パッケージ・  
雑貨)など8つの中から4つを選択、自分の可能性・適性を探っていきます。  
そして4年次ではこれらの実習を担当した教員が主宰する「ゼミ」をひとつ選択。  
より本格的な制作と展覧会や販売などの発表活動、卒業制作を経て、社会での活動へと直結します。



### 1 年次

基礎表現 / 描写力を  
身につける

**講義**  
● イラストレーション論  
イラストレーションの歴史と  
社会的な意義を知る

**表現系系列**  
● 描写基礎(モノクロ描写基礎/  
色材入門) ..... 1  
対象をよく観察し、光と影・質感・空間など  
を描き出す

● 人体描写基礎  
着衣やヌードクロッキーを通して  
人体を描く基礎を学ぶ

● 色彩 ..... 2  
色彩理論をベースに、実践的に  
色の生かし方を学ぶ

**デザイン系系列**  
● シンボライズ&デザイン  
誇張と省略/対比表現/タイポグラフィ/  
シンボル&サインなど伝達の基礎を学ぶ

● 構図  
視覚心理学をベースに、画面の構成方法  
(フレーミング)を学ぶ

### 2 年次

表現力を高めるための  
技法を学ぶ

**講義**  
● イラストレーション論  
メディアイラスト論/視覚認知論/  
美術解剖学

**表現系系列**  
● 人体描写応用 ..... 3  
● 空間描写 ..... 4  
遠近法を学び、実在感のある情景を描写する

● 版表現  
版画、デジタルプリントなど  
複製を前提とした技法を習得

● 技法表現  
水彩、乾式画材(色鉛筆など)、  
マチエールなど、アナログ技法基礎の習得

**デザイン・構成系系列**  
● 情報伝達表現(実用イラスト) ..... 5  
イラストマップ、手順説明など、  
絵で情報を伝える方法を学ぶ

● グラフィックデザイン基礎  
印刷物のデザインや、  
Webのためのグラフィック制作の基礎

● 写真

● Flashアニメーション

### 3 年次

技術を応用し  
表現を探求する

**講義**  
● イラストレーション論  
形態論/視覚論/自己プロデュース

**表現系系列**  
● イラストレーション制作実習 ..... 6  
マンガ・絵本などのコンテンツ構成、風景・  
静物・人物・動物画、商品展開など、テーマ  
に沿った制作実習(8講座から4つを選択)

● 細密描写

● 技法応用演習  
版画、水性画材、乾式画材、立体表現など  
様々な技法の探求(選択)

**デザイン系系列**  
● メディアイラストレーション  
雑誌挿絵、広告などの  
メディアイラストレーションを学ぶ

### 4 年次

自分の表現を確立して  
社会へ発信する

● ゼミ  
自分の方向性に合わせてその分野の専  
門教員指導のゼミを選択。  
研究・制作・発表を行う。  
・コンテンツ系ゼミ  
(マンガ、絵本など)  
・描写系ゼミ  
(アナログ技法、デジタル技法)  
・デザイン系ゼミ  
(キャラクター、商品展開など)

● 卒業制作  
4年間の学習・研究の集大成として各々  
のテーマを設定し、ゼミで制作を行う



### 卒業後の進路

イラストレーター / 絵本作家 / マンガ家 / ゲームデザイナー / アニメーター / グラフィックデザイナー / Webデザイナー / 広告デザイナー /  
プランナー / キャラクター雑貨デザイナー / 商品デザイナー / 美術教員 / 学芸員 / ギャラリースタッフなど



# Fine Arts Department

## 美術領域

- 日本画コース
- 洋画コース
- 現代アートコース

美術領域では、美術の基本である「描くこと」「つくること」を通して、さまざまな技法や知識、表現力を高め、アートに必要な基礎技術を養っていきます。同時に、「なぜこの作品をつくるのか?」「何を世の中に伝えたいのか?」と、自分自身や社会を見つめ、考え抜く力も養っていきます。こうした積み重ねが実力となり、卒業生は、美術やデザイン、広告、商品企画など、幅広い分野で活躍しています。

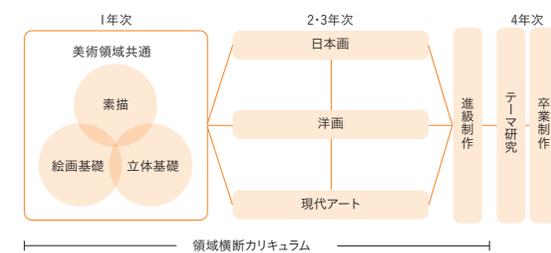
※最新情報は、美術領域オリジナルWebサイトへ <http://seian-fineart.sakura.ne.jp/>

唯一の表現は、  
あなたの想像力から生まれる。

社会に通用する自己表現力を磨く「4年間の学び」  
徹底した基礎力養成プログラムと個人指導体制でサポートします。  
1年次は、素描・絵画・立体の基礎を習得。  
2・3年次は、専門コースで造形能力や表現技術を高めます。  
4年次は、自己表現を確立。幅広い分野で活躍できる力を完成させます。

〈取得可能な資格〉  
中学校教諭一種免許（美術） / 高等学校教諭一種免許（美術） / 学芸員

〈カリキュラム〉





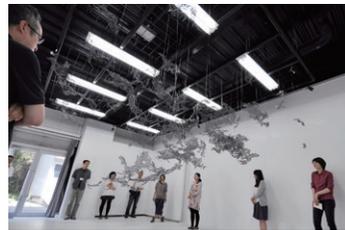
## ◆領域共通の演習授業と3コースを体験する授業

美術領域1・2年次の通年にわたり美術領域共通の演習授業を開講。美術領域教員の作品を紹介するアートトーク、現代の美術の状況を俯瞰する講義授業、神社仏閣・美術館などを訪れる古美術研究、プロジェクトの企画・運営に携わるアートプロジェクト授業などを予定。また、1年次後期には日本画・洋画・現代アートの3つのコースを体験できる授業を行います。それぞれのコースの基礎を学んだあとで、2年次以降の専門コースを選択できるカリキュラムになっています。



## 広々とした個人ブースでの制作

美術領域では、全員にアトリエ感覚の個人ブースを用意。また、アトリエ内だけではなく学内ギャラリーやラボを使用することで、制作から展覧会までを実践的に学ぶことができます。



## 徹底したマンツーマン指導

1対1の真剣な対話と講評をくりかえしながら、作品のブラッシュアップを重ね、目的のビジョンへとつなげます。描写力・情感豊かな表現力を身につけるだけでなく、自己表現を確立し、社会へ発信する力を鍛えます。



## 日本画コース 〈美術領域〉

Japanese-style Painting Course [ Fine Arts Department ]

日本画の魅力は、自然との対話によって得た感動を、自然の素材から作られた絵具や和紙等を使って自由に表現すること。

### 1年次

多様な表現にふれ  
基礎造形力をつけます

#### ◆美術領域 1・2年次共通の演習授業

- アートプロジェクト  
アートプロジェクトの実施
- 古美術研究  
郷土の神社・仏閣の見学、日本の伝統文化にふれる
- 日本・現代・美術  
アーティスト研究、美術館見学、学外研修旅行など
- アートトーク  
様々な美術関係者によるトークイベントの実施

- 素描  
基礎的な観察力や描写力を鍛える

- 絵画基礎  
絵画表現の基礎をもとに、もの見方・考え方を広げる

- 立体基礎  
立体造形の基礎を実践し、3次元の表現を学ぶ

- デザイン・工芸基礎  
デザイン・工芸の基礎を学び、見識を広める

- ◆ 日本画・洋画・現代アートの3コースを体験する授業 …… 1  
日本画・洋画・現代アートの基礎的な材料や道具・技術を学ぶ

### 2年次

古典絵画を研究し、  
日本画の基礎を固めます

#### ◆美術領域 1・2年次共通の演習授業

- 静物と動植物の表現 …… 2  
写生・制作を通して画材の扱いや表現技法を習得
- 人体デッサン(裸婦)  
骨格や筋肉、表情など、人体の基礎的な描写力を身につける
- 古典絵画の研究  
1.日本画材料の歴史と扱い方を習得  
2.模写を通して絵画の歴史や表現方法を学習  
3.金箔や銀箔の表現に親しむ

- 着色写生(静物、植物、動物) …… 3  
着色写生を通して自然の中にある造形美を発見する

- 制作(静物、植物、動物)  
屋外写生をもとに制作をすることで、日本画材の基本的な扱いを学ぶ

- 絵絹地に描く模写制作  
絹本に描かれた古典絵画を模写し、表現技法を知る

- 銀箔地に描く自由制作  
箔の扱い方を習得し、箔地の画面を使った表現を学ぶ

### 3年次

自分のテーマと向き合い、  
表現の幅を広げます

- 各自のテーマによる制作 …… 4  
人物または風景から、各自がテーマを設定し制作をおこなう

- 日本画材料の研究 …… 5  
岩石や小石を用いた絵具づくり、製造工場の見学実習

- 美術館鑑賞や写生研修  
美術館・博物館での作品鑑賞、学外での写生研修

- 展覧会の企画と運営  
展覧会を自主的に企画、運営するチカラを身につける

- 風景画の制作 …… 6  
野外での風景写生をもとに作品制作をおこなう

- 民族衣装の人物画・人体デッサン  
人体デッサンやコスチュームデッサンを集中的におこない、作品制作につなげる

- 特別講師による講評会  
第一線で活躍する美術家や評論家による特別講義

- 日本画表現の研究  
古典から現代まで、それぞれの時代の表現を研究する

### 4年次

自己表現を確立し専門性を  
高め社会に発信します

- 領域ゼミ 前期 …… 7  
領域科目に沿って個々に指導を行う

- 領域ゼミ 後期 …… 8  
卒業制作に向けて指導を行う



### 卒業後の進路

日本画家/造形作家/工芸作家/アートディレクター/ディスプレイデザイナー/グラフィックデザイナー/キャラクターデザイナー/イラストレーター/絵本作家/伝統工芸関係/文化財修復関係/美術教員/学芸員など

基礎をしっかり習得した上で、徹底した個人指導中心の制作活動を実施。  
考える力と表現する腕を同時に磨きます。

## 1 年次

多様な表現にふれ  
基礎造形力をつけます

### ◆美術領域 1・2年次共通の演習授業

- アートプロジェクト  
アートプロジェクトの実施
- 古美術研究  
郷土の神社・仏閣の見学、日本の伝統文化にふれる
- 日本・現代・美術  
アーティスト研究、美術館見学、学外研修旅行など
- アートトーク  
様々な美術関係者によるトークイベントの実施

- 素描  
基礎的な観察力や描写力を鍛える

- 絵画基礎  
絵画表現の基礎をもとに、ものの見方・考え方を広げる

- 立体基礎  
立体造形の基礎を実践し、3次元の表現を学ぶ

- デザイン・工芸基礎  
デザイン・工芸の基礎を学び、見識を広める

- ◆ 日本画・洋画・現代アートの3コースを体験する授業 …… 1  
日本画・洋画・現代アートの基礎的な材料や道具・技術を学ぶ

## 2 年次

洋画の基礎を  
しっかり身につけます

### ◆美術領域 1・2年次共通の演習授業

- 古典技法  
1.卵黄テンペラによる板絵制作 …… 2  
油彩画の前身であるテンペラ画を経験し、絵画の技法に親しむ
- 2.グリザイユ+ラズール技法による静物画・カマイユ+ラズール技法による人物画 …… 3  
油彩の基礎技法を学び、光と影・構図・質感の理解を深める
- 3.洋画の歴史と組成技術  
洋画の歴史や、絵具の使い方とその応用を学ぶ

- 油彩による人体描写 …… 4  
裸婦・着衣群像の課題制作を通して人体の描写力を高める
- 版画技法I(シルクスクリーン)  
シルクスクリーン印刷の基礎を学ぶ
- ドローイング研究  
1.過去の芸術家たちの表現方法から興味の対象を探る  
2.様々な素材や方法を取り込み表現領域の拡大を目指す
- スケッチブック研究 …… 5  
ドローイングをくり返し、各自のテーマや問題意識を探る

- 素描による人体描写 …… 4  
裸婦・着衣群像の課題制作を通して人体の描写力を高める

- 版画技法I(シルクスクリーン)  
シルクスクリーン印刷の基礎を学ぶ

- ドローイング研究  
1.過去の芸術家たちの表現方法から興味の対象を探る  
2.様々な素材や方法を取り込み表現領域の拡大を目指す

- スケッチブック研究 …… 5  
ドローイングをくり返し、各自のテーマや問題意識を探る

## 3 年次

テーマを発見し  
方法論を拡張します

- 自由制作の研究 …… 6  
自らテーマを設定し、描くことによってテーマを深める
- テーマの発見と研究計画の立案 …… 7  
進級制作に向けて構想を練り上げる  
1.研究計画の立案とプランニング  
2.研究計画の口頭発表とディスカッション  
3.エスキース・ポートフォリオの作成
- 方法論の展開  
現代的な表現を实践する上で必要な、様々な方法論を模索する
- 版画技法II(銅版画・リトグラフ) …… 8  
銅版画・リトグラフの歴史と技法を習得し、絵画表現にいかす
- 作家研究  
1.写真の歴史と絵画表現の関係を作家研究から考察する  
2.学生による作家研究の発表
- 大学版画展への出品(希望者)  
版画表現を深め、全国の芸大生による版画展に参加する
- 進級制作  
構想を進めてきた自分の表現を大型キャンバスを使って連作する

- 自由制作の研究 …… 6  
自らテーマを設定し、描くことによってテーマを深める

- テーマの発見と研究計画の立案 …… 7  
進級制作に向けて構想を練り上げる  
1.研究計画の立案とプランニング  
2.研究計画の口頭発表とディスカッション  
3.エスキース・ポートフォリオの作成

- 方法論の展開  
現代的な表現を实践する上で必要な、様々な方法論を模索する

- 版画技法II(銅版画・リトグラフ) …… 8  
銅版画・リトグラフの歴史と技法を習得し、絵画表現にいかす

- 作家研究  
1.写真の歴史と絵画表現の関係を作家研究から考察する  
2.学生による作家研究の発表

- 大学版画展への出品(希望者)  
版画表現を深め、全国の芸大生による版画展に参加する

- 進級制作  
構想を進めてきた自分の表現を大型キャンバスを使って連作する

## 4 年次

自己表現を確立し専門性を  
高め社会に発信します

- 領域ゼミ 前期 …… 9  
領域科目に沿って個々に指導を行う
- 領域ゼミ 後期  
卒業制作に向けて指導を行う

- 領域ゼミ 前期 …… 9  
領域科目に沿って個々に指導を行う

- 領域ゼミ 後期  
卒業制作に向けて指導を行う

多様な価値観にあふれる現代アートコース。それぞれの感性と向き合う個別指導で、  
自由な発想と柔軟な表現を育みます。既成の枠にとらわれない、独自の表現に挑戦します。

## 1 年次

多様な表現にふれ  
基礎造形力をつけます

### ◆美術領域 1・2年次共通の演習授業

- アートプロジェクト  
アートプロジェクトの実施
- 古美術研究  
郷土の神社・仏閣の見学、日本の伝統文化にふれる
- 日本・現代・美術  
アーティスト研究、美術館見学、学外研修旅行など
- アートトーク  
様々な美術関係者によるトークイベントの実施

