

KDUi

Kobe Design University information

2025・9 | No.100

Vol.37-1



CONTENTS

02 〈特集〉神戸芸工大生の1日

04 〈特集〉神戸芸工大生のいま ― 学科の取り組み

06 〈特集〉神戸芸工大生の未来 ― 内定者インタビュー

09 神戸芸術工科大学 コンピュータラボラトリー

10 クラブ・サークル活動報告

11 新入生歓迎会

12 行事予定／事務局からのお知らせ

CASE
1建築・環境デザイン学科 1年
藤井 彩希さん

芸工大生でよかったと思うこと

芸工大生でよかったことは勉強のスピードがゆっくりとしているところです。大学に入るまで建築系の経験・知識がありませんでしたが、2年間かけて基礎力を固め、応用を身につけていくので一つ一つの授業に丁寧に向き合えることができます。また、自分の過去の経験を活かせることも良いところだと思います。高校時代は美術系でそこから建築系に移行しましたが、同じ芸術系として美

術的な知識を建築に取り入れられるので、芸術工学の分野を選んでよかったなと思っています。

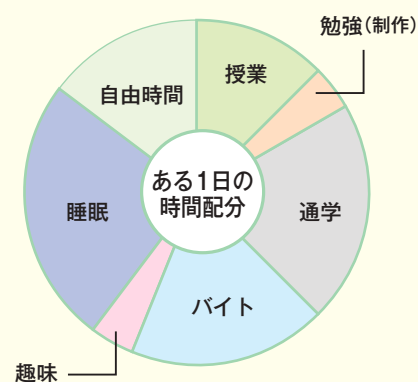
今後挑戦してみたいこと

神戸市内に下宿し一人暮らしをして、もっと作品作りに積極的になりたいです。また、本学生が多く参加しているようなプロジェクトに私も関わっていき、大学生の視点から面白いアプローチができれば良いと思っています。私はまだ将来就きたい仕事について分からない状態です。将来の自分の助けになるようにこの4年間で幅広いジャンルに手を伸ばして、多くの経験と選択肢を作っていきたいです。大学生の長いようで短い時間を十分に楽しんでいきたいと思っています。



ある1日のスケジュール

5:30 ~ 6:30	起床・準備
6:30 ~ 9:00	通学(往)
9:00 ~ 12:10	対面授業
12:10 ~ 12:30	昼食
12:30 ~ 13:30	課題制作
13:30 ~ 16:00	通学(帰)
16:00 ~ 21:30	バイト
21:30 ~ 22:00	夕食
22:00 ~ 22:20	入浴
22:20 ~ 23:30	趣味
23:30 ~ 5:30	睡眠

CASE
3映像表現学科 3年
柴 源 さん

授業で面白い・楽しいと思うこと

私が所属する映画コースでは実習科目が多く、学校の機材を借りて自分で撮影することもできます。たとえば、映画美術セットの授業のある日、大道具の壁を塗るときに靴が汚れてしまい、いまでも白いペンキで汚れたままですが、この汚れた靴を見るたびに、先生と私たちが一緒になってゼロから生活感のある部屋のセットを作りあげた経験を思い出します。それに加えて、映画のリメイクや特撮設備の使い方など、体験型の授業は本

当に「プロ」の世界に半分近づいたような感覚を与えてくれました。

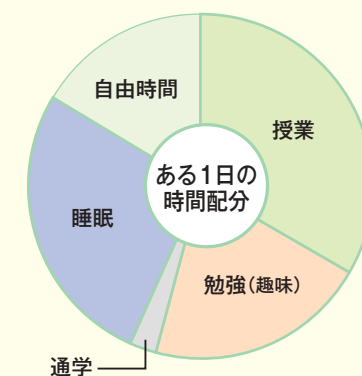
今後挑戦してみたいこと

現在3年生である私にとって、今一番やりがいがあり、でもストレスもたまるとは卒業制作です。頭の中にはいろいろなアイデアがあるのですが、それを体系的に整理し、アイデアの中から卒業制作に最適な内容を見つけなければなりません。今後は、できるだけ多くの撮影経験を積んで、テンポが良く、エキサイティングでインパクトのあるプロットと、オリジナルなテーマを持ったどの世代の人にも楽しんでいただける映画作りに挑戦したいです。そして、その中で最も難しい「挑戦」は、目標レベルを達成しながらも、できるだけ予算を抑えることです。



