

KOBE DESIGN UNIVERSITY

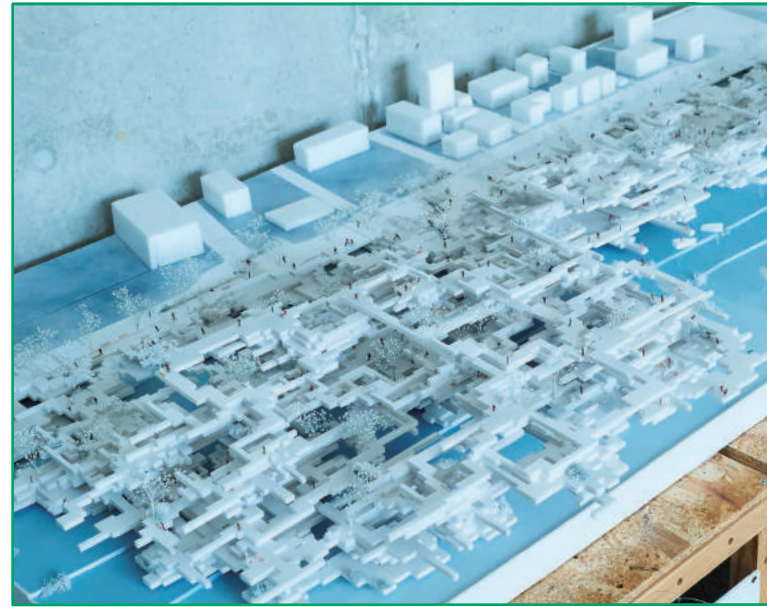
特集

卒業'26受賞作品紹介

・ 芸工塾情報
・ オープンキャンパス情報

INFORMATION

4月号表紙の作品情報



title: 時を編むサンゴ礁
- 積層する隙間から、その日の居場所を「掏い取る」漁港 -

建築・環境デザイン学科 旧:環境デザイン学科
貴島 渚さん

垂水漁港の「静寂と分断」に着目し、海とまちを繋ぎ直すサンゴ状の積層建築を提案しました。1mの厚みを持つコンクリートの「ひだ」は、消波インフラとして荒波からまちを守り、海中では稚魚を育み生態系を再生させるための漁礁となります。この複雑な隙間を、「大・中・小」さまざまな大きさの居場所として開放。漁師が作業場として使ったり、市民の憩いの場にしたたり。ずっと掏い取るように、その日の居場所を自由に決めることができます。効率優先のまちづくりでは得られない、海のリズムに寄り添う「厩」であり「住処」となる風景を創出しました。

芸工塾 4~7月の予定

オープンキャンパス同日開催 体験デッサン芸工塾

(開催日) 4/26^{SUN}, 7/12^{SUN}
各 9:45-12:30

入門講座 or レベルアップ講座

「芸工塾」は、デッサン力を高めて表現力を身につける、無料の実技講習会です。入門講座とレベルアップ講座が選べるので、初めての方も経験者の方もレベルに合わせてお選びください。



出張！芸工塾

(香川) 5/10^{SUN} 開催場所: 英明高等学校
(岡山) 5/24^{SUN} 開催場所: 岡山県立岡山工業高等学校
各 10:00-16:00

デッサン講習会を香川県と岡山県で開催します。「入門講座」と「レベルアップ講座」を選択できます。

GEIKOUJUKU



各イベントの開催1ヶ月前より公開！

SNSで最新情報発信中！

イベント情報や各種コンテンツをチェックしよう！



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



〒651-2196 神戸市西区学園西町 8-1-1
フリーダイヤル: 0120-514-103 (平日9:00-17:30/土9:00-17:00)
TEL: 078-794-5039 (広域入試直通) www.kobe-du.ac.jp

4~7月のオープンキャンパス情報

OPEN CAMPUS

(開催日) 4/26, 6/14, 7/12

SUN 10:00-15:00

体験入学
オープン
キャンパス

SPECIAL CONTENTS

芸工塾 at オープンキャンパス

(開催日) 4/26, 7/12

無料のデッサン実技講習会「芸工塾」がオープンキャンパスで参加できます！オープンキャンパスで大学について知りながら、デッサンを学びましょう！

BASIC CONTENTS

各学科の体験プログラム

4学科 12コースの学びを体験できるプログラムは、各日程で内容が変わるため、リピーターが多いのも特徴。ワークショップ形式やミニ講義に参加して、ものづくりや企画・表現の幅広さを体験しましょう！

