

宝塚大学 東京メディア芸術学部スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER 75

VOL. 75
TAKE FREE

News Letter

vol.75

2017年2月3日発行

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:tokyot@takara-univ.ac.jp

対談企画 就職内定者の現状!

Student! 解体新書!
井上京香さん

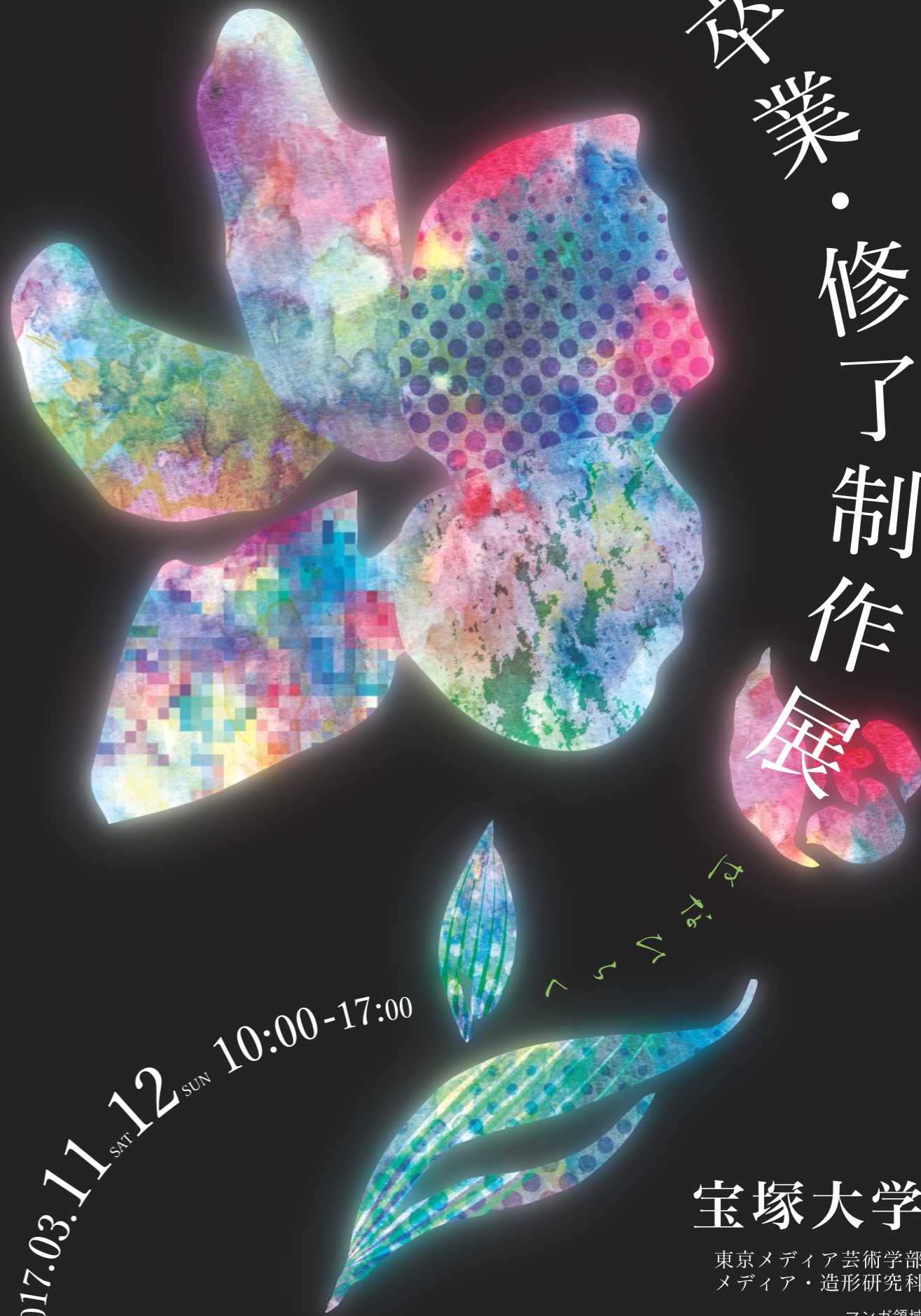
NEWS LETTER 編集委員が行く!!
民音音楽博物館に行ってきました

Teachers at Work!
松平聡 講師

リレーマンガ
『はらぺこ新宿食い道楽』第十話

HOT TOPICS

卒業・修了制作展



2017.03.11 SAT 10:00-17:00
2017.03.12 SUN 10:00-17:00

宝塚大学

東京メディア芸術学部
メディア・造形研究科

マンガ領域
イラストレーション領域
アニメーション領域
ゲーム領域
コンテンツデザイン領域

宝塚大学

東京メディア芸術学部

<http://www.takara-univ.ac.jp/>

●マンガ領域 ●イラストレーション領域 ●アニメーション領域
●映像領域 ●コンテンツデザイン領域 ●ゲーム領域



就職内定者の現状！

就職の内定をいただけたゲーム領域のおふたり。
就職活動に必要なことや、学生時代にやっておきたいことなど、赤裸々に告白してもらいました！

対談 企画



池田 雄亮

宮城県仙台南高等学校卒業。ゲーム領域4年生。
昔からレトロゲームが好きで、ドンキーコングや
マリオワールド、ポケモンなどをよく遊んでいます。
将来的にはドット絵を基調としたレトロ感のある
2Dゲームを作りたいです！

栗田 亮

私立東京学館浦安高等学校卒業。ゲーム領域4年生。
ゲームだけでなく映画や本、音楽など様々なジャンルのモノを観たり聞いたりしています。それが
後々仕事の役に立てばいいと思っています。

仕事を選んだきっかけは？

池田：ぼくはコプロという会社に入社する予定
なんです。学校の授業でゲーム制作をす
るときに「Unity」というソフトを使って制
作するんです。コプロもそのソフトをメ
インに開発していて、今まで学んできたこ
とが活かせると思います。スマホゲー