ある1日のスケジュール

7:30 ~ 8:20	起床・準備
8:20 ~ 9:00	通学(往)
9:00 ~ 12:10	対面授業
12:10 ~ 13:00	昼食
13:00 ~ 18:00	対面授業
18:00 ~ 18:40	通学(帰)
18:40 ~ 20:00	夕食
20:00 ~ 1:00	課題制作・趣味
1:00 ~ 2:00	入浴
2:00 ~ 7:30	睡眠

CASE
2メディア芸術学科 2年
鶴和 幹大さん

学業外でがんばっていること

私が学業外でがんばっていることは時間のある大学生のうちにはしかできない貴重な体験をすることです。大学で募集しているドラマ撮影のエキストラや社社で働くなどのレアなアルバイトに参加したことや、一人で海外に行き異国の文化に触れるといったことは、比較的時間のある大学生である今だからできることだと思います。また、そういう経験の中でふと将来自分のやりたいことが

見つかるかもしれないなと思います。

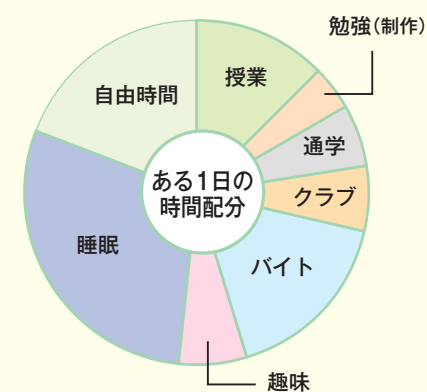
芸工大生でよかったと思うこと

芸工大生でよかったなと思うことに、芸工大生ならではの貴重な体験ができるという点があります。多くの芸術工学に携わる著名な方々のお話を聞くことができる点や、実際私も参加したのですが、ドラマ撮影のエキストラに参加するなど、普通の大学生であればまず経験することができない貴重な体験が多くあります。



ある1日のスケジュール

7:00 ~ 8:20	起床・準備
8:20 ~ 9:00	通学(往)
9:00 ~ 12:10	対面授業
12:10 ~ 13:00	昼食
13:00 ~ 14:30	クラブ
14:30 ~ 16:00	通学(帰)
16:00 ~ 20:30	バイト
20:30 ~ 20:45	入浴
20:45 ~ 21:25	夕食
21:25 ~ 22:30	課題制作
22:30 ~ 0:00	趣味
0:00 ~ 7:00	睡眠

CASE
4ビジュアルデザイン学科 4年
安 庭 韻 さん

芸工大に入学して成長したと思うこと

芸工大に入学してから、芸術に対する価値観や表現への向き合い方が大きく変わりました。入学当初は完成度やテクニックばかりを重視していましたが、今では「何を伝えたいのか」「どんな視点で表現するのか」を意識するようになりました。友人や先生との関わりの中で、伝えたいことを可視化する力や、他者の視点を尊重しながら自分の考えを表現する力が育ったと感じます。

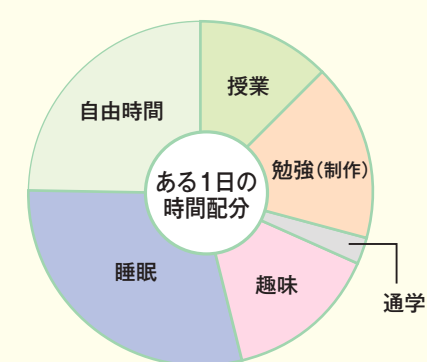
学業外でがんばっていること

学業以外では、語学の勉強や就職準備にも力を入れています。外国人留学生として日本語力を磨きつつ、生涯目標であるTOEIC満点を目指して英語の勉強にも励んでいます。また、オーストラリア短期留学プログラムに参加する機会を得て、実践的な英語力の向上にも取り組んでいます。このプログラムをきっかけに今後もさまざまな分野で新たな挑戦をしていきたいと考えています。



