

|                                                                                                                                                                  |       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 프로덕트디자인 연구영역                                                                                                                                                     | ..... |
| 프로덕트디자인 연구영역에서는 프로덕트디자인의 본래 의미를 충분히 이해하고, 디자인에 불가결한 발견과 기술력 및 표현력을 각자의 테마에 입각해서 조사 · 연구 · 고찰하여, 보다 고도의 디자인 능력과 각자의 개성 및 미의식을 향상시키는 것을 목표로 합니다.                   |       |
| 경디자인 연구영역                                                                                                                                                        | ..... |
| 경디자인 연구영역은 사람과 공간, 환경의 상호관계를 디자인하여 21 세기의 새로운 생활환경을 연구하는 곳입니다. 인테리어 디자인과 건축 · 도시 디자인을 통해서 사람들에게 편안한 생활공간과 자연과 조화하며 지속가능한 도시환경을 제안합니다.                            |       |
| 예술문화 전공                                                                                                                                                          |       |
| 채학 연구영역                                                                                                                                                          | ..... |
| 채학 연구영역에서는 색채의 " 심리학적 측면 " 과 " 물리 · 광학적 측면 " 의 두 입장에서 연구하고, 색채의 지식과 기술을 더욱 발전시켜 나갑니다. 각자의 주제를 보다 명확히하기 위해 상세한 분야에 걸쳐 연구합니다.                                      |       |
| 미술 연구영역                                                                                                                                                          | ..... |
| 미술 연구영역에는 " 서양 미술사 " 와 " 일본 동양 미술사 ", " 일본 근대 미술사 " 가 있으며, 모두 미술사를 구성하는 시대양식 · 작품분석 · 작가론 등 다양한 관점에서 접근합니다. 미술사를 이론과 응용의 관점에서 배울 수 있으므로 장래에 다양한 활동으로 전개할 수 있습니다. |       |
| 미술표상 연구영역                                                                                                                                                        | ..... |
| 미술표상 연구영역에서는 전문적인 지식과 독창성이 넘치는 발상을 가진 인재를 육성하는 일이 최대의 목표입니다. 이론과 실기라는 쌍방의 관점에서 다양한 현대아트와 표현방법을 배울 수 있습니다.                                                        |       |
| 미술교육 연구영역                                                                                                                                                        | ..... |
| 미술교육 연구영역에서는 고도의 지식과 기능을 겸비한 고등학교 미술과 교사양성을 목표로 합니다. 실용미술제과와 이론연구의 양면에서 미술의 교육적 의미와 미술교육의 방법론에 대해서 학습합니다.                                                        |       |

# SAGAMIHARA CAMPUS

예술학부 미술학과와 디자인·공예학과의 학부생, 대학원생이 공부하고 있습니다.공원에 인접해 있어 풍성한 자연 속의 넓은 캠퍼스입니다.

## 예술학부 미술학과



### 서양화 전공

(회화·판화)

<http://mixed-color.com/>



### 일본화 전공

<http://www.joshibi.net/nihonga/>



### 입체아트 전공

(소조·종이·나무·돌·금속)

<https://www.s-art-joshibi.info>



### 미술교육 전공

<http://www.joshibi.net/kyoiku/>



### 예술문화 전공

<http://www.joshibi.net/cac/>



### 비주얼디자인 전공

<http://www.joshibi.net/dc/visual/>



### 프로덕트디자인 전공

<http://www.joshibi.net/dc/product/>



### 환경디자인 전공

<http://kankyo-joshibi.net>



### 공예 전공

(염색·직물·자수·도예·유리)

<http://www.joshibi-crafts.net/>

다양한 표현을 배워 독자적인 표현을 추구한다 .

유채화와 판화를 중심으로 믹스트 미디어 , 영상 , 인스톨레이션도 학습합니다 . 전통적인 표현기법에서 최첨단 기법까지 4년간 다양한 표현을 배웁니다 . 창의적인 표현과 발상을 연마해 나가는 한편 , 미술 전반의 기초기술과 소재 , 실천에 입각한 미술이론 등을 횡단적으로 배워 , 폭넓은 시야와 사회성을 육성합니다 . 결코 평탄치만은 않은 작가의 길 . 때로는 교수나 동료와 토론을 펼치면서 자립된 작가를 지향해 나갑니다 .

전통을 바탕으로 자유롭고 새로운 일본화를 지향한다 .

