

2010 AO入試ガイド

CONTENTS

- 2 入試で求める人物像 [アドミッションポリシー]
- 3 募集人員、エントリー資格・出願資格
選考方法一覧

AO入試スケジュール

- 4 **AO入試(前期)スケジュール**
 - ・エントリーについて
 - ・検定料について
 - ・エントリー受付票について
- 5 **AO入試(後期A日程)スケジュール**
 - ・エントリーについて
 - ・検定料について
 - ・エントリー受付票について
- 6 **AO入試(後期B日程)スケジュール**
 - ・エントリーについて
 - ・検定料について
 - ・エントリー受付票について
- 7 **AO入試(前期/後期A日程・B日程共通)スケジュール**
 - ・出願認定～出願～入学手続まで
 - ・調査書について
 - ・AO入学準備プログラムについて

選考方法・評価などについて

- デザイン学部**
- 8 ビジュアルデザイン学科
- 9 ファッションデザイン学科
- 10 プロダクトデザイン学科
- 11 環境・建築デザイン学科
- 先端芸術学部**
- 13 まんが表現学科
- 14 映像表現学科
- 15 クラフト・美術学科
- 16 **AO入学準備プログラム**
(前期/後期A日程・B日程共通)
- エントリーシート**
- 環境・建築デザイン学科課題解答用紙
- 交通マップ

ビジュアルデザイン学科

●教育理念・目標

ビジュアルデザイン学科は、グラフィックデザイン、エディトリアルデザイン、ウェブデザイン、イラストレーション、絵本制作を中心に、それぞれの分野における専門的知識と技術を身につけ、豊かな創造性をもって魅力あるデザインを発信できる、時代に対応した高度な専門的デザイナーやイラストレーターなどの育成を目指しています。この理念を実現するために、自らの意欲や関心を高め、好奇心を持って探求するとともに、社会のなかで情報やイメージを的確に形成、表現し、伝えることができる人材の育成を目標としています。

●求める学生像

デザインを取り巻く社会の動きや技術の変化にともない、ビジュアルデザインが社会や文化に果たす役割はますます大きくなってきています。ビジュアルデザイン学科では、このような動きに柔軟に対応でき、社会に貢献できる、以下のような資質、能力をもつ学生を求めています。

- ・豊かな感性をもち、新たな時代をきりひらくデザイン、表現に挑戦しようとする意欲と情熱をもつ人
- ・社会や自然に対して興味、関心をもち、問題点や発見を引きだすことができる観察能力にすぐれた人
- ・まわりの人と適切なコミュニケーションをとり、相手の立場になって考え、表現できる人
- ・目標に向かって地道な努力をおしまない努力家タイプの人

ファッションデザイン学科

●教育理念・目標

ファッションデザイン学科では、布と衣服のデザインを中心に、今日的であり、世界に通用し地域産業にも貢献できる豊富な人材の育成が教育理念です。また、自らの意欲と探求心で個性を伸ばし自己表現すること、時代や社会を分析し専門的な知識や技術を活かすことのできる人材の育成が教育目標です。

●求める学生像

本学科では、人間の営みに関わる「ファッション」を幅広く捉え、自身の感性や個性を活かし、デザインを通じて自らの考えを社会に提案できる人材の育成を目標としています。以上の観点から、本学科では次のような学生諸君を求めます。

- ・自然や社会に関心を持ち、強い表現意欲とねばり強さをもっている人
- ・生活を彩るモノに興味があり、またそれらの問題点を見出せる人
- ・豊かな感性と探求心があり、個性を伸ばすための地道な努力のできる人
- ・自身を生かすだけでなく、他人と協力・共同して実行する姿勢をもっている人

プロダクトデザイン学科

●教育理念・目標

「ヒトと事象との関わり学」として学科教育方針を位置づけています。変化する社会環境の中において、「何が求められているか」ではなく「何が必要であるか」を的確にみきわめ、具体的に提示し発信できる能力を身につけることが重要であると考えています。そのために客観的で科学的な知識と創造的な芸術センスや審美眼をバランス良く兼ね備え、国際的な知見を有した健全な人材の育成を目標としています。

●求める学生像

プロダクトデザイン学科では以下のような資質を有した学生を歓迎します。

好奇心：事象に対する疑問や興味に対してとことん探求していくバイタリティーを持ち合わせている新しいモノ好き人間。

表現力：自分の考えやアイデアを的確に伝達するためには、語学力や造形力に裏付けされたプレゼンテーション力が必要です。そのための効率的な情報収集能力や最先端の設計支援機器を駆使した表現能力に適應できる学生。

探求心：パソコンに興味を示すモノづくり大好き人間を希望します。さまざまな事象に対してアナログ・デジタルの両側面から納得できるまで真摯に取り組むことのできる人。

環境・建築デザイン学科

●教育理念・目標

環境・建築デザインとは、住まい、建築、都市、そしてランドスケープにまでおよぶ環境全体のあるべき姿を構想する理論を築き、さらにそれを具体的なデザインとして実現することで社会に貢献していく分野です。当学科では、このような領域で活躍できる総合的能力をもった建築家や環境デザイナーの育成を目標としています。そのために、造形的に卓越したデザイン力はもちろんのこと、文化的・社会的領域に対する広汎な知識や工学的な専門技術、さらには他者とのコミュニケーション能力などを養う教育を、独自に練り上げたカリキュラムを通しておこないます。

●求める学生像

環境・建築デザイン学科では、次のような資質をもつ学生を求めています。

- ・住まい、建築、街、そして風景のあり方について、深い関心と好奇心をもっていること。
- ・ものごとを論理的に考える思考力と、空間の質に対する豊かな感性を兼ね備えていること。
- ・他者とのコミュニケーションを積極的にとり、自分の考えや意見を表現し伝達する意欲に溢れていること。
- ・文章を書く、絵や図形を描く、立体物を作るといった表現行為のうち、少なくともひとつに秀でていること。

まんが表現学科

●教育理念・目標

「まんが」とは、「まんが」という枠を越えて映画であろうとし、文学であろうとし、アニメーションやイラストレーションであろうとしてきた総合表現です。つまり、優れたまんがが家を養成することはまんがの総合力を基礎として学ぶことを意味します。まんがが映画やアニメーションとの関係の中で作り上げてきた映像的な演出論、文学から取り込んだ「ストーリー」のあり方、大正アヴァンギャルドに出自をもつ「記号的な絵」、そしてそれらの方法をもって戦後まんがが表現しようとしたものを継承し、web以降の新時代のメディア環境の中でwebやデジタル表現をも新たに自らの手段とする、そのような総合力に支えられたまんがが表現のあり方をまんが表現学科は追求します。日本のまんが表現の歴史が築き上げてきた方法を継承し、そこに新しい方法を接ぎ木し、あるいは組み替えていく、歴史の継承と新たな創造の場として「まんが表現学科」は次世代のまんが表現者と歩みたいと思います。

