



CONTENTS

- 02 〈特集〉神戸芸工大生のいまー 在学生の声
- 04 神戸芸工大生のいまー 学科の取り組み（社会連携プロジェクトの紹介）
- 05 教員インタビュー
- 06 〈特集〉神戸芸工大生の未来ー 内定者インタビュー

- 09 大学院紹介／キャリアセンターから保護者の皆さまへ
- 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



野田 未空さん

建築・環境デザイン学科 1年

休日は友達と買い物をしたり、美味しいものを食べてリフレッシュしています。

学びも出会いも大切に、新しいことに挑戦したい

建築を通して人々が快適に暮らせる空間づくりを学びたいと考えて、芸工大へ進学しました。建築だけでなくリノベーションやまちづくり、インテリアなど幅広い分野を学ぶことに特に興味を持ちました。また1〜2年次に基礎を幅広く学んでから専門コースを選択できるため、自分の興味を深めながら将来の進路を考えられる点にも魅力を感じました。入学して模型や図面を作り、完成したときは達成感を覚えます。

バレーボールサークルに入ったことで先輩や友達と交流する機会が増えました。課題とアルバイト、サークル活動のバランスに

は今のところ少し苦勞していますが、これからも学ぶことはもちろん、毎日の大学生活もさらに充実させたいです。大学祭などの大学行事にも参加するなど、新しいことに挑戦してみたいです。友達との交流も大切に、長期休みには一緒に旅行に行けたらいいなと思っています。

制作面では、普段から身近な建物や街並みに興味を持ち、多くの作品を見ることを意識しています。課題では先生や友達の意見を取り入れながら作品を改善することも大切にし、アイデアを増やせるように心がけています。次年度は建築についての知識や技術をさらに深め、一つ一つの課題に丁寧に取り組むことが目標です。特に模型製作などの技術を向上させ、自分の考えを分かりやすく表現する力を身につけたいです。そのため授業で分からないことは積極的に質問したり、自分から調べたりして学びを深めていきたいと思っています。



UFOカフェ（テーマパークのフォリー作り）



宮木 智司さん

ビジュアルデザイン学科 2年

街中にあるポスターや看板を意識して見るようになりました。

「挑戦」を重ねて、もっと成長していきたい

ジャンル・ミックス期間という制度に魅力を感じ、芸工大に進学を決めました。さまざまな専門分野の基礎を学びながら、自分の好きなことや得意なことを見つけ、進みたい道を考えるための期間があることは、非常に良い経験となっています。芸工大は授業の課題や創作活動だけでなく、部活動・サークル活動にも積極的に励んでいる学生が多い印象です。私自身も軽音楽部に所属しており、学業と両立しながら日々充実した学生生活を送っています。

これまでで特に印象に残っている授業は、1年次前期の必修

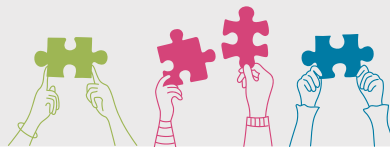
科目「ビジュアルデザイン基礎」です。先生方それぞれの専門分野におけるデザインの基礎を幅広く学び、今後の授業や創作活動にも活かせる知識や考え方が身についたと感じています。

私は現在、授業の課題に取り組む一方、さまざまな企画へ積極的に参加しています。最近では、ビジュアルデザイン学科の新入生歓迎会「Vたこ」の運営に携わりました。企画を進める中で多くの学びや経験を得ることができ、非常に貴重な機会となりました。

次年度の目標は「挑戦」です。自分にはまだ多くの課題や伸ばすべき点があると感じているため、さまざまな人との関わりを通して新しい学びを得ながら、自分自身を成長させていきたいと考えています。そのために、これまで以上に積極的に企画や活動に参加し、新しいことにも恐れず挑戦していきたいです。また、部活動にも励み、自身のスキルや経験をさらに深めていきたいと思っています。



パッケージデザイン「鬼ざり」



岡林 美薫さん

生産・工芸デザイン学科
クラフトコース（陶芸専攻） 3年

音楽を聴いたり、UVレジンを使ったキーホルダーや
お裁縫で小物入れを作ったりするのが趣味です。

自分らしい表現を磨き、集大成へ

芸工大の一番の魅力は、やってみたい表現が全部できるくらい施設や機材、道具もそろっているところです。まだこれから触ってみたい機材もあるくらいです。先生方の丁寧な指導や、3年次になると自分の作業スペースで好きなだけ制作ができることも魅力です。部活やサークルも多様で、掛け持ちも自由なのでやりたいことは全部やれるのも魅力だと思います。

