

表現で

世界を

変える

ART

京都精華大学

2024

DESIGN

MANGA

KYOTO SEIKA UNIVERSITY

GLOBAL CULTURE

MEDIA CREATION

マンガ学部

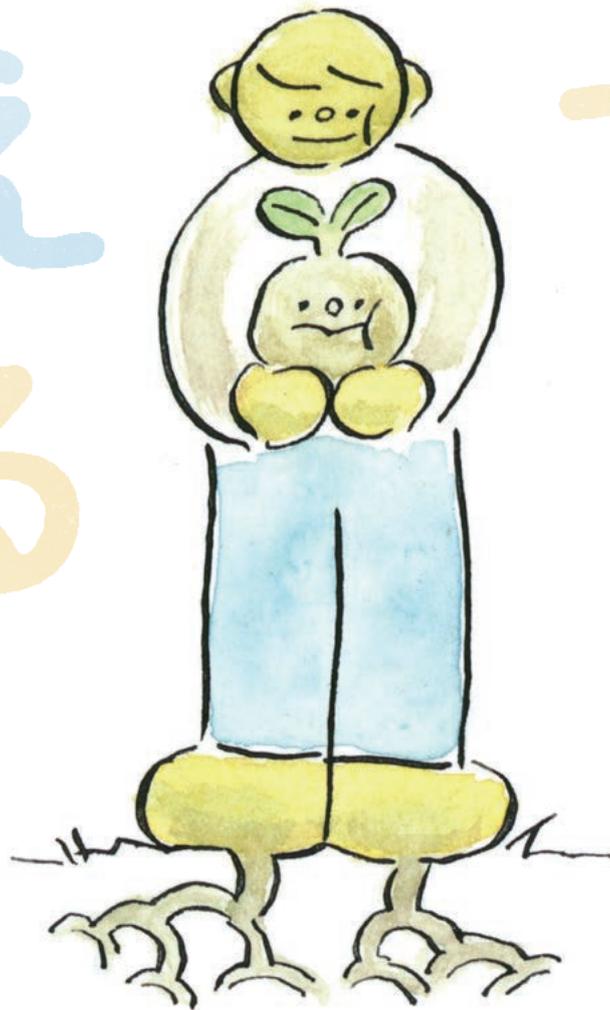
デザイン学部

芸術学部

メディア表現学部

国際文化学部

表現で
世界を
変える



Your Creative Expression Can Change The World!



世界は
変えられる。
あなた自身の
力によって。





わ たしたちは日々「表現」をして生きています。日常のなかでふと心奪われた風景を写真にし、SNSに投稿すること。ニュースをみて自分の考えを話すこと。本を読んで友だちにすすめること。気に入ったマイボトルやエコバッグを見つけ、持ち歩くこと。着たい服をコーディネートすること。あるいは同じ服ばかりを着ること。これらはすべて「表現」だからです。

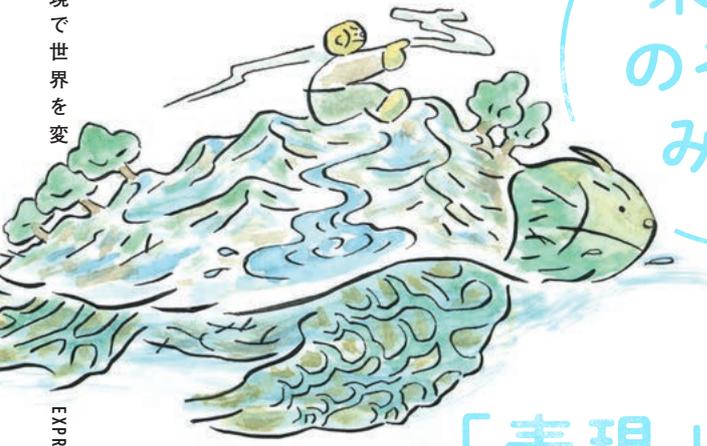
京都精華大学では、この「表現」をさらに深め、自分だけの表現で世界を変える人を育てます。困っている人を助けたい。身の回りをもう少し便利にしたい。

自分や社会を縛っている固定観念を変えたい。遠い国の、まだ出会ったことのない人とともに生きていく方法を考えたい。そうして自分の考えをかたちにし、他者に投げかけることによって、自分自身と他者に変革をもたらし、新しい未来と世界をつくり出す——。それが、精華のめざす「表現」です。あなた自身をじっくりとみつめ、あなただけの考えを追求することで、この世界の景色はきっと変わる。変えることができる。

ここから一緒に、その第一歩を踏み出しましょう。



Alumni of Kyoto Seika University

未来を
のぞいて
みよう

「表現」を学んで あなたはどこへ向かう？

さて、ここから旅がはじまります。

その気になればどこにでも行けるし、何にだって取り組める。

いざ自由になったらちょっと悩むけど、とりあえず進んでみる。

意外な出会いに夢中になる。集中して力の限りを尽くす。

そうやって育った表現の力は、さまざまな領域で求められています。

目的地を定める前に、卒業後の「表現」にどんなかたちがあるか、

先輩たちのやりかたをちょっとのぞいてみましょう。

※プロフィールの学部・コースなどは卒業時の名称

01

sankaku

クリエイティブ チーム

わたなべしゅんすけ
岸本 亮

“好きなものを突き詰めて
新しい映像の世界を拓く”



【チェンソーマン】第7話エンディング ©藤本タツキ / 集英社・MAPPA

『チェンソーマン』に『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』、EveやAdoのMV……。まだまだあるが、これらはすべて、わたなべしゅんすけさんと岸本亮さんによるクリエイティブチーム「sankaku」が関わったプロジェクト。アニメーションを用いた映像制作をメインに、あらゆる手法を用いてアートディレクション全般の提案と制作を請け負う。「特殊な映像表現を求められたかと思えば、別の案件では企画から任されたり。仕事によって関わり方がまったく違うのが面白いんです」(岸本さん)。

今はプロジェクトによって求められる表現が変わる毎日。彼らが持ったくさんの引き出しの中から最適な表現手法を選び出し、実体化してゆく。その過程で基盤となっているのは、大学での4年間だったと口を揃える。

「授業で出された課題と全然違うものを提出しても、ちゃんと作品として評価してもらったことをよく覚えています。そのなかで、自分がいいと思うものに対する自信がつかえましたね」(わたなべさん)。特に印象深いのは学園祭などで他学科の学生と模擬店やイベントを行ったこと。「他にも、専門分野が違う学生と一緒にものづくりをする機会がたくさんありました。趣味嗜好が異なる人たちとの付き合いのなかで、多くの刺激を受けました」(岸本さん)。多様性を知り、表現の幅が広がった学生時代が彼らのクリエイティビティを支えている。

今後の目標は「長く活動を続けること」。アニメーションや映像制作の現場では、少人数で全行程を担うスタイルはめずらしく、どう進めるべきか、常に模索している。

「でも、学生時代からのスタンスは変わっていないんです。まずは好きなもの、やりたいことを突き詰める。そのうえで、喜んでもらえるものをつくることで、道を拓いていきたいと思っています」(わたなべさん)。



PROFILE

わたなべしゅんすけは2005年、岸本亮は2008年、共に芸術学部映像分野卒業。2011年にクリエイティブユニット「sankaku」として活動開始。現在はメンバーも増え、クリエイティブチームとして活動中。



©Happy Elements K.K

この作品の権利は、Happy Elements株式会社に帰属します。



PROFILE

マンガ学部キャラクターデザインコース卒業後、大学院マンガ研究科2023年修了。大学時代からアルバイトしていたHappy Elements株式会社に入社。キャラクターデザインのほか、ファンの手紙への返信用レターセットのイラストを担当した仕事が印象に残っている。

“ 多彩なキャラクターで 人の心に幸せもたらす ”

M・A

クリエイターが思う存分がむしゃらにも
のづくりができる環境のもとで、一人ひとりが最大限力を出してコンテンツをつくる。それを通じて、ユーザーもクリエイターも共にHappyにする。

M・Aさんが勤めるモバイルゲーム用アプリの開発会社、Happy Elements株式会社は、そんな目標を掲げている。「メルクストーリー -癒術士と鐘の音色-」「あんさんぶるスターズ!!(Basic/Music)」など、ストーリー性豊かで個性あふれるキャラクターのスマホゲームが大きな人気を集め、アニメ化された作品も数多い。

「私も高校時代から当社のゲームをよくプレーし、キャラクターやイラストの高いクオリティに魅入られました。大学4年生の時、先輩と先生の紹介でアルバイトをするようになり、素晴らしい仕事環境だったため、そのまま社員になったんです。現在はゲームに使用するキャラクターデザインやクリエイティブの制作、宣伝用のイラストなどを描いています」。

多彩なキャラクターにはそれぞれ熱
烈なファンがいて、「推し」が笑えば自分も心の底からうれしくなるような関係ができています。M・Aさんもファンの反応が一番うれしく、励みになると言う。「いちから制作したキャラクターが評価され、ファンアートなどをいただくと、絵だけでなく、自分の考え方や好きなものが認められたような気がします」。

中国から来日して、大学と大学院で6年間キャラクターデザインを学んだ。授業はもちろん、作品を本やグッズにしたり、学校の印刷機で冊子やポストカードを作ったり独自の創作活動にも積極的に取り組んだ。そこで気づいたのは、自分が好きなものをただ生み出すだけでなく、見ている人の気持ちにこたえる作品をつくることの大切さ。「見る人の心に響き、幸せな気持ちをもたらす作品を作らなければいけません。だからこそ伝えたい相手の人たちが何を求めているかを大事にし、それに見合う表現をしていきたいですね」。

“ 「多様性の島」の魅力 旅とオンラインで ”

熱帯雨林におおわれた東南アジアのボルネオ島。北部のマレーシア領にある都市コタキナバルで旅行会社JTBの現地スタッフとして働く東 西岐子さん。「勝手に親善大使を自称してるんです」と語る、その仕事内容は幅広い。ツアーの企画やガイドの指導、施設などのチェック、トラブル対応……。日本語、マレーシア語、英語を使い分け、同時進行で複数の仕事を進めていく。

「さまざまな人たちとやり取りするので、コミュニケーション能力と語学力は欠かせないですね。常に最新の事情を把握しておく情報収集力、それにトラブルがあった時でもパニックにならない臨機応変な対応力も」。

海外で働く夢を抱いたのは大学の3年生のとき。調査演習で訪れたアフリカのマラウイ共和国でJICA(国際協力機構)青年海外協力隊の隊員に出会い、あこがれた。卒業後はいったん日本で就職。社会人経験を積んだ後、念願の青年海外協力隊員となり、派遣された先がコタキナバルだった。

2年の任期が終わっても現地に残り、旅行関係の仕事に就いた。10年目となる海外生活を笑顔で振り返る。

「ここには30以上の民族が暮らしていて、いろんな文化や宗教の人と友達になれます。職場の人間関係はフレンドリーで、残業も基本ない。こちらの人たちは良くも悪くも“適当”なので戸惑うこともありましたが、事前の確認を徹底すればミスは防げるようになった。だから今は苦労はありませんね」。

新型コロナ禍の影響は大きかったが、苦境のなかからオンラインツアーなどの新しいサービスが生まれた。島に生息するゾウの里親プログラム、バーチャル昆虫採集……。なんでも挑戦すること、それにチームワークの大切さを改めて学んだ。

「友達をたくさんつくる。面白そうなことは全部やってみる。挑戦したいことや興味のあることは周囲に伝える。大学時代からずっとそうしてきました。すると、いつかチャンスがめぐってくるんですよ」。



03

JTBマレーシア
コタキナバル営業所ツアー
コンサルタント

東 西岐子



PROFILE

人文学部2007年卒業。インド衣料雑貨の卸会社に就職し、営業職や店長職を5年経験した後、JICA青年海外協力隊の隊員に。2018年からJTBの営業所勤務となり、主に日本から来る旅行者のためのプラン作成や手配を行っている。



どこまでリアリティを出せるか、細部までとことん追求した——。世代を問わず熱狂的なファンを生み出し、現在も世界的な人気を誇るアクションゲーム『メタルギアソリッド』シリーズや『DEATH STRANDING』。両作品のアートディレクターを務めた新川洋司さんは、自身の代表作の制作過程をそう振り返る。

「たとえば銃を構えて撃つという動作一つとっても、実際に経験していないとわからないことがたくさん出てくる。そこで、軍事アドバイザーの方にお願いして米軍基地で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ります。実際に自分で動いてみると、それがよくわかる。説得力あるキャラクターを作るには、作り手の体験がすごく重要になるんですよ。キャラクター造形や背景画、すべてが一体となりストーリーの世界観を支えている。

幼い頃からロボットアニメやプラモデルに夢中だったという新川さん。京都精華大学の洋画専攻に在学中も「模型、マンガ、ゲーム三昧の日々でした」と振り返る。その一方でアートへの視野が広がり、次々と好きな作家に出会ったのも大学時代のこと。さまざまな時代と分野の表現者から影響を受けて、今の自分のスタイルがあるという。

もう一つ大きかったのは、先輩や同級生、サークルの仲間たちの存在。いろんなことを語り合い、お互いに刺激やヒントを与え合った。就職活動で先輩からアドバイスを受け、ゲームメーカーの「コナミ」に入ったことが、現在につながるキャリアの原点になった。「ゲームって、ひとりでは絶対に作れないですからね。自分の技術を高める努力はもちろん必要ですが、自分だけではなし得ない部分も大きい。チームで仕事することに

04

アートディレクター イラストレーター

新川洋司

” ゲームの世界観を伝える
リアリティの追求 “

よって、大きなことができたという気はしています」。

そして最後に、こう語ってくれた。「精華が何をしてくれるかという、たぶん何でもしてくれる。だけど、学生が自分から『これをやりたい』と率先して言わないと無理だろうな、と。自分が何をするかを見つける、また見つけられる場所だと思います」。

PROFILE

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』シリーズのアート全体を統括する。現在は「株式会社コジマプロダクション」に所属し、代表作『DEATH STRANDING』においてもアートディレクションを手がけている。



05

合同会社
ユー・エス・ジェイ

テーマパークグッズ 品質管理

松平嘉人

” テーマパークを舞台に
世界最高のものづくり “



映画やアニメーションの世界が目前に広がり、魅力的なキャラクターたちがあちらこちらを行き交う。そんな非日常の、ひとつの街のような場所が松平嘉人さんの職場だ。人気テーマパークのユニバーサル・スタジオ・ジャパン (USJ)。そこで販売されるキャラクターグッズや雑貨類、なかでも衣類やアクセサリといった身に着ける商品の品質管理を担当している。

「パーク全体でめざしているのが『世界最高』をゲストにお届けすること。私の仕事で言えば、世界最高のショッピング体験をしていただきたい。そのグッズを身に着ければパークの一員になれる一体感。仮装することで別の自分になる非日常や解放感。商品を通して、そういう体験を伝えられたら」。

品質管理は「ものづくりの社会性を保つ裏方」だと

松平さんは表現する。たとえば、新しい企画や開発がスタートすると、素材や縫製の作り方や耐久性はもちろん、ゲストが購入した後の使用感や、キャラクターの世界観はしっかり再現できているかなど、細かいところも厳しくチェックする。実際に販売されるまで1年以上かかることもあり、手を動かしてもものをつくるのはまた違ったやりがいと難しさがある。

大学院を出て最初に就職したのは、和雑貨や伝統工芸品を職人と細かく打ち合わせながらつくり上げていく会社。テキスタイルの生産を担当したが、もっと大きな規模のものづくりを経験したいと考えてユー・エス・ジェイに転職した。

「たくさんの人やチーム、外部の会社や工場と関わってひとつの商品をつくっていくのが、世界のものづ

くりの主流です。私の場合、小規模なものづくりを経験してから今の会社に移ったので、両方知ることができてよかったと思いますね」。

世界最高をめざすテーマパークで購入したグッズが、その人にとってかけがえのない世界最高の思い出になる。そんなものづくりを、これからも支え続ける。

PROFILE

人文学部2007年卒業。大学院修了後、雑貨の生産管理を経て、USJを運営する合同会社ユー・エス・ジェイに転職。物販部門で品質管理を担当している。



“ 精華の自由が生んだ ” インスタレーション

現代美術作家

塩田千春

使い古された無数の鍵や靴。焼け焦げたピアノや椅子。感謝の思いがつづられた手紙。それらを結び、あるいは覆い尽くすように張りめぐらせた赤や黒の糸――。

現代美術作家の塩田千春さんは、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。一貫するテーマは〈不在のなかの存在〉。たとえば、モノにまつわる記憶がそうだ。

「記憶って存在してはいないのに、すごく存在感がある。昔からなぜか、『誰かがいた部屋』の気配に惹かれるんです。今まで誰かがいたような感じがするのに、実際には誰もいなかったり、人が亡くなった時に、はじめて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ます。それを表現する空間をつくってみたくなる」。

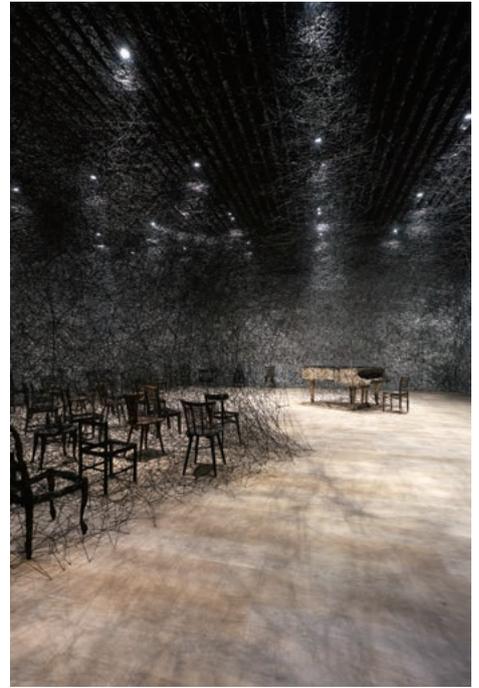
根底には〈生と死〉〈存在とは何か〉という問いがある。ドイツのベルリンを制作拠点に、世界各国で数々の賞を受け、国際的な作家として評価されて

きたのは、塩田さんの作品が、人種や国籍を問わず世界中のあらゆる人間のなかにある根源的な問題を語りかけてくるからだろう。

塩田さんが精華で学んだ最も大きなものは、〈自由であること〉。枠を設けず、型にはめない教育が自分自身を見つめ直させ、固定観念から解き放った。そこから、表現の可能性がどんどん広がっていった。オーストラリアの提携大学への留学経験は、「卒業後は海外へ行きたい」と世界に目を開かせ、学内のギャラリーで毎年6回もの展示会をこなしたことは、「どんな展示会もこわくない」という自信につながった。

「あの4年間がないまま、いきなり世の荒波に出たら、わたしはそこでもう、つくれなくなっていたかもしれません。学生の間は、社会に守られながら制作に没頭できる。優等生でなくてもいいんです。自分の目標を4年間で見つけられたら」。

世界を舞台に表現するアーティストから、次世代の後輩たちへ向けたメッセージだ。



「静けさのなかで」2002/2019 焼け焦げたピアノ、焼け焦げた椅子、アルカンタラの黒い糸
展示風景「塩田千春展 魂がふるえる」森美術館（東京）2019年
Photo: Sunhil Mang © VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2023 G3091



ポートレート Photo: Sunhil Mang

PROFILE

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、世界各地で精力的に作品を発表。

実写とアニメーションの両方を手がけ、次々と話題のCMを送り出す映像ディレクターの高瀬裕介さん。誰もが知る旬のアイドルやメジャーなキャラクターの新たな魅力を引き出し、これまで発表した作品はどれも大きな反響を呼んできた。世界三大広告賞のひとつ、カンヌライオンズ広告賞をはじめ、国内外で数々の賞も受けている。

たとえば、疾走感あふれるYOASOBIのミュージックビデオ。NiziUを通して「自分らしくいられる瞬間」を描いたコカ・コーラのCM。ほかにも、視覚障害者がイメージする“目では見えない世界”のアニメ化にも挑戦。NHK総合テレビでも特別番組として放送され、話題になった。さらに2023年冬には、ディズニーが贈るファンタジーアドベンチャーの超大作オリジナルドラマシリーズ「ワンダーハッチ-空飛ぶ竜の島-」の企画・原案をsoloで手がける。

制作過程で最も重視するのは「ゴール設定」だと高瀬さんは言う。誰に、何を伝えたいか。自分はなぜそれを描きたいのか。作る前にまず、徹底的に考え抜く。大学時代の“失敗”から、その大切さを学んだという。

「卒業制作のクリエイティブアニメーションでは、周囲の反応は『すごく面白い』『緻密だね』と技術面のことばかり。自分の思いや作品のメッセージが伝わらなかった。僕自身の中でも明確に固まっていなかったからです。大事なのは「何を描くか」ではなく「何を伝えたいか」。大学生活の最後で



PROFILE

芸術学部映像専門分野2005年卒業。アニメーション制作会社「STUDIO4°C」でCG/アニメーションディレクターを務めた後、2018年に映像制作集団[solo]を設立。メンバーそれぞれが映画、テレビドラマ、CMなどで企画・脚本・監督を手がける。2022年ゲーム開発・制作会社「ILCA」に参画。

気づきました。ゴールを設定すれば、自分が本当にやりたいことが見えてくる。それを繰り返すことで自分の表現の「基準」ができてくる、と高瀬さんは言う。

「プロの世界では『なんとなく』は通用しません。でも、自分の中にしっかりと基準があれば、どこへ行っても大丈夫。やりたい仕事や表現のジャンルが変わっても続けます。大学の4年間、いろんなことに挑戦しながら、それを見つけてほしい」。確かな基準を築き上げた高瀬さんの映像作品は、確実に人びとに届き、記憶に残り続けている。

“ 誰に何を伝えたいのか、
自分だけの「基準」を持つ ”



YOASOBI「大正浪漫」MV

映像制作集団 solo 主宰

高瀬裕介

07 映像 ディレクター

ミナ ペルホネン

デザイナー・CEO

08

田中景子

“ デザインの力を社会へ
洋服から始まった挑戦 ”



photo : Yayoi Arimoto

植物や自然がモチーフのやさしく繊細なデザイン。オリジナル生地から丹念に作り上げる特別な日常服。ブランド「ミナ ペルホネン」のテキスタイルデザイナーとして、創立者の皆川明氏と共に長年ブランドを支えてきた田中景子さん。「せめて100年つづくブランド」をめざす歩みの中で、2021年に皆川氏からバトンをわたされ、デザイナー兼CEOとなった。



photo : Manami Takahashi

「以前とは違い、経営やスタッフのこと、これからの事業の広げ方や方向性について会社全体に伝えていく立場になりました。テキスタイル中心のものづくりをしてきたのが、イベント企画や店舗の拡大といった「こと」を作る仕事も行うようになった感じですね」。

ミナ ペルホネンは洋服からインテリア、店舗や宿泊施設などの空間デザインにまで領域を広げ、2019年からは「ミナ ペルホネン／皆川明 つづく」展と題して神戸、福岡、青森、さらに台湾と各地の美術館を巡回。独自の世界観がアートとして鑑賞されるまでになっている。田中さんが大学時代、「そうなればいいな」と思い描いた夢だった。

田中さんにとって京都精華大学は専門領域や形にとらわれず、自由に表現を追求できる場所だった。3年生を終えるとアメリカに1年間留学。現地のデザイン事務所ではインターンを経験した。帰国し4年生の時

に雑誌で皆川氏のことを知り、手紙を書いた。そこからいくつかの縁が重なり、入社につながった。

「留学も就職も計画性がなく、いま思えばずいぶん無茶をしたんですけど、精華の先生はみんな『がんばっておいで』と背中を押してくれました。失敗しても許容してくれる環境は、とてもありがたかったですね。今の学生さんも積極的にさまざまなことに挑戦して、たくさん失敗もして、経験値を高めてほしいと思います」。

社会にコミットできる表現とは何か。デザインの力をどこまで広げられるか——これからも挑戦し続ける田中さんからのメッセージだ。

PROFILE

美術学部テキスタイルデザイン専門分野2002年卒業。ミナ ペルホネンにテキスタイルデザイナーとして入社。アイデアや世界観を図案化し、ブランドイメージを作り上げてきた。2024年にはスウェーデンで新たな展覧会も。

09

社会福祉法人わたぼうしの会
たんぼぼの家
アートセンターHANA

アートディレクター

吉永朋希

“ 福祉とアートの垣根を
表現の力で越えていく ”



中村真由美巡回個展「平行するスタンダード」

障がいのある人の表現にさまざまな可能性を見いだし、福祉とアートの垣根を越えていく——奈良市にある「たんぼぼの家アートセンターHANA」は、そんなコンセプトを掲げている。60人のメンバーが絵画や立体造形、手織りや陶芸、演劇など、それぞれ好きな創作活動に日々取り組む。吉永朋希さんは、みんなの日常生活をケアしながら創作をサポートし、展覧会や舞台公演、グッズの商品化などを企画・運営するアートディレクターだ。

「自由に創作してもらおうとともに、『アートを仕事にする』というのが大事なポイントです。ここは障害のある方が働く場所でもある。みんな絵を描きたいという以上に、仕事をしたいという理由で来ているんです」。

創作を仕事にするためには、作品を広く社会に紹介

し、ブランドイメージをしっかりと立てて市場価値を高めていく必要がある。各地の美術展に出品するのはもちろん、デパートやショップでの展示販売、アパレルブランドや企業とコラボレーションした商品開発、メンバーが講師となるワークショップ、公共施設や企業への作品提供など、年間100件を超すプロジェクトを行っている。そんな中で注目され、人気を集める作家も出てきた。アートセンターの活動は、中学校の美術教科書にも紹介されている。

もう一つ重要なのが、地域の人びとや他団体と連携して、障がい者アートの魅力と可能性をさらに広げていくことだ。

「たんぼぼの家で得たノウハウは他の施設でも使えます。自分たちだけがよくなればよいというのではなく、

福祉やアートの業界全体、そして社会全体がよくなっていくことをめざしています」。

精華に在学中、現在の職場であるたんぼぼの家と出会い、枠にとらわれない作品の多様さとエネルギーに満ちあふれた力強さにひかれたという吉永さん。福祉とアートの垣根を越えた先に、多様な生き方を認める社会を思い描いている。

PROFILE

芸術学部洋画コース2010年卒業。「たんぼぼの家」に就職し、身体や精神に障がいのあるメンバーをサポートしながらアートディレクションを担当。自身も洋画家として活動し、さまざまな公募展で入選・受賞するほか個展も開催している。



マンガ原作者

金城宗幸

“自分の強みを見つけて、”
表現は進化し続ける

コミックスの累計部数は1,900万部を突破。講談社漫画賞少年部門を受賞し、2022年10月にはテレビアニメが放送。いま最も勢いのある作品と注目されるのが、週刊少年マガジンで連載中のサッカーマンガ『ブルーロック』だ。「世界一のエゴイストこそが世界一のストライカーになる」という構想のもと、日本代表をワールドカップ優勝に導く選手を養成するストーリー。高校生300人の中からたったひとりだけが選ばれるサバイバルゲームのスリル、次々と訪れる試練の中で進化してゆくキャラクターたちの成長が読者を魅了する。

原作者の金城宗幸さんは精華のマンガ学部マンガプロデュースコース出身。もともとは作画も含めたマンガ家をめざし、投稿に励んでいた。在学中、新人賞にも入賞。しかし画力が思うように伸びず、編集者のすすめでネーム原作を手がけるようになった。マンガのベースになるコマ割りやセリフなどを作る仕事だ。そこから才

能が開花し、『神さまの言うとおり』『僕たちがやりました』と立て続けに人気作品を放った。

マンガ原作という仕事を金城さんはこう語る。「自分が面白い、売れると思えるネームが描けたときはうれしい。それを作画担当のマンガ家さんが完成原稿してくれたときはゾクゾクします。編集者も含めてひとりでは絶対できなかったことをチームでつくり出せるのが原作者の特権だと思う。逆に、アイデアが出ない間はずっとしんどい。売れなかったり、スベったりしたら地獄ですよ」。

大学時代で記憶に残るのは学園祭。「アイデアを出す→練習する→本番→反応」という流れがそのまま仕事に生きている。自分の中では「今もずっと学園祭をしている感じ」だという。

自分自身の強みを見つけ、どこまでも進化してゆく姿は、『ブルーロック』の選手たちそのままだ。



(左上)『ブルーロック(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:ノ村優介)講談社 / (右上)『神さまの言うとおり(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:藤村耕二)講談社 / (左下)『僕たちがやりました(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:荒木光)講談社 / (右下)『ジャガー(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:にしだけんすけ)小学館



PROFILE

マンガ学部マンガプロデュースコース2010年卒業。大学では、マンガ原作や編集の方法も学んだ。卒業後の2011年、『神さまの言うとおり』で原作者デビュー。同作は話題となり、のちに映画化。2015~17年の『僕たちがやりました』はテレビドラマ化された。

TSUGI

デザインディレクター



©Tsutomu Ogino

新山さんの仕事は、いわば地域と仕事と人をつなぐデザイナー。メガネ、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で、伝統的な技術や作り手の思いに触れる見学イベントを企画し、3日間で3万人が訪れるまでに成長させた。精華では建築を学び、「これからは建物を新しく建てるのではなく、いまあるものを見直し、新しい魅力を生み出す時代だと考えたいです」と話す。在学中に、プロジェクトで訪れた河和田地区に魅了され、卒業後に移住した。「身近なところから変えられる。デザインの方で人を呼び込み、地域を生き生きさせることができるんじゃないかと。『つくる』だけのまちが、『つくって届ける』まちに変わってきた手ごたえを感じている。



新山直広

芸術学部建築専門分野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を機に鯖江市に移住。現在はグラフィックデザインをはじめ、商品開発、販路開拓まで一貫して行っている。

SDGs市民社会ネットワーク

事務局長



SDGsとは、国連が掲げる「持続可能な開発目標」のこと。新田さんはその実現に向け、啓発活動などを行っている。「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。国内外の動きをつなぎながら、市民主体の生活者目線でSDGsを実現していこう、という仕事です」。社会や世界に目を向けたのは、精華の授業で人種差別や公害について知り、不条理を痛感したことから。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。「きれいごとと言われることもありますが、きれいごとで生きていけない社会をつくりたい」。そう語る新田さんの目には、世界を変える決意をした強さがある。



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、他国の市民社会と提携した、政策提言活動やコンサルティングなどを行っている。

スタジオコロリド

アニメーション監督

“「つくりたい」衝動が
作品を強くする”

石田祐康

「自分は絵描きでいたいんですよ。だから最初はとにかく絵を描くことから始めます」。いま日本で最も注目される若手アニメーション監督のひとり、石田祐康さん。ゲスト講師として招かれた特別講義で、京都精華大学の後輩たちに自身の創作方法をそう説明した。

連続する場面をデジタル上のA4用紙にひたすら描く。その時点では意味やストーリーはない。あふれ出るイメージのまま何カ月も手を動かす。ざっしり描き込んだ絵が何十枚と積み重なっていく。自分がほんとうに「面白い」と思える場面が出てくるまで。「自分で自分を試しているんですよ。大勢のスタッフや関係者に意図を伝え、納得してもらえらるぐらい面白い絵が描けるか。自分で確信できれば、制作に入ってから苦しみも乗り越えていけるから」。

アニメーションコースに入った時から、「この一本をつくるために精華に来たんだ」と確信で

きる作品をめざして絵を描き続けた。在学中にインターネット上で発表し、圧倒的な疾走感とクオリティで記録的な再生回数となった『フミコの告白』も、雨の町の静かな風景描写が印象的な卒業制作の『rain town』も、そんななかから生まれ、国内外で数々の賞を受けた。「つくりたい」という気持ち、原初の衝動を持ち続けること。それが作品の強度を高めるんです」。

卒業後の2012年、設立間もない「スタジオコロリド」に参加。今や日本のデジタルアニメーションの先駆的存在となったチームには精華の同級生もいる。「コロリドの作品には優しさや爽やかさが期待されているようですが、自分としては、そのイメージを打ち破りたい。まったく違うタイプの作品をつくってみたいです」。

大学在学中から石田さんを突き動かしてきた「この一本」を求める衝動は、今も尽きることがない。



©コロリド/スタジオコロリド



PROFILE

マンガ学部アニメーションコース2011年卒業。2018年、初の長編作品「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。2022年、長編アニメーション映画「雨を告げる漂流団地」が全国の劇場およびNetflixで公開。

株式会社 中川政七商店

商品開発・
デザイナー

羽田えりな

“自分が手がける商品で
日本の工芸を元気にしたい”



郷土玩具をモチーフにしたガチャガチャ(現在は販売終了)

「伝統工芸は進化しなければいずれ廃れる」。羽田さんが在学中に参加した、京都の伝統産業実習で出会った職人の言葉。その時はピンとこなかったが、寂しさを含んだ一言は心にずっと残っていた。

4年間みっちり芸術を学び、就職活動で出会ったのは、奈良を拠点に、現代の暮らしにもフィットする工芸品を販売する中川政七商店。「日本の工芸を元気にする!」というビジョンに強く惹かれた。この会社は、職人さんの言葉を体現している。そう確信し、共感を深めたのが入社の一歩だった。現在、羽田さんが手がけているのは、日本の工芸をベースとした生活雑貨の企画から開発、デザインまですべて。手ぬぐいな

どの平面的なものから、季節のお飾りなど立体的なプロダクトまで、工芸の良さをしっかり残しつつ、モダンな要素を加えてアップデートされたアイテムの数々は、女性を中心に人気を博している。その手応えを感じられたのは、郷土玩具をモチーフにしたガチャガチャを発売した時のこと。日本各地に伝わる個性豊かな郷土玩具は、後継者不足により衰退の一途を辿っている。

このままではもったいない、その存在を知ってほしいという気持ちから生まれた商品たちは、たくさんの反響を得た。「職人さんからは郷土玩具を広めてくれてありがとう」と感謝の言葉をいただいたり、お客さまからは地元こんなかわいいものがあったなんて!と驚かれ

たりして、共感していただけたことが嬉しかったです」。そんなふうに分りたい商品について思いを伝え、形にする力を培ったのは、在学中の作品合評会だった。「厳しい意見をもらうことも多く、緊張の連続でしたが、随分メンタルが鍛えられました(笑)」。



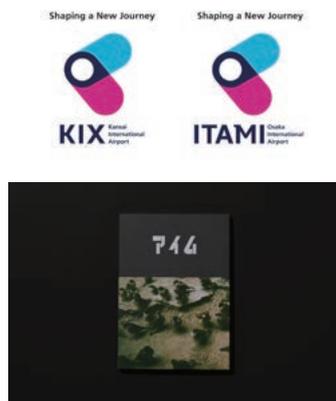
PROFILE

芸術学部日本画専門分野2009年卒業。大学卒業後、1716年に創業した老舗「株式会社中川政七商店」に入社。商品課に所属し、プロダクトの企画開発はもちろん、職人との交渉や加工先の選定など、完成までのすべてを手がける。

TOPIC ▶

授業の課題が、
将来の道をひらく

授業課題はさまざま。テーマについて知識を深める、よりよい社会にむけたアイデアを提案する、など多様です。いずれにも真剣に向き合うことで新しい視点を得られ、自分自身の得意なこと、興味のあることの見極めにつながります。



(左)ロート製薬_LIP THE COLOR
(右上)Kansai Airports_CI (右下)NPO Homedoor_アィム
Snapshots taken by homeless people.

アート ディレクター

株式会社電通

大原漢太郎

グラフィックデザインの仕事は、社会の多くの領域に関わる。大原漢太郎さんが手がけてきた仕事に限っても、空港のロゴマークや日本酒のパッケージなど企業のイメージや広告・販売に関わるデザインから、公共空間をユーザーが迷わず利用するためのサイン計画のほか、ホームレス支援の活動を行うNPO法人との写真集出版など幅広い。

「可能な限り自分の専門分野を設定せず、自分ができることを開拓したいと考えています」。さまざまな仕事を通して、自身の世界も広がっていくことが喜びだという。「地下鉄の空間のデザインガイドラインを設計した際は、欧州の駅や公共デザインをたくさん見て歩きました。造り酒屋との仕事では、日本中の酒蔵を訪ねて話を伺ったこともありました。取材と会話を重ね、デザインしていくプロセスを大切にしています」と話す。

発達障害や児童虐待など子どもの心の問題を寄り添うようにやさしく描き、2020年の連載開始から大反響を呼んでいる『リエゾン—こどものこころ診療所—』。2023年1月には、山崎育三郎さんが主人公の児童精神科医を演じる連続テレビドラマも放映された。

企画の発案者で作画担当のヨンチャンさんは、児童精神科の診療現場や自立支援施設を何度も訪ねて取材し、自ら学童保育でアルバイトもして、今の子どもたちのリアルな姿に接してきた。その積み重ねが、作品の揺るぎない力となっている。

「ありのままの子どもを描くことを意識しています。今の子どもたちって、スマホやネットの情報環境があるから大人と変わらないように見えるんですけど、まだ善悪を学んでいる途中なので、予測不可能なこともするし、悪いこともする。まわりの大人たちが、それにどう対応していくかを描くのが『リエゾン』のストーリーですね」。

この作品が世に出るまでには時間がかかった。当初は読みきりの予定だったが、ネーム修正を何十回と求められ、物語全体に関わるキャラクター変更もあった。完成間近に編集長が交代して企画が止まったこ



PROFILE

マンガ学部ストーリーマンガコース2017年卒業。韓国出身。日本のマンガに憧れて京都精華大学へ。卒業後、『ヤフ島』で「第4回THE GATE」大賞を受賞してデビュー。初連載の「ベストイト」を経て、2020年から『リエゾン』を連載。

そして何より面白いと感じるのは、試行錯誤を経て良いアイデアや形にふと行き着いた瞬間だという。「ある大学の研究室から『脂肪から血小板をつくる新技術をわかりやすく伝えられないか?』と依頼されたときのこと。その難解なテクノロジーを誰もが理解しやすい状態にするために、論文から構造をひもとき、細胞の分化過程をうまく図案化する方法をひらめいた。先生からも『まさにこういうこと。教科書に載せたい』と言ってもらえ、印象に残っています」。

京都精華大学では毎日、用がなくても遅くまで実習室にいる学生だった。友人や指導教員たちと話す時間がたくさんあったこと、現代美術の魅力を教わったこと、国内外いろいろな場所に行ったこと。経験の一つ一つが今に生きている。「取り組みたいことはたくさんある。丁寧に長く作り続けることが目標です」。デザインの領域とともに、大原さんの可能性も広がり続ける。

とも……。編集部内で評価が高まり、週刊連載が決まるまで半年以上かかった。それでもひたむきに描き続けられたのは、この作品できっと社会に働きかけられると信じたからだ。

韓国出身のヨンチャンさんは、憧れだった京都精華大学のマンガ学部に入るために来日。在学中から賞への応募や出版社への持ち込みを繰り返し、卒業してすぐに大賞を受賞して初連載が決まった。とはいえ、常に順調だったわけではない。子ども時代のつらい体験、母国の過酷な受験戦争、マンガ制作の孤独な作業……。『リエゾン』を描いていると、心の痛みがよみがえってくる。

でも逃げない。痛みと向き合う。人間の心は誰だって凸凹があるものだから。

「表現することで、痛みを受けて立ちます」。

“ デザインの可能性を
あらゆる領域へ広げる ”



PROFILE

デザイン学部グラフィックデザインコース2014年卒業。同年株式会社電通入社。CI/VI計画、エディトリアル、空間構成などナラティブに基づいたデザインを行う。

マンガ家

ヨンチャン

“ 自分の痛みと向き合い
子どもたちの心を描く ”

“



TOPIC ▶

違う専門性の 友人との出会い

京都精華大学の最大の特長といえるのが、学生たちの表現活動の幅広さと多様さ。全学部共通の授業やプロジェクト、学園祭やサークル活動など、ぜひ、異なる専門性をもった友人とたくさん出会ってください。その刺激は、きっとあなたを大きく変化させます。

“「表現する者」に迫り、”
その声を届ける

17

株式会社KADOKAWA

編集者

続木順平



編集者の続木順平さんの仕事は、書籍の編集。「世の中の気になっている物事や人物を紹介する仕事です。知っている人にはより面白い企画を、知らない人には関心を持ってもらう企画を、書籍を起点に考えてつくっています」と語る。カルチャー誌の編集長を経て、新しいステージを求めて転職。現在は絵本や育児本、YouTuberの本などを手掛けながら、あたらしい書籍の企画を精力的に提案する日々を送っている。

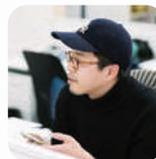
「取り上げる対象は変わっても、根本にあるのは人間への関心。こういう表現をする人は何を考えているんだろう。どんな生き方や発想をしてきたんだろう。僕自身の考えの枠に収まらないところで動く人たちの本質を知りたい。彼らはいったい何者なのか、な

ぜ今この人が面白いのか。自分なりの切り口で編集して一冊の本をつくるのが楽しくて今の仕事をしています」。

原点は、京都精華大学で過ごした4年間にある。高校生の頃にキャンパス見学で訪れたときから、強烈なインパクトを受けた。「自由で個性的な学生が多く、めっちゃ面白そうなお空気に満ちていました。僕は人文学部でしたが、アートやデザインや映像やマンガの作り手が身近な同じ空間の中にいる。いろんなカルチャーが雑然と混在している。そんな環境は、ほかの大学にはちょっとないですね」。ひとつのサークルや活動には所属せず、いろんな場所に入り出て、多くの人とつながった。やがて、彼らの表現にかける情熱が

どこから生まれてくるのか、知りたいと思うようになった。

いまもその好奇心が、続木さんを動かしている。「自分の興味関心をすべて仕事にできる面白さが、この仕事にはある。でも、編集の一番の喜びは、著者と濃密に付き合ひ、その発想や考えを、より多くの人たちに届けることなんですよ。本と資料の山に囲まれて、そう微笑んだ。



PROFILE

人文学部2006年卒業。複数の出版社で企画立案、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。現在は株式会社KADOKAWAで書籍の編集を手がけている。

京都市交通局

18

駅係員



「わたしが交通局の職員をめざしたのは、人びとの生活の根本を支える仕事があったからです。通学で地下鉄を日々利用するなかで、交通というのは単なる移動手段だけでなく、人の幸せを支えている事業だと気がつきました」。念願だった京都市交通局で、駅係員として働くリュウガイさん。新人として、乗車券の確認やアナウンス、身体が不自由な方の介助など、交通を支える業務に奮闘する毎日だ。「京都精華大学では『人間尊重』の精神を学びました。仕事でもそのことを念頭に置きながら、多様な国籍や年代の方と言葉を交わしています。本当に困っている方の助けができたときに大きなやりがいを感じますね。今後はさらに経験を積み、京都の発展に少しでも寄与したいと語ってくれた。



リュウガイ

人文学部2021年修了。目下の目標は運転士になること。改札業務、券売機など駅務機器の取り扱い、ホームでの安全確認、人身事故や異常時の対応などの業務に携わる。

株式会社GKインダストリアルデザイン

19

工業デザイナー



近鉄80000系「ひのとり」

2020年度のグッドデザイン賞を受賞した近鉄特急「ひのとり」。工業デザイナーとして働く辻本さんも、デザインチームの一員として担当した。「家電のように個人で使うものだけでなく、工業用の機械や公共物など、普段あまり注目されないものも手がけたかったです」。きっかけは3年次に参加した、精密機器メーカー・島津製作所との産学連携授業。未来の試験機のデザインを考える課題で、人びとに気づかれにくい場所にも、しっかりデザインされた製品がたくさんあると気がつき、興味を持つようになった。「受賞はもちろんですが、いちばん嬉しかったのは、子どもたちが電車で手を振っている風景を見たときです。憧れの目で一生懸命見つめてくれていると思うと、大きなやりがいを感じます」。



辻本 慧

デザイン学部プロダクトコミュニケーションコース2015年卒業。株式会社GKインダストリアルデザインで、工業デザインを中心に数々のプロダクトデザインを手がける。夢は「デザインから人びとの暮らしを底上げすること」。

クリエイティブプランナー



「世の中の面白いことの中に、ずっといたい」と熱く話す洞ノ上さん。在学中にグラフィックデザインを学び、将来について模索するなかで広告の道を選んだ。現在は、AI(人工知能)を使って予測し、より訴求効果のある広告を企画・制作するという、広告業界でも特殊な部署に所属。立ち上げてプロジェクトリーダーを務めた。「AIを活用しながら、人間がしっかり介在することで、他とは各段に違う企画をめざしたい。クリエイティブ力の拡張が一番の狙いです」。学生時代から、トップクリエイターの仲間入りがしたいと言い続けてきた。「今すぐ追いつくにはまだまだ実力不足。でも、最先端で起こっていることを誰よりも早く理解して、自分の道具にできれば、最速で追いつけると思っています」。



洞ノ上 茉亜子

デザイン学部グラフィックデザインコース2019年卒業。同年株式会社サイバーエージェントに入社。インターネット広告事業本部でクリエイティブプランナーとしてWeb広告の制作に携わる。AIに関してはまだまだできることを模索中で、面白い技術に対して新しいアウトプットを提案していくことが目標。

図書館員研修・サポート担当



「屋久島で見つけた求人をきっかけに、念願の学校図書館司書になりました」と語る大垣さん。その後、東京へと拠点を移し、経験を生かしてさらにステップアップ。現在は図書館員を派遣する会社で研修や技術支援を行っている。「2年次まではぼんやりとした大学生活でした。意識が変わったのは、現状を変えたいと思い参加したオーストラリアでのフィールドワーク。多文化主義や学校図書館について学び、半年後に帰国しました」と語る。卒業論文も学校図書館をテーマに執筆し、そのなかでいろんな人びとと関わり、自発的に学ぶ面白さを知った。「自分を知り、知識を深める方法を学びました。大学での経験が、いまのわたしの仕事に導いてくれたと思います」。



大垣 裕美

文学部2004年卒業。京都精華大学文学部のチューターとして勤務後、屋久島の小・中学校の司書に。現在は株式会社ヴィアックスで図書館に派遣する社員の技術支援を務める。

コピーライター



コピーとは商品やサービスを伝える言葉。だが、それだけでは十分ではないと山根さんは言う。「コピーとは、企みのある言葉」だと。「その商品やサービスを誰が必要としているか、こういう人が欲しているかもと考えて届けたい人に届ける、伝えたい人に伝えきる。そのためにひとつの言葉や文章に企みを落とし込んでいく。それがコピーライターという仕事です」。さまざまなクライアント(企業)の仕事を担当してきた山根さん。その表現領域はポスターやCMなどの広告にとどまらない。商品の企画やコンセプト、パッケージや店舗のデザイン、Webサイトの構築、ネットラジオ配信、SNSのハッシュタグ……。 「言葉を武器にしながら、畑を耕すように年々広がっている。広げた先に何があるかは時代とともに変わっていくものだと思います」。



山根 哲也

文学部2006年卒業。在学中にコピーライターという仕事を知り、日本で最も古い広告制作会社である株式会社ライトパブリシティに入社。POLA、meiji、富士通、UNIQLO、NIKEなど数々の企業の広告やブランディングを担当してきた。TCC賞、日経広告賞最優秀賞など受賞歴も多数。

リレーションシップデザイナー



日本、台湾など主要4カ国・地域だけで月間1億7,000万人以上が利用するLINE。勤務するメンバーも多国籍でグローバル、多様な価値観に満ちた企業のなかで、中谷さんはデザイン組織の中でコミュニケーションを軸に組織づくりに取り組んでいる。「めざすのはデザイナーたちが個性を活かして能力を発揮できる環境。もともとそんな仕事はなかったのですが、必要だと思い自分から提案して担当することになりました」。デザイナーにとって、コミュニケーションとは会話をすることだけではない。デザインの意図や価値を説明し、相手に納得してもらうことだと中谷さんは言う。「世界中の人と人、人と情報・サービスの距離を縮めるのがLINEのミッション。今後コミュニケーションはますます重要になります」。



中谷 豪

文学研究科2006年修了。京都のWeb制作会社やライブドアなどを経て、2013年にLINEへ移籍。当初はUIデザイナーとして「LINEギフト」などのUIデザインを手がける。その後、デザイン組織においてデザイナー採用や社外PR業務を行う部署の立ち上げに携わり現職。



photo: shoji onuma

PROFILE

人文学部2003年卒業。23歳のときに独学で絵を描き始め、2005年に初の個展を開催。2012年に出版した「オオカミがとぶひ」で絵本作家デビューを果たし、同年、第18回日本絵本賞大賞を受賞し注目を集める。書籍やCDジャケット等のイラストレーションも多数手がける。