各種相談コーナー

「オープンキャンパス」では大学に関することを相談できるコーナーを設けています。4学科の教員に質問ができる「学科教員相談コーナー」や、入試、学費、下宿、就職など、大学進学に関する質問ができる「なんでも相談コーナー」のほか、学生スタッフとしてお出迎えする学生とも交流ができます！

無料学食体験

神戸芸工大の学食限定メニューを無料で体験できます。
※数に限りがあります

先輩たちがご案内します！

全体キャンパスツアー

阪神甲子園球場約3個分の広さを誇る自然豊かなキャンパスには、専門の施設・設備が設置されています。おすすめの施設をスタッフがご案内！

各種ガイダンス

大学の特徴や入試制度、奨学金、就職まで、大学の基本情報を説明します。資料やサイトだけでは伝えきれない大学の魅力や特徴、受験生必見の入試制度、保護者も気になる奨学金・就職支援のことなどを分かりやすく解説！

4/26 オープンキャンパスの申込

4/1 START!
6/14以降は約1ヶ月前に申込スタート！



オープンキャンパスの詳細・お申し込みはこちらから！
kobe-du.ac.jp/event/

補助 & 減免制度もチェック！

オープンキャンパス来場者
 交通費補助

対象地域にお住まいでオープンキャンパスに来場いただいた高校生ご本人に交通費の一部をQUOカードで支給いたします。

2026年4~8月のいずれかのオープンキャンパスに参加いただくと、

入学検定料
 15,000円 減免

今年度受験生の方を対象に2027年度入学試験総合型選抜I期<体験型>及び総合型選抜II期<面談型>の入学検定料が15,000円減免されます。

ARCHITECTURE

建築・環境デザイン学科

(旧:環境デザイン学科)

早坂 樹莉亜さん

title: 「建築が巨大化する時
—すべてを壊す必要はあるのだろうか—」

「街は、すべてを壊すことでしか新しくできないのだろうか。かつて田園集落だった大切な場所が、大型施設の建設によって失われたことをきっかけに、この問いが生まれました。現代の都市は、機能を失えば建て替えることを前提とした再開発が主流で、まだ使える建物や地域の記憶、文化なども消去されているのが現状です。そこで本提案では、街区というまとまりをひとつの有機的な建築として捉え直しました。雑居ビルのように建物が互いに役割を分担し、連携することで、社会の変化や新しいニーズに柔軟に対応する構造を構想。壊してつくるのではなく「使い続けながら更新する」。これが、私が考える21.5世紀の都市への回答です。



まずは一歩踏み出してみることが大事。4年間で色々な分野に足を踏み入れてみてください。視野も楽しみもより広がるはずですよ。

Theme: 再開発が進む都市における新しい更新の在り方について



断面を大胆に見せた大型の模型とは別に、三宮北側エリアの現状模型も制作。



Theme: 手の痕跡をのめる造形研究。建築と彫刻による表現展開

たくさん知り、感じることで、あなたのセンスと表現を育ててくれると思います。

生産・工芸デザイン学科

クラフトコース (旧:アート・クラフト学科)

岩崎 由珠さん

title: 「夏の夜のクービー／羽が心配なペン／歩くお花 ネイキッド／人間バナナ マイケル 狙いを定めるアーミー・モスキート・ジョー」

頭の中にぼんやりと浮かんだ架空の生物を、指の跡や偶然生まれた歪みを活かしながら、粘土で直感的に立体化しました。この作品の面白さは、それを原型としてレジンで複製したことにあります。たったひとつの存在の価値を、あえてたくさんつくることで、デザインとしての独自性として変化させました。キャラクター設定に基づいて一体ずつ色を変え、並べ方にもこだわること、それぞれの個性が輝き、全体として心地よいリズムや物語が生まれます。見る人が自由に想像を膨らませ、自分だけのストーリーを生み出せる。そんな新しい表現に挑戦しました。