授業ではクラフト実習が特に楽しかったです。1年次で素材に触れるところから始まり、2年次からは時間をかけて自分の表現に取り組み、知らなかった技法を学ぶことができました。3年次

になると先生との関わり方にも慣れてきて、時には真剣な話もできるようになったのも印象深いです。

陶芸を専攻していますが、今の実習の課題が土の乾燥との勝負で、作品のパーツの乾燥度合いを把握していないといけないうので気が抜けません。また特殊造形部に所属していて近々ヒーローショーに出演するため、その練習も頑張っています。作品づくりでは、作りたいものがあるとやる気が出るので、ずっと次は何を作るか何から始めるかを考えています。ですが、あまり調子が出ないときもあるので、いやになるまでは考えすぎないように自分のペースを心がけています。

大学生活の集大成に向けては、私の好きな小さな作品で、大きな作品に負けず人の目に留まるような作品を制作するのが目標です。見たら「岡林の作品だ」と分かってもらえるようになりたいです。「小さくてもすごいんだぞ!」って、どや顔できるくらい頑張りたいと思います!



陶芸（授業中）



特殊造形「エレクト」



高地 一慶さん

まんが表現学科
Webアニメ・コミックコース 4年

息抜きに、行ったことのない場所にふらっと
出かけて、絵を描いたりしています。

「心から楽しめる」を信じて

学生生活では、作品制作とアルバイトを中心に、多くの経験を積みました。一人暮らしを通して時間の使い方や自己管理の難しさを学びながら、学科では学内の教員の方に評価していただけるだけでなく、実際の編集者の方に作品を見ていただける機会や、学外モデルによるクロッキー、学園祭での共同制作など、創作に向き合える環境に恵まれていました。また、ゼミでは現役の漫画家さんのご自宅を訪問し、制作風景を見学させていただくなど、普段の授業では得られない貴重な経験もさせていただきました!

就職活動では、企業規模や待遇などを気にしていた時期もありましたが、さまざまな企業と出会う中で、自分が心から楽しみながら働ける環境を選ぶことの大切さに気づきました。卒業後は情報番組のADとして働く予定ですが、現在も漫画や絵本の制作を続けており、将来も媒体にこだわらず、自分らしい表現を続けていきたいと考えています。

3年半を振り返ると、本当に多くの人との出会いや経験に恵まれた学生生活でした。先生や友人、家族、近くにいてくれた人をはじめ、関わってくださった方々にはとても感謝しています。

大学生という時間は、新しいことに挑戦するには本当に恵まれた期間だったと感じています。時間にも環境にも恵まれ、興味を持ったことに一歩踏み出しやすいのが大学生活の魅力かなと思います。結果を気にしすぎず、「少しやってみよう」という気持ちを大切に過ごしてほしいです! その経験が、いつか思いがけない形で自分の力になってくれるはず、きっと、多分。



依頼を受けて作成した
SNS用アイコン



生産・工芸デザイン学科

シニアファッションショー「YOURiKi COLLECTION 2025」

シニアファッションショー「YOURiKi COLLECTION 2025」が2025年9月21日(日)に老人保健施設清華苑養力センターにて開催され、本学教員および学生が衣装制作、コーディネート、ファッションショーの運営等に携わりました。

「ファッションで高齢者を笑顔に!」をモットーに、社会福祉法人三幸福社会「清華苑」主催で、利用者である高齢者とそのご家族、職員の皆さまと共にファッションショーを作り上げました。衣装制作・コーディネートは、「ヒアリング(デザイン相談)→人体計測→デザイン→制作→フィッティング→コーディネート」の流れで行いました。高齢者の要望、ご家族の思いを加味し、対話しながら制作を進め、「思い出衣装のリメイク」「反物をワンピースチュニックに蘇らせた衣装」など10点程を提案しました。高齢者やご家族の笑顔、施設職員の感動の涙と共に記憶に残るショーとなりました。



