

京都精華大学  
大学案内 2021

# KYOTO SEIKA UNIVERSITY 2021



国際文化学部  
メディア表現学部  
芸術学部  
デザイン学部  
マンガ学部



心 野 郎  
カ ン 子  
カ ン 子  
カ ン 子

# 一人の表現が世界を変えてゆく

表現で世界を  
変えよう。  
そう言われても、  
ぴんとこないかもしれない。  
特別な才能を持つ  
アーティストにしかできない、  
と思うだろうか。  
では、こう考えたらどうだろう。  
表現とは、あなたが考え、行動し、  
発信する、すべてのこと。  
世界とは、学校や地元や友達関係、  
あなたが関わるすべての場所。  
身の回りをちょっとだけよくしたい。  
目の前の人を助けたい。  
シンプルな理由で始まった  
小さなアイデアや一人の行動が、  
社会や人びとの意識を  
変えていった例は、  
たくさんある。  
そう、世界は変えられる。  
あなたの  
表現で。



2015年ごろ

アフリカ

# アフリカにともす小さな灯

アフリカの東部、タンザニア。7割の国民が電気がない生活を送る国で、家庭に明かりを届ける日本の会社がある。LEDのランタンを、充電して貸し出す。灯油ランプより安く、携帯電話の充電もできる。現地スタッフの雇用にもつながった。小さな灯は、家族団らんと豊かさをもたらした。アフリカの社会問題を解決したいと願った一人の青年から、プロジェクトは始まった。だれかの意志ある行動が、周囲に影響を与える。協力する人たちの力が連なり、やがて大きな動きになる。小さな灯は、暗い夜だけでなく、アフリカの未来を照らしている。

表現で世界を変えた事例 1

イラスト / マンガ学部 ストーリーマンガコース1年生 ホチユエ

## 表現で世界を変えた事例2

### 投票率を上げた不思議な矢印

まちのいたるところに不思議な矢印が貼ってある。色も大きさもさまざま。いったい何があるんだろう。たどって行くと、投票所に着いた。そこで人びとは気づく。そうだ、今日は選挙の日。横浜の寿地区というところで実際にあった話。矢印の道案内プロジェクトで投票率が上がった。「選挙に行こう」「政治に関心を持とう」ポスターやアナウンスはあふれているけれど、多くは気にもされず、聞き流される。言葉よりも、行ってみたくなる仕掛けをつくる。参加することで気づいてもらう。人を動かし、社会を変えるには、そんな方法もある。

2006年ごろ

日本

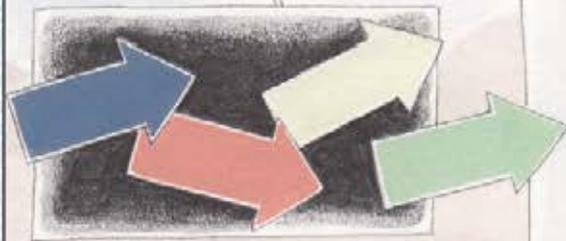


イラスト / 芸術学部 版画専攻 4年生 小西 佑奈

人はそれぞれ事情をかかえ、  
平然と生きている

これは、作家の伊集院静さんの言葉である。伊集院さんの著書「大人の流儀」の中に出てくる言葉で、自身の父親の姿を見て書かれたとされている。

「神様は不公平だ」一度そう思ってしまうと、何もかもが自分にだけ不利だったり他人より恵まれていないようにしか思えなくなる。いろいろ打開策を考えてはみるものの、考える力が抜けて無くなってしまったのかと疑いたくなるほど、何も思いつかない。考えることに疲れ、結局何もできずに一日が終わる。

高二の私は毎日がそんな感じだった。今思えばあの頃の自分は俗に言う「病み

高2のころ

わたしの心のなか

期」の最高潮にいたの  
だと思ふ。担任の先生  
からは進路  
決定を迫ら

れ、部活では何をやっても怒られ、仲の良かった友達には突然避けられ…辛いことが一気に押し寄せてきて、頭と気持ちの整理がつかなかった。

どんなことに対してもじっくり考えてしまう・じっくり考えたい私にとって、早く決断を迫られることは苦痛だった。勉強と部活の両立も、どっちもちゃんとしないといけないとわかっているからこそ、それを感じるようなことは言われたくなかった。人数の少ない学校で突然一人になった時の目立ちようや周りの視線は、私を精神的に苦しめた。「なんで自分だけこんなしんどい思いせなあかんの」「みんなできてることが何で自分にはできひんの」「神様ってほんま不公平や」そういう考え方しかできなかった。

辛いことがあると、私は一人の空間を求めて家のトイレに駆け込む。親や友達には言わず、なんとか自分で立ち直るために気持ちの整理をしたいからだ。

私の家のトイレには、新聞の切り抜きや親戚からもらったハガキがあちこちに貼られている。ある日、いつものようにトイレに駆け込んだ私は、その中の一つの記事に目を奪われた。日経新聞の“心に響く「現代の名言」ランキング”が掲載された記事だ。何気なく見ていた「落ち込んだとき元気になるには」のランキングの部分。一位は伊集院静の「人はそれぞれ事情をかかえ、平然と生きている」。見つけた瞬間、はっとした。今の自分に必要な言葉を言われた気がした。“神様のせい”なんて言っていた自分が恥ずかしくなった。

こんなに辛いのもしんどいのも“自分だけ”と思っていた。でも周りの人達だって、何かしら自分にとって辛いことやしんどいことをかかえている、けどそれをいちいち表に出してる人なんてないしわかるわけがない。当たり前だけど、それがわかったことで気持ちは楽になったし、それができる人こそ大人だと思った。

実はこの日経新聞の記事は二〇一五年のものである。つまり、この言葉には中学の頃すでに出会っていた、ということになる。その頃はわからなかったこの言葉の意味が、いろんな経験も経てやっと理解できたという、自分の成長をも感じる思い出深いこの言葉。今では私の座右の銘にしたい言葉第一位である。

ことばで変わったわたしの世界

人はそれぞれ事情をかかえ、平然と生きている

## 表現で世界を変えた事例4

# 虹色の旗が伝えるメッセージ

レイン

ボーフラッグはL G

B Tのシンボル。性的指向は異性愛だけじゃなく、性自認は男性・女性に限らない。人によってさまざまだと知ってほしい。多様な生き方を認める社会であってほしい。そう願う人たちが掲げる、虹色の旗。40年前、一人のアーティストがデザインし、同性愛者のパレードで最初に掲げたとき、この美しい旗こそ自分たちのシンボルだと、みんな一瞬で理解した。そして勇気づけられた。性的少数者は世界中にいて、虹も世界中にかかる。だから、メッセージは多くの人たちに響いた。旗の下にいま、共感と応援の輪が広がっている。

1980年ごろ

アメリカ



イラスト / デザイン学部 3年生 山岸 汰誠



2005年ごろ

アメリカ

## 個人の発信が世界を変える

パー  
ティーの動画を友達とシェアしたい。遠く離れた家族に見せたいビデオがある。メールで送るにはデータが重いけど、ネットに投稿したらどうだろう——。世界で何十億人が利用するYouTubeは、若者たちのそんなアイデアから始まった。新しいメディアの誕生は、ふつうの人たちを発信する側に変え、ネット動画という文化とビジネスを生み出した。音楽やダンスやお笑いで自分を表現する。旅の風景やなにげない日常をおもしろく伝える。戦争やデモの現場の映像が、政治を動かすことだってある。個人の発信が世界を変えてゆく。

表現で世界を変えた事例5

イラスト / デザイン 学園  
イラストコース3年生 チン チョウウン

# 表現で世界を変えている卒業生

自由な  
発想と想像力が  
あふれる京都精華大学。  
学生は国際色豊かな  
キャンパスで互いに  
多様性を認め合い、  
個性を伸ばしてく  
れる教員のもとで  
表現活動に打ち  
込んでいる。  
ここから社会に  
飛び出していった  
卒業生たちは、全員が  
それぞれのやり方で世界と  
向き合い、自分にしかできない  
表現で人々の心を動かしている。  
ある人はデザイン力で地方創生  
に取り組み、ある人は世界の貧困  
のために啓蒙活動を行う。  
身の回りのドアをひと  
つつつノックし、  
扉を開けていけば  
世界は変わる。  
そう信じて。

# 精華の自由が新たな表現を開いた



平塚か女展 | 2016/2019 展示風景 | 塩田千春展「魂がふるえる」2019年 撮影: Sunhi Mané

## 現代美術家

塩田千春

美術学部洋画専門分野1996年卒業。卒業後はブラウンシュヴァイク美術大学、ベルリン芸術大学にて学ぶ。第56回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展にて日本代表に選出。現在はベルリンを拠点に「生きることは何か」「存在とは何か」を探求し、世界各地で精力的に作品を発表。

使い古された鍵や靴、焼け焦げたピアノや椅子。それらを結び、覆いつくすように張りめぐらせた無数の糸——。空間全体で表現する大規模なインスタレーションを数多く制作してきた塩田千春さん。ドイツのベルリンに拠点を置くが、2019年に東京で開いた「塩田千春展：魂がふるえる」は、森美術館の歴代2位となる来場者数を記録し、大きな話題を呼んだ。一貫するテーマは「不在の中の存在」。たとえば、記憶がそうだ。「記憶って、存在しないのに、すごく存在感がある。人が亡くなったときに、その人の存在がより強く感じられたりすることに、とても不思議な気持ちを感じて、そういう空間をつくってみたいくなるんです」

根底には「生と死」「存在とは何か」という問いがある。人間にとって普遍的な問題を表現しているからこそ、国際的評価が集まるのだろう。

インスタレーションを始めたのは、精華に入学してまもなく。洋画専攻だったが、「何をしてもいい。とにかく表現しなさい」という課題が出た。そのときは絵を描いて提出したが、「これだけ自由なのに絵である必要があるのかな」と疑問がわき、それ以降、キャンパスに向かうことはなくなった。型にはめられない教育が、彼女に新たな表現の可能性を開いたのだった。

「あの4年間なしで、いきなり世の中に出ているなら、そこでもうつくれなくなっていたかもしれない。学生の間は自由に制作に没頭できる。優等生でなくていいんです。自分の目標を見つけれたら」次世代のアーティストをめざす後輩へのメッセージだ。



撮影: Sunhi Mané

アーティストで世界を変えている卒業生

# 「だれ一人取り残さない」世界へ



SDGs という言葉聞いたことがあるだろうか。国連が掲げる「持続可能な開発目標」のこと。「貧困をなくそう」「ジェンダー平等を実現しよう」「気候変動に具体的な対策を」など、2030年までに達成すべき17の目標を定めている。これを実現するための広報や啓発活動、政府や企業へ向けた政策提言などを行うのが、新田英理子さんの仕事だ。最近では、阪急電鉄と阪神電気鉄道の協力のもと、車両全体で啓発メッセージを広める「SDGsトレイン」を走らせた。

市民活動で世界を変えている卒業生

「だれ一人取り残さない、というのがSDGsの基本理念なんです。貧困や地球温暖化を止めるために自分に何ができるか。だれもが幸福感を持って生きられる世界をどう実現するか。非営利・非政府の『市民社会』のネットワークも目標達成の一員となり、SDGsを達成させます」「そんなのきれいごとだ」と言う人もいるが、「きれいごとで生きていける社会をつくりたい」と答える。一人ひとりが自分事として捉えないと、何も変わらないから。

社会や世界に目を向けたのは、精華の人文学部で学んだことが大きい。授業で人種差別や公害について知り、「こんな不条理があるのか」と痛感した。タイのフィールドワークではスラムを調査し、貧困や格差の問題を考えた。これがきっかけでNPOという働き方と出会い、いまにつながる。「20年前にはNPOなんて言葉も知られていなかった。それが、みんなの力でNPO法が制定され、いまでは9割を超す人が知っています。いまから20年後、SDGsの『だれ一人取り残さない』が普通になっていたらいいな」

## SDGs 市民社会ネットワーク 理事・事務局長

新田英理子

人文学部1993年卒業。一般社団法人SDGs市民社会ネットワーク理事・事務局長。民間企業で3年間勤務した後、日本NPOセンターに転職し事務局長を務め、現職に、民間企業や自治体、国際機関、政府、他国の市民社会組織と連携した、政策提言活動や課題解決のためのコンサルティングなどを行っている。



## デザインで生活と社会を変える

高速連写で一瞬の動きをとらえるプロ仕様のカメラ。スマートフォンと連携し、SNSに投稿しやすいコンパクトカメラ。同じ「ミラーレス一眼」でも、だれが、どんなシーンで使うかによって、求められる形やカラーリングは異なる。あらゆる種類のカメラをデザインするのが弘田猶樹さんの仕事だが、どんな機種でも心がけていることがある。「使いやすさ」だ。「握りやすさからボタンひとつの押しやすさまで追求します。カメラって値段も高いし、特別なときに使うものですよね。その人の人生や生活をきれいに残す大事な役割がある。だから、より楽しく、快適に使ってほしいんです」

観光地や街なかで、自分のデザインしたカメラで楽しそうに撮影している人を見かけると、うれしくなる。だれかの暮らしやコミュニケーションを豊かにしていると思うと、やりがいを感じる。

精華では、オーソドックスなプロダクトデザインからクラフト的なもの、グラフィックや伝統工芸まで、幅広く学べたのが大きかった。視野が広がり、デザインは社会とたしかにつながっていることが実感できた。

弘田さんがめざすデザインは「三方よし」だという。意味をたずねると、こう説明してくれた。「作り手と使い手はもちろん、そのプロダクトをまだ使っていない人や周囲の環境にとっても、長い目で見れば、よい影響を与えていく。そういうものを世の中に届けたいと思っています」デザインで社会は変えられる。そう信じている。

弘田猶樹

デザイン学部プロダクトコミュニケーション専門分野2007年卒業。三洋電機株式会社、京セラ株式会社にてスマートフォンのプロダクトデザインを担当。2013年、キャンノン株式会社の総合デザインセンターへ転職。現在は、さまざまなカメラのプロダクトデザインを行っている。



プロダクトデザインで世界を変えている卒業生



## プロダクトデザイナー



# 「つくりたい」衝動が作品の強さになる



©shida hiroyasu

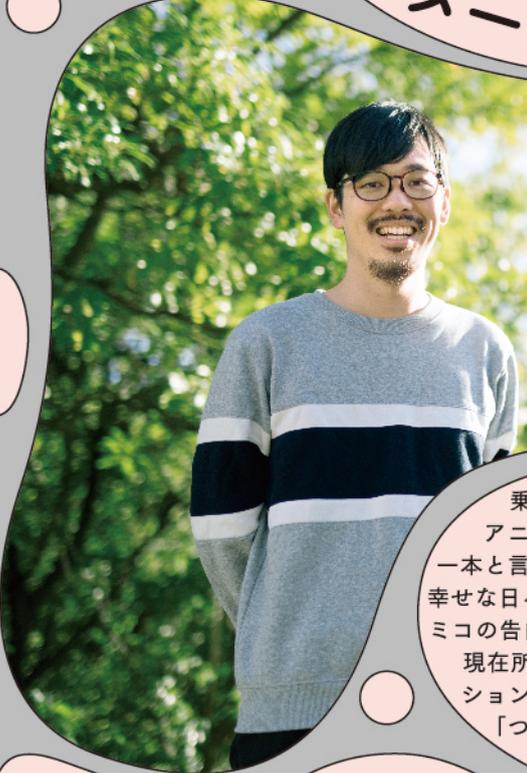
## 石田祐康

マンガ学部アニメーション学科2011年卒業。在学中に発表した自主制作作品『フミコの告白』は、第14回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞など数々の賞を受賞。2013年、劇場デビュー作品となる『陽なたのオングレ』にて監督・脚本・作画を務める。2018年に初の長編作品となる最新作『ペンギン・ハイウェイ』を発表。同作は第42回日本アカデミー賞アニメーション部門優秀作品賞を受賞した。



©2018 日本アカデミー賞アニメーション部門優秀作品賞委員会

## アニメーション監督



「自分はあくまで絵描きでいたいんです。だから最初とはとにかく絵を描く」

いま、日本で最も注目される若手アニメーション監督となった石田祐康さんは、自身の創作方法をそう説明した。2018年に大ヒットし、第42回日本アカデミー賞アニメーション部門優秀作品賞に輝いた『ペンギン・ハイウェイ』の制作過程を精華の後輩たちに語った特別講義でのこと。

意味やストーリーは考えず、あふれるイメージのままに手を動かす。連続する場面をひたすら描いていく。そんな期間が何カ月も続く中で、自分が本当におもしろいと思える絵に、ようやく出会う。

「自分で自分を試しているんですよ。これだけおもしろい絵が描けるんだから、絶対いい作品になると確信できるまで。それがあれば、制作に入ってから苦しみも乗り越えていける」

アニメーション学科に在学していた当時から、スタンスは変わらない。「この一本と言えるものをつくりたい」と、1年次からずっと絵を描きためた。「迷いがなく、幸せな日々だった」と振り返る。在学中にネットで発表し、記録の再生回数となった『フミコの告白』も、卒業制作の『rain town』もそうして完成し、国内外で数々の賞を受けた。現在所属する「スタジオコロリド」は次々と傑作を生み、日本のデジタルアニメーションの先駆的存在となった。制作チームには精華の同級生もいる。

「つくりたいという気持ち、原初の衝動を持ち続けることが、作品の強度を高めるんだと思います」

石田さんが「この一本」を求める衝動は、尽きることはない。

アニメーションで世界を変えている卒業生

# マーケティングPRプランナー

## 個人の力を集めて世界を変える

芸能人のテレビCMよりも、ネットのインフルエンサーのつぶやきや身近な口コミの方が人の心を動かす時代。橋本菜々子さんの仕事は「SNSで『好き』を熱く発信している人」を見つけることから始まる。新商品をPRしたい、ブランドのファンになってもらいたいと考えている企業と彼らをつなぎ、イベントやプロモーションを展開していく。

たとえば、Instagram上で食の写真をアップする人たちに注目し、レシピだけではなく新しい食のインフルエンサーとしてカテゴリズ。個人の趣味の投稿に橋本さんたちが価値を見出したことでトレンドが生まれ、多くの人が活躍するようになった。「個人の力をわたしは信じていて、SNSで発信する人は全員クリエイターだと思っているんです。好きなものを楽しそうに発信している人って、見る人を惹きつけるでしょう。その熱量を足して世の中に広めていけばお金が生まれ、ビジネスになる。自分でも気づいていなかった『世界を変える一人』になれるんです」

精華で学んだいちばん大事なことは「多様性」。一人ひとりが自由に発想し、自分の「好き」を追求できる環境があった。「本当に個性的な人が多く、想像もできなかった世界と出会ったことで自分の幅が広がり、新しいことにポジティブになれた。そのおかげで、いまもさまざまなことに興味を持ってチャレンジできています」たくさんの人の小さなクリエイティブ（創造性）を集めて、世界を変えていく。そのきっかけを橋本さんは、これからもつくり続ける。



橋本菜々子

人文学部2004年卒業、トレンドーズ株式会社 執行役員、ソーシャルメディアマーケティング副統括。SNSを活用したPR手法を得意とし、これまでに数多くのインフルエンサーを発掘、食品メーカーや製菓会社、保険会社、旅行会社など数多くの企業のプロモーションを手がけている。



マーケティングで世界を変えている卒業生 橋本菜々子

## 表現者の情熱に迫り、伝える



雑誌編集長

続木順平

人文学部2006年卒業。複数の出版社を経て、2012年に太田出版『Quick Japan』編集部へ。企画立案、取材交渉、ライターやカメラマンの手配から広告営業、販促イベントまで、さまざまな業務をこなす。2016年から編集長。隔月刊の同誌を発行しながら、書籍編集も手がけている。



お笑い芸人、ミュージシャン、俳優、アイドル、小説家やマンガ家……10代～20代の若い世代に注目される表現者たちに、さまざまな角度から迫るカルチャー雑誌『Quick Japan』。続木順平さんは、編集のスタンスをこう語る。「なぜいまこの人が面白いのか。どの流行も、これまでの流れがあって生まれ、複雑に組み合わさって人気につながっているのですが、その理由を自分なりに考え、企画・編集して一冊の本にできることが楽しいですね。セオリーからはみ出し、突如新しい才能が誕生する瞬間を目撃できるのも醍醐味でしょうか」表現する人間への興味は、精華の4年間にはぐくまれた。キャンパスを初めて見学したときから、自由で個性的な学生たちに衝撃を受けた。「僕は人文学部ですが、アートやデザイン、映像やマンガの作り手が同じ空間にいて、さまざまなカルチャーが雑然と混在していた。自分の好きな表現をする人たちと接するのが楽しくて、彼らの情熱の源は何だろうと常々考えていました。それがいまの仕事につながっています」編集長に就任したとき、「A VOICE OF NEW GENERATION」というキャッチフレーズを打ち出した。「次世代の声」に耳をすませ、カルチャーだけでなく、政治や社会問題も取り上げてきた。今後はどこへ向かうのだろう。「Webサイトをオープンし、定期的なイベントも検討中ですが、基本は本から。雑誌の良さは幅広い話題を雑多に詰め込めること。企画の立て方から細部のデザインまで、紙でしかできない魅力ある雑誌をつくり続けたいですね」

雑誌で世界を変えている卒業生

# 京都からムーブメントを起こす



## ショップ兼ギャラリー『VOU/棒』オーナー

京都の四条通から少し外れた静かな通りに、ショップ兼ギャラリー『VOU/棒』はある。新進気鋭のアーティストの作品やオリジナルグッズを扱い、さまざまなイベントや企画展、アパレルショップとのコラボなど、京都発のカルチャーを発信してきた。オーナーの川良謙太さんが、ここで紹介したのをきっかけに、全国で売られていったアーティストもいる。「ものづくりをしている人を見るのが好きなんです。作品の完成度よりも、つくるまでに何をどれだけ考えたか、作り手の気持ちの伝わってくるものがいい」

精華では映像作品などを制作していたが、自分より上手い人も多く、自信が持てないこともあった。転機が訪れたのは4年次の時だ。

「ゼミで『場所をつくらう』という課題があり、同年代の作家の作品を扱うお店をつくったんです。そのときに、これだ！と思った。商品をセレクトし、ディスプレイを考え、いろんな人と関わる。この『場作り』が自分の表現なんだって」

2015年に『VOU』を開くとき、アートディレクターとして声をかけたのが1年後輩の三重野龍さん。ショップのロゴをはじめ、人気のオリジナルキャップやTシャツなど、あらゆるデザインを手掛ける。川良さんが「いちばんの理解者」と信頼する三重野さんは言う。

「VOUは言葉では表現できない場所。いろんな意味、ムード、態度があり、それらを含めた『VOUであること』をビジュアルで表現しています」

オープンから5年。京都のさまざまなアーティストが集まり、『VOU』の活動を追いかけるファンも増えた。「拠点がひとつあるだけで、いろんな人が交わり、いいムーブメントが起こせる」と川良さんは言う。

身近な場所から変えていく。「本当にかっこいいモノはここにある」と京都から発信する。二人が見つけた、自分たちの表現だ。

## グラフィックデザイナー

### デザインで世界を変えている卒業生

写真右:川良謙太

デザイン学部デジタルクリエイションコース2010年卒業。同年、京都精華大学のサテライトスペース『kara-S』の運営・プロデュースを担当。2015年5月に自身のスペース『VOU/棒』をオープン。アーティストグッズのセレクト、VOUレーベルの商品プロデュース、展示の企画・運営などを行っている。店名の由来は、「男の子っぽい店をつくりたくて、人間が初めて持った武器である『棒』という言葉を選びました」とのこと。

写真左:三重野龍 (※右写真P.14~P.17のデザインを担当)

デザイン学部グラフィックデザインコース2011年卒業。大学卒業後、グラフィックデザイナーとして独立。ロゴ、フライヤー、書籍装幀からミュージックビデオやモーションロゴなど幅広いデザイン仕事をを行う傍ら、VOUのビジュアル制作やパフォーマンス活動なども行う。動物の色や形、それらの生息環境に影響を受けたというオリジナルティ溢れる作品は、京都を超えて親しいファンを獲得している。



## 地域に新たな魅力を生み出す

## デザインディレクター

漆器、眼鏡、

和紙など7つの地場産業が集

まる福井県鯖江市の河和田地区。工房をめぐり、伝統的な技術や作り手の思いに触れる見学イベントが人気を集めている。今年6回目となる「RENEW」。3日間で遠べ3万人が訪れるまでに成長したイベントの仕掛人が新山直広さん。自分の役割をこう語る。

「0から1をつくり出すのではなく、1を10に増やす仕事なんです。この地域には伝統的な産業と高い技術があり、もともとポテンシャルは高い。デザインと編集の力を使って、それらの地域資源を世の中に伝えていくことです。いわば、地域と仕事と人をつなぐデザイナー。その原点は、精華で建築を学んだ10年ほど前にある。人口が減少に転じ、景気も悪くなった時代。「これからは建物を新しく建てるのではなく、いまあるものや古い資源を見直し、新しい価値や魅力を生み出す時代」と考えた。精華の先生が企画したプロジェクトで河和田地区を訪れたのが転機となり、卒業後に移住。いくつかの職を経てデザイン事務所を立ち上げ、やがて工房見学イベントを企画するようになった。

「RENEWに参加する工房は半径10km圏内にあるんです。身近なところからなら変えられる。デザインで人を呼び込み、地域をいきいきさせることができるんじゃないかと」イベントがきっかけで、地域に15件のファクトリーショップがオープンした。新山さんも事務所を改装し、複合施設「TOURISTORE」を開いた。「つくる」だけのまじだったのが、「つくって届ける」まじに変わってきた手ごたえを感じている。



### 新山直広

デザイン学部建築分野2009年卒業。地域特化型デザインスタジオ・TSUGI代表兼デザインディレクター。在学中に参加した、デザインやアートで地域課題を解決するプロジェクト「河和田アートキャンパス」を機に鯖江市に移住。現在はグラフィックデザインを始め、商品開発、施設開拓まで一貫して行っている。

Project: Takemura Office  
街づくりで世界を変えている卒業生



### ファン・ディン・アン・コア

デザイン学部ビジュアルコミュニケーションデザイン分野2005年卒業。東京藝術大学大学院を卒業後、株式会社電通に就職。28歳で帰国し広告会社を設立してからは、大手企業や政府などからの依頼を受け、広告プロデューサーやイベント運営などを行っている。

## 広告プロデューサー

## 「自由」と「遊び心」が世界を変える



ベトナム出身

のファン・ディン・アン・コアさん

は精華を卒業後、大学院を経て電通に就職。28歳で帰国し、広告会社を設立した。大手企業や政府からの依頼を受け、祖国と日本、欧米各国を飛び回る仕事の原点に、精華で経験した「自由自治」の精神があるという。「アートやデザインには自由と楽しさが欠かせない。クリエイティブな仕事にとって大事な『遊び心』を学びました」スウェーデンの高級車ボルボをPRする仕事を請け負ったことがある。ベトナムでは家を買うのと同じくらい高く、普通のCMや新聞広告では効果がない。そこで、移動できる「モバイルショールーム」を考え出し、富裕層の多い地域を3年間巡回した。こちらからターゲットを訪れ、魅力を伝えたことで、ベトナムではほとんど知られていなかったボルボの知名度は一気に上がった。「海外の高価な商品を売るのは難しいですが、難しい仕事にこそチャレンジしたい。商品を通して、異文化を紹介することにもなりますね」仕事は広告に限らない。米朝首脳会談、APEC、日本の天皇のベトナム訪問など、重要な外交行事で各国政府から依頼され、関連イベントを企画運営することもある。祖国で長く戦争が続いた分、平和への思いも強く、日米とベトナムの友好にも尽力する。「去年よりも今年、今年よりも来年と成長し、自分を変革していきたい。そして、自分にしかできないこと、いままでになかったものをつくり出したいんです」自由自治の精神が、コアさんの新たな道を開いていく。

広告で世界を変えている卒業生

# アートディレクター・イラストレーター



## リアリティの追求が世界観をつくる

「リアリティをどこまで出せるか、徹底的に追求しましたね」

1990年代に発売され、現在も世界的な人気を誇るステルスアクションゲーム『メタルギア ソリッド』シリーズで、アートディレクターを務めた新川洋司さんは、制作過程をそう振り返る。キャラクター造形、メカニカルデザイン、背景画、すべてが一体となって、壮大なストーリーの世界観が立ち上がる。

「たとえば、銃を構えて撃つ動作ひとつにも、経験しないとわからないことがたくさんある。そこで軍事アドバイザーの方をお願いして、米軍基地の訓練を見せてもらったり、基本的な動作を教わったりしました。すべての動きには理由がある。説得力あるキャラクターをつくるには、作り手の経験が重要なんです」

精華で洋画を専攻していた頃は「模型、マンガ、ゲームぜんまい」だったという。その一方、美術史などの授業を通じてアートへの視野が広がり、さまざまな時代や分野の表現者たちから影響を受けた。

先輩や同級生たちとの出会いも大きかった。お互いに刺激やヒントを与え合い、将来を語り合った。先輩のアドバイスで、ゲームメーカーのKONAMIに入ったのがキャリアの原点。現在はコジマプロダクションでアート全体を統括する。『DEATH STRANDING』では、アートディレクションの分野において国内外の多くのアワードで受賞・ノミネートされるなど、ますます評価を高めている。

「ヒットさせるためのキャラづくりではなく、自分たちが本当におもしろいと思うものをつくり続けていきたい。作り手が心からそう感じないと、人にも伝わらないと思うから」



ゲームで世界を変えている卒業生

### 新川洋司

美術学部洋画専門分野1994年卒業、同年KONAMIに入社、『メタルギア ソリッド』シリーズのキャラクターや背景、メカニカルデザインなど、アート全体を統括する。2015年に同社を退職し、現在は小島秀夫氏が設立した新スタジオ「株式会社コジマプロダクション」に所属、同スタジオの最新作『DEATH STRANDING(デス・ストランディング)』においてもアートディレクションを手がけている。



ウスビ・サコ学長メッセージ

変化おそれず、身近なところから





「表現する」  
というのは、絵を描く、形ある物をつくる、デザインするといったことばかりではありません。自分の頭や心の中にあることを外に示し、わたしはこんな考えや好みを持つ人間だと、なんらかの方法で伝える。そのすべてが表現行為と言えます。たとえば、好きな服を着ることも、影響を受けたマンガや音楽について語ることで、表現なのです。

表現を通じて世界を変える学生を育てたいと京都精華大学は考えていますが、「世界」にも大小さまざまなスケールがあります。いきなりグローバルな、地球規模の変化は起こせません。学校や身近な友達関係の中で小さな気づきと変化が生まれる。それがたくさんつながり、影響を与え合い、やがて社会へと広がってゆくのです。

自分なりの表現で身の回りに変化を起こすことが、精華の学生は得意です。ある学生がアメリカへ短期留学し、帰国後しばらく靴をはかずに生活したことがありました。靴の製造過程で貧しい人びとが厳しい労働をさせられ、材料のゴムは森林環境破壊につながっていると学んできたからです。友人たちは「どうして靴をはかないの？」と彼女に聞き、そこから議論が始まりました。「なぜ貧富の差や搾取があるんだろう」「どんな素材の靴なら環境負荷が少ないか」とそれぞれに考え、布製の靴に変える人もいた。彼女は「靴をはかない」という表現によって、靴という日常風景の背後にある問題に友人たちを気づかせ、行動するきっかけをつくったのです。

海外フィールドワークでネパールやタイへ行った学生が、現地の暮らしや価値観に共感し、民族衣装で大学に来ることもありました。彼らの服装や体験談をきっかけに、世界には日本や欧米とは異なるオルタナティブな価値観があるんだと周囲は気づく。モノや便利さにあふれた自分の生活を見直す人も出てくる。それが、「表現で世界を変える」ということです。

大切なのは、社会に対して疑問を持つこと。そのためにまず、考える主体となる自分自身と向き合うこと。そして、変化を恐れられないことです。

最近の学生と話していると、とてもまじめな一方で、いまある日常生活や社会がずっと続くと思いたい人が増えている気がします。中東の内戦や民族問題を取材するジャーナリストの講義では、「なぜわざわざそんな危険な場所へ行くのか」と問い、「自由には、自立や自治がともなう」と言われれば、「それなら自由なんていらぬ」と言う。現実を直視すれば自分にも責任が生じる。いまの生活や価値観を変えないといけなくなる。だから見たくないのかな、と思います。

しかし、今後もグローバル化は進み、世界は確実に変わっていきます。学び方も、仕事や働き方も、生き方や価値観も、自ら考え、切りひらいていく時代です。京都精華大学は、そのための知識と体験と機会を用意し、みなさんを応援します。失敗しても大丈夫。大学では何度でもやり直せるんです。

あなたの表現には、世界を変える可能性があるのです。

#### ウスビ・サコ

京都精華大学学長。マリ共和国で生まれ、中国・北京言語大学、南京東南大学を経て来日。2001年より本学教員。バンバラ語、英語、フランス語、中国語、蘭西弁を操るマルチリンガル。専門は空間人類学。学生とともに京都・紙園で各家庭の打ち水の範囲と近隣との友好度の関係を調査したり、マリの共同住居のライフスタイルを撮るなど、国や地域によって異なる環境やコミュニティと空間のリアルな関係を研究。暮らしの身近な視点から、多様な価値観を認めあう社会のあり方を提唱している。



# ようこそ 京都精華大学へ

## index

001	表現で世界を変える
016	学長からのメッセージ
018	目次
020	歴史と理念
022	施設紹介
024	共通教育
029	国際交流
032	学部構成
033	国際文化学部
051	メディア表現学部
061	芸術学部
081	デザイン学部
099	マンガ学部
113	人間環境デザインプログラム
116	大学院
118	卒業制作展
120	資格取得
121	学費・奨学金制度
122	進路支援
124	進路実績
126	入試情報



ここから、表現で  
世界を変えていく



いまから52年前、京都に生まれた小さな大学は、大きく高らかに、こう宣言しました。

〈われわれの大学は新しい画布のように、一切の因襲的な過去から断絶している。〉

1968年。世界中で若者たちが自由を求めて声をあげ、日本では「学生の手には自治を」と、大学闘争が起こっていました。大学のあり方が問われていたそのとき、京都精華大学は時代の要請に応えるように“ほんとうの自由”を掲げ、設立されたのです。

初代学長で、この宣言を書いた岡本清一は、リベラルな政治学者でした。岡本は学長就任の条件に、徹底して民主的な教育方針を打ち出しました。学生の自由自治。学生への無限の愛情。学生、教員、職員の平等。……当時の大学教育の常識をくつがえす理想は、本人ですら「とても受け入れられないだろう」と思ったそうです。

しかし、賛同は広がりました。それぞれの理想を胸に、さまざまな人が集まってきました。自由とは何か。大学の自治とはどうあるべきか。——そのことを、すべての時代の、すべての学生、教員、職員が考え続けてきました。それこそが、京都精華大学の歴史といえます。

2020年。きょうも、あの日の宣言は続いています。「自由自治の大学」をつくること。それがわたしたち京都精華大学にとって究極の、終わりなき表現行為です。



これまでの52年

- 1968 > 1973 > 1979 > 1987 > 1989 > 1991 > 1993 > 1998 > 2000 > 2001 >
- 1968 京都精華短期大学を開学／英語英文科 美術科(絵画コース)・デザイン科(コース)を開設／アセンブリ・アワー講演会はじまる
- 1973 美術科に立体造形コース、デザインコースにマンガクラスを設置
- 1979 京都精華大学美術学部(4年制)が造形学科(洋画・日本画・立体造形)、デザイン学科(デザイン・染織・マンガ)の2学科で開設／短期大学を短期大学部に名称変更
- 1987 美術学部造形学科に版画・陶芸を、デザイン学科にアーバンリビングデザイン専攻を開設
- 1989 人文学部(人文学科)を開設
- 1991 大学院美術研究科が造形・デザインの2専攻で開設
- 1993 大学院人文学研究科を開設／学校法人木野学園設立／開学25周年記念事業で、イマニユエル・ウオーラー・ステイン、鶴見俊輔らが講演
- 1998 公開講座「GARDEN」はじまる／開学30周年記念事業として、アウンサン・スー・チー、ジョゼ・ラモス・ホルタ、ダライ・ラマ14世による「自由へのメッセージ」発信
- 2000 「ISO14001」認証取得／人文学部環境社会学科、芸術学部マンガ学科新設／美術学部、美術研究科をそれぞれ芸術学部、芸術研究科に名称変更
- 2001 表現研究機構を開設



## 京都精華短期大学における教育の基本方針に関する覚書

- 一 京都精華短期大学は、人間を尊重し、人間を大切にすることを、その教育の基本理念とする。この理念は日本国憲法および教育基本法を貫き、世界人権宣言の背骨をなすものである。
- 二 京都精華短期大学は特定の宗教による教育を行なわない。しかし諸宗教の求めた真理と、人間に対する誠実と愛の精神は、これを尊重する。
- 三 学生に対しては、師を敬うことが教えられる。師を敬うことなくして、人格的感化と学問的指導を受けることはできないからである。そして教師の教育を通じて、父母と隣人に対する敬愛の心を養う。
- 四 教員の学生に対する愛情責任は、親の子に対するそれが無限であるように、無限でなければならない。職員もまた教員に準じて教室外教育の一斑の責任を負う。
- 五 学内における学生の自由と自治は尊重され、その精神の涵養がはかられる。従って学生は、学内の秩序と環境の整頓に対して責任を負わなければならない。
- 六 礼と言葉の棄れが、新しい時代に向かって正され、品位のない態度と言葉とは、学園から除かれなければならない。
- 七 かくしてわが京都精華短期大学における教育の一切は、新しい人類史の展開に対して責任を負い、日本と世界に尽くそうとする人間の形成にささげられる。

1967年3月25日 岡本清一

2003	2006	2008	2009	2010	2012	2013	2015	2017	2018	2021
人文学部人文学科を改組し、社会メディア学科、文化表現学科を開設	デザイン学部、マンガ学部を開設/3年連続で「特色GP」に採択/京都国際マンガミュージアムを開設/国際マンガ研究センターを開設	創立40周年記念事業で、オノ・ヨーコらが講演	人文学部3学科を改組し、総合人文学科を開設	大学院に、マンガ研究科とデザイン研究科を開設/四条烏丸にサテライトスペース「Kara-S」を開設	大学院のマンガ研究科に博士後期課程を開設	ポピュラーカルチャー学部を開設/ビジュアルデザイン学科を改組し、イラスト学科を開設	人文学部を改組し、文学・歴史・社会の3専攻を開設	全学共通教育科目「SEEK」導入/芸術学部3学科を改組し、造形学科を開設/マンガ学部新世代マンガコースを開設	創立50周年記念事業で、ノーベル文学賞作家ウォーレ・ショイネルが講演	国際文化学部、メディア表現学部、人間環境デザインプログラムを開設/ファッションコースをデザイン学部を設置

## 充実した施設

学びの成果を発信するミュージアム&ギャラリー、20万冊を超える蔵書やDVDを備える情報館。鉄工室や木工室、窯場や紙漉き工房など、さまざまな創作に対応した工房。音響、アニメーション用のスタジオや3Dプリンターなどの最先端の施設と機材。これらの施設が表現の可能性を広げ、専門分野の技術を深める支えになる。



織り工房



鉄工室



紙漉き工房

## 工房

思う存分打ち込める作業スペース



窯場



シルクスクリーン工房



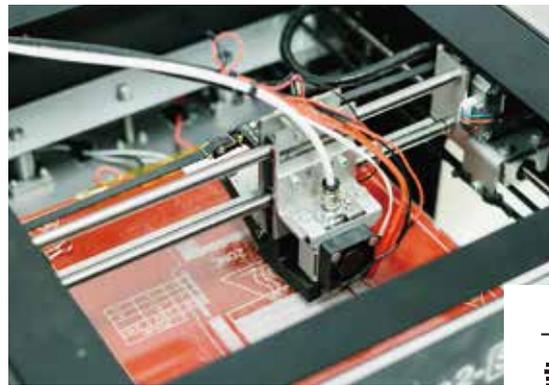
作業スペース



木工室



写真スタジオ



3Dプリンター



液晶タブレット

設備

専門性を深める  
最先端の設備



音響スタジオ



ストップモーションアニメーションスタジオ



ギャラリーフロール



京都国際マンガミュージアム

博物館・ギャラリー

知見を広げ、  
学内外から情報発信



情報館



kara-S

# 学びの地図

AI(人工知能)やロボット技術の発展により、さまざまな仕事が自動化・無人化される現代。IoT(Internet of Things)の導入も進み、私たちの仕事や生活もインターネットなくして成立しないような状況を迎えている。しかし、働き方も社会の仕組みもどんどん変化しているいまだからこそ、人間が持つ思考力や教養から生まれる「表現力」が重要なのだ。京都精華大学のカリキュラムは、一人ひとりが個性を伸ばし、専門分野をきわめて社会に新たな価値を生み出す力を身につけられるよう、専門を支える3つの学びで構成されている。まずひとつめは、全学部生が受講する「共通講義」。人文科学、語学、自然科学などの基礎教養を身につけ、知の土台をつくる。ふたつめは、視野を広げる「マイナー制度」。自分の専門とは異なる分野を学び、新たな視点を獲得する。そして最後は、社会とつながるさまざまな「社会実践プログラム」。学外で多様な経験を積むことで自分の可能性をさらに広げていく。これらの3つの学びは互に関連し、補い合い、新しい社会を生きるあなたのための地図になる。



p32から

専門

**表現力を  
身につける**

共通講義

p26〜

**表現するための  
知の土台をつくる**

p27へ

マイナー制度

新しい視点を得て  
表現の幅を広げる

芸術学部

デザイン学部

マンガ学部

国際文化学部

メディア表現学部

社会実践

p28へ

身につけた力の  
活かし方を  
実践的に学ぶ

# 全学生が 受講できる 共通講義

専門の学びと関連し、学問と芸術を形にしていく助けとなる知の土台をつくるために設置された共通講義。「リベラルアーツ科目」「グローバル科目」「表現科目」「キャリア科目」の4ジャンルから構成されており、能動的に学び続けるための力を養うことができる。

POINT 1 専門の学びを支える  
知の土台を  
形成する

POINT 2 どの学部からでも  
気になる科目が  
受講できる

POINT 3 4つのジャンルで  
「自ら学ぶ力」を  
伸ばす



## リベラルアーツ科目

幅広い教養と論理的思考力を修得することで、社会の問題に新たな視点や解決法を見いだす能力を身につける。情報系の実践的な科目が充実していることも特長のひとつ。

### 科目例

- ・哲学入門
- ・民俗学
- ・データサイエンス入門
- ・プログラミング
- ・人類と人工知能
- ・科学史
- ・生物学
- ・数学的思考法 など



## グローバル科目

ディスカッションなどで実践的な英語力を伸ばせる授業に加えて、アジア圏やヨーロッパ圏の言語の授業も豊富にそろろう。フランス語やスワヒリ語など、アフリカを意識した授業も。

- ・日本文化概論
- ・Business English
- ・English Discussion
- ・中国語
- ・韓国語
- ・フランス語
- ・スワヒリ語
- ・世界と食 など



## 表現科目

デッサンや美術史、音楽概論など、芸術表現における基礎的な知識を習得。コミュニケーションスキルの授業もあり、自分自身を表現するための一歩も踏み出せる。

- ・コミュニケーションスキル
- ・デッサン
- ・芸術学
- ・日本美術史
- ・素材論
- ・ポピュラー音楽論
- ・表現と倫理
- ・写真技法 など



## キャリア科目

卒業後のキャリアがイメージできる授業を1年次から受講可能。第一線で活躍するクリエイターをゲストに招いた講義やビジネス論、ポートフォリオ制作など、さまざまな角度から将来に向けて準備ができる。

- ・職業研究
- ・ベンチャー・ビジネス論
- ・クリエイティブの現場
- ・ポートフォリオ実習
- ・コミュニケーション実践演習 など

### 学び活用イメージ

プログラミングを受講したから、自分の作品を発表するためのアプリができた!