- 素描  
基礎的な観察力や描写力を鍛える

- 絵画基礎  
絵画表現の基礎をもとに、ものの見方・考え方を広げる

- 立体基礎  
立体造形の基礎を実践し、3次元の表現を学ぶ

- デザイン・工芸基礎  
デザイン・工芸の基礎を学び、見識を広める

- ◆ 日本画・洋画・現代アートの3コースを体験する授業 …… 1  
日本画・洋画・現代アートの基礎的な材料や道具・技術を学ぶ

## 2 年次

平面・立体・メディア  
の技法を総合的に学ぶ

### ◆美術領域 1・2年次共通の演習授業

- 現代アート研究1 …… 2  
多様な美術の見識を広め現代アートの体系を理解し、発想力を鍛える
- 平面系実習 …… 3  
イメージの視覚化を通じて自己の問題意識を探る  
・ドローイング  
・版画技法(シルクスクリーン)  
・写真技法
- 立体系実習 …… 4  
実在の物質と向き合い、立体感覚や造形力を養う  
・塑像(粘土・FRP)  
・彫刻(木彫・石彫)  
・構成(鉄・既製品)
- メディア系実習 …… 5  
自身の構想や作品を画像や文章で表すスキルを身につける  
・DTP入門  
・デジカメ入門  
・ポートフォリオ制作
- 素材研究  
素材研究を通じて表現の可能性を拡張する  
・工房見学(鑄造工房・絵具工場)  
・自然素材・工業素材・既製品  
・複合メディア実験

- 現代アート研究1 …… 2  
多様な美術の見識を広め現代アートの体系を理解し、発想力を鍛える

- 平面系実習 …… 3  
イメージの視覚化を通じて自己の問題意識を探る  
・ドローイング  
・版画技法(シルクスクリーン)  
・写真技法

- 立体系実習 …… 4  
実在の物質と向き合い、立体感覚や造形力を養う  
・塑像(粘土・FRP)  
・彫刻(木彫・石彫)  
・構成(鉄・既製品)

- メディア系実習 …… 5  
自身の構想や作品を画像や文章で表すスキルを身につける  
・DTP入門  
・デジカメ入門  
・ポートフォリオ制作

- 素材研究  
素材研究を通じて表現の可能性を拡張する  
・工房見学(鑄造工房・絵具工場)  
・自然素材・工業素材・既製品  
・複合メディア実験

## 3 年次

独自の表現に挑戦して、  
発信するスキルを養う

- 現代アート研究2 …… 6  
・身体表現パフォーマンス  
・インスタレーション  
・サイトスペシフィック
- 多様な技法の展開 …… 7  
1.プランニング  
各自のテーマに沿った制作・研究計画を立案する  
2.技法・手法の習得  
各自の表現に応じた技法や手法を習得する  
3.実制作  
各自の研究計画を基に作品を実制作する
- 独自の表現を発表 …… 8  
独自の表現を学内外のギャラリーで発表する  
1.広報  
・DM・ポスター等のデザイン  
・Web・プレス等への広報活動  
2.展示  
・展示計画の立案  
・搬入、展示、照明  
3.記録  
・記録撮影  
・ポートフォリオ制作  
・ドキュメント映像制作
- 進級制作展

- 現代アート研究2 …… 6  
・身体表現パフォーマンス  
・インスタレーション  
・サイトスペシフィック

- 多様な技法の展開 …… 7  
1.プランニング  
各自のテーマに沿った制作・研究計画を立案する  
2.技法・手法の習得  
各自の表現に応じた技法や手法を習得する  
3.実制作  
各自の研究計画を基に作品を実制作する

- 独自の表現を発表 …… 8  
独自の表現を学内外のギャラリーで発表する  
1.広報  
・DM・ポスター等のデザイン  
・Web・プレス等への広報活動  
2.展示  
・展示計画の立案  
・搬入、展示、照明  
3.記録  
・記録撮影  
・ポートフォリオ制作  
・ドキュメント映像制作

- 進級制作展

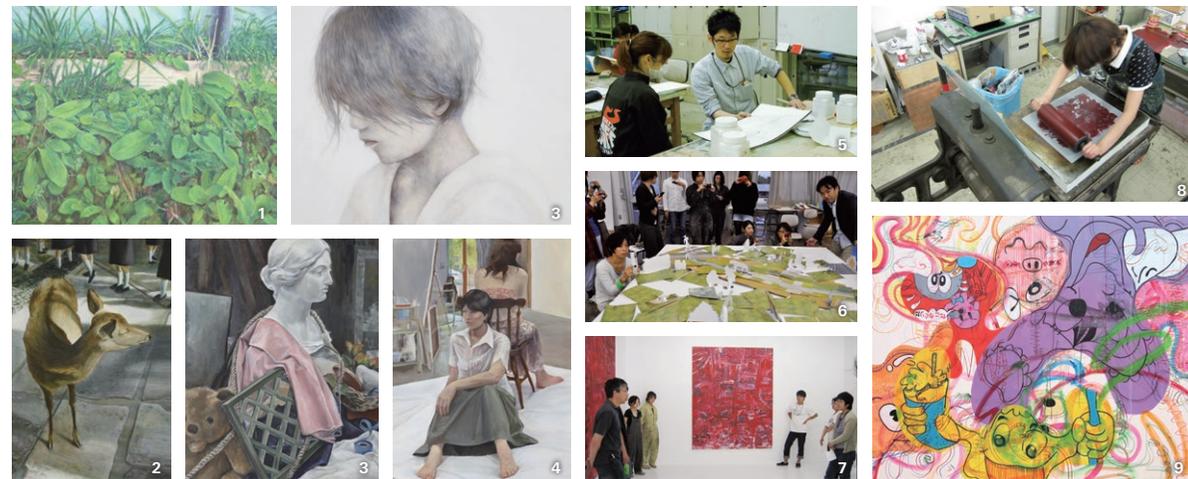
## 4 年次

自己表現を確立し専門性を  
高め社会に発信します

- 領域ゼミ 前期 …… 9  
領域科目に沿って個々に指導を行う
- 領域ゼミ 後期  
卒業制作に向けて指導を行う

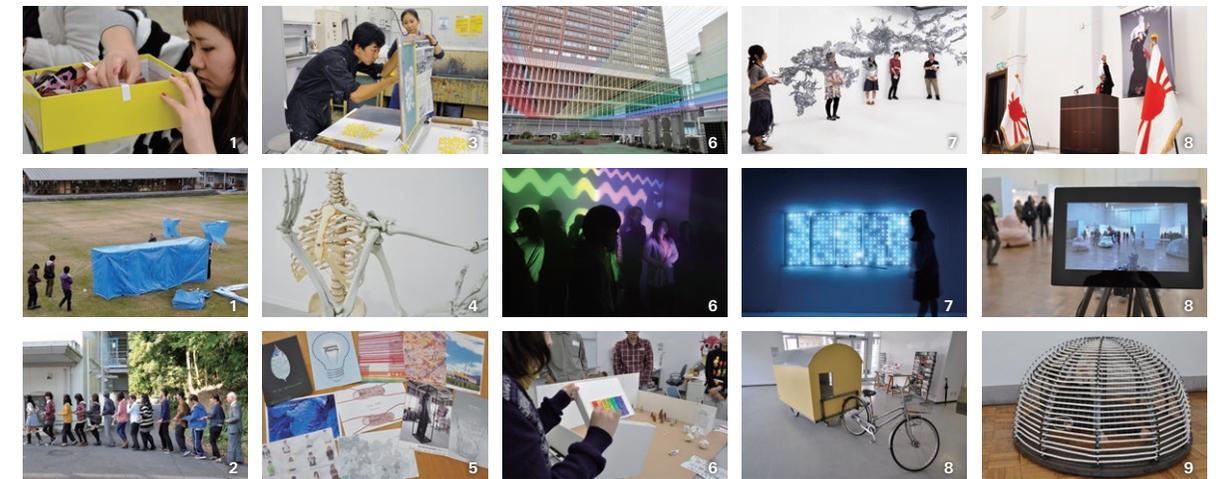
- 領域ゼミ 前期 …… 9  
領域科目に沿って個々に指導を行う

- 領域ゼミ 後期  
卒業制作に向けて指導を行う



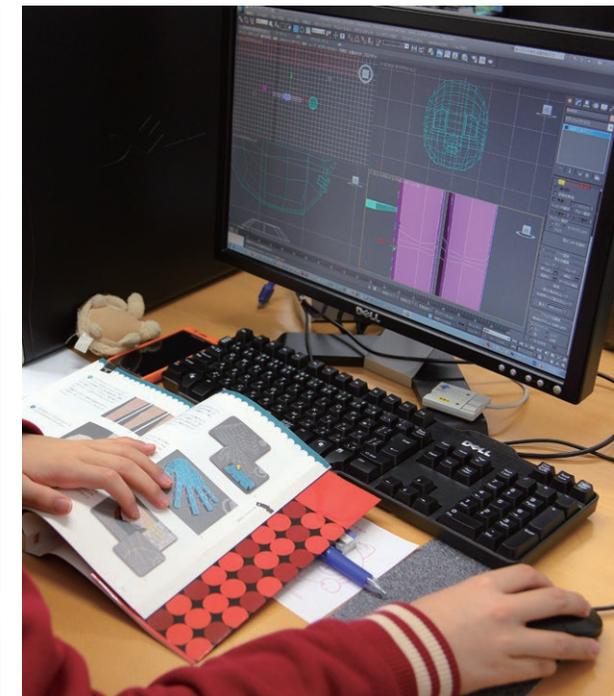
### 卒業後の進路

画家・造形作家/工芸作家/アートディレクター/ディスプレイデザイナー/グラフィックデザイナー/キャラクターデザイナー/イラストレーター/  
絵本作家/美術教員/学芸員など



### 卒業後の進路

造形作家/画家/アートディレクター/ディスプレイデザイナー/舞台美術家/グラフィックデザイナー/Webデザイナー/  
キャラクターデザイナー/映像作家/絵本作家/美術教員/編集者/学芸員/アートコーディネーターなど



# Media Design Department

## メディアデザイン領域

- 写真コース
- グラフィックデザインコース
- アニメーション・CGコース
- 映像・放送コース

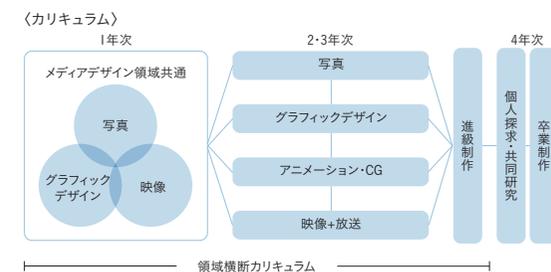
メディアデザイン領域では、写真・グラフィックデザイン・映像について基礎から学び、メディアミックスによる表現の可能性を広げていきます。情報を発信する人と受信する人をつなぐインタフェースを、より魅力的なものとして提案していくことが「メディア」の役割。そのために、社会や文化について自分自身で考える力や、コミュニケーション能力をはぐくんでいきます。

※最新情報は、メディアデザイン領域オリジナルWebサイトへ <http://seian-mediadesign.jp/>

多様なメディアを混ぜ合わせ、  
次代のコミュニケーションを  
創造する。

メディアを自在に、クリエイティブを磨く「4年間の学び」。  
自分とメディアの可能性を探り続ける4年間。1年次は、描画など造形基礎をはじめ、写真・グラフィックデザイン・映像の3分野の基礎を学び、2・3年次は、コース別に専門知識や造形能力を高めます。4年次は、これまでの学びを生かし、社会に貢献できる創造力を養っていきます。

〈取得可能な資格〉  
中学校教諭一種免許（美術） / 高等学校教諭一種免許（美術） / 学芸員



自分の視点でテーマを見つけ、思考する。  
多様な技術を学びながら写真表現をきわめよう。

## 1 年次

写真、グラフィックデザイン、映像の基礎を身につける

### 基礎実習

● 写真基礎 ..... 1  
アナログからデジタルまで、写真撮影の基本技術を習得する

● グラフィックデザイン基礎  
対象のシンボライズによって、説得力のある造形を生み出す

● 映像表現基礎  
手描きアニメーションや実写作品を制作。動画のしくみを理解する

### 基礎知識

● 写真の基礎知識 ..... 2  
自身が撮影した写真を通してイメージ表現の可能性と編集を学ぶ

● 印刷の基礎知識

● 映像の基礎知識

● 情報デザイン  
情報の収集や分析、発想や企画、プレゼンテーションの方法を学ぶ

## 2 年次

テーマを発見し、写真表現の基礎力をつける

### フォトメディア基礎実習

● スタジオ撮影 ..... 3  
ライティングや中型・大型カメラの使い方を学ぶ

● アナログ・デジタル写真 ..... 4  
暗室やコンピュータを利用し、モノクローム/カラープリントの方法を習得

● ドキュメンタリー写真  
ドキュメンタリーの手法を通してテーマの発見と写真技法を学ぶ

### 写真の基礎知識

● テーマの発見とともにさまざまな写真表現法を実践する基礎力をつける

● 写真史

● メディアデザイン史

### メディアデザイン領域演習

● Webサイトの企画と制作 (Webデザイン企画/Webサイト制作)

## 3 年次

自分のテーマ・表現を深める

### フォトメディア応用実習

● 作家研究  
写真作家の考えや作品の持つ意味を写真集や評論集から研究し、自己探求に生かす

● 光を学ぶ  
光の種類や質を理解して撮影するチカラをつけ、自分の作品に反映する

● プリント実習  
スキャン、色などの調整、出力までイメージを正確に具現化する力を養う

● 撮影計画と個展開催 ..... 5  
自分のテーマ、コンセプト、アプローチを考えて制作する

● ポートフォリオ制作  
自分の作品をまとめる

### メディアデザイン領域演習

● 横断的メディア表現  
コースを横断して、メディアミックスによる表現の可能性を広げる (ドキュメンタリー/インタフェース研究/モーショングラフィックス/インストール/プログラミング)

## 4 年次

写真のプロへ作品と自分をプレゼンテーションする

### ゼミ

自分の方向性に合わせてゼミを選択し、研究・制作・発表を行う

### 卒業制作

4年間の集大成としての作品制作と展覧会運営

### 合評会

特別講師を迎え、2~4年生が自作のプレゼンテーションをして講評を受ける

### 産官学連携

大津市歴史博物館に所蔵されている、長年に渡って大津市などの記録を続けてきた写真家が寄贈した写真があります。そのすべてをデジタルデータ化し、データベース用のイメージを蓄積するプロジェクトを写真コースが中心に担っています。また、同じく大津市歴史博物館の企画で開催している大津百町大写真展には写真コースの有志だけではなく、学内の有志とともに、現在の大津を継続して撮影するプロジェクトを実施し、参加しています。

広告も、パッケージも、インタラクティブも。プロジェクトにまで関われる。  
デザインの世界は、見られる夢が大きい。

## 1 年次

写真、グラフィックデザイン、映像の基礎を身につける

### 基礎実習

● グラフィックデザイン基礎  
対象のシンボライズによって、説得力のある造形を生み出す

● 写真基礎  
アナログからデジタルまで、写真撮影の基本技術を習得する

● 映像表現基礎  
手描きアニメーションや実写作品を制作。動画のしくみを理解する

### 基礎知識

● 印刷の基礎知識  
幅広いグラフィックデザインの理解と、印刷における表現のあり方を学ぶ

● 写真の基礎知識

● 映像の基礎知識

● 情報デザイン  
情報の収集や分析、発想や企画、プレゼンテーションの方法を学ぶ

## 2 年次

グラフィックデザインの基礎力を習得

### グラフィックデザイン基礎実習

● タイポグラフィ・組版 ..... 1  
文字表現の基礎や組版のルールを学びレイアウトを習得する

● ポスターデザイン

● シルクスクリーン・プリント

● 広告デザイン ..... 2  
様々な媒体特性をふまえて広告制作をおこなう

● 写真表現 ..... 3  
スタジオでの撮影やプロ仕様の写真機材の使い方を学ぶ

### グラフィックデザインの基礎知識

● グラフィックデザイン史

● メディアデザイン史

### メディアデザイン領域演習

● Webサイトの企画と制作 (Webデザイン企画/Webサイト制作)

## 3 年次

実践を通して企画力・表現力を強化

### グラフィックデザイン応用実習

● VI計画

● アートディレクション ..... 4

● 広告クリエイティブ

● ブランディング

● マーケティング

● パッケージデザイン

● エディトリアルデザイン ..... 5

● インフォメーションデザイン

● リテールデザイン

● サイン計画 ..... 6

● 産官学連携プロジェクト

### メディアデザイン領域演習

● 横断的メディア表現  
コースを横断して、メディアミックスによる表現の可能性を広げる (ドキュメンタリー/インタフェース研究/モーショングラフィックス/インストール/プログラミング)