ム業界ではトップの会社で、新しいゲームづ
くりにも挑戦している姿勢にとても共感しま
した。最近VRにも力を入れていて、時代
に乗っている感じも好きで。任天堂のよう
な大きな会社とは違い、自分自身の意見や
考えが反映されるような会社の仕組みがあ
るところがいいですね。エンジニアとして
VRのゲームが作れる人になりたいです。

宝塚大学における 就職活動の仕方って??

私たちの考える「就職活動」とは、【大学卒業後に自分
らしくやり甲斐を持ってできる仕事を、自分の意思で選
択し、その実現にむけて活動していくこと】と捉えています。
そのため早い段階から将来を考え、自分自身で決めて
いけるための情報提供と、活動を支援するセミナーやカウ
セリングを実施しています。

▶ 就職支援室の紹介はP.14へ!



栗田：ぼくはトライエースというコンシューマ
ゲームだけでなくソーシャルゲームも作っ
ている会社に入社する予定です。もともと
テレビゲームが好きで、池田さんと違って
エンジニアではなく「ゲームプランナー」
になりたいと思っています。1年生のとき
に授業でゲーム制作をしたんですが、自分
の出した企画がどんな形になっていくこ
とに興奮して、デザイナーやエンジニアと
いう職人気質なことから、企画、制作進行
など、マネジメントする方に興味を湧いた
んです。なので、入社したらゲームプラン
ナーになって、新しいゲームをどんな企
画していきたいと思っています。

栗田：先生たちも業界の線で活躍している人た
ちが多いので、先生から情報収集すること
も多かったです。

面接のときに聞かれたことって？

池田：「周りで何が流行っているか」というよう
な質問がありました。今世の中でなにが流
行っているか、ということにアンテナを
張っているかの問いだっと思ったんですけ
ど、「芸人」って答えました(笑)。3人の集
団面接だったんですけど、前の人が「アニ
メ」「ゲーム」と答えたので、ぼくはあえて
芸人と。

栗田：とくに変わった質問はなかったんですけ
ど、何社か受けた中で共通されていたのは
「学校でなにやってきたの？」という質問で
した。自分が関わってきたプロジェクトを
細かにプレゼンできるように意識はしてい
ました。

学生生活で先生に言われて
嬉しかったことは？

池田：プログラミングを打つのが早い、と言われ
ましたね。それは嬉しかったかなあ。
栗田：池田くんは、こういうゲームを作りたいと
骨子を伝えると、道筋をつくって作り始め