일본의 독자적인 미의식 속에서 성장해 온 일본화 . 그 매력은 많은 자연소재를 이용함으로써 탄생되는 일본의 자연관 , 정신관을 반영한 풍부한 표현에 있습니다 . 본 전공에서는 일본화에 매몰을 수 없는 묘사력과 구성력을 향상시키면서 일본전통지 , 돌 , 가루 , 물감 , 붓 , 표구 , 금은박 등 전통적인 재료를 자유자재로 사용하는 것을 기본으로 하고 있습니다 . 전통을 바탕으로 학생 개개인의 자유롭고 현대적이며 풍부한 감성에 기인한 일본화를 추구합니다 .

다종다양한 소재로 도전하는 새로운 입체예술 .

기존 조각의 틀을 초월하여 다양한 소재의 매력을 이끌어내 , 자유롭고 새로운 입체예술에 도전하는 전공입니다 . 점토 · 나무 · 금속은 물론 종이와 펠트 등 섬유 소재도 다루며 , 손에 닿았을 때의 감각을 소중히 하면서 , 자신의 생각을 표현하는 최적의 수법을 모색합니다 . 한가지 재료에 깊이 파고드는 것도 본인의 자유이며 , 다양한 소재로 영역을 넓히는 것도 본인의 자유입니다 . 소재를 자유자재로 다루는 전문적인 기술을 양성하여 뛰어난 표현력을 육성해 나갑니다 .

만드는 기쁨을 양성하는 미술교원이 된다 .

회화 , 입체조형 , 공예 , 디자인 , 영상미디어 , 이들 폭넓은 영역의 지식과 기능을 습득하여 " 실기의 종합력 " 을 갖춘 미술교원을 배출하고 있는 전공입니다 . 동시에 미술이론 , 미술교육이론 , 심리학 등의 지식 , 다양한 실천교육을 통해 실천적 지도법을 모색합니다 . 한가지 재료에 깊이 파고드는 것도 본인의 자유이며 , 다양한 소재로 영역을 넓히는 것도 본인의 자유입니다 . 소재를 자유자재로 다루는 전문적인 기술을 양성하여 뛰어난 표현력을 육성해 나갑니다 .

세계와 아트를 잇는 교양인이 된다 .

국경을 뛰어넘어 아트와 문화를 자유자재로 발전하고 수신하는 힘을 몸에 익힙니다 . 이것이 본 전공에서 배우는 원동력입니다 . 팜플렛과 서브컬처를 포함한 동서고금의 아트를 역사 · 이론 · 시각이라는 3가지 관점에서 폭넓게 배우고 , 아트에 대한 기성개념을 새로이 합니다 . 사고와 토론의 반복 속에서 독자적인 아티스트를 구축하는 한편 , 다양한 실기와 해외연수 등의 실천을 통해 지식과 이론을 뒷받침하는 학생도 향상시킵니다 .

비주얼커뮤니케이션의 가능성을 탐구한다 .

이 세상에 무엇이 존재하는 눈에 보이지 않는 것들 . 그러나 , 예를들어 보이지 않는 바람도 나뭇잎의 흔들림을 통해서 볼 수 있습니다 . 개개인의 내면에 있는 아직 아무도 본 적이 없는 비전도 마찬가지로 . 보이지 않는 것을 보이도록 만들어서 전하는 것이 미래를 디자인하는 것으로 이어집니다 . 경해진 답은 없습니다 . 그래서 더욱 힘들기도 하지만 재미와 자유가 있습니다 . 비주얼커뮤니케이션의 가능성을 함께 생각해 나갑니다 .

기술과 감성을 겸비한 사회가 원하는 인재로 .

가구 , 가전 , 조명기구 , 인테리어 잡화 , 문구 , 액세서리 , 놀이기구 , 테이블웨어 등 삶을 풍요롭게 하는 다양한 디자인과 기획을 창출하는 프로덕트디자인 . 4년 동안 " 생각하는 " 발상력 , " 창조하는 " 기술력 , " 전하는 " 표현력을 향상시켜 , 유연한 디자인 능력과 기획제안 능력을 양성합니다 . 학생 개개인의 감성과 자질을 이해하여 진정으로 원하는 디자이너와 플래너를 사회에 배출하고 있습니다 .

가구에서 도시까지 모든 환경을 창조한다 .

