



CONTENTS

02 〈特集〉各学科の特色ある取り組み

04 〈特集〉神戸芸工大生の日 ~コロナ禍を乗り越える!

06 〈特集〉神戸芸工大生の未来 一内定者インタビュー

08 知らないと損! キャリアセンターってどんなところ?

10 活躍する卒業生からメッセージ

10 教育後援会からのお知らせ/奨学金制度について

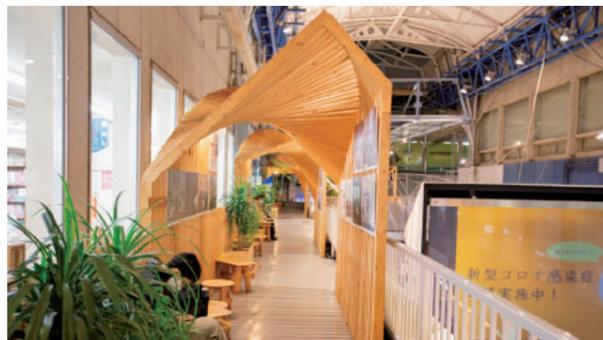
12 行事予定/事務局からのお知らせ

プロダクト・インテリアデザイン学科

地域連携プロジェクトで実践的な取り組みに挑戦

プロダクト・インテリアデザイン学科では、3年生を中心として、企業や自治体との産学連携プロジェクトを行い、地域連携による地域の活性化に取り組んでいます。今回は2021年度に実施した「神戸・三宮センター街活性化プロジェクト」と「ホテルセトレ神戸・舞子共同プロジェクト」を紹介します。

三Fストリート デザイン・製作



第1期に完成した「Loop&Loop」は老若男女問わずたくさんの方にご利用いただいています。第4期ではメインゲート「strato」と植物に囲まれゆっくりくつろげる空間「Ritmico」をデザインしました。

阪神淡路大震災にて分断され利用頻度が減少した神戸・三宮センター街1丁目3階デッキ通路に賑わいを取り戻すためのプロジェクトを2016年からスタート。デッキ通路に居心地の良い滞留空間を取り入れた“三Fストリート”としてブランディングし、デッキを活性化させました。

かつてはこの3階デッキ通路で商店街の建物同士が繋がっており、商店街内のお店を見て回るのに重宝されていました。しかし、阪神淡路大震災で建物が壊れ、3階デッキ通路部分が東と西で分断されて、店舗同士を繋ぐという役割が失われてしまいました。次第に利用する人が減り、活気を失ってしまった3階デッキ通路を、ただ通行するための通路から人溜りが生まれるような通りに変えるために、神戸芸術工科大学の学生たちが空間のデザイン・製作を続けています。



ホテルセトレ 木製朝食プレートのデザイン・製作

関西を中心に地域密着型コミュニティホテルを展開するホテルセトレ神戸・舞子と共同で、お客様に朝から宝箱を開けるようなワクワクする気持ちを体感してもらえる朝食をお届けするために、地域資源を使用して朝食プレートのデザイン制作を行いました。

SETREのコンセプトである、reasonable(リーズナブル) relax(リラックス) repeatble(リピータブル)の中の、リラックスとリピータブルに注目したデザインを目指し、食材を宝物として見たて、デザインした朝食プレートが“宝箱”のような役割を果たし、宿泊しているお客様に朝食を通してワクワク感やドキドキ感を感じてもらえるような、朝食タイムを演出することをイメージして制作しました。

材料は神戸六甲山の間伐材を利用し、ホテルSETREで使用されたコーヒーの出がらしと玉ねぎの皮を再利用して、プレートに染色を施し、地域の素材を余すことなく活用した朝食用プレートが完成しました。



プレートのデザイン・製作、コンセプトシートのデザイン、クライアントへのプレゼンを全て学生が考えて行い、作りました。



ビジュアルデザイン学科

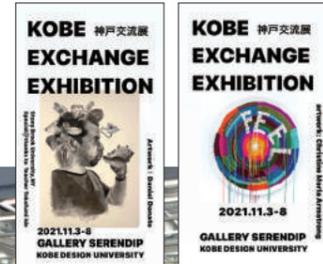
「コロナ暮らし、自分の信じるものを描く」をテーマに国際交流展を開催

2015年から恒例となっているKOBE EXCHANGE EXHIBITIONは、神戸芸術工科大学の学生達と国内外のアーティスト達との作品表現を通して、自分と異なる新感覚を思い共有する、国際交流の展覧会です。今年もギャラリーセレンディップ、神戸芸術工科大学にて開催しました。