るのが早い印象がありますね。手が早いと
いうか、仕事を着手するまでのスピードが
早いというか。

ぼく自身は企画自体を「おもしろい」と言っ
てくれたことですね。あるシンガーソング
ライターのプロモーションを企画したと
きに先生からはシンプルでおもしろい、と
言ってくれたことが印象に残っています。

そもそも、ふたりはなぜ宝塚大学を
選んだの？

池田：ゲームのプログラムをやりたくて、いろい
ろな大学を当時調べました。でも絵も描い
てみたいし、ゲーム全般でいろいろなこと
を学ぼうと思ったら、宝塚大学しか見当た
らなかったんです。

栗田：高校生のときから将来はゲーム業界で働
きたいという気持ちがありました。専門学校
という選択肢もありましたが、4年間ゲー
ムに特化して学べることで、大卒という条
件が大きくて、オープンキャンパスのとき
にゲーム制作の現場を体験できたことも、
大きな決め手となりました。

宝塚大学に入学して、なにかギャップは
ありましたか？

池田：親からは「宝塚大学？」と言われました。そ
こまで認知度がある大学ではなかったの
で、親への説明はしっかりしました。ゲー
ムを作る上で必要な機材、環境は最新のも
のが揃っていましたし、学ぶならここだと
思いました。

栗田：ぼくも親への説明は必要でした(笑)。



入学前と後のギャップはとくに感じません
でした。趣味の合う仲間だけがいましてし、
自分が学びたいゲームの世界は大学にあり
ました。

池田：就活の面接のときでも、大学で学んだこ
とを一通り話すと、「この子は大学でゲー
ムのことをいろいろ学んできたんだな」と
思ってくれました。ゲームを作る上で必要
な知識、技術は一通り学んできたんだな、と
面接官と話して再確認できましたね。

栗田：特にぼくみたいな企画職の人間は、いろい
ろなことを知っていないといけません。関
わる人、世の中の流れ、制作進行のことな
ど、すぐ社会人になれる素養を大学では学
んだ気がします。

在学生になにかアドバイスはありますか？

栗田：企画職になると、普通の大学から受けに
くる人も多いので、ライバルとの差別化は必
要だと思います。ゲーム制作における知識
とコミュニケーション能力は絶対に必要で、
それ以外に自分が得意とする分野を磨く
ことでしょうか。

池田：栗田くんが言うように、「自分の武器をつ
くる」ということは大切だと思います。宝
塚大学は学ぶ上で「バランスがいい」。自分
がやりたいことだけをやるんじゃなくて、
人の仕事もちゃんと理解して、関係ないと
思う分野も積極的に学んでいくことが重要
なんじゃないかな、と思います。

就職支援室の名雪さんから一言



大学入学前から目指していた仕事からぶれることなく、
早めに就職先が決まったのは、入学後VRのゲームを制作
するなど積極的に活動してきたからこそ。

就職活動は就活のシーズンだけ頑張るのではなく、
今までの学生生活でどんな経験を積んできたのかが問
われるのだと思います。春から社会人ですが、大ヒット作
を手がけてまたニュースレターに登場してください！

Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部にて在学中の学生に突撃取材する企画!
学生のリアルな生活、好きなもの、こと、持ち物まで赤裸々に公開します!

いのうえきょうか 井上京香

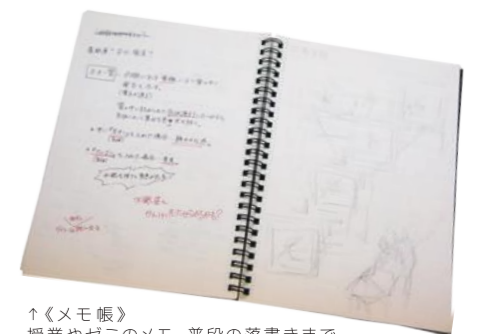
ゲーム領域2年生。1997年生まれ、千葉県出身。千葉北高校卒業。高校までは部活動で取り組んでいた弓道一筋の学生だった。趣味はミュージカルや映画を観たり、絵を描いたりすること。幼いころより親が遊んでいたゲームという世界に惹かれ、製作側に立ちたいという思いからこの大学を希望した。



