

長野美術専門学校

美

Bisen Nagano
Issue for 2025

Nagano Art & Design
Professional Training College



系

「デザイン高度専門士4新認可」
「思いっきり!アートとデザイン」


Art & Design

contents

	Bisen FEATURE	
美専修学ライン	06
	7つのテクニカルライン	
デザインライン	08
映像ライン	10
イラストレーションライン	12
WEBメディアライン	14
ファインアートライン	16
アニメキャラクターライン	18
マンガライン	20
	5つの学科	
ビジュアルデザイン科 3年制学科	24
ビジュアルデザイン科 2年制学科	24
ビジュアルアート科 3年制学科	26
ビジュアルアート科 2年制学科	26
com. デザイン総合学科	28
プロフェッショナルステージ		
社会との連携	30
美専展	34
キャンパスライフ		
楽しむ	38
積む	40
進む	42
取り組む	44
	Bisen BASE	
メッセージ	48
ポリシー	49
Creative Vision	50
History	51
講師紹介	52
アクセス	54







Bisen FEATURE

美専は、美大の代わりではありません。

美術はもともと全人的な性質を持ち

あらゆる人の創造性を育みます。

美専で学ぶことは、人生に必要な基礎を培うこと。

創造性を育み、何にでもなれる自分になる

自由の意味を知るところ、それが美専。

美専は教育の場というよりも

自ら学び育つ、いわば“学育”の場です。



主体性を育む学修課程 「美専修学ライン」

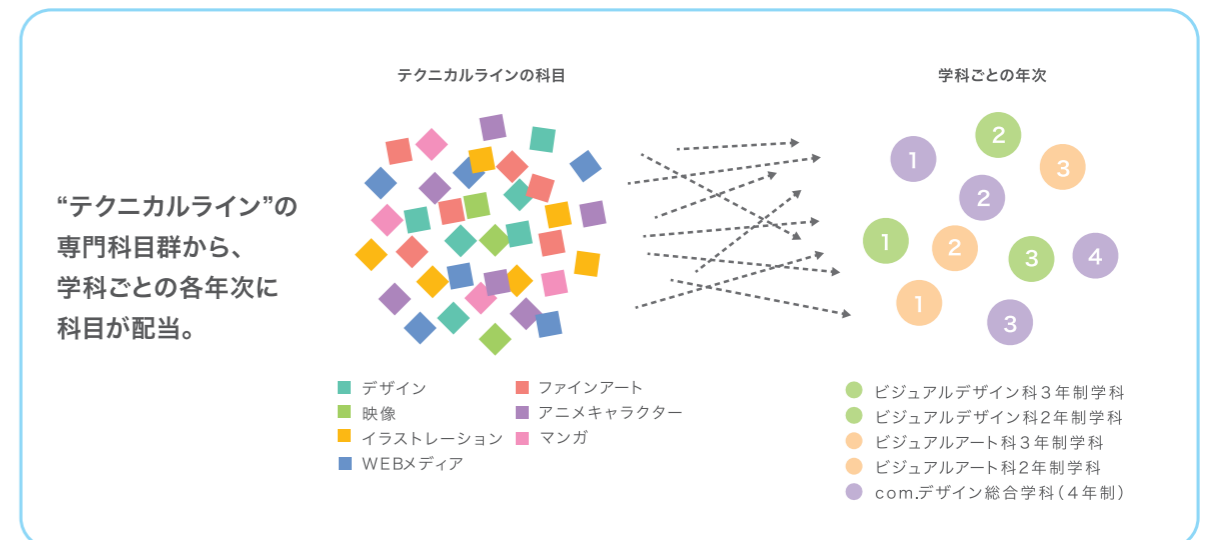
「美専修学ライン」は長野美術専門学校（美専）独自の課程概念です。美専では、専門性と履修性の観点で科目を配置することで、学びの目的を分かりやすくしています。

