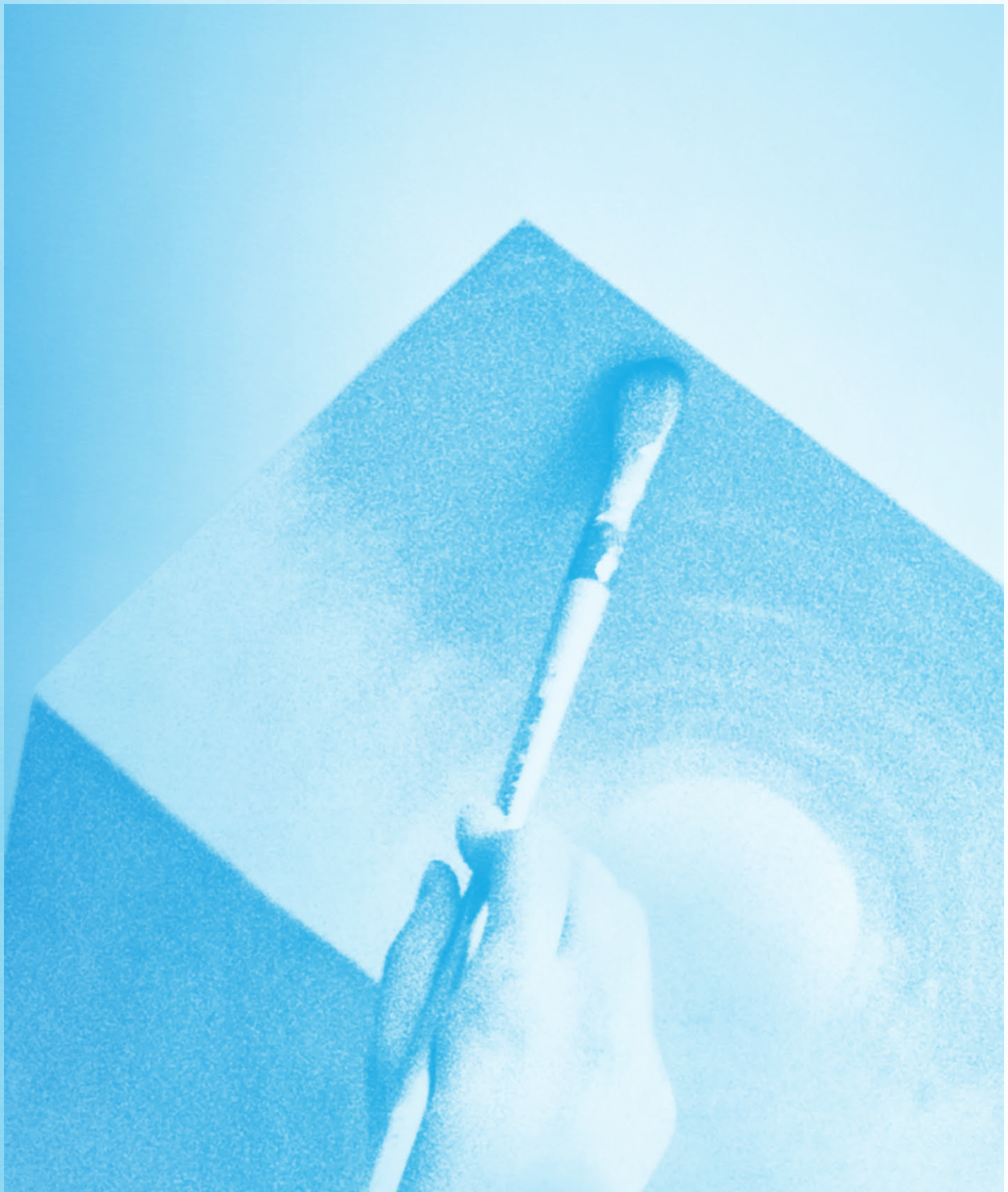


2026

YOKOHAMA
UNIVERSITY
OF
ART&DESIGN
横浜美術大学



何かをつくりたい。その気持ちに素直になろう。

何をつくるか。どうつくるか。

答えはひとつじゃないし、正解もない。

一から学んで、いろんなことを知って、

気持ちが大きく動く、何かを見つけよう。

それがきっと、自分らしさの手がかり。

いまはまだ真っ白でも、

だんだんと自分の色に染めていけばいい。

いつかそれが、自分だけの表現になる。

つくりたいを、つくればいい。



YOKOHAMA
UNIVERSITY
OF
ART&DESIGN

4年間の 学びの特色

建学の精神

「美術による創造性豊かな人間形成」

教育目標

横浜美術大学は、次の教育目標を達成し、
創造的に社会貢献できる人材を育成します。

美術・デザインの
専門的な表現技術の修得

美術・デザインの
理論的な知識の修得

社会性と
幅広い教養の修得

美術学部 美術・デザイン学科

教育の仕組み

入学前

美大で学ぶためのウォーミングアップ

美大生活を円滑にスタートさせるため、入学までの期間を有効活用し、
さまざまな実技指導を実施しています。

1 年次

基礎実技（共通基礎）を学ぶ

前期は創造性を養うために必要な「みる」「つくる」
「考える」力を養う基礎実技を学びます。

主領域と副領域を1つずつ選ぶ

後期は「平面」「立体」「視覚デザイン」「映像」から
主領域と副領域を1つずつ選び、幅広い横断的な
実技を学ぶことで適性を判断します。

2 年次

所属するコースを選択する

高度な専門技術と表現力を学ぶ

2年次は10コースの中から所属するコースを選び、
表現の基礎づくりに取り組みます。

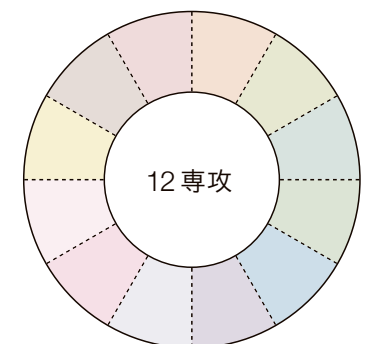
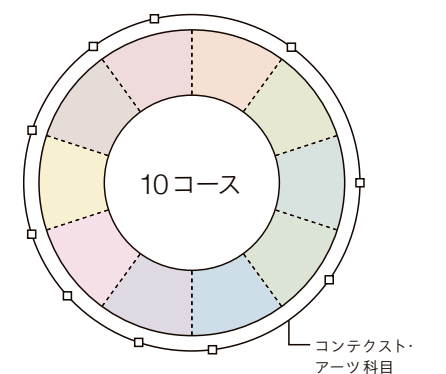
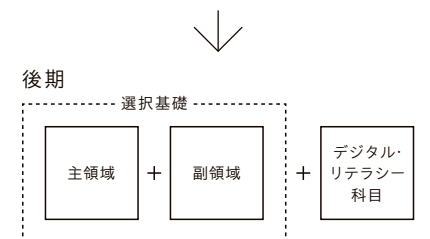
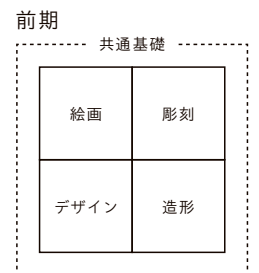
3 年次

3年次はより高度な表現技術の修得を目指し、
知識・技術のほか、思考力・企画力を養います。

4 年次

12専攻の中で
社会に適応した表現を实践

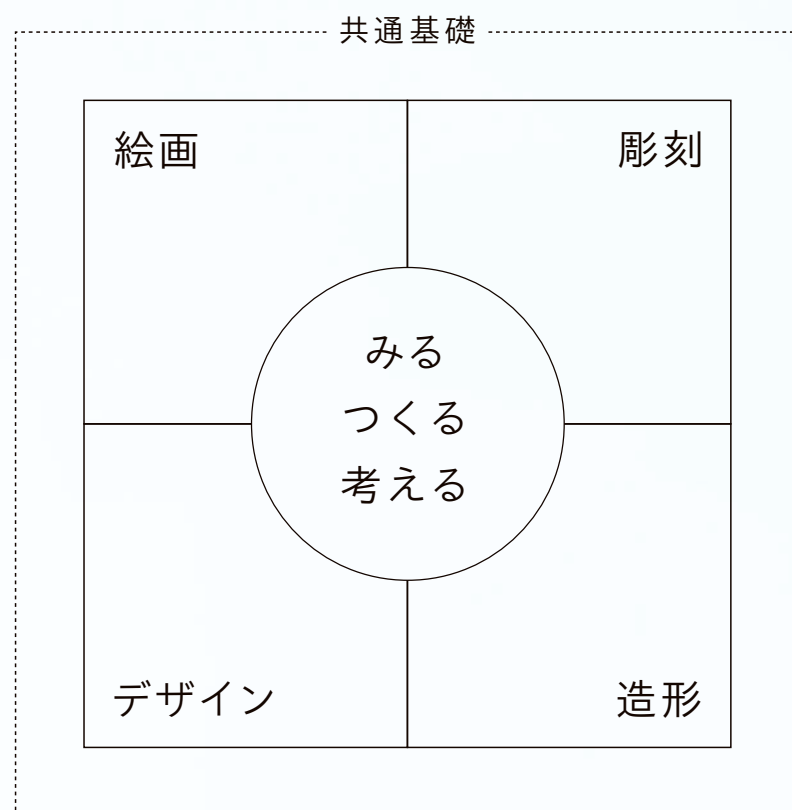
4年次は10コースが専攻に移行し、絵本と写真を
加えた全12専攻で社会が必要とする表現を追求し、
実践していきます。





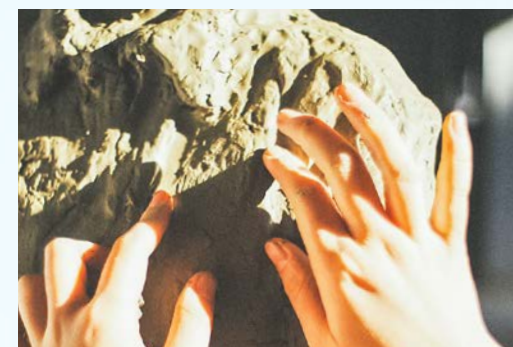
基礎実技(共通基礎)を学ぶ

1 年次前期は、創造性を養うために必要な「みる」「つくる」「考える」力を養う基礎実技(共通基礎)を学びます。前期カリキュラムの実技科目を履修することで、教員免許取得に必要な授業科目のうち6単位を自動的に取得できます。