画家・ 絵本作家

24

ミロコマチコ

“呼吸するように、
絵を描いていきたい”

ダイナミックに生き生きと描かれた動物や植物。短くて力強い言葉のつらなり……。ミロコマチコさんが描く絵本の世界は、誰もが幼いころに持っていた感覚を思い出させてくれる。展覧会を開くと、自分も描きたくなった、という感想が多いという。「それはたぶん、私が特別な技術で制作しているわけではないからかな、と思います。きっと誰もが表現したいという気持ちを持っていて、その扉を開ききっかけになれていたとしたら、とても嬉しいです」。

京都精華大学には、自由な校風に惹かれて進学した。高校までは周囲と同じように行動することが良しとされ、息苦しさを感ずる日々だったという。「大学では本当にいろんな友人たちとの出会いがあって、解放感がありました。互いに認め合っていることが心地よく、自分とは違う世界を持っている友人や教員たちに、広い視野をもらいましたね」。在学中は、表現したいことに



©ミロコマチコ/垂紀書房

向き合い、思いやり力を注いだ。友人たちと立ち上げた人形劇団では、ミロコさんのお話で台本をつくり、人形や舞台セットもすべて自分たちで制作。ハブニングだらけの毎日だったが、子どもたちの反応を見ては試行錯誤した日々が、いまの活動の糧になっている。

最後に、絵を描くことについて、こう語ってくれた。「この仕事は、同じような繰り返しは二度とない。瞬間瞬間、すべてがチャレンジで刺激的です。いろんな依頼があり、絵を通じて新しい世界と出会うこともできる。生き物を描いてきた私にとっては、生きることが最も大切。呼吸するように絵を描いていきたいです」。

株式会社 山田松香木店

25 高等学校美術科教諭



「生まれ育った徳島で、高校生たちに自分が学んできた美術を教えています。恵まれた環境ですね」。そう語る秋山さん。現在は、特別支援学校高等部3年生の担任を受け持ちながら、選択科目である美術の授業も担当している。教員という仕事に行き着いたのは、在学中に、将来は社会的に自立しながらも、もっと美術を続けたい、という気持ちが生まれたのがきっかけだった。夢をかなえたいまま、学んできた技術や知識のすべてを生徒たちに伝える日々だ。一番の喜びは、生徒が楽しく創作活動に取り組む姿だという。「今年から初めて支援学校に勤務しているのですが、生徒たちはいつも真っ直ぐな気持ちで美術に向き合ってくれます。それぞれの感性を伸ばしてあげられるような指導を続けて、みんなの美術への想いを育ててあげたいですね」。



秋山真由子

芸術学部日本画コース2019年卒業。同年4月より徳島県で高校教諭として教鞭を執る。現在は、発達障害の生徒を対象とした支援学校、徳島県立みなと高等学園に勤務。教職の傍ら、地元での作品発表をするなど、精力的に活動を続けている。

26 営業



京都市内にある山田松香木店は江戸時代から続く老舗で、多彩なお香製品を製造・販売している。お香の種類は1,000以上。藤原さんはそこで営業職として、商品すべての特長を理解し、さまざまな顧客のニーズにあわせてお香を紹介している。また、販売にとどまらず、充電式の電子香炉を新しく開発したり、世界最大級の美術施設メトロポリタンミュージアムから依頼を受け、現地で体験イベントを実施したりと、業務内容も多岐にわたる。「大学時代は、自分が行動すれば何かが変わると感じられた4年間でした。そのなかで培った多様性を理解する力は、多くの方々や取り扱う営業の仕事でとても役立っています。今後は動画なども活用し、さらに多くの方に香木の魅力を伝えていきたいですね」。



藤原康教

人文学部2008年卒業。新卒で入社した株式会社山田松香木店で営業職として、寺社仏閣からホテルまで幅広い顧客を担当している。天然香原料を使用したアロマスプレーなど新商品の開発にも携わり、伝統産業の現場全体の活性化にもつながる、柔軟な発想で活躍中。

本部事務



地域密着の金融機関として親しまれる京都信用金庫。穴田玲菜さんは、「信用金庫はともに支え合い、地域の繁栄を図るのが目的。いわゆる利益第一主義ではなく、地域社会にとって利益になることが最優先なんです」と話す。就職活動では当初、アパレルや美容系に関心があったが、大学内の就職説明会で京都信用金庫の職員に出会い、まったく別の価値観が芽生えた。「お人柄や姿勢にとてもひかれたんです。フランクで話やすく、親切で。『こんな人がいる会社で働きたい』と、入社を決めました」。現在は、主に社会課題の解決をめざす企業を評価・認証する「ソーシャル企業認証制度」の窓口となり、地域の企業を支援している穴田さん。地域のために働き、頼られる信金職員をめざして今日も街へ出る。



穴田玲菜

ポピュラーカルチャー学部ファッションコース2020年卒業。京都信用金庫に入庫後、本部で広報業務を担当。広報誌の編集や顧客向けイベントを通じて、信金の業務や地域との関係性を学んだ。2020年から新設された部署に2022年より勤務。

ショップ・ ギャラリーオーナー



ショップ兼ギャラリー「VOU/棒」は、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。オーナーの川良さんは、在学中に映像作品などを制作していたものの、自分より上手い人も多く自信が持てずにいるという。転機は4年生のとき。「ゼミの課題で、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!と思いました。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『場づくり』こそが自分の表現なんだ、って」。いまでは「VOU/棒」の活動を追いかけるファンも増えた。「拠点があるだけで、人が交わり、ムーブメントを起こせるんです」。



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「VOU/棒」をオープン。アーティストグッズのセレクト、VOUレベルの商品プロデュース、展示の企画運営などを行う。

ジャパンデスク

(総合コンサルティングファーム)



「異なる背景を持つ人達と、どうやって面白く生きていくか」。それが人生のキーワードだと語る角田さん。現在はベトナムのコンサルティング会社で、各分野に精通した専門家チームと連携し、海外の現地法人や日本法人に対して、会計・税務、法務、M&A等に関する幅広いサービスを提供している。きっかけはゼミ旅行で訪れたアフリカ。違いや共通点の発見に面白さを感じ、なんとそのまま3カ月滞在。「その後、アフリカに関するビジネスなどの経験を通じて、国際的に活躍するには多くの経営事例に触れたほうが良いと思うようになり、会計税務の世界に飛び込みました」。今日も多様な国や地域から集まった専門家たちと、顧客のために奮闘している。



角田長基

人文学部2003年卒業。アフリカより帰国後、20代は輸入卸売業や飲食店の経営などアフリカにまつわる仕事に奔走。その後国際的な活躍をめざし会計事務所等での勤務を経てベトナムへ。世界四大会計法人のひとつ「KPMG」に勤務する。

アートディレクター



さまざまなWebサイトやアプリケーション、ゲームにサービス。私たちがパソコンやスマートフォンを操作する画面の中を、キムジョンヒャクさんはデザインしている。「UI・UXと呼ばれる分野です。使いやすい画面はもちろん、サービスの世界観やイメージをつくることもあります。ユーザーからの感想や行動傾向を分析することで、自分の仮説とは違う結果になることも。毎回発見があってワクワクします」。課題解決のための目的を追求するのがデザイナーのミッションだが、京都精華大学のアニメーション学科で学んだ芸術的要素も役立っている。「人間の動きを予測して仮説を立てるのはキャラクター論やシナリオ論と似ていますし、デッサンで身につけた観察力は、デザインの監修やチェックに生かされていますね」。



キムジョンヒャク

韓国の高校から精華のマンガ学部アニメーションコースへ入学し、2014年に卒業。新卒で入社した(株)CyberAgentから現在の会社へ出向し、UI/UXデザイナーやアートディレクターとしてメディア事業、eスポーツ、ブランディング、コーポレート戦略などを幅広く担当。

“ 建築と空間デザインで
街と世界を変えてゆく ”

31

有限会社FHAMS

建築家

福本祐樹



ザ・ホテル青龍京都清水

ホテルやレストラン、ショッピングビルに住宅まで。京都を拠点に国内外で多くの建築物を手がけ、洗練をきわめた空間デザインで人びとの暮らしと街をいってきた建築設計事務所「FHAMS」。管理建築士としてデザインの総責任者を務めるのが福本祐樹さんだ。大学の同級生で創業し、メンバーのイニシャルから名づけた事務所は20年以上を経て、今では東京と香港にもオフィスを構える。

「僕らの頃は就職氷河期。どうせなら楽しんで仕事したいよなってことで、もう自分たちでやっちゃおうと軽いノリで始めたんですが、さまざまな仕事を通じて、たくさんの方々で育てていただきました」。

建築や内装デザインの注文を受けると、クライアント(施主)の要望をよく聞き、コンセプトを社内のデザ

イナーに指示する。上がってくる提案や図面をチェックし、プランが固まればプレゼンテーション。建築現場での打ち合わせや確認、設計料の計算も重要な仕事だ。建物を利用する人を笑顔にし、クライアントの信頼を得れば、また次の仕事につながってゆく。それが一番の評価であり、喜びだという。

原点は大学時代。課題制作や講義を通して「こだわり方」を学んだ。

「作品のコンセプトは何かと先生から常に問われました。今思えばクライアントがいない、つまり制約のない作品をつくることはとても難しいんです。その難しい課題をどう捉えるか、何を主軸に置くか、自分自身の思想は……ということを毎晩みんなと語り合っていました。この仕事で最も大事なものは、プロジェクトごとにコ

ンセプトをしっかり見すえ、そこからブレないようにすること。そのような考え方は大学で鍛えたものですね」。

建築は街並みや風景にも影響する。周囲の世界を少しずつ変えていく力を持っている。福本さんはそこに表現の可能性を見込んでいる。これからは日本の文化的価値を海外へ広く発信していく時代だと。



PROFILE

美術学部建築専門分野1999年卒業。卒業後、建築学科教員の設計事務所の仕事で東京へ。その後京都に戻って2001年、同級生たちと「FHAMS」設立。建築設計、内装やインテリアのデザインを通じてクオリティの高い空間を提供し続けている。

32

株式会社トーセ

ゲームサウンドクリエイター



「いまは効果音の制作に尽力しています。映像に合わせたタイミングや音の柔らかさなど、選択肢がいくつもあんなかで、ベストな音を見つけられないいけない。ぴったりくるものをつくり出すのに試行錯誤しています」という名村さん。他にも、ゲームのプレイ中に主人公の動きやストーリー展開に合わせて変化するBGMの制作などに日々取り組んでいる。いまではプログラミングも活用して楽曲制作をこなしているが、入学までは作曲経験もなければ、パソコンにもまったく触れたことがない初心者だったという。「大学から音楽を始める人も大丈夫。本当に初めてでも、きっとできるようになります。無理かな、と諦めかけている人や、迷っている人には、そう言ってあげたいですね」。



名村元暉

ポピュラーカルチャー学部音楽コース2020年卒業。同年、株式会社トーセに入社。ゲームを盛り上げるインタラクティブミュージックなどのBGMや効果音など幅広く手掛けている。

トレンドーズ株式会社

33

会社役員



橋本さんの仕事は「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。新商品のPRや、ブランドのファンをつくりたい企業と彼らをつなぎ、プロモーションを展開していく。「SNSで発信する人は、全員がクリエイター。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。その熱量を商品に足して、世の中に広めていけばビジネスになる。自分でも気づいていなかった『世界を変えるひとり』になれるんです」。好きなことを追求できる精華で多様性を学び、新しいことにポジティブになれるからこそ、いろんな発見ができるのだという。これからも、たくさんの人の小さな創造性を集め、世界を変えていくきっかけをつくり続ける。



橋本菜々子

人文学部2004年卒業。トレンドーズ株式会社常務執行役員、ソーシャルメディアマーケティング局兼ストラテジックプランニング局管理。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。幅広い企業のプロモーションを手掛ける。



「好き」は無敵。「得意」は味方。 自分に合う方法を見つけよう。

いかがでしたか？

「自分もこんな仕事がしたい!」とさらに情熱を燃やす人がいれば、
「いやいやまだまだ決められない」と悩んでしまう人もいるでしょう。
京都精華大学の表現力を伸ばす教育は、そのどちらにも対応します。

やりたいことがあって、伸ばしたい力がある、叶えたい夢がある、あなた。

ここには専門的な力を思いきり、誰にも遠慮せず伸ばせる設備と環境があります。
第一線で活躍している教員や、専門分野を深く追究し続けている教員から指導を受け、
アイデアや研究力を磨き、知識を深め(技術を高め)、たくさんの人に発信する日々が待っています。

まだ自分のなかにあるものを定めきれず、迷っているという、あなた。

ここには幅広く学び、さまざまな課題に取り組むことで、力を伸ばせるプログラムがあります。
多様な表現に取り組む友人たちや、異なる文化や立場の人びととの出会いがあり、
熱意をもって取り組めるものを見つけ、みずからの可能性に気づく機会となるでしょう。

「表現」にはさまざまなかたちがあります。

それはつまり、決まった正解はないということ。

好きなこと、得意なことをどんどん伸ばし、
あなたらしいやり方で、柔軟に生き抜いていく力をつけていきましょう。

それでは、よい旅を。

理念

Mission of Kyoto Seiko University

「表現で世界を変える人」を育てる

京都精華大学が誕生したのは1968年。
今から55年前、日本や世界の若者たちが自由を求めて声を上げ、大学は何のためにあるのか、大学の自治とは何かを問うていた時代に「自由自治」という理念を掲げ、その歩みは始まりました。

初代学長の岡本清一は、こう宣言しています。
〈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〉

それまでの大学のあり方とは異なり、自由な気風にあふれ、だれもが平等で、おたがいを尊重しあうまったく新しい大学の創造をめざしたのです。「自由であれ」という建学理念は、教育内容に、学生と教員の関係に、そして、学生たちの表現活動に、大きな影響を与えてきました。常識や固定観念にとらわれず、広い世界や異なる分野に目を向ける。知らないことをおそれず、さまざまなことに挑戦する。表現者である自分の可能性を信じて追求し、他者にはたらきかけ、より良い世界をつくっていく。そんな学生たちが、この大学の歴史を紡いできたのです。

自由自治の大学で学んだ、自由な学生たちの表現。それは、一つの分野で評価されるだけにとどまらず、社会のありようを変え、人びとの意識を変え、やがて世界を変えていきます。そのための力を持つことができます。

「表現で世界を変える人」を育てる——。
京都精華大学がめざす、そんな大学像の根底には、半世紀以上前に掲げた「自由自治」の理念が、今もたしかに生きています。



「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」

1 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。

2 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てきた真理と、人間に対する誠実と愛の精神は、これを尊重する。

3 学生に対しては、師を教うことが教えられる。師を教うことなくして、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。

4 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環の責任を負う。

5 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。

6 礼と言葉の素れが、新しい時代に向かって正され、品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。

7 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。

※1968年当時

History 1968 - 2023

これまでの55年

- 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・デザインコース）を開設／アセンブリアワー講演会がはじまる
- 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門分野を開設
- 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・ウォーラーステイン、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
- 2003** 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
- 2006** 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
- 2008** 創立40周年記念事業で、オノ・ヨーコらが講演
- 2009** 人文学部3学科を改組し、総合人文学科を開設
- 2010** 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
- 2012** 大学院のマンガ研究科に博士後期課程を開設
- 2013** 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
- 2015** 人文学部を改組し、文学・歴史・社会の3専攻を開設
- 2017** 全学共通教育科目導入／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
- 2018** 創立50周年記念事業で、ノーベル文学賞作家ウォーレ・ショインカが講演
- 2021** 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

学部構成

Academic Programs (Undergraduate & Graduate)

あなたの「表現」に刺激を与える 5つの学部構成

京都精華大学は「国際文化」「メディア表現」「芸術」「デザイン」「マンガ」という5つの学部によって構成されています。一見すると、「文系」と「アート系」というまったく異なる専門性を持った5つの学びですが、「表現を通じて世界とつながる」という共通したテーマを

持つ精華にはそのあいだに仕切りはありません。それぞれの学びがジャンルの垣根を超え、影響を与え合い、新たな刺激によるケミストリーが生まれる——。ここでは、専門性に縛られない横断・融合した学びを体験することができます。

表現で世界を変える

YOUR CREATIVE EXPRESSION CAN CHANGE THE WORLD!

追求する

より良い社会を

共生する

多様な人びとが

国際文化学部

Global Culture

「学科入試」

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

Global Culture

Media Creator

メディア表現学部

Media Creation

「学科入試」

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

最新のテクノロジーで
新しいつながりを

生み出す

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

[プログラム入試]

建築学を中心に、5学部を横断して学ぶ新しい学問体系で、これからの人間を取り巻く暮らしやライフスタイル、都市や社会環境を創造する人を育成する

ART

発想力と技術をみがき

自分だけの表現を

手に入れる

芸術学部

Art

「学科入試」

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

デザイン学部

Design

「コース入試」

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

マンガ学部

Manga

「コース入試」

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

De
sign

Manga

大学院

Graduate School

〔人文学研究科〕

●修士課程

〔芸術研究科〕

●博士前期課程(修士課程)
●博士後期課程(博士課程)

〔デザイン研究科〕

●修士課程
デザイン専攻・建築専攻

〔マンガ研究科〕

●博士前期課程(修士課程)
●博士後期課程(博士課程)

学びの要素

Element of Learning

4年間をかけて専門分野を学び、研究する。それが大学という場所です。京都精華大学では、一人ひとりが興味のある分野で個性を伸ばし、社会に新しい価値を創出する「表現」を生み出すための、専門性の高い多種多様な授業科目が用意されています。しかし、精華の学びはそれだけにとどまりません。「専門」に加え、「共通講義」「副専攻」「社会実践」という3つのカリキュラムを設けています。それはなぜか。学びの中心となる「専門」を深めるためには、ものごとの成り立ちや、世の中にある多くの価値観を知り、視野を広げる必要があるからです。そして、視野を広げる

ことこそが、新たな可能性を探るための思考力を育て、表現に厚みを生みます。

自分を取り巻く環境を深く理解し、世界を変えていく力。社会の仕組みや価値観が激しく変化する今だからこそ強く求められているこの力は、広く深く、そして実践的に学ぶことで表現力を培う、精華独自のカリキュラム構成で養うことができるのです。

専門

専門分野の知識や技術を習得する

大学での学びの中心となります。国際文化、メディア表現、芸術、デザイン、マンガの5学部で、専門分野の知識や技術を深めます。興味があるテーマを徹底的に追究することができる、専門性の高いカリキュラムを用意しています。

[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](#)

[p.32](#)へ

共通講義

教養を身につけ、知の土台をつくる

「専門」をより学びやすくする“知の土台”をつくるために、どの学部の学生も受講できる共通講義科目を数多く設定しています。リベラルアーツ、グローバル、表現、キャリアの4ジャンルから構成されており、哲学や民俗学から、デッサンや写真技法、職業研究まで、幅広い科目を受講することができます。

[p.24](#)へ

クォーター制

短期集中で学べる
4学期制を導入

「表現」の可能性を広げるために。

必要取得単位数 ●〈専門〉学部専門教育科目 74単位以上
 ●〈共通〉〈副専攻〉〈社会実践〉全学共通教育科目 50単位以上

副専攻 (マイナー制度)

2つ目の 新しい視点を得る

専門分野とは別の角度から“もう一つの新しい視点”を得るための制度です。他学部の専門科目で構成された「学部型」と、いまの社会への理解を深める「特色型」の2種類があり、複数のカテゴリーから興味のある分野を選択できます。学部の垣根を越えた交流も生まれ、専門の学びに刺激を与えます。



社会実践

実践的な学びで、 社会の課題やニーズを知る

企業で実務経験を積むインターンシップから、学外で学びを深めるショートプログラムまで、社会とつながる幅広いプログラムを用意しています。企業、自治体、他大学等と交流し、リアルな課題やニーズを知り、専門分野を社会で生かす方法について理解を深めます。

p.25へ



副専攻 (マイナー制度)

学びに刺激を与える もうひとつの専攻

[学部型]

Minors by Faculty

自分が所属する学部以外の分野の学びについて、専門的な知識を得ることができます。興味がある分野への理解を深め、もうひとつの専門性を養います。

国際文化

- 国際文化概論
- 国際文化史
- 国際文化リテラシー
- 国際文化特講

メディア表現

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

芸術

- 美術概論
- 美術史
- 美術リテラシー
- 美術特講

デザイン

- デザイン概論
- デザイン史
- デザインリテラシー
- デザイン特講

マンガ

- マンガ概論
- マンガ史
- マンガリテラシー
- マンガ特講

[特色型]

Special Topic Minors

現代社会で必要とされているテーマから選択できます。専門での学びと社会をつなげる視点を得ることで、より具体的な課題を発見し、専門を実社会に生かす力をつけます。

京都と日本の 伝統文化

- 和の伝統文化論
- 京都のまちづくり
- 京都の伝統工芸講座
- 京都の習俗
- 京都の伝統産業実習

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
- アフリカ・アジア特講

ビジネス・ ソーシャルデザイン

- ファイナンス論
- マーケティング論
- ビジネスモデル論
- イノベーション論
- ソーシャルビジネス演習

日本語教育

- 日本事情理解
- 言語と心理
- 言語と社会
- 日本語学
- 日本語教育演習

共通講義

Liberal Arts

全学部生
対象



表現で世界を変える

YOUR CREATIVE EXPRESSION CAN CHANGE THE WORLD

4つの科目群で「世界」を知る

1

Liberal Arts Subjects

リベラルアーツ科目

幅広い教養と論理的思考力を身につけることで、社会の問題に新たな視点や解決法を見いだす能力を育てます。情報系の科目が充実していることも特長のひとつです。

【科目例】

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

2

Global Subjects

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11の語学授業も豊富にそろいます。多様な社会や文化を学び、世界を知るための授業も。

【科目例】

- Business English
- インドネシア語
- English discussion
- スワヒリ語
- フランス語
- 日本文化概論
- 韓国語
- 世界と食 など

3

Expression Subjects

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やスキルを学びます。コミュニケーションスキルを高める授業もあり、自分自身を表現するための一歩も踏み出せます。

【科目例】

- デッサン
- ポピュラー音楽論
- 芸術学
- 表現と倫理
- デザイン論
- グラフィックデザインソフトスキル
- 美術史
- 写真技法 など

4

Career Subjects

キャリア科目

卒業後のキャリアを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招いた講義、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ます。

【科目例】

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

STEP UP!

学びの活用イメージ

「データサイエンスを受講して分析力が上がり、課題で活用できた！」

デザイン学部
イラストコース 3年



「哲学を学び、作品のテーマが広がった！」

芸術学部
造形学科 1年

「語学や日本文化論で学んだ内容が、海外留学での友達づくりに役立った！」

メディア表現学部
3年



「ポートフォリオ実習でつくった作品集が就職活動で高評価だった！」

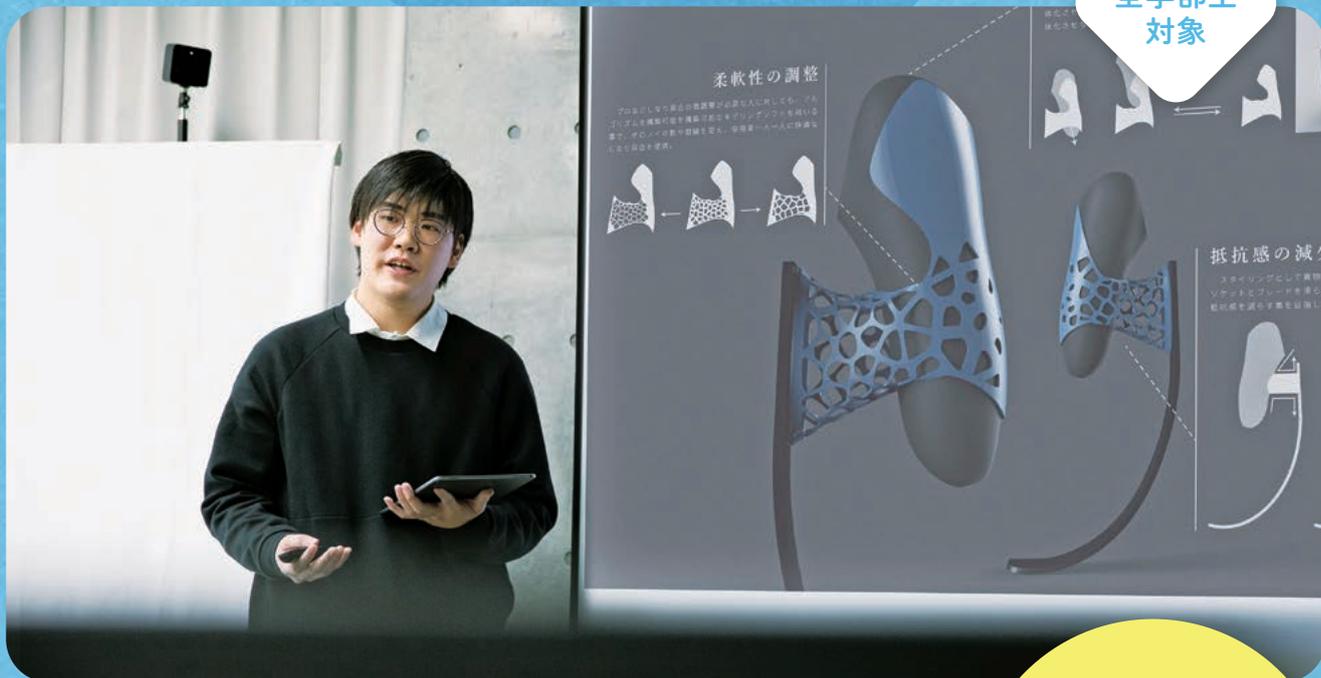
マンガ学部
キャラクターデザイン
コース 4年

実践的な学びで、社会の課題やニーズを知る

社会実践

University-Industry Collaboration

全学部生
対象



学外で学び、専門に生かす

50種類以上から選べる



企業や他大学との 連携プロジェクト

※2022年度実績



1 産学公連携PBLプログラム

企業や行政と連携する課題解決型学習(PBL)を実施。アイデアの提案や表現を体験的に学びます。全学部の学生が参加し、それぞれの専門領域を生かして課題解決のために協力し合います。

2 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を就労体験から学び、大学の専門性が社会でどう役立つか理解します。企業で実務を体験することで、自身の適性を知る機会にも。

3 大学連携プログラム

他大学の授業を受講したり、海外提携大学の学生と取り組むプロジェクトに挑戦したりと、国内外の学生と交流。異なる専門性や価値観を持つ学生から、新鮮な刺激を受けることができます。

4 国内ショートプログラム

日本国内をフィールドに、教員引率のもと現地での約1週間学びます。地域活性化のための企画や運営、日本各地の文化体験など、歴史や文化、自然、社会問題などのテーマから選ぶことができます。

5 京都の伝統産業実習

日本が誇る伝統工芸が息づく町・京都。その技と文化を職人や匠のもとで2週間にわたり学びます。実習先は、染織、和紙、陶芸、漆工芸、香、造園など。40年以上続く、京都ならではのプログラムです。

VOICE

大学の外で異文化を体験し、視界が開けた。

国内ショートプログラム

学校法人調査型：アジア学院



アジア学院では、発展途上国から集まった農村リーダー候補者が、農業を実践しながら学んでいます。3泊4日の滞在では、肥料づくりや野菜の収穫、農業の課題について議論をするなど、国際交流をしながら様々なカリキュラムを体験しました。英語での意見交換は大変でしたが、積極的に発言するように心がけました。世界各国の人々と共に学び、土をいじり、ご飯を食べるという体験はこのプログラムがなければ経験できなかったと思います。様々な国の文化を知り、新しい考え方を身につけることができました。

国際文化学部 人文学科1年 (栃木県立真岡女子高等学校出身) 鶴野 呼々未

STEP UP!

学びの活用イメージ

企業とのコラボレーション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



地域の課題を知り、まちづくりに興味を持った!

芸術学部
日本画専攻 4年



インターンシップでアニメーション会社に出会えた!

マンガ学部
アニメーションコース 3年



デザイン学部の友人ができて、新しい刺激を受けることができた!

芸術学部
立体造形専攻 3年





全学部生
対象

海外に広がる学びの場

表現で世界を変える

YOUR CREATIVE EXPRESSION CAN CHANGE THE WORLD!

開 学当初から「国際主義」を掲げ、国際交流の盛んな大学としても知られている京都精華大学。約半年間の「交換留学プログラム」や、夏期や春期の長期休暇を利用した「海外ショートプログラム」など、多岐にわたる国や地域での海外体験を叶える機会を設けています。さらに、国際的なネットワークにも積極的に参加。協定を結ぶ大学・機関は世界58カ所、26もの国・地域に及びます。世界に開かれたプログラムとネットワークが、グローバルな視点から物事をとらえる力、海外で通用する表現を養います。



世界中に広がる協定機関

海外 58 の機関 26 の国・地域

North America

【アメリカ】

- クーパーユニオン 芸術学部 ☆
- バードカレッジ ☆★◇
- ロードアイランドデザイン大学 ☆
- ミシガン大学 美術・デザイン学部 ☆◇
- カリフォルニア美術大学 ☆
- 南カリフォルニア建築大学 ☆◇
- コーネルカレッジ ★◇
- アートセンターカレッジオブデザイン △
- ニューヨーク市立大学ハンターカレッジ ♡◇
- カリフォルニア大学デービス校 ♡◇

【カナダ】

- プリティッシュ・コロンビア大学 ♡◇

Asia

【韓国】

- 弘益大学 ☆◇
- 大邱大学 ★♡◇

【台湾】

- 静宜大学 ★♡◇
- 国立台湾歴史博物館 ◇
- 台北芸術大学 ☆◇
- 東呉大学 ♡◇

【香港】

- 珠海学院 ◇

【タイ】

- チェンマイ大学 ★♡◇

【インドネシア】

- マラナタ基督教大学 ♡

South America

【ブラジル】

- エスコラー・ダ・シダーデ建築大学 ◇

Europe

【フィンランド】

- トゥルク応用科学大学 ☆◇
- アールト大学 芸術・デザイン学部 ☆◇

【イギリス】

- グラスゴー美術大学 ☆◇
- エジンバラ大学
エジンバラカレッジ・オブ・アート ☆◇
- ロンドン芸術大学
チェルシーカレッジ・オブ・アーツ ☆◇
- ロンドン芸術大学
キャンパウェルカレッジ・オブ・アーツ ☆◇

【ベトナム】

- ベトナム国家大学／
ホーチミン市
人文社会科学大学 ♡
- フエ科学大学 ◇

【インド】

- インド工科大学
ボンベイ校 ☆◇

【オランダ】

- リートフェルトアカデミー ☆◇
- ユトレヒト芸術大学 ☆◇

【ドイツ】

- カッセル芸術大学 ☆◇
- ブラウンシュヴァイク美術大学 ☆◇
- ライプツィヒ大学 ♡◇

【フランス】

- パリカレッジ・オブ・アート ☆◇
- ナントデザイン大学 ☆◇
- パリ建築大学 ☆◇
- パリ・マラケ国立建築大学 ☆◇
- リモージュ国立高等芸術学校 ※
- パリカトリック大学 ♡◇
- 西カトリック大学アンジェ校 ♡◇
- アルザス日本研究センター ◇

Oceania

【オーストラリア】

- オーストラリア国立大学
美術学部 ☆◇

【ニュージーランド】

- オークランド大学 ♡

Middle-East

【トルコ】

- イブン・ハルドゥーン大学 ♡◇

【ベルギー】

- ベルギー王国フランス語共同体
国際交流振興庁 ◇
- ラカンブル美術大学 ☆◇

【イタリア】

- デル・ピアンコ財団 ◇

【スペイン】

- グラナダ大学 ♡◇
- クリストバル・
パレンシアガ美術館 ※

Africa

【ナイジェリア】

- クワラ州立大学 ◇

【マリ】

- 人文科学研究所 ◇
- バラ・ファスケ・ケセテ
芸術マルチメディア大学 ◇

【セネガル】

- ダカル大学 ♡◇
- ガストン・ベルジェ大学 ◇

【カメルーン】

- マルア大学 ◇

【ブルキナファソ】

- ジョゼフ・
キゼルボ大学 ◇

交換留学 ★…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 フィールドプログラム ♡…国際文化学部

プログラム協定 △…メディア表現学部／芸術学部／デザイン学部／マンガ学部 ※…プロダクトデザイン学科 一般協定 …◇

(2023年3月現在)

TOPICS

国際ネットワーク

芸術・デザインに関する国際的ネットワークに参加し、教育・研究の国際化を促進



Shared Campus

シェアドキャンパス

ヨーロッパとアジアの7つの芸術大学により創設された、アートやデザインの視点から地球規模で重要な諸問題に取り組む教育・研究ネットワーク。共同での研究や教育プログラムなどを実施している。



Cumulus

クムルス

国際的な芸術デザイン系の大学ネットワークに日本の大学で初めて加盟。世界中から大学等が集まり、毎年アートやデザインに関するワークショップやセミナー等を開催。活発な交流が行われている。

1 海外留学

半年間の長期留学。
受け入れ大学の授業料は不要!

交換留学プログラム

Exchange Program

京都精華大学に在籍したまま、海外協定校へ約半年間留学できる制度です。留学先で取得した単位は、卒業単位として認定されるため、4年間で卒業できます。受け入れ大学での授業料は不要となり、さらに留学期間の学費を減免する制度や、最大30万円を貸与する奨学金等も用意。海外に学びのステージを広げる支援をしています。

海外プログラム 学修奨励奨学金

海外プログラム 履修奨励賞与奨学金

年間授業料の
半額 (20名) **最大 30万円**

交換留学先 **12の国・地域 29校**

P.26の「世界中に広がる協定機関」★☆の大学が対象

派遣先

メディア表現学部・芸術学部
デザイン学部・マンガ学部

【アメリカ】

- クーパーユニオン 芸術学部
- バードカレッジ
- ロードアイランドデザイン大学
- ミシガン大学 美術・デザイン学部
- カリフォルニア美術大学
- 南カリフォルニア建築大学

【オーストラリア】

- オーストラリア国立大学 美術学部

【イギリス】

- ロンドン芸術大学
チェルシー・カレッジ・オブ・アーツ
- エジンバラ大学
エジンバラ・カレッジ・オブ・アート
- ロンドン芸術大学
キャンパウエル・カレッジ・オブ・アーツ
- グラスゴー美術大学

【フランス】

- パリ・マラケ国立建築大学
- ナントデザイン大学
- パリ・カレッジ・オブ・アート
- パリ建築大学

【オランダ】

- リートフェルトアカデミー
- ユトレヒト芸術大学

【フィンランド】

- トゥルク応用科学大学
- アールト大学
芸術・デザイン学部

【ベルギー】

- ラ・カンブル美術大学

【ドイツ】

- カッセル芸術大学
- ブラウンシュヴァイク美術大学

【インド】

- インド工科大学 ボンベイ校

【韓国】

- 弘益大学

【台湾】

- 台北芸術大学

国際文化学部

【アメリカ】

- バードカレッジ
- コーネルカレッジ

【韓国】

- 大邱大学

【タイ】

- チェンマイ大学

【台湾】

- 静宜大学

※グローバルスタディーズ学科は、正規の授業科目でも最大半年間、海外での調査を行うことができます。(海外長期フィールドワーク)

▶詳しくはP.46へ

INTERVIEW



幅広い制作体験と合評から、
自ら動く積極性を身につけました。

交換留学先 ドイツ(カッセル芸術大学)

吉良 茜音

デザイン学部 グラフィックデザインコース 4年
大阪府立摂津高等学校出身



環境問題に関心があり、熱心な取り組みのあるドイツへの留学を決めました。はじめは英語でのコミュニケーションが難しく、めげそうになったことも。諦めずに自分から話しかけ、友人をつくることができました。エディトリアルデザインのクラスでは配置や色彩の効果、媒体によるデザインの違いなど広く学びました。合評では文化の違いや、より伝わるような発表の仕方など、いろいろな発見があり有意義でした。留学先では予測不能な出来事もありましたが、とにかく自分で行動し続け、周りを巻き込んで解決していくことで、自分に自信ができました。

2 海外留学

1~4週間の海外体験。
幅広い内容から選べる!

海外ショートプログラム

Overseas Short-term Programs

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です。語学力アップを目的とした「語学特化型」と、自分の興味に沿った内容を選べる「テーマ設定型」の2種類があります。「テーマ設定型」は教員が引率し、海外の芸術やデザイン、文化、ビジネスに触れる体験型プログラムです。

1 語学特化型

【英語研修】【フランス語研修】【韓国語研修】

※英語研修はアメリカ・ニュージーランド・フィリピンから選択

2 テーマ設定型

【アジアプログラム】

歴史、文化、芸術などを通して、台湾の過去、現在、未来を探る

【ニューヨークアート研修】

現代美術家とギャラリー・美術館を巡り、現地のアーティスト等と交流する

【海外企業インターンシップ】

インターンシップを通して職業観を広げ、英語のスキルアップをめざす

【欧州プログラム】

フィンランドのヘルシンキを起点に北欧のデザインを学ぶ

【セネガルプログラム】

食文化や国際協力活動などを学び、アフリカの伝統と現在を体感する

【バヌアツプログラム】

「世界で一番幸せな国」で持続可能な観光促進を考える

INTERVIEW



わからないからこそ発見があった。
次はもっと勉強して交流を深めたい。

参加プログラム 語学研修：韓国(大邱大学)

野村 大貴

国際文化学部 アフリカ・アジア文化専攻 2年
滋賀短期大学附属高等学校出身



なにかひとつ違う言語を話せるようになりたい、と思って参加を決めました。韓国の食文化に興味があったこともきっかけになっています。留学先では主に、大邱大学で語学研修と文化体験をしました。現地ではバスの乗り方すらわからず、街中にはハングル表記しかないため案内板も読めず、どこに行くにも一苦労。でも、現地の方々は皆優しく、拙い言葉でもお互いに理解しようとする姿勢が、コミュニケーションの楽しさを体感しました。これからはもっと韓国語を勉強して、次に訪れたとき、たくさんの人と交流できるようになりたいです。

全学部生
対象

学内にいながら異文化体験

海外に開かれた大学である京都精華大学では、キャンパスも国際色豊か。アジアや欧米、アフリカなど幅広い国・地域からの留学生も多く、異文化体験・理解のためのコミュニケーションスペースをはじめとして、交流の場が数多く用意されています。異なる文化、異なる言語で過ごしてきた人と人が、出会い、語り合い、学び合う。そうした時間が文化への理解を深め、豊かな想像力をはぐくむ——。精華のキャンパス内での国際交流は、自分の表現と生き方の幅をさらに広げる絶好の機会となるはずです。



留学生比率

約 **27%**

4人に1人が
留学生

2022年度

1 世界を意識した国際交流スペース 2022年開設



異文化を楽しみながら体験し学べる場「明窓館」。学生たちが自然に集まり、主体的な国際交流を生み出すことを目的としています。カフェスペースやイベントスペースを設け、英語と日本語など世界各地からの留学生との言語の交換学習や、多様な国・地域の文化を知るイベントを実施。ほかにも海外留学や国内外の国際系イベントの情報を得られる窓口や、留学生が日本語の学習について気軽に相談できるセンター機能なども集結し、日常的な多文化コミュニケーションを促進します。

[開催イベントのテーマ例]

- 海外からの客員アーティストによる芸術ワークショップ
- 交換留学生による出身国・地域紹介
- 海外留学体験談を語るトークイベント
- MeToo and Women's issues in Japan



コミュニケーションセンター

世界中から集まるさまざまな学生が、交流を通して世界のありようや文化の多様性を楽しく学ぶスペース。キーワードは「Creative」と「Playful」。キャンパスにしながら世界中に友達を作ろう! をテーマに活動をしている。学生が主体的にイベントを創ることができ、一人ひとりが世界につながる空間となっている。



グローバルカフェ

食を通して世界に触れることのできるカフェ。ここでは、アジアやアフリカ等の自分の知らない国のエスニック料理、ヴィーガンやハラールなど、食の多様性を体験することができる。さまざまな国や地域の料理を味わいながら、その土地や文化に思いをめぐらし想像することにより、世界への関心を広げていく。



ライティングセンター

語学力の向上をめざす学生を支援する相談スペース。英語などの外国語に加え、留学生に向けた日本語学習のサポートも実施。「留学や就職活動に向けて資格を取得したい」、「自分にあった学習方法がわからない」など、一人ひとりの目的にあわせた語学に関するさまざまな相談に対応している。

2 ともに生活し、異文化理解を深める国際学生寮



1年生を対象とした学生寮「修交館」。国内学生と留学生がともに暮らし、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ます。入寮期限は1年間で、上級生(RA:Resident Assistant)が生活をサポートします。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ます。

[部屋数]	[費用]	(2022年度)	
36室 (うち1室は完全バリアフリー対応)	入寮費 10,000円 寮費 30,000円/月	共益費 5,000円/月 火災保険料 約5,000円/年	



INTERVIEW

世界が広がっていくのを感じる毎日。



海外でも通用するコミュニケーション力を身につけたいと思い、修交館を選びました。寮の多目的室では、いろんな寮生との交流の機会があります。みんなで料理をすることも多く、多様な国や地域の食文化が垣間見えて面白いですね。ほかにも一緒にご飯を食べたりテレビを

見たりして、交流を深める毎日です。音楽が大好きなので、DJをして曲をみんなに聴いてもらったり、おすすめの音楽を教えあったりすることも自分の世界が広がるのを感じています。さまざまな価値観の学生たちが集まり、ともに過ごせる時間はとても貴重な経験。学部や国籍の異なる友人との会話からは新しい発見も得られます。ぜひ、みなさんにもこの機会を活用してほしいですね。

メディア表現学部 1年 藤井 清太郎
(京都精華学園高等学校出身)

寮生

RAとして後輩のサポートをしています。



新入生のときは、韓国から誰も知らないの国に来て生活できるのが不安でしたが、修交館でたくさん友人ができました。私にとってかけがえのない経験です。2、3年生の間はひとり暮らしをしていましたが、寮での生活をとても懐かしく思っていました。ともに生活し、1年

生たちをサポートするRAになることを決めたのは、自分が先輩や仲間に支えてもらったように、今度は私が後輩をサポートしたいと考えたから。ふだんの生活では、授業に関するアドバイスをしたり、個人的な悩みや進路の相談にのったりしています。修交館は、人とのコミュニケーションを学び、多様な活動と経験ができる場所。いろんな地域の出身や学部の人と交流が深められますよ。

デザイン学部プロダクトコミュニケーションコース 4年 ハスミン
(韓国 清州ソウォン高等学校出身)

RA

INTERVIEW

異なる文化と出会い、自分自身についてたくさん発見してください。

京都精華大学は約4人に1人がアジア、欧米、アフリカなど幅広い国や地域からの留学生で、とても国際色豊かな大学です。日本でも京都をはじめ、北海道から沖縄まで、各都道府県からさまざまな希望を持った学生たちがこの場所に集います。わたしたちは、この環境を最大限に生かし、それぞれが持つ違いを知りながら、学び合えるキャンパスをつくりたい。そう考えています。さまざまなバックグラウンドをもつ人たちがキャンパスに集うことは、深い学びの機会を得ることにつながります。「文化」とは、人種・国籍・民族性だけではなく、社会的な階層や障害の有無、性

のあり方なども含みます。価値観の異なる他者との出会いは、相手と自分との違いに気づき、自身を深く見つめるきっかけになります。もちろん、ときにはぶつかり合うかもしれません。しかし、それも含めて互いの価値観を理解し、受け入れ、着地点を見つけることにこそ意義があるのです。京都精華大学は表現の大学。あなたが自分を表現するためには、あなた自身が自分のことを深く知る必要があります。どうか恐れずに、いろんな出会いを経験してください。そうすれば、きっと4年後には想像もしなかった自分になっているはずですよ。



北脇 学
グローバル推進担当職員



設備と環境

Facilities of Seiko

自然×最先端の「表現」環境。

京都駅から約30分。京都精華大学は市街地に隣接しながらも広大な敷地を持ち、キャンパスには豊かな自然が広がります。

ですが、精華のキャンパスの大きな特長は、この自然豊かな環境のなかに最先端の設備がそろっていること。全国トップレベルといわれる芸術系の工房をはじめ、最新鋭の機材、潤沢な個人スペースを用意。また、20万冊以上の蔵書を誇る図書館施設や、在学生の活動発表から著名なアーティストの作品展まで、さまざまな展

覧会が開催されるギャラリーも。これらの施設は学外にも開放され、地域の人びとにも数多く利用されています。さらに、京都の繁華街である四条烏丸の駅と出町柳駅のすぐそばにはギャラリーとショップを備えたサテライトスペースを設置。烏丸御池には京都市と京都精華大学が共同運営する京都国際マンガミュージアムもあります。キャンパスの中にも外にも広がる、充実した環境。ここで研究や制作に没頭し、感性を磨くことによって、自分だけの表現を深めていくのです。



キャンパスの中にも外にも広がる、 充実した環境

NEW



情報館は、文庫や専門書などの書籍以外にも幅広いジャンルの雑誌やDVD、映像資料などを多数扱う図書施設



ギャラリーTerra-Sは、企画展や所蔵品展、在学生や卒業生、教職員による申請展などを開催し、広く一般にも公開



全学共通の写真スタジオ。平面・立体・人物など用途に応じた設備が整う。作品制作やポートフォリオ撮影も可能



ICTサポートセンターでは、カメラや照明などの撮影機材のレンタル、大型プリンターの利用などが可能



陶芸専攻の工房には大きな作品も焼成できるガス窯や電気窯を完備



全国でもめずらしい紙すき工房では紙造形アートにも挑戦できる



全学生が使えるドラフトギャラリーでは自由な発表の場を用意



椅子や文具などの木を素材とした作品制作ができる本格的な木工室



自由参加で「描く力」を身につけるドロイングジム



先端加工室には最新の3Dプリンターやレーザー加工機を完備



プロ仕様のアニメーション音響スタジオ。効果音制作や音響演出を学べる



CADや3DCG系のソフトが充実したPCルーム



合宿可能な京都の丹後学舎（海の家）。滋賀には朽木学舎も（山の家）



京都国際マンガミュージアム
世界でも有数の本格的なマンガ研究施設。在学生は入館無料



kara-S
京都の中心地で、作品の展示やグッズの販売ができるアートショップ



Demachi
研究発表などを行う、出町柳駅に直結したサテライトスペース



表現で世界を変える

あなただけの表現を進化／深化させ、この世界を変えるために、

京都精華大学では5つの学部を用意しています。

新しい自分と、新しい世界をひらくための学び。

あなたがもっと知りたいこと、身につけたいことはどんなものですか？

ここから、見つけ出してください。

国際文化
学部

p.33

メディア表現
学部

p.53

芸術学部

p.65

デザイン
学部

p.85

マンガ学部

p.103

国際文化学部

[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

Global
Literature

Department of Humanities

Literature / History /
Society / Japanese Culture

Department of Global Studies

Global Relations / Global Society /
African and Asian Culture



人間と文化を通じて 世界の多様性を学び、 よりよく変える力を磨く

人やモノ、情報が国境を越えて飛び交う時代。グローバル化が急速に進むなかで、これまでの経済中心の価値観を見つめなおし、一人ひとりがよりよい社会をめざして行動することがより必要とされています。国際文化学部では、そのために欠かせない「人間を深く理解し、アクションを起こす力」を育てます。人文学科では日本を、グローバルスタディーズ学科ではアジアやアフリカを中心とした世界のさまざまな国や地域を研究。フィールドワークを軸とした学びで視野を広げ、他者と対話し、社会を変革していく力を磨きます。

Humanities



Global Studies



「行動する」学びで 将来につながる実践力を養う。

3年次に、キャンパスの外に出て長期間の調査研究を行う「フィールド・プログラム」が充実しています。自分の興味や関心に応じてテーマと行き先が決定できるのが強みです。人文学科は日本全国、グローバルスタディーズ学科は世界各地の拠点から自由に選択可能。実際にその場所を訪ね、現地の人びとと交流しながら調査を行うことで、自分の視点でものごとを分析し、よりよい方へ変えるための行動力を身につけていきます。