学生はこれにより、自分はどこへ向かって進んでいくのか、何を学ぶべきなのかといった指標をたて、自身で修学の道筋を選ぶことができます。

主体性を育む学修課程の理想形、それが「美専修学ライン」です。

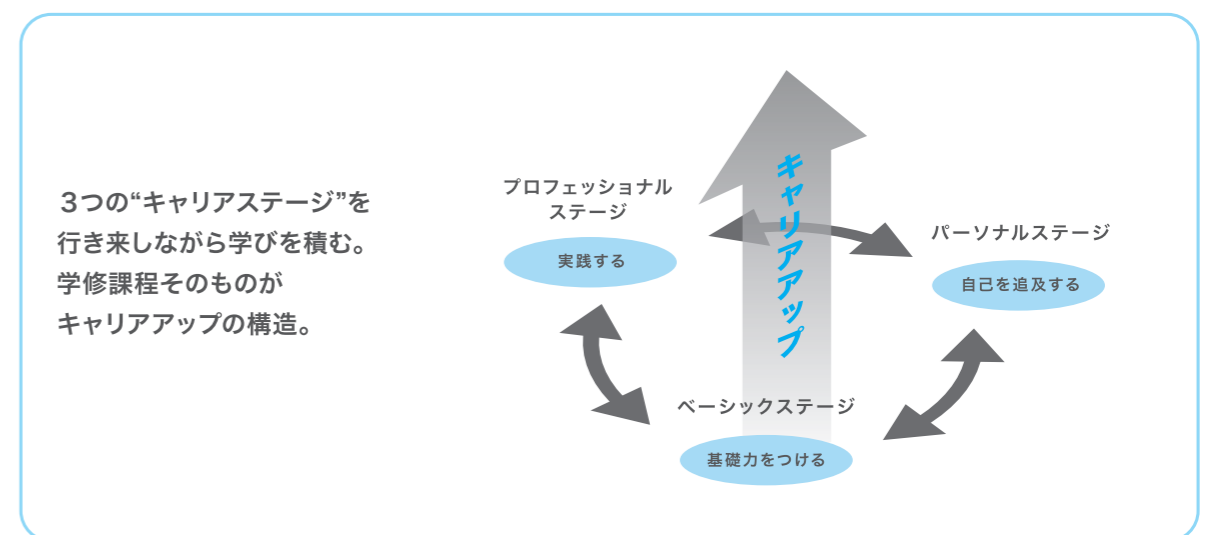
7つのテクニカルラインの専門性を5つの学科へ配当

クリエイティブの専門性ごとの科目群は、将来につながるラインを想定して“テクニカルライン”と呼び、7つのラインを設けています。そして、これらのラインに属する個々の科目が、美専の5つの学科へ配当されています。



3つのキャリアステージの履修性で課程を編成

科目の履修性を“キャリアステージ”と呼び、その科目の学びの目標が明確なものになるよう、ベーシック・パーソナル・プロフェッショナルといったステージに適応した講座を造成し、各学科の課程に位置づけています。



7つのテクニカルライン

デザインライン

〈ライン別専門科目の方針〉
デザインの基礎技術を習い、
実践的な課題解決に挑み
健全なデザイン思考を養う



ひとつの基礎が、あらゆる実践に
ひとつの実践が、あらゆる基礎に

デザインラインの学び

デザインラインの科目にはレタリングがありますが、
ここにはデザインの基礎の全てがあると言ってもいいほどです。
ほかにもデッサンや色彩など、普遍的な基礎学習を堅持して、アカデミックに学びます。
並行するように、社会と関わって学ぶ「PBL(プロジェクト・ベースド・ラーニング)」による
実践学習を行い、基礎と実践を行き来しながら学ぶのが美専流です。

〔学生制作物〕

<p>3D タイポグラフィ ぴえん・てえてえ</p> <p>音(おん)から言葉へ、そして文字へ—— タイポグラフィは、一般的にその表現を平面的な視覚イメージに限定しますが、これを3D(立体)化し、触覚的なイメージへと拡張。</p>	<p>コンセプチュアル・デザイン パッケージの提案</p> <p>パッケージは、その属性を周知するもの—— これを拡張すれば商品自体を覆ってしまっても成立するはず。包まれる商品やその流通にとどまらず、私たちの認識までも問うデザイン。</p>	<p>あたらしいスタイルの写経の提案 バラエティ写経</p> <p>トイレットペーパーにだってアリ。様々な写経—— 身近な素材で楽しむ写経。写経という少し堅苦しいイメージがあります。しかし、泥水で書いたり、付箋に書いたり、踏行無常も楽しく。</p>	
<p>喫茶店プロモーション企画 喫茶店マッチ箱</p> <p>徐々に失われてしまう「喫茶店マッチ箱」—— このリデザインを通じて「喫茶店」という地域の文化にスポットをあてます。</p>	<p>気象病サポートフレグランス Wegrance</p> <p>天候は変えることができないけど、 気分を変えることはできるかもしれない—— 天気によって苦しむ人々へのサポート商品(フレグランス)企画。</p>	<p>みせたい!を叶えるアームカバー提案 atpick</p> <p>素肌をみせることをためらってしまう、アトピー性皮膚炎—— こうした課題を解決するための、当事者目線のコンセプト商品企画。</p>	
<p>変身</p>			