共通基礎 絵画

デッサンやドローイングを通して造形力を養い、描画表現の本質を探究することで、作品を展開し表現する力を身につけます。



共通基礎 彫刻

立体的・空間的な観察力、基礎的な立体造形の表現方法や考え方を、塑造を中心とした課題を通して学びます。



共通基礎 デザイン

デザインの基本となる色、形、構成の知識と基礎的な技術を課題制作によって学び、制作の心構えや表現方法を磨きます。



共通基礎 造形

造形する楽しさと表現者としてのマインド(意思や判断力)を身につけ、これからの作品制作を豊かにすることを目指します。



1 年次前期 絵画 課題
「ドローイング」

この授業では、人物モデルのクロッキーを手がかりに、さまざまな描画材を使用してドローイングを行います。モノの見え方や感じ方を線や色彩で直感的に探ることにより、絵画表現の本質を捉えていきます。自由なインスピレーションを大切に実験を重ねたドローイングを最終的にアーティストブックにまとめることで、イメージを幅広く展開することを学びます。



1 年次前期 造形 課題
「ガチャガチャカプセルの中身を作ろう!」

造形授業では「自分の表現で、誰かの心を動かすこと」を目的に、ガチャガチャカプセルの中身を制作します。その時に持っている知識や素材、画材を使い、カプセルを開けた人の心を、ささやかに・あるいは大胆に動かす計画を立てます。授業を通して「作り手のマインド」が芽生え、どのような心の動かし方をするか、どこまで制作すれば心が動くのか、を模索することになります。序盤は、制作に慣れるため身近なものを素材として工作し、表現することを体験します。制作だけでなくレクチャーを行い「好きなこと」を仕事にしたゲストアーティストによる授業を通し、自由な表現の世界を体感します。

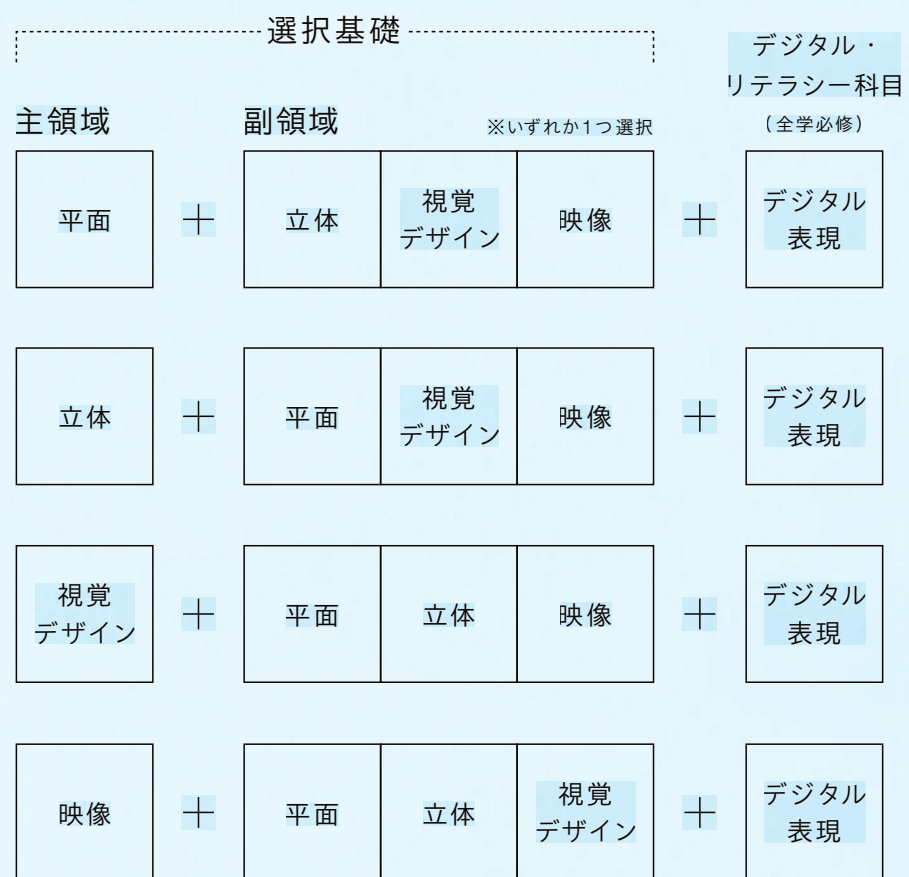
1 年次 後期

1 年次の学び(後期)の
詳細はこちら



主領域と副領域を1つずつ選ぶ

1 年次後期は、「平面」「立体」「視覚デザイン」「映像」から主領域と副領域を1つずつ選び、幅広い横断的な実技を学ぶことで、将来への分野適性を判断します。



選択基礎 平面

アクリルによる静物画制作とイラストレーションの2つの課題を学びながら、平面表現の基本的な技術を身につけます。



選択基礎 立体

立体造形として素材を活かした多様な表現手法の基礎を学び、道具や素材に触れながら立体表現の可能性を探索します。



選択基礎 視覚デザイン

デザインを多角的に捉える発想力・企画力を身につけ、社会的なメッセージを発するコミュニケーションデザインを学びます。



選択基礎 映像

3つの課題を通じて記録・身体・空間・デザインなど異なるメディアを理解し複合的な表現を身につけていきます。

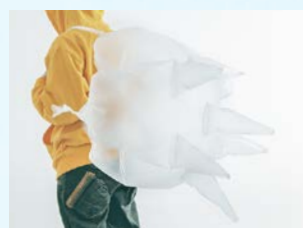


デジタル・リテラシー科目
(全学必修)

デジタル表現

デザイン作品やポートフォリオを制作するために必須なDTP(デスクトップパブリッシング)を、グラフィックアプリケーションであるAdobe Illustrator及びPhotoshopによって学ぶコンピュータ演習科目です。

PICK UP 授業



1 年次後期 映像 課題 「ウェアラブルバルーンアート」

映像クラスの「身につける風船芸術(ウェアラブルバルーンアート)」課題では、ポリ袋を直感的に切り貼りし、自分の身体を誇張させ巨大化させます。いわばシン・エヴァンゲリオン“のプラグスーツ”。この課題によって机の上だけではなく浮遊する素材を体験しながら、大きさ、重さ、奥行きを感覚的に学ぶことで、3DCGの基礎的な概念に触れることができます。



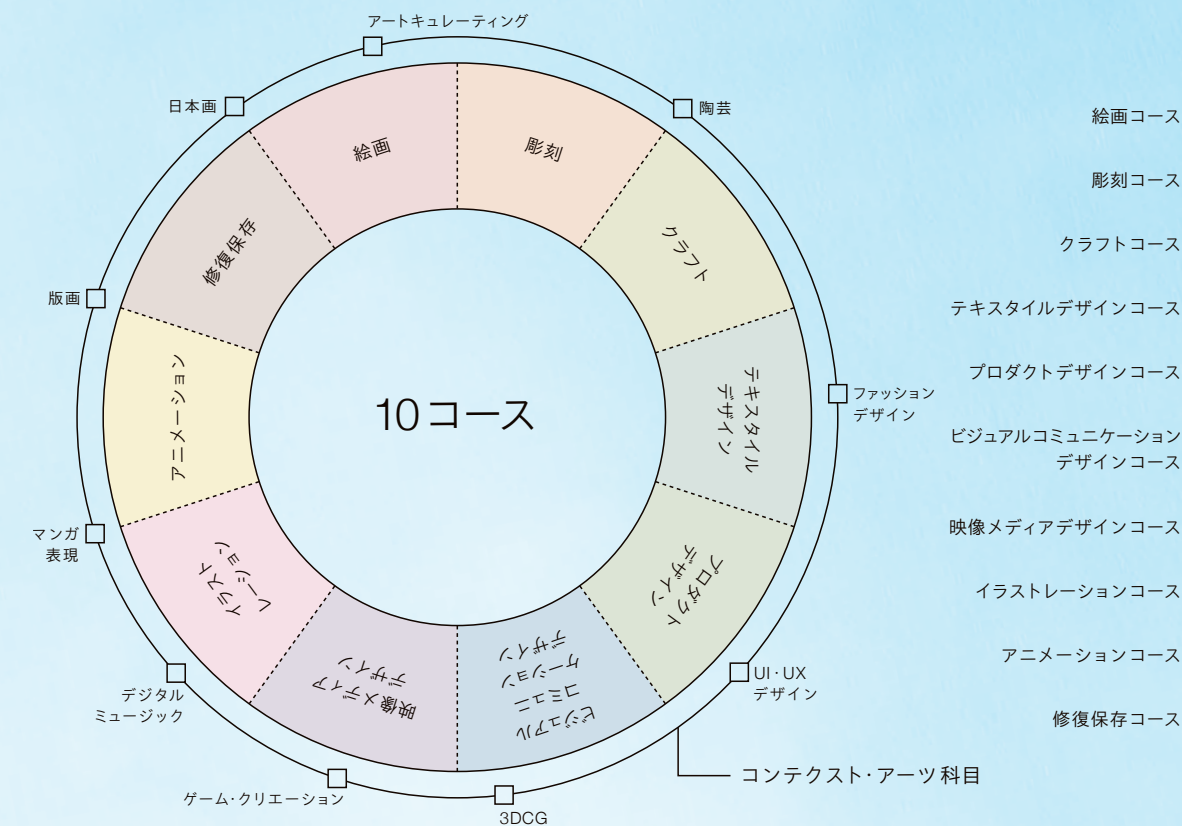
1 年次後期 平面 課題 「働く人」

この授業では、まず「働く人」の「人」と「仕事」の関係を観察し、調査やスケッチを通じて「観察力」を養います。次に、各自が選んだ「働く人」の特徴に着目し、どの部分に焦点を当てるかを考え、構図や画材、表現方法を工夫することで、視覚的な「表現力」を高める力を育みます。「観察」と「表現」の2つのアプローチから、イラストレーションに必要な基礎的な「伝達力」を養うことを目的としています。情報や感情を効果的に表現する技術を学び、イラストレーションを通じた視覚的なコミュニケーション能力を向上させていきます。

2-3 年次

所属コースを選択、
高度な専門技術を学ぶ

2年次は10コースの中から所属するコースを選び、表現の基礎づくりに取り組みます。3年次はより高度な表現技術の修得を目指し、知識・技術のほか、思考力・企画力を養います。



コンテキスト・アーツ科目

コンテキスト・アーツ科目は2年次から4年次まで履修可能な自由選択科目で、

アートキュレーティング	陶芸	ファッションデザイン	UI・UXデザイン	3DCG
-------------	----	------------	-----------	------



アートキュレーティング

展覧会やワークショップなどの企画実践について学びます。単に「作品をきれいに见せるテクニック」ではない、新たな文脈、価値創出を目的とした「美学的編集」の技術を習得します。



