



# 比治山大学 美術学科構想

現代の様々な美術を学び表現する力を身に付け、社会に飛び出そう

比治山大学短期大学部美術科は、2027（令和9）年4月に開設60年を迎え、4年制の美術学科になります

社会へ飛び出す

- 美術教員 ●画家 ●グラフィックデザイナー ●アニメーター ●ゲームクリエイター ●広告代理店
- Webデザイナー ●映像編集者 ●学芸員 ●アートディレクター ●パッケージデザイナー ●映像制作会社
- 陶芸家 ●現代美術作家 ●ゲームプランナー ●キャラクターデザイナー ●WEB制作会社 ●デザイン会社
- 造形作家 ●マンガ家 ●卒業後はこんな職業や職場を想定しています ●アニメーション作家 ●写真スタジオ

4年次

卒業制作展で発表する

独自の表現を探索する

専門の力を伸ばしていく

自分では気付かなかった得意・好きを発見する

3年次

2年次

1年次

4×3比治山力

創造

共生

想像

自立

4年間の学修の流れ（実技や演習Ⅱ作品制作Ⅱが中心のカリキュラムです）

広告マーケティング論

美術研修（国内外宿泊）

アートプロデュース

美術史Ⅲ

美術史Ⅱ

美術史Ⅰ

マンガ持ち込み演習（東京）

アニメーション論

美術研修（日帰り）

美術理論系科目

AI生成  
ゲームデザイン

デジタルファブリケーション  
（3Dプリンター・レーザーカッター）  
UI・UXデザイン  
（WEBデザイン）

デジタルミュージック  
CG（3D） CG（2D）

ドローイング

写真

CG系科目

アートプロジェクト  
（フィールドワーク・美術インターン）

人体（ヌード）・静物デッサン  
イラストレーション  
立体

造形演習／社会連携科目

○洋画・現代美術  
○美術研究  
○セラミックアート・陶芸  
○グラフィックデザイン  
○マンガ・キャラクター  
○映像・アニメーション  
○CG・ゲーム

メディア領域導入  
○デザイン  
○アニメーション  
○マンガ  
○キャラクター

メディア領域基礎  
○デザイン  
○アニメーション  
○マンガ  
○キャラクター

専門制作  
（ゼミ）

専門制作  
（ゼミ）

専門制作  
（ゼミ）

美術領域基礎  
○日本画  
○洋画  
○映像メディア表現  
○工芸

専門制作実技科目（ゼミ）

専門導入実技科目

美術基礎演習科目

美術学科に入学して美術を学びたい

- 高校や中学の美術教員になりたい
- デザイナーになりたい
- 美術史に興味がある
- なんとなく美術やデザインに興味がある
- 憧れの職業を目指したい
- 社会人を経験し、学びなおしたい
- 幼い頃から美術が好き
- マンガやアニメが好き
- 手で作る事が楽しい
- 絵を見るのが好き
- 美術の力を社会で生かしたい
- よくイラストを描いている
- 絵本を描きたい

入学者はこんな人を想定しています