

YOKOHAMA
UNIVERSITY
OF
ART & DESIGN

YOKOHAMA
UNIVERSITY
OF
ART & DESIGN

横浜美術大学

UNIVERSITY
GUIDE BOOK 2027



まだ知らない「好き」を、探そう。

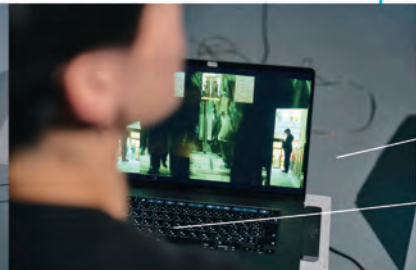


縦にも、横にも、斜めにも。

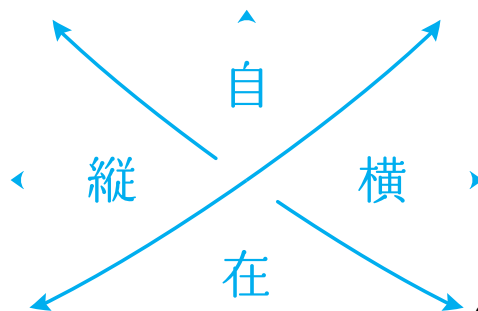




あらゆる可能性と、
自由に交差するたびに、



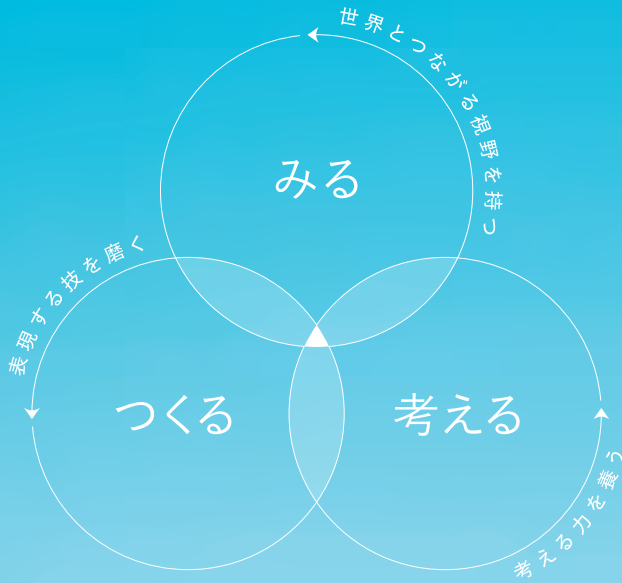
新しい「好き」と、出会い、
ありのままに、ハマっていく。
その重なりが、
あなただけの色になる。



Art Crossing

横浜美術大学のめざす学び

美術を学ぶことは、ただ描いたり、つくったりするだけではありません。
考える力を養い、表現する技を磨き、世界とつながる広い視野を身につけること。
横浜美術大学は、そのすべてを大切にしながら、
未来を自分らしく切りひらく力を育てていきます。





ART CROSSING > YOKOBI

「好き」が「自分らしさ」に変わる4年間

入学時には、専攻を決めず、全員が同じスタートライン。

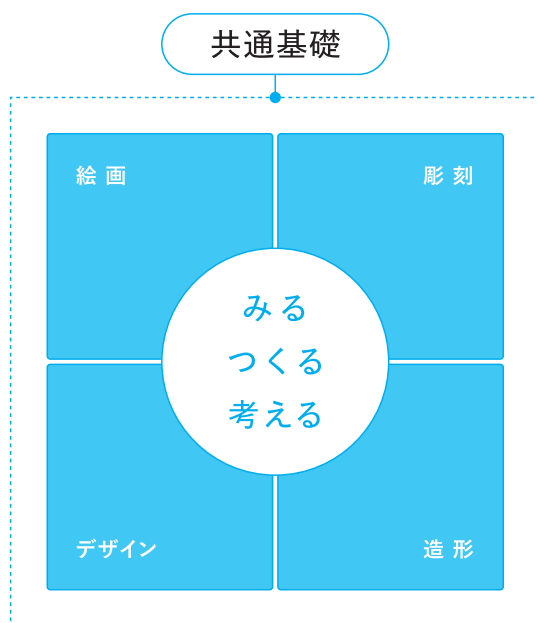
コースや専攻を越えた横断的な授業で 自分のほんとうの“好き”を見つけ、自分らしさのカタチをつくる。

触れる

1年次前期：基礎実技（共通基礎）

共通基礎を学ぶ

美術、デザイン分野で創造性を養うために必要な共通基礎として基礎実技を学び、みる力、つくる力、考える力を身につけます。

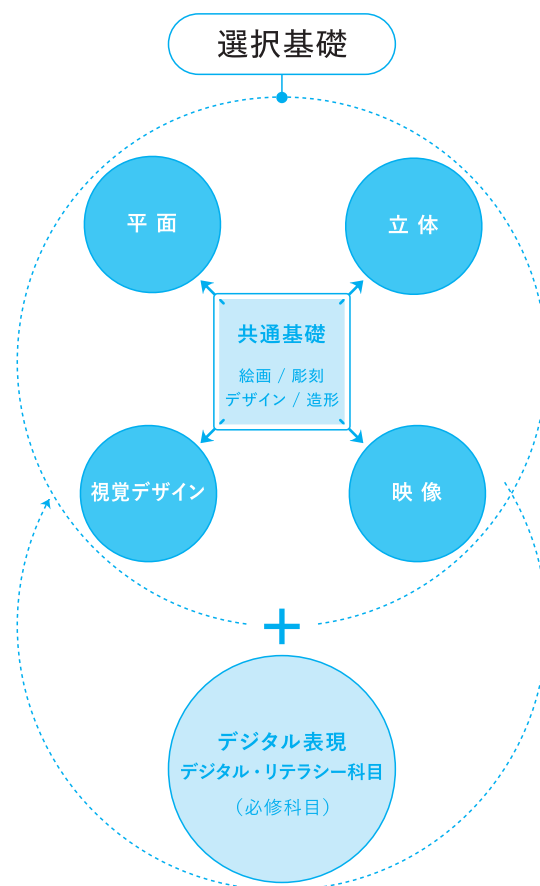


見つける

1年次後期：基礎実技（選択基礎）

主領域と副領域を選ぶ

「平面」「立体」「映像」「視覚デザイン」というそれぞれの科目から主領域と副領域として1つずつ選び、学ぶことで、焦らずに自分の「好き」や「得意」を見つけます。



デジタル・リテラシー科目とは

本学では、1年次に[デジタル・リテラシー科目]を必修科目として設け、すべての学生が確実にデジタル表現の基礎を身につけられるようにしています。これにより、在学中の制作活動だけでなく、卒業後のキャリアにおいても自信を持って挑戦できる土台を築くことができます。