ある1日のスケジュール

8:10 ~ 8:40	起床・準備
8:40 ~ 9:00	通学(往)
9:00 ~ 12:10	対面授業
12:10 ~ 13:00	昼食
13:00 ~ 17:30	課題制作
17:30 ~ 18:30	通学(帰)
18:30 ~ 19:45	夕食
19:45 ~ 21:00	入浴
21:00 ~ 1:00	趣味
1:00 ~ 8:10	睡眠





アート・クラフト学科

歴史ある空間に広がる素材の世界 — 舞子公園旧木下家住宅での展示

2024年11月、国の登録有形文化財である「舞子公園旧木下家住宅」にて、「ガラス・土・金属の世界」と題した展覧会を開催しました。この近代和風建築は、数寄屋造の趣深い空間が特徴で、季節の光がやわらかく差し込む中、ガラス・陶・金属という異なる素材の魅力が共鳴するように展示されました。

白壁で統一されたギャラリー空間とは異なり、木造の温もりや歴史の積み重ねを感じる建築の中での展示は、作品に新たな表情をもたらしました。現代的な作品と伝統的な建築の対比が、来場者の印象に深く残る展示となったのではないのでしょうか。

本展には学生と教員が参加し、学生にとっては文化財という特別な環境の中で自らの作品を展示する、貴重な経験の場となりました。日々の学びを実践の場で深める機会として、大きな意義を持つ展示となりました。



展覧会のためのフライヤー



旧木下家住宅での展示風景 座敷、書院、廊下、茶室など各部屋に学生、教員の作品が展示されている



開催日時：2024年11月15日(金)～24日(日)

展覧会名：ガラス・土・金属の世界

会場：舞子公園 旧木下家住宅

数寄屋造の近代和風住宅 国の登録有形文化財

出展者

●学生

【ガラス】 剣持花(大学院2年)、奥田啓斗(大学院2年)、尾上真央(4年生)、
出井梨里奈(3年生)、沖中彩花(研究生)

【陶芸】 下手美空(大学院2年)、伊東大輝(4年生)、坂口達郎(4年生)

●クラフトコース教員

【ガラス】 友定聖雄(教授)、細井基夫(非常勤講師)、芝崎由華(実習助手)

【金工】 薦本大樹(実習助手、2024年度で退職)

まんが表現学科

コミックイラストレーションコース「アナログイラスト展」開催

まんが表現学科コミックイラストレーションコース3年生は、毎年、授業「キャラクターイラストレーション演習」内でアナログのイラストを制作し、ギャラリーでの作品展示を行っています。

もともと絵は紙に鉛筆や絵の具で描かれたものでした。近年パソコンや液晶ペンタブレットの普及により、「絵はデジタルで描くもの」ということが一般的になっており、現在ではほとんどの漫画家、イラストレーターも液晶タブレットや板タブレットで作品を制作しています。このままでは紙に描く絵は減ってしまうのではと危惧されましたが、そんなことはありません。紙に描かれた絵はデジタルと違い複製できない唯一の存在であり、温かみを感じる素敵なお品です。現在でも紙やキャンバスに描かれた作品は美術館やギャラリーで展示され、多くの方が鑑賞を楽しんでいます。デジタル作品で溢れた今だからこそ、アナログ作品の価値が再評価されています。

紙に絵を描くことはデジタル作画のようにやり直しができないし、画材を集めたり使いこなすのは大変です。しかし、あらためて紙に絵を描くと、間違いなくデジタルにはない感動と達成感を味わうことができます。さらに本格的なギャラリーで仲間たちと展示を行うことにより、そのままアナログで絵を描き続ける学生も多くいます。