7月より2クラスでそれぞれにミーティングを重ね、テーマを、「コロナ暮らし、自分の信じるものを描く」としました。非日常が日常となり、終わりの見えないコロナ禍、パワー不足を克服願望とする前向きな学生の視点。自身の内なる世界の源とは？ 個々が、色や形、モチーフや動きに想いを託し、描き、言葉以上の感覚を表現し伝えます。普段の気持ちを再考し、共にパンデミック生活に負けず強く過ごしていきたいという願いがエネルギーに空間へと宿りました。

今年は例年と異なる新しい方式として、学生達が各自参加アーティストをセレクトするプロジェクト方式を取り入れました。先ず相手を想定し～お互いのやりとりやプロセス全てを「対話型アート」とする。「オンラインからオフラインへ」。対話・思考・模索・可視化・表現・共有…目で見えて展示。もう一度取り出し確認する。それを「プリントアウト展」としました。加えて、有志達がこの感覚の集大成として「コラボレーション(協働)制作」を行い、バーチャル×リアル・新しいスタイルの展示を模索していきます。

また、イメージ～企画～制作段階～搬入～展示～搬出、作品情報や制作過程を各自がリアルタイムでランダムにSNS発信し、進行状況を外部の参加者へ伝えながら進めていきました。自分の心を開放し、共に強く楽しく生きる術を体感出来る場が出現！みんなで作ること、言語を超えてこの自粛時期の新表現感覚に出会う、貴重で大切な機会となりました。



KOBE EXCHANGE EXHIBITION 神戸交流展「コロナ暮らし、自分の信じるものを描く」

Living in Corona. Drawing what I believe in 2021年11月3日(水)～8日(月) ギャラリーセレンディップ

- 参加アーティスト
- ・ニューヨーク大学ストーニーブルック校 有志学生・教員(*)
 - ・国内外アーティスト
 - ・アート&デザイン(学科横断)プロジェクト イメージ基礎 BRICOLAGE受講生
 - ・Vd.ヒロナカゼミ

- Poster Artwork
- Daniel Donato (The State University of New York at Stony Brook NY /CA,US)
 - Christine Morla Armstrong(Oxnard College/CA,US)
- ディレクション
- 井出高史(NY州立大学)
 - 廣中薫(神戸芸術工科大学)



自分の信じる内なるものへの問いかけを作品シリーズとする大学院生Daniel Donatoさん。NY州立大学で個展開催直後に今回、発表！



明るく楽しく可愛く、多様な素材で表現するChristine Morla先生作品 (Oxnard College,CA,US)



コロナ安全対策から時間かけず簡易的にSNS映え展示を模索 搬入は、アート&デザインプロジェクト他学科生+大学院生、協働チーム



NY・神戸、オンライン・ミーティング風景

コロナ禍を乗り越える!

神戸芸工大生の一日

新型コロナの感染状況により、様々な制限が課される毎日の中で、変化を柔軟に受け入れ、工夫をもって有意義な学生生活をおくっている学生たちに、とある一日のスケジュールや日常の過ごし方についてお話を聞いてみました。

CASE 1 環境デザイン学科 1年 瀧下 正宗さん



出身高校で建築を教える教師になることが目標です

教員免許と建築士資格、両方の取得を目指し、日々励んでいます。通常の学科の課程に加えて教職課程を履修しているので授業数も多く、習得すべき専門知識や技術がたくさんあり大変ですが、芸工大に進学することを後押しし

てくれた両親の期待に応え、自身の夢をかなえるために頑張っています。

授業の受講時間を工夫し、できた時間を有効に

コロナ禍の大学ではオンライン授業が多くありますが、自分の好きな時間に講義を視聴できるのは大きなメリットです。大阪在住のため通学時間も結構かかるのですが、授業の受講時間をうまく調整して、平日の日中に地域指導員の仕事を始めました。指導員として小学校で子供たちと共に体を動かしたり、勉強を教えたりする時間は学ぶべきことが多く、教師を目指す私にとって子どもの成長に向き合える貴重な経験となっています。



課題制作で学生ラウンジに集まるなど学科の学生たちは活気があってみんな仲がいいです。

CASE 3 ビジュアルデザイン学科 3年 岡部 颯さん



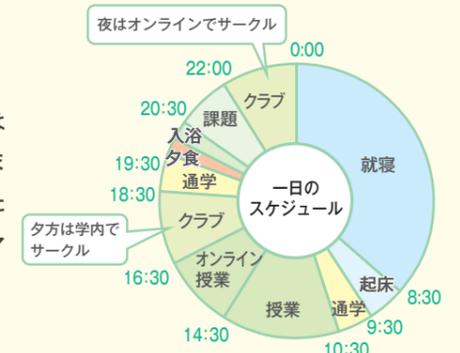
自分の行動次第で、可能性は広がります

課題への取り組みにやりがいを感じられるところが、芸工大で学ぶメリットです。学んだことや考えたことを目に見える形で表現できることが芸工大ならではの面白さだと思います。技術や感性をいかに吸収できるかは自