가구 · 디스플레이 디자인에서 가계와 주택 , 미술관 등 공공시설의 인테리어 · 건축 디자인 , 공원 · 거리 등의 경관디자인 , 도시디자인까지 인간을 둘러싼 모든 외부와 내부 공간의 기획 · 디자인 · 코디네이트를 배웁니다 . 개개인의 능력과 지망에 맞추어 선택할 수 있는 자유도가 높은 커리큘럼이 특징으로 , 전문지식이나 디자인 능력과 더불어 사회에서 필요한 기획력 · 실천력 · 프레젠테이션 능력도 습득할 수 있습니다 . 차세대 공예를 짚어질 이들에게 전통과 혁신은 두 중시축입니다 . 이러한 자세로 나날이 창작하는 제작자를 육성해 나갑니다 .

전통의 계승과 현대의 창작을 두 축으로 .

염색 , 직물 , 자수 , 도자기 , 유리를 연구하는 이곳에서 창작에 요구되는 것은 크게 3가지입니다 . 전통에 뿌리를 둔 기술과 지식 , 현대에 통용되는 발상력과 그 발상을 형태로 만들어 갈 수 있는 능력입니다 . 또한 본 전공은 디자인 능력 양성에 중점을 두고 있습니다 . 이것은 전통공예를 현대의 창작으로 승화시키는 추진력이 됩니다 . 차세대 공예를 짚어질 이들에게 전통과 혁신은 두 중시축입니다 . 이러한 자세로 나날이 창작하는 제작자를 육성해 나갑니다 .



# SUGINAMI CAMPUS

예술학부 아트·디자인 표현학과의 학생들과 단기대학의 학생들이 공부하고 있습니다.  
신주쿠에서 가까우며, 조용한 주택가에 있는 안정된 분위기의 캠퍼스입니다.

## 예술학부 아트·디자인 표현학과

<http://www.joshibi.net/ad/>



### 미디어 표현영역

<http://www.joshibi.net/media/>



### 힐링 표현영역

<http://joshibi-healing.net/>



### 패션텍스타일 표현영역

<http://joshibi-ft.com/>



### 아트프로듀스 표현영역

<http://www.j-ad-ap.com/>



### 미술 코스



### 디자인 코스

테크놀로지를 구사하여 사람들의  
심금을 울리는 창작을 .

최첨단 테크놀로지를 여성 특유의 감성으로  
살려내는 크리에이터로 육성합니다 . 애  
니메이션, 캐릭터 디자인, 게임, 광고디  
자인, 영상제작 . 다양한 표현을 배우면서,  
기업이나 연구소와의 프로젝트를 통해 사  
회에서 요구되는 창조성과 자신다운 표현,  
수준높은 스킬을 몸에 익힙니다 . 글로벌하  
게 활약하는 미디어 크리에이터로서 차세  
대 미디어 표현을 리드하는 인재를 양성합  
니다 .

" 힐링 " 을 목적으로 디자인과  
아트를 추구한다 .

현대사회에서 요구되는 " 힐링 " 을 아트와  
디자인의 양면에서 고찰하는 영역 . 캐릭터  
나 그림책, 인형, 장난감 등의 작품제작과  
공간디자인, 워크숍, 아트 액티비티와 더  
불어 의료기관, 간병복지시설을 비롯한 다  
양한 조직과의 협업도 실천합니다 . 힐링과  
복지를 목적으로 장소, 방법, 미디어를 불  
문하고 다양한 형태로 디자인과 아트를 활  
용할 수 있는 인재를 양성합니다 .

패션과 아트가 교차하는 곳 .

사람의 마음을 풍요롭게 하는 예술적인 사  
고를 패션디자인에 활용하는 트레이닝을 실  
천하는 영역 . 실을 갖고 천을 짜서 염색하고  
텍스타일을 탄생시키는 것은 물론 의복 기  
획에서부터 디자인, 실제 제작까지 모두 망  
라하고 있습니다 . 1900년 창립 이래 여성  
을 위한 미술대학으로서 의복교육을 실시하  
고, 확실한 기술을 차세대로 계승해 온 본  
교 . 그 역사를 토대로 자신의 감성을 살린  
창작에 중사하는 여성을 육성합니다 .

사람을 행복하게 하는  
" 장 " 의 창조자로 .