デザイン学部  
イラストコース 3年生

生物学で生物の構造を学んだら、クロッキーの腕がぐんぐん上がった!

芸術学部  
造形学科 1年生

ポートフォリオ実習で作った作品集が就活で高評価だった!

マンガ学部  
キャラクターデザインコース 4年生

# 社会と自分の 専門をつなげる マイナー制度

異なる分野に取り組むことで、専門で学ぶ分野とは別の角度からの考えや価値観を自分のものにできるマイナー制度。10のカテゴリーから、興味のある分野を選択して学ぶ。ここで得られる新たな視点や、他学部生との交流は、思考力や表現力に奥行きを生みだす。

POINT  
1

10のカテゴリーから  
好きなもの  
を選択できる

POINT  
2

専門分野を伸ばす  
ための新しい視点を  
獲得できる

POINT  
3

専門の異なる  
他学部生との交流で  
アイデアが広がる



## 学部マイナー

所属学部以外の他学部の専門分野を副専攻にする。

### 国際文化

- 国際文化概論
- 国際文化リテラシー
- 国際文化史
- 国際文化特講

### メディア表現

- メディア表現概論
- メディア表現リテラシー
- メディア表現史
- メディア表現特講

### 芸術

- 美術概論
- 美術リテラシー
- 美術史
- 美術特講

### デザイン

- デザイン概論
- デザインリテラシー
- デザイン史
- デザイン特講

### マンガ

- マンガ概論
- マンガリテラシー
- マンガ史
- マンガ特講

## 特色マイナー

専門分野の学びを社会とつなげるための副専攻。

### 伝統文化

- 京都のまちづくり
- 京都の伝統工芸講座
- 京都の伝統産業演習

### ビジネス

- ファイナンス論
- マーケティング論
- ビジネスモデル論

### ソーシャルデザイン

- イノベーション論
- ソーシャルビジネス演習

### アフリカ・アジア

- アフリカ・アジア概論
- アフリカ・アジア史
- アフリカ・アジアリテラシー

### 日本語教育

- 言語と心理
- 言語と社会
- 日本語学

## 学び活用イメージ

「マンガ」を選択。マンガ史を受講したので海外インターン時に日本のマンガの歴史をしっかりと語れた!

芸術学部  
映像専攻 3年生

「伝統文化」を選択。伝統工芸の現場を体験し、和雑貨のデザイナーとして就職が決まった!

デザイン学部  
ライフクリエイションコース 4年生

「ビジネス」を選択。マーケティング論で学んだ内容を活かし、人々の注目を集めるCG作品ができた!

メディア表現学部  
イメージ表現専攻 2年生

# 学びを社会で活かす 社会実践プログラム

企業で実務経験を積むインターンシップから、語学をみがく海外ショートプログラムまで、社会につながる実践的教育を実施する幅広いプログラムを用意。1年次から、専門性を社会で活かす方法についてさまざまな体験から理解を深める。同時にリアルな課題やニーズを知り、作品や研究に還元する機会にもなる。

POINT  
1

外部での刺激的な  
経験が表現者としての  
器を大きくする

POINT  
2

学外の交流の輪が  
広がり人間関係が  
豊かになる

POINT  
3

短期集中型で  
経験値をぐんと  
伸ばせる

## 産学公連携PBL

企業や行政と連携する課題解決型学習(PBL)を実施。グローバルな視点を持ち、地域(ローカル)の発展を支えるグローバルな人間育成のための体験的学習を行う。

例

- ・祇園祭でのオリジナルグッズ提案
- ・京都の商店街キャラクターデザイン
- ・自治体等のプロモーション映像制作
- ・企業紹介マンガの制作
- ・芸術祭ボランティアへの参加
- ・大学周辺地域を盛り上げるジャズイベント実施 など

## インターンシップ

NPO・NGOや企業、自治体など多様な業種の仕事について就労体験から学ぶプログラム。大学で学んでいる専門性が社会でどのように役立つのかを理解する。

例

- ・広告制作会社でデザイン補助
- ・ゲーム会社で3Dモデリング
- ・映像制作会社でTV番組制作
- ・ベトナムでWebサイト構築
- ・カンボジアで日本語教育補助 など

## 大学連携プロジェクト

他大学の授業を受講するなど、国内外の他大学生と交流できるプログラム。異なる専門性や価値観を持つ学生と共に学ぶことで新鮮な刺激を受けることができる。

例

- ・Shared Campusプログラム  
 <提携大学>  
 香港城市大学、国立台北芸術大学、ロンドン芸術大学、香港浸会大学、ラ・サール芸術大学、チューリッヒ芸術大学
- ・合同展覧会の開催(韓国 弘益大学)
- ・ミュージアム課題解決プロジェクト(大学コンソーシアム京都参加校) など

## 海外ショートプログラム

夏期や春期の長期休暇を利用して1~4週間、海外に滞在する研修プログラム。学びの目的に応じた「語学学修型」と「テーマ設定型」がある。

例

- ・国際ボランティアプロジェクト
- ・イタリアものづくり研修
- ・ニューヨークアート研修
- ・英語研修
- ・フランス語研修
- ・韓国語研修 など

## 国内ショートプログラム

日本各地をフィールドに、教員引率のもと約1週間現地で学ぶ。歴史や文化、自然、環境、社会問題などのさまざまなテーマから、関心に沿って選ぶことができる。

例

- ・地場産業活性イベントの企画運営
- ・歴史文化調査(徳島)
- ・阿蘇の「野焼き」体験(熊本)
- ・消えた送り火の復元(京都)
- ・自然景観調査の旅(山陰地方) など



### 学び活用イメージ

他大学の学生と知り合いになり、  
合同展覧会を開くことができた!



芸術学部  
立体造形専攻 3年生

国際ボランティアに参加し、英語  
力がアップ。TOEIC800点を突  
破した!



国際文化学部  
人文学科 2年生

産学連携プロジェクトで自分の  
アイデアが商品化された!



デザイン学部  
プロダクトコミュニケーションコース 2年生

# さまざまな国の人に 出会えるグローバルな キャンパス

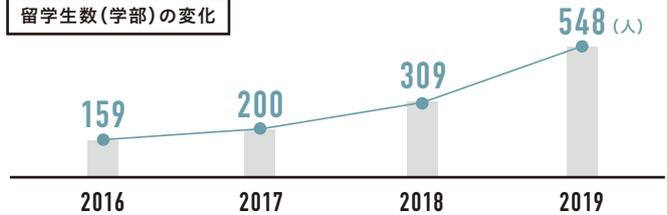
京都精華大学では、約5人に1人の学生が欧米、アジア、アフリカなど幅広い国・地域からの留学生。国際性豊かな環境のなかで、一人ひとりの個性を活かしながら交流し、学びあえるキャンパスづくりをめざしている。また、海外協定校の数も多く、異文化に触れるチャンスを豊富に用意している。

### 留学生の主な出身国と地域

※2019年度の正規留学生出身国より、学生数が多い順に記載

- 中国
- マレーシア
- ラオス
- 韓国
- ノルウェー
- マダガスカル
- 台湾
- イギリス
- オーストラリア
- インドネシア
- ブラジル
- ニュージーランド
- タイ
- メキシコ
- ベネズエラ
- アメリカ合衆国
- キプロス
- ほか
- ベトナム
- シンガポール

### 留学生数(学部)の変化



## キャンパス内での国際交流促進

### 国際学生寮・修交館



#### ともに生活し、 異文化理解を深める学生寮

1年生を対象とした学生寮。国内学生※と留学生※が2人1室でともに暮らし、日常生活のなかで異文化理解を深めることを目的としている。入寮期限は1年間で、上級生が生活をサポートする。共用スペースでは互いの文化について学ぶプログラムや交流イベントを実施。多様性を学びあうコミュニティを学内に広げる役割も担っている。



部屋数  
36室  
(うち1室は完全バリアフリー対応)

費用  
入寮費 10,000円  
寮費 20,000円/月  
共益費 5,000円/月  
火災保険料 約5,000円/年

#### 2019年度 入寮生情報

人数	国籍
国内学生26名 留学生22名 上級生4名 海外協定校からの交換留学生16名	中国/韓国/台湾/インドネシア/タイ/ アメリカ/イギリス/フィンランド/フランス/オランダ 計10カ国

※国内学生: 在留資格が「留学」でない在日外国人を含む、国内の学生 ※留学生: 在留資格が「留学」である学生

### 多文化コミュニティ・スペース iC<sup>3</sup>(アイシーキューブ)

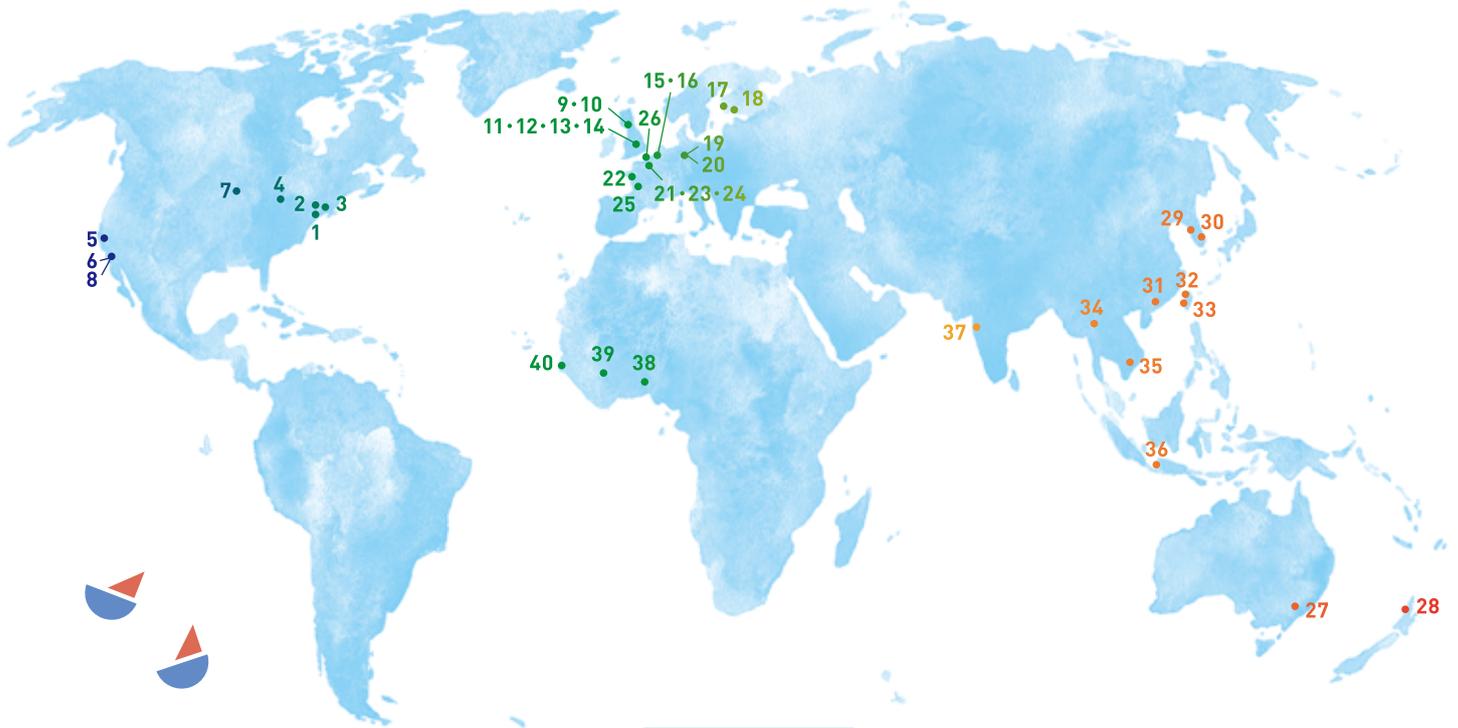


#### 国際感覚をみがく交流スペース

国内学生と留学生が、楽しみながら互いの文化や言語を学びあうことができる学習スペース。誰でも事前登録なしで参加が可能で、留学生主催のイベントや異文化について理解を深めるセミナーや、ワークショップを多数開催している。留学や海外の書籍も多数用意。ここでの経験をきっかけに海外留学を決意する学生も多い。

# アメリカ、ヨーロッパから アジア、アフリカまで 世界中に広がる協定機関

世界中の多くの大学や研究機関などとパートナーシップを結び、学びの場はますます多様に。異文化を肌で感じ、新しい視点を獲得できる貴重な経験が待っている。



## 協定校リスト

### アメリカ合衆国

- 1 クーパーユニオン 芸術学部 ☆
- 2 バードカレッジ ☆・★・◇
- 3 ロードアイランドデザイン大学 ☆
- 4 ミシガン大学 美術・デザイン学部 ☆・◇
- 5 カリフォルニア美術大学 ☆
- 6 南カリフォルニア建築大学 ☆・◇
- 7 コーネルカレッジ ★・◇
- 8 アートセンター・カレッジ・オブ・デザイン ☆・\*

### イギリス

- 9 グラスゴー美術大学 ☆
- 10 エジンバラ大学  
エジンバラ・カレッジ・オブ・アート ☆・◇
- 11 ロンドン芸術大学  
セントラル・セント・マーチンズ ☆・◇
- 12 ロンドン芸術大学  
チェルシー・カレッジ・オブ・アーツ ☆・◇
- 13 ロンドン芸術大学  
キャンパウェル・カレッジ・オブ・アーツ ☆・◇
- 14 ロンドン芸術大学  
ウィンブルドン・カレッジ・オブ・アーツ ☆・◇

### オランダ

- 15 リートフェルトアカデミー ☆・◇
- 16 ユトレヒト芸術大学 ☆・◇

### フィンランド

- 17 トゥルク応用科学大学 ☆・◇
- 18 アールト大学 芸術・デザイン学部 ☆・◇

### ドイツ

- 19 カッセル芸術大学 ☆・◇
- 20 ブラウンシュヴァイク美術大学 ☆・◇

### フランス

- 21 バリ・カレッジ・オブ・アート ☆・◇
- 22 ナントデザイン大学 ☆・◇
- 23 バリ建築大学 ☆・◇
- 24 バリ・マラケ国立建築大学 ☆・◇
- 25 リモージュ国立高等美術学校 ※

### ベルギー

- 26 ベルギー王国フランス語共同体  
国際交流振興庁 ◇

### オーストラリア

- 27 オーストラリア国立大学 美術学部 ☆

### ニュージーランド

- 28 オークランド工科大学AUT  
インターナショナルハウス ◇

### 韓国

- 29 弘益大学 ☆・◇
- 30 大邱大学 ☆・◇・◇

### 香港

- 31 珠海学院 ◇

### 台湾

- 32 静宜大学 ♡・◇
- 33 国立台湾歴史博物館 ◇

### タイ

- 34 チェンマイ大学 ♡・◇

### ベトナム

- 35 ベトナム国家大学/  
ホーチミン市人文社会科学大学 ♡

### インドネシア

- 36 マラナタ基督教大学 ♡

### インド

- 37 インド工科大学 ボンベイ校 ☆・◇

### ナイジェリア

- 38 クワラ州立大学 ◇

### マリ

- 39 人文科学研究所(マリ) ◇

### セネガル

- 40 ダカール大学 ◇

☆…交換留学(芸術学部・デザイン学部・マンガ学部・メディア表現学部)  
★…交換留学(国際文化学部)  
◇…一般協定  
\*…プログラム協定(国際文化学部)  
※…プログラム協定(プロダクトデザイン学科)  
♡…フィールドプログラム(国際文化学部)

# 海外で学べる機会を豊富に用意

2クォーター(6ヶ月)現地大学で学べる交換留学から、長期休暇を利用して、1~4週間海外に滞在できるショートプログラムまで、一人ひとりの希望にあわせた学び方が可能。



## 交換留学

本学に在籍したまま、協定を結んでいる海外の大学へ1学期間留学  
(P30の「協定校リスト」の☆★がついている大学が対象)

Q. 交換留学の期間はどれくらいですか？ Q. 留学先での授業料はかかりますか？

A. 原則、2クォーター(6ヶ月)です。

交換留学は原則として1学期間で終了となり、延長はできません。留年せず、4年間での卒業が可能です。また、資格課程を履修していても留学できます。留学先の大学では専門分野や語学の授業を履修します。

A. 留学先の授業料は免除されます。

留学先の授業料は免除となり、払う必要がありません。ただし、留学期間中も京都精華大学の「在籍」扱いになるので、京都精華大学の学費を納付する必要があります。

Q. 留学先での修得単位は単位として認められますか？

A. はい、認められます。

単位認定は、派遣先の成績通知書、帰国レポートをもとに行われます。基本的に各分野の必修実技科目の単位として認められます。

### 奨学金制度

海外プログラム  
学修奨励奨学金

年間授業料の

**1/2**の額

(派遣期間の授業料を減免)

## 海外ショートプログラム

夏期休暇、春期休暇中に行う短期間の海外研修プログラム  
(P30の「協定校リスト」の\*※がついている大学が対象)

海外ショート  
プログラムは  
2種類

1. 語学学修型
2. テーマ設定型



グローバルスタディーズ学科では必修のプログラム

グローバルスタディーズ学科では、1年次にアジア諸国で約2週間の短期留学が必修となる。3年次の長期フィールドワークのための土台を養う。

詳細はP43へ

### 先輩の海外体験記

#### 海外ショートプログラム

セルビアでボランティア活動をしてきました。

高校生の頃からボランティア活動に興味がありました。私が訪れた「クビノヴォ」は首都セルビアから60km離れた小さな村。この場所で、遺跡の清掃活動や周辺にある森林の環境保全活動を行いました。日本から遠く離れた地で現地の人々と交流し、ヨーロッパの歴史について学べたことはすばらしい体験でした。自分ひとりでは決まて行けない場所での貴重な経験ができるので、興味のある人にはぜひお勧めします。



キャラクターデザインコース  
2年生 土田 千夏

#### 交換留学

ドイツのカッセル芸術大学でファッションを学びました。

さまざまな国から来た留学生たちの、固定観念にとらわれずに柔軟な発想で制作する姿に日々刺激を受けました。語学の授業は週に2回ドイツ語、週に1回英語を履修。最初は言葉に苦労しましたが、だんだん「思いを伝えたい」という気持ちが強くなり、積極的に話すように。1学期間を通して洋服のリメイクにも挑戦しました。教授と話し合い、思い通りの作品を完成させた達成感は、これからもファッションを学び続ける私の支えになると思います。



ファッションコース  
3年生 片山 京香

# 進化した 学部構成

テクノロジーを活用して多くの人を幸せにする新しい表現を生み出す「メディア表現学部」、多様な人々で構成されるグローバル社会のより良い姿を追求する「国際文化学部」を新たに開設。同時に5学部を横断しながら学ぶ「人間環境デザインプログラム」を新設する。



※入試単位

NEW

# 国際文化学部

グローバルと  
ローカルの視点から  
多様な人々が暮らす社会の  
より良い姿を追求する

人文学科

文学専攻

歴史専攻

社会専攻

日本文化専攻

グローバルスタディーズ学科

グローバル関係専攻

グローバル共生社会専攻

アフリカ・アジア文化専攻

※2021年4月開設予定  
(内容は予定であり、変更になる可能性があります)

## 京都で文学・歴史・社会・日本文化を学ぶ



人文学科は1989年に開設され、「行動する人文学」をスローガンに、体験的な学修を通して、世界に向けて開かれた学生の育成に取り組んできた。そして2021年、文学・歴史・社会、そして文化を研究領域におき、国際文化学部人文学科として新たにスタートする。人文学科のグローバル教育は、身の回りの文化について理解を深めながら、異文化を理解することからはじまる。グローバル化する社会で必要となるのは、国や文化の違いを越えて互いの文化を理解しあい、他者と共生すること。そのためにはまず、自身を形成してきた文化と向きあうことが重要だ。それにより「他者とは何か」「世界とは何か」という視点が生まれる。加えて、体験的な学びを通じて異なる価値観に触れ、新たな考えを身につけていく。人間を広く研究対象とする人文学の学びによって、広い知識と教養を得て、自分を見つめ、世界を見晴らす力をつけるのだ。

### 文学専攻



研究対象は、上代から近現代までのあらゆる日本文学。小説や詩歌、戯曲、評論など幅広い分野を対象に作品講読や作家研究を行う。各時代の人間の心理や感性、時代の精神や文化を広く学ぶことで、「人間とは何か」という本質的な問いに迫る。

### 歴史専攻



古代から近現代までの日本の歴史を対象に、文献史料の研究や史跡を巡る現地調査を行う。歴史に名を残す英雄だけでなく、当時を生きた民衆の視点からも史料を読み解き、過去を分析することで、物事を多角的にとらえる力をみがく。

### 社会専攻



家族、教育、環境、ジェンダーなど身近な社会問題を切り口に、社会学の理論やフィールドワークなどの調査手法を用いて研究する。社会現象や人間の行動の要因を掘り下げていくことで、いまの世の中の問題を分析し、社会を変える力を身につける。

### 日本文化専攻



伝統文化やマンガ、音楽、映画などの大衆文化まで、幅広く日本の文化を学ぶ。海外との比較や、他国との関係性をふまえて日本文化を考察し、理解することで、文化の変遷をとらえなおし、今後の日本文化のあり方を考える。

# 1 キャンパスを出て、 現場で学ぶ

3年次の2ヶ月間、全員がキャンパスを離れて現地調査を行う。キャンパスの外で待っているのは多様な価値観との出会い。見る景色、出会う人、聴くことば、感じる空気の匂いまで未知の場所で、自分を見つめなおすことは、身近な地域や文化への新たな視点を獲得することにつながっていく。



## テーマの設定

自らの興味や関心にあわせて調査テーマを決める。テーマは専攻にこだわらず自由に設定し、追究することができる。

## 研究計画を立てる

現地での調査手法や訪問先の地域について理解を深める。担当教員の指導のもと、2ヶ月間の研究計画を立てる。

## 日本全国で学ぶ

テーマに合わせて拠点となる地域を設定する。神社仏閣や映画・小説の舞台など北海道から沖縄まですべてが研究拠点になる。

## 検証・報告を行う

2ヶ月間に集めたデータや体験を整理し、活動報告を行う。得たフィードバックを参考に内容を整理し、卒業論文に向けて準備する。

### フィールドワーク事例



#### 出身地域で 説話・伝承を研究

出身地である鹿児島県の地域に残る説話・伝承などを研究。文献資料や現地での調査、聞き取りなどを重ね、子どもたちに継承するための提案を行った。



#### 遺跡を発掘して 平安文化を研究

平安時代の市場隣接地の発掘調査に参加。柱の跡や発掘された土器のかけらから当時の様子を具体的に実感できる情報を得て、文化を研究した。



#### 京都の聖地巡礼で 森見登美彦作品を研究

『四畳半神話大系』など、森見作品の聖地を歩き、原作小説とアニメーション作品それぞれで描かれた京都と、現実の舞台を比較し考察した。



#### お香の制作体験で 「薫物」を研究

平安時代のお香「薫物」の使い方について『源氏物語』を参考に調べたほか、実物の制作に取り組みなど体験を通じて学びを深めた。

# 2 「ことば」から自分と世界を再発見



## 幅広い日本語の 表現に触れる

少人数クラスで「読む」「書く」「話す」という身近な行為について学びなおす。全員が作品批評やエッセイなど、多様なことばの表現をテーマに作品を制作・発表。完成後は互いの作品について意見交換を行う。

## 11の言語から選べる 語学学習

英語をはじめ、中国語、韓国語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、タイ語、ベトナム語、インドネシア語、スワヒリ語の計11の言語から選択し、コミュニケーションのための語学を実践的に学ぶ。

1

年次

## 人文学の基礎を知る

### 4専攻の分野をひと通り学ぶ

1年次は専攻に所属せず、「文学」「歴史」「社会」「日本文化」の基礎を学び、分野の特長や研究手法の違いなどについて理解する。文化を構成する要素と現代社会の成り立ちを知り、自分の興味に基づき研究したいテーマを探す。

### 広い知識とことばから、自分を知る

ことばを通して自分や他者への理解を深める。研究に必要となる、「興味があることを掘り下げテーマを設定する力」、「過去の研究や現場を調査する力」、「自分の考えを論理的にまとめ発表する力」を基礎から身につける。

2

年次

## 4つの専攻に分かれて学ぶ

### 専門知識の理解を深める

文学・歴史・社会・日本文化の4つの専攻に分かれて専門的な学びに取り組む。概論や文化史等の講義、文献講読等の演習を通して、それぞれの時代、領域を網羅した教員陣のもと、専門性を深めることができる。

### ゼミ形式で調査技法を学ぶ

少人数の演習形式(ゼミ)で同じ分野に興味を持つ仲間とともに、自分の研究テーマを掘り下げていく。また、3年次のフィールドワークプログラムに向けて、担当教員の指導を受けながら調査計画を立案する。



## 学びのポイント



### 京都の地の利を活かした学び

文化の発信地として歴史があり、文化財も多く、文化や歴史を学ぶうえで最適な街京都。伝統と新しさが同居する京都の利点を活かした実践的な学びを、豊富に用意している。



### 多様な価値観に触れる体験を通じた学び

3年次に、キャンパスを離れて実践的に学ぶフィールドワークプログラムを実施。研究したいテーマにあわせて調査地を決定し、2ヶ月間キャンパスを出て、多様な価値観に触れながら研究する。



### グローバルな視点で日本を見つめなおす

日本の文学、歴史、社会、文化と向きあい、世界から見た日本を客観的に見つめる力を身につける。身近な異文化から「人間とは何か」を考えることで世界を構成する人々の多様さへのまなざしを育む。

3

年次

## 学外に飛び出して学ぶ

## キャンパスの外へ旅立ち研究する

各専攻で学び獲得した知見を、実際にフィールドへ足を運んで検証する。2ヶ月間、キャンパスの外で異なる文化や社会に身を置いて、多様な価値観に触れることで実感を伴った知識を得て、深めることができる。この経験が新たな視野となり、世界を広げ、独自の発想につながっていく。

## 調査結果を検証する

プログラム終了後は、キャンパスに戻って調査した内容をふりかえる。現地で収集したデータや資料を整理し、報告書にまとめる。教員や仲間に研究成果を報告し、指摘や議論を通じて、その理解をさらに深化させていく。

4

年次

## 卒業研究に取り組む

## 自分の考えを形にする

3年次までに深めた知見をもとに、自分の考えを卒業論文として発表する。興味・関心のあるテーマを追究し、他者に伝わるよう情報を論理的にまとめる。論文執筆には担当教員が親身に指導にあたり、構想を練るところから、文章校正まで一対一でアドバイスをを行う。

価値観が変わる出会いを  
たくさん経験できる！



## 人文学科の共通科目pick up



## 哲学概論

哲学者たちの考えに触れ、疑問を持つ力、対話する力を鍛える。「正義」や「美」など、当たり前に使っている言葉について、ふだんの暮らしのなかで自然な疑問を持ち、考えを深められるようになることをめざす。



## 現代社会論

明治以降、現代日本社会がどのように形づくられ変化していったのかを、産業や都市、家族、メディア技術などの変化から読み解き、さまざまな問題に対する自分なりの考えを深める。



## 歴史学概論

「歴史とは何か」という問いから出発し、現代までの歴史のとらえられ方も踏まえ、自分自身や身のまわりの地域について、過去の歴史とひもづけて考えられるようになることをめざす。



## 日本文化論

歌舞伎や茶の湯、生花などの日本の伝統文化から、マンガやファッションなどのサブカルチャーを含めた現代文化まで幅広く学習。伝統文化と現代文化に通底する日本文化の特質と意義を理解する。

# 日本独自のことばを通して 文学の世界をひらく



時代は上代から近現代、ジャンルは小説や詩歌、戯曲、評論など、幅広い分野を対象に、作品講読や作家研究を行う。さらに、海外と日本の文学作品を比較し、日本文学の独自性を学ぶなど、国際的な視野に立って日本の文学を考察する。幅広いジャンルと表現に触れたのちは、自分の関心にあわせて、時代や作品、作家、表現方法を絞り込み、研究を深める。また、作品の舞台となる社会やその歴史などの背景を深く考察することで、文学を通して各時代の人間の心理や感性、時代の精神や文化を広く学ぶ。文学は人間を語り、伝える手段。ことばが伝える人間の経験や思想を読み込むことによって「人間とは何か」という問いに迫る。

## 科目一覧

- ・日本語学特講
- ・漢文学
- ・口承文化論
- ・古典文法
- ・書誌学
- ・書道
- ・日本文学史
- ・批評理論
- ・世界の文学1
- ・世界の文学2

など、その他共通科目あり

## 科目pick up



### 文学概論

多数の文学作品を参照し、その形式を分析、分類する理論を学ぶ。登場人物の外見や風景、心理や無意識など、その時代や社会をリアリティをもって映しとり、後世に伝えていく文学の力について考察し、理解を深める。



### 口承文化論

東北には地震や津波の恐怖を語り継いできた地域があった。この講義では、主に日本国内に伝承されてきた民話を取り上げ、その民俗性、歴史性、そして現代的な意義を考察する。

## 卒業論文の テーマ例

- ・伊藤計劃の作品から見る、ことばの力
- ・近江のふる里と芭蕉
- ・死者と生者を繋ぐ回線～震災後文学から想像する死者の声～
- ・優しい文体とはどういうものかー住野よる『また、同じ夢を見ていた』を用いてー

## 身につく力

- 文学作品が持つ豊かな表現を精密に読みとく力
- 文学作品の特性を理解して客観的に批評する力
- 国境を越えて、人や社会をつなぐ力

## 卒業後

### めざせる職業

編集者、ライター、小説家、学芸員、学校教員、営業(総合職) など

### 主な就職先

出版社、広告制作業、Webコンテンツ制作会社、NPO・NGO、行政機関、製造業、流通小売業 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(国語・地理歴史・公民)、中学校教諭一種免許状(国語・社会)、図書館司書、博物館学芸員

# 過去の人間の生き方から 現在・未来のあり方を提唱する



京都精華大学のある京都是、かつて天皇が住まい、政治・文化の中心だった街。ここには広い時代にわたる史跡が存在し、歴史を学ぶのに絶好の場所。この土地柄を活かし、文献研究に加え、実際に史跡に足を運ぶ現地調査を積極的に行う。また歴史専攻の研究領域は、古代から近現代まですべての時代の日本史を対象として、そのなかから興味のある事柄を選び研究する。過去を研究するということは、過去の人間に学ぶということ。過去の英雄はもちろん、名を残さなかった民衆にもスポットライトを当て、当時を生きた人間の姿、生き方を見出す。これらの研究は、単に過去を知るのではなく、自分自身の生き方や、これからの社会を考えるうえでの大きなヒントになる。

HISTORY COURSE

科目一覧

- ・古文書解読
  - ・日本史
  - ・歴史地理学
  - ・京都の歴史
  - ・日本民衆史
  - ・日本地域史
  - ・日本社会史
  - ・日本・アジア関係史
  - ・西洋史
  - ・東洋史
- など、その他共通科目あり

科目pick up



京都の歴史

京都には平安神宮や京都三大祭(葵祭、祇園祭、時代祭)など、歴史的な遺産が数多く残る。それぞれの歴史的背景を探るとともに、講義を受けるだけでなく、実際に現地を歩いて体感するフィールドワークを行う。



日本史研究

「地域史」「社会史」「民衆史」という3つの軸で日本の歴史を分析する。古代から近現代までの日本列島の歴史を総合的に理解し、人々の生活から社会構造まで、歴史認識のための複数の視点を養う。

卒業論文の  
テーマ例

- ・近現代における女性と社会—三世代の教育・結婚・仕事から時代の変化を考える—
- ・後醍醐政権の課題について
- ・平安時代における死穢
- ・労働としての声優業—その歴史と展望—

身につく力

- 史料を読みとき、事実を明らかにする力
- 物事を違った側面からとらえ直す力
- 過去を知ること、  
現在・未来のあり方を考える力

卒業後

めざせる職業

ツアープランナー、キュレーター、学芸員、学校教員、営業(総合職) など

主な就職先

旅行代理店、観光・サービス業、NPO・NGO、広告制作業、製造業、流通小売業 など

取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(国語・地理歴史・公民)、中学校教諭一種免許状(国語・社会)、図書館司書、博物館学芸員

## 身近な問題から 現代社会を読みとき、 解決法を探る



社会専攻が研究対象とするのは、個人と集団との関係のなかで発生する諸問題。それは教育、環境、メディア、ジェンダー、移民、宗教、貧困、戦争など、身近な問題でありながら世界規模の問題へと発展していった事柄だ。これらの問題を解明する第一歩として、社会を多様な側面からとらえる力が必要になる。本専攻ではこの力を身につけるために、社会学の理論や方法論を歴史的背景とともに学ぶ。さらに、社会調査の手法についても基礎から修得。アンケート調査の手法や、現地におもむき五感を働かせて調査する「フィールドワーク」の手法を身につけることで、数値やデータの分析だけでは気づきにくい問題の本質に迫る力を養う。

SOCIETY COURSE

### 科目一覧

- ・社会学
  - ・社会調査法
  - ・ジェンダー論
  - ・社会思想史
  - ・自然地理学
  - ・NGO論
  - ・地球環境学概論
  - ・市民社会論
  - ・平和学
  - ・子ども学概論
- など、その他共通科目あり

### 科目pick up



#### 平和学

争いのない平和(消極的平和)だけでなく、人間が自由に能力を発揮できる状態(積極的平和)を獲得するためにはどのようにすればよいか、学際的な観点から考察する。



#### ジェンダー論

現在では、社会的・文化的役割の意を超え、「ジェンダーが社会や文化を構築する」と考えられるようになった。現代思想との関係に着目しながら、ジェンダー論の展開について理解する。

### 卒業論文の テーマ例

- ・外国人観光客が選ぶ京都観光について
- ・ソーシャルゲームの危険性
- ・今後の社会変化を見通したコンビニの将来像について
- ・京町家が地域に与える影響と可能性

身につく力

- 社会の課題を発見する力
- 課題解決のアイデアを生み出す思考力
- 現場で判断し、主体的に行動する力

卒業後

#### めざせる職業

編集者、記者、公務員、NPO・NGO職員、学芸員、学校教員、教育機関職員、営業(総合職) など

#### 主な就職先

金融業、Webコンテンツ制作会社、NPO・NGO、医療・福祉、製造業、流通小売業 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(国語・地理歴史・公民)、中学校教諭一種免許状(国語・社会)、図書館司書、博物館学芸員



文化とは、人々が集団になってつくりだし、継承してきた営みをいう。文化を研究するということは、その時代、その地域に暮らす人々の生き方を知り、なぜいまの社会が形成されたのかをひもといていく作業だ。本専攻では、日本古来の能や茶道といった伝統文化から、音楽、マンガ、映画などの大衆文化まで、日本の文化を切り口に、日本社会の変遷を考察する。なぜそれが流行したのか、どのような人たちが、どのように嗜んできたのか、体験的な学びを通じて理解する。それにより日本独自に築いてきた価値観や世界に共通した感覚を発見し、世界のなかの日本を新たな視点で見つめていく。ここで得た気付きは、日本はもちろん世界中で、新たな価値を発信し、社会を照らす力となる。

JAPANESE CULTURE COURSE

### 科目一覧

- ・文化社会学
  - ・文化政策論
  - ・日本の文化遺産
  - ・観光学総論
  - ・民芸論
  - ・日本の現代文化
  - ・日本芸能史
  - ・日本の風土
  - ・日本思想史
  - ・アイヌ文化論
- など、その他共通科目あり

### 科目pick up



#### 観光学総論

日本のみならず世界的なパッケージとなりつつある観光による地域振興。一般的な地域社会での観光振興のみならず、宗教やグローバル経済といった、多様な文脈の中でトピックをあげながら観光を考察する。



#### 日本芸能史

田楽、神楽、風流、獅子舞から歌謡、平曲、能、狂言、浄瑠璃、歌舞伎にいたるまで、日本のさまざまな芸能を映像資料や実際の上演の見学などを交えつつ考察。日本の芸能文化に通底する本質的な美学を理解する。

### 卒業論文の テーマ例

- ・近代以降の京都における中華の食文化——「京中華」をめぐる考察
- ・YouTubeによる芸術経営——芸術家をどう守るか、芸術家はどう生きるか
- ・京都の花街と和服について——京都上七軒をとおして
- ・岡山ジーンズから見る日本のモノづくりの展望

## 身につく力

- 体験的に文化を理解する力
- 西洋文化や東洋文化などを総合的に理解する力
- 日本や海外の伝統文化の魅力を発信する力

## 卒業後

### めざせる職業

ツアープランナー、キュレーター、学芸員、学校教員、営業(総合職) など

### 主な就職先

旅行代理店、観光・サービス業、NPO・NGO、広告制作業、製造業、流通小売業 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(国語・地理歴史・公民)、中学校教諭一種免許状(国語・社会)、図書館司書、博物館学芸員

## 海外体験を軸にアフリカ・アジアから 世界を見つめる



情報、もの、金が国境を越えてグローバルに行き交うなか、現代社会のあり方を見据え、これからの世界を見通す力が求められている。私たちが考えねばならないことの多くは、既存の学問の枠に収まらず、書物にも答えは載っていない。グローバルスタディーズ学科では、グローバル化の進展とともに大変革期を迎えるアフリカ・アジアの文化や歴史、政治経済を多角的にとらえていく。学生全員がフィールドワークを行い、語学やコミュニケーションスキルを身につけることで、グローバル社会のなかで個々の研究を能動的に遂行できる人へと育てる。また、日本社会や文化についても学び、国際機関やグローバル企業でも通用するスキルを身につける。

### グローバル関係専攻



人間の生活は、さまざまな枠組みにより組み立てられている。グローバル関係専攻では、さまざまな「地域」から、私たちの社会の構造を理解し、国や地域同士の関係性のあり方について深く考えていく。