1 総合研究(3年次)/馬場南帆 2 総合研究(3年次)/日野千敬 3 総合研究(3年次)/岩井和磨 4 総合制作(2年次)/長浦梨音 5 総合研究(3年次)/鈴木ゆめの 6 総合制作(2年次)/山崎奏 7~10 総合制作(1年次)コトバをテーマとしたポスター 7 古川晴子 8 田中結月 9 嶋田力久 10 宮川陽花

映像ライン

〈ライン別専門科目の方針〉

自ら課題を見つけ制作に取り組む
映像クリエイターを目指す

感動と共感を呼びさます
映像表現を追求する

映像ラインの学び

映像ラインでは、スチル写真とムービー制作を学びます。

まず暗室などでの手作業による写真現像や機材の扱いを体験し、
実写やアニメの作品制作へと進みます。

ゼミ期には、コンペなどへの発表を前提とした個人やチームでの制作に取り組み、
それまでの学びを集大成する総合制作に向かっていきます。

〔学生制作物〕



1 総合制作(2年次)フリー素材「20代見知り男のふりーなじんせい100」/中島渉 2 総合制作(2年次)記憶の写真表現「日常の回想」/富澤陽向太 3 総合制作(3年次)つなかりをテーマとしたアニメーション「手をつないで」/加藤茜 4 総合制作(2年次)人間関係の亀裂に焦点を当てたアニメーション「よくあること」/伊藤優奈 5 総合制作(2年次)安楽死問題に挑んだ短編アニメーションムービー「零落・シンボジウム」/萩原陽人 6 総合制作(2年次)日々変化していく世の中を表現したコマ撮りムービー「万物流転」/曾田輝佳 7 総合制作(2年次)個性について問うアニメーション「はかせの町」/塚原亜都紗

7つのテクニカルライン

イラストレーションライン

〈ライン別専門科目の方針〉
 ビジュアルコミュニケーションの
 広い用途に用いられる描画や
 彩色画の表現力をつける



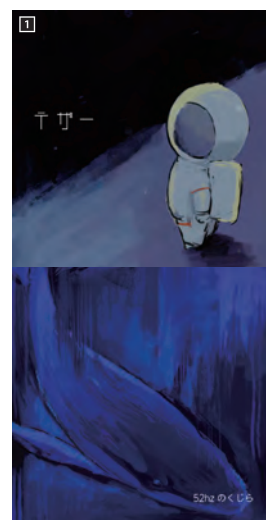
自己の表現を追求し
 社会と結びつける

イラストレーションラインの学び

イラストレーションラインでは"絵で何かを表したい"というモチベーションを、
 "絵でいかによく伝えるか"へ伸ばしていきます。

描写の基礎を固めながら、題材を観察して描き方を見つけていくためには相応の時間が必要です。
 絵がよく伝わることでどんな目的が達成できるのか、その手応えを楽しみながら学んでいきます。