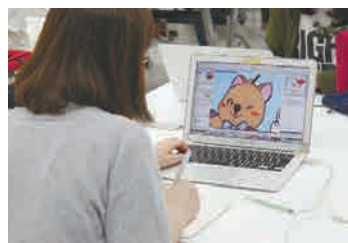
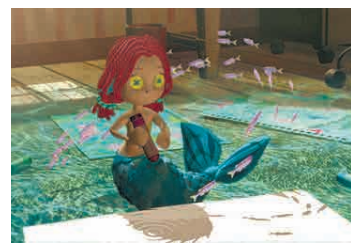
미술, 음악, 연극, 영상, 장르를 불문하고  
뛰어난 아트에는 사람을 행복하게 하는 힘  
이 내재되어 있습니다 . 그러한 작품을 체험  
하는 " 장 " 을 만드는 일 또한 전세계에 많  
은 행복을 낳는 행위라 할 수 있습니다 . 여  
기서는 자유로운 발상과 그 발상을 가지고  
아트를 펼쳐나가는 방법을 만들어 내는 것  
을 중요시합니다 . 전시회를 비롯한 종합적  
인 아트이벤트를 실현할 수 있는 아트 프  
듀서, 큐레이터가 되는 힘을 터득합니다 .

다양한 표현과 만나고, 사회가 인정하는,  
창조력이 풍부한 인재를 육성한다 .

유채, 일본화, 판화, 입체조형 등 미술의 다양  
한 분야를 섭렵하면서 각각의 기초적인 지식과  
기술을 확실히 배웁니다 . 그중에서 하나를 철  
저히 파고들 수도 있고, 몇 가지를 마지막까지  
병행할 수도 있는, 자유도가 높은 미술 코스입  
니다 . 회화에서부터 설치미술까지, 아카데미  
한 표현에서부터 컨템퍼러리까지, 폭넓게 종합  
적인 표현력을 기르면서 2년 동안 자신의 "진  
정한 적성"을 발견할 수 있습니다 . 졸업 후에는  
더 깊이 배우기 위해 진학하는 사람도 있습니  
다 . 그 외 아티스트, 만화가, 교원, 게임 크리  
에이터 등 폭넓은 분야로 진출해 활약할 수 있  
는 인재를 육성하고 있습니다 .

다양한 장르에서 활약하는  
크리에이터를 목표로 한다 .

4가지 장르에서 저마디의 디자인을 배울 수  
있는 코스 . 인쇄매체를 중심으로 한 비주얼  
커뮤니케이션을 배우는 " 그래픽 " , 영상 ·  
애니메이션을 비롯한 다양한 매체표현을 배  
우는 " 미디어 " , 라이프 스타일을 제안하는  
" 텍스타일 " , 가구에서 도시까지 보다 좋은  
생활공간을 창조하는 " 스페이스 " . 개성과  
감성을 소중히 하면서 전문분야에 특화된  
기술과 표현력을 몸에 익혀, 사회에서 활약  
하는 크리에이터를 양성합니다 .



## 명예박사

Shizu Shimada

Tomoko Naraoka

Giuliano Vangi

Satoshi Omura

## 객원교수



Leiko Ikemura  
Artist



Hideko Ise  
Picture Book Artist



Iruka  
Singer



Nobuyo Okada  
Embroidery Artist /  
Textile Conservator



Yukimasa Okumura  
Art Director /  
Graphic Designer



Towako Kuwajima  
Art Director



Kazuko Sato  
Designer / Journalist /  
Specialist in Italian Design



Masayoshi Nakajo  
Graphic Designer



Moto Hagio  
Manga Artist



Mara Servetto  
Product Designer /  
Architect



Tsutomu Mizusawa  
Director of the Modern Art,  
Kamakura & Hayama /  
Art Critic