### グローバル共生社会専攻



「言語や生活が異なる人々」が共に生きていくうえで、どうすれば互いにより良い状態で幸せに暮らせるのかを探る。現状の課題を理解し、人間と人間をとりまく社会の事象を探求。違いを認め合い、ともに学びあえる、多様性のある共生社会をめざす。

### アフリカ・アジア文化専攻



文化や経済発展などさまざまな面で世界から注目を集めるアフリカ・アジア地域を中心に、グローバル化についての理解を深める。歴史や文化など幅広い視点から自分に合ったテーマを深め、これからのグローバル社会について一歩先を予測する力を身につける。

# 1 アジア諸国に 短期留学(1年次)

アジア諸国で約2週間の短期留学に参加する「海外ショートプログラム」。東南アジアの社会と芸能文化の体験や、ボランティア活動など興味のあるテーマを選択して参加。異文化に直に触れ、3年次の長期フィールドワークのための土台となる基礎力を養う。



# 2 世界各地で 長期フィールドワーク (3年次)

3年次には世界各地で約6ヶ月間の長期フィールドワークを行う。セネガル、ベトナム、タイなど計7か国から拠点を選べる。滞在中は海外の提携先大学などで語学を学びながら、自身で設定した研究テーマに応じて現地の人々と交流し、調査を行う。



1

## 世界を体験から学び、 将来の道につなげる

長期フィールドワークの目的は、世界各地で起こる問題を、調査を通じたリアルな異文化体験から理解すること。その経験を活かし、身近な社会にある問題を発見し、これからの世界を自分の視点で予測する力をつける。

2

## コミュニケーションを 目的とした語学学習

多様な地域から発信される情報を読み解き、異なる国の人々と意見交換を行うための語学力を身につける。英語はもちろん、アフリカ圏では基盤となるフランス語についても現地の文化や経済を含めて理解を深めることができる。

3

## 幅広く選べる テーマに基づく滞在先

「文化」を学ぶ学部ならではの強みとして、社会問題や芸術、宗教、食など、研究テーマは幅広いなかから各自で自由に設定することができる。また、滞在先もアジアやアフリカ諸国、ヨーロッパ、アメリカ等からテーマに応じて選択可能。

4

## 滞在中も教員が 研究をサポート

渡航前から、滞在先に関する知識や注意事項、テーマを効果的に調査するための方法など、授業や教員による個別指導などで準備を行う。滞在中も定期的な状況確認など、自身も世界各地で研究する教員が具体的にサポートを行う。

### フィールドワーク事例



#### セネガルで宗教組織の 環境問題への取組を研究

セネガル北部で砂漠化対策に取り組む複数の宗教団体を調査。提携校でフランス語、ウォロフ語を学びながら、宗教と環境問題の関係性を探る。



#### ベトナムで孤児と 孤児院の現状を調査

ベトナムの孤児院でボランティアを行いながら調査を実施。子どもたちの笑顔の背景にある家庭環境や国の経済成長について考察する。



#### ニュージーランドで マオリの衣装を研究

ニュージーランドの先住民マオリの衣装を研究。現地で資料収集やインタビューなどを行い、テキスタイルデザインや制作技法について理解を深める。



#### 台湾で ルカイ族を研究

拠点校にて中国語を学びながら、台湾原住民のルカイ族について調査。日本統治時代を経験した古老から当時の状況や日本について聞き取り調査を実施。

1

年次

## すべての分野を広く学ぶ

### 広く文化を学び、自身の興味を探る

専攻に縛られず、世界各地の文化やその成り立ち、文化交流史など幅広く基礎を学ぶ。国際関係や多文化共生など、2年次からの専攻につながる知識も深め、自身の興味を探る。同時にコミュニケーションや情報収集のための語学修得をめざし、多様な国の言語から選択して学ぶ。

### 長期の海外調査に備えた短期留学

3年次の海外調査に向けて、近隣諸国への短期留学に参加。異なる文化を持つ人々との交流など現地での体験を通じて、世界で起こる問題について、自身の視点を持ち具体的に考える力を養う。ビジネスやディスカッションなど、さまざまな場面で活かせる実践的な英語力の強化や、フランス語圏に特化した授業も用意。

2

年次

## 専攻に分かれて学ぶ

### 興味関心に合う専攻を選ぶ

グローバル関係専攻、グローバル共生社会専攻、アフリカ・アジア文化専攻に分かれる。1年次の学習と短期海外ショートプログラムの成果を参考に、自分の研究テーマを模索する。また、グローバル社会を理解するため、自分が育った国の文化についても学ぶ。

### 研究に取り組むゼミを選ぶ

後期からゼミを選択する。ゼミでは、同じ領域に関心を持つ仲間とともに課題に取り組み、専門分野への理解を深める。また、教員の指導のもと、海外長期フィールドワークの核となる研究テーマを絞り、テーマに関連する知識を身につける。



学  
び  
の  
ポ  
イ  
ン  
ト

### フィールドワークを 学びの中心に据え、 幅広い知識と経験を得る

海外長期フィールドワークを学びの中心に据え、準備・実践・振り返りを通して幅広い知識と経験を身につける。また、未知の状況に恐れず向き合い、現場で必要な情報を収集し、自ら道をひらく力を養う。



### 進化・発展が著しい アフリカ・アジア地域から 世界を見つめる

人口、文化、経済など、さまざまな面で急速に成長しているアフリカ・アジア地域。今後国際社会に大きな影響を与えることが予想される同地域を中心に学び、グローバル社会を見通す力を身につける。



### 世界各地での 調査経験が豊富な 教員が指導を担当

指導を担当する教員は、幅広い国や地域で調査・研究活動を続ける現役のフィールドワーカー。効率的な調査手法から安全に行動する方法まで、豊富な経験から培った知識やスキルを学生に伝授する。

3

年次

## 社会に出て専攻を深める

### 海外長期フィールドワークへ

6ヶ月間、海外でフィールドワークを行う。1・2年次の間に獲得してきた知見を活かし、自分が設定した研究テーマを現地で調査・研究する。日本では得られない経験を現地で積み、ときには予想外の課題に対応しながら、目標達成に向けて努力する。

### フィールドワークの成果をまとめる

海外長期フィールドワークの振り返りを行う。フィールドで集めたデータや体験を整理し、教員や学生の前で活動報告を行う。そこで得たフィードバックを参考に、内容をさらに整理し、卒業研究を行う準備を整える。

4

年次

## 卒業研究に取り組む

### 集大成として論文を執筆

卒業研究に取り組む。教員の指導のもと、フィールドワークの成果を研究テーマに沿ってまとめ、論文を執筆。発表を行う。これを本学科で学んだ4年間の集大成とし、卒業後に新しい進路へ進むためのステップにする。

世界の現場を体験し  
将来につながる  
グローバルな視点を！



#### グローバルスタディーズ学科の共通科目pick up



#### 国際文化概論

私たちがその地域独特の文化だと考えるものは、さまざまな地域、文化の影響を受けるなかで作り上げられている。この講義では、歴史、文化、政治、経済といった文化を構成する複合的な要素を見わたり、現代社会の成り立ちを学ぶ。



#### グローバル化と社会

少子化や移民問題、貿易摩擦など、日本で暮らすなかでも感じるさまざまな具体的問題を手掛かりに、世界がこれからどう変動していくのか視野を広げる作業を行う。



#### English discussion

授業はすべて英語で実施。身近な関心事など、さまざまなテーマについて話し合う。少人数のクラスで英語によるスピーキング力を徹底して強化し、アカデミックな環境で必要とされるディスカッション能力の育成を行う。



#### フィールドワーク入門

3年次に実施する海外フィールドワークに向けて、渡航先の選定、計画の作成、渡航中の報告、帰国後の報告会までの一連の流れを理解する。また、担当教員が、学生の関心と適性に基づき、渡航先の候補を検討、事前サポートを行う。

## 「国」や「地域」という単位で グローバル社会を考える



グローバル化が進み、国境の意味が曖昧になる現在。改めて世界の枠組みについて考え、国家と国家の関係性を見つめ直す必要性が高まっている。中心となるのは、各国史的、世界史的な枠組みを超えて、世界規模で歴史をとらえる「グローバルヒストリー」という考え方。グローバル関係専攻では、ボーダーレスに活動する多国籍企業、国境を越えて移動する人々、食文化の変遷など、幅広いテーマを取り上げ、社会や文化、経済の動きを地球規模で理解することをめざす。そのうえで、たとえばソーシャルビジネスを立ち上げるなど、グローバルな課題に対して行動して取り組める人を育てる。

GLOBAL RELATIONS COURSE

### 科目一覧

- ・グローバル関係概論
- ・グローバルヒストリー概論
- ・多国籍企業論
- ・社会運動論
- ・世界の宗教
- ・国際政治学
- ・国際社会の法秩序
- ・人口動態論
- ・人口政策論
- ・比較社会学

など、その他共通科目あり

### 科目pick up



#### 多国籍企業論

民間企業のグローバル展開を、直接投資やマーケティング、人材育成などの視点から考察し、製品の原材料・部品の調達から、製造、販売、消費までの流れや政治面での影響力、さまざまな社会変容について明らかにする。



#### 人口政策論

人口減少による経済成長の停滞、人口増加による食料・エネルギーの不足など、具体的な事例を通して人口変動がひき起こす課題について学ぶ。そのうえで、要因(出生・死亡・移動)と社会経済現象の2つの側面から政策を考える。

### 卒業論文の テーマ例

- ・文化伝達の多様な媒体(メディア)やその技術革新に関する具体的な研究
- ・国境や文化をまたぐ将来の文化事業への起業・提案・創発的発案
- ・アフリカ連合とパン・アフリカ主義
- ・セネガルにおける近代教育の推挙と国際機関、NGOの今日的役割

身につく力

- 人、モノ、金の動きを  
グローバルな視点でとらえる力
- 世界規模の課題を解決するため、  
具体策を考える力
- 国境を越えて、人や社会をつなぐ力

卒業後

#### めざせる職業

外資系企業での企画職・マーケティング職・セールス職、国内外の文化を伝えるイベント企画職、起業家 など

#### 主な就職先

国際展開する企業(商社・メーカー・外資系企業)、出版・Web情報配信、ソーシャルビジネス関連企業、NPO・NGO など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(公民)、中学校教諭一種免許状(社会)、図書館司書、博物館学芸員

# グローバル共生社会 専攻

## 文化や価値観が異なる人々がつくる よりよい世界のあり方を考察する



環境問題や経済問題など、地球規模で影響を与え合う問題を解決するためには、異なる文化的背景を持つ人々が力を合わせて行動を起こさなければならない。これまでは主な対策として経済援助などが行われてきたが、昨今は異なるシステムの誕生が期待されている。グローバル共生社会専攻では、グローバリゼーションによって可能となった、人種・国籍・性別・経済を超えた個と個のつながりを強め、新しい共生社会のあり方を探求する。空間的・文化的制約を越えて、同じ目標や問題意識を持つ人々が連帯できる可能性を追求し、これまでになかった解決方法を編み出すことをめざす。

### GLOBAL SOCIETY COURSE

#### 科目一覧

- ・先住民族研究
- ・国際開発論
- ・マイノリティ研究概論
- ・グローバル・ビジネス論
- ・グローバル化とメディア
- ・エイジング研究概論
- ・子ども学概論
- ・地球環境学概論
- ・NGO論
- ・平和学

など、その他共通科目あり

#### 科目pick up



#### マイノリティ研究概論

人が構造的排除や格差から逃れ、他の人々に迎合せずに、ありのままの性を生きるためには、他者・当事者・支援者として、マイノリティとどのように関わっていけばよいのか。フィールドワークの方法を学びながら考察していく。



#### 地球環境学概論1

地震や洪水などの人々の生活を破壊する自然災害や、地球温暖化や大気・水質汚染などのゆるやかに生活を脅かす自然災害まで、重大な環境課題となっている自然災害を通じて、持続可能な社会とは何かを考える。

#### 卒業論文の テーマ例

- ・セネガルと日本の乳幼児教育政策に関する比較
- ・西アフリカ・イスラーム圏におけるジェンダーについての研究
- ・アフリカとアジアの環境問題に取り組むローカルNGOの比較研究

### 身につく力

- 自分の価値観を持って社会を見つめ、課題を発見する力
- 不平等をなくすための新しい仕組みを創出する力
- 世界の文化や社会に精通し、共生できる社会を提案する力

### 卒業後

#### めざせる職業

国際公務員、NPO・NGO職員、国際ボランティアコーディネーター、学校教員、起業家 など

#### 主な就職先

ソーシャルビジネス関連企業、国際協力機関、NPO・NGO、国際展開する企業(商社・メーカー・外資系企業)、教育機関 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(公民)、中学校教諭一種免許状(社会)、図書館司書、博物館学芸員

# アフリカ・アジア文化 専攻

## アフリカ・アジア地域から グローバル社会を考える



いま、世界には約77億の人が暮らしている。アフリカ・アジア地域で暮らす人は、そのうち約7割。人口増加によって、30年後はもっと割合が高くなるかもしれない。多くの人にとって、彼らの存在は想像以上に大きくて身近なものへと変わっていくだろう。アフリカ・アジア文化専攻では、今後のグローバル社会を考えるうえで無視することができないアフリカ・アジア地域の文化や社会を研究する。また、フィールドワークで現地を訪れ、そこで暮らす人と触れ合いながら学びを発展させる機会も設ける。異文化との交流のなかで興味関心を広げ、複眼的な視野と行動力を身につけることをめざす。

AFRICAN AND ASIAN CULTURE COURSE

### 科目一覧

- ・アフリカ地域研究
- ・アジア地域研究
- ・アフリカ・アジア関係論
- ・地域研究入門
- ・世界文化遺産
- ・アフリカ美術
- ・マテリアル・カルチャー概論
- ・民族音楽論
- ・比較服飾文化論
- ・比較建築文化論

など、その他共通科目あり

### 科目pick up



#### アフリカ美術

近年、多くのアフリカ出身のアーティストが注目されている。アフリカを舞台に、アフリカの美術を取り巻く環境を紹介し、アフリカ的な美術について学び、同時に、アーティストとは誰か、という問いに対して考察する。



#### 民族音楽論

世界中、ありとあらゆる社会に音楽は存在し、それぞれの様式美がある。この講義では、まず、音楽理論を学び、各民族に独特の様式やパフォーマンスを分析。ある社会における音楽のあり方を理解することをめざす。

### 卒業論文の テーマ例

- ・日本マンガはアフリカでどのように受けとめられているか
- ・流行としての韓国文化と韓国コンテンツ産業の研究
- ・アフリカにおけるローカルNGOとソーシャル・ビジネスの新たな関係についての研究
- ・ナイジェリアにおける作品販売と「アート」の関係性

### 身につく力

- 未知の世界へ飛び込み、  
困難を乗り越える力
- 異なる文化を受け入れ、  
そこから新しい価値を生む力
- 国境や言語などの枠を越えて  
「人」を見つめる力

### 卒業後

#### めざせる職業

旅行コーディネーター、編集者、記者、学校教員、NPO・NGO職員、研究者 など

#### 主な就職先

旅行・観光企業、出版・Web情報配信、ソーシャルビジネス関連企業、国際展開する企業(商社・メーカー・外資系企業)、NPO・NGO など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(公民)、中学校教諭一種免許状(社会)、図書館司書、博物館学芸員

## 学べる専門分野と キーワード

### 人文学科

---

哲学、政治学、美学、社会思想、現代思想

日本史(古代、中世、近世、近現代)、  
美術史、説話伝承史、景観史

日本文学(上代、中古、中世、近  
現代)、比較文学、周縁文学

日本文化、地域社会論、  
都市社会学、環境マネ  
ジメント、ソーシャル  
デザイン、ことば学、  
工芸史、身体表現

### グローバル スタディーズ 学科

---

文化人類学、比較文  
化、文化交流史、世界  
文化遺産

アフリカ・アジア研究(文  
化、宗教、国家、教育、美術、  
音楽、建築、メディア)

地球環境学、人間環境設計論、  
オセアニア地域研究、国際協  
力、コミュニティ論、建築計画、  
都市社会学、宗教社会学、大衆  
文化論、都市文化コンテンツ論、  
風俗史

国際プロジェクト企画、  
産官学連携

## グローバル時代の課題を 解決できる人に

京都精華大学は、教育の三本柱のひとつに「グローバル」を掲げていますが、2021年4月に開設する国際文化学部がめざすのはまさにこの部分、「グローバル化する世界で、自ら課題を見つけ、解決するために取り組み、成果を社会に還元してゆく学生を育てること」です。それも、20年から30年先、さらには50年単位で世界の変化や社会の課題を見通せる視野を持った人です。グローバル化とは、人間や情報や商品や技術、あらゆるものが国境を越えて地球規模で移動し、やり取りされることですが、人や情報が行き来すれば、そこにはさまざまな「文化」がついて回ります。言語や生活習慣や価値観が異なれば、相手を理解し、対話や共感をするコミュニケーションの力が必要になります。これをフィールドワークという体験型の学びを通して身につけられるのが、この学部のいちばんの特徴です。

グローバルスタディーズ学科では、これから世界経済の中心になっていくといわれるアジアやアフリカに重点を置きます。「国際文化」と名前の付く学部は日本にたくさんありますが、これらの地域について総合的に学べる場所は、ほとんど例がありません。交換留学や大学間連携プログラムを充実させ、現地で長期にわたり、実践的に学べる環境を用意しています。

もう一方の人文学科では、日本の文学・歴史・社会・文化について深く学びます。グローバル化に対応し、異文化と向き合うには、まず自分の足もとを見つめ直すこと、日本の歴史や文化の成り立ちを知り、現在の課題は何かをしっかりと理解することが、とても大切になるからです。京都や国内各地でのフィールドワークでは、身近に存在する文化の豊かさを実感することになるでしょう。環境問題、貧困と格差、異文化や人種・民族の共存、そして、テロや戦争……。グローバル化時代の課題は多岐にわたり、地道な取り組みが必要なものばかりです。小さな行動からでいい、解決の道筋を示せる人を育てたいと思っています。

学長 ウスビ・サコ



NEW

# メディア表現学部

最新のテクノロジーで  
新しいつながりを生み出す

メディア表現学科

メディア情報専攻  
イメージ表現専攻  
音楽表現専攻

※2021年4月開設予定  
(内容は予定であり、変更になる可能性があります)

# デジタル革新で変わりゆく社会に 新しい価値を提案する



デジタル革新によって、人類社会は仮想と現実が交わりあう新たな段階=Society5.0(※)に突入しようとしている。同時に、SDGsなど持続可能な社会のあり方が問われるなかで、この時代を明るく切りひらいていくために、AIテクノロジーをうまく活用し、主体的に課題を発見し解決に導く力が求められている。メディア表現学部では、メディアとコンテンツに関する広い知識とビジネス感覚を身につけた、新しい価値を創造するクリエイターを育成。「どんな人でも暮らしやすく、ポジティブでわくわくする」社会をめざし、最先端の表現に不可欠なプログラミングやテクノロジー全般の技術を用いて、教育、医療、都市設計、経済、娯楽などあらゆる領域における、さまざまな課題を解決できる多面的な能力を養う。

イベントや公共空間の演出など、たくさんの「わくわく」につながる視覚表現。新しいエンターテインメントを生み出したり、失われた文化を再現したり、遠くにあるものを体感するなど、より共有し、わかりあうためのツールとして活用できる。

「音」や「音楽」は、人の気分を無意識のうちに左右する重要な要素。多くの人の生活に変化を与える力や、目や耳に不自由がある方など、異なる立場の人々がつながりあい発展する、より暮らしやすい社会を実現する可能性を広げる力を持つ。

👁️ 視覚

👂 聴覚

未来をわくわくさせる  
力を学ぶ

🔗 テクノロジー

「こうなったらいいな」を実現するのは、テクノロジーの力。プログラミングを修得すれば、複雑な工程をシンプルにし、アイデアを簡単に実現できる。また、インターネットを通じて、アイデアを世界中に発信し、多様な人々と共有しながらより良くなることもできる。

※Society5.0…狩猟社会(Society 1.0)、農耕社会(Society 2.0)、工業社会(Society 3.0)、情報社会(Society 4.0)に続く、新たな社会を指すもので、第5期科学技術基本計画において日本がめざすべき未来社会の姿として提唱される。サイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会(Society)のこと。

## 3つの専攻

新しい楽しさ、新しいつながりを生み出すために  
必要なのは、聴覚、視覚、伝達の3つの要素。  
「伝える手段」であるテクノロジーやプログラミングと、  
聴覚と視覚に訴えかける「コンテンツ」を網羅的に学ぶ。

### イメージ表現専攻

「視覚」を中心とした研究やコンテンツ制作に取り組む。VRやAR、動画制作や空間演出など多様な技術をもとに、社会の課題を発見する力、アイデアを生み出す力をみがきながら、幅広いアウトプットの方法を学ぶ。



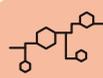
 視覚

### 音楽表現専攻

「聴覚」を中心とした研究やコンテンツ制作に取り組む。多様な音楽・音響制作に関する専門的な技法と、情報テクノロジーを活用した伝達手段の知識を深め、音楽や音の新しい可能性を追究する。



 聴覚

 テクノロジー

### メディア情報専攻

自分の興味・関心を社会課題の解決につなげ、プログラミングの技術を応用して実際に展開する力を身につける。人工知能(AI)やネットワークセキュリティなどこれから必要とされる技術に加え、チームで人を動かす方法も実践的に学ぶ。



## 社会課題解決型の 学びを通じて 実践力をみがく

企業と連携した実践的な授業で、アイデアを形にして社会に投げかける多様な方法を学ぶ。人々を楽しませるコンテンツ制作に加えて、生活を便利にしたり、変化を起こすあらゆるものについて提案できるようになるため、学内で学んだ知識と技術をビジネスに活かす機会を豊富に用意している。

### インターンシップ型



自分の好きな分野や技術を伸ばしたい業界の企業で一定期間働き、仕事への取り組み方やコミュニケーション力、発想力やスキルをみがく。

### プロジェクト型



企業と協働して、社会課題解決型のプロジェクトを行う。社会のニーズをくみ取る力を育み、企画立案から実現に至るまで、チームで仕事を進める方法を体得する。

1

年次

## テクノロジーの基礎を学ぶ

### プログラミングの基本を習得

アイデアを形にするためのツールとして、日々進化するテクノロジーの基本を理解し、活用するための論理構成力を養う。また、コンピュータプログラミングの基礎的な技術を習得。他者と協働しやすいプログラミングの特性を活かし、関心あるテーマで実践的に学びを深める。

### 音楽・映像制作の基礎を学ぶ

コンテンツ制作の基本スキルを講義・演習の両形式で学ぶ。音楽や映像の構成要素を理解し、制作ワークショップを通じて、機器の操作を習得するとともに、作品制作の手順や共同作業の進め方を学び、各メディアの特性を知る。

2

年次

## 専攻に分かれて学ぶ

### 興味のある専攻に分かれる

2年次より、興味がある専攻に分かれて各自のテーマを追究する。コンテンツ制作の力をみがきながら、企業等でのインターンシップを通して社会を動かす方法を学ぶ。

### アイデアの発想法を学ぶ

自分の好きなことや伝えたいことを軸に、新しいつながりや楽しさを生み出す仕組みをつくるアイデアの発想法を学ぶ。現代社会を詳細に分析し課題を発見する力、その課題をテクノロジーを通じて解決するための道筋を探求し、多くの人に幸せを届けるための力を育てる。



学びのポイント



### 最先端のテクノロジーで 社会に新たな価値観を発信

プログラミングをはじめ、ARやVR、アプリ開発など、最新のテクノロジーを使いこなす技術力と、これらのメディアを組み合わせて、新しい価値観を社会にもたらす力を身につける。



### 実践的な学びを通して 伝えたいことを形に

在学中に企業や研究機関と連携したプロジェクトに参加し、卒業後すぐに第一線で活躍できる技術力や好きなことや伝えたいことを形にするための手法を自分のものにする。



### 豊富な経験を持つ 教員のサポート

AI(人工知能)やIoTの技術を駆使したユニークなコンテンツ制作を行う現場のプロによる指導。幅広い分野の技術や事例を学び、自分にしかできない表現の可能性を探ることができる。

# 3

年次

## アイデアを社会で実装する

### 学外で実践的に学ぶ

個別の興味に応じたサポートを受けながら、チームでプロジェクトを動かす方法を学ぶ。自らの研究テーマと、テクノロジーに関する技術力を中心に、さまざまな企業や、行政機関、研究機関等と連携し、社会課題解決プロジェクトに取り組む。

### ビジネスにする力をつける

4年間で身につけた知識と技術を社会に出て発揮するために、「コンテンツビジネス」や「文化産業論」などの授業を通して、ビジネスの視点を育む。社会に新しい価値を生み出すプロジェクトを立ち上げ、ビジネスとして成立させるための力を身につける。

# 4

年次

## 卒業研究に取り組む

### 考えを形にし、課題解決を行う

卒業論文・制作を通し、自分の考えを形にし、人に伝えるための卒業研究に取り組む。インターンシップや課題解決型のプロジェクトで培った知見を活かし、表現とテクノロジーをかけあわせた、社会の課題解決につながる具体的な提案を社会に向けて発表する。

最先端のテクノロジーを  
課題解決に役立てる！



#### メディア表現学部の共通科目pick up



#### メディア表現リテラシー

スマートフォンやパソコンといった身近なものから、映像コンテンツや音楽イベントまで、さまざまなメディアを主体的に読み解き、活用し、コミュニケーションする、といった複合的で実践的な基礎力を身につける。



#### プログラミング

Web標準技術であるHTML5、CSS3、JavaScriptの基礎的な要素をまんべんなく修得するほか、「Python」などのアプリケーションを用いたデータの加工や分析、可視化技術を身につける。



#### コンテンツビジネス1

日本の著作権について具体的な事例を交えて解説。音楽業界の仕組みや、日本と世界の著作権の歴史を学びながら、著作権の基礎知識から実践的なノウハウについて検証。音楽を利用する場合の著作権料の支払いや分配について考える。



#### メディアミックス論

音楽や映像、アニメーション、ゲーム、ウェブサイト、イベントといった多様な表現手段について、単一ではなく相互の作用によって価値が生じる構造に注目し、消費者への影響、ビジネスとしての仕組みや歴史などについて学ぶ。

# 技術の発進が進む現代社会で 新しい価値を生み出す



さまざまなモノがインターネット経由で通信される、IoT(Internet of Things)の技術が加速度的に進化している現代。デジタル化された映像や音楽、音声、写真、文字情報などのデータがインターネットを介して伝達され、私たちの生活や社会を支えている。メディア情報専攻では、こうした私たちの社会に欠かせないIoTやAI(人工知能)についての知見を深め、電子媒体を通じてやり取りされる新しいコンテンツ制作のための理論と実践を深く追究。自分自身の好きなことや伝えたいことを基本に、最新のテクノロジーを活用し、他者と協働して世の中に新しい価値を生み出す人を育てる。

## 科目一覧

- ・メディア研究概論
  - ・メディアデザイン理論1
  - ・メディアデザイン理論2
  - ・メディア工学1
  - ・メディア工学2
  - ・メディア分析1
  - ・メディア分析2
  - ・メディア技術論1
  - ・メディア技術論2
- など、その他共通科目あり

## 科目pick up



### メディア工学1

メディア表現に欠かせない「波動」についての授業。まず、周波数の違いについて学び、次に「光」の波動的性質について理解を深める。これらの知識をふまえて、アニメーションに不可欠な物理シミュレーションについて学習する。



### メディア技術論2

日々進化するVR・AR・MR・SRなどの「xR」と呼ばれる技術。これらが将来、私たちの暮らしをどのように変えていくのか、現在使われている以外の分野へどのように応用されるのか、その可能性について学ぶ。

## 卒業研究の テーマ例

- ・アフリカでのオンラインプログラミング教育のWeb開発
- ・在日外国人向けe-コマースアプリ制作
- ・IoTデバイスの音波で操作するドローンタイプについて
- ・ポピュラーカルチャーを対象とした文化振興政策の実態とそれに関する考察

## 身につく力

- アイデアを人に伝えるための論理構成力
- アイデアを現実化するための技術力
- アイデアを実行するための組織構築能力

## 卒業後

### めざせる職業

システムエンジニア(SE)、プログラマー、サーバエンジニア、Webエンジニア、起業家 など

### 主な就職先

情報通信、メディア系企業、マスコミ業界、ソフトウェア開発、システム開発、e-コマース、一般企業の企画/情報部門 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(情報)、図書館司書、博物館学芸員

## 多様化するコンテンツ配信で 社会を変革する



イメージ表現専攻では、視覚分野に関わる知識を幅広く学び、研究や実践に取り組む。教員陣はアート、ビジネス、エンターテインメントまで多様な分野で活躍するプロが集結しており、幅広いアウトプットの方法を学ぶことが可能だ。授業では最新の機材を使い、在学中からVRやARなどのメディア開発を経験できる。また、制作した作品を社会に発信できる機会も多数用意しており、コンサート制作、イベント制作、空間演出、映像制作など、学生一人ひとりが希望する分野で表現力を発揮し、実力を伸ばせる環境だ。誰も見たことがないステージから、失われた文化の再現、医療分野への応用など、幅広い可能性を持つ視覚表現で、社会に変革をもたらす力を育てる。

### IMAGE CREATION COURSE

#### 科目一覧

- ・映像研究概論
- ・映像理論1
- ・映像理論2
- ・画像工学1
- ・画像工学2
- ・映像分析1
- ・映像分析2
- ・映像技術論1
- ・映像技術論2

など、その他共通科目あり

#### 科目pick up



#### 映像理論1

メディアの発展の歴史に沿いながら、映像表現のあり方の変遷について学ぶ。一般的な商業映画やテレビドラマに代表されるエンターテインメント作品を中心に鑑賞し、娯楽性と芸術性の2つの側面から、その理論的背景を理解する。



#### 映像技術論1

映像コンテンツ制作を行う際に必要となる撮影、編集技術を中心に学ぶ。それぞれのプロセスにおける制作技術や表現手法を学び、映像、音響機器の選択、カメラワーク、照明技術、録音技術などの映像編集理論を理解する。

#### 卒業研究の テーマ例

- ・テクノロジーを用いた鉄道駅の演出
- ・水族館と連携した公式スマホアプリ開発
- ・絶滅危惧種を知り守るためのVRゲーム開発
- ・文化遺産のVRインスタレーション制作と上映

### 身につく力

- 最新技術を活用し持続可能な社会を提案する力
- 新しい娯楽やつながりを生み出す企画力
- コンテンツ制作ツールを自在に活用する力

### 卒業後

#### めざせる職業

システムエンジニア(SE)、プログラマー、サーバエンジニア、Webエンジニア、起業家 など

#### 主な就職先

情報通信、メディア系企業、マスコミ業界、ソフトウェア開発、システム開発、e-コマース、一般企業の企画/情報部門 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(情報)、図書館司書、博物館学芸員

# さまざまなメディアと結びつく 音の可能性をとらえる



「音」や「音楽」はほとんどの場合、他の表現と結びついている。ダンスでは身体の動きと繊細に絡み、映画の背景ではあなたの感情を左右する。他にもショッピングモールのBGMやスマートフォンの着信音など、日常も音楽で溢れている。音楽表現専攻では、音楽のこうした特徴に注目する。例えば演劇やゲームのための音楽はどうすれば良いだろうか？ 店舗のBGMや駅の発着メロディはこのままでよいか？ どのようなイベントを企画すれば、あのミュージシャンの魅力を伝えられるだろうか？ 音をつくり、響きをデザインすることは、もっとおもしろい社会を思い描く力とつながっている。「音」を情報としてとらえることで音楽の表現力は広がる。それを社会と結びつけられれば、あなたの可能性もぐんと広がるはずだ。

SOUND CREATION COURSE

## 科目一覧

- ・音楽研究概論
- ・音楽理論1
- ・音楽理論2
- ・音響工学1
- ・音響工学2
- ・音楽分析1
- ・音楽分析2
- ・音響技術論1
- ・音響技術論2

など、その他共通科目あり

## 科目pick up



### 音楽研究概論

音楽にとって、楽譜や録音といったメディアは欠かせないものである。それと同時に音楽自体が、人々の間で情報を分かち合うメディアの役割を持つという面を持っている。そうした観点から、音楽を研究対象としてとらえるための基礎となる論点やアプローチ方法を解説する。



### 音響技術論2

ポーカロイドなどの歌唱ソフトウェアによる音声合成、AIによる自動作曲などの仕組みと活用方法、将来の可能性について学ぶ。同時に、音楽探索などの最新技術が音楽配信ビジネスなどの産業へ与える影響や著作権などの法的問題などについても理解する。

## 卒業研究の テーマ例

- ・ゲームのプレイに連動して変化するBGMの制作
- ・IoT用小型無線コンピュータを用いたインタラクティブアート作品制作
- ・コンピュータを活用したサウンドパフォーマンス
- ・耳の間こえを向上させる「耳トレ」メニューの開発
- ・音楽や映像、ICTを使った文化実践の社会的分析や批評

身につく力

- 「音」や「音楽」をつくる専門知識と技術
- 音を分析し、表現の可能性を広げる力
- 音と映像、ICTを組み合わせ新しい表現を生み出す力

卒業後

## めざせる職業

ミュージッククリエイター、サウンドエンジニア、Webエンジニア、イベントオーガナイザー、Webメディア、営業(総合職) など

## 主な就職先

音楽・音響スタジオ、ホールPA、イベント企画、放送・配信サービス、Web制作、サウンドコンテンツ業界、まちづくりNPO・NGO など

## 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(情報)、図書館司書、博物館学芸員

## 学べる専門分野と キーワード

### メディア情報専攻

---

情報教育、情報学、プログラミング、  
システム管理、IoT

文化政策、マーケティング論、メディア論、  
データベース、アーカイブ

機械学習、AI、ネットワークセキュ  
リティ、クラウドコンピューティン  
グ、ブロックチェーン

### イメージ表現専攻

---

VR、AR、モーショングラフィックス、  
プロジェクションマッピング

メディアアート、スペキュラティブデザイン、  
Web開発、アプリ開発、映像(リニア、  
インタラクティブ)、サービス(フィジ  
カル、デジタル)、ゲーム(アナログ、  
デジタル)、マガジン(紙、Web)

### 音楽表現専攻

---

デジタル音響・音楽制作、コンピュータ音楽、  
デスクトップミュージック、MIDI

音環境デザイン、環境音楽、音楽教育、サウンドパ  
フォーマンス

音楽学、ポピュラー音楽研究、文化社会学、  
サウンドスケープ論

## 新しい表現で イノベーションを 起こそう

音楽や映像など、時代とともにある表現は、テクノロジーの進化と切り離すことができません。コンテンツ制作の現場では、作品のクオリティを大きく左右するICT(情報通信技術)やAI(人工知能)といった最先端分野の知識とスキルをどう取り入れ、どう使いこなすかが、常に問われるからです。2021年4月に開設するメディア表現学部は、この点を重視し、プログラミング教育をはじめとする工学・エンジニアリング系の科目を充実させます。AIの専門家も教員に就任します。

理数系の知識を特別に持っていなくても、最新のテクノロジーを身につけることはできます。2年次から分かれる専攻は、メディア情報・イメージ表現・音楽表現の3つ。これらのメディアとコンテンツの分野で「イノベーション」を起こす、つまり、これまで存在しなかった新しい表現や価値を創造する学生を育てたいと考えています。ただひとつ、重要なのは、テクノロジーはあくまで「表現するための手段」に過ぎないということです。制作スキルやソフトの扱いをいくら身につけたとしても、「社会に何を伝え、変えようとしているか」という作者の哲学や思想が込められていなければ、作品は力を持ちません。ヒューマニティー＝人間の本質を離れ、技術だけが独り歩きするような作品では、人の心を動かすことはできません。時代や社会を見つめ、課題を発見し、解決策を考え、表現を構想する力が何よりも重要なのです。

この点を学ぶために、京都精華大学では「リベラルアーツ」に力を入れています。リベラルアーツとは、歴史や芸術を深く理解し、社会のさまざまな課題を知り、自ら「問い」を立てられる人を育てる教養教育のことです。多くの表現者を送り出してきたこの大学だからこそ、豊富なプログラムを用意できます。テクノロジーとリベラルアーツがあなたのなかで出会ったとき、きっとあなたは音楽や映像の世界を変える表現者になるでしょう。

学長 ウスビ・サコ



---

# 芸術学部

---

発想力と技術をみがき  
自分だけの表現を手に入れる

造形学科

洋画専攻  
日本画専攻  
立体造形専攻  
陶芸専攻  
テキスタイル専攻  
版画専攻  
映像専攻

1

年次

## 基礎を鍛える/視野を広げる

2つのプログラムを中心に学ぶ。表現の可能性を広げ、枠にとらわれない思考で芸術に取り組む力を育てるため、想像力と柔軟な発想力を鍛える「体幹」と、多様な技法が体験できる「メチエ」に取り組む。1年次の間に、自分が本当に興味のある分野や技法など、4年間で追究したいことを見つけて深めていく。

program

体幹

pick up!

### 表現者としての幹をつくる

異なる得意分野を持った芸術学部の学生同士が交流しながら、想像力を刺激する課題に取り組む。『見る・触る・考える』を基本に、自由な発想で制作する姿勢を身につけていく。キャンパス全体を創作の場として、多様な素材を観察し、組み合わせ、芸術を生み出す根源的な喜びを体感する。「生活のレクリエーション」「視覚のクリエイション」「対象のトランスフォーメーション」「表現のバリエーション」という4つのテーマを1年を通して学ぶ。

1年次で受けられる学び



#### 授業例

##### 視覚のクリエイション(絵画基礎)



4m×40mの巨大なクラフト紙4枚へ、身体全体を使って青いペンキで筆の痕跡をつくっていく。偶然の筆致から構図を探し、発見したものを他者と共有することで、新しいアイデアを生み出すための多角的な視点を養う。

##### 生活のレクリエーション(工芸基礎)



陶芸と染色の技法を用いて、自然素材に触れながら学ぶ。粘土や草木を採取し「野焼き」や「草木染め」などを行い生活のための道具を制作し、作品と自然物で展示空間をつくる。ものづくりの原点を感じ取ることができる。

2・3  
年次

みがく/深める

洋画、日本画、立体造形、陶芸、テキスタイル、版画、映像の7分野からひとつを選択し、専門性を深める。

4  
年次

追究する

学びの集大成となる卒業制作に取り組む。表現の幅を広げるため、他専攻の教員からアドバイスを受けることも可能。

program

メチエ

## 7つの専攻から選んで体験する

1年次には7つの専攻から好きな専門分野を4つ選んで学ぶことができる。洋画、立体、映像、日本画と4種類の異なる分野を選び、それぞれの特徴をつかんだり、テキスタイルと版画を交互に選択し、興味のある分野を比べたりすることが可能。あるいは陶芸だけを選択し、集中して専門性を高めるなど、自らの興味・関心に合わせて学び進めることができる。

1年で芸術の魅力を  
たっぷり感じられる!



気になる授業を最大4種類まで選べる!

洋画



日本画



立体造形



陶芸



テキスタイル



版画



映像



たとえばこんな選び方も!