●求める学生像

まんが表現学科は誰もが持っている「ひとかけらの才能」を理論に裏付けられた反復的なトレーニングと膨大な課題によって表現者へと導いていきます。そのカリキュラムで鍛えるには、プロになりたいという情熱、何かを表現せよにはおれない、しかしその方法をもたないもどかしさ、そして、どこかに自分の居るべき場所を探る切実さのどれかが必要です。求めるのは、まるでかつてのぼくたちのような、未だ何者でもなく、可能性以外の何も持ち得ない学生だといえます。だからこそ「ここ」、つまり、まんが表現学科で「何か」になるきっかけをつかみたい、という気持ちは何よりも大切です。

映像表現学科 ◆映画コース ◆アニメコース ◆CGコース

●教育理念・目標

映像表現学科では、映画・アニメ・コンピュータ・グラフィックス(CG、VFX・SFXといった映像特殊効果)表現の多様化、深化する技術に対応する知識、経験の修得を目指します。現在の映像表現は、コンピュータに代表されるデジタル技術の飛躍的發展により、専門化、複雑化しています。それゆえ、素晴らしい作品が生み出されることとなるのですが、その創作には、映画にしろ、アニメにしろ、CGにしろ、緻密な作業工程、気の遠くなるような作業量、作業時間が費やされます。そうした、映像表現へのこだわりを、現場で活躍するプロの講師陣(映画監督、アニメーター、CGクリエイター)とともに学び、映像創作へと発展させます。

●求める学生像

映像作品に心を奪われた、魅せられた、驚いた、そういった体験を持つ人々を求めています。作品への抑えがたい感動が、みずからの作品制作へのエンジンとなり、突き進むエネルギーを供給します。作品完成を目指して、技術を磨き、グループを作り、役割を決め、作業を分担し、沈着冷静に行動し大胆に飛躍すること、そうしたことにチャレンジを試みようとする人です。作品制作に対して、誠実に、着実に、努力できる、そういった泥臭くとも真面目な、技術に裏打ちされた表現者を求め止みません。

クラフト・美術学科

●教育理念・目標

クラフト・美術学科では数多くの材料にふれ、それぞれの技法の習得をもとに、1人1人が自分の表現世界を形成し、展開させることを目標としています。またあわせて、多様化する生活や社会の中で新しい芸術文化の形成を導くことのできる能力も身につけて欲しいと考えています。

●求める学生像

クラフト・美術学科には7つの専門コースがありますが、いずれも各自が自分自身に問いかけながら独自の世界を形成し、展開することが求められます。そのため以下のような資質の学生を求めます。

- ・ものづくりに熱い情熱を持っていて努力を惜しまず努力できる人
- ・色や形の世界に強く好奇心を持っていて観察力に優れた人
- ・イメージが豊かで、旺盛な表現意欲を持っている人
- ・趣味などにこだわりを持っていて独自の世界をかたちにして発信したい人

募集人員 前期…入学定員の25% 後期A日程+後期B日程…入学定員の10%

デザイン学部

- ビジュアルデザイン学科 (入学定員:80名)
- ファッションデザイン学科 (入学定員:50名)
- プロダクトデザイン学科 (入学定員:70名)
- 環境・建築デザイン学科 (入学定員:70名)

先端芸術学部

2010年4月 メディア表現学科は「まんが表現学科」「映像表現学科」に、造形表現学科は「クラフト・美術学科」に改組計画中です。

- まんが表現学科 (入学定員:45名)
- 映像表現学科 (入学定員:45名)
 - ・映画コース (入学定員:15名)
 - ・アニメコース (入学定員:15名)
 - ・CGコース (入学定員:15名)
- クラフト・美術学科 (入学定員:40名)

エントリー資格・出願資格

次のいずれかに該当し、かつ本学専願の者。

- 1 高等学校もしくは中等教育学校を卒業した者、または2010年3月に卒業見込みの者。
- 2 通常の課程による12年の学校教育を修了した者、または2010年3月修了見込みの者。
- 3 外国において、学校教育における12年の課程を修了した者、または2010年3月修了見込みの者、またはこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者。
- 4 大学入学資格検定規程(1951年(昭和26年)文部省令第13号)により文部科学大臣の行う大学入学資格検定に合格した者。
- 5 高等学校卒業程度認定試験に合格した者、または2010年3月31日までに合格見込みの者。
- 6 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者、または2010年3月修了見込みの者。
- 7 文部科学省令により、上記と同等以上の学力があると認められる者。
- 8 本学が、高等学校卒業と同等以上の学力があると認めた者で、18歳に達した者。

※⑧で受験を希望される方は、前期は6/18(木)、後期A日程は7/31(金)、後期B日程は8/28(金)までに広報入試課まで問い合わせてください。

選考方法一覧

学部 入試種別	デザイン学部				先端芸術学部		
	ビジュアル デザイン学科	ファッション デザイン学科	プロダクト デザイン学科	環境・建築 デザイン学科	まんが表現学科	映像表現学科 映画コース アニメコース CGコース	クラフト・美術学科
AO前期	エントリーシート + 実習体験 + 面談 ※自己PR資料持参可			エントリーシート + 課題 ※事前提出 + 面談	エントリーシート + 実習体験 + 面談 ※自己PR資料持参		エントリーシート + 実習体験 + 面談
AO後期A日程	エントリーシート + 課題 ※当日持参 + 面談 ※自己PR資料持参可			エントリーシート + 課題 ※事前提出 + 面談	エントリーシート + 持参作品 + 面談		エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談
AO後期B日程	エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談			エントリーシート + 持参作品 + 面談			エントリーシート + 持参作品 ※3点以上 + 面談

AO入試(前期)スケジュール

4月	25日(土)	エントリーシート配布開始	エントリーシート入手方法 本学のホームページから、ダウンロードできます。 http://www.kobe-du.ac.jp/ 郵送、もしくは大学窓口で入手したい方は、 進学相談フリーダイヤルまでご連絡ください。  0120-514-103
6月	20日(土)	エントリー受付開始	
7月	18日(土)	エントリー受付締切(当日消印有効)	
	22日(水)	エントリー受付票発送日(速達にて郵送) 課題提出締切(当日消印有効)【環境・建築デザイン学科のみ】	
8月	29日(水)	実習体験、面談(※詳細についてはP.8~15を参照してください。)	
	30日(木)		
8月	4日(火)	出願認定者発表日	
	4日(火) 17日(月)	出願期間(当日消印有効)	
	22日(土)	合格発表日	
	24日(月) 31日(月)	入学手続期間(当日消印有効)	