Kaori Momoi  
Actress



Naoko Yamazaki  
Astronaut

## 특별초빙교수 / 준교수

Atsuo Okamoto

Shogo Kariyazaki

Kyoko Kuramori

Katsumi Komagata

Miwa Komatsu

Aki Kondo

Ryohei Kondo

Satoshi Shishikura

Masashi Shibuya

Tetsurou Shimizu

Mio Shirai

Masayo Sugaya

Asae Soya

Noritaka Tatehana

Yuji Tsukioka

Katsura Hattori

Hideki Bitou

Yuko Matsuoka

Tsukasa Mori

Toshio Yamashita

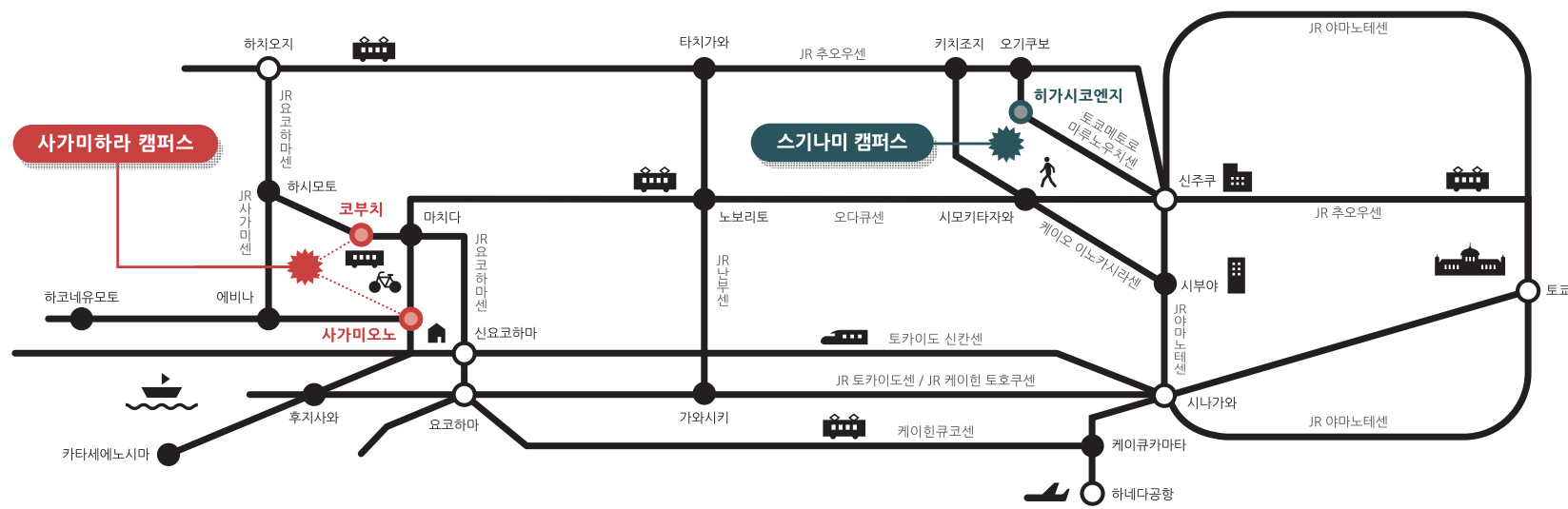
Wu Yi Ping

Zhan Ren Zuo

Kiyochika Sato

Junko Hata

Masamichi Momma



## 사가미하라 캠퍼스

258-8533 가나가와엔 사가미하리시 미나미구 아사미조다이 1900  
오다큐센「사가미노역,하차」,가나가와중앙교통버스「조시비미미술대학」약 20 분  
월요일~토요일 첫차:9:50 (그린홀약 4번정류장)  
월요일~토요일 10:00~막차/휴일 (사가미노역약 3번정류장)  
JR 요코하마선「코부치역,하차」, (개찰구정면 2번정류장) 에서「조시비미미술대학」약 15 분



## 스기나미 캠퍼스

166-8538  
토쿄도 스기나미구 와다 1-49-8

토쿄메트로 마루노우치선  
「히가시코엔지」하차, 도보 8분



<http://www.joshibi.ac.jp>

## 기숙사

사가미오노학생기숙사  
(사가미캠퍼스)



## 소재지

오다큐센「사가미오노」역 도보 4분

실내

**원문**

토쿄여자학생회관  
(스기나미캠퍼스)



## 소재지

토쿄메트로 마루노우치선 「나가노후지미쵸」역  
하차, 도보 6분

실내

원룸

국제센터지원

입학시에는 신입유학생 오리엔테이션을 개최하고, 원활하게 유학생생활을 보내기 위한 정보를 알려드립니다. 체류자격 신청 대리, 장학금 모집과 전형 수업료면제 신청 접수, 대학이 거주 아파트 연대 보증인이 되는 제도에 대한 신청 절차를 실시합니다. 영어어학 강화를 위한 화외강좌와 자격 제도시험을 학내에서 실시하고 있습니다. "스튜던트 헬퍼" 제도에 등록된 학생이 자원봉사로서 유학생의 일상생활을 지원하거나 학습상담에 응하기도 합니다. 국제교류나 해외유학에 관심이 있는 사람이라면, 국제에 관계없이 누구나 참가할 수 있습니다. 매년 5월에는 유학생 교류회 (1일 버스 투어)를 실시하여 유학생과 일본인 학생들의 친목을 도모하고 있습니다.

# JOSHIBI

조시비미술대학 (여자미술대학) 조시비미술대학 (여자미술대학) 단기대학부 대학안내 2020