POINT

「グローバル」「ローカル」両面を学べる 学部選択科目

アジアやアフリカなど世界の地域や、宗教、グローバルビジネスについて学べる「世界文化科目」、京都の歴史や文化遺産、日本地域史、古文書解読などを学べる「日本文化科目」があり、どちらの学科に所属しても両方の知識を得ることができます。



人文学科

[国際文化学部]

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、世界を変革する人間の育成に取り組んできました。そして2021年、「文学」「歴史」「社会」「日本文化」という4分野を研究領域にした、国際文化学部人文学科として新たにスタートしました。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、異文化を知ることからはじまります。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です。そのためにはまず、自分自身を形成してきた文化と向きあうことが重要です。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のです。加えて、フィールドワークをはじめとした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きます。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ことができます。

[学科の特長]

POINT

1 1年次は幅広く学び、
2年次から専攻へ



1年次は、まず各専攻の基礎を学修。それぞれの特徴や研究手法の違いなどを理解し、そこから自分の興味に基づいて研究テーマを探します。また、言葉を使いこなす技術を習得し、自分と他者への理解を深めるとともに、「調べる」技術を通じて考察力を高め、2年次からの専門的な学びに向けて基本のスキルを身につけていきます。

POINT

2 歴史ある文化の
発信地・京都で学ぶ



文化の発信地であり、文化や歴史を学ぶうえで最適な街・京都。伝統工芸の作家を招いた講義や、食や住まい、祭事といった習俗を価値観の変遷と共にひもとく授業、世界文化遺産に登録された神社仏閣に出向いて文化を理解する授業など、伝統と新しさが同居する京都の利点を生かした実践的な学びを豊富に選択できます。

POINT

3 体験を通じ、多様な
価値観に触れて学ぶ



3年次にはキャンパスを離れて実践的に学ぶ長期フィールドワークに参加。研究したいテーマにあわせて調査地を決定し、2カ月間、現地調査を行います。学外での体験を通じ、これまで学んできたことを実践すると同時に、異なる文化や考えを知り、多様な価値観を理解することで、新たな視野を手に入れます。

入学後に選べる
4つの専攻

文学専攻

▶詳細はP.40へ

研究対象は、古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います。各時代の人間の心理や感性、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ります。

社会専攻

▶詳細はP.42へ

家族、教育、環境、ジェンダーなど身近な社会問題を、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します。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ます。

歴史専攻

▶詳細はP.41へ

京都という歴史を学ぶのに絶好の土地を活かし、文献研究に加えて史跡をめぐる現地調査を行います。研究領域は古代から近現代まですべての時代が対象。民衆の視点からも史料を読み解き、分析を通じて物事を多角的にとらえる力をみがきます。

日本文化専攻

▶詳細はP.43へ

伝統文化からマンガ、音楽、映画などの大衆文化まで幅広い日本の文化を切り口に、日本社会の変遷を考察します。また、海外との比較や関係性をふまえて日本文化を理解することで、今後の日本文化のあり方や世界のなかの日本について、新たな視点で見つめなおします。

キャンパスを出て学ぶ
長期フィールドワーク

3年次の2カ月間は全員がキャンパスを離れて本格的な現地調査へ。テーマは自身の興味や関心にあわせて選択し、追究できます。調査や研究のための能力の向上はもちろん、未知の場所で多様な価値観に出会い、自分を見つめなおすことで、身近な地域や文化への新たな視点も獲得します。

POINT

- 1 テーマは興味に合わせて設定
- 2 京都をはじめとした日本全国で研究
- 3 学外での体験から異なる文化や考えを知る

フィールドワーク事例



京都の地域や寺社を調査する

古文書や文学作品に登場する京都の地域や寺社に足を運び、貴重な資料を見学し、現地を歩いて調査します。現代に残る寺社や地域社会と歴史・文学のつながりも考えます。



「きもの文化」のいまを探る

京都は「京友禅」「西陣織」を生産する国内最大の和装産地。工房が建ち並ぶ街並みや職人技術を「分業体制」「職住一体」等を調査し、伝統産業の現状を考察する。



自然環境の維持管理を考える

京都市動物園と下鴨神社の糺の森をフィールドとして、森林の維持管理・運営に実践的に携わることで、自然環境を維持・管理しながら運用する方法を考察する。

VOICE [学生インタビュー]

京都の歴史に学んだ経験を 地元フィールドワークに生かす

宮下 巧

歴史専攻3年 / 新潟県立高田高等学校 出身



自分の関心あるテーマで、キャンパスの外へ出て長期にわたって専門的に研究できるフィールドワークのプログラムが、私にとって京都精華大学の人文学科を選ぶ決め手になりました。

3年次前半の約4カ月をかけて、出身地の新潟でさまざまな寺社を訪ね歩き、調査を行いました。研究テーマは「上杉謙信の信仰」。信仰が戦国武将や中世社会に与える影響について研究しました。新潟にゆかりの武将、上杉謙信と関係の深い林泉寺や法音寺が特に印象に残っています。

歴史ある京都で学生生活を送りたいと進学先を選んだのですが、いざ新潟を離れてみると自分は地元のことをあまり知らない。

現地調査を通して、あらためて地元の歴史を学ぶ機会にしたかったんです。

ふだんは近世史のゼミに所属し、「候文」で書かれた古い史料を読み解いて当時の都市や社会構造を学んでいます。フィールドワークでは先生から研究の進め方や集めた情報の読み解き方のアドバイスを受けて、自分なりに考察を深め、見解をまとめることができました。教員と学生の距離がとて近いの、この大学のよさ。気軽に研究室を訪ねることができ、小さなことでも親身に相談に乗ってもらえます。

いまは卒業論文への準備中。信仰と社会をめぐる近世史はとて興味深く、このテーマをさらに追求したいと構想しています。

やりたいことを とことん突き詰めて、 誰かの心を動かす力をつけたい

高橋希明

文学専攻3年 / 兵庫県 百合学院高等学校 出身



幼稚園のころからずっと物語が大好きで、高校では文芸部に所属して小説を書きました。ゼミでは平安時代の文学を研究し、『源氏物語』の読解をしています。京都精華大学の人文学科は、自分の好きなこと、やりたいことをとことん突き詰められる場所。長期フィールドワークは、専攻とは直接関係がないテーマでも、興味とやる気があれば実現できるし、専門とはまた違った学びが得られます。

私は、以前から気になっていたテーマ、「動物園はセラピーの場として機能することができるのか」について調査をしました。学校に行けない子どもたちや市民を癒す場として、動物園の可能性を探りたかったんです。

京都市動物園へは何度も足を運び、環境整備やイベント運営補助などの実習に取り組んだほか、スタッフの方々にご協力いただき、園内でのアンケート調査なども行っていました。ほかにも、アニマルセラピーを行っている施設を訪ねてインタビューを行ったり、関連する論文を読んだり。治療目的のセラピーは動物福祉の観点からは難しいが、動物園自体は癒しの場として機能している、という結果に。一つの研究をやり返した達成感を得られました。

将来は、自分の好きを誰かに届けて、喜んでもらえるような仕事がしたいですね。大学でのいろんな経験を、その中に生かせればと思っています。

4年間の流れ

1

年次

人文学の基礎を知り、 4専攻の分野をひと通り学ぶ

1年次は専攻に所属せず、人文学や各専攻の基礎を学びます。分野の特徴や研究方法の違いなどを理解し、興味のある研究テーマを探します。また、「読む」「書く」「話す」を学びなおすことで、物事を掘り下げの力や自分の考えを論理的にまとめ発表する力を身につけ、ことばを通して自分と他者への理解を深めます。

📖 科目 pick up



基礎演習

少人数クラスで、情報を得るための検索や現地で調査にあたるための「調べる」技術、調査成果をもとにレポートをまとめる力といった基礎的な研究方法を習得し、人文学科の学びの一端を理解する。



国際文化概論

歴史、政治、経済といった文化を構成するさまざまな要素を見渡し、現代社会の成り立ちを学ぶ。そこから自身の興味や関心を見つけだすことで、今後の研究の基礎をつくり上げることをめざす。

2

年次

「文学」「歴史」 「社会」「日本文化」 4つの専攻に分かれて学ぶ

「文学」「歴史」「社会」「日本文化」のうち、いずれかの専攻に分かれ、専門分野への理解を深めます。また、少人数のゼミで同じ分野に興味を持つ仲間と議論することで、研究テーマを探求。3年次の長期フィールドワークに向けて、担当教員の指導を受けながら調査計画を立てていきます。

📖 科目 pick up



応用演習

最終的に卒業論文作成まで所属するゼミを選択するためのプレゼミ。各専攻の教員による指導のもと、講読やディスカッション、プレゼンテーション等を行う。



講読演習

所属ゼミの学びを深める。専門分野の史料や文献を読解する力、読解を通して自らの問いを立てる力、問いに基づき他者と議論する力を身につけていく。

3

年次

キャンパスの外へ飛び出し、 自由なテーマで調査・研究をおこなう

2年次までに学んだ知見を検証するため、2カ月間の長期フィールドワークへ。異なる文化を持つ社会に身を置くことで生きた知識を吸収します。終了後は、現地調査によって収集したデータや資料を整理して、教員や仲間へ報告。指摘や議論を通じてさらに理解を深めていきます。



4

年次

卒業研究に取り組み、 自分の考えをかたちにする

3年次までに深めた知識と得た経験をもとに、自分の研究してきたテーマを他者に伝えるように論理的に構成し、卒業論文として発表します。論文執筆に取りかかる際には、担当教員が親身になって指導にあたり、構想を練るところから文章の校正まで、一対一でアドバイスをを行います。



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

SUBJECTS

[人文学科] 科目一覧

	学部必修科目	学部選択科目 <small>※学科・専攻の枠を超えた履修が可能</small>
1 年次	基礎演習科目 ●基礎演習1～4 国際文化基礎科目 ●国際文化概論1・2 ●国際文化史1・2	国際文化基礎科目 ●国際文化リテラシー1・2 学科講義・演習科目 ●哲学概論 ●倫理学 ●心理学 ●宗教学
2 年次	応用演習科目 ●応用演習1～4 学科講義・演習科目 ●講読演習1・2 ●地域学1・2 ●現場学1・2 [文学] 専攻基盤科目 ●文学概論 ●日本文学研究1・2 [歴史] 専攻基盤科目 ●歴史学概論 ●日本史研究1・2 [社会] 専攻基盤科目 ●現代社会論 ●社会研究1・2 [日本文化] 専攻基盤科目 ●日本文化論 ●日本文化研究1・2	国際文化基礎科目 ●国際文化特講1・2 学科講義・演習科目 ●書道 ●社会思想史 ●古文書解読 ●自然地理学 文学講義科目 ●日本語学特講 ●漢文学 ●口承文化論 ●古典文法 ●書誌学 ●日本文学史 ●批評理論 ●世界の文学1・2 ●説話・伝承史 ●言語文化論 ●比較文学 ●神話学 ●詩歌論 ●歌謡論 歴史講義科目 ●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 社会講義科目 ●社会学 ●社会調査法 ●ジェンダー論 ●経済学 ●NGO論 ●人間の安全保障 ●市民社会論 ●平和学 ●先住民族研究 ●国際開発論 日本文化講義科目 ●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 ●南島文化論
3 年次	応用演習科目 ●応用実習5～8 学科講義・演習科目 ●講読演習3・4 ●長期フィールドワーク1～3	グローバルスタディーズ学科の科目も受講可能 地域研究科目 ●地域研究入門 ●アフリカ地域研究1・2 ●アジア地域研究1・2 ●大洋州地域研究 ●アメリカ地域研究1・2 ●欧州地域研究 ●世界の宗教 ●アフリカ・アジア関係論 ●グローバル・ビジネス論 ●グローバル化とメディア ●地球環境学概論1 ●地球環境学概論2・3 ※ ●エイジング研究概論 ※ ●子ども学概論 ※ ※3年次から選択可能 世界文化科目 ●世界文化遺産 ●アフリカ美術 ●マテリアル・カルチャー概論 ●比較服飾文化論 ●比較建築文化論 ●民族音楽論
4 年次	卒業研究演習科目 ●卒業研究演習1～3 ●卒業論文 ●卒業発表	

[専門科目 PICK UP]



〈文学専攻〉
文学概論

文学作品の形式を分析、分類する理論を学ぶ。登場人物の心理や当時の社会状況などを後世に伝える文学の力について考察し、理解を深める。



〈歴史専攻〉
京都の歴史

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京都。講義に加えて、現地を体感しながら歴史的展開を探る。



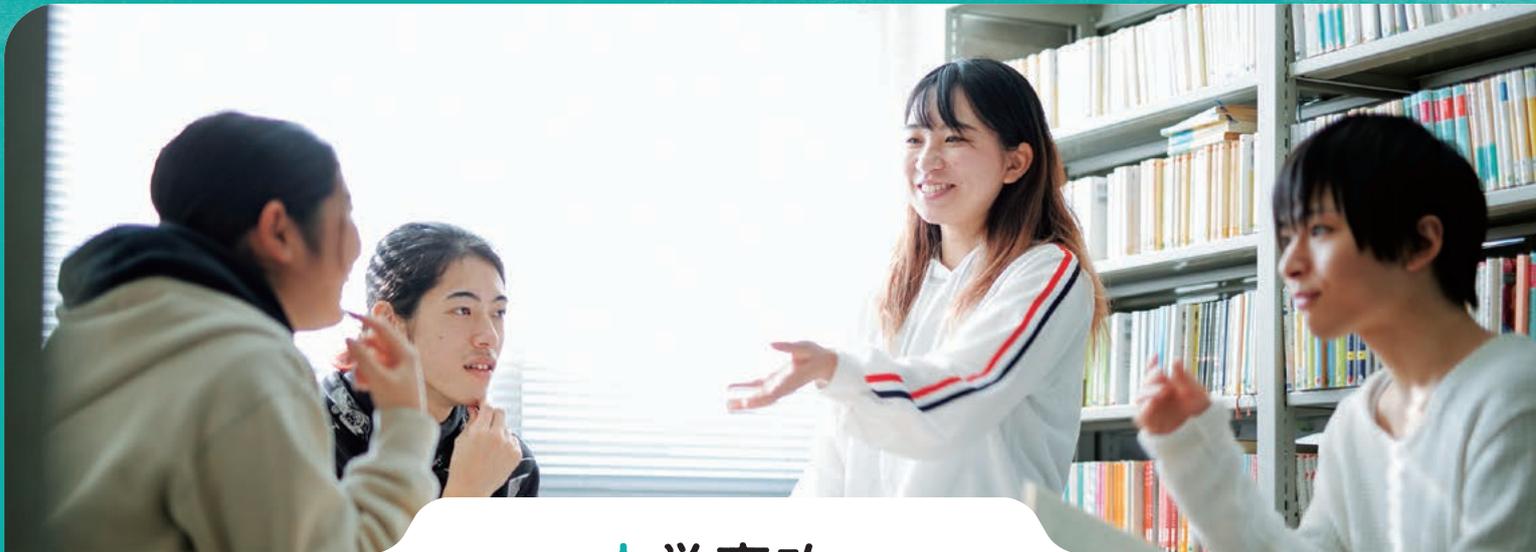
〈社会専攻〉
平和学

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)を獲得するための行動を学際的な観点から考察する。



〈日本文化専攻〉
観光学総論

観光による地域振興について、一般的な地域社会の視点以外にも、宗教やグローバル経済など多様な文脈の中でピックをあげながら考察する。



文学専攻

Literature

日本独自のことばを通して文学の世界をひらく

上代から近現代にいたるまでの小説や詩歌、戯曲、評論など幅広い分野の作品講読や作家研究を行います。さらに、海外作品との比較を通じて日本文学の独自性を学ぶなど、国際的な視野からも日本の文学を考察します。自分の関心にあわせて時代や作品、作家、表現方法を絞り込んで研究を深め、さらには社会的・歴史的背景などを掘り下げ、各時代の人間の心理や感性、時代の精神や文化を広く学びます。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で「人間とは何か」という問いに迫ります。

身につく
チカラ

- 文学作品が持つ豊かな表現を精密に読み解く力
- 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

▶ 専攻科目の特長



上代・中古・中世・近世・近現代の日本文学研究が可能。批評理論や比較文学など、作品を分析する力を磨く科目のほか、世界の文学、神話や詩歌、説話・伝承など幅広い文学表現も学ぶことができる。

● めざせる職業

編集者、ライター、小説家、学芸員、学校教員、図書館司書、校正・校閲、書籍の流通、企画職、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）
中学校教諭一種免許状（国語）、図書館司書、博物館学芸員



在学生の声

幅広く学び、「文学」を
中心にどんどん興味が
広がっていく

もともと本を読むことが好きで、幅広く日本の文学が学べる大学を探して、人文学科に出会いました。私は平安時代の文学作品を研究するゼミに所属し、『源氏物語』に出てくる言葉の意味や文化的背景などについて調べています。今年は「和歌からみる友情観」をテーマに、図書館や資料館に加えて、寺院や美術館、博物館などいろんな場所を訪ねて調査を行いました。恋愛のイメージが強い和歌ですが、友情の歌もあるんです。漢詩の知識もつけながら、卒業論文で「友情とは何か」について深めていきたいと考えています。さまざまな時代の文学だけでなく、日本の文化や社会、歴史などの科目も広く履修でき

るのが人文学科ならではの魅力。最初は文学と他の分野は関係ないと考えていたのですが、作品が書かれた時代の背景を知っておくことはとても重要だと気がつきました。自分の研究に役立つのはもちろん、興味や関心が広がるきっかけにも。思わぬところでそれぞれの学びがつながることもあり、発見の毎日です。将来の夢は図書館司書。大学で文学を学ぶうちに、みんなにもっと本を読んでもらいたいと思うようになりました。自分自身が、本との出会いを提供する側になれば嬉しいですね。

山崎 風
文学専攻 3年
福井県立福井商業高等学校 出身



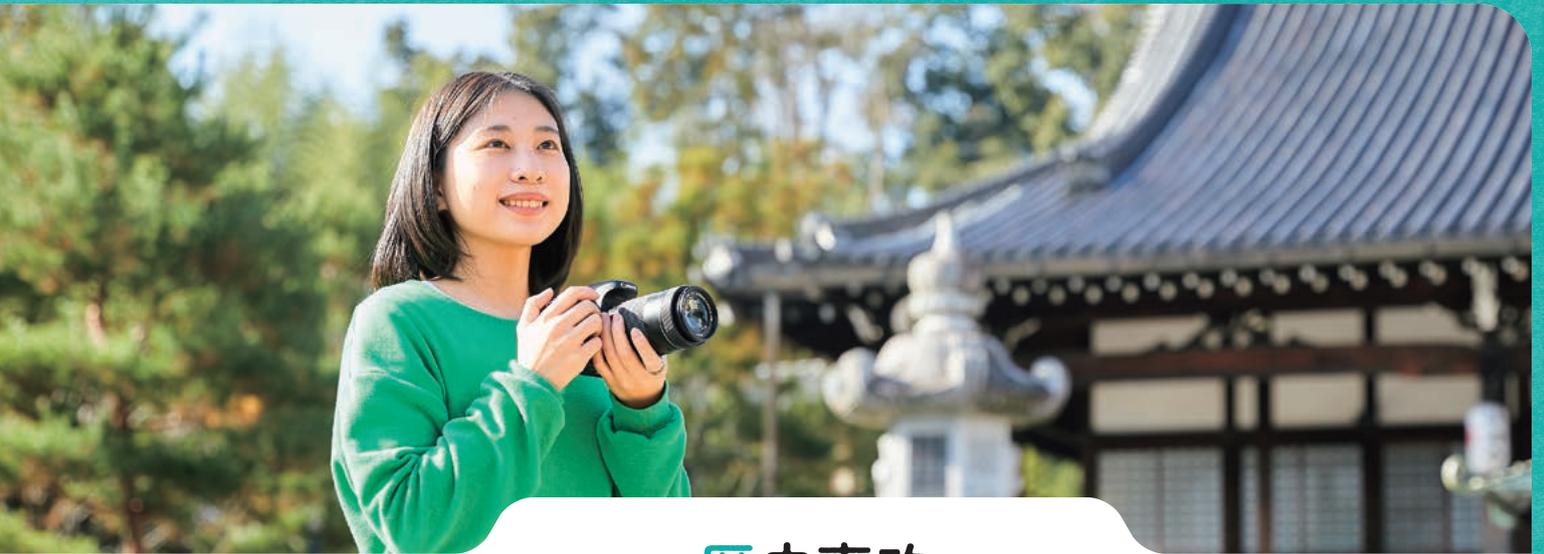
教員の声

自分を魅了する
作品の力を、他者に
伝えることから始まる

あなたには、大切に、ひとにすすめたくなるような作品がありますか？ 小説・詩・批評・演劇・映画・マンガ・アニメなど、なんでもかまいません。では次に、その作品に心が動かされるのはどうしてでしょうか。なぜ、ある表現にふれると感動が生まれ、さらにその感動を誰かと共有したいとまで思ってしまうのでしょうか。自分を魅了する作品の力を、自分以外の他者にも理解可能な言葉で伝えようとする。これが、文学研究の第一歩です。さまざまな文学作品にふれると「言葉で表現するというのはなんて自由なんだ！」という解放感をおぼえます。一方、いざ自分で文章を書いてみようとするとうまいかず、「言葉で表

現することはなんて不自由なんだ…」と思われ知られます。文学研究のおもしろさのひとつは、この「ことば」の底知れない奥深さにふれられるところだと思っています。まずはあなたの「好き」という気持ちを、言葉でかたかたにして表現してみよう。京都精華大学は、絵画や映像、建築、音楽などさまざまな芸術表現に向きあう仲間も集まる場所。この環境を生かして、「文学とは何か？」について柔軟に考え、ぜひ、自分だけのこたえを見つけてください。

西野厚志
日本近現代文学／小説・批評



歴史専攻

History

過去の人間の生き方から現在・未来のあり方を提唱する

歴史を学ぶ絶好の場所である京都という土地柄を生かし、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います。古代から近現代まですべての時代の日本史を対象とし、そのなかから興味のある事柄を選び研究します。過去を研究することは、過去の人間に学ぶということ。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、生き方を見出します。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、今後の社会を考えるうえで大きなヒントになるでしょう。

身につく
チカラ

- 歴史史料を読み解き、事実を明らかにする力
- 物事を異なった側面からとらえ直す力
- 過去を知ることで、現在・未来のあり方を考える力

▶ 専攻科目の特長



日本の古代・中世・近世・近現代の歴史研究を通じて、歴史学の観点から自他の文化を多角的に捉える。地域史・社会史・民衆史という三本の軸を中心にすえ、日本の歴史を総体として理解する眼を養う。

●めざせる職業

ツアープランナー、キュレーター、公務員、学芸員、学校教員、図書館司書、編集者、企画職、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（地理歴史）
中学校教諭一種免許状（社会）、図書館司書、博物館学芸員



在学生の声

歴史を学ぶほど「もっと知りたい」があふれてくる

子どもの頃、親に連れられてよく京都へ来ていたのがきっかけで歴史が好きになり、中学の時には本格的に歴史を勉強したいと考えようになりました。人文学科を選んだのは、自分の好きな分野で自由に調査研究できるフィールドワークがあったから。先輩たちの実績を見て、ワクワクするような魅力を感じました。

ゼミでは近現代史を学んでいます。高校までのような政治史ではなく、近代日本を支えた民衆の生活を中心に、より多角的に歴史を読み解き、みんなで議論します。私は大正時代の米騒動に興味があり、自分の出身地である福岡県北九州市と、いま学んでいる京

都の比較研究をしています。神社やお寺の御朱印をいただき巡るのが趣味なので、フィールドワークでは「期間限定御朱印と観光の関係性」というテーマで調査をしました。

いまは卒業論文の準備中。15年という短い期間で新聞や雑誌、レジャーなど大衆文化を完成させた大正時代に魅力を感じ、調査を進めているところです。大学の学びを通して、知りたいことがどんどんあふれてきました。将来は中学校の先生になって、歴史という学問の面白さや魅力を伝えていきたいです。

花桐蒼唯

歴史専攻 3年
福岡県 自由ヶ丘高等学校 出身



教員の声

史料を読み解けば人びとの営みが生き生き見えてくる

私のゼミでは、織田・豊臣の政権期から徳川幕府時代の歴史を学びます。政治や軍事的な面だけでなく、一般の人びとの日常生活や仕事といった生き方から、当時の社会のあり方を明らかにしていくのが特徴です。

日本の近世社会では、村・町などの地縁共同体や職業共同体などが大量の史料を作成し、現在まで伝わるものも数多くあります。それらをいかに読み解いていくことで、人びとの日々の営みと彼ら彼女らが生きた社会に迫ることができるのです。単に知識を得ることにとどまらない、生き生きとした歴史の学びだと思っています。

私の専門は日本近世史の都市社会史で、

大坂を主な研究対象として江戸時代の都市開発と遊郭の関係について分析を進めてきました。遊廓を選んだのは、当時の女性の生き方に興味があったからです。史料を読み解いていくと、遊女屋以外の人びとと遊廓の関係など、遊廓をとりまく社会の色々な側面が見えてきました。こうした複合的な社会の総体をとらえる史料分析が歴史研究の一番面白い点です。大学でしか学べない歴史学を、ぜひ一緒に楽しく学びましょう。

吉元加奈美

日本近世史・都市史・地域社会史



社会専攻

Society

身近な問題から現代社会を読み解き、解決法を探る

研究対象は、あなたの身のまわりにあるすべて。個人と集団との関係のなかで発生する諸問題——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た事柄です。これらの問題を解明するのに必要となる、社会を多様な側面からとらえる力を身につけるため、社会学の理論や方法論を歴史的背景とともに学びます。さらに、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などを習得することで、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やしません。

身につく
チカラ

- 社会構造を分析し、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

▶ 専攻科目の特長



ジェンダーや貧困、災害、感染症など幅広いテーマで、現代社会のさまざまな課題を知る。人間の権利や安全保障について学ぶ科目もあり、現実の社会に研究を応用し、具体的に提案するための力を磨く。

● めざせる職業

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

● 主な就職先

出版社、Web コンテンツ制作会社、医療・福祉、観光・サービス業、金融業、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



在学生の声

生きづらい社会の原因と解決策をさがし、考え続ける

私が取り組むテーマは、この社会の「生きづらさ」。自分自身も感じてきた問題を、障がい者という存在を軸にして学び、考えています。

2016年に神奈川県津久井やまゆり園という障害者支援施設で「障がい者は不要な存在だ」として入所者が殺害される事件が起きました。犯人の差別意識が原因と報道されましたが、本当にそれでしょうか。犯人は施設で働いたことがあり、障がい者は身近な存在でした。ネットでは犯人に賛同する声もありました。彼らは何を思っていたのでしょうか。そこには、人間を生産性や「金を稼いでいるかないか」という価値観で見られなく

なった生きづらい環境があるように、私には思えます。なぜこんな社会になったのか。生きやすく変えるにはどうすればいいのだろう。

生きづらさについて考える時、とても面白く刺激を受けたのが「ジェンダーと社会」という授業です。哲学の歴史から始まり、最終的には生物学的な男女の区別すら「つくられたもの」だという認識に至る内容で、これまでの世界観を根幹から揺るがされました。今後も自分自身と向き合いながら、社会の問題を考え続けていきたいと思っています。

進藤拓海

社会専攻 3年
長野県 信濃むつみ高等学校 出身



教員の声

常識にとらわれず物事の裏側を調べ地域の未来を描く

ともに動き、結果を検証して、また新たな課題を見つける……これを長期間続けています。

こうした研究を踏まえ、私のゼミでは身近な物事について徹底的に調べる「モノヤコトの裏側追跡」、地域に学び未来をデザインする「地域連携」に取り組みます。どちらの研究も「当たり前」や「常識」にとらわれず自由に発想できる人、柔軟に工夫できる人が向いていると思います。常識は一つの「仮説」でしかありません。真実はどこにあるのか突き止める学問上の旅は、とてもエキサイティングです。

田村有香

地域社会学 / 生活環境論



日本文化専攻

Japanese Culture

日本の文化とは何か、京都の特性を生かし探求する

文化とは「人びとが集団になって作りだし、継承してきた営み」のこと。文化を研究することは、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です。日本文化専攻では、伝統と革新が同居する京都の特性を生かし、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、幅広い観点から日本の文化の変遷と現状を考察。日本独自の価値観や世界共通の感覚を発見し、世界のなかの日本を新たな視点で捉えます。ここで得た気づきは、新たな価値を発信する力となるでしょう。

身につく
チカラ

- 日本や海外の文化の魅力を発信する力
- 多様な文化を比較し、多様性を理解する力
- 体験学習による調査分析力と問題発見能力

▶ 専攻科目の特長



日本の現代文化や文化遺産、芸能史など、幅広い文化に触れ、知識を深める科目が豊富。観光学や文化政策など、文化を相対的にとらえ、保存や活用のための知識も習得。新たな文化への想像力を培う。

●めざせる職業

ツアープランナー、キュレーター、公務員、学芸員、図書館司書、編集者、流通、企画職、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※
中学校教諭一種免許状※、図書館司書、博物館学芸員
※単位取得に追加で1年必要



在学生の声

一つのイメージでは
語りきれない
日本文化の幅広さ

中高生の頃から神道や伝統工芸に興味があり、将来はそれらに関係した仕事に就きたいと考えて日本文化専攻を選びました。

専攻全体の講義では、伝統産業や芸能、妖怪やアイヌ民族の歴史、それにマンガなどのサブカルチャーまで、幅広い分野の歴史と知識を学びます。日本文化と言っても、よい意味で抽象的で、一つのジャンルやイメージだけで語れない多様性があるんです。

特にゼミでの学びが刺激的です。ぼくは神道や伝統工芸について調べ発表しますが、他のゼミ生は「祭り」だったり「観光産業」だったり、テーマにそれぞれ個性が表れ、知らない分野の知識を得られる楽しさがあります。

新井 颯

日本文化専攻 2年
滋賀県立甲西高等学校 出身

こうした学びを通して、実技面では御朱印に毛筆で書き入れる文字を書けるようになりたい、伝統工芸品を自分でも作ってみたいという目標ができました。調査研究としては、近年停滞している日本の伝統工芸をどうすれば活性化できるか考えてみたいと思っています。

日本文化は一般に思われている以上に幅広い世界です。多くの分野や表現に触れたいので、自由に研究対象を選び、深めていけばよいと思います。



教員の声

文化は人間の営み
複合的な視点で
社会を見渡す研究を

伝統産業を支える職人文化や技術継承が、私の研究テーマです。使われる材料の多くが自然素材であるため、近年は地域の自然環境との関わりについて研究しています。

職人さんたちに聞き取りを重ねていくと、いくつもの社会問題が絡み合っていることに気づきます。「後継者問題」は労働の、「販売不振」は経済の問題。「道具や材料の枯渇」は、自然環境や都市計画と密接に関係しています。たとえば和紙の場合、地域を流れる川の水質、原材料の楮(こうぞ)を作る農業、職人技術や文化など、さまざまな角度から調査します。複合的な視点が研究を面白くするのです。

日本文化専攻では過去と現在、そして未来の文化を研究対象とします。文化とは人間の営みそのものであり、主役はあくまで人間。ゼミも机上の研究だけにとどまらず、現地調査や聞き取りなどに取り組みます。

研究テーマにはいけない分野はありません。大切なのは、一つのテーマを出発点にしながらも、いくつもの視点を持って社会全体を見渡すこと。「伝統産業とテクノロジー」「アニメーションと日本の美術表現」など広い視野で自分だけのテーマを見つけてください。

米原有 二

工学

グローバルスタディーズ学科



海外での体験を軸に

世界の課題を発見し解決できる人に

情 報、モノ、資本が国境を越えて行き交うグローバル化が進むなか、現代社会のあり方を問い直し、地球規模の視野をもってこれからの世界を見通す力が求められています。いま、私たちが考えなければならないことの多くは、既存の学問の枠におさまらず、用意された答えはありません。グローバルスタディーズ学科では、世界の新しい関係性や構造を地球規模でさまざまな視点から把握します。特にグローバル化の進展とともに大変革期を迎えて存在感が増しているアフリカ・

アジア地域を中心に、文化や歴史、社会、環境、政治、経済を多角的にとらえています。ここでは、学生全員が世界各地におもむいてフィールドワークを行い、語学やコミュニケーションの力を磨くことで、グローバル社会のなかで積極的に行動し、自身のテーマで社会を変えていく人、世界が直面する課題の解決に貢献する人を育てます。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などで働くことを見すえた世界に通用するスキルを身につけます。

[学科の特長]

POINT

1 1年次は基礎を固め、幅広く学ぶ



1年次は基礎となる知識や研究方法を学ぶ期間。世界各地の文化の成り立ちなどを理解するとともに、国際関係や多文化共生といった2年次からの専攻につながる知識も深め、自身の興味を掘り下げます。同時にコミュニケーションや情報収集のための語学学習をめざし、多様な国の言語から選択して学ぶことも可能です。

POINT

2 ひとつ先の世界の動向を見すえたカリキュラム



人口や経済など、さまざまな面で急速に成長しており、今後の国際社会に大きな影響を与えることが予想されるアフリカ・アジア地域についても重点的に学べます。知識を習得し、これからのグローバル社会を見通すことに加えて、グローバル化の発展で欠かせない文化の相互理解についても学び、“一歩先”の力を身につけます。

POINT

3 自らテーマを決め海外で調査研究



興味を持っていることをテーマに国や地域を選び、海外での長期フィールドワークを通して深い知識と経験を身につけます。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します。

4年間の流れ

1
年次

海外経験も積みながら
自身の興味を深める

まだ専攻に所属しない1年次。コミュニケーションを目的とした英語力の強化と、多様な国・地域の文化や歴史についてさまざまな知識を深めると同時に、海外での短期フィールドワークを行います。現地で異文化に出会い、経験した驚きや感動をもとに、2年次以降の準備を進めます。

VOICE [学生インタビュー]

未知の場所で、
「挑戦する楽しさ」を知った

K-POP好きがきっかけで、留学に力を入れているグローバルスタディーズ学科に興味を持ちました。1年次の海外短期フィールドワークの訪問先も韓国へ。語学留学の気持ちで3週間を過ごしました。私にとっては初めての海外体験。最初は緊張して街にも行けなかったのですが、だんだん度胸がつき、ひとりでも出歩けるように。現地の方々と韓国語でコミュニケーションを取るなかで、挑戦する楽しさを知りました。京都精華大学には留学生も多く、国や地域を越えた友人ができるのも魅力。新しい価値観をたくさん知ることができます。今後はいろんな国の言葉を学んで、いつかは翻訳の仕事をしてみたいです。



国際文化学部 1年 奈良県 関西文化芸術高等学校出身 竹島千景

科目 pick up



国際文化概論

複数の教員によるリレー講義形式で、世界の文化を読み解き、レポートを提出。自分自身の経験もふまえながら考えを深め、異文化や異なる社会での現象を理解するための基礎的な知識を習得します。



国際文化史

いくつかの地域の文化交流史をひもとき、文化交流の変化やその固定化の経緯をたどります。そのなかで歴史学的な分析方法を習得し、文化を歴史的な観点から理解することの重要性について学びます。

海外短期フィールドワーク **必修**

アフリカ・アジアの国や地域から訪問先を選択し、約2週間の短期留学に参加します。提携先の大学や機関で現地の言葉を学び、文化や習慣に触れながら語学力と国際感覚を磨きます。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います。



セネガルでは料理作りワークショップやJICAの水産・農業プログラムなどに参加

【訪問先】 セネガル、韓国、台湾、ベトナム、フィリピン

※費用は約12~35万円。社会情勢により変動する可能性があります。

2
年次

専攻に分かれてテーマを探求

専攻に分かれ、ゼミにも所属してディスカッションなども交えながら自分の研究テーマを具体化します。加えて、インタビューや記録、発信など学外のフィールドで調査を行う力を身につけていきます。

「3つの専攻」

グローバル関係専攻 ▶詳細はP.48へ

グローバル共生社会専攻 ▶詳細はP.49へ

アフリカ・アジア文化専攻 ▶詳細はP.50へ

3
年次

研究テーマをもとに
海外長期フィールドワークへ

必修

海外で最長6カ月間の現地調査に取り組みます。帰国後は、現地で集めた情報を整理し活動報告を行います。研究テーマは差別や環境汚染などの国際的な問題のほか、食文化やファッションといった身近な視点からも自由に設定できます。



4
年次

卒業研究に取り組み、
現地調査で得た内容を形にする

3年次までに深めた知識と得てきた経験をもとに、自分の研究してきたテーマを他者に伝えるように論理的に構成し、卒業論文として発表します。



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

世界の見方を変える 海外長期フィールドワーク

必修

世界中をフィールドにした、3年次の長期調査研究プログラム。欧米はもちろん、アジア・アフリカ・オセアニアまで幅広いエリアから滞在先を選択できます。研究テーマは自分の興味に応じて設定し、追究していきます。異文化を現地で学び、新たな発見を重ねることで、自ら問いを立てる力や、多様な環境にある他者に寄り添い、理解しようとする力をみがきます。

POINT

- 1 自分の研究テーマに合わせて世界各地の拠点を選べる
- 2 現地での調査・交流で「生きた語学力」を磨く
- 3 リアルな経験から国際的な視点を身につける



THEMES
[テーマ例]

- カリフォルニアにおける多文化共生施策を調査(アメリカ)
- バリにおける日本文化を調査し、独自の変遷について理解する(ヨーロッパ)
- 先住民マオリの衣装を研究。制作技法について調査する(ニュージーランド)
- 孤児院でボランティアを行いながら、国の経済成長など現状を考察(フィリピン)
- マイノリティへの社会的配慮やシステムの違いを比較検討(カナダ)
- 韓国のストリートアートを研究。地域と若者文化との関係を考察(韓国)
- 砂漠化対処に取り組む宗教団体を調査。宗教と環境問題の関係を探る(セネガル)

滞在先一覧

<p>アジア 滞在費用 20~60万円</p> <p>韓国 大邱大学 [韓国語]</p> <p>台湾 東呉大学 [台湾華語(中国語)]</p> <p>フィリピン GLC(GLOBAL LANGUAGE CEBU) [英語]</p> <p>タイ バヤップ大学 [タイ語]</p> <p>※その他の地域も調整中</p>	<p>欧州 滞在費用 50~120万円</p> <p>フランス 西カトリック大学 [フランス語]</p> <p>スペイン グラナダ大学 現代言語研究センター [スペイン語]</p> <p>※その他の地域も調整中</p>
<p>アフリカ 滞在費用 50~60万円</p> <p>セネガル ダカール大学 [フランス語]</p> <p>※その他の地域も調整中</p>	<p>北米・中米 滞在費用 60~150万円</p> <p>カナダ プリティッシュ・コロンビア大学 [英語]</p> <p>アメリカ カリフォルニア大学デービス校 [英語]</p> <p>※その他の地域も調整中</p>
<p>中東 滞在費用 40~50万円</p> <p>トルコ イブン・ハルドゥン大学 [トルコ語]</p> <p>※その他の地域も調整中</p>	<p>大洋州 滞在費用 60~70万円</p> <p>ニュージーランド オークランド大学 [英語]</p> <p>※その他の地域も調整中</p>

VOICE [学生インタビュー]

未来の自分を支えるような
自信につながる調査体験になった

訪問先：スペイン

藤原一斗 群馬県立富岡高等学校 出身



スペインで、有機農業の現状について研究しました。通っていた言語学校は、クラスメイトのほとんどが日本以外の国や地域の学生で、毎日が新鮮でした。現地では、スーパーで有機農産物の扱いを調査したり、専門店や消費者、農家の方々にインタビューを行ったほか、農業体験も。たくさんのお会いがあるなかで、環境や農業について新しい考え方に触れ、多くの発見をしました。3ヶ月はあっという間でしたが、いろんな人との出会いが、異文化を知り、思考の幅を広げてくれ、未知のものへも積極的に興味をもつように。海外で調査をやりきったことも大きな自信になりましたね。未来の自分を強くする時間でした。今後さまざまな困難があっても、この経験はきっと自分を支えてくれると思います。

リアルな意見を聞き取って
新しい視点を得ることができた

訪問先：フランス

磯 幸歩 栃木県立さくら清修高等学校 出身



小さな頃から一度行ってみたいと思っていたフランスへ。研究テーマは、ロシア、ウクライナ問題でのフランスと日本の報道の違いについて。今回の戦争について関心があり、日本もフランスも決して無関係ではないと感じてテーマを決めました。ホストファミリーやクラスメイトにアンケートを取り、年代や立場の異なる方々の意見を調査。どうしても自分の言いたいことが伝わらなかったり、相手の話す内容がわからなかったりと、言語の壁で苦労しましたが、日本との教育の違いなど、リアルな現状を実感できました。海外長期フィールドワークは、自国と訪問先の国との違いについて体感できるところが大きな魅力です。少しでも関心があれば、ぜひ参加してみてください。



[プログラムの流れ]

1年次 1～2週間の海外研修で感覚をつかむ



[4～6月]

[7～9月]

[10～12月]

“ 現地での体験を経て、取り組みたいテーマを模索する ”

少人数クラスで学科の基礎を学ぶとともに、第2クォーターの海外短期フィールドワークの準備を行う。担当教員がリレー形式でそれぞれが担当する研修先を説明。個別相談を経て、各自の関心に基づき研修先を決める。(科目名：グローバルゼミ)

学期中の8回の講義と、夏季休暇期間中に実施される実地研修にて構成。学期中は研修先ごとにその土地について学び、活動計画を立てる。研修中は引率教員や受け入れ機関の教員指導のもと、語学や文化の学修、現地の大学生との交流、フィールドワークなどを行う。(科目名：海外短期フィールドワーク)

これまでの経験をふまえ、各自が担当する分野を決めて情報を収集し、レポートを執筆。最後にプレゼンテーションを行い、その内容をもとにクラス単位でディスカッションを行う。自分が関心のある課題を導き出す。(科目名：基礎演習)

2年次 訪問先を決め、事前調査に取り組む



[4～9月]

[10～3月]

※2月より順次出国

“ 歴史や文化を学び、語学力を磨く ”

研修先となる国や地域の歴史、社会、文化について知り、その特性や多様性を学ぶ。同時に、地域固有の価値観や世界観を客観視する視座を身につける。2Qの最後に研修先を選定。(科目名：地域学)

地域別に分かれて取り組む。まず、言語文化など基本的な知識を習得しながら、実習における学習目標を設定する。次に、教員や他学生との意見交換を通じて調査計画を立て、発表する。(科目名：現場学)

3年次 いよいよ長期の海外フィールドワークへ



[4～9月]

[10～3月]

“ 現場での経験を積み、研究テーマを深める ”

最長6カ月間の海外での実地研修。拠点となる大学などで語学を学びながら、各自が決めたテーマに関するフィールドワークを行う。実地研修中は、週報を通じて学びの内容を報告。ゼミの教員から遠隔で指導を受けながら、最終的に調査報告書をまとめる。(科目名：海外長期フィールドワーク、応用演習)

11月に予定されているフィールドワーク報告展での展示物、発表物を制作。報告展の運営(企画、準備、設営、当日の案内など)にも参加。みずから得た学びを積極的に発信する。(科目名：アカデミックスキル)

[奨学金制度]

[給付型] 海外プログラム学修奨励奨学金

第1、2クォーターの学費(543,000円)が減免されます。

●採用者数：
10名程度

- 出願資格：
- ①出願の前年度のGPAが3.0以上
 - ②TOEFL-ITPのスコアが550点以上
 - ③標準的な単位数を前年度までに修得していること(年間単位31単位以上)

[貸与型] 海外プログラム履修奨励貸与奨学金

経済的な理由で履修困難な場合、無利子で参加に必要な金額を借りることができます。
貸与金額:最大30万円まで

●採用者数：
上限なし

- 出願資格：なし(ただし申請書類の提出が必要)
※海外短期プログラムでも利用可能

[留学先大学の学費] 大学が負担するため **不要**

※ほか、JASSO(日本学生支援機構)による「海外留学支援制度」(給付型)「第一種・第二種奨学金(国内)」(貸与型)を利用することも可能です。

TOPICS

学びのキーワード 研究対象は人間のあらゆる営み。みずからの興味や関心に合わせて、自由に設定することができます。

食 / 音楽 / アート / ファッション / 格差 / 戦争 / 環境 / 人種・差別 / ポストコロニアル / 比較文化 など



グローバル関係専攻

Global Relations

「国」や「地域」からグローバル社会を考え、未来を予測する

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なおす必要性が高まっています。中心となるのは、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びと、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します。そのうえで、ソーシャルビジネスの立ち上げなど、グローバルな課題に対して積極的に提案し、行動できる力をつけていきます。

身につく
チカラ

- あらゆる動きを世界規模の視点で捉える力
- 課題を解決するための具体策を考える力
- 国境を越えて、人や社会をつなぐ力

▶ 専攻科目の特長



現代の身近なできごとと世界のさまざまな国や地域との関係性を理解し、自らの関心と結びつけて考える。世界の異なる地域のつながりを捉える視点を養う。それぞれの社会を比較し、分析できる力をつける。

▶ 一覧はP.51へ

● 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



在学生の声

海外をフィールドに自動車産業の今後を調査研究する

グローバルスタディーズ学科を知ったのは、高校の進路指導で先生にすすめられたのがきっかけでした。海外で自由に学ぶフィールドワークが短期と長期、合わせて2回も経験できること、それに少人数クラスの講義が多いため教員と学生の距離が近いことが、とても魅力的でした。コロナ禍があって1年次の短期フィールドワークには行けなかったのですが……。その分、3年次の長期フィールドワークがとても楽しみです。

私は自動車が好きなので、世界の自動車産業のこと、輸出や輸入の現状、これからの展望などをテーマに研究に取り組みたいと考えています。3年次の長期フィールドワークで

はトルコに行って中古車事情を調査することを決め、現在はそのに向けてゼミで準備を進めています。調査票の書き方から自動車の歴史、未来のことまで、学ぶことは盛りだくさんです。

海外フィールドワークでは現地の人たちと交流し、疑問や興味があれば積極的に聞く姿勢が必要になります。私は人見知りで、仲良くなるまで時間がかかる方なので、誰とでもフレンドリーに話せる姿勢を身につけたいです。そして将来は、経験を生かして海外の人と広く関わる仕事に就きたいと思っています。

西澤ことの

グローバル関係専攻 2年
滋賀県 比叡山高等学校 出身



教員の声

「常識」を問い直し異なる人の声に耳を傾けよう

グローバル化とは何でしょう。定義の一つに「規格の統一」があります。たとえば、私たちが当たり前と思っている日本の鉄道の正確さ。もともと第一次世界大戦後の鉄道国有化により遅れが厳しく管理されるようになったのですが、1960年代までは日本でも地方ごとに異なる時間感覚が残っていました。共通の尺度ができてはじめて、異なる文化に優劣をつけるようになるのです。

多様な価値観や異なる文化を持つ人びとがつどい、ともに築き上げるのが国際社会。そこで生きてゆくためには、お互いの文化の違いを知ることが不可欠です。高校までの常識や、日本社会では無反省なまま当然と思

われてきた価値観を問い直し、自分と異なる考え方や生き方をする隣人、年齢や境遇の異なる人の経験に耳を傾ける。そして、自己を刷新してゆくことが大切です。

大学は、事前に決められたことを受け身で吸収する場ではありません。世界各地から集まった学生が自分の可能性を広げ、ともに進む仲間を見つけ、異なる価値観を合わせて、これからの社会を築いてゆく力を身につける場です。いままでの常識にとらわれず、自由な発想を大切にしてほしいと思います。

稲賀繁美

比較文学／比較文化／文化交渉史／フランス語・英語運用



グローバル共生社会専攻

Global Society

文化や価値観が異なる人びとがつくる、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、地球規模で影響を及ぼす問題を解決するためには、異なる文化的背景を持つ人びとが力を合わせて行動を起こす必要があります。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します。そして、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びと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していきます。

身につく
チカラ

- 自分の価値観を持って社会課題を発見する力
- 不平等をなくす新しい仕組みを創出する力
- 世界を深く知り、共生できる社会を提案する力

▶ 専攻科目の特長



ビジネスや国際開発、メディアなど異なる国や地域の人びとを結ぶキーワードから学びを深める。文化を多元的にとらえるための専門的な知識を習得。具体的な事例に客観的かつ独自の視点で考察する。