STUDENT'S VOICE



1年次の経験が、可能性を大きく広げてくれた。

中学校から高校までずっと油絵を学んできましたが、他の技法に挑戦したいと考え、7つの専攻から選べるプログラムでは日本画と映像を選択しました。新たな制作手法を体験することで、興味の幅がぐっと広がったと感じています。また、表現者としての幹をつくる「体幹」の授業は驚きの連続でした。身の回りにあるものを一から制作したり、大学の裏山で見つけた植物を材料に作品をつくったり。想像力を目いっぱい働かせ、身体を動かして芸術に取り

組む経験は、これまでの芸術に対する思い込みを取り払ってくれるものでした。2年次からは洋画ではなく映像専攻に進み、専門性を深めています。これまで取り組んできた油絵の表現を活かした作品も構想中。異なる分野の手法を幅広く学び、創作に対する柔軟性や思考力を育てられたからこそ、新しい物事に挑戦する勇気を持つことができました。

3年生・神戸市立六甲アイランド高等学校出身  
山下瑞希



OIL PAINTING COURSE

洋画専攻が大事にしているのは、時代や流行に流されない「描く」ことの本質だ。対象をじっくり観察する。絵具やイーゼルなど、作品のための素材を自分の手でつくる。こうした経験を重ね、絵画素材への理解を深めながら、時間をかけて独自の視点をみがいていく。美術史を通じて多様な芸術表現の変遷と社会背景を知り、過去の作家の技法やメッセージにも触れる。そこで得た気づきを、学生どうしや教員との対話を通じて共有しあい、自らの作風を確立していく。「描く」ことは、個人を超えた人間の生き方、ひいては世界の姿を追求すること。ここで身につけた豊かな思考力や価値観は、人生において直面する課題や困難を乗り越える確かな力になるはずだ。



STUDENT'S VOICE

何気ない日常から、ものを見る力を鍛える。

大学入学前はやりたいことを決めきれず、2年次からじっくり専攻を選べる京都精華大学の芸術学部的魅力を感じて入学。1年次で日本画、版画など興味がある分野をひと通り経験し、自分に向いているのは洋画専攻だと気づきました。最近は、道を歩いている時などにふと目にとまる「苔」をモチーフに描いています。わたしが洋画専攻でいちばん大きな収穫だったと思っているのは、対象物をしっかり観察し理解する「ものを見る力」を養えたこと。いまでは何気ない日常の風景にある一瞬一瞬を、普段からきちんと観察するようにしています。実習室は区切られておらずオープ

ンな雰囲気、全く作風の異なる同級生達の作品に刺激を受けることも。授業では苦手意識があった抽象画にも挑戦しました。これまでは写実的表現を中心に制作してきたので、課題にはずいぶん悩まされましたが、なんとか納得できるものを完成させることができました。作家研究の授業では、先生が指定したアーティストについてグループでリサーチし、多様な価値観や解釈の仕方、表現方法について理解を深められました。次の目標は個展の開催。今後も止まることなく作品を発展させ、成長していきたいです。

3年生・滋賀県立東大津高等学校出身 千田楓



# 1

年次

## 表現者の「幹」をつくる

芸術学部共通のカリキュラムを受講。表現者としての「幹」を鍛え、7専攻の基礎を選択して学ぶことで興味を模索する。

# 2

年次

## 知識と観察力をみがく



土や自然の造形物に触れ絵画素材の成り立ちを知る。インスタレーションや立体作品など絵画以外の芸術表現や、哲学や美術史など時代背景を学びながら、芸術への理解を深めていく。

# 3

年次

## 世界とのつながりを深める



小グループに分かれて近現代の作家研究を行い、自分の表現と社会のつながりを考える。そこで得た気づきを独自の表現に落とし込み、三点の連作絵画を制作する。

# 4

年次

## 作家性を追究する



作家としてのオリジナルの表現を追究する。培った構成力と表現力で卒業制作を完成させる。

## 学びのポイント



### 絵画素材の制作から「描く」行為を見つめる

砕いた土を焼成して絵の具をつくる、イーゼルを組み立てるなど絵画素材を自ら制作する。手と素材という原始的な行為にあえて取り組み、描くとは何かを考えながら、自然素材に秘められたさまざまな可能性を知る。



### 徹底して見て描く経験が作家性を育てる

対象を「見る」ことの行為の深さと広がりについて学ぶ。徹底的に基本技術と観察力を鍛えるため、実物をよく見て描くことを繰り返す。同時に社会や世界に対する独自の視点も養われ、作家性につながっていく。



### 多様な出会いと対話の機会

学生同士が批評、検証しあうプログラムや合評の機会が多く、他者と向き合うことで新たな価値観を身につけていく。教員との距離も近く、学生の発想や志向を尊重しながらさらなる気づきを掘り下げている。



## 身につく力

- 社会やものの本質を見きわめる観察力
- 物事を深く掘り下げ、多面的にとらえる思考力
- 自分の思いを他者に伝える表現力

## 卒業後

#### めざせる職業

美術作家、キュレーター、美術教師、グラフィックデザイナー など

#### 主な就職先

美術館、教育機関、デザイン事務所 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

### TEACHER'S VOICE

#### 「絵を描くこと」は「自由であること」。

僕は、「絵を描くこと」とは「自由であること」だと考えています。対象物から言葉にできないことを感じ取り、思索したことを形として表す。情報や言葉にとらわれず、感覚や感性など全身で受け取ったものを、キャンパスの中でどこまでも深く追求していく。難しいことですが、それこそが人間の精神が持ちうる本来の自由だと思っています。したがって、素直さと誠実さが、絵画を描くために必要な素質と言えるのではないのでしょうか。上手下手ではなく、素直にものを感じ、自分なりにじっくり考えられること。洋画専攻ではそれを形にする体験を積み重ね、自信をつけていってほしいと思っています。僕自身も作家として「存在とは何か？」をテーマに

数十年描き続けてきましたが、まだ満足できるところに到達しそうにありません。ですが「いまはここまで描くことができるんだ」と繰り返し確認し、鍛錬を重ねることで進んでいます。わかりやすいものばかり必要とされる現代ですが、近年少しずつ、難解な「抽象」と向き合う重要性が見直されるようになってきました。絵画を通して、言葉では表現できない本質と向き合う時間を、一人ひとりの中につくってもらえたらと思っています。

芸術学部 洋画専攻教員  
佐川晃司

2007年「DIALOGUES」(滋賀県立近代美術館)。2016年「絵画—見ることの向こう」(金澤創作の森)。2017年「絵画意識」(galerie16)など。





日本画専攻では、目の前に広がる自然風景や動物をしっかりと観察してその本質をとらえ、伝統的な日本画の技法で表現することをめざしている。緑豊かなキャンパスで植物や動物を育てながら、自然を体感し、生命の尊さを知り、日本画を描くための基盤となる感性を養っていく。また、対象と向き合っ、その内側にあるものを感じて写し取る作業を繰り返すことで、自分自身のなかにある「描くことの意味」を確立させ、本質をとらえる心の目を養うことになる。日本画特有の材料の扱い方、構図の作り方、コンセプトをつくるための理論や知識を習得し、密接なアドバイスを受けながら、最終的には一人ひとりが独自の作家性を獲得することができる。



STUDENT'S VOICE

描くことで自然の生命力を伝えたい。

日本画の道を志したきっかけは、高校時代に美術の先生から見せてもらった日本画集でした。独特の色合いに感動して、自分もこんな色を出してみたいと思ったんです。多くの大学を見学するなかで、京都精華大学の豊かな自然と自由に使える広い制作スペース、固定観念にとらわれない先輩の作風に刺激を受け、進学を決めました。この専攻に入って良かったと思うのは、尊敬できる先生に出会えたこと。日本画家として活躍される先生の講評は毎回、構図や色遣いなど新しい発見を与えてくれます。入学当初は日本画材の扱いが難しく、慣れるまでにずいぶん時間がかかりました。でも、

日々の課題制作や公募展への出展などを経て、時間をかけて少しずつ思い通りの色を出せるように。対話を重ねて作品を制作する4年間で、絵を描くことがどんどん好きになり、画家をめざしたい気持ちが強くなりました。僕はいま、身近な植物をモチーフにして、自然のなかに息づく生命の力強さを描いています。観た人に自然を慈しむ気持ちが芽生えるような、心を動かす作品を制作していきたいです。卒業後は作家活動を軸に、家業である大工の技術で入手しやすい日本画パネルを制作し、後輩たちの応援もできればと考えています。

4年生・大阪府立吹田東高等学校出身 高橋翔平



# 1

年次

## 表現者の「幹」をつくる

芸術学部共通のカリキュラムを受講。表現者としての「幹」を鍛え、7専攻の基礎を選択して学ぶことで興味を模索する。

# 2

年次

## 基礎描写力を身につける



植物の写生を通じ、日本画の材料や用具の使い方をマスター。スケッチ、下図、草稿、本紙という日本画の制作工程を学ぶ。また小動物のクロッキーや日本画の模写も行う。

# 3

年次

## 観察力と造形描写力を養う



自ら育てた植物や動物と向き合い、繰り返し描くことで、観察力と描写力をみがく。動きのある線で動物や人物を描くほか、制作意図を多角的に考察し、テーマやコンセプトを確立していく。

# 4

年次

## 作家性を追究する



作家としてのオリジナルの表現を追究する。培った構成力と表現力で卒業制作を完成させる。

## 学びのポイント



### 日常的に自然に触れ、感性を育てる

学内で動植物を育てながら、日本画の基本である「生きたモデルのスケッチ」を行う。種から植物を育てたり、卵からうずらを孵したりと、現代ではなかなかできない密な自然との触れ合いを通して感性を育む。



### 実践と理論の二軸を鍛え、作家性を身につける

自然の中に身を置きさまざまな日本画材で繰り返し描くことで、観察力と描写力を養いつつ、作品のコンセプトを支える知識・理論も習得。技術と論理の両輪を鍛え、作家としてのオリジナリティを確立していく。



### 学生一人ひとりに個別の制作スペースを提供

「大きな絵を床に寝かせて描く」という日本画特有の制作方法に対応し、学生一人ひとりに制作スペースを用意。授業時間以外でも多くの学生が制作に取り組み、学外の公募展へも積極的に応募している。

## 身につく力

- 自由な制作環境で育む発想力
- 日本画特有の素材を扱う力
- 対象物のなかに潜む本質を表現する力

## 卒業後

#### めざせる職業

日本画家、文化財修復士、工芸作家、ゲームデザイナー など

#### 主な就職先

伝統美術工房、美術館・博物館、ゲームメーカー、デザイン事務所、教育機関 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

### TEACHER'S VOICE

#### 時間と手間をかけて本質を見つめる作業。

日本画制作は根気のいる作業です。まず画材を用意するのに、石を削って粉にして膠(にかわ)の量を加減して……と、千年前から続く古い技術を使います。また水を多く使うので、寝かせて乾かさないといけません。きちんと過程を経ないと絵にならない。とにかく手間と時間がかかる技法なんです。でも私たちは、そのプロセスがあるからこそ、作品に奥行きと深みが出るのだと考えています。わざと時間をかけ回り道をする事で、対象物から感じたことを自分のフィルターを通し、熟成させ、本質を見つめることができます。それは、どんどん便利になりショートカットされていく現代が失いつつある、「人間の生きる力」のひとつではないでしょうか。私は、芸術には

世の中を変えていく力があると信じています。あるものに違う側面から光を当てて、あたらしい価値を見出していく作業が芸術だと思うからです。自分自身も作家として、常に新しく挑戦し続けることを意識していますが、そのためにはよく周りを観察し、調べ、根気強く形にし、自己完結するだけでなく人と関わっていくことが大事です。日本画を通して養う力は卒業後も必ず役に立つので、ここでそういう力を身につけてもらえたら嬉しいですね。

芸術学部 日本画専攻教員  
小西通博

創画展創画会賞受賞(1983年、86年、2003年、04年)。  
個展(1998年、99年)。日本美術選抜展。創画会会員。



芸術学部  
立体造形専攻

素材を熟知し  
空間を変容させる



SCULPTURE COURSE

木、石、金属、樹脂、粘土、ガラスなど、自然界の多様な素材と真摯に向き合う。それが立体造形専攻の基本姿勢だ。そのために鉄工室、木工室、モデリングスタジオや屋外作業場などの豊富な制作スペースと、クレーンやフォークリフトを含む、あらゆる素材を扱う機材、設備がそろっている。授業では加工技術を実践的に学びながら作品制作に取り組み、それぞれの素材の特性を理解。作家研究などを通し理論も学びながら、自分に合った素材を見極めていく。また、学内外での展覧会の企画・運営や、全国各地で行われる芸術祭への出品など積極的に実社会とも関わりを持ち、作家として独り立ちするための力を総合的に身につけていく。



STUDENT'S VOICE

自由な発想で誰かの価値観を揺さぶりたい。

「立体造形は、なんでもできる」。そう気づいたのは1年次のとき。きっかけは、さまざまな技法を体験できるメチェ基礎の授業でした。立体造形での学びは、写真やグラフィックなど異なる分野の表現手法と組み合わせると可能性は無限大。その点に強く惹かれました。現在は素材が持つ迫力に惹かれ、人の顔や馬などをモチーフとした鉄を使った金属彫刻や、自転車のパーツなどを組み合わせた大型オブジェの制作をしています。立体造形専攻では、木、石、樹脂の加工をはじめ、金属の溶接や鋳造など多様な素材を扱う方法が一通り経験できます。教室は学年ではなく素材ごとに分か

れているのも特長で、先輩との交流が多く、他の素材を扱う学生からも刺激を受ける毎日を過ごしています。学外で展示会を企画する授業では、芸術と社会をうまく交差させるための仕組みづくりを学びました。入学当初は芸術家といえば、山にこもって作品だけをつくっているイメージでしたが、先生や同級生は既存のやり方から大きく飛躍した自由な発想を持っていて、作品制作への固定観念が取り払われていきました。将来は作家活動を通して、誰かの価値観を揺さぶる作品づくりがしたいです。

3年生・京都府立桂高等学校出身 安井響栄



# 1

年次

## 表現者の「幹」をつくる

芸術学部共通のカリキュラムを受講。表現者としての「幹」を鍛え、7専攻の基礎を選択して学ぶことで興味を模索する。

# 2

年次

## 素材を知り、扱う力をつける



人体をモチーフにした塑像制作からはじめ、ブロンズ鑄造や金属彫刻、木彫、石彫など、素材加工の基礎を一通り習得し、表現の可能性を広げることで独自の世界観を模索する。

# 3

年次

## 理論を学び、洞察を深める



自分と素材だけの関係に閉じこもらず、美術理論を研究し作品について深く洞察し、批評的に判断する。展示企画・運営も行い、外の世界へ向けて表現を伸ばしていく。

# 4

年次

## 作家性を追究する



作家としてのオリジナルの表現を追究する。培った構成力と表現力で卒業制作を完成させる。

## 学びのポイント



### 多種多様な素材との対話を通し、自らを知る

木や石、金属など、あらゆる素材との出会いを通じて「自分が表現したいことは何か」という問いと向き合う。希望する表現にあわせて個別にアドバイスが受けられる手厚い指導のもと、独自の表現を模索する。



### 充実した設備を活用し、自由な発想を形に

工房は扱う素材ごとに分けられ、複数の町工場が合わさったような規模で展開されている。制作環境の制限が理由でつくることができない作品はほとんど無い。自分の発想や思想を、思う存分形にできる環境だ。



### 「アーティスト」になるために

素材の特徴や扱い方を知り、自分のテーマに合うものを選ぶ。美術理論を踏まえてコンセプトを形成し、展示経験を重ねて表現手法をみがく。そうして独自の世界観を作品で表現できる力を着実につけていく。



## 身につく力

- コンセプトを立て、最適な素材や技法を選ぶ力
- 多様な素材を加工する力
- 自分の表現を社会に発信する力

## 卒業後

### めざせる職業

美術作家、工芸作家、舞台美術家、ディスプレイデザイナー など

### 主な就職先

美術工房、イベント会社、テレビ局、雑貨メーカー、教育機関 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

## TEACHER'S VOICE

### 経験を積んで、柔軟な思考ができるアーティストになろう。

立体造形のいちばんのおもしろさは、さまざまな素材を扱えるところです。木、石、金属などはもちろん、空気や音を素材にして作品をつくる人もいます。ここでなければならぬ」という枠組みが一切ありません。逆にその制限のなさに戸惑うこともあるかもしれませんが、常に新しいものにチャレンジしていく気持ちがあれば、自分のつくりたいものを表現できるようになるはず。近年、若手アーティストの育成も兼ねて力を入れているのが「高見島プロジェクト」です。瀬戸内海に浮かぶ小さな島で、その土地の歴史や特有の素材、住民の方々と関わりながら、傷んだ家屋や景観の保存を目的とし、現地制作と展示を行っています。空き家を展示空間として生まれ変わらせるなかで、

自然と住民の方々とコミュニケーションが生まれ、作品が島に根付く。そしてその作品が島の魅力を多くの人に伝えることにもつながるのです。既存のギャラリー空間での展示ももちろん意義があることですが、立体造形の作品が素材との対話で形を変えていくように、その土地に合わせた作品をつくるやり方もある。若い人たちにはこうした経験を重ね、無数の選択肢から柔軟によりよい姿を模索できるアーティストになってほしい。そのために全力でサポートします。

芸術学部 立体造形専攻教員(彫刻)  
内田晴之

第29回中原二郎賞優秀賞(1998年)、あおり野彫刻展'99で大賞、朝来2001野彫刻展で大賞(2001年)。





CERAMICS COURSE

陶芸専攻では、できるだけ多くの素材や技法、考え方に触れることを重視。器からアート作品まで幅広い陶芸作品に取り組める。頭に描いたイメージを形にするため、手びねり、ロクロなどの成形技法や釉薬の扱い方、焼成方法について理解を深める。施設の充実ぶりは全国でもトップレベル。本格的な登り窯や乾燥室など他にはない環境で作品づくりに没頭できる。指導にあたる教員は現役の陶芸作家。個々の魅力と長所を伸ばす丁寧な指導とアドバイスにより、一流の技と思想を直に感じながら力を伸ばしていく。卒業時には、身につけた知識と技術を活用し、独自のスタイルを確立する。土と火を使った表現で陶芸による新しい文化の創造をめざす。



STUDENT'S VOICE

人々の生活に寄り添った、器づくりの魅力。

元々ものづくりが好きで、高校から部活で陶芸に取り組んできました。京都精華大学に決めたのは、1年次から本格的な窯で制作が行える充実した設備がきっかけ。でもいまでは、自分の好きなことを突き詰めて自由につくれる環境が、この大学のいちばん大きな魅力だと思っています。たとえば普通は間違いとされるような制作手法や複雑な作品でも、先生たちは否定せずに応援してくれます。そのため、失敗を恐れずに挑戦を続けることができました。現在のテーマは、生活に寄り添える作品づくり。ロクロで食器などを制作してい

るのですが、同じ陶芸専攻にはオブジェをつくる学生もいて、お互いに刺激を受け合っています。卒業後は陶磁器の製造・販売を行う会社で商品制作を担当する予定。このテーマをより実践的に深めることができると思っています。陶芸という分野が長い時間をかけて培ってきた伝統と技術に、わたしの視点をかけあわせ、少しずつでも暮らしを豊かに変えられるものづくりがしたいです。

4年生・大阪府立港南造形高等学校出身  
木下萌珠



# 1

年次

## 表現者の「幹」をつくる

芸術学部共通のカリキュラムを受講。表現者としての「幹」を鍛え、7専攻の基礎を選択して学ぶことで興味を模索する。

# 2

年次

## 基本技法と知識を習得



手びねり、ろくろ、鑄込みなどの技法を試し、土を扱う感覚をつかむ。釉薬の知識と扱い方や磁器、瀬戸焼などの焼き物の知識や工芸史、染織史も学んでいく。

# 3

年次

## テクニックを高める



これまで培ってきた基礎力を自己表現へ転化。自分のイメージを忠実に反映させた作品の制作をめざす。制作物の合評も積極的に行い、客観的な視点も取り入れていく。

# 4

年次

## 作家性を追究する



作家としてのオリジナルの表現を追究する。培った構成力と表現力で卒業制作を完成させる。

## 学びのポイント



### 創造を支える最高レベルの施設と環境

高さ1.5mの作品がおさまる4基のガス窯、6基の電気窯、30台の電動ロクロ、釉薬実験室、乾燥室など日本有数の設備が揃う。5連式の登り窯を使用する授業もあり、思う存分制作できる環境が整っている。



### 新しいアイデアにどんどんチャレンジできる

ルールから離れたところに、新しい答えが見つかることもある。教員が常に投げかけるのは「問いかけ」だ。新しい手法を試したい学生の意志を尊重し、やりたいことを自由に形にできる風土が育っている。



### 現役作家の卒業生との交流

卒業生の作家活動も積極的に応援しているため、彼らが実習室を利用することも多くある。現役作家との交流や作業を身近に見る体験は、新しい発想へとつながり、進むべき方向を見つけるための大きな手がかりとなる。



## 身につく力

- イメージを形にする力
- 最高レベルの設備で育む技術力
- 現役作家から学ぶ思考力と行動力

## 卒業後

#### めざせる職業

陶芸家、工芸作家、ジュエリーデザイナー、絵付師 など

#### 主な就職先

窯元、美術工房、雑貨メーカー、インテリアメーカー、教育機関 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

### TEACHER'S VOICE

## 陶芸は、制限のなかで個性を発揮できる。

教育活動や学生の成長を通して「教える」ことの面白さを日々実感しながら、作家としての自分も更新し続けています。いつも意識しているのは、学生が自宅に帰った後も、家族と美術の話をするような状況をつくりたい、ということ。テクニックだけを単純に教えるのではなく、美術そのものに対する学びも与えられるよう意識しています。素材と日々向き合う陶芸制作は、重力や摩擦など、さまざまな外部要因に影響を受けます。こうした制限があるからこそ、自分で考えて新しい可能性を編み出すクリエイティビティが発揮できる。それが陶芸の最大の魅力です。加えて、完成までに時間がかかるので、物質が変化していくプロセスに目を向ける

ことで、でき上がったものに価値を見出せるようになります。京都精華大学は、いろんなことに挑戦できる大学。4年間は思っている以上に短いので、テクニックだけに頼るよりも、既存の価値を読み変えたり、ずらしたりしながら、クリエイティブに発想してもらいたい。そうすることで、日々の生活のなかに見出すことのできる陶芸の面白さを、多くの人に伝えたいですね。

芸術学部 陶芸専攻教員(美術)  
宮永甲太郎

大分アジア彫刻展優秀賞受賞(2004年)。  
京都市芸術新人賞受賞(2007年)。



# 染と織の技法で 新しい芸術表現を生み出す



TEXTILES COURSE

布を染める。糸をつむいで織る。染めと織りの技法によって生み出されるテキスタイル。独特の美しい色彩と、素材によって異なる風合いが魅力だ。暮らしに不可欠な「布」という素材は学び方も多様。テキスタイル専攻では、日本有数の充実した設備で、シルクスクリーン、ろうけつ染め、型染め、つづれ織り、フェルト、縫いといった幅広い技術を習得できる。また、京都という立地を生かして、友禅や西陣織といった伝統技法を学ぶことにも力を入れている。発想力を鍛える課題を通じて、芸術作品としてテキスタイル表現に取り組むことも特長。素材と技法への深い知見に、独自の発想を組み合わせることで、新しい表現を生み出す作家として成長する。



## STUDENT'S VOICE

### 未経験から憧れの染色技法に挑戦。

染めの世界に魅力を感じたのは高校生のとき。地元・三重県の伝統工芸、伊勢型紙に触れたことがきっかけです。その高度で繊細な手仕事に惹かれ、未経験でも伝統的な型染め技法を本格的に学べる京都精華大学に進学を決めました。型染めは切り絵のように緻密で、ひとつひとつの工程に正確さが求められる技法。時間がかかる分、完成した瞬間の感動は格別です。先生方が基礎から丁寧に指導してくださるので、初めてでも安心して学べる環境でした。友禅をはじめとした染色文化など、歴史のある京都で学べることもこの大学の魅力。特に伝統産業の工房で学べる「京都の伝統産業実

習」が印象に残っています。この授業では、「漆」の工房を訪問し、2週間の実習を行いました。普段布を扱っている私にとって、木を扱う漆塗りは初めての体験。慣れない素材や工程に苦労しましたが、型染めのデザインを漆塗りに転用し、制作に取り組みました。さまざまなことに挑戦できる環境が、作品の幅を広げてくれたと感じています。4年間の集大成となる卒業制作では、地元、鳥羽の情景を染め上げたいと思っています。卒業後は京都で、和小物を扱う会社に就職します。働きながら、テキスタイルの作品もつくり続けたいと思っています。

4年生・三重県 皇學館高等学校出身 岩井まどか



# 1

年次

## 表現者の「幹」をつくる

芸術学部共通のカリキュラムを受講。表現者としての「幹」を鍛え、7専攻の基礎を選択して学ぶことで興味を模索する。

# 2

年次

## 基本の技法を身につける



シルクスクリーン、型染め、フェルトなど、多様な技法について歴史と基礎技術を横断的に学び、適性に合わせて染色、織り、縫いの3つの技法ゼミに分かれる。

# 3

年次

## テーマを染めや織りで表現



「コミュニケーション」「環境」など、あたえられた言葉を解釈して、各自の技法で作品に展開する。思考力と発想力を鍛えて、テキスタイル表現の可能性を探る。

# 4

年次

## 作家性を追究する



作家としてのオリジナルの表現を追究する。培った構成員と表現力で卒業制作を完成させる。

## 学びのポイント



### 日本有数の制作環境

型染めに用いる幅1m長さ6mに及ぶ杉の樹の一枚板や糸目友禅・ろうけつ染め設備、最大2m幅の作品が織れる機織り機、全学生が使える机台やシルクスクリーン工房など充実した環境で技術を高める。

### 社会に発信する表現力を身につける

技法の習得にとどまらず、布を使った芸術表現に取り組む。瀬戸内国際芸術祭での展示や産学連携プロジェクトなどの実践的な試みを通して、自由な発想力と社会への発信力を学んでいく。

### テキスタイル表現の基礎技法をきわめる

「徹底した基礎技法への理解が自由な表現を支える」という考えのもと、型染め、ろうけつ染め、友禅など日本の伝統的な染織技法から、織りや縫いなど繊維を扱う技法まで高い技術を身につける。

- 空間を生かした立体作品をつくる発想力
- 織り、縫いなど繊維を扱う力
- 型染め、友禅など日本の伝統的な染織技法

## 身につく力

## 卒業後

### めざせる職業

テキスタイルデザイナー、インテリアデザイナー、プロダクトデザイナー、染色作家・職人 など

### 主な就職先

アパレルメーカー、繊維メーカー、呉服店、教育機関 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

## TEACHER'S VOICE

### テキスタイルの緻密な作品づくりは「短い一生」。

京都は、古くから高度な染色技術を培ってきた街です。テキスタイル専攻はその技術を守り伝えていく場所でもあり、授業では伝統的な技法と、本物を使った作品づくりにこだわっています。糊づくりにはもち米、糊板には樺木(モノキ)を使用するなど、昔のやり方を踏襲しているのは、先人の知恵と技術を体感するため。作品をただつくるだけでなく、道具や材料それぞれの歴史や背景を理解することも大切にしています。テキスタイル制作の特徴は、素材や発色の奥深さと、その制作プロセスの緻密さです。ひとつひとつの素材や工程をおろそかにせず大切に積み上げることで、自分の出したかった色・つくったかった作品と驚きを持って出会うことができます。私はそ

れを「短い一生」のようだと思うのですが、そのときの喜びは何物にも代えられません。もともと人は、布を織ることで服をつくりました。さらにそれを「美しくしたい」と考え、柄をつけたり色を染めたりし始めました。美しさや豊かさを求めるのは人間の根源的な欲求であり、生きる上で欠かせないものだと思います。自分と向き合い、無垢な心で感動し、真摯に目の前の制作に集中すれば、おのずと誰かの生きる力になるような作品が生まれるのではないのでしょうか。

芸術学部 テキスタイル専攻教員(染色)  
鳥羽美花

都市文化奨励賞。京都市芸術新人賞(2002年)。ベトナム政府より文化功労賞(2005年)。外務大臣表彰(2012年)。





PRINTMAKING COURSE

版画専攻では「複製できる芸術作品」すべてを版画ととらえ、浮世絵から最先端まで幅広い表現技法を追究できる。中心となるのは、木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの4つの版種だ。版表現の奥深さについて理解を深めながら、写真や映像をはじめとするデジタルメディアにも取り組める。国内屈指の充実した制作環境も魅力のひとつ。4版種の工房はもちろん、写真スタジオや暗室、紙漉きやブックアート工房などで思う存分可能性を引き出すことができる。同時に、アートとデザインの間中間的な表現である版画の特性を活かし、作品をまとめるための編集能力も身につけていく。自由な環境で発想力と造形力を伸ばし、自分なりの表現手段を探索できる。



## STUDENT'S VOICE

### 作品を通して人の感情に寄り添っていきたい。

「刷る」ことで完成する版画のおもしろさは、偶然性が大きいところ。版をつくったリンクを混ぜ合わせたりする工程や道具の使い方、刷るときの力の入れ具合などにより、制作するたびに微妙な風合いが変わります。思い通りにならないことも多く大変ですが、意図していた以上の表現ができあがる瞬間は、とても感慨深いです。版画専攻の魅力は、多くの刺激が受けられる環境と、制作に没頭できる充実した設備です。先生との距離も近く、よく相談に乗ってもらっています。版画には多様な表現技法があり、私が専門としているシルクスクリーンの他にも木版や銅版、写真など、人によって

作風がまったく異なります。合評では学生同士で率直に意見を交わし合い、新たな視点を得て制作に活かすことができます。卒業後はシルクスクリーンを使ってグッズをプリントする企業に勤める予定です。お客様のつくりたいものを自分の技術でサポートする仕事と並行しながら、作家活動も続けていきたいです。私のテーマは、誰もが持っているにもかかわらず、普段表には出しにくい「ネガティブな感情」。自分のなかにもあるその感情と向き合い、作品に変えることで、誰かの心にも寄り添えたいなと思っています。

4年生・大阪府立港南造形高等学校出身 貴志磨衣那



# 1

年次

## 表現者の「幹」をつくる

芸術学部共通のカリキュラムを受講。表現者としての「幹」を鍛え、7専攻の基礎を選択して学ぶことで興味を模索する。

# 2

年次

## 基本の技法を身につける



木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの4つの版種と、写真やデジタルの技法に基礎から取り組む。多様な表現技術に取り組み、作品の幅を広げていく。

# 3

年次

## 自分に合う技法を深く学ぶ



関心がある版画技法や写真表現を工房に分かれて学ぶ。あわせてブックアートや紙造形、デジタル表現など、作品をまとめるための手法についても理解を深め、自分に合う方法を探求する。

# 4

年次

## 作家性を追究する



作家としてのオリジナルの表現を追究する。培った構成力と表現力で卒業制作を完成させる。

## 学びのポイント



### 充実した機材と環境で表現を追求

版種別にある「工房」と呼ばれる実習施設を拠点に学ぶ。浮世絵の制作手法である木版から、現代美術の手法として知られるシルクスクリーン、写真や映像などのデジタル技法まで幅広い作品制作に挑戦できる。

### アートとデザイン両面の力を伸ばす

紙に刷って複製できるという版画表現の特性を活かし、作品集やブックアートの制作技術も深く学ぶことができる。造形能力と紙の作品をデザインする力、作品をまとめる編集能力を伸ばすことができる。

### 写真や映像作品にも挑戦できる

写真スタジオやフィルムカメラの現像ができる設備も完備し、写真も版画技法のひとつとして取り組めるのも特長。専門技術に加えて、表現したいイメージを生み出す形や色、構図についても学びを深められる。

- 木版や銅版など版を扱う技術力
- 多様な技術と表現を組み合わせる発想力
- 問題解決の選択肢を多数生み出す応用力

#### めざせる職業

美術作家、摺り師、フォトグラファー、グラフィックデザイナー など

#### 主な就職先

印刷・出版関連、写真スタジオ、デザイン事務所、映像制作会社 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

## 身につく力

## 卒業後

### TEACHER'S VOICE

## 素材と技法を組み合わせ、表現スタイルを持った作家へ。

「表現」とは何でしょうか？ まずは「表現」の対義語から考えてみましょうか。「表現」は英語で言うと「express」、その対義語は「impress」。つまり「表現」の対義語は「印象」なんです。「印象」をそのまま分解すると「インドの象」。たとえば、日本で初めてインドの象を見た人はびっくりしたでしょうね。その人は象を絵に描いて、まだ見たことがない人に見せてあげました。新しいものを見て、描いて、共有する。それが「表現」です。「表現」は「印象」がないと生まれません。だから僕は学生のみなさんに、人が見たことがないものを見てほしい。好奇心と感受性を持って、どんどん知らないところへ出かけて行って感動してほしい。そしてそこで見たものを表現してください。版画には形・色

彩・素材といった、造形三要素が揃っています。技法も多彩で、いろんな選択肢があります。それらをどんどん体験して自分にとってのベストな表現方法を見つけてください。そしてここで、自分なりの表現スタイルを確立して行ってほしい。ミュシャ、ウォーホル、北斎……そのあな た版を見つめましょう。僕はこの工房で、「表現」をずっと続けられる作家を育てたいと思っています。

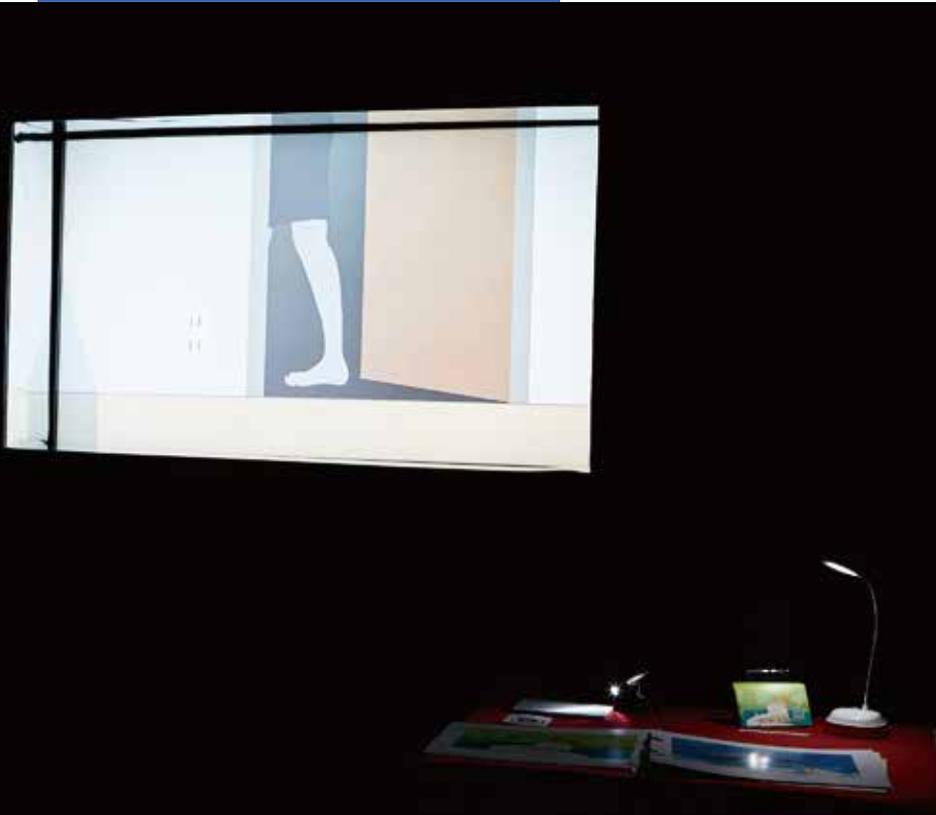
芸術学部 版画専攻教員  
(彫刻/銅版画/シルクスクリーン)  
池垣タダヒコ

第7回ブラッドフォード国際版画ビエンナーレ(英)、  
第10回京都府彫刻美術展新人賞、アートナウ86、  
TAMA-VIVANT86、大阪彫刻トリエンナーレ92優秀賞。



芸術学部  
映像専攻

映像にしかできない表現で  
観た人の心を揺さぶる



VIDEO & MEDIA ARTS COURSE

映像専攻で取り組むのは、観た人の心を揺り動かすアートとしての映像制作だ。この表現を追求するために、アートアニメーション、ショートムービー、メディアアートの3領域を軸としたカリキュラムを用意。学んだことを元に、ミュージックビデオ、CM、映像インスタレーション、プロジェクションマッピングなど多彩な映像制作に取り組むことができる。授業にはアーティストを積極的に招き、最新の技術や方法を習得できる。また「つくること」と同時に「伝えること」も重視。上映会を企画・運営することで社会に向けて発信し、その反応を受け取り、それぞれの映像表現をオリジナルなものへみがき上げていくことができる。



STUDENT'S VOICE

実験映画のパイオニアとして世界をめざす。

父親の影響で高校生の頃から「実験映画」という映像ジャンルに触れ、映画祭などに足を運ぶうちに、自分でも作品を撮りたいと思うようになりました。憧れの作家が教鞭をとっていたこともあり、その賢資な環境に惹かれて京都精華大学に入学を決めました。実験映画とは、同じシーンをループさせるような作品や暗闇を撮り続ける作品など、一般的な起承転結にもとづいたストーリー形式から逸脱した映像のこと。メディアアートなど、芸術作品としての映像を学べるところが、自分にぴったりだと感じています。いま挑戦しているテーマは「無意味」。映像を観る行為そのものを鑑賞

者に問いかける、そんな作品をつくりたいと構想しています。一方で、プロジェクションマッピングやミュージックビデオなど、他者に伝えるための映像制作にも授業では取り組みます。脚本や構成、最先端の技術を基礎から学んだことや、学生同士で作品の感想を伝え合う日常が、自分の作品制作の糧になっていると感じています。将来の夢は、アーティストとして多くの人に自分の作品を届けること。ニューヨークの現代美術館で展覧会を催すことを夢見て、制作を続けていきます。

3年生・兵庫県立伊丹高等学校出身 岡澤侑希



# 1

年次

## 表現者の「幹」をつくる

芸術学部共通のカリキュラムを受講。表現者としての「幹」を鍛え、7専攻の基礎を選択して学ぶことで興味を模索する。

# 2

年次

## 映像制作の基礎技法を習得



アートとしての表現をめざす「アートアニメーション」と、実写映像をもとにした「ショートムービー」の制作を通して、映像制作の基礎技法を学ぶ。また、上映方法も探求する。

# 3

年次

## 作品を広く発信する



より発展的な表現方法を習得するため、撮影から編集までをひとりでを行い作品を完成させる。進級制作ではグループでの企画・制作に取り組み、学外へ発信する。

# 4

年次

## 作家性を追究する



作家としてのオリジナルの表現を追究する。培った構成力と表現力で卒業制作を完成させる。

## 学びのポイント



### 社会に問いを投げかけるアート視点を持つ

社会を観察し問いを見つけることが、映像のテーマとなり、オリジナリティのある表現につながる。制作のなかで試行錯誤を繰り返し「自分は何が作りたいのか」を突き詰め、イメージを形にするための技術を取り入れる。



### 映像制作の一連の流れを習得する

映像専攻では基本的に一人での制作が中心になる。機材の準備から撮影、編集、発表という全工程を体験することで、映像制作そのものだけでなく、プランニング・マネジメント・プロデュース能力を身につけることができる。



### 第一線で活躍するアーティストから学ぶ

さまざまな作風の映像作家やアーティストである教員から直接指導を受けることで、最新の技術や方法、知識はもちろん、思いがけない表現に出会い、柔軟な感性と思考を身につけることができる。



## 身につく力

- アートの視点を持った、映像表現力
- 作品の意図を伝えるプレゼンテーション力
- イベントを企画・運営・プロデュースする力

## 卒業後

#### めざせる職業

テレビ・CMの映像ディレクター、CGデザイナー、メディアアーティスト など

#### 主な就職先

Web制作会社、映像制作会社、アニメーション制作会社、ゲームメーカー など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

### TEACHER'S VOICE

## 好奇心を追求し、あなただけの映像表現を。



映像は実に表現の幅が広い分野です。たとえばアニメーションひとつとっても多様な技法があり、身体パフォーマンスや物質など他の表現と組み合わせることもできます。最近ではデジタルツールが発達して、誰でもある程度きれいに撮影したり編集したりすることができるようになりました。自由度が高く、誰にとっても身近で可能性の広がりがある表現だからこそ、「個性」を出していくことが大事です。まずはあらゆる技法の中から、自分の個性をもっと打ち出せるものを選び出す。そして、自分の好きなことを飽くなき好奇心をもってしぶとく追求していけば、おのずと個性は表に現れてくるはずです。いまはインターネット上でさまざまな作品を観ることができます。有名無名、時代に関わらず

アーカイブされているので、研究・制作にこの上ない環境といえます。ですが、私がみなさんにいちばんおすすめしたいのは映画館や上映会に足を運んで「観る」こと。小さな画面と、上映のために整えられた環境とでは、音もディテールもまったく違います。そこで得た感動から影響を受け、自分の作品を通して新たな感動を誰かに与えられるようになります。この4年間で感性と個性をみがき、表現していきたいです。

芸術学部 映像専攻教員 (実験映像 / メディアアート) 伊奈新祐

第1回東京ビデオフェスティバル(1979年)、第41回ヴェネチア・ビエンナーレ(1984年)、イメージフォーラム・フェスティバル1987(ビデオ部門大賞)など。

[洋画専攻]

## 生駒 泰充

洋画

武蔵野美術大学大学院修了制作優秀賞。二紀展二紀賞(1981年)。その他同人賞など受賞歴多数。スペイン・グラナダ美術学校に学ぶ(1985~86年)。香川画廊(2002年)、パリ・マコン(2015年、フランス)などで個展。二紀会委員。

## 小松 敏宏

空間芸術

東京藝術大学大学院美術研究科(1993年)、米国マサチューセッツ工科大学大学院(1999年)修了後、MoMA PS1(1999年 NY)、クイーンズ美術館(2000-01年 NY)、東京都写真美術館(2003年 東京)、東京都美術館(2014年 東京)等、国内外で発表。