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Adobe After Effects



必修科目

育てる

2～3年次

好きを定め、自分らしさを育てる

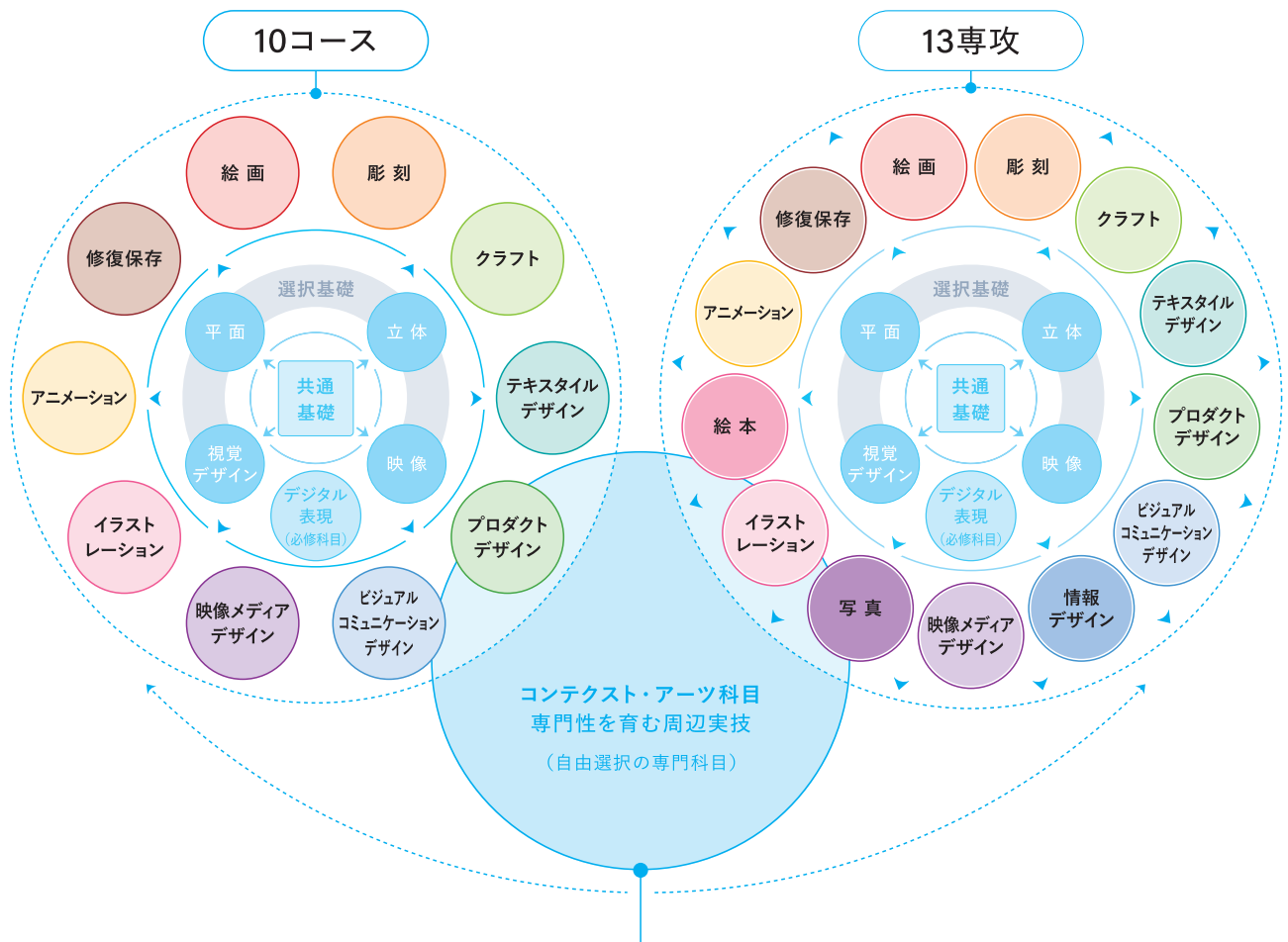
2年次では、10コースの中から所属するコースを選択し、表現の基盤づくりに取り組みます。3年次では、高度な表現技術の修得を目指し、知識、技能のほか、思考力、企画力を養います。

極める

4年次

好きを突き詰め、自分らしい表現を極める

4年次では、少人数教育の中で学生ひとりひとりが「社会が必要とする表現とは何か」を追求し、実践していきます。



自由選択の専門科目

■ コンテキスト・アーツ科目 (専門性を育む周辺実技) とは

2年次に専門コースに分かれたあとも、2～4年次まで自由に選択できる専門科目です。所属領域だけでなく、周辺分野や異なる領域を横断的に学ぶことで、表現の幅を広げ、より豊かな専門性を育むことができます。

日本画	アートキュレーティング	デジタルミュージック	陶芸	UI/UXデザイン
3DCG	版画	ゲーム・クリエーション	ファッションデザイン	マンガ表現

10コース → 13専攻

横浜美術大学は、自分の興味、関心に合わせて、専門を学ぶことができます。2年次に10コースの中から所属するコースを選択して、表現の基礎づくりに取り組みます。また、4年次は、コースが専攻に移行し、絵本、写真、情報デザイン(2026年4月開設)を加えた全13専攻において、社会で活躍する表現を追求して、実践していきます。

絵画コース

● 絵画専攻

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

将来の活躍フィールド

- アーティスト
- 画家
- ペイントデザイナー
- ウェブデザイナー
- 造形家
- 修復保存士
- ギャラリーディレクター
- キュレーター
- 美術指導者
- 美術教員 他

彫刻コース

● 彫刻専攻

対象分野：塑造 | 石彫 | 木彫 | 金属彫刻 | ブロンズ彫刻 | 陶彫刻 | ガラス | 現代美術 | 3Dモデリング

将来の活躍フィールド

- 彫刻家
- 現代美術作家
- クレイモデラー
- テーマパークの造形家
- 空間デザイナー
- 舞台美術制作
- フィギュア原型師
- 3Dモデラー
- インストラー
- 美術教員 他

クラフトコース

● クラフト専攻

対象分野：金工 | ジュエリー | 七宝 | 木工 | 器 | オブジェ | 伝統技法

将来の活躍フィールド

- 金工作家
- ジュエリーデザイナー
- 七宝作家
- 木工作家
- 家具作家
- インテリアデザイナー
- ディスプレイデザイナー
- 美術制作スタッフ
- 技術職人
- 伝統工芸家
- 美術教員 他

テキスタイルデザインコース

● テキスタイルデザイン専攻

対象分野：織り | 染め | 編み | ファッション | インテリア | ファブリックアート

将来の活躍フィールド

- テキスタイルデザイナー
- ラグデザイナー
- 染織家
- 染色家
- ファッションデザイナー
- コスチュームデザイナー
- ファイバークリエイター
- 伝統工芸家
- インテリアデザイナー
- 舞台芸術デザイナー
- 美術教員 他

プロダクトデザインコース

● プロダクトデザイン専攻

対象分野：雑貨 | ステーションナリー | UX/UI | カーデザイン | 家電 | 3Dモデリング | ファニチャー

将来の活躍フィールド

- 雑貨デザイナー
- アクセサリデザイナー
- ステーションナリーデザイナー
- UX/UIデザイナー
- カーデザイナー
- CMFデザイナー
- プロダクトデザイナー
- 製品プランナー
- モデラー
- 家具デザイナー
- インテリアデザイナー
- ディスプレイデザイナー
- 美術教員 他

ビジュアルコミュニケーションデザインコース

- ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻
- 情報デザイン専攻

2026年4月開設

対象分野：グラフィックデザイン(ブランディング/広告/Web/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) | グラフィックアート | UI/UXデザイン

将来の活躍フィールド

- グラフィックデザイナー
- ブランディングデザイナー
- ウェブデザイナー
- UI/UXデザイナー
- アプリケーションデザイナー
- 広告デザイナー
- キャラクターデザイナー
- パッケージデザイナー
- DTPデザイナー
- アートディレクター
- グラフィックアーティスト
- 美術教員 他

映像メディアデザインコース

- 映像メディアデザイン専攻
- 写真専攻

対象分野：映画 | CM | ミュージックビデオ | 3DCG | メディアアート | インスタレーション | 写真史 | 写真表現

将来の活躍フィールド

- ムービーカメラマン
- 番組ディレクター
- CMプランナー
- 映像プランナー
- 映像作家
- アニメーター
- フォトグラファー
- メディアクリエイター
- エンジニア
- 美術教員 他

イラストレーションコース

- イラストレーション専攻
- 絵本専攻

対象分野：アナログイラストレーション | デジタルイラストレーション | 挿絵 | 絵本 | ナラティブアート | グラフィックノベル | エディトリアルデザイン | 広告

将来の活躍フィールド

- イラストレーター
- グラフィックアーティスト
- コンセプトアーティスト
- 背景美術作家
- テクニカルイラストレーター
- 絵本作家
- 絵本編集者
- ブックデザイナー
- コミックアーティスト
- グラフィックノベルアーティスト
- エディトリアルデザイナー
- 美術教員 他

アニメーションコース

- アニメーション専攻

対象分野：ジオラマコマ撮り | アートアニメーション | ロトスコープ | モーショングラフィックス | VR・AR | 3DCG | デッサン

将来の活躍フィールド

- アニメーション作家
- アニメーター
- 映像ディレクター
- 映像デザイナー
- グラフィックデザイナー
- ゲームグラフィッカー
- キャラクターデザイナー
- 造形師
- 美術教員 他

修復保存コース

- 修復保存専攻

対象分野：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

将来の活躍フィールド

- 修復士
- 修復保存家
- コンサバター
- 学芸員
- 図書館司書
- ギャラリスト
- レジストラー
- 美術教員 他

絵画コース | PAINTING

絵画専攻

油彩 | テンペラ | アクリル | 水彩 | 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」の本質を捉える

「描くこと」「表現すること」の本質を捉え、発想力と造形力を磨きながら新たな表現の獲得を目指します。2年次は、基礎学修を中心に、古典技法から多様な素材を扱う現代的手法まで幅広く体験し、基礎技術を修得します。3・4年次では、より専門知識を身につけながら、作品発表を行う中で、社会との関わり方を探り、表現力と思考力を深めます。アーティストや美術指導者など、創造的な視点で社会に貢献できる人材を育成することを目指します。

絵画コースの学び

2年次

古典から現代までの基礎を培い、多くを試す

油彩を中心に絵画制作の基礎を学び、古典技法から多様な素材を扱う現代の表現手法を幅広く体験します。特別講義やフィールドワークなどを通して、絵画表現に必要な技術と知識を多角的な視点から修得します。

3年次

技法研究を通して独自の表現の腕を磨く

テーマ・コンセプトの追究や技法研究を通して、独自表現の確立を目指します。さまざまな専門分野に触れることで絵画表現の知見を深めるとともに、展覧会の企画運営を通じ、作品を社会に展開する力を養います。