→《ピルケース》
片頭痛持ちなので、常に頭痛薬が入っている。指によくケガをするので絆創膏も常備。



↑《USB入れ》
高校の後輩からもらった小物入れ。授業のデータを保管する為のUSBが入っている。



↑《メモ帳》
授業やゼミのメモ、普段の落書きまでありとあらゆるものを記している手帳。何かに行き詰まったらここからヒントを得たりする。



↑《ペンケース》
付箋やマスキングテープ、クリップなども入る大容量。付箋は授業でのアイデア出しなどの時に大活躍する。



→《ハンドクリーム》
手がすぐ乾燥するので必需。髪にもOKで、服につけると静電気も起きなくなる優れもの。



←《腕時計》
4年前の誕生日プレゼントで買ったもの。職人の方が手作りで作っていて、裏にはシリアルナンバーなどが彫られている。



→《WALKMAN》
買った音楽はスマホではなくここに取り込む。音楽ジャンルは様々。長年愛用しているが壊れるような兆候が微塵もない。

両親がゲーム好きなことから、ゲームの世界に

小学生の頃から、家にゲームがある家庭で両親がゲーム好きで夫婦で遊んでいました。物心ついたときからゲーム機が身近にあって、自然と自分もゲームに触れる機会があったんです。いろいろなソフトで遊んでいる中で、中学生のときに出会った『ワンドの巨像』というゲームがあります。このゲームにすごい感銘を受けて、ゲーム自体はアクション・アドベンチャーなんですけど、ゲームの中に『言葉』が出てこないんです。言葉がない世界でも、プレイする人たちはゲームを進めることができる仕立てになっていて、日本のゲームでしたが世界中の人が遊べるゲームだと思って感動したのを覚えています。ただひたすら巨像を倒していくストーリーで、やっつけても当時はよくわかりませんでした。でも、とにかくグラフィックが綺麗で、『空気』を感じる描写に驚いたんです。ゲームのおもしろさ以上に、人に感動を与えられることに、感動しました。

高校時代は弓道部所属

中学時代は吹奏学部部に所属し、高校は弓道部に入っていました。絵を描くことは好きで、中高時代から将来は絵を描く仕事に就けたらいいなあ、とぼんやりは思っていました。部活にのめり込む毎日を通り過ぎていました。高校の弓道部は県内でも強豪で、練習はとて厳しかったです。武道から学ぶことは多くて、圧倒的に集中力が身につきました。

世界に通用するゲームを作りたい

宝塚大学を選んだ理由は、『ゲーム』で言葉とか表現を超えた作り手になりたい、という強い気持ちがあったからです。単純に絵を描くだけでしたら、大学選びもいろいろな選択肢があったかと思いますが、ゲームに特化した勉強をしたいと思ったら宝塚大学一本でしたね。あとは、プログラミングや企画など、他の大学だと専門職に特化して学んでいく中で、宝塚大学はゲームをつくる上で必要なことは一通りやる教育方針だったことが決め手です。広くゲームづくりを学んで、自分に合った職業を見つけることに共感しました。

大学の図書館は本当に充実していて、ゲーム専門の本はほとんど揃っています。先生も第一線で活躍している方々が多いので、業界のトレンドや、必要な人材像も見えてきます。今なにをしながらいけないのか、どんな人が求められているのかを知れることは大きいですね。将来はゲーム制作会社でグラフィッカーとして活躍したいです。スマホゲームが普及している中で、私は従来からあるゲームのグラフィックを作りたいです。中学時代に出会ったあのゲームのように、世界で通用するゲームを作りたいと思います。



チェンバロ 古典ピアノ



民音音楽博物館には古典ピアノ室があり、そこには様々な古典ピアノが展示してあります。その中でも今回、世界で最も美しいピアノの一つと言われている、シュトロームというピアノの生演奏を聴かせていただきました。



エラール・ グランド・ピアノ

美しい外観から「ピアノの貴婦人」と称され、外装はホワイトクリーム色で側板や脚に見事な彫刻が施されています。全体的にヴェルサイユ宮殿を建てたルイ14世の時代様式を持っている豪華なグランド・ピアノです。



アントン・ワルター

アントン・ワルターは当時ウィーンで最も有名なピアノの製作者でした。モーツァルトはそのタッチの軽快さと音色の明るさを大変好んでこの楽器を使用したと言われています。足ペダルがなく、膝で操作するニー・レバーがついています。



ヨハン・フリッツ

ウィーンのケーグレヴィチュ伯爵の令嬢バルバラの所持品。彼女はベートーヴェンの愛弟子の一人でした。ベートーヴェンはバルバラ嬢にこのピアノでレッスンをし、自らもこのピアノを弾いたと伝えられています。