分次第ですが、コロナ禍の制限の中ではそれが顕著に表れているように感じます。学びの環境は大きく変わりましたが、引き続き感染予防をしながら様々なことを学んでいきたいと思っています。

ゲームサークルを立ち上げ、オンラインでも活動を

家でも大学でもずっとゲームのことを考えるほどゲームが好きで、やはりゲームサークルの時間が一番楽しみです。コロナ禍で学内での活動は制限されましたが、オンラインを活用して活動するなど工夫をしています。自粛生活が続くと会う機会は減りましたが、メンバーとはしっかりコミュニケーションが取れているので毎日不安なく生活しています。



仲間とゲームで対戦するのが何よりの楽しみです。毎日の対戦の中で集中力・持続力も高まっています。

CASE 2 プロダクト・インテリアデザイン学科 2年 横山 侑未さん



大学でのものづくりにやりがいを感じています

学科の実習製作はとてもしがります。まずはデザインを考案して実際に製作し、試作を繰り返すことで最初のアイデアからどんどん変化していくことが面白く、作品を改良することにやりがいを感じます。工房は大型機械な

どの設備が充実しており、CADなどのソフトウェアもプロ仕様のものがあるので、創作意欲が湧き、楽しみながら作業ができます。

学業と趣味を両立させ、充実した学生生活を満喫

課外ではダンスに夢中になっています。ダンスは子どもの頃から習っていて、一時中断していましたが、最近また再開しました。思い切り体を動かすことが楽しく、今は年末のダンスステージ本番に向けて、メンバーと共に取り組んでいます。春からは3年生になり、就職活動が始まります。コロナ禍に負けず、勉強と就活、ダンスのすべてに全力を注ぎ、充実した学生生活を満喫したいです。



12月26日、2年ぶりに開催されたダンスステージに参加することができました。

CASE 4 アート・クラフト学科 4年 栗原 梨緒さん



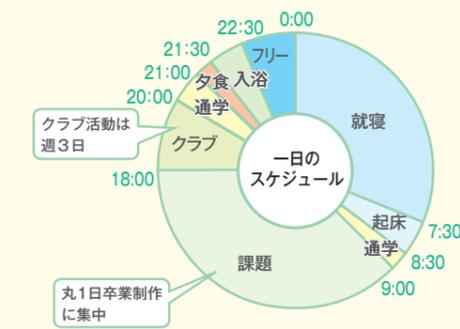
たくさんの仲間たちに支えられて

学生自治会の執行部に入り、芸工祭などの大学行事の企画や運営に関わったことで、他学科に所属する友達がたくさんできました。みんながそれぞれ異なる専門分野を持っているので、ものづくりでわからないことがあれば、

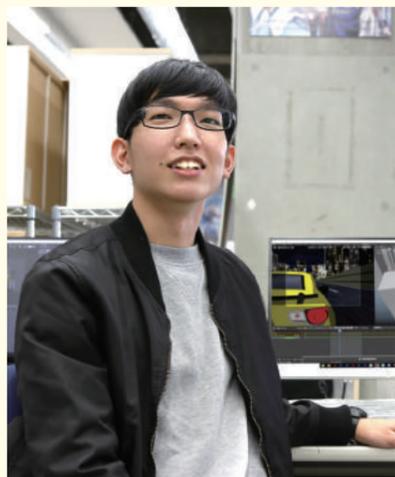
いつも誰かが助けてくれます。環境デザイン学科の人には木材の扱い方、ビジュアルデザイン学科の人にはパソコンにおけるポートフォリオの作成方法を教えてもらいました。棚やお皿を作ってくれた友人もいました。

美術の魅力を子どもたちに伝えたい

私は美術教師を目指し、芸工大に入学しました。芸工大で学んだのは、美術の知識や技術だけではなく、自由に表現する楽しさです。美術に正解はなく、すべての作品にいいところが必ずあります。将来は生徒たちに、自分の個性を持ち他人の個性を尊重することの大切さを伝え、豊かな感性を育む教師になりたいです。



教員採用試験に向けた教職セミナー開講や実技や面接の個別指導など、教職の先生方にも大変お世話になりました。



01 内定者インタビュー

チャレンジしてきたことの先に 本当にやりたいことを見つけて

株式会社コナミアミューズメント
CGデザイナー

映像表現学科
アニメーションコース
(大阪商業大学高等学校 卒業)