エントリーについて

提出書類

- エントリーシート…ペン書き(黒)で、すべての項目を記入してください。
- 写真1枚……上半身、脱帽、正面背景無し、タテ4cm×ヨコ3cm枠内
カラー・モノクロどちらでも可(スナップ写真・カラーコピーは不可)。
写真裏面に「氏名・エントリー学科(コース)」を記入しエントリーシートの所定の位置に貼りつけてください。
- 在学証明書または卒業証明書
- 大学入学資格検定に合格された方は合格成績証明書
- 高等学校卒業程度認定試験に合格された方は合格成績証明書、合格見込者は合格見込成績証明書

提出方法

エントリーシートを切り取り線に沿って切り離し、エントリーシートが入るサイズの封筒に入れ、下記宛先へ締切日【7月18日(土)※当日消印有効】までに簡易書留速達郵便で送付してください。

送付先：〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1

神戸芸術工科大学 広報入試課 AO入試係

検定料について

エントリーには費用は必要ありません。ただし、出願認定者発表後の出願時には検定料(35,000円)が必要になります。

エントリー受付票について

実習体験や面談に参加するために必要な、「エントリー受付票」を7月22日(水)に速達にて送付します。今後のスケジュールや持参物等が記載されていますので、大切に保管してください。7月24日(金)を過ぎても届かない場合は、広報入試課(078-794-5039)に連絡してください。

選考方法・評価について

P.8~15を参照してください。

AO入試(後期A日程)スケジュール

4月	25日(土)	エントリーシート配布開始(※入手方法についてはP.4を参照してください。)
8月	18日(火)	エントリー受付開始
	18日(火) 31日(月)	エントリー受付票発送(速達にて郵送) ※受付した方から順次発送します。
	31日(月)	エントリー受付締切(当日消印有効) 課題提出締切(当日消印有効)【環境・建築デザイン学科のみ】
9月	6日(日)	面談(※詳細についてはP.8~15を参照してください。)
	11日(金)	出願認定者発表日
	11日(金) 24日(木)	出願期間(当日消印有効)
	30日(水)	合格発表日
9月 10月	30日(水) 9日(金)	入学手続期間(当日消印有効)

エントリーについて

提出書類

- エントリーシート…ペン書き(黒)で、すべての項目を記入してください。
- 写真1枚……上半身、脱帽、正面背景無し、タテ4cm×ヨコ3cm枠内
カラー・モノクロどちらでも可(スナップ写真・カラーコピーは不可)。
写真裏面に「氏名・エントリー学科(コース)」を記入しエントリーシートの所定の位置に貼りつけてください。
- 在学証明書または卒業証明書
- 大学入学資格検定に合格された方は合格成績証明書
- 高等学校卒業程度認定試験に合格された方は合格成績証明書、合格見込者は合格見込成績証明書

提出方法

エントリーシートを切り取り線に沿って切り離し、エントリーシートが入るサイズの封筒に入れ、下記宛先へ締切日【8月31日(月)※当日消印有効】までに簡易書留速達郵便で送付してください。

送付先：〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1

神戸芸術工科大学 広報入試課 AO入試係

検定料について

エントリーには費用は必要ありません。ただし、出願認定者発表後の出願時には検定料(35,000円)が必要になります。

エントリー受付票について

面談を受けるために必要な、「エントリー受付票」をエントリー受付後に順次速達にて送付します。今後のスケジュールや持参物等が記載されていますので、大切に保管してください。9月3日(木)を過ぎても届かない場合は、広報入試課(078-794-5039)に連絡してください。

選考方法・評価について

P.8~15を参照してください。

AO入試(後期B日程)スケジュール

4月	25日(土)	エントリーシート配布開始(※入手方法についてはP.4を参照してください。)
9月	15日(火)	エントリー受付開始
	28日(月)	エントリー受付締切(当日消印有効)
	30日(水)	エントリー受付票発送(速達にて郵送)
10月	4日(日)	面談(※詳細についてはP.8~15を参照してください。)
	9日(金)	出願認定者発表日
	9日(金) ~ 16日(金)	出願期間(当日消印有効)
	22日(木)	合格発表日
	22日(木) ~ 30日(金)	入学手続き期間(当日消印有効)

エントリーについて

提出書類

- エントリーシート…ペン書き(黒)で、すべての項目を記入してください。
- 写真1枚……上半身、脱帽、正面背景無し、タテ4cm×ヨコ3cm枠内
カラー・モノクロどちらでも可(スナップ写真・カラーコピーは不可)。
写真裏面に「氏名・エントリー学科(コース)」を記入しエントリーシートの所定の位置に貼りつけてください。
- 在学証明書または卒業証明書
- 大学入学資格検定に合格された方は合格成績証明書
- 高等学校卒業程度認定試験に合格された方は合格成績証明書、合格見込者は合格見込成績証明書

提出方法

エントリーシートを切り取り線に沿って切り離し、エントリーシートが入るサイズの封筒に入れ、下記宛先へ締切日【9月28日(月)※当日消印有効】までに簡易書留速達郵便で送付してください。

送付先：〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1

神戸芸術工科大学 広報入試課 AO入試係

検定料について

エントリーには費用は必要ありません。ただし、出願認定者発表後の出願時には検定料(35,000円)が必要になります。

エントリー受付票について

面談を受けるために必要な、「エントリー受付票」を9月30日(水)に速達にて送付します。今後のスケジュールや持参物等が記載されていますので、大切に保管してください。10月2日(金)を過ぎても届かない場合は、広報入試課(078-794-5039)に連絡してください。

選考方法・評価について

P.8~15を参照してください。

AO入試(前期/後期A日程・B日程共通)スケジュール

出願認定~出願~入学手続きまで

出願認定・否認定及び合否は郵送のみで本人宛に通知します。電話等による問い合わせには一切応じられません。また、学内・ホームページでの掲示も行いません。

出願認定

- 「出願認定」の場合……「出願認定」の通知と出願手続きに必要な書類一式を送付します。
- 「出願否認定」の場合……「出願否認定」の通知を送付します。



出願

出願をもって「入学の意思がある」ことを判断します。出願する方は、出願書類一式を出願期間内に本学所定の簡易書留速達封筒にて郵送してください。

※検定料35,000円が必要になります。



入学手続き

出願手続きが完了された方に、「合格通知書」と入学手続き書類を送付します。

入学手続き期間内に下記入学金・学費等を納入し、必要書類を本学所定の簡易書留速達封筒で郵送してください。

※手続きなど詳細は、大学から送付される書類を参照してください。

種別	年額	前期		後期	
		第1回 (入学時)	第2回 (7月納付)	第1回 (10月納付)	第2回 (1月納付)
入学金	150,000	150,000	—	—	—
授業料	950,000	237,500	237,500	237,500	237,500
教育充実費	550,000	137,500	137,500	137,500	137,500
計	1,650,000	525,000	375,000	375,000	375,000