## 4 年次

プロとしての意識を確立

### ゼミ

自分の方向性に合わせてゼミを選択し、研究・制作・発表を行う

### 卒業制作

4年間の集大成としての作品制作と展覧会運営

### 産官学連携

企業や官公庁と連携したデザイン研究開発を行う

・株式会社たねや クラフリエ バームクーヘンパッケージ  
・社団法人滋賀県歯科医師会 歯周病疾患予防啓発ポスター  
・公益財団法人びわ湖ホール青少年オペラ「森は生きている」ポスター・チラシ

・第4回大津ジャズフェスティバル ポスター  
・信楽高原鉄道ニューラッピングトレイン  
・びわ湖・アートフェスティバル ポスター・チラシ  
・滋賀防災ラジオロゴマーク

・鳥羽一番館海女スイーツパッケージ  
・三重県よるめ舎パッケージ  
・天満宮ノベルティグッズ提案  
・ロイヤルオークホテル・セカンドロゴマーク

・滋賀県近代美術館内デザイン計画提案  
・阪急うめだ本店祝祭広場アートビジョン映像  
・三重エスカルゴ・マスコットキャラクター



### 卒業後の進路

写真家/アートディレクター/フォトジャーナリスト/グラフィックデザイナー/フォトアーティスト/プリンティングディレクター/  
写真専門誌の編集者/美術教員/大学講師/学芸員など



### 卒業後の進路

アートディレクター/グラフィックデザイナー/Webデザイナー/パッケージデザイナー/プリンティングディレクター/  
写真専門誌の編集者/美術教員/大学講師/学芸員など

最初は映像、グラフィックデザイン、写真の基礎をつくり、

2年次からアニメーション、CGの専門的な技術・知識を身につけます。

## 1 年次

写真、グラフィックデザイン、映像の基礎を身につける

### 基礎実習

- 映像表現基礎  
手描きアニメーションや実写作品を制作。動画のしくみを理解する
- グラフィックデザイン基礎  
対象のシンボライズによって、説得力のある造形を生み出す
- 写真基礎  
アナログからデジタルまで、写真撮影の基本技術を習得する

### 基礎知識

- 映像の基礎知識  
シナリオ作成を通して、映像表現における伝達の方法を学ぶ
- 情報デザイン  
情報の収集や分析、発想や企画、プレゼンテーションの方法を学ぶ
- 印刷の基礎知識
- 写真の基礎知識

## 2 年次

アニメーション、CGの基礎力を習得

### アニメーション基礎実習

- 作画 ..... 1  
アニメ作画の基礎を学ぶ
- 3DCG ..... 2  
3ds Maxを使って、CG映像をつくる
- デジタルアニメーション  
RETASを使って、原画をPCに取り込み、彩色・編集を行う
- VFX  
AfterEffectsでの合成、モーショングラフィックスを学ぶ

### アニメーションの基礎知識

- 人形アニメーション ..... 3
- アニメーション史
- メディアデザイン史

### メディアデザイン領域演習

- Webサイトの企画と制作  
(Webデザイン企画/Webサイト制作)

## 3 年次

実践を通して企画力・表現力を強化

### アニメーション応用実習

- 作画応用 ..... 1  
アニメーション作画のさらなる向上をはかる
- キャラクターデザイン  
アニメーション企画用のキャラクターを考案する
- 設定  
背景などの場面設定画を制作する
- 作品制作 ..... 4  
企画、シナリオ、演出、作画、CG制作などをトータルに行う

### メディアデザイン領域演習

- 横断的メディア表現  
コースを横断して、メディアミックスによる表現の可能性を広げる  
(ドキュメンタリー/インタフェース研究/モーショングラフィックス/インストール/プログラミング)

## 4 年次

個々の表現を特化させ、社会へ発信

### ゼミ

自分の方向性に合わせてゼミを選択し、研究・制作・発表を行う

### 卒業制作

4年間の集大成としての作品制作と展覧会運営

### 産官学連携

企業や官公庁と連携したデザイン研究開発を行う  
・幻の大津城復元プロジェクト  
・天津市科学館プラネタリウム「星座物語」  
・公共CM 滋賀県警「振り込め詐欺」



### 卒業後の進路

アニメーター/CGデザイナー/キャラクターデザイナー/ゲームデザイナー/映像プロデューサー/映画監督/テレビ番組企画者/CMプランナー/ビデオジャーナリスト/インタフェースデザイナー/メディアアーティスト/美術教員/学芸員など

カメラを通し世界を考え、意見をまとめる。

映像により社会へ伝える力を身につける。

## 1 年次

写真、グラフィックデザイン、映像の基礎を身につける

### 基礎実習

- 映像表現基礎 ..... 1  
手描きアニメーションや実写作品を制作。動画のしくみを理解する
- グラフィックデザイン基礎  
対象のシンボライズによって、説得力のある造形を生み出す
- 写真基礎  
アナログからデジタルまで、写真撮影の基本技術を習得する

### 基礎知識

- 映像の基礎知識  
シナリオ作成を通して映像表現における伝達の方法を学ぶ
- 情報デザイン  
情報の収集や分析、発想や企画、プレゼンテーションの方法を学ぶ
- 印刷の基礎知識
- 写真の基礎知識

## 2 年次

映像・放送分野の基礎を習得しよう

### 映像基礎実習

- 実写映像の基礎 ..... 2  
シナリオ、撮影から編集までを学ぶ
- スタジオ実習 ..... 3  
ライティング、録音等を伴ったスタジオ撮影を学ぶ
- サウンド実習 ..... 4  
サウンドトラックの考え方、音響の制作を学ぶ
- 3DCG実習 ..... 5  
モデリングからアニメーションまでの基礎技術を学ぶ

### 映像・放送の基礎知識

- 映像史
- メディアデザイン史
- メディアデザイン領域演習  
● Webサイトの企画と制作  
(Webデザイン企画/Webサイト制作)

## 3 年次

自分の表現スタイルとテーマを探ろう

### 映像応用実習

- ドラマ制作 ..... 6  
オリジナル・シナリオによるドラマ制作
- ドキュメンタリー制作 ..... 7  
取材対象の人物との対話や協力を得、映像表現をおこなう
- 映像の実験 ..... 8  
定型にとられない独自の映像表現を創造する
- 進級制作展  
3年次修了時に学外での展覧会を企画、開催する

### メディアデザイン領域演習

- 横断的メディア表現  
コースを横断して、メディアミックスによる表現の可能性を広げる  
(ドキュメンタリー/インタフェース研究/モーショングラフィックス/インストール/プログラミング)

## 4 年次

自分の作品を、社会へ向けて発表しよう

### ゼミ

自分の方向性に合わせてゼミを選択し、研究・制作・発表を行う

### 卒業制作

4年間の集大成としての作品制作と展覧会運営

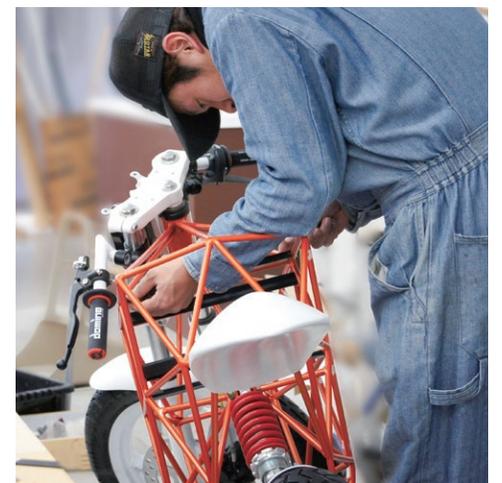
### 産官学連携

企業や官公庁と連携したデザイン研究開発を行う  
本コースでは、放送局や滋賀県から依頼を受けて、公共CMや番組の制作を積極的に実施。  
2年生チーム制作「防災CM 支えおんな」は放送後、滋賀県からも非常に高い評価を受けました。



### 卒業後の進路

映像プロデューサー/映画監督/テレビ番組企画者/CMプランナー/ビデオジャーナリスト/企画プランナー/CGデザイナー/アニメーター/キャラクターデザイナー/メディアアーティスト/ゲームデザイナー/Webデザイナー/美術教員/学芸員など



# Spatial Design Department

## 空間デザイン領域

- コスチュームデザインコース
- プロダクトデザインコース
- 住環境デザインコース

私たちの生活を取り巻くさまざまな分野の専門を横断的に学ぶことができる、それが空間デザイン領域です。  
 生活の基本要素である「衣」「モノ」「素材」を空間的に扱う専門分野—コスチュームデザイン、プロダクトデザイン、住環境デザインの3つの視点から、「空間デザイン」を見つめます。

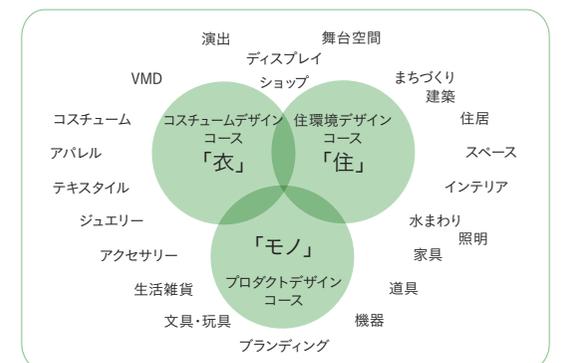
※最新情報は、空間デザイン領域オリジナルWebサイトへ <http://kukan-design.com/weblog/>

素材をまとう。フォルムと向き合う。  
 すべては空間を  
 イメージすることから始まる。

ものづくりのプロを目指す「4年間の学び」。

1年次では発想力や造形力などの基礎やいろいろな素材の知識を習得。  
 2・3年次は3つのコースに分かれて専門分野を学習。コスチュームデザイン・プロダクトデザイン・住環境デザインのそれぞれの視点から空間デザインを追求します。  
 4年次には、より社会的なテーマに取り組み、実践的なデザイン力を育成。  
 世の中のニーズをしっかりと捉え、自分の力で形にする、ものづくりの「プロフェッショナル」を目指します。

〈取得可能な資格〉  
 中学校教諭一種免許（美術） / 高等学校教諭一種免許（美術） / 学芸員



# コスチュームデザインコースの特徴

## ファッションからコスチュームへ。

コスチュームとは、自由で芸術的、手工芸で一点ものの服づくりを意味します。サークルやバンド、CMや演劇の世界で輝く衣装は、自らの感性をみがぎ、素材を吟味して自らの手で創りあげる自己表現そのものだとはいえるでしょう。



### 「自分のための服づくり」

服づくりを自己表現の手段としてとらえることから出発。自分の表現を探求し確立するために、量産品ではなく一点ものの服づくりを前提とした制作を行います。

### 「テキスタイルを活かした服づくり」

服づくりにおいて、既存の布に頼ることなく素材を自分でつくることから始まります。染や織をとおして素材と向き合うことで、より多様な表現が可能になります。

### 「地場との連携」

自然が豊かで素材産業が盛んな近江の土地がらを活かして、地域と連携した、地に足の着いた制作体験カリキュラムを用意。実社会とつながった学びが魅力です。

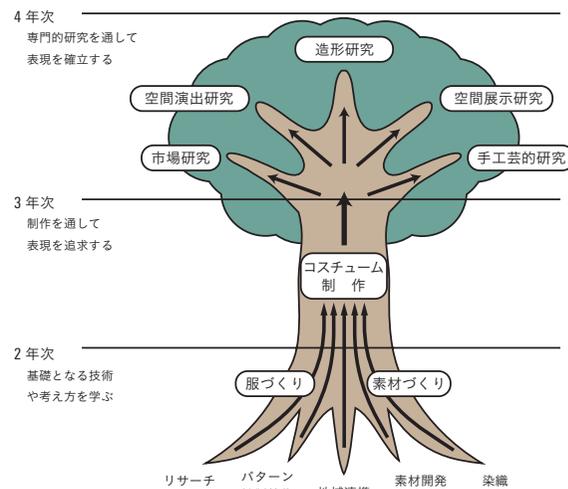


## ファッションとテキスタイルの融合から生まれる新しい世界

コスチュームデザインコースの学びを樹木に喩えて表すと、3年次で幹にあたる中核的なコスチューム制作を行うために、2年次では基礎となる専門技術や知識、体験を集中して学びます。3年次の制作を通して得られる経験をもとにして、4年次では専門的な表現研究を行います。4年間を通じて、感性と創造力を身につけ、クリエイティブな世界で必要とされる人材をめざします。

### 4年次における研究分野

- ・空間演出研究 ショー、舞台、演劇、身体表現、メイク、映像、音楽など
- ・空間展示研究 インスタレーション、ディスプレイ、インテリアなど
- ・造形研究 作品制作、デザイン、アクセサリなど
- ・市場研究 ショップ企画、ブランド企画、インディーズ(作家)など
- ・手工芸的研究 素材表現、ジュエリー、工芸(作家)など



# コスチュームデザインコース (空間デザイン領域)

Costume Design Course [ Spatial Design Department ]

型にはまった専門教育ではなく、芸術系大学だからできる、新しいファッション教育を追求します。

自由で、独創的なコスチューム(衣装)づくりが出来る環境で学び、「感性」「創造力」「表現力」を養い、ファッションの世界で幅広く活躍できる人材を育てます。

## 1年次

発想力と基礎造形力をまず鍛える

### 前期

- 「柱・壁・床」群造形による立体造形基礎造形エレメント(線・面・量)を用いた立体造形力の訓練。模型制作も
- 「身体と造形」布による立体造形基礎パターンメイキングを学び、布の特性や立体と平面の関係性を理解する
- フィールドワーク入門 町の調査を通して情報収集法を学び、着眼点や考え方を養成する
- コンピュータ演習Ⅰ Photoshop, Illustratorなど画像ソフトの基本操作を習得

### 後期

- 空間デザイン入門 形・素材・色彩について理解し、空間デザインとは何かを考察する
- 染織基礎 ステンシル(型染め)やフレームを使った織物など、色の効果を中心に学ぶ
- フェルトメイキング、バスケットリーアート 繊維を絡めたり、編んだりする中で、素材の特性を学び、立体表現につなげる
- 型による造形
- ワンボードファニチャー 板材の加工、一定の大きさの板を余すことなく使って家具を制作する
- コンピュータ演習Ⅱ Photoshop, Illustratorなど画像ソフトを用いた平面デザインを習得

## 2年次

コスチュームの基礎となる技術や考えを学ぶ

- 服飾造形の基礎 ..... 1 服作りの基礎となる(パターン、縫製)を学び、衣装制作方法を習得する
- 染色、プリント技法 ..... 2 表面装飾としての模様と染色技術を学ぶ
- 織物技法 ..... 3 織機を使った布の制作
- デザイン画、スタイル画、イメージ画 ファッションデザインで必然となるスタイル画の基礎と、既成概念に捉われずに感性を刺激しながら新たなイメージをスタイル画にする方法の両方を習得する
- 手工芸 自由な発想で、布や糸以外の異素材を使用したコスチューム作品を制作する
- 舞台芸術 劇場空間で表現される世界にかかわる、舞台芸術スタッフの創造的なかわりを学ぶ
- オリジナルコスチューム1 ..... 4 染め・織りなど素材からオリジナル性の高い制作をし、パターンを応用し創作する
- プレゼンテーション 「空間～作品～身体」の繋がりを意識したプレゼンテーションのための、展示方法や台本構成を学ぶ
- 染色実験 繊維の種類に適した染色方法を学ぶ