〔学生制作物〕



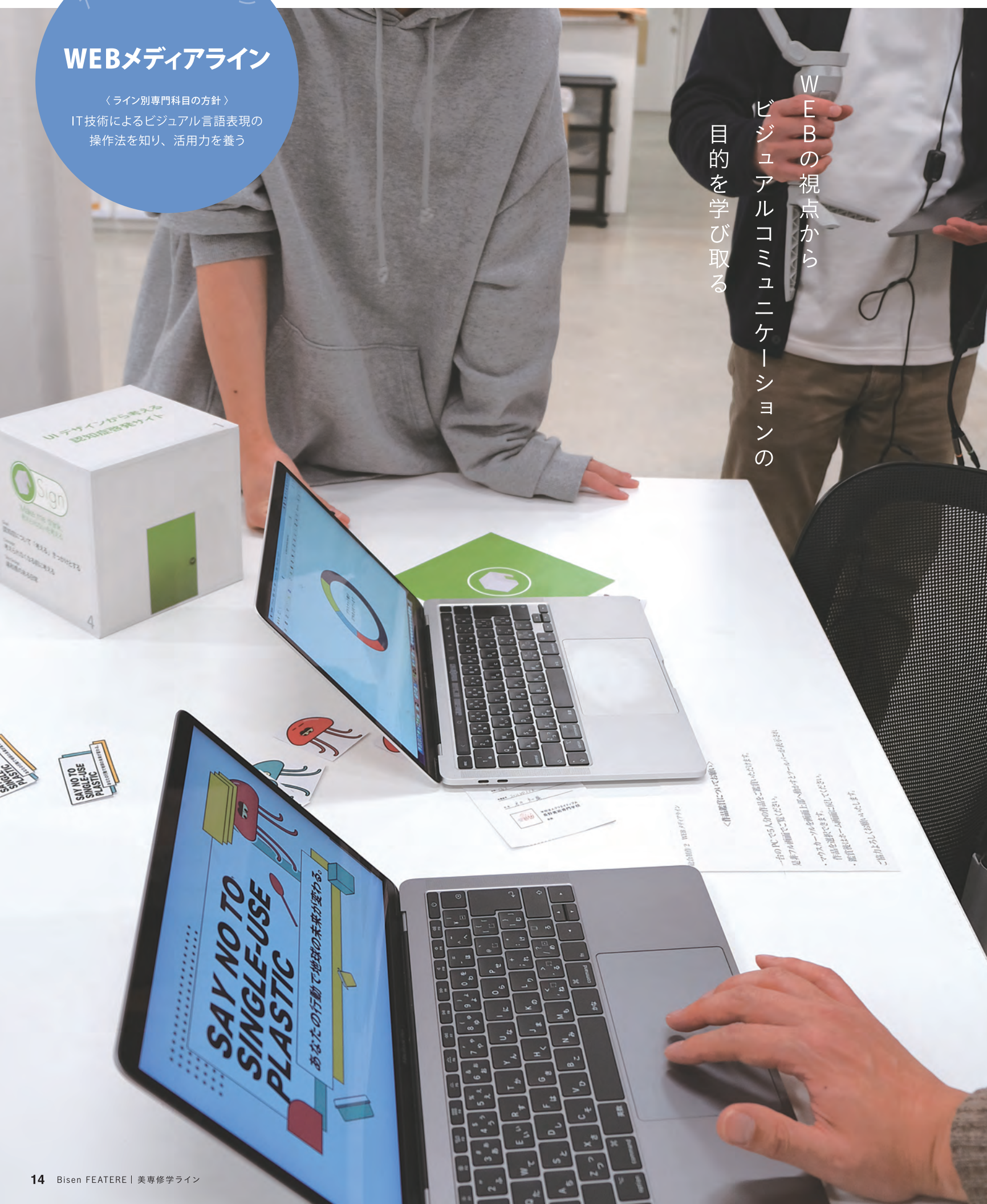
1 総合制作(2年次)CDカバーイラスト「テザー」/小沢恭子 2 総合制作(2年次)「色」/北澤碧唯 3 総合制作(2年次)カレンダーイラスト「遠くの街で」/泊柚月 4 コミック
 スマート(2年次)「燦めき」/古川悠都 5 総合制作(2年次)「ABSURD MIX」/原山太陽 6 総合制作(1年次)「帝国」/深山信吾 7 総合制作(2年次)「kawaii eyes」/清水望加

7つのテクニカルライン

WEBメディアライン

〈ライン別専門科目の方針〉
IT技術によるビジュアル言語表現の
操作法を知り、活用力を養う

WEBの視点から
ビジュアルコミュニケーションの
目的を学び取る



WEBメディアラインの学び

WEBメディアラインでは、企画立案・デザイン制作・サイト構築といった
ウェブサイトを作成するために必要な全ての工程をワンストップで学びます。
単なるコーディングやプログラミングにとどまらない、
コンテンツをより魅力的かつ使い易くするための構築方法を学び、
ウェブメディアの新たな可能性を探究していきます。