栗山 睦規 さん

就活データ

志望業界：ゲーム・アニメ
説明会参加：8社
活動費用：約3万円（制作費 100円、交通費 3万円、
外食費 2.5千円）
内々定 2021年8月

好奇心の赴くままにチャレンジ ゲームからアニメの世界へ

小学生の時にゲームに夢中になり、独学でプログラミングを勉強しながらオリジナルゲーム作りにチャレンジしていました。しかしプログラミング言語が難しく子どもの私には限界があり、中学生になってからはアニメ好きが高じて絵を描き始めました。そして、アニメーターになるため、デッサンやデザインの勉強ができる大阪商業大学高等学校のデザイン美術コースに進学し、神戸芸工大に入りました。

神戸芸工大では本格的にアニメの勉強ができ、充実した毎日でした。アニメ制作会社に就職したいという思いは変わらず、3年生の秋に学科で配られる会社紹介の冊子を基に就職先を探しました。

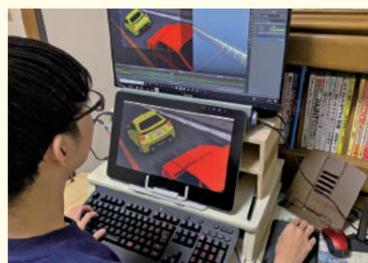
就職活動のなかで 再びゲームの世界へ

アニメ制作会社は事前に説明会が開かれることがほとんどありません。そのため面接に進んでから働き方がわかることが多く、これまで自分が持っていたイメージと異なる部分を感じ、私にアニメーターの仕事が勤まるのか不安を感じるようになりました。

アニメとは違う道を選んだ方がいいのかもしれないと思った時、思い出したのは子どもの頃大好きだったゲームの世界でした。実際に大学生になってから自分で作ったCG作品はゲーム的な要素が強いことにも気がつき、ゲーム業界にエントリーすることにしました。

キャリアセンターから配付されたハンドブックを読み込み、その通りに進めたので、エントリーや面接はとてもスムーズでした。

内定をいただいた(株)コナミアミューズメントは、アミューズメント施設用のゲーム機器の制作と製造、販売を行っています。私も楽しく遊んだ思い出があり、人を喜ばせる仕事ができる憧れの会社です。春からは会社の一員としてCGデザインの業務に携わります。いずれはゲーム機器のデザインやゲームの演出などを担当し、子どもから大人までが遊びたくなるゲーム機器を作りたいと思っています。



ニ 在学中にチャレンジしてきたこと！

CGに興味を持ち、Blenderなどのソフトを一通り触ってみました。
コロナ禍では自宅で作品作りに没頭することが多く、趣味としても数多くの作品作りをしてきました。



各種ソフトの機能を駆使して妥協することなく表現を追求し「ホログラム」や「花火」、「モーショングラフィック」などの作品表現にもチャレンジしました。それらの作品集に表紙や目次、はじめの挨拶や付録を加え、作成した「カタログ風」のポートフォリオは、就職活動で作品への情熱と丁寧さのアピールにつながりました。



内定までの道のり

- 3年8月 大学から配布された就活用の冊子をチェック
- 3年12月~3月 ポートフォリオを作成
- 4年4月 企業へのエントリーを開始
- 4年6月~7月 株式会社コナミアミューズメントにエントリー
適性検査や面接
- 4年8月 株式会社コナミアミューズメントに内々定

夢を形にした2人に成功への道のりについて伺いました。



02 内定者インタビュー

大学で学んだ陶磁器の技術を生かし、 地元で作品を作り続ける

株式会社ミヤオカンパニーリミテド
プロダクトデザイナー

アート・クラフト学科
ガラス・陶芸コース
(晚高等学校 卒業)

倉井 真子 さん

就活データ

志望業界：陶磁器・ジュエリー・アパレル
説明会参加：20社程度
活動費用：約9万円（制作費 2千円、交通費 3万円、
洋服代 3万円、外食費 2万円、写真撮影費 8千円）
内々定 2021年4月

磁器の魅力を知った大学での学び

ガラスという素材の美しさに惹かれ、高校生の頃まではガラス作品を作ることに興味を持っていました。そして、ガラスだけではなく、あらゆる工芸品の制作技術を学びたいと思い、神戸芸工大のアート・クラフト学科を希望しました。

入学してからはガラスや金属、粘土など様々な素材に触れることができ、中でも自分の手で作品を形作っていく陶芸への興味が湧いてきました。その奥深さにとんとんとのめり込んでいった時にはもう3年生で、進路について検討する時期を迎えていました。