## 3年次

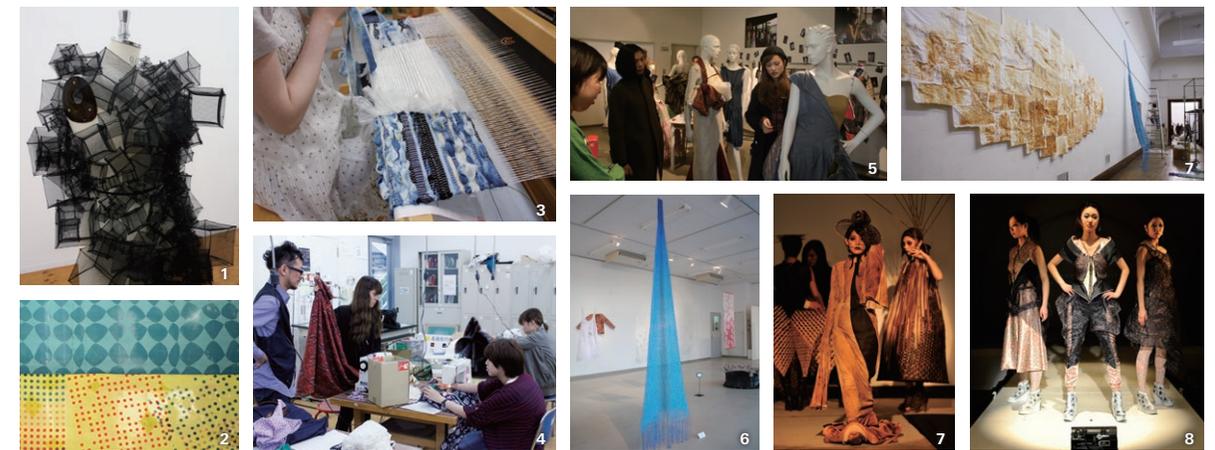
衣装制作を通して独創的な表現を追求する

- コンセプトデザイン 自己の内面的なテーマと、社会的な情報やモチーフとの関係性を構築しながらデザインを行う
- オリジナルコスチューム2 ..... 5 コンセプトに基づいて、テーマ性を重視しながらオリジナリティーのある作品を創作する
- インスタレーション ..... 6 空間展示から発想した作品づくり、空間構成を考え、実際に展示する
- 市場研究 感性をみがぎ、生活者が求めるものを市場(現場)から見つけるためのリサーチの方法を学ぶ
- 舞台衣装制作 登場する人物像の個性役柄が、表現できるよう衣装のデザインから制作、舞台構成とのバランスまでを学ぶ
- 進級制作 ..... 7 自ら考えたコンセプトに基づいて作品制作し、空間で演出する

## 4年次

専門研究を通して自己の世界観を確立し、表現する

- 個人制作 個人研究テーマ(造形研究・手芸研究・空間研究)に基づいて作品を制作し、作品の意味を空間で表現する
- 卒業制作 ..... 8



### 卒業後の進路

ファッションデザイナー/ファッションプロデューサー/ファッションコーディネーター/パタンナー/スタイリスト/舞台衣装デザイナー/コスチュームアーティスト/ファッショングッズデザイナー/テキスタイルアーティスト/テキスタイルデザイナー/インテリアデザイナー/ディスプレイデザイナー/アクセサリデザイナー/美術教員/学芸員など

生活を新しくしたり、潤いを与えたり。  
カタチだけじゃない、デザインを学ぼう。

## 1 年次

発想力と基礎造形力を  
まず鍛える

### 前期

● 「柱・壁・床」群造形による立体造形基礎造形エレメント(線・面・量)を用いた立体造形力の訓練。模型制作も

● 「身体と造形」布による立体造形基礎パターンメイキングを学び、布の特性や立体と平面の関係性を理解する

● フィールドワーク入門  
町の調査を通して情報収集法を学び、着眼点や考え方を養成する

● コンピュータ演習 I  
Photoshop, Illustrator など画像ソフトの基本操作を習得

### 後期

● 空間デザイン入門  
形・素材・色彩について理解し、空間デザインとは何かを考察する

● 染織基礎  
ステンシル(型染め)やフレームを使った織物など、色の効果を中心に学ぶ

● フェルトメイキング、バスケットリーアート  
繊維を絡めたり、編んだりする中で、素材の特性を学び、立体表現につなげる

● 型による造形

● ワンボードファニチャー  
板材の加工、一定の大きさの板を余すところなく使って家具を制作する

● コンピュータ演習 2  
Photoshop, Illustrator など画像ソフトを用いた平面デザインを習得

## 2 年次

デザインの基礎を幅広く、  
深く学ぶ

● 言葉からのデザインアプローチ  
使い慣れた言葉の意味を深く掘り下げて新しい価値観を見出す

● スケッチとデザイン展開  
使用シーンをスケッチで描き表しながらデザインアイデアを展開する

● 遊具・玩具のデザイン …… 1  
子ども行動を観察し、安全性に配慮した知育遊具をデザインする

● 市場調査・分析  
流通する製品の調査・分析を通して、製品を取り巻く環境を考察する

● 商品キャラクターの企画提案 …… 2  
商品やサービスのコンセプトとキャラクターの企画提案をおこなう

● モデリング技法  
デザインしたものを正確に立体に表すための技法を習得する

● 製図基礎  
形や構造を正確に伝えるために、基本的な製図法を習得する

● ショップ&ディスプレイ

● 生産技術  
樹脂や金属などの製品材料とその加工技術を体系的に学ぶ

● 椅子の実測製図  
椅子の原寸図面を作成し、家具の構造と人体の寸法の関係を理解する

● 3DCGによるイメージ表現 …… 3  
3次元デジタル技術を使ったモデリングを学ぶ

## 3 年次

自分のチカラでものづくりを  
計画する

● トータルデザインワーク  
リサーチから生産想定まで、総合的に計画をおこなう

1. パブリックデザイン  
2. 身体を支える家具(椅子・座具など) …… 4  
3. 照明器具と照明計画 …… 5

● ジュエリー・アクセサリ・雑貨のデザイン …… 6  
人々の暮らしを色どるデザインを提案する

● インタフェースデザイン演習  
機器と人との関係を考察し、人の行為をもとに操作方法を設計する

● 先端技術デザイン演習  
ロボットなどの次世代技術におけるデザインの可能性を考察する

● デザイン評価基準の策定  
ユニバーサルデザインを通して、デザインの評価基準を理解する

● デザインマーケティング  
デザインにおける市場把握と分類、フィードバックの手法を学ぶ

● 産官学連携プロジェクト  
地域・企業との連携によって製品開発に取り組む

● コンペティションへの参加  
国内外の公募展に参加し、社会に向けて作品を発表する

● ポートフォリオの制作  
自分の作品を分析し、他者に効果的に伝える手法を学ぶ

## 4 年次

自分で課題を見つけて  
社会に提案する

● 課題の見発見  
環境や経済の観点から、持続可能なデザインの調査・研究をおこなう

● 卒業制作 …… 7

家具、インテリア、建築でつくるこれからの快適な生活空間とは?  
あなたらしいデザインで答えてください。

## 1 年次

発想力と基礎造形力を  
まず鍛える

### 前期

● 「柱・壁・床」群造形による立体造形基礎造形エレメント(線・面・量)を用いた立体造形力の訓練。模型制作も

● 「身体と造形」布による立体造形基礎パターンメイキングを学び、布の特性や立体と平面の関係性を理解する

● フィールドワーク入門  
町の調査を通して情報収集法を学び、着眼点や考え方を養成する

● コンピュータ演習 I  
Photoshop, Illustrator など画像ソフトの基本操作を習得

### 後期

● 空間デザイン入門  
形・素材・色彩について理解し、空間デザインとは何かを考察する

● 染織基礎  
ステンシル(型染め)やフレームを使った織物など、色の効果を中心に学ぶ

● フェルトメイキング、バスケットリーアート  
繊維を絡めたり、編んだりする中で、素材の特性を学び、立体表現につなげる

● 型による造形

● ワンボードファニチャー  
板材の加工、一定の大きさの板を余すところなく使って家具を制作する

● コンピュータ演習 2  
Photoshop, Illustrator など画像ソフトを用いた平面デザインを習得

## 2 年次

空間・形・素材の基礎を  
学ぶ

● ランドスケープデザイン  
「小公園」をく大地の造形>というテーマで油土を使って制作をおこなう

● 建築デザイン  
1. 1年次に習得した造形言語(例:柱、壁、床、屋根など)を使って、人間の行動を支える建築的構成=フォーラーを、模型制作する  
2. <グリッド>をモチーフにして、レストラン&ギャラリー(食事空間と展示空間)を、模型制作を通して学ぶ  
3. <子供のための空間>というテーマで、子供独自の視線から建築的構成や遊具の造形を、模型や実物制作を通して学ぶ

● インテリアデザイン …… 1  
外部のない内部だけの<地下>を想定し、インテリア的建築構成を、模型制作を通して学ぶ。併せて、外部と接する開口部(窓や戸口)のデザインも学ぶ

● ファニチャーデザイン …… 2  
1. <身体を支える>をテーマに、家具の制作をおこなう。紙、木、ヨシ、ガラスなど、<素材>の扱い方を併せて学ぶ  
2. 琵琶湖に生える<ヨシ>を<素材>として、照明あるいはオブジェを実物制作する

● 平面表現(製図&ドローイングなど) …… 3  
1. 名住宅の模型制作をおこない、その図面をトレースする。立体とその平面表現との整合性を把握するトレーニング  
2. 平面表現のなかでもっとも立体的な表現方法である建築透視図法を学ぶ  
3. 製図の基礎技術とイメージ表現の手段の一つであるドローイングの基礎を学ぶ

● ショップデザイン  
ブランドを想定してショップのデザインを計画する

● ディスプレイデザイン  
さまざまなディスプレイ方法について学ぶ

## 3 年次

原点から考える力と表現力を  
さらに伸ばす

● 建築&インテリアデザイン(複合課題) …… 4  
1. <非日常性>を取り込み活性化を提案する「住宅」のデザインと薄れがちな<他者>との共同性を提案する「共同住宅」の可能性を模型制作と平面表現で追求する

● 建築&ランドスケープデザイン(複合課題) …… 4  
2. <遺跡>という過去>を活かしてその文化をく未来>に継承する「博物館」のデザインを模型制作を通して学ぶ  
3. 生の真の意味を把握し「死」を位置づけるという困難な課題に挑むため、図解を使った<発想法>でグループと対話(二人)で二度考え、「死者の家」を模型制作を通して提案し、改めて自己の生を見直し、確立する

● インテリアデザイン  
1. <ワン・モチーフ>に絞り込んだウインドディスプレイないしショールームのデザインとデザイン性のある企業の特徴を把握して表現するショップのデザインを模型制作を通して学ぶ  
2. 演劇あるいはショーのための舞台装置を模型制作を通してデザインする  
3. 日本人の生活態度を規定した「茶室」を、人間の新たな振る舞いや態度に基づくものとして実物制作によって提案する

● 平面表現  
自己の作品集ともなるポートフォリオ作成のためのプレゼンテーションの手法を制作を通して学ぶ

● 舞台空間のデザイン  
演劇のための空間を設計する

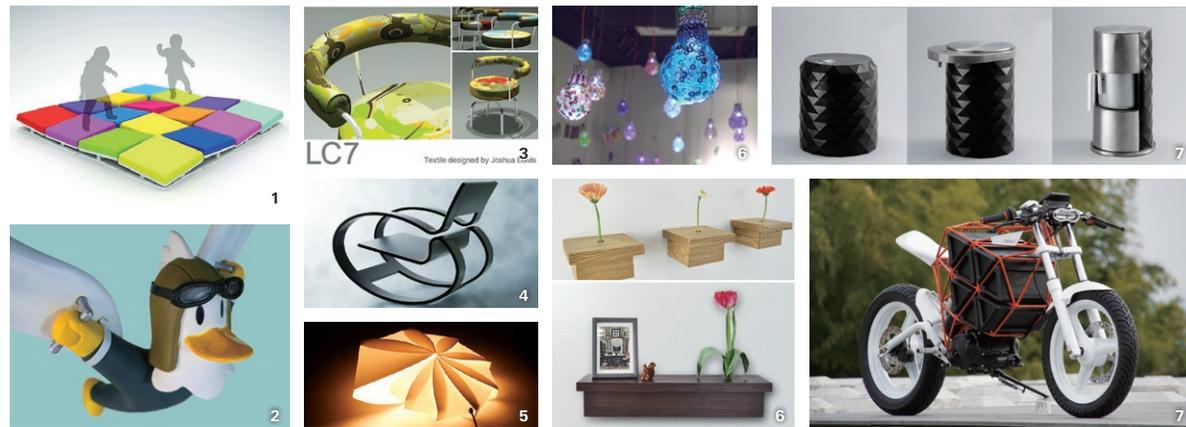
● その他  
<フィールドワーク>(屋外探検)をおこなって住環境の現在を観察し、それを図解を使ってまとめる<発想法>を学ぶ

## 4 年次

4年間の集大成として  
総合デザインに挑戦する

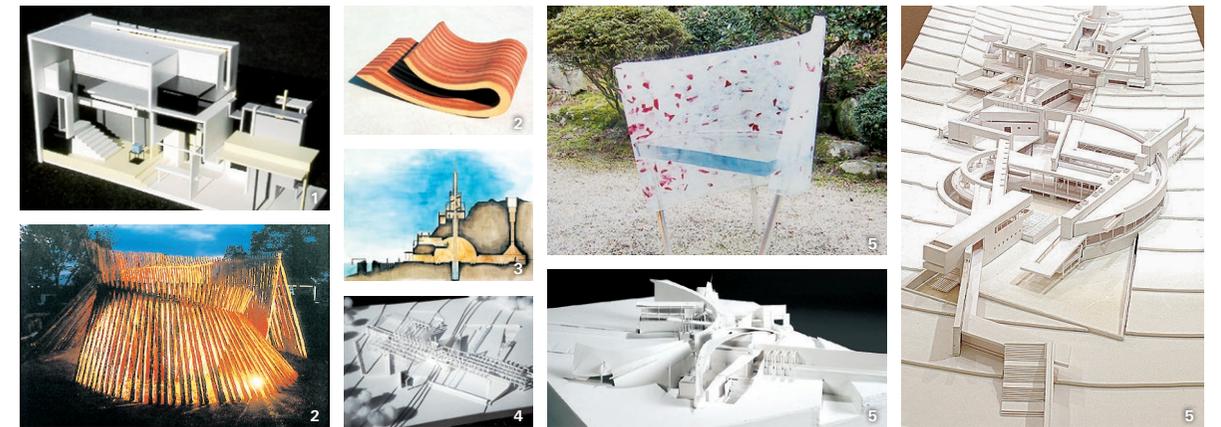
建築、ランドスケープ、インテリア、ファニチャー、オブジェなどを複合的にあつめるには単独で表現することを学ぶ

● 卒業制作 …… 5  
各自が自由に選択したテーマに基づき、研究と作品制作をおこなう



### 卒業後の進路

生活雑貨デザイナー/家電デザイナー/グッズデザイナー/玩具デザイナー/福祉器具デザイナー/インタフェースデザイナー/パッケージデザイナー/インテリアデザイナー/照明機器デザイナー/道具職人/造形デザイナー/企画コンサルタント/生活プロデューサー/食品デザイナーなど



### 卒業後の進路

建築家/ランドスケープデザイナー/インテリアデザイナー&プランナー/照明デザイナー/家具デザイナー&作家/アートディレクター/ディスプレイデザイナー/舞台美術家/グラフィックデザイナー/キャラクターデザイナー/映像作家/絵本作家/美術教員/編集者/芸芸員/アートコーディネーターなど



共通科目について

社会に通用する教養と実践力で、  
人間としての幅を広げる。

役立つ科目を凝縮して学べる  
成安ならではのカリキュラム。

成安での学びは、専門領域の制作だけではなく、学部共通科目では外国語や美術史、企業文化論などの一般教養を学びます。アーティストやデザイナーになりたいという学生にとっても、一般教養が力強いサポートとなるからです。たとえば、すぐれたクリエイターになるには、自ら考える力、考えを実行する力、思いを人に伝える力が必要となります。一般教養を通して知識を深め視野を広げることで、制作に必要な力を育て、同時に社会人として求められる教養や実践力も身につけることができます。それは、4年制芸術大学だからこそその学びといえます。