ギャラリーでの作品展示には卒業生も声掛けをし、一緒に作品展示を行っています。展示をきっかけに、学年を超えた創作の交流も行っています。



水彩イラストで難しいのは色作りと筆遣いです。上手くいかないことも多いのですが、やってみると楽しいです



イラスト作成には水彩絵の具、コピック、色鉛筆、カラーインクなど、好みの画材を使用します。完成した作品からは手描きの温もりが伝わります



完成したイラストは額装し、ギャラリーで展示を行います



ギャラリーの設営も学生自身の手で行います。イラストに添えたキャプションには、作者名(ペンネーム)、イラストタイトル、イラストのストーリーなどが書かれています



01

内定者インタビュー

ものづくりの技術を磨くことができる 職人的な仕事に魅力を感じて

株式会社TASAKI

素材加工職

アート・クラフト学科
ガラス・陶芸コース

田谷 穂乃佳 さん

就活データ

志望業界：製造業

インターンシップ参加：2 社

説明会参加：3 社+合同説明会にて 10 社以上

活動費用：約2.3万円(制作費0万円、交通費0.5万円、
洋服代1.5万円、外食費0万円、写真撮影費0.3万円)

陶芸と向き合う中で見えた、 自分に合う仕事のかたち

陶芸コースでの学びに打ち込み、日々の制作に没頭していた私は、3年生の秋まで本格的な就職活動を始めていませんでした。展示会や芸工祭の準備が落ち着いた10月頃から合同説明会に参加し、「手を動かしてものをつくる仕事がしたい」という思いをもとに、企業を探し始めました。説明会にどんどん参加して、エントリーしたい企業を絞り込みました。

興味を持ったのが、パールジュエリーで知られる株式会社TASAKIです。製造現場での仕事に関心があり、12月にはインターンシップに2回参加しました。1回目はジュエリー制作部門、2回目は私がぜひやってみようと思ったパールの加工部門でした。実際に作業の一部を体験し、年齢の近い

社員の方とお話をする中で、社内の雰囲気や仕事内容に魅力を感じ、「ここで働きたい」という気持ちがより強くなりました。

インターンシップ参加後、早期選考に進み、オンライン・対面の面接を経て内々定をいただきました。面接では、企業研究の内容を語るよりも、インターンシップの経験から自分が感じたことを、自分の言葉で伝えることを意識しました。

キャリアセンター室のサポートを受け 順調に進めた就職活動

キャリアセンター室のサポートにも何度も助けられました。オンライン面接対策では、カメラ目線や話し方のコツを指導していただき、本番も落ち着いて臨むことができました。エントリーシートも、提出直前でしたが添削してもらい、「もっと早く相談すればよかった」

と実感。加えて、業界や企業のリストを個別に紹介してもらえたことが、企業選びの幅を広げる手助けになりました。そのほか、自分でもグループ面接のマナーなどをインターネットで調べて、自信をもって挑みました。

ものづくりに対する集中力や粘り強さは、陶芸で培ってきた自分の強みです。入社後は、高品質なパール製品の選別や加工に関わることが目標です。細やかな作業を確実にこなすことで、自分自身の技術も高めていきたいと考えています。



卒業制作の作品を制作中

在学中にチャレンジしてきたこと！

大学では自由に陶芸作品を制作できる環境があり、大好きな海の生き物をテーマにした作品をたくさん作りました。

仲間と協力して、
学外での展示会を
成功させました。



神戸市・北野坂での展示会に出品した「ポット」



授業で学んだ、布のレースを陶芸で再現する技術



リアルさと芸術性を追求した海の生き物シリーズ



ろくろを使って制作した皿



内定までの道のり

3年 10月

説明会に参加し、
企業研究をスタート

3年 12月

株式会社TASAKIの
インターンに参加

3年 2月

株式会社TASAKIに
エントリー、選考

3年 3月

株式会社TASAKIに
内々定

夢を形にした3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

行動力で就活の遅れを取り戻し 夢だったカーデザイナーに

スズキ株式会社

カーデザイナー

プロダクト・インテリアデザイン学科
プロダクト・カーデザインコース

諏訪 柊貴 さん

就活データ

志望業界：自動車（デザイン）

インターンシップ参加：2 社

説明会参加：10 社程度

活動費用：約4.1万円(制作費0万円、交通費4万円、
洋服代0万円、外食費0万円、写真撮影費0.1万円)