〔学生制作物〕



1 総合制作(2年次)クラウドファンディングWEBサイト「ペンギンプロジェクト」/倉科恭太 2 総合制作(2年次)昆虫図鑑WEBサイト「ムシトモ~昆虫イラスト図鑑~」/星睦樹 3 総合制作(2年次)アートWEBコンテンツ「こどもアトリエ」/牧綾菜 4 総合制作(2年次)ECサイト「NANKA」/赤羽晴夏 5 総合制作(2年次)オリジナルスマホゲームのランディングページ「Claints」/風間大翔

7つのテクニカルライン

ファインアートライン

〈ライン別専門科目の方針〉
自分自身の興味、関心と向き合い、
そこから生まれたアート表現を
周囲につなぐ

固定概念を超え
新たに思考する

ファインアートラインの学び

ファインアートラインでは描く技術や、表現素材知識などの基礎を学び、
まだ見ぬ自分の表現を探していくテクニカルライン。

自己や社会と向き合いながら、表現としてアウトプットする取り組みを探索。

周囲の価値であるべき自分の表現を目的とした、“純粋な美術”の成立を図っていきます。

〔学生制作物〕



1 総合制作(2年次) ミクストメディア「未完成の完成」/根本大雅 2 総合制作(1年次) 油絵「シナプス」/岡崎穂花 3 総合制作(2年次) ペン画「FRAGILE」/山崎通 4 総合制作(1年次) 鉛筆・色鉛筆画「物質欲」/加藤仁 5 総合制作(2年次) 油絵「ナミ・ナミダタウン」/小松日菜多

7つのテクニカルライン

アニメキャラクターライン

〈ライン別専門科目の方針〉

ストーリー性のある背景を持った
登場人物や動物、擬人物、その他の
ユニークな性格の個体の
表現力を養う

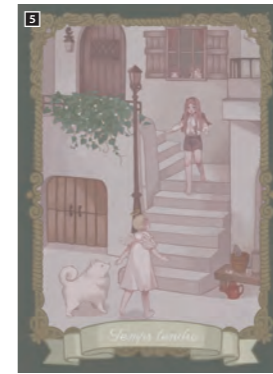


思い描き
出現させる世界観

アニメキャラクターラインの学び

アニメキャラクターラインではデッサンなどの描写力を基礎に、
自己の興味に問いかねながらキャラクターの世界観を描いていきます。
魅力的なアイデンティティをこの世に出現させるため、試行錯誤しながら
キャラクター構想を養っていきます。

〔学生制作物〕



1 総合制作(2年次)「遊狂団(ぼれ系どギルド)」/青木満夢 2 自由実践(2年次)JR東日本長野駅キャラクター「ながも」/加藤茜 3 総合制作(2年次)「Month」/
上兼愛下 4 ゼミ(1年次)長野市交通安全マスコットキャラクター「カモシレ」/田中菜音 5 総合制作(2年次)「Tempstendre」/三野紗矢香