ただし、一般の大学に比べて教養科目のボリュームを控えめに設定。凝縮して学べるように工夫しているのが成安の特徴です。学部全体の共通科目としては、外国語や心理学、地域学(近江学)などを学ぶ「教養科目」に加え、アーティストやデザイナーとして活動するための基礎を学ぶ「芸術基礎科目」、自治体や地域の企業からの依頼に取り組み「プロジェクト科目」など芸術大学ならではの科目を用意。クリエイターとしての学びに加えて、広く役立つ一般教養や実践力を身につけ、社会で活躍できる人材をめざします。

社会人としての基礎が身につく学部共通科目群

学部共通科目は、視野を広げて知識を深めたり、コミュニケーション能力や主体性、計画力・実行力などを習得。知らず知らずのうちに、社会人として求められる教養や実践力を身につけることができます。



大学から飛び出し、地域で展開されるプロジェクト科目は、実社会との関わりのおかげで実践力を磨く絶好の機会です。

学部共通科目の全容

学部共通科目は下図のように分類されます。理論と実習、社会人としての教養と実践力。それぞれをバランスよく学べるように各科目が設置されており、「芸術における社会への貢献」という本学の基本理念(教育理念)を体現するものになっています。また、すべての学生が共通して下図の科目を受けることができ、1学部1学科だからこそさまざまな分野を横断的に学べるのが本学の特徴です。



社会人としての実践力を身につける授業

社会人としての教養を身につける授業

# 教員紹介

## 客員教授



### 今森 光彦

担当:プロジェクト科目  
写真家  
附属近江学研究所参与

自然と人との関わりを「里山」という空間概念で追い続け写真を撮り続けるほか、撮影監督として、世界各国のあらゆる自然を見聞し取材している。



### 佐伯 チズ

担当:キャリアデザイン科目  
美肌師・美生活アドバイザー

現役エステティシャンとして活躍する一方で、執筆や雑誌、講演活動、テレビ・ラジオ出演など美肌師として幅広く活動している。



### 川本 勇

担当:総合領域  
メディアプロデューサー



### 大山 功一

担当:イラストレーション領域  
ゲームデザイナー



### 永田 萌

担当:イラストレーション領域  
イラストレーター・絵本作家



### 令文 ヒロ子

担当:イラストレーション領域  
児童文学作家



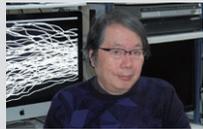
### 小沢 剛

担当:美術領域  
美術家



### 椿 玲子

担当:美術領域  
キュレーター



### 小林 はくどう

担当:メディアデザイン領域  
映像作家



### 澤田 知子

担当:メディアデザイン領域  
フォトアーティスト



### 前田 文子

担当:空間デザイン領域  
舞台衣装デザイナー



### 若林 広幸

担当:空間デザイン領域  
建築家

## 学部共通科目担当

### 【非常勤講師】

- 小寄 善通**  
教授  
専門:日本美術史  
附属近江学研究所研究員
- 島先 京一**  
准教授  
専門:英語・デザインと生活・福祉と造形教育
- 千速 敏男**  
教授  
専門:西洋美術史
- 辻 喜代治**  
教授  
専門:アートマネジメント  
附属近江学研究所研究員
- 中野 優子**  
教授  
専門:教育学、教職課程
- 三宅 キャロリン**  
准教授  
専門:英語教育、日本画
- 山川 裕樹**  
准教授  
専門:心理臨床学
- 山本 和人**  
准教授  
専門:宗教学
- 吉村 俊昭**  
教授  
専門:美術科教育、日本画、教職課程、附属近江学研究所研究員

- 穴風 光恵** コンピュータ基礎実習
- 上村 博** 身体論
- 内田 康博** 日本建築史
- 越前 俊也** 現代美術論
- 大住 由季** 工芸実習
- 大橋 信弥** 考古学
- 要 真理子** 美学
- 加納 由紀子** フランス語
- 木村 至宏** 琵琶湖の民俗史・文化史、附属近江学研究所所長
- 小林 正子** 住居論、都市論、住宅論、西洋建築史
- 崎野 隆** 教育方法の研究
- 篠原 涼子** 絵画材料学
- 白石 真生** 社会学
- 吹田 哲二郎** 図法実習
- 高橋 耕平** コンピュータ基礎実習
- 竹内 早耶香** 健康体力論
- 谷本 研** コンピュータ基礎実習、大型プリンタ特別実習
- 土屋 茂昭** 舞台美術論
- 寺島 典人** 日本美術史
- 長尾 忠之** プロデュース論、流通論
- 早田 幸政** 法学〔日本国憲法〕
- 中根 孝司** 創作における権利と倫理
- 檜原 亨** 企業文化論
- 能登 宏之** 人権教育、生徒指導の研究、教育課程、特別活動論、教育制度論

- 野本 明成** 経済学
- 服部 志帆** 文化人類学
- ピリンダ 山河** 基礎英語/上級英語/中級英語
- 堀井 大輔** スポーツ実習
- 堀池 敏男** 経営学
- 前田 茂** 美学
- 松浦 俊和** 博物館経営・情報論
- 元井 めぐみ** ファッションデザイン史
- 森下 明彦** 博物館情報・メディア論
- 森 泰之** 彫刻実習
- 屋簷 素子** オルナティブ文化論
- 吉田 友敬** 科学技術概論
- 和田 光生** 博物館資料論
- 渡辺 茂樹** 自然科学概論

## 名誉教授

- 伊藤 堅二
- 伊藤 憲太郎
- 今井 祝雄
- 岩村 隆昭
- 大原 雄寛
- 片方 義治
- 金澤 毅
- 木村 至宏
- 小林 はくどう
- 佐々木 啓一
- 芝田 徳造
- 田邊 徹
- 富樫 実
- 早川 雅明
- 人長 信昭
- 三浦 公亮

## 専門科目(各領域)担当

### 総合

- 岡田 修二**  
教授  
画家
- 小寄 善通**  
教授  
専門:日本美術史  
附属近江学研究所研究員
- 島先 京一**  
准教授  
専門:英語・デザインと生活・福祉と造形教育
- 田中 真一郎**  
教授  
デザイナー
- 田辺 由子**  
准教授  
テキスタイルアーティスト
- 千速 敏男**  
教授  
専門:西洋美術史
- 辻 喜代治**  
教授  
専門:アートマネジメント  
附属近江学研究所研究員
- 津田 陸美**  
准教授  
写真作家  
附属近江学研究所研究員

### イラストレーション

- 小田 隆**  
准教授  
古生物復元画家・イラストレーター
- 岸田 保**  
准教授  
デザイナー・デジタルイラストレーター
- 田中 真一郎**  
教授  
デザイナー
- 永江 弘之**  
准教授  
画家・附属近江学研究所研究員
- 宝永 たかこ**  
准教授  
画家・イラストレーター
- まつむら まきお**  
准教授  
マンガ家・イラストレーター
- MON**  
准教授  
エッセイコミック・イラストレーター・翻訳家
- 【非常勤講師】**
- 井上 由季子**  
グラフィック工芸家
- 井上 よう子**  
画家
- 今北 紘一**  
グラフィックデザイナー

- 今森 洋輔**  
イラストレーター、絵本作家
- 上原 結子**  
画家、イラストレーター
- 梅田 美代子**  
グラフィックデザイナー、イラストレーター
- 大向 務**  
アートディレクター
- 岡澤 理奈**  
グラフィックデザイナー
- 奥村 正利**  
写真家
- 黒田 さかえ**  
画家、イラストレーター
- 谷口 愛**  
イラストレーター、絵本作家
- 田村 愛**  
版画家
- なかの 由峰**  
フィギュア原型師、人形・雑貨作家
- 野村 正則**  
造形作家
- 阪東 勲**  
グラフィックデザイナー・絵本作家
- 藤原 志保**  
Webデザイナー
- 待井 健一**  
画家
- 横山 路漫**  
切り絵作家
- 渡邊 一雅**  
デッサンインストラクター

### 美術

- 伊庭 靖子**  
准教授  
美術家
- 宇野 君平**  
講師  
美術家
- 大野 俊明**  
教授  
日本画家
- 岡田 修二**  
教授  
画家
- 櫻井 宏哉**  
教授  
映像作家
- 高橋 登美子**  
准教授  
アニメーター
- 津田 陸美**  
准教授  
写真作家・附属近江学研究所研究員
- 泊 博雅**  
教授  
メディアアーティスト
- 藤田 隆**  
教授  
グラフィックデザイナー
- 南 琢也**  
准教授  
グラフィックデザイナー・アーティスト
- 真下 武久**  
講師  
メディアアーティスト
- 森田 健**  
准教授  
映像クリエイター
- 西久松 吉雄**  
教授  
日本画家
- 【非常勤講師】**
- 石川 亮**  
美術家・附属近江学研究所研究員

- 岡 普司**  
彫刻家
- 岡本 光博**  
美術家
- 国谷 隆志**  
美術家
- 小柳 裕**  
美術家
- 笹岡 敬**  
美術家
- 椎原 保**  
美術家
- 高田 学**  
日本画家
- 滝本章雄**  
アートディレクター
- 馬場 晋作**  
美術家
- 林 孝二**  
日本画家
- 松村 晃泰**  
彫刻家
- 森 太三**  
美術家

### メディアデザイン

- 大草 真弓**  
准教授  
グラフィックデザイナー
- 金澤 徹**  
教授  
写真家
- 櫻井 宏哉**  
教授  
映像作家
- 高橋 登美子**  
准教授  
アニメーター
- 津田 陸美**  
准教授  
写真作家・附属近江学研究所研究員
- 泊 博雅**  
教授  
メディアアーティスト
- 藤田 隆**  
教授  
グラフィックデザイナー
- 南 琢也**  
准教授  
グラフィックデザイナー・アーティスト
- 真下 武久**  
講師  
メディアアーティスト
- 森田 健**  
准教授  
映像クリエイター
- 【非常勤講師】**
- 天野 恵一**  
写真家
- 岩城 覚久**  
メディアデザイン論

- 岩村 隆昭**  
グラフィックデザイナー
- 岡澤 理奈**  
インタフェースデザイナー
- 岡田 毅志**  
現代美術家
- 翠 縉 奏**  
人形アニメーション作家
- 吹田 哲二郎**  
サウンドデザイナー
- 鈴木 理大**  
ビデオカメラマン
- 立花 常雄**  
写真家
- 中谷 基**  
写真家
- 馬場 順一**  
CGデザイナー
- 阪東 勲**  
グラフィックデザイナー・絵本作家
- 日野 馨**  
アニメーション作家
- 松谷 容作**  
メディアデザイン論
- 水野 五郎**  
ビデオ作家/映像ディレクター
- 森 公一**  
メディアアート研究者

### 空間デザイン

- 石川 泰史**  
准教授  
プロダクトデザイナー
- 磯野 英生**  
教授  
建築家
- 田中 秀彦**  
助教  
服飾芸術家・舞台演出家・アートディレクター
- 田辺 由子**  
准教授  
テキスタイルアーティスト
- 西尾 幸子**  
講師  
インテリアコーディネーター
- 水谷 米博**  
教授  
VMDコーディネーター
- 【非常勤講師】**
- 牛田 好美**  
服飾研究家
- 内田 康博**  
建築家
- 大住 由季**  
織物作家
- 大野 知英**  
コストームアーティスト
- 小田 芽羅**  
染織作家
- 大原 歩**  
地域コミュニティ・オルガナイザー・附属近江学研究所研究員

# 地域連携推進センター



## // SEIAN PROJECTS //

この小さなプロジェクトに  
実は、答えがあるのかもしれない。

大津市の小高い丘の上にある皇子が丘公園には、機関車と飛行機の形をした大きなコンクリート遊具があり、昭和40年代に作られてから今日まで多くの人々に愛されています。しかし、その遊具も色あせが目立ち、子供たちの楽しい遊び場としては寂しい表情になっていたため、公園を管理する(公財)大津市公園緑地協会と本学が協力し、新しいデザインに塗り替えることになりました。

学内でデザインの募集が行われ、採用者2名を中心とした学生たちと地元小学生が集まり、総勢40名が5日間の色塗り作業に取り組みました。完成へ近づくと共に、遊具の周りの景色も明るく楽しい空気変わっていきました。「芸術による社会への貢献」を目指し、地域、社会、企業と学生をつなぐ架け橋となっている地域連携推進センターを活用すれば、地域に根ざした実践的な活動を通して、自身の創作の手応えを感じることができるはずです。

## // Interview //

皇子が丘コンクリート遊具再生プロジェクトに参加したイラストレーション領域2年生の川村優実と才田佳代子から、感想を聞きました。



飛行機「あおいろ」 デザイン:才田 佳代子(イラストレーション領域2年生) / 機関車「はなれっしゅ」 デザイン:川村 優実(イラストレーション領域2年生)

—コンクリート遊具のデザインから塗装まで行ってみたいかがでしたか？

(才田) 飛行機は、どこまでも遠くへ飛んで行けるような夢のあるデザインにしたいと、空の果てにある宇宙や、湖(うみ)の底の生き物を描き込みました。

(川村) 機関車も、草原や空を超えてどこまでも前進するイメージを大切にしています。遊具の胴体にある円形の窓を生かした遊びのデザインも入れました。

(才田) あと、地域の方々に親しまれる遊具にするためには、とりあえず自分のやりたいことを考えるだけでは駄目で、今の時代や社会を知り、責任を感じながら取り組むべきだと気づきました。

—今回のプロジェクトは、大津市の許可や、大津市公園緑地協会の協力、地元小学生の活躍があって初めて実現しています。地域の方々と取り組んだ事についてはいかがですか？

(才田) 小学生たちが私たちの制作手順に気持ちよく応えてくれたことや、何より楽しんで取り組んでくれたことに感動しました。

(川村) 小学生にとっても「自分が塗った! 作った!」という思い出になるから、楽しいと思います。そして、たくさんの人と関わって作ったので、すでに作品は自分の手からは離れている感触があります。地元の子たちが公園に来て、「あ!この遊具かわいい!」と思って遊んでくれることがあれば、何より嬉しいです。

滋賀県唯一の芸大の利点を生かした活動を展開しながら、学生は官公庁や一般企業、地元自治体などと一緒を進めるプロジェクトを通し、実践力を身につけていきます。年間約80件におよぶプロジェクトの数々は、単位認定や、アルバイトとして仕事になることもあり、自身のキャリアへもつながっていくはず。

### 大津の国宝案内プロジェクト



大津の名刹総本山三井寺との連携事業として取り組んでいる国宝非公開建造物の特別公開案内は、2012年度で3年目をむかえました。学生たちは事前に日本美術史担当の小寺善通教授のレクチャーを受講し、三井寺や公開する国宝光浄院客殿と国宝勸学院客殿を調べ解説する準備を行い、今回は解説にiPadを使用し、来場者により解りやすい解説をめざしました。貴重な国宝や、重要文化財の建物や障壁画を前に、緊張しながらの解説でしたが、観覧者の満足度につながり学生たちも得るものが多いプロジェクトとなりました。

担当：小寺善通（総合領域教員）・地域連携推進センター職員  
参加学生：17名

### 京阪電車ウィンターイルミネーショントレインデザイン



京阪電気鉄道株式会社大津鉄道部からの提案により、毎年ウィンターイルミネーショントレインのデザインを学生とともにしています。例年ラッピングデザインの技術をもつグラフィックデザインコースの学生が取り組み、変形するLEDライトをうまく配置し、昼間も夜間も美しくみえるデザインを考案。大津の冬景色をあたたく彩っています。

担当：地域連携推進センター職員  
参加学生：3名

### 秋は、三井寺、アート来迎。



三井寺と本学の連携事業として行なわれた「小沢剛ホワイトアウト大芸術展」。小沢剛客員教授の作品と小沢剛プロジェクトゼミで学んだ学生の現代アート作品展を三井寺を舞台に2012年11月17日から11月25日に開催しました。ホワイトアウトとは、視界全体が真っ白になり、感覚が失われる現象。小沢剛客員教授は三井寺の重要文化財・釈迦堂と一切経蔵の空間をホワイトアウト（雲海をイメージさせる白で覆いつくした空間を出現）させることにより、伝統建築の持つ空間を異化する、或いはその神秘性を更に際立たせるものになりました。また同時に、小沢剛プロジェクトゼミの学生によるホワイトアウトプランニング展を観音堂客殿にて開催し、多くの観光客が普段見ることのできない空間で、現代アートの魅力に触れる機会を演出しました。