ビジュアルデザイン学科

歴史ある旧居留地の街を彩る参加型プロジェクト

ビジュアルデザイン学科では、社会に開かれた実践的な学びも重視しています。昨年12月に開催された、「旧居留地ホリデズマーケット」にて、学生たちが企画・制作したプロジェクトマッピングツリーの上映とイラストレーションやグラフィック作品を発表しました。

来場者の動きに反応する「参加型・インタラクティブ」な仕掛けを導入。デジタル技術を駆使し、歴史ある街並みの幻想的な空間に次世代の彩りを添えました。

当日は多くの地域住民や観光客で賑わい、子どもたちが笑顔で映像と触れ合う姿が印象的でした。

学生たちは、数ヶ月に及ぶ試行錯誤を経て、自分たちのデザインが公共空間で通りかかる人々の心を動かし、笑顔になる瞬間を肌で感じるようになりました。大学で培った専門性とチームワークで、地域社会の活性化に大きく貢献したプロジェクトです。



教員インタビュー

Professor Interview

最前線で活躍中の教員に、ご自身の学生時代のこと、芸工大の魅力などをうかがいました。



休日の過ごし方

読書や旅行を楽しむことが多い。

主な業績などは
こちらから



大学院芸術工学研究科／建築・環境デザイン学科
専門分野 建築設計／建築論

畑 友洋准教授

先生の学生時代について教えてください。

とにかくさまざまな場所に自ら足を運んで、さまざまなものを見るように心がけていました。また建築に限らず広い分野に関心をもち、さまざまな本を読むようにしていました。

研究内容について教えてください。

現在、建築の設計を中心に、建築に関わる思想や歴史など幅広く研究しています。

先生が思う学科の魅力は。

建築・環境デザイン学科は、実際の社会で実務において活躍する教員が連携することで、建築・環境デザインにおける多様な分野を横断的に教えている点が一番の魅力ではないでしょうか。実践的な教育から社会で活躍できる力を養ってもらいたいと思っています。

授業の際に心がけていることは。

できるだけ自分の言葉で、また今考えていることを具体的に話し、学生に伝えるように心がけています。

芸工大生へメッセージをお願いします。

目まぐるしく変化し続けるこれからの社会で、活躍する力をぜひ大学での学びによって身につけ、自分の興味を膨らませて、自分なりの建築・環境デザインに向けて頑張ってください。また多くの仲間をつくり、共に成長してくれることを望みます。



休日の過ごし方

時間が空いたら映画館へ行く、自動車で旅に出て映像を撮ることもある。

主な業績などは
こちらから



メディア芸術学科
専門分野 映画監督／脚本家

鶴岡 慧子准教授

先生の学生時代について教えてください。

知らない映画をたくさん見たり、哲学や身体学も勉強して、訳がわからないけど面白かったです。また映画サークルに所属し、しょっちゅう誰かの撮影を手伝っていました。夜通し車を走らせてロケハンするのが楽しかったです。たくさん失敗して、人に迷惑もかけました。学生同士の関わり合いや、先生たちからの教えを通じて、映画というものは簡単に理解できるものではないと知り、映画づくりの土台になるような倫理観を形成できたと思います。

研究内容について教えてください。

映画の監督をしています。映画づくりには正解がないので、制作のプロセスや方法論からクリエイションするつもりで取り組みたいと思い、日々研究しています。紋切り型の方法論を疑うことも大切にしています。学生たちにも思い込みや慣習にとらわれず、「いろいろ試す」ことを実践してほしいと思います。

授業の際に心がけていることは。

学生には「どんどん間違えて」と伝えています。間違えることで、授業が広がりを持って、学びの契機が増えるからです。間違えてもいいんだ、と思ってもらうことも大切だと思っています。

芸工大生へメッセージをお願いします。

大学時代は「遠回りする贅沢」を存分に味わってほしいです。近道をして、結果にダイレクトにアクセスすることは真逆の、これをやっても何の効果も得られないかもしれない、ということをあえて経験して欲しいです。結局は、遠回りをしないと物事の本質には辿り着けないからです。