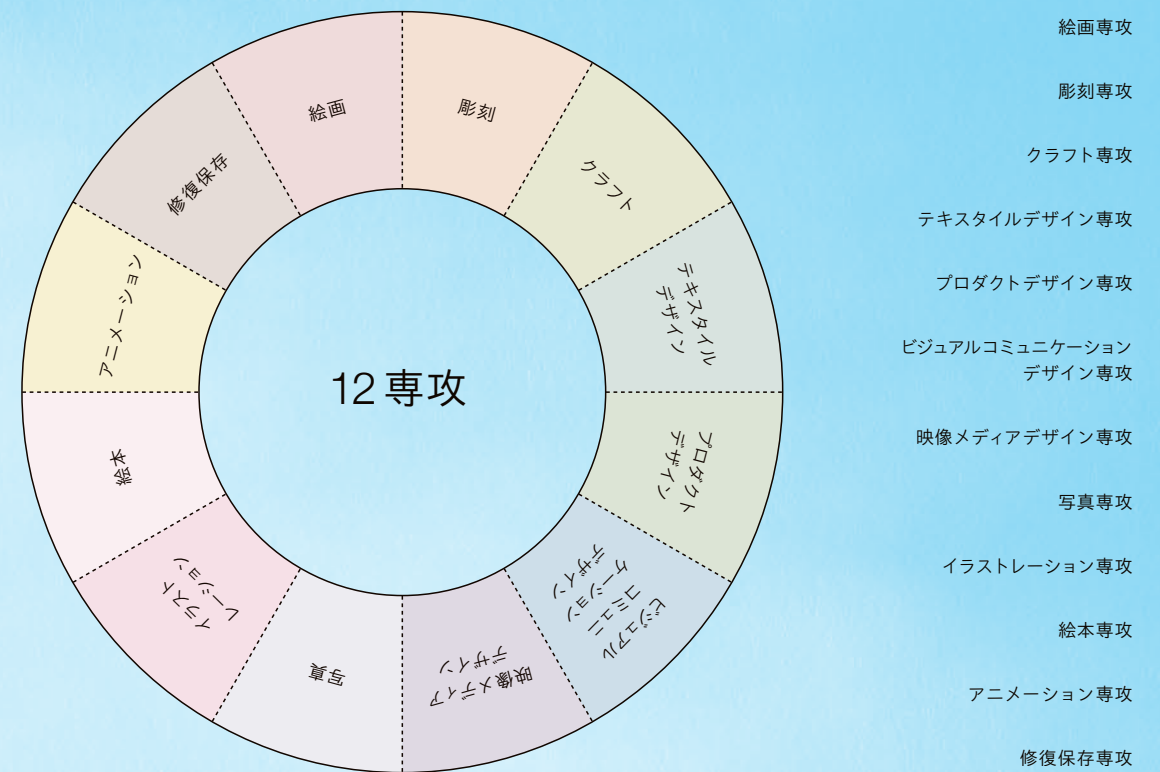
UI・UXデザイン

製品やサービスをデザインする上で欠かせないUI・UXデザインの基礎を学びます。UXは全ての製品デザインに共通する重要な考え方で、デザイン以外の分野でも活用されています。

4 年次

12専攻の中で
社会に適応した表現を実践

4年次は10コースが専攻に移行し、絵本と写真を加えた全12専攻で社会が必要とする表現を追求し、実践していきます。



所属するコースの周辺実技を学び専門性をより豊かに広げていきます。

ゲーム・クリエーション	デジタルミュージック	マンガ表現	版画	日本画
-------------	------------	-------	----	-----



デジタルミュージック

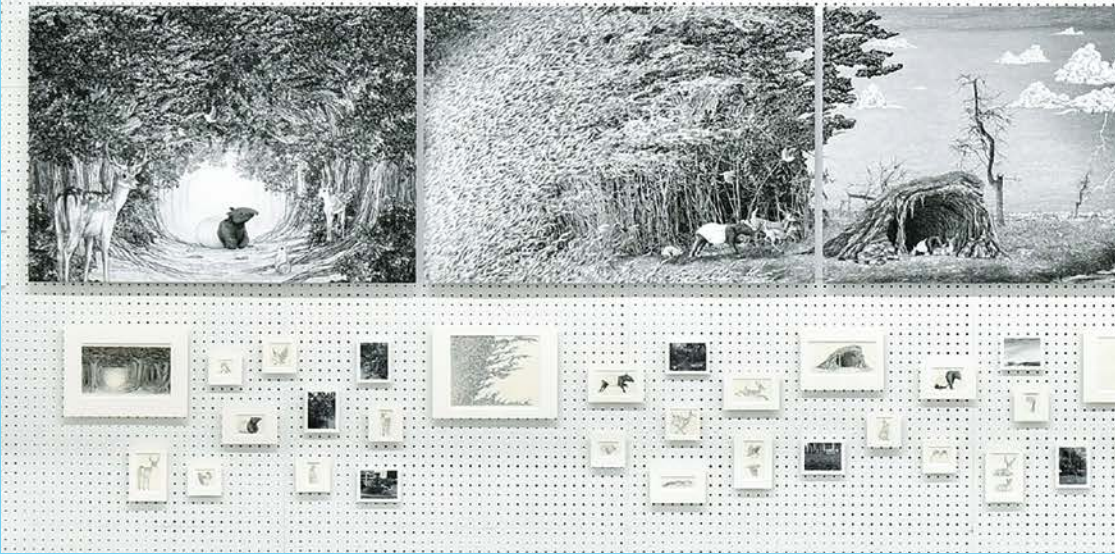
音楽制作ソフトの基本操作を学び、コンピューターを使って効果音、サウンドロゴ、オーディオ素材による楽曲などを制作。映像コンテンツにシンクロした音付けも行います。



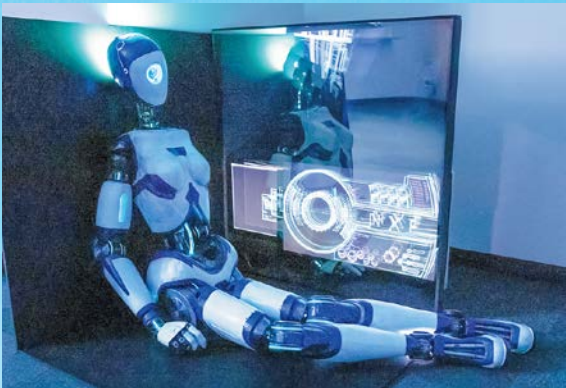
日本画

日本画の画材とその用法、素材・技法と表現の関係、制作プロセスの基本を理解し、作品制作を通して実践的に学びます。

卒業制作



卒業制作
作品アーカイブス



YOKOHAMA
UNIVERSITY
OF
ART&DESIGN

10 コース
12 専攻

絵画コース | 専攻 PAINTING

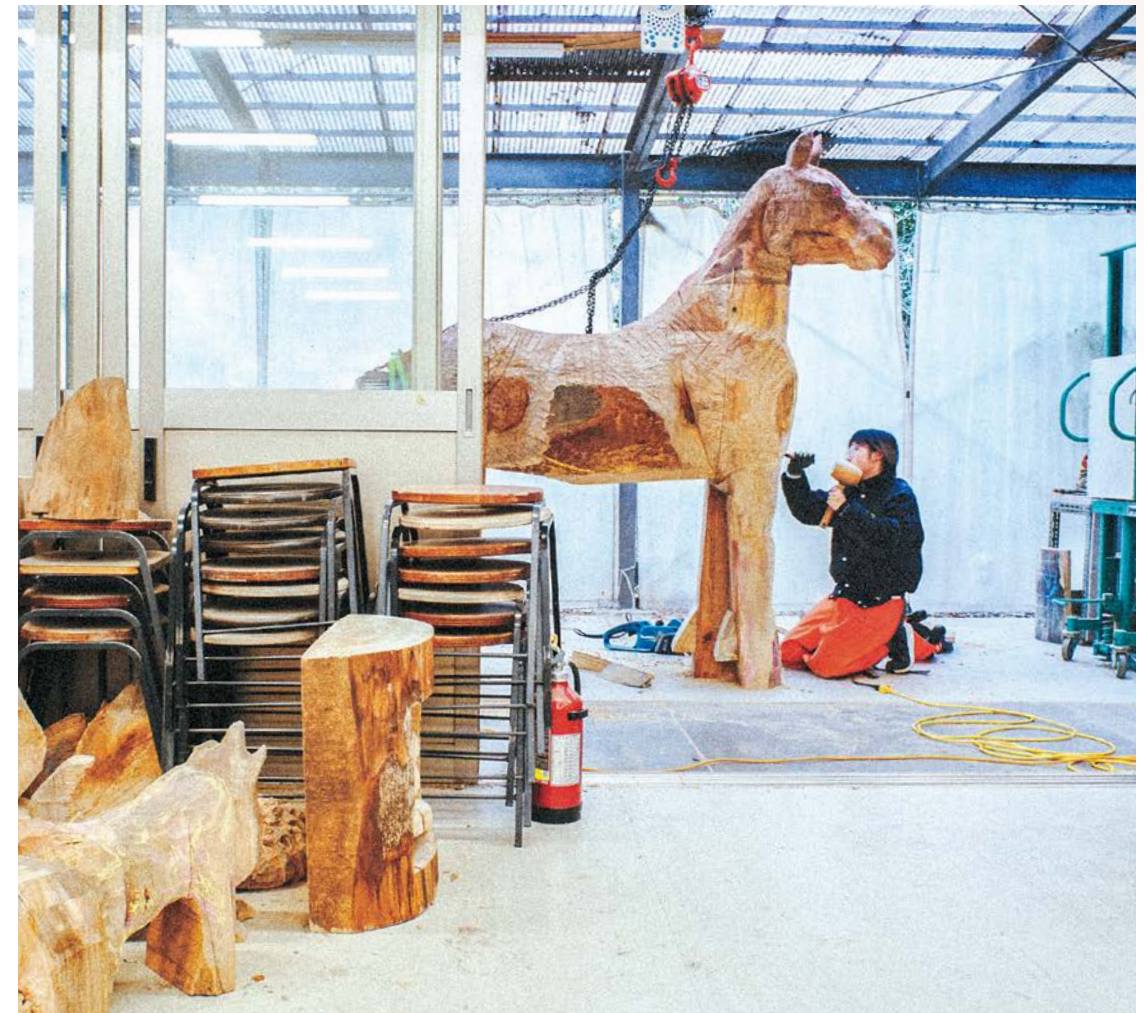
彫刻コース | 専攻 SCULPTURE

油彩
 アクリル
 テンペラ
 ミクストメディア
 ドローイング
 インスタレーション



「描くこと・表現すること」の本質を捉え、自らの表現を追求します。
 基礎力の育成、主題の研究を通して発表を行い、
 社会との関わりや発信する力の獲得を目指します。

絵画コースの
 詳細はこちら



塑造
 石彫
 木彫
 金属彫刻
 陶造形
 ガラス
 現代美術

アカデミックな彫刻技術を学びつつ、
 現代美術への視座や柔軟な発想を身につけ、変化し続ける社会において、
 さまざまな造形領域で活躍できる創造的な人材の育成を目指します。