民音音楽博物館って？

民音音楽博物館は、世界でも数少ない音楽博物館のひとつで、2003年12月25日、東京都より登録博物館として許可されました。その前身は1974年に設立された民音音楽資料館です。設立以来、その間に収集された内外の音楽資料は、古典ピアノ、オルゴール、楽譜など約30万点を超えます。現在では、民間で日本最大の音楽博物館として評価をいただくまでになりました。今後さらに「教育、学術及び文化の発展に寄与する」機関として、皆様のオアシスとして、心安らぐひとときをお過ごしいただける博物館であるよう努力を続けてまいります。

案内してくださった
学芸員さん。



オーケストリオン

オーケストリオンとは、オーケストラ自動演奏装置という意味です。1832年にウェルテ社を創設したマイケル・ウェルテは、1849年頃には大型の自動演奏パイプオルガンを製作するようになりました。この楽器は当時の王侯貴族、大西洋横断汽船会社、レストランなどで購入され、大評判になりました。本機には、180本の金属・木製パイプのほか、大小のドラム、トライアングル等が内蔵されています。動力は当初、錘(おもり)によって駆動されていましたが、現在は電気による送風で動いています。

民音音楽博物館にある 珍しいオルゴール

クラシック・オーケストラ (スイス ニコルフレール社 1885年)

シリンダー型で、ベルやドラム、カスタネットが付いた逸品です。ピンがたくさん埋め込まれたシリンダー(金属製の筒)がゼンマイの力でゆっくりと回転し、櫛歯がそのピンを弾いて音を出します。



民音音楽博物館

- ◆開館時間(展示コーナー見学)
平日・土 11:00am-4:00pm
日・祝日 10:00am-5:00pm
休館日 毎週月曜日(祝日の際はその翌日)
- ◆アクセス
〒160-8588
東京都新宿区信濃町8番地
TEL 03-5362-3555
JR中央・総武線 信濃町駅下車 徒歩5分



ロッホマン“オリジナル”モデル 172MWチューブラー・チャイム (ドイツ ロッホマン社 1904年)

ディスク型オルゴールを発明したロッホマンが製作した。チューブラー・チャイムが内蔵されているため、華やいだ響きになっています。コイン投入式。



他にも様々なオルゴールが並んでいる。

Teachers at Work!

東京メディア芸術学部在籍している講師たちを紹介するページ!
学校での活動のほか、外部での仕事が多いのが本学の特徴でもあります。



Profile

美術監督、『吉永さんのガーゴイル』、『練馬大根ブラザーズ』、『わがまま☆フェアリー ミルモでポン!』、『すももももも』他、多くの作品を手がける。
担当授業 アニメ背景美術Ⅰ・Ⅱ、アニメ背景水彩表現、アニメ背景遠近法

まつだいら さとし
松平 聡

非常勤講師

アナログで描けなきゃ、デジタルで描けない

現在、アニメーション領域の学生をメインに、授業を受け持っています。ぼくがアニメーションの世界に入ったのは、もう何十年前も前のことです。もともと学生時代は建築の勉強をしていて、絵を描くのが好きな少年でした。独学で絵の勉強しながら建築の設備会社の手伝いをして、デッサンの勉強もしていましたね。当時大阪にいて、デッサンの勉強会で知り合った人が東京に行くって言うんでそれについていく感じで東京にきました。絵を描いて仕事になるっていうのは、当時東京にしかありませんでしたから。建築の勉強をしていたので、親には叱られましたけど、自分がやりたいことを優先させてね。なんとかアニメーションの制作会社に入って、背景のベタ塗りをするのが初めての仕事でした。もう、全然描けなくて。ポスターカラーでベタに綺麗に塗れるか。今はデジタルの世界が主流ですけど、当時はすべて手作業で、自分の実力が反映されてしまう時代でした。制作するツールは日々進化していますが、アナログで描けないものは、デジタルで描けない。これは言い切れませんね。