鶴岡先生が監督・脚本を務めた映画「バカ塗りの娘」



01

内定者インタビュー

幅広い工程に関われる 印刷の仕事に魅力を感じて

株式会社グラフィックソリューションズ
クリエイティブデザイナー

ビジュアルデザイン学科
グラフィックデザインコース

杉原 成美 さん

就活データ

志望業界：広告、印刷、デザイン

インターンシップ参加：約 10 社

説明会参加：15 社

活動費用：約7.5万円(制作費1万円、交通費1.5万円、
洋服代4万円、外食費0.2万円、写真撮影費0.8万円)

3年次の夏から就職活動を始め、 視野を広げながら自分の希望する道へ

大学でグラフィックデザインを学び、課題やコンペを通して、考えを形にする面白さを感じてきました。就職活動を始めた当初は広告業界に関心があり、企画を考える仕事に就きたいと考えていました。3年次の夏にはインターンシップに参加し、本格的に就職活動をスタートさせました。

気になる企業のインターンシップには積極的にエントリーし、オンラインと対面で約10社に参加しました。PR動画やプレゼン資料の提出が必要な企業もあり、忙しい毎日でしたが全力で取り組みました。

インターンに参加してよかったのは、自分の感覚や発想を相手に伝えるためには、意図を言葉にすることが大切だと学べたことです。そして気づいたのは、制作物に対し、企画から制作まで携わりたいという思いで

した。企業にもよりますが、企画と制作を別会社が担うケースもあり、私は大学で身につけたデザイン力を生かして、幅広い工程に関われる企業を探すようになりました。

ものづくりへの思いを実現できる、 印刷会社でのデザインの仕事

グラフィックグループは、紙媒体や販促物、広告物の制作・企画に携わっており、依頼者の意図をくみ取りながら形にしていける点に魅力を感じました。

応募に向けては、キャリアセンターで、面接で話す内容や言葉選び、企業の調べ方などを細かく教えてもらいました。また、ゼミの先生には、ポートフォリオを何度も見てもらい、完成度を高めました。情報を整理し、余白や視線の流れにも気を配りました。自分自身や自分の作品を客観的に見て、分かりやすく伝えることが大切だと思います。

内定につながったと思うのは、自分らしさを正直に出したことです。面接では、人柄や、作品に込めた自分ならではの考えを伝えることを意識しました。ポートフォリオは、提出後に修正したい部分が見つかったので、最終面接の前に依頼して再提出させてもらいました。妥協せずに内容を磨き続けた姿勢も、熱意として伝わったのかもしれない。

就職後は、仕事を一つ一つ確実に身につけつつ、チャンスがあれば、街中で多くの人目に触れる広告物を手掛けたいです。将来的にはチームで大きな案件を動かす時のディレクションに関わりたいです。



🌟 在学中にチャレンジしてきたこと! 🌟

イベントのキービジュアルコンペで受賞。神戸煎餅協会の瓦せんべいパンフレット制作にもゼミで取り組みました。

相手の思いに応える
デザインを考えました。



「神戸オータムフェスティバル2025」
メインビジュアル



10店舗取材し、制作した「瓦せんべいパンフレット」



印刷・製本仕上げをしたポートフォリオ



内定までの道のり

3年 夏

就職活動を
本格的にスタート

3年 夏～秋

インターンや説明会を
通じて業界理解を深める

3年 10月末

グラフィックグループに
応募し、選考がスタート

3年
2月

株式会社グラフィックソ
リューションズに内々定



02 内定者インタビュー

色の知識と関心を生かして お客様の商品企画に役立ちたい

オーケー化成株式会社

営業職

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

門出 悠冴 さん

就活データ

志望業界：メーカー、商社等

インターンシップ参加：2社

説明会参加：28社

活動費用：約0.75万円(交通費0.5万円、写真撮影費0.25万円)

色への興味を仕事につなげるため、 素材に関わる営業職を希望

私はもともとハンドメイドが好きで、芸工大を選びました。将来については、最初は大学での学びを直接生かしたいと思い、商品開発の仕事に注目しましたが、個人の作品づくりとは全く異なり、消費者に買ってもらえるものを提案し続けなければならないので、責任の重い仕事だと感じました。そこで、ものづくりは、休日にハンドメイドとして楽しみながら続けていきつつ、仕事ではもう少し広い視野で探すことにしました。

オーケー化成株式会社を知ったきっかけは、学内で行われた合同企業説明会です。ゼミの先生とつながりのある企業だったこともあり、とりあえず話を聞いてみたいと思って参加しました。説明会で社員の方と話す中で、アットホームな雰囲気がありながらも、きちんとした企業だという印象を受け、ぜひ