▶ 一覧はP.51へ

● めざせる職業

国際公務員、NPO・NGO 職員、貿易事務、外資系企業（総合職）、国際ボランティアコーディネーター、学校職員、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



在学生の声

留学をして
語学力をみがき、海外で
仕事を探したい

海外に興味があり、留学制度のある大学を探していて京都精華大学にたどり着きました。現在は、3年次に行く海外長期フィールドワークに向けて準備を進めているところです。このプログラムの特長は、自分でテーマや行き先を決め、計画をしっかり立ててから現地に飛び込んでいくところ。ゼミでは留学先で何がしたいのか、どのような方法でそのテーマを調査するのかを計画し、それぞれが発表します。自分が所属しているゼミは少数ですが、ほかのゼミ生がどのような考えを持っているのか、時間をかけて深く知れるのがいいところですね。

留学先にはフィリピンを選びました。一番

の目的は英語力の向上です。いろんな人とコミュニケーションをとって力を伸ばしたいです。研究テーマはまだまだ模索中。物価が安い理由や、食文化などを調査したいと考えています。将来は、なにか好きなことに関連した仕事がしたいです。明確にはまだ決めていませんが、日本と海外をつなぐような仕事がいいですね。そのためには語学だけでなく、さまざまな知識を身につける必要があります。たくさん冒険をして、将来挑戦したい仕事も見つけたいと考えています。

仁井寛人

グローバル共生社会専攻 2年
滋賀県立堅田高等学校 出身



教員の声

アジアの国々の
移民や労働事情から
日本が見えてくる

学校で外国の子とも同じクラスになったことはありませんか？ アルバイト先で外国の方と一緒に働いた経験はありませんか？ 日本にはいろいろな形で発展途上国からやってきた移民がたくさん住んでいます。技能実習生や留学生、外国籍だけど日本で生まれ育ち、外国語が話せない人……。

ミャンマー出身の私は留学生として来日し、当初は大学を出たら母国で起業しようと考えていました。ところがミャンマーの発展について勉強するうちに開発経済学と出会い、途上国の複雑な事情がわかってきました。都市部と農村部の「二重経済構造」、農村から都市への労働力の移動、就労や居

住の厳しい環境……。日本で研究を続け、現在は外国人労働者をめぐる制度や労働環境を調査し、問題点と改善策を考察しています。

担当するゼミでは「世界の仲間とともに生きる」ことをめざして、特にアジア諸国のことを学び、議論します。アジアの途上国や移民について学ぶことは今日の日本社会の一部を学ぶことでもあります。日常生活の中で接点を見つけていくと、途上国はそれほど遠い存在ではないことが実感できます。

ナンミヤケー カイン

開発経済学 / 国際労働移動研究



アフリカ・アジア文化専攻

African and Asian Culture

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80億の人が暮らしています。そのうち、アフリカ・アジア地域で暮らす人は約7割。30年後には、存在感はさらに増し、想像以上に身近な地域へと変わっていくでしょう。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できないアフリカ・アジア地域の文化や社会を研究します。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あり、異文化との交流のなかで興味や関心を広げ、複眼的な考察力と行動力を身につけます。

身につく
チカラ

- 未知の世界に飛び込み、困難を克服する力
- 異文化を受け入れ、新しい価値を生む力
- 国境や言語の枠を越えて「人」を見つめる力

▶ 専攻科目の特長



社会における民族文化や宗教、政治形態などについて事例を通し理解を深める。社会に多大な影響を及ぼすさまざまな宗教について知り、人間について考察する。地域を研究するための調査力を磨く。

▶ 一覧はP.51へ

● 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、貿易事務、外資系企業（総合職）、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



在学生の声

アフリカの衣装から
宗教や生活様式を
知り、考える

もともと海外の文化や民族・宗教に興味があったのですが、1年生の時にセネガルやブルキナファソなどアフリカ諸国の話を聞いて、より関心が強まり、アフリカ・アジア文化専攻を選びました。印象深いのは「先住民民族研究」の授業で聞いた昆虫食の話。先生が現地の市場で食べたなら、意外とおいしかったそうで、実際に体験することに一層興味がわきました。

3年次の長期フィールドワークではセネガルに行く予定。今は研究テーマを構想しているところで、洋服や服飾と、宗教や生活動作の関係を調べたいと考えています。日本の着物や韓国のチマチョゴリもそうですが、服の

デザインがそれぞれの国の文化や生活様式に合わせて異なるのがとても面白い。「世界の宗教」や「アフリカ美術」といった必修科目も構想のヒントになっています。

私は大学生生活を通じて、「答えのないテーマ」に向き合い、取り組んでいきたい。たとえば高校時代から関心を持っているジェンダーの問題。さまざまな人に話を聞き、地位や立場が異なることで意見がどう変化するか、もっと深く知りたい。知らないことに出会うとワクワクするので、将来は研究職に就けたらいいなと思っています。

西地花奈

アフリカ・アジア文化専攻 2年
福岡県 福岡舞鶴高等学校 出身



教員の声

より善い答えを求め
追究することで
胸躍る発見をしよう

文化人類学という学問の調査では、調査対象となるコミュニティに入り、対象者と同じ生活を送り、その社会について学びます。私もブルキナファソという国で、いくつかの立場から現地調査を長く進めています。その中で最も深く関わってきたのがストリートの子どもたちです。私は、この調査を通して、子どもたちの育成と環境、だれが子どもたちを「ストリート・チルドレン」という枠組みに押し込めたのか、そして、私たちのイメージがいかに後付けのものであるかを問うてきました。

しかし、ストリートの子どもたちをどのようにすればよいのか、ということについては、きっと一つの正解などはありません。大学以降にお

ける学びや研究は、このように、確たる正解のないものがほとんどです。たくさんの本を読み、人の話を聞き、批判を受けて自分の意見を再考する。こうして「より善い」答えを求め続けていくことが、いずれ皆さんが働く「社会」の発展の原動力になるのです。この作業は、時に砂漠の中で一つの小さな石粒を探るような面白い発見があります。こうした気持ちを多くの皆さんと共有できることを楽しみにしています。

清水貴夫

文化人類学 / アフリカ地域研究

SUBJECTS

[グローバルスタディーズ学科] 科目一覧

	学部必修科目	学部選択科目 <small>※学科・専攻の枠を越えた履修が可能</small>	
1年次	基礎演習科目 ●グローバルゼミ ●海外短期フィールドワーク ●基礎演習1・2 国際文化基礎科目 ●国際文化概論1・2 ●国際文化史1・2	国際文化基礎科目 ●国際文化リテラシー1・2 学科基礎講義科目 ●哲学概論 ●倫理学 ●心理学	
2年次	応用演習科目 ●応用演習1～4 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> グローバル関係科目 ●グローバル関係概論 ●グローバル歴史概論 ●世界の宗教 ●比較社会学 グローバル共生社会科目 ●グローバル・ビジネス論 ●グローバル化とメディア ●国際開発論 地域研究科目 ●地域研究入門 <small>※選択必修</small> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> フィールドワーク科目 ●フィールドワーク入門 ●フィールドワーク方法論 ●地域学1・2 ●現場学1・2 </div>	国際文化基礎科目 ●国際文化特講1・2 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> グローバル関係科目 ●グローバル歴史特講 ●多国籍企業論 ●社会運動論 ●アフリカ・アジア関係論 ●国際政治学 ●国際社会の法秩序 ●人口動態論 ※ ●人口政策論 ※ <small>※3年次から選択可能</small> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> グローバル共生社会科目 ●先住民研究 ●ポストコロナ概論 ●マイノリティ研究概論 ●地球環境学概論1 ●NGO論 ●平和学 ●市民社会論 ●人間の安全保障 ●エイジング研究概論 ※ ●地域環境学概論2・3 ※ ●子ども学概論 ※ <small>※3年次から選択可能</small> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> グローバル文化科目 ●観光学総論 ●世界の文学1・2 ●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 </div>	フィールドワーク科目 ●Business English ●English discussion ●Effective presentation ●English for studying abroad ●フランス語圏事情理解 ●フランス語圏文化理解 ●フランス語圏経済理解 ●フランス語圏のメディア 地域研究科目 ●アフリカ地域研究1・2 ●アメリカ地域研究1・2 ●アジア地域研究1・2 ●大洋州地域研究 ●地域研究特講 ※ ●欧州地域研究 <small>※3年次から選択可能</small>
3年次	応用演習科目 ●応用演習5～8 フィールドワーク科目 ●海外長期フィールドワーク1～6	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 人文科学の科目も受講可能 学科基礎講義科目 ●社会学 ●ジェンダー論 ●文化政策論 ●社会調査法 ●宗教学 ●文化社会学 ●経済学 ●社会思想史 ●西洋史 ●批評理論 ●自然地理学 ●東洋史 </div>	
4年次	卒業研究演習科目 ●卒業研究演習1～3 ●卒業論文 ●卒業発表	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 日本文化科目 ●日本史 ●歴史地理学 ●口承文化論 ●日本地域史 ●京都の歴史 ●書誌学 ●日本社会史 ●日本民衆史 ●古典文法 ●日本・アジア関係史 ●日本文学史 ●書道 ●日本の文化遺産 ●漢文学 ●古文書解説 </div>	

[専門科目 PICK UP]



多国籍企業論

民間企業のグローバル展開を、マーケティングや人材育成などの視点から考察。製品の販売・消費までの流れや政治面での影響力、社会変容について解説する。



マイノリティ研究概論

人が構造的排除や格差から逃れ、他の人びとに迎合せず、ありのままの性を生きるためにどう行動すべきか、フィールドワークの方法を学びながら考察する。



アフリカ・アジア関係論

「アフリカ」、「アジア」という区分けの持つ可能性と限界を考え、より実態に即した歴史理解のあり方と、それがひらく現代世界への展望を考える。

国際文化学部で 新しい自分を発見しよう

歴史との 出会いあふれる 環境で学ぶ

日本史のなかでも中世という時代を専門にし、とくに地方の荘園・村落を基盤とした武士たちの活動を追っています。歴史を学修・研究するという事は、過去の人間社会を追求すること。過去・現在を問わず、さまざまな個性を含めて人間が好きな人におすすめです。とりわけ京都精華大学は歴史を学ぶのにこのうえない京都に立地しているので、教科書に出てくるような寺社や遺跡を訪れることもできます。歴史との出会いがあふれる環境で、歴史の楽しさや驚きを見つけてみましょう。



人文学科
吉永隆記
研究内容：
日本中世史／荘園史

研究・経験を深め、 感性をきたえる

美術史を専門に、仏教彫刻(仏像)史や、近年は民藝や骨董・古美術品を研究テーマにしています。この研究の面白さは、先人が遺した数々の美術品に接し、研究し、経験を深めていくと、また新たな「美」に出会えること。美術品を見て、感じて、考えることが好きな人や、美術品に関するデジタル的な知識を増やすことよりも、総合的に自分の眼や感性をきたえていきたい人に向いています。若いうちに、できるだけあらゆる分野の古典的名作に触れてほしいと思います。



人文学科
山名伸生
研究内容：
美術史／
日本・東洋美術

社会の変化を察知し 対応できる力を

中小企業におけるCSRマネジメントを研究領域としています。CSRは「企業の社会的責任」という意味で、ゼミでは持続可能な社会のための企業のあり方を学び、理想と現実のギャップをどのように埋めていけばいいのか、そして自分たちはそれにどう関わっていけばいいのかを考えていきます。授業を通じて、社会の変化を察知し対応できるよう「社会感度」を高めていきましょう。調査したことを発表・意見交換しながら、主体的に学ぶ楽しさも伝えたいと思っています。



人文学科
服部静枝
研究内容：
環境マネジメント／
CSR論／老舗企業研究

なにげない疑問を 大切にしてほしい

わたしのゼミでは、近現代の東アジアの風俗や都市文化コンテンツに興味を持っている人を歓迎します。ぜひ、独自の視点で研究してほしい。そのためには身の回りの小さなできごとに関心を持ち、なにげない疑問を大切にすること。新しい発見はそこから生まれてきます。韓国・ソウル出身の私は1988年に京都精華大学人文学部の学生となり、大学院を経て、今では教員に。このキャンパスから始まった「自分探しの旅」は、「自分を造る旅」へと進化しているように思います。



グローバル
スタディーズ学科
申 昌浩
研究内容：
宗教学／
大衆文化論

土地を訪ね、 自分のテーマを発見

太平洋の島国や東南アジアを中心に「ヴァナキュラー建築」と呼ばれる地域固有の住居建築を研究対象にしています。現地の人びととともに再建をおこなうなど、実践を踏まえたアプローチを試みてきましたが、これまで記されてこなかった情報をひも解いていくプロセスは発見の連続。地域の人々と関わるなかで、自分も含め共通する価値観があることに気づくことが学びとなっています。みなさんにも、ぜひ実際にフィールドに出向き、関心のあるテーマを見つけてほしいです。



グローバル
スタディーズ学科
藤枝 絢子
研究内容：
人間環境設計論／
地域研究

メディア表現学部

[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

Media Creation

Department of Media Creation
Media Technologies
Image Creation
Sound Creation



最新のテクノロジーで 新しいつながりを生み 未来を構想する

急速な社会環境の変化とともに、さまざまな規模の社会課題が生まれています。

メディア表現学部では、テクノロジーを社会課題解決のための手段のひとつと捉え、「文系」「理系」「芸術系」という既存の枠を超えた新しい発想を生み出し、その実行をめざします。

「どんな人でも暮らしやすく、ポジティブでワクワクする」社会を実現するため、メディアとコンテンツに関する幅広い知識とビジネス感覚、基礎技術を身につけた、新しい価値を創造する人を育成します。





メディア表現学部を知る 9のキーワード

メディア アート

新たなメディアが登場したとき、そのメディアを使った表現も生まれる。写真も映画も、古くは油彩絵画だって、生まれた時代にはまだ使い方の定まらないメディアアートのようなものだったはずだ。

IoT

IoTは「Internet of Things」の略で、家電を含めさまざまな機器がインターネットにつながり、ネット経由で遠隔操作などができるシステムのこと。音声で命令し音楽などを流せるスマートスピーカーなどはIoT家電と呼ばれる。

ステージ 演出

メディア技術を使ったステージの演出が増加している。照明機材をコンピュータで制御することはもちろん、映像をプロジェクションしたり、リアルタイムに映像を生成するライブ演出なども日々進化中だ。

データ サイエンス

膨大なデータを分析・活用して新たな知見や価値を引き出すデータサイエンスは、AIと並んで欠かせない技術。迷惑メールの振り分けからコンビニの商品の仕入れ、個人の購買情報を分析したクーポンの発行など、わたしたちの生活にもその技術が生かされている。

3DCG

言わずと知れたコンピュータを使って制作する3次元表現。映画やゲームで見慣れていることだろう。その活躍の場はますます広がっており、3DCGと銘打たれていない映画にも多数使用されている。

AR VR

ARは「拡張現実」と呼ばれ、VRは「仮想現実」という意味。ARは現実世界にデジタルの世界を投影したもので、対するVRは、現実の空間と別のところに仮想空間があり、そこでゲームや会話ができる。

AI

スマートフォンの顔認証に音声認識、自動運転、さらには囲碁や将棋では名人に勝利するなど、幅広い分野で活用されているAI（人工知能）。AIの発達は確実にこの社会を変えるものだ。

マーケティング

人がモノやサービスを交換する市場をつくる(=Market-ing)ために行うのが、マーケティング。テレビやネットの広告から、スタッフによる手書きコメントまで、そのすべてが「マーケティング」活動だ。

スマートフォンをはじめとして、自動運転にゲーム、情報システムまで、さまざまなかたちで応用され、わたしたちの生活に深く関わるプログラミング。これからの時代に必須の素養のひとつとも言える。

プログラミング

メディア表現学科



デジタル革新で変わる社会に
新しい価値を提案する

デジタル革新によって、人類社会は現実と仮想が交わりあう新たな段階に突入しようとしています。同時に、SDGsなど持続可能な社会のあり方が問われ続けています。この時代を切りひらいていくために求められているのは、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です。メディア表現学部では、メディアとコンテンツに関する知識と技術を幅広く身につけた、新しい価値を創造するクリエイターを育成します。1年次は知識と技術を横断的に学び、2年次

から領域を絞り込みます。第一線のプロである教員と共に、コンテンツ制作の力を磨きながら、企業や行政機関と連携して社会課題の解決を行うプロジェクトに取り組み、ビジネスマインドも身につけます。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を用いて、教育、医療、都市設計、経済、エンターテインメントなどあらゆる領域において、さまざまな課題を解決できる多面的な能力を養い、デジタル革新で変わりゆく社会に、新しい価値観を提案していきましょう。



MESSAGE [学部長インタビュー]

新しいコンテンツやサービスで
よりよい暮らしや社会をつくる人に。

吉川昌孝

メディア表現学部 学部長
専門：メディア論、マーケティング

メディアと言われて思い浮かべるものは、これまではテレビやスマートフォンだったかもしれません。しかし、IoTであらゆるものがインターネットでつながる時代は、家電や乗り物も情報を運ぶ媒体になります。メディアの多様化に伴って、今後はこれまでにないコンテンツやサービスがたくさん生まれるでしょう。それらはわたしたちの暮らしを変え、社会を変えていきます。メディア表現学部では、そんな新しい時代をつくる人を育てます。

学部の特徴のひとつは、プログラミング科目を必修にしていること。デジタル化が進んだ社会で新しいモノやコトを生み出すには、プログラミングの知識と技術が欠かせないからです。ただし、技術の習得だけが目的ではありません。それはあくまでも、課題を解決するための手段です。まずはめざすもの、つくりたいものがあり、そのために必要な知識を身

につける、という発想で学んでください。

もうひとつの特徴は、社会との関わりを重視すること。メディアとは、情報を受け取る人の存在ではじめて成立し、受け手の反応に応じて変化し続けるもの。だから、学生には積極的に発信することを奨励し、企業と連携する授業などを設けます。社会に働きかけ、フィードバックを得て作品を進化させる面白さを、体感して学んでほしいと思います。入学したら、メディアを活用し、人や社会を変える「新しい価値」をつくることに挑戦してください。テーマや形式は問いません。これまでにない映像コンテンツを制作してエンターテインメント界に革命を起こしてもいいし、SDGsを達成するための画期的なサービスを構築してもかまいません。この学部から、日本や世界の未来を任せられるような人が巣立ってほしいと願っています。

学科の特長

1

プログラミングや映像、音楽を幅広く学び、2年次から専攻へ



1年次は最新テクノロジー活用のための基礎を習得。映像・音楽制作の基礎のほか、Python(パイソン)などのコンピューター言語を学び、制作の仕組みを知り知識をつけます。2年次からは「メディア情報」「イメージ表現」「音楽表現」のいずれかの専攻に所属し、コンテンツの企画・制作に取り組み、自身の興味・関心を社会問題の解決につなげていきます。

POINT

- 映像・音楽などコンテンツ制作を幅広く学ぶ
- プログラミングのスキルを着実に身につける
- 企画・制作から分析まで体験的に学ぶ

VOICE [学生インタビュー]

グループワークでの企画立案が楽しい。

映像とプログラミングに興味があり、両方を学ぶことができるメディア表現学部を選びました。絵コンテを描いて撮影したり、環境音を収録してソフトで作曲したり、ロボットを動かすプログラミングを書いたりしながら、メディア表現の基礎を学んでいます。グループワークで企画立案や発表を行う授業では、仲間と一緒に企画を考える時間が楽しくいつもワクワクしています。モノづくりの裏側を考えることが好きな人が多いのも話していて楽しい理由

山口 月

メディア表現学部 1年
滋賀県立八幡工業高校 出身

です。演習科目は退屈する暇もなく手と頭を動かし続けるので、忙しいものとても充実しています。これからは、チームを引っ張っていきけるような企画力、プレゼン力、マネジメント能力を鍛えていきたいです。将来は、外国映画が大好きなので、映画製作に関連する業界で働きたいと思っています。好きなことを仕事にするのは簡単ではないと思いますが、得意なことを仕事にしたいと日々頑張っています。



2

第一線のプロから技術や手法を学ぶ

メディア表現学部で指導するのは、AI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プロたち。そんな教員から、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学び、実社会が求める事例を知り、メディアを組み合わせ、新しい価値観を社会にもたらす発想力を育てます。自分だけの表現の可能性を共に探ります。



POINT

- 多種多様な業界で活躍する教員が指導
- 最新の事例を知り、応用する力をつける
- 社会が求めるリアルな人物像を知る

3

社会と関わるプログラムが充実

自らが課題を発見し、アイデアを形にして社会に投げかける多様な方法を実践するため、企業と連携した授業やプロジェクトに取り組みます。人びとを楽しませるコンテンツ制作に加えて、生活を便利にし、既存の価値観に変化を起こす解決策を提案します。学内で学んだ知識と技術を社会課題に結びつけ、力を試し、育てる機会を豊富に用意しています。



POINT

- 課題発見・解決力を実践的に鍛える
- 積極的に提案し、ビジネスにつなげる
- 将来についての選択肢を具体的に広げる

▶ 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

4年間の流れ

1

年次

プログラミングや
コンテンツ制作の基礎を学ぶ

アイデアを形にするためのツールであ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身につけます。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生かし、関心のあるテーマで実践的に学びを深めます。さらに、ワークショップを通じて音楽や映像作品の制作手順や共同作業の進め方を学び、各メディアの特性を理解します。



科目 pick up



メディアについて理解する

メディアと情報に関する環境と歴史を踏まえ、メディアの活用法、コンテンツ制作のための表現技能を習得する。これらの学びを通して、新しい価値を創造するための知識・思考力・表現技能を身につける。



プログラミング基礎を学ぶ

micro:bitというガジェットを使用し、プログラミング言語Pythonの基礎を学ぶ。またロボットを使用したプログラミングロジックの組み立てやインタラクティブなコンテンツ制作などを通して、基礎技術を習得する。



人びとに届ける手法を知る

メディアに関わる技術や表現技法の基礎を実習で学ぶ。各種メディアのコンテンツの伝え方や、メディアが人や社会をどのように結びつけているかといった観点から、メディアの基本的な構成要素を理解し、実践する。

2

年次

自分の興味に合わせて専攻を選び、
コンテンツ制作力をみがく

「メディア情報」「イメージ表現」「音楽表現」のいずれかの専攻に所属。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や、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びます。同時に、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ていきます。



3

年次

企業や行政機関などで
実践的なプロジェクトに取り組む

自身の研究テーマと、テクノロジーに関する技術力を中心に、さまざまな企業、行政機関、研究機関等と連携し、社会課題を解決するプロジェクトに取り組めます。さらに、チームで協働してアイデアを考案し動かす力や、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ます。



4

年次

卒業プロジェクトで考えを形にし、
課題解決の提案を社会に発信

これまでに得た学びの集大成として、自分の考えを形にし、人に伝えるための卒業プロジェクトに取り組めます。インターンシップや課題解決型の授業で培った知見を生かし、アイデアとテクノロジーを掛け合わせた、社会課題解決につながる具体的な企画を社会に向けて発表します。既存の枠組みに収まることなく、未知のジャンルを創出します。





社会と つながる学び

実際に働くことを体験し、
将来への足がかりに



インターンシップ

Internship at a Company

2年次
必修

“ ビジネスの現場をリアルに体験して
社会で求められる力を知る。 ”

教室の中だけでは体験できない社会の仕組みや、業種や職種について理解を深めることが目的です。連携先の企業や団体で働きながら、仕事の進め方や役割分担を観察し、体験します。自分の学んでいること、やりたいことがどのように仕事につながるのか、実際のビジネスの現場を知ることによって具体性を高めています。

▶ 連携先業種

(2022年度実績)

広告代理店、Web制作会社、ゲーム制作会社、プロジェクト企画会社、出版社、デザイン事務所、ラジオ制作会社、雑誌出版業、化粧品メーカー、飲料メーカー、鉄道会社、酒造会社、建築会社、工務店、商店街振興組合、観光業、介護事業、書店、文房具屋、リサイクルショップ、神社、銭湯、結婚式場、交通公園、コミュニティスペース、小劇場、ギャラリー、福祉センター、舞台制作会社 など約50社

VOICE [学生インタビュー]

アイデアが拡張するおもしろさを経験し、 新しい視点を得られた。

たくさんのインターン先一覧から、アイデアを生み出すときの秘訣を知ることができそうだった会社を希望し、「Good title books」という「良いタイトルの本のみを紹介する本屋」のプロジェクトを広めるという課題に取り組みました。考えた案は、「タイトルが1文字の本を集めて紹介するプロダクト」として「かるた」をつくること。提案したプランに具体的なアドバイスをもらって修正を繰り返すことで、アイデアが拡張していく感覚が刺激的でした。普段は映像制作やブログ

ラミングをしているので、実際に手に取れるモノをつくるのは新鮮で、その後の考え方に変化が生まれました。インターンシップ終了後も、パソコン上でデザインしていたものをステッカーにしたり、組んだプログラムをアプリ化してみたり、3Dプリンターで立体成形したりと、新しいことに取り組んでいます。将来の方向性はまだ決め切れていないのですが、在学中は気になることをどんどん深掘りしていきたいと思っています。

インターン先：
株式会社Creative Project Base



メディア情報専攻 2年 / 東京都 駒場学園高等学校 出身 藤田麟太郎



社会実践実習

Social Practicum

3年次
必修

“ 社会や企業のニーズに応じた
実践的プログラムで能力の向上を図る ”

企業のプロジェクトメンバーの一員として、商品開発や新規サービスの提案に参加。課題解決のためのアイデアを形にし、社会に発信していくプロセスとその反応を実践的に学びます。計画・実行・振り返りのサイクルを体験し、学内外のさまざまなメンバーと関わることで、コミュニケーション力、マネジメント力、プレゼンテーション力を養います。





メディア情報専攻

Media Technologies

テクノロジーと企画で世界を変える

メディア情報専攻では、メディアや情報を活用するためのテクノロジーに加えて、プログラミングやデータサイエンスなど、バックグラウンドの技術と理論も身につけます。また、ビジネスやイベント企画・立案などに関する幅広い実習を通じ、身につけた知識を社会に役立てる方法も学修。最新のテクノロジーを活用し、新しいアイデアで社会を変革する力を育てるために、メディアコンテンツ、情報セキュリティ、企画、ビジネス、情報教育などの専門家が集まりました。ここでは、自分自身の夢や希望の実現に全力で取り組むことができます。

身につく
チカラ

- 最新のテクノロジーを使いこなす力
- ビジネスやイベントを企画する力
- データを活用し社会を変革する力

▶ 専攻科目の特長



自発的に企画・制作ができるようになるために、IT・デジタルの知識を身につける科目を用意。論理的思考、創造的思考、コミュニケーション力を鍛えるため、プロジェクト管理、他者と協業する授業も行う。

▶ 一覧はP.63へ

● めざせる職業

Web・アプリのエンジニアやデザイナー、SE、テクニカルディレクター、プロジェクトマネージャー、イベント企画、高等学校教員 など

● 主な就職先

ITサービス企業、Web・アプリ開発企業、システム開発企業、一般企業のIT部門、行政機関、教育関係企業、スタートアップ企業 など



在学生の声

プログラミングスキル、
柔軟な思考、幅広い
知識を身につけたい

高校時代は舞台やライブの音響の仕事にめざっていて、音響に加えてプログラミングも学べる学部が新設されると聞いてオープンキャンパスへ。「あなたたちは将来、いま存在しない職に就きます」という先生の言葉にも惹かれて入学しました。

1年次にいろんな先生の授業を受け、業界の動向を知り、プログラミングをしっかりと学ぼうと思ってメディア情報専攻を選択しました。コードを書いたり、プログラムで画面や音を制御したり、得たデータの活用方法を学んでグループワークで実践したりしています。プロジェクト型の授業が楽しく、アイデア出し、調査、推敲から、エンジニアとしてアイデアの

実現可能性を見出したり、仮のシステムを組んだり、いままでは「アイデアの発想」「プログラミング」など分野ごとに分かれて学んでいたものを集結させる実践的な授業で、実際の仕事を体験するような学びが多い時間を過ごしました。

いまは、バックエンドエンジニアという職種に興味があります。プログラミングスキルと柔軟な思考、幅広い知識を身につけ、一緒に働く人の考えも汲み取れるプログラマーになりたいと考えています。

須藤凜音

メディア情報専攻 2年
兵庫県立尼崎崎園高等学校 出身



教員の声

自分のアイデアや思いを
情報技術を使って実現する
創造的な仕事を

メディア情報専攻は、世の中の役に立ちたいと思っている人におすすめです。最大の特長は、構想から実証までのステップを経て、自分の考えや思いを、世の中に役立つビジネスやサービス、アプリという形で具体化できること。デザイン、Web技術、プログラミング、クラウドコンピューティング、IoT等について学び、デジタルサービスを実践します。また、デジタルマーケティング、ビジネスモデルの理論を学び、情報技術を社会に活かす力を身につけることができます。思い描いたアイデアを自分の得意な方法でかたちにするおもしろさをぜひ体験してください。

ここで学んだ学生たちには、心から楽しい

と考える創造的な仕事に就いてほしい。具体的な職種としては、エンジニア、データアナリスト、UXデザイナー、プランナー、コンサルタント、高校情報科の教師などが挙げられますが、いずれにしても、世の中をよく観察して、必要とされていることを考え、情報技術を使ってそれを実現してもらえたらと思います。

特別な才能はいりません。「何かになる」のではなく、「今までなかったものを創る」という発想を応援します。

鹿野利春

情報教育 / プログラミング / データサイエンス



イメージ表現専攻

Image Creation

表現の領域を自ら拡張するイノベーターになる

イメージ表現専攻では、メディアテクノロジーを使用した視覚表現を中心に、身体全体に訴えかける表現について学び、「体験そのもの」をつくるための幅広い知識と技術を身につけます。たとえば映像「だけ」をつくるのではなく、それを発表する場を同時につくったり、映像を使って空間を演出したりする方法なども学ぶことができます。またコンテンツ制作に必要な企画力や構成力を培うための技法も、授業を通して自分のものとしてすることができます。日々進化し続ける表現の領域を、自ら拡張していける力を育てます。

身につく
チカラ

- コンテンツとメディアを同時に企画立案できる力
- 新しい「体験」を開拓できる力
- コンテンツ制作ツールを自在に活用する力

▶ 専攻科目の特長



情報を視覚的に伝える方法と技術を身につける授業を用意。メディアの特性に応じた演出を理解し、制作できるような技術を習得する。新しい表現や未知のジャンルを創出するためのアイデア力、企画力を鍛える。

▶ 一覧はP.63へ

● めざせる職業

メディアアーティスト、映像ディレクター、イベント・プロデューサー、編集者、ゲームデザイナー、起業家、研究者 など

● 主な就職先

映像制作会社、メディア系企業、広告会社、ゲーム制作会社、キャラクターデザイン会社、デザイン事務所 など



在学生の声

自分だけの世界観を
映像で表現し
新たな世界へつなぐ

以前から映画が好きで、その世界観を分析しながら絵を描いたり作品を創ったりしていました。そのうち、映像で自分の世界観を表現したいと思うように。視覚的な表現に対して深く学べそうな点に魅力を感じてメディア表現学部に入學しました。イメージ表現専攻では、映像撮影や編集だけでなく、プログラミングやグラフィックデザインなどを学び、視覚的な表現の幅を広げていきます。「メディア考古学」という授業では、「視覚装置の再構成」をテーマに、今は使わなくなった視覚メディアの本質的な構造を学び、プログラミングや3Dプリントなどの現代技術を組み合わせることで作品をつくりました。その制作は、過去と

現代をつなぐ視覚メディアの足跡を振り返る時間となり、とても刺激的でした。

最近では視覚的な楽しさとカタルシスを感じさせるモーショングラフィックを学んでいます。この授業を通して、短い映像でストーリーを効果的に表現する感覚を身につけたいです。そして自分の世界観と映像美学をつなげた作品をつくり、その作品が誰かのつくる世界につながっていけばと思っています。

キム ミナ

イメージ表現専攻 2年
韓国 大元女子高等学校 出身



教員の声

作りたいものの
技術と発想方法を学び
「その次」を作り出す

新しい技術を使って画期的な視覚表現をする! メディア表現学部のイメージ表現専攻と聞けば、そんなことを学べると想像する人がいるかもしれませんが、その想像は、ほぼ正しいのですが、想像の内容によっては不正解かもしれません。例えば最近流行りの「プロジェクトマッピング」を見て「アレがやりたい」と思っても、それそのものの作り方を教えるわけではありません。そこに至る技術とその獲得方法を学んで、自分が素晴らしいと思う表現の「その次」を作るために学ぶのがこの専攻の特徴です。

ですから制作スキルよりも、学習のためのスキル、発想法を手に入れることができます。

まだ誰も味わったことのない体験を作り出すための力を蓄えましょう。

イメージ表現専攻では「ひとつのコンテンツを作るのではなく、ジャンルを作る」ことを目標としています。ゲームで言えばRPGの新作を作るのではなく、RPGというジャンルを作りましょうと言っています。開拓者精神あふれる人がこの専攻には向いています。将来はデザイナー、アーティスト、映像作家などになることが可能だと思いますが、新しい職業を作り出す気概で来てもらいたいと思っています。

伊藤ガビン

映像制作 / 編集



音楽表現専攻

Sound Creation

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ます。たとえば、ダンスでは身体と音の動きが繊細に絡み、映画の背景で鳴る音楽は人びとの感情を左右します。ほか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、日常は音楽であふれています。音楽表現専攻では、音楽のこうした特徴に注目。たとえばゲーム音楽、店舗のBGMなど、音をつくり、響きをデザインすることは、コンテンツや場所の魅力を変化させます。「音」を情報としてとらえ、音楽の表現力をぐっと広げ、新しい社会を描く力を身につけます。

身につく チカラ

- 「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
- デジタル技術を組み合わせる発想力

▶ 専攻科目の特長



音や音楽に求められる役割を理解し、メディアの一種として音を効果的に扱うことができるような知識・技術を身につける科目を用意。音の特性、音楽のさまざまなスタイルや形式を理解し、音のデザインや編集を行う。

▶ 一覧はP.63へ

● 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、イベントオーガナイザー、Webメディア編集者 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



在学生の声

音環境デザインで
だれもが暮らしやすい
社会をめざす

私が欲しかった音楽やプログラミングに関する知識や技術が学べると思い、メディア表現学部に入學しました。音楽が好きなので音楽表現専攻を選び、音響技術やスタジオレコーディング、ミキシング、作曲などを学んでいます。いまは、授業のなかで「音環境」の重要性を知って、音環境デザインに興味津々です。「フィールドワーク」という演習は、いろんな場所で音を集めて聴いて、クラスメイトと気づきを発表して分かち合う、音フェチにはたまらない授業です。電子ピアノでブチ野外ライブをしたりしました。

今後、取り組みたいテーマは、皮膚からの音(振動)の取り入れ方の研究です。音の波

形や周波数による感じ方の違いなどを視覚的に表現できないかと考えています。また、ミキシングやレコーディング技術も深めたいです。将来は、感覚が過敏な人、目が見えない人、耳が聞こえない人など、より多くの人が心地よく感じられる音環境をつくっていききたいです。一人ひとりのQOLを向上させて、多くの人が心身に余裕を持って他者に優しくできる温かみのある社会をつくれたらと思っています。

西野陽菜

音楽表現専攻 2年
京都市立日吉ヶ丘高等学校 出身



教員の声

どんな世界が
待ち受けていても
世界を音楽に変えていこう

メディア表現学部の音楽表現専攻の魅力は、音楽だけではなく、「音」について幅広く学べることです。何か一つの技能について学ぶというよりも、たくさんの知識と技能を組み合わせたり応用したりして、新しいものを発想し、つくり出す柔軟な創造力を身につけてほしいと思っています。

私自身は、「世の中のすべてを音楽にしたい、すべての現象を音楽で表現したい、演奏するということはどういうことなのか、音楽とは何か、そもそも音とは何か……」と考えたあげく、パソコンを振り回したり光を当てたり、電源や充電器からの電磁波を拾ったりして演奏や音楽制作をするという、現在の表現にた

どり着きました。

私たちは新しいことにチャレンジしたい人を歓迎します。いまはまだ、自分が社会で活躍する姿が想像できなくても、少し過去を振り返れば、この先5年ほどで世の中がどのくらい変わりそうかイメージできるのではないのでしょうか。これから先、どんな世界が待ち受けているのか、想像するだけでワクワクしませんか。一緒に世界を音楽に変えていきましょう。

落 晃子

コンピュータ音楽 / 音楽教育

SUBJECTS

科目一覧

	学部必修科目	学部選択科目				
1年次	基礎実習科目 ●基礎実習1~4 メディア表現 基礎科目 ●メディア表現概論1・2 ●メディア表現史1・2 プログラミング ●プログラミング1・2	メディア表現 基礎科目 ●メディア表現リテラシー1・2	[メディア情報] 講義科目 ●メディア研究概論	[イメージ表現] 講義科目 ●映像研究概論	[音楽表現] 講義科目 ●音楽研究概論	学科共通講義科目 ●サウンドスケープ論 ●メディアアート論 ●コンピュータ&ネットワーク論 ●サブカルチャーとメディア ●文化産業論 ●ゲームデザイン論 ●ウェブデザイン論 ●文化政策論 ●広告メディア論 ●教育メディア論
2年次	基礎実習科目 ●基礎実習5・6 応用実習科目 ●応用実習1・2 プログラミング ●プログラミング3・4 学外連携科目 ●インターンシップ1・2	メディア表現 基礎科目 ●メディア表現特講1・2	[メディア情報] 基礎演習 ●デザイン基礎 ●電子工作基礎 ●IoT基礎 ●サーバサイド基礎 応用演習 ●Webサービス企画 ●クラウドコンピューティング ●電子工作応用 ●Webサービス企画 ●Webサービス開発 ●サーバサイド応用 特別演習 ●コンテンツ分析 ●展示実践 ●クラウドコンピューティング実践 講義科目 ●メディアデザイン理論1・2 ●メディア工学1・2 ●メディア分析1・2 ●メディア技術論1・2	[イメージ表現] 基礎演習 ●配信 ●3D表現 ●ストーリー企画 ●ゲーム表現 ●編集と構成 応用演習 ●ファブリケーション ●データとビジュアライゼーション ●アートとインターネット ●空間映像表現 ●モーショングラフィック 特別演習 ●遊びのデザイン ●拡張映像技法 ●先端表現 講義科目 ●映像理論1・2 ●画像工学1・2 ●映像分析1・2 ●映像技術論1・2	[音楽表現] 基礎演習 ●作曲法 ●PA ●ミキシング ●音響合成 ●ソルフェージュ 応用演習 ●映像と音楽 ●ゲームサウンド ●MA ●効果音 ●リズム合奏 特別演習 ●編曲法 ●音楽プログラミング ●トラックメイキング 講義科目 ●音楽理論1・2 ●音響工学1・2 ●音楽分析1・2 ●音響技術論1・2	学科共通講義科目 ●メディアミックス論 ●ソーシャルメディア論 ●コンテンツビジネス1~3 [共通] 基礎演習 ●メディア産業研究 ●アンケート調査 ●インタビュー調査 ●ビジネスプラン ●プレゼンテーション ●クリエイティブライティング 応用演習 ●プラットフォーム研究 ●ブランディング ●ソーシャルマーケティング ●チームマネジメント ●ファシリテーション ●フィールドリサーチ 特別演習 ●最先端テクノロジー研究 ●データドリブンマーケティング ●サービスデザイン ●PR応用
3年次	応用実習科目 ●応用実習3~6 学外連携科目 ●社会実践実習1~4					
4年次	卒業実習科目 ●卒業研究実習1~3 ●卒業論文・卒業制作 ●卒業展示					

[専門科目 PICK UP]



〈メディア情報専攻〉

メディア技術論

日々進化するVR・AR・MR・SRなどのXRと呼ばれる技術が、私たちの暮らす社会をどのように変え、どのように応用されるのか、可能性を学ぶ。



〈イメージ表現専攻〉

映像分析

映像を含むメディア表現全域を、社会との関わりの中で分析。メディア技術の変遷と環境の変化、新しい表現を観察し、批評的態度で分析手法を学ぶ。



〈音楽表現専攻〉

音響技術論

歌唱ソフトウェアによる音声合成、AIによる自動作曲の仕組みと活用方法、可能性を学ぶ。また、最新技術が産業へ与える影響や著作権についても理解する。

メディア表現学部で 未来をみずからつくり出す人に

「どうでもいいこと」を 新しい価値に変えよう

音楽学の立場から、音楽における技術の使われ方を研究テーマにしています。たとえば、パソコン上で音を操るときは、楽器演奏をするときは違ったかたちで音が聞こえている。この疑問について、パソコンによる音楽制作が当たり前になっていく過程を通じて考察しています。他の人がどうでもいいと思っていることにも興味を持つことで、新しい価値の可能性をいち早く感じ取ることができます。みなさんには、自分が良いと思ったことを素直に面白がる人になってほしいですね。



谷口文和

研究内容：
音楽学

アイデアを 必要とする人たちに 寄り添う力を

人とコミュニケーションしていくと、必ず新しいアイデアや物事が生まれます。学生たちの研究指導を通じて、その瞬間に出会えることはとても刺激的ですね。この社会には、みなさんのアイデアを必要としている人が必ずいます。何に困っているのかじっくり話を聞き、良いアイデアが生まれなければその困難を一緒に体験する。遠回りしてでも、相手が本当に何を必要としているのか、わかる人になれば素晴らしい。そうした取り組みを通じて、一緒に見たことのない瞬間を体験しましょう。



大下大介

研究内容：
コミュニケーションデザイン

テクノロジーを活用し イチから新しい表現を 生み出そう

コンピュータ音楽に興味を持ち、サウンドトラックの制作、楽器用デジタルエフェクタの開発、インタラクティブアート作品の制作等を行ってきました。最近の研究テーマは、小型コンピュータによるメディアアート作品の制作や、電子音響音楽の記録システムの開発です。コンピュータ音楽やメディアアートの分野は、絶えず更新されるテクノロジーに対応する力が必要です。一方、テクノロジーから発想を得て、作品を生み出すことができる醍醐味があります。新しい表現と一緒に研究していきましょう。



平野砂峰旅

研究内容：
コンピュータ音楽/
メディアアート/
サウンドスケープ

若い感性が 生きる時代を 切り拓く人になろう

コロナ以降、世界の概況は大きく変わってきています。テンプレートに固執した方法は、どんどんAIなどの技術的なものに代替されていくでしょう。どういった職種をめざすにしても、「新たな技術をいかに取り入れ、活用し、かつてない価値を生み出していくか」がこれからの世界を生きる人たちの課題になっていくと思います。つまりポジティブに捉えれば、若い感性が生きる時代になるということです。ぜひ、この学部で感性を磨き、組織やプロジェクトで発揮していきましょう。



黒田貴泰

研究内容：
クリエイティブアントレプレナー/
音楽／映像／イベント/
施設開発

人びとの声を聞き 価値ある創造をしよう

わたしが特に興味をもっている分野は、サウンドサウンドとマルチチャンネルを利用した音楽表現です。この表現に取り組むことは、未来の新たな仕組みを考えるうえでさまざまな示唆を与えてくれます。みなさんと一緒に研究を深めていくのが楽しみです。そのとき有用となるのがフィールドワークの手法です。フィールドワークとは、その場にいる人びとが「なぜそのように行動するのか」を探ること。人びとは何に価値を見出し、考え、行動するのか。そこには創造のあらゆるヒントがまわっていると思います。



イアン・
コンドリー

研究内容：
文化人類学/
ミュージック／アニメ/
マンガ／サウンドスタディーズ

インターネットに関する ニーズを分析し 新しいメディアを創出

わたしの専門分野は、IT関連市場の動向予測や消費者行動の分析です。いま、世界のGDPの約60%は個人消費によって生み出されています。コロナ禍で非接触型の行動様式が推奨され、さらに重要性が高まるインターネットに関する人びとのニーズとその動向を把握することは、将来の社会のありようを考えるうえで必須です。授業では、そこに付随するプライバシーや著作権などについても学んでいきます。テクノロジーとアート、両方に興味があり、新しいメディアを生み出したと思う学生を歓迎します。



ミカエル・
ビョルン

研究内容：
IT関連市場動向予測/
消費者行動

芸術学部

[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

FA

Department of Fine Arts

Oil Painting / Japanese Painting

Sculpture / Ceramics

Textiles / Printmaking

Video & Media Arts



発想力と技術をみがき 自分だけの 表現を手に入れる

長く受け継がれた伝統の技から最先端のテクノロジーまで、さまざまな技法がある芸術の世界。そこでは、無数の素材から無数の表現が生まれています。すべての学生が「自分だけの表現」を見つけることをめざし、自由な発想と熟練の技術を備えたアーティストを育てます。オリジナリティのある表現のために、自分の内面を深く見つめることも重視しています。制作スペースは広く、設備の充実度は全国トップレベル。交換留学や研修ツアーなど、海外との交流もさかんです。多様な経験から、自分だけの表現を見つけてください。



1年次は共通教育で創作者としての土台をつくり、
2年次から専攻を選択して深めていく。

1年次



[メチエ]
7つの分野から
選択して学ぶ



[体幹]
共同制作で
表現の幅を
広げる

2年次～

専攻に
分かれる



洋画



日本画



立体造形



陶芸



テキスタイル



版画



映像



1年次の特長

自分らしい表現方法を
メチエ・体幹の
両面から探究する

メチエ
— 表現技法の探究 —

7つの分野から
4つまで選んで体験し、
芸術の多様な基礎技法を学ぶ

1年次には7つの専門分野から最大4つまで選んで学べます。たとえば洋画、立体造形、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較したりすることが可能。あるいは1年間を通して陶芸を選択し、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を進めることができます。

(メチエ)授業テーマ

1クォーター(約2カ月)ごとに技法を選択。ひとつの分野を深める、複数の分野を試すなど、個性に合わせて力を伸ばせる。

		1Q	2Q	3Q	4Q
洋画		油彩で身の回りのものを描く(10~15号程度)	油彩と木炭で人を描く(15号程度)	油彩で人体(ヌード)を描く(15号程度)	油彩で心ひかれるものを描く
日本画		古典絵画を模写する	自然物を写生する	日本画画材での制作(初級編) 胡粉、膠など	日本画画材での制作(応用編) 和紙の水張りなど
立体造形		木彫作品の制作	木材、紙、粘土、針金を使った立体作品制作	型取りによる制作(空想の動物)	鍛金技法による金属加工を学ぶ
陶芸		「手びねり技法」を用いた制作	ろくろ技法の基礎を知る	石膏型を用いた成形に挑戦する	下絵付けと上絵付けを学ぶ
テキスタイル		シルクスクリーンで浴衣地を制作する	「植物」をテーマにフェルトで立体作品を制作	千年以上にわたる植物染の歴史と技法を学ぶ	ろう染めの技法で日傘を染める
版画		銅版画のエッチング技法を学ぶ	シルクスクリーンの基本を学ぶ	写真とデジタルメディアの基本を学ぶ	リトグラフ・ポリマー版画の基本を学ぶ
映像		絵コンテや撮影、編集ソフトを使った編集などの基本	撮影技法や音響効果、動きの基本など幅広く学ぶ	ドキュメンタリー制作やストップモーションなどを学ぶ	ショートムービーの撮影・編集、アニメーションの制作



体幹

— 創作基礎力の伸長 —

表現者としての幹をつくり、 観察力・思考力・ 想像力をきたえる

「見る・触る・考える」を基本に、想像力を刺激する課題に取り組み、自由な発想で制作する姿勢を身につけます。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験。「絵画基礎」「工芸基礎」「彫刻基礎」「デザイン基礎」という4つのテーマを1年を通して学びます。

(体幹) 授業例

めざす領域が異なる学生とチームを組み、「つくること」を楽しみながら表現者としての土台を固めていく。



絵画基礎

鉛筆や木炭など多様な画材の特性を生かして制作。絵画的思考の基本を習得する。



工芸基礎

身近にある素材で食器や衣服などの日用品、空間をつくる。生活の創造に挑戦。



彫刻基礎

立体制作や展示手法、新たなイメージの創出、発想の広げ方などを多角的に学ぶ。



デザイン基礎

多様なメディア(媒体)を使い、自身の表現を設計(デザイン)するプロセスを理解する。

1~4
年次

その他
共通授業

学部共通 講義



美術史からアートマネジメント、 評論や哲学など幅広く知識を得る

【科目例】

1年次：美術概論、美術史など
2年次：美術工芸史、現代社会システム論、芸術表象論、芸術と哲学、美術解剖学、視覚認知論、芸術と精神分析、現代芸術論、アートマネジメント、美術評論、作品と空間、表現研究 など
※ほか、全学共通の科目からも多数選択できます