※入学時のみ、教育後援会費40,000円、学生フォーラム会費20,000円、KDU-Net 入会費10,000円が必要となります。

調査書について

出願認定を受けて手続きをされる方は下記の期間に出身高等学校長が作成し、厳封した調査書を必ず広報入試課 AO入試係まで提出してください。

前期

- 9月1日(火)~9月8日(火)【当日消印有効】
- ※上記期間に簡易書留速達郵便で送付してください。

後期A日程

- 9月11日(金)~9月24日(木)【当日消印有効】
- ※上記出願手続き期間に出願手続き書類と一緒に送付してください。

後期B日程

- 10月9日(金)~10月16日(金)【当日消印有効】
- ※上記出願手続き期間に出願手続き書類と一緒に送付してください。

AO入学準備プログラムについて

合格された方には、入学までの期間を有意義に過ごしてもらうために「学科ごとの課題」と、本学キャンパスなどで開催する「ミーティング」をセットにした入学準備プログラムを、高等学校の授業に影響のない範囲で実施します。詳細はP.16を参照してください。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 実習体験 教員の指導にしたがって、作品をつくります。実習体験後にレポートを作成します。

実習体験の例

コラージュなどを用いたかぶりものを制作します。グループごとにテーマを決め、そして個人でさまざまな素材を組み合わせて、テーマに沿ったかぶりものを制作します。その後、制作したかぶりものをかぶり、グループでそのテーマに沿ったシチュエーションで写真撮影します。最後にグループごとに発表します。



- ③ 面談 教員との個人面談を通して受験生のデザインや学習に対する意欲や可能性を見出すことを目的とします。自分をアピールできる効果的な自己PR資料(作品に限らず、活動報告書など、どのような形式のものでもかまいません)があれば持参してください。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。
※実習体験で制作した作品は、評価の対象とはなりません。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 課題(当日持参) 課題は、当日試験会場に持参する「作品」です。自分らしさがもっともよくあらわされていて、面談日の3ヵ月以内に受験生本人が制作した作品を3点以上持参してください。ただし、鉛筆デッサンだけというのは避けてください。
- ③ 面談 教員との個人面談を通して、受験生のデザインや学習に対する意欲や可能性を見出すことを目的としています。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 持参作品 持参作品とは、当日試験会場に持参する「作品」です。作品は、必ず3点以上持参してください。作品は、受験生本人が3ヵ月以内に制作したものに限りま
- ③ 面談 教員との個人面談を通して、受験生のデザインや学習に対する意欲や可能性を見出すことを目的としています。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 実習体験 教員の指導にしたがって、作品をつくります。実習体験の最後にレポートを作成します。

実習体験の例

「思い出」をテーマにして作品を作ります。自分の思い出のモノ、思い出の日など「思い出」につながるモノや写真を持参して下さい。雑誌の写真やイラスト、文字などを加えて指定の用紙に切り貼りし、コラージュを仕上げます。出来上がった作品を熱転写プリント用紙に印刷し、Tシャツにプリントをします。自分の作品にタイトルをつけて、全員でTシャツを着てプレゼンテーションを行います。



- ③ 面談 個人面談により、教員と受験生とのお互いの理解を深めると同時に、意欲や可能性を見出すことを目的とします。実習体験で制作したコラージュを見ながら作品の制作にかかる考えを説明していただき、面談を行います。また、自分をアピールできる効果的な自己PR資料(作品に限らず、活動報告書など、どのような形式のものでもかまいません)があれば、持参してください。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。
※実習体験で制作した作品は、評価の対象とはなりません。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 課題(当日持参) 課題は、当日試験会場に持参する作品です。作品は、受験生本人が、3ヶ月以内に作成したものに限りま
- ③ 面談 個人面談により、教員と受験生とのお互いの理解を深めると同時に、意欲や可能性を見出すことを目的とします。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 持参作品 当日試験会場に持参する「作品」です。作品は必ず3点以上持参してください。作品は、受験生本人が制作・作成したものであれば、平面、立体、写真などの造形作品に限らず、レポートや課外活動の成果など、形式や形態は問いません。映像作品の場合は、再生装置(パソコンなど)も合わせて持参してください(問題がある場合は相談下さい)。
- ③ 面談 個人面談により、教員と受験生とのお互いの理解を深めると同時に、意欲や可能性を見出すことを目的とします。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

デザイン学部 **プロダクトデザイン学科**

AO入試(前期)

選考方法

- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **実習体験** 教員の指導にしたがって、グループを編成して作品をつくります。実習体験後にレポートを作成します。

実習体験の例

2日間の実習体験は、グループを編成して取り組みます。グループごとに、モーターなどの動力源や、プラスチック・木材・紙などの素材、動作を制御するキットを与えます。これらを自由に用いて、動きのある造形物をデザインし、制作までを行います。制御用キットは、コンピュータ上で積み木のように組み立てる専用ソフトを用いますので、初心者でも簡単にプログラムをつくることができます。



- グループに分かれて作業します
- いろいろな素材を組み合わせて
- 分担して制作に取り組み
- 参加者全員の前で発表します

- ③ **面談** 双方向の個人面談により、お互いの理解を深めると同時に、意欲や可能性を見出すことを目的とします。自分をアピールできる効果的な自己PR資料(作品に限らず、活動報告書など、どのような形式のものでもかまいません)があれば持参してください。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。*実習体験で制作した作品は、評価の対象とはなりません。

AO入試(後期A日程)

選考方法

- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **課題(当日持参)** 以下のようなタイプの問題が10問程度出題されます。その中からひとつを選び、所定の用紙にまとめる課題です。A3サイズ程度の用紙一枚に手書きの文字や図などで表現します。具体的な課題集はエントリー受付後、解答用紙とともに各人に郵送します。

- 課題例
- 身の回りの家庭電化製品や用具を取り上げ、観察・分析し自分の意見を述べるレポート
 - ある条件の下で、近未来の生活行為を予測し、新たな道具を提案するアイデア展開
 - これまでの自分の体験や経験からデザインの可能性について考えを述べる小論文
 - その他

- ③ **面談** 双方向の個人面談により、お互いの理解を深めると同時に、意欲や可能性を見出すことを目的とします。自分をアピールできる効果的な自己PR資料(作品に限らず、活動報告書など、どのような形式のものでもかまいません)があれば持参してください。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

AO入試(後期B日程)

選考方法

- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **持参作品(当日持参)** 持参作品は、試験当日に試験会場にもってくる「作品(または作品集)」です。作品は、受験生本人が制作・作成したものであれば、平面、立体、写真などの造形作品に限らず、レポートや課外活動の成果など、形式や形態は問いません。作品は、1人で手にもてる範囲であれば数に限りはありません。映像作品などの場合は、再生装置(パソコンなど)も併せて持参してください(問題がある場合はご相談ください)。