ここで働きたいと思ったことが志望につながりました。プラスチック素材の着色剤を提案する企業で、私はすでに、カラーコーディネーター検定スタンダードクラスの講座を学校からの紹介で受講し、資格を取得していたことも自信につながりました。

周囲に支えてもらいつつ 着実に進めることができた就職活動

就職活動を本格的に始めたのは、3年次の1月になってからでした。周りには早くから内々定をもらっている人もいて、正直、焦りはありませんでしたが、1月から3月にかけてポートフォリオをまとめ、説明会に参加するとともに、大学のマナー講習も受講して準備を進めました。3月からはエントリーシートの提出や面接が始まり、最終的にオーケー化成から内々定をいただきました。

就職活動の中で支えになったのは、キャリ

アセンターとゼミの先生、そして家族の存在です。キャリアセンターでは、次に何をすればいいかを相談でき、面接練習の時は受ける企業に合わせて質問を想定してくれました。面接本番は緊張しましたが、事前に練習しておいたことで安心感がありました。そして、私が頑張っている様子を、ゼミの先生や家族が見守ってくれました。

就職後は、まず先輩方の姿を見ながら学び、社内外のさまざまな人と関わる中で、自分らしい働き方を見つけたいです。お客様の商品企画に、色の提案という形で関われることを、うれしく思っています。



🌟 在学中にチャレンジしてきたこと! 🌟

児童館でのものづくりワークショップや大学のオープンキャンパスで、スタッフとして活動しました。



ものづくりワークショップにて



人と関わりながら
ものづくりを楽しむこと
を経験しました。



ハンドメイドのアクセサリをポップアップストアで販売



課題で制作したお弁当箱



内定までの道のり

3年 1月

就職活動をスタート。
1day インターンにも参加

3年 1月~3月

ポートフォリオの作成や
企業説明会への参加など

3年 3月

エントリーや面接が
スタート

4年
5月

オーケー化成株式会社に
内々定

03 内定者インタビュー

職人さんとの信頼関係を築き
建築の現場を支えたい

スターツCAM株式会社

建築施工管理
環境デザイン学科
建築コース

齊藤 颯人 さん

就活データ

志望業界：建築・建設業界

インターンシップ参加：2~3社

説明会参加：4社

活動費用：約17.4万円(制作費0.3万円、交通費約10万円、洋服代5万円、外食費約2万円、写真撮影費0.1万円)

ものづくりへの関心から、
建築を学ぶために芸工大へ

ものづくりや絵を描くことが好きで、進学先を探していたときに高校の先生から芸工大を勧められました。小学生の頃の夢が建築家だったこともあり、設計を学びたいと思い、環境デザイン学科に進みました。

大学では、意匠設計に力を入れました。授業で出される課題に対して、自分で目標やテーマを追加で設定し、あえてハードルを上げて取り組みました。前の課題でできなかった部分は、次の課題で挑戦してクリアすることを繰り返し、技術の向上につながったと思います。また、大学祭でグループ展示の代表を務め、いろいろな意見が出る中で一つにまとめる難しさも経験し、周囲と話し合いながら進めることの大切さを学びました。こうした大学でのさまざまな学びを通して、仕事でも建築に関わりたいと思うようになりました。

人を大切にする社風に惹かれ、
将来の職場として選んだ

スターツCAM株式会社と出会ったのは、3年次の6月に参加した学内の合同企業説明会です。その後、東京でのインターンシップに参加し、現場を見学しました。そこで、施工管理の方と協会の職人さんが気さくに話し、近い関係で仕事をしていることに魅力を感じました。また、人の心を大切にするという考え方が、人事の方の対応や会社の雰囲気にも表れていて、直感的に「この会社で働きたい」と思いました。最初は実家に近い関西の企業を希望していましたが、家族が応援してくれたことで、自分の希望を変えずに進めることができました。

インターンシップの後には、スターツCAM株式会社を軸にしながら就職活動を進めました。面接で意識したのは、受け答えをはっきりすることです。分からないことは分からないと

伝え、答えられることは自分の言葉でしっかり話すようにしました。大学で設計に力を入れてきたことや、大学祭展示の代表としての経験も伝えました。キャリアセンターには、面接後の不安やSPIへの心配を相談し、気持ちを整理できたことが支えになりました。