学部共通 演習



基礎を固め、 アーティストとして活動する力をつける

【科目例】

●現代アートプロジェクト演習

キュレーターとして活躍する教員の指導のもと、ゲストレクチャー、展覧会やプロジェクトなどの見学、関係者とのディスカッションで知識を深め、実際に展覧会の企画を立てて実行していく。

その他、ドローイング、工芸、図法製図、映像メディア表現、写真表現 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



洋画専攻

Oil Painting

よく観察し、描くことで人間や社会への思索を深める

洋画専攻では、時代に流されない表現者を育てるため、「描くことの本質」を重視しています。対象をじっくり観察したり、絵具やイーゼルなどの道具を自分でつくったりしながら、描くことと真摯に向き合い、独自の視点をみがいていきます。授業では美術史なども学び、芸術表現の変遷や、過去の作家たちの技法やメッセージにも触れます。そこで得た気づきは、学生や教員との対話を通して共有し、自らの作風を確立する助けにします。描くことは、人間の生き方、ひいては世界とは何かを追求することです。ここで身につけた思考力や価値観は、絵を描くことだけでなく、人生を歩む中で直面するさまざまな困難を乗り越える力になるでしょう。

●めざせる職業

画家、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、ゲームデザイナー、学芸員 など

●主な就職先

美術館・博物館、教育機関、デザイン事務所、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



学びのポイント

- ✓ 絵具や木枠など、描くための素材を一から制作し、
画材の構造や素材への理解を深める
- ✓ 実物をとことん見て描くことを繰り返し、
技術と観察力、独自の視点を育む
- ✓ 学生同士での批評、教員との対話の場を重視し、
新たな価値観と出会い、発想を広げる



実習室の個別スペースは、大きな絵も十分に描ける広さがある

4年間の流れ

1
年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての「幹」を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。

2
年次

画材や美術史の知識を学ぶ

土や木で画材をつくり、その成り立ちを知る。油彩の課題制作を行いながら、絵画やその他の芸術表現、哲学、美術史なども学び、芸術への理解を総合的に深める。

3
年次

作家研究を表現に生かす

グループに分かれて近現代の作家研究を行い、表現と社会のつながりを知る。そこで得た学びを自分の表現に落とし込み、複数の連作として作品を制作する。

4
年次

自分の表現を追求する

4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

身につくチカラ

- 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



個と集団の間にある 複雑な世界を見つめて。

塗りつぶした新聞紙をつなぎ合わせた「新聞紙のドローイング」や、韓国ペンニョン島にある鉄条網を使った「Rose Line Project」など、主にインスタレーションを手がけています。作品の中で扱うのは、私たち人間が抱え続ける矛盾「個人は代替不可能な唯一無二の存在である一方、集団の一部に過ぎない」というテーマ。その矛盾から生まれる、簡単には言葉にできない複雑で多様な世界を表現したいと考えています。作品をつくる過程で一番楽しいのは、頭の中に浮かんだぼんやりした何かに対して、「これは作品にできる」と確信した時です。そこから考えを整理してかたちにしていく作業は楽ではありませんが、実はその時間こそがもっとも充実しているひとときでもあります。



金沢寿美

美術作家
2003年学部卒業
2005年芸術研究科修了

いまの作品の根幹を成す思考は、学生時代に培ったものです。当時の私は絵を表現方法にしていました。例えば、水面や窓に映る不確かな人物を描いてみたり。制作のきっかけは自身のアイデンティティへの問いから始まりましたが、その先に人類共通のテーマがあると信じて、自分なりに個人の存在を多角的に捉えようと模索していました。いつも自由な空気が流れていた洋画棟の中で、普遍的なテーマを追求するための手段や知恵を、実践を通して学ぶことができました。



絵を描くとは何か、原点から学ぶ。

洋画専攻の特長のひとつは、最初の課題として絵具づくりに挑戦することです。学生たちは、石を砕き、土を炒り、色をつくることから絵画を理解します。私自身は絵画から出発して、建築的スケールの作品を世界各国で制作してきました。作品のテーマは、構築された空間と、そこで暮らす人びと、そして近隣にある環境との関係です。20代後半にドイツへ渡り、その後オランダとアメリカ合衆国に在住し、現在は京都を拠点に活動しています。作品と向き合う際に大切にしていることはたくさんあります。綿密な計画、丁寧な手作業、大胆なアイデア、一貫した姿勢、時には最初からやり直す勇気と決断力。そして、この場所でなぜこの作品をつくる

のか、なぜこの作品がこの場所に必要なのかを徹底的に考えること。作品の制作と発表に注力しながら、展覧会の企画などにも取り組んでいます。絵を描くために技術が必要なこととは言ってもありませんが、私は「描き方」よりも「ものの見方」を学ぶことが大切だと考えています。学生にはよく見て描くことで自分なりのものの見方、考え方ができるようになってほしいです。都会の喧騒から少し離れた静かな環境の中、京都の美しい自然を感じながら、普遍的で本質的な表現をとことん追求しましょう。

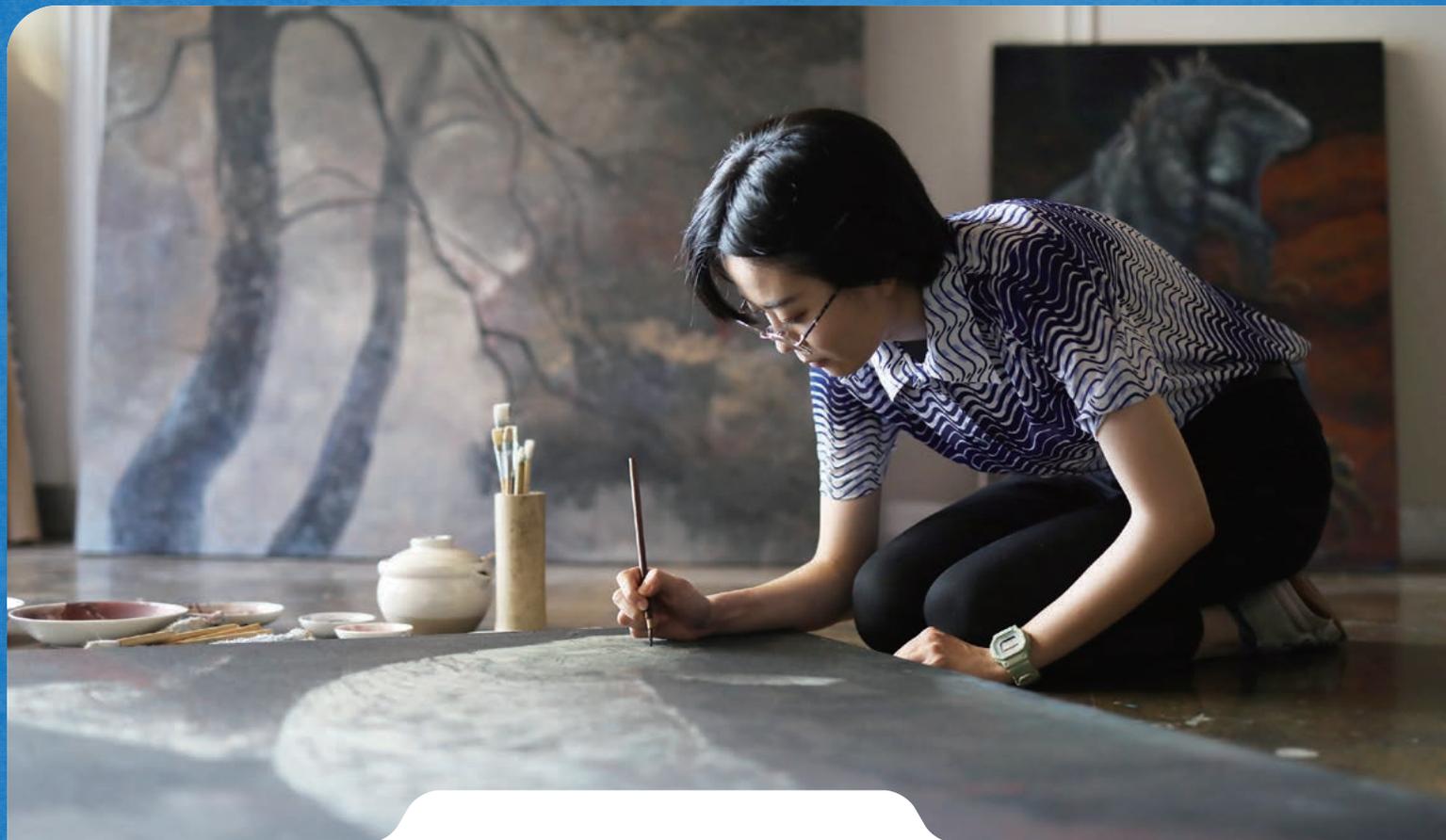
小松敏宏
洋画専攻教員

▼ 卒業生の声

ALUMNI'S VOICE

▼ 教員の声

TEACHER'S VOICE



日本画専攻

Japanese Painting

自然を見つめ、心の目を育て**伝統の技法**で本質を描き出す

日本画を描くということは、目の前に広がる風景や動植物の本質を観察してとらえ、その姿を伝統的な日本画の技法で表現するということです。伝統ある京都という土地にあり、緑にあふれ、動物が暮らし、四季の移ろいを感じることができる本学のキャンパスは、日本画を学ぶのにぴったりの環境です。日本画専攻では、植物の栽培や動物の飼育を体験する機会も設け、日本画を描くために欠かせない感性や、生命の尊さを感じる力を養います。また、対象と向き合い、その内側にあるものを感じ取って描く練習を繰り返すことで、本質をとらえる力もきたえます。教員のきめ細かい指導のもと、必要な技術・理論を習得し、最終的には各々が独自の作家性を獲得することをめざします。

●めざせる職業

日本画家、文化財修復士、工芸作家、美術教師、グラフィックデザイナー、ゲームデザイナー、学芸員 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



学びのポイント

- ✓ 緑豊かなキャンパスの環境を生かし、**自然と直に触れあいながら感性を育てる**
- ✓ くりかえし描くことで描写力をみがき、**作品のコンセプトに必要な理論も深く学ぶ**
- ✓ 一人ひとりに与えられる広い制作スペースで**日本画特有の「寝かせて描く」スタイルが可能**



大きな下絵と本紙を置くにも困らない広さが用意された実習室

4年間の流れ

1
年次

表現者の「幹」をつくる（学部共通）

芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての「幹」を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。

2
年次

基礎描写力を身につける

植物の写生をしながら画材の使い方をマスターし、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、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

動植物と向き合い、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、風景も写し取る。作品の制作意図を考察・整理し、自分のテーマを固める。

4
年次

自分の表現を追求する

4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

身につくチカラ

- 自然豊か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



唯一無二の着物をつくる。
人に伝える画力で、

2018年に染色作家として独立しました。2020年、東京オリンピックに向けて世界の国や地域をイメージした着物を制作する「KIMONOプロジェクト」に参加する機会があり、これがきっかけで手描き京友禅の着物を扱う木村染匠に所属。現在は、京友禅の作家兼職人として活動し、2021年には京都市伝統産業「未来の名匠」にも認定されました。やりがいを感じるのは、自分の手がけた商品が、誰かの好きな着物と関わることが楽しくて仕方がありません。この仕事に就いていることを、心から幸せに思います。日本画専攻では、仕事に欠かせない「描く力」をきたえてもらいました。授業



奥野むつみ
木村染匠株式会社
染色作家
2007年卒業

では「風景や動植物をよく観察して、構造を理解し、伝わるように描きなさい」と教わり、在学中はとことんその訓練を行いました。職人にとっては、自分が満足できる画力よりも、相手を納得させる画力が重要です。その基礎を固められたことが、4年間の一番の成果だったと思います。また、作品の制作を通して、自分の弱点としっかり向き合う習慣もできました。まだまだ未熟ですが、学生時代に身につけた力や姿勢が、職人として成長を続けていくための礎になっています。



自然と向き合いながら
表現力と観察力を培う。

日本画とは、自然を観察することで得た感動を色や形にかえて、宝石の粒子と膠の溶液で和紙に描き出すことです。私自身のテーマは、心の風景を日本画で表現すること。対象とするモチーフにメッセージを含め、日本画独特の表現技法を挑戦的に展開しながら、作品を制作しています。日本画の基本は、動植物をよく観察し、その本質的な造形をとらえて写生することです。豊かな自然に囲まれ、京都の四季折々の風土に触れられる京都精華大学は、日本画を学ぶのに最適の場所だといえるでしょう。また、キャンパスの近隣には社寺や美術館がたくさんあります。本物を鑑賞して見る目を養う機会や、制作者の

意図に触れて学ぶ機会にも恵まれた環境だと思います。入学したら、向上心と挑戦する意欲をもって、なにごとにも積極的に取り組んでください。行動するほどあなたの感性は刺激され、潜在能力は伸びていきます。そうすることで、新しい自分を発見することができるかもしれません。日本画の制作を通して得られる力はたくさんあります。対象物を深く観察する力や、基本的な表現力、そして、それらを応用して作品に展開する力など。真摯に制作と向き合う日々を過ごせば、日本画はもちろん、さまざまな分野で通用する力が身につくでしょう。

雲丹亀利彦
日本画専攻教員



立体造形専攻

Sculpture

素材を熟知し空間を**変容**させる

木、石、金属、樹脂、粘土、ガラスなど、自然界にあるさまざまな素材と真摯に向き合うこと、それが立体造形専攻の基本姿勢です。授業では、作品を制作しながら多彩な素材に触れ、その特性を理解し、自分に合う素材を見極めていきます。制作に没頭できるように、鉄工室や木工室、モデリングスタジオ、屋外作業場などの制作スペースを用意し、クレーンやフォークリフトなどの設備をそろえています。充実した環境のなか、技術や理論を実践的に学び、自分の作品をつくるための基礎を築いていきます。展覧会の企画・運営に挑戦する機会や、芸術祭へ出品する機会も豊富。実社会とも関わりをもちながら、作家としての力を総合的に身につけます。

●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、美術教師、学芸員 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、美術館・博物館 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



学びのポイント

- ✓ 金属や木、石など多様な素材との対話を通し、
自分のテーマをとことん追求できる
- ✓ 素材ごとの工房が充実しており、
空間や機材の制約にとらわれない発想力が身につく
- ✓ 多様な場所での展示経験を重ねることで
独自の世界観を伝えるための技術と理論を育てる



作業場にはフォークリフトやクレーンといった機器もそろう

4年間の流れ

1
年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての「幹」を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。

2
年次

素材の知識と加工法を学ぶ

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、独自のテーマと表現方法を模索する。

3
年次

理論を学び、洞察を深める

美術理論を学び、作品を客観的に見つめる力を身につける。展覧会の企画や運営に挑戦し、外の世界を意識した作品をつくる。

4
年次

自分の表現を追求する

4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

身につくチカラ

- **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技術力**
- **自分の表現を社会に発信する力**



幅広く取り組んで見つけた、自分の道。

もともと、高校時代は舞台美術に興味がありました。立体造形専攻では彫刻や塑像、オブジェなど、幅広い立体物に自由に挑戦できると知り、進学を決めたんです。学んでいくなかで、自分のつくった作品が、日常生活で使ってもらえることに興味を持つようになりまして。金属や石、木やガラスなど、いろんな素材と向き合い、制作してきて、ピンときたのが粘土。そこから陶器作品の制作へと道をひとつに絞りました。いまの勤務先は大阪のタイルメーカー。ビルや住宅のタイルをはじめ、住宅設備やエクステリア建材なども扱う専門商社です。仕事はカタログの制作や展示会の運営、最近ではInstagramの運用など、幅広く担当

しています。特に大学での学びを生かしていると感じるのは、やっぱり、陶器と同じ焼きものであるタイルの商品開発ですね。ゼロから生み出すことになるのでいつも四苦八苦していますが、職場に持ち込んである粘土で、頭に思い浮かんだアイデアをさっと形にして「こういうものが作りたいんです」と提示するんです。それが周りを納得させる材料にもなる。立体造形専攻で身につけたフットワークの軽さを忘れずに、商品開発を続けていきたいです。



松元唯真

株式会社平田タイル
商品企画課
2018年卒業



素材と出会い、可能性を広げる。

私は主に木彫で作品を制作しています。最近は、各地で開かれる芸術祭などに参加して、場所性をコンセプトにした作品を展開しています。たとえば、農家の方々に協力してもらい、山村集落で作品として鶏舎を出現させたり、島を舞台に魚や蛸を扱った水族館のような作品を手がけたりしています。自分がおもしろいと感じることを大きく発展させて、感覚的にわかりやすい作品を制作するよう努めています。立体造形専攻では、さまざまな素材を扱っています。代表的なものは、木、石、金属、樹脂、粘土、ガラスなど。本専攻の魅力は、まさにその点にあります。

新しい素材と出会うたび、表現の可能性は大きく広がるもの。ここで扱う素材の種類と数は無限大なので、あなたの可能性も無限大に膨らむというわけです。入学したら、好奇心と実行力をもって、興味のあることにどんどん挑戦してください。初めから限界を決めてはいけません。自分をあらゆるボーダーラインから解放して、何度か失敗しながら前進しましょう。京都精華大学には、あなたと同じ志をもつ人がたくさんいて、お互いを尊重して気遣う校風があります。自分を探したい人にぴったりの場所ですよ。

吉野央子

立体造形専攻教員



陶芸専攻

Ceramics

日本有数の充実した施設で新しい形を生み出す

陶芸専攻では、できるだけ多くの素材、技法、考え方に触れることを重視しています。器からオブジェまで、多彩な作品を制作し、柔軟に発想する力を育てます。授業では、手びねりやろくろなどの成形技法をはじめ、釉薬の扱い方、焼成方法などについて、実践しながら学びます。制作を支えるのは、全国でもトップレベルの充実した施設。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ます。指導は、現役で活躍する陶芸家たちが担当します。一人ひとりの長所を伸ばす丁寧な指導と、一流の技と思想を直に感じながら、のびのびと力を伸ばすことができます。土と火で表現する力を身につけて、陶芸による新しい文化の創造をめざしましょう。

●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、美術教師、学芸員 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、美術館・博物館 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



学びのポイント

- 1.5mサイズがおさまるガス窯、5連式登り窯など
✔ **創造を支える最高レベルの施設と環境**
- 「やりたいこと」を重視した自由度の高い指導でみずから結果を分析し
✔ **答えを探し出す力をつける**
- 作家として活躍する卒業生との交流なども行い
✔ **新しい視点を得るきっかけを多数用意**



大きな作品も焼成できるガス窯や電気窯、乾燥室なども備えた窯場

4年間の流れ

- 1年次** **表現者の「幹」をつくる (学部共通)**
芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての「幹」を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。
- 2年次** **基本技法と知識を習得**
手びねりやろくろなどの技法を試して、土を扱う感覚をつかむ。加えて、釉薬の知識と扱い方、焼き物の知識、工芸史、染織史も学ぶ。
- 3年次** **テクニックを高める**
培ってきた技法や知識を活用して、自分のイメージを作品に反映させることをめざす。課題ごとに作品の合評を行い、客観的な視点も取り入れる。
- 4年次** **自分の表現を追求する**
4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

身につくチカラ

- **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**



関心や発見を、陶芸で表現する。

幼い頃から作品制作をして生きていくことに憧れがありました。アーティストをめざして大学に入学し、大学院を経て、今は陶芸家として活動しています。わたしのテーマは、華やかさや豊かさ、生命力があふれ出る喜びを表現すること。作品の制作をしながら、展覧会を企画したり、公募展に出品したりする日々を送っています。制作を通して、陶芸以外にも、社会や自分自身、そして未来のことまで、さまざまなことを考えます。その時の気づきを作品でかたちにできることが、いちばんの喜びですね。それから、作品を通して多くの人と交流できることも、制作の励みになります。以前、公園に大型作品を展示した際には、SNSで

たくさんの人からリアクションをいただきました。作品に託したポジティブなメッセージが伝わり、共感してもらえたことがとても嬉しかったですね。アイデアが浮かびすぎてまとまらないときは、大学時代の学びに立ち返ります。あれこれ悩みながら、ひとつひとつの課題と向き合い、力をつけていった経験は、いまのわたしの糧になっています。これからも、土をどのように扱えば狙い通りの結果や表現が得られるか模索しながら、陶芸と向き合って生きていきたいです。



楳木野淑子

陶芸家
2008年学部卒業
2010年芸術研究科修了

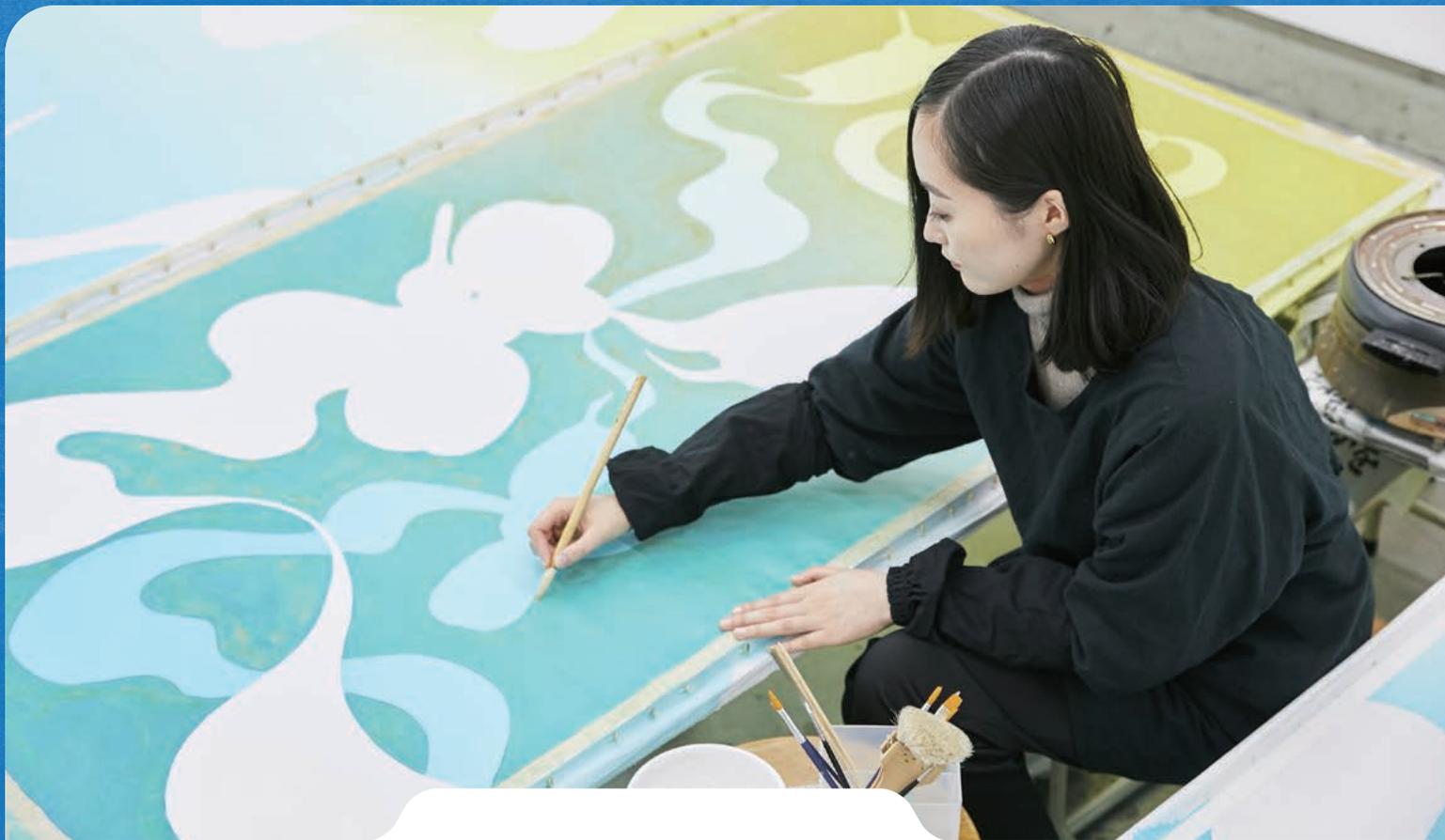


陶芸は、制限のなかで個性を発揮できる。

教育活動や学生の成長を通して、「教える」ことのおもしろ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。私が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に心がけています。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ができる。さまざまな力が加わってでき上がるものに価値を見出せるようになる点も、陶芸の良いところだと思います。京都精華大学は、いろいろなことに挑戦できる大学です。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らず、既存の価値を読み変えたり、ずらしたりしながら、自由に発想してください。生活のなかに見出すことのできる陶芸の面白さを、多くの人に感じてもらいたいです。

宮永甲太郎
陶芸専攻教員



テキスタイル専攻

Textiles

伝統的な染と織から布と糸の新しい表現まで

布に色をつける「染め」と、糸をつむぐ「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です。テキスタイル専攻では、日本有数の充実した設備を使って、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、縫いなどの幅広い技術を習得することができます。また、京都という立地を生かして、友禅や西陣織などの伝統技法を学ぶ機会も設けています。暮らしに欠かせない「布」におけるテキスタイル表現はもちろん、芸術作品としてのテキスタイル表現を追求できる点も特長。豊富な知識と高い技術に独自の発想を組み合わせて、新しい表現を創造する作家をめざすこともできます。

●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、染織作家・職人、美術教師、学芸員 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、美術館・博物館 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



学びのポイント

創作の可能性を広げ、技術を高める国内トップクラスの

✓ **本格的な染め、織りの施設・設備**

基礎技法を徹底的に理解し、伝統的な染技法から繊維を扱う新しい技法まで

✓ **表現の幅を広げる**

芸術祭での展示や産学連携プロジェクトなどで

✓ **社会への発信力と自由な発想力を育てる**



型染め用の6mの杉の樹の一枚板、織り機など本格的な設備

4年間の流れ

1
年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての「幹」を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。

2
年次

基本の技法を身につける

シルクスクリーンや型染めなど、多様な技法の基礎技術と歴史について横断的に理解を深める。また、「染色」「織り」「縫い」の技法ゼミに分かれて学ぶ。

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、あたえられたテーマを各自で解釈して作品に展開する。思考力と発想力を鍛え、テキスタイル表現の可能性を探る。

4
年次

自分の表現を追求する

4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

身につくチカラ

- 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



心が躍るような色と柄で
雨の日も楽しめる傘を。

傘などのレイングッズを企画・製造する企業に勤めています。私の仕事は、お客さまのニーズを調査して、市場リサーチから流行を読み取り、新しいグッズの柄や形をデザインすること。雨の日の沈んだ気持ちを明るくするような製品をつくることをめざしています。仕事の中で一番好きな時間は、柄を作成しているときです。誰もが持っている傘というアイテムで目新しさを感じさせることは難しいですが、傘を広げてワクワクする気持ちや、コーディネートのアセントになる傘の姿を想像しながらデザインするのは、とても楽しいです。私がデザインした傘をさして歩く人を町で見かけたときは、大きな喜びとやりがいを感じました。在学中は、作品の制作を通して、さま

ざまな素材を扱い、幅広い染色方法を学びました。おかげで、素材や染色方法がもつ特徴を考慮に入れてデザインする力が身につきました。これは、今の私の強みのひとつになっています。また、他学部の学生とチームを組んで行う「駅ナカアートプロジェクト」に参加したことも印象に残っています。メンバー全員の意見をまとめて作品をつくる難しさとおもしろさ、見る人がどう思うかを考えながら制作する大切さなど、貴重な学びでいっぱいプロジェクトでした。



湊 美結季

株式会社
ワールドパーティー
テキスタイルデザイナー
2019年卒業



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持って出会うことができます。私はそれを「ひとつの短い一生」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「美しい」と考え、柄や色をつけました。美しさを求めるのは人間の根源的な欲求であり、生きるうえで欠かせないものです。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。

京都市は、古くから高度な染色技術を持って出会うことができます。私はそれを「ひとつの短い一生」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「美しい」と考え、柄や色をつけました。美しさを求めるのは人間の根源的な欲求であり、生きるうえで欠かせないものです。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。

鳥羽 美花

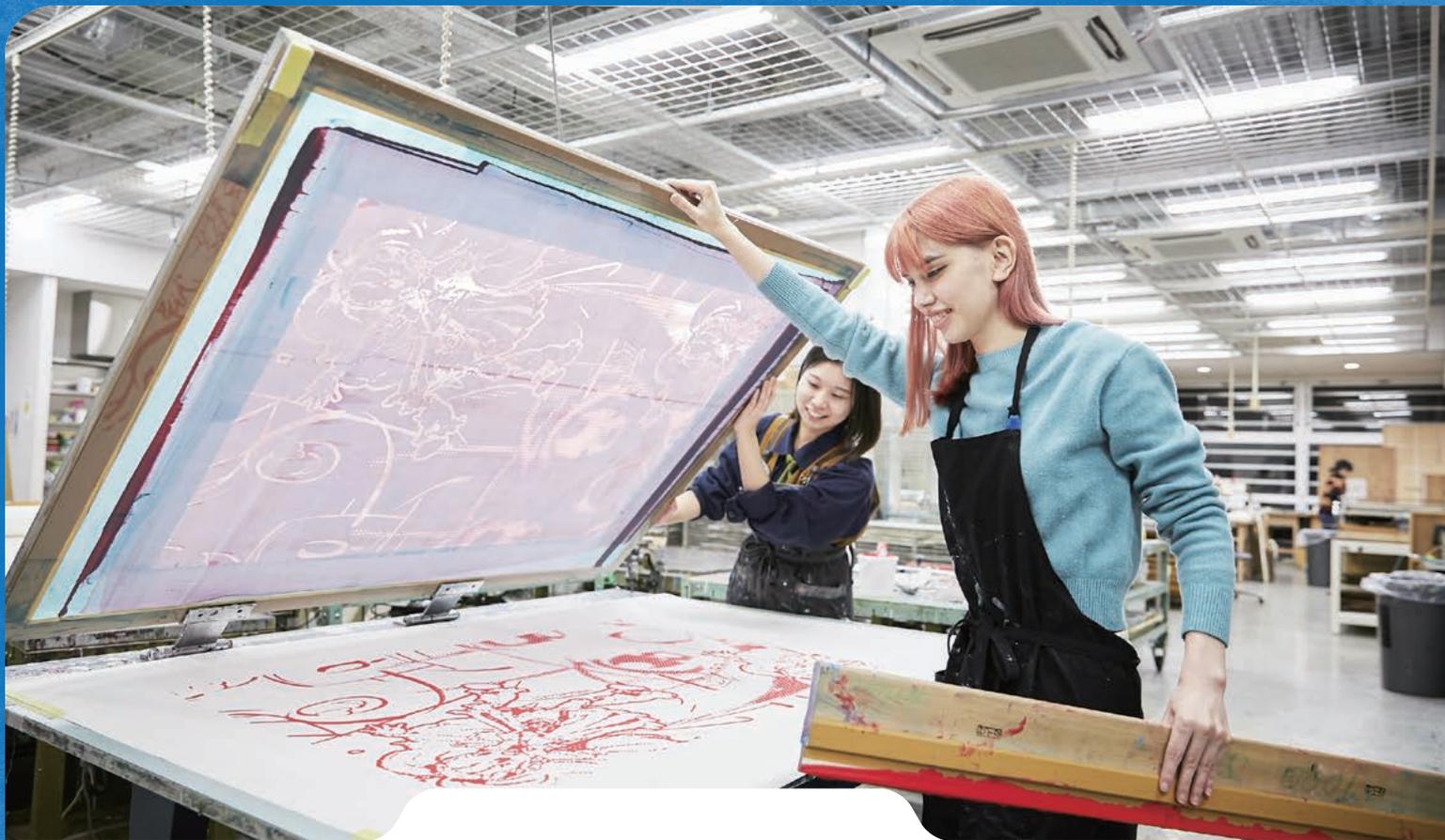
テキスタイル専攻教員

▼ 卒業生の声

ALUMNI'S VOICE

▼ 教員の声

TEACHER'S VOICE



版画専攻

Printmaking

伝統からデジタルまであらゆる版表現に挑戦

「複製できる芸術作品」をすべて版画にとらえる版画専攻では、浮世絵から写真まで、幅広い表現技法を学ぶことができます。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版種。加えて、写真や映像などのデジタルメディアを研究することも可能です。また、アートとデザインの間間的な表現である版画の特性に注目して、作品をまとめる編集能力を伸ばすこともできます。このほか、充実した施設・設備も版画専攻の魅力。4版種の工房をはじめ、写真スタジオ、暗室、紙漉き工房、ブックアート工房などがあり、自由に創作活動を行うことができます。多彩な技法と出会える環境で、発想力や造形力を伸ばし、自分だけの表現を探求しましょう。

●めざせる職業

美術作家、フォトグラファー、グラフィックデザイナー、美術教師、印刷技術者、学芸員など

●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、教育機関、美術館・博物館など

●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



学びのポイント

- ✓ 版の種類ごとにある「工房」を拠点に
木版やシルクスクリーンなど多彩な技法に挑戦
- ✓ 作品集やブックアートなどの技術も学び
アートとデザイン、両面の力を伸ばす
- ✓ 写真スタジオや暗室などの設備を活用し
表現の幅を広げることができる



銅版、リトグラフ、シルクスクリーンなど、版ごとの工房には多様な印刷設備がそろう

4年間の流れ

1
年次

表現者の「幹」をつくる（学部共通）

芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての「幹」を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。

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版画に加え、写真やデジタルの技法などについても基礎から学ぶことができる。多様なプリント表現と技法に触れ、3年次の学びにつなげる。

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、紙造形、デジタル表現、編集方法などへの理解も深め、自分に合う技法を探究する。

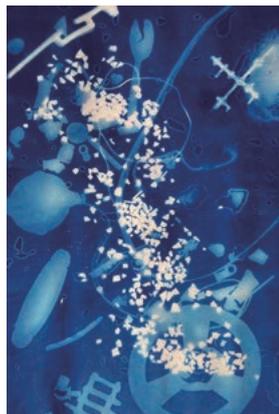
4
年次

自分の表現を追求する

4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

身につくチカラ

- 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



ものづくりが繋ぐ、
仕事と創作活動。

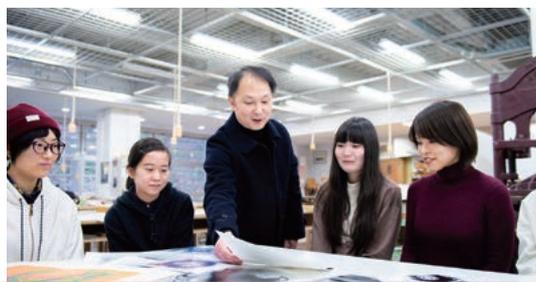
姉が在校生だった影響で、活気あふれる校風に惹かれて京都精華大学を志望。写真にも興味があったので、技法を学べる版画専攻を選びました。在学中で、特に印象に残っているのは、課外授業でオーストリアに行ったときのこと。いつもは使わない原色を版の上ののせている自分に気づいたんです。環境の違いでインスピレーションが変わることを身をもって感じ、その経験はドイツ留学を決めるきっかけにもなりました。

現在は美術印刷を行う出版社で、「コロタイプ」とよばれる印刷技法をワークショップや国際コンペティションを通じて広める仕事をしています。同時に写真をメディアムとして作品制作も続けています。136年という会

社の歴史を守りながら、版画や写真のもつ将来性を模索して進めていくこの業務は、これまで自分が点で学んできたことが、線につながっていく面白さがあります。そのなかで軸となっているのは、「楽しんでものをつくりのおもしろさを知り、留学でさらに深めることができました。卒業したいまは仕事と作家の両輪で活動をしていて、制作だけにすべてを注ぐことはできませんが、ものづくりはずっと続けていくつもりです。



溝縁真子
株式会社便利堂
2007年卒業



版画ならではの独特な技法を、成長の糧に。

版画は技術とともに歩みながら、人間の予想を超える「美」をつくりだしてきました。「版」を通すことにより、手で直接描いたのでは表現できない、独特で魅力的な線・色面・イメージを生み出します。木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンをはじめ、写真、ブックアートなど、その多様で幅広いプリント表現は多くの人を魅了します。

私自身が研究や制作に取り組む際は、関心をもつ対象を自分のやり方で追求していくこと、楽しむことを大切にしています。写真や版画には、ほかにはない独特の技法や制作プロセスがあります。それらは、自分ならではの表現を探すと、大きなヒントや可能性

を与えてくれるものです。だからこそ、版種別の工房やスタジオがあることは、版画専攻の大きな魅力なんです。専門の施設と設備を使ってそれぞれの技法を体験し、惹かれる分野を発見し、そこから自分の世界を掘り下げていきましょう。この専攻は、写真や版画に関心がある人はもちろん、アートとデザインのどちらも取り組みたい人、絵本やイラストレーションなどの表現方法に興味がある人にもぴったりだと思います。4年間を通して、ものをつくる力、イメージする力、構成員などを身につけましょう。

北野裕之
版画専攻教員



映像専攻

Video & Media Arts

映像にしかできない表現で観た人の心を揺さぶる

映像専攻では、観た人の心を動かすアートとしての映像制作に取り組みます。カリキュラムは、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領域を軸にして編成。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、多彩な作品をつくることができます。第一線で活躍するアーティストを招いた授業もあり、最新の技術や表現方法に触れることで、作品の幅が広がります。また、「つくること」と同時に「伝えること」も重視し、学生が企画・運営する上映会を開催しています。作品を発表し、反応を受け取ることで、一回り大きく成長できるはず。4年間の学びを通して、自分だけの映像表現を見つけてみましょう。

●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、カメラマン、映像クリエイター、メディアアーティスト、美術教師、学芸員など

●主な就職先

映像制作会社、アニメーション制作会社、ゲームメーカー、Web制作会社、教育機関、美術館・博物館など

●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



学びのポイント

- ✓ 第一線で活躍する映像作家やアーティストから
最新技術や新しい発想、視点を得られる
- ✓ 撮影から発表まで、映像制作の全工程を学び
企画力やプロデュース力も伸ばせる
- ✓ 人の心を動かし、社会に問いを投げかける作品につながる
批評的な視点を育てる



撮影やミーティング、上映、ギャラリーにも使われるオープンスペース

4年間の流れ

1
年次

表現者の「幹」をつくる（学部共通）

芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての「幹」を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。

2
年次

映像制作の基礎技法を習得

3DCGは「Maya」「Blender」、2Dアニメーションは「CLIP STUDIO PAINT」、編集や加工は「Adobe Premiere Pro」「Adobe After Effects」などのソフトを使って学ぶ。

3
年次

個人・グループで作品を制作

撮影から編集まで、ひとりで作品を完成させることを経験する。進級制作はグループで取り組み、作品は上映会などで発表し、積極的に学外へ発信する。

4
年次

自分の表現を追求する

4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

身につくチカラ

- 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



興味を持ったすべてのことが武器になる。

在学中は、習得した技術を使って「映像で何ができるか」を突き詰めた4年間でしたね。ミュージックビデオや短編映像はもちろん、インスタレーションや当時はまだ珍しかったプロジェクトマッピングなど、授業のなかで幅広い手法に取り組むことができました。もちろん技術だけではなく、作品のテーマも追求。大学から映像制作の仕事に依頼されるなど、実践的な経験も積み、できることを増やしてきました。

卒業後すぐはフリーランスの映像クリエイターとして活動するように。授業で得た知識や技術を活用して、企画立案から撮影、編集まで、なんでもできることが大きな武器になったんです。そんななかで、メジャーな仕事もし

てみたいとどり着いたのが、いまの会社。僕の仕事はテレビCM企画の映像化にあたり、カット割りや絵コンテ、演出方法、タレントへの演技指導や音楽など制作のすべてに責任をもつCMの現場監督です。大学時代にどんなことでも無駄と思わず、楽しみを見つけて取り組んだからこそ、日々の仕事でのあれこれに役立っていると実感しています。みなさんにも、興味を持ったことにはなんでもチャレンジする学生時代を過ごして欲しいですね。



葉大

太陽企画株式会社
テレビCMディレクター
2013年卒業



広い視野をもって、
映像の新しい可能性を探ろう。

映像は複合的なアートです。学生のなかには、映像と絵画表現を混ぜたようなアニメーションをつくる人や、映像と立体造形を合わせて作品をつくる人がいます。私自身は、社会と積極的に関わって行う「ソーシャリー・エンゲージド・アート」と映像を融合させた表現の研究に取り組んでいます。この分野を志す人には、絵画、音楽、演劇、映画、文学など、異なる分野の芸術にも興味をもつ姿勢が欠かせません。複合的な表現の可能性を探ろうとする意思と、それを実践する行動力が大切なのです。

短編映画、プロモーションビデオ、ストップモーションアニメなど、映像作品

にはさまざまな形があります。どれに関心があるかは、一人ひとり異なるでしょう。この専攻の魅力は、各自がやりたいことを自由に探求できる授業を設けていること。好きな分野で思いきり才能を伸ばすことができます。きっと、周りで同じように自分の世界を追求する仲間も、良い刺激になると思います。他者、他専攻、他学部から多くを吸収できる恵まれた環境を生かし、学びと遊びからさまざまな経験を重ね、それらをコラボレーションして作品にまとめる力を養ってください。

西光一
映像専攻教員

卒業生の声

ALUMNI'S VOICE

教員の声

TEACHER'S VOICE

芸術学部の キャリアサポート

Career Support

あなたにしかできない表現を伸ばし、
将来につなげます。



芸術学部の卒業生は、さまざまな仕事に就いています。たとえば、描く力を生かした美術やゲーム関連の仕事。デザイン、印刷、写真、WEB、映像関連などクリエイティブ関連の仕事。もちろん美術・工芸に関連する教員や学芸員、美術作家、木工・家具作家になる人も多くいます。就職後、企業や工房の方からよくいただく言葉は、「精華の学生は粘り強いですね」。自分のやりたいことを明確に持ち、何かあったとしても乗り越えて実現していく力が育っている証です。

各専攻では、教員は作品制作の個別指導を通じて、将来の進路や夢をどのように考えているか、作品の方向性やテーマ、扱う材料、専門の技術や技法を生かして社会とどのように繋がっていくかを共有しています。また教職課程や資格課程など、学生のやりたいことや将来の準備に合わせて、一人ひとりを指導しています。日頃より学生と教員の距離が近く、授業以外の場面でも気軽によく話をします。そのなかで、本人も気がつかない

ような特性を見出すことも。授業で学生たちが身につける専門性は、専門に特化した技術や技法だけではありません。分野に関する知識を得て、そこから関連し広がっていくアイデアや発想の広がり。これを育むことこそが、卒業後、何よりの強みになるのです。

普段は意識しないかも知れませんが、芸術や美術が持つ力は、社会でより一層求められています。先の見えない状況だからこそ、みなさんには想像という力、発想やイメージする力を使って、新しい視点でこれからの社会をつくって欲しい。そのためにわたしたち教員は、全力で、そして時には力を抜いて並走しながら、丁寧に指導、サポートしていきます。

芸術学部 学部長 北野裕之



芸術学部 進路実績

Careers

手を直接動かしてイメージ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】

ギャラリー島田、大雅工房、青野公房、松鶴堂、しろやま、箱藤商店、福井県陶芸館、墨仁堂、松丘屋スタジオ、Kiyo to-bo、柳瀬良三製紙所

【繊維・染織・着物】

貴久樹、さが美グループホールディングス、三彩工房、千總、日興染織

【製造・メーカー】

秀和、BANKANわものや、生田、カジヤマプロテーゼ、キョーフ、ローヤル工業、大ー洋紙、龍野コルク工業、プロトワーク、ホルペイン画材、松田油絵具、BLAN

【映像・テレビ・舞台】

アークベル、アップセットNEO、稲沢ケーブルテレビ、ヴェルト、ザイオン、セカンドプロジェクト、タイトルラボ、ディレクションズ、ロントラ、Reft MYPV film products、T601、TYO、流 (RYU)

【ゲーム】

インテリジェントシステムズ、エヌディーキューブ、カプコン、スパコ、ボノス、ヨコギシステムズ

【Web・メディア・広告】

アジャイルジェイビー、アート社、アトラス情報サービス、エレファント、大阪宣伝研究所、さら、トゥループス、ニューコンセプト、ニッセン、ハル、Design Lab.+JPS、システナ、Design Equal、Kuuma Studio

【各種デザイン・印刷】

遠藤写真工芸所、トーフオート、幻冬舎 デザインプロ、プリズマ、三宅写真事務所

【ファッション・アパレル】

エム・アイ・ディー、サマンサタバサ リミテッド、ドゥフォワイエ、リネア ストリア

【小売・サービス】

アークランドサカモト、石井スポーツ、牛真桜、サンドラッグ、聖護院ハッ橋総本店、シミス薬品、白崎シーサイドホテル多田屋、ティーガイア、仁王インターナショナル、浜屋、本能寺文化会館、満月、ヨドバシカメラ

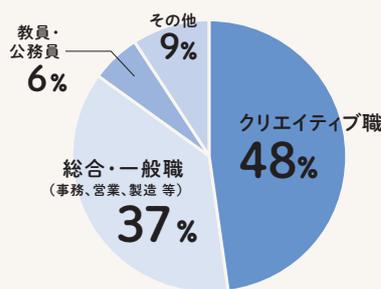
【教育】

大阪府教育委員会(大阪府立富田中学校)、滋賀県教育委員会、奈良県教育委員会(十津川高等学校)、宇都宮短期大学付属高等学校、京都芸術高等学校、私立九州学院中学・高等学校、上賀茂こども園、私立京都美山高等学校、新時代産業

【その他】

兵庫県国民健康保険団体連合会、国土交通省海上保安庁、しんぶん赤旗、UCCコーヒープロフェッショナル、スギムラ化学工業、オボス、タック、バントレーディング、PREX

職種別就職状況



※2020年3月卒～2022年3月卒実績より抜粋

デザイン学部

[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

Design

Department of Illustration

Illustration

Department of Visual Design

Graphic Design / Digital Creation

Department of Product Design

Product Communication

Interior and Goods Design

Fashion

Department of Architecture

Architecture

Design

デザインの力で 社会の課題を 解決する

デザインとは、アイデアと技術を使って、いまの社会や暮らしをもっと快適で、しあわせなものに変えること。ここでは、デザインの力で問題を解決する人を育てます。教員にはあらゆる分野の第一線で活躍するプロがそろい、基礎的な知識から最先端の技術まで学ぶことができます。4年後には、社会が求めるアイデアとそれを実現するための技術、プレゼンテーションやコミュニケーションの力をあわせ持ったクリエイターに。あなたのデザインが、世界を変えていきます。

「人の心を動かすデザイン」を 実践から学んでいく。

デザイン学部の特長のひとつに産学連携の取り組みがあります。企業や自治体と積極的に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などに取り組みます。企画から販売までのプロセスを現場に学んだり、実際にある社会問題の解決に取り組んだりすることで、より社会に必要とされるデザインを生み出す思考力と行動力を養います。