- ③ **面談** 双方向の個人面談により、お互いの理解を深めると同時に、意欲や可能性を見出すことを目的とします。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

デザイン学部 **環境・建築デザイン学科**

選考方法

- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **面談** エントリーシートの提出者に以下の日程で面談を実施します。

【前期】7月29日(水)または7月30日(木)のうち、大学が指定するいずれか1日
 【後期A日程】9月6日(日)
 【後期B日程】10月4日(日)

面談では、エントリーシートに書かれた内容に触れながら、受験生のみなさんが建築や環境デザインという分野にどんな関心を持っているのか、本学科ではどのようなデザイン教育を行なっているのかなどについて、質疑応答を行ないます。

- ③ **課題または持参作品** 次のページに掲載された9課題から、自由に1つを選んで取り組んでもらいます。解答は指定の課題解答用紙(A3サイズ、巻末に綴じ込み)にまとめ、面談前の指定期日までに郵送してもらいます。なお、面談日に実施する総評ミーティングにおいて、本学科教員から出題意図の説明や興味深い解答事例の紹介を行なう予定です。

全日程共通

前期・後期A日程共通

課題の解答例

本学科の教育内容にかかわりの深い、住居・インテリア、建築、都市・ランドスケープの領域から9題が出題され、その内容は、
 ① **実際の建築や町を見学し、見学レポートをまとめる課題** (レポート系課題)
 ② **空間・風景・場面を、図や文章を用いて提案する課題** (提案系課題)
 の2種に大別されます。これらのなかで、最も興味を持った課題に取り組んでください。

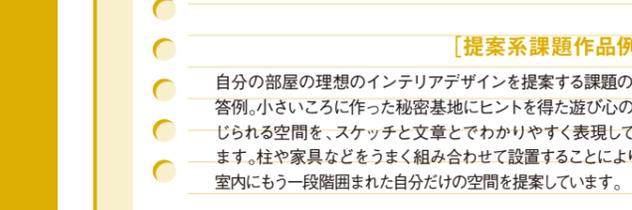
評価のポイント ①はレポート系課題、②は提案系課題に対応

- 対象とした空間・建築・街などについて、その概要をきちんと調べられているか。[①]
- 対象のデザインや空間の質などを、的確に観察することができているか。[①]
- ユニークで創造性豊かな提案がなされているか。[②]
- 対象について自分なりの意見をもち、評価することができているか。[①②共通]
- 上記の内容を上手に伝えるプレゼンテーションができているか。[①②共通]



[レポート系課題作品例]

建築の歴史上で有名な住宅をレポートする課題の解答例。フランク・ロイド・ライトの落水荘の魅力について、建築家自身の言葉なども引用しながら図と文章を組み合わせレポートしています。印象的なディテールや立面、パースなども手描きで丁寧に表現しており、バランス良くレイアウトしています。



[提案系課題作品例]

- 自分の部屋の理想のインテリアデザインを提案する課題の解答例。小さいころに作った秘密基地にヒントを得た遊び心の感じられる空間を、スケッチと文章とでわかりやすく表現しています。柱や家具などをうまく組み合わせ設置することにより、室内にもう一段階囲まれた自分だけの空間を提案しています。

後期B日程

【後期B日程】

持参作品
 受験生本人が制作した作品を、試験当日に持参してもらいます。作品の形式は問いません。絵画、平面構成、立体構成、デッサン、図面、模型、写真など、自由です。受験生のみなさんの、建築や環境デザインに対する興味や適性を判断する材料とします。面談時に、制作過程や意図などについて質問します。完成度だけでなく、制作にかけた熱意や工夫なども重要な評価のポイントです。映像作品などの場合は、再生装置(パソコンなど)も併せて持参してください(問題がある場合はご相談ください)。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

神戸芸術工科大学 環境・建築デザイン学科 AO入試。課題を選ぶのは君だ！

環境・建築デザインのキーワード

	生活	歴史	未来
住居・インテリア	01 家族の集う魅力的な食事の場を提案せよ！	04 歴史上有名な家具についてレポートせよ！	07 エネルギー問題に工夫した住宅のデザインを提案せよ！
建築	02 君の一番好きな商業施設についてレポートせよ！	05 君の一番好きな寺社建築についてレポートせよ！	08 これからの図書館のあるべき姿を提案せよ！
都市・ランドスケープ	03 魅力的な使われ方の河川空間についてレポートせよ！	06 歴史上有名な世界の広場についてレポートせよ！	09 未来の公園のデザインを提案せよ！

神戸芸術工科大学 環境・建築デザイン学科 2010年度AO入試（前期・後期A日程共通）課題説明

AO入試（前期・後期A日程）では、私たちの学科が学びの対象とする3つの領域（住居・インテリア、建築、都市・ランドスケープ）と、これからの環境・建築デザインを考える上で重要な3つのキーワード（生活、歴史、未来）から導いた課題にチャレンジしてもらいます。若々しい観察や提案を待っています。

■課題内容

上記の課題一覧に示す9つの課題の中からひとつを選び、課題解答用紙（A3サイズ）の所定の位置に
①制作内容（図や文章など） ②制作内容にふさわしいタイトル
③課題番号およびその課題を選んだ理由
④課題を制作して気づいたことや感想
を記入し、1枚の作品として仕上げてください。

※課題解答用紙は、「AO入試ガイド」の巻末に綴じ込まれています。また、本課題書及び課題解答用紙は、神戸芸術工科大学のホームページからダウンロードすることもできます。

※文章、図面、写真等は、課題解答用紙に直接、記入、印刷しても良いですが、別紙に印刷したものを貼り込んでも構いません。また、文章、図面、写真等に自分で執筆、描写、撮影等したもの以外を用いる場合には、出典を記入してください。

※課題解答用紙は、折り曲げて構いません。

■提案系の課題《課題番号 01、07、08、09》

図面やスケッチ、イメージ写真なども使いながら提案内容をわかりやすく表現し、キャッチフレーズや内容説明の文章も加え、作品としてまとめて下さい。

■レポート系の課題《課題番号 02、03、04、05、06》

選んだ対象の特徴や魅力、あるいは問題点などについて、写真や図面、スケッチなども使いながら、コメントや感想などを自由に記入してまとめてください。

■提出先（簡易書留速達で郵送してください）・問い合わせ先

神戸芸術工科大学 広報入試課 AO入試係
〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1
TEL：078-794-5039 FAX：078-794-5027
E-mail：nyushi@kobe-du.ac.jp