担当：小沢剛（美術領域教員）・岡田修二（美術領域教員）  
参加学生：ホワイトアウトのみ=11名 全体=28名

### デイスービス「ひなたぼっこ」ガラスペインティング



大津市シルバー人材センターの依頼による「ガラスペインティングアートでつなげよう」という取り組み。三井寺駅前の人通りの多い交差点にあるデイスービス「ひなたぼっこ」のガラス戸10面に学生がボランティアでガラス専用の特殊なペンを使い「秋から冬にかけて」をテーマにペインティングをしました。利用者の方々や学生がコミュニケーションをとりながら行われたガラスペインティングが完成すると、閉め切られていたカーテンが常に開放されるようになり、デイスービスの利用者と地域の方々がつながり、施設内外がとても明るくなりました。

担当：地域連携推進センター職員  
参加学生：3名

### 大津祭曳山連盟公式キャラクター「ちま吉」総合プロデュースプロジェクト



NPO法人大津祭曳山連盟の公式キャラクター「ちま吉」を学生(当時)が2007年に考案。以後様々なかたちで大津祭の告知や運営に協力しています。毎年、プロジェクト授業として学生たちが「ハンドタオル」「ステッカー」「携帯ストラップ」「クリアファイル」「マグネット」など20種類以上の「ちま吉」グッズを開発、大津祭当日は「ちま吉センター」(グッズ販売所)を出し、元気な声で販売も行っています。

担当：田中真一郎（イラストレーション領域教員）  
参加学生：10名

### 滋賀防災ラジオロゴデザイン



2011年11月にNHK大津放送局と民放4局が協力して滋賀県内において防災ラジオのプロジェクトが開始されました。そのロゴマークデザインをグラフィックデザインクラスの4年生22名が授業内で考案しました。2012年5月から本格的なロゴマーク開発が始まり、ファイナリスト5名がNHK大津放送局で各局局長審査による審査会で最終プレゼンテーションに挑み、1名の採用者が決定しました。

担当：南球也（メディアデザイン領域教員）  
参加学生：22名

### 似顔絵イベント



毎年、近隣の自治体や企業、団体から地域の祭りへの参加依頼がありますが、その中で最も人気があるのが似顔絵。似顔絵描きを得意とする学生たちは「クリエイター登録」をしており、依頼があればメールで参加を呼びかけます。自分のスキルアップのため、地域交流のため、学生たちは積極的に参加し、お客様とコミュニケーションをとりながらお祭りを盛り上げています。

担当：地域連携推進センター職員  
参加学生：約30名

### (公財)びわ湖ホール企画 公演『三文オペラ』ポスター、チラシデザイン



2013年7月に東京新国立劇場にて上演されるオペラ『三文オペラ』の公式ポスター、チラシのデザインを提案するプロジェクト。滋賀県立芸術劇場「びわ湖ホール」からの依頼でスタートし、プロジェクト演習を受講する学生24名が参加、全国に配布されるポスターとチラシデザインに各学生が真剣に取り組みました。2012年12月の最終審査に残った8名の学生が「びわ湖ホール」の館長、事業部長などの前で自分のデザイン案をプレゼンテーションし、採用者1名が決定しました。

担当：大草真弓（メディアデザイン領域教員）、今北藍一（特別講師）  
参加学生：24名

### ラ・フォル・ジュルネびわ湖2012「キッズプラザ」



2011-12年4月末にびわ湖ホールで開催されたクラシック音楽を気軽に楽しむ音楽祭「ラ・フォル・ジュルネびわ湖」で、「ものづくり遊び」を通して芸術を深める「キッズプラザ」と題したワークショップを開催しました。このプロジェクトは、主に地域の子どもたちを対象に「ものづくり遊び」を行い、大人と子どもの垣根を越えた気づきを発見することを目的としています。

担当：島先京一（総合領域教員）  
参加学生：24名

### 大津市民病院あゆっこ保育所壁画制作



2012年8月、保育所の園舎に掛ける大きなシート壁画と、スロープ手すりに飾るプレートのデザインを学生から募集し、依頼者によってデザインが決定しました。壁画には、防水性のシートを使用し、約1週間かけてアクリル絵具で制作され、10月にお披露目となりました。

担当：地域連携推進センター職員  
参加学生：13名



大学教員と学生が共に調査・研究に取り組んでいます。  
 地域に入り学びながら、文化・風土の中で生み出されてきた  
 「知恵」「かたち」「豊かさ」を探求します。



近江学研究所

近江のかたちを明日につなぐ

近江（滋賀県）のもつ固有の文化資源である芸術・自然・民俗をとらえて検証し、新たな価値観を創造します。

## 左ページ 八王寺山の家・自力建設プロジェクト

大津市仰木地区にて棚田保全活動をしている「八王寺組」の活動拠点の小屋の建設に参加・協力。建築素材である木、藁、竹、土などの地域の素材を建材に用い、職人の技術を学びながら、家づくりの実践を体験しています。

2012～2013年度実施  
 近江学研究 里山～水と暮らし 第3期

## 1、2 仰木の生活文化の聞き取り調査および仰木ふるさとカルタ制作

大津市仰木地区にて、60歳以上を対象に実施した「目に浮かぶ懐かしさ」「耳に残る音」「匂い」「感触・肌触り」「思い出の味」を聞いた【五感アンケート】を基に、「藁草履つくり」「納豆餅つくり」などの体験・聞き取りを重ねて、仰木の暮らしと記憶を伝えるカルタを作りました。

2011～2012年度実施  
 近江学研究 里山～水と暮らし 第2期



## 3 仰木平尾地区 築150年の民家実測調査

民家の実測調査を、水・信仰・植生に分けて調べることで、1000年以上続く仰木の暮らしの変化を読み解きました。

2010年度実施 近江学研究 里山～水と暮らし 第1期

## 4 仰木平尾地区 棚田の水系調査

谷に広がる棚田の水源地を辿り、山水をどのように利用してきたか、その技術を学びました。

2010年度実施 近江学研究 里山～水と暮らし 第1期

## 公開講座

近江のものづくりや歴史・文化を体現する方々が講演を行う授業を開催しています。  
 この地にある風土・伝統文化・技術など「近江のかたち」を学べます。



公開講座「木地師の里のものづくり」での対談風景

公開講座「琵琶湖の原風景」ギャラリートークの様子 「木地師の里のものづくり」木地作品の展示風景

# 附属芸術文化研究所

本研究は、文化及び芸術諸分野の学術研究を深め、本学における教育・研究活動の活性化と総合化をはかり、研究成果を広く社会に公開し、学術・文化を推進することを目的として、各種事業をおこなっています。

## ■「自然学 | SHIZENGAKU」

成安造形大学がパートナーシップを締結しているロンドン大学ゴールドスミス・カレッジとの国際学術交流プロジェクトです。「自然学 | SHIZENGAKU」は東西の文化、すなわち欧米とアジアが共有すべきテーマであり、21世紀における自然認識と芸術と自然の関係を日英双方からの視点で掘り下げ、グローバルな時代の新たな「自然美学」の構築を目指すものです。 ※2012年度指定研究活動

■2012年度指定研究活動...独自の研究テーマを設定し、研究活動をおこなっています。

「自然学 | SHIZENGAKU」の詳細は、下記Webサイトからご覧いただけます。  
URL <http://shizengaku.tumblr.com/>



2012年8月11日から9月23日まで滋賀県立近代美術館にて開催された日本展では、様々なゲストを招いて、国際シンポジウムやトークイベントを行い、鑑賞者・アーティスト・研究者・学生が語り合う活発な場を創り出しました。また、英国展と第2回国際シンポジウムは2013年3月にロンドン大学ゴールドスミス・カレッジなどで開催されました。



1. 第1回国際シンポジウム 撮影: 福尾行洋  
2. 4. レクチャー&コンサート「悉皆成仏の世界—三井寺流声明と琵琶の演奏—」 撮影: 福尾行洋  
3. 岡田修二・ジョン・レヴァック・ドリヴァー作品 撮影: 市川靖史

## ■ 滋賀医科大学との共同研究プロジェクト

2012年4月から、滋賀医科大学医学部附属病院の「病院再開発事業」の完成に合わせて、滋賀医科大学と本学との交流事業がスタートしました。「芸術が医療の現場でできること」をテーマに、滋賀医科大学医学部附属病院という医療の現場を本研究所の研究者が訪ね、聞き取りをもとに事業を進めています。その取り組みに先駆けて、再開発事業によってできた空きスペースを利用し、琵琶湖のヨシを用いたモニュメントを設置しました。ヨシのモニュメントは本学空間デザイン領域の磯野英生教授と立神まさ子講師が監修し、住環境デザインコースの学生が制作しました。今後は、病院内での作品展示や患者に向けたワークショップのほか、案内表示の字体や色のアドバイスなど、多角的に展開していきます。 ※2012年度指定研究活動



## 公開講座 教員の研究成果発表や話題のゲストを招いた講座など、様々なテーマで企画開催しています。



### ROGGYKEI (宮腰景子、興梃仁) ファッションデザインと空間

レディーガガ、Perfume、嵐など有名アーティストへの衣装提供で話題のファッションデザイナー ROGGYKEI (ロギーケイ) の二人による公開講座を開催しました。  
コーディネーター: 田中秀彦 (空間デザイン領域教員)



### ニワトリの頭骨標本を作る

小田隆 (イラストレーション領域教員) とゲストの西澤真樹子 (大阪市立自然史博物館外来研究員、なにわホネホネ団) を講師に、ニワトリの頭部を使って頭骨標本を制作し、動物の死体から骨格標本を作る基礎を学びました。



### JAGDA ONE DAY SCHOOL グラフィックデザインの新しい表現

社団法人日本グラフィックデザイナー協会 (JAGDA) が選出した「JAGDA新人賞2012」受賞者の中から、池澤樹、小野勇介、高谷廉の3名をゲストに迎え、それぞれのデザインについてお話しいただきました。同時に本学の「キャンパスが美術館」にて展示会も行いました。コーディネーター: 藤田隆 (メディアデザイン領域教員)



### 小沢剛 × 木下史青 文化財をリスペクトする気持ちとは!

小沢剛 (美術領域教員) とゲストの木下史青 (東京国立博物館学芸企画部企画課デザイン室長) による対談形式の講座を開催しました。作家と展示デザイナーという異なる立場から文化財と関わる両者の活動や文化財の新たな見方などを探る機会となりました。

# キャンパスが美術館

大学内で  
年間 100 本以上  
展覧会を開催しています。



「キャンパスが美術館」は、「大学のキャンパス＝美術館」と見立てた回遊式の美術館です。キャンパス内に点在する12のギャラリースペースで年間を通じて展覧会を開催しています。

展示されるのは、在学生・教職員・卒業生から、滋賀ゆかりの展示企画、国内外で活躍するアーティストの作品まで、ジャンルもテーマも幅広い内容。

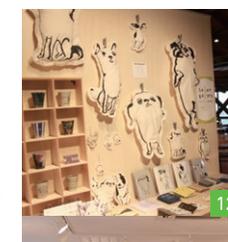
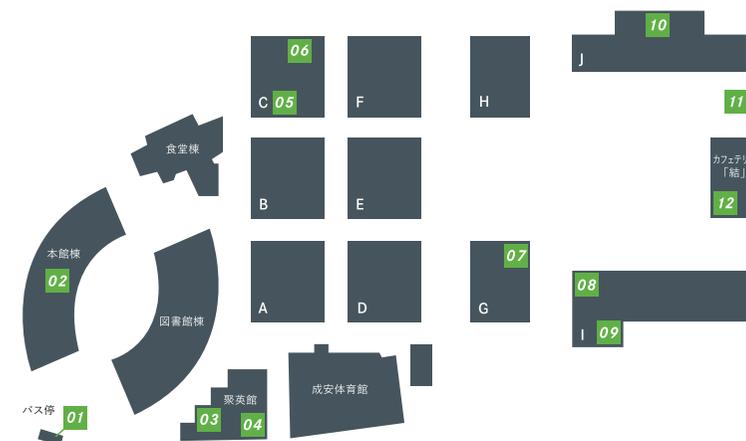
毎年、春と秋にはテーマを設定した総合芸術祭「SEIAN ARTS ATTENTION(セイアンアーツアテンション)」を、すべてのギャラリースペースを利用して約1ヶ月間開催しています。

学生は作品を制作・研究するだけでなく、他の作品を「見る」、自分の作品を「展示する」、展覧会を「運営する」ことで、アートとデザインを総合的に学べる場として活用できます。 <http://www.seian.ac.jp/gallery/>

9 ギャラリーアートサイト 岡田修二×高梨純次「水辺—寂静」(2011年) 展示風景 仏像:木造十一面観音立像(三井寺蔵) 撮影:高橋耕平

設備や雰囲気異なる12のギャラリーが  
学内に点在しています。

1. バスストップギャラリー
2. スパイラルギャラリー
3. ギャラリー聚英
4. 学園歴史資料室
5. クロッシングギャラリー
6. ギャラリーフォレスト
7. ライトギャラリー
8. ギャラリーウィンドウ
9. ギャラリーアートサイト
10. ギャラリーキューブ
11. ガーデンギャラリー
12. カフェテリア「結」&ミュージアムショップ



# SEIAN ARTS ATTENTION

セイアンアーツアテンションは、毎年、春と秋に「キャンパスが美術館」が芸術月間として、企画運営する総合芸術祭です。※ Attention=注意、注目する

## VOL.3

### 「CHI-KEI 風土のかたち、ながめ、かかわり」

2012年10月21日 — 11月25日

独自のかつ多面的な方法で風土を捉え、それを意識する私たちの知覚の有り様を探る美術作家やプロジェクトを紹介。本学卒業生・飯川雄大の写真展や地元仰木で活動する地蔵プロジェクトの展示、古地図展などが行われた。



「地形をよむ」(ギャラリーウインドウ) 撮影:飯川雄大



森田健「生命の輪/ゾートローブ」(バーストップギャラリー)



「古生物復元の世界-オダトクガワ二人展」(ライトギャラリー) 撮影:加納俊輔

## VOL.2

### 「MAKING 一連なる行為がつくること」

2012年5月20日—6月17日

創作活動において最も根源的な「つくる」の現在進行形「MAKING」が総合テーマ。関西で活躍する堀尾貞治によるワークショップ&公開制作&展覧会をはじめ、展示の枠組みに収まらない多様な「つくっていく」かたちに注目した。



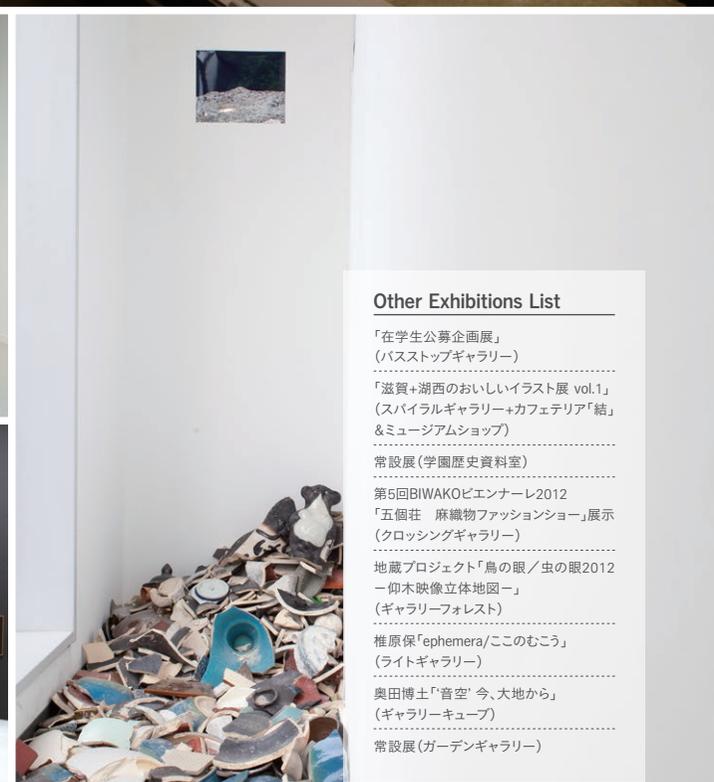
「トートとテューテ」(カフェテリア「結」&ミュージアムショップ)