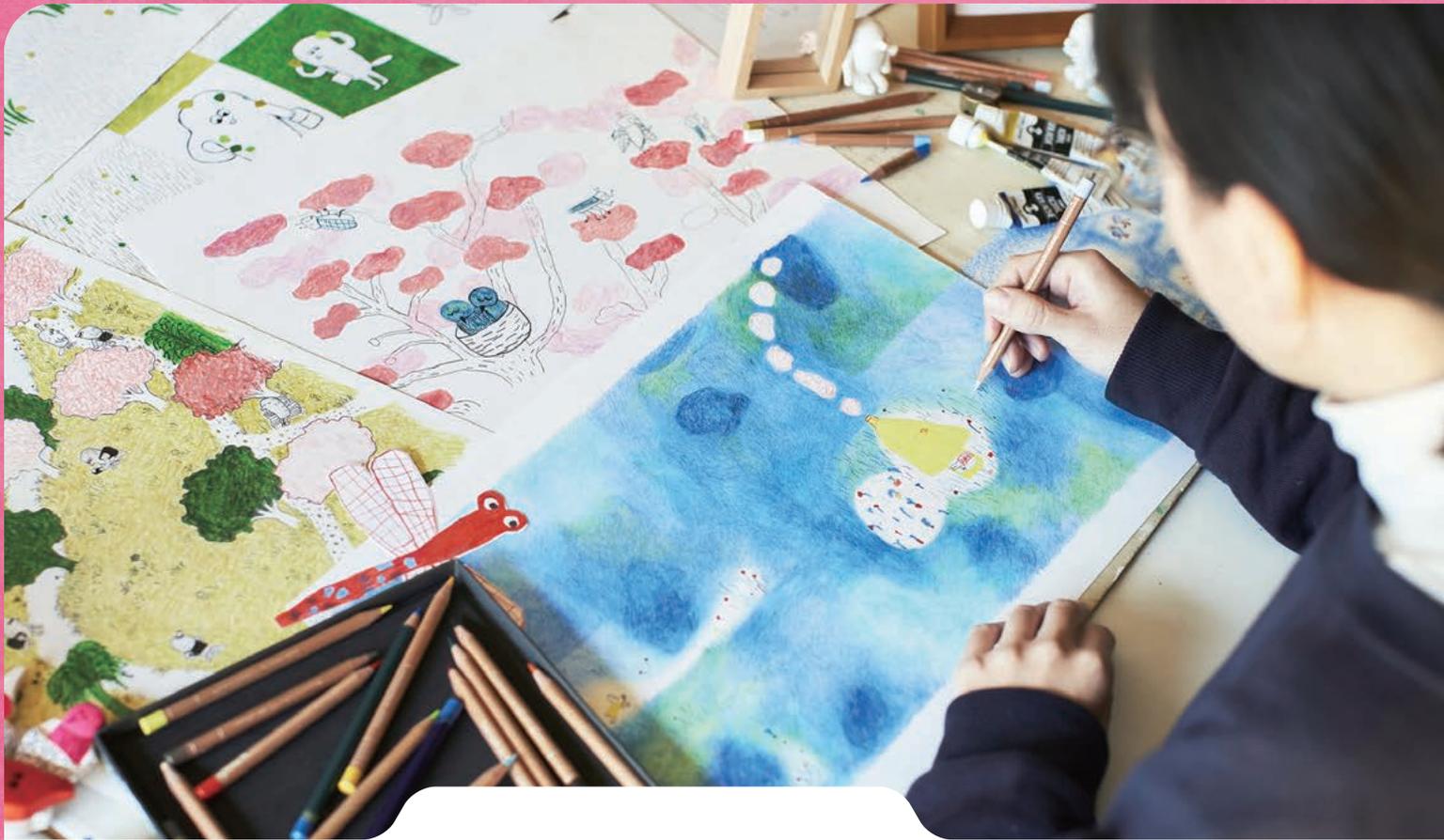
企業と連携し、学生が授業で
デザインした眼鏡が
3年連続商品化



京都の伝統産業「西陣織」を京都市バスに使用し、
伝統文化を日常に展開



地域の高齢化で空き家となった
マンションを学生視点でリノベーション



イラストコース

Illustration

「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

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います。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」を学びます。「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す。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ましょう。

●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、美術教師 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



学びのポイント

- ✓ 平面表現の基本となる「色彩」「構成」「線描」を学び
表現行為の源となるイメージ力を養う
- ✓ 日本画や水墨画、銅版画、写真、CGなど
多彩な表現技法をプロのクリエイターから学ぶ
- ✓ 広告、装丁、絵本などを実践的に学び
**イラストレーションで
情報を伝える力を身につける**

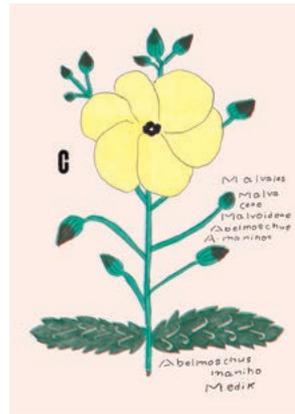


4年間の流れ

- 1 年次** **感性を磨き、描画力をつける**
「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。
▶授業例：イメージ表現、人物デッサン、立体表現、日本画、水墨画、銅版画 など
- 2 年次** **表現の幅を広げる**
感受性や表現力を磨き、さまざまな技法やデジタル表現の基礎を習得する。
▶授業例：イラストレーション基礎、CG演習、写真、シルクスクリーン など
- 3 年次** **自己の表現を探求する**
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。
▶授業例：出版・広告のイラストレーション、ビジュアルデザイン、展覧会プロジェクト など
- 4 年次** **実社会を意識した作品制作**
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。

身につくチカラ

- 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



イラストの仕事から
わたしの世界が
広がっていく。

イラストレーターとして、雑誌の挿絵や本の装画などを手がけています。仕事をするうえで難しいと感じるのは、自分がアンテナを張っていなかったテーマや、自分では選ばないモチーフでイラストをご依頼いただくとき。ただし、それはこの仕事の面白いところでもあります。知らなかったモノや世界について勉強して、どうやって自分の絵に落とし込むかを試行錯誤する。そうして一枚の絵を完成させることに、楽しさとやりがいを感じています。昔から絵を描くことが好きで、イラストコースに入学しました。在学中は、長期休暇も含め、ほぼ毎日大学に通って絵を描いていたように思います。同級生も熱心な人が多く、友だちと一緒に描くのも楽しくて、ますます絵が

好きになっていきました。課題に取り組むときに意識していたことは、提出期限までに納得できるものをつくること。時間をかければ良い作品は生まれるかもしれないけれど、期限に間に合わなければ意味がない、と思っていたのです。当時の私が学生なりに考えていたことは、仕事にのぞむ基本の姿勢として、今も私のなかに生きています。今後の目標は、雑誌や装画だけでなく、広告や服飾に関わる仕事にも挑戦すること。イラストを通して、もっといろいろな世界に触れてみたいです。



大塚文香
イラストレーター
2012年卒業

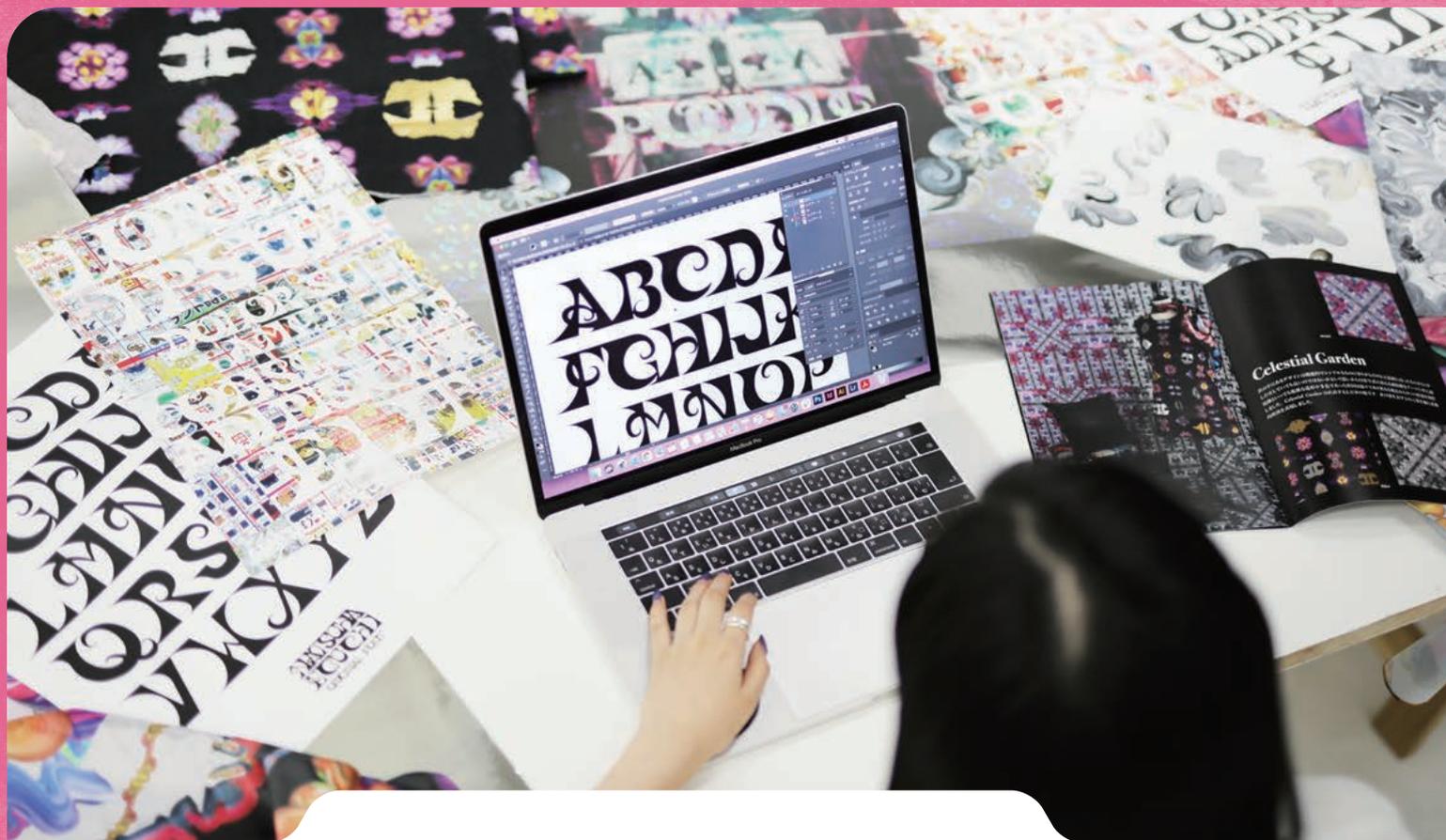


自分自身と向き合いながら、
外の世界にも目を向けて。

大学卒業後はデザイナーとして会社に勤め、さまざまな業界の広告制作に携わりました。教員になってからはフリーランスとして、グラフィックデザインやイラストレーションの仕事をしています。また、個人的なアートワークとして、版画、切り紙、墨絵など、さまざまな手法を用いた創作活動も行っています。研究者としてのテーマは「イラストレーションの拡張」。そこに絵があることで広がる可能性を模索して、さまざまなプロジェクトを通してチャレンジをしながら、イラストレーションの新たな価値を探っています。京都精華大学は、芸術やデザイン以外の学部もある総合大学なので、自

分の専門外の分野に自然に触れることができるのが魅力です。また、人の目を気にすることなく、自分のペースでじっくり制作に取り組める環境があるのも特長の一つ。イラスト学科では、版画や日本画、デジタル表現など、多様な表現技法に触れることができます。その体験を通して作品を制作しながら、自分らしい表現を探求してください。また、異なる国や地域から来た同級生や、個性豊かな同級生たちからたくさんの影響や刺激を受けて、失敗を恐れず、どんどん自分の可能性を拡張してほしいと思います。

岸本敬子
イラストコース教員



グラフィックデザインコース

Graphic Design

誰にも真似できない感性を刺激するデザイナーになる

ビジュアルデザインを構成する3つの要素「図像」「文字」「コミュニケーション」を軸にして学びます。「図像」の授業では、模様、イラスト、写真などを題材に、色や形が人にどんな印象を与えるかを研究します。「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に取り組みます。「コミュニケーション」の授業では、アイデアの出し方や、ターゲットとコミュニケーションを図る方法について学びます。このほか、ドローイング、写真撮影、動画制作などに挑戦する機会や、作品を社会に発表する機会も用意。人の心や社会を動かすデザインの可能性を探りながら、豊かな感性と表現力をもって新しい作品を生み出すデザイナーをめざします。

●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、美術教師 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、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



学びのポイント

グラフィックソフトの使い方、レイアウト、フォント制作や撮影など



基本技術をいちから習得

木版印刷、写真、映像など多様な手法に触れ



得意な分野を追求し、オリジナリティを育てる

身体感覚からの学びを重視し、感性を養うことで



見る人を刺激するデザイン力を培う



4年間の流れ

1
年次

描写力・画面構成力・発想力を磨く

ビジュアルデザインの基本となる力を基礎からやしなう。デザインソフトやWeb、動画、写真などの制作スキルを身につける選択授業も多数用意。

▶授業例：Adobeソフトスキル(Illustrator、Photoshopなど)、ドローイング、ビジュアルデザイン基礎 など

2
年次

デザインを構成する3要素を学ぶ

図像・文字・コミュニケーションの各分野を専門的に学ぶ。ポスターや冊子、パッケージ、フォントなどを実践的に学び、たしかな技術を身につける。

▶授業例：タイポグラフィ、広告、エディトリアル、プリンティング など

3
年次

社会の課題をデザインで解決する

デジタルクリエイションコースと共同で、社会と関わるプロジェクトに取り組む。デザインで社会の課題を解決する力を身につける。

▶授業例：文字とデザイン、広告、模様、DTP、こぼれデザイン など

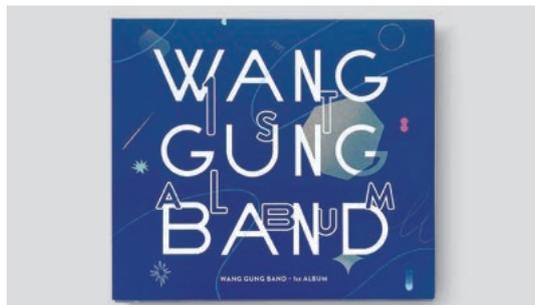
4
年次

幅広い表現力を駆使して作品を制作

平面構成、タイポグラフィ、ドローイングなど、4年間で培った幅広いデザインの知識や技術を活用して、卒業制作に取り組む。

身につくチカラ

- 「図像」と「文字」を駆使した表現力
- 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



クライアントの課題を デザイン力で解決する。

デザイナーとして、カフェやショップのブランディングやCDのデザインなどに携わっています。印象に残っているのは、入社後初めて担当した靴専門店の仕事です。クライアントの人柄や、商品への思い、現場の雰囲気などを手掛かりに、そのお店がもつ唯一無二の魅力を探し出し、ロゴやパッケージデザインに落とし込みました。学生時代の一番の思い出は、芸術で地域貢献をめざすプログラムに参加したこと。他学科の学生と力を合わせて、地域活性化の企画を立案・実行し、住民の方々に喜んでいただいたときは、本当に幸せな気持ちに

なりました。忘れられない授業は、4年次の「ネイチャーハンティング」。日常の自然から見つけたものを使ってポスターをつくる課題で、私は道路に映る木漏れ日を撮影して作品にしました。この授業を通して、日常の風景からヒントを拾い上げる審美眼がきたえられました。その経験は今、クライアントの魅力を探し出す力につながっていると思います。将来の目標は、アートディレクターとして独立すること。花屋や美容室など、町の小さなお店を支える仕事がしたいです。



北川実理奈

SAFARI inc.
グラフィックデザイナー
2017年卒業



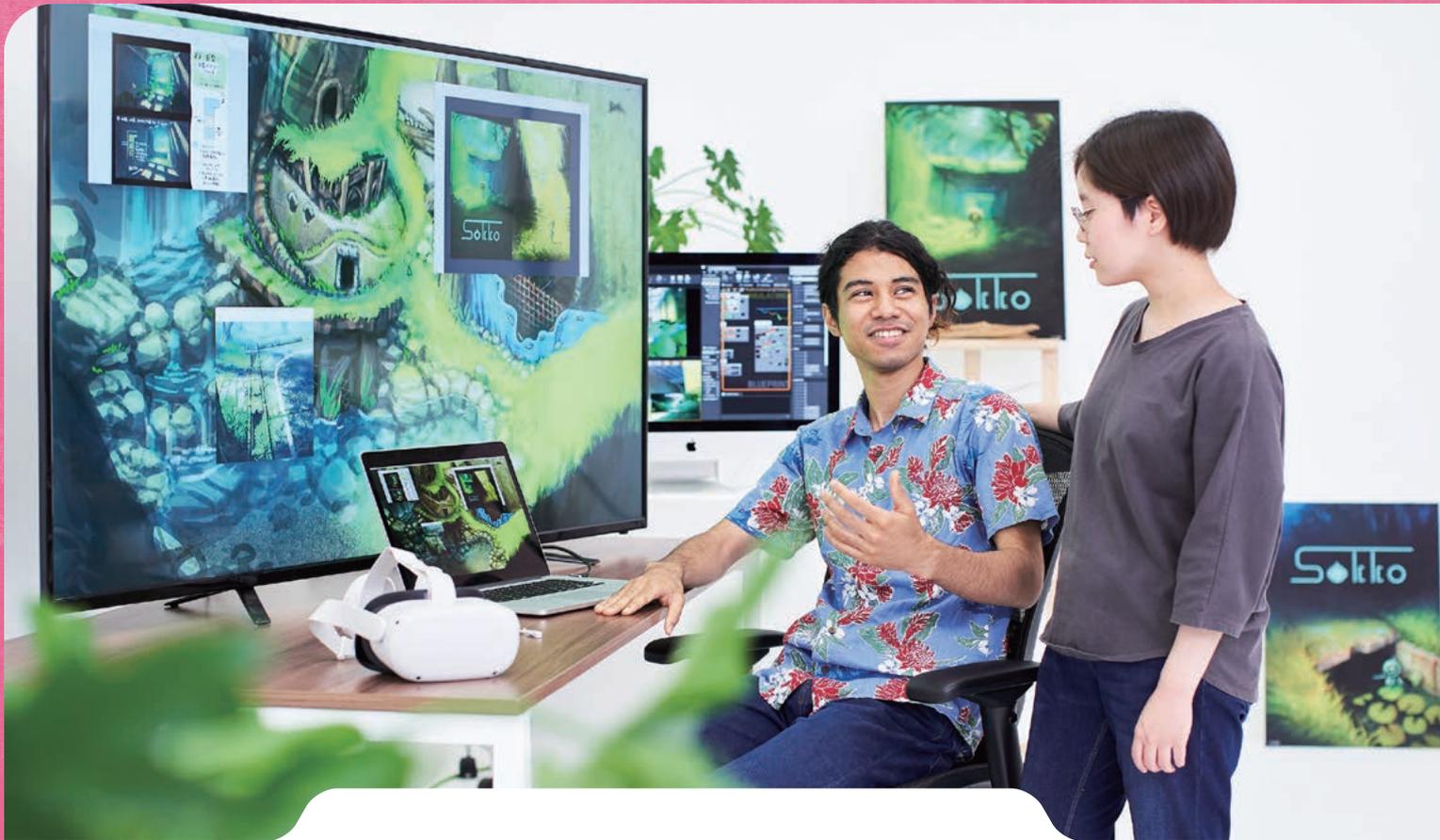
今しかできないことに、全力を注ごう。

広告代理店のクリエイティブディレクターとして、数多くの広告を手がけてきました。クリエイティブであることは、「うまく困る」ことだと思います。立ち止まって「ただ困る」のではなく、「こうしてみようか?」「ああしてみようか?」と、模索して困り続けること。それが、より良い作品を生む道だと考えています。丁寧に、熱心に、懸命に、そして、何かしらブラスアルファを生み出すことをめざして、研究と制作、そして学生の指導に取り組んでいます。グラフィックデザインコースでは、グラフィックやエディトリアル、写真など、さまざまな分野のプロフェッショナルが指導を担当します。少人数制教育のな

か、どの教員も、ときに優しくときに厳しく、一人ひとりと真摯に向き合っています。私自身も、自分の経験を生かして、アイデアづくりや広告制作の指導に力を注いでいます。みなさんには、この時期にしかできない活動や表現に全力で挑戦してほしいです。新しい価値観や大きな変革は、最初は否定されるようなことから生まれるもの。それらしい大人の意見に踊らされず、役に立ちそうにないことにも懸命に取り組み、将来に備えてかけがえのない時間を一杯過ごしてください。

志萱晃一

グラフィックデザインコース教員



デジタルクリエイションコース

Digital Creation

エンターテインメントの世界をデジタルで面白くする

デジタル時代のコンテンツは、受け手が反応し、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ることが特徴。デジタルクリエイションコースでは、そんな時代にふさわしいデザイナーやクリエイターを育成します。授業では、人が共感する物語、アクションを起こしたくなる仕掛け、人を巻き込む企画などについて徹底的に研究。そのうえで、「ゲーム」「ムービー」「デジタルアート」などの表現を使ってアイデアを社会に発信する方法や、イベントとして具現化する方法を学びます。このほか、マーケティングやマネジメントなど、ビジネスに関する知識も習得。説得力のある表現で、着実にメッセージを伝える力を身につけます。

●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



学びのポイント

- ✔ 「人を楽しませる視覚表現」をめざし
ゲーム制作や3DCG、MV制作など幅広く取り組む
- ✔ VR、AR、モーショングラフィックスなどを活用した
エンターテインメント作品制作の技術を実践的に学ぶ
- ✔ チームでの制作や学外イベントの企画運営に挑戦し
アイデアを形にして届ける方法への理解を深める



4年間の流れ

- 1 年次** **デザインの基礎を学ぶ**
デッサンやドローイングで描写力を養い、アイデアを形にする力を身につける。また、グラフィックや映像の制作技術についても学ぶ。
▶ 授業例：ビジュアルデザイン基礎、3DCG基礎、Adobeソフトスキル、ムービースキル、Unity など
- 2 年次** **企画力・制作力・発信力を磨く**
モーショングラフィックス、3DCG、キャラクターデザインなどを学ぶ。また、ゲームの企画に挑戦し、人が反応する仕掛けを考え、発信する。
▶ 授業例：ムービーデザイン、3DCG応用、アニメーション、キャラクターデザイン、Web、プランニング など
- 3 年次** **社会の課題にチームで取り組む**
グラフィックデザインコースと共同で、社会と関わるプロジェクトに取り組む。課題の内容は、ゲームの企画やムービーの制作など、興味に応じて選択する。
▶ 授業例：ムービー&グラフィックス、ゲームアプリ、コンセプト&メイキング、VR・AR制作、社会連携プロジェクト など
- 4 年次** **発想を生かした卒業制作**
希望する分野に分かれて学ぶ。培った描写力、デザイン力、企画力などを駆使して卒業制作に取り組み、4年間の集大成を完成させる。

身につくチカラ

- 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



(上) カラー「シン・エヴァンゲリオン劇場版」Blu-ray&DVD 発売元: キングレコード
(下) 「シンウルトラマン」Blu-ray&DVD (4月12日発売) 発売元: 円谷プロダクション 販売元: 東宝

©2022「シンウルトラマン」製作委員会 ©円谷プロ

小さな挑戦を積み重ねて、専門性を磨く。

展示会場の映像演出や、インスタレーションのアートディレクション、Webサイトのトップ画面で使われるムービーなど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をしたいという相談を受けてビジュアル表現を開発することも。新しいプロジェクトに取り組むときは、これまでではできなかったことに一つでもチャレンジすることが僕のルール。小さなことでも成功体験や達成感を積み上げるのが、専門性に磨きかける一番の近道だと信じているんです。だからこそ、自分の挑戦に対して、見た人がワクワクしたり、ドキッとしたりと、五感を刺激できるシーンを

つくれたときは、とても嬉しいです。在学中はデジタル技術を学ぶ一方で、芸術祭の告知映像の制作やライブ会場で音楽に合わせて映像で演出するVJとしても活動していました。映像デザイナーとして活動するようになった今でも、当時の関係者からお仕事の声がかかったりすることにご縁を感じています。学生時代の幅広い創作活動は、将来の仕事につながるチャンスにもなる。だからこそ、精一杯目の前のことに打ち込んで、人との縁を大切にしたいですね。



千合洋輔
スタジオカラー デジタル部デザイナー
2013年卒業



のびのびと考え、制作し、発信する環境を。

デジタルクリエイションコースでは、社会とつながって学ぶ産学連携プロジェクトを実施しています。ものづくりカフェを経営する企業をパートナーに迎えたり、アーティストとのコラボレーション作品を制作したり、企業の協力でゲーム企画を行ったりとさまざまな取り組みをしています。1、2年の授業では、ゲーム、ムービー、デジタルアートを実際に制作する機会をたっぷり用意しています。あらゆるジャンルの第一線で活躍する先生に直接教わり、実践的なスキルはもちろん、チームワークや発想力も身につけてほしいと考えています。世界に影響をあたえる

ような表現をめざすなら、自分の世界だけに閉じこもらず、本を読み、人と関わり、多様性を受け入れようとする姿勢が不可欠です。そこから自分の芯となる考えを探し出し、制作と発信を続けることが、その夢を叶える第一歩です。在学中は失敗を恐れずどんどん制作してください。わたしたち教員は、皆さんが自由に制作し、のびのびと考え行動できる環境を用意します。どんなに時代が変わっても、自ら考え、作品をつくり、誰かに影響を与えることができるような力を培いましょう。

大溝範子
デジタルクリエイションコース教員



プロダクトコミュニケーションコース

Product Communication

生活や社会を支える工業製品を生み出す

身近な日用品をはじめ、家電や乗り物など、生活や社会を支えるさまざまな工業製品を生み出し、明るい未来をつくる工業デザイナーを育てます。工業デザインの魅力は、自分の手がけたプロダクトが世界中に流通し、たくさんの人に使われること。授業では、プロダクトの素材、形、機能について学ぶほか、社会のニーズをつかむためのリサーチ方法や、アイデアを生み出す過程などについても学びます。加えて、3DプリンターやRhino(3Dモデリングツール)など、新しいソフトやハードを使うスキルも身につけます。また、企業とのコラボレーション授業が多い点も特長。社会に求められるデザインを理解する力や、企画力、プロデュース力も養います。

●めざせる職業

インダストリアルデザイナー、プロダクトデザイナー、UI・UXデザイナー、カラーデザイナー、商品設計、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、医療機器メーカー、文房具メーカー、アイウェア関連企業 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



学びのポイント

- ✓ 家電から乗り物まで幅広い工業製品をデザインし
立体的な造形力を磨く
- ✓ ユーザー目線のデザインや商品研究などを
プロのデザイナーから学び、実践力をきたえる
- ✓ 企業と連携して企画・プレゼンテーション力を伸ばしながら
商品化までの流れを理解し、実販売をめざす



4年間の流れ

1
年次

プロダクトデザインの基礎造形力を身につける

まずは商品スケッチを通じて構造や素材への理解を深め、立体物を造形する。製図やグラフィックソフトなどの基礎技術も学ぶ。

▶授業例：デザイン概論、デザイン史、スケッチ、基礎造形、デザインソフトスキル、文具デザイン、プロダクトカラー論、進化工芸 など

2
年次

デザインで課題を解決する

家電製品などをテーマに、日常生活で発見した課題をデザインで解決する方法を提案。色が人に与える影響など、カラーデザインも学ぶ。

▶授業例：ユニバーサルデザイン論、モデリング、Rhino、PDグラフィック、UIデザイン、近代空間論 など

3
年次

連携授業でプロに学ぶ

企業との連携プロジェクトに参加。最先端の技術や利用者のニーズに応えるデザイン、商品製造の過程、プロモーションなどについて学ぶ。

▶授業例：商品立案、産学連携、インタラクティブデザイン、アイウェアデザイン、感性工学、エマーゼンシー、ロボティクス、モビリティデザイン、ユーザビリティ など

4
年次

卒業制作を完成させる

4年間で培った「ユーザーの立場に立ってデザインする力」を生かし、未来の社会を快適なものに変えるプロダクトデザインに取り組む。

[連携企業例]

SHARP、島津製作所、Petio、ALOOK、BOSTON CLUB、エンジニア、ピーコック魔法瓶工業、sowell design office、眼鏡市場、メガネトップ、玉井商店、レスターファイン、アイコムなど(※順不同)

身につくチカラ

- 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



世界初の製品をいつかデザインしたい。

X線で人体を検査する装置など、医用機器のデザインを担当しています。仕事をするうえで、検査の目的や装置のしくみをしっかり理解すること、患者さんや検査技師さんの動きや感覚をできるだけ細かく想像することを心がけています。また、デザインのちょっとした不備が、医療現場の混乱につながる可能性も忘れてはいけません。責任の重さを感じつつも、命に関わる製品を手がけることに誇りもっています。高い技術力をもつ島津製作所は、業界初の製品を数多く世に送り出してきました。いつか、業界でスタンダードになる製品の最初のデザインを手がけられたらと思います。卒業制作では、人とモノのより良い関係を築くことをテーマに、生き物のよう

な動作をするPC周辺機器をつくりました。作品はもちろん展示方法にもこだわり抜き、Sランクの評価をいただくことができました。準備から発表まで、すべてに全力を尽くした成果だと思います。ものづくりに取り組む基本の心構えが、ここで身についた気がします。このコースの特長は、意識の高い学生が多いところ。努力家の仲間たちと過ごしたおかげで、わたしも大きく成長できました。さまざまな業界で活躍している同級生たちの存在は、今でも良い刺激になっています。



竹川 諒
株式会社島津製作所
プロダクトデザイナー
2011年卒業



自分のためではなく、 人のためのデザインを。

私の専門分野は、工業製品の使いやすさと美しさを追求するインダストリアルデザインです。研究を行うかわり、自分のデザインオフィスで商品開発を手がけたり、福井県内の産業を活性化させる事業に携わったりしています。ものづくりに関わる者として、常に環境への影響を意識しながら、製品の隅々にまでデザインの効果を発揮させることをめざしています。このコースの魅力は、企業とのコラボレーション科目が多いところ。伝統文化と先端技術が同居する京都で学ぶ意味も大きいと思います。専門性の高いコースなので、在学中から自分の未来をイメージしやすい点も特

長ですね。入学したら、世の中のできごとに関心をもつように心がけてください。商品の企画や開発は、時代を正しく読み解かなければ取り組みません。インダストリアルデザインは自己表現ではなく、大勢の人のために行うものです。だからこそ魅力があることを知ってほしいのです。身の回りの製品に「もっと使いやすいかな」と感じている人、工業高校で学んだ専門技術を生かしたい人はもちろん、専門の知識や技術はなくても、向上心や好奇心に満ちている人も歓迎します。

平田喜大
プロダクトコミュニケーションコース教員



ライフクリエーションコース

Interior and Goods Design

インテリアや生活雑貨など暮らしを豊かにするデザインを生み出す

ライフクリエーションコースでは、インテリア、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みます。授業では、描写力や造形力をみがきながら、平面・立体・空間をデザインする方法を幅広く学修。より使いやすく、より魅力のある形を生み出すことをめざします。また、商品開発に関わることを想定して、マーケティングやライフスタイルなどの知識も学びます。産学連携プロジェクトでは、商品の企画、デザイン、販売方法の考案、店舗デザインなどに挑戦。商品が誕生してから人びとの手に届くまでの工程を実際に体験します。実践を通して発想力や実行力をみがき、現実にあるさまざまな課題をデザインで解決する力を身につけましょう。

●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、美術教師 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



学びのポイント

- 商品、パッケージ、店舗のインテリアまで取り組み生活を豊かにするための**デザイン力**を育てる
- 木工、金工、セラミックなど多様な素材や伝統工芸を学び、たしかな**造形力**を磨く
- 企業との連携授業や海外大学とのワークショップで**企画力**や**提案力**を実践的にきたえる



4年間の流れ

1
年次

デザインの基礎を学ぶ

100枚を超える植物のスケッチで描写力をきたえる授業や、伝統工芸の工房で技術を学ぶ授業などを用意。デザインの基礎を実践的に学ぶ。

▶授業例：デッサン、伝統工芸（漆／鍍金／竹編／京唐紙）、グラフィックデザインソフトスキル、立体表現技法、プロダクトカラー論 など

2
年次

自由な発想を繰り返す形にする

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、発想を形にする力を養う。企業との連携授業では、商品開発に挑戦する。

▶授業例：インテリアデザイン、素材探求（金属、樹脂、木材）、3D設計、CAD、ユニバーサルデザイン論、視覚表現 など

3
年次

実践的なデザイン力を磨く

家具、パッケージ、店舗設計、エディトリアルデザインなどのプロジェクトに分かれて学ぶ。引き続き企業との連携授業に参加し、より実践的なデザイン力を磨く。

▶授業例：家具、ステーションナリー、カトラリー、パッケージ、住宅、店舗、地球環境、人間生活工学、商品開発論、産学連携 など

4
年次

卒業制作に取り組む

現在の暮らしへの理解を深めたうえで、より豊かな生活を実現するためのデザインを追求する。自分で課題を定めて、調査・制作を行い、卒業制作としてまとめる。

[連携企業例]

BEAMS JAPAN、日本製紙、西陣織工業組合、唐長、虎屋、竹又中川竹材店、りてん堂、松田製本所、モリサワ、大入、三彩工房株式会社（※順不同）

身につくチカラ

- 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



多彩な素材に触れた経験を製品デザインに生かす。

コンピュータ周辺機器メーカーで、プロダクトマネジメントを担当しています。企画を立ててデザインを起こし、試作を重ねて製品を完成させるのが仕事です。これまでに、マウスパッドやケーブル整理用品などをつくりました。この仕事の楽しいところは、考えていたものが形になっていく様子や、デザインや商品の完成度が上がっていく過程を体感できること。外部のデザイン賞などで評価をいただくことはもちろん、製品が販売される様子を見かけたり、消費者の方に良いレビューを書いていただいたりするときに、大きなやりがいを感じます。

学生時代は、産学連携プロジェクトなどを通して、さまざまな形でのづくりを体験しました。そこで多彩な素材に

触れ、理解を深めることができたのは大きな収穫でした。今の職場では、樹脂成形品から縫製品まで幅広い素材の製品を扱います。素材の特性を考慮したデザインができるのは、当時の経験のおかげです。また、在学中に写真同好会に所属して撮影に夢中になったことも良い思い出です。作品の魅力を最大限にアピールする撮影方法を研究するのが楽しくて、友だちの作品まで撮影していました。製品の見せ方を意識する姿勢も、あのときに培ったものだと思っています。



後藤大河

エレコム株式会社
商品開発
2021年学部卒業



人の手から生まれた、美しい道具を見つめて。

ライフクリエイションコースの特長は、平面（グラフィック）、立体（プロダクト）、空間（インテリア）など、幅広い領域を横断的に学べること。また、京都の伝統工芸を授業に取り入れている点も魅力のひとつです。いろいろなモノとコトに触られる恵まれた環境を生かして、暮らしの基礎をつくる文化や伝統を理解する視点、ものごとの本質や問題を見抜く感性、そして、それらを分析・編集して表現する力を身につけてほしいと思います。

私の研究は、人の手から生まれた美しい道具を伝えること。そしてそこから、現代に生きるデザインを考えることです。大学時代からずっと「針畑生

活資料研究会」に所属し、デザインの観点から旧朽木村の生活道具について調べています。そこには、自然とともに暮らす人びとの知恵と生活の記憶が詰まっています。伝統工芸や職人の世界だけでなく、普段の生活から生まれるものや自然界にも、美しさ、デザインを感じることができるんですよ。幅広く関心を持って、好奇心旺盛に取り組むことが大切です。入学したらぜひ、興味がないと思う分野にも飛び込んでみてください。きっと、表現の幅が広がりますよ。

淡田明美

ライフクリエイションコース教員



ファッションコース

Fashion

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

いま、ファッション業界では、大量生産・大量消費の構造を見直し、持続可能でより幸福度の高い生産・消費スタイルへと移行することが求められています。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追求し、ファッションの力で社会をより良く変えていくこと。服づくりの技術に加えて、ニーズを調査・分析するための知識、雑誌やWebサイトでプロモーションを行う方法などを学びながら、誰かの課題を解決するファッションのあり方を研究します。ファッションビジネスの現場や業界の現状についても理解を深め、求められた仕事を完璧に成し遂げる力だけでなく、自分で新しい仕事を生み出し、それを継続させる力を身につけることをめざします。

●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、ショップ経営者、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



学びのポイント

誰かの幸せをつくり、社会をよりよくなる

✓ ファッションデザインに取り組む

対象や目的を考え抜き、改善を重ねながら

✓ 日常で必要とされる、質の高い製品を生み出す

グループでの雑誌編集やショップの企画など、

✓ ファッションを届けるための発信力も磨く



4年間の流れ

1 年次 服づくりの基礎を学ぶ

実践的な課題を通じて、縫製・パターンの基礎知識や技術をはじめ、服の素材・機能・目的について学ぶ。また、身近なところから、デザインによる課題解決の思考を学ぶ。

▶ 授業例：デザイン史、ファッションデザイン基礎、リサーチの方法論、縫製、パターンメイキング など

2 年次 表現を支える知識と技術を身につける

プロのデザイナーの指導のもと、繰り返し服を制作し、改善点の検証を重ねる。服づくりの正しい知識と確かな技術を身につける。

▶ 授業例：ファッション史、商品企画、エディトリアル基礎、イメージ分析と制作、ファッションビジネス、染織 など

3 年次 社会へ発信し、魅力を伝える

制作を通して自分の興味や適性を見極める。また、コレクション設計、ブランド設計などのプロジェクトに参加して、表現力を高める。

▶ 授業例：コレクション制作、サステナブル・ファッション、日本服飾史、ニット、PR、ライティング、写真 など

4 年次 ファッションを社会へ届ける

卒業制作に取り組む。ブランドを立ち上げてコレクションを制作したり、ファッション雑誌を創刊したりするなど、自分のテーマを最適な形で具現化し、人に届ける。

身につくチカラ

- 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



なんでも挑戦できる環境だから、
本当にやりたいことが見つかった。

高校生の頃からファッションに関わるカルチャーや写真、ビジュアル表現に興味がありました。大学見学で、先生に親身になっていただいたことをきっかけに、京都精華大学のファッションコースへ進学を決めました。最初は漠然と服作りに関わりたいてと考えていましたが、ファッションデザイナーやフォトグラファーなど、現場で働く一流のクリエイターと一緒に働きたいと考えるようになり、編集者の道へ。大学では授業に加えて、先生に相談しながらインターシップも活用し、なんでも積極的に挑戦しました。自分に合っているかどうかかわからなくても、やってみる。その結果、自分が本当にやりたいことや、得意なことが見えてきたのだと思います。



小山めぐみ
株式会社kontakt
編集者
2021年卒業

いま働いている会社では、広義の「編集」を軸にクリエイティブディレクションや取材など幅広く取り組んでいて、私は主にスキincareブランドのSNSコンテンツ企画や、ジュエリーブランドのビジュアル制作に携わっています。ブランドの世界観を届けるための企画を立てるとき、思い出すのが大学での学び。学生時代は難しかったことも、しっかり自分の力になっていて、今は自然にできるようになりました。そう感じる瞬間はいつも、京都精華大学を選んでよかったと思います。



4年間で、つくる力と考える力を育む。

デザインの現場に入って30年余り。今でもレディスウェアの商品デザインをしています。ファッションデザインには、その人が考える正しさや美しさを、世の中に反映させる力があります。だから、デザイナーに必要なものは構成力や造形力だけではありません。そもそも、正しさや美しさとは何か。人が生きるうえで必要なことは何なのか。それを常に考える姿勢が重要です。授業では、制作技術を身につける時間はもちろん、そのようなことを考える機会をたくさん設けるように心がけています。

多彩な学部がある京都精華大学は、異なる世界に触れる機会が多い刺激的な環境といえるかもしれません。

専門家の多くは、異業種の商品から優れたアイデアを発見するものです。しかし、あえて私は皆さんにお願いいたします。在学中は、自分の学びを深く掘り下げることに、何より集中してください。学生生活を有意義なものにするためには、あなた自身のレベルアップが不可欠です。自分が上昇していく実感こそが、もっとも刺激的で、自分を成長させる原動力になるのだと思います。「この4年間で自分の未来を変える」という気概をもって、できるだけ早い時期に目標を定め、必要なことを学び、夢を叶えてください。

柳田 剛
ファッションコース教員



建築コース

Architecture

社会全体をデザインする「建築家」になる

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する「建築家」の育成をめざします。授業では、住宅設計の基本をはじめ、伝統的な建築構法や先進的な建築技術など、幅広い知識を習得。インテリアや都市計画などについても学びます。特に重視しているのは、模型制作、CG制作、スケッチなどの実習を通して、イメージを形にする訓練を重ねること。そして、現場を訪れ、状況を観察し、その場で考える経験を積むこと。さらに、ここにアートの視点や発想力を加えて、建築家として社会に貢献する力を育てます。このほか、英語で建築を学ぶ授業やワークショップ、海外を視察する機会も用意。国際感覚を磨き、世界で活躍できる建築家をめざしましょう。

●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

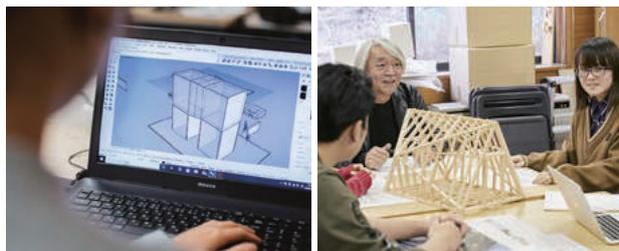
●取得できる資格

一級建築士、二級建築士、木造建築士（いずれも受験資格）



学びのポイント

- ✓ 住宅、インテリア、公共建築など幅広く扱い
自由な発想を尊重した課題で独創力を育てる
- ✓ 建築家として活躍する教員の実践的な指導で
学外でのリノベーションなど実地経験も積む
- ✓ 世界で活躍することを視野に入れ
海外研修や英語での授業も豊富



4年間の流れ

1
年次

技術・発想力・英語力を磨く

さまざまな条件での課題に取り組み、設計の基本を学ぶ。同時に、常識にとらわれることなく建築を追求しながら発想力を伸ばす。英語で実技を学ぶ授業も。

▶授業例：CAD・BIM、デザイン設計（住宅・集合住宅・美術館）、日本建築史、デザイン史、建築構法、身体空間論 など

2
年次

イメージする力を育てる

未来の京都、新しい風景、環境と建築など、社会に対する想像力を鍛える課題に挑戦。サステナブルな社会をめざし、人や暮らしに寄り添った設計ができる力を身につける。

▶授業例：西洋建築史、まちづくり（都市デザイン）、建築材料、住環境論、仮想空間、近現代建築史、伝統建築工法 など

3
年次

「スタジオ制」で学ぶ

建築家である教員の設計思想にもとづいたスタジオに分かれ、実際の建築設計事務所と同様の体制で学びを深める。著名な建築家から作品講評が受けられる機会も。

▶授業例：フィールドワーク、インターンシップ、環境工学、建築法規、施工、測量、建築社会実践、積算 など

▶スタジオ例：建築設計、インテリアデザイン、家具デザイン、まちづくり

4
年次

卒業制作でアイデアを形に

引き続きスタジオ制で学ぶ。今までに培った知識や技術、発想力を生かして卒業制作に取り組む。建築家として、これからの社会のあり方や暮らしの姿を提案する。

身につくチカラ

- 人間の身体、空間、建築、都市に関する知識と発想力
- 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



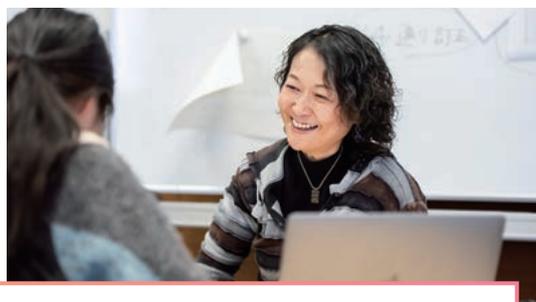
自由な視点で、 新しい建築空間を生み出したい。

建築事務所に入社して今年で3年目。企画設計を担当し、マンションやホテル、学校や商業施設など、幅広いジャンルの建築物を取り扱っています。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、図面に起こすというのが主な仕事。制約があるなかでも、自由な発想を生かして提案しています。食堂の内装デザインを任せられたときは、在学中に培った「固定観念にとらわれない視点」を大事にしながら建築プランを考えました。クライアントにも斬新なアイデアだと喜んでいただくことができ、あの頃、課題に取り組みながら感じていた建築の面白さを、実際の仕事と

してあらためて実感しました。建築の基礎知識を徹底的に学べたことはもちろんですが、建築コースのいちばんの魅力は、視野を広げられる環境。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たちの指導から、プロダクトや空間構成、文化やコミュニケーションなど、建築と人のあるさまざまな現象にも思想を広げて学びを深めることができました。個性豊かな同級生や先生と、建築について日々語り明かした思い出も、いまのわたしにつながる大切な時間です。



マチヤマアオイ
浅井謙建築研究所
株式会社 計画室
2018年卒業



建築は、人を想うことから始まる。

教員を務めながら、建築家として住宅や保育園の設計を手がけています。建築という世界には、幅広い要素が含まれています。家や施設などの建物はもちろん、手のひらにの小さなモノも、建物が集まる大きな都市も、すべてその世界の一部です。そして、そんな広い建築の世界を考えると、わたしたちは人について考えることから始まります。暮らす人の姿を想いながら、コソコソとモノをつくり、空間を築いていく。それが、建築家の仕事です。ものづくりが好きなのはもちろん、思いやりのある人におすすめしたい職業です。

建築コースの魅力は、恵まれた制作

環境です。充実した設備が整っており、教員は学生の自由な発想を大切にしています。創作意欲さえあれば、どんどん突き進んでいけるはず。頭の中のアイデアを作品として完成させたとき、自分でも思いがけない空間を発見する楽しさを、ぜひ味わってほしいです。また、国際色が豊かであることも特色のひとつ。海外視察ツアーなどがあり、いろいろな国の人と交流する機会があります。知らなかった知識、世界、人との出会いを通して、ものごとを深く考える力と、コミュニケーション能力を身につけましょう。

高松 樹
建築コース教員

デザイン学部の キャリアサポート

Career Support

業界と現場を熟知した教員が、
アドバイスをを行います。



デザイン学部で学ぶ学生は、ほとんどがその専門性を生かした職業を志望します。7つのコースに応じて、たとえば、イラストレーター、グラフィックデザイナー、ゲームデザイナー、プロダクトデザイナー、インテリアデザイナー、ファッションデザイナー、建築家など。各コースでめざせる職業は多岐にわたり、学生はそれぞれの目標に向かって学んでいます。夢をかなえた卒業生たちは、広告・出版業界、ゲーム業界、ものづくり業界、IT業界、建築業界などで幅広く活躍しています。企業に属する人もいれば、フリーランスとして活動する人も。学生時代に身につけた技術、知識、思考力をフル活用して、それぞれの道を力強く歩んでいます。

キャリア支援という側面から考えると、デザイン学部の特長は3つあると思います。一つめは、カリキュラムの中に、デザインスキルを身につける科目と、デザイン思考をみがく科目があること。それぞれをバランス良くきたえることで、現実のあらゆる課題に柔軟に対処できる力を養います。二つめは、

企業や団体と協力して行う産学連携プロジェクトが多数実施されること。さまざまな業界や職業を知ること、自分にぴったりの進路を見つけるきっかけにもなるでしょう。三つめは、現役のデザイナー・作家・建築家でもある教員が数多く在籍していること。私たちは、学生と真摯に向き合い、一人ひとりの希望や得意分野を理解し、現場での経験を生かしながらその資質を最大限まで伸ばします。クリエイティブ職をめざす学生が多いので、プロの視点から具体的なアドバイスを行うように心がけています。デザイン学部で制作やプロジェクトに全力で取り組んだ日々を社会で生かし、大きく羽ばたいてほしいと思います。

デザイン学部 学部長 森原規行



デザイン学部

進路実績

Careers

デザイン思考力やデジタルスキルなどの専門性を生かして、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割合が高いのが特徴です。

【Web・メディア・広告】

サイバーエージェント、アマナ、ビズリーチ、トランスコスモス、ニッセンホールディングス、アドトラスト、アドブレン、グッドワークス、シルシ、大伸社、ハット、トライト(旧:メディアメイド)、blue、EDP graphic works、Kプロビジョン、takuo.tokyo、イノ・メディアプロ、きかんしコム、東近江ケーブルネットワーク、モノクラム、レッドホースコーポレーション、C+S、NUB PROJECT

【デザイン事務所】

アイプラスデザイン、明後日デザイン制作所、イヤマデザイン、キタダデザイン、サファリ、シマシマデザイン、シンクドット、セントラルデザイン、OUWN、SPACE LAB、SQUEEZ、TOD、Three & Co.、tobufune、6D-K