映画をはじめ、たくさんのお仕事をみる

アニメーションの世界は、職人のような技術が必要であり、全体感を把握する進行管理、映画の知識、シナリオまで幅広く知っていないといけません。もちろん分業しているケースも多いですが、総合的にいろいろなることを知っていきやいけない。だから、今の学生の人たちは大変だと思えます。学ぶことが本当に多い。でもそれだけ奥が深いし、おもしろい仕事だと思います。ぼくは今まで『背景美術』を専門に仕事してきましたが、背景を描くのにもたくさん知識と技術が必要で。キャラクター、ストーリー、さまざまな設定を加味して背景を考えないといけない。背景は映像において大きな役割があり、その作品の『世界観』をつくることになる。そうそう、そう考えるとカ

メラも勉強しなくちゃいけないね。映画を観ていても、『おもしろいカメラワークだな』とか、『これ、どうやって撮っているんだろう』と思うことがしばしばあります。今目の前で見えている世界を、どうやって表現するか。それをいつも考えながら生活すると、おもしろい視点が身につくかもしれませんね。

背景美術の仕事は、決してアーティストではない

アニメーションの仕事が多岐に渡ることがあります。去年の年末も、あるアーティストのライブ会場に映像を流す仕事がありました。ミュージックビデオの制作の仕事があったりと、今は映像を流す場所、デバイスもさまざまですので、活躍の場は広がっている気がします。これからアニメーションの仕事をしたと思う人は、自分の興味を広げて映画や写真、広告などいろいろなものを目にすると思います。学生時代は観たものを自分の中だけで完結しがちですが、他人の評価も含めて話したり、分析できたりすると思います。

最後に、とくに背景を描くときは『思いつきで描かないこと』。人は、物事をちゃんと観ているようで、本質的にはしっかり観れていないと思うんです。絵を描く対象として、正しく、物事を観ていないと絵を描くことはできない。必ず調べものをして、その絵の前後にある背景を知らないと、人を納得させる絵は描けないと思うんです。そういう物事の『本質』を捉えることは、大人になっても難しいことですが、自分の頭でよく考え、自分なりに勉強することしかないと思います。社会人になって一人前になるまでに時間はかかりますが、大学では出来る限り幅広い表現の仕方を教えていき、学生の興味を拡張できたらと思っています。アニメーションという広大な世界に入ることとは、大変以上に、おもしろい世界があることを知ってもらえたらと思います。



贅沢牛骨
と、
塩ラーメン

おまたせ
しました

味玉牛骨
醤油ラーメン
です。

良い香り...

はらぺこ 新宿食の道楽

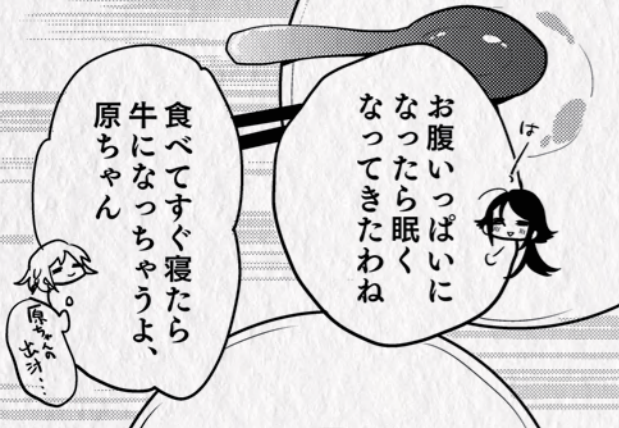
第10話



肉とワイン
OKIGARU BAR

お洒落なお店ね

すっごく
美味しい
んだよ!



お腹いっぱいにな
ったら眠くな
ってきたわね

食べてすぐ寝たら
牛になっちゃうよ、
原ちゃん

肉とワイン
OKIGARU BAR

新宿区西新宿7-1-4

昼 11:30~15:00
夜 17:00~翌4:00

大学から徒歩2分



牛骨スープと
ローストビーフが合う
わね...

夢みたいなの
ラーメンだわ

さっぱりしてで
美味しいから、

何杯でも
食べられちゃい
そう!



...この香り
...!

牛骨ね

...すごいね
原ちゃん

※美味しいものの
食べ過ぎで嗅覚が
研ぎ澄まされてきた
原ちゃん



このラーメンを
ふたつ
(3ヶ月限定)

ラーメン!?