■課題提出締切

AO前期 /2009年7月22日（水）当日消印有効
AO後期A日程 /2009年8月31日（月）当日消印有効

いえ・まち・みどり好き 集まれー！



※2010年4月 メディア表現学科は「まんが表現学科」「映像表現学科」に改組計画中です。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 実習体験（グループワーク） 教員の指導にしたがって、グループで作品をつくります。実習体験2日目に、与えられたテーマにそってレポートを作成します。

実習体験の例

絵本を一冊、その場でつくってもらいます。といっても何もない状態から絵本をつくるのではなく、「途中までしか描かれていない未完成な絵本」を一冊ずつ配ってその場で完成させます。画材はクレヨンか色鉛筆。未完成の絵本にキャラクターを一人、最初の頁から最後の頁まで描き加えていって完成です。絵本がそれぞれの手によって完成した時、どんなふうにならざるの個性が表れてくるのか、そして、まんが表現のストーリーとキャラクターづくりの一番の本質にあるものをこの作業で確認します。キャラクターというのは単体のデザイン画ではなく、ストーリーの中にあって初めて生き生きしたものになります。絵の上手下手とは別に物語の中でキャラクターをどう表現したら生き生きしたものになるか。そしてキャラクターは同時に作者自身を意識しない形で反映するものであることも経験してみたいと思います。

※写真は2009年度 メディア表現学科で実施したものを掲載



③ 面談

実習体験での経験をもとに、面談を行います。まずは、実習体験での印象や感想を述べてください。そうした会話をきっかけに、お互いの理解を深めるとともに、本人の適性や意欲、秘められた可能性などを見出すことを目的とします。自分をアピールできる効果的な自己PR資料（作品に限らず、どのような形式のものでもかまいません）を持参してください。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

※実習体験で制作した作品は、評価の対象とはなりません。

選考方法

- ① エントリーシート 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② 持参作品 自分をアピールできる効果的な作品（どのような形式のものでもかまいません）を持参してください。
- ③ 面談 教員と受験生、お互いの理解を深めるとともに、本人の適性や意欲、秘められた可能性などを見出すことを目的とします。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

※2010年4月 メディア表現学科は「まんが表現学科」「映像表現学科」に改組計画中です。

選考方法

- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **実習体験** 教員の指導にしたがって、グループで作品をつくります。
(グループワーク) 実習体験2日目に、与えられたテーマにそってレポートを作成します。

実習体験の例

いくつかのモチーフ(素材)を使って、グループで議論しながら、個人の作品として成果を生み出していきます。テーマ(当日発表します)を構成するモチーフ(素材)として、写真や映画、まんがの一コマといった断片の集合が示されます。数々の断片に対峙しながら、グループで話し合い、そのなかから何枚かを選び出し、世界観やキャラクターの設定を行い、物語の構成を決定します。そして、1つのまとまりをもった作品をつくり上げます。そのとき、自分1人で制作するのではなく、他のメンバーに意見を聞いて、作品を生み出すことを前提とします。資料を再構成(合成、加工)するために、グループのみんなで協力して、写真スタジオ、映画スタジオ、アニメーションスタジオを、縦横無尽に使用してください。作品制作後、グループ単位で簡単なプレゼンテーションを予定しています。

※写真は2009年度 メディア表現学科で実施したものを掲載



- ③ **面談** 実習体験での経験をもとに、面談を行います。まずは、実習体験での印象や感想を述べてください。そうした会話をきっかけに、お互いの理解を深めるとともに、本人の適性や意欲、秘められた可能性などを見出すことを目的とします。自分をアピールできる効果的な自己PR資料(作品に限らず、どのような形式のものでもかまいません)を持参してください。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。
※実習体験で制作した作品は、評価の対象とはなりません。

選考方法

- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **持参作品** 自分をアピールできる効果的な作品(どのような形式のものでもかまいません)を持参してください。
- ③ **面談** 教員と受験生、お互いの理解を深めるとともに、本人の適性や意欲、秘められた可能性などを見出すことを目的とします。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

※2010年4月 造形表現学科は「クラフト・美術学科」に改組計画中です。

選考方法

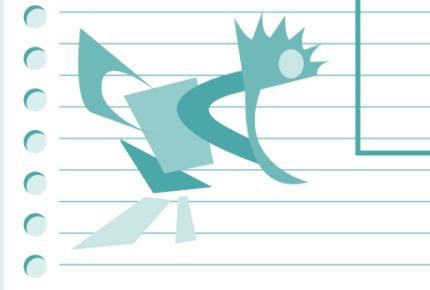
- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **実習体験** テーマに沿って作品をつくります。
受験生と教員でコミュニケーションをとりながら制作を進めます。

実習体験の例



●実習体験 制作風景

用意されたさまざまな紙素材を用いて、テーマに沿って造形表現しなさい(水性絵の具を用いて着色可)。
テーマ▶「ショートケーキ」
材 料▶ ケント紙、障子紙、段ボール、紙皿、接着剤
ポイント▶ 複数の紙素材を組み合わせることで生まれる造形表現の可能性について、理解を深めます。素材のもつ特徴や、魅力をつかむことがポイントです。教員と相談しながら、各自制作します。



●実習体験作品

- ③ **面談** 一人20分程度の個人面談を行います。受験生と教員の相互の理解を深めるとともに、クラフトや美術に対する意欲や可能性を見いだすことを目的とします。主な面談の内容は、実習体験での印象や感想、クラフトや美術に関すること、将来の目標などです。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。
※実習体験で制作した作品は、評価の対象とはなりません。

選考方法

- ① **エントリーシート** 志望動機などを600字以内で、自由に記述してください。
- ② **持参作品** 「持参作品」は、試験当日に試験会場へ持ってくる作品です。作品は、必ず3点以上持参してください。作品は、絵画、デッサン、イラスト、立体、彫刻、デザイン、工芸、写真など、受験生本人が制作したものです。また、それらの「作品資料ファイル」でもかまいません。
- ③ **面談** 一人20分程度の個人面談を行います。受験生と教員の相互の理解を深めるとともに、クラフトや美術に対する意欲や可能性を見いだすことを目的とします。主な面談の内容は、持参作品に関すること、クラフトや美術に関すること、将来の目標などです。

評価方法

上記選考項目を総合的に評価します。

ビジュアルデザイン学科

ビジュアルデザインのさまざまな領域について理解するとともに、そのために必要な技術や考え方の基本を体験的に学びます。それぞれの課題はミーティングで講評するほか、必ず1人ひとりに教員のコメントをつけて返却し、今後のデザインに役立つようにしています。

昨年度例

①鉛筆デッサン

身の回りのものを2、3点選び、自由に構成し、デッサンしてください。

②看板の観察と分析

街にあふれる看板から、優れた看板や楽しい看板、面白い看板など自分で自由にテーマを決めて集めてください。写真に撮ったりスケッチしたりして、なぜそれが優れているのか、楽しいのか、面白いのか、工夫されている点などを考えて見やすくまとめてレポートしてください。