## 佐川 晃司

洋画

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程満期退学。1985年より京都精華大学。2006年「場からの創出」(豊田市美術館)、2007年「DIALOGUES」(滋賀県立近代美術館)、2016年「絵画—見ることの向こう」(金津創作の森)など。

[日本画専攻]

## 雲丹亀 利彦

日本画

大阪芸術大学芸術学部美術学科卒業。春季創画展、創画展、文化庁現代美術選抜展、姫路市芸術文化賞芸術年度賞、加西市文化連盟芸術文化功労賞、兵庫県芸術奨励賞。現在、創画会会員。京都日本画家協会会員。

## 小西 通博

日本画

京都市立芸術大学大学院美術専攻科修了。文化庁在外研究員としてフィレンツェ滞在。いのちの賛歌—日本画100人展。新世紀をひらく美展。創画展創画会賞受賞(1983年、1986年、2003年、2004年)。個展(1998年、1999年)。日本美術選抜展。創画会会員。

## 佐藤 光儀

日本画

京都市立芸術大学大学院修了。春季創画展(1983~88年春季展賞)。創画展(1986年~)。京都日本画家協会展(1990年佳作賞、1992年京都新聞社賞)。京展(2001年栖鳳賞)。現代花鳥画展。美の予感展、京に生きる琳派の美展など。創画会会友。

[立体造形専攻]

## 内田 晴之

彫刻

第15回日本国際美術展で大賞(1984年)。第17回現代日本彫刻展で大賞(1997年)。第29回中原梯二郎賞優秀賞(1998年)。あおもり野外彫刻展'99で大賞。朝来2001野外彫刻展で大賞(2001年)。

## 吉野 央子

立体造形 / 彫刻

京都精華大学美術学部造形学科立体造形分野卒業。第9回芸術祭典「京」京を創る大賞(1999年)。京展京展賞(2004年)。韓国ゴヤン市彫刻シンポジウム(2013年)。瀬戸内国際芸術祭2013高見島(2013年)。ほか個展多数。

[陶芸専攻]

## 宮永 甲太郎

美術

金沢市立美術工芸大学彫刻科卒業。大分アジア彫刻展優秀賞受賞(2004年)。京都市芸術新人賞受賞(2007年)。個展「脈」(越後妻有大地の芸術祭/新潟 2006年)、「六甲・ミーツ・アート」(神戸 2010年)など展示歴多数。

## 吉村 敏治

陶芸

陶芸作家。2014年第10回国際陶磁器展美濃デザイン部門グランプリほか、国内外の企画展、個展、公募展において発表・活動をする。異分野の研究者や企業とのコラボレーションも行う。

[テキスタイル専攻]

## 上野 真知子

テキスタイル

京都市立芸術大学大学院美術専攻科修了。京都美術文化賞(2006年)、CULTEX展(ノルウェー、イギリス)、TEXTURAL SPACE展(イギリス)、第11回・13回・15回国際タペストリービエンナーレ(スイス)ほか個展多数。

## 鳥羽 美花

染色

京都市立芸術大学大学院修了。ベトナム政府より文化功労賞(2005年)、外務大臣表彰(2012年)など。世界遺産フエ王宮にて個展(2005年)、薬師寺にて個展(2010年)、APECサミット記念個展(2017年)他多数。

## 中川 裕孝

テキスタイル / 美術

武蔵野美術大学大学院修了。第14回国際タペストリービエンナーレ(ローザンヌ州立美術館、1989年)、テキスタイルの未来形展(2005~10年)、瀬戸内国際芸術祭(2013年)。「川に沿って—中川裕孝展」(網走市立美術館 2015年)など。

【版画専攻】

## 池垣 タダヒコ

彫刻 / 銅版画 / シルクスクリーン

京都市立芸術大学博士後期課程単位取得満期退学。第7回ブラッドフォード国際版画ビエンナーレ(英)。第10回京都府彫刻美術展新人賞。アートナウ86。TAMA VIVANT86。大阪彫刻トリエンナーレ92優秀賞など。

## 北野 裕之

写真 / 版画

京都精華大学大学院美術研究科造形専攻修了。ロードアイランド美術大学(アメリカ)にて滞在制作。北斎の未裔達(スウェーデン)、現在の兆候(ウィーン)、アートとともに(府中市美術館)、サンフランシスコ美術館コレクション展。

## 武蔵 篤彦

リトグラフ

ワシントン大学芸術学部卒業。サンフランシスコ・アート・インスティテュート大学院修了。クラクフ国際版画ビエンナーレ、さっぽろ国際現代版画ビエンナーレ、スコットランド・アニュアル・アートクラブ賞、ほか個展多数。日本版画協会会員。

【映像専攻】

## 伊奈 新祐

映像(実験映像 / メディアアート)

九州芸術工科大学(現:九州大学)大学院博士後期課程修了。第41回ヴェネチア・ビエンナーレ(1984年)、イメージフォーラム・フェスティバル1987(ビデオ部門大賞)などでの作品発表多数。日本映像学会監事および映像表現研究会共同代表。

## 西 光一

メディアアート

多摩美術大学美術学部卒業。筑波大学大学院芸術研究科、ニューヨーク大学大学院TISCH ITP修了。文化庁、POLA美術振興財団の助成を受け、米国、オランダで活動後、2007年より本学。文化庁メディア芸術祭優秀賞(2000年)、Prix Ars Electronica入賞(2001年)など。

## 平野 砂峰旅

コンピュータ音楽 /  
メディアアート /  
サウンドスケープ

九州芸術工科大学(現:九州大学)大学院 情報伝達専攻修了、関西学院大学理工学研究科 博士後期課程修了、工学博士。ISEA、ICMC、NIMEなどの国際会議で音楽作品、メディアアート作品入選。サウンドトラック制作を手がけた映像作品も受賞多数。

【芸術学部 共通教員】

## 鯖江 秀樹

美術史 / 表象文化論

1977年生まれ。神戸市外国語大学外国語学部卒業。京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程修了。博士(人間・環境学)。『イタリア・ファシズムの芸術政治』(単著2011)、『21世紀の哲学をひらく 現代思想の最前線への招待』(共著2016)、『幻の万博』(共著2018)。

## 杉本 昌裕

美術科教育 / 日本画

1978年東京藝術大学日本画専攻卒業、1980年同大学院修了。東京都教育委員会指導主事、文化庁芸術文化調査官、跡見学園女子大学文学部助教授、准教授、教授、教職課程主任教授を経て、2016年～2018年は跡見学園中学校高等学校長(兼務)。2019年度より本学特任教授。

## 中野 裕介

描画-テキスト-空間表現 /  
現代美術

1976年東大生生まれ。2002年京都市立芸術大学大学院絵画専攻日本画修了後、アートユニット「パラモデル」として活動。図書館勤務を経て、文学・哲学・マンガ・建築・郷土史・古典芸能などを横断する創作を続ける。「バラの模型／ぼくらの空中楼阁」(銀座メゾンエルメス、2013年)など。

## 中村 裕太

現代美術 / 工芸文化論

1983年東京生まれ、京都在住。2011年京都精華大学芸術研究科博士後期課程修了。博士(芸術)。〈民俗と建築にまつわる工芸〉という視点から陶磁器、タイルなどの学術研究と作品制作を行う。「六本木クロッシング2013展」(森美術館、2013年)、「あいちトリエンナーレ2016」(愛知県美術館、2016年)など。

## 濱田 邦裕

建築

東京大学大学院、AAスクール修了。建築家であるとともに美術評論家としても活動。第11回美術手帖芸術評論入選。デザイン博国際設計競技1位。『アンビルトの理論』、『現代音楽の練習帖』他著書多数。『仮面の家』、『電子の襲』など。

## 宮永 亮

映像表現

映像作家、美術家、ViDeOM代表。京都市立芸術大学大学院修了。平成23年度京都市芸術文化特別奨励者。ビデオ・インスタレーションやスチル作品等の発表のほか、VJ活動やMV制作を行う。『MOTアニュアル2014 フラグメント』(東京都現代美術館、2014年)など。

## 吉岡 恵美子

美術史 / 現代美術

本学副学長。国際基督教大学教養学部卒業。カリフォルニア州立大学ドミンゲスヒルズ校人文学部修士課程修了。2014年まで金沢21世紀美術館でキュレーターとして勤務。美術館連絡協議会カタログ論文賞「優秀論文賞」受賞(2007)。新聞雑誌等への展覧会レビュー執筆等、批評活動も行う。

## 渡邊 英之

教育哲学

同志社大学哲学専攻博士課程満期退学。主な論文に、「学校論の転換—シュタイナー学校の試み—」(『現代教育学のフロンティア』)、「ハイデッガーにおける現象学的自由論」(『京都精華大学紀要』)、「現象学の真理論—フッサールによる超越論的基礎づけの試み—」(『現代哲学の真理論』)など。

【芸術学部 客員教員】

## 池田 亮司

現代美術 / 音楽

1966年岐阜生まれ。パリ、京都を拠点に活動。音そのものが持つ本質的な特性とその視覚化を、数学的精度と徹底した美学で追求する。これまで世界中の数多くの著名な美術館やフェスティバルに参加。

## おか けんた

タレント / アートプランナー

1961年3月28日生まれ。1983年おかけんた・ゆうた結成。1986年第17回NHK上方漫才コンテスト 優秀賞。1997年第32回上方漫才大賞奨励賞。1999年第34回上方漫才大賞 大賞。アート関連へも幅広く活動の場を広げる。

## 岡崎 乾二郎

芸術全般 / 美術史

造形作家、批評家。絵画、彫刻、建築など、ジャンルを超えて作品を創造するとともに、2018年単著の『抽象の力』が第69回芸術選奨文部科学大臣賞受賞。2019～20年豊田市美術館で「岡崎乾二郎 視覚のカイソウ」を開催。

# アートプロジェクト

芸術学部では、在学生、教員、卒業生がさまざまな芸術祭に積極的に参加することで、表現力をみがくとともに、芸術を通しての地域活性に取り組んでいます。

テーマ

## 地域の人と交流し、地域の環境を活かして 芸術祭を開催するということ。

2000年代に入ってから、日本ではアートの現場が急激に変化しています。美術館やギャラリー以外の発表・鑑賞の場所として、地域密着型の芸術祭が急増しているのです。3年に一度開かれる新潟の大地の芸術祭や、瀬戸内海の島々を舞台とする瀬戸内国際芸術祭が、集落や島を巡りながら美術を鑑賞するスタイルを定着させました。地域の自然や文化、住民の生活や過疎化などの社会問題にコミットした作品が多く生まれるきっかけにもなりました。京都精華大学芸術学部教員が率いるチームは2009年より学生や卒業生とともにこれらの芸術祭に参加し、プロジェクトを展開しています。そのひとつが、瀬戸内海に浮かぶ高見島でのプロジェクト。他の多くの島々と同様、ここも過疎と高齢化が進み、美しくのどかな姿とは裏腹に島は空き家ばかりで、共同体としての機能が弱体化しつつあります。2019年の瀬戸内国際芸術祭に向けて、芸術学部教員、卒業生、学生らは地域住民や有志の方々と協力し、新たに5つの空き家を修復して作品展示を行いました。普段、アーティストは作品本体のことをもっぱ

ら考えて制作しますが、ここでは空間そのもの、あるいは島の歴史や土地性と深く関わって制作をすすめていくこととなります。学生や卒業したての若い作家にとっては大変なことです。自分が慣れ親しんだ素材や道具、考え方は用をなさないかもしれません。関わるのはこれまで接点がなかったような島の高齢者や各地域から集まるボランティア、芸術祭や役所の職員や大工などの専門家。環境もスケールも違う中で、自分は何を考え、何を提示するのか。それをどう伝えるのか。いくつもの「？」にもまれながらの経験(失敗も含めて)は、今後の活動に生きるだけでなく、人間そのものを鍛える場となることでしょう。プロジェクトに作家として出品するハードルは高く、誰でも参加できるわけではありませんが、空き家の修復や企画運営面で参加する道も開かれています。本学での学びを出発点に、アートの意義や可能性をこれまでとは違った視点で考え、体感してみませんか？

吉岡恵美子[キュレーター・副学長・芸術学部教員]

### 瀬戸内国際芸術祭2019(高見島プロジェクト)における参加作品



PARANOID ANDERSONS 「Long time no see」  
(芸術学部 立体造形専攻卒業)



村田のぞみ 「まなうらの景色」  
(芸術研究科 博士後期課程1年)



藤野裕美子 「過日の同居」  
(芸術研究科 博士前期課程修了)

※同芸術祭には高見島プロジェクトを含め、その他在学生、卒業生、教員が多数出展。

---

# デザイン学部

---

デザインの力で  
社会の課題を解決する

イラスト学科

イラストコース

ビジュアルデザイン学科

グラフィックデザインコース  
デジタルクリエイションコース

プロダクトデザイン学科

プロダクトコミュニケーションコース  
ライフクリエイションコース  
ファッションコース

建築学科

建築コース

# 「描くこと」と 「伝えること」を学び 自分らしい表現を追求する

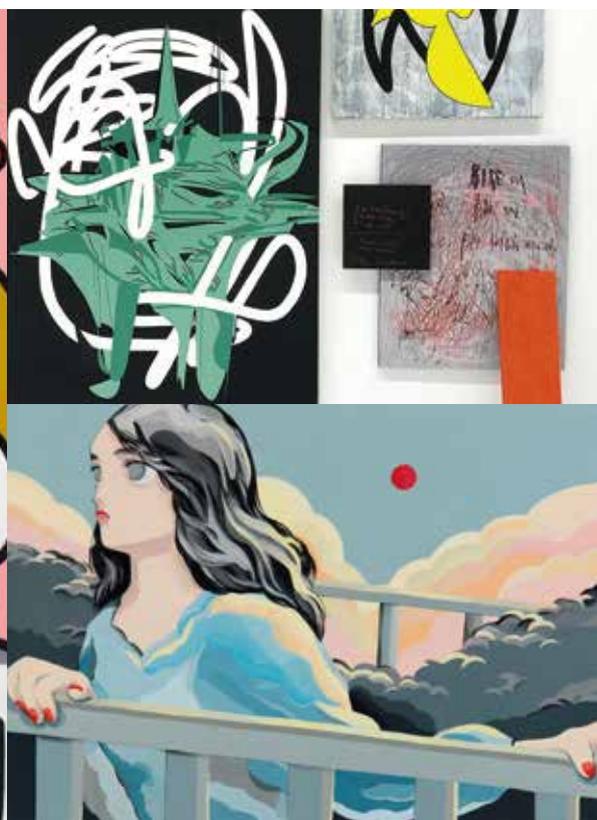


ILLUSTRATION COURSE

イラストコースでは、「描くこと」「伝えること」をテーマにしたカリキュラムを用意。1、2年次では「描くこと」を中心に取り組み、多様な技法に触れ、豊かなイメージや感性を養う。3、4年次では自己の表現を深めると同時に、実践的な科目を通してメディアの特性を理解し、「伝えること」を学ぶ。「イラスト」は、デザインや広告の分野はもちろん、絵本、コミック、ビジュアルアートなど、幅広いジャンルを横断し、さまざまな展開が可能である。イラストコースの学びと環境で、あなたの可能性を無限に広げよう。



## STUDENT'S VOICE

### 見た人の心が落ち着くような絵を描き続けたい。

日常的にアートに囲まれて学べる環境を求めて、京都精華大学に入学しました。イラストコースでは、版画や写真など、さまざまな技法を学んでそれをイラストに活かすことができます。数多くの技法に触れ、それぞれの表現方法で自分らしさを追求することで、自分の世界観がどんどん築かれていきました。技法以外では、学外で作品を発表して販売する「デザイン演習」という授業が面白かったです。好きな絵を描くだけでなく、自分をどのように売り込んでいかなど、実践的な感覚が身についたし、プロのデザイナーである先生からのアドバイスもとても勉強になりました。

私はずっと絵を描いてきましたが、大学に入ってから変わったのは、作品について自分の言葉でしっかりと説明できるようになったこと。課題ごとの合評を通じて、意図や制作プロセスについて伝えるスキルが身につく、説明することでコンセプトをより深めていけるようになりました。いまは個人での作家活動もしていて、さまざまなギャラリーで出会う先輩方にも刺激を受けています。これからも、見た人の心が落ち着くような絵を描き続け、いろんなメディアで活躍できるイラストレーターになりたいと思っています。

3年生・広島県立高陽東高等学校出身 栗栖絵実



# 1 感性をみがき、描画力をつける

年次



「手で描く」ことを中心に、表現の可能性を広範囲に体得する。

# 2 表現の幅を広げる

年次



感受性や表現力をみがき、さまざまな技法やデジタル表現の基礎を習得する。

# 3 自己の表現を探求する

年次



プロのクリエイターをめざして、「伝える」ための表現を模索し、クオリティの高い作品を制作する。

# 4 実社会を意識した作品制作

年次



自らテーマやプランを設定し、4年間の集大成として作品制作に取り組む。

## 学びのポイント



### あらゆる表現行為の源となる イメージ力を鍛える



「はじめにイメージありき」。すべての表現はイメージするところからはじまる。平面表現の基本となる「色彩」「構成」「線」についての実験的な課題を通してイメージ力を養う。

### デジタルや写真、版画など、多彩な技法を学ぶ



日本画や水墨画、シルクスクリーン、銅版画、写真、CGなど、さまざまな技法を学び、表現の幅を広げる。

### イラストレーション、絵本、デザイン、 アートなどを実践的に学ぶ



ポスターや本のデザイン、絵本の制作、展覧会プロジェクトなど、社会を想定した実践的な学びを通して「伝える力」を身につける。

## 身につく力

- 豊かな感受性と、イメージする力
- 多様な表現技法を自在に扱う力
- メディアの特性を理解し、他者に伝える力

## 卒業後

#### めざせる職業

イラストレーター、絵本作家、グラフィックデザイナー、グッズデザイナー、マンガ家、アーティスト など

#### 主な就職先

デザイン制作会社、グッズメーカー、印刷・出版関係 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術)、中学校教諭一種免許状(美術)、図書館司書、博物館学芸員

### ALUMNI'S VOICE

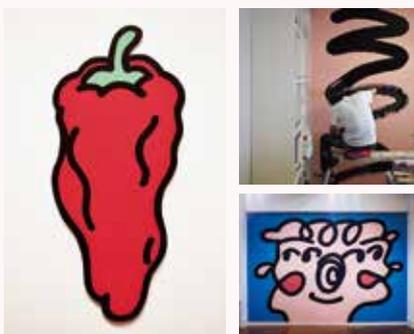
## 描き続けることで、世界を変えていく。

ペインター・作家として活動しています。卒業制作展で、東京のギャラリーに声をかけられて展覧会を行ったことがプロとして活動するきっかけとなりました。近年はナイキやMOUSSYなどのアパレルブランドとコラボレーションした商品制作や、展示会への参加などを行っています。在学中は作風をつくりあげるために試行錯誤しました。描きたいイメージは最初から持っていたので、定期的に発表し、もらった感想や反応を参考に微調整しながら固めていきました。独自の視点や感性を重視した授業のおかげで、社会に出た後も固定観念にしばられず、自由な発想で制作できる力が自分の武器になって

います。僕の仕事は、パワーのある作品をつくって人に届けること。誰かがいるところに飾られる自分の作品は、その場所にいる人たちの暮らしをほんの少しでも変えていると思っています。描き続ければ続けるだけ、人の何かを変え続けていける。そのことに大きなやりがいを感じます。みなさんも絵が好きなら、とことん追求してみてください。学生時代だからこそ、やれることがあります。京都精華大学には、自由に絵を描ける環境が整っています。ぜひ、最大限使い切ってください。

ペインター・作家

2014年卒業 西雄大



# グラフィックデザイン コース

## 図像・文字・コミュニケーションの 3要素をみかく



GRAPHIC DESIGN COURSE

ビジュアルデザインを構成する3つの要素である「図像」「文字」「コミュニケーション」を深く学ぶプログラムに取り組む。写真やイラスト、模様などを扱う「図像」の授業では、色や形が視覚にどう訴えかけるかについて知り、「文字」の授業ではデザインの重要な要素である書字やタイポグラフィを学び、「コミュニケーション」の授業ではアイデアの出し方やターゲットとのコミュニケーションの取り方の理解を深める。また、ドローイングや写真、動画などさまざまな表現に挑戦し、作品を社会に発表する機会も豊富に用意。デザインが人の心や社会を動かす過程を実体験を通して学び、培った独自の表現力で人の感性を刺激するデザイナーをめざす。



### STUDENT'S VOICE

#### デザインのプロセスから見てきたこと。

高校までは油絵を学んでいましたが、北欧デザイン好きの母親に影響を受け、グラフィックデザインに興味を持つようになりました。京都精華大学のグラフィックデザインコースは、完成品だけでなく、デザインの過程そのものも大切にするのが特長だと思います。例えば1年次るとき、テーマにあわせて100個のアイデアを考える課題がありました。アイデア出しのプロセスから訓練を受けた経験は、いまの作品づくりに活かしています。おすすめの授業は、3年次後期で履修したコミュニケーションデザイン。実際に活躍されているプロのデザイナーやコピーライター、

アートディレクターの方から直接指導を受けました。広告の面白さに気づいたのは、このときです。授業以外でも『SHAKE ART!』という芸大生のためのフリーペーパーでアートディレクションを担当したり、学外でアートフェスの企画やデザインに携わってきました。大学内に留まらずにさまざまな人と交流することで、好きなデザイナーに自分から会いに行ったり、作品の売り込みに行ったりと、積極的に行動できるようになりました。卒業後はデザイナーとしてグラフィック、広告と幅広く関わっていきたいです。

4年生・大阪夕陽丘学園高等学校出身 佐藤真子



# 1 描写・画面構成・発想をみがく

年次



描写力や画面構成力、発想力、表現力を養う。ビジュアルデザインの基礎となるWebや動画、写真などの制作スキルを身につける選択制の授業も数多く用意。

# 2 デザインの3要素を追究

年次



デザインの構成要素である画像・文字・コミュニケーションの3つを掘り下げて学び、専門性を深める。写真や文字で表現する力を修得し、受け手を意識した広告制作も行う。

# 3 社会にデザインを発信

年次



デジタルクリエイションコースの学生と共同で、社会や企業と関わるプロジェクトにチームで取り組む。専門性を活かし、デザインで社会の課題を解決する力を実践的にみがく。

# 4 幅広い表現力を作品に展開

年次



平面構成やタイポグラフィ、ドローイングなど、さまざまなデザインを生み出すかと、デザインで課題を解決する力を最大限に活用し、卒業制作に取り組む。

## 学びのポイント



### 感性を刺激するデザイナーを育てる

作品にふれた人の感性を刺激するデザイナーを育てるために、「体感から学ぶ」ことを重視。巨大な紙へのライブペイントや書字の授業など、手を動かして身体感覚と感性をみがき、自分の表現を確立させていく。

### オリジナルの表現につながる確かな技術力

色彩構成などデザインの基礎となる技術に加え、木版印刷や写真などの幅広い手法も学び表現の幅を広げていく。さらに、「模様」「タイポグラフィ」など、関心がある分野に特化し強みをみがくことができる。

### 社会に発信し提案する力をみがく

在学中からプロも応募するデザインコンテストへの挑戦を奨励。ユニークな発想と確かな技術力が認められ、受賞する学生が多いことも特長のひとつ。身近なところから問題解決に取り組む産学連携授業も豊富。

## 身につく力

- 「画像」と「文字」を活用した表現力
- アイデアや思考を形にする力
- 社会的なテーマに目を向け、デザインに反映する力

## 卒業後

#### めざせる職業

アートディレクター、グラフィックデザイナー、フォトグラファー、パターンデザイナー など

#### 主な就職先

広告代理店、デザイン事務所、写真スタジオ など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術)、中学校教諭一種免許状(美術)、図書館司書、博物館学芸員

## ALUMNI'S VOICE

### デザインの全工程に携わる、緊張感と面白さ。



広告宣伝・Webデザイン・ブランディングなど商品の魅力を伝えるためのデザインを中心に、建築、展示会場などに関する企画・設計や映像のディレクションなど、グラフィックデザインを超えたさまざまな業務に携わっています。どんなに仕事を重ねても、商品の発売やWebサイトの公開など、社会にむけて発信するタイミングは毎回とても緊張しますが、同時にやはり、いちばん嬉しい瞬間でもありますね。自分が広告に携わった商品を、街でお客さまが楽しそうに手に取る様子を見ると、この仕事をやってよかったと実感します。大学時代で印象に残っているのは3年次の授業。デザインの一連の流れを体感することができました。内容は、書店の社会的意

義をデザインの視点で問い直し、書籍販売をユニークな形で提案する、というものです。京都の古本屋さんにも協力していただき、リサーチを重ねて、自分たちが想像する魅力的な書店をチームで企画。店舗やロゴ・ブックカバーまですべて自分たちでデザインし、実際に期間限定でその書店を運営しました。自分が興味を持ったことに粘り強く取り組んだ経験は、仕事をする上でも役立っています。なにより、同じ道を志す仲間が持ったことが、いちばん良かったことかもしれないですね。

株式会社 DODO DESIGN デザイナー  
2014年卒業 浅田麻弥



# デジタルクリエイション コース

## エンターテインメントの世界を デジタルで面白くする



DIGITAL CREATION COURSE

デジタル時代のコンテンツはみんなが反応し、参加し、シェアすることで、大きなムーブメントへとつながっていく。デジタルクリエイションコースでは、この時代にふさわしいデザイナー、クリエイターの育成をめざす。そのため授業では、人が共感し、アクションを起こすための仕掛けや、人を巻き込むためのアイデアについて徹底的に研究。さらに生まれたアイデアを、「ゲーム」「ムービー」「デジタルアート」などのデジタル表現で社会に発信する力、イベントとして具現化する力を学ぶ。これらに加え、マーケティングやマネジメントについても学ぶことで、より説得力のある表現で伝えられる知識の土台を養う。



### STUDENT'S VOICE

#### 交流が生まれるゲームをつくり続けたい。

高校時代はずっと絵を描いてきましたが、新しいことに挑戦したくてデジタルクリエイションコースに進学を決めました。私はゲームをつくるのが好きで、普段からひたすら手を動かしてアイデアを出す訓練をしています。個性豊かな仲間とのチーム制作は、このコースの特長のひとつ。CGなど得意な技術が同じでも、カワイイ系やクリーチャー系など好きなものが全然違うんです。印象に残っている授業は、大学が運営する京都国際マンガミュージアムを舞台にしたARアプリゲームの制作。小学校を改装してできたという施設の成り立ちを、地元の人や子ども達にも

面白く伝えたいと思い、自分の好きな妖怪と組み合わせさせてゲームを企画しました。実際にたくさんの方に体験していただけたのですが、特に印象に残っているのは、ゲームをつくるのが夢だという小学生の子。目を輝かせて遊ぶその姿を見て、ゲームづくりが好きでよかった、がんばってきたよかったと心から思いました。卒業後はゲーム会社にデザイナーとして就職することが決まっています。これからも、子どもたちが夢中になり、みんなで遊ぶことで交流が生まれるような、力のある作品をつくり続けていきたいです。

4年生・岡山県立総社南高等学校出身 岡采音



# 1 デザインの基礎を学ぶ

年次



デッサンやドローイングなどで描写力を養い、アイデアを形にする力を身につける。グラフィックソフトや映像などの制作スキルの中から、自分に必要な技術を選択して学ぶ。

# 2 企画・制作・発信力をみがく

年次



人が反応する仕掛けを考え、発信する力を身につけるために、モーショングラフィックスや3DCG、キャラクターデザイン、ゲーム企画などに取り組む。

# 3 課題にチームで取り組む

年次



グラフィックデザインコースの学生と共同で、社会や企業と関わるプロジェクトにチームで取り組む。課題はゲームやムービーコンテツの制作など、興味に応じて選択する。

# 4 発想を生かした卒業制作

年次



個人の得意分野に分かれ、これまでに培ってきた確かなデザイン力とデジタルスキルを応用し、自由な発想で卒業制作に取り組む。

## 学びのポイント



### いままでにない「楽しい」を見つけ出す

自分の好きなことを掘り下げ、「好き」と「ユーザーのニーズ」をつなげる方法を実践的に学ぶ。「好き」に基づく作品を積極的に発表し、得た反応から新しい作品や企画を考えることで、いままでにない新しいアイデアを生み出す力をつける。

### 幅広いデジタル技術から合う手法を選ぶ

ゲームや映像業界などで経験を積んだプロのクリエイターでもある教員から、VRやAR、モーショングラフィックスや3DCGなどのデジタル技術を幅広く学び、自分に合った手法で力を伸ばすことができる。

### アイデアを実現し、人に届けるコツを学ぶ

実際の「仕事」を想定したグループワークで、ゲームの企画や学外でのイベント企画・運営に取り組む。マーケティングやマネジメントについても理解を深め、アイデアを形にして発信し、人を巻き込む力をみがく。

## 身につく力

- 人が反応する仕掛けづくりのノウハウ
- 描写力などのデザイン基礎とデジタルスキル
- アイデアやメッセージを社会に発信する力

## 卒業後

#### めざせる職業

ゲームデザイナー、映像クリエイター、CGデザイナー、Webデザイナー など

#### 主な就職先

ゲームメーカー、映像制作会社、Web制作会社、IT関連会社 など

#### 取得できる資格

図書館司書、博物館学芸員

## ALUMNI'S VOICE

### 世界を感動させる連鎖を生み出していきたい。

番組オープニング・CM・Webサイトのトップ画面・展示会場などで使われる映像の制作を手がける、映像デザイナーとして活動しています。映画やアニメーションの監督から「より魅力的なシーンの見せ方」の相談を受け、背景イメージを企画することもあります。見た人がワクワクしたり、緊張したり、五感を刺激できるシーンができたときはとても嬉しいです。学生時代は芸術祭の告知映像を制作したり、ライブで音楽に合わせて映像を流すVJとしても活動していましたが、当時の関係者の方からいまでも仕事の依頼をいただいています。在学中の創作活動が、将来の仕事につながるチャンスになる。だから、精一杯目の前のことに打

ち込み、人と人の縁を大切にしてほしいですね。新しい仕事に取り組むときは以前できなかったことにひとつでもチャレンジすることを心がけています。小さなことでも達成感を積み上げることが、専門性にみぎきかけのいちばんの近道だから。これからも、いろんな挑戦を続けて、自分が子どもの頃からワクワクさせてもらってきた世界に恩返ししていきたい。私にとって感動はものづくりのエネルギー源。そこから生まれた作品がまた誰かを感動させる。そんな前向きな連鎖が日常でも世界も豊かにするのだと信じています。

映像デザイナー・映像作家  
2013年卒業 千合洋輔



# プロダクト コミュニケーション コース

## 求められるデザインで 人をつなぎ、社会を変える



PRODUCT COMMUNICATION COURSE

身近な日用品から家電、乗り物など、人の生活や社会を支える工業製品を生み出し、明るい未来をつくる次世代の工業デザイナーを育てる。工業デザインの魅力は自分の生み出したプロダクトが世界に流通し、多くの人々に使われること。授業では、デザインの基本となる素材や形、機能を学ぶ実習をはじめ、使う人のニーズをつかむためのリサーチやアイデアを生み出す課題に取り組む。加えてライノセラス(3Dモデリングツール)や3Dプリンターなど、最新鋭の機材を使うスキルも身につける。企業とのコラボレーション授業が多いのも特長。現場からのリアルな声を参考に、社会に求められるデザインを理解し、商品企画を念頭に置いた総合的なプロデュース力を養う。



### STUDENT'S VOICE

#### プロから学んだ4年間で僕の世界を変えた。

絵を描くことが好きで漠然と芸術大学に憧れを持つなかで、プロダクトデザインの分野を知りました。自分のつくったもので誰かの暮らしを豊かに変える、そんな仕事に魅力を感じてこのコースを選択。授業は知らないことばかりで非常に刺激的でした。ひとつの製品が企画から商品化されるまで、いかに多くの人が携わり、細部まで意図されてつくられているか、プロのデザイナーとして活躍する先生方が一から教えてくれます。プロダクトデザインは、見た目だけを考える仕事ではありません。製品がどのようなシーンで使われるのか、人の暮らしや社会背景を読み解き、ニーズを

掘り起こすことから始めます。難しく思うかもしれませんが、知識を得ると新しい世界がどんどん広がって、とてもおもしろいです。アイデアが煮詰まったときに助けてくれたのは、大学で出会った友人たち。マンガ学部の友人は「空を飛ばしてはどうか」など夢のあるアイデアで、凝り固まった考えをほぐしてくれました。卒業後はペット用品メーカーのデザイナーとして就職します。家族のあり方が変容する現代社会において、ペットとどう向き合っていくか、プロダクトを通じて提案することがいまから楽しみです。

4年生・和歌山県 初芝橋本高等学校出身 喜田宗二郎君



# 1 基礎造形力を身につける

年次



専門的な学びに向けて、平面・立体の基礎造形力をみがく。製品デザインに必要な製図や紙を使った立体物制作に加え、グラフィックソフトの基本的な操作スキルなども習得する。

# 2 課題発見から実践的に学ぶ

年次



日常生活のなかにある課題を発見し、その課題を解決するためのアイデアを家電製品などのデザインに落とし込む。プロダクトデザインのプロセスについて理解を深める。

# 3 連携授業でプロに学ぶ

年次



企業と連携したプロジェクトに参加。社会の課題を解決するデザインに取り組み、ユーザーに求められるデザインや商品製造プロセス、プロモーションについて理解を深める。

# 4 卒業制作に取り組む

年次



4年間で身につけた「使う人のことを考えてデザインする力」を活かし、いままでに学んだ分野から追究したいテーマを深め、未来を快適なものに変える製品デザインに取り組む。

## 学びのポイント



### 文房具から乗物まで、幅広い製品をデザイン

小さな製品から車や電車など大きなものまで、幅広いプロダクト製品のデザインに取り組む。プロのデザイナーによる指導で、3Dモデルの制作ソフトや3Dプリンターなど最新設備を活用し、商品企画力やデザイン表現力を伸ばす。

### 生産プロセスを理解し応用力を身につける

デザインの技術に加え、生産管理やプロモーションなど、デザインした製品が販売されるまでのプロセスも学ぶ。企画から販売まで、プロダクトデザインに関する多様な局面で活躍できる応用力を身につける。

### 連携授業で最先端の技術やニーズに触れる

多彩な企業と連携した授業で素材選びや加工など実践的に学ぶ。完成したデザイン案は企業にプレゼンし、具体的なアドバイスを受けられる。アイウェアなどの課題成果が企業に認められ、在学中に商品化されたり、連携先企業に就職が決まる学生も。

## 身につく力

- アイデアを現実にする発想力、スケッチ力、造形力
- 利便性と美しさを兼ね備えた形を生み出す力
- 社会や暮らしから課題を見つけ出す力

## 卒業後

### めざせる職業

プロダクトデザイナー、インダストリアルデザイナー、商品設計、カーデザイナー、商品プランナー、デザインディレクター など

### 主な就職先

自動車関連メーカー、家電品関連メーカー、先端機器関連企業、生活用品関連企業 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 図書館司書、博物館学芸員

## ALUMNI'S VOICE

### 熱量をまとめひとつの世界観を構築する。

昔から絵を描くことや小物をつくるのが好きで、「ものづくりで誰かに喜ばれる仕事がしたい」という夢を持っていました。在学中は「人をつなぎ、社会を変えるデザイン」というコースのコンセプトに沿った、多種多様なプロダクトデザインに触れ、自分の適性やテーマを模索することができました。卒業後は自動車メーカーに就職。現在は車のカラーデザインを担当しています。外装のボディカラー、内装のシート生地、パネルやボタン周りの金属などひとつひとつすべての素材を、人に寄り添ったデザインに変えていくことが私の仕事です。製作に携わるスタッフの考えや熱量をコーディネートして、ひとつの

世界観を構築していき、ひとつの形にまとめあげていくのは大変な作業ですが、完成した車は、それぞれが誰かにとっての大事な空間になるはず。1台の車が完成するまでには驚くほど多くの人々が関わっています。複数の人が関わり合う中で何かを表現することには、膨大なエネルギーが必要ですが、仲間と力を合わせれば、ひとりではつくりえないものがつくれる。これからも協力し合って、使う人の明日が楽しくなるものづくりをしたいですね。

ダイハツ工業株式会社 自動車のカラーデザイナー  
2011年卒業 竹川侑子



# ライフクリエーション コース

## 暮らしを豊かにする デザインを生み出す



INTERIOR AND GOODS DESIGN COURSE

ライフクリエーションコースでは、インテリアや家具、生活雑貨など「暮らしを豊かにするもの」のデザインに取り組む。より使いやすく魅力ある形を生み出すことを目的に描写力・造形力をみがきながら、平面から立体、空間まで幅広いデザインを横断的に学ぶ。加えて、マーケティングや現代のライフスタイルなど商品開発に必要な知識も修得する。産学連携プロジェクトを積極的に実施しているのも特長のひとつ。新商品の企画・デザインから販売方法の考案、店舗デザインなど商品が流通するまでのさまざまな工程に関わることで、現実の課題をデザインの力で解決する発想力や実行力を在学中から着実に身につけていく。



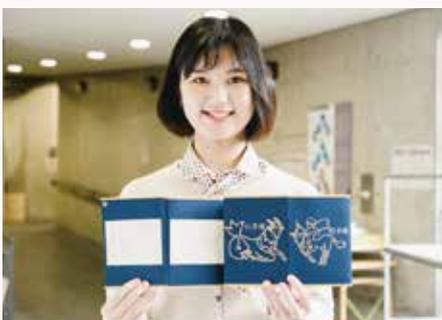
### STUDENT'S VOICE

#### 「表現」は、誰かの心に種を届ける行為。

インテリアや文房具、雑誌のデザインなど幅広く興味があったわたしにとって、そのすべてに取り組むことができるライフクリエーションコースはいちばんの選択でした。幅広い授業を通じて発見した最大の関心は「ことば」に関する表現。きっかけは、授業での課題作品のプレゼンテーションでした。もともと人前で話すことには苦手意識があったのですが、時間をかけて作品制作に取り組むうちに、その魅力をしっかり人に伝えられるようになっていきたいと思うようになったんです。まずは自分の作品について徹底的に分析し、制作動機やデザインの理由を言語化しました。あわせて、説明

する際はユーモアも交えて聞きやすい雰囲気もつくれるよう工夫。その結果、複雑なコンセプトも「おもしろい」と感じてもらうことができました。そこから「ことば」への関心を深めるようになり、卒業制作では昔の話し言葉を分析し、カードゲームに展開した作品を制作する予定です。私にとって「表現」とは、誰かの心に種を届ける行為。受け取った人がその種を自分なりに育て花を咲かせ、楽しく豊かになってほしい。これからも自分の好きなことを大事にしなが、ものづくりや表現に関わっていきたいと思っています。

4年生・京都府 花園高等学校出身 大津鞠花



## 1 基礎を学び実践力を鍛える

年次



100枚を超える植物のスケッチなどを通して描写力を鍛える授業や、伝統工芸の企業から加工技術など学ぶ授業に取り組む。デザインの基礎を学ぶと同時に実践力をみがく。

## 2 自由な発想を形にする

年次



平面、立体、空間デザインの応用を学ぶ。素材への理解を深めながら、自由な発想を形にする力を養う。同時に、企業と連携した授業で商品化をめざした課題に取り組む。

## 3 実践的なデザイン力をみがく

年次



将来の進路や興味・関心に合わせ、家具やパッケージ、店舗設計などのプロジェクトに分かれて学ぶ。引き続き企業とのコラボレーションも行い、実践的なデザイン力をみがく。

## 4 卒業制作に取り組む

年次



自分で課題を設定し、対象となるテーマやライフスタイルについての調査・分析から開始。現在の暮らしについて理解を深め、より豊かな生活に向けたデザインを追求する。

## 学びのポイント



### 「生活を豊かにするデザイン」の幅広さ

コップなどの食器、食器に合うパッケージ、商品を置く店舗の照明などのインテリア、購買につなげる企画まで、「生活を豊かにするデザイン」に幅広く取り組み、横断的にデザインの力を伸ばすことができる。

### イメージを形にする充実した設備

木工、金工、捺染、漆、セラミックなどを扱うための充実した設備を完備。伝統工芸の技を学ぶ授業も参考にしながら、多様な技法と素材に挑戦し、よりイメージに合う作品づくりを追求することができる。

### 提案力を現場から実践的に学ぶ

企業と連携した授業で、商品の企画・製造から販売までの流れについて理解を深め、コストや購入までのプロセスを想定したデザインや提案を行う力をつける。海外の大学とのワークショップで国際感覚もみがく。

## 身につく力

- アイデアを形にする描写力と造形力
- 暮らしを豊かにする商品を企画・提案する力
- 伝統工芸や多様な素材を扱う技術

### めざせる職業

インテリアデザイナー、エディトリアルデザイナー、パッケージデザイナー、雑貨デザイナー など

### 主な就職先

インテリアメーカー、アパレルメーカー、雑貨メーカー、デザイン事務所 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術) 二級建築士(受験資格)、木造建築士(受験資格)、図書館司書、博物館学芸員