初めは大学院に進みたいと思っていました。先生方の勧めがあり、私自身も4年間では学び足りないと思ったからです。四日市市(三重県)で暮らす両親に相談すると、突

然のことで驚いたようでした。離れて暮らす私のことをずっと心配してくれていたらしく、結局、進学への同意が得られないまま3年生の冬を迎えることになりました。

社会に出て働くことで、 自分をさらに成長させたい

就職先を探し始め、いざ会社説明会に参加してみると、早く社会に出て働きたいという気持ちが強く湧いてきました。好きなことを仕事にし、大学で学んだことを生かしたいと思ったので、陶磁器メーカーを第一志望としました。地元の四日市市も焼き物の産地なので、地域を限定して企業を探し、見つけたのが(株)ミヤオカンパニーリミテドでした。大手家電メーカーへ納入する製品を手がける窯業メーカーで、電気炊飯器の内釜として使

う土鍋などを作っています。採用試験はすべて対面で、会社の雰囲気やわかり、ぜひこの会社で働きたいと思いました。

入社後はプロダクト製品の企画や設計に携わる予定で、これまでやってきた作品を通じた自己表現とは全く異なるものづくりができることが楽しみです。働くことで学べることが多いはずですし、今の自分を脱却しさらに成長できるだろうと期待しています。私が企画した製品が、焼き窯から次々と出てくるところを想像し、今からワクワクしています。



ニ 在学中にチャレンジしてきたこと！

作品作りはただ作りたいものを作るだけではなく、人の心に留まる作品を見てもらうことが大切だという意識を持って製作してきました。



足もとにあるもの(磁器)
雑草のように、名前のわからないものたちの魅力を作品として表現しました。器面をくり抜き、釉薬で埋める手法を使っています。



図面を作らず、自分の中から湧き出てくる感覚を作品にしてみました。

友人に呼びかけて、作品の展示会を開催しました。自分たちが会場を探し、展示台の製作もして、手作りの展示会を開催することがいい経験になりました。



内定までの道のり

- 3年8月 インターンシップに参加
- 3年2月 会社説明会や大学の就職対策講座に参加
- 4年3月 株式会社ミヤオカンパニーリミテドの説明会に参加し、エントリー
- 4年4月 適性検査と面接を経て、株式会社ミヤオカンパニーリミテドに内々定

知らないと損！ キャリアセンターってどんなところ？

卒業後の進路は、就職・進学・創作活動など人によってさまざまです。

キャリアセンターでは、企業説明会、学年別のガイダンスなどの支援行事に加え、求人やインターンシップの情報提供、就職支援関連書籍の貸し出し、内定者懇談会など、卒業後の進路サポートを中心としたキャリア支援を行っています。今回はキャリアセンターの主な支援内容に合わせて、就職内定者(4年生)の「利用してよかった!」の声を紹介します。

進路相談

就職活動や卒業後の進路について、学生一人ひとりの相談に面談で対応します。また、保護者の方からの相談も随時受け付けています。1年生から4年生まで「対面」「電話」「オンライン」で相談可能ですので、気軽に利用してください。



就職活動中に困った時、寄り添って話を聞いてくださり、不安を取り除いてくださったのが何よりありがたかったです。



不安があって訪ねると、解決して下さるのでいつも退室するときは笑顔になりました。

企業を紹介され、内定をいただきました。キャリアセンターに行かなければ知らなかった企業でした。相談してよかったです。



履歴書などの応募書類添削

履歴書やエントリーシートなどの応募書類の添削を随時行っています。選考時に求められる文章は、書き方や内容で採用可否に影響します。客観的な意見やアドバイスを参考に、納得のいく書類を作成することが重要です。



自身の良い点の書き方など、親身になって相談に乗ってくださったことがよかったです。



丁寧に書類の添削指導をしていただけてとても勉強になりました。

文章力に自信が無いので、応募書類をしっかりとチェックしていただけてとても助かりました。



面接対策

採用選考の面接で実力が出せるように本番を想定した模擬面接を実施しています。頭で理解していても実際にはごこちない受け答えになってしまうものです。また、自信がないと表情や態度にも表れてしまいます。



面接の前の日に時間をかけて練習に付き合っていたので、緊張がほぐれました。

マスクをしても笑顔になっているかの表情の確認や、オンラインでの面接練習など、様々な練習をしてくださいました。職員だけでなく、カウンセラーも3名いるので、多くの人と練習ができたことも大きなメリットです。



ポートフォリオ閲覧

ポートフォリオはデザイナー等クリエイティブ職の選考過程で提出を求められる個人の作品集です。自身の能力を伝えるための重要な手段で、応募する企業にアピールできるものを作ることが重要です。キャリアセンターには、内定を得た先輩のポートフォリオを多数配架しており、自由に閲覧できます。