はい

東京映像旅団 第10回上映会で 芦谷耕平講師の作品が上映

11月18日～11月20日に渋谷のイメージフォーラムで開催された「東京映像旅団 第10回上映会」。独自の試行と映像作品の発表を続けているこの上映会に、本学アニメーション領域の芦谷耕平講師が作品「samskara(～『未今』より～)」を発表しました。

■作品概要『samskara(～『未今』より～)』"Initiation - episode from "MIIMA" - "8 min, 2016。

遺伝子操作と通過儀礼のゴウン・ジョーク。鈴木宏佑監督作品、『未今』より、芦谷耕平アニメーションパートとのコラボレーション作品。



北見教授「桃太郎電鉄2017立ち上げれ日本!!」のキャラクターデザイン画を担当

東京メディア芸術学部、イラストレーション領域の北見隆教授が、6年ぶりに任天堂より発売されるゲーム「桃太郎電鉄2017 立ち上げれ日本!!」に、大勢登場して来るキャラクターの中の一人、ナイトメアポンビーのデザイン画を担当しました。ゲームキャラクターは初めての経験だったそうで、どう描いたら良いかと大いに悩んだそう。「不思議の国のアリス」に登場する、気違い帽子屋をモデルにして、「悪夢のツアーガイド」という設定で描き上げたそうです。



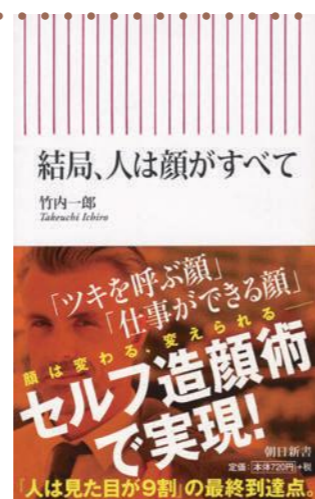
(c) Nintendo/さくまあきら/Konami Digital Entertainment/土居孝幸/Valhalla Game Studios

竹内一郎教授の書籍 「結局、人は顔がすべて」が発刊

マンガ領域教授でもあり、演出家・評論家・漫画原作者の竹内一郎教授の書籍「結局、人は顔がすべて」が12月13日に朝日新書から発刊しました。仕事も、ツキも、人生は「顔」で決まる。心がけ次第で良くも悪くもなる顔の本質を、「見た目の専門家」である竹内教授が説き明かす内容となっています。

■竹内一郎 九州大学博士(比較社会文化)、劇作家、漫画原作者。講談社漫画賞、サントリー学芸賞等受賞。

著作:『人は見た目が9割』(新潮新書)他



新宿区立障害者福祉センター主催の 手話体験型カフェ開催をサポート

東京メディア芸術学部、デザイン表現研究室の学部生と大学院生が、新宿区立障害者福祉センターで開催された手話体験型カフェ「手話カフェはこねやま」のポスターデザインやワークショップの開催、作品展示などを行い、イベント開催をサポート致しました。「手話カフェはこねやま」は震災を機に需要が高まってきた手話を、お茶をしながら気軽に体験してもらおうという趣旨から、新宿区立障害者福祉センターが主体となり、12月8日に新宿区立障害者福祉センターで開催されました。



HOT TOPICS



東京都新宿区健康部健康づくり課と協定を締結

東京メディア芸術学部は、東京都新宿区健康部健康づくり課と健康づくり普及啓発に関する協定を平成28年12月26日に締結しました。協定締結により、本学部は「健康に関する情報の効果的な普及啓発」に関して、(1)健康づくりのキャラクター作成、(2)キャラクターのアレンジとキャラクターを使った普及啓発媒体のデザイン、(3)区が実施する健康づくりに関するイベントにおける効果的な演出に協力します。本学では、渡邊哲意東京メディア芸術学部准教授、およびデザイン表現研究室のゼミ学生が、この協定に参画します。



新宿区

マンガ領域卒業生、はらまさきさんの 連載漫画『ドルクエ』発売!

東京メディア芸術学部マンガ領域卒業生のはらまさきさん(ペンネーム)の連載漫画『ドルクエ』第一巻が12月12日に小学館から発売しました。同作品は同社のWeb漫画サイト『裏サンデー』およびコミックアプリ『マンガワン』で連載中のバトルファンタジーマンガです。

【ストーリー】魔物が跋扈する世界を生きる、傭兵ウッド! 2つの大剣を華麗に操るその姿は、まさに戦鬼!! だが、その2本の剣を持ち替えた、真の姿があった...。異色ファンタジー、始動!!