【雑貨・グッズ】

ほぼ日、イノブ、カミオジャパン、クラックス、アートファクトリー、共栄プラスチック、サンワ、セイワ・プロ、ライフオンプロダクツ

【メーカー・家具】

スズキ、スノーピーク、エレコム、ベティオ、飛騨産業、柏木工、アーティストリー、東リ、天馬、遠藤照明、大日本精工

【その他ものづくり】

青山眼鏡、ボストンクラブ、松下ラゲッジ、オルファ、関西アライドコーヒーロースターズ、規文堂、クローバー、七福タオル、ビーズ、翼製函、タジマモーターコーポレーション、ナコー、ホリゾン、ミナト医科学、宮川化成工業、傳束工房、刃物屋トキノ、パセリエンタープライズ、トライアード、インブルームス、創基、Hacoa、豊産産業、トキワ、葉匠操兵衛、バティエン エス コヤマ

【建築・設計】

日本国土開発、一建設、タマホーム、日本ハウスホールディングス、アイアール、アーキジャパン、アーネストワン、荒谷建設コンサルタント、アルファヴィル一級建築士事務所、生原建築事務所、伊藤組、伊藤工務店、いろは工務店、エムアンドエー、応用芸術研究所、オーガスト、オープンハウス、かねわ工務店、川上聡建築設計事務所、カワムラ、京都サンダー、京都建物、共同エンジニアリング、建築設計群無垢、海野構造研究所、河野有悟建築計画室、栄、塩浜工業、創健社 D and R、想伸建設、大仙、ダイワテック、大和リース、高松伸建築設計事務所、ツツキ、翼創建、トランスコスモス、ナガワ、なにか工務店、庭づくり三宅、橋本建築造園設計、花みずき工房、服部建築事務所、阪南コーポレーション、ハンワホームズ、彦根建築設計事務所、菱田工務店、プログレスデザイン、リングス、ワークショップ、小阪工務店、FHAMS、RESTA、A.C.E. 波多野一級建築士事務所

【ゲーム・アニメ】

任天堂、スクウェア・エニックス、カプコン、コナミデジタルエンタテインメント、セガインタラクティブ、プラチナゲームズ、MAPPA、あまた、インテリジェントシステムズ、ゲームスタジオ、コナミアミューズメント、ソレイユ、ボノス、ラクジン、ランド・ホー、CharacterBank、f4samurai、Happy Elements、LIONA、Manjuu、Yoster

【映画・舞台・音楽】

黒澤フィルムスタジオ、つむら工芸、stackpictures、フェイクスター

【各種デザイン・印刷】

アクセア、アトリエCasha、ウマキタック工芸、エコー、グラフィックオンデマンド、ジーピーセンター、新日本印刷、ダイケン、太平洋、ナベプロセス、日本アート印刷、プラスコ、プレスハウス、マツバラ、イセト、インバム、オープンハウス、新日本カレンダー、トーホー

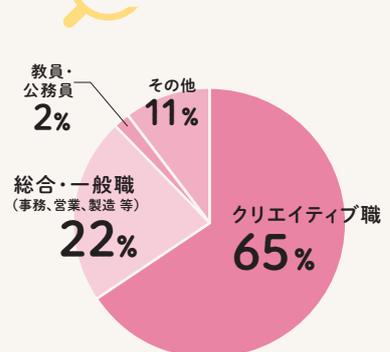
【ファッション・アパレル】

タカ・ダンスファッション、フィールグッド、ミルク、Ozz on japan、チュチュアンナ

【その他】

石川中央魚市、カインズ、キャメル珈琲、銭屋本舗、セントラルフルーツ、浜松市教育委員会(東部中学校)、ヨドバシカメラ

職種別就職状況



※2020年3月卒～2022年3月卒実績より抜粋

マンガ学部

[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

Manga

Department of Manga

Cartoon Art

Comic Art

New Generation MANGA

Character Design

Department of Animation

Animation

Manga

マンガをきわめ 世界を結ぶ 架け橋になる

教員には名作を生み出してきたマンガ家やアニメーション作家がそろい、プロの画力と構成力、ストーリーやキャラクターのつくり方を直接学べます。描く技術はもちろん、原作者や編集者として活躍する教員からは、業界や作品の歴史、ヒットする企画の立て方など、理論的な面でも指導を受けられるので、描き手以外の道も開けます。学部共通科目ではゲーム制作などデジタルスキルも充実。「マンガ」をキーワードに、あなたの得意分野で世界の架け橋になる力を磨きましょう。

マンガを描くための教養を重視し
国境を越える力のある
作品を生み出す。

マンガの国際的な評価を受けて、技術・知識だけでなく最新の動向に応じた研究にも取り組んでいます。世界トップレベルの作画技術はもちろん、マンガを描くために必要となる教養を重視した学びで、国境を越え、民族や宗教の違いも越えて、夢や希望で人々をむすびつけるマンガ作品を生み出す力を養います。



京都の街中にある博物館・研究施設「京都国際マンガミュージアム」を運営しており、学生は自由に利用することができる



京都精華大学のマンガ教育は海外でも高く評価されており、世界のさまざまな国や地域から留学生が集う



イギリスの大英博物館で開催された、マンガをテーマにした展覧会「The Citi exhibition Manga」展にも協力





カートゥーンコース

Cartoon Art

発想力と画力をきたえ、1枚の絵でメッセージを伝える

1枚の絵で、見る人にメッセージとユーモアを伝えるカートゥーン。高い画力と発想力で、自分の世界観を1枚の絵に表現します。基盤になるのは、夏休みに動物園で取り組む「500枚クロッキー」。ひたすら描きつづけることで、観察力と描写力を徹底的にきたえます。また、「風刺画」などの授業を通して、批評的な視点や、時代を切り取って描く力を育成。ユーモアのセンスなどもみがきます。同時に、ものの見方やとらえ方についても深く考察し、独自の視点やスタイルを形成していきます。新しいものを生み出す独創性と確かな表現力を培った卒業生たちは、風刺マンガ・絵本・ゲーム・広告・アニメーションなど、さまざまな世界で活躍しています。

●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コママンガ家、絵本作家、美術教師 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



学びのポイント

よく観察し、正確に描きとるクロッキーを繰り返し

見る人を圧倒する**画力**と
自分だけの**線**を獲得する

感情、人物の特徴、物語などを一枚の絵にすることで

洞察力や**発想力**を養う

社会に関心を持ち、批判的に風刺する視点と

見た人の**共感**を生み出す
ユーモアセンスをきたえる



4年間の流れ

1
年次

制作の基本、画力を固める

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盤となる画力と観察力をきたえる。

▶授業例：動物・人物クロッキー、デッサン、物語キャラクター論、基礎デジタル演習 など

2
年次

さまざまな画材と技法を知る

多様な画材や技法に触れ、表現力を伸ばす。同時に、カートゥーンを描くための基本的な発想法を学び、ユーモアのセンスをみがく。

▶授業例：ヌードクロッキー、風刺画、風刺画論 など

3
年次

ゼミに分かれて表現を追求

各自の関心にあわせてゼミに分かれ、制作に取り組む。絵で世界観や物語を伝える絵本技法にも挑戦する。

▶授業例：絵本技法、メディア文化論、人体研究 など

4
年次

独自のスタイルを確立する

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をめざして、公募展などへの応募にも取り組む。

身につくチカラ

- 魅力的な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



求められる絵と
描きたい絵の差を埋めたい。

これまでに、JR西日本のキャンペーンイラストやグリコのポッキー、午後の紅茶のパッケージイラストなどを手掛けてきました。他にも本の装画や、広告関連の依頼も増えてきています。この仕事の面白さは、自分のイラストが書籍の表紙になって書店に並んだり、ポスターとして駅が埋め尽くされるなど、いろんな場所で展開されること。想像もつかないくらい多くの人に自分の絵を見られる仕事は、怖さもありますが、喜びのほうが大きいですね。カートゥーンコースを選んだのは、クロッキーやデッサンにしっかり取り組めるという点に魅力を感じたからです。それと、自由でのびのびした大学の雰囲気にも惹かれました。在学中

に、描いたイラストをインターネットでどんどん公開し始めました。このことがきっかけで、2年生の終わりごろに出版社の方からお声がけいただき、書籍の表紙イラストを担当することに。その後、自分なりに道を模索しながら、いまの仕事に落ち着きました。「求められる絵を描く」ことの難しさに悩むこともありますが、その差を埋めるのがイラストレーターの仕事。「映画のエンドロールに名前が載る」という夢に届くまで、描き続けたいです。



わみず
イラストレーター
2015年卒業



重ねた経験から、自らの問いが生まれる。

カートゥーンコースの特長は、大量のデッサンやクロッキーに取り組むこと。1年次の夏休みには、動物園で500枚のクロッキーを仕上げる伝統の課題があります。入学時に描く力がなくても心配はいりません。ひたすら手を動かし続ければ、少しずつ着実に描けるようになります。練習を重ねて観察力と描写力をみがき、思い浮かべた世界を自由に描き出す力を身につけましょう。もうひとつ、このコースには、伝統的な風刺画やコマ漫画をはじめ、古今東西のあらゆるマンガ文化を学ぶ環境が整っています。好奇心をもって多彩な作品を知り、あなたらしい表現を模索する糧にしてください。私の専門分野は、表象文化論、民俗

学、文化人類学です。ホームレスが滞在できないようにする「排除アート」のフィールドワークや、他者とのつながりが希薄な現代社会における「歓待」を人類学的に考察することなどに取り組んでいます。京都精華大学の魅力は、人文系と芸術系の学部が寄り集まった環境で学べること。入学後は、いろいろな学問にも触れ、視野を広げてください。多彩な知識と経験を得て、そこからテーマ=問いを見つけることが、自分のスタイルを掴む第一歩になります。

カン ジョウ
姜 竣
カートゥーンコース教員



ストーリーマンガコース

Comic Art

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

ストーリーマンガコースでは、人の心を動かす、完成度の高いマンガを生み出します。教員は、さまざまなジャンルで活躍してきたプロのマンガ家や編集者。約20年の年月をかけて生まれた独自のカリキュラムで、学生一人ひとりの個性を引き出し、作画、表現技術、ネーム力など着実にレベルアップを図ります。デビューのサポートにも力を入れ、在学中に夢をかなえる学生も。卒業生の作品は、映像化・アニメ化も多数されており、実績も豊富です。ストーリーマンガを描き上げるには、総合的な力が必要。企画から取材、ストーリーづくり、作画までをひとりですべてやれることで、さまざまな力を身につけます。マンガを軸に社会との関わりを学び、卒業後もマンガを描き続けられる力を手に入れます。

●めざせる職業

連載マンガ家、実用マンガ家、webマンガ家、マンガ原作者、イラストレーター、美術教師 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



学びのポイント

- ✓ 個性と力量にあわせた細やかな指導と
段階的に実力をつけていく独自の授業プログラム
- ✓ 作品を描き上げ、デビュー後も描き続けるための
基礎となる技術力とオリジナリティを育てる
- ✓ 出版社による講評会や企業との連携授業など
プロの現場から学び、作品クオリティを上げる



4年間の流れ

1
年次

マンガを描く基礎技法を習得

ペンとインクで描く技法、パース技法、デッサンなど、マンガ制作の土台となる基本技法を学習。デジタル制作の基礎を習得する授業もあり、マンガを描くための技術を一から学べる。

▶ 授業例：クロッキー、パース、ペン技法、人体デッサン、キャラクター表現、4ページマンガ制作 など

2
年次

ストーリーづくりを学ぶ

画力をみがくと同時に、構想を物語に変える力を身につけていく。前半はネームの作成練習、後半は16～24ページの作品制作に取り組む。

▶ 授業例：16～24ページマンガ制作、ネーム、コマ割り、マンガ業界論、脚本概論、物語キャラクター論、比較マンガ論 など

3
年次

少人数ゼミで得意分野を伸ばす

ゼミで得意分野を伸ばす。出版社や配信会社と連携した課題で実践的なマンガ制作力をつける授業や、行政と提携してマンガを制作する授業など、社会とつながる機会も。

▶ 授業例：マンガ制作、取材マンガ制作、編集概論、メディア産業論、カラー演習、シナリオ技法、人体研究 など

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、32ページ以上のマンガ作品をつくる。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多い。

身につくチカラ

- 魅力あるキャラクターや背景を生み出す画力
- 感動と共感を呼ぶストーリー構成力
- 着実に作品を仕上げる計画性



©福井セイ / 小学館

読者や同級生の存在が
作品をつくる力に。

週刊少年サンデーで連載していた『かけあつきひ』は、漫才師をめざす女の子2人が登場する物語です。週刊連載の厳しいところは、毎週締め切りがあるところ。次の展開が頭に浮かんでこないときは、追い詰められて苦しい思いをすることもあります。そのぶん、良いストーリーが描けたときは爽快です。何より、SNSなどで読者の方から「今週もおもしろかった!」「読みながら泣いてしまった」「早く続きが読みたい」という反応をダイレクトにいただけることが、たまらなく嬉しい。それを力の源にして、作品をつくっています。

私は、高校生のときからマンガを描き始めました。大学在学中に力を入れたことは、やはり作品の制作です。完

成させるたびに先生や同級生がアドバイスをくれたので、勉強になり、励みにもなりました。4年次には第71回小学館新人コミック大賞で入選し、そのご縁もあって、卒業後に週刊少年サンデーでデビューすることになりました。連載を抱える今も、同級生にはマンガの相談をします。ひとりで作業をするとき、通話で話し相手になってくれる人もいます。マンガのことも、マンガ以外のことも、心置きなく話せる友人たちの存在は、大学で得たかけがえのない財産のひとつだと思います。



福井セイ
マンガ家
2013年卒業



人と関わり、心を描く力を身につけよう。

マンガ編集者として、さまざまな作品の制作に関わってきました。現在は、マンガプロデュース事業やネーム原作などにもたずさわっています。大衆文化であるマンガは、多くの人が共感できるものでなければなりません。作家は、常に読者を意識し、面白さとは何かを理解し、自分に求められることを把握する必要があります。私の研究テーマは、商業的に成功している作品の分析です。研究から得た成果を、マンガ家をめざす学生たちへの指導やアドバイスに生かしたいと思っています。

在学中は、大勢の人と交流することをおすすめします。マンガは人の心を描

くもの。いろいろな価値観をもつキャラクターが、衝突したり認め合ったりすることでドラマが成立します。他人の考えに興味をもち、視野を広げることが、心を描く力につながると思います。ストーリーマンガコースは、作画の基礎、物語のつくり方、世界観の構築、キャラクター造形など、マンガ制作のすべてをじっくり学べるコースです。デビュー後の作家人生も見ずえて、個性を引き出して育てることに力を入れています。本気でマンガ家になりたいみなさん、在学中のデビューをめざして、一緒にがんばりましょう!

三河かおり
ストーリーマンガコース教員



新世代マンガコース

New Generation MANGA

時代の一步先を行く新しいマンガを発信する

TwitterなどSNSを活用し「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です。授業では、スマートフォン用アプリを想定したデジタルツールでの作画や、人の心をつかみ共感を生むストーリーづくり、インターネットを活用した市場マーケティングなどに実践的に取り組み、多方面で実力を伸ばしていきます。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。この力を身につけることで、ヒット作を何作も生むマンガ家はもちろん、Webコミックサイトの編集者、ゲームやコンテンツのプランナーなど幅広い活躍が可能です。

●めざせる職業

連載マンガ家、実用マンガ家、マンガ原作者、Webtoon 作家、コミック編集者、美術教師 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、マンガ配信サービス会社 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



学びのポイント

- 「ファンを生む作品」づくりのために
自分の個性や強みを分析し、企画力を育てる
- iPadを活用し、コマ割りや色づかいなど
デジタルの特性を生かしたマンガづくりを学ぶ
- 第一線で活躍する現役マンガ家からの
リアルなアドバイスでヒットのチャンスをつかむ



4年間の流れ

1 年次 デジタル作画やストーリー構成を学ぶ

アナログのペンワークからCLIP STUDIO PAINTを使ったデジタル作画技術、ストーリー作りの基礎を学ぶ。紙媒体から電子書籍、Webtoonまで、マンガ市場のマーケティングに関する講義も実施。

▶授業例：キャラクター描き分け、ベース基礎、三幕構成、ネーム模写、コマ割りと視線誘導、マンガ構成、デジタル時代の漫画家サヴァイブ論 など

2 年次 実践的なキャラクターとマンガ作品制作

キャラクターを生き活きと動かすためのノウハウを学び、オリジナルキャラクター制作を行う。プロの編集者による実践的な作品制作のレクチャーや作品の講評を実施する。

▶授業例：キャラクターデザイン造形論、デジタル演習、マンガ業界論、カラー作画実習、Webtoon作画、作品プレゼンテーション など

3 年次 読者を満足させる応用技術の習得

読者を意識したカメラワーク、構図・構成に関する演出技術を学び、多くのファンを掴むコンテンツを創作する。作品からストーリー構成を分析し、読者の思考を誘導する魅力的な作品づくりを実践的に学ぶ。

▶授業例：背景描画による演出効果、映画のネーム化、キャラクター行動理論、Webtoon構成理論、少人数ゼミによる進路別の実践指導 など

4 年次 卒業制作に取り組む

3年次に引き続きゼミ形式で学びを深め、卒業制作に取り組む。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を行う。

身につくチカラ

- ニーズに応えるマンガを生み出す力
- 自分の強みを理解し売り出す力
- デジタル作画を生かした表現力



読者に寄り添い、一緒に成長する作品を描きたい。

卒業して間もなく、複数の出版社や企業から仕事の依頼をいただきました。しばらくは打ち合わせなどで慌ただしい日々を過ごしていましたが、ようやく環境が整い、これからWebtoonで連載が始まる予定です。読者と一緒に成長していく作品を描くのが夢だったので、若い読者が多い掲載媒体なのがうれしいです。幼い頃の私は、マンガにたくさんのことを教えてもらいました。制作する立場になった今、読者にとって、新しい世界と出会い、世界を愛するきっかけになるような作品を描きたいと思っています。

新世代マンガコースを知ったのは、縦スクロールマンガと横読みマンガ、双方の違いを研究したいと考えていた



オロオ
漫画家
2022年卒業



最新のツールを活用して
作品を世界に発信しよう。

新世代マンガコースの魅力は、マンガを描く技法だけではなく、SNSなどを活用して作品を発信する方法も学べるということです。教室では、マンガ家として第一線で活躍している教員たちが、現場で得た最新の情報や経験を生かして指導を行っています。こんなことが学べるのは、世界でもここだけと自負しています。デジタルツールでの作画に興味がある人、新しいことが好きで多くの人を楽しませたい人、マンガを通してメッセージを届けたい人、SNSなどを使ったエンターテインメントに興味がある人におすすめのコースです。

マンガの強みは「わかりやすさ」にあります。マンガで表現するということは、

自分の考えをわかりやすく読者に伝えるということ。つまり、常に読者の存在を想定するということです。これは、普段の生活の中で他者を意識することと同じ。マンガ制作を学べば、相手の立場への想像力や、他者を思いやる心が育まれると考えています。これから表現者を志す皆さんには、「世の中にはいろんな人がいて、いろんな考え方がある」というグローバルな視点が必要になるでしょう。大学には多様な個性をもつ人がいます。在学中は、彼らと積極的に交流し、違いを理解して受け入れる努力をすることで、広い視野を養ってください。

おおひなごう
新世代マンガコース教員



キャラクターデザインコース

Character Design

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

「こんな人がかっこいい」「こんな子と友達になりたい」。そんな思いを形にするキャラクターデザイン。魅力的なキャラクターを創出するスキルと、社会のニーズをくみ取るノウハウを習得します。ゲームやアニメ業界などで活躍するプロのキャラクターデザイナーは、ビジネスとして成功するキャラクターをつくるため、常にたくさんの人との協働が不可欠。そのため、キャラクターデザインコースでは、画力に加えてコミュニケーション力、プレゼンテーション力を身につけることも重視しています。さらに、最前線で活躍する人気作家を教室へ招き、具体的なアドバイスを受ける機会も用意。キャラクタービジネスでチャンスをつかむための力を、総合的に身につけます。

●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、ゲームデザイナー、マンガの作画家、美術教師 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、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）、
中学校教諭一種免許状（美術）、図書館司書、博物館学芸員



学びのポイント

人や動物の身体構造を学び、リアリティのあるキャラクターを生み出す

✓ 描写力と造形力をやしなう

手描きでの作画とデジタルを活用した描画の両面を学び、

✓ 幅広い技法を身につける

ゲームデザインやアニメーション制作など

✓ 関連知識も学び、デザインに生かす



4年間の流れ

1 年次 基本の「描く力」を伸ばす

キャラクターづくりの基礎を学ぶほか、デッサン、クロッキー、美術解剖学、デジタル作画などに取り組む。自分の作品についてプレゼンテーションするなど、実際の仕事を想定した授業も。

▶ 授業例：人体クロッキー、美術解剖学、企画、デジタル作画、キャラクター造形のための美術史、画面構成力 など

2 年次 3次元で描く力をきたえる

描く力に応用力を加える。粘土を使った立体物・アニメーションでの表現、自身の制作物のプレゼンテーション方法など、多様なメディアに向けたキャラクターの展開方法を学ぶ。

▶ 授業例：人体研究、ドール制作、クリーチャー立体造形、キャラクター造形論 など

3 年次 チームで作品を制作する

マンガ、挿絵、デジタルコンテンツなどのゼミに分かれて学ぶ。また、チームでの作品制作に取り組む。マンガ学部の他のコースと連携した授業などで、チームワークの経験を積む。

▶ 授業例：産学連携、ゲーム作画、人体研究、物語キャラクター論、イベント出展等学外への発信 など

4 年次 卒業制作に取り組む

イラスト、デジタルコンテンツ、立体など、自分に合う手法でキャラクターを創造する。また、作家デビューや就職に向けて活動する。

身につくチカラ

- 世界観に合わせたキャラクター構築力
- 企画から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



キャラクターを愛する ファンの期待に応えたい。

ソーシャルゲーム「スタンドマイヒーローズ」内のカードイラストの制作などが手をつけています。仕事をするうえで心がけているのは、キャラクターを愛してくれるユーザーの皆さまの期待に応えることですね。そのために、キャラクターのイメージを壊さないように細心の注意を払いつつ、カードイラストで彼らの新しい一面を見せるための工夫をしています。また、衣装デザイン班のリーダーとして、キャラクターの個性に合う、新しい衣装の制作にも注力しています。仕事へのやりがいを感じる瞬間は、SNS等でユーザーの方々の「この表情が良い」「衣装が美しい」といった感想を見たとき。今後もこだわりを持って制作を進めてい



藤田梨花

株式会社cooly
イラストレーター
2020年卒業



姿かたちはもちろん、 心の内側もデザインする。

キャラクターデザインとは何でしょう。それは、キャラクターの外見はもちろん、暮らしている世界、生い立ち、心のなかまでも創造すること。新しい生命を生み出すことに他なりません。あらゆるコンテンツづくりのなかで、これがもっとも楽しい作業だと私は思います。もしも生き生きとしたキャラクターをつくりたいと思うなら、まずは生活を観察しましょう。生活を通して人間を知り、世界を知ることが、魅力ある人物を描くコツです。また、多彩な作品に触れたり、旅をしたりすることも大切。新しい知識や経験は、創作意欲を膨らませる源になります。

やイラストレーターが画力を鍛えてくれるところ。知的財産権やキャラクタービジネスなど、理論の授業が充実しているのも魅力です。また、留学生が多く、グローバルな視野で制作ができるのも良いところだと思います。もともとアニメ・マンガのファンだったわたしは、それを学ぶために留学し、今は仕事として関わっています。あなたも、好きなものと一緒に成長する道を進んでみませんか。私自身が経験から得た気づきや学びも、皆さんとシェアしていきたいと思っています。

チンエン
陳龔

キャラクターデザインコース教員



アニメーションコース

Animation

作品に命を吹き込む「動き」の力を探求する

アニメーションコースで最も重視しているのは、「動き」の表現を追求すること。「動き」は、キャラクターの感情はもちろん、性格や年齢なども伝えることができます。授業では、どんなことも「動き」で表現できる技術を、理論と実技の両面から学修。また、手描き・CGの作画技術だけでなく、演出、撮影、音響などについても学びます。アニメーションの制作には、さまざまな専門家が関わっています。たとえば、背景を作画する人、効果音を用意する人、CGで特殊効果を出す人など。本コースでは、これらすべての専門スキルと理論を学ぶことが可能。アニメーションを制作するための総合的な力を身につけて、世界中の人の心を揺さぶる作品のつくり手をめざします。

●めざせる職業

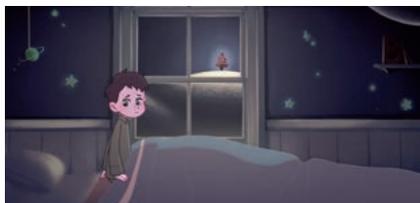
アニメーター、CGクリエイター、音響制作・演出、ゲームデザイナー、コンセプトデザイナー、美術教師 など

●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、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）、
中学校教諭一種免許状（美術）、図書館司書、博物館学芸員



学びのポイント

- ✓ 作品に命を与える「動き」を表現するための
手描きによる**作画力**と**CG技術**をみがく
- ✓ アニメーションの制作現場と連携し
最先端の技術や**クリエイターの発想力**に触れる
- ✓ すべての専門的スキルと理論をひと通り学び
自分の強みを見つけ、**独自性**を伸ばす



4年間の流れ

1
年次

作画力と「動き」を学ぶ

デッサン、水彩画、色彩構成など、基礎画力を身につける。アニメーション制作の基礎となる動画やタイムシート、CGの初歩的なスキルを学ぶ。

▶授業例：アニメーション基礎研究、ドローイング基礎、基礎実習（デッサン、人体構造、色彩構成、CG基礎）など

2
年次

専門分野の知識・技術を学ぶ

作画での動きの表現、音響、3DCGなど、関心がある分野の専門知識を学ぶ。また、能や文楽を鑑賞して「静と動」を理解する授業も。

▶授業例：アニメーション演出論、シナリオ論、3DCG演習（Maya）、音響基礎、アクションドローイング など

3
年次

企画・制作を実践的に学ぶ

企画の立て方や絵コンテの描き方などを学び、本格的なアニメーション制作する。実写ドラマの企画・演出・制作にも挑戦。

▶授業例：音響、DTP（Illustrator、Photoshop）、短編作品制作、作画応用・背景美術、ストップモーション など

4
年次

卒業制作に取り組む

チームを組み、作画や進行などの担当を分担し、力を合わせて卒業制作を仕上げる。完成した作品が芸術祭などで評価されるケースも。

身につくチカラ

- 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



©2021 映画神在月のこと製作委員会

大勢の人との
共同作業は
難しくてもしろい。

卒業後にアニメーターとして「STUDIO 4°C」で経験を積み、現在はフリーランスとして活動しています。2021年公開の劇場作品「神在月のこと」では、初めてアニメーション監督を務めました。それまで原画を中心に作画を担当してきたので、大勢のスタッフに指示を出す立場を経験するのは初めて。イメージ通りに仕上げるために、それぞれ異なる役割や考え方を持つスタッフをまとめ、意図を正確に伝えることは、想像以上に難しいことでした。それでも、他者と一緒に作るからこそ生まれる化学変化のような成果を目の当たりにすることもあり、いろいろな人とひとつの作品をつくるおもしろさを実感することができました。

大学では、グループで作品を制作す



白井孝奈

アニメーション監督
2011年卒業



動きのなかにメッセージと信念を込める。

アニメーション学科の学生はアニメーター志望に限らず、ゲーム業界や実写映像に興味がある人、演出家、ディレクター、プロデューサー職に目覚める人とさまざま。アニメーション文化の研究を目的とする学生もいます。アニメはたくさんの技術が集結してつくり上げられるもの。好きなことや興味の範囲を超え、自分自身の適性を発見することはとても大切です。表現手法はクレイ、手書き、3Dと幅広く、経験豊富な教員が4年間を通じて作画から演出、撮影に至るまで段階的に指導していきます。また、コミュニケーション能力も重要なことのひとつ。作品づくりには意見交換や、時に

は大胆な主張を必要とする場合があります。映像に込めたメッセージと信念を大切に、多くの人を感動させる作品をつくりましょう。いまはデジタル化の恩恵で、短時間で簡単にアニメをつくれる時代になりましたが、だからこそ基本が肝心。私もアニメーションでいかにメッセージを相手に伝えるか？にこだわり指導していきたいと思っています。

ぜひ夢をたくさん持ってください。仲間と出会い、あなたらしく成長していきましょう。

佐佐木かずしげ

アニメーションコース教員

マンガ学部の キャリアサポート

Career Support

マンガ、ゲーム、絵本など、

幅広い世界で活躍する卒業生たち。



マンガ学部には、マンガ家をめざす学生がたくさんいます。彼ら・彼女らをサポートするため、学部では、出版社やWebマンガサイトの編集者を授業に招き、直接マンガ制作を指導してもらう機会を設けています。また、同じく出版社・Webマンガサイトの編集者による講評会も年2回開催。ここで多くの学生が編集者の目にとまり、プロデビューを果たしています。マンガ家になった卒業生たちは、映画やアニメ、ドラマ化するなど、社会で注目される作品や、大勢の人に愛される作品を、今もたくさん生み出しています。

卒業生の中には、絵本作家やイラストレーターになる人もいます。出版社と契約して活躍する人や、ギャラリーに所属して作品を発表する人、SNSなどで自ら作品を発信して評価と収入を獲得している人もいます。もちろん、ゲーム会社、アニメ制作会社、デザイン会社に就職する人も多くいます。企業に所属して、幅広い業界で力を発揮しています。

マンガ家を含め、クリエイティブ職に就きたいと思うなら、ぜひ在学中

からチャンスをつかむ気持ちで授業や制作に取り組んでください。チャンスをつかむ前も、つかんだ後も、私たちがより良いキャリアにつながるようにきめ細かいサポートを行います。指導を担当する教員たちは、プロとして現場を体験し、業界のリアルを知っている人ばかり。一人ひとりの個性・課題・目標に合わせて、適切なアドバイスを伝えます。もちろん、一般職や総合職を志望する学生に対しても、同じように手厚い支援を行っています。マンガ学部の特長は、作品の制作を通して、どんな仕事にも応用できる企画力や実行力を身につけられること。すべての学生が自分にぴったりの進路を選び、やりがいをもって働き続けられる未来を願っています。

マンガ学部 学部長 姜 竣



マンガ学部

進路実績

Careers

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生かし、
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、スクウェア・エニックス、サイバーエージェント、カプコン、コナミデジタルエンタテインメント、DMM GAMES、Klab、EXNOA、Live 2D、Happy Elements、coly、ココネ、アグニ・フレア、あまた、イマジカデジタルスケープ、インティ・クリエイツ、エポルブ、オートクチュール、オールドタウンスタジオ、キュービスト(旧:(株)カラフル)、タムソフト、テクロス、ナツメアタリ、パレット、バンク・オブ・イノベーション、ビットグループ、フィン、プロモーター、ボケットヘア、メロ、ユークス、ライトウェイ、D4A、KINSHA、Trys

〔アニメーション〕

京都アニメーション、A-1 Pictures、MAPPA、プロダクションI・G、ボンズ、サンライズ、シャフト、サイエンスSARU、スタジオよんどしい、トリガー、OLM、アニメ工房 娑婆羅、project No.9、Colored Pencil Animation Japan、旭プロダクション、石垣プロダクション、オレンジ、サンジゲン、ジェノスタジオ、シュガーレスファクトリー、スタジオイースター、スタジオ心、スタジオフォレスト、スタジオワイエス、テレコム・アニメーションフィルム、トロイメライアアニメーションスタジオ、ファンワークス、ライデンフィルム、レイ・デュース、CloverWorks、CJT、Seven Arcs

〔出版・印刷・各種デザイン〕

NHN comico、アスリード、大原美装、クリエイティブハウスポケット、つむら工芸、フォーディ、和多田印刷、グラフィック、ZUBON

〔広告・Web〕

アンティ・ファクトリー、ガレージフィルム、京都リビングコーポレーション、コルモ、ジェーエスピー、トライシス

〔映像・音響〕

カガミ、デジタル・メディア・ラボ、ヌーベルアージュ、WILL、放送技術社

〔製造・メーカー・玩具〕

アシックス商事、満月、光岡自動車、山城工芸、磯矢硝子工業、関東コボタ精機、グラナップ、セイバン、双基、鍛錬、ペイシカ、ナミコー、ビエスト化粧品、丸徳、山一化学工業、AGC若狭化学、GRAND・C・SEVEN

〔建築〕

エール、共同エンジニアリング、高栄ホーム、テクノプロコンストラクション、八田建設、FIX&BROS

〔不動産〕

アクティブエナジー、エリツホールディングス、大覚、ヤング開発

〔アパレル〕

オンリー、ハピネス、ファーストリテイリング、本きもの松葉

〔スーパー・小売〕

コスモスタイル、コスモス薬品、サンドラッグ、ジェムキャッスルゆきざき、ショービ、大黒天物産、マツモト、マルアイ、メガネトップ、ヤマダホールディングス、ライフコーポレーション

〔医療・福祉〕

障害者支援施設Do、アースサポート、カープスジャパン、清和園、日比耳鼻咽喉科、SF豊泉家

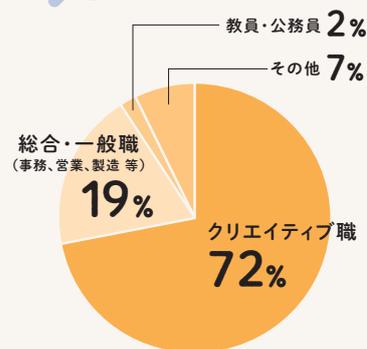
〔教育〕

大阪市教育委員会、大阪府教育委員会、大谷大学、角川ドワンゴ学園N高等学校、誠心会(児童養護施設誠心寮)

〔その他〕

アディクティー・ジャパン、映クラ、勝矢和哉、グランビエ商会、ゲオホールディングス、ジャンティールキタカミ、ティーツー、外市、パローホールディングス、ワイズ、リパティ、UDS、エヌ・アイ・シー、オーユーシステム、コベル、高本農場、日本通運、ファミリー庭園

職種別就職状況



※2020年3月卒～2022年3月卒実績より抜粋

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

人間環境デザインプログラム

持続可能な都市や社会環境、
暮らしを創造する



いま、自然災害や環境問題、都市部への人口集中や地方の過疎化が進んでいます。そんななか、新型コロナウイルス感染症が流行し始め、生活スタイルや人とのつながりについて根本的な見直しが求められました。「ソーシャルディスタンス」という考え方によって、空間に関する価値観や、他者との距離感も変わったのではないのでしょうか。2021年度に開設した「人間環境デザインプログラム」では、これからの人間の生きる環境のあり方を、世界中のあらゆる

文化や社会から学んでいきます。建築と国際文化の分野を中心に、幅広い領域を横断して学修。キャンパスを飛び出して国内外の各地を訪問し、現場での対話から課題を発見し、それを克服するためのアイデアを生み出します。幅広いプログラムを通じて、人間や地域への深い理解、状況を分析できるデザイン的な思考、建築や都市計画の知識や技術を身につけ、持続可能な建物やまちづくり、コミュニティのあり方、人びとの新しい暮らしを提案していきます。

【 学びのポイント 】

POINT

1 文化や地域や環境、そのあり方を学ぶ



これからの人間の生きる環境のあり方を、世界中のあらゆる文化を通して考えます。人間や地域について理解し、建築や都市計画の知識や技術を身につけ、持続可能な建築物やまちづくり、コミュニティを学びます。人びとの新しい暮らしを提案します。

POINT

2 現地での体験を通し実践的に学ぶ



国内や海外のあらゆるフィールドへ実際に足を運んで調査活動を行います。まちづくりに関する活動を行うNPOでプロジェクトに参加するなど、インターンシップ制度も充実。実際に体験して考えたことから、課題を発見し、分析と考察を繰り返します。

POINT

3 建築家でもある教員から学ぶ



多様なバックグラウンドを持ち、建築へのアプローチも異なる教員たちから学ぶことができます。社会・文化・歴史・環境と、都市や住まいの関係性を国際的・学際的に研究している教員らとともに、課題を発見し、新しいライフスタイルを提案していきます。

身につくチカラ

- 文化や地域への理解をもとにした課題発見力
- 柔軟な思考で企画を出せる提案力
- 建築や都市を計画・建造できる専門的な力

●めざせる職業

建築士、公務員、地域コンサルタント、NPO・NGO 職員 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、ソーシャルビジネス関連企業 など

●取得できる資格

一級建築士、二級建築士、木造建築士（いずれも受験資格）



MESSAGE [教員インタビュー]

みずから課題を発見し、提案できる人になろう。

ウスビ・サコ

人間環境デザインプログラム教員
専門分野：コミュニティ論 / 建築計画

人間環境デザインプログラムが重視しているのは、とにかく自分の視点で課題を発見すること。キャンパスに閉じこもってはい、「いま」起きている問題を発見することはできません。国内外のまちを歩き、さまざまな地域の人々と話をしながら、現地をよく観察する経験を積んでほしいと考えています。

わたし自身も、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きました。世界中を回って研究し、いま強く思うのは「自分たちの時代は終わった」ということです。わたしたち年長者がどんなに想像力を働かせても、若いみなさんのリアルな現状や発想力には及びません。よりよい未来を、自分たちの手でつくっていく人を育てる必要がある。そのためには、状況を分析するデザインの思考と、人間についての深い理解が不可欠だと考え、建築学科と国際文化学部を中心に、学部を横断するスタイルで学べるプログラム

を設置しました。

よりよい提案を行うためには、たくさんの要素が必要になります。たとえば、多様な人びとから情報を得るためのコミュニケーション。それから、特定の地域の文化や社会の問題についての知識。さらに、より現実に即した解決策を生み出すことにつながる、人びとの生活をよく観察する力……。でも、こうした要素は、誰もがはじめから持っているわけではありません。授業の中で得た知識や、自分の足で各地をたずね、いろんな背景を持つ人びとと話をする経験を重ねることで、着実に身につけていきます。

いちばん重要なのは、積極的に行動できること。好奇心が旺盛で、身の回りで気になることがあったり、人と話すことが好きな人は特に歓迎します。興味がある人は、ぜひ恐れずに飛び込んできてください。

VOICE [学生インタビュー]

幅広さに惹かれて入学。建築の授業が楽しい。

高校の先生から「こんな大学があるよ」と教えてもらって、京都精華大学のことを知りました。もともと国際系の学びに興味があったのですが、将来の職業など具体的な夢があるわけではなかったのが、国際文化に触れながら幅広く学べるという「人間環境デザインプログラム」が自分に合っていると思って受験しました。1年次は建築の授業をベースに、興味のある科目を選択して受講しています。

1学年の定員が16名と少人数制なので、同級生や先輩、先生との距離感がとても近いのが良いところ。困ったときはすぐに相談できるし、優しく頼りになる人たちがたくさんいます。最近ではボストンからきた留学生と仲良くなり、課題を手伝ったりもしています。

いま一番おもしろいのは、やはり建築関連の授業。実は大学に入学してから初めて建築に興味を持ったのですが、さまざまなことを考えながら設計を進めていくのがとても楽しい。製図の授業でも自分の頑張りやそのまますべて評価に表れるので、どんどんやる気が湧いてきています。

将来は、建築に関連した仕事につきたいと思うようになりました。建築士の受験資格を取れるように授業を履修していますが、これからも新しいことに出会えそうなので、興味を持ったものを積極的に学び、技術や知識を身につけていきたいと思っています。



人間環境デザインプログラム 1年
大阪府立南高等学校 出身
橋本葉水

地域コミュニティのあり方を研究テーマに活動中。

以前から興味があった京都精華大学に、新しいプログラムができると知って興味を持ち、1期生として入学しました。「その建物だけではなく、周辺の環境や歴史を踏まえたうえで建築デザイン」という切り口で学ぶのがおもしろく、地域の暮らしを尊重しながら、人々の新しい生活環境を建築の技術で提案しています。

2年間でいちばん楽しかったのは夏に行った京丹後での一泊二日の合宿。緑いっぱい大学のキャンパスも好きですが、さらに自然豊かな海の家のような場所で過ごし、現地の方にインタビューしたり研究発表をしたり、また、食事を作ったり花火をしたり、夜通しお喋りしたり、貴重な体験ばかりで最高の夏の思い出ができました。

私の研究テーマは地域コミュニティです。京都で生活する地域住民の人々に質的調査としてインタビューを行い、観光都市の生活環境のあり方について考えています。また、3年次にはフィールドワークでカナダへ留学します。そこでは以前から興味があった、女性の働き方・暮らし方について調べる予定です。卒業後の具体的な方向性はまだ決めていません。ただ、どんな仕事を選んでも、いま学んでいることが役に立つという確信があります。この大学生活のなかで、心から夢中になって取り組めることを見つけたと思います。



人間環境デザインプログラム 2年
滋賀県 近江兄弟社高等学校 出身
武田弥々

4年間の流れ

1
年次

文化にまつわる幅広い知識、 技術を領域横断的に学ぶ

1年次は領域を横断して幅広い知識を得ます。建築・都市研究の土台となる、人文・歴史・社会・国際問題をはじめ、人間の多様な生き方について理解を深めていきます。また、設計や製図などの建築の基礎となる技術も学びはじめます。



【 科目例 】

- 建築基礎実習1~4
- クリエイティブ・ワークショップ
- コミュニケーションスキル1・2
- 国際文化概論1・2
- 国際文化史1・2
- 自然環境演習
- 建築計画
- 日本建築史 など

2
年次

ゼミ活動を開始し 実践的に理解を深める

少人数制を生かし、それぞれが関心に沿ったテーマを個別に研究します。積極的にキャンパスの外で調査・研究を行い、実社会の問題に目を向け、自らの課題を発見し考察。日本文化やグローバル化についても理解を深めていきます。



【 科目例 】

- 海外ショートプログラム
- 建築基礎実習5・6
- 建築応用実習1・2
- デッサン
- 日本文化概論
- グローバル化と社会
- Business English
- コンテンツビジネス など

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、ベトナムやタイ、香港などのアジアや、セネガル、ガーナ、マリなどのアフリカ、そしてブラジルといった海外のフィールドに足を運び、現地で研究します。キャンパスに戻ってからは、ゼミでの発表や教員からの指導を通して調査研究の検証を重ねます。



【 科目例 】

- 地球環境学概論
- 建築応用実習3・4
- 建築社会実践実習1~4
- 建築応用実習5・6
- サステナビリティと社会
- 観光学総論
- アカデミックスキル
- アートマネジメント論 など

4
年次

卒業研究に取り組み 新しい提案を行う

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、人びとの暮らしやコミュニティのあり方、まちづくりなどについて、卒業研究を行います。教員の指導のもと、卒業論文や卒業設計を通して新しい環境を提案します。

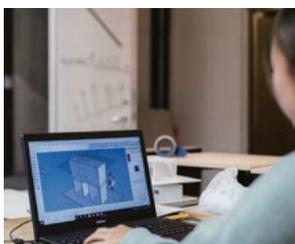


【 科目例 】

- 産学連携PBLプログラム
- 卒業研究実習1~3
- 卒業論文・卒業制作
- 卒業展示
- 建築力学
- 建築法規演習
- 施工演習
- 西洋建築史 など



科目 pick up



建築実習

環境デザインの核となる建築設計について、手描きやコンピュータによるデザイン表現のスキルを体得する。また、課題に対しての自身の考えをかたちにし、他者にプレゼンテーションしたり、他者と協働したりして作業を行うことで、建築実務を経験する。



社会学

人間や環境に関する社会問題を分析するための、社会学的視点の基礎を講義形式で身につける。具体的な研究事例を通じて、社会学の基礎や思想的背景を体系的に理解し、自分自身が注目する社会現象を考察できるようにすることが目的。

TOPICS

実践的な学び
現地調査を重視した
(フィールドワーク)

人間環境デザインプログラムでは、国内外のあらゆるフィールドへ実際に足を運んで調査活動するフィールドワークを重視しています。社会の課題を発見し、分析と考察を行い、新しい提案をするための必要不可欠なプロセスとして、実際に現地に赴き、現場の姿を自分自身で確かめます。自分とは異なる価値観や考え方で暮らし、働いている人びとのコミュニティに飛び込み、調査を行うことで、あなた独自のアイデアを生み出してください。



🔍 テーマ・フィールド例



1 テーマ
環境保全・コミュニティ再生
研究場所
国内外NPOや各種コミュニティ

世界にはさまざまな規模と次元で多様な環境問題やコミュニティの課題が存在する。それぞれの課題に対応する調査法や方法論を身につけ、環境と暮らしのより良い関係を実践的に学ぶ。



2 テーマ
国際芸術祭と地域再生
研究場所
瀬戸内国際芸術祭(多度津)・大地の芸術祭(新潟・木又)

アートの視点から、他分野と協働して地域のさまざまな空間の再生や活用を企画立案し、実行する。地域の歴史を学び、暮らしと課題を把握し、人間と環境の新しい関係を提案する。



3 テーマ
建築設計
研究場所
国内外の建築設計事務所

建築設計事務所で、実際のクライアントや建物の利用者、施工者と共に建築設計に取り組む。企画設計や打ち合わせをリアルに体験し、実務に関するスキルや経験を得る。

VOICE [教員インタビュー]

環境マネジメントとしての建築設計

建築家として日々建築設計に取り組んでいると、異なる立場の人の利害を調整する機会が日常的に数多くあります。あるとき、その調整そのものが環境問題を解決する作業だと気づき、「環境マネジメントとしての建築設計」に興味を持ちました。わたしのゼミで取り組むのは、世界中の都市で活用できる普遍的な建築設計や都市開発のモデル。京都と他の都市を比較しながら観察・分析を行い、身近な視点から、地球規模の大きなスケールで、自分のアイデアを形にしたいと思っています。建築設計にはさまざまな制約や問題が発生しますが、それぞれの解決方法を各場面で粘り強く探っていると、全体を解決する答えがポンッと現れる瞬間があります。その瞬間こそが建築設計を行う醍醐味。ぜひそれを体験してもらいたいです。

河井敏明

人間環境デザインプログラム教員 専門分野：建築学



人間と自然の関わりから生活環境改善を提案

ブラジル、日本など多様な地域で、人間の生活と環境変化の関連性に注目してきました。遠く離れた地域のまちづくりを比べると、必ず共通点と相違点が発見できます。それは、人間の普遍的な特性と地域の特異性が組み合わさった結果。都市設計を通じて現代社会の多様性と複雑性に気づくことで、よりよい世界を創造するための条件を知ることができるはずです。わたしのゼミでは、人間(文化)と自然(水、気候、植物、動物、微生物等)がどう関わりあうかを調査し、生活環境を改善する提案を行います。それぞれを観察し、マッピングし、時間による変化や距離のある地域とのつながりや差異を明らかにしていきます。自分の周辺と遠く離れた地域、過去と未来を結びつけることに興味がある人ならだれでも歓迎します。一緒に学んでいきましょう。

アンドレア・フロレス・ウルシマ

人間環境デザインプログラム教員 専門分野：都市・地域論



東京の23区を森へ (21世紀の未来像・1970年)

学部で学んだ専門性を深化させ、研究や作品制作に取り組む

博士前期課程・後期課程

芸術研究科

Graduate School of Art

芸術の本質に迫る 真に創造的な人を育てる

芸術研究科には博士前期課程・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、これからの芸術や文化の振興に貢献できる表現者・研究者を育成しています。全国の芸術系大学のなかでもトップレベルの充実した設備と広い制作空間を誇り、現役作家である指導教員が徹底した個人指導を行います。

博士前期課程

領域：洋画、日本画、立体造形、陶芸、染織、版画、映像、芸術理論

博士後期課程

領域：芸術



研究
テーマ例

- 清宮質文研究 — 摺りを通して見る作品の独自性—
- 秋韻・日本画の表現形式についての探究と考察

修士課程（デザイン専攻・建築専攻）

デザイン研究科

Graduate School of Design

最先端を理解し、対応できる プロフェッショナルを養成

デザイン専攻と建築専攻からなるデザイン研究科は、文化や社会に深い造詣をもったデザイナー、建築家、デザイン理論研究者を育成します。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。メディアやツールの進化が加速する現代に柔軟に対応し、高度な問題解決能力をもったプロフェッショナルを養成しています。

修士課程

領域：ビジュアルデザイン、プロダクトデザイン、デザイン理論、建築



研究
テーマ例

- 自然資源を利用した省エネルギー集合住宅に関する研究
- 夫婦が協力する育児向けのサポートアプリ
—「Parents-Together」アプリのUIデザイン、およびデモアニメーション—