4年次

作品の制作・発表を通じて専門性を確立

ゼミ形式の授業を通して、テーマ・コンセプトの考察を重ね、自身の表現方法を深めていきます。卒業制作ではこれまでの学びを統合し、大型作品を含む完成度の高い作品を制作、発表することで、専門性を確立します。

PICK UP 授業



絵画基礎 III

2年次 担当教員：立原 真理子 他

油彩・アクリル画の制作を通して、絵画における空間表現について学びます。静物や身の周りの風景を主題に、さまざまな空間のスケールを体感し、視点や構成の工夫を重ねながら、画面構成力の基礎を培います。

Interview

平面だけでなく立体やインスタレーションにも取り組めることに加え、さまざまな素材や画材を用いて表現できる「自由さ」に魅力を感じました。絵画コースは各自のアトリエがある環境も心強く、自宅では制作することが難しい大きな作品にも、集中してのびのび制作することができます。また、教授や教員の方々が親身に相談に乗ってくださるので、話しながら自分の考えや作品の方向性を整理することができます。

中村 結夏さん | 3年 絵画コース



彫刻コース | SCULPTURE

彫刻専攻

塑造 | 石彫 | 木彫 | 金属彫刻 | ブロンズ彫刻 | 陶彫刻 | ガラス | 現代美術 | 3Dモデリング



自分にしか生み出せないものを 「かたち」にするために

人間は有史以前から土をこね、木や石を刻みながら、人々の理想や自分の生きる証を「かたち」にしてきました。今日では仮想現実において新たな彫刻表現が生まれるなど、彫刻はさらなる拡張を続けています。本コースでは、塑造、石彫、木彫、金属彫刻、鑄造など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。

彫刻コースの学び

2年次

基礎的な造形力と 表現技術を身につける

複数の素材に触れながらそれぞれの特性や道具の扱い方を学び、彫刻制作に必要な基礎的な造形力と技術を養います。モデル塑像、木彫、ブロンズ彫刻、3Dモデリング、石彫、陶彫刻、金属彫刻まで幅広く学びます。

3年次

発想力と表現力を さらに発展させる

より実践的な制作や思考方法を身につけるとともに、新たな素材に触れる実習を通して、各自のテーマを掘り下げ作品表現をさらに深化。ガラス、大理石、着衣人体塑造などを通じて発想力と表現力を発展させます。

4年次

培った技術で 自分だけの表現を目指す

これまでの実習で培った彫刻制作の技術や表現に関する思考を踏まえ、各自のテーマに基づいた集大成としての作品を制作します。ゼミによる研究制作を経て、豊かな感性で4年間の集大成作品を制作し発表します。

PICK UP 授業



彫刻表現 I・II

3年次 担当教員：高橋 直宏、田中 俊之、宮永 愛子、柵瀬 茉莉子、石川 慎平 他

現代美術の視座に基づいたワークショップやグループワーク形式の演習を通して、柔軟で広い視野と独創的な思考力の獲得を目指します。また、水性樹脂ジェスモナイトを用いたFRP（繊維強化樹脂）や、ガラス鑄造（パート・ド・ヴェール）による新たな素材や技法に触れる実習で、卒業制作に向けた作品制作の可能性を拡張します。

Interview

初めは別のコースを検討していたのですが、1年次の頃最も楽しかった授業が彫刻であることを思い出し、未経験ながら選択しました。彫刻コースの一番の魅力は、ほかのコースに比べても数多くの素材・道具を扱えることです。木材・石・塑像・ブロンズ・3DCG・鉄・陶・現代美術・ジェスモナイト・ガラスなど立体に関して、多くのことを学ぶことができます。また、素材によって専門の教授や教員の方々が教えてくれるので、密度の高い知識を得ることができます。

大野 心愛さん | 3年 彫刻コース



クラフトコース | CRAFT

クラフト専攻

金工 | ジュエリー | 七宝 | 木工 | 器 | オブジェ | 伝統技法



素材に触れる喜びを、 豊かな暮らしへとつなげる創造力と実践力

金属や木といった素材に自らの手で触れ、そこに眠る「かたち」や「美」を掘り起こし、まだ見ぬ新しい世界を生み出す、これが本学の考える「クラフト」であり、ものづくりの基本です。本コースでは素材との深い対話を通してものづくりの醍醐味を徹底的に追求します。伝統的な技法を基盤としつつ、素材選びから加工、仕上げまでの全工程を経験し、一点ものを生み出す喜びと達成感を味わえます。独創的な創造力と確かな技術力を備えた人材を育成します。

クラフトコースの学び

2年次

素材と対話し、 ものづくりの醍醐味を実感

素材に触れ、ものづくりの醍醐味を実感。金属や木材の加工技術を基礎から学び、2年次からはカトラリーやジュエリーなど、生活で使うものを制作します。あなたの創造性を、実践的な技術と確かな手応えでかたちにします。

3年次

自己表現の本格探求と、 実践力養成

3年次後期より基礎技術を活かし、自分ならではの表現を探求。主題から展示までを自ら企画立案した学外展での作品展示やポートフォリオ作成を経験し、社会で通用する実践力と表現への確かな自信を養います。

4年次

自己表現の確立を目指す 卒業制作

これまでの学びの集大成として卒業制作に取り組みます。培ってきた技術と探求心を活かし、自己表現の確立を目指します。自身のオリジナリティを最大限に発揮し、卒業後の活動へとつながる作品をつくりあげます。

▲ PICK UP 授業 ▼



クラフト表現 IV

3年次 担当教員：丸山 祐介、薦本 大樹 他

作品をつくるだけでなく、誰かに届ける「発表」も大切な表現活動のひとつです。この授業では、仲間と協力して学外での展示会を一から企画・運営します。「つくる」の先にある「見せる」を経験し、観客の反応や言葉に触れることで自分一人では気づかなかった新しい視点が見つかり、ものづくりの世界をさらに深く体感することができます。

Interview

1年次に幅広く美術を学ぶ中で、素材とじっくり向き合い、アイデアから完成まで丁寧に作りあげるクラフトコースが、最も合っていると感じました。最初は、やりたいアイデアが技術的に可能か、どれくらい時間がかかるのか分からず、不安でしたが、教授や教員の方々が難しいアイデアでも実現できるように丁寧に指導してくれるおかげで、安心してやりたいことを提案できるようになりました。その積み重ねが、“自分らしさ”を見出すことにつながったと感じています。

木村 知世さん | 3年 クラフトコース



テキスタイルデザインコース | TEXTILE DESIGN

テキスタイルデザイン専攻

織り | 染め | 編み | ファッション | インテリア | ファブリックアート



毎日触れるモノの魅力と可能性を あなたの個性で豊かに表現

日々何気なく触れる布や繊維は、人の気持ちまで変えてしまう大きな魅力を秘めています。本コースでは、将来、インテリア、ファッション、アートといった、さまざまな領域におけるクリエイターとして、テキスタイルの可能性を発信し、活躍できる人材を育てます。色やかたち、素材、柄などを表現できる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ていきます。

テキスタイルデザインコースの学び

2年次

染め・織り・繊維造形の 表現の幅を広げる

テキスタイル素材を理解し、その表現を知ります。染め、織り、繊維造形の基礎技法を学び応用課題に取り組みます。絞り染め、スクリーンプリント、基礎組織織り、綴れ織り、友禅染め、型染めなど、横断的に学びます。

3年次

知識と技術を修得し 応用力を磨く

テキスタイルの知識を深め、技術を修得しながら、応用力を養います。フックドラッグ技法によるラグ制作、インクジェットプリント、スクリーンプリント、組織織りとジャカード織りといった発展課題に取り組みます。

4年次

専門技術を修得し 研究を作品に仕上げる

テキスタイルの専門的な高い技術を修得し、研究へとつなげます。卒業制作を見越した繊維造形研究制作を段階的に行い、最終的に専門知識と染織技術を集約した繊維造形制作として作品を完成させます。

▲ PICK UP 授業 ▼



テキスタイルデザイン表現 I

3年次 担当教員：村上 健典、徳増 洋乃 他

カーペットやラグは機能的なアイテムであると同時に、空間のイメージを変えるアートの役割も持っています。本学オリジナルの手動式フックガンを用いてハンドタフト技法を学ぶこの授業では、素材・色・かたちによる自由な表現を追求できます。カーペットの歴史、種類、製造方法の基礎知識を身につけ、工場製造ラグのデザインデータ作成方法まで学びます。

Interview

ファッションや古着に興味があり、自分の手でつくってみたいと思い選択しました。実際に授業を受けてみると、ひとつひとつの工程や繊細な作業がとても大変だと感じると同時にやりがいを感じました。テキスタイルデザインコースは少人数のため、教授や教員の方々とコミュニケーションがとりやすく、制作の悩みなどをすぐ相談できるだけでなく、個々に専門分野を持つ方が多いので、さまざまな視点から刺激を受けることができます。