インターンシップ先で刺激を受け、 貪欲に技術と知識を身につけた

私がカーデザインに本格的に取り組み始めたのは、大学3年生になってからです。それまでは授業を受け、課題に取り組む日々で、スケッチの練習やポートフォリオの作成はしていませんでした。カーデザイナーを目指す人は、1年生からインターンシップを受けることが多いようですが、私は知らなかったもので、3年生になってから夏のインターンシップに向けて、慌てて準備を進めました。

スズキ株式会社と某自動車メーカーの計2社のインターンシップに参加し、レベルの高い仲間たちに圧倒されながらも、食事の時間などを使って積極的に話しかけ、技術や知識を吸収しました。また、芸工大で実施されたスズキ株式会社との産学連携プロジェクトにも自ら手を挙げて参加し、現役デ

ザイナーから直接アドバイスを受ける貴重な機会を得ました。限られた時間の中で何をどれだけ学び取るか、自分の行動次第で大きく成長できることを実感しました。

自分をアピールする積極的な行動で、 チャンスを最大限に生かす

企業説明会には、キャリアセンター室から個別に案内メールや電話をもらい、可能な限り参加しました。そして、どの説明会でも質問をして名前を覚えてもらうように心がけました。その積極的な姿勢がきっかけで某自動車メーカーのインターンシップに呼んでもらえたようです。

また、スズキ株式会社と芸工大で行われた2年生対象の産学連携プロジェクトの情報ももらい、すでに3年生でしたが参加させてもらえたことも、いい経験になりました。業界に関心のある学生をしっかり支えてくれる体制があ

るからこそ、実力アップにつながったと思います。

最終面接では、スタートが遅かったことを隠さず伝え、「だからこそ努力した」と自分の姿勢をアピールしました。短期間での成長と行動力を見ていただけたことが、内定につながったのではないかと思います。

入社後は研修を経て、自動車の内外装デザインを担当する部署に配属されます。子どもの頃から憧れていたカーデザインを仕事にできる喜びを胸に、これからも技術を高めていきたいです。



手描きのカーデザインのスケッチ中

在学中にチャレンジしてきたこと！

カーデザイナーを目指す芸工大生がお互いの技術を高め合うラボを先輩が立ち上げ、私も参加しました。



1日に10枚程度描くこともあるデザインスケッチ



スズキ株式会社冬季インターンシップの最終成果物



blenderによる3Dモデリング



クレイモデル(制作途中)



最終スケッチ

家具など、あらゆる
デザインを見て、
発想を広げる訓練を
しました。



内定までの道のり

3年 4月

カーデザインの
学びと就活を本格開始
産学連携プロジェクトに参加

3年 夏

某自動車メーカーの
インターンに参加

3年 2月

スズキ株式会社の
インターンに参加し、
選考がスタート

4年 6月

スズキ株式会社に
内々定



03 内定者インタビュー

やってみたい気持ちを大切に、
挑戦を重ねて見つけた“自分に合う会社”

梅田真空包装株式会社
パッケージデザイナー

ビジュアルデザイン学科
グラフィックデザインコース

大毛 あゆみ さん

就活データ

志望業界：デザイン・印刷・編集関係

インターンシップ参加：1 社

説明会参加：17 社

活動費用：約2.22万円(制作費0.12万円、交通費2万円、洋服代0万円、外食費0万円、写真撮影費0.1万円)

「やってみたい」という気持ちを大切に 充実させた学生生活

ものづくりが好きで芸工大に入学しました。1、2年生の頃は授業やアルバイトで忙しく、通学にも時間がかかりましたが、やってみたいと思ったことには積極的に挑戦しようと心がけてきました。

印象に残っているのは、2年生の時に履修した企画デザインの授業です。アイデアをゼロから生み出すのは苦手でしたが、思いきって受講したことで、達成感や自信を得ることができました。