## 卒業後

### ALUMNI'S VOICE

## 感動を与える「リアルな体験」を生み出したい。

京都精華大学は先生たちが個性的でユニークです。普段の講義ではクールで厳しい先生でも、一步教室を出ると気さくに話ができます。デザインからプライベートの話まで、いろんなことを相談していました。魅力的な先生たちがいることは、学びの場としては欠かせない条件です。現在は、民間企業から官公庁などさまざまなクライアントに対し、大型の展示会やイベントでプロモーション企画からデザイン、展示ブースの設計から設営までプロデュースする仕事をしています。クライアント自身が名のある会社で、大規模な仕事に関われることも多くやりがいがあります。自分の理想とする企画・デザ

インが形になり、想像した以上のものが現場にできあがったときの喜びは、何ものにも代えられません。「良いデザイン」には理由があります。その理由は何か、どうしたらそれを表現できるのか。五感を使ってしっかりと考える、コンセプトメイキングやフィールドワークの大切さはライフクリエーションコースで学びました。今後、さらにデジタル色が強い世の中になりますが、人が実際に体験することの価値を大切にしながら、感動を生み出すリアルな場をつくっていきたいです。

電話ライブ 空間プロデューサー  
2010年卒業 高木大輔



# 社会をより幸せにするための ファッションデザインを学ぶ



FASHION COURSE

いま、ファッション業界では、大量生産・大量消費のやり方を見直し、より持続可能で幸福度の高い方法への移行が注目されている。ファッションコースの目標は、「着る人」のためのデザインを学び、ファッションの力で社会をより良くしていくこと。服づくりの技術に加え、調査や分析、雑誌やWebサイトでファッションを届ける方法など総合的に学びながら、誰かの課題を解決するファッションのあり方を自分の得意分野と結び付けて実践していく。また、ファッションビジネスの現場についても理解を深め、関連する仕事に就くことはもちろん、自分で仕事を生み出し続けられることも視野に入れて力をつけていく。



## STUDENT'S VOICE

### めざすのは「自分らしく美しくなれる」服。

入学後、最初に気づかされたのは「ファッションデザインは自分のエゴを打ち出すものではない」ということ。服は人が着て成り立つもの。見た目だけでなく、着心地や着やすさを重視し「着る人のため」にデザインする大切さを教わりました。先生と話しながら、つくって、考えて、またつくり直して……何度も繰り返すうちに、ていねいに服を制作するようになり洗練されていったように感じています。また、このコースの良いところは技術以外のことも多く学べるところ。ファッション理論やビジネスに関する知識から、語学や文章構成まで、卒業後もファッションを仕事にして生きていくために

必要になることをさまざまな角度から身につけられます。在学中から幅広く挑戦し、考え方や知識を積極的に吸収して実践に役立てていきたいと思っています。昨年は、ユニットを組んでオリジナルブランド「f'ito」を立ち上げ、アジア各国機構が連携を行うコンテスト「Asia Fashion Collection 7th」に参加しました。日本代表として入賞し、今年はNYでランウェイデビューを果たします。この春からは、さらに深く広くブランド展開を行う予定です。僕たちの服を着た人が、自分らしく美しくなるような、そういうブランドにしていきたいです。

3年生・奈良県 橿原学院高等学校出身 竹中太将



## 1 服づくりの基礎を学ぶ

1年次



縫製やパターンの基礎を身につけ、さまざまな服や素材について学ぶ。服の機能・目的・届け方について分析し、課題を発見し、解決案を模索しながらデザインする。

## 2 社会へ発信し魅力を伝える

1年次



1年次の知識と技術を応用した服づくりを行う。また、自分でつくった服や提案したいファッションを、Webサイトや雑誌などのメディアを通じて人の手に届ける。

## 3 個別のプロジェクトを開始

1年次



興味や関心に応じて授業を選択し、自身の適性や方向性を見きわめていく。コレクション設計、ブランド設計などのプロジェクトを通して技術と表現力を高める。

## 4 ファッションを社会へ届ける

1年次



自らが設定したテーマをもとに卒業制作やプロジェクトに取り組む。ブランドの立ち上げやSNSを使った新しい情報発信の方法など、自らのテーマを最適な形で他者に届ける。

## 学びのポイント



### 社会をより良くするためのファッション

誰かの幸せをつくるものとしてファッションデザインに取り組む。「どんな人が」「どんなときに」「何のために」着るのかなど具体的に想定し、目的や意図を持ってデザインに落とし込んでいく力をつける。

### 自分で作り、使うことで改善していく

まずは靴や雑巾など、日々使うものをつくる。機能と装飾の両面からデザインを考え、縫製・パターンなどの基礎を習得しながら形にする。自分で実際に使うことで作品を客観的に評価し、改善を重ねて質を上げる。

### グループワークを通じて発信力をみがく

グループワークを積極的に導入し、ファッションを届ける実習に取り組む。チームで共通の目的へ向かうためのコミュニケーション能力を身につけ、雑誌編集や展覧会企画など社会へ発信する方法を理解する。

## 身につく力

- 情報から課題を発見し分析する力
- アイデアやテーマを形にする技術と表現力
- デザインを他者と共有するコミュニケーション力

## 卒業後

### めざせる職業

ファッションデザイナー、スタイリスト、ファッション誌編集者、パタンナー、バイヤー、ショップ経営、ショップ店員 など

### 主な就職先

アパレルメーカー、バッグメーカー、雑貨メーカー、テキスタイルメーカー、デザイン会社、出版社、広告代理店 など

### 取得できる資格

図書館司書、博物館学芸員

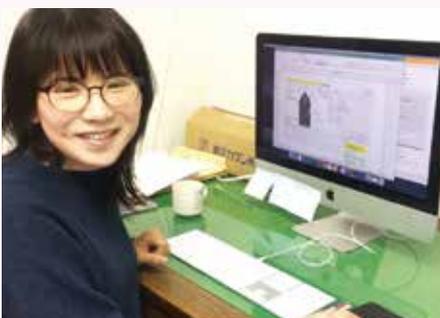
## ALUMNI'S VOICE

### 大好きな洋服を大切に着る喜びを伝えたい。

洋服を買うのも着るのも大好きで、きちんとファッションを学びたいと思い、第一線でプロとして活躍されている先生から教えていただける京都精華大学を選びました。卒業後はアパレルメーカーに就職。縫製・染色工場とのやりとりや、検品などの品質管理、納期までの進行管理など、服が完成するまでの工程を担当する生産管理の仕事をしています。全体を見渡す仕事のため、服づくりの知識に加えて店頭で商品が並ぶまでの流れを熟知していなければなりません。大学時代に工場見学といった現場での体験を含め、流通のプロセスをしっかりと学べたことがとても役に立っています。現在、アパレル業

界ではサステナビリティに取り組む企業が増えており、私が所属しているブランドにも販売した服を修理するシステムがあります。ゴミを減らして環境を保護するだけでなく、修理されたお洋服を着ることでさらに愛着を持っていただければ作り手としてこんな嬉しいことはありません。私自身イベントでお客様にお会いすると、こんなに私たちの洋服を愛してくる方々がいるのかと感激する機会も多いです。自分も服を愛するひとりとして、仕事を通じて洋服を大切に着る喜びを伝えていきたいと思っています。

アパレルメーカー勤務・生産管理  
2018年卒業 鮫島めぐみ



# 社会全体をデザインできる 「建築家」になる



ARCHITECTURE COURSE

建築コースでは、人が関わるあらゆる場所や空間を総合的にデザインできる「建築家」を育てることを目標としている。住宅設計をはじめ、伝統から先端まで多面的に学びながら知識を習得。インテリアや都市計画などについても理解を深める。特に重視しているのは、アートの視点を持った課題で発想力を伸ばすことと、実践的な学びで社会に貢献できる建築を生み出す力をつけること。模型制作やCG、スケッチなどでとにかく手を動かし、イメージを形にする経験を積みながら、現地を訪れて現場で考えることも重視している。あわせて、英語での授業や海外視察も充実。在学中から世界に通用する建築家をめざし国際感覚をみがくことができる。



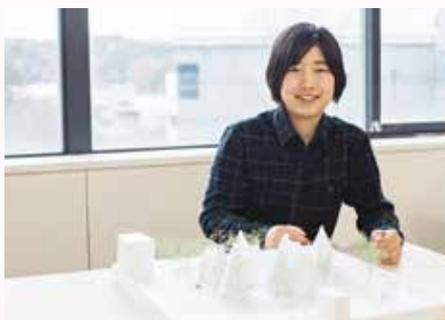
## STUDENT'S VOICE

### 人と自然の関わりをつくる建築士をめざしています。

福祉の仕事をめざしていた私が、建築士に興味を持ったのは高校生のとき。ボランティア活動で車椅子の方の介助をするなかで、建物の段差やスロープが目が行くようになりました。調べていくうちにバリアフリーの設計にも多様な意図や目的があると知り、建築の奥深さに魅了されていきました。建築デザインに求められることは、見た目の格好良さだけでなく、その土地に住む人たちの生活をより豊かにすること。先生のアドバイスで、建物や空間を構想するときは必ずモデルとする場所に赴いて、その土地に住む人たちの暮らしや街の風景を観察するようにしています。現地の空気

を肌で感じた経験が、リアリティのある構想につながっていると感じています。いま注目しているのは、自然と共生する建築。長野県で育った私にとって、豊かな自然環境は食生活を支える資源、そして心を癒してくれる存在でした。環境破壊が叫ばれているなか、自然を身近に感じる暮らしの魅力を建築の視点で提案したいと考えています。卒業後は、地元の工務店に設計士として就職が決定しています。自然と人間の共生を考え続けながら、故郷のまちづくりに貢献していきたいです。

4年生・長野県 信濃むつみ高等学校出身 木下広香



1  
年次

## 実技・発想・英語力をみがく



さまざまな条件での設計課題に取り組む。アートの視点を取り入れながら建築を考える基礎と発想力を学ぶ。英語で行われる実技授業もあり、総合的に力をつけていく。

2  
年次

## イメージする力を育てる



暮らす人のことを考えた設計を行う力をみがくため、幅広い課題に取り組む。未来の京都の風景など、新しい都市や建築の風景を考え、視野を広げ想像力を鍛える。

3  
年次

## 「スタジオ制」で学ぶ



プロの建築家である教員が主宰する建築スタジオに分かれ、学びを深める。著名な建築家から作品講評が受けられる授業もあり、専門性を実践的に追求できる。

4  
年次

## 卒業制作でアイデアを形に



3年次に続きスタジオ制で、発想力を学ぶ。これまでに得た建築の知識や技術、発想力を最大限に活かし、作品制作に集中する。卒業後のイメージを固め、建築の力を活用した仕事を決める。

## 学びのポイント



### 「建築家」に向けて実践的に学ぶ

プロの建築家として活躍する教員ごとのスタジオに分かれ、専門性を深める。実際の仕事を想定した実践的な指導で、住宅やインテリア、公共建築など興味に応じて取り組める。1級、2級建築士の指定科目も履修可能。

### 世界で通用する国際感覚をみがく

グローバルな舞台での活躍を視野に入れ、1年次に建築専門科目ですべて英語で行う授業を用意。海外研修や、海外から世界的に活躍する建築家を迎え、講評を受ける機会や、海外提携大学とのワークショップも行う。

### アートの視点で想像力を鍛える

クライアントの要望に応え、現実的な課題解決の提案を行う力をつける前に、自由な発想で建築物を想像する力を徹底的にみがく。幅広いアイデアを生み出し、独自の視点で社会に貢献することのできる建築家をめざす。

## 身につく力

- 人間の身体、空間、建築、都市に関する知識
- 現実社会の課題を解決する企画力と実践的な表現力
- 世界に通用するデザイン力とコミュニケーション能力

## 卒業後

#### めざせる職業

建築家、インテリアデザイナー、空間プランナー、家具デザイナー など

#### 主な就職先

建築設計事務所、デザイン事務所、家具会社、ゼネコン など

#### 取得できる資格

一級建築士(受験資格※)、二級建築士(受験資格)、木造建築士(受験資格) ※要・実務経験

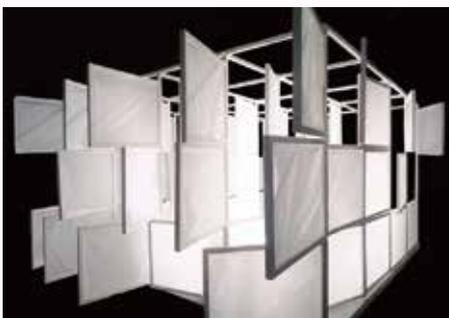
## ALUMNI'S VOICE

### 広い視野で学び、自由な発想力を身につけた。

京都精華大学の魅力は、視野が広がる環境。建築そのものだけでなく、人を取り巻くすべてのものごとに視点を向けようとする先生の指導のもと、プロダクトや空間構成、文化やコミュニケーションなど、建築と人との間にあるさまざまな現象などにも、思想を広げて学びを深めることができました。授業以外にも個性豊かな同級生や先生方と建築について日々語り明かした記憶があります。いまの私につながる大切な時間です。現在は、新卒で入社して2年目。新人が必ず身につけるべき、企画設計を担当しています。具体的には、建築基準法に沿って法的規則を守りながら、敷地に建てられる建築物を考

え、計算し、建築図面に起こすという仕事です。マンションやホテル、商業施設や学校など幅広い建築物を扱っています。先日は、物流倉庫にある食堂の内装デザインを任せられたのですが、大学で培った固定概念にとらわれない視点で企画を考えました。斬新なアイデアだとクライアントに認めていただいたとき、大学時代に感じていた建築の面白さを改めて噛みしめました。まだ勉強中の身ですが、将来は一級建築士になり、私にしか生み出せない建築空間で、多くの人を魅了したいと考えています。

浅井謙建築研究所株式会社 計画室  
2018年卒業 マチヤマ七海



[イラストコース]

### 岸本 敬子

グラフィックデザイン

京都精華大学芸術学部デザイン学科ビジュアル・コミュニケーションデザイン専攻卒業。2007年、株式会社MAQに入社し、企業の広告制作に携わる。現在はフリーランス。デザインユニット「トナカイサイナズ」としても活動中。

### 北村 ケンジ

イラストレーション

京都精華大学デザイン科卒業後、デザイン制作会社を経てフリーイラストレーター。主な仕事は、書籍や雑誌などの出版物、絵本、広告等。受賞歴「ザ・チョイス」「HB FILE コンペ」など。

### 呉 越

グラフィックデザイン

京都精華大学博士後期課程修了。博士(芸術)。華東理工大学(上海)専任講師、京都精華大学客員研究員を歴任。ビジュアルデザインを中心に、教育と研究に携わる。

### 笹口 数

ヴィジュアルアート

武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業。チェルシーカレッジオブアートアンドデザイン大学院ファインアート彫刻コース修了。六本木クロッシング オーディエンス賞、ポロック財団助成、武蔵野美術大学芦原義信賞など受賞歴多数。

### 中村 光宏

アートディレクション / グラフィックデザイン

京都精華大学美術学部デザイン学科を卒業後、企業勤務を経て、1995年N.D.O.を設立。ショウウエムラ化粧品やNHK交響楽団のアートディレクションから、書籍などのグラフィックデザインを手掛ける。

### 西村 正幸

絵画 / 版画

現代美術作家。京都精華大学4年制デザイン科1期生。卒業後、版画、絵画、インスタレーションの制作や展覧会企画や美術を読み解く講座などを専門にしてきた。名古屋在住。

### 山口 義順

写真 / シルクスクリーン

京都精華大学大学院芸術研究科博士前期課程(版画分野)修了。主に写真の技法を用いた作品を制作し、個展やグループ展・アートフェアなど国内外で作品発表を行う。また展覧会に即したワークショップ活動も行う。

[グラフィックデザインコース]

### 倉澤 洋輝

エディトリアルデザイン / グラフィックデザイン

京都精華大学大学院芸術研究科博士前期課程修了。美術館などの文化施設や教育機関のエディトリアルデザインを中心にグラフィックデザイン、WEBデザインの制作に携わる。

### 志萱 晃一

広告 / コミュニケーションデザイン

京都精華大学美術学部デザイン学科卒業。TBWA博報堂など外資系広告代理店において、さまざまな広告制作、TVCM制作などを手掛け、クリエイティブディレクターを務める。カンヌ国際広告祭ブロンズ、ACC賞金賞など受賞歴多数。

### 峠田 充謙

グラフィックデザイン

デザイン峠(design tōge)デザイナー。グラフィック、パッケージを主体に、ロゴ、ネーミング、商品企画、プロダクトデザイン等幅広く活動。主な受賞/入選 HKDA銅賞・審査員賞、NY ADC、NY TDCなど。

### 高橋 亨

グラフィックデザイン

京都精華大学美術学部デザイン学科卒業。画像処理系から日本語文字組版処理まで、グラフィックデザインの立場から開発のコンサルティングを行う。主な共書に『Adobe Photoshop AtoZ II』『QuarkXPress AtoZ』など。

### 豊永 政史

グラフィックデザイン / 写真

京都市立芸術大学大学院ビジュアルデザイン研究科修了。展覧会の広報物、図録、出版物のデザイン制作や、企業とアーティストとのコラボレーションワークのサポート等、デザインや写真を通して社会とアートとの接点をつくる仕事に携わる。

[デジタルクリエイションコース]

### 大溝 範子

ゲーム制作

京都精華大学美術学部デザイン学科卒業。キャラクターのディレクション及び開発全般、プロジェクトマネージング、人事採用まで幅広く担当。現在、スマートフォンのゲームアプリのアートディレクション等で活動中。

### 白井 慧

3DCG / 体験コンテンツ演出

2012年より3DCGを用いてVRやプロジェクトマッピングなどの体験コンテンツ内開発におけるアートディレクション、実製作、演出などを担当する。

### 竹内 一馬

デジタルコンテンツ

(株)IMAGICAデザインチームに所属後、映像・音楽の企画制作会社を経て映画会社日活に入社。映画・TV番組・アニメーション作品等のプロデュースを中心に活動。2018年、特許取得を期に研究工房「PLANTS DESIGN」を設立。

### 森原 規行

デジタルコンテンツ

京都精華大学美術学部ビジュアルデザイン学科卒業。卒業後、デジタルコンテンツ企画・制作会社を設立。ウェブコンテンツ、モバイルコンテンツ、ムービー、キャラクター、テレビ番組などのコンテンツの企画とプロデュースを行う。

### やんツ

現代美術 / メディアアート

2009年多摩美術大学大学院デザイン専攻情報デザイン研究領域修了。デジタルメディアを基盤に、作品制作を行う。第21回文化庁メディア芸術祭 アート部門 優秀賞を受賞。「あいちトリエンナーレ2016」(愛知県美術館、2016年)など展示多数。

[プロダクトコミュニケーションコース]

### 行徳 達之

プロダクトデザイン / ブランニング / ブランディング

プロダクトデザイナー。スズキ株式会社にて二輪車のデザイン、先行開発、ブランニングに携わる。また各種デザインコンペ、展示会等を通じ、さまざまな企業、自治体とのデザイン活動、ブランディングに携わる。

### 小山 格平

工業デザイン / プロダクトデザイン (音響機器・生活用具・工房具・産業機器等)

京都市立芸術大学美術研究科プロダクトデザイン修士課程修了。電機メーカーインハウスデザイナーとして勤務後、フリーランスのデザイナーとして活動。主に生活用具・音響機器・産業機器等のデザインに携わる。

### 野村 伸介

プロダクトデザイン / 3Dモデリング / デジタルファブリケーション / プロトタイプング

FA企業で、機器設計・部品加工・組立て・ソフト開発を経験。その後、総合デザイン事務所で、プロダクト、ユーザーインターフェイス、パッケージ等のデザインに携わる。

### 平田 喜大

インダストリアルデザイン / ブランディング / デザインプロデュース

ERGO DESIGN STUDIO代表。消防用特殊装備、理美容鏡、工具、眼鏡、家電品、産業機器などの商品開発及び福井県の産業デザイン振興指導・支援を手掛けている。Gマークや米国IDEA賞など受賞多数。2004~08年度Gマーク審査委員。

## [ライフクリエイションコース]

## 淡田 明美

カラー&amp;マテリアルデザイン

京都精華大学美術学部デザイン学科ビジュアル・コミュニケーションデザイン専門分野卒業。日産自動車株式会社にて、自動車の内装カラー&マテリアルデザイン開発に携わる。退職後、フリーランスとして携帯電話や住宅の塗料開発に従事。

## 大迫 克全

インテリアデザイン / プロダクトデザイン

京都工芸繊維大学大学院修了。デザイン事務所を経てオオサコデザイン事務所を設立。専門はプロダクトデザインと内装設計。国際家具デザインコンペティション旭川2005「ブロンズリーフ賞」受賞。

## 米本 昌史

インテリアプロダクトデザイン

多摩美術大学建築科卒業。芝浦工業大学大学院修了。内藤廣建築設計事務所、島根県立女子短期大学講師を経て現職。masashiyonemoto主宰。House As Furniture展、LIVING&DESIGN展、Tokyo Designer's Week Professional展など。

## [ファッションコース]

## 蘆田 裕史

ファッション論 / 服飾史 / 美術史

京都大学大学院人間・環境学研究科博士課程研究指導認定退学。ファッションの研究・批評・キュレーションが専門。ファッションの批評誌『vanitas』編集委員、本と服の店「コトバトク」の運営メンバーも務める。

## 小北 光浩

ファッションデザイン

Central Saint Martins College of Art and Design BA Fashion/womenswear 卒業、及び MA Fashion/ menswear 修了。大手アパレル、コレクションブランド勤務、他大学での教員、自身のブランド運営などを経て現職。

## 柳田 剛

服のデザイン

1968年生まれ。文化服装学院卒業。1998年、「ナイーマ」発表。2005年より(有)ゆえん代表。

## [建築コース]

## 新井 清一

建築 / 都市計画 / インテリア

南カルフォルニア建築大学卒業、同修士課程取得後、ARAI・ARCHITECTS設立。ARX AWARD2006都市計画部門、ロシア建築学会賞(2007)など受賞歴多数。

## 川上 聡

建築設計

2002年京都大学工学部建築学科卒業、2004年京都大学大学院工学研究科建築学専攻修士課程修了、2004年~2016年LEGORRETAを経て、2016年~川上聡建築設計事務所/SATOSHI KAWAKAMI ARCHITECTS。

## 岸川 謙介

建築設計

1997年京都大学大学院工学研究科修士課程修了(建築学専攻)後、渡英。1999年AA school, Diploma (Hons)。2007年に帰国後、一級建築士事務所akk主宰。

## 高松 樹

建築設計 / インテリアデザイン / 家具デザイン

大阪芸術大学建築学科卒業後、高松伸建築設計事務所を経て、A.L.X. 共同主宰となる。2001年に古閑建築設計事務所設立(共同主宰)し、現在に至る。グッドデザイン賞(2007年)、京都デザイン賞 京都市長賞(2009年)など受賞歴多数。

## 葉山 勉

建築設計 / インテリアデザイン / 家具デザイン / まちづくりコーディネーター

京都工芸繊維大学大学院修了。現在、スクール・アーキテクトゥー級建築士事務所代表。建築家。建築を中心に、まちづくりから家具デザイン、子どもへの建築教育活動を行っている。

## [イラスト学科客員教員]

## 荒井 良二

イラストレーション / 絵本

絵本の制作を中心に、イラストレーション、小説の装画、挿絵、広告、舞台美術、アニメーションなど幅広く活躍中。日本絵本賞など受賞多数。

## 山本 容子

銅版画

銅版画家。1978年、京都市立芸術大学西洋画専攻科修了。都会的で軽快洒脱な色彩で、独自の銅版画の世界を確立。数多くの書籍の装幀、挿画を手がける。

## [ビジュアルデザイン学科客員教員]

## 浅葉 克己

アートディレクション

1975年浅葉克己デザイン室を設立。JAGDA会長、AGI日本代表、桑沢デザイン研究所所長。毎日デザイン賞、業経褒章、旭日小綬章など受賞多数。

## 石川 九楊

書字

歎異抄や源氏物語、万葉集などの日本古典、谷川雁や田村隆一、吉本隆明、吉増剛造の詩などを、書とも思えぬような不思議な世界で描き出す。

## 伊藤 ガビン

コンテンツビジネス / 編集

編集者。雑誌『ログイン』の編集を経て、ポストーク株式会社を設立。ゲーム「バラッバラッパー」などのシナリオのほか、書籍やWebサイトの企画制作に数多く携わる。

## タナカ カツキ

マンガ / 映像

京都精華大学デザイン学科ビジュアルデザイン専攻卒業。マンガをはじめ、映像作品等も多数手がけ、アーティスト、アートディレクターとして活動。カプセルトイ「コップのフチ子」の生みの親。

## 鳥海 修

書体設計

多摩美術大学デザイン科グラフィックデザイン専攻卒業。(有)字工房の代表取締役。大ヒラギノシリーズ、游書体ライブラリーなど、100書体以上の書体開発に携わる。

## [プロダクトデザイン学科客員教員]

## 木村 雅彦

タイポグラフィ / グラフィックデザイン / ブランディング

京都精華大学美術学部デザイン学科卒業。株式会社GKグラフィックス取締役、タイポグラフィ学会副会長。NewYork TDC賞、JPDA金賞、SDA優秀賞・銀賞、グッドデザイン賞、ブルネル賞など。

## 鈴野 浩一

建築設計 / インテリアデザイン / プロダクトデザイン / 空間インスタレーション

東京理科大学工学部建築学科卒業。横浜国立大学大学院工学部建築学専攻修士課程修了。「光の織機(Canon Milano Salone 2011)」でエリートデザインアワード最優秀賞受賞。株式会社トラフ建築設計事務所共同主宰。

## 福田 哲夫

インダストリアルデザイン / コミュニケーション・スケッチ

トランスポートーションを中心に、指輪など個人用の生活用品から公共用の産業機器まで手がける。主なプロジェクトとして、トワイライトエクスプレス「瑞風」、N700S新幹線「のぞみ」等。グッドデザイン賞金賞、他受賞多数。

## [建築学科客員教員]

## 高松 伸

建築設計

建築家・工学博士・京都大学名誉教授。アメリカ建築家協会(AIA)名誉会員。ドイツ建築家協会(BDA)名誉会員。英国王立建築家協会(RIBA)会員。日本建築学会賞(1989年)、芸術選奨文部大臣賞(1996年)、公共建築賞(1998年・2000年・2008年)、他受賞多数。

## [ポピュラーカルチャー学部ファッションコース客員教員]

## ナイジェル・ケーボン

ファッション

ファッションデザイナー。1949年イギリス生まれ。自身のブランド「Nigel Cabourn」を手がける。

## 西谷 真理子

ファッションメディア / 編集

『装苑』『ハイファッション』などの編集に携わる。ファッションの分野で書籍出版やキュレーターとして活躍。

## 藤原 ヒロシ

ファッション / 音楽

fragmentdesign主宰。音楽プロデューサー、アーティスト、ファッションデザイナーなどとして活躍。

# 産学連携プロジェクト

デザイン学部では企業や自治体とコラボレーションし、商品開発やイベントのプロデュースに取り組んでいます。また、学外コンペにも積極的に参加し、クリエイターとしての魅力をみがきます。

テーマ

## 人々の心を動かすデザインに必要な「好き」と「共感」

先日、学生から「先生、デザインに大事なことで何ですか？」とあらためて尋ねられました。もちろん、重要なのは課題解決の視点です。ただ僕自身は、デザインには「好き」と「共感」が大事だと考えています。夢中になれるもの、惹かれるもの、どうしても気になって離れられないもの…。その「好き」をとことん追求することがオリジナリティにつながり、時代が変わっても流されないデザインを生み出します。そして、良いデザインとは多くの人の共感を得ているものです。デザイナーをめざす学生たちにはまず、さまざまなものに共感し、なぜそう感じたのかを考えてほしいと思います。共感を生むデザイン、それは世の中を動かします。京都精華大学のデザイン学部では、あなたの「好き」を育て、その情熱を「共感を生む」デザインへ変化させることを重視しています。そのため、個人の特性に合わせた指導に加えて、学外の企業やさまざまな団体と協力して行う産学連携プロジェクトにも力を入れています。産学連携プロジェクトの第一の目的は、実際に

世の中にある課題を解決に導き、社会に貢献すること。多様な案件を通じて、現実的な制約や条件のなかで状況を調査・分析し、そこから誰かの生活や社会の一部を良くしていくために、自分なりの視点でデザインを提案する。この経験からデザインの面白さ、可能性の大きさを学んでほしいと考えています。そして第二の目的は、実践的なプロジェクトを通じて、想像力を鍛えること。僕たちが普段目にするのは完成された商品ですが、デザインされたものには必ずプロセスがあります。産学連携プロジェクトを経験することで、身の回りのあらゆる商品やサービスの制作プロセスを想像できる力がつきます。共感を生み出す仕事をするためには、日頃から目に触れるものすべてに想像力を働かせ、世の中のものに共感し、興味を持つことが重要。柔軟な思考で、デザインの持つ可能性をさらに広げていってほしいと思っています。

森原規行 [デザイン学部教員]



リノベーション EXPO'18に出展

SDGs (=持続可能な社会実現に向けた国際的な開発目標)を考慮したベンチを制作。作品は来訪者からも高い評価を得た。



NISHIJIN BUS PROJECT

学生が西陣織工業組合や京都市交通局と連携して、「触れる西陣織」をテーマに京都市内を走るバスに西陣織の装飾を施した。



メガネ作品が商品化

(株)ポストクラブと(株)メガネトップと協働し、学生がデザインしたメガネを3年連続商品化。

---

# マンガ学部

---

マンガをきわめ  
世界を結ぶ架け橋になる

マンガ学科

カートゥーンコース  
ストーリーマンガコース  
新世代マンガコース  
キャラクターデザインコース

アニメーション学科

アニメーションコース

マンガ学部 マンガ学科  
**カートゥーンコース**

**発想力と画力を鍛え、  
 1枚の絵でメッセージを伝える**



CARTOON ART COURSE

1枚の絵に、メッセージとユーモアを込めて物語を届ける。紙とペンで時代を映し出すことを原点としたカートゥーンコースの特長は、独自の視点と発想力、イメージを具現化する確かな画力を徹底的にみがくこと。1年次の夏休みには動物園で500枚ものクロッキーに取り組む。対象を観察して繰り返し描くことで、洞察力も身につけていく。加えて、カートゥーンの基本となる風刺とユーモアのセンスを鍛える学びは、社会に対する理解を深め、多角的な視点を養うことにつながる。ここで培った発想力と画力を活かし、独自の世界観と高度な表現力を得た卒業生たちは、絵本やゲーム、広告、アニメーションなど幅広い分野で活躍している。



STUDENT'S VOICE

**目標は絵本作家。多くの人を笑顔にする作品をつくりたい。**

絵本作家は幼い頃からの夢です。高校時代、絵本の原画展へ行ったとき、魅力的なキャラクターをいろいろな画材を使って描いた作品に一目ぼれしました。その作家さんがカートゥーンコース出身と知り、自分も同じ環境で学びたいと考えて入学を決めました。1年次のときは動物園でクロッキーをしたのですが、全然うまく描けなくて、悔しくて何度も通って練習し、学内の資料も活用して研究を重ねました。するとだんだん、自分の描くキャラクターが動きのある生き生きとしたものになってきたんです。努力は必ず自分の力になるんだ、と実感しました。他に参考になった授業は

「動態描写」。「走る」などの課題を与えられ、自分のキャラクターでその動きを表現するもので、骨格や筋肉の動きについてアドバイスをもらえます。2年次に受けた、テーマに沿って風刺を入れた絵を描く「風刺画」の授業も印象に残っています。毎回、先生の発想が面白く、学生同士で作品について意見を言い合う合評も勉強になりました。ここで学んだ3年間は、「こんな発想の仕方があるんだ!」という発見と驚きの連続でした。将来は学んだ表現を活かし、大勢の人を笑顔にするような絵本作家になりたいです。

3年生・兵庫県立西宮今津高等学校出身 吉田雪美



# 1

## 基礎画力を向上させる

年次



紙とペンを使った手描きにこだわり、デッサンやクロッキーを重ね画力を伸ばす。これからの制作の基礎となる画力と観察力を鍛える。デジタルの基礎を選択して学ぶことも可能。

# 2

## 表現力を高め、個性を伸ばす

年次



1年次に続いて画力の向上を図りながら、カートゥーンの基礎的な知識や発想法を学び、ユーモア感覚をみがく。同時に多様な画材や技法を体験し、独自の表現を模索していく。

# 3

## ゼミを選び、表現を深める

年次



カートゥーン・絵本・アートのジャンルからゼミを選び、担当教員からアドバイスを受けながら作品づくりに取り組む。選択科目でアニメーションやゲームなどを学ぶこともできる。

# 4

## 独自のスタイルを確立する

年次



卒業制作に取り組み、自分の表現スタイルを完成させていく。絵本作家やイラストレーターなど目標とする仕事をめざし、公募展やコンテストへの応募などにも積極的に取り組む。

## 学びのポイント



### 徹底的に基礎を鍛え、画力を伸ばす

夏休みに動物園でクロッキーを500枚描くという課題をはじめ、対象を観察し、正確に描く訓練を繰り返すことで画力と観察力を鍛える。自分だけの線を生み出し、見る人を圧倒する画力を手に入れることをめざす。

### 豊富な技法の学びでオリジナリティを追求

観察を基本とした描写のトレーニングは、鋭い洞察力につながる。動物や自然、人間の感情などを1枚の絵で表す授業や、人物の性格や特徴を強調するカリカチュアの授業を通して発想力をみがき、自分にしかできない表現を模索する。

### 社会に対する鋭い批評センスをみがく

いま社会で起きていることを身近なものとしてとらえ、絵で表現する課題で風刺とユーモアのセンスをみがく。幅広い物事への関心や批評的な視点を養い、個性的な世界観を生み出す独自のセンスをみがいていく。

## 身につく力

- 絵画表現の基礎となる画力
- 社会や時代を見通す洞察力
- 独自の世界観を構築し、表現する力

## 卒業後

### めざせる職業

イラストレーター、ゲームデザイナー、グラフィックデザイナー、1コマ漫画家、絵本作家 など

### 主な就職先

出版社、デザイン事務所、ゲームメーカー、編集プロダクション など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術)、中学校教諭一種免許状(美術)、図書館司書、博物館学芸員

## ALUMNI'S VOICE

### あなたの絵は、あなた自身のYESのかたまり。



偶然手にしたポーロニャ国際絵本原画展の古い図録に載っていた絵を見て、絵本の表現の自由さに惹かれたことがきっかけで、京都精華大学に進学しました。現在は、オリジナル絵本や画集の制作をしながら、広告や本の装丁に使用される絵を描くことが主な仕事です。また、京都でショップ兼ギャラリーを運営しながら、展覧会やグッズ制作、出版も行っています。入学してから最初の2年間は、昼から夕暮れまでほとんど動物園で絵を描いていました。クロッキーやデッサンという基礎を、大学時代にここまで徹底的にやる学科は全国的にも珍しいと思います。あの基礎をやり続けた日々は、いまにつながっています。絵を

描くという仕事を楽しみながら、自分自身の内面がよりふくよかに、より深みを増していくことが僕にとってはいちばん大切なこと。そうして生まれた作品が、もし誰かの心に何かしらの感情を芽生えさせたなら、これほど嬉しいことはありません。絵は、描き手のたくさんの小さなYESの積み重なりからできています。この線はどっちな、よしこっちはいこう。この色はどうしよう、よしこっちに決めた。そんなふうには、自分のYESが何なのか決められるようになることが、自分だけの絵を描くための第一歩なのかもしれません。

画家

2001年卒業 junaida

# ストーリーマンガ コース

## 着実に力をつける学びで 個性あるプロのマンガ家を育成



COMIC ART COURSE

ストーリーマンガコース最大の特長は、コース開設20年という年月をかけてみえてきた独自のカリキュラム。これまでに多数のプロのマンガ家を生み出してきた実績が証明するように、他では真似できない洗練された教育を行っている。教員はヒット作を生み出してきたプロのマンガ家や編集者。それぞれの個性と経験を活かした細やかな指導で、着実に学生一人ひとりの個性を伸ばしていく。読者の心を動かすマンガを生み出す作画力やストーリー構成力をみがく授業に加え、学外でのプロマンガ家のアシスタント研修、企業や自治体からの依頼で制作する「実用マンガ」にも取り組める。マンガを軸に社会との関わり方を学び、卒業後もマンガを描き続けられる力をつける。



### STUDENT'S VOICE

#### 画力と物語構成力、両方を身につけられた。

入学前もずっとマンガを描いてきました。ストーリーマンガコースへの入学を決めたのは、絵を描くことに加えて、ストーリーの作り方も徹底的に学べることに惹かれたからです。先生方は全員、現役のマンガ家。学ぶ過程でプロの率直な意見を聞けることが、いちばんの強みだと思います。学年が上がるごとにストーリーを考える力がみがかれ、長編のマンガも描けるようになりました。特に印象に残っている授業は、他コースの学生と一緒に雑誌をつくるプロジェクト。取材して原稿を書いたり、外部のデザイナーさんに発注したりする工程を経て、締め切りや仕事でのコミュ

ニケーションなど、卒業後もためになるスキルを学びました。卒業後は、ゲーム会社にデザイナーとして就職する予定です。マンガを描くことで培った画力はキャラクターづくりに、ストーリーの構成力はファンタジーなどの長編作品の作成に生かせると考えています。将来の夢はオリジナルのゲームを制作し、その世界観とストーリーをコミカライズして発表すること。私が小さい頃、たくさんのマンガから影響を受けたように、自分の作品で誰かの人生を幸せにできればいいなと思います。

4年生・京都精華学園高等学校出身 長澤綾子



# 1

年次

## マンガの基礎技法を修得



ペンとインクの技法や、画面づくりのためのパース技法、骨格や筋肉を把握するためのデッサンなど、マンガ制作に必要な基本技法を中心に学修。デジタルの基礎を学ぶ授業も。

# 2

年次

## ストーリーづくりを学ぶ



画力の向上とともに、構想を物語に変えていく力を身につける。前半、ネーム(マンガの絵コンテ)の反復練習で構成力をみがき、後半は16P~24Pのオリジナル作品に取り組む。

# 3

年次

## 少人数ゼミで得意を伸ばす



自分の学びたいジャンルや技法に合わせて担当教員を選び、少人数制のゼミ形式で学修。また、アシスタント研修のための技法授業や、学部単位の演習授業でさまざまな体験をすることが出来る。

# 4

年次

## 描きたいテーマを追求する



担当教員のアドバイスを受けながら、これまでの集大成として32P以上のマンガ作品制作に取り組む。卒業制作が出版社に認められ、プロのマンガ家になる学生も。

## 学びのポイント



### 個性と力量に合わせ、着実に力をつける指導

「作画表現の技術のみがく」「ネーム力をつける」など、目的が異なるすべての授業が相互に関連。教員が成長段階を常に確認しながら指導するため、それぞれの個性に合わせて着実にステップアップできる。

### 1本のマンガを最後まで描きあげる力を養う

ストーリーマンガは最後まで描き、1本のマンガとして仕上げることで初めて経験値が得られる。プロとして作品を発表し続ける教員の、豊富な経験を生かした指導で「マンガを描きあげる力」を養う。

### プロの現場に学び、クオリティを上げる

卒業生を含むプロマンガ家のアシスタント研修で現場を体感できる授業や、出版社の編集部を招いた講習会などを通し、プロとして通用するための力をみがく。在学中に作家デビューする学生も多数。

- ストーリーマンガを描きあげる力
- オリジナリティのあるストーリーを構成する力
- アナログ・デジタルの両面で生かせる画力

## 身につく力

## 卒業後

### めざせる職業

マンガ家、マンガ原作者、イラストレーター、教員 など

### 主な就職先

出版・編集、デザイン事務所、ゲームメーカー、アニメ制作会社 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術)、中学校教諭一種免許状(美術)、図書館司書、博物館学芸員

## ALUMNI'S VOICE

### 誰かの楽しみになるものを描いていきたい。

高校までのマンガ制作は、ノートの端にちょっと描く程度。でも、その作品が友達に「おもしろい」って喜んでくれたのが嬉しくて、マンガ家になりたいと思うようになったんです。本格的にマンガの描き方を学び始めたのは大学に入ってから。それでも2年次のときに作品を投稿して新人賞を受賞したり、プロのマンガ家のアシスタントとして働くまでの力をつけることができました。充実した施設があり、先生もマンガ家として現役で活躍する方ばかりなので、フル活用すれば十分力を伸ばせる環境だと思います。僕は割と遅咲きで、長い間アシスタントをしていたのですが、30歳を超えてようやく連載を持つことができました。