川添 雄人さん | 4年 テキスタイルデザイン専攻



プロダクトデザインコース | PRODUCT DESIGN

プロダクトデザイン専攻

雑貨 | ステーションナリー | UX/UI | カーデザイン | 家電 | 3Dモデリング | ファニチャー



これからの「ヒト・モノ・コト」は どうあるべきかを創造する

さまざまな製品のおかげで生活が豊か、便利になる一方、私たちは環境破壊や社会的格差などの問題に直面しています。未来のより良い「モノ・コトのありかた」に真摯に向き合うデザイナーの役割は、ますます大きなものとなります。本コースでは、さまざまなデザインプロセスについて体系的に学びながら、日用品、食器、家具、家電、情報機器、車両、公共設備などの実践的なプランニングを行い、次の時代の「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学び

2年次

デザイン提案の 表現の幅を広げる

各自が発案したデザインを他者に伝えるための可視化技法を学びます。その技法を応用して作品を制作しながら、プロダクトデザインのプロセスを修得します。造形の基礎、可視化技法から段階的に学びます。

3年次

多様な課題を解決し 応用力を磨く

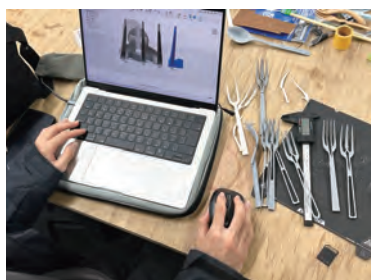
デザインの対象者を個人から数名、数百人から多数へと広げていきます。プロダクトデザインのプロセスを用いて、人と人の関係、公共空間、情報などに起因するさまざまな課題を解決し、応用力を強化します。

4年次

次代のヒト・モノ・場を構想し 作品に仕上げる

卒業制作では、各自の研究テーマをもとに、総合的に各自がデザインを完成させる応用力を学びます。社会や環境のありかたを捉えながら、次代のヒト・モノ・場を構想するクリエイターを目指します。

▲ PICK UP 授業 ▼



プロダクトデザイン基礎 IV

2年次 担当教員：辻 康介、阿萬 芳和 他

3Dプリンターを用いたカトラリーのデザイン演習を行います。身近なプロダクトをテーマに、発案から作品プレゼンテーションまでのプロセスを通して総合的に学修。3D設計ツールとして普及しているCADソフトの基本操作に始まり、検討用モデルの作成実習では3Dプリンターによる出力を行い、デザインをより高める経験を積みみます。

Interview

立体だけでなく、平面など幅広く学べることから志望しました。もともと平面系志望で、立体の勉強をほとんどしてこなかったのが、最初は苦手意識があったのですが、2年次前期の授業で丁寧に造形の基礎を教えてもらったので、安心しました。また、少人数で学ぶことができるので、教授や教員の方々、クラスメイトなど、周りに相談しやすく、意見交換をしながら進められるので、毎日刺激を受けながら制作に取り組むことができます。

石山 百花さん | 3年 プロダクトデザインコース



ビジュアルコミュニケーションデザインコース | VISUAL COMMUNICATION DESIGN

ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻/ 情報デザイン専攻

2026年4月開設

グラフィックデザイン (ブランディング / 広告 / Web / 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) |
グラフィックアート | UI/UXデザイン



コミュニケーションのための 「デザイン」をつくる

視覚で情報や目的を伝えるビジュアルコミュニケーションデザインを軸に、人・社会・地域のより良い関係を生み出す力を養います。本コースでは、さまざまなメディアを通してグラフィックデザインの基礎を学び、伝達設計から企画・制作まで一貫して取り組む力を修得。4年次はゼミによる自己のデザイン表現を探究し、ロゴ、パッケージ、エディトリアル、広告、Web、UI/UXまで、変化する社会や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。

4年次は、「ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻」「情報デザイン専攻」に分かれます。情報デザイン専攻では、情報デザイン (UI/UXデザイン) 分野に特化し、情報社会の基盤を担う幅広い表現を探究します。

ビジュアルコミュニケーションデザインコースの学び

2年次

4つのポイントから 表現の幅を広げる

文字、図版、構成、企画の4つのポイントを中心に、グラフィックデザインのさまざまな表現手法を学びます。レタリング&モーションロゴ、ピクトグラムから、UI/UXアプリケーション企画など、幅広く学びます。

3年次

ビジュアル手法を駆使し 実践の腕を磨く

学んだビジュアル手法を駆使し、多様なグラフィックメディアへの展開を通して、ビジュアル表現の魅力と伝え方を探究します。Web、広告、パッケージ、ブランディングなど、より実践的な力を培っていきます。

4年次

人や社会とつながる ビジュアルデザインへ昇華

人や社会とつながるビジュアルコミュニケーションデザインへの昇華を目指します。デザインの社会的実践、ゼミによるデザイン研究を経て、卒業制作では集大成として自由な発想による作品制作に取り組みます。

▲ PICK UP 授業 ▼



ビジュアルコミュニケーションデザイン基礎 IV

2年次 担当教員：加藤 弥生、浅川 正樹、リスナー 佳子 他

情報技術の進化とともに、私たちは膨大なデジタル情報の中に存在しています。2年次のビジュアルコミュニケーションデザイン基礎 IV「UI/UXアプリケーションデザイン」では、グループでの企画立案から独創性を活かしたアイコンやイメージビジュアルを制作。情報コンテンツの考え方と方法を理解しながら、デザイン力を活かしたデジタルコミュニケーションを修得します。

Interview

大学パンフレットに掲載されていた作品を見て、自分もグラフィックデザインをやりたいと思い、志望しました。ツールの基本的な操作やコツを教わるだけでなく、解像度や紙の種類などデザインをする上で重要なことを学ぶことができました。また、授業の中で、実際に活躍されているデザイナーの方に自分のデザインを見てもらえる機会があり、プロの視点からアドバイスをいただきながら、自分のデザインを考案する力が身につきました。

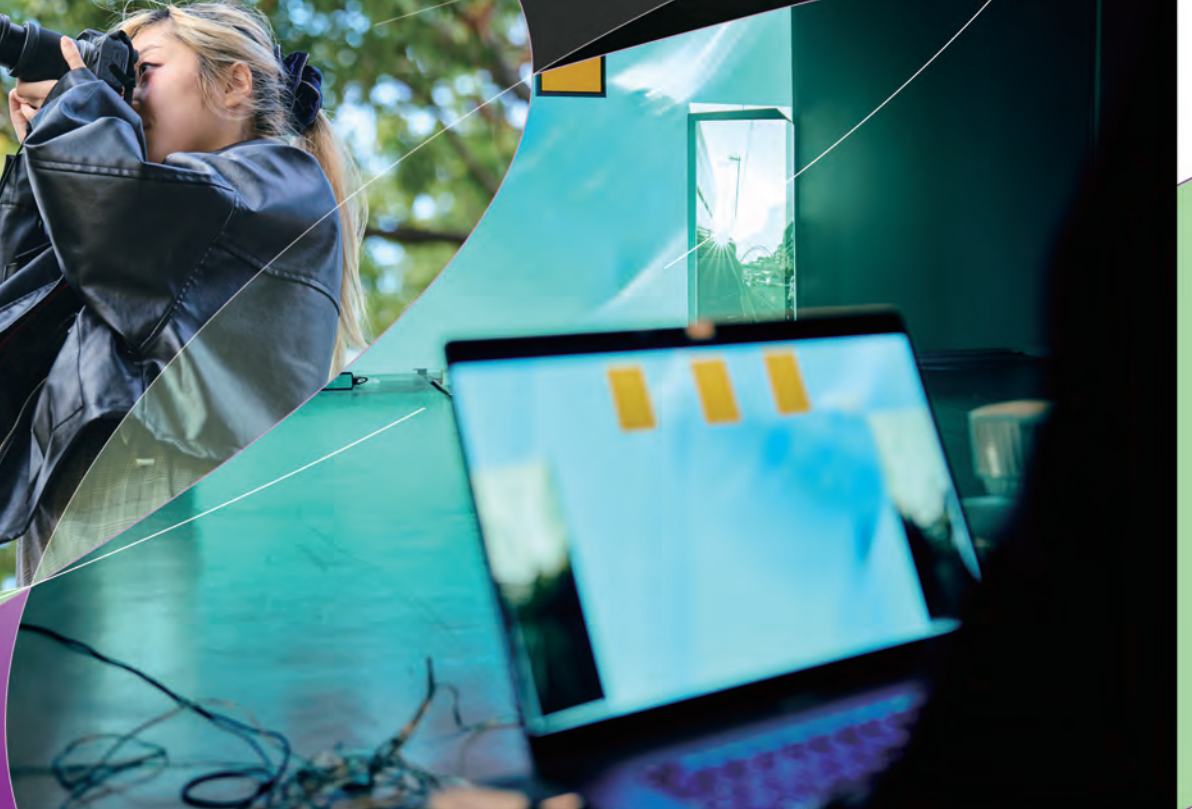
渡辺 雪奈さん | 4年 ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻



映像メディアデザインコース | IMAGE AND MEDIA DESIGN

映像メディアデザイン専攻 / 写真専攻

映画 | CM | ミュージックビデオ | 3DCG | メディアアート | インスタレーション | 写真史 | 写真表現



創造的な「未来のメディア」を あなたがつくる

さまざまなコンテンツが日々私たちを楽しませ感動を与えてくれています。それらは創造的なアイデアを伝えるための最新のメディア技術が使われています。本コースでは多様なメディアに対応するための基礎知識や技術を身につけながら写真、映像、アニメーション、メディアアートはもとより動画配信なども実践的に学び、コンセプトメイキング、プレゼンテーションを通し将来のクリエイターを目指します。

4年次は、「映像メディアデザイン専攻」「写真専攻」に分かれます。

写真専攻では、写真表現に特化し、写真の特性や歴史を学びながら理解を深め、現代における表現を探求します。

映像メディアデザインコースの学び

2年次

メディアを横断的に学び
表現の幅を広げる

写真・映像・アニメーション・インスタレーションなど多様な表現手法を横断的に学び、基礎技術と発想力を養います。制作課題を通して素材やメディアの特性を理解し、表現の幅を広げていきます。

3年次

企画力・構成力を高め
表現の腕を磨く

個々の関心やテーマに基づき写真・映像・3DCG・インスタレーションなどの表現を発展させます。ゼミ形式の制作を通して企画力・構成力を高め社会や空間を意識した表現へと深化させていきます。

4年次

企画から展示まで一貫して
作品に仕上げる

自身のテーマを掘り下げ卒業制作に向けた企画立案から制作、展示までを一貫して行います。ゼミ指導を通して表現の完成度を高め、社会に向けて発信する力を養っていきます。

PICK UP 抜粋



映像メディアデザイン基礎 III

2年次 担当教員：三橋 純、兼子 裕加 他

前期に学んだ映像や写真の基礎技術を受け、後期では生成AIを活用したオリジナル映像制作に入ります。Geminiで歌詞を作成しSunoでオリジナル曲を生成。そのうち1曲を選びミュージックビデオを制作します。実写やアニメーション、3DCGといった表現方法は各自が選び、表現作品の具現化を体験しながら総合的な作品制作を学びます。

Interview

たくさんの人を魅了できる映像作品をつくりたいと思い、志望しました。映像の基礎や表現を最初から丁寧に教えていただけるので、初心者でも安心して学べます。制作の中で迷ったときには、教授や教員の方々が些細な悩みにも親身に耳を傾け、的確に助言してくださるのでとても心強く、映像制作のノウハウを実践的に身につけることができます。学んだことを今後活かしながら、さらに腕を磨いていきたいと思っています。

加藤 颯真さん | 3年 映像メディアデザインコース



イラストレーションコース | ILLUSTRATION

イラストレーション専攻／絵本専攻

アナログイラストレーション | デジタルイラストレーション | 挿絵 | 絵本 | ナラティブアート |
グラフィックノベル | エディトリアルデザイン | 広告



情報やメッセージを伝える イラストレーションを学ぶ

イラストレーションは絵本、書籍、広告など、さまざまなメディアでメッセージや情報を伝える重要な役割を果たしています。本コースでは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表現技法や、柔軟な発想力、豊かな表現力を養います。イラストレーションの専門性のもと幅広い分野で生かせるクリエイティビティを伸ばし、4年次にはイラストレーション専攻と絵本専攻に分かれ、さらなる表現の深みを追求します。

4年次は、「イラストレーション専攻」「絵本専攻」に分かれます。

絵本専攻では、絵本とその近接分野に特化し、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求します。

イラストレーションコースの学び

2年次

観察力、発想力、表現力を
伸ばし腕を磨く

観察力、発想力、表現力を伸ばしながら、イラストを活かしたメディアの手法を学びイラストレーションの基礎的な力を身につけます。課題やテーマ・機能性に基づいた制作、見開きの絵本制作など、段階的に学びます。

3年次

自分らしい表現の幅を
広げる

2年次の学びを活かした応用課題を通じ、自分自身のオリジナリティある表現力を探求します。デザインワークを伴うイラストレーションや、自由度のある絵本やポスター制作など、多様な表現を学びます。

4年次

学びの集大成として
表現を確立

「美術研究I」ではコースで学んだ集大成として社会的なテーマの作品制作を行います。さらに卒業制作を通じテーマ立案から作品制作、展示企画までを行い、社会と自分自身をつなぐ表現を確立させます。

PICK UP 授業



イラストレーション表現 IV

3年次 担当教員：宮崎 詞美、八木 美穂子、小中 大地 他

出版メディアの中で、絵本はイラストレーションを最も重要な要素として作者の想いを伝える媒体です。専門知識と表現力を獲得した段階で、完成度の高い絵本制作を目指します。仕様をテーマや表現方法により設定しイラストレーションの特性を活かした画面構成、文章構成、デザイン、製本までを一貫制作。オリジナリティある絵本を完成させます。

Interview

だれが見てもかわいいと思ってもらえるイラストを描けるようになりたくて志望しました。2年次は基礎課題で描写力・観察力を鍛え、3年次には課題の自由度が上がって自分の表現と向き合う時間が増えました。基礎があるからこそ表現の幅が広がったと感じています。イラストレーションコースは、個性を大事にもらえるところが一番の魅力だと思います。教授や教員の方々が親身に寄り添い、厳しくも的確に指導してくれるので、安心して力を伸ばせます。

工藤 すず菜さん | 4年 イラストレーション専攻



アニメーションコース | ANIMATION

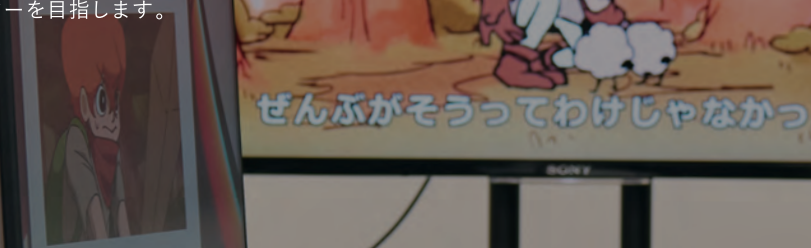
アニメーション専攻

ジオラマコマ撮り | アートアニメーション | ロトスコープ | モーショングラフィックス | VR・AR | 3DCG | デッサン



美大でアニメーションを学び、 模倣では終わらない自己表現を追求

アニメーション制作には、多くの映像知識やデジタルスキル、基礎造形力が
必要です。本コースでは美大ならではのアカデミックな環境で基礎からバランス
よく学び、さまざまな課題を通じて映像やアニメーションのスキルが自然と
身につくカリキュラムを用意しています。制作を通してオリジナリティを追求し、
模倣で終わらせない自己表現を確立したクリエイターを目指します。



アニメーションコースの学び

2年次

アニメーション表現の幅を 広げる

アニメーションが動いて見える仕組みやその
歴史を理解し、制作。先端技術を使った表現
にも触れ、次世代の表現を模索します。また、
基礎造形力を修得するため手描きによる
デッサンなどを並行して学びます。

3年次

アナログとデジタル、 両面の腕を磨く

ドローイング、3DCGでのアニメーション制作に
触れ、アナログとデジタル両面の表現を学び
ます。コマ撮りアニメーション制作を通し、
撮影方法、映像構成法、映像演出法、セットの
ステージングなど、必要な基礎知識を修得します。

4年次

自己表現を確立し 作品に仕上げる

アニメーションをはじめとした映像メディアの
構造や制作方法を理解し、自由な表現手法
から各自が独自性のあるテーマ・自己表現を
確立。オリジナリティあふれるアニメーション
作品を制作・研究します。

PICK UP 授業



アニメーション表現 III

3年次 担当教員：西尾 巧 他

撮影のためのステージング、カット割りを考えたジオラマセットを制作します。
模型材料の使い方から樹脂型取りの方法までさまざまなジオラマ制作の技法を
学び、最後にコマ撮り撮影を行いアニメーション作品に仕上げます。作品制作を
通じて映像表現に必要な立体造形の技術と演出力を実践的に修得していきます。

Interview

もともとは映画に興味がありましたが、次第に自分の描いた絵で映像を生み出し、演出する
ことに魅力を感じるようになり、アニメーションコースを志望しました。授業の自由度が高く、
課題でもオリジナル作品の制作に取り組めるため、表現したい世界を追求できます。機材が
整っていることはもちろん、同じ目標を持つクラスメイトや教授や教員の方々とコミュニケー
ションがとりやすく、対話を通じて多様な発想を得られるところも大きな魅力です。