就職後は、まず施工管理として現場を知り、職人さんや社内外の人と信頼関係を築ける人になりたいです。将来的には、グループ内の制度も生かしながら、以前から興味のある意匠設計やまちづくりにも視野を広げていきたいと思っています。



🌟 在学中にチャレンジしてきたこと! 🌟

寝食の時間以外といえるほど多くの時間を設計に費やし、試行錯誤しながら納得するまで課題に取り組みました。

タイトル「メディアのバレット」の図書館を設計



曲線だけを使って設計したKDUサテライト「円の鼓動」



スマホアプリでたくさんの建築物を見て、発想を広げました。



内定までの道のり

3年 6月

学内の合同企業説明会で
スターツCAM株式会社を知る

3年 7月下旬~8月初め

5日間のインターンシップ
に参加

3年 夏~秋

スターツCAM株式会社に
エントリー、選考

3年 2月

スターツCAM株式会社に
合格

4年 6月

スターツCAM株式会社に
内々定

大学院紹介

大学院 芸術工学研究科は、主に4号棟(大学院棟)、95号棟(大学院ラボ棟)を使用して研究活動に取り組んでいます。大学院は、総合アート&デザイン専攻(修士課程)と芸術工学専攻(博士後期課程)から構成され、建築・環境デザイン、生産・工芸デザイン、ビジュアルデザイン、メディア芸術の4領域+基幹科目を横断する教育を行います。

各院生にはそれぞれ指導教員がついており、専門性を高めつつ、分野をつなぐことから生まれる創造性を広げ、総合的に芸術工学を学んでいきます。

講義室のほか、大学院棟の3階・4階には、各院生に個人研究のスペースが与えられており、院生一人ひとりが自身の研究課題について日々研鑽を重ねています。同じく大学院ラボ棟も個人制作に使用されており、絵画・イラストレーション・立体造形・染色表現など、多種多様な作品が日々制作されています。



院生の声



総合アート&デザイン専攻
鄭 淇 さん

指導教員からの指導が手厚く、個人のスペースがあるおかげで、楽しく研究ができています。地域連携プロジェクトなどで多くの実践的な経験を重ね、学域横断的なプログラムを通してさまざまな側面から研究にアプローチをし、日々学びを深めています。

総合アート&デザイン専攻
本橋 めぐみ さん

多領域を横断するカリキュラムのため、専門分野だけでなく、知らない分野についての知見も深まります。留学生が多く、異文化交流を通じてさまざまな国の文化を知ることができるのも楽しいです。

キャリアセンターから保護者の皆さまへ

大学生の就職活動を取り巻く状況は、近年大きく変化しています。インターンシップによる就業体験、早期選考など、採用試験の複雑化・早期化が進んでいます。特に、新型コロナウイルスを経て、企業説明会や採用選考のオンライン化、動画選考の導入など、現在はオンラインと対面の併用型が定着しています。

本学も環境の変化に対応しながら、卒業後の希望進路実現に向けた取り組みを進めています。保護者の皆さまとも連携し、学生の進路実現に向けて支援の取り組みを強化していければと考えております。ご支援、ご協力の程よろしくお願い申し上げます。



就職活動においてお願いしたい 7つのサポート

- 1 就職・進学・創作活動等、就職活動前に将来の道について話し合う機会をもつ。
- 2 就職活動の厳しさを理解する。
- 3 一番身近な存在として、子どもの長所や強みを伝える。
- 4 社会人の先輩として、一緒に考え、情報共有し、話し合う機会を増やす。
- 5 経済的支援(交通費、ポートフォリオ作成費、スーツ代等)。
- 6 精神的サポート(意思を理解し、尊重する。場合によってはアドバイスを)。
- 7 一番の理解者となり、安心して帰ってこられる場所を作る。

キャリアセンターでは、学生の皆さんにさまざまな情報提供や支援を行っています。

就職・進路相談／就活支援(書類添削・面接練習など)／求人紹介／就職対策講座の実施／企業説明会の開催／資格取得&スキルアップ講座の実施／ポートフォリオ閲覧／キャリア関連書籍の貸出 etc.