た。おかげさまでその作品『極主夫道』が先日120万部を突破して、多くの方に読んでもらえる喜びを感じています。読者の方からはSNSで「仕事で疲れていたけど読んだら元気になった」とか「恋人と喧嘩していたけど一緒に読んで仲直りできた」などのコメントをいただくこともあって。そんなときは本当に「描いてよかった」と思いますね。僕の作品が誰かの日々の楽しみになればすごく嬉しいし、これからもそういうものを描いていきたいと思っています。

漫画家



2010年卒業 おおのこうすけ



© おおのこうすけ/新潮社



## 新世代マンガコース

## 時代の一步前に行く 新しいマンガを発信する



TwitterやFacebook、スマートフォン用アプリなど、マンガ家が作品を届けるための選択肢がどんどん増えている。投稿作品からファンを増やし、デビューにつなげる作家も多い。新世代マンガコースは、この状況を最大限に活用し「自分の力で読者を増やしていくマンガ家」を育てる日本で唯一のコース。授業ではデジタルツールでの作画や、人の心をつかみ拡散されるストーリーづくり、インターネットを活用した実践的な市場マーケティングなどに取り組み、多方面で実力を伸ばす。なによりも重視しているのは、「自分の強みを理解し、着実にファンの心をつかんでいく」というセルフプロデュース能力。新しい時代の最先端で突き進むマンガ家への道は、ここからスタートする。



### STUDENT'S VOICE

#### 自分のマンガを発信できる力をみかく。

マンガ家になるために学べる大学を探していたとき、オープンキャンパスで田中圭一先生の「これからのマンガ家」についてのレクチャーに出会ったんです。SNSを活用して作品をヒットさせるなど、セルフプロデュースができるマンガ家についての話が非常に分かりやすく、進学を決意しました。デジタルの世界も好きだったので、デジタル作画やWebマンガに特化した新世代マンガコースとの相性の良さを実感する日々を過ごしています。最近興味深かったのは、Twitterに特化したマンガを描く授業。横にページをめくる冊子と違って、Twitterのマンガは縦に流れていきます。スマートフォンでスクロールして

読むことを前提とした描き方など、さまざまなコツを実践的に学ぶことができました。海外からマンガを研究しに来たたくさんの留学生と共に学べる環境も新鮮で楽しいです。多様な価値観や意見を交換でき、深みのある作品制作に活かせると感じています。入学してから特に伸びたと実感しているのは、人に伝えるためのプレゼンテーション力です。グループでの課題などを通じて、人の話を理解し、自分の言葉で説明する能力がみがかれていきました。いまは1年生ですが、これからもっと力をつけて、オリジナリティのあるマンガを発信していきたいです。

1年生・大阪府立泉陽高等学校出身 西上愛



## 1 発想法とデジタル作画を学ぶ

1  
年次



マンガを描くための作画技術を基礎から学び、ストーリーやキャラクターづくりのコツ、アイデアの出し方について理解を深める。デジタルでの作画やコマ割りなども学ぶ。

## 2 実践的な授業で読者を知る

2  
年次



マンガをWebで展開するための知識や、ヒットさせるコツをSNSなどで実際に公開しながら学ぶ。あわせて、調査や取材、プランニング、マーケティングの基礎も修得。

## 3 自分の作品スタイルを追求

3  
年次



将来の目標や興味関心にあわせてゼミを選択。技術力、表現力、プレゼンテーション力をさらに伸ばす。将来を見すえて実践的に学び、セルフプロデュースの経験を積む。

## 4 卒業制作に取り組む

4  
年次



3年次に続き、プロのマンガ家である教員ごとのゼミ形式で学びを深める。卒業制作に加えて、マンガ家をめざす学生には、教員が在学中デビューのサポートも行う。

## 学びのポイント



### 「ファンを生む作品」研究で企画力をつける

作品は積極的にWeb上で公開。読者の反応を見ながら作品を分析して自分の強みを理解することで、ファンを生み出す力をつける。魅力あるマンガ制作に加えて、他分野でも応用できる企画力を伸ばすことができる。

### デジタルマンガの特性を活かした作品制作

全員が自分専用のiPadで制作。スマートフォン独自の「縦に読まれる形式」を活用したコマ割りや、作品を印象づけるための色使いなど、デジタルマンガならではの特性を活かしたマンガづくりを実践的に学ぶ。

### 現役マンガ家からのリアルなアドバイス

第一線で活躍するマンガ家から、ヒットするマンガの秘訣やストーリー展開のコツなど、作家独自の具体的な方法論が学べる授業を展開。ほか、現役編集者による作品講評でデビューのチャンスをつかめる授業も。

## 身につく力

- 自分の強みを理解し売り出す力
- 作品を分析しビジネスに変える力
- デジタル作画を活かした表現力

## 卒業後

#### めざせる職業

Web連載マンガ家、マンガ原作者、Webコミックサイト編集者 など

#### 主な就職先

Web制作会社、編集プロダクション、出版社、デザイン事務所 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術)、中学校教諭一種免許状(美術)、図書館司書、博物館学芸員

## ALUMNI'S VOICE

### 「自分のため」から「読者のため」へ。

新世代マンガコースの強みは、読者の反応を直に感じながら学べる点。夏休みの課題で公開した作品は、Twitterで4万もいいねが付き励みになりました。僕は韓国出身なのですが、小学生の頃から日本のマンガをたくさん読んで、留学して学びたいと思うようになったんです。入学後は、プロのマンガ家である先生たちからの実践的な指導と、積極的な作品の発表により視野がぐっと広がりました。日本の同級生からの感想も、文化の違いを感じて日々参考になっています。授業では企画力をつけるために、いろんなアイデアを出します。繰り返し行っているうちに、

失敗してもいいから、どんどん案を出して、調整しながら改善していく方法論が身につきました。この方法はSNSへの投稿作品をより魅力的なものにするために活用しています。常に新しい要素を取り入れながら試行錯誤していくうちに、自分のために描くよりも、読者のために描きたい気持ちが強まってきました。僕の制作テーマは「哀愁」。日常のなかで起こる疑問や、悪い出来事を物語に変えています。これからも自分のスタイルは崩さず、読者の好みと自分の好みをうまく合わせて、共感できる作品をめざしていきたいです。

2年生・韓国出身 コ・ヨンチャン



# キャラクターデザイン コース

## グループワークと画力で 魅力的なキャラクターを生み出す



CHARACTER DESIGN COURSE

キャラクターを生み出す能力は、ゲームやアニメ、マンガ、ライトノベルなど幅広い分野で必要とされるが、それだけでは成り立たない。シナリオライターなど別のクリエイターとチームで作りあげる力や、ビジネスとして成立させる力が必要になる。本学のキャラクターデザインコースでは、デジタル・アナログの両面で魅力的なキャラクターを描くための画力はもちろん、実社会とのつながりを意識したプログラムで、コミュニケーション能力やニーズをくみ取る力も身につけていく。また最前線で活躍中の人気作家から直接指導が受けられるのも魅力のひとつ。自分のセンスを発揮し、依頼に100%応えられるデザイナー。それが本コースのめざす人物像だ。



### STUDENT'S VOICE

#### 学んだのは、説得力。

小さな頃から好きだった、絵を描くこと。それを仕事にしようと思った、キャラクターデザインコースに進学しました。先生は第一線を走るプロばかり。外部から有名なイラストレーターをゲストに迎える授業は、現場の生の声が聞けて非常に刺激的です。特に成長したと感じるのは「説得力」。細かい部分のデザインまでこだわりを持ってキャラクターを生み出せるようになりました。入学前は「なんとなくカッコいいから」という基準で描いていましたが、いまではどんな部分でも、なぜそうしたのか具体的に理由を説明できます。また、ひとつのことに特化して取り組む専門学

校よりも、幅広い知識に出会い、いろんな発見ができる大学の学びが自分にとっては大きな魅力。キャラクターデザインコースの先生や学生はもちろん、他の専攻からも刺激を受けながら、さまざまなことに挑戦する毎日です。卒業後は、ゲーム会社への就職をめざしています。ゲームの世界は多様な分野のプロが協働してつくられるもの。まだ知らない分野の人たちとも力を合わせ、自分の絵をいろんな場面で活かして経験を積みたいです。ゆくゆくは「イラストレーター」と自信を持って名乗れるようになるのが僕の夢です。

3年生・静岡県立浜松南高等学校出身 鴨川諒一



1  
年次

## 「描く力」「プレゼン力」を伸ばす



描画技術とキャラクターづくりの基礎を学ぶ。デッサンやヌードクロッキー、デジタルでの作画技術などに取り組む。作品をプレゼンしたり、実際の仕事を想定した授業も。

2  
年次

## 3次元で描く力を養う



粘土造形など、3次元のキャラクターづくりに挑戦し、平面のデザインを立体に変換する手法を学ぶ。プログラミングなど、キャラクターデザインに関わる技術への理解も深める。

3  
年次

## チームで専門性を深める



マンガやライトノベルの挿絵、ゲームなどのデジタルコンテンツといった分野ごとのゼミに分かれて学ぶ。チームでの作品制作に取り組む。マンガ学部他コースと連携した授業も。

4  
年次

## 卒業制作に取り組む



ゼミ形式でイラストやデジタルコンテンツ、立体作品など、自分に合った手法でキャラクターを展開する。並行して作家デビューや就職に向けた活動にも力を入れる。

## 学びのポイント



### あらゆる感覚を使ってイメージ力を鍛える

平面だけでなく3次元でも成立する造形力を身につけるため、粘土や人形を使った立体的なキャラクター制作にも取り組む。手作業を通し、細部までこだわった存在感あるキャラクターづくりへの理解を深める。

### 流行に敏感に、社会とのつながりを持つ

水墨画や銅版画、シルクスクリーン、写真、CGなど幅広い技法を経験する。思い描いたイメージを形にする力をつけながら、さまざまな技術から新しい発想を得て、オリジナリティを追求できる。

### ゲームなどの技術も学び、デザインに活かす

キャラクターが完成した後の工程についても理解を深め、より実践に即したデザインの力をつける。プログラミング、UI、ゲームのモーションなど、キャラクターデザインの仕事に関わる幅広い分野の知識を得ることができる。

## 身につく力

- 2次元・3次元でのキャラクター構築能力
- クライアントニーズを的確に理解する力
- プロとして通用するクオリティを生み出す専門スキル

## 卒業後

### めざせる職業

キャラクターデザイナー、ライトノベルなどのイラストレーター、マンガの作画家 など

### 主な就職先

ゲームメーカー、Web制作会社、デザイン事務所、編集プロダクション、出版社 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術)、中学校教諭一種免許状(美術)、図書館司書、博物館学芸員

## ALUMNI'S VOICE

### 嬉しいのは愛されるキャラクターを描けたとき。

もともと絵を描くこととライトノベルが好きで、イラストレーターをめざしていました。そのための勉強ができる大学として、京都精華大学は全国でも屈指の場所。憧れていたイラストレーターさんから直接指導が受けられる授業があることも知り、迷わず受験しました。入学後すぐに感じたのは「レベルが違う」ということ。講師陣の技術力に圧倒されながらも、第一線で活躍するプロからの指導で、技術力や表現の幅が広がっていくのが実感できました。卒業後はスマートフォンゲームの開発・運営会社に就職し、キャラクターデザインの仕事をしています。大学の学びがいまに活きていると特に感じるのは、グループ

ワーク。この仕事は常に誰かとの協働で成り立っているため、在学中に他者と協力してひとつの課題を仕上げていく経験を積めたことがとても役立っています。キャラクターデザインのおもしろさは、自分の中だけで完結せず、世の中の反応があることです。いいキャラクターはユーザーからも愛されます。僕の夢は、ユーザーの記憶に残り、視野を広げられるようなゲームをつくること。キャラクターデザインを通して、そんなゲームづくりに尽力できたいいなと思っています。

株式会社バンク・オブ・イノベーション  
2018年卒業 白方湧



## 作品に命を吹き込む 「動き」の力を探求する



ANIMATION COURSE

アニメーションコースでは、ストーリー制作から作画、演出、音響など、アニメ制作の全工程を学ぶ。各専門分野でプロとして活躍している教員のもとさまざまな角度から学べるので、アニメーターはもちろん、プロデューサーや進行管理など、将来に向け幅広い選択肢を持てるのも魅力だ。加えて、デジタル化のニーズに対応できるよう、3DCG完備の制作環境や、デジタル作画を実践的に学べるカリキュラムを用意している。中でも大事にしている学びは、アニメーションの原点である「動き」だ。キャラクターの感情や性格、年齢までも表現する「動き」の技術を理論と実技の両面から学び、国境や世代を越えて人を惹きつける「動き」の力を探究していく。



### STUDENT'S VOICE

#### 先生からの鋭い指摘。世界が変わった。

「動き」のつくり方から音響まで、アニメに関するすべての作業とプロセスを学ぶことに惹かれ、アニメーションコースへの進学を決めました。私が大事にしているのは、自ら学ぶ意思を持って、積極的に行動すること。3DCGなど、さまざまなプロ仕様のソフトを活用できる環境を十分に生かしたいと思っています。私はもともと模写が得意で、絵を描くことには自信がありました。でも3年次るとき、先生に「君は絵をかけるが個性はない」とはっきり言われてしまったんです。それから半年間、影響を受けてしまうのでマンガやアニメにはあえて触れずに、読書などで自分の視野を広げ、徹

底的に自分のスタイルを模索。その中で、自分はファンタジーが好きなのだ気づき、独自の世界観を確立することにつながられました。あのときの先生の厳しい一言があったからこそ、技術に溺れず個性を生み出したのだと感謝しています。卒業後は、3年次にインターンシップで伺ったゲーム会社へ、背景コンセプトデザイナーとしての就職が決定しています。「美しいといわれるもの」や「つくってはいけないもの」といった社会的な常識にとらわれず、自分が本当に表現したいものを見定めながら、これからも描いていけたらと思います。

4年生・中国出身 リン・ジュンブン



# 1

## 作画力と「動き」を学ぶ

年次



デッサンや水彩画、色彩構成など、作画の基礎となる技術を見がき、あらゆる角度から対象を描く力を身につける。加えて「動き」への理解やCG制作スキルについても学ぶ。

# 2

## 充実した環境で専門性を育む

年次



ストップモーションや音響・3DCGなど、伸ばしたいスキルを選びプロ仕様の設備で専門性を育む。さらに、能や文楽などの鑑賞を通して「静と動」への理解を深める。

# 3

## 企画・制作を実践的に学ぶ

年次



本格的なアニメーション制作に挑戦。卒業制作につながるような企画出し・作品づくりを重点的に学ぶ。さらに実写映画の考え方から、ドラマの企画や演出、制作も体験する。

# 4

## 卒業制作に取り組む

年次



プロの現場と同様に、チームで進行管理や作画など担当を分担し、ミーティングを重ねて卒業制作を仕上げる。完成作品を芸術祭に応募して入選・評価を受ける学生も多数。

## 学びのポイント



### 能や殺陣体験などを通じて「動き」を追求

多種多様なアニメーション作品に加えて、能、パントマイム、上方舞台の鑑賞や殺陣体験などを通じて、それらの象徴化された所作から、身体性を伴う「動き」を深く体感する。理想の「動き」を追求し、オリジナルな表現力を鍛える。



### アニメスタジオとの連携授業でリアルな体験

複数のアニメーションスタジオとの連携授業では、アニメーション制作会社と中継でつなぎながら、リアルな最先端の手法を学ぶ。活躍中のクリエイター陣をゲスト講師に迎える授業では、プロによる直接指導が受けられる。



### キャラを自在に動かし、自分の特性を伸ばす

さまざまな作画スタイルの比較や、新たな作品スタイルを模索する作画実験を通じて、魅力的なキャラクターをつくり動かす力を修得。その過程で自身の個性や特性を見出し、自分だけのスタイルを育てていく。



## 身につく力

- 高度な作画力と業界標準のCGスキル
- オリジナルの作品を企画し、他者に伝える力
- アニメーション制作のための専門的な知識と技術

## 卒業後

#### めざせる職業

アニメーター、CGクリエイター、音響エンジニア、ゲームデザイナー、コンセプトデザイナー など

#### 主な就職先

アニメ制作会社、ゲームメーカー、映像配給会社、映像制作会社、Web制作会社 など

#### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術)、中学校教諭一種免許状(美術)、図書館司書、博物館学芸員

### ALUMNI'S VOICE

## 日常の風景が輝いて見えるような背景を。



いまはアニメ制作会社で背景美術家として動いています。これまでに劇場版『ONE PIECE STAMPEDE』などの制作に携わってきました。背景は作品の世界観を大きく左右します。SF作品に登場するような空想の場所は生み出すのに苦労しますが、完成してみると、これまで自分が観てきた作品や読んできた本が無意識のうちに反映されているんです。人は自分のなかにあるものしか描くことができないと実感しました。高校生みなさんには、若いうちにたくさんの作品に触れることをおすすめします。京都精華大学に決めたきっかけは、石田祐康さんの卒業制作作品『rain town』。「大学生でこんなに完成度の高い作

品が作れるんだ！」と衝撃を受けました。アニメーションコースでは、制作を企画から発表まで一通り体験することができます。現場ではチームワークが重要。個々の担当する作業を把握し、一連の流れを理解できたことが卒業後の仕事にも活かされています。今後も背景美術家として、観客の心の底に残る絵をめざしていきたいです。作品を観終わったときに、日常の風景が少し輝いて見えるような。僕自身もその経験がきっかけでアニメを好きになったので、初心を忘れてないで制作を続けたいですね。

背景美術家  
2016年卒業 田島裕



【カートゥーンコース】

## 姜 竣

表象文化論 / 民俗学 / 文化人類学

民俗学・文化人類学の研究者。街頭紙芝居とマンガ史の研究を経て、近年は徳島県の人形芝居の伝統について調査研究中。著書に『紙芝居と(不気味なもの)たちの近代』(2007年)、『ストリート人類学』(共著、2018年)など。

## 榊原 太郎

カートゥーン

2007年京都精華大学芸術学部マンガ学科カートゥーン専攻卒業。2017年「京都府新鋭選抜展2017」読売新聞社賞受賞。個展に2017年「Taro Sakakibara Hitokoma Manga Show」(イタリア)など。

## 玉田 京子

絵本

専門は絵本。主な作品に『びっくりサンダ』『おおきくなったら』など。サロン・ド・ユーモレスク(フランス)、2000年ハノーバーEXPO国際マンガ展入選。第5、7回京都国際マンガ展銅賞。

【ストーリーマンガコース】

## 石田 葉月

実用マンガ/機能マンガ

京都精華大学芸術学部ストーリーマンガ専門分野卒業、京都精華大学大学院芸術研究科博士前期課程修了。2016年度まではIMRC研究員として京都国際マンガミュージアムにてワークショップの企画立案を担当。

## 板橋 しゅうほう

マンガ

マンガ家。1976年、京都市立芸術大学日本画科在学中に『月刊OUT』にて『ペイルココーン』でデビュー。その後、マンガ、イラスト、ゲーム、配信雑誌などで幅広く活動。

## おがわ さとし

マンガ

京都大学教育学部卒業。1997年『ビッグコミックスピリッツ増刊号』掲載の『水の下千の夢』でデビュー。その後『ビッグコミックスピリッツ』、『アワーズライト』、京都新聞などに作品を発表。雑誌、単行本などのイラストも手がける。

## 荻原 征弥

マンガ

漫画・イラスト描き。ファンタジージャンルの作品を描き下しコミックやイラストなどで発表。代表作『竜剣伝説』シリーズ。近年はギャラリイなどでの原画展も開催。

## 佐川 俊彦

編集

編集者、ライター。「JUNE系」の語源となった雑誌『JUNE』『小説JUNE』を企画・創刊。ドラマCD「富士見二丁目交響楽団シリーズ」、声優CD『塩沢兼人MEMORIAL』、アニメ『間の楔』、『新世紀エヴァンゲリオン』JUNE読本 残酷な天使のように』など編集・プロデュース作品多数。著書『漫画力(まんがちから)』。

## さそう あきら

マンガ

マンガ家。代表作にいずれも映画化を果たした『神童』『コドモのコードモ』など。2009年に第12回文化庁メディア芸術祭優秀賞を受賞した『マエストロ』が2015年実写映画化された。

## 下村 富美

マンガ

マンガ家。1991年PFブチフラワー佳作受賞作『TOKOYOの花』でデビュー。作品に『仏師』『首-KUBI-』のほか、小説挿絵に『安倍晴明』(谷恒生著)『まほろ駅前多田便利軒』(三浦しん著)など。

## 都留 泰作

マンガ / 文化人類学

マンガ家。専門は文化人類学。人類学とマンガの両方を活かした創作を行う。代表作に『ナチュン』『ムシヌコン』など。近年は、知的障害者にもやさしく読める『LLマンガ』の企画にたずさわる。

## 三河 かおり

マンガ編集

旅行代理店勤務を経て、角川書店『ヤングロゼ』編集部にてマンガ編集に携わる。1996年独立。講談社『のだめカンタービレ』、角川まんが科学シリーズ『空想科学学園』などを担当。

【新世代マンガコース】

## 宇島 葉

マンガ / イラストレーション

京都市立芸術大学油画専攻卒業。在学中にイラストレーターとしてデビュー。『ハルタ』(KADOKAWA)ほかにて作品発表を続ける。2015年より『世界八番目の不思議』を連載。全3巻を刊行。

## おおひなたごう

ギャグマンガ

ギャグマンガ家。代表作は『おやつ』『俺に血まなこ』『犬のジュース屋さんZ』など。2014年には『目玉焼きの黄身 いつつぶす?』がアニメ化、2017年には実写ドラマ化された。2020年よりコミックビーム(KADOKAWA)にて『星のさいごめ』連載開始。

## 具 本 媛

マンガ/表現論

京都精華大学芸術学部ストーリーマンガ専門分野卒業、京都精華大学大学院芸術研究科博士前期課程修了。博士前期課程のころから漫画表現論を主に研究。特に興味があるのは文化や媒体の特徴による漫画表現の変化。

## 田中 圭一

ギャグマンガ / 取材マンガ

マンガ家。専門はギャグマンガ、パロディーマンガ、レポートマンガ。代表作は『うつメケ』『ドクター秩父山』『神罰』など。

## 由紀 円香

ストーリーマンガ

漫画家。京都造形芸術大学を卒業。2015年『はるのうた』で講談社モーニング編集部新人賞を受賞。2017年連載作品『作庭師の一族』でデビュー。学生時代から王 欣太先生のスタジオでアシスタントとして9年間勤務。

【キャラクターデザインコース】

## 小田 隆

絵画/サイエンスイラストレーション/美術解剖学

東京藝術大学美術研究科修士課程修了。博物館のグラフィック展示、図鑑の復元画、絵本など多数制作。研究者たちとの交流のなかで、科学的でオリジナリティに富んだ作品群を生み出し続けている。

## こげどんぼ\*

マンガ/キャラクターイラスト

漫画家、イラストレーター。原作の『デ・ジ・キャラット』『びたテン』『かみちやまかりん』やキャラクター原案を務めた『ちっちゃな雪使いシュガー』がアニメ化された。

## タダユキヒロ

イラストレーション

イラストレーター、コミック作家。大阪生まれ。京都精華大学美術学部卒業後、フリー。国内外でイラストレーション、マンガ作品を発表。個展、グループ展、アートブックフェア出展など多数。2005年ザ・チョイス年度賞受賞。TIS会員。

## 陳 夔

「動漫」概念史/アニメーション史/IPビジネス/キャラクタービジネス

2010年北京大学を卒業して来日。東京大学大学院修士・博士課程単位取得満期退学。「動漫」研究者・マルチクリエイター・プロデューサー・中国系コンテンツ会社IP戦略担当。

## 辻田 幸広

アニメーション

アニメーション制作。1970年生まれ。1992年より渡英。Royal College of Art, MA Animation修了。2000年文化庁芸術家在外派遣制度研修員。code for osaka 実行委員。アニメーションを中心に、動きに関わるコミュニケーション・アート(表現)やユーザー・エクスペリエンスの研究、実践を続ける。

## 西野 公平

マンガ / デジタルコンテンツ

『週刊少年サンデー』(小学館)でデビュー。以後『月刊少年サンデー』(小学館)、『月刊少年ジャンプ』(集英社)、等の雑誌でマンガを発表するかわら、小説の挿絵、劇場アニメーション映画『ガンダムF91』の設定協力、Webアニメーション制作などマルチな活動を展開。

## 藤本 千賀子

イラスト / マンガ / ドール / ファインアート / デレクション

10代で商業作家デビュー。ドール作家としても活動。展覧会、アーティストとのコラボや雑誌に多くの作品を提供・出品。International Digital Cartoon Competitionモバイル部門最優秀賞受賞。LGBTQ、表現技法、絵画セラピー研究を行う。

## 睦月 ムンク

イラスト/キャラクターイラスト/マンガ

イラストレーター・マンガ家。京都精華大学人文学部在学中にイラストレーターとしてデビュー。代表作に『陰陽師-瀧夜叉姫-』(原作/夢枕獏)、『遺跡発掘師は笑わない』(原作/桑原水菜)マンガ連載、商業画集『結-Musubi-』など。

## 【アニメーションコース】

## 大橋 雅央

アニメーション産業研究 / アニメーション制作

アニメーター。2000年よりアニメーターとして東京の作画会社に所属、その後、大学院にてアニメーション産業関連の研究に従事。現在はフリーアニメーターとして主にテレビアニメシリーズなどの作画に関わるとともに、研究者としても活動。

## 数井 浩子

アニメーション制作 / 教育心理

35年以上、商業アニメに携わるとともに、アイデア創出の認知メカニズムを教育心理領域にて研究中。参加したアニメ作品は、『らんま1/2』『ケロロ軍曹』『東京マグニチュード8.0』『物語シリーズ』『あんなさんぶるスターズ!』『炎炎ノ消防隊』など多数。教育学修士。

## 川辺 真司

映像・音響制作技術

MBS特番SFXスーパーバイザーや音楽系TV番組CG制作、NHK実録ドラマディレクターや、情報番組、料理番組のディレクターやプロデューサーを経験。音響にも精通し、大学では「2チャンネルサラウンド」を利用したサラウンドやバイノーラルのフィールドレコーディング等音響制作にも取り組む。

## 坂本 拓馬

アニメーション / CG

CGIディレクター・演出。2001年STUDIO4℃入社。2007年『鉄コン筋クリート』で、第7回映像技術賞、第11回日本映画テレビ技術大賞を受賞。2019年『ムタフカズ』で、第72回映像技術賞を受賞。『ベルセルク 黄金時代篇II ドルドレイ攻略』ほか演出。CGI監督作品多数。

## 下村 浩一

3DCG

1995年サテライト入社、2000年からフリーでCG制作。『マクロスゼロ』『スチームボーイ』『創聖のアクエリオン』等で3DCG担当。『天空のエスカフローネ』CGディレクター、『スレイヤーズぶれみあむ』撮影監督。

## 田中 達之

アニメーション

アニメーション監督、イラストレーター。映画『AKIRA』の原画をはじめ、TV『ふしぎの海のナディア』イメージボード、ゲーム『リンダキューブ』キャラクターデザイン(CANNABIS名義)など、アニメやゲーム関連で活躍。近年では数多くの書籍の装画などを手がける。

## 田村 研一

絵画 / 美術教育

写実とユーモアの融合した世界を追求。京展・京展賞及び京都市美術館賞を受賞。新制作展(国立新美術館)にて新作家賞二回受賞。公募団体ベストセレクション展に選出。横浜大世界トリックアートを担当。個展・グループ展多数。京都大学、大阪大学、立命館大学、横浜大世界、京都市京セラ美術館に作品収蔵。綾部市美術館審査員、新制作協会会員。

## 遊佐 かずしげ

アニメーション作画 / 演出 / 撮影

アニメーション監督(2D&3D)。竜の子プロ出身。NHK「みんなのうた」「ちこちゃんに叱られる」「ピタゴラスイッチ」他民放CMなど短編映像制作。過去の作品「うる星やつら」「まんが日本昔ばなし」「タッチ」「ムーミン」/小中学校、海外交流、eラーニング、日本動画協会との連携など幅広いフィールドで人材育成に携わる。

## 【マンガ学部 共通教員】

## イトウ ユウ

民俗学/マンガ研究

大阪大学大学院文学研究科博士後期課程単位取得退学。民俗学のテーマは、「路上観察」の元祖「考現学(こうげんがく)」の方法論研究。マンガ研究の対象として、近年は国内外のマンガ関連文化施設やマンガ展の調査を行っている。また、学習マンガ研究も進めている。

## 木川田 朱美

図書館情報学 / 人文社会情報学

筑波大学大学院博士後期課程(単位取得退学)、日本学術振興会特別研究員を経た後、東北にある短期大学に勤務したのち、現職。主に図書館専門職養成のための司書課程を担当。

## 小泉 真理子

コンテンツ・ビジネス / 文化経済学

東京大学大学院博士後期課程修了(博士(環境学))。三菱商事株式会社にてメディアのビジネス企画、慶應義塾大学にてポップカルチャー研究に従事した後、現職。

## 住田 哲郎

日本語学 / 言語学 / 役割語研究 / 日本語教育

神戸大学大学院文学研究科修了、神戸大学大学院文化学研究科退学。2011年、博士(学術)。韓国・東新大学校、神戸大学大学院人文学研究科、台湾・東呉大学などを経て、現職。

## ティーター・ジェニファ・ルイズ

応用言語学 / 言語復興 / マイノリティ・スタディーズ

米国シカゴ郊外出身。2002年に来日し、富山県の高校で英語教育に触れ、国際交流団体を経て、大学教育に。人種・民族やジェンダーなどの問題への理解を深める教育方法を探求。

## 西田 真二郎

取材 / 編集

『ヤングサンデー』『ビッグコミック』『DIME』などの企画・編集・文筆活動を経て、各界著名人の単行本制作を中心に活動。最近作に『ナニワ銭道』(青木雄二プロダクション)。

## レイチェル・ソーン

マンガ / ジェンダー / 性的指向性自認 / 文化人類学

米国出身。1985年、甲南大学留学中に日本のマンガに出会う。『風の谷のナウシカ』『らんま1/2』『ポーの一族』『バルバラ異界』『トーマの心臓』『放浪息子』などの英訳を手がける。

## ユー・スギョン

マンガ制作 / マンガ研究

京都精華大学芸術学部ストーリーマンガ分野卒業後、同大学院で芸術学博士号取得。京都精華大学国際マンガ研究センター研究員。

## 吉村 和真

思想史 / マンガ研究

本学副学長。主編著『差別と向き合うマンガたち』(2007年)、『マンガの教科書』(2008年)、『復讐の「ヒロシマ」』(2012年)、『障害のある人たちにかけたLLマンガへの招待』(2018年)など。

## 【マンガ学科 客員教員】

## 関根 康正

文化人類学 / 南アジア研究

学部、修士で土木工学を学び、その後、ロンドン大学で社会人類学を専攻、MAとPh.D.を取得。インド社会を主たる研究地域にして、『ケガレの人類学』『民族対立と宗教紛争の人類学』『都市的なるもの>の人類学』『ストリート人類学』などを著わす。

## 中野 晴行

マンガ産業論

和歌山大学経済学部卒業後、銀行勤務を経て編集プロダクションを設立。「謎のマンガ家・酒井七馬伝」(筑摩書房)で日本漫画家協会特別賞を受賞。

## 村田 蓮爾

イラスト / キャラクターデザイン

TVアニメやゲームのキャラクターデザインを担当。『FLAT』が日本書籍出版協会理事長賞(コミック部門)を受賞。2006年には、第37回「星雲賞(アート部門)」を受賞している。

## 山田 章博

マンガ / イラストレーション / キャラクターデザイン

1981年マンガ家デビュー。代表作/小説挿絵「十二国記」シリーズ(著者・小野不由美/新潮社)「火狩りの王」(著者・日向理恵子/ほる出版)他。

## 【アニメーション学科 客員教員】

## 石岡 正人

映画

監督。制作会社所属後、自身の会社を設立。監督作『ペイン』で2001年 日本映画監督協会新人賞を受賞。制作のほか、日本映画の海外セールスも手がける。

## 杉井 ギサブロー

アニメーション

『まんが日本昔ばなし』『キャプテン翼』ほか多数の作品を手がけ、『銀河鉄道の夜』『タッチ』などの監督作で多数受賞。2012年夏、宮沢賢治原作の『グスコブドリ』の伝記公開。

## 若林 和弘

音響監督・演出

『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(1995年)などの押井守作品の音響や、『千と千尋の神隠し』(2001年)などのスタジオジブリ作品の録音演出を務める。

# あの大英博物館で マンガ展!?

いまや世界で愛読され、展示され、評価される日本のマンガ。  
マンガ学部の学びには、その現場に最も早く、深く関わる、  
授業内容と研究環境、そして教員陣がそろっています。

テーマ

## 世界をつなぐMANGAの力と、 京都精華大学のマンガ教育・研究の関係

日本のマンガ=MANGAは近年、世界でますます評価を高めています。その象徴が2019年夏に大英博物館で開催された「The Citi exhibition Manga」展です。「あの大英博物館がマンガをテーマにした」ということで反響は大きく、約3ヶ月で若者を中心に18万人を動員。著名な漫画家の生原稿や人気キャラクターなどが集結した圧巻の内容に、巡回を希望する声が相次いでいます。また、同年秋には京都で日本初の「国際博物館会議(ICOM)」が開催され、120の国・地域から4,500人を超える参加者が集まりましたが、その目玉イベントのひとつとして、マンガの展示に関するパネルセッションが実施されました。つまり、いまやマンガは単なる娯楽読物ではなく、芸術に劣らぬ存在として国際的に注目されているのです。ただし、マンガは商品であって美術品ではありません。例えば、マンガが大量印刷されるのに対し、美術品はたったひとつのオリジナルとしての価値を前提にしています。あるいは、マンガの原稿はあくまで作品になる途中段階

であって、日本画や洋画のような完成品としての絵画ではありません。さらに最近は、パソコンツールで作画するのはあたりまえ、印刷物ではなくスマホなどで読むウェブマンガも普及していて、メディアとしての形態やコンテンツとしてのあり方も大きく変化しています。

マンガ学部では、こうしたマンガの国際的な価値付けや表現としての位置付けの変化を視野に入れながら、基本的な技能・知識から最新の動向に応じた教育と研究に取り組んでいます。現に、先述の大英博物館での展覧会にも、国際博物館会議でのパネルセッションにも、マンガ学部の教員や本学が運営する京都国際マンガミュージアムの研究員たちが深く参画しました。マンガを描いたりアニメを制作したりはもちろんのこと、マンガの文化的価値を見きわめたり表現手段としての可能性を広げたりと、世界が求めるマンガ教育・研究の最前線はまさしく「ここ」にあります。

吉村和真 [副学長・マンガ学部教員]



大英博物館で開催された「Manga展」

2019年5月から3ヶ月間開催された、大英博物館での「Manga展」。国外開催のマンガの展覧会としては最大規模であり、来場者数は18万人。大英博物館の企画展としては歴代最多来場者数を記録し、大好評のうちに終了した。



国際博物館会議でのセッション

「国際博物館会議(ICOM〈アイコム〉)」において、セッションを行う吉村副学長。世界中のミュージアム関係者の前で活発な意見交換が行われた。大英博物館の「Manga展」を企画したキュレーターもゲストで登壇。

NEW

# 人間環境デザインプログラム

都市や社会環境を創造する  
クリエイターを育成する

# 人間環境 デザイン プログラム

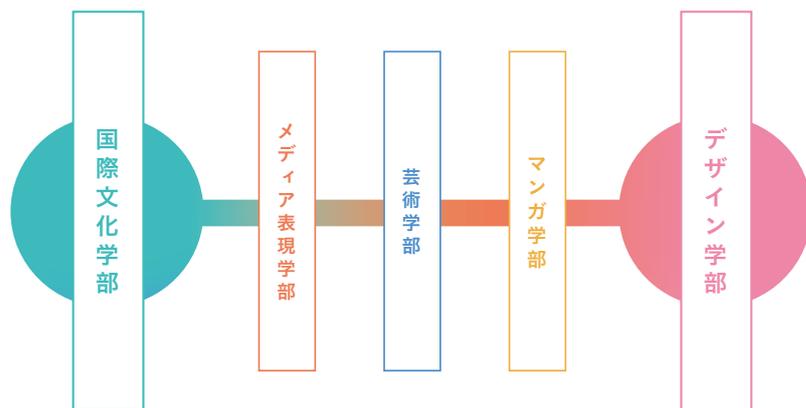
## 全5学部の授業から幅広く学び、 持続可能な人間の生き方を提案する



HUMAN ENVIRONMENT DESIGN PROGRAM

自然災害や環境問題、都市部への人口集中や過疎化などが進む現代。暮らし方や人とのつながりについて、根本的な見直しが求められている。人間環境デザインプログラムでは、人間の生きる環境を世界中のあらゆる文化から学ぶ。1学年16名の少人数制。国際文化学部と建築学科を中心に、メディア表現、芸術、デザイン、マンガも含めたすべての学部の領域を横断して学修する。学びの拠点はキャンパスだけでなく、国内外の各地を訪問。経験から理解を深め、柔軟な思考力を育てる。その知見を活かし、持続可能な建物やまちづくり、コミュニティのあり方を提案できる人を育てることを目標としている。

国際文化学部の学びとデザイン学部の学びを中心に、  
5学部の学びを横断する



## 人々が求める生活環境や地域計画を 提案できる人材を育てるプログラムです。

いま、世界中で個人やコミュニティの大きな変化が起こっています。そのなかで建築という分野には、多様な期待が寄せられています。その期待に応えるためには、建築が持つ社会における役割を、「人間」と「環境」という大きな枠組みからもう一度問い直す必要があります。私自身、もともとは建築・設計を学んでいましたが、現在は人の行動や集団のあり方から空間を考察する「空

間人類学」に取り組んでいます。新しく設置するこのプログラムでは、新しい暮らしを提案することがいちばんの目標。建築の設計そのものをゴールとするのではなく、多様な文化を理解し、領域横断的に人間の生き方そのものをデザインしていく力を伸ばす新しい試みです。建築と文化、人間に興味がある好奇心旺盛なみなさんの参加を待っています。

学長 ウスビ・サコ



# 4年間の学び

1

年次

すべての学部から、  
領域横断的に幅広く学ぶ

1年次は領域を横断して幅広い知識を得る。建築・都市研究の土台となる人文・歴史・社会・国際理解などをはじめ、人間の多様な生き方について理解を深める。また、設計や製図などの建築の基礎となる技術も学ぶ。

2

年次

ゼミ活動を中心に、  
実践的に理解を深める

少人数制を活かし、それぞれが関心を持っているテーマを個別に深めることができる。積極的に学外に出て調査・研究を行い、実社会の問題に目を向け、自ら課題を発見し考察する。日本文化やグローバル化についても理解を深める。

3

年次

国内外の現地に足を運び、  
テーマを追究する

国内はもちろん、ベトナム、タイ、香港などの東南アジア、セネガル、ガーナ、マリなどのアフリカ、ブラジルといった幅広い海外のフィールドに足を運び、現地で研究する。キャンパスに戻った後は、ゼミでの議論や教員からの指導を通して調査内容を検証する。

4

年次

卒業研究に取り組む

調査研究で深めた現状への理解と、これまでの経験から得た知見をもとに、人の暮らしや生き方、コミュニティのあり方、まちづくりなどについて卒業論文で新しい提案を行う。建築士の受験資格取得をめざすこともできる。

## 学びのポイント



5学部の  
専門分野を  
横断的に学ぶ

これからの人間の生き方や、新しいコミュニティのあり方について柔軟に思考し提案するために、従来の学問分野にとらわれず、国際文化と建築を中心に、メディア表現、芸術、デザイン、マンガすべての学部から領域を横断的に学ぶことができる。



1学年16名の  
少人数制で、  
対話を通して学ぶ

少人数でのゼミ形式の学びにより、意見交換や問題意識の共有など、自分自身の考えを積極的に発表する機会が多数。教員からの指導やゼミ生の意見から、異なる視点も理解し多様な社会課題を知るとともに、問題解決の手法について視野を広げていく。



フィールドでの  
体験を通して  
実践的に学ぶ

国内や海外のあらゆるフィールドへ実際に足を運び調査活動を行う。まちづくりに関する活動を行うNPO法人への参加など、インターンシップ制度も充実。実際に体験して感じたことから人間環境についての分析と考察を深める。

研究テーマ例

- ・山間地域の過疎化と地域再生の研究
- ・町家の再生とコミュニティの変容
- ・少子化と高齢化を意識したまちづくり
- ・世界文化遺産の修復・保存計画の理論と神話
- ・ベトナムにおける都市の拡大と既存コミュニティの変容