キャラクターと配置が、それぞれストーリーを感じさせる5点の作品を制作。

MANGA



Theme: 騎士・戦士・魔法使い・鋼鉄の花その歴史と現代

メディア芸術学科

まんが・コミックイラストコース (旧:まんが表現学科)

星野 晴夏さん

title: 「GALAXIA MEMORY」

騎士の歴史上における役割と、現代のアニメやゲームなどでの扱いについて研究し、導き出した「騎士を構成する要素」。これをもとに制作したのが、このオリジナルキャラクターの世界観とストーリーの美術資料集です。ヒロインのほかに10人を超えるキャラクターを描くことで作品に厚みを与え、背景の設定やストーリーに沿ったイラスト制作をすることで、キャラクターたちが織り成す物語や関係性まで描

大学の授業では作品に対する視野を広げることが出来ます。先生と仲間と一緒にがんばりましょう!



ています。日本のサブカルチャーにおける「騎士」とは何か。「騎士」らしいと感じてもらうにはどう表現すればいいのか。4年間の学生生活で「伝える」ことの大切さを学んだことで、この研究と作品が完成しました。

卒展 '26 受賞作品紹介

GRADUATION WORK

4年間の学びの集大成として、趣向を凝らして作り上げた卒業制作。なかでも特に評価が高かった受賞作品をピックアップしてご紹介します。

カオス 2026 CHAOS

指導して下さる先生や仲間のおかげで、思いも寄らない素晴らしい結果を頂くことができました!

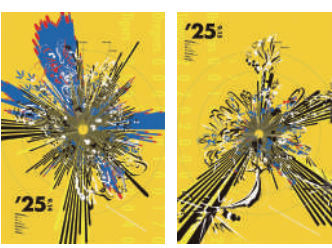
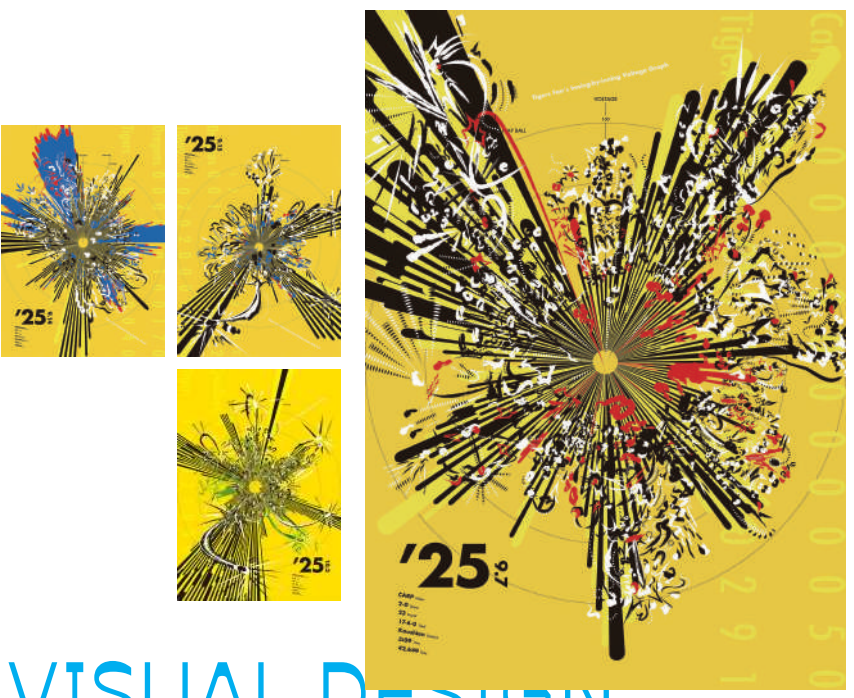
ビジュアルデザイン学科

吉田 友翔さん

title: 「Tigers Fan Voltage Graphs」

阪神甲子園球場で生まれた歴史やドラマをより多くの人に伝え、新たな野球の楽しみ方を感じてもらうため、タイガースの試合で起きたさまざまな要素を可視化しました。インニングの経過を示すのが、時計のような円形の軸。黄色と黒の棒グラフで観客の声援の大きさを示します。点線は拍手、波線はどよめき、爆発線は打球音など、発生した音を視覚化。相手ファンの応援スタイルやチャンセーマも描いています。試合の日付も象徴的に配置し、その日だからこそ表現できる唯一性を重視しながら、具体的な情報と主観的なテンションを組み合わせることで、誰も見たことのないグラフィックを完成させることができました。