キャリアカウンセラー

週3日経験豊富なキャリアカウンセラーが在室しています。就職活動支援の経験豊富なキャリアカウンセラーが、履歴書・エントリーシートの添削をはじめ、面接練習や進路相談など、一人ひとりの希望に沿ったサポートを行います。



キャリアカウンセラー室

内定者懇談会

就活のイメージを持つことができるよう、内定者が就職経験談を話す「内定者懇談会」を実施しています。少人数で開催するため、話しやすい雰囲気で行われます。ポートフォリオ紹介も魅力の1つです。



目指す業界で就職するためにはどのようなことをしておくべきか、より具体的に知ることができ参加してよかったです。

アットホームな雰囲気、疑問や不安に思っていたことを聞くことができ、楽しく就活について考えることができました。



いつ頃何をどう対策すればよいかわかりました。自分に向いている職種に気づききっかけにもなりました。

求人紹介システム『求人検索NAVI』

「求人検索NAVI」でできること

- 大学に届いた求人情報の閲覧
- 学内企業説明会の予約
- 先輩の書いた就職活動レポートの閲覧
- 内定者懇談会等の支援行事の参加申込
- キャリアカウンセラー面談の予約 など

大学に届いた求人情報や各種イベント、キャリアカウンセラー面談の事前予約は、専用サイト『求人検索NAVI』から学内外で確認・情報収集が可能です。また、学籍番号のメールアドレスにガイダンスや講座情報とともに企業説明会や求人情報も随時配信中。

『求人検索NAVI』(学外)

<https://www2.kyujin-navi.com/gakugai>

①ユーザー名：kdu

②学籍番号：自身の学籍番号

③パスワード：初期値は生年月日8桁を入力してログインをクリック



卒業後の就職・転職相談にも応じています。卒業生向けの求人情報や企業情報を、求人検索NAVI(卒業生用)で確認することができます。利用には、IDおよびパスワードが必要となりますので、利用を希望される方は、キャリアセンターへお問い合わせください。

キャリアセンター室 078-794-5035



VOICE 01

株式会社JUN ロベクニック事業部 洋品企画

八巻 きよみさん(旧姓 赤堀さん)

ファッションデザイン学科・2008年卒

役に立っていると思う
神戸芸工大での学び・経験

研究テーマを自分達で考え、ものを創りあげていく過程で、「なぜ自分はこのものを作るのか」は、今の仕事にも共通する重要な要素です。なぜこのデザインなのか、なぜこの素材なのか、なぜこれを作るのか、なぜ着用された方が嬉しいと思うのか、たくさんの「なぜ?」を問いかけたものは説得力のある作品に繋がります。この「なぜ?」を追及するものづくりを学べたのは、学生達の自主性を重んじ、自分たちで答えを導きだす、そんな先生方のご指導があったからだと思えます。

また、神戸芸工大での学びとして、グループワークの中では、チームワークを学びました。チームで、ものをつくりあげていくことは会社に属すれば必須となってきます。チームで、時にはアイデアをぶつけ合いながら、同じ目標に向かってつくりあげていく過程には一人では成し遂げられない大きな作品をつくりあげられる楽しみがあります。作品づくりだけでなく、人との関わり方、互いを尊重し合うことを学べたのは、グループワークのお陰だと思えます。

今後の目標や夢

アパレルデザイナーとしてこれまで数多くの商品を世に出させていただきました。今まではヒット商品に繋がればそれだけで「お客様に喜んでいただけた!嬉しい!」と感じていましたが、今ではそれがいずれゴミになってしまうということにジレンマを抱えています。少しでも長く愛用いただける、地球に優しい素材の使用や開発をする、それは当然となる中で、それでもまだ足りない。そんな気持ちにかられ自分で出来ることを増やせないかとお直しの勉強を始めました。自身で開発した商品を自身で修理や、リモデルをしていく。社内事業として設立出来るようそのノウハウを習得することが今の目標です。

私は、間も無く第2子が生まれるワーキングママです。働くママが増え、家庭だけでなく社会でも自分のやりたいことやチャレンジしてみたいことを叶えることができる、好きなことを出来ることは心豊かに暮らせることに繋がると思っています。まだ世界に比べ女性の活躍が少ない日本が、大きく変わっていくよう働くママとして頑張っていきたいと思っています。