7つのテクニカルライン

マンガライン

〈ライン別専門科目の方針〉
マンガ制作におけるクリエイティビティを養い、その表現価値を幅広く見捉えながらオリジナルな創作を学ぶ

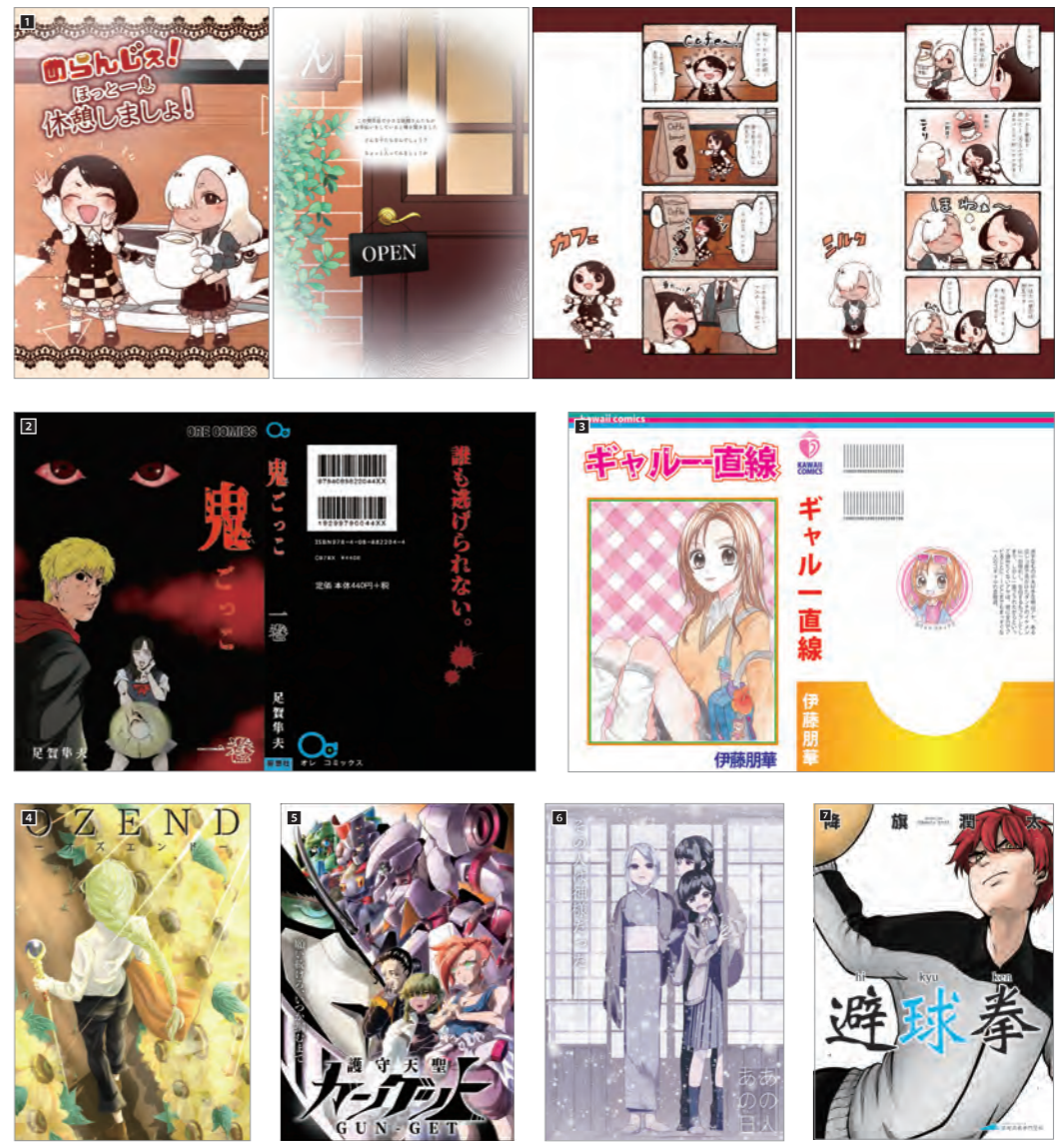
物語りを紡ぐ
表現を切り開く



マンガラインの学び

マンガは気軽に手が届くメディアとして、ポップカルチャーの主役の座に存在し続けています。その表現は、テーマ、コマ運び、画力、ストーリーに渡り、多彩を極めるばかりです。このラインでは、マンガの奥深い表現を学び、オリジナルな価値観に基づいた創作を目指します。また近年では、アートとしてマンガを評価することも珍しいことではありません。日本では文化庁メディア芸術祭の部門に登場して久しく、21世紀の文化を標榜しています。こうした新しい取り組みも重要となってきます。