※その他 3年生・4年生保護者ガイダンスを毎年5月下旬～6月上旬頃に実施しています。

TOPIC! 2026年度学内合同企業説明会日程について

4年生
対象

ミニ学内合同企業説明会 昨年度 6社参加
2026年10月28日 ※1～3年生も参加可能です!

3年生
対象

学内合同企業説明会 昨年度 76社参加
2026年11月開催予定 / 2027年2月開催予定
※1～2年生も参加可能です!

詳細は後日KDUポータルで案内します。この日程以外にも個別の企業説明会を実施しています。

キャリアセンター室

078-794-5035

クラブ・サークル活動報告

現在17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。

軽音楽部



01 主な活動

軽音楽部「Oton」は、1年を通して約8回、定期的にライブを開催しています。その中には、実際にライブハウスで演奏する、本格的なものもあります！普段はライブに向けたバンド練習が主な活動となっています。他にも楽器講習会やご飯会、合宿などの、親睦を深め楽しむためのイベントにも力を入れています！

02 活動の目標・実績

軽音楽を通し、音楽の楽しさを共有しながら、仲間と一緒に成長していくこと、また、学年・経験の垣根を越えて、音楽仲間の輪を広げていくことを主な目的としています。目標としては、この軽音楽部が、部員にとって「楽しく演奏経験を積むことができる、居心地の良い場所」となることです。毎年参加している「カレッジ音楽祭」等の外部イベントへの参加も積極的に行い、外部との交流の機会も増やしていく予定です。

03 軽音楽部の魅力

軽音楽部「Oton」は、大人になってからじゃできない、大学生の今だからできる経験が気軽にでき、新しいことに挑戦するのに良い場所だと思います。何よりうちの部活は、本格的なライブ活動だけでなく、部員同士が交流できる機会もたくさん設けているため、自分にとっての「居場所」を作れることが一番の魅力です。今後も部員にとってのより良い「居場所」となることを目標に、活動していきます！



年齢や経験の垣根を越えた、
音楽好きが集う
自分の「居場所」に！



代表者 伊藤 綾花 さん

創作部



01 主な活動

創作部は「創作を通じた交流」をメインとする部活動です。週に一度オンラインで集まり、同じキャンパスに皆で絵を描いたり、絵描き関連のミニゲームを楽しんでいます。創作部のグループを作りそこで部員同士の作品を見せ合ったりもしています。また月に一度教室を借りて対面活動を行い、テーブルゲームで盛り上がり、グッズ製作をしたりと、創作を軸に親睦を深める活動をしています。

02 活動の目的・実績

創作部の最大の目的は「創作を通じた交流」です。異なる学科、学年の学生と交流して、趣味を話し合ったり一緒に創作活動をしたり、新しい縁や思い出を作れる場所になることを目的としています。また芸工祭でグッズ販売を行い、自分の作品が売れるという経験をするのも目的の一つとしています。活動の目標として、今年こそ物販イベントへの参加、グッズや作品の展示を考えています。

03 創作部の魅力

創作部の魅力は、何より「堅苦しくない」気軽さです。対面活動、オンライン活動、作品の投稿など、自分に合った形で気軽に参加できます。またイラストを1枚用意するだけで、部員みんな協力して気軽にグッズ製作・販売ができるのが創作部の魅力です。



気楽に楽しく！
活動しましょう。



代表者 野村 優大 さん

学生フォーラム執行部主催

クラブ・サークル17団体による 新入生歓迎会

今年も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ました。新入生が抱く大学生活への不安を解消し、スムーズにキャンパスライフへ馴染めるようサポートすることを目的としています。特にクリエイティブな分野を学ぶ学生が集まる本学において、学科の枠を越えた横のつながりや、先輩たちとの縦のつながりを作る交流の場を提供することを重視しました。また、学生フォーラムをはじめとする課外活動の魅力を伝え、これからの大学生活を主体的に楽しむきっかけ作りを目指しました。



準備は想像以上に大変でしたが、当日は非常に大きな盛り上がりとなり、苦勞が吹き飛ぶほどの達成感を得られました。最初は緊張していた新入生の皆さんが、企画を通じて笑顔で楽しそうに交流する姿を見られて本当に嬉しかったです。新入生の皆さん、大学生活は自分の可能性をどこまでも広げられる自由な場所です。最初は不安もあると思いますが、失敗を恐れずさまざまなことに挑戦してください。充実した学生生活になるよう、応援しています！