彫刻コースの
 詳細はこちら



クラフトコース | 専攻

CRAFT



金工
木工
漆芸
ジュエリー
家具
オブジェ
伝統技法

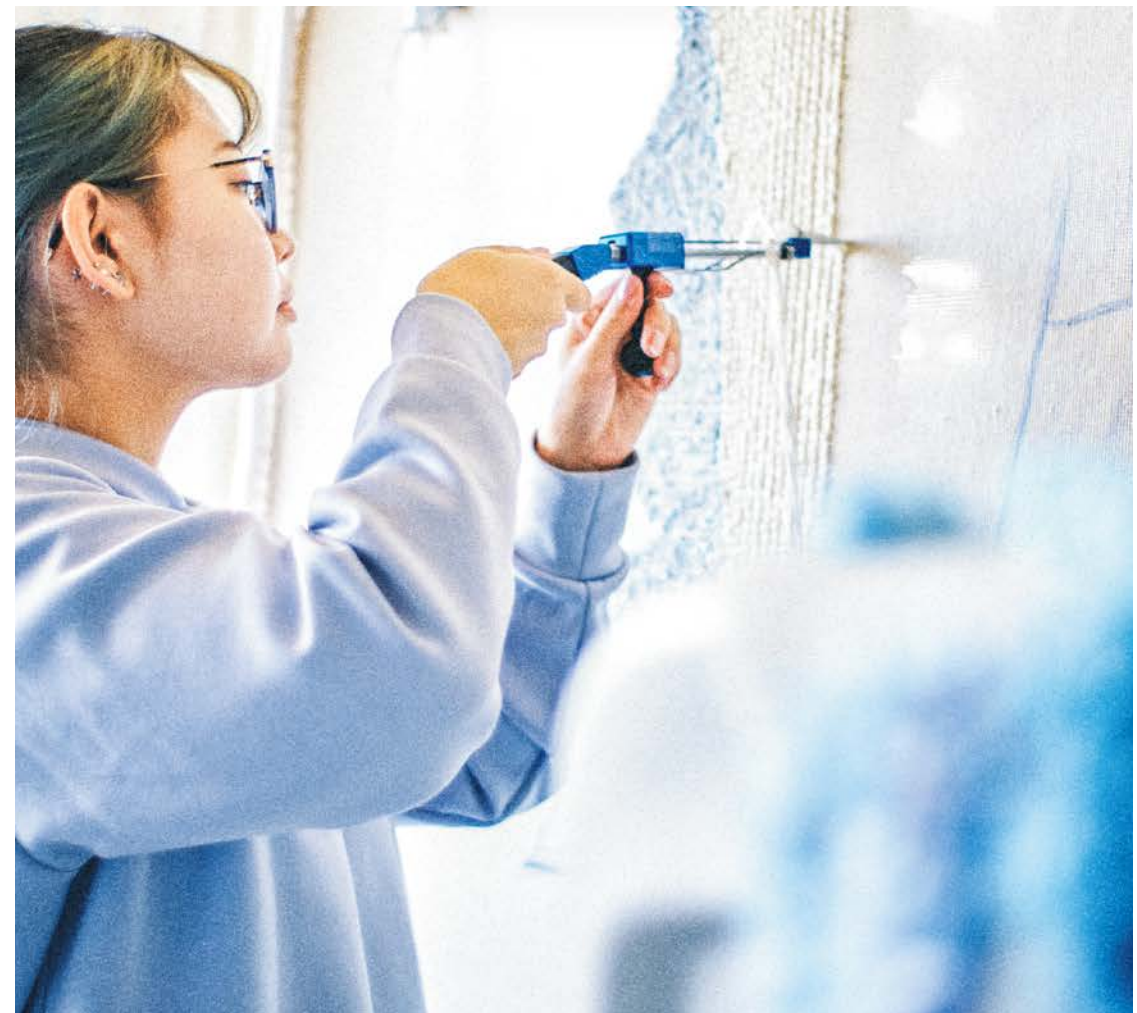
金属や木といった素材を自らの手で触れ、そこに秘められたかたちや美を引き出しながら、生活文化を豊かにするための「ものづくり」について提案できる人材を育成します。

クラフトコースの
詳細はこちら



テキスタイルデザインコース | 専攻

TEXTILE DESIGN



織り
染め
ファッション
インテリア
グラフィックアート
編み

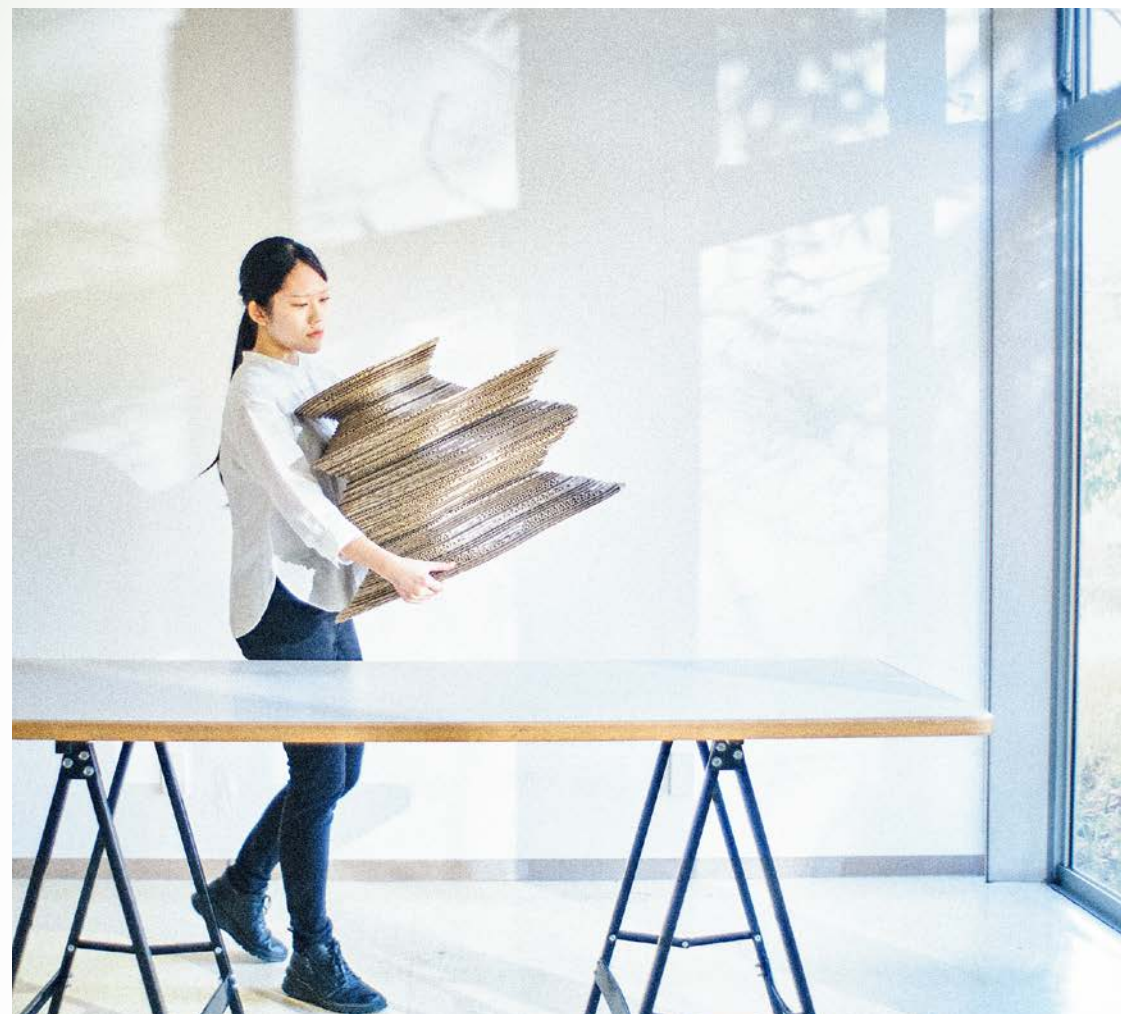
織りや染めなどの知識・技法を学びながら、社会や企業との関係も積極的に体験することにより視野を広げ、さまざまな領域におけるクリエイターとして活躍できる人材を育てます。

テキスタイルデザインコースの
詳細はこちら



プロダクトデザインコース | 専攻

PRODUCT DESIGN



雑誌
コミュニケーション
UI・UX
カーデザイン
家電
3Dモデリング
ファニチャー

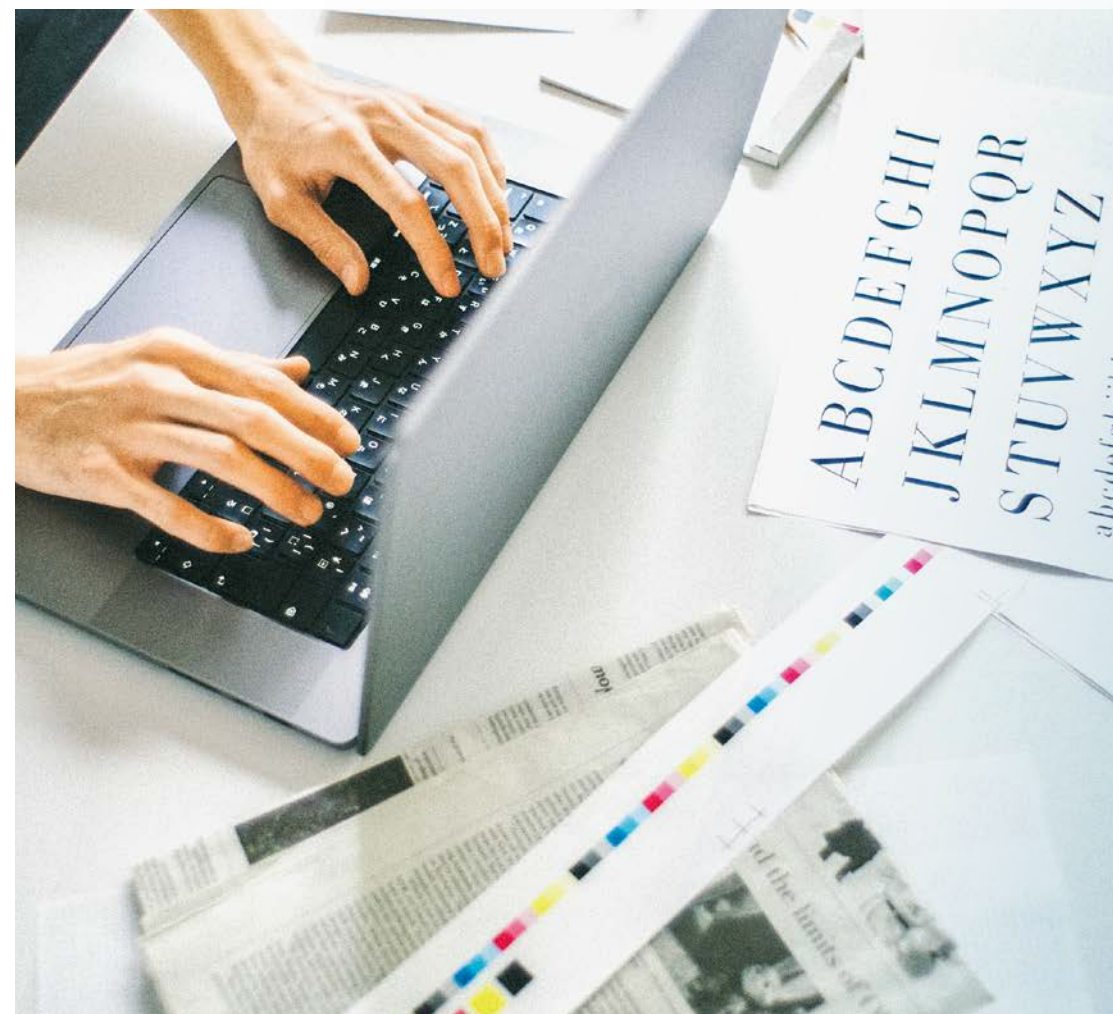
さまざまなデザインプロセスを体系的に学びながら、日用品、家電、情報機器、公共設備などの実践的なプランニングを行い、次世代のヒト・モノ・コトのありかたを創造します。