3年生の時には、友人とともにコスプレサークルを立ち上げ、自分は副部長を務めました。芸工祭では、ステージ企画に参加。企画内でリーダーを担当し、仲間とともに1つの舞台をつくり上げた経験は、自分にとって大きな学びとなりました。

自分らしさをきちんと伝えて、 希望する企業へ就職

就職活動は3年生の6月、キャリアセンター室での面談からスタートしました。企業の探し方やエントリー方法を教えてもらい、夏頃から説明会や1日体験に参加するようになりました。

梅田真空包装株式会社のグループワーク形式のワンデー仕事体験では、参加者同士でパッケージの企画を考える中で、自分の意見に耳を傾けてもらえたことや、経験に基づいたフィードバックをもらえたことが嬉しく、「ここで働きたい」と思うきっかけになりました。

ポートフォリオは3年生の2月に完成させました。キャリアセンター室で配布されていた冊子がとても参考になりました。また、先輩方の作品展示も参考にしながら、自分の作品の見せ方を工夫しました。さらに、作品をWebで公開できるサイトの紹介を受け、企業

からの反応で、手応えを得ることもできました。面接準備では、質問への答えを覚えるのではなく、自分の気持ちや考え方を紙に書き出し、整理することを大切にしました。「自分らしさ」を自分の言葉で伝える力が養われたと思います。

入社後は、商品のパッケージデザインを担当します。お客様のニーズに寄り添い、販売や流通の視点も取り入れながら、使いやすく魅力的なパッケージを提案できるデザイナーを目指します。



パッケージデザインを考案中

在学中にチャレンジしてきたこと！

作品づくりでは、人に気づかれなような小さな工夫を重ねて、完成度を高めることを大切にしました。



内定までの道のり

3年 6月 キャリアセンターで面談

3年 7月～ 企業研究・ポートフォリオ準備

3年 8月 梅田真空包装株式会社のインターンシップに参加

3年 2月～ 梅田真空包装株式会社にエントリーし、選考が開始

4年 4月 梅田真空包装株式会社に内々定

ゼミの先輩たちにも、
就職活動へのアドバイスを
もらいました！



ゲームのパッケージデザイン。難易度別に3種類をイメージした



楽曲タイトルのロゴデザイン



コスプレサークルのメンバーと

充実の設備とサポート体制で コンピュータスキルの習得を支援



コンピュータラボラトリー

2号棟コンピュータラボラトリーには、Windows11を搭載した教室が3教室あり、学生用のパソコンを2101教室には48台、2201A・B教室には各40台設置。1号棟コンピュータールームの1107教室には、Mac mini (OS14) を60台設置しています。



1107教室



2201B教室

各教室共、授業時以外は自習室として開放しており、プリンタやスキャナなどの機器も自由に利用することができます。

プリンタは、A3対応白黒レーザー、A3対応カラーレーザー(2201B教室のみ)、A2対応カラーインクジェットを設置。スキャナは2101教室・1107教室にA3対応機種、2201A・B教室にA4対応機種を備えています。

また、2号棟内の1階・2階には、B0判対応の大型インクジェットプリンタを設置しており、予約により利用可能です。様々なプロジェクトや卒業研究など、大判出力が必要な場面で多く活用されています。

その他にも、窓口では、USB (4GB/8GB) や、ペンタブレットおよび付属品などの貸出も行っており、必要に応じて当日のみご利用いただけます。



正面玄関



スチューデント・アシスタントがサポート



B0サイズ対応のインクジェットプリンタ



スチューデント・アシスタント

学生・保護者の皆様へ

コンピュータラボラトリーでは、学生の皆さんが安心して学習や制作に取り組めるよう、日々機器の管理や環境の整備を行っています。

また、本施設にはスチューデント・アシスタントが常駐しており、受付対応のほか、設備利用に関するサポートも行っています。自習開放時には教室内を巡回しているため、パソコン操作に不安がある方でも気軽にご利用いただけます。