ブライアン・ウィリアムズ「ブライアンの目-いま・むかし-」(ギャラリーアートサイト) 撮影:加納俊輔



飯川雄大「FADE OUT, FADE UP」(ギャラリーアートサイト)



PULSE「FORM」(ギャラリー聚英)

#### Other Exhibitions List

- 「在学生公募企画展」  
(バーストップギャラリー)
- 「滋賀+湖西のおいしいイラスト展 vol.1」  
(スパイラルギャラリー+カフェテリア「結」  
&ミュージアムショップ)
- 常設展(学園歴史資料室)
- 第5回BIWAKOピエンナーレ2012  
「五個荘 麻織物ファッションショー」展示  
(クロッシングギャラリー)
- 地蔵プロジェクト「鳥の眼/虫の眼2012  
-仰木映像立体地図-」  
(ギャラリーフォレスト)
- 椎原保「ephemera/このむこう」  
(ライトギャラリー)
- 奥田博士「音空'今、大地から」  
(ギャラリーキューブ)
- 常設展(ガーデンギャラリー)



堀尾貞治ワークショップ「新聞紙と布袋」(成安造形大学体育館)

#### Other Exhibitions List

- 阪東勲「街のポーカーフェイス」写真展  
(スパイラルギャラリー)
- 馬場晋作「差異との対話(Dialogue with  
the difference.)」(ギャラリー聚英)
- 常設展(学園歴史資料室)
- 「メイキング - つくること」  
(クロッシングギャラリー)
- 亀井麻里、松村綾子「cutting / weaving」  
(ギャラリーフォレスト)
- 「あたりまえのこと:堀尾貞治展」  
(ギャラリーアートサイト)
- 南風食堂「流れる」(ギャラリーキューブ)
- 常設展(ガーデンギャラリー)
- ワークショップ  
「インテリアデザイナー 野井成正の表現  
-外から内へ/内から外へ」  
(カフェテリア「結」テラス)



VOL.1

「SITE SITE SPECIFIC  
—近江の水・山・祈り—」

2011年10月23日 — 11月27日

滋賀県・近江において特徴的な、豊かな「水」、それを取り囲む「山々」、そしてそれら豊かな自然に根ざす「祈り」。写真家津田直による琵琶湖の写真展や、本学教員・岡田修二の油画作品と仏像とのコラボレーション展などが行われた。

津田直「漕—そでの話—」(ギャラリーアートサイト) 撮影:浅野泰



「近江の美 湖・山・道」展(ギャラリーウィンドウ)



SEIAN SELECTION vol.2,3 河村篤「湖郷の風景」(バスストップギャラリー)

VOL.0

「Mixing Voices  
—響きあうイマジネーション—」

2011年5月20日 — 6月25日

作品と人、人と人が響き合うことで生成される新たなコミュニケーションをテーマに、本学教員・津田睦美による写真展示やwah documentの参加者を巻きこんだプロジェクトやアーカイブ展示などを開催。



牛島光太郎「intentional accident/意図的な偶然」(ライトギャラリー)



津田睦美「Paradis Perdu—失われた楽園の物語—」(ギャラリーキューブ)



「飲酒運転をやめようがスロー」展(ライトギャラリー)

「キャンパスが美術館」でできる3つのこと

見る

第一線で活躍するアーティストの作品に直接触れたり、同じ学生の作品を見たりすることは自分の創作活動にとって何よりの刺激になります。展覧会に関連するワークショップやレクチャーなどのイベントに参加するのも展覧会を体験する方法のひとつ。じっくり見て、感じ考えることは、自分の何かが開かれる可能性を秘めています。展覧会を見た感想を、友達や先生とことん語り合うのも貴重な時間となります。



展示する

ギャラリーを使って展覧会を企画することができます。募集は公募制、セリアンアーティストアテンションの際は、設定されたテーマに沿った企画内容を募集。個性的なスペースをどのように使うかは、すべて学生にゆだねられています。ギャラリーは、「作品をどう見せるか」といった批評的な視点を養い、自由なプレゼンテーションの実験場です。

運営する

「キャンパスが美術館」では、展覧会の受付や、展示作業を行うサポートスタッフを募集しています。見に来るお客さんとの交流を楽しんだり、プロのアーティストが現場で真剣に展覧会を作っていきプロセスに参加したりすることで、展覧会を作り上げる面白さを体験していきます。様々な展示の技術を学び、プロデュース力を身につける絶好の機会です。



## カフェテリア 「結」紀伊國屋

カフェテリア「結」紀伊國屋の建物は、2004年に成安造形大学の学生たちが主体となり、建築、椅子・テーブル・照明など、すべてセルフビルドで完成させたものです。

キッチン、スローフードが地元で人気の「ブルーベリーフィールズ紀伊國屋」がプロデュース。地元の食材をふんだんに使用し、ヘルシーでボリュームたっぷりの美味しい料理を、リーズナブルな価格で提供しています。季節に合わせたケーキや、自家ファームで栽培されたブルーベリーのジャムを使ったスイーツも人気です。

琵琶湖を一望できるロケーションは、学生や教職員はもとより、地域の方にも大人気の憩いの場となっています。

### Information

OPEN 11:00

CLOSE 18:00

(Last Order 17:30)

日・祝日休業

※大学のイベント開催中は  
日・祝日オープンの場合あり。

ブルーベリーフィールズ  
紀伊國屋Webサイト  
<http://www.bbfkinokuniya.com/>

### オリジナルグッズ

店内では特製ジャムやクッキー、コーヒー豆などや、本学のオリジナルグッズも販売しているほか、「キャンパスが美術館」の展覧会関連グッズを扱う「ミュージアムショップ」も併設しています。



### 「結」建設当時のようす

カフェテリア「結」の建築・家具類は、間伐材や稲藁、土瓦など、滋賀県下の循環型素材を多用し、地元の職人や教員の指導のもと、学年を超えて集まった住環境デザインを学ぶ学生が中心となって自力で建設しました。「結」の建設は、開学以来培われてきた本学の教育成果をふまえた全学的取り組みとして、特色ある新しい教育の形を社会に投げかけています。



# CAMPUS MAP

## 施設紹介

成安造形大学の特長のひとつは、領域を問わず制作をサポートする施設の充実です。あらゆるデジタル機器の貸し出しや管理をする情報メディアセンター、美術解剖学を基にデッサンやクロッキーに特化した授業を常時行っている人体表現研究室、版画・造形・鉄工ラボ、コンピュータールーム、スタジオなど、22時まで、課題だけではなく個人制作にも活用できます。

また、各領域研究室では、常勤の教務員やコースアシスタントが授業や学生の制作をより身近にサポートしています。

### 001 総合領域研究室



学生が共同作業・自習・ミーティングルームとして使用するほか、プレゼンの授業や自主企画のイベントも開催しています。

### 002 イラストレーション領域研究室



学生への技術面のフォローのほか、特殊プリント、備品貸し出しなどを行っており、またイラストレーション関係の書籍を自由閲覧できます。

### 003 美術領域研究室



生活や制作に関する相談受付、備品や工具の貸出、授業提出物の受け取り、学内外展覧会情報の告知などを行っています。

### 004 メディアデザイン領域研究室



機材やソフトの技術サポート、制作に関する相談受付、展覧会やコンペ情報の提供を行うほか、ミーティング場所としても活用しています。

### 005 空間デザイン領域研究室



道具・用品の貸し出し、技術サポート、様々な相談受付、各展示会準備補助、展覧会・コンペ情報の告知などを行っています。

### 006 情報メディアセンター



専門知識と技術を有するスタッフが常駐。最新のメディア機材を完備し、学生一人ひとりの制作をサポートしています。

### 007 コンピュータールーム



コンピュータールームが3部屋あり、合計でWindowsを30台、Macintoshを55台備えています。

### 008 ブロードキャスティングスタジオ



複数のライブカメラ映像の編集、ブルーバック合成の撮影、ナレーション録音などが可能です。

### 009 撮影スタジオ



人物や作品など、様々な撮影に対応できるように白・黒2面のスタジオがあります。黒スタジオは暗室にもなります。

### 010 鉄工ラボ



金属加工に特化した実習施設で、ライセンス講習を受講すれば、全学生が利用できます。

### 011 造形ラボ



木工、樹脂、塗装作業を行うための施設です。技術スタッフが課題制作や自主制作など学生をサポートします。

### 012 版画ラボ



版画、印刷実習の場として活用されている施設です。ライセンス取得後は個人制作でも利用可能です。

### 013 人体表現研究室



人体描写の研究に特化し、着衣やヌードのクロッキーやデッサンを通じて、美術解剖学の学習ができる施設です。

### 014 織機室



組織織のパリエーションが可能な中幅の手織り機を備えており、個人専用の機として使用できます。

### 015 染色室



繊維素材を染めるために必要なコンロ、水槽、大型蒸し器、大型乾燥機などを備え、大きな作品制作にも対応しています。

### 016 図書館



一般図書に加え、美術・デザイン関連の図書やマンガ、雑誌、視聴覚資料(ビデオ、DVD等)などを所蔵しています。

### 017 食堂



日替わり定食のほか、うどん、ラーメン、親子丼など食堂定番メニューを、約200~380円程で提供しています。

### 018 リブレ



学生生活に必要なものを完備している、小さなコンビニ的存在。画材・文具などを市価より安く提供。

### 019 インターネットカフェ



誰でも自由に使えるフリースペース。Windows6台、Macintosh4台、モノクロレーザープリンタ1台を設置しています。

### 020 グラウンド



サッカーをしたり、雪の日は雪だるまを作ったり、青い芝生が広がる気持ちのいいグラウンドです。

### 021 イベント広場



ゼミの打ち上げ、ファッションショー、バーベキュー、盆踊りなど、一年中楽しいイベントが学生によって行われています。

# CAMPUS LIFE

キャンパスライフ

## 学生たちだけで 作り上げる「響心祭」

例年多くの来場者でにぎわう「響心祭(大学祭)」。毎年テーマを設け、そのテーマに沿って学生たちが、コンテストや個性的な飲食店、アートフリーマーケット、展覧会、ファッションショー、軽音ライブなど、たくさんのイベントを企画し、盛り上げます。



## クラブ・サークル紹介

成安造形大学には現在、21のクラブ・サークルがあります。芸術を学ぶと同時に、体育会系サークルで身体をみつめる、文化系サークルで知や技を磨くなど、充実した大学生活の楽しみであり、学びのひとつでもあります。

自分にあった、やりたいクラブ・サークルを、新たにつくることも可能です。

### 〈体育会系〉

居合道部 / 空手部 / 山岳部 / ジャズダンス部 / ソフトバレーボールサークル / バスケットボール部 / バドミントン部 / フットサルサークル

### 〈文化系〉

音響映像部 / 軽音楽部 / 合唱サークル / 劇団テフロ G / こえ制作委員会 / Ties-似顔絵サークル / 陶芸部 / 版画研究部 / ピアノ部 / ビクニックサークル部 / 美術部 / ベジタブー部 / マンガ部



居合道部



軽音楽部



陶芸部



バドミントン部



ピアノ部

## 下宿情報 (お部屋探しについて)

本学では約4割の学生が大学周辺で生活しており、安心して生活できる住環境を確保するため、学生の下宿を専門的に扱う学生情報センターと連携し、契約の際の仲介手数料が不要な物件、女子専用、留学生可、など様々な物件を紹介しています。お部屋探しのご相談は下記の宛先までご連絡してください。



大学指定マンション(所在地: 堅田)



2013年4月より留学生の方に適した宿舎「成安シェアハウス(仮称)」を設けます。JR堅田駅から徒歩12分、本学まで自転車で20分程の距離にある物件です。

お問い合わせは  
成安造形大学 国際交流室  
TEL=077-574-2111

**Information**  
9:00~18:00  
業務代行会社 株式会社 学生情報センター 京都駅前店  
京都府京都市下京区東塩小路町735  
TEL=0120-194-749(フリーダイヤル)  
FAX=075-352-0010  
(10月~4月下旬の期間は年末年始を除き、日・祝日も営業)



## 「なりたい自分」に全力サポート

芸術を志す皆さん、将来どんな仕事をしたいと考えていますか。作家、イラストレーター、マンガ家、デザイナー、プロデューサー、アートディレクター……皆さんの夢は大きく限りなく、それぞれに「なりたい自分」を思い描いていることでしょう。芸術を学び、感性を磨き、専門のチカラを身につけ、社会に出てクリエイティブな仕事のできる人間になりたい。皆さんのそんな願いをしっかりと受け止めて全力でサポートする大学。それが成安造形大学です。

皆さんが入学される2014年4月、本学は新しいカリキュラムをスタートさせます。まず1年次では全員が基礎実技科目のファウンデーション実習を履修し、描く力、作る力、発想する力、総合する力を鍛えます。

そして2年次からは専門コースでの学びを深め、4年次では少人数によるゼミ形式の授業を受けながら卒業研究・卒業制作に取り組みます。

また、さまざまなプロジェクト科目を選択して、地域や社会と連携した実践的な学びを体験し、実社会で通用するチカラを養います。

卒業後の進路決定に向けては、1年次から4年間を通したキャリアサポートプログラムにより、将来に生かせるチカラを着実に積み上げていきます。

さらに学生会や大学祭の企画運営、クラブ・サークル活動などに積極的に参加して仲間や友人の輪を広げ、学生生活を豊かで実り多いものにすることができます。

本学は開学以来、学生一人ひとりに対して丁寧に対応することを基本的な教育姿勢としています。専門分野の学びはもちろんのこと、制作活動や就活、生活面に至るまで、先生やスタッフの全員が皆さんと1対1で向き合い親身になって相談に乗る。成安造形大学とはそういう大学です。

「なりたい自分」へ向けて芸術を志す皆さんを、ぜひとも、本学にお迎えしたいと心より願っています。

成安造形大学 学長

牛尾 郁夫 IKUO USHIO

# 20th ANNIVERSARY

今年、2013年に成安造形大学は開学20周年を迎えました。

## テーマ = home

人は必ずいくつかの帰る場所(=home)を胸に抱えています。本学に学ぶ学生や多くの卒業生、教育・研究活動を行っている教職員にとって、大切なものを学び、忘れられない思い出や友情を育んだ成安造形大学は、それぞれの「home」であるはず。20周年を迎えるにあたり、開学から現在まで、一度はこの場に集い、共に学び、楽しみ、悩んだ多くの人たちが、今ここで成安を見つめなおしていただける機会になることを願い、「home」というテーマを設定しました。

## ロゴマークを作成

成安造形大学のキャラクターアイテムである(空)と、20周年のテーマである「home」をコンセプトとして記念ロゴマークを作成しました。

【 】は無限の可能性を秘めた学び舎、すなわち成安造形大学。ここに集う学生たちは、やがて【 】から広がる道を選んで成安から旅立っていきます。道は決して真っ直ぐではなく、それぞれにしかない多様な道を通していくはず。そして、この道は、多くのOG・OBや教職員にとっても存在しています。私たちは、ここから巣立っていく学生たちが、大いなる可能性を秘めた道を選んで欲しいと願っています。そして【 】につながる、それぞれの道を通して、ふいに懐かしく思い出した時に、またここに帰ってきて欲しいと願っています。20周年の節目の年、成安造形大学はこの20年を振り返り、次に進むべき未来を見つめます。