在学生へのメッセージ

新たな感染症との共存という難しい時代で、人と会うこと、学ぶことへの尊厳に気づかされたのではないかと思います。SNSの発展も新たな時代への進展であり、現実世界では会えなくても、SNSで世界中の人と繋がれる、そんな時代に新しい可能性が生まれていると感じています。世界は大きく変化しています。気候変動やSDGsの取り組みにより、ものづくりの考え方も変わらなければいけない、そんな時代にも突入しています。難しい問題をどうクリアしていくか、その挑戦はものづくりの楽しさでもあります。新しい世界に新しい価値を見出すのは、この難しい時代に学んだ学生の皆さんだと思います。私達の創造の出来ないクリエイションを世界に広げていっていただければと期待と応援をしています。

VOICE 02

株式会社ジータ まんが編集(電子漫画の編集、書籍コミックの編集)

原岡 伶奈さん

まんが表現学科・2015年卒業

役に立っていると思う
神戸芸工大での学び・経験

まんが制作の技術的な面だけではなく、「物語」はどうやって出来ているのか、というストーリー性のあるエンタメ全てに共通する根幹の部分学ぶことができたことは、連載まんがの企画を練るときなどに大変役に立っています。また、在学中は年200Pほどのネームを切っていました。漫画編集者でそのような経験を持っている人には、会ったことがありません。多くの方が「プロットとは?ネームとは?」というレベルから入り、作家とのやりとりの中で漫画の作り方を学びつつ、編集業務を行っていきます。「まんがの作り方を知っている」というだけでも、編集においてはアドバンテージとなっているな、と日々感じています。もちろん、ベテランの編集さんはそんな経験がなくても、まんがを見る力がすごく高くいらっしやるので、そこから学ぶこともまだまだ多くあります。ただ、まんがを描いていた人間だからこそ感じること、気遣えること、出来ることがある……というのは、今の上司からも言われたことで、大学で学んだことはすべて、確実に自身の強みとなっていると感じています。

今後の目標や夢

働き始めた当初は、一人でコミックス(紙の本)を編集出来るようになるのが目標でしたが、昨年ようやくその目標を達成することが出来ました。ありがたいことに重版がかかるものも出てきて、日々やりがいを感じております。ただ、自分が今勤めているところは編集プロダクションとあって、自社のレーベルを持たない委託業務専門の会社です。ですので、いつか自社でレーベルを立ち上げて、そこで連載を持ちいずれ書籍化させることを新たな目標としています。

在学生へのメッセージ

とにかく、気になることにはどんどんチャレンジして行って欲しいです。社会人になると、自由な時間というのは極端に減ってしまいます。いろんな場所へ遊びに行き、スポーツでもゲームでもやりたいことは好きだけやって、映画やまんがや小説もたくさん読んで、見える世界をこれでもかと広げていってください。まんがだけでなく、映画や小説、イラストなど、ものづくりをしたいという人は特に「これまで



の経験・知識」が作品にそのまま反映されます。まんがしか読まない人が描いたまんがは、見ればすぐにわかりますし、そういう人は大抵ネタ作りで行き詰まります。経験と知識は絶対に自分を裏切らない「力」です。

ただ、自分ひとりでは、見聞を広めるのにも限界があります。ですから、自分が知らないことを知っている・教えてくれる友達を作って、大切にしてください。その友達と一緒に遠くの土地に行ってみたり、今まで触れたことなかったジャンルの映画を見てみたりしてください。きっと知ることが楽しくなって、何かを作りたいた衝動に駆られると思います。本来「勉強」とは、かくあるべきであり、皆さんには学生のうちから「学ぶことを楽しむ」という習慣を身につけて欲しいなと思います。

教育後援会からのお知らせ

教育懇談会について

2021年10月3日(日)に教育懇談会を開催し、170組の保護者の皆様にご参加いただきました。今年度もコロナ感染防止の観点から、本学会場(神戸)における個別懇談のみの開催となりましたが、対面懇談だけでなく、自宅などから「オンライン」や「電話」にて懇談会にご参加いただき、多くの高い満足のお声をいただきました。



この教育懇談会は、教育後援会共催にて「大学と家庭の集い」をコンセプトで開催するもので、ご父母と教職員が様々な意見を交換する貴重な機会となっています。次年度も10月2日(日)の開催を予定しておりますので、是非ご参加いただき、大学の現状やご子供の修学・学生生活等、様々なことについて懇談いただければと思います。

教育後援会は、これからも学生たちのより充実した学生生活を支援してまいります。引き続きご理解・ご協力のほどよろしくお願いいたします。

教育後援会 会長 森山 昌広

教育後援会 奨学金について(給付奨学金)

教育後援会では、優秀な資質を有しながら、経済的理由により学費の支弁に支障がある学生に対し、学費を給付して学業を継続させ、社会に有用な人材を育成することを目的とした奨学金制度を設けています。募集の案内は学生会用ポータルサイトに掲示しますので、選考基準を満たされる子女のみなさまへお伝えください。