プロダクトデザインコースの
詳細はこちら



ビジュアルコミュニケーションデザインコース | 専攻

VISUAL COMMUNICATION DESIGN



グラフィック
広告
ウェブ
UI・UX
パッケージ
キャラクター
タイポグラフィ
エディトリアル

人や社会、地域のより良い関係を創り出すコミュニケーションとしてのデザインを目指し、社会の変化と多様なメディアに対応できるグラフィックデザイナーを育成します。

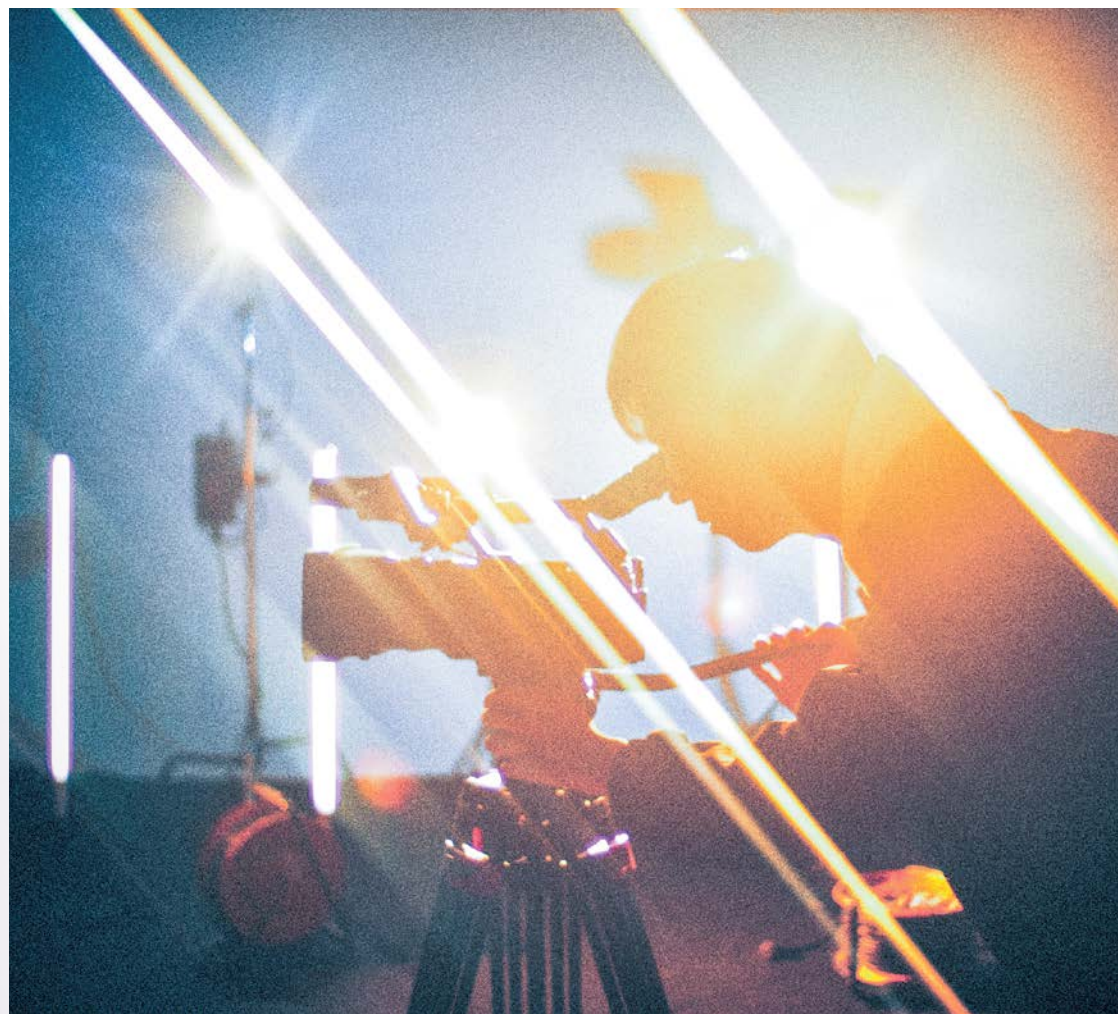
ビジュアルコミュニケーションデザインコースの
詳細はこちら



映像メディアデザインコース | 専攻

IMAGE AND MEDIA DESIGN

映画
CM
ミュージックビデオ
3DCG
写真
メディアアート



多様なメディアリテラシーを身につけながら、
写真、映像、アニメーション、メディアアート、動画配信などについて
実践的に学び、創造力と技術力を備えたクリエイターを目指します。

映像メディアデザインコースの
詳細はこちら



4年次から

写真専攻

PHOTOGRAPHY

写真史
写真家
写真表現
フォトリンスタレーション



4年次での写真表現に特化した専攻が写真専攻です。
写真の特性や歴史を学びながら理解を深め、写真表現の幅を広げ
完成度の高い作品制作を経験していきます。

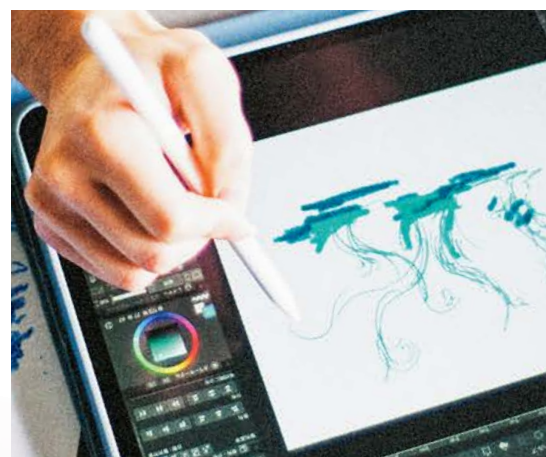
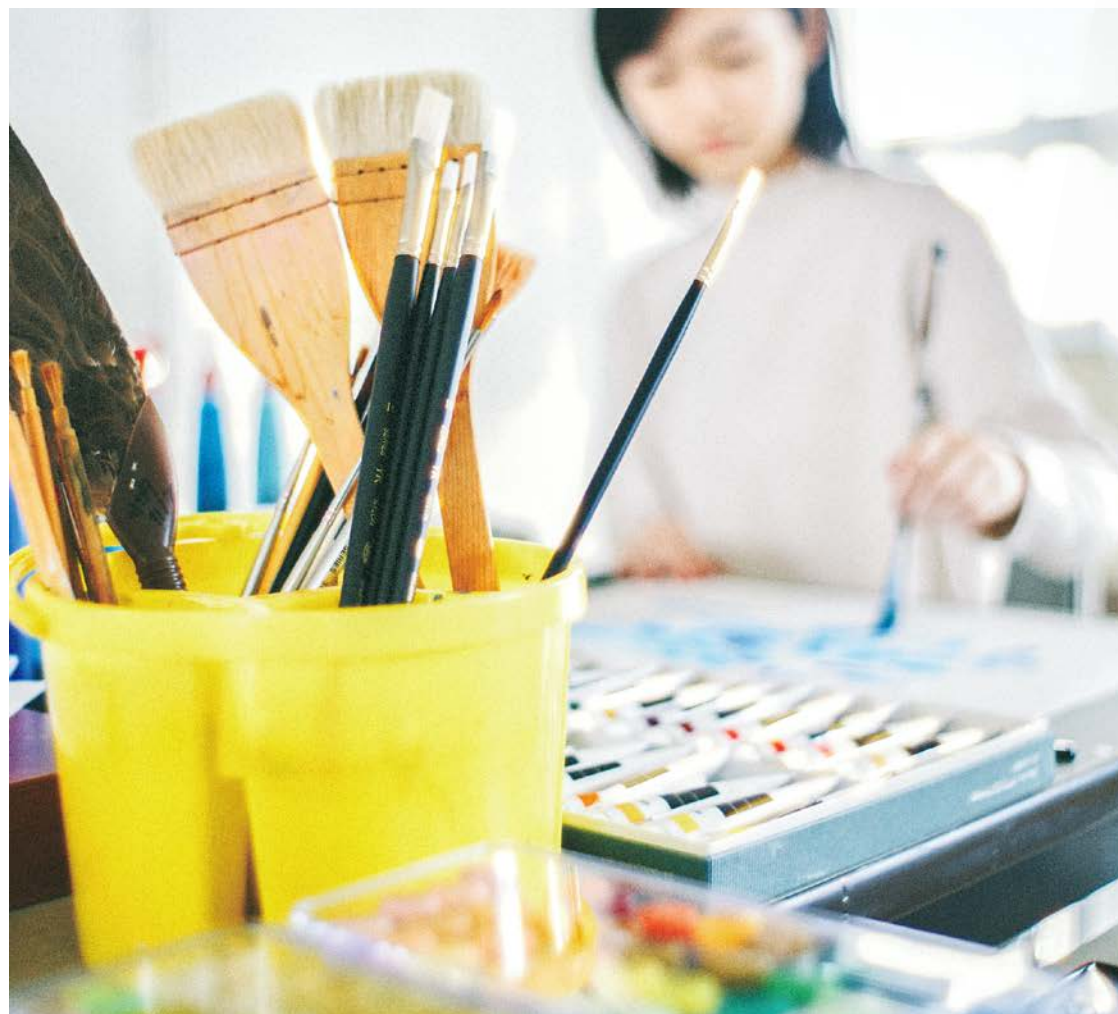
写真専攻の
詳細はこちら