Theme: タイガースをモチーフにグラフィックに関する研究



PRODUCT INTERIOR

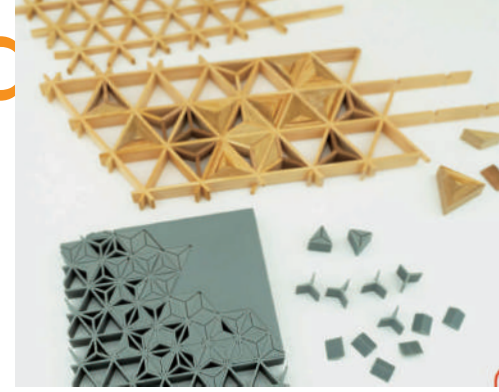
生産・工芸デザイン学科

プロダクトデザインコース (旧:プロダクト・インテリアデザイン学科)

柗木 柚乃さん

title: 「移ろ木」

日本の伝統技法「組子細工」と「寄せ木細工」を融合させ、新しい美しさを持つ家具を目指しました。この2つの技法は、形や模様共通点がありながらも、併用された例はこれまでありませんでした。そのため、試作を重ねて技術を身につけ、構造の検討を進めました。加工の精度や組み立て時のズレ、模様の構成といった課題に対しては、3Dプリンターでつくった専用の道具(治具)や模型制作を通して、一つひとつ改善を図りました。完成したテーブル「移ろ木」では、寄せ木の密な構造から組子の透ける構造へと、表現が移ろいゆく過程を一枚の天板の中に封じ込めています。



3Dプリンターを用いて制作されたテストピース。

自分の作りたいもの、挑戦してみたいことがあるなら早めにラボラトリーに入り浸ることをおすすめします。

Theme: 組子と寄せ木の組み合わせ技法を用いた家具の製作



KOBE DESIGN UNIVERSITY CHAOS 2026

大学生活はとっても楽しいです! 4年間は長いようであっという間に過ぎてしまいます。有意義に過ごしてください!

生産・工芸デザイン学科

ファッション・テキスタイルコース (旧:ファッションデザイン学科)

柗田 佳那さん

title: 「Sewing the Eternal」

「縫う」という行為を文化的観点から捉えると、「背守り」や「千人針」にみられる守護の意味や、「刺繍」による装飾的・宗教的意味などがあります。本研究ではこの行為を新たな視点で解釈し、10体の衣服として表現しました。デザイン構想ではマインドマップから「循環」という概念を導き、キルティング技法で「縫う」を、「円」「メビウスの輪」の形態で「循環」を表現しました。素材には土に還るウール地を使用し、色彩はイメージを限定しないため「黒・白・灰色」のみで構成。この研究を通し、年齢や性別の垣根を超えた普遍的な形や、自由な着こなしを提示できました。「縫う」という行為をデザインへ変換する、新しい道を提案しています。



FASHION

theme: 「循環」から思考した衣装製作

IMAGE ARTS

Theme: 3DCGアニメーション音楽



メディア芸術学科

CG・ゲームコース (旧:映像表現学科デジタルクリエイションコース)

竹田 奈津さん

title: 「TUTTI」

放課後の音楽室を舞台にした3DCGアニメーションです。自分はただの音に過ぎないと悩み、楽譜から抜け出した音符の「ラ」が、仲間との対話や演奏を通して「誰が欠けても音楽は完成しない」「一人ひとりに価値がある」と気づく物語を描きました。作者自身の「自分がいなくても社会は変わらない」という孤独感と、役割を認められたときの喜びを、吹奏楽の経験に重ねて表現しています。技術面では映像と音が完璧に一致する「音ハメ」にこだわり、自ら編曲した音楽を使用しました。タイトルの「TUTTI(トゥッティ)」は「全員で」という意味です。バラバラだった音符たちが心をつなげる瞬間を、音と映像で象徴的に伝えます。

失敗しても、上手くいかなくても大丈夫です!手を動かした経験の数だけ自分の力になります。

ART&CRAFT

VISUAL DESIGN