- 募集人数：学部生・・・12名
大学院生・・・若干名
- 支給金額：学部生・・・年額120,000円
大学院生・・・年額 60,000円
※当該年度のみ支給です。返還の必要はありません。
- 申請期限：2022年5月28日(金)

※修学支援制度による授業料減免対象者は対象外となります。

成績	所属する学科の上位2/3以内の成績であること。 (成績評価が高いものより順位付けを行う)
経済	父母の収入が日本学生支援機構(第一種奨学金 ※下記参照)の家計基準以内であること。 (家計逼迫度が高いものより順位付けを行う)
人物	面接を実施する。

※第一種奨学金の家計基準はこちらからご確認ください。



3月	
29 火	新4年生オリエンテーション
30 水	新3年生オリエンテーション
31 木	新2年生オリエンテーション
4月	
1 金	前期履修登録開始(2～4年)
2 土	入学式
4月～8金	新入生オリエンテーション
6 水	健康診断(2年、3年、博2年)
7 木	健康診断(1年、4年、院) 学生フォーラム総会・新入生歓迎会 学費延納・分割納入手続期限
8 金	奨学金ガイダンス
11 月	前期授業開始
12 火	交通安全講習会①
13 水	交通安全講習会②
16 土	前期履修登録締切
27 水	前期学費納入日
29 金	金曜日の通常授業日／昭和の日
5月	
26 木	体育会系クラブ・サークル加入者心電図検査
6月	
1水～30木	進路面談／キャリアセンター室(3年・院1年全員)
7月	
29金～30土	補講日
8月	
1月～4木	補講日
5金・6土・8月・9火	前期末試験
10 水	夏期休業開始
16火・17水	追試験日
9月	
1 木	成績発表(4年)
5月・6火・7水	再試験日
12 月	成績発表(1～3年) 後期オリエンテーション 後期履修登録開始
13 火	交通安全講習会③
15 木	前期卒業式
17 土	後期授業開始
19 月	月曜日の通常授業／敬老の日
19月～10/31月	進路登録票提出期間／キャリアセンター室 (3年・院1年)
23 金	金曜日の通常授業／秋分の日 後期履修登録締切
10月	
2 日	教育懇談会(本学会場)



●学費納入について

2022年度学費納入は下記の通りです。

前期 2022年4月27日(水)

後期 2022年10月27日(木)

経済的な理由などから、期日までの納入が難しい場合は、「延納制度」または「分割納入制度」を利用することができます。

●「延納制度」

納入期日を2ヶ月間延期することができる制度です。

●「分割納入制度」

各期の納入額を2回に分割して納入できる制度です。

●手続期間

前期 3月1日(火)～4月7日(木) 17:00まで

後期 9月1日(木)～10月7日(金) 17:00まで

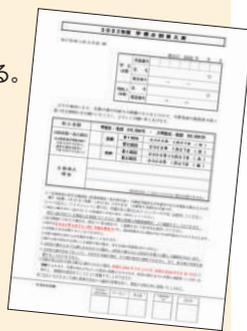
●手続要領

1. 所定用紙を入手する。(前期は3/1より配付)
2. 学生・保証人の署名・捺印・必要事項を記入する。
3. 学生生活・国際交流課に提出する。

●所定用紙の入手方法

- A. 学生生活・国際交流課窓口で受け取る。
- B. 学生用ポータルサイトからダウンロードする。
- C. 大学ホームページからダウンロードする。

TOP>学生支援>学費>延納制度・分割納入制度



アンケートにご協力ください

より充実した誌面作りのために、保護者のみなさまからのご意見・ご感想をお聞かせください。なお、アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で30名の方に「図書カード(1,000円分)」を進呈いたします。ぜひご協力くださいますようお願いいたします。

FAXまたは写真を撮ってメール添付でお送りいただくか、Webにてご回答ください。

① FAX送信先は **078-794-5027**

② メール写真添付送信先は
kdu-i@kobe-du.ac.jp

③ Webアンケート回答は
https://onl.la/7wrW6Dc

※右記のQRコードから送信いただけます。



KDU Vol.33-2 | 2022・3
No.93

+ + 神戸芸術工科大学
+ + KOBE DESIGN UNIVERSITY

編集・発行……………神戸芸術工科大学 学生生活・国際交流課

〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1
TEL 078-794-5024 FAX 078-794-5027
HP▶<https://www.kobe-du.ac.jp/about/release/kdui/>
E-mail▶kdu-i@kobe-du.ac.jp