イラストレーションコース | 専攻

ILLUSTRATION

絵本
グラフィックノベル
挿絵
広告
フィログラフィレーション
デジタルイラストレーション
エディトリアルデザイン



デザインワークを総合的に学びながら、アナログとデジタル双方のイラストレーションの表現技法や柔軟な発想力、豊かな表現力を養い、クリエイティビティを伸ばします。

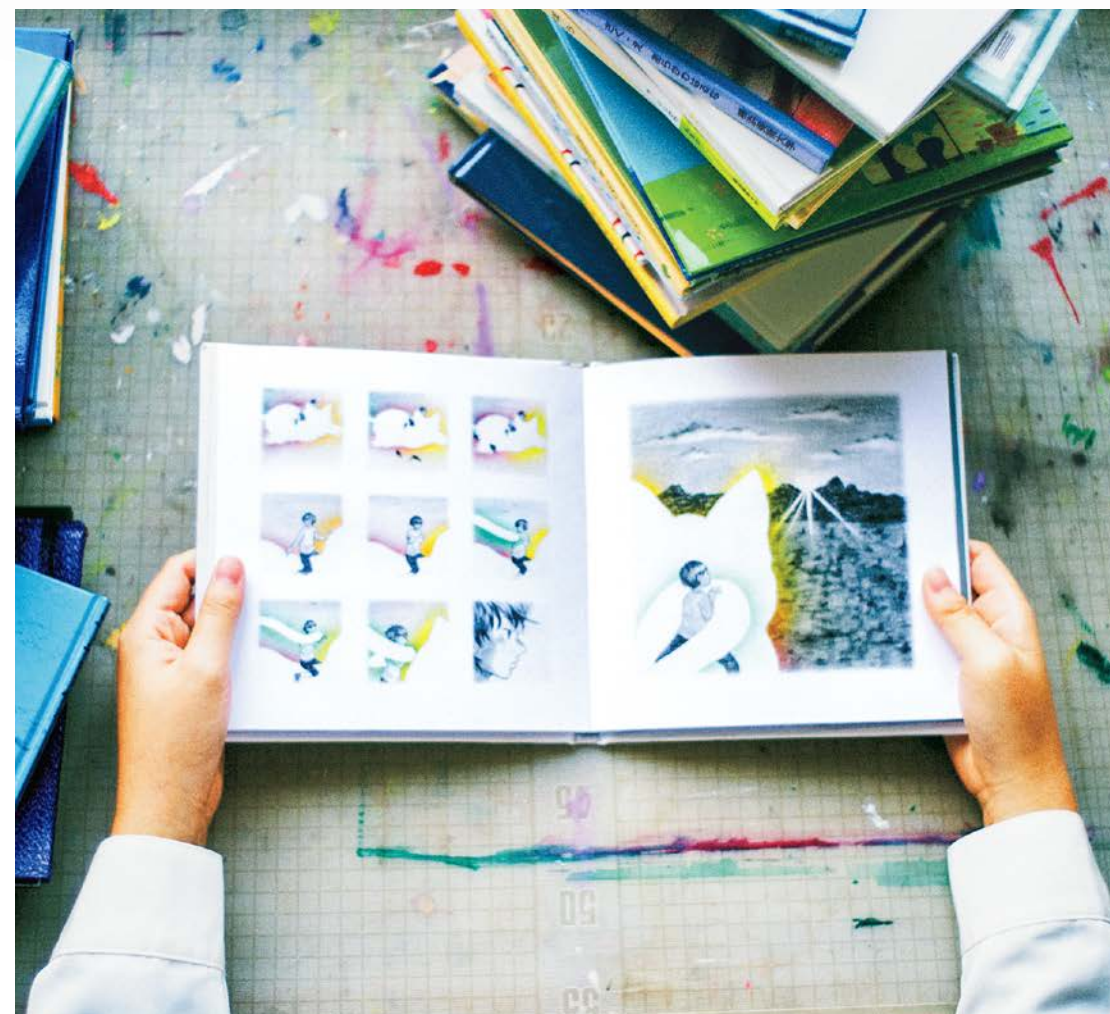
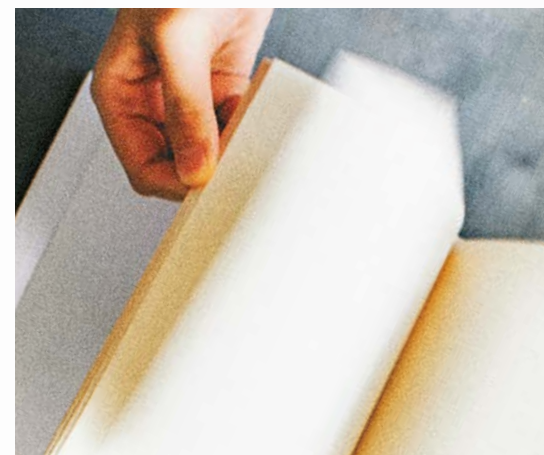
イラストレーションコースの
詳細はこちら



4 年次 から

絵本専攻

PICTURE BOOK



絵本
グラフィックノベル
イラストレーション
エディトリアルデザイン
ナラティブアート

4 年次の教育を絵本と近接分野の表現に特化した専攻が絵本専攻です。さまざまな分野のクリエイターや研究者が指導に加わり、多様な視点からオリジナリティあふれる新しい表現を探究します。

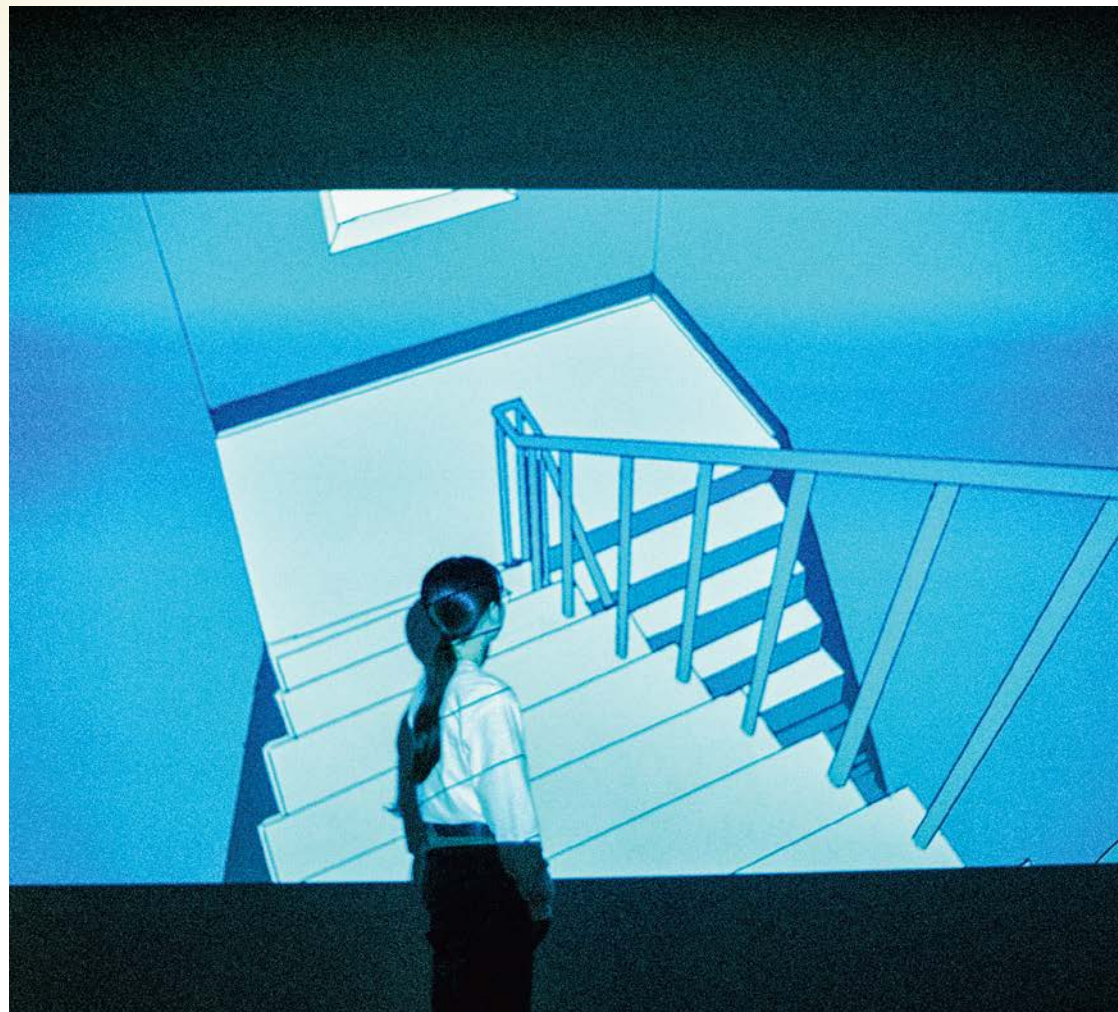
絵本専攻の
詳細はこちら



アニメーションコース | 専攻

ANIMATION

シオラマコエ撮り
アートアニメーション
ロトスコープ
VR・AR
モーショングラフィックス
デザイン
3DCG



アニメーションをつくるには多くの映像知識・デジタルスキル、そして基礎造形力が必要です。さまざまな課題を通しそれらをバランスよく学び、自己表現を確立させたクリエイターを目指します。

アニメーションコースの
詳細はこちら



修復保存コース | 専攻

ART RESTORATION AND CONSERVATION



修復保存技術
修復保存理論
作品調査
伝統技術・文化
技法材料
現代アート

経年による劣化、破損した美術品や文化財の修復保存に関わる技術と理論について学びます。絵画作品、紙作品、立体作品の修復保存技法について総合的、実践的に修得していきます。

修復保存コースの
詳細はこちら



教養科目

幅広い知識や豊かな人間性を育むために、さまざまな教養科目を用意

教養（一般）	初年次教育	□アカデミックリテラシー □総合美術論
	人文・社会	□哲学概論 □文学 □心理学 □教育学概論 □教育心理学 □教育哲学 □法学 □日本国憲法 □知的財産法 □現代社会論 □経済学
	自然科学	□環境科学 □生命の科学
	体育	□体育
	外国語	□コミュニケーション英語 □総合英語 □実用英語 □実践グローバル・コミュニケーション演習 □フランス語Ⅰ □フランス語Ⅱ
	IT・Web デザイン	□情報処理概論 □コンピュータリテラシー □コンピュータ編集 □コンピュータハードウェア □コンピュータネットワーク □ウェブデザインⅠ □ウェブデザインⅡ □ウェブデザイン演習 □ウェブプログラミング演習 □データサイエンス・AI概論
	キャリア教育	□キャリアデザインⅠ □キャリアデザインⅡ □キャリアデザインⅢ □キャリアデザインⅢ（インターンシップA） □キャリアデザインⅢ（インターンシップB） □キャリアデザインⅣ □クリエイターサバイバル論
教養（美術）	総合	□原典購読 □教養演習 □ボランティア講座 □古美術研修 □修復保存研修A □修復保存研修B
	美術理論	□美学概論 □色彩論 □造形図法 □絵画論 □美術解剖学 □現代美術論 □デザインマネジメント論 □デザイン論 □デザイン特論 □映像論 □写真論 □絵本論 □アニメーション論 □身体表象論 □工芸論 □ファッション文化論 □メディア広告論 □環境デザイン論 □プロダクトデザイン論 □パフォーミング・アーツ論 □美術教育論 □アートマネジメント論 □博物館概論 □美術保存 □現代アート経済論
	美術史	□西洋美術史Ⅰ □西洋美術史Ⅱ □西洋美術史特論 □西洋工芸史 □日本美術史Ⅰ □日本美術史Ⅱ □東洋美術史 □近代デザイン史