充実した設備を活かし、専門知識や表現力を高める場として役立てていただければ幸いです。お困りの際は、2号棟1階窓口までお越しください。職員一同、これからも皆さんの学びを支えられるよう努めてまいります。

クラブ・サークル活動報告

バスケットボールサークル



01 主な活動

バスケットボールを5対5のゲームで行っています。男子同士、女子同士、場合によっては男女混合でゲームをすることもあります。経験者と初心者が半々ぐらいいますが、みんなで和気あいあいとした雰囲気です。サークル活動をしています。たまにバスケットボールではなく、バレーボールやドッジボールなどの他のスポーツもしたりします。

02 活動の目標・実績

活動の目標は他学年との交流です。バスケットボールというスポーツを通じて普段交流しない他学年の先輩、後輩と貴重な交流を行えるようにしています。交流を行うことによって、人脈が広がりとくさんのつながりができると思っています。そのつながりが人にとって大切なことだと私は思っています。芸工大生にとって一つの居場所になったら良いなと思い活動を続けています。

03 バスケットボールサークルの魅力

私たちのサークルは経験者と初心者が半々ですので、初めての人でも楽しく運動することができます。また活動人数が20人くらいと他のサークルに比べ、多くもなく少なくもないので活動しやすくサークル内でも全員と仲良くしやすいです。男子と女子両方サークルに属していて、どちらでも気軽に入れます。イベントごとにもたくさんやっていて、合宿やハロウィンなど大学生っぽい遊びもできます。

みんな！
バスケやろうぜ！！



代表者 池上 光太郎 さん



現在19団体あるクラブ・サークルから
2団体の活動をご紹介します。

ゲームサークル



01 主な活動

普段は週に一度教室であつまっているいろいろなジャンルのゲームをして交流しています。たまにイベントを企画してパーティーをしています。ゲームサークルのディスコードのグループがあり、活動日ではない日も集まってオンラインで遊んでいます。

02 活動の目的・実績

気軽な気持ちでできるゲームを通じて、学年問わず交流をして親睦を深めることを活動目的としています。芸工大に通う学生が暇つぶしに立ち寄れたり、部員が大学内で落ち着いて過ごせる、ありのままの自分でいられる居場所にするのを目標にしています。

03 ゲームサークルの魅力

最近のゲーム機から懐かしいと思うゲーム機までたくさんあります。ひそかにあこがれていた、普段授業で使うプロジェクターやモニターを使って、大画面でゲームを楽しむことができます。ゲームだけではなくボードゲームなどもたくさんそろっていますので飽きにくいと思います。



気軽に参加でき、
誰でも楽しむことが
できるサークルです！



代表者 高野 颯汰 さん

学生フォーラム執行部主催

クラブ・サークル19団体による 新入生歓迎会

毎年4月に学生フォーラム執行部主催により、新入生歓迎会を開催しています。入学して間もない新入生に、本学の課外活動を知ってもらい、先輩学生や同級生との交流を通して、大学生活にスムーズに慣れることを目的としています。



異なる学年や学科と交流することは大切ですが、授業を受けているだけではその機会を得るのは難しいと思います。クラブ、サークルは異なる学年、学科の学生が沢山集まるので、交流の場という役割としてとても重要だと考えています。そこで、クラブ・サークルに興味を持ってもらい入部してもらえたら、新入生の学生としての生活もより豊かになる可能性が生まれると考えました。今回、新入生の方々が沢山来てくれたことでとても楽しい行事になりましたので本当に感謝しております。

またこの歓迎会は、2025年度学生フォーラム執行部として初めての行事運営でした。予想外の事態に焦ることもありましたが無事成功することができました。今回の反省を活かして次の行事ではより良い運営をしたいです。

学生フォーラム執行部 会長 爲金 茉衣さん

芸術工学部 映像表現学科 3年



教育後援会より

2025年度 教育後援会総会について

2025年度総会における審議事項(下記議案)について、会員の皆様に文書を送付し、ご意見を募集いたしました。その結果について、6月28日の常任役員会にて審議を行い、原案どおり議決となりましたことをご報告いたします。なお、いただいたご意見の詳細については、大学HPに掲載しております。