チェ・スインさん | 4年 アニメーション専攻



修復保存コース | ART RESTORATION AND CONSERVATION

修復保存専攻

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



確かな技術と理論で作品を守り、残す 修復保存を実践的に学ぶ

絵画、版画を含む紙作品、書籍など各分野の修復保存について、技術と理論の両面から総合的に学び、修復倫理に基づく適切な処置方法を実践的に修得します。台湾最大規模の修復保存センターを擁する正修科技大学や、イタリア・フィレンツェの修復保存教育・研究機関パラッツォ・スピネリ芸術修復学院とのサマー・スクールなどの交流プログラムを通じ、グローバルに活躍する人材を育成します。

修復保存コースの学び

2年次

素材・技法から作品を知る、 修復保存理論を学ぶ

修復保存の入門演習として、作品調査・撮影・補彩などの基礎技術と理論を総合的に学びます。絵画の材料・基底材から紙作品・書籍まで、制作実習を通じて作品の構造や技法への理解を深めます。

3年次

修復処置を学ぶ、 実践する

2年次で培った基礎技術と専門知識を土台に、油彩画や版画、書籍の修復実習に取り組みます。修復倫理に基づく処置から保存・保管まで、道具や機材の扱い方と修復技術を実践的に習得します。

4年次

修復保存の研究を 深く追求する

4年間の学びの集大成として、卒業制作に取り組みます。各自で選んだテーマに基づき、作品修復や材料・技法の研究を実践・理論の両面から追究し、確かな説得力を持つ研究成果を目指します。

▲ PICK UP 授業 ▼



修復保存基礎 II

2年次 担当教員：鳥越 義弘 他

西洋古典絵画の黄金背景テンペラ画を制作します。この古典技法には絵画修復に用いる技術が凝縮されています。板への下地塗りから卵を用いた絵具の調合、古典作品の部分模写、金箔による装飾加工まですべて手作業で実施。制作を通じ絵画の構造や材料への理解を深め、絵画修復の基礎を実践的に習得します。

Interview

さまざまな分野の修復を学ぶことができる関東唯一の環境なので、入学前から志望していました。基礎から専門的な内容まで段階的に幅広く学べることが、大きな強みのひとつだと思います。修復保存では、新しいものを生み出す制作とは異なり、作品が本来もつ姿を尊重しながら未来へつなげていきます。素材や状態を丁寧に観察し、必要以上に手を加えない。授業を通して、作品と向き合う姿勢の奥深さや責任の重さを実感することができました。

佐藤 まにさん | 4年 修復保存専攻



地域貢献・産官学連携

企業・自治体とともに、地域や社会の未来をつくる

本学では、企業や自治体、各種団体との産官学連携を通じて、日頃の研究や学修成果を社会へ還元しています。地域課題の解決や新たな価値の創出に取り組みながら、学生と教員がともに、地域や社会に貢献する実践的な活動を行っています。



「やるJAん横浜!メロンソー」 パッケージデザイン

JA横浜より「やるJAん横浜!メロンソー」のパッケージデザイン依頼を受け、株式会社神酒連とともに“オール横浜”での産学連携プロジェクトに参画。本プロジェクトは「農業経営モデル構築と担い手への継承」を目的に、市内の休耕地を活用し栽培された糖度の高いメロンを活用したアルコール飲料を、横浜美術大学デザイン監修のもと、ビジュアルコミュニケーションデザインコースの学生がデザインしました。



(田中さん)商品に込めた想いが伝わるパッケージを目指し、精力的にアイデア出しやインプットを行い、引き出しを増やすことができました。企業の方とのやり取りを通じ、視野が大きく広がりました。

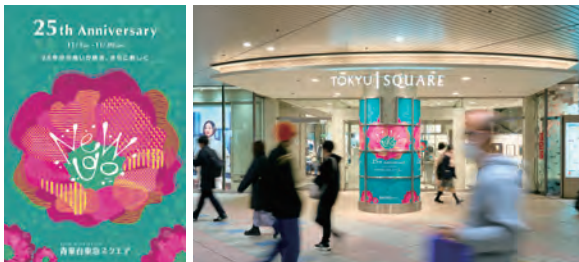
(東條さん)さまざまな立場の意見を整理しながらかたちにしていくプロセスがとても勉強になりました。“なんとなく良い”ではなく、デザインの根拠を説明しながら進める経験ができたので、今後の制作でも大きな強みになると感じています。

田中 楓佳さん(写真 手前左) 東條 真旺さん(写真 手前右) ビジュアルコミュニケーションデザインコース

青葉台東急スクエア

「25周年アニバーサリーキャンペーン」キービジュアル

東急田園都市線「青葉台」駅直結の商業施設「青葉台東急スクエア」25周年記念ビジュアルを制作。ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻内でコンペを実施。同専攻4年生渡辺 雪奈さんのデザインが採用されました。



パシフィコ横浜

「木と暮らしの博覧会」出展

ナイス株式会社と連携し、未利用材や端材から生産可能な木系を使用した制作を始動。国産針葉樹を高密度化した素材「Gywood®」の提供を受け、複数コースで作品を制作し、同社主催の展示会で展示を行いました。



たまプラーザ テラス アートスペース「ハコビ」

2024年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」内に設置されている本学運営アートスペース「ハコビ」。本学の作品を展示しており、クリエイティブを表現できる場となっています。



青葉総合高等学校 校章デザイン

神奈川県内初の単位制総合学科(クリエイティブスクール)として、2026年開校の青葉総合高等学校の校章デザインをビジュアルコミュニケーションデザインコース3年生の田邊 桃香さんが制作しました。



教員紹介

多様な教授陣による「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や専任教員からの刺激が、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。

客員教授

美術・デザインを志すみなさんへ

みなさんは、これから始まる大学生活に心ときめいていることだと思います。芸術というのは極論を言えば習うものではないと思います。しかし、厳しい芸術の世界で生きていくためには、先人たちがどのように生き抜いてきたかを見ることが大事だと思います。なので先生や先輩たちの芸術に向き合う姿から多くを学びとって、あなたの将来に役立ててください。みなさんの成長を楽しみにしています。



深堀 隆介

美術作家

Photo by Masaru YAGi



タイトル J: 雨星 E: Amahoshi

制作年: 2025年 サイズ: 165×165×H57mm

素材: 人間国宝・中川清司氏の木桶、超難黄変エポキシ樹脂、アクリル絵具

< 客員教授一覧 > IKKO / 石坂 浩二 / 隈 研吾 / 佐野 みどり / しりあがり寿 / 南條 史生 / 中谷 日出 / 福田 淳 / 松本 猛 / 利根川 裕太 / 水沢 勉 / 島尾 新 / Matthew McKelway

専任教員 (情報デザイン専攻)

本学には、ひとりひとりの興味に寄り添い、自由にのびのびと学べる環境があります。あなたの「やってみたい」を自己表現や社会へつなぐため、学修進度に合わせて丁寧に指導します。気軽に相談し合える学風なので、好奇心も不安もそのままに、ぜひ私たちのところに来てください。

この春、情報デザイン専攻が加わり、学びの選択肢はさらに広がります。ともに学び、創造力をかたちにしていきましょう。



加藤 弥生

准教授 / 芸術学修士

ビジュアルコミュニケーション
デザインコース/
情報デザイン専攻



紙カミソリ®

プラスチック使用量を98%削減した世界初の紙製カミソリ。

プロダクトからパッケージ、ウェブサイトまで統合的に設計し、グッドデザイン・ベスト100など国内外で受賞。

コンテキスト・アーツ科目

専攻を越えた、『面白い!』が交差する学びで、自分の好きをもっと強くする

コンテキスト・アーツ科目は、2~4年次まで自由に選択できる専門科目です。

所属するコース・専攻の周辺分野や異なる領域を横断的に学ぶことで、より豊かな専門性を広げていきます。

自由選択の専門科目

日本画	アートキュレーティング	デジタルミュージック	陶芸	UI/UXデザイン
3DCG	版画	ゲーム・クリエーション	ファッションデザイン	マンガ表現

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はすべ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。



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。



教養科目

本学では、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しています。

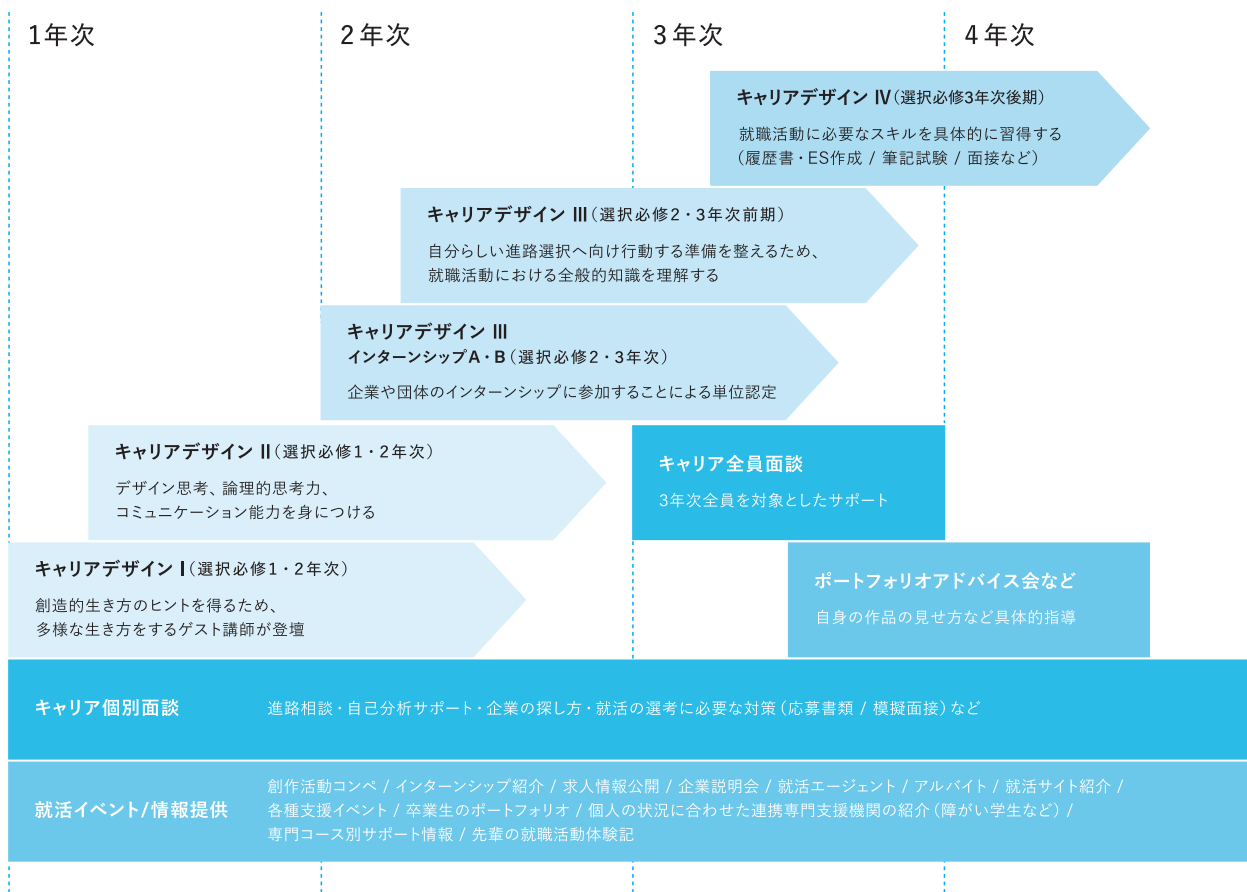
教養(一般)	初年次教育	アカデミックリテラシー / 総合美術論
	人文・社会	哲学概論 / 文学 / 心理学 / 教育学概論 / 教育心理学 / 教育哲学 / 法学 / 日本国憲法 / 知的財産法 / 現代社会論 / 経済学
	自然科学	環境科学 / 生命の科学
	体育	体育
	外国語	コミュニケーション英語 / 総合英語 / 実用英語 / 実践グローバル・コミュニケーション演習 / フランス語Ⅰ / フランス語Ⅱ
	IT・ウェブデザイン	情報処理概論 / コンピュータリテラシー / コンピュータ編集 / コンピュータハードウェア / コンピュータネットワーク / ウェブデザインⅠ / ウェブデザインⅡ / データサイエンス・AI概論 / ウェブデザイン演習 / ウェブプログラミング演習
	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 / クリエーターサバイバル論
	総合	原典講読 / 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 / 博物館実習Ⅰ / 博物館実習Ⅱ
教養(美術)	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

就職・キャリア支援

本学では、計画的に設置されたキャリアデザイン科目を1年次から選択必修とするなど、各自の適性と希望にあった進路選択ができるよう体制を構築しています。

また、キャリア支援室では学生の志向に応じた幅広いキャリア支援のプログラムを実施しています。専門性を持った職員により、学生ひとりひとりと向き合い、きめ細やかな支援を行っています。

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



ポートフォリオアドバイス会

本講座では企業や外部講師の協力のもと、ポートフォリオの制作アドバイスをを行います。



3年次面談

本格的な就職活動を迎える前から適切な進路選択が実現できるように個別支援します。



キャリア支援室

各種就職活動イベント・個別面談・情報提供を軸に、就職活動全般をサポートします。



資格取得支援

外部の各種実践講座やeラーニング講座の情報を提供し、資格取得や専門性を高めるためのスキルアップを支援します。



インターンシップ実績

Cygames / マナブデザイン / タカラトミー / 東京リスマチック / 新江州 / 崎陽軒 / ありあけ / 横浜YMCA / YSLソリューション / 東邦プラン / 本田技術研究所 / ヤマハデザイン研究所 / ヤマハ発動機 / マツダ / 寺田倉庫 / 竹尾 / TYO / AOI Pro. / フジテレビジョン / 東京グラフィティ / ソニー・ミュージックエンタテインメント / パワーデザイン / ソラ / トレンドマスター / エイチチーム / バンク・オブ・イノベーション / IMAGICA Lab. / こどもネットミュージアム 他

(注) 一部抜粋・敬称略・順不同

教職課程・資格取得

中学校教諭・高等学校教諭(美術)、ウェブデザイン実務士をめざす

中学校や高等学校で美術を教える道へ。ウェブデザインの学びを深め、より可能性を広げる道へ。
横浜美術大学の4年間の学びの中で、多くの先輩たちがそれぞれに資格を取得しています。

効率的にめざす

中学校教諭・高等学校教諭(美術)免許

中学校、高等学校の美術教員を目指す学生のために教職課程を設けています。各コースの科目に加えて教職課程に関する科目を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。

※東京都の小学校図画・工作専科教員は中学校教諭免許で採用されます。

学びの積み重ねが教える自信に

在学中は、学生として制作の楽しさや苦勞を学びながら、「こんな風に教えたらわかりやすいな」と指導方法も学ぶことができました。また、教職課程では他コースの学生と交流しながら、専門分野以外の知識を深めることができます。大学で多くの経験や知識を得ることができたので、今自信を持って生徒の前に立つことができている。



嶺村 侑希さん
2024年度 絵画専攻卒業
公立中学校教諭

就職に有利な

「ウェブデザイン実務士」資格

本学ではウェブデザイン実務士を取得するための科目を開講しており、コースに関わらず多くの学生が資格を取得し、就職や制作活動に役立っています。

ウェブデザイン実務士とは

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設定する資格です。

ウェブ上の効果的な見せ方を学ぶことができた

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見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。



鈴木 理南さん
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

卒業後の進路・就職

就職実績

[広告・Web・IT] LINEヤフー / 情報設計プロダクツ / カヤック / キュー / ゲイン / アナザーウェア / ジェイテック / レアゾン・ホールディングス / メンバーズ / 7's Blue / デジタルベリー 他
[出版・印刷] 朝日新聞社 / アクセア / 大川印刷 / 大空出版 / 加藤文明社 / キンコーズ・ジャパン / 三見印刷 / 一九堂印刷所 / 山陽印刷 / 野毛印刷社 / マナブデザイン 他
[映像・アニメーション] NHKエンタープライズ / TYO / MAPPA / STUDIO4°C / タダビ / 麻布ブラザ 他
[メーカー] マツダ / スノーピーク / タカラトミー / アウンデ紡織 他
[アパレル・化粧品] アルピオン / アッシュ・ペー・フランス / INGNI / ELCジャパン / ヴァンドームヤマダ / オリンピア / キャン / 国井産業 他
[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] ロフト / 照栄美術 / ARIGATO COMPANY / アレックス / Mテック / 風工房 / サニーライブホールディングス 他

(注) 一部抜粋・敬称略・順不同

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。

進学実績

東京藝術大学大学院 / 筑波大学大学院 / 多摩美術大学大学院 / 武蔵野美術大学大学院 / 名古屋造形大学大学院 / 金沢美術工芸大学大学院 / 京都芸術大学大学院 / 広島市立大学大学院

就職・進学以外の表現者としての進路

就職や進学だけでなく、表現者として活躍している人も多く、自らの才能と創造力を生かしたキャリアを築いています。



オカユウリさん
2020年度 絵画専攻卒業
イラストレーター

現在フリーランスのイラストレーターとして活動し、作品やグッズの販売、クライアントワークなど多岐にわたる業務を手掛けています。

学費・納入金

	入学時（第1期）納入金※1 (入学手続き締切日までに納入)	第2期納入金※2 (入学後10月20日までに納入)	初年度納入金
入学金	260,000円	—	260,000円
授業料	580,000円	580,000円	1,160,000円
施設設備費	310,000円	—	310,000円
実習費	34,000円	34,000円	68,000円
合計	1,184,000円	614,000円	1,798,000円

※1：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。

※2：2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

本学では独自の特待生制度、奨学生制度を設置しています。

横浜美術大学 特待生制度

入学時（1年次）特待生

区分	資格者	給付・減免
学校推薦型選抜試験 (特待生選抜希望者は 実技試験を実施)	成績優秀者 10名上限	1年次授業料の2分の1 または4分の1を減免
一般選抜試験 A日程、B日程	成績優秀者 6名上限	1年次授業料の全額 または2分の1を減免
特待生チャレンジ	成績優秀者 12名上限	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単位以上取得した者のうち、各学年上位5名について、特待生として次の通り授業料が減免されます。

資格者	減免
各学年上位1名	在学年次授業料の全額を減免
次の2名	在学年次授業料の2分の1を減免
次の2名	在学年次授業料の4分の1を減免

長期履修学生制度

社会人など、仕事や家庭の都合で標準修業年限での履修が困難な場合に、長期間にわたり計画的に履修することを認める制度です。最長8年まで在籍できます。

横浜美術大学 奨学生制度

学費支援を目的として、学業成績が優秀で人物的にもふさわしい学生を対象に、申請者の中から選考を行い、次の区分に基づき授業料減免を行います。

区分	減免
第1種奨学生	第2期の授業料の全額を減免
第2種奨学生	第2期の授業料の2分の1を減免
第3種奨学生	第2期の授業料の4分の1を減免

高等教育の修学支援新制度（国）

日本学生支援機構特待奨学金と授業料等の減免（国からの補助）が受けられる制度です。

本学は文部科学省による確認大学として申請済みであり、採用された場合には、授業料及び入学金の減免を受けることができます。

学費サポート制度

経済的理由のため学費納入が一時的に困難な場合に、分納・延納が認められる制度です。

横浜美術大学 出品・発表支援制度

在校生と卒業から2年までの卒業生が主催する展覧会や公募展への出品を支援する制度です。

1人あたり年間50,000円を上限として支援します。

キャンパス環境

アトリエや金属工房、木材工房、染工房、織工房、スタジオを備えるほか、学びを支える施設がキャンパス内に集約。ひたむきに創作と向き合うことができる環境です。

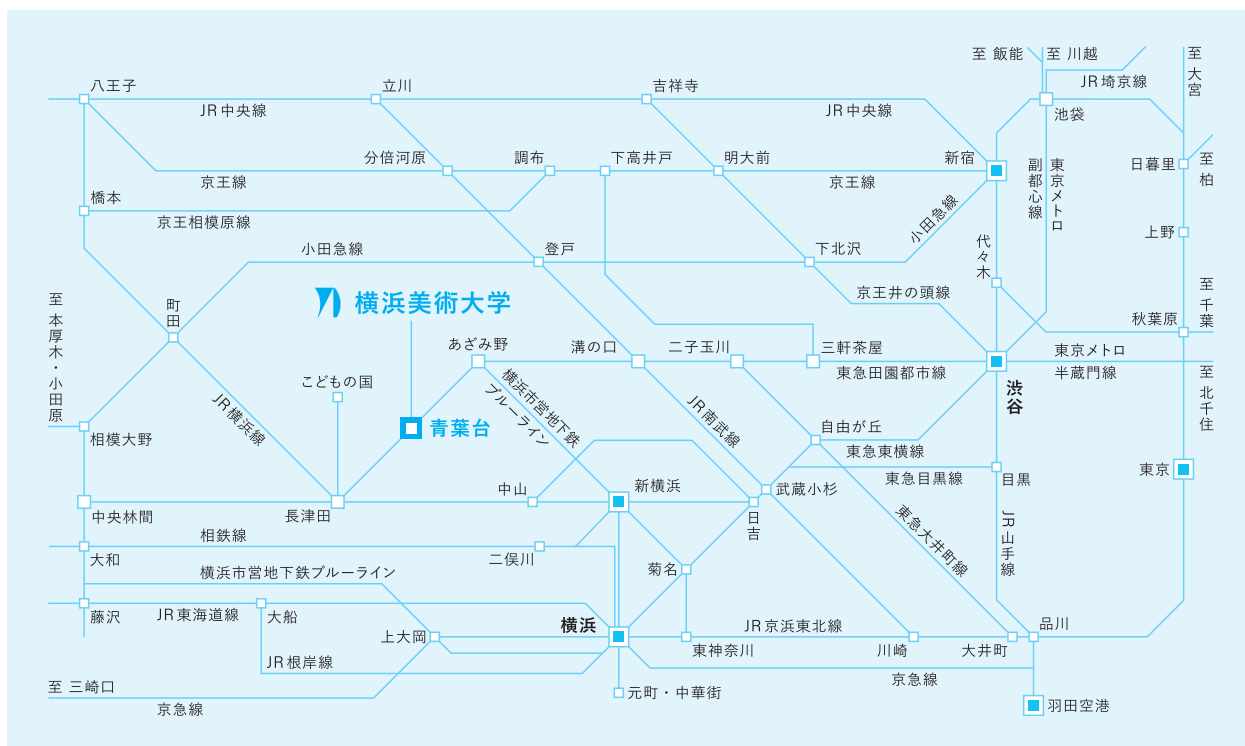


- 1 カフェテリア
- 2 図書館
- 3 画材店「地球堂」
- 4 体育館
- 5 グラウンド



アクセス

自然豊かでのびのびとした創作環境と、渋谷や横浜といった文化、ビジネスが集う都市部へのアクセスの良さ。それぞれの良さを享受できる本学ではクリエイティブな刺激や機会に囲まれた学生生活を送ることができます。



渋谷駅 から約26分

渋谷駅 → 青葉台駅

横浜駅 から約32分

横浜駅 → 長津田駅 → 青葉台駅

新横浜駅 から約22分

新横浜駅 → 長津田駅 → 青葉台駅

東京駅 から約51分

東京駅 → 大手町駅 → 青葉台駅

新宿駅 から約43分

新宿駅 → 渋谷駅 → 青葉台駅

羽田空港 から約66分

羽田空港第3ターミナル駅 → 横浜駅 → 長津田駅 → 青葉台駅

東急田園都市線「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





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います。本学園の歴史は、1916年に東京都豊多摩郡渋谷町（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。初代校長は三角錫子先生であり、「真白き富士の根」の作詞者としても知られています。三角錫子先生は「鋼鉄に一輪のすみれの花を添えて」という言葉に理念を託し、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。

その建学の精神は、永きに引き継がれ、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、社会のニーズととも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。今後も国際都市である「横浜」を拠点に社会の要求を感性で捉え、創造的に社会貢献できる人材の育成を目指します。さらなる教育および研究水準の向上、活性化に努め、地域社会とのつながりを大切に、魅力ある大学として前進してまいります。

沿革

1916年	大正 5年	トキワ松学園創設 創立者 三角 錫子
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 允
1991年	平成 3年	トキワ松学園75周年
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
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 （大学評価・学位授与機構認定）開設
2001年	平成 13年	「横浜美術短期大学」に校名を変更 男女共学
2010年	平成 22年	「横浜美術大学」開学 学長 春山 文典
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
2020年	令和 2年	横浜美術大学10周年 学長 宮津 大輔
2022年	令和 4年	学長 岡本 信明
2024年	令和 6年	学長 加藤 良次



学長メッセージ



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、1997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。

横浜美術大学は、「あなたの表現したい気持ち」を何より大切にする大学です。小規模だからこそ、教員との距離は近く、ひとりひとりの個性やペースに寄り添いながら、確かな力を伸ばす環境があります。

入学したらすぐに専攻が決まる大学も多い中、本学では1年次に幅広い分野を体験しながら、自分の「好き」と「得意」を見つけていきます。まだ将来の方向が決まっていなくても大丈夫。いろいろな表現に触れる中で、やりたいことが自然と見えてきます。すでに目指す分野がある人は、基礎をしっかり固め、次のステップに進む準備ができます。

前期では、絵画・彫刻・デザイン・造形を全員で学び、「みる力」「つくる力」「考える力」を磨きます。

後期には、平面・立体・視覚デザイン・映像から主領域と副領域を選び、自分に合った道を探りながらデジタル表現も含めて学びを広げます。

いろいろな分野に挑戦する経験は、作品の幅を広げるだけでなく、将来の仕事にも必ず生きてきます。本学のカリキュラムは、豊かな創造性と高い就職率の両方を支えてきました。

横浜美術大学は、あなたが自分の表現を見つけ、大きく成長していく場所です。ここで、一緒に未来を描きましょう。



〒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

大学WEBサイト