学生フォーラム執行部 会長 柳田 晃杜さん
メディア芸術学科 3年

教育後援会からの寄贈品が設置されました

2025年度の教育後援会費による寄贈品として、キャリアセンター室用のプロジェクターおよびテント用ウエイトをいただきました。

これらの設備は、学生たちの日常生活や学習環境をより快適で充実したものにするを目的として寄贈されたものです。学生生活の質向上に向け、日頃より温かいご支援を賜っております教育後援会の皆さまに、心より感謝申し上げます。

また、その他の支援の詳細につきましては、6月に保護者の皆さまへ送付しました事業報告書にてご確認いただけます。今後とも、本校の教育活動へのご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。



プロジェクター



テント用ウエイト

学生フォーラムより 2026年度 芸工祭

テーマ「宴」

2026年
開催日：10月17日(土)・18日(日)

今年の芸工祭のテーマは「宴」です。宴とは本来、激しい戦いや大きな勝負を終えた者たちが、互いの健闘を讃え合い、大いに盛り上がる祝祭の場です。

私たちにとっての「戦い」とは、日々の授業や課題、作品づくりに真摯に向き合い、ひたむきに技術を磨き続けることそのものです。アトリエやPCの前で過ごす「静」で真面目な日常から一転、この芸工祭の期間だけは筆やマウスを置き、そのストイックな殻を打ち破ろうという意味を込めました。

専攻や学年の垣根を越え、これまでの互いの努力とクリエイティビティを全力で讃え合いながら、日常を脱ぎ捨てて最高に熱狂できる「宴」を、全員で創り上げます。



教育後援会より

2026年度 教育後援会総会について

2026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27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 2025年度 教育後援会 事業報告 ④ 2026年度 教育後援会 事業計画
- ② 2025年度 教育後援会 収支報告 ⑤ 2026年度 教育後援会 予算
- ③ 2026年度 教育後援会 新役員について

教育後援会は、これからも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。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。

教育後援会 会長 松田 朝美

大学 HP



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、下記QRコードを読み取り、お問い合わせ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)



事務局より

後期学費納入について

2026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：2026年10月27日(火)

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、所定の用紙を期日までに提出ください。

手続期限：2026年10月7日(水) 17時

谷岡学園創立100周年の寄付金募集

本学の設置母体である谷岡学園は2028年に創立100周年を迎えます。また、神戸芸術工科大学は2029年に40周年を迎えます。

この大きな節目の年を迎えるにあたり、学修支援・学生生活支援などの強化、地域貢献に教職員をあげて努力を重ねて参る所存でございます。本学園運営の一層の安定を図るために皆さま方のご支援、ご協力を賜りますようお願い申し上げます。



芸工大HP



趣意書

行事予定 2026.9.1~2027.3.31

9月		
1 火	成績発表(4年)	
10 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)	
11 金	履修登録開始	
17 木	前期卒業式	
18 金	後期授業開始	
21 月	敬老の日／通常授業日	
24 木	履修登録締切	
27 日	教育懇談会(2～4年)	
10月		
7 水	後期学費延納・分納手続期限	
12 月	スポーツの日／通常授業日	
16 金	芸工祭準備日(休講)	
17 土	芸工祭	教育懇談会(全学年)
18 日		
19 月	芸工祭片付け日(休講)	
20 火	進路登録票提出面談開始(3年・院1年)	
27 火	後期学費納入日	
11月		
3 火	文化の日／通常授業日	
23 月	勤労感謝の日／通常授業日	
30 月	進路登録票提出面談終了(3年・院1年)	
12月		
22 火	冬期休業開始	
1月		
5 火	後期授業再開	
21 木・22 金	補講期間	
26 火～29 金		
2月		
1 月・2 火	後期末試験	
12 金～14 日	卒展	
15 月	学園創立記念日(閉館)	
24 水	成績発表(全学年)	
3月		
10 水	卒業認定者発表	
19 金	卒業式	
29 月・30 火	2027年度在学生オリエンテーション期間(新2年～新4年)	



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、保護者の皆さまからのご意見・ご感想をお聞かせください。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/KKGWrybhwia9u7RP8>

※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



KDU Vol.38-1 | 2026・9 No.102

+ + 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