教職課程・資格取得

中学校教諭・高等学校教諭、学芸員、ウェブデザイン実務士を目指す

中学校教諭・高等学校教諭（美術） 免許 各コースの科目に加え、教職に関する科目を4年間にわたり学ぶことで、卒業時には中学校教諭・高等学校教諭一種免許状（美術）が取得できます。	ウェブデザイン実務士 資格 インターネットに関する知識・技術とウェブページのデザインや管理運営について全国大学実務教育協会が認定する就職に有利な資格です。
高橋 憂 さん 2021年度 絵画専攻卒業 公立中学校教諭 2020年度 ビジュアルコミュニケーション デザイン専攻卒業 株式会社クリエイティブヨーコ	鈴木 理南 さん 株式会社クリエイティブヨーコで、ペット用商品を中心にパッケージや店頭POPなど幅広く企画・デザインを担当しています。ウェブデザイン実務士の資格取得を通して、ウェブ上の効果的な魅せ方や情報を分かりやすく扱うための考え方を身につけることができました。
学芸員 資格	美術館、動物園、水族館などを含む博物館において、資料の収集・保管などの業務を行う専門職員である学芸員の資格について、「博物館法」に定める所定科目の単位修得（他大学での履修を含む）により取得できます。

社会貢献・産官学連携

企業・団体と連携し、地域や社会のための活動を推進

客員教授紹介

多様な客員教授による「創造性を磨く授業」

本学では、さまざまな分野で活躍している方々を客員教授として招聘し、授業や講演を行っています。多彩な経歴を持つ客員教授からの刺激が、学生たちの夢や目標に向かうためのきっかけになることを期待しています。

美術・デザインを志す皆さんへ

「アート」は人から教わるものではありません。本質的にアートは自分の内面に答えがあります。独学でも面白い作品は生まれます。しかし、アートの世界で生きていくことはそんなに甘くはありません。だから大学でその力を養うのです。大学には、現役でアートの世界で活躍されている先生たちがたくさんいます。その先生たちから多くを学んでください。大学生活の中には、あなたの将来を決定づけるヒントがたくさん転がっているはずです。

美術作家 深堀 隆介



Photo by Masaru YAGI

客員教授一覧

南條 史生（美術評論家、キュレーター） / 隈 研吾（建築家） / しりあがり寿（漫画家） / 石坂 浩二（俳優、作家） / IKKO（美容家） / 松本 猛（美術・絵本評論家、作家） / 中谷 日出（映像アートディレクター） / 佐野 みどり（国華主幹） / 福田 淳（ブランド・コンサルタント） / 利根川 裕太（社会起業家） / 水沢 勉（美術評論家、キュレーター） / 島尾 新（国華編集委員） / Matthew Philip McKelway（日本美術史研究者） / Suzy Lee（絵本画家）



青葉区制 30周年 記念ロゴマーク制作

本学と連携協定を締結している青葉区の区制30周年記念ロゴマークにビジュアルコミュニケーションデザインコース3年生（当時）の山口凛々花さんのデザインが採用されました。「未来へつなごう 青葉の魅力」をキャッチフレーズに、青葉に吹く「新しい風」をテーマとして爽やかな青葉と賑やかなお祝いの雰囲気カラフルに表現しています。



パシフィコ横浜で開催された「木と暮らしの博覧会」に作品展示

本学は2024年6月よりナイス株式会社（本社 横浜市鶴見区、社長 津戸 裕徳）と連携し、教員と有志学生が丹沢の森林の間伐材を利用した木糸を使用したテキスタイル作品制作に取り組みました。同年11月にパシフィコ横浜で開催された大規模展示会「木と暮らしの博覧会」では、木からつくられた糸というサステナブルな新たな素材に感性を刺激された、個性あふれるテキスタイルの作品約30点が展示され注目を浴びました。



「たまプラーザ テラス」にアートスペース「ハコビ」を設置

2024年春より東急田園都市線たまプラーザ駅直結の「たまプラーザ テラス」に本学が運営するアートスペース「ハコビ」を設置しています。ガラスのボックス内で作品を展示することから、本学の名称と箱を合わせて「ハコビ」と命名し、箱から飛び出す美大の創造性や個性、次世代のクリエイティブを発見できる表現の場として学生作品の展示を随時行っています。

就職・キャリア支援

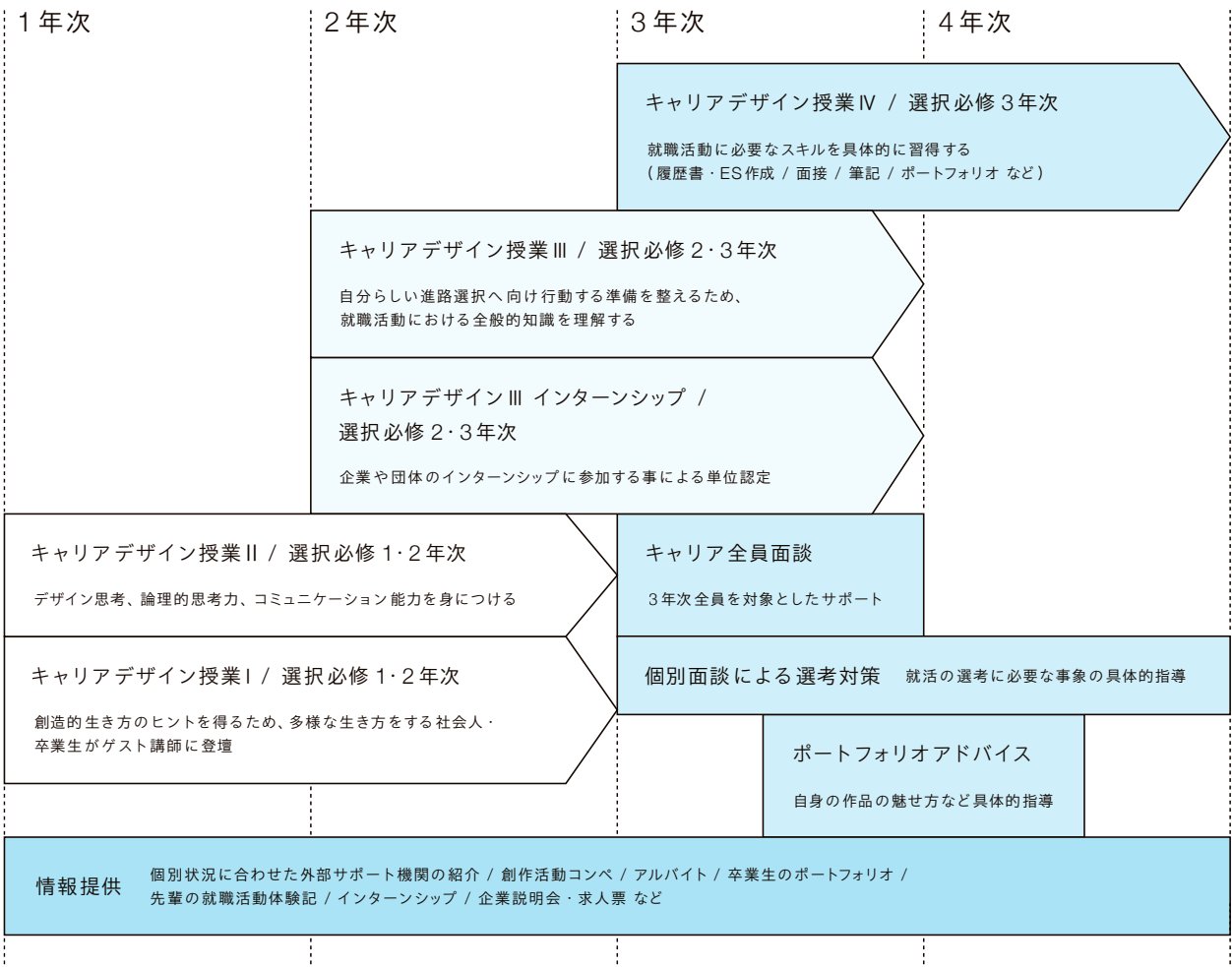
学生一人ひとりと向き合い、きめ細かくサポート

本学では、在学中から個性と希望に合った進路選択ができるよう体制を整えています。キャリアデザイン科目をはじめ、多様なプログラムや情報提供を実施。個別向けには、専門性をもった職員が教員と連携し、きめ細かな支援を行っています。

キャリアデザイン科目

1年次から3年次にかけて順にすべて履修することで、美術・デザイン制作で培った素養をもとに自分らしく社会で活躍する準備が整います。

キャリアデザイン科目やキャリアサポート 4年間の流れ



就職実績（一部抜粋 / 敬称略 / 順不同）

[広告・WEB・IT] LINEヤフー(株) / (株)博報堂プロダクツ / (株)カヤック / (株)キュー / (株)ゲイン / (株)アナザーウェア / (株)ジェイテック ほか
[出版・印刷] (株)朝日新聞社 / (株)アクセア / (株)大川印刷 / (株)大空出版 / (株)加藤文明社 / キンコース・ジャパン(株) / 三晃印刷(株) / 山陽印刷(株) / (株)野毛印刷社 ほか
[映像・アニメーション] (株)NHKエンタープライズ / (株)TYO / (株)MAPPA / (株)STUDIO4℃ / (株)シネボーイ / (株)ダダビ / 麻布プラザ(株) ほか
[メーカー] マツダ(株) / (株)スノーピーク / (株)タカラトミー / TBカワシマ(株) ほか
[アパレル・化粧品] (株)アルピオン / アッシュ・ペー・フランス(株) / ELGC ジャパン(株) / (株)INGNI / (株)ヴァンドームヤマダ / (株)オリンピック / (株)キャン / (株)国井産業 ほか
[インテリア・ホームセンター・造形製作・ディスプレイ・生活雑貨] (株)ロフト / ARIGATO COMPANY(株) / (株)アレックス / (株)エス・イー・ワークス / (株)Mテック / (株)風工房 / サニーライブホールディングス(株) ほか

インターンシップ実績

(株)Cygames / (株)本田技術研究所 / ヤマハデザイン研究所 / ヤマハ発動機(株) / マツダ(株) / カワサキモータース(株) / 寺田倉庫 / (株)竹尾 / TYOグループ(株) / (株)AOI Pro. / (株)フジテレビジョン / 東京グラフィティ

進学実績

東京藝術大学大学院 / 筑波大学大学院 / 東京学芸大学大学院 / 上越教育大学大学院 / 山梨大学特別支援教育特別専攻科 / 広島市立大学大学院 / 多摩美術大学大学院 / 武蔵野美術大学大学院 / 日本大学芸術学部大学院 / 京都芸術大学大学院