博士前期課程・後期課程

マンガ研究科

Graduate School of Manga

世界屈指のマンガ研究機関で マンガ表現の本質を追求する

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文化を理論的に探求する研究者が世界から集う研究科です。本学の研究機関である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ながら、マンガ表現のさらなる進化と、マンガ研究の国内外への発信をめざします。

研究
テーマ例

- 『美術手帖』から紐解く戦後漫画と美術界
- 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—

博士前期課程

領域：マンガ実技、マンガ理論

博士後期課程

領域：マンガ

修士課程

人文学研究科

Graduate School of Humanities

柔軟な視野で、人間と社会の あり方を探究する

人間と社会、そして異文化と自文化をめぐるあらゆる事柄を研究対象とし、ひとつの学問領域にとらわれず、横断的なアプローチで独自のテーマを追究します。多様な切り口からテーマを深め、その成果を社会に提言していきます。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。

修士課程

領域：人文学

研究
テーマ例

- 絵本作品における物語構造の研究 — 筒井頼子・林明子『はじめてのおつかい』の読解を通して—
- 批評と哀悼 — 小林秀雄における詩的言語の生成過程 —

文化の継承と発展をめざす3つの研究拠点



京 都精華大学には、現在3つの研究センターがあります。「国際マンガ研究センター」、「伝統産業イノベーションセンター」に加え、2020年度から新たに「アフリカ・アジア現代文化研究センター」を設置しました。国や分野を超えた創造的な活動を展開し、より一層研究力を高めています。ここで研究された最先端の知見は、日々の教育にもフィードバックされています。

Center for Africa-Asia Contemporary Culture Studies

アフリカ・アジア 現代文化研究センター

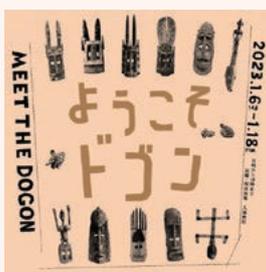
世界の新たな中心となる アフリカ、アジアの文化を探る

より実践的、直接的な交流から、アフリカ・アジアの現代文化を考察し、新しい世界のあり方を探ることを目的に設立。アフリカやアジアをフィールドとする国内外の研究者やアーティストを積極的に受け入れ、学部の教育研究活動ともリンクする研究拠点をめざします。研究成果も論文や学会発表にとどまらず、絵画やWebなど柔軟に展開中です。



TOPICS

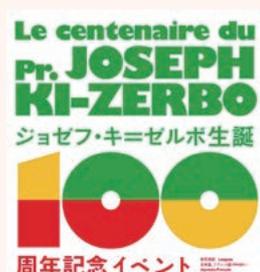
1



貴重な現地資料を展示公開

京都精華大学が所蔵する、西アフリカ農耕民ドゴン（世界文化遺産/マリ）のマスクを展示。貴重な資料の実物を見ながら専門家の講話を聴く機会を提供し、ドゴンの人びとの生活や文化を広く伝えた。

2



アフリカ現代史を映像から考察

アフリカの多様な文化や歴史を世界へ表現する方法を模索し続けた歴史家、ジョゼフ・キゼルボのドキュメンタリーを生誕100周年記念に上映。現地とオンラインで交流も行い、アフリカの現代史を検討した。

3



現代アフリカ・アジアの 文化・芸術を知る

ビジネスの進出先として熱い注目を集めるアフリカ・アジア地域について、実際に現場で活躍する講師たちと考える公開講座。大阪・関西万博とアフリカの関わりなど、新たな潮流の最新情報を提供。



マンガ文化の価値を創出する 実践研究の国際拠点

京都国際マンガミュージアムを拠点とする、マンガ文化全体を扱う研究・教育機関。国内外のネットワークを構築する一方、マンガの書籍資料や原画のアーカイブを行い、研究を進めています。研究知見は大学の教育に反映されるとともに、展覧会やイベントなどの形で公開することで、マンガ文化の価値そのものを創出し続けています。

国際マンガ 研究センター

International Manga Research Center

TOPICS

1



Photo = Okawara Hikari

多様な分野と協働した展覧会

国内外の美術館や博物館など、さまざまな施設からの要請を受けて、オリジナルの展覧会を数多く開催している。マンガ研究の最新の知見を反映しつつ、グラフィックデザイナーや建築家といった他分野のクリエイターとも協働しながら企画運営を行う。

2



世界の研究機関との研究交流

「国立台湾歴史博物館」や「アルザス日本研究センター(CEEJA)」(フランス)といった海外の研究機関と協定を締結して学術交流も。当センターから提供された知見は、同地それぞれに創設が計画されているマンガ関連文化施設に反映される予定。

3



新しい作品アーカイブの 形を提案

マンガ雑誌などの書籍資料約30万点やマンガ原画を収集する一方で、きわめて精巧な複製原画を作成・保管するという「原画(ダッシュ)」プロジェクトを推進。複製原画はこれまで世界10カ国以上で展示され、日本のマンガ文化発信に貢献している。



伝統文化の知見を 研究活動へと展開

京都精華大学では、学生が伝統産業の工房に通い手仕事の技やその精神性を学ぶ学外実習を1979年から継続しています。当センターはその知見を集約し、より活発な教育・研究活動に還元するため2017年に設立。研究・教育・社会連携活動を大きな軸として、世界有数の工芸産地・京都を拠点に、さまざまな国や地域の手仕事との連携をめざします。

伝統産業 イノベーション センター

Center for Innovation
in Traditional Industries

TOPICS

1

シンポジウム

「工芸から視る未来」を開催

2023年3月に、工芸や手仕事の作り手を紹介する展示販売会をKyoto Crafts Exhibition DIALOGUEにて開催。全国各地から多様な事業者が出店し、福祉と伝統工芸との関わりなどをテーマに登壇者を迎えて議論もおこなった。



2

陶芸家、石黒宗麿に関する調査研究

近代陶芸を代表する陶芸家、石黒宗麿が遺した陶片および工房跡の調査研究を実施。1,000点を超える陶片資料を釉薬や技法ごとに分類しデータベース化を進めている。同時に工芸に関する道具や材料の調査も進行中。



身につけた専門性を、たしかな進路につなげる



「好き」と「得意」を生かして、
満足のいく進路選びを

京都精華大学では、卒業時に「どこに就職するか」ということよりも、ずっと先の未来を見すえ進路を選択する進路支援プログラムを用意しています。現代は、社会のシステムや人びとの価値観、仕事や働き方も、そこに生まれてくる解決すべき課題も大きく変化していく時代。そのなかで、自分の好きなことや得意なことを深め、社会に展開するためのサポートは、就職活動から作家活動まで高い成果をあげています。専門の学びをそのまま生かすケースもあれば、みずから新しい仕事をつくりだすケースまでさまざま。自分らしい道につなげることを重視しています。



[職員の声]

学生が自分の軸を定めて
活動できるよう寄り添いたい



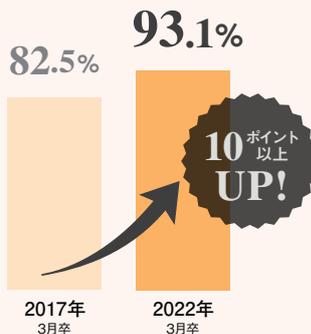
大学での学びを通して、自ら考え、新しい価値を創造する力を身につけた京都精華大生の進路・就職先は、デザイナーなどのクリエイティブ職や作家・アーティストだけでなく、企業の総合職、教員、経営者まで非常に多岐にわたります。これからは、ひとつの会社だけでなく働き続けるということが一般的ではなくなる時代です。転職を行いながらキャリアアップを重ねていくなど、働き方の価値観もより変化していくでしょう。

そんな中で、進路支援で一番大切にしたいのが、学生それぞれが持っている考え方の軸です。本学では学生が、「自分の傾向や特性を理解し、多様な選択肢のなかから、進む道を自己決定できるようになること」こそが、前向きな人生を送るうえで最も重要だと考えています。大学生生活は社会に出ていく大きな転換期。学生が自立し、自信をもって行動できるように、個々の「好き」や「得意」に徹底的に寄り添い、自己理解や職業理解を深め、必要なスキルを身につける授業や支援を続けています。その結果がデータにも確実にあらわれています。

キャリア支援担当職員 野田陽子



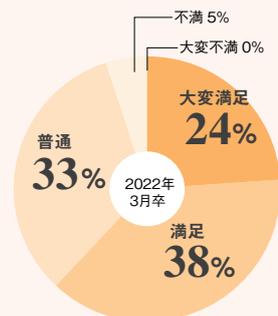
就職率



※2022年 5月1日時点
 ※就職率=就職者数/就職希望者数
 就職率・進路決定率ともに年々増加し、着実に成果をあげています。



就職満足度



卒業生に対して「進路に満足しているか」を毎年独自に調査。就職率だけを重視せず、学生一人ひとりが希望の進路に進めるよう、支援を行っています。

あらゆる分野に開かれた 「進路・就職」

さまざまな卒業生が表現力を生かして幅広い分野で活躍しています。希望する進路に応じて、業界や職種に合ったサポートを受けることができます。

🎮 ゲーム業界

キャラクターデザイナーなどゲームのビジュアルに関わる仕事はもちろん、ゲームデザイナーやディレクター、シナリオライターなどの職種にも就いています。

【就職実績】任天堂、スクウェア・エニックス、Cygames、カプコン、コナミ、セガ、Happy Elements など

💡 メーカー・ものづくり

インテリアデザイナー、プロダクトデザイナーなど、さまざまなデザイン職が。デザイナー以外でも、商品企画といった仕事でアイデアを生かすこともできます。

【就職実績】シチズン時計、スノーピーク、ワコール、マルニ木工、サクラクレパス、ベティオ など

📐 デザイン・建築

卒業生は、グラフィックデザイナー、アートディレクター、ブックデザイナー、舞台美術、建築家など、さまざまな分野で活躍しています。世界に進出するケースも。

【就職実績】ADK、GKデザイングループ、幻冬舎デザインプロ、一条工務店、セキスイハイム など

🌐 Webサービス

UI/UXデザイナー、Webデザイナー、Webディレクター、プログラマーなど、得意なことを生かせる多様な職種があります。

【就職実績】サイバーエージェント、DeNA、ヤフー、フェリシモ、KLab など

🎬 アニメ・映像

アニメーター、映像クリエイター、監督、演出、脚本、音響、アニメプロデューサーなど、自らの特性に合った関わり方ができます。

【就職実績】京都アニメーション、A1 Pictures、MAPPA、ウィットスタジオ、Production I.G など

🎓 教育

中学校や高等学校の教員免許を取得し、夢をかなえて教員になる学生も多くいます。その他教育関係の勤務先として、大学や画塾、日本語学校なども。

【就職実績】中学・高等学校教員（京都市／大阪市／大阪市／滋賀県 等）、NHK学園高等学校、大谷大学、瓜生山学園 など

🤝 福祉・非営利団体

人びとがより豊かに暮らしていくために考え、行動する団体に所属し、少しずつ社会を変えていく働き方もあります。みずからの考えを行動に変える表現活動です。

【就職実績】さっぽろ青少年女性活動協会、兵庫県国民健康保険団体連合会、京都障害者福祉センター、滋賀県障害児協会、福祉サポートセンターma-ma

👥 地域社会

環境や高齢化など、その地域が抱える問題に取り組み、よりよくなっていく仕事も。公務員や自治体に勤務するほか、信用金庫などの職にも就いています。

【就職実績】京都府、京都信用金庫、岐阜新聞、休暇村協会、地域おこし協力隊 など

✍️ その他

金融系やアート業界、書店、飲食業界など、京都精華大学で得た自主性や行動力、自分の特性を生かし、幅広い業界や職種でいきいきと活躍しています。

【就職実績】大垣書店、たねや、カイカイキキ、宝塚舞台、日本郵便、野村證券 など

内定者の声

内定先

株式会社
ウィットスタジオ

制作進行(演出候補生)



内定先

株式会社
モンベル

総合職(貿易業務)



先輩の体験談を参考に 夢だったアニメーション業界に内定。

「アニメーションをつくりたい」という気持ちを確信したのは、高校3年生のとき。進学先を悩んでいて、考え抜いてこの答えに辿り着きました。入学後、作画や音響などアニメについて幅広く学ぶ毎日を経験しながら、制作全体に関わる演出の仕事がしたいという思いがだんだん強くなっていきました。

就職活動で私がとくに参考にしたのは、内定した先輩の体験談が聞ける講座。ポートフォリオのまとめ方など、具体的な話を聞くことができます。エントリーシートの書き方や面接対策もキャリア支援チームに相談しながら、応募先への熱い思いや、大学での学びをどう生かせるかなど、内容を整理してのぞみました。

内定先では、最初の1年は制作進行としてスケジュール管理などを行い、アニメーションの制作工程を勉強した後、演出へ進む予定です。いまからとても楽しみです。今後は自分の強みを見つけ、絵だけでなく、撮影や音響まで手掛かけられるような「演出」ができるようになりたいですね。

谷 文乃

マンガ学部 アニメーションコース 4年 (大阪府立東住吉高等学校 出身)

何度もアドバイスをもらい 大好きなアウトドアブランドへ。

もともとアウトドア活動が好きで、日本に来てからも自転車旅行や登山など、あちこちに行きました。内定先のモンベルがつくる製品は、体格にフィットする魅力的なデザインが多く、ユーザーとして愛用していたんです。この製品を、母国である中国でもより多くのアウトドア愛好者に使ってほしい、と考えて応募しました。こう言うとスムーズに進んだようですが、志望動機や自己PR、課題などはキャリア支援チームに何度も通ってアドバイスをもらいました。

私が京都精華大学で身につけた最も大切なことは、自分で考える力。得た知識について何を思い、どう考えるのか、自分自身の意見を持つことを学んだんです。就活では、そういった自分の考えをしっかりと相手に届けることが重要です。最終選考の前は毎週面接の練習をしましたね。10年後は、自社製品の日中貿易の担い手になりたい。貿易だけでなく、エコツーリズム推進運動も中国に発信して、より多くの人が自然を愛するようになりたいと思っています。

カ ジュンセイ

人文学部 歴史専攻 4年 (中国 武漢市旅遊学校 出身)

着実に
ステップアップできる

学年別 の サポート

まずは多様な働き方を知り、自分自身の希望を固めます。就職活動でPRできるスキルを増やしたり、インターンシップなどで実践的な力をつけたりしながら、書類や面接の準備をすすめ、段階的に目標に近づいていきます。

1 年次



必修科目で キャリア意識を養う

まずは「将来はこうなりたい」「こんな仕事がしたい」という目標をもつことが重要。たとえば1年次の科目「キャリア1」では、クリエイターや企画職、経営者など多様な卒業生をゲストに招き、体験談から学びます。自由な発想で社会とつながり、新しい働き方をしている彼らから、あなたが想像する未来、「自分が思い描く自分」になるためのヒントを見つけられるはずです。デザイナーやアニメーターなど、就きたい仕事が決まっている人には、そのための準備ができるプログラムも。

おすすめのプログラム

- キャリア1 ● 職業研究
- コミュニケーション実践演習 ● ドローイングジム
- セイカミライカード

SEIKAオリジナル 活用できるツール

オリジナルキャリア手帳



3年次に無料配布される進路情報ノウハウつきの手帳。これまでの支援内容をもとにキャリア支援スタッフが制作しており、京都精華大学の学生の興味関心に合わせた内容が盛り込まれている。

セイカミライカード



キャリア科目担当教員がオリジナルで開発した適職診断ゲーム。気軽に職種を発見することができ、「どんな仕事があるかわからない」「何が向いているか知りたい」という人におすすめのツール。

先輩のレポート・ポートフォリオ



デザイナーなどクリエイティブ職の採用試験で重要視されるポートフォリオ。内定した学生が実際に提出したものを毎年集めており、幅広い業界・職種のもを学部学年不問で自由に閲覧できる。

2 年次

自由で多様な 働き方を知る

卒業単位に算定できるキャリア科目のなかには、ゲーム、アニメ、IT、広告、映像、伝統産業、観光、NPOなど、さまざまな業界から講師を迎え、アドバイスがもらえる授業も豊富です。また、大学独自で実施しているインターンシップ等も数多くあり、希望に応じて活用することができます。企業との出会いや具体的なアドバイスを通じて、将来のイメージを固めていきます。

おすすめのプログラム

- キャリア2 ● クリエイティブの現場
- 社会実践力育成プログラム(インターンシップ等)
- マンガ編集部講評会



3・4 年次

思い描く未来に 確実につなげる

3年次になると、就職活動に対する考え方が変わると評判の「進路就職ガイダンス」が始まります。京都精華大学の学生が志望する業界や職種に特化した内容で、仕事の見つけ方から、面接でよく聞かれることまで、就職活動で必要になる知識やスキルを伝授。就職活動が本格化する3年次の後半から4年次に備え、なりたい未来を着実にカタチにしていく力をつけます。

おすすめのプログラム

- キャリア3 ● ポートフォリオ演習
- 進路就職ガイダンス ● 個別相談
- 面接対策講座 ● 履歴書対策講座



POINT

1

幅広い進路に対応した、充実のキャリア支援体制



超有名企業から注目企業までのべ150社以上が学内に

毎日のようにさまざまな企業の方が授業やイベントに参加しています。3年生を対象に開かれる企業セミナーでは、誰もが知る有名企業から、SNSやテレビで注目される企業まで集結。1日で30社以上が集まることも。



学生一人ひとりに寄りそった個別相談

キャリア支援チームでは、1年次から一対一で進路についての相談ができます。キャリアコンサルタントの資格をもつ職員が常駐し、就活マニュアルやインターネットには出ないクリエイティブ業界の動向をカバーしています。



不安を自信に変える、独自のコミュニケーションプログラム

人前で話すことが不安な人も、格段に自信がつくと評判の「コミュニケーション実践演習」。即興演劇やインタビューを授業に取り入れ、自分をオープンにする方法を学び、本物の「聞く力・話す力」を養います。

POINT

2

クリエイティブ職に就くためのサポートも充実



クリエイティブ職採用の鍵「ポートフォリオ」作成サポート

ポートフォリオとは、クリエイティブ職採用で必ずといっていいほど提出が求められる作品集のこと。業界や職種によって求められるスキルも異なるクリエイティブ職について、詳しく、わかりやすく解説する授業や講座も。



最前線で活躍するデザイナーやクリエイターがアドバイス

めざす業界で活躍するデザイナーやクリエイターが直接、個別にアドバイスする授業や講座を設けています。3年生を対象に、企業に実際に足を運び、プロからポートフォリオや作品を講評してもらう機会も。



一から「描く力」を身につけられるドローイングジム

デッサンやクロッキーなどのトレーニングができる機会を無料で提供しています。身につけたい力にあわせて、一からでも確かな「描く力」を伸ばします。丁寧にヒアリングを行い、担当トレーナーが指導します。

POINT

3

表現者としての自立に向けたサポート



在学中からマンガ家への道を拓くマンガ編集部合同講評会

毎年、小学館、集英社、講談社、KADOKAWAなどの有名出版社から約30誌もの編集部が集結。プロの視点から講評を受け、デビューにつながるができます。掲載や連載に向けて、そのまま担当の編集者がつくことも。



第一線のクリエイターや経営者から思考・発想法を身につける

「クリエイティブの現場」では、ゲームやアニメからWebサービスまで、トップクリエイターや経営者を迎え、実践的な思考と発想法を身につけます。2020年度には『Sky 星を紡ぐ子どもたち』で人気の米国ゲームスタジオ thatgamecompany 創業者のジェノヴァ・チェン氏が登壇。

[その他の進路支援] ※一部抜粋

- 履歴書対策講座
- 面接対策講座
- 内定者が語る今年の就活講座
- グローバルキャリア講座
- 学内求人紹介フェア
- 就活写真撮影会
- 総合職・一般職研究
- クリエイティブ業界職種研究
- スタートアップ志望者向け講座



教員一覽

国際文化学部

人文学科

[文学専攻]

-  **恵阪 友紀子**
日本中古文学 / 和歌・漢詩
-  **久留島 元**
日本中世文学 / 説話
-  **是澤 範三**
日本上代文学 / 日本語史
-  **高橋 伸一**
比較文学 / 詩学
-  **西野 厚志**
日本近現代文学 / 小説・批評
-  **三原 尚子**
日本近世文学 / 俳諧

[歴史専攻]

-  **岩本 真一**
日本近現代史 / 思想史
-  **堀井 佳代子**
対外関係史
-  **吉永 隆記**
日本中世史 / 荘園史
-  **吉元 加奈美**
日本近世史 / 都市史・地域社会史

[社会専攻]

-  **恩地 典雄**
都市論 / 環境ビジネス
-  **白井 聡**
社会思想 / 政治学
-  **田村 有香**
地域社会論 / 生活環境論
-  **服部 静枝**
環境マネジメント / CSR論 / 老舗企業研究
-  **山田 創平**
社会学 / 文化研究

[日本文化専攻]

-  **末次 智**
琉球国文化 / 言語文化(うた)
-  **セシル・ラリ**
美術史 / グローバル化 / 国際交流 / 日本文化 / 写真・風
-  **ティーター・ジェニファー・ルイズ**
応用言語学 / 言語復興 / マイノリティスタディーズ
-  **山名 伸生**
美術史 / 日本・東洋美術
-  **米原 有ニ**
工芸
-  **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

[人文学科共通]

-  **佐々木 中**
哲学 / 文学
-  **佐々木 美緒**
図書館情報学 / 図書館員養成
-  **住友 剛**
教育学 / 子ども支援論
-  **前田 茂**
美学 / 映画芸術論

[大学院客員教授]

-  **和崎 春日**
アフリカ地域研究 / 都市人類学 / 文化人類学 / 民俗学 / 都市祭礼イベント論

グローバルスタディーズ学科

[グローバル関係専攻]

-  **稲賀 繁美**
比較文学 / 比較文化 / 文化交渉史 / フランス語・英語運用

[グローバル共生社会専攻]

-  **ナン ミャ ケー カイン**
開発経済学 / 国際労働移動研究

[アフリカ・アジア文化専攻]

-  **澤田 昌人**
人類学 / アフリカ地域研究
-  **清水 貴夫**
文化人類学 / アフリカ地域研究
-  **申 昌浩**
宗教社会学 / 大衆文化論

[グローバルスタディーズ学科共通]

-  **磯辺 ゆかり**
応用言語学 / 言語習得理論
-  **藤枝 絢子**
人間環境設計論 / 地域研究
-  **南 了太**
産官学連携論 / 科学社会史 / 知識経営
-  **藪内 智**
英語教育 / こば学

メディア表現学部

メディア表現学科

[メディア情報専攻]

-  **鹿野 利春**
情報教育 / 教育の情報化 / 指導と評価 / アクティブラーニング / 教育行政 / 文化行政 / 研修設計 / プログラミング / データサイエンス / コンピュータ設計&制作
-  **富樫 佳織**
ビジネスモデル / イノベーション・プロセス / マーケティング
-  **戸田 康太**
文化政策 / メディア芸術 / マンガ研究
-  **松村 慎**
デジタルコンテンツ制作
-  **吉川 義盛**
インタラクティブ / フィジカルコンピューティング / ビジュアルコーディング

[イメージ表現専攻]

-  **アティカス・シムズ**
XR メディア作成
-  **伊藤 ガビン**
コンテンツビジネス / 編集
-  **スコット アレン**
メディアアート / ディープラーニング / グラフィックスプログラミング
-  **ucnv**
メディアアート

[音楽表現専攻]



落 晃子
コンピュータ音楽 / 音楽教育



小松 正史
音環境デザイン / サウンドスケープ論



谷口 文和
音楽学



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



安田 昌弘
ポピュラー音楽研究 / 文化社会学

[メディア表現学部共通]



大下 大介
コミュニケーションデザイン



横山 みわ
プロジェクトデザイン / 社会実装 / 知能工学 / 都市工学



吉川 昌孝
メディア論 / マーケティング

[メディア表現学部客員教授]



イアン・コンドリー
文化人類学 / ミュージック / アニメ / マンガ / サウンドスタディーズ



黒田 貴泰
クリエイティブアントレプレナー / 音楽 / 映像 / イベント / 施設開発



ミカエル・ビョルン
IT関連市場動向予測 / 消費者行動

ポピュラーカルチャー学部
音楽コース在籍教員



斎藤 光
科学史・科学論 / 近現代文化誌

芸術学部

造形学科

[洋画専攻]



生駒 泰充
洋画



小松 敏宏
絵画・空間芸術



佐川 晃司
洋画

[日本画専攻]



石原 葉
絵画



雲丹亀 利彦
日本画

[立体造形専攻]



井川 彩子
ガラス造形 / 彫刻 / 工芸



吉野 央子
立体造形 / 彫刻

[陶芸専攻]



宮永 甲太郎
美術



吉村 敏治
陶芸

[テキスタイル専攻]



鳥羽 美花
染色



中川 裕孝
テキスタイル / 美術

[版画専攻]



池垣 タダヒコ
彫刻 / 銅版画 / シルクスクリーン



北野 裕之
写真 / 版画

[映像専攻]



笹岡 由梨子
現代美術



西 光一
メディアアート



宮永 亮
映像表現

[芸術学部共通]



鯖江 秀樹
美術史 / 表象文化論



杉本 昌裕
美術科教育 / 日本画



中村 裕太
現代美術 / 工芸文化論



中野 裕介
描画・テキスト・空間表現 / 現代美術



濱田 邦裕
建築



吉岡 恵美子
美術史 / 現代美術

[大学院]



岡田 温司
西洋美術史 / 芸術学 / 思想史

デザイン学部

イラスト学科

[イラストコース]



あおき ひろえ
グラフィックデザイン



岸本 敬子
グラフィックデザイン



北村 ケンジ
イラストレーション



筒井 大介
絵本編集



呉 越
グラフィックデザイン



中村 光宏
アートディレクション / グラフィックデザイン



山口 義順
写真 / シルクスクリーン



米津 智之
ブランディング / アートディレクション

ビジュアルデザイン学科

[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
-  **志萱 晃一**
広告 / コミュニケーションデザイン
-  **高橋 亨**
グラフィックデザイン
-  **豊永 政史**
グラフィックデザイン / 写真
-  **増永 明子**
グラフィックデザイン

[デジタルクリエイションコース]

-  **大溝 範子**
ゲーム制作
-  **白井 慧**
3DCG / 体験コンテンツ演出
-  **竹内 一馬**
デジタルコンテンツ
-  **中農 稔**
インタラクティブコンテンツ / インスタレーション
-  **森原 規行**
コミュニケーションデザイン

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]

-  **行徳 達之**
プロダクトデザイン / プランニング / ブランディング
-  **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 / プロトタイピング
-  **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

[ライフクリエイションコース]

-  **淡田 明美**
カラー&マテリアルデザイン
-  **大迫 克全**
インテリアデザイン / プロダクトデザイン
-  **米本 昌史**
インテリアプロダクトデザイン

[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
-  **小北 光浩**
ファッションデザイン
-  **福岡 絹江**
モデリストによるパターン
-  **柳田 剛**
服のデザイン

建築学科

[建築コース]

-  **川上 聡**
建築設計
-  **岸川 謙介**
建築設計
-  **高松 樹**
建築設計 / インテリアデザイン / 家具デザイン
-  **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ト

[イラスト学科客員教員]

-  **小野 明**
絵本 / 編集 / エディトリアルデザイン

[ビジュアルデザイン学科客員教授]

-  **齋藤 精一**
仕組み・取り組み・コト・モノのデザイン
-  **高田 唯**
グラフィックデザイナー

[プロダクトデザイン学科客員教授]

-  **金谷 勉**
商品開発 / デザインプロデュース
-  **脇 聡**
アイウェアデザイン

[デザイン学部共通]

-  **谷本 尚子**
デザイン史 / デザイン論

[大学院客員教員]

-  **藤本 壮介**
建築

マンガ学部

マンガ学科

[カートゥーンコース]

-  **相澤 亮**
マンガ
-  **姜 竣**
表象文化論 / 民俗学 / 文化人類学

[ストーリーマンガコース]

-  **石井 健太**
漫画編集
-  **石田 葉月**
実用マンガ / 機能マンガ
-  **大谷 じろう**
オリジナルマンガ / 原作付きマンガ / 学習まんが / 実用漫画
-  **おがわ さとし**
マンガ
-  **佐川 俊彦**
編集
-  **武富 健治**
オリジナル漫画制作 / 原作・原案付き漫画の作画演出
-  **つづき 萌重**
マンガ / ミニキャラクターイラスト
-  **都留 泰作**
マンガ / 文化人類学
-  **長尾 謙一郎**
マンガ
-  **三河 かおり**
漫画編集

[新世代マンガコース]

-  **宇島 葉**
マンガ / イラストレーション
-  **おおひなたごう**
ギャグマンガ
-  **具 本媛**
マンガ / ストーリーマンガ / 表現論
-  **田中 圭一**
ギャグマンガ / 取材マンガ
-  **中村 佳代**
マンガ / ウェブトゥーン
-  **松井 仁美**
実用マンガ / 機能マンガ
-  **由紀 円香**
ストーリーマンガ

[キャラクターデザインコース]

-  **小川 剛**
マンガの展覧会企画/
マンガ表現×デザイン / イラストレーション
-  **小田 隆**
絵画 / イラストレーション
(主に博物館や図鑑などに掲載) /
美術解剖学
-  **タダユキヒロ**
イラストレーション
-  **陳 龔**
[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
-  **杉浦 た美**
イラスト
-  **辻田 幸広**
アニメーション
-  **西野 公平**
マンガ / デジタルコンテンツ
-  **藤本 千賀子**
イラスト / マンガ / 立体(ドール) /
アートディレクション / 表現技法研究
-  **睦月ムンク**
イラスト / キャラクターイラスト / マンガ
-  **和田 真一**
3Dデジタル彫刻 / 美術解剖学

アニメーション学科

[アニメーションコース]

-  **石井 規仁**
アニメーション / 3DCG / 撮影(コンボジット)
-  **石岡 正人**
映画
-  **岩瀬 由布子**
背景制作
-  **大橋 雅央**
アニメーション産業研究 /
アニメーション制作
-  **川辺 真司**
映像・音響制作技術
-  **下村 浩一**
3DCG
-  **間崎 溪**
作画 / 演出
-  **遊佐 かずしげ**
アニメーション映像 / 演出 / 撮影

[マンガ学科客員教授]

-  **関根 康正**
文化人類学 / 南アジア研究
-  **左**
イラストレーション / キャラクターデザイン

[アニメーション学科客員教授]

-  **田中 達之**
アニメーション
-  **若林 和弘**
音響監督・演出

[マンガ学部共通]

-  **伊藤 遊**
マンガ研究 / 民俗学
-  **数井 浩子**
アニメーション制作 / 教育心理
-  **小泉 真理子**
コンテンツ・ビジネス / 文化経済学
-  **西田 真二郎**
取材 / 編集
-  **ユー・スギョン**
マンガ研究・制作 / 表現論
-  **吉村 和真**
思想史 / マンガ研究

[大学院]

-  **松下 哲也**
近現代美術史 / 挿画史 /
キャラクター表現論

人間環境デザインプログラム

-  **アンドレア・フロレス・ウルシマ**
都市・地域論
-  **河井 敏明**
建築学
-  **ウズビ・サコ**
コミュニティ論 / 建築計画

共通教員

-  **伊藤 まゆみ**
現代美術 / アートマネジメント
-  **上野目 浩一**
美術科教育学 / 金工
-  **川本 静香**
臨床心理学 / 自殺予防学
-  **川端 平気**
キャリア支援
-  **木川田 朱美**
図書館情報学 / 人文社会情報学
-  **住田 哲郎**
日本語学 / 言語学 / 役割語研究 / 日本語教育
-  **坪田 珠里**
日本語教育 / 日本語教育史 / 広報文化外交
-  **中井 咲貴子**
教育社会学 / キャリア教育 / 産学接続
-  **中岡 樹里**
日本語教育 / 日本語学
-  **森 七恵**
教育人間学 / 臨床教育学
-  **山田 小夜歌**
舞踊学 / 身体教育学
-  **渡辺 知規**
数理科学

※2023年度在席予定の教員名・専門分野
(2023年1月31日現在)

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。

学部	学科・専攻・コース	高等学校教諭 一種免許状						中学校教諭 一種免許状			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)	図書館司書	博物館学芸員
		美術	工芸	国語	地理歴史	公民	情報	美術	国語	社会					
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	●	●					●						●	●
デザイン学部	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	●	●					●						●	●
	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										●	●	●		
マンガ学部	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	●						●						●	●
	アニメーションコース	●						●						●	●
人間環境デザインプログラム											●	●	●		

※国際文化学部 人文学科では2年次に選択する専攻により、取得できる教員免許状が異なります。

VOICE

資格取得学生の体験談



取得した資格 中学校教員一種免許状(美術) / 博物館学芸員

資格課程を履修した最初の理由は、手に職をつけたいという気軽な気持ちからでした。ふたつの資格の勉強と学部の課題に追われ、想像以上の忙しさに諦めそうになったことも。しかし勉強していくにつれて、その仕事の面白さに気づき興味がわいていきました。

教育実習で体験した初めての生徒指導や学習指導案の作成、博物館実習で企画展の案を発表したこと。どの実習も大変で落ち込む時もありましたが、現場でしか学べないことがたくさんありました。毎日新しい発見と喜びに出会えた経験は私の一生の宝物です。

地元の広島県で教員採用試験に合格し、卒業後は中学校の美術教員として勤務することが決まりました。教員になったからと学びを止めるのではなく、今後も様々なことへのチャレンジを続け、生徒とともに成長する先生になりたいです。

出口 鈴菜 デザイン学部 イラストコース 4年
広島県立五日市高等学校出身



取得した資格 図書館司書

高校生のとき、本が好きという理由で図書委員会に入りました。新しく購入する本の選書や、透明なフィルムを貼る整備作業など楽しく活動するなかで、図書館司書の仕事に興味を持つように。利用者が心地よく使える図書館づくりに関わりたいと考え、司書資格が取得できる京都精華大学への入学を決めました。

実際に司書の仕事を見学し体験することができた図書館実習の経験は特に印象的です。地下書庫のなかを自転車で移動しながら資料を集める大型図書館や、地元の人に愛される地域の図書館など、複数の図書館に足を運びました。苦勞してポップを制作したおすめの本が貸出されたときの嬉しさは、今でも忘れられません。

大好きな本を通して人の役に立ちたい、卒業後もその気持ちを忘れずに働いていきたいと思います。

平田 夕葵 人文学部 文学専攻 4年
新潟県立村上高等学校出身

学費・奨学金

授業料

※授業料は年4回に分けて納入します

2023年度時点

	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	1,086,000円	1,186,000円	1,550,000円	1,579,000円

【1回あたりの支払金額】(国際文化)271,500円 (メディア表現)296,500円 (芸術)387,500円 (デザイン・マンガ・人間環境デザインプログラム)394,750円

| 入学手続 | 合格発表後に、入学手続時納入金(「入学金」「第1クォーター授業料(年間授業料の1/4相当額)」「諸費)」の納入が必要です。

入学金:200,000円、諸費:国内学生50,000円(同窓会費10,000円、教育後援会費40,000円)、留学生63,660円(同窓会費10,000円、教育後援会費40,000円、留学生対象学研災付帯学生生活総合保険加入費13,660円)

奨学金制度

意欲的な学修を後押しする、独自のサポート制度が充実。

国内学生 国内学生が対象
留学生 留学生が対象

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	国内学生 留学生	15名	入学前
資格取得特待生	200,000円	国内学生	対象基準を 満たす者全員	入学前
私費外国人留学生 EJU成績優秀特待生	1年次の 年間授業料の 1/4	留学生	15名	入学前
成績優秀奨学金	年間授業料の 1/4	国内学生 留学生	45名 (各学年15名)	入学後
海外プログラム 学修奨励奨学金	年間授業料の 1/2	国内学生 留学生	20名	入学後
私費外国人留学生 大学学費減免	年間授業料の 1/4	留学生	84名 (各学年28名)	入学後

・上記の奨学金はすべて「給付型」の奨学金です(学費を減免して充当します)。

▶詳細は大学Webサイトをご確認ください

・その他、日本学生支援機構や各種団体等の制度も利用できます。

※京都精華大学は「高等教育の修学支援新制度」の対象機関に認定されています

制作・研究に必要なソフトが
在学中はすべて無償

※ライセンスは在学中のみ

京都精華大学では独自のライセンス契約を結び、在籍する学生は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」「After Effects」「Premiere Pro」など
- Microsoft社 「Microsoft Office」最新バージョン
「Word」「Excel」「PowerPoint」など



ノートパソコン等の購入

購入費用概算 約250,000円

オンラインによる遠隔授業の受講や専門科目の課題制作のため、全学科・コースにおいて、入学前にノートパソコンの購入をお願いしています。
なお、学科・コースによって、使用するソフトが異なるため、推奨機種やスペックが異なります。
詳細は、合格者へ別途ご案内いたします。



KYOTO SEIKA UNIVERSITY | YOUR CREATIVE EXPRESSION CAN CHANGE THE WORLD!

introducing

SEIKA LIFE



データで知る精華の学生生活

京都精華大学のキャンパスライフについて、いろんな数字や情報を集めました。

学生数、出身地、キャンパスの広さからサークル、アルバイトや暮らし、
エリアなどの周辺情報、ファッションやQ&Aなど……。

細かい情報が盛りだくさん。熟読してセイカマスターに！

※掲載されている数字は2022年度の情報です。

【学生数】

How many students?

学部生は3985名。そのうちの約27%が留学生です。大規模大学は数万人の学生数なので、中規模くらいのサイズ感といえます。全員と知り合いになるのも可能かも!?



しかおのあいさつ

どうもです、しかおですー。Twitterで京都精華大学のあれこれを紹介してる、広報グループ職員の鹿ですー。学生生活のこと、いっぱい伝わったらうれしいですー。

@seika_shikao
しかお@京都精華大学



国内
学生

2903名

留学生

1082名

Total

3985名



【男女比】

女性 56.5% / 男性 43.5%

Global Culture 2022年度は1・2年のみ

国際文化学部

351名

Art

芸術学部

483名

Manga

マンガ学部

1286名

Humanities 2022年度は3・4年のみ

人文学部

333名

【学部別の内訳】
※2022年度5月時点

Media Creation 2022年度は1・2年のみ

メディア表現学部

375名

Design

デザイン学部

983名

Popular Culture 2022年度は3・4年のみ

ポピュラーカルチャー学部

174名

Graduate School

大学院

125名

入学
定員

【国際文化学部】

250名

160名 人文学科
90名 グローバル
スタディーズ学科

【メディア表現学部】

168名

【人間環境
デザインプログラム】

16名

【芸術学部】

112名

【デザイン学部】

240名

【マンガ学部】

312名

【大学院】
Graduate School

74名

64名 イラスト学科
64名 ビジュアル
デザイン学科
72名 プロダクト
デザイン学科
40名 建築学科

232名 マンガ学科
80名 アニメーション
学科

大きすぎず、小さすぎず。寂しがりやにも人見知りにも、ちょうどくくらいの規模感です。

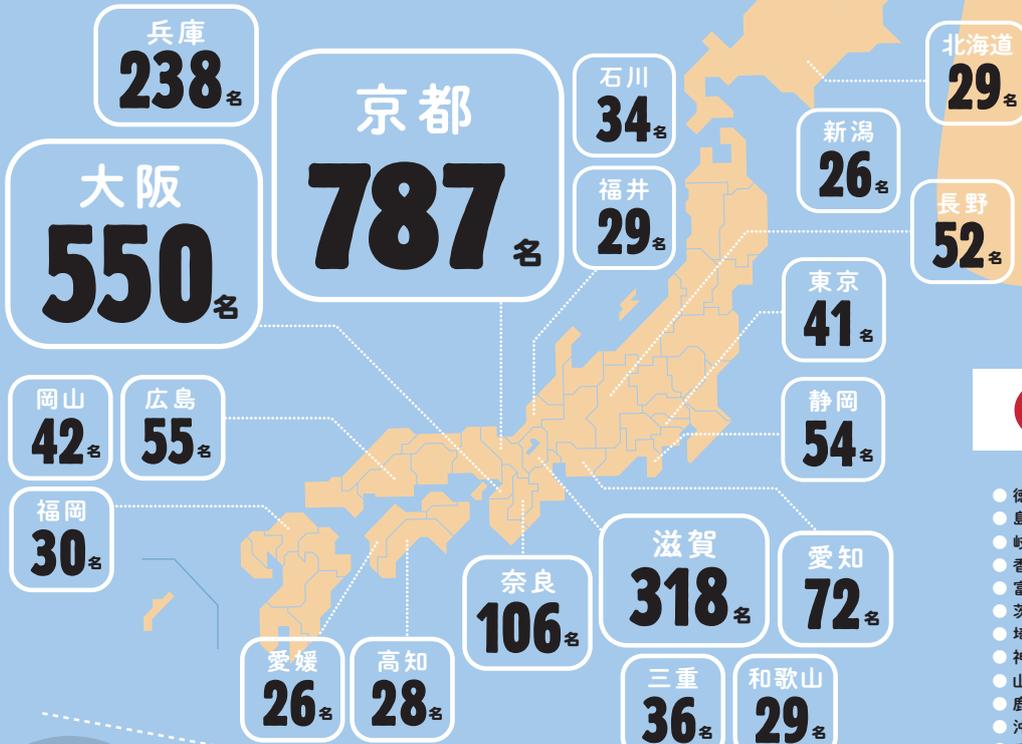


【学生の出身地】

Where are they from?

実 は、学生の出身地が幅広いのも特長のひとつ。日本は沖縄から北海道まで全47都道府県から、さらに海外はアジア、ヨーロッパ、アメリカ、オセアニアまで、さまざまな国や地域の人びとで構成され、多様性のあるキャンパスをつくっています。

JAPAN
from



- 徳島県 23名
- 島根県 22名
- 岐阜県 21名
- 香川県 21名
- 富山県 18名
- 茨城県 16名
- 埼玉県 16名
- 神奈川県 15名
- 山口県 14名
- 鹿児島県 14名
- 沖縄県 13名
- 千葉県 12名
- 鳥取県 12名
- 熊本県 11名
- 群馬県 11名
- 栃木県 10名
- 宮城県 9名
- 山梨県 9名
- 大分県 8名
- 山形県 7名
- 福島県 7名
- 佐賀県 6名
- 長崎県 6名
- 岩手県 5名
- 宮崎県 5名
- 青森県 2名
- 秋田県 1名

※2022年5月時点

OVERSEAS
from

Asia



しかおのひとこと

大学院も含めると、出身地はブラジル、メキシコ、アルバニアなどさらに多様に。同郷の友達も、地球の反対側から来た友達もできるかもですー。

EUROPE



America



Oceania



京都からブラジルまで。世界中から学生が集う。違う文化を持つ友達と、いろんな話をしてみよう。

【キャンパス】

Seika's Campus

緑に囲まれたキャンパスは、広々としています。端から端まで歩くと、しっかりめの散歩になるくらい。情報館の図書数は学生ひとりあたりかなり多め。電子書籍も利用できます。烏丸御池の京都国際マンガミュージアムは、学生証提示で入館が無料。30万点のマンガが読み放題です！

東京ドーム 約4.2個分!!
Total

197,822.89m²
校舎107,290m² グラウンド92,852m²



平均単価
食堂の
240円

- うどん・そば 140円
- 中華そば 300円
- カレーライス 200円
- 唐揚げ定食 450円
- 白身フライ定食 450円
- タコライス 450円
- ライス(中) 130円
- 味噌汁(小) 30円
- 日替わり教育後援会
学生応援ランチ 200円
- 定食 450円~
- 小鉢 80円~
- デザート 90円~
- 単品ホットスナック 100円

その他、シーズンごとのお楽しみメニューなど多数あり!!



情報館の
図書冊数



情報館とは...

「学ぶ」「創る」「交流する」ことができる、図書館としての枠を超えた複合施設。社会に広く情報を発信する機能が充実しているのも特徴。



図書

236,014点

全長70メートルの閲覧室に各学部専門分野の書籍が充実。Twitterでは新着図書が随時更新されているので、気になる本があれば要チェック!



雑誌

910 タイトル

ファッション誌や専門誌など多様なジャンルを、最新号からバックナンバーまで常備。



マンガ雑誌

88 タイトル

『週刊少年ジャンプ』などのメジャー誌から通好みの雑誌まで最新号が揃う。



映像資料

14,137点

映画やドキュメンタリーなどのDVD映像資料が充実。館内には各種デッキが完備されており、視聴できる。

のびのび、ひろびろ。行き詰まったら散歩してみよう。思わぬ出会いがあるかも!?

Campus Map



坂の頂上にある風光館の先生たちは、いつもオープンキャンパスで高校生がここまで来てくれるか不安に思っているんです。だから、諦めずに上まで登ってたずねると、大歓迎されるのです。

※風光館には陶芸、イラスト、プロダクトコミュニケーション、ライフクリエイション、建築があるですよ。



カフェの
平均単価

843円

- フレンチトーストとニース風サラダ 880円
- メキシカンチキンタコス 880円
- ビビンバ丼 990円
- ビーガンカレー 990円
- 季節野菜のクスクス 990円
- 自家製プリン 385円

その他、世界の食文化を
楽しめるメニューが多数あり!!



GALLERY TERRA-S

ギャラリー
Terra-Sの
展示面積

520m²



ギャラリー
Terra-Sとは...

京都精華大学の新しい展示施設。
大学が主催する企画展や展覧会、
イベントなどに活用できるスパー
イベントなど活用できるスパー
イベントなど活用できるスパー
イベントなど活用できるスパー
イベントなど活用できるスパー
イベントなど活用できるスパー
イベントなど活用できるスパー

京都国際マンガ
ミュージアムの
資料数

約 **300,000**点

学生証で
読み放題!

【鹿】

1頭



【尾長鶏】

23羽



【鶴】
1羽



1羽

【錦鶏】



突明館

風光館

愛智館

7号館

5号館

自在館

春秋館

光彩館

対峰館

流溪館

本館

【孔雀】
1羽



明窓館

清風館

黎明館

録音資料

10,611

点

音楽や映像などの録音スタジオも完備。スタッフおすすめコーナーでは、貸出可能なCDアルバムから一推しをチョイス。

博物資料

12,589

点

美術作品を中心に、工芸・民俗資料など多岐にわたる。所蔵品は検索システムからオンラインでチェック可能。

※京都精華大学情報館
所蔵品検索システム



【施設】

Facilities

建物の名前や広さはだいたいわかったけど、普段の学生生活では、どんな場所をどんな風に使っているんだろう……？というあなたへ。先輩チームが研究や制作に役立つ施設から、いつも使っているおすすめスポットまでがっつりご紹介します。ここに掲載されているのはほんの一部。入学したらぜひ自分だけの場所を見つけてみてね。



キャンパス内のふとした道や場所でも、映像作品を撮っていたり、絵を描いていた、なにやら調べていたり、いろんな「人」との出会いもあるので、どんな歩いてみてです〜。



1

iC-Cube



ひと部屋の地球

さまざまな言語が飛び交い、留学生と交流ができる空間、iC-Cube。韓国の留学生とおしゃべりするコリアンアワーや、ネイティブの先生によるメディアアートの紹介など、毎日違うイベントが盛りだくさん。留学生の友達が欲しい人・英語力をアップさせたい人はiC-CubeへGO!

2



ICTサポートセンター

I C T
いじらい 借りる 楽しい♡

全学部の学生が、デジタルカメラやオーディオマイク、ガンマイクなどを借りることができます。さらに！ライセンスを取得すれば、特殊な機材も扱えるんですよ。ライセンス講習は定期的に行われているので、要チェックです。

3

情報館



矢口知識の宝庫へようこそ。

CDに雑誌、映画も観ることのできる場所、それが「情報館」！地下1階から3階まであり、絵本から文庫本、写真集や雑誌まで盛りだくさん。「おすすめ図書コーナー」は、京都で開催されている展示に合わせて内容が変化し、勉強になります。

4



大階段

セिकाに段々火のあたたかさ…。

ひととき存在感のある屋外の石階段。まるで段々火のここは、セイカ生の憩いの場。お昼ご飯を食べるもよし、友達とお話するもよし、一人でくつろぐもよし。池の上にある水上ステージでは、ライブや演劇などのイベントが開催されることも。コイもいるよ。

Seika Material Reuse Station
セイカマテリアルリユースステーション

5



あなたのもったいないは、わたしのもったいない。

本館