## 身につく力

- 人々とコミュニケーションを深め、柔軟な思考で企画を出せる提案力
- 文化や地域への深い理解をもとに持続可能なコミュニティをつくる実践力
- 人々の生活を豊かにする建築や都市を計画・建造できる専門的な力

## 卒業後

めざせる職業

公務員、建築士、地域コンサルタント など

主な就職先

まちづくり組織・機関、建築設計事務所、文化財関連機関、都市計画コンサルタント事務所、地域関連企業、国内外の文化を広く伝える企業（イベント企画、旅行・観光）、NPO・NGO、ソーシャルビジネス関連企業、建築士として起業 など

取得できる資格

一級建築士（受験資格）、二級建築士（受験資格）、木造建築士（受験資格）

### 芸術研究科

博士前期課程・後期課程 芸術専攻

博士前期課程・後期課程を設けており、高度で独創的な作品表現と芸術の可能性を広げる理論研究によって、これからの芸術に貢献できる表現者・研究者を育成しています。前期課程は、洋画、日本画、立体造形、陶芸、染織、版画、映像、芸術理論という8つの領域によって構成されます。

#### 研究テーマ例

- ・日常の知覚の意識と変容、そのための写真と立体
- ・「日本画領域における自然物への表現と過程～総合芸術的発想～」

8つの領域から社会に貢献できる  
芸術の表現者・研究者を育てる



### デザイン研究科

修士課程 デザイン専攻・建築専攻

デザイン専攻と建築専攻からなるデザイン研究科は、デザイナー、建築家、デザイン理論研究者の育成を目的としています。社会や産業の現場と交流しながら実践的に学べるプログラムを豊富に用意しており、メディアやツールの進化が加速する現代に柔軟に対応できるプロフェッショナルを養成しています。

#### 研究テーマ例

- ・次世代の都市型立体農場  
—都市空間における新たな建築類型の研究—
- ・ミャンマーにおける仏教寺院の保存と再生

最先端を理解し、対応できる  
プロフェッショナルを養成



CLOSE UP

専門分野の壁を超え、  
横断的に研究できる  
柔軟な教育環境

研究科や領域、表現者や研究者といった立場など、さまざまな違いを超えて、交流しながら学べるのが特長です。たとえば「共通基礎科目」では、講義や演習のほか、国内外の学外団体や他大学などと連携したプロジェクトも豊富に行っており、すべての研究科が壁を超え、ともに学びます。さらに、各研究科の専門的な講義科目でも他の研究科の科目を受講することが可能です。教員や学生同士の交流も活発にあり、各自の研究テーマに必要なる知を柔軟に吸収できる環境が整えられています。



マンガの専門機関と連携し、  
深く幅広い研究が可能

## マンガ研究科

博士前期課程・後期課程 マンガ専攻

新たな表現に挑戦するマンガ制作者や、さまざまな角度からマンガ・アニメ文化を研究する理論研究者が世界から集う研究科です。本学の研究機関「国際マンガ研究センター」や、京都市と共同運営している「京都国際マンガミュージアム」と連携しており、深く幅広い研究が可能です。

研究テーマ例

- ・日中コンテンツ産業をめぐる著作権問題の考察  
—「マンガ」における著作権保護を中心に—
- ・エッセイマンガの多様性と可能性  
—「描く」という行為とメディア論を手掛かりに—



柔軟な視野で、人間と社会の  
あり方を探究する

## 人文学研究科

修士課程 人文学専攻

学問領域の壁を超えて人間と社会のあり方を考えるのが、人文学という学問です。人文学研究科では、ひとつの学問領域にとられない総合的・横断的なアプローチで、現代社会の諸問題に取り組みます。また、芸術、デザイン、マンガ研究科と交流し、触発し合いながら学べるのも他大学にない特色です。

研究テーマ例

- ・奈須きのこの描く恋愛描写  
—『空の境界』を中心に考察する恋愛と殺人の関係—
- ・日本のキャラクターの成立  
—『現代用語の基礎知識』と『キティ・ホワイト』からみる消費者の想像で補完されるキャラクター—

## 卒業制作展

学生たちの4年間の集大成となる作品や論文を、広いキャンパス全体を使って展示。ライブペイントやグッズ販売などのイベントも行われます。





# 資格取得

中学・高校の教員免許状や図書館司書、博物館学芸員など、指定された科目単位を得ることで、将来に役立つ資格を取得することができます。

## 取得可能資格一覧

学部	学科・専攻・コース	高等学校教諭 一種免許状(美術)	高等学校教諭 一種免許状(工芸)	高等学校教諭 一種免許状(国語)	高等学校教諭 一種免許状(地理歴史)	高等学校教諭 一種免許状(公民)	高等学校教諭 一種免許状(情報)	中学校教諭 一種免許状(美術)	中学校教諭 一種免許状(国語)	中学校教諭 一種免許状(社会)	一級建築士(受験資格) <small>※卒業後実務経歴要</small>	二級建築士(受験資格)	木造建築士(受験資格)	図書館司書	博物館学芸員
国際文化学部	人文学科			●※	●※	●※			●※	●※				●※	●※
	グローバルスタディーズ学科					●※			●※					●※	●※
メディア表現学部	メディア表現学科						●※							●※	●※
芸術学部	洋画専攻	●	●					●						●	●
	日本画専攻	●	●					●						●	●
	立体造形専攻	●	●					●						●	●
	陶芸専攻	●	●					●						●	●
	テキスタイル専攻	●	●					●						●	●
	版画専攻	●	●					●						●	●
	映像専攻	●	●					●						●	●
	イラストコース	●						●						●	●
デザイン学部	グラフィックデザインコース	●						●						●	●
	デジタルクリエイションコース													●	●
	プロダクトコミュニケーションコース	●	●					●						●	●
	ライフクリエイションコース	●	●					●				●	●	●	●
	ファッションコース													●	●
	建築コース										●	●	●		
	カートゥーンコース	●						●						●	●
マンガ学部	ストーリーマンガコース	●						●						●	●
	新世代マンガコース	●						●						●	●
	キャラクターデザインコース	●						●						●	●
	アニメーションコース	●						●						●	●
		●						●						●	●

※国際文化学部、メディア表現学部については、2021年度開設にて文部科学省・関係機関へ申請予定。うち、高等学校教諭一種免許状(情報)は2022年度開設にて申請予定。ただし、文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期が変更になる可能性があります。

※人間環境デザインプログラムは建築学科所属になるため、同じ資格が取得可能です。

# 学費・奨学金制度

## 入学手続時納入金・初年度納入金 授業料は年4回に分けての納入となります(2019年度実績)

名称	国際文化学部	メディア表現学部	芸術学部	デザイン学部 マンガ学部 人間環境デザインプログラム
年間授業料	1,086,000 円	1,186,000 円	1,550,000 円	1,579,000 円
1期ごとの授業料	271,500 円	296,500 円	387,500 円	394,750 円
初年度納入金	1,336,000 円	1,436,000 円	1,800,000 円	1,829,000 円
入学手続時納入金	521,500 円	546,500 円	637,500 円	644,750 円
入学金	200,000 円	200,000 円	200,000 円	200,000 円
前期1期授業料	271,500 円	296,500 円	387,500 円	394,750 円
同窓会費 ※1	10,000 円	10,000 円	10,000 円	10,000 円
教育後援会費 ※2	40,000 円	40,000 円	40,000 円	40,000 円

※1.終身会費 ※2.年額10,000円の4年間分一括払い

## 奨学金制度 以下の奨学金はすべて「給付型」の奨学金です

名称	金額	対象者	採用人数	選考時期
入学試験成績優秀特待生	1年次の年間授業料の1/4	一般選抜1期B日程において優秀な成績を収めた者	15名	入学前
資格取得特待生	20万円	下記いずれかの資格を有する入学予定者 1.実用英語技能検定試験(英検)2級以上 2.TOEIC L&R® 500点以上 3.TOEFL-IBT® 50点以上 4.GTEC 930点以上 ※資格は入学前年度に受験して取得したものに限り	対象基準を満たす者全員	入学前
成績優秀奨学金	年間授業料の1/4	2~4年生に在籍する学生で成績が優秀な者	45名 (各学年15名)	入学後
海外プログラム学修奨励奨学金	当該年度の年間授業料の1/2	本学の海外協定校への交換留学を行う学生および、本学が開講する海外プログラム(ショートプログラムは除く)を履修する学生	20名	入学後

### ノートパソコン等の購入

購入費用概算  
約250,000円

以下のコースでは、同一の環境で授業や課題作成に取り組むため、大学指定のノートパソコン等の購入が必要です。各コースの学びに特化した機種で、4年間の保証がついています。  
(コースによって機種、価格、インストールソフトが異なります。詳細は該当コースの合格者へ別途ご案内します)

対象 ●映像専攻 ●イラストコース ●グラフィックデザインコース ●デジタルクリエイションコース  
●プロダクトコミュニケーションコース ●新世代マンガコース ●ストーリーマンガコース ●カートゥーンコース  
●キャラクターデザインコース ●アニメーションコース ●音楽表現専攻 ●イメージ表現専攻 ●メディア情報専攻

## ソフトウェアが無償で使用できます

独自のライセンス契約を結ぶ京都精華大学では、在籍する学生はすべて、下記のソフトウェアを無償で個人のパソコン等にインストールして使用できます。

- Adobe社 ソフトウェア最新バージョン  
「Photoshop」「Illustrator」「InDesign」「Premiere」「After Effects」など
- Microsoft社 「Microsoft Office」最新バージョン  
「Word」「Excel」「PowerPoint」など

※ライセンスは在学中のみ



## 「最も満足できる進路の形」をめざしてサポートします

京都精華大学で進路の8割を占めるのは就職ですが、キャリア支援の目的は、「学生一人ひとりが希望ややりがいをもって、しあわせに働き続けられる道」を見つけ出すこと。クリエイティブ職など将来の夢に向けて実力を伸ばしたい、まずは企業就職に向けて対策したい、就職に向けて自信をつけたいなど、あらゆる希望に応じるプログラムを用意しています。

### クリエイティブ職への道を支援

▶ 力をみがく

#### クリエイティブ職採用の肝 ポートフォリオ関連講座



デザイナーなどのクリエイティブ職採用試験で必須となるポートフォリオ。作り方のポイントやコツを伝える講座のほか、プロによるアドバイス会も実施しています。

#### 作品審査で必須な力をみがく 「キャリアのためのデッサン」



ゲームクリエイター、アニメーターなどになるための作品審査で求められるのが、正確な描写力です。授業で描写力を徹底的にきたえ、底上げしています。

▶ 現場を知る

#### クリエイターとものづくり実践 「クリエイティブの現場」



©大川ぶくぶ/竹書房・キングレコード

映像やゲームなど、業界の先端で活躍するゲストを講師に招き、アイデアを実際のビジネスに展開する方法を実践的に学びます。

※2018年度はアニメ『ポステピピック』プロデューサーの須藤孝太郎氏がゲスト講師に

#### 京都ならではの伝統産業の 現場で直接就労体験



漆や竹細工、織物など、さまざまな京都の伝統工芸の仕事現場を体感し、職人や工芸作家から直接指導が受けられる特別な実習プログラムを用意しています。

▶ プロとつながる

#### クリエイティブ業界の企業に 作品をプレゼンするツアー



2、3年次のうちから、東京のクリエイティブ関連企業に訪問できるツアーを開催しており、試作ポートフォリオの講評や指導をクリエイターから直接受けることができます。

#### 在学中からマンガ家への道に つながるマンガ講評会



集英社、講談社、小学館、KADOKAWAなどの有名出版社が出版する、約30誌ものマンガ雑誌の編集者が学内に集結し、直接講評が受けられます。

## 「まずは企業就職」をかなえる

### 150社以上の企業に 出会う学内企業説明会



毎年150社以上の企業が、本学に訪れ、仕事内容を伝える説明会を実施しています。有名企業による業界研究会も開催され、就労イメージを深められます。

### インターンシップも含めた キャリア教育科目



正規の授業を通じ、職業理解や就職活動に役立つ知識や技術を学びます。採用実績がある企業でのインターンシップも正規科目として設置しています。

◀ 企業を知る

### 就職活動に必要な 基本メニューは すべてカバー



マナー、筆記試験、面接、自己PRなどの各種対策講座を設けています。また、履歴書等に掲載する証明写真の撮影会や労働法セミナーも学内で実施しています。

### 進路就職に関する 全般的なガイダンス



就職活動の進め方から優良企業の探し方、仕事の種類や業界研究まで、全般的な進路就職に関するガイダンスを、3年次前期から複数回受けられます。

### 先輩たちの リアルな声を知る 就職活動レポート



内定先の企業について、試験内容や雰囲気などがまとめられたレポート。後輩へのアドバイスもあり、過去3年分の体験談をいつでも自由に閲覧できます。

◀ 対策を立てる

## 「やりたいことがわからない」もサポート

### 学生一人ひとりに寄りそう 個別相談



キャリアコンサルタントの資格を持つ職員が常駐し、個々の学生の強みや意向をじっくり聞き取ったうえでアドバイスやマッチングをする個別相談を行っています。

### 人前でも自分らしく伝える力をつける コミュニケーション実践演習



即興演劇やインタビューなどの手法を用いて、人前で自分をオープンにする姿勢を築き、その場しのぎでない本物の「聞く力・話す力」を養うための授業があります。

## 目標は「不本意な就職ゼロ」

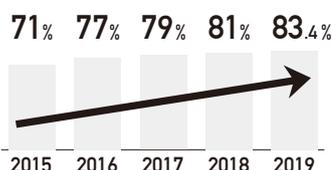
就職率はもちろんですが、大学独自で「その進路に満足したかどうか」をはかる調査を行っています。卒業する学生の率直な意見を受けとめ、より良い支援のあり方を探っています。

### 就職率

90.7%

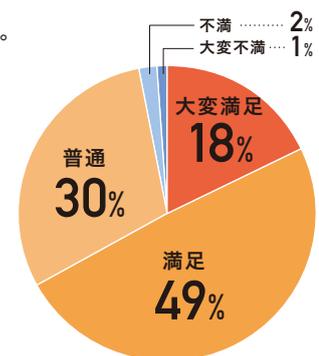
※就職率=就職者数/就職希望者数  
※2019年3月卒業生実績

### 進路決定率



※進路決定率=進路決定者(就職者+進学者+制作活動者)/卒業生

### 就職満足度



# あらゆる分野で卒業生が活躍しています

## 芸術学部

手を直接動かして描画や立体物をつくる仕事や、メーカー系企業での総合・販売職など、直接または間接的に「ものづくり」に関わる学生が多数います。

### 【美術・工芸】

雲母唐長、京扇堂、伊勢崎神工房、桂甫作安藤人形店、岸野美術漆工業、上窪和紙、宮帯、墨仁堂、SANDWICH、グレンバラホールディングス、寺坂木工、繡匠樹田、宮川木工所、カイカイキキ、染色工房寺島、宮崎木材工業、阿波和紙伝統産業会館

### 【繊維・染織・着物】

織匠北むら、西田惣染工場、日本紙紙、かすり工房「藍の詩」富久織物、宇仁織維、黒川ダイド、加藤太織物、きもの松葉、花總（はなふさ）

### 【ディスプレイ】

吉忠マネキン、シミスオクト、宝塚舞台、七彩、日本美術工芸、アジュール、ジョイライティングスタッフ、響映、ユニティ、若尾総合舞台、たつた舞台

### 【教育】

大東市教育委員会、寝屋川市教育委員会（寝屋川市立第六中学校）、神戸市教育委員会、洲本市教育委員会（五色中学校）、京都芸術高等学校、能美市立博物館、発達サポートセンターma-ma

### 【ゲーム】

カブコン、インテリジェントシステムズ、プラチナゲームズ、アンビション、エイチーム

### 【アニメーション・映像】

マッドハウス、TTR (TYOグループ)、エルロイ、チップチューン、電気妖精、ZEVEN、Spooky graphic、スノードロップ、マーベル、ユーフィールド、セクジス、スタジオロッカ、テレビマンユニオン、STUDIO ARC、スタジオワイエス、タニスタ、JIKAN Design

### 【広告・Web・IT】

スクールコーポレーション、ほっと広告、ジャパンインターナショナル総合研究所、インフォクレスト、エクザム、スキタプリディア、スタイル・フリー、ビジネスアシスト、東海ソフト、キステム、ハル、スタジオワーク、ゼネラルアサヒ、アマナ

### 【印刷・パッケージ 各種デザイン】

河内屋、スマイ印刷 甲賀水口ファクトリー、修美社、カミヒサ、キャラット、グラフィック、篠原紙工、真生印刷、ケイズ・ユニット、松本印刷、オノ・ブランニング・オフィス、ナテック、北星社

### 【ファッション・アパレル】

TASAKI、ウンナナクール、エム・アイ・ディー、アーバンリサーチ、オンリー、キャン、エーキャンビー、アリアシア、クレヨン、イトキン、ネキスト、イウチ、エイ・ネット、マッシュホールディングス、アイヴァンリテーリング、ハートマーケット

### 【製造・メーカー】

京都西川、関西ペイント、クロスエフェクト、美和製作所、洛北義肢、和田助製作所、大進美術、MSPC、キンセイ産業、サンワ、安田念珠店、プロニクス、播州製菓、コノエ、ワールドパーティー、ヤスタモデル、ローヤル工業、山口工芸ハコア、富士電工、西田製作所

### 【サービス・小売】

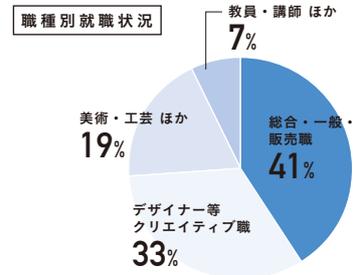
LEGOLAND Japan、かつら清、俵屋吉富、笹屋伊織、聖護院ハツ橋総本店、紫野 和久傳、日本メナード化粧品、夕ヶ浦温泉 旅館 静花扇、ハトヤ福蘭閣 バイカル事業部、ミシマオフィス、ヤングドライ、ピーラン、森商店、川上、貴久樹、フレンドフーズ、武田メガネ、神戸物産、ヨドバシカメラ、高見、和心、エイジェック

### 【雑貨・小物デザイン】

中川政七商店、靴工房山本、As-me エステール、アンドウ、秀和、くろちく

### 【その他】

平田タイル、田淵農場、川岸造園、伊賀の里モクモク手づくりファーム、京都微生物研究所、上小森林組合



## デザイン学部

デザイン思考力やデジタルスキルなどの専門性を活かして制作会社やメーカー、広告、ゲーム業界でデザイナーとして就職する率が高いのが特徴です。

### 【デザイン事務所】

クオリアデザイン事務所、BALCOLONY、スリーアンドコー、DODO DESIGN、イメージソース、エルアンドシーデザイン、サザランド、ジーンアンドフレッド、デプロ・インターナショナル・アソシエイツ、ドロワー、フェイス、ホワイトグラフィックス、IN FOCUS、TOZAKI DESIGN、イデア、オギヤ、オットーデザインラボ、バナナグループスタジオ

### 【広告・Web】

サイバーエージェント、ADKアーツ、ヤフー、ディエヌエー、ミクシィ、ティー・ワイ・オー、BIRDMAN、Lifull Marketing Partners、アートフリーク、アストラカン大阪、アドウェイズ、アドブレン、インフォバーン、エイデン、クスール、ケイアートファクトリー、阪急デザインシステムズ、シュエデザイン・アソシエイツ、ワントゥーテン、ハル、ピラミッドフィルムクアドラ、リヴィティエ、れもんらいふ、ロフト、ワークスアプリケーションズ、MITELL、永昌堂印刷、キュリネール、Bone、sun-Q、ステッチ、トランスコスモス、ハイジインターフェイス、ライトワーク、ツアハンド、日本経済社、グラフィティ、大伸社デザイン、フルサイズイメージ、STARRYWORKS、オブティム

### 【雑貨・小物デザイン】

中川政七商店、カミオジャパン、クーリア、サクラクレパス、マツモト、ワールドパーティー、西田惣染工場、クツワ、山田化学、クリエイティブヨコ、マインドウェイブ、BANKANわものや、シナップス・ジャパン

### 【インテリア・ディスプレイ・舞台美術】

つむら工芸、博展、昭栄美術、テルミック、マルニ木工、ヤマソロ、マルシェ・ド・ウエスト、山口工芸、明光ホームテック、高津商会

### 【建築・設計】

トヨタホーム、小久保工業所、ビーフンデザイン、宮崎木材工業、柄谷工務店、京都建物、FHAMS、甲村ハウジング、コトスタイル、昭和建設、セキスイハイムグループ、大和ハウス工業、東工業、浅井謙建築研究所、CONY JAPAN、中末建設、PROCESS5 DESIGN、TAKAYASU、アトリフォーム、一条工務店、一級建築士事務所 設計組織 DNA、コグマホーム、シンブルハウス、スタジオサカイ、大河内工務店、彦根建築設計事務所、池下設計、中田設計、日企設計、ワークシップ、GENETO、JAGフィールド、明石設計、タカノホーム、ディーシーインターナショナル、ニューハウス工業、喜多ハウジング、新生ホームサービス

### 【ゲーム】

任天堂、カブコン、DMM.com、セガ・インタラクティブ、Donuts、コナミアミューズメント、インテリジェントシステムズ、エイチーム、Coly、Razes、SRD、アーセスト、アイレムソフトウェアエンジニアリング、アクワイア、グッド・フィール、グランディング、コロブラ、ニューロン・エイジ、マーベラス、リベル・エンタテインメント、Happy Elements、元氣、ココネ、ワンダープラネット、D4A

### 【アニメ・映像・音楽】

4th FILM、AnimationCafe、monoi、Spooky graphic、アド・フェニックス・エンジェンシー、イマジカデジタルスケープ、エルロイ、ギザアーティスト、キネマントラス、ジェーシースタッフ、ディアステージ、ナナイロ、響映、日本ステージ、映像ヤマト、タタビ、東京映像美術、ロントラ

### 【印刷・パッケージ 各種デザイン】

イワタ、ウエーブ、グリーティングライフ、産業編集センター、ジャストプリント、スイッチ・ティブ、メインカラー、ワイエスデザイン、松濤スタジオ、クエストルーム、北星社、タマヤ、東洋紙業、光文堂コミュニケーションズ、相互ビジネスフォーム、中本パックス、エムエヌシー、サンエムカラー、野崎印刷紙業、朋ジェーエスピー

### 【製造・メーカー】

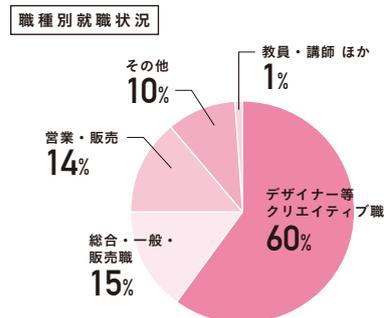
シチズン時計、KALBAS、エンジニア、カクダイ、コボ、レイズ、安田念珠店、丸や、桃谷順天館、エレコム、美十、クオレ、シャープ、タカラ産業、ピース、飛騨産業、本田食品、市光工業、太陽日酸、東洋ケース、本多プラス、サラヤ、ピースリー・クリエーション、フィアロコーポレーション、ベティオ、ユニティ、幸和製作所、アドベンチャーホールディングス、ワコー、クロスエフェクト、辰巳、青山眼鏡、成屋化学工業、大塚オーミ陶業、新保哲也アトリエ、たねやグループ、ナコー

### 【ファッション・アパレル】

若林、いなば下商店、エーピーシー・マート、パパス、ビーアンドエム、ロボット、ワールド、ワコール、ワンピース、双基

### 【その他】

岡山工芸、造園補植、光村推古書院、特殊高所技術、朝日新聞社



# マンガ学部

マンガに欠かせないキャラクターや背景などを創作する力や高い作画力を活かし、ゲームや映像系企業のクリエイターとして活躍しています。

## 【ゲーム】

任天堂、カプコン、インテリジェントシステムズ、エイチーム、スクウェア・エニックス、アカツキ、バンク・オブ・イノベーション、DMM GAMES、グリー、アグニ・フレア、エポルブ、ガクシア、D4A、パレット、メトロ、Happy Elements、Sunny Days、アバンテック、クロバーラボ、ジェムドロップ、ユナイテッド、KINSHA、オートクチュール、オールドタウンスタジオ、テクス、あまた、プロモータル

## 【アニメーション】

A-1 Pictures、手塚プロダクション、MAPPA、シンエイ動画、スタジオよんごい、東映アニメーション、タツノコプロ、京都アニメーション、プロダクション・I・G、サンライズ、スタジオ心、スタジオ・イースター、CygamesPictures、アニメエッグ、アンサースタジオ、シャフト、ガル・エンタープライズ、サンジゲン、シルバリンク、スタジオディーン、スタジオ雲雀、ツインエンジン、スタジオジャイアンツ、スタジオ風雅、ClockDance、バイブリーアニメーションスタジオ、YAMATOWORKS、亜細亜堂、アスファイルム、キネマントラス、クリップ、朱夏

## 【出版・印刷・各種デザイン】

グラフ、ZUBON、ワイラボジャパン、野崎印刷紙業、アイプロ、エクセル、レイ・クリエイション、岩本印刷、相互ビジネスフォーム、植村工房、シモジマ、スイッチ・ティフ、アイ企画、和田印刷、クリエイティブハウスポケット、プレックス

## 【映像・音響】

FUKUMIMI、アッシュ、エスエスシステム、ザ・チューブ、響映、K'S-MAY、ディレクターズ東京

## 【広告・Web】

wapon、エトワス、エム・ジェイ・イー、ジェイオンライン、セネラルリンク、タカヤコミュニケーションズ、メディアドゥホールディングス、レアゾン、キシステム、ティーズアソシエーション、アール・エム、ビーエヌシー、CDSS Japan

## 【キャラクター・玩具】

サンタン、サンワード、エンゼルプレイングカード製造

## 【ディスプレイ・舞台美術】

高津商会、日展、ゴールデンパード

## 【製造・メーカー】

OSGコーポレーション、ヒノマル、ヒョーシン、マクスエンジニアリング、ミサワ、鞆工房山本、日本マニファクチャリングサービス、バンドー、ル・パティシエ・ヤマダ、ヨシリツ、東洋ケース、明光ホームテック、やよい、米八グループ、勇製菓、瑞穂食品工業、アール工房、ジャパンビバレッジホールディングス、大日本精工、豊田鉄工

## 【アパレル・繊維】

タカキュー、コボ、フィールグッド、プレーリードッグ、メックス、茶久染色、Mother's Industry

## 【教育】

京都精華学園、松本国際高等学校、そだてる、奈良県教育委員会

## 【医療・福祉】

城陽福祉会、フジバヤシ歯科クリニック、矢野歯科医院、乙の国福祉会、終野福祉会、京都市身体障害児者父母の会連合会

## 【建築・設計】

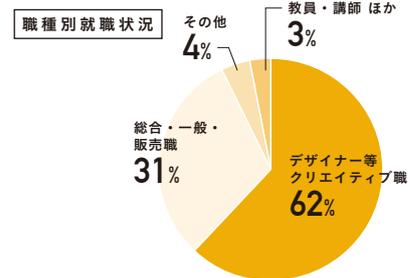
アトリエDEF、岡田組、シュールド設計、ユニティー、酒井工業

## 【サービス・小売】

そごう・西武、NHC、きゅうべえ、クスリのアオキ、ケオ、ソラレホテルズアンドリゾーツグループ、西利、ロマンライフ、土井志ば漬本舗、長崎堂、平山、ファイブ・フォックス、山田製油、鼓月、つりどうぐー休、LIXILビバ、キタムラ、セリア、ヨドバシカメラ、京都美商、滋賀スバル自動車

## 【その他】

岩倉市役所、小倉ホールディングス、外市、花びし、きんそく、センコ一商事、プロニクス、前原銘断、乗馬クラブ クレイン、ティートン、アイクラフト、丸益西村屋



# メディア表現学部

参考情報 / ポピュラーカルチャー学部 2017年～2019年実績より

## 【音楽・映像・イベント】

ロジックエンターテインメント、島村楽器、アビックススタジオ金沢、USEN-NEXT HOLDINGS

## 【ファッション・アパレル】

アンダーカバー、ジョイックスコーポレーション、ワールドストアパートナーズ、イケガミ、バルグループ、アーバンリサーチ、サルトリアラファニエロ、エイ・ネット、WAG, Inc.、アイランド、ジェンバ・ジャパン、DoCLASSE、クレヨン、シティーヘル、Mother's Industry

## 【サービス・小売】

ノムラテラー、関西ケースデンキ、ケオホールディングス、ヨドバシカメラ、トータルマリアージュサポート、京都町家旅館 ながみの輪、エディオン、ユタカファーマシー、イズミヤ、ハーレーダビットソン滋賀、シャノアール

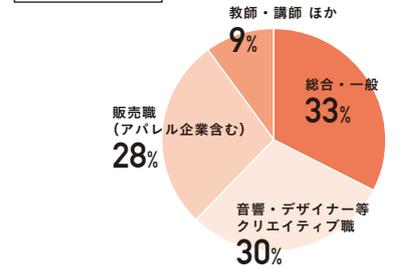
## 【広告・Web・デザイン】

アイデス、ユニシステム、ケセラセラ、ファインズ、アクセア、ウイングッド

## 【その他】

宝塚舞台、カイクイキキ、電音エンジニアリング、山本隆久税理士事務所、プログレ、ジェイ・エス・ビー、YTK、時代村、タスク・フォース、Fujitaka、カスターリレーションテレマーケティング、エリツホールディングス、円居、KUBE、ナレッジファクトリー

## 職種別就職状況



# 国際文化学部

参考情報 / 人文学部 2017年～2019年実績より

## 【小売・卸売・専門商社】

ユザワヤ商事、エイ・ネット、ワールドストアパートナーズ、ジュン、ハートマーケット、やまと、長谷川、ゾフ、サントリーバレッジサービス、オー・エンターテインメント、トレジャー、クスリのアオキ、上新電機、大都、カーポートマルゼン、バイク王 andカンパニー、滋賀トヨタ自動車、シミズ薬品、FIVEFOX、クー、インターナカツ (ジーンズファクトリー)、アッシュ・ペー・フランス、BANKANわものや、ファミリーマート、大勝釣り具、ITX、ビジョンメガネ、キャメル珈琲、モリタ屋、三国屋、テレシ、スタイリングライフ・ホールディングス、オカモト、アクセスブリッジ、こと京都、サカノシタ、フロアリン

## 【メーカー・製造】

ミツワ製作所、エイゼット、バンテック、グローバリーテック、セッツカートン、和田精密歯研、光星技研、河長樹脂工業、資生堂

## 【教育・医療・福祉】

京都精華学園、奈良立正芸術学院 (関西文化芸術高等学校)、七野会、京都保健会、小西共和ホールディング、法人いわき会、ほり歯科クリニック、吉田クリニック、海印寺徳寿会 竹の里ホーム、八起会、ベストライフ、洗心福祉会、京都ひらぎワークス TAO、えのき会、滋賀県障害児協会

## 【金融・保険】

野村證券、日本郵政、JAバンク大阪、JAバンク京都

## 【広告・デザイン・印刷・出版】

中広、クリエイティブジョーズ、Playce、イタミアート、シェルパ

## 【食品・製菓】

亀屋良長、鼓月、ゴディバジャパン、原田・ガトーフェスタ ハラダ、ユキオー、富士屋本店、梅心庵、キャメル珈琲、えがお、西浅、朱常、西原商会、阪急オアシス、エーコーポ鹿児島、パロ一ホールディングス、ライフコーポレーション

## 【建築・不動産】

エリツ、京都ライフ、ジェイ・エス・ビー、サンテクノ、フォレストホームサービス、エルアイシー、ハウスメイドグループ

## 【飲食】

下鴨茶寮、ロイヤルホールディングス、日本マクドナルド、えんがわカフェ、シリウス

## 【観光・レジャー】

ハトヤ観光、明宝ツーリズムネットワークセンター、新富観光サービス、モビリティランド、デイリー社

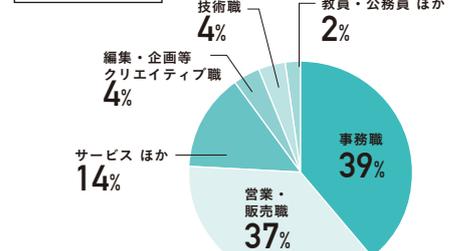
## 【人材・サービス】

穴吹エンタープライズ、エスアールケイ、エイジェック、UTグループ、スタッフサービス、アドバ、レバレッジキャリア、アーク引越センター、プリングアップ史、センショーホールディングス、日本マニファクチャリングサービス、HRP

## 【その他】

日本郵便、JAあいち豊田、舞鶴市役所、三田市立図書館、ナビオコンピュータ、都市クワイート、リネットジャパングループ、日立自動車交通、カーブスジャパン、さくらインベスト、テクニカル・ノア、菅羽川 清水寺、アネスト

## 職種別就職状況



## 総合型選抜

試験種別	プログラム実施日	選抜方法概要
1期	A日程	2020年9月13日[日]・9月14日[月]
	B日程	2020年9月15日[火]・9月16日[水]
2期	2020年12月13日[日]	

## 学校推薦型選抜・外国人留学生入試前期

試験種別	試験日	選抜方法概要
A日程【公募制学校推薦】	2020年11月14日[土]	面接
B日程【公募制学校推薦】	2020年11月15日[日]	学力試験・鉛筆デッサン・小論文・イメージ表現から選択 ※「国際文化学部」「メディア表現学部」は「学科」「小論文」の2科目から選択

## 一般選抜・外国人留学生入試後期

試験種別	試験日	選抜方法概要
1期	A日程	2021年2月2日[火]
	B日程	2021年2月3日[水]
	C日程	2021年2月4日[木]
2期	2021年2月24日[水]	
3期	2021年3月12日[金]	

### 大学入学共通テスト利用

「1期」「2期」「3期」の3回実施します。本学独自の試験は課さずに、大学入学共通テスト試験の結果のみで合否判定を行います。

### オープンキャンパス

# OPEN CAMPUS 2020

2020

4.26[日] / 7.25[土]・26[日]  
10.25[日]

\*6.7(日)/9.27(日)/12.20(日) 国際文化学部・メディア表現学部 限定

2021

2.13[土]・14[日] / 3.21[日]

#### プログラム

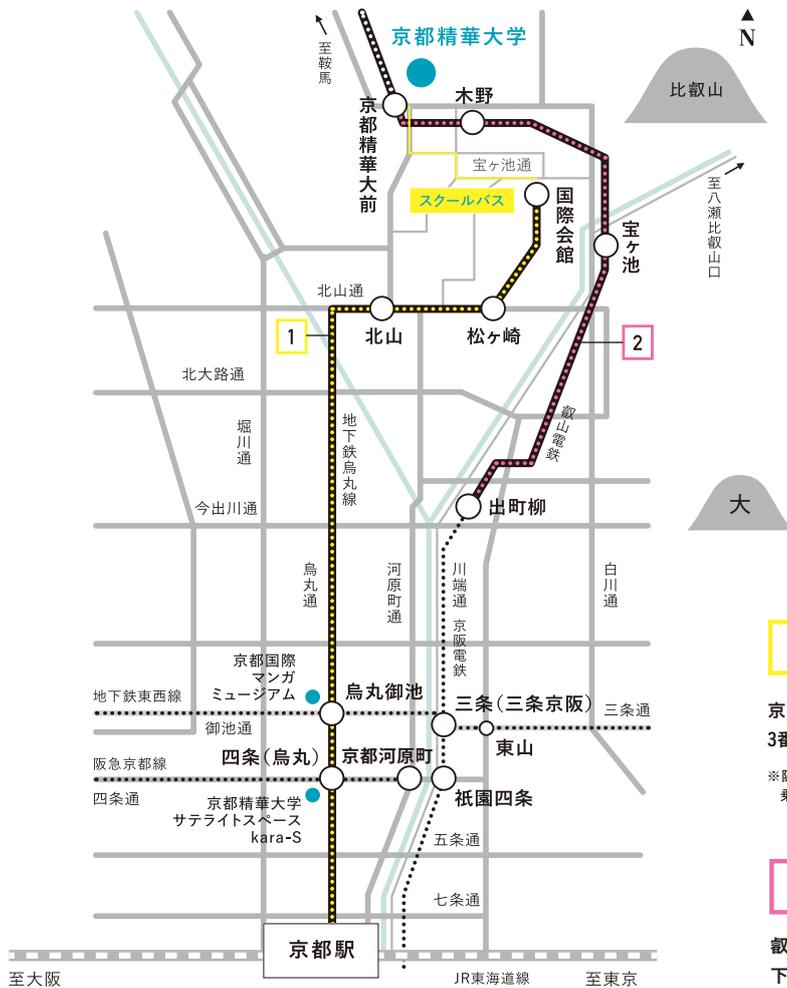
- 大学説明会
- 授業体験
- キャンパスツアー
- 個別相談会
- 保護者向け説明会 etc.

※内容は日程によって変わります。詳しくはHPをご確認ください  
[URL] <https://www.kyoto-seika.ac.jp>



# ACCESS

京都精華大学が位置するのは、  
京都の中心地から電車で20分ほどのアクセス便利なエリア。  
通学途中には、文化施設や世界遺産などのカルチャースポットも目白押しです。



- 1** JR「京都」駅から(約30分)  
 京都市営地下鉄「国際会館」駅下車、  
 3番出口より無料スクールバスで約10分  
※阪急沿線からは「烏丸」駅で地下鉄「四条」駅に  
 乗り換え
- 2** 京阪電車「出町柳」駅から(約20分)  
 叡山電車に乗り換え「京都精華大前」、  
 下車徒歩すぐ

## 主要駅からのルート・所要時間案内

京都市内から	京都	京都市営地下鉄烏丸線 20分	国際会館	スクールバス 10分	
	二条	京都市営地下鉄東西線 4分	烏丸御池	京都市営地下鉄烏丸線 14分	国際会館 スクールバス 10分
	三条	京阪本線 特急 4分	出町柳	叡山電鉄鞍馬線 17分	京都精華大前
大阪から	大阪	JR東海道本線 新快速 29分	京都	京都市営地下鉄烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分
	大阪梅田	阪急京都本線 特急 40分	烏丸・四条	京都市営地下鉄烏丸線 16分	国際会館 スクールバス 10分
	淀屋橋	京阪本線 特急 54分	出町柳	叡山電鉄鞍馬線 17分	京都精華大前
兵庫から	三ノ宮	JR神戸線 新快速 52分	京都	京都市営地下鉄烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分
滋賀から	大津	JR東海道本線 9分	京都	京都市営地下鉄烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分
奈良から	近鉄奈良	近鉄京都線 特急 36分	京都	京都市営地下鉄烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分



## 京都精華大学 或る日の音

京都精華大学で学ぶ日常を「音」で拾い集めました。

食堂は多様な国や地域から来た学生の声で賑わい、  
教室では金属を加工する音や、陶土を叩く音が響き、  
裏山では鶴やカラスの鳴き声が聞こえます。

これから本学をめざすみなさんに、少しでも未来の  
日常のイメージを膨らませてもらえるように。

オープンキャンパスや入試、そして入学後にあなたが  
この音に再会し、今度はわたしたちの仲間として、  
新しい音を生み出してくれることを心待ちにしています。

実際の音を聴いてみよう



## 京都精華大学 大学案内2021

2020年3月19日発行

TEL 075-702-5197

E-mail [shingaku@kyoto-seika.ac.jp](mailto:shingaku@kyoto-seika.ac.jp)

<https://www.kyoto-seika.ac.jp>

※この大学案内パンフレットに記載されている  
情報は2020年1月末時点のものです

名譽博士 渡辺 武

## 国際文化学部

GLOBAL CULTURE

### 人文学科

[専攻] 文学/歴史/社会/日本文化

### グローバルスタディーズ学科

[専攻] グローバル関係/グローバル共生社会/アフリカ・アジア文化

## メディア表現学部

MEDIA CREATION

### メディア表現学科

[専攻] メディア情報/イメージ表現/音楽表現

## 芸術学部

ART

### 造形学科

[専攻] 洋画/日本画/立体造形/陶芸  
テキスタイル/版画/映像

## デザイン学部

DESIGN

### イラスト学科

[コース] イラスト

### ビジュアルデザイン学科

[コース] グラフィックデザイン/デジタルクリエイション

### プロダクトデザイン学科

[コース] プロダクトコミュニケーション/ライフクリエイション/ファッション

### 建築学科

[コース] 建築

## マンガ学部

MANGA

### マンガ学科

[コース] カートゥーン/ストーリーマンガ/新世代マンガ/キャラクターデザイン

### アニメーション学科

[コース] アニメーション

学部横断型学位プログラム

## 人間環境デザインプログラム

HUMAN ENVIRONMENT DESIGN PROGRAM

京都精華大学

KYOTO SEIKA UNIVERSITY

〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町 137

TEL 075-702-5197

<https://www.kyoto-seika.ac.jp>