③イラストレーション

イラストによる表現を使って、クリスマスカードをデザインしてください。イラストとともにカードに合うことば(例:Merry X'masなど)を選び、その文字要素をデザインして入れてください。

プロダクトデザイン学科

プロダクトデザインに重要な表現力を身につけたいうえで入学できるように、デッサンや色彩構成などの造形基礎課題に、個々の実力に応じて取り組みます。また、図書や展示会などの紹介を通して、プロダクトデザインに対する興味と知識を深めて欲しいと考えています。

昨年度例

①鉛筆デッサン

表現と観察の基礎である鉛筆デッサンに取り組みました。

②日常の記録

日常生活のなかで気がついたことや不思議に思ったこと、興味を感じたことなどを、自由にクロッキー帳に記録しました。

③卒展見学

自由参加として卒業制作展の見学をし、教員が出展作品を解説しました。

まんが表現学科

まんがを表現しよう、と思う者はまんが以外の表現から多くを学ぶ必要があります。特に日本のまんが表現は欧米に比して、そのストーリーはより、小説的、文学的であり、演出方法は映像的です。この日本に特徴的なまんが表現を学ぶ基礎づくりのため、文字表現や映像表現に触れ、そこから、いかに自分のまんが表現の糧となるイメージを得ていくかがまんがを目指す者にとって重要です。小説・詩あるいは映画などの具体的な作品を示し、そこから受け止めたイメージを数枚のイメージスケッチもしくはまんがの絵コンテにする、という課題を2回、出します。まんがに刺激を受けてまんがを描くのではなく小説や映画から刺激を受けてまんがを描くことで、ストーリー性や文学性に支えられた映像的手法に基づくまんが表現を自分のものにできるのです。

映像表現学科 ◆映画コース ◆アニメコース ◆CGコース

映像表現学科では、多様なメディアを用いてその内容をプロデュースすることを基本としています。そのためには、過去の作品に触れることが重要です。写真、映画、まんが、アニメーションの傑作を見て、その感想を文字、イメージ、図表で表現してもらいます。2回の課題提出を予定しています。課題に対しては、教員がコメントをつけて返却し、今後の学習の参考になるようにしています。

クラフト・美術学科

入学準備プログラムは、大学入学に向けて実力と意欲を高めることを目指して実施しています。各プログラムは、基礎的な造形表現力の養成や、美術・クラフトに関する知識の向上を図る内容となっています。提出課題は、個別に講評文をつけて返却します。

昨年度例

- ①鉛筆デッサン① デッサンを通して、造形表現に必要な観察力と描写力の向上を図ります。10月の大学祭に集合し、講評を行います。モチーフ……タマネギ、白色の布、半分まで水が入った透明ガラスコップ。
- ②鉛筆デッサン② 前回の講評を受けて、デッサン力の一層の向上に取り組みます。講評は、文書で各自に送付します。モチーフ……リンゴ、ティッシュの箱、ステンレスのフォーク。
- ③卒展見学 本学の卒業制作展などを見学します。作品を実際に見ることの大切さを学び、見学を通して仲間や教員とのコミュニケーションを図ります。

ファッションデザイン学科

入学するまでの期間を利用して、入学してからのデザイン実習や演習にスムーズに入れるように、3つの課題が出されます。内容の違う課題は、それぞれに入学後から役立つものです。楽しみながら、基礎力を身につけることができます。

昨年度例

①鉛筆デッサン

鉛筆デッサンの基礎として、モチーフを指定した課題が出されます。モチーフ…卵、ティッシュペーパー(箱)、ガラスのなかから1~2点を選ぶ。

②色彩表現

決められたテーマから自分でタイトルを考え、ポスターカラーなどの水性絵の具を使って表現します。モチーフ…野菜、果物、植物、花のなかから1点を選ぶ。

③映画鑑賞の感想文

指定された3つの映画のなかから1作品を選び、「色彩・衣裳」についてレポートします。映画作品…「アメリカ英雄〜HERO〜」「ALWAYS 三丁目の夕日」のなかから1点を選ぶ。

環境・建築デザイン学科

建築や環境のデザインには、図面や模型による表現力と、ことばによる分析や説明の能力が必要です。そこで本学科の入学準備プログラムでは、この分野の勉強の仕方に慣れてもらえるよう、手と頭の両方を働かせる内容にしています。それまでの学習経験にかかわらず、誰でも楽しめると思います。

昨年度例

①模型制作と見学

大学祭の時に、スタジオを利用して有名な建築について簡単な模型制作を通して学び、大学祭の見学をしました。

②感想文

建築・都市関連の入門書指定し、読書感想文を書いてもらいました。感想文は学科教員が添削し、返却しました。

③卒展見学

卒業制作展の会場にきてもらい、学科教員が案内し、作品解説を行いました。

昨年度例

※旧メディア表現学科で昨年度実施していたものです。

よい作品を制作するためには、これまでに生み出されてきた傑作と呼ばれる作品を多数見ることが重要です。しかし、みなさんはまだ、メディア表現の大海に揉まれる木の葉のような存在です。そこで、確かな道しるべとして、メディア表現学科の教員が選定した非常に重要な作品をリスト化しました(約120作品。写真集、映画、まんが、アニメーション他、文学も含む)。みなさんは、このなかから5作品を2回に分けて、計10作品を選択し、注意深く鑑賞してください。そして、鑑賞した作品に対して、自分のことばで自分の分析や見解を書いてください。思ったことを素直に書いていただければ結構です。1作品800字(1作品につき、同封の原稿用紙4枚使用)とします。課題は2回に分けて、5作品ずつ提出してください。

①課題提出①

10作品のうちの5作品について、課題を提出。

②課題提出②

残りの5作品について、課題を提出。

【タイトル】

※大学使用欄

【制作内容】

【氏名】フリガナ.....