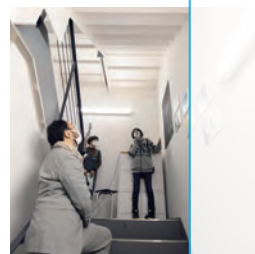
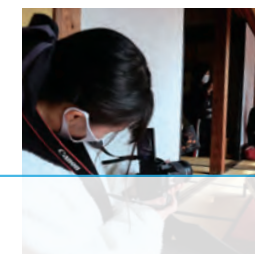
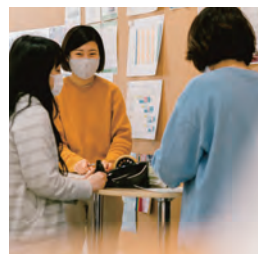
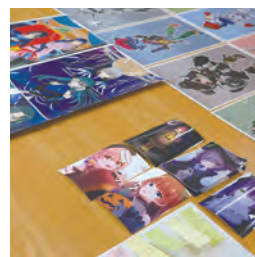
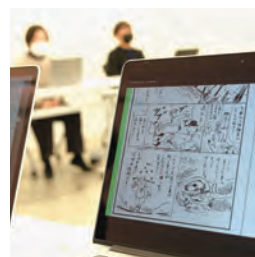
〔学生制作物〕



1 総合制作 (2年次) 「めらんじえ!ほっと一息休憩しましょう」/西澤優希 2 総合制作 (2年次) 漫画本カバー「オレコミックス」/石井優成 3 総合制作 (2年次) 年別で見るとオリジナル少女漫画の装丁「KAWAII COMICS」/伊藤朋華 4 総合制作 (1年次) 「ZEND -オズエンド-」/杭全虹奈 5 総合制作 (1年次) 「護守天聖 ガンゲッター」/聖電顕現 / 小山創大 6 総合制作 (2年次) 「あの日の人」/藤岡美葉 7 総合制作 (1年次) 「避球拳」/降旗潤太

5つの学科

7つのテクニカルラインから配されたクリエイティブを
5つの学科で学ぶ。
各学科での履修性は、キャリアステージの
スパイラルアップ構造です。



ビジュアルデザイン科 3年制学科

主な担当ライン
◆デザインライン ◆映像ライン ◆イラストレーションライン ◆WEBメディアライン

ビジュアルデザイン科 2年制学科

主な担当ライン
◆デザインライン ◆映像ライン ◆イラストレーションライン ◆WEBメディアライン

ビジュアルアート科 3年制学科

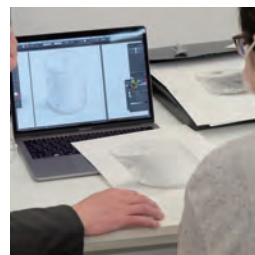
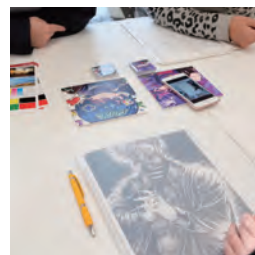
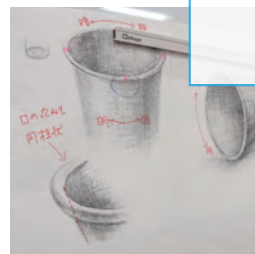
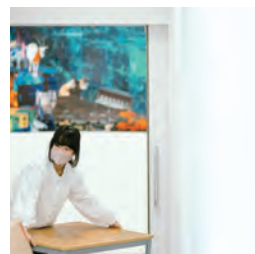
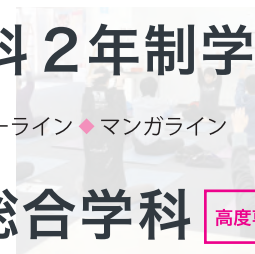
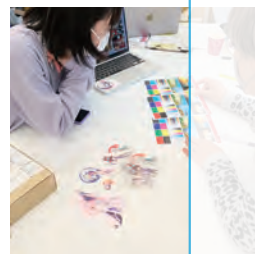
主な担当ライン
◆ファインアートライン ◆アニメキャラクターライン ◆マンガライン

ビジュアルアート科 2年制学科

主な担当ライン
◆ファインアートライン ◆アニメキャラクターライン ◆マンガライン

com.デザイン総合学科 高度専門士 認定課程

主な担当ライン
◆デザインライン ◆映像ライン ◆イラストレーションライン ◆WEBメディアライン
◆ファインアートライン ◆アニメキャラクターライン ◆マンガライン



続きを印刷版でご覧下さい。



Think! bisenサイト



Go! bisenサイト



オフィシャルサイト



好きなことから、はじめよう!

学校法人 クリエイティブA
長野美術専門学校