研究生制度

卒業後、特定の研究課題について教員から指導を受けることができる制度です。研究期間は原則1年間で、この期間もキャリア支援を行っています。

学費・納入金

	入学時納入金 (入学手続き締切日までに納入)	第2期納入金 (入学後10月20日までに納入)
入学金	260,000円	-
授業料	580,000円	580,000円
施設設備費	310,000円	-
実習費	34,000円	34,000円
合計	1,184,000円	614,000円
初年度納入金	1,798,000円	

※このほか、横浜美術大学同窓会(クローバー・ベル会)からの委託により、同窓会費10,000円の納入をお願いしています。
※2年目以降は入学金を除く学納金の納入が必要です。

特待生・奨学金などの各種制度

独自の特待生制度、奨学金制度を設置

□ 横浜美術大学 特待生制度

入学年次選考

- 一般選抜試験A日程・B日程の合格者のうち、成績優秀者6名を上限として特待生を選抜します。
1年次授業料の全額減免または2分の1減免
- 学校推薦型選抜試験において、希望者に対し、特待生選抜を実施し、成績優秀者10名を上限として特待生を選抜します。
1年次授業料の2分の1減免または4分の1減免
- 特待生チャレンジ
全入試区分の入学者(編入学を除く)を対象に、1年次前期必修科目の学修成績上位12名を上限として選抜します。
一律10万円を給付

在学生選考（入学年次を除く）

GPA制度による前年度の学業成績が3.3以上で、かつ1、2年次は30単位以上、3年次は20単位以上取得した学生のうち、各学年から上位5名を上限に、特待生として次のとおり授業料が減免されます。

各学年上位1名	在学年次授業料を全額減免
次の2名	在学年次授業料を2分の1減免
次の2名	在学年次授業料を4分の1減免

□ 横浜美術大学 奨学生制度

学修意欲が高く、経済的理由により修学が困難であると認められる学生、家計が急変し修学が困難な学生、または災害等により学費の支弁が著しく困難となる特別な事由が生じた学生から選考のうえ、奨学生として次のとおり授業料が減免されます。

第1種奨学生	当該年度の授業料を全額減免
第2種奨学生	当該年度の授業料を2分の1減免
第3種奨学生	当該年度の授業料を4分の1減免

□ 学費サポート制度

学修意欲のある学生が経済的な理由で就学を断念することがないよう、学費サポート制度を設けています。

- 日本学生支援機構奨学金制度
- 本学提携教育ローン- (株)オリエントコーポレーション、セディナ学費ローン
- 国の教育ローン- 日本政策金融公庫
- 銀行教育ローン- 都市銀行、地方銀行、信用金庫、労働金庫

□ 横浜美術大学 出品・発表支援制度

在学生および卒業生(卒業後3年以内)が個展・グループ展・公募展等において出品や研究成果・論文等の発表を行う際に、1人あたり年間50,000円を上限として支援する制度です。

□ 長期履修学生制度

さまざまな理由により規定時間での履修が困難で、かつ長期履修計画が認められた学生は、4年を超えて(最長8年間)学ぶことができる制度です。

沿革

1916 年	大 正 5 年	トキワ松学園 創設 創立者 三角錫子	2001 年	平成 13 年	「横浜美術短期大学」に校名を変更 男女共学
1966 年	昭和 41 年	トキワ松学園 創立 50 周年 「トキワ松学園 女子短期大学」造形美術科、 横浜市港北区（現青葉区）に開学 初代学長 佐藤 兎	2010 年	平成 22 年	「横浜美術大学」開学 学長 春山文典
1992 年	平成 4 年	トキワ松学園 75 周年	2016 年	平成 28 年	トキワ松学園 100 周年 学科名称を美術・デザイン学科に変更 学長 岡本信明
1995 年	平成 7 年	「トキワ松学園 横浜美術短期大学」に 校名を変更	2020 年	令和 2 年	横浜美術大学 10 周年 学長 宮津大輔
1996 年	平成 8 年	トキワ松学園 80 周年 「トキワ松学園 横浜美術短期大学」専攻科 造形美術専攻（大学評価・学位授与機構 認定）開設	2022 年	令和 4 年	学長 岡本信明
			2024 年	令和 6 年	学長 加藤良次



大学設置の歩み

横浜美術大学は、学校法人トキワ松学園が設置しております。本学園の歴史は、1916年に東京府豊多摩郡渋谷町（現渋谷区）に設置された、私立常盤松女学校から始まります。初代校長の三角錫子先生は「鋼鉄に一輪のすみれの花を添えて」という言葉に託し、自立できる女性を輩出することを目的として、常盤松女学校を設立しました。

1947年には目黒区碑文谷に新校舎を建設、移転しました。その後1961年に本学園の理事長に就任した室谷 早先生は、横浜市港北区（現青葉区）に校舎を建設、1966年にトキワ松学園女子短期大学を開学しました。

それ以降、社会のニーズと共に改革と進歩を遂げ、2001年には校名を横浜美術短期大学に変更し、男女共学となりました。本学は、このような実績を踏まえ、「美術による創造性豊かな人間形成」を建学の精神とし、2010年に4年制大学として開学、現在に至ります。

学長メッセージ

横浜美術大学は小規模であるメリットを最大限活かして皆さんの豊かな発想力や想像力を伸ばし、広く、深く、確実なものにするために、創造性のあるカリキュラムを準備しています。多くの美術系大学では入学時に専門の学科や専攻が決まっていますが、横浜美術大学では1年次でさまざまな専門分野を体験することにより、将来の夢に向かって進む道を探っていきます。すでに進む道を決めている場合は、さらに確実なものにします。

1年次前期では全員共通の基礎実技科目として「絵画」「彫刻」「デザイン」「造形」を学び、「みる力」「つくる力」「考える力」を養います。後期には「デジタル表現」のほかに、自分の興味ある専門分野を横断の実技科目として「平面」「立体」「視覚デザイン」「映像」から主領域と副領域を選択し、基礎プログラムをしっかりと学びます。

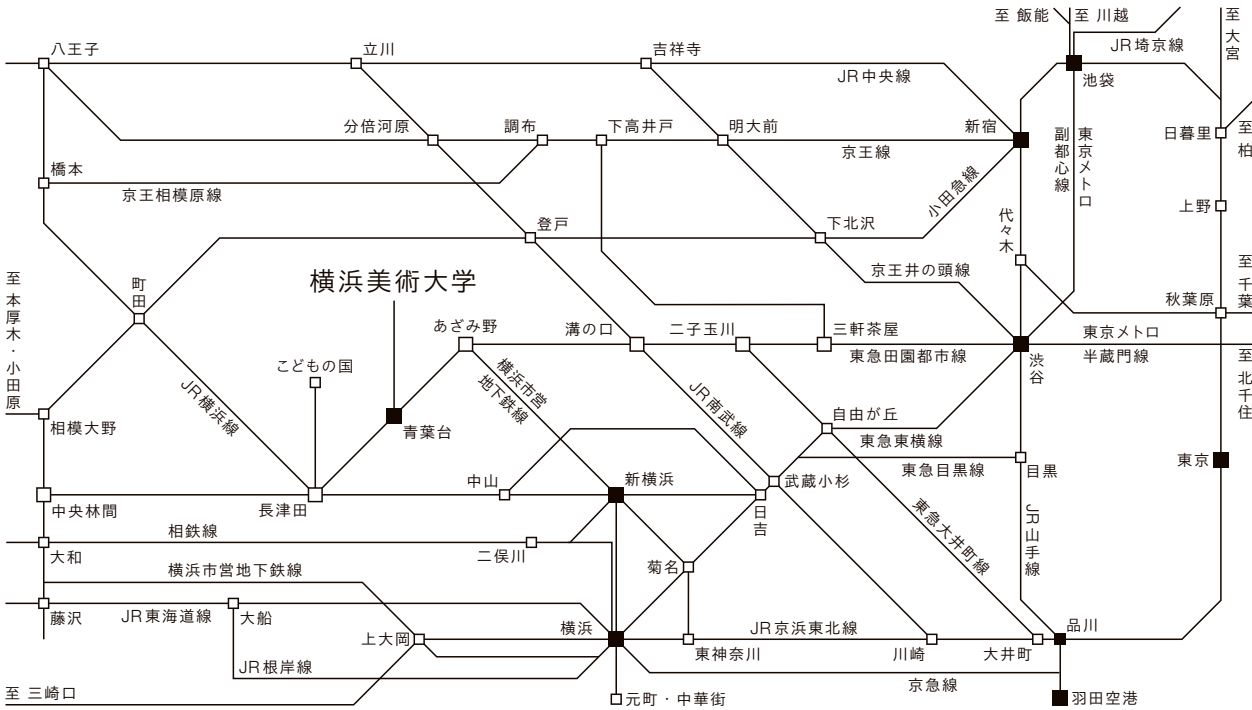
基礎技術や知識の有無に関わらず、他分野での体験や学びは2年次のコース選択だけに留まらず、今後の制作活動や将来での仕事でも必ず役立ちます。横断的に知識や技術を習得することによって幅広い視野と多角的な視点を持つことができ、皆さんがこれから創造する作品の密度を上げ、より確かなものにします。

横浜美術大学の特色あるカリキュラムは高い芸術性と就職率を押し上げ、常に進化し続けています。横浜美術大学は学生、教職員がともに成長していく楽しい美術大学です。これからのクリエイター、アーティストを歓迎します。



横浜美術大学 学長
加藤 良次

1957年生まれ。JTC ジャパン テキスタイル カウンシル代表理事。1985年より渋谷、池袋西武、大丸東京などで個展。1988年、97年ミラノ、2002年ソウルで個展。その他、国内外の個展、団体展にて多数発表。スクリーンプリント技法を主にインスタレーション作品を発表。五條赤根研究に参画。



渋谷駅 から 約27分

渋谷駅 → 青葉台駅

横浜駅 から 約30分

横浜駅 → 長津田駅 → 青葉台駅

新横浜駅 から 約20分

新横浜駅 → 長津田駅 → 青葉台駅

東京駅 から 約50分

東京駅 → 大手町駅 → 青葉台駅

池袋駅 から 約45分

池袋駅 → 渋谷駅 → 青葉台駅

羽田空港 から 約65分

羽田空港国際線ターミナル駅 → 横浜駅 → 長津田駅 → 青葉台駅

「青葉台」駅 から 本学まで 約10分

東急田園都市線「青葉台」駅バスターミナル3番のりば 東急バス「日体大」行 → 「横浜美術大学（すみよし台）」下車



学校法人トキワ松学園

横浜美術大学

YOKOHAMA UNIVERSITY OF ART & DESIGN

〒227-0033
神奈川県横浜市青葉区鴨志田町1204
TEL：045-962-2221(代)
MAIL：hamabi@yokohama-art.ac.jp
WEB：www.yokohama-art.ac.jp