(C) はらまさき/小学館

「メタルサーガ～流星の使者～」が コミックウォーカーで連載中

本学部マンガ領域卒業生のDr. イムさんの漫画「メタルサーガ～流星の使者～」同作品は(株)サクセスのスマートフォン向けゲームアプリ「メタルサーガ～荒野の方舟～」のコミカライズです。

【ストーリー】かつて人々が暮らしていた街は廃墟となり、モンスターや悪漢らが人類を脅かす。そんな荒廃した世界を戦車とともに駆け抜ける、賞金稼ぎRPG『メタルサ』のオリジナルコミックが登場! 多くのハンターを擁する巨大な地上艦"ランドシップ"より、人類再生の物語が始まる。



進学相談会

2月18日(土)に進学相談会を開催いたします。
午前中には併せてデッサン講習会も行います。

日程：2月18日(土)
時間：13時～16時(受付12時30分～)
※デッサン講習会は9:30～12:30(要予約)
場所：宝塚大学 新宿キャンパス 新宿区西新宿7-11-1



入試情報

一般入学選考第2期他	一般入学選考第3期他
【出願期間】	【出願期間】
2月6日(月)～2月24日(金)	3月1日(水)～3月13日(月)
当日消印有効	当日消印有効
※郵送もしくは持参	※郵送もしくは持参
【選考日】	【選考日】
3月5日(日)	3月19日(日)



今回の新宿企画は民音音楽博物館に行きました。学芸員の方が貴重なピアノで演奏してくださり凄かったです。ボランティアの後には学生達には嬉しい春休みです。充実した良い春休みをお過ごし下さい。

編集後記

2月になりました。2月は段々と気温が寒くなり雪が降りそうな日々が続きます。手洗いがいをして風邪をひかないよう注意してください。そして豆まきに恵方巻き、ボランティアデーとイベントが盛り沢山な月ですね。

今回の新宿企画は民音音楽博物館に行きました。学芸員の方が貴重なピアノで演奏してくださり凄かったです。

NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤 英樹 (本学職員)
ミネシゴ (フリーライター)
Art Director 渡邊 哲意 (本学准教授)
芦谷 耕平 (本学講師)
小野寺真央 (大学院2年)
Designer 松原 麻友 (3年)
石原亜矢子 (3年)
大泉 夏紀 (3年)
木村 奈央 (3年)

『はらぺこ新宿食い道楽』
作 画：あゆ丸 (大学院1年)
表紙テーマ『ヘンゼルとグレーテル』
作 画：高橋瑞希 (2年)



キャンパスビル3階 就職支援室へ潜入しました!



学生との面談の様子



キャンパス3階にある「就職支援室」は学生の就職活動には欠かせない、心強い存在です。

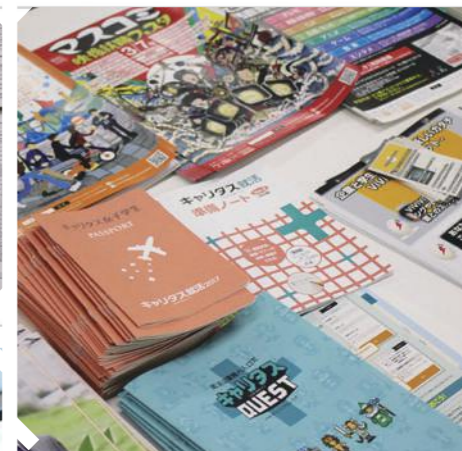
就職支援室のカウンセラーの方にお聞きしました!

■就職支援室ってどんなところ?

1年次、2年次にとっては、社会の仕事や先輩の進路などを気軽にお話できる場だと思っています。先輩のポートフォリオと一緒にしながら大学時代に習得しておくべきスキルなども伝えます。3年次になると、少人数制のメリットを活かし、学年全員と面談を行います。就職活動が本格化する4年次は一人ひとりの進捗に応じ、サポートをしています。就職支援室には企業からの求人票はもちろんのこと、先輩のポートフォリオや就職にまつわる書籍も取り揃えています。社会人になるための情報がたくさん詰まっている空間に、ぜひ一度立ち寄ってみてください。



様々な企業からの求人票



卒業生を呼んでのトークイベント。定期的就職セミナーを実施しています。

就職内定者の対談記事は2-3ページへ!



就活に関連する書籍は自由に借りることができます。