### 主な取り組み

「キャンパスが美術館」で春と秋の芸術月間「セイアンアーツアテンション」を開学20周年記念事業として開催。2013年5月18日には「セイアン・ホームカミングデー2013」として大学・短大同窓会、教育後援会などの外郭団体の総会、レセプションパーティーなどの記念イベントを実施します。2013年10月26日には開学20周年記念式典を開催し、その後、開学20周年記念レセプションを開催予定です。また、食堂棟をリニューアルして食堂・購買サービスの充実や多目的なスペースとしての快適性や利便性を向上させます。



## 「成安」

京都成安学園 建学の精神、その由来は「成安」の名にこそある。

「成」とは、成し遂げること。「安」とは、安寧であること。

つまり「成安」とは人の和を大切に、一人ひとりが自己の使命を追求し、

全うし続けることを通じて、心安らぐ平和な社会をつくることに

貢献するという意味である。

## 【 】 キャラクターアイテム「空(くう)」

成安造形大学のキャラクターアイテム【 】は、学びの空間を表しています。【 】は、成安造形大学のひらかれた知の環境を示しています。【 】の中に見える白いまるい空間は、多様な人間の思考のありさまを示しています。そして【 】の中に見える白いまるい空間には、解らないことを解するという知からはじまり、ついには解ったことが解らなくなるという【無知の知】を知るという意味が「空(くう)」として表されています。「空(くう)」とは、事物の多元性・可変性・流動性を内含し、固定化したものと捉えない世界観を表わしています。学園創立90周年を迎えた2010年、北川一成氏率いるクリエイティブ・カンパニーGRAPHと連携してこのキャラクターアイテムが誕生しました。

## 沿革

1920年 創立者瀬尾チカ 京都市に成安裁縫学校創立	1951年 学校法人京都成安女子学園に改組	1997年 成安造形大学第1期生卒業
1921年 京都成安芸芸女学校と改称	1958年 成安女子短期大学に意匠科増設	2000年 京都成安中学校・京都成安高等学校に改称 成安造形大学第3代学長に木村至宏就任
1923年 京都成安女子学院と改称	1975年 成安向日幼稚園設立	2002年 成安造形短期大学の設置者変更
1930年 成安幼稚園開設	1976年 成安幼稚園を閉園、 成安向日幼稚園を成安幼稚園と改称	2007年 京都成安中学校、 京都成安高等学校の設置者変更
1932年 財団法人京都成安女子学園設立	1987年 成安女子短期大学 長岡京新キャンパス完成、移転開学	2008年 成安造形大学附属近江学研究所を開設
1940年 京都成安高等学校設立	1991年 成安女子中学校を再開	2009年 成安造形大学第4代学長に牛尾郁夫就任
1946年 京都成安女子専門学校設立	1993年 学校法人名を京都成安学園に改称 成安造形大学開学 成安造形大学初代学長に井筒與兵衛就任 成安造形短期大学に改称	2010年 成安造形大学芸術学部芸術学科に改組 学園創立90周年 成安造形大学【キャンパスが美術館】を開館
1947年 成安女子中学校開設	1996年 成安造形大学第2代学長に田邊徹就任	2013年 成安造形大学開学20周年
1948年 京都成安高等学校開設		
1950年 成安女子短期大学(被服科)開学 成安女子短期大学、成安女子高等学校、 成安女子中学校に改称		

## 「芸術による社会への貢献」

私たち成安造形大学は、芸術分野における真摯な教育と研究を通して広く社会に貢献する。独自の実践的学士課程教育によって、発想力・提案力・技術力に優れた清廉な人材を輩出する。そして、誇るべき永い伝統を全員が胸に抱き、新しき名門を目指す。

私たちは今、自らの文化や精神性を改めて深く認識し、それらをしっかり引き継ぐことを真剣に考えねばならない時代にある。芸術の果たす役割もますます大きくなっていくに違いない。その中で私たちは、芸術大学の今日的意義を模索し、あるべき姿を追い求める。そして、新たなる芸術観の確立に向けて研鑽を重ね、公正なまなざしで自らの社会性を高め、創造性豊かな提案を続けていく。

私たちは、学びのクオリティーにこだわる。総合性と専門性を両立しうる高度なカリキュラムを準備するとともに、和気藹々と心地よく学べるゆきとどいた教育環境を整える。学生一人ひとりの個性としっかり向き合い、持てる力を大きく引き出す少人数教育を行う。

私たちは、造形にもとづく叡知を開く。ものをかたちづくるその過程において、多くを学び、心が生き生きする出会いの瞬間を見いだす。自然や素材と交わる経験を通して、学生たちが感性を大きく伸ばせる実践教育を行う。

私たちは、決して揺るがない。自らの芸術を実現し、高く成し遂げるための信念において揺るがない。なぜなら、本学には校訓「誠と熱」が脈々と息づいているからである。私たちは、私たちの起源であるその磐石の精神を継承し、さらに発展させ、学生たちに伝えていく。

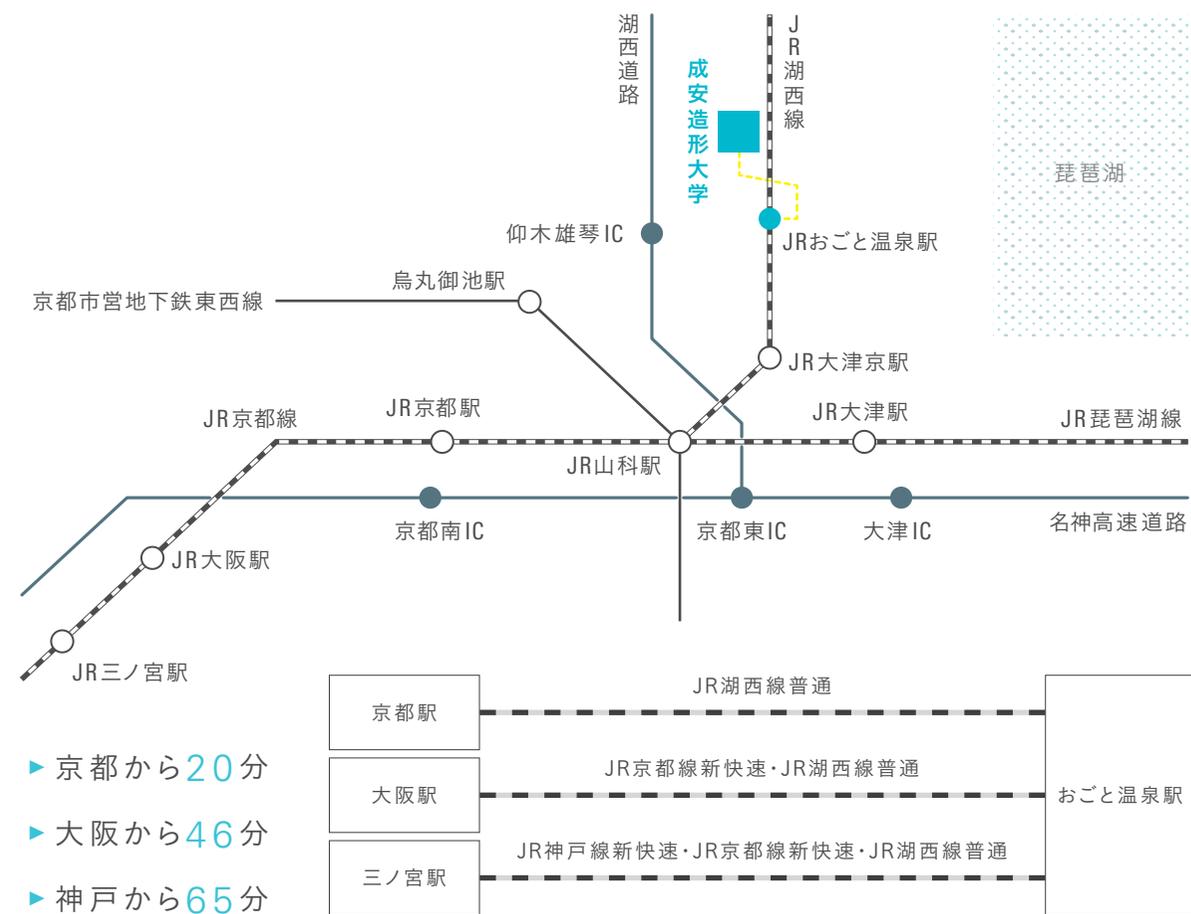
私たちは、この場所から始めていく。この場所から生み出していく。学生たちとともに、多くの人々との交流と連携を進め、芸術の力で地域を活性化させる。そして私たちは、美しい湖国唯一の芸術大学であるという自負を携え、その熱き鼓動を世界に向けて響かせる。

# ACCESS

アクセス



成安造形大学



駅前からも、  
スクールバスで快適。

JRおごと温泉駅前と大学をシャトル運行しています  
(8:40~22:00の間、1時間に2~3本間隔)。  
改札を出てびわ湖側へ進み、滋賀銀行前の  
専用バス停から大学まで3分。学生のみなさんはもちろん、  
大学にご用の方も無料で乗車いただけます。



# INFORMATION

オープンキャンパス / 学費

## OPEN CAMPUS

オープンキャンパス

成安造形大学オープンキャンパス2013は、多彩なワークショップと「キャンパスが美術館」での作品展を中心に開催します。受験生はもちろん、芸術系大学を志望している1、2年生のみなさんのご参加もお待ちしております。作品レベル、学びの内容はもちろん、大学案内やWebサイトではわからないキャンパスや学生、教職員の雰囲気に触れられるオープンキャンパス。ぜひ、納得するまで成安造形大学を体感してください。

### 日程一覧

第1回「芸大を楽しもう」	2013/4/28(日)
第2回「芸大を觀よう」	2013/6/9(日)
第3回「芸大を感じよう」	2013/7/27(土),28(日)
第4回「芸大を体験しよう」	2013/9/8(日)
第5回「大学祭を楽しもう」	2013/10/13(日),14(月・祝)
第6回「芸大を知ろう」	2014/3/16(日)

### 開催内容

- 各相談ブース(入試・就職・学生生活・留学生・下宿)
  - 学生スタッフによるキャンパスツアー
  - 合格作品・AO入試参考作品展示コーナー
  - 「キャンパスが美術館」の見学
  - 学食ランチ体験&ウェルカムケーキセットプレゼント
  - ワークショップ
- ※開催日によって内容は異なります。

※第1回~第4回の開催時間は10:00~16:00、第5回、第6回の開催時間は12:00~16:00です。  
すべてのオープンキャンパスに関する詳細はWebサイト(<http://www.seian.ac.jp/admission>)をご覧ください。

## 学費(2014年度)

	前期(入学手続時)	後期	合計	その他諸経費
入学金(入学時のみ)	200,000円	—	200,000円	教育後援会 入会金 入学時のみ 5,000円
授業料(総合領域)	450,000円	450,000円	900,000円	領域別交流会費 入学時のみ 2,000円
授業料(総合領域以外の領域)	780,400円	780,400円	1,560,800円	学生会 年会費 1年間分 10,000円
施設実習費(総合領域のみ)	43,750円	43,750円	87,500円	教育後援会 年会費 1年間分 20,000円
				卒業アルバム代 4年次のみ 10,000円
				同窓会費 4年次のみ 20,000円

※その他諸経費として、右記の費用が必要です。

## 給付奨学生入試に合格した入学生の授業料

成安造形大学では、経済的支援が必要な成績優秀者を奨学生として選抜する入試制度を設けています。

	前期	後期	合計
第一種給付	299,000円	299,000円	598,000円
第二種給付	400,000円	400,000円	800,000円
第三種給付	550,000円	550,000円	1,100,000円

※別途、入学金、施設実習費(総合領域のみ)、その他諸経費が必要です。

※詳しくは「入学試験要項・入試ガイド2014」をご確認ください。

発行:成安造形大学 広報室

発行日:2013年4月1日

編集・制作:大伸社、成安造形大学 広報室

デザイン:南部春美(グラフィックデザインクラス卒業生)

写真:山田泰三(写真クラス卒業生)、岡本亜弓(写真クラス卒業生)、ほか

印刷・製本:大伸社

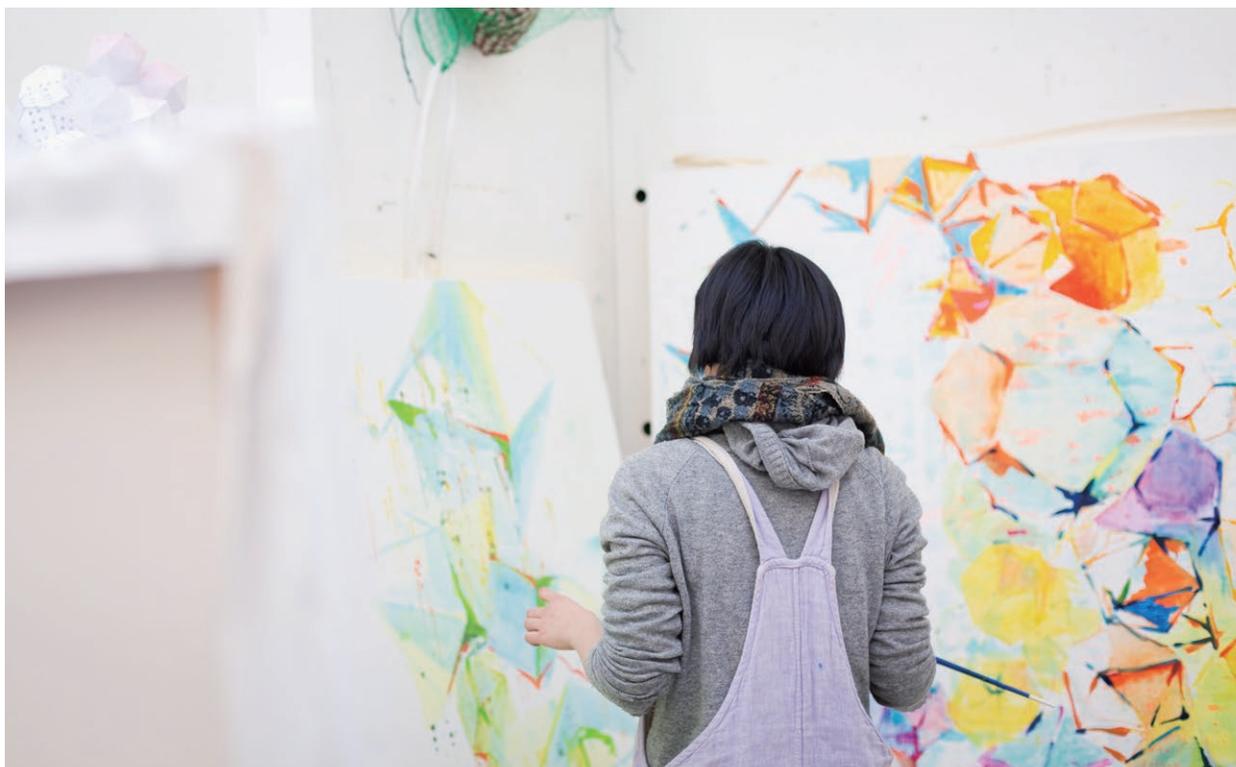
本書からの無断転載を禁じます。また掲載内容は、  
2013年3月現在のものであり、一部変更される場合があります。  
なお、最新情報については本学Webサイトをご覧ください。



携帯のカメラで  
このQRコードを  
読み取ると  
大学のホームページ  
がすぐ見えます。



本学は、平成22年度に文部科学大臣の認証を受けた  
認証評価機関である財団法人日本高等教育評価機構  
による大学機関別認証評価を受け、同機構が定める  
すべての基準について「基準を満たしている」と認定され  
ました。認定期間は、平成22年4月1日から平成29年  
3月31日までの7年間です。



## 成安造形大学 【 〇 】

〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東4-3-1  
TEL. 077 574 2119 FAX. 077 574 2120  
E-mail. nyushi@seian.ac.jp  
www.seian.ac.jp

芸術学部 芸術学科

総合領域 / イラストレーション領域 / 美術領域 / メディアデザイン領域 / 空間デザイン領域