- ① 2024年度 教育後援会 事業報告
- ② 2024年度 教育後援会 収支報告
- ③ 2025年度 教育後援会 新役員について
- ④ 2025年度 教育後援会 事業計画
- ⑤ 2025年度 教育後援会 予算

教育後援会は、これから学生生活がより豊かになるように、様々な活動を支援して参ります。常任委員は、総会で決議された事業計画が適正に執行されるよう管理しております。会員の皆様からのご意見もお待ちしております。引き続きご理解ご協力の程よろしくお願いいたします。



大学 HP

教育後援会 会長 武田 由喜子

常任委員募集のご案内

教育後援会は、大学の教育活動の発展に寄与することを目的とし、福利厚生及び課外活動に対する援助、修学や就職のためのサポート等を行うことで、学生たちが4年間の大学生活を有意義に過ごし、自身の目標を達成できるよう、大学と協力のうえ、様々な支援活動を行っています。

つきましては、常任委員としてご協力をいただくことができる場合は、右記QRコードを読み取り、お申込みをくださいますようお願いいたします。



主な活動内容 年4回の常任委員会開催(土曜日・大学内にて実施)

学生フォーラムより

2025年度 芸工祭

テーマ「千花繚乱」開催日：2025年10月18日(土)・19日(日)

神戸芸術工科大学の学生による作品を花に見立て、芸工祭の場において多くの学生に百では収まりきれない個性のあふれた作品を自由に作ってほしいという意味を込めました。素敵な作品にたくさん触れていただき、芸工祭に訪れる全ての方々、そして本学生にとって、少しでも心に残るものとなることを願い開催します。学生作品等の展示・販売やステージショーなど、数多くの楽しい企画をご用意していますので、是非ご来場ください。

事務局より

後期学費納入について

2025年度後期の学費納入日は以下のとおりです。納入日に残高不足等のため口座振替できない場合は滞納となりますので、必ず前日までにご入金ください。

納入日：2025年10月27日(月)

なお、経済的な理由などから学費を期日までに納入することが難しい場合は、「延納制度」または「分割納入制度」をご利用いただけます。各制度の利用を希望される方は、所定の願出用紙を期日までに提出ください。

手続期限：2025年10月7日(火)17時

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「クオカード(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。

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

① Webアンケート回答は <https://forms.gle/cP9kNSKThiF3uKHWA>

※右記のQRコードから送信いただけます。

② メール写真添付送信先は student-a@kobe-du.ac.jp

③ FAX送信先は 078-794-5027



行事予定 2025.9.1～2026.3.31

9月		
2 火	前期成績発表(4年)	
11 木	後期オリエンテーション(全学年・大学院)	
	成績発表(1～3年)	
	履修登録開始	
18 木	前期卒業式	
19 金	後期授業開始	
23 火	秋分の日／通常授業日	
25 木	履修登録締切	
28 日	教育懇談会	
10月		
1 水	進路登録票提出面談(3年・院1年)	
7 火	後期学費延納・分納手続期限	
13 月	スポーツの日／通常授業日	
17 金	芸工祭準備日	
18 土	芸工祭	
19 日	芸工祭	
20 月	芸工祭片付け日	
27 月	後期学費納入日	
11月		
3 月	文化の日／通常授業日	
18 火～21 金	学内合同企業説明会	
24 月	勤労感謝の日(振替休日)／通常授業日	
12月		
23 火	冬期休業開始	
1月		
5 月	後期授業再開	
20 火～23 金	補講期間日	
26 月・27 火		
28 水～30 金	後期末試験日	
2月		
13 金～15 日	卒展	
15 日	学園創立記念日	
16 月・18 水～20 金	学内合同企業説明会	
25 水	成績発表	
3月		
11 水	卒業認定者発表	
21 土	卒業式	
27 金～30 月	2026年度在学生オリエンテーション期間(新2年～新4年)	

KDU Vol.37-1 | 2025・9 No.100

+ + 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 ▶ student-a@kobe-du.ac.jp