

2019—
2020

01

AKITA UNIVERSITY OF ART

秋田公立美大はなぜ選ばれるのか？

2013年に開学した本学は、新しい美大として、
他美大とは異なる新しい価値を追求しています。

入試では、専攻志望を問わない総合入試により選抜します。

入学後、共通する基礎を学び、専門を展開するための土台を作ります。

「質」「視点」「アイデア」「リサーチ」「思考プロセス」「コミュニケーション」について、
異なる分野で先端的な取り組みを行う教員から学びます。

2年次後半より「アーツ&ルーツ専攻」「ビジュアルアーツ専攻」

「コミュニケーションデザイン専攻」「ものづくりデザイン専攻」「景観デザイン専攻」の

5専攻に分かれます。各専攻では、基礎課程での成果をベースに、

さらに個性と資質、志向を加え、専門領域で通用する人材を目指します。

秋田公立美術大学では、これらの学びのプロセスを、

少人数教育のメリットを生かして、

教育効果を目指しています。

秋田という、都会から離れた土地であることが、

先端的な教員との密度の高い時間を

実現しています。

卒業後、皆さんはこれまでの枠組みにとらわれない、

新しい価値を創造する能力を求められます。

ここで、一緒に学びましょう。

CONTENTS

秋田公立美術大学での学び	P03
アーツ & ルーツ専攻	P12
ビジュアルアーツ専攻	P18
ものづくりデザイン専攻	P24
コミュニケーションデザイン専攻	P30
景観デザイン専攻	P36
美術教育センター	P42
教職課程紹介	P44
大学院紹介	P46
2019年度 客員教授・特任教員	P48
キャリアセンター	P50
国際交流センター	P52
アーツセンターあきた	P54
学長メッセージ	P56
あきびネット	P58
学生支援	P60
入試情報	P61
入学者選抜結果	P62
入学時納付金	P63
奨学金	P63
学生出身地域	P64



秋田公立美術大学での学び

秋田公立美術大学では、社会の変化に合わせ、従来の分野や技法で分けられた枠組みとは異なる5つの専攻を配置しています。

学生は、4年間の学びで領域を横断しながら、自分らしく未知の領域を切り開いていくことのできる、表現の軸と創造力を獲得していきます。

- ① アーツ & ルーツ専攻
- ② ビジュアルアーツ専攻
- ③ ものづくりデザイン専攻
- ④ コミュニケーションデザイン専攻
- ⑤ 景観デザイン専攻

1年～2年

5専攻全てを知り、視点を高め、視野を広げる

学科全体で募集する総合入試を経て入学した学生は、1・2年次に「絵画」「彫刻」「工芸」「デザイン」などの分野や技法ごとに分かれて学ぶのではなく、総合科目である「現代芸術論」「現代芸術演習」において全ての専攻を横断的に学ぶとともに、「導入科目」「美術理論・美術史科目」「専門基礎科目」で個々の基盤となる知識と技術を形作っていきます。併せて、1・2年次を中心に、「教養科目」「キャリア教育科目」を学ぶことで、グローバルな視野や多面的な視点で物事を捉える力、社会人・職業人として求められるスキル・素養などを身に付けていきます。さらに、知識や技術を総合的に学ぶ中で、自分自身の可能性を模索しながら、学びたい分野や進むべき方向性を見いだしていきます。

3年～4年

1つの専攻に所属し、知識や技術を深める

3・4年次では、1つの専攻に所属し、それぞれの「専門専攻科目」を履修する中でより高度な知識や技術を身に付けながら、4年次後期に4年間の学習成果の集大成として「卒業研究」を行います。



AKITA UNIVERSITY OF ART





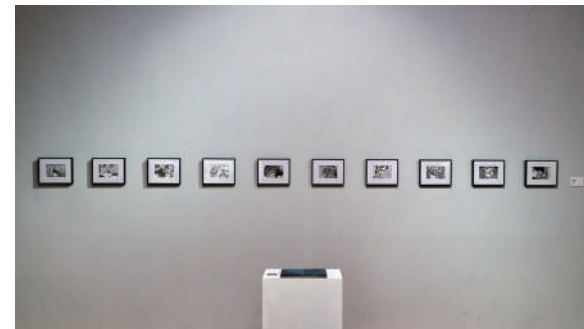




存在の根っこを探求

アーツ&ルーツ専攻では、様々な素材と技法（表現媒体）を使って、「歴史」や「地域」を芸術表現の源泉とした作品づくりを行います。まず、歴史や地域社会の文化的古層に残存する、異文化の伝承・地名・祭事・造形物といった文化資源を、文化人類学などの方法論によって発掘します。次に、それらが元々の文化の中で担っていた意味や価値を、見慣れた現代社会の造形物の形の中に組み込んでみます。すると美意識や常識が混乱して、摩擦や違和感が生じるでしょう。

そうした摩擦や違和感をきっかけにして、現代文化を律している、つまり日常には気づかれていない意味や価値（文脈や構造）を見つけ出し、平面・立体・映像・音響・写真・インスタレーション・影絵・言語芸術・パフォーマンス・アニメーションといった、多種多様な媒体と技法によって表現します。学生たちは自身の関心に応じてフィールドワークを行い、日常の中に埋もれている地域の記憶、暮らしの中にある造形や祭り、里山・里海の動物や植物などを「存在の根っこ（＝ルーツ）」として発見し、これまでにない斬新な表現を生み出しています。



専攻教員紹介



藤浩志

アートプロジェクト・地域計画・
空間造形（大学院教授）



石倉敏明

芸術人類学・神話学
（大学院准教授）



唐澤太輔

哲学・文化人類学
（大学院准教授）



服部浩之

アジア現代美術
キュラトリアル・プラクティス
（大学院准教授）



皆川嘉博

彫刻・彫塑表現・
テラコッタ彫刻



村山修二郎

絵画・コミュニケーションアート
幼少造形教育

科目概要



アーツ & ルーツ導入演習

学生を数人のグループに分け授業を進める。グループによるフィールドワークや文献調査などを行い、得られた新たな知見を元に課題を設定しグループによる制作を行う。フィールドワークなどの調査で得られた成果に対してレポート作成やそのプレゼンテーションも行ってもらう。最終的には調査を元にした作品をグループごとに制作し発表を行う。本授業は、「アーツ & ルーツ基礎演習」、「アーツプロジェクト演習」、「アーツ & ルーツ応用演習」へと段階的に進んでいく。

アートプロジェクト演習

全国各地で行われている様々なアートプロジェクトに参加してその実情を学ぶ。参加方法については積極的に関わられる形であれば特に形式は問わない。アーティストとしての参加、運営としての参加、ボランティアとしての参加など様々な形が考えられる。プロジェクトに参加することでアートやアーティストが社会で如何なる役割を持っているかを考察する。参加したプロジェクトについて運営主体、事業規模、開催日数、告知や来場の対象者、集客人数などの具体的な数字を含むレポートを作成しプレゼンテーションを行ってもらう。他の学生が参加したプロジェクトの実情を知ることによって実際に行われているプロジェクトの多様性も学ぶ。本演習で、アートの現場を経験し、動向を把握した上で、4年次に行う「アーツ & ルーツ応用演習」に向かう。

卒業研究

自ら課題を設定し、目標を実現するための方法論を獲得するため、4年間の学びを踏まえた総合的なガイダンスを実施する。卒業研究の期間に中間講評と卒業研究審査講評を行う。全期間を通じて、専攻所属の教員全員で指導にあたる。作品メディアはそれぞれの学生の制作テーマに適した多様なメディアを使用する。

アーツ & ルーツ基礎演習

各自、フィールドワークや文献調査などで得られた知見や自身の興味を元に課題を設定する。その課題に対してプロジェクトを立ち上げる。そのプロジェクトの一環として調査・研究と作品の制作と発表を行う。調査するテーマは「ルーツ」に関するものを主とする。ルーツとは地域のものでも個人のものでも構わない。例えば、縄文時代の遺跡、民話や説話、来訪神儀や修験芸能、里山・里海の生活文化から現代の社会課題などまで幅広く対象とする。

アーツ & ルーツ応用演習

各自が立ち上げるプロジェクトの計画書を作成し、そのプレゼンテーション時に得られたアドバイスを元に計画書を修正しプロジェクトを展開していく。プロジェクトとして自身の興味関心のある分野に対しての調査・研究を行い、それを元に作品制作を行う。最終的には作品の完成の後に展示発表までを行う。



アーツ&ルーツ専攻 准教授

石倉敏明（芸術人類学・神話学）

「東北」は、フィールドとして面白い

アーツ&ルーツ専攻の柱の一つでもある芸術人類学は、芸術という営みを通じて「人とは何か」を考える学問。また、神話学は、宗教や科学以前のメディアであり、「人類最初の哲学」とも呼ばれている神話に光を当てる学問。その両方を研究することで、複合的な文化のルーツを知りたいという思いがあります。秋田近辺は暮らしに根付いた信仰や芸能、祭り、昔話などに事欠かない土地ですから、時間があれば各地を歩いて、この土地での体験を含めた自分なりの芸術人類学を研究しています。

若手アーティストは今、東北という「場所」にすごく刺激を受けています。東北は、フィールドとして面白い。旅をして、住んで、出会って、交流していくことでそこから何かが生まれてくる。同時代に起こっていることを捉えていくことは大事。何が起きているか、そこに何かがあるかを調べていく体験自体がアーティストックだと思います。

アーツ&ルーツ専攻 准教授

服部浩之（アジア現代美術、キュラトリアル・プラクティス）

アートや表現、創造が持つ可能性を「生きる力」に

ものをつくる人には、多くの人が見落としがちなものに価値を見いだす力があります。そういう人たちが通常は見過ごされるものに面白みを発見し、それを別のかたちにしていく過程が面白くて、自分はアーティストと仕事をするのが多かったのだと思います。アウトプットされた作品のみでは、その面白さは簡単には見えてこないこともあります。ですので、どういう状況において展覧会が形成され、プロジェクトがおこるのか、その文脈や過程が最も気になります。

秋美では様々な領域の専門家が異なった価値観のもと活動していて、その多様な集合のあり方が興味深いです。そういう環境からは面白い学生が生まれる可能性がある。例えば、これまでになかった職能を開発する学生が出てくるかもしれません。表現や創造行為に潜在する力を生きる糧へと還元し、ユニークな生き方、働き方を作り出す人材が増えるといいなと思います。

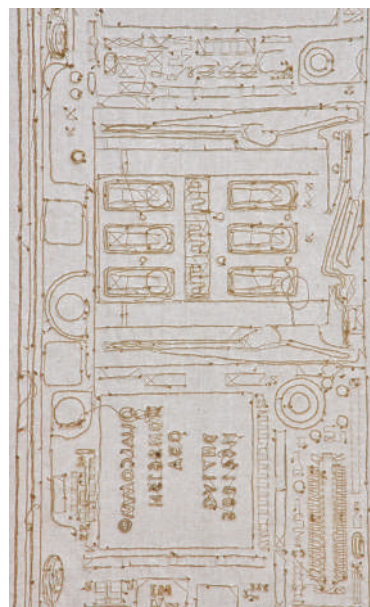
秋田ののんびりとした空気感が好きです。歩いて15分で海があり、豊かな食があり、この環境でしか出会えない創造の契機があります。自由な雰囲気と自立的に思考する余白がある大学だと思います。



分野横断を基本とした美術表現へ

ビジュアルアーツ専攻では、社会の中に新しい視点を持ち込むための美術表現の確立を目指します。「新しい」とは見た目の新奇さではなく、物と物、人と人、事象と事象を結ぶ、関係の捉え方を指しています。美術には「彫刻」や「油画」「映像」「パフォーマンス」「インスタレーション」など、素材や技法、または表現形態によって分けられたカテゴリがありますが、本専攻では一つのカテゴリにとらわれず、他のカテゴリや要素との融合を重ね、作品制作の方法を捉え直します。

そして、それら新しい表現を模索する学生の野心を、異なる専門から成る8名の教員がサポートします。授業は、分野横断を基本とした共同指導のもとに行われ、学生それぞれが学んだ美術的な手法や考え方、その発想力を社会の中で生かし、自律して活躍・貢献する「表現者」の育成を目指します。



専攻教員紹介



島屋純晴

現代美術・彫刻
(石、ステンレス、鋳造、ガラス)



小田英之

絵画・イラストレーション
(研究科長・大学院教授)



岩井成昭

インスタレーション・映像・
多文化芸術調査
(学部長・大学院教授)



高嶺格

パフォーマンス・
インスタレーションほか



長沢桂一

現代美術・テキスタイル



大谷有花

現代美術・油画



萩原健一

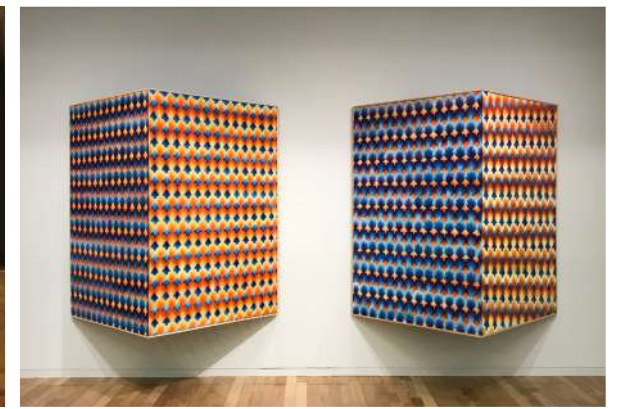
映像・メディアアート
(大学院准教授)



阿部由布子

現代美術・メディアアート

科目概要



ビジュアルアーツ演習 A (3 年次前期)

芸術表現の基本要素となる「時間」と「空間」という考え方を深めます。あつという間に過ぎ去る 10 秒も、皆さんがこれまで生きてきた 10 数年間も同じタイムライン上の時間です。同様に、巨大な建築空間も手のひらサイズの空間の集積だといえるでしょう。この演習は「長さ」や「大きさ」という尺度について考えるためのトレーニングでもあります。自身の「気づき」をさまざまな素材や技法を通して表現にまとめ、自身の制作スタイルを形成していきます。

美術作品研究 (3 年次集中)

東京、日光などを実際に訪れて、現代美術、デザインについてその歴史的背景、現代における役割等について教授します。学生が実際に作品制作を行うとき、取り組みや制作姿勢につながる要素や可能性についても論じます。また、日本美術、東洋美術の歴史的な意味、歴史上果たしてきた役割、現代における研究成果と今後の問題について学びます。

卒業研究 (4 年次後期)

これまでの演習で学んだ内容を踏まえて、学生が自由に設定したテーマと相応しい手法によって、卒業制作としてまとめ上げます。それぞれの学生が、構想、調査、素材調達、制作、展示まで一連のプロセスを主体的に経験することで、卒業後の活動に活かせるようにします。

ビジュアルアーツ演習 B (3 年次後期)

美術を構成する幾つかの要素を取り出して考える演習です。例えば「オリジナル」と「リメイク」という関係性を考えると、現在世界中で生み出される作品は、ほとんどが、先行する既存の作品に影響されているといえます。しかし中には「盗作」といった非生産的な行為も紛れています。ここでは、先行する作品に学びながら創造的なオリジナルを制作します。本演習では、その他にもグループワークとして展覧会の企画・構成を考えながら制作し、最終的に展覧会全体を作り上げる演習などがあります。

ビジュアルアーツ演習 C (4 年次前期)

制作を進ませながら、作品を創造する原動力である自身と社会との関係をもう一度見つめ直します。プライベートに閉ざされているように見える生活が、どのように外部から影響を受けているのか?など、現代社会で起きている出来事と自身の関係を知ることで、制作の動機やテーマをより深く、強くしていきます。

教員インタビュー



ビジュアルアーツ専攻 教授 高嶺格（美術家）

現代美術は分かりにくい!?

美大に行っていると言うと、だいたい「絵を描いているの?それとも彫刻?」と聞かれてしまいますが、「いや、そういうことじゃないんだよ」と思った人はビジュアルアーツに来てください。形式を限定しないナンデモアリの専攻ですが、今や世界中の美大に同じような専攻があります。なぜかという、世界中でそういう作品が増えたからです。素材や技法を限定しない作家は今や主流とっていいかもしれません。そのような現状に対応するため、名前は「マルチメディア」だったり「現代美術」だったりしますが、ほとんどの大学で専門のコースが用意されています。現代美術は分かりにくいと思っている人が多いと思いますが、例えて言うと、料理はマルチメディアです。日常生活もマルチメディアです。どんな料理を作り、どんな生活をしたかと思っているかをそのまま作品にできるのが現代美術のいいところ。意外に生活と近いのです。社会の変化に柔軟に対応できるのもまた現代美術のいいところ。社会の変化に従って自分も変わります。下手すると毎日変わります。自分の些細な変化を見逃さないことはとても大事で、変化に対応できるメディアを持っていることも大事です。人生はアップデートの繰り返し。常に頭と体を柔らかくして、良いインプットと良いアウトプットができるよう心がけましょう。



ビジュアルアーツ専攻 准教授 萩原健一（映像・メディアアート）

思ってもみなかったものが、目の前でつくられていく

大学では映像制作の授業も担当しています。社会の仕組みと共に映像を受容する環境が激変しているので、学生には決まった制作手順を説くよりも、今の映像表現と一緒に探っていく授業内容にしています。秋美は、多様な素材に触れながら、異なる表現手法を気軽につまみ食いできる環境があります。その中では機材の取り扱いに精通しないと映像表現を扱えないような、敷居の高さをできるだけ無くしたいと思っています。

大学のそばの雄物川河口は全国的に見ても有名なシーバスの聖地です。現場で釣り師と話をすると想像を超えた知識と技術のネットワークに触れることが多々あります。秋田に来てからインターネット上には表れてこない文化の奥深さに驚かされてばかりです。関連して、漁具や猟具に興味があるのでテクノロジーとかけ合わせて何ができるか模索しています。



豊かさを実感できる生きたものづくりを

東北随一の工房設備を持つものづくりデザイン専攻では、自然・歴史・風土を見つめ直し、使い捨てではない心身の充足感を伴うものづくりを目指します。

授業では素材を加工するために必要な木工・漆工・彫金・染色・陶磁・ガラスなどの工芸技法や素材に関する知識を学びます。さらに調査や思考の整理、ディスカッション、プレゼンテーションなど現代社会に繋がるために必要な力をプロダクトデザインの視点から学び、新しいものづくりを志します。実材を使用した練習や作品制作を重ねることで思考力を高めて五感を鋭く磨き上げ、単に物を作ることにとどまらず、現代社会が必要とする実感の伴う豊かさを新たな価値観として提示できる人材を育てます。

本専攻には、ものづくりに関わる幅広い知識を持った専門家が揃い、社会やプロダクトに注視する体制をとっています。豊かさを実感できる生きたものづくりを未来に向けて一緒に考えましょう。



専攻教員紹介



尾登誠一

ソーシャルデザイン
(副学長、大学院教授)



安藤康裕

彫金・ジュエリー



今中隆介

プロダクトデザイン・インテリア・
ファニチャー (大学院教授)



小牟禮尊人

ガラス・吹きガラス・
キルンワーク



安藤郁子

陶芸・障害と芸術



熊谷晃

漆工・乾漆造形



瀬沼健太郎

ガラス・花いけ



森香織

染色・本友禅染



山岡惇

木工・指物技法



柚木恵介

つくりかたデザイン・
つどいかたデザイン

科目概要



ものづくりデザイン演習 1

学生は各自、木工・染・陶芸・プロダクト A の中から 1 分野、彫金・ガラス・漆・プロダクト B から 1 分野、合わせて 2 分野を選択する。分野ごとに与えられた課題を通して、1. ものづくりデザイン専攻の特徴である実材制作に必要な素材に対する基礎的な知識や加工技術
2. たたずまいなどの情緒性を刺激する造形力
3. 現代社会や歴史・風土の中に埋もれた価値を発掘するための情報収集技術や編集技術など、創作に必要な基礎力を育成する。

ものづくりデザイン演習 3

各自が学んできた素材に対する知識と技術・デザイン能力を起点に、地域産業や地域文化の特性をおおらかに再解釈し、人々の日々の営みに関わる作品を制作する。またグループワークを通じ、多様性に対する理解や、コミュニケーション能力・多角的に対象を観察する感覚を磨き、発想や表現の柔軟性を育成する。

プレゼンテーション演習

クリエイションに関わる人間として、対象に伝えるためのテクニックを演習として学ぶ授業。設定されたテーマについて徹底的に調べ、自分なりのプレゼンテーション方法を作り上げていく。後半では写真撮影、ビデオ制作、作品展示などを体験し、より具体的なプレゼンテーションの手法を学ぶ。

地域産業研究

秋田県内各地域の産業を、直接現地に赴き自らの身体と感覚で調査し、研究結果を共有する。県内産業に対する理解を深めるとともに提案力を磨く。

ものづくりデザイン演習 2

共通の課題とキーワードを演習 1 の学びを通して解釈し作品制作を行う。各自が演習 1 で選択した 2 分野の学びを応用し深めながら、共同のガイダンス・プラン発表・最終発表に取り組む。それぞれの分野に特有の価値観や制作展開、加工技術の違いを共有することにより、現代社会に必要とされる価値の提案に向けた各自の目的意識を磨き、素材や技法のみに、またコンセプトや文脈のみに囚われない多様な創造力の育成を行う。

プロダクトデザイン演習

ものの典型を意識するワークショップを体験し、プロダクトデザインに必要なスケッチ方法や立体制作を学ぶ前半と、フィールド観察から発見した問題点をデザインで解決していく一連のデザインプロセスを学ぶ後半の取り組みで構成される。プロダクトデザインの視点や問題発見能力を養う。

2D・3D CAD 演習

2D と 3D 間をシームレスに操作する技術の修得を目指し、提案段階においてバーチャル空間での確認修正を可能とするともに、2D 図面と 3D プレゼンテーションによる確かな伝達能力を身につける。

卒業研究

3 年半の学びを通して得られた知識と技術を基に作品を制作する。学生は主体的に自由に研究テーマを設定し、期間を通じ自らの感性と技術を磨いていく。専攻所属の全教員で指導にあたり、学生個々の多様なテーマに基づいた表現を目指す。

教員インタビュー



ものづくりデザイン専攻 教授

今中隆介（プロダクトデザイン・インテリア・ファニチャー）

これからの「ものづくり」

学生時代から、工芸に近いハンドメイドのデザインに取り組んできました。ある意味で、プロダクトデザイン界では異端な存在。生活空間を専門として、依頼者からの仕事（Work）と依頼者のいない実験的な作品制作（Lab）の2つの軸で活動展開し、可能な限り「素材」と対峙しながら表現を模索し続けています。こうした経験が、工芸とデザインが分離した時代から「ものづくり」という根源的視点をもって、改めて工芸とデザインを結びつける呼び水のような役割に繋がっているのだと感じています。

ものづくりを目指す学生は、秋田というフィールドや、素材との格闘から得た実感をしっかりと捉えつつ、今ある価値をよく観察し、一歩先の価値を再構築して欲しい。モノやコトだけでなく様々なプロジェクトにも、そうした「ものづくり」の視点で関わっていただける教育を目指しています。



ものづくりデザイン専攻 准教授

瀬沼健太郎（ガラス工芸家）

ガラスを通して世界を感じる

研究テーマの一つとしてガラスと花の関係を掲げています。花にとってガラスの花入は「水」の象徴のようなものであって欲しいと思って制作しています。花をいけることでガラスの本質の一面であるみずみずしさに気がつくことができたわけですが、それも、学生のころ自己表現とは何かについて深く悩み、物事を観察し感じることを繰り返してきた経験があったからだと思います。これからの解決不可能な問題がますます明らかになっていく時代を生き抜くために、「悩み続けられる力」を持ったしなやかな人材を育てていきたいと思っています。世界を自分の目で観察し、体中で感じること。自分の手でつくり、工夫し、できないことができるようになることを大切にしたい。

大学生は何かのきっかけでスイッチが入ると爆発的に成長します。学生一人一人の感受性と創造性のスイッチを押し続けていきたいと思っています。

コミュニケーション
デザイン専攻



デザインですべてとつながる

コミュニケーションデザイン専攻では、コミュニケーションに内在する今日的な課題に取り組むための思考と表現について、ヴィジュアルデザインの立場から研究します。課題の発見から、企画、調査、計画、提案、制作、フィードバックまでの一連のプロセスを踏まえながら、幅広い観点から現代社会のあるべき姿を探求します。また、個人から発信される様々な情報のパラダイム（支配的な捉え方）を組み替えることによって、現代社会における新しい「個人」像の形成に寄与します。タイポグラフィ、パッケージ、ポスター、エディトリアル、ウェブ、イラストレーション、3DCG、広告、映像等、それぞれの表現媒体に応じた具体的な課題制作を通じてデザインを学び、同時にこれらを横断して、情報の流れを構想し設計する広報や企画といった高度な作業への展開する思考能力を身につけた人材を育てます。



専攻教員紹介



飯倉宏治

情報科学（大学院教授）



官能右泰

タイポグラフィ・
コミュニティデザイン



阪口正太郎

アートディレクション・
クリエイティブディレクション



孔鎮烈

折りによるパッケージデザインの
造形表現・立体構成



坂本憲信

ビジュアル・
コミュニケーションデザイン・
グラフィックポスター



裴鎮奭

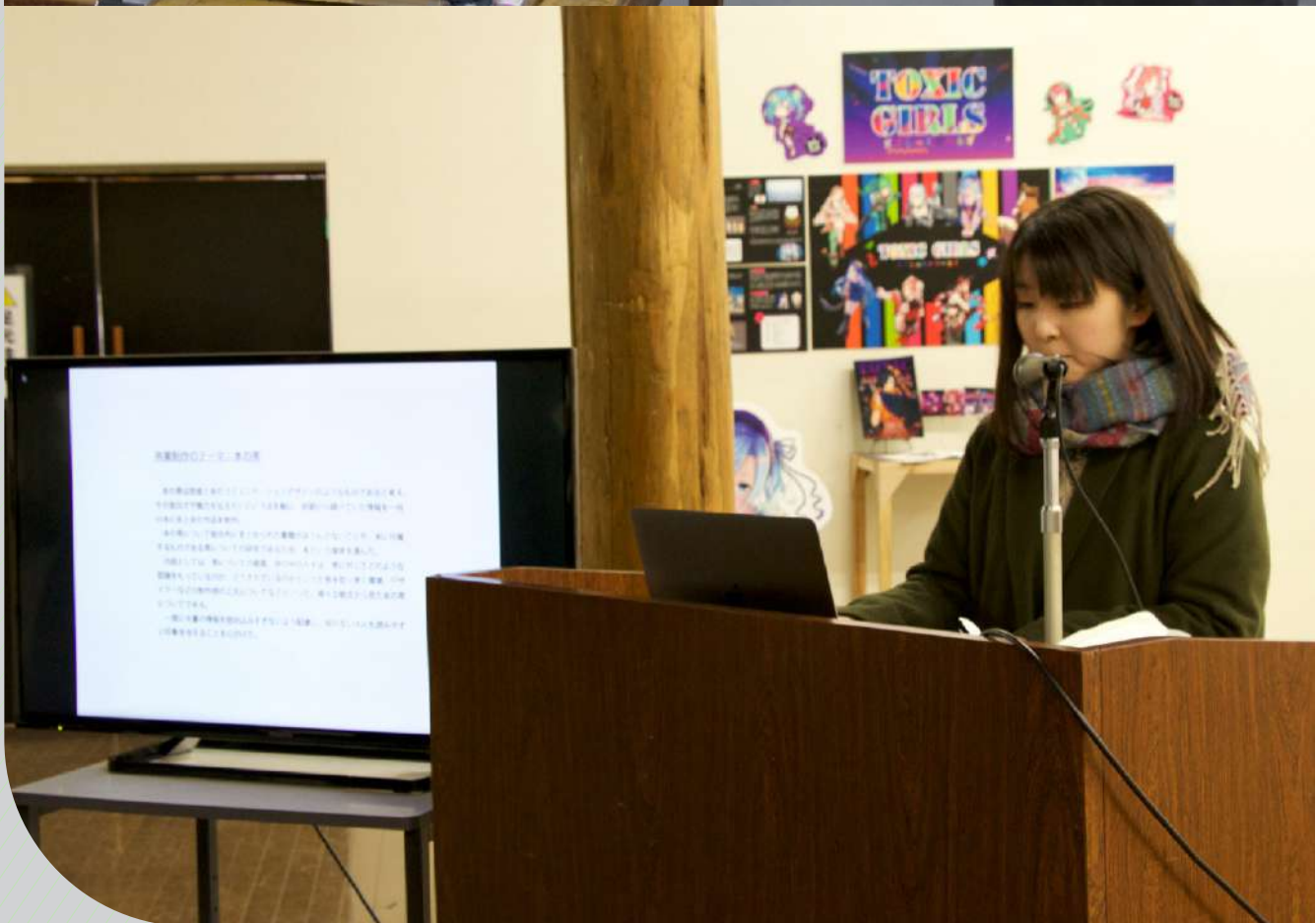
コミュニケーションデザイン・
情報デザイン・WEB デザイン



水田圭

情報編集デザイン

科目概要



コミュニケーションデザイン論 A

地域の優れた資源と文化を売り出すためのコミュニケーションデザインの役割を理解する。その上で、「地域社会の現状」と「課題の認識」、「課題発見・解決」に至るまでの事例を挙げながら探っていく。また、現役のアートディレクターを招き地域社会とコミュニケーションデザインの関係性についても詳しく学ぶ。

コミュニケーションデザイン演習 A1

「ブランディング」をテーマとして、デザインコンセプトの設定から具体的なデザイン提案に至る一連のデザインプロセスに基づき課題研究を進める。グラフィックデザイン、ウェブデザイン、パッケージデザイン、映像デザイン等の各専門分野における個々の表現方法の習熟を深めながら、これらを横断的に連携し、多様かつ複合的な表現展開による効果的なデザイン成果の具現化について探求する。デザイン案の具現化である「作品」およびその「制作報告書」を授業成果とする。

コミュニケーションデザイン演習 A2

テーマの設定からデザイン成果の具現化に至る一連の制作プロセスを、受講者が個別に取り組む。地域・社会の現状からデザイン対象としての課題を見出し、利便性や快適性、認知性、効率性、安全性、または操作性を具体的なデザイン解決案として表すことについて課題制作を通じて学ぶ。デザイン案の具現化である「作品」およびその「制作報告書」を授業成果とする。

コミュニケーションデザイン演習 A3

「コミュニケーションデザイン演習 A2」と同様のプロセスに基づき進める。受講生が地域・社会の現状把握から課題を認識し、デザインによる最適な課題解決について探求する。研究テーマに基づくデザイン解決案の「試作」および「中間報告書」を授業成果とする。

卒業研究

コミュニケーションデザイン演習1、2、3で体得した能力をベースに研究活動を展開する。また、コンセプト設定からデザイン提案までの全てのプロセスを自主的に展開するとともに、プレゼンテーション能力と感性を高めることを目的に研究活動を行う。

コミュニケーションデザイン論 B

アップルや SNS の事例では、先端技術の発展よりもコミュニケーションデザイン開発の重要性が目まぐるしく注目されている。古今東西様々な事例に触れることで、コミュニケーションデザインの考え方を解説する。その中でデザインに関する視野と思考法を獲得する。一方で各自がその志向と適性を見極め、確固たる得意分野の構築に向けた考察の場とする。

コミュニケーションデザイン演習 B1

人工知能 (AI) の役割が人間の職域に拡大する中、侵されない領域は人間のクリエイティビティであると捉える。IT 技術によって、地方から世界に発信することが可能である一方、日本では産業や人口の構造変化が起こり、「ブラック企業」「やりがい搾取」「クラウドワキング」「働き方革命」などのキーワードにあるように、都市や街のあり方、人の生活のあり方、生き方が問われている。その中で「CM 制作」では単なる技法の習得を越えてあらゆる動的メディアに活用可能な思考を学ぶ。「WEB ボードフォリオ制作」では、技法よりも受け手とのコミュニケーションを目的としたディレクションを追求する。「技術講習」では個人の志向が、将来の核となる技術となるための課題を設定し行う。

コミュニケーションデザイン演習 B2

人工知能 (AI) の役割が人間の職域に拡大する中、侵されない領域は人間のクリエイティビティであると捉える。IT 技術によって、地方から世界に発信することが可能である一方、日本では産業や人口の構造変化が起こり、「ブラック企業」「やりがい搾取」「クラウドワキング」「働き方革命」などのキーワードにあるように、都市や街のあり方、人の生活のあり方、生き方が問われている。その中で「CM 制作」では単なる技法の習得を越えてあらゆる動的メディアに活用可能な思考を学ぶ。「WEB ボードフォリオ制作」では、技法よりも受け手とのコミュニケーションを目的としたディレクションを追求する。「技術講習」では個人の志向が、将来の核となる技術となるための課題を行う。最後の課題は進級課題として、それまでの学びを集大成する作品制作と展示を求める。

コミュニケーションデザイン演習 B3

各自がテーマや課題を設定しデザイン表現に臨む。提出されるデザイン作品の最終的な表現メディアや手段を問わず「観察力」「思考力」「伝える力」を評価する。各自が情報を共有する方法を学び、取材や制作を行うことで高めた個々の能力による相乗効果を目指す。個人の志向や適性を尊重し学びを深めるため授業の全体像や前後の内容を含めて学ぶ。

教員インタビュー



コミュニケーションデザイン専攻 教授

阪口正太郎（クリエイティブディレクター）

「地域との関係性」が築かれているのがいい

アートディレクター、クリエイティブディレクターとして、企業で長らく広告コミュニケーションを中心に仕事をしてきました。デザイン、ブランディング、CM、イラストレーション、CIの制作や広告キャンペーン、イベントなどの構築が主だった活動です。大学ではその経験をもとにコミュニケーションデザインについての指導をしています。自分の研究と制作においてはグラフィックと写真を主体としたヴィジュアルコミュニケーションについてです。

秋美は、地域との関係性がきちんと築かれているのがいいですね。地域に向けての大学発のデザインングもあるし、地域から大学が目される関係性がある。温かく見守ってくれる人がいるのは学生たちには心強いです。秋田という環境、色濃い風土と文化自然に囲まれ、この土地のなかで思考が暖まっていく感があります。そのなかから生まれる創造には一本の芯が見て取れる。それはここ秋田という地の美大の個性のひとつかもしれません。

コミュニケーションデザイン専攻 教授

飯倉宏治（情報科学）

「複合」していくことの面白さ

修士課程での専門はニューロコンピュータでした。小学生の頃から独学でプログラミングを学んできて、現在はForthという70年代に登場した言語をベースに新しいプログラミング言語の開発を行っています。主流ではなく、ちょっと違ったところから研究開発を行っていく姿勢で取り組んでいます。

秋美には、何かが始まりそうな雰囲気があります。面白いことをしたいと思っている教員と学生が集まってきていて、だからこそ、複合していくことの魅力を強く感じています。私自身は、プログラミングを独学で学んだ、いわば天然モノです。教材を与えられるだけの養殖的な育成より、自分の手でものをづくりながら論理的な思考を学ぶ方が重要だと思っています。

秋田は星がきれいでした。天体観測が趣味なので、秋田に来て夜空を見上げて感動しました。廃校になった小学校の屋上で天体観測なんかできれば、と思っています。



社会変革を促す「景観」の創造

本専攻では、私たちが生きる社会の可能性と課題がその土地の歴史や自然環境とともに様々な次元で交差する現場を「景観（ランドスケープ）」として定義し、学生ひとりひとりによって異なる多様な表現領域の制作活動に取り組みます。

授業では、ランドスケープや建築のデザイン、社会批評を担うパブリックアートやドキュメントのプロジェクト、まちづくりの計画立案とそのための公共型ワークショップなど、実践的な学習を通して実社会の文化芸術領域で高いリーダーシップを発揮できる人物を育成します。

このように幅広い表現により「景観」を制作・提案する本専攻では、そのための基礎作業として「フィールドワーク」を重視しています。自らの身体を「景観」の現場に置き、感覚・知識・経験を総動員してその場所の本質を見抜く作業に取り組みながら、社会の変革を促しうるアートとデザインの手法を学んでいきます。



専攻教員紹介



岸健太

アーバンスタディーズ
(大学院教授)

小杉栄次郎

建築・都市設計の理論と実践



菅原香織

公共デザイン・環境デザイン



石山友美

映像制作



井上宗則

都市・建築デザイン

科目概要



景観デザイン演習 1 (基礎)

景観デザインの基礎について演習を通して学び、習得する。フィールドワークの実践や、その成果物の言語化や抽象化、提案コンセプトを形体や空間へと転化するプロセスを習得し、造形と計画を行き来しながら提案をブラッシュアップし作品化する。

景観デザイン演習 3 (実践)

学生一人一人がそれぞれの表現領域により実践に取り組む。卒業研究に向けた表現メディアの研究も本授業の重要なテーマの一つとなる。課題で与えられた対象エリアやキーワードに対して、学生自ら作品のテーマを見つけ出し、各自が使用したい素材や表現形式を個別の担当教員と共に定めていき成果物を作成することを目指す。

景観デザイン演習 2 (応用)

フィールドワークとリサーチをベースに多様なプログラムを構築し、対象物やコンテキストについてより深く考察した上で、空間や場所をデザインし提案することを学ぶ。さらに、パブリックアートやドキュメントプロジェクトやまちづくりの計画立案とそのための公共型ワークショップなど、多様な表現領域のアウトプットも視野に入れた課題にも取り組む。

卒業研究

景観デザイン専攻での学びの集大成として、ランドスケープや建築のデザイン、社会批評を担うパブリックアートやドキュメントのプロジェクト、まちづくりの計画立案とそのための公共型ワークショップなど、学生一人一人が異なる多様な表現領域の制作活動に取り組み、作品化する。その際、「フィールドワーク」を重ね、自らの身体を「景観」の現場に置き、感覚・知識・経験を総動員してその場所の本質を見抜き、社会の変革を促しうる作品を目指すことを共通のテーマとする。

建築士試験資格を取得することが可能になりました

本学の景観デザイン専攻では、平成 30 年 4 月から入学する学生から、建築士試験受験資格を取得することが可能になりました。景観デザインのプロセスは「調査 → 計画 → 設計 → 施工 → 維持管理」という段階に分けて考えることができます。対象をつぶさに観察、調査することでテーマを発見し、企画や構想を練って計画します。そして、その計画が実際に建ち現れた姿を思い描きながら、設計図を作成して人に伝えることが、主な目標の一つになります。そこで、設計図の作成方法を習得するための一助として、建築士試験受験資格を取得することが可能なカリキュラムを編成しました。指定科目を修了した学生には、卒業後、実務経験を経ることなく二級・木造建築士試験の受験資格が与えられます。なお、建築士の資格を得るためには、本学卒業後、建築士試験を受験し、合格しなければなりません。

二級・木造建築士試験受験資格 指定科目系統図

1 年	2 年	3 年	4 年
図学と製図	現代芸術演習 (景観デザイン)	景観デザイン演習 1 基礎	景観デザイン演習 3 実践
建築環境・設備※	空間表現演習 1	景観デザイン演習 2 応用	
建築生産・建築法規※	空間表現演習 2	景観デザイン論	
建築構造※	デザインサーベイ (景観)	都市デザイン論 (集中)	
	空間計画演習	空間設計演習 1	
	日本建築史 1	空間設計演習 2	
	日本建築史 2	近代建築史	
		建築材料 (集中)	
		建築一般構造	

※ 印は 1～4 年の間に取得する科目で、専攻に所属が決まってから建築士を目指すことも可能な仕組みです。



景観デザイン専攻 大学院教授

岸健太 (アーバン・スタディーズ)

都市をテーマにした領域複合

大都市への人と物の集中と地方の縮小は、地域的にもグローバルにも将来に向かいます。ますます加速度を増して進行することでしょう。東南アジアの大都市を対象とする私のアーバン・スタディーズの活動では、市街地の市民生活の現場の奥深くまで潜りおこなうフィールドワークをとおして都市居住の課題と可能性を探り、従来の都市のあり方に代替する都市生成の思想や方法を構想し表現する公共型のアート実践の作業に取り組んでいます。アーティストや建築家、社会学や歴史学など人文系諸領域の研究者や研究組織、さらには学生や市民運動の実践者などの現地の人々とも協働する私の活動では、それぞれの領域の常識が他の領域の活動との接触により揺らぎ変化するダイナミックなプロセスの連鎖と広がり大切にしています。

秋美は、工芸領域が建学の基礎であるところが魅力だと思います。設計図どおりのゴールをただ目指すのではなく、神話の世界創造のように無形の素材を対話的な過程をとおして形と意味を持つものにしてゆく工芸の制作の進め方は、私たちが生きる都市や社会の未来を想像・構想するための大きな手がかりになるはずですから。

景観デザイン専攻 助教

石山友美 (映画監督)

バラバラであることの強さ

もともと建築が専門でしたが、自分の興味が、建築から都市、やがてそこに住まう人間そのものへと変わっていき、前から好きだった映画を自分で作ってみたいと思うようになりました。周りからは今まで建築をやってきたのにもったいない、と言われましたが、現在も建築を学んできたことが役立っています。物事の構築の仕方、社会への眼差し、協働して何かを作ることなど、建築教育を通して学んだことが私の映画制作の根底にあります。

秋美では去年、映画制作のワークショップを行いました。専攻の垣根を超えて、多くの学生が集まって最後にはみんなで5分程度の作品を作りました。普段は、別の分野を学んでいるけれど、映像に携わりたい学生も多い。私自身、映画を作りながら、元々の専門であった建築に今でも深く関わっており、領域横断的な活動をしたいと考えているので、学生には、バラバラな興味を一つに絞るのではなく、バラバラなまま、しかし少し整理して全体を俯瞰して見ることも大事だと伝えています。大学時代は自由に色々なものを見聞きして、たくさんの本を読み、たくさんの人と出会い、豊かな時間を過ごしてほしいと思っています。

美術教育センター

次世代の美術、工芸教育の担い手を育成する 秋美の教職課程

地域社会の発展に貢献する人材を育成する

美術教育センターは、各専攻で培う専門性の土台となる知識や教養といった基礎力を養います。本センターの授業は、「人間と社会のありかたに結び付いた美術の意義を洞察し把握する力」と「創造的思考を明確に表現し伝える力」を養成します。

各教員の研究に裏付けされた美学、美術史、建築史・意匠、デザイン史、文学、外国語、情報科学、美術教育等の授業は専門教育を支える強固な基盤となります。また、様々な指導方法に基づいた講義・演習・実習や教養を深める学びを通して、学生一人一人の人間性を高め、地域社会の発展に寄与できる人材を育成します。

美術教育センターでは、必要な科目を修得することで、中学校教諭一種免許状（美術）、高等学校教諭一種免許状（美術、工芸）、博物館学芸員資格を取得することができます。

必要科目を修得後、取得できる教員免許状

中学校教諭一種免許状（美術）、高等学校教諭一種免許状（美術、工芸）、博物館学芸員資格



センター教員紹介



毛内嘉威

道徳教育・教育方法
(副学長)



大八木敦彦

英文学・比較文学・
現代詩・文芸



白杉悦雄

比較文化学・文化史
(大学院教授)



澤田享

日本古建築の様式的研究・
日本古建築の修復と復元・
日本近代建築の様式的研究



鈴木司

絵画材料学・
絵画表現技法



天貝義教

デザイン史・美学・芸術学



野村松信

情報教育・プログラミング教育・
視覚情報処理



金孝卿

幾何学的抽象形態の研究
および制作・構成学



野々口浩幸

学校心理学



尾澤勇

美術科教育・工芸科教育・
金属工芸（鍛金）による
作品制作



志邨匠子

日本近代美術史・
日米美術交流史（大学院教授）



井上豪

東洋美術史



大関智子

日本画



教職課程紹介

3つの特色

1

美術教育に必要な、美大ならではの高い専門的能力を身に付けることができます。

2

経験豊かな教職経験者チームが免許取得まで学生を手厚くサポートします。

3

東北・北海道の国公立大学の中で中学校・高校の免許取得に重点を置く数少ない大学です。

1年「教師」という職業を知る

秋田公立美術大学附属高等学院や近隣の中学校での授業観察実習を通して、「教師」とはどのような職業かを学ぶ。また、宿泊研修では同じ教員免許取得を目指す仲間たちと活動し、絆を深め合う。

教育実習関連科目・教職入門・学校体験実習1・合宿研修

2年美術を教えるということ学ぶ

実際に中学校・高校の教育現場で教師の立場に立って美術の授業を行うことで、指導展開を工夫しながら生徒と関わるという本物の授業を実体験する。介護等体験実習では、社会福祉施設と特別支援学校において、高齢者や障害のある方との関わりを通して、個人の尊厳と社会連帯の理念についての認識を深める。

教育実習関連科目・学校体験実習2・介護等体験実習

3年いよいよ教育実習へ

これまでの学校体験実習等を踏まえて臨む「事前指導」では、教育実習へ向けた実践的な準備を行う。指導案作成や模擬授業など、実習直前まで教員がサポートし、準備が整ったら実習校の協力を得て、教育実習に全力を尽くす。

教育実習関連科目・教育実習・教育実習事前事後指導

4年教職課程の集大成

教育実習で発見した自分の課題を広い視野から見直し、解決していくことで、4月からの教職生活を円滑にスタートできることを目指す。そのために、学校現場で実際に生起する問題の事例研究や、問題解決のディスカッションを通してこれまでの学びを深め、社会性とコミュニケーション能力を高める。

教育実習関連科目・教職実践演習

必要単位を修得後、取得できる教員免許状

中学校教諭一種免許状(美術)／高等学校教諭一種免許状(美術、工芸)

美術教育センター特任教授



鎌田勝



石橋英一



佐々木晃久



佐藤淳



佐藤薫

教員インタビュー

美術教育センター 教授

野々口浩幸

「どう生きていくか」を学ぶ機会に

理論と実践は、結びついていなければならない。失敗をしながらも、生きることにつながる経験を積み重ねてほしいという願いが根底にあります。教員になる、ならないに関わらず、家庭教育(子育て)、学校教育、自分自身の問題として学んでほしいと思います。どんな場面でも、基本となるのは人間関係。自分はどのような人間で、これからどう生きていくか。学生には、自分の生き方を学ぶ機会をつくってあげたいと思っています。授業には、アンガーマネジメント、コーチングなどありますが、これらは生きていく上で誰にとっても必要なこと。教職の授業をベースとして、過去を振り返り、これから自分はどう生きていくのかを考えていく入り口をたくさんつくってあげたいと思っています。

美術大学の教職課程で、これだけの人材を持っている大学は他にはないでしょう。学生ひとりひとりに担当教員がいて、個人面談があり、実習先に出向いてアドバイスすることもある。細やかな対応はもちろんですが、自分の教員経験を踏まえての思いを伝えていきたいと思っています。



大学院紹介

大学院 複合芸術研究科（修士課程・博士課程）

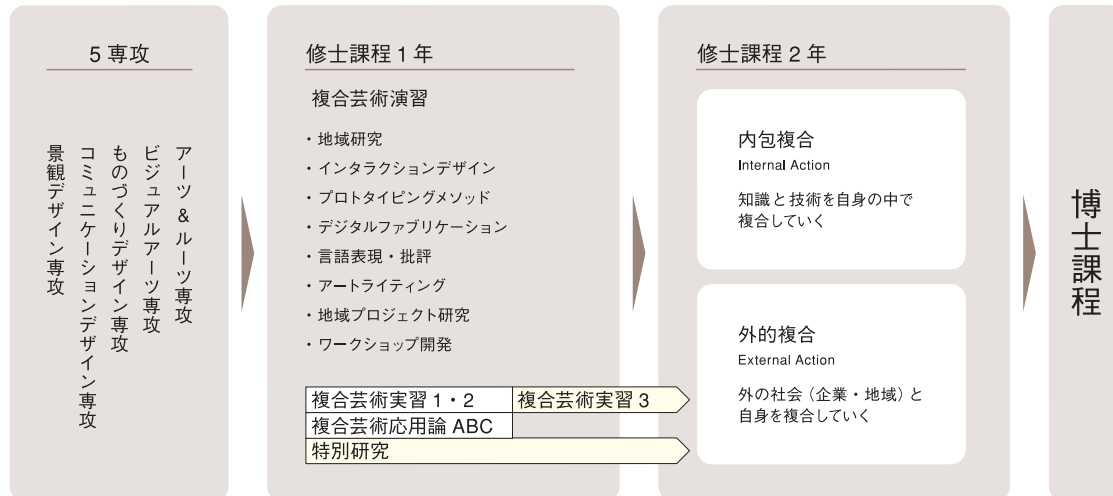
芸術の複合的な研究を実践する全国唯一の美術系大学院

秋田公立美術大学は、現代芸術を「複合」の視点から研究する「複合芸術研究科」を設置しました。「複合」とは、単に二つ以上のものが集まって一つになるだけでなく、異なる領域への越境や手法の併用によって価値の相乗効果を生み、それまでに存在しなかった新たな次元を創造することを指します。

現代芸術の研究では、表現者の内と外にある「複合」に着目する必要があります。内にある「複合」とは、個人の中に蓄積される表現技術や知識、視野などを掛け合わせて生み出そうとする過程であり、外にある「複合」とは、対象とするテーマを取り巻く背景や人、制約などの状況を捉えて連携・協働・誘導することによって、多様な気づきや拡がりが生まれる過程です。

この二つの「複合」からなる現代芸術について、その領域を拡張していくため、事象の複合性に着目した芸術理論の学び、領域を横断した表現拡張の研鑽、社会に即応し具体的な提案から実践を行う実習などを通じて、自らのテーマに基づいた研究を行います。そして、学際的な領域横断の試みと多様な表現を通じて、人と人、人と社会をつなぐ、各領域で総戦力として活躍できる人材を育成していきます。

大学院修士課程の流れ



複合芸術研究科で学べる新たな領域

芸術活動：技法、領域、媒体を横断する新たな表現方法の開拓と実践
 芸術理論：美術史、芸術学、人類学、博物館学などを包含する拡張された創造性の探究
 アートマネジメント：企画、広報、運営管理等を含むプロジェクトのマネジメント手法と実践
 ソーシャルデザイン：プロダクト、グラフィック、情報など多様なデザイン手法の実践と研究
 情報科学：情報学、工学を背景とした芸術表現技術の研究と開発
 映像：映像制作、アーカイブ、発信による表現手法の開発と研究
 アーバンスタディーズ：都市生成メカニズムをもとにしたコミュニティ指向型プロジェクト

研究指導教員

尾登誠一（ソーシャルデザイン）／小田英之（研究科長・ビジュアルアート）／藤浩志（アートプロジェクト）
 岩井成昭（プロジェクト型アート）／今中隆介（プロダクトデザイン）／志邨匠子（美術史）／岸健太（アーバン・スタディーズ）
 飯倉宏治（情報科学）／萩原健一（映像メディア）／服部浩之（アートマネジメント・キュレーション）／石倉敏明（芸術人類学）
 白杉悦雄（比較文化学・文化史）／唐澤太輔（哲学・文化人類学）

入試情報

研究科・専攻：複合芸術研究科 複合芸術専攻
 ・募集人員：（修士課程）10名
 （博士課程）2名
 ・選考方法：（修士課程）書類審査・記述試験・プレゼンテーション・面接（推薦入試ではプレゼンテーション、面接のみ）
 （博士課程）書類審査・論述試験・面接

アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

修士課程：「新しい芸術を探究する意欲のある人」「グローバルな視野と地域への視点併せ持つ人」
 「他者と協働しながら主体的に制作や研究に取り組める人」
 博士課程：1. 複合の視点から自立した研究に取り組み、表現手法の拡張や現代芸術の理論化を探究していく
 2. モノ・コトの成り立ちを解析し、領域を横断する高い観点から、自らの創造性や思考の転換に基づく成果によって、芸術領域および社会に新たな価値を提示する人
 3. 現代芸術の研究を通じて、複合の視点からの理論化に取り組み、「複合芸術」の体系化を担っていく意欲のある人



2019 年度 客員教授・特任教員

客員教授

高階秀爾 / 大原美術館館長
中村政人 / 東京藝術大学美術学部教授
袁廣鳴 / 国立台北芸術大学メディアアート学科主任教授
鞍田崇 / 明治大学理工学部准教授
箭内道彦 / 東京藝術大学美術学部准教授
陣内秀信 / 法政大学デザイン工学部特任教授
田中直人 / 放送作家、代表取締役
芹沢高志 / P3 art and environment 統括ディレクター

特任教員

特任教授 豊嶋秀樹 / gm projects メンバー
特任准教授 岩瀬浩介 / 株式会社ブラウブリッツ秋田代表取締役社長
特任准教授 相馬千秋 / NPO 法人芸術公社代表理事、アートプロデューサー、立教大学現代心理学部映像身体学科特任准教授



キャリアセンター

**学生の将来の進路（キャリア）への意識を早期から醸成し、
多様なキャリア形成のため適切な支援を行います。**

学生のキャリア教育をより充実した体制で支援するため、2017年4月にキャリアセンターを設立しました。企業、教員・公務員、作家・起業、進学・留学など学生の多岐にわたるキャリア選択に対し、センターに所属する教職員と業界事情に精通したアドバイザー・スタッフが連携して、学生個々の志望に応えられるよう相談に応じながらキャリア形成のプランニングを支援しています。具体的なキャリア支援としては、キャリア教育科目を配当し、現場で活躍している外部講師による講話や、エントリーシート、面接、企業研究等の指導を行うほか、インターンシップ先の開拓や教育実習・試験対策などのサポートを行います。

加えて、学生個々のキャリア活動に関する状況を把握し、活動の方向性や段階に応じて適切にアドバイスをしていきます。また、キャリアセンターの開設に合わせて、キャリアに係るカウンセリング等を受けられるラウンジをオープンしました。ラウンジでは企業からの求人票をはじめ、業界・企業を理解するためのガイドブック、就職対策に関するDVD、企業から送付された企業情報が閲覧できるほか、進路の適性診断プログラムを導入しており、診断結果をキャリア形成に役立てることができます。

入学から卒業までのきめ細かいキャリア支援で 学生のニーズに応えるキャリアセンター

1. キャリア教育

キャリアデザイン1・2、インターンシップ1・2

「キャリアデザイン1」（2年生対象）では、自らの進路を設計するために、社会が求める人材や、業界・職種について理解を深めながら、キャリアデザインの基礎知識を習得します。また、各専攻のキャリアデザイン事例を聴講し、自身の進路の可能性を広げます。「キャリアデザイン2」（3年生対象）では、「キャリアデザイン1」で形成された自身の進路選択に対応する実践的な内容を学び、個々人で行動できるための知識とノウハウを習得します。さらに、国内外で活躍中の各分野のエキスパートによる講義を受講して、卒業後の人生を具体的に、俯瞰的に観察し創造していく力を醸成します。「インターンシップ1・2」では、自らの将来のキャリアに関連した企業の就労体験や希望する業種の実務体験を通して、実社会において社会人として求められる素養を学びます。インターンシップ報告会に参加し、他の学生の実習先での経験を聞くことで、多様なキャリアを知る機会も得られます。



2. 各種ガイダンス

キャリアガイダンス

就職に関する基礎的な理解を深め、より実践的な知識を得るため、様々な分野の講師を招いてガイダンスを行うとともに、「業界研究セミナー」や「学内企業説明会」を開催して企業担当者を招き、実際の活動・業務内容の説明を行います。

3. 新規企業開拓

美術・デザインに関連する企業を訪問するとともに、各地域で開かれる合同説明会や見本市等に参加し、企業担当者と面談して新たな求人開拓を行っています。

4. 各種カウンセリング

就職支援スタッフが常駐して進路・就職に関する相談に対応するとともに、外部講師によるカウンセリングやポートフォリオの個別指導を行っています。

5. 学生への情報提供

キャリアラウンジでは、学生が自由に気楽にパソコン検索や求人情報などを収集することができます。また、スマートフォンで求人・説明会情報やインターンシップ情報が得られるシステムを導入して学生への情報収集の利便性を高めています。

2018年度の実績

進路決定率：87.9%



主な進路

●公立大学法人秋田公立美術大学、NPO法人アーツセンターあきた、アート印刷(株)、(株)RKBアイバース合同会社、秋田印刷製本(株)、秋田市立中央図書館明徳館、(株)アレクト、(株)岩田写真、(株)S Tart、(株)オータムライズフィールド、(株)オフィス21、(株)オルト、要工業(株)、川口印刷工業(株)、(株)キャン、(株)空ディメンジョンズ、(株)クリエイティヴスタッフ、黒川建築研究所、(株)光・彩、(福)康済会うぐいすの郷、(株)コスギ、小管村地域おこし協力隊、(株)ザ・キッズ、(株)サン、合同会社三三〇 Nine Gallery、(株)三泉工芸社、(株)ジェイアール東海エージェンシー、(株)ジェイウッド、シュッピン(株)、(株)スタジオアリス、(株)スペースラップ、(株)セントラル伸光、セントラルディベロップメント(株)、(株)創樹、(株)ソルトワークス、(株)大栄木工、(株)大進建設、(株)ダイサン、(株)タウンニュース社、(株)DASH、(株)塚田美術印刷、DCM ホームマック(株)、(株)東京アドデザイナーズ、(株)ドリームリンク、新潟市南区地域おこし協力隊、(株)日本ケイテム、日本コンピューターサイエンス(株)、(株)白鳳堂、(株)バンダイナムコスタジオ、ピーアンドエルジャパン(株)、(株)フリーシェアードジャパン、(株)フレッシュタウン、(株)プロモーションズライト、(株)ベガスベガス、(株)ホンダ四輪販売北・東北、(株)マーキュリー、(株)マックスマウス、(株)マルダイ、(株)ミューゼブラチナム、(株)メンタルサポート、(株)空目金屋、UT コンストラクション(株)、UT テクノロジー(株)、Y.A.P(株)南石垣プロダクション、45アイズ(株)、(株)Land-knot、(株)和心 ●秋田県教育委員会、岡山県教育委員会、北見市役所 ●京都市立芸術大学大学院、上越教育大学大学院、東京藝術大学大学院、広島市立大学大学院、東京デザイナー学院、青森県漆器協同組合連合会、岐阜県立木工芸術スクール ●作家

国際交流センター

秋田から世界へ発信する

本学では、基本理念の一つに「秋田から世界へ発信するグローバル人材を育成する大学」を掲げ、開学以来、海外の大学との交流協定を締結するため、教員を中心に現地調査を行っています。国際交流センターでは、専任スタッフだけでなく、各国のアート界に詳しい海外在住のディレクション・アドバイザーを配置するなど、国際交流を支える体制を強化しながら、交流協定の締結と留学プログラムの整備を進めています。

そのほかにも、海外の大学とのプロジェクトを通じた学生交流や、海外での作品発表や学術研究活動の支援、実践的な英語力を身に付けるための英会話サロンなどを行っています。

また、学生が、海外の大学や研究機関が開催するプロジェクトなどに参加する場合は、経費の一部を補助する助成制度を設け、意欲のある学生の国際交流を支援しています。

国際交流協定締結校

台南応用科技大学（台湾）／リンショピン大学（スウェーデン）／バンドン工科大学（インドネシア）

2018年度国際交流事業

- ・ブラッド・テイラー先生（ハワイ大学）講演・ワークショップ
- ・ジンミ・ユーン先生（サイモン・フレージャー大学）講演・ワークショップ
- ・アンソニー・シェルトン先生（ブリティッシュコロンビア大学人類学博物館館長）講演・フィールドワーク
- ・リンショピン大学教員による本学訪問
- ・バンドン工科大学教員による本学訪問
- ・UNTAG スラバヤ大学教員、学生による訪問
- ・リンショピン大学学生2週間短期プログラムの開催
- ・シヴ・ナダール大学主催の国際ワークショップに参加
- ・長期留学・渡航学生による体験発表
- ・English Salon（集中講座）、English Hour（英会話活動）
- ・2017年度短期留学助成金制度利用者による報告会
- ・IEDC2019 in Akita（国際デザインワークショップ）の開催

秋田公立美術大学留学等助成金

海外の大学および研究機関等で行う留学やアートプロジェクト、ワークショップ、ボランティア等への参加にかかる経費の一部を補助します。

2018年度の助成事例

チェンマイ大学主催「Tri-U 2018」（タイ・チェンマイ）／Alter-Shelter 4（インドネシア・スラバヤ）／Urban Glass（米・ニューヨーク）／Art Camp 2018（チェコ・プルゼニ）



"Finding the world of relations at the seashore"

浜辺で世界を見つける

6月の約1週間、バンクーバーのサイモン・フレージャー大学教授で現代美術家のジンミ・ユーン教授が秋美に滞在しました。大学院の授業では、新屋の海岸を歩いて見つけた漂流物をめぐるワークショップ「浜辺で世界を見つける」を実施。ディスカッションと制作は、やがてアトリエもさだの市民ギャラリースペースを舞台にしたインスタレーションへと進展。学生と教員は、日本海の波に揉まれ浜辺に打ち上げられた漂流物と一体となり、それを言葉とし、紙船と共に展示しました。



特別講演「Between Art and Anthropology」

アートと人類学の間

ブリティッシュコロンビア大学人類学博物館館長であり芸術人類学者のアンソニー・シェルトン教授を招き、アートと人類学の間で生み出されつつある新たなパースペクティヴに基づくミュージアム展示方法や、博物館と地域社会を繋ぐ新たな関係の構築法についての講演会を開催。秋田滞在中は学生や教員と共に鳥海山や男鹿半島、県立博物館などを訪れ、土地に息づく民俗や歴史をめぐりました。



Art Camp2018

チェコ共和国の西ボヘミア大学芸術学部で開かれた「ArtCamp2018」に本学学生の細矢瑠羽さんが参加、Art Therapy を受講しました。「多くのことを学び、自分の考えを改めるきっかけとなった」という細矢さんにとって、チェコでの日々は自分の生き方や成長に影響をもたらすほど貴重な体験でした。「チェコ共和国の人々は独自の文化を大切に、自分たちの風土に合った生活をするという堂々とした考えを持っている。自国の文化や習慣を大切にしなければならないと考える機会となりました」。そして、もう一つ影響を受けたのが「他に流されない」ことだったといいます。「クラスメートは自分の意見を自由に述べ、自分自身をしっかり持ち、自身の考えを大切にしていた。自分も拙い英語でディスカッションに参加することで自信が持てるようになった」と振り返ります。留学での経験が、大きな成長を促しました。



アートセンターあきた

アートセンターあきたは、秋田公立美術大学が設立した NPO 法人です。大学と地域の社会連携を担ってきた社会貢献センターが、2018年4月、NPO 法人アートセンターあきたとして生まれ変わりました。多彩な教授陣が展開している数々のプロジェクトや研究成果といった美大のリソースと地域を繋げようと、アートとデザインを用いた新たなプロジェクトに取り組んでいます。目指しているのは、市民にアートやデザインをより身近に感じてもらい、「まちに驚きと発見を生み出す」こと。大学に集積された「知」を生かして、企業や行政との産学官連携事業をはじめ、展覧会や公開講座、アートスクールといった教育事業を行っています。アートセンターあきたが拠点としているのは、キャンパス内の「アトリエももさだ」、秋田ケーブルテレビ本社屋内のギャラリー「BIYONG POINT (ビヨンポイント)」、秋田駅前の商業施設フォンテ AKITA6 階「美大サテライトセンター」の3つのスペースです。

アトリエももさだ

アートセンターあきたの拠点。秋田公立美術大学の教員や学生が日々の制作・研究に活用し、新たな活動やプロジェクトを生み出すラボの役割を担う。1997年に建設された旧国立農業倉庫棟の8棟は国の登録有形文化財。
〒010-1632 秋田市新屋大川町 12-3 アトリエももさだ内

秋田公立美術大学サテライトセンター

教員や学生の研究・制作の成果発表の場であり、大学のサテライトとして広報の機能を担う。デッサンルームでは大学の公開講座やデッサンスクール、中高生対象の素描 Lab などを開催。
〒010-0001 秋田市中通 2-8-1 フォンテ AKITA 6 階

BIYONG POINT (ビヨンポイント)

アートセンターあきたが運営するギャラリースペース。実験的な展覧会やプロジェクトを企画するとともに、芸術により親しみ機会としてのエデュケーション・プログラムを実践する。
〒010-0976 秋田市八橋南 1-1-3 CNA 秋田ケーブルテレビ社内



学長メッセージ

秋田公立美術大学 学長
霜鳥秋則

創造的思考力は、課題解決に欠かせない能力として、ビジネスシーンでも近年重要視されています。秋田公立美術大学は、キャリアに繋がる基礎として、歴史、伝統、技術を重視し、新しい美術・デザイン・ものづくりによる社会への還元を探っています。旧来の美術教育にはない、素材や技法、ジャンルを横断した教育と社会と繋がるプロジェクトの実践を通じて、創造的思考力の高い人材の育成に努めています。

2019 年度には、大学院博士課程を新たに開設しました。学部から大学院までの一貫性を設けることで、専門性を身に付け創造的思考を養い、創造力を発揮できる人材を育てるとともに、高度な専門性を持つ研究者の養成まで一貫して取り組めるようになります。

秋田市の南にある新屋地域に位置する本学。大都会にはない穏やかな空気と自然豊かな地で学ぶ意義は大いにあると思っています。地域のお祭りに学生が参加したり、地域住民との交流会が催されたりと、学生と地域住民との距離の近さも本学の特徴です。その一方で、第 58 回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展・日本館キュレーターに服部准教授が選出され、そのプロジェクトに石倉准教授が参加するように、教員や学生による国際的な活動も拡張しています。ローカルとグローバルが日常にある大学で学ぶ 4 年間で、面白くならないはずはない。

秋美で、あなたの才能を開花させてみませんか。

あきびネット

あきびネットは、地元団体・企業、個人のみなさんが集まり、本学との産業連携の推進および本学に対する物心両面からの支援を目的として2014年2月に設立された民間団体です。

1. 産学連携の推進

大学が持つノウハウ、専門知識、人材を活用して行う共同研究や商品開発、イベントなどを会員が提案し、質の高い産学連携を実現します。

2. インターンシップの実施

インターンシップの受け入れ事業所として協力します。

3. 大学への講師派遣

大学が学生に対して行う進路ガイダンスなどで講話などを行います。

4. 大学PR・作品展示スペースの提供

大学のPRや学生の作品展示用に事業所の展示スペースなどを提供します。

5. 奨学金制度「あきびネットファンド」の運営

課外における自主的な創作・研究活動に対し、奨学金を給付します。

6. 進路・就職等に関する情報交換会の開催

年1回程度、学生や大学の教職員との情報交換会を開催します。

会員一覧（法人会員のみ掲載）

(株)アートシステム / (株)アイネックス / (株)相場商店 / 秋印(株) / 秋田いすゞ自動車(株) / 秋田印刷製本(株) / 協同組合秋田卸センター / 秋田海陸運送(株) / 秋田活版印刷(株) / (株)秋田キャッスルホテル / 秋田協同印刷(株) / 秋田共立(株) / (株)秋田銀行 / 秋田空港ターミナルビル(株) / (株)秋田グランドリクス / (一社)秋田経済同友会 / (株)秋田ケーブルテレビ / (一社)秋田県観光連盟 / (一社)秋田県経営者協会 / 秋田県自動車販売店協会 / 社会福祉法人秋田県社会福祉協議会 / 秋田県商工会連合会 / 秋田県信用組合 / 秋田県中小企業団体中央会 / 秋田県農業協同組合中央会 / (株)秋田国際カード / (株)秋田魁新報社 / (株)アキタサトー商会 / 秋田市新屋振興会 / (一社)秋田市医師会 / (株)秋田ジェーシーピーカード / (株)秋田住宅流通センター / 秋田商工会議所 / 秋田信用金庫 / (株)秋田スズキ / 秋田ステーションビル(株) / 秋田ダイハツ販売(株) / 秋田中央交通(株) / (株)秋田中央ビルディング / 秋田テレビ(株) / 秋田東北商事(株) / (株)秋田ニューバイオフィーム / (株)アキタネット / 秋田ノーザンハピネット(株) / (株)秋田放送 / 秋田まちづくり(株) / アクサ生命保険(株) / 秋田支社 / (株)あくら / アサヒビール(株) / 秋田支社 / (株)アド東北 / (有)新屋不動産 / (株)安藤醸造 / 伊藤工業(株) / (株)イヤタカ / 彌高神社 / 羽後設備(株) / エイディケイ富士システム(株) / (株)英明工務店 / エオスの会 / (株)エスツー / NECソリューションイノベータ(株) / 東北支社秋田センター / (株)エフエム秋田 / (有)エル・コミュニケーションズ / 奥羽住宅産業(株) / (有)オーセンエンジニアリング / (株)オノブロック / カイテン(株) / (有)加賀谷新聞店 / 菓子舗榮太楼 / 河辺雄和商工会 / (株)寒風 / 北日本コンピューターサービズ(株) / (株)greenpiece / ココハウス / (株)小島商事 / (有)サウンドファクトリー・ピーオン / (株)境田商事 / (株)サキガケ・アド・プレーン / (株)サキガケアドバ / (株)さきがけプラスA / (株)佐藤商事 / (株)サノ・ホールディングス / 猿田興業(株) / (株)三栄機械 / (株)CSE / (株)C・K・アーテック / (株)See Visions / (株)ジェイ・エス・ピー・ネットワーク / (有)信友 / スズキテント / (有) / (株)スペースプロジェクト / (株)住建トレーディング / 積水ハウス(株) / 秋田営業所 / 全国農業協同組合連合会秋田県本部 / (株)全農ビジネスサポート秋田支店 / (株)ソニー / 損害保険ジャパン日本興亜(株) / (株)大栄木工 / (株)ダイヤプラザ / (株)たけや製パン / タプロス(株) / 千代田興業(株) / (株)塚田美術印刷 / (株)辻吟 / 東光鉄工(株) / 東部瓦斯(株) / 秋田支社 / 東北電力(株) / 秋田支店 / (株)東北ビルカンリ・システムズ / (有)都市クリエイティブ / (株)トミタ / (株)トラパンツ / (株)那波伊四郎商店 / (株)日情秋田システムズ / (株)日産サテオ秋田 / 日本電気(株) / 秋田支店 / (株)秋田ビューホテル / (株)パウハウス / 長谷部光重税理士事務所 / (株)花のヤマト / (株)林工務店 / (株)バルテごと / (株)ブラウブリッツ秋田 / (株)プロデュース・プロ / (株)北都銀行 / (株)ホテル大和 / (有)マゼンタ / (株)松美造園建設工業 / 三井住友海上火災保険(株) / 秋田支店 / 三菱マテリアル電子化成(株) / 日本海建設電気事業所 / むつみ造園土木(株) / 山岡工業(株) / (株)ヤマダフーズ / (株)山二 / 山二建設資材(株) / (株)友愛ビルサービス / (株)ユーランドホテル八橋 / 豊興産(株) / (株)料亭演乃家 / (株)レオパレス 21 / (株)和賀組 / (株)わらび座 会員数 162 (法人 143 / 個人 19)

あきびネットファンド 採用学生の紹介

奨学金制度「あきびネットファンド」を通じて、学生の課外における自主的な創作・研究活動を支援しています。

2018年度採用実績

活動名: 展覧会調査プロジェクト 採用者: 展覧会研究会あきび 2018 (大学院複合芸術専攻)

活動内容

山口情報芸術センターで2018年7月21日~10月28日まで開かれた「メディアアートの輪廻転生」展の鑑賞と山口県の歴史や資料を扱う文化施設のフィールドワークを行った。鑑賞体験から得た思考を別の価値にアウトプットし、秋田の芸術表現領域に向けて新たな鑑賞者の役割を提案。

活動名: プロジェクト“女人ぼさつ” 採用者: 金子ひかる (ビジュアルアーツ専攻4年)

活動内容

岡本かの子の“女人ぼさつ”に着想を得て、変わりゆく現代社会における女性の生き方、変わる事のない女性の本音をモチーフとして短編映像作品を制作。

活動名: 個展に向けた制作活動 採用者: 五月女かおる (ビジュアルアーツ専攻4年)

活動内容

秋田県観光文化スポーツ部文化振興課「若手アーティスト育成支援事業」(2018年12月11日~16日)に向けた造形による彫刻、またはそのオブジェを用いたインスタレーション作品の制作。

活動名: ホスピタルアートプロジェクト 採用者: 酒井和泉 (2年)

活動内容

病院でのアートボランティアに参加した経験を生かし、傷付いた人々を癒す場である病院に「鑑賞する」だけでなく「触れて感じる」アート作品を設置。絵画以外のホスピタルアートの可能性を示し、新たなホスピタルアートを開拓。

※学年は2018年度時点



学生支援

秋田公立美術大学では入学した学生の皆さんがより有意義な学生生活を送れるように様々な支援体制を整えています。

授業料の減免など

経済的な理由などで授業料の納付が困難な学生を対象に、授業料を減免したり、納付を猶予したりする制度があります。

施設・設備の利用

本学の施設・設備を、創作活動、課題制作、サークル活動などで利用することができます。
※利用できる時間は施設により異なります。

美術館無料観覧

学生は、秋田市立千秋美術館および秋田県立美術館の常設展、企画展、特別展などを学生証提示により無料で観覧することができます。

健康管理

保健室では、急病やけがの応急処置を行うほか、年1回定期健康診断を行っています。
また、キャンパス内にAED（自動体外式除細動器）を設置しています。

学生相談

大学生活では、修学、人間関係、進路など、様々な問題に直面することもあります。いつでも相談できるよう、キャンパスソーシャルワーカーや専門家（臨床心理士）によるカウンセリングを行っています。

進路・就職支援

卒業後の進路は、企業などへの就職、進学、作家活動など様々です。本学では、キャリアセンターを配置し、進路ガイダンス、個別面談、模擬面接を行うなどして、みなさんの進学・就職活動を支援します。

学生生活

学生の半数以上が秋田県外出身者ということもあり、約8割の学生が大学周辺のアパートや下宿で生活しています。大学周辺の家賃の相場は、最も多いワンルーム（6～8畳間にキッチン、バス、トイレ付き）のアパートで月額4万円です。また、大学前にバス停があるほか、近くにJR新屋駅もあり、バスや電車を利用して通学することができます。さらに、アルバイト情報の紹介も行っています。

国際交流助成制度

学生が海外の大学や研究機関が開催するプロジェクトなどに参加する場合、経費の一部を補助する助成制度を設けています。



入試情報（2020年度入学者選抜実施予定）

※2020年度入学者選抜の概要は6月発表予定の入学者選抜要項で必ずご確認ください。

1. 選抜区分と募集人員

入学定員	選抜区分と募集人員							
	一般選抜 70名		特別選抜 30名				社会人特別選抜	
	前期日程	中期日程	推薦選抜 I 25名					推薦選抜 II
			一般推薦	特別推薦				
市内枠				市内枠	指定校枠			
100名	40名	30名	12名	5名	5名	3名	5名	若干名

1. 選抜区分と募集人員

選抜区分	大学入試センター試験利用教科・科目			個別学力検査
	教科	科目	配点	
一般選抜 (前期日程)	国語	「国語」	左の教科から2教科2科目選択とする。 ただし、1教科は国語または英語とする。 (各200点)計400点	実技試験 ・鉛筆デッサン 選択試験 ・着彩表現・色彩表現 ・立体表現・小論文 実技は実技試験および選択試験とし、選択試験は4科目から1科目選択。 (各300点)計600点
	外国語	外国語「英語」(リスニング含む)		
	地理歴史	「世界史A・B」「日本史A・B」「地理A・B」		
	公民	「現代社会」「政治・経済」「倫理」「倫理、政治・経済」		
	数学	「数学I」「数学I・A」「数学II」「数学II・B」		
一般選抜 (中期日程)	理科	「物理基礎」「化学基礎」「生物基礎」「地学基礎」から2科目または、「物理」「化学」「生物」「地学」から1科目	必修(250点) 必修(250点)	実技試験 鉛筆デッサン 400点
	国語	「国語」		
	外国語	外国語「英語」(リスニング含む)		
	地理歴史	「世界史A・B」「日本史A・B」「地理A・B」		
	公民	「現代社会」「政治・経済」「倫理」「倫理、政治・経済」		
推薦選抜 I	数学	「数学I」「数学I・A」「数学II」「数学II・B」	左の教科から1教科1科目選択とする。 (各100点)計600点	実技試験・鉛筆デッサン、面接、書類審査 ※配点は非公開
	理科	「物理基礎」「化学基礎」「生物基礎」「地学基礎」から2科目または、「物理」「化学」「生物」「地学」から1科目		
	国語	「国語」		
	外国語	外国語「英語」(リスニング含む)		
	地理歴史	「世界史A・B」「日本史A・B」「地理A・B」		
推薦選抜 II	公民	「現代社会」「政治・経済」「倫理」「倫理、政治・経済」	必修(200点) 必修(200点)	小論文、面接、書類審査 300点
	数学	「数学I」「数学I・A」「数学II」「数学II・B」		
	理科	「物理基礎」「化学基礎」「生物基礎」「地学基礎」から2科目または、「物理」「化学」「生物」「地学」から1科目		
	国語	「国語」		
	外国語	外国語「英語」(リスニング含む)		

アドミッションポリシー（入学者受入方針）

「芸術の未知の領域に強い関心を持つ人」「自ら問題を発見し、積極的に学ぶ意欲のある人」「芸術分野で自立する意欲のある人」
「芸術を通して、地域社会の発展に貢献する意欲のある人」

入学前に修得しておくことを期待する内容

1. 形態や空間などを観察し把握する力や描写力、構成力 / 2. 文章などを読み解く読解力や思考力 / 3. 自身の考えを整理し、的確に伝えることのできる表現力 / 4. 国内外で活躍するために必要な教養や異文化への理解 / 5. 数理学や自然科学に対する基礎知識や論理的思考力 / 6. 他者と積極的に関わることのできるコミュニケーション能力

多様な選抜で求める人材像

1. 一般選抜(前期日程) 十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と与えられたテーマの内容を理解した上で、自ら考え、独創的な発想力を自身の得意とする媒体を通じて表現できる能力を備えた人を求めます。 / 2. 一般選抜(中期日程) 十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と自身の発想力を的確に表現できる能力を備えた人を求めます。 / 3. 推薦選抜 I 高等学校等において学業・課外活動に優れた成績を修め、コミュニケーション能力と芸術分野で優れた能力を有し、未知の芸術領域や新しい表現技法を探索する意欲のある人を求めます。 / 4. 推薦選抜 II 十分な基礎学力を持ち、高等学校等において学業・課外活動に優れた成績を修め、論理的思考力やコミュニケーション能力を有し、芸術分野に興味・関心があり芸術を用いた活動を通して地域や社会に貢献する意欲のある人を求めます。

学生募集要項の請求方法

学生募集要項は、推薦選抜を7月、一般選抜を9月に発表する予定です。

- 「テレメール」または「モバッチョ」を利用して資料請求ができます。「モバッチョ」、または本学ホームページの「資料請求」をご覧ください。
- 本学に直接請求：受取人の郵便番号、住所、氏名を明記した返信用封筒(角形2号)に切手(180円分)を添付の上「学生募集要項」と朱書きした大学宛の封筒に入れ、右の請求先へ送付してください。

※社会人特別選抜および編入学試験の学生募集要項の請求方法は、ホームページで確認してください。

請求先

秋田公立美術大学 事務局学生課
〒010-1632
秋田市新屋大川町 12-3
TEL: 018-888-8105
FAX: 018-888-8101
E-mail: kyomu@akibi.ac.jp
URL: https://www.akibi.ac.jp

入学者選抜結果

2019年度 秋田公立美術大学 入学者選抜結果

選抜状況

学部・学科	選抜区分	募集人員	出願者数	出願倍率	受験者数	受験倍率	合格者数	手続者数	手続後 辞退者数	入学者数		
美術学部 美術学科	一般選抜	前期日程	40	102	2.6	93	2.3	43	41	0	41	
		中期日程	30	199	6.6	101	3.4	44	33	0	33	
		小計	70	301	4.3	194	2.8	87	74	0	74	
	推薦選抜	一般推薦	12	37	3.1	37	3.1	13	13	0	13	
		特別推薦	県内枠	5	10	2.0	10	2.0	6	6	0	6
			市内枠	5	10	2.0	10	2.0	5	5	0	5
			指定校枠	3	3	1.0	3	1.0	3	3	0	3
		小計	25	60	2.4	60	2.4	27	27	0	27	
		推薦選抜Ⅱ	5	9	1.8	8	1.6	5	5	0	5	
		社会人特別選抜	若干名	2	-	2	-	0	0	0	0	
合計	100	372	3.7	264	2.6	119	106	0	106			
美術学部 美術学科	編入学	10	2	0.2	2	0.2	1	1	0	1		

合格者成績概要（一般選抜）

選抜区分	区分	総合成績 (1000点満点)
前期日程	最高点	764
	最低点	407
	平均点	539.67
中期日程	最高点	767
	最低点	432
	平均点	523.36

※推薦選抜および社会人特別選抜の合格者成績概要ならびに不合格者の成績概要は公表していません。



入学時納付金

内訳	金額	納入時期	備考
入学料	秋田市民 282,000 円	入学手続時	本人または保護者の方が入学の日の1年前から秋田市に住所を有する場合に該当になります。
	秋田市民以外の者 423,000 円	入学手続時	上記以外の者
授業料	535,800 円	5月/10月	前・後期に分納(各267,900円)
その他の経費	92,660 円	4月	後援会費(4年分)60,000円/学生会会費(4年分)13,000円 傷害保険等(4年分)4,660円/同窓会費(入学金及び永年会費として)15,000円

※所要見込額は上記のとおりですが、入学金・授業料等は改定される場合があります。※その他、教科書・用具・材料費等の学修経費が別途必要です。

奨学金・奨励金

日本学生支援機構奨学金

経済的理由により就学が困難な学生のために奨学金を貸与または給付する制度で、日本学生支援機構が採用決定します。卒業後に返還します。なお、貸与型奨学金の種類については、次のとおりです。

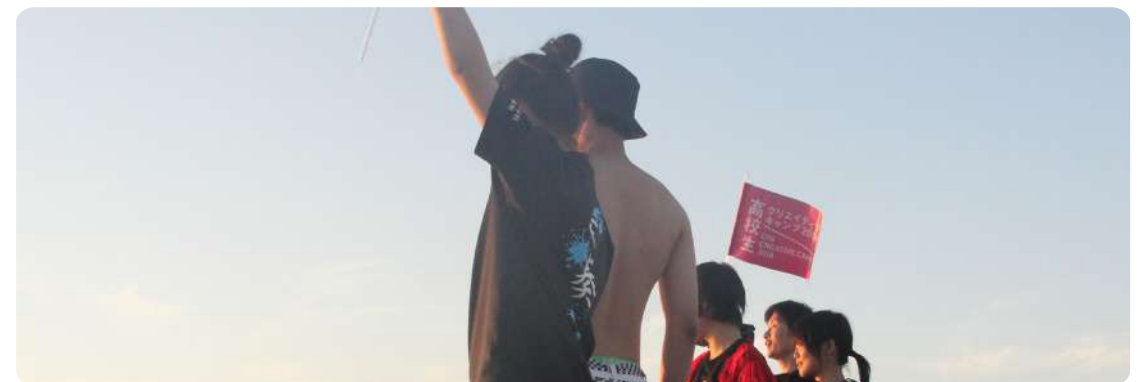
第一種奨学金…無利子貸与 / 第二種奨学金…有利子貸与

秋田公立美術大学奨学金・大学院学業奨励金

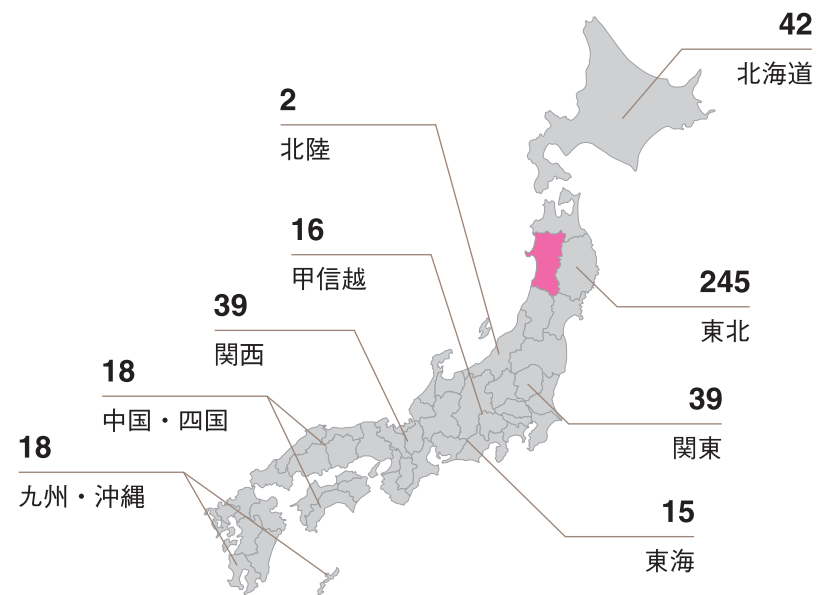
在学中の就学意欲を高めるために設置した本学独自の給付型奨学金制度。2年生から4年生の各学年の前年度成績上位者に対して年10万円を支給。大学院入学者には、入学試験時の成績優秀者に対し奨励金20万円を給付します。

あきびネットファンド

本学の支援団体「あきびネット」が学生の創作意欲やチャレンジ精神の向上を目的に創設した制度です。展覧会への出品やアートプロジェクト参加などの課外活動における自主的な創作・研究活動に対し、20万円(予定)を給付します。プレゼン方式で審査を行い、採用を決定します。



学生出身地域（学部・学生計 434 名）



秋田公立美術大学

〒010-1632 秋田県秋田市新屋大川町 12-3

JR「秋田駅」から羽越本線「新屋駅」下車 徒歩 15 分

JR「秋田駅」から秋田中央交通バス・新屋線「美術大学前」下車 徒歩 1 分

電話：018-888-8100（代表） 018-888-8105（学生募集・入試）

FAX：018-888-8101

E-mail：soumu@akibi.ac.jp（大学） kyomu@akibi.ac.jp（学生募集・入試）

制作 NPO 法人アーツセンターあきた

デザイン 大島慶一郎

写真 菅田慎一、高橋希、草薨裕

印刷・製本 秋田活版印刷株式会社

※乱丁・落丁誌はお取替えいたします。
※本誌内容の無断転記、転載、複写はご遠慮ください。
※本誌データは 2019 年 3 月末日現在の情報です。あらかじめご了承ください。