【課題番号】

【上記の課題を選んだ理由を書いてください】

【課題を制作してみて気づいたことや
感想を書いてください】

2010年度 神戸芸術工科大学

AO入学試験 エントリーシート

前期 後期A日程 後期B日程
(いずれかを選んで□に✓を記入してください)

※欄は記入しないでください。

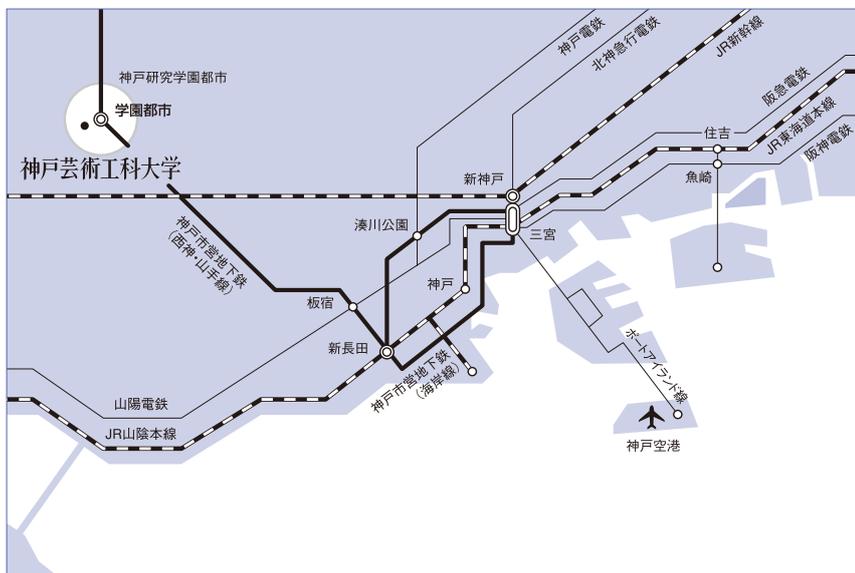
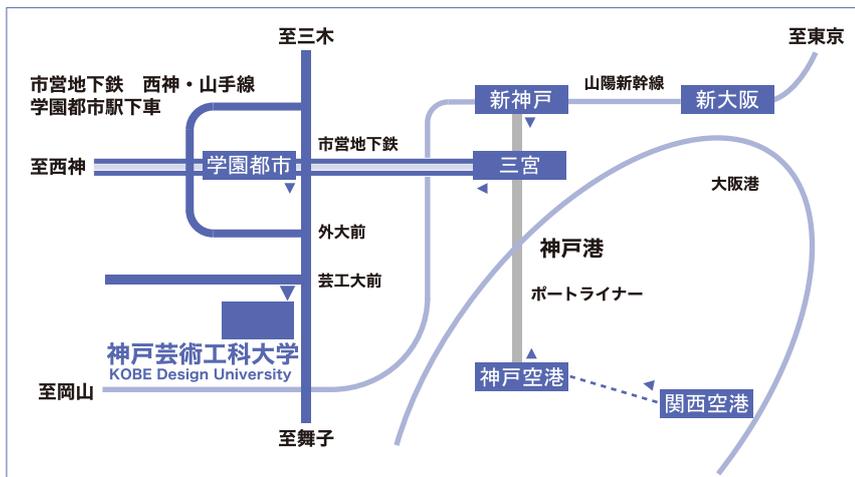
※受付番号

(注) 文字はすべて楷書でペン書き(黒)とし、数字は算用数字を用いること。

エントリー 学科・コース	◆エントリーを希望する学部・学科・コースを選んで□に✓を記入してください。			
	<デザイン学部> <input type="checkbox"/> ビジュアルデザイン学科 <input type="checkbox"/> ファッションデザイン学科 <input type="checkbox"/> プロダクトデザイン学科 <input type="checkbox"/> 環境・建築デザイン学科		<先端芸術学部> <input type="checkbox"/> まんが表現学科 <input type="checkbox"/> 映像表現学科 映画コース <input type="checkbox"/> 映像表現学科 アニメコース <input type="checkbox"/> 映像表現学科 CGコース <input type="checkbox"/> クラフト・美術学科	
フリガナ				写真貼付欄 1 上半身、脱帽、正面 背景無地 2 最近3ヶ月以内に撮 影したもの 3 縦4cm×横3cm
氏名	姓	名		
性別	<input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女	生年月日	19	年 月 日
現住所	〒 - 都・道 府・県			TEL () -
出身学校	国・公・私立			
	都・道・府・県		高等学校	科
卒業年	20	年 月	<input type="checkbox"/> 卒業 <input type="checkbox"/> 卒業見込み	
高等学校卒業程度認定試験	20	年 月	<input type="checkbox"/> 合格 <input type="checkbox"/> 合格見込み	
大学入学資格検定試験	年 月 合格			
美術研究所・予備校名	美術研究所 予備校			
<input type="checkbox"/> 高等学校への入試結果通知を望まない場合は左記の□に✓を記入してください。				

✂ キリトリ線 ✂

交通マップ



●最寄駅より

神戸市営地下鉄(西神・山手線)「学園都市」駅より大学へ、南へ徒歩約6分。

●交通機関…大学最寄りの「学園都市」駅まで

大阪方面より

◆JR、阪急電鉄、阪神電鉄「三宮」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「三宮」駅より約23分)。

姫路方面より

◆JR「新長田」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「新長田」駅より約12分)。

◆JR「舞子」駅、山陽電鉄「舞子公園」駅より、神戸市営バスまたは山陽電鉄バス(51・53・54系統)にて「学園都市駅前」停留所下車(「舞子」「舞子公園」駅より約25分)。

◆山陽電鉄「板宿」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「板宿」駅より約10分)。

新幹線利用の場合

◆JR「新神戸」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「新神戸」駅より約25分)。

航空機利用の場合

◆神戸空港へは、札幌、仙台、羽田、熊本、那覇、石垣の各空港より就航(2009年4月現在)。神戸新交通「神戸空港」駅より、ポートアイランド線(ポートライナー)に乗り換え、「三宮」駅下車。「三宮」駅より、神戸市営地下鉄に乗り換え(「神戸空港」駅より約50分)。

※神戸市営地下鉄は、「三宮」「湊川公園」「新長田」「板宿」の各駅で、他社線(JR、阪急電鉄、阪神電鉄、山陽電鉄、神戸電鉄)と接続しています。

神戸芸術工科大学

〒651-2196 兵庫県神戸市西区学園西町8-1-1

Tel. 078-794-5039 (広報入試課直通)

Fax. 078-794-5027

進学相談フリーダイヤル 0120-514-103 (受付時間、平日9時～18時)

ホームページ <http://www.kobe-du.ac.jp/>

携帯電話から <http://mobile.kobe-du.ac.jp>



芸工大のラジオ番組

「眠らない大学」 絶賛放送中!

2008年4月からスタートした「眠らない大学」は、本学の著名教授陣をパーソナリティに迎え、放送技術・アニメ・ファッションなど、様々な分野について、大学では聴くことのできない「深夜の授業」として展開。番組の制作・出演を、学生たちが学内において「自ら企画し・自らしゃべり・自ら収録」する、まさに「made from 芸工大」と言える番組です。2年目となる2009年度は、より「芸工大」らしく番組を中心とした立体的な展開をめざします。また、メディア表現学科・大塚英志教授が1年間レギュラーコーナーを持って「まんが表現」についてのノウハウを伝授します。

【放送日時】 毎週木曜日 深夜1:30～2:00

【放送局】 CRKラジオ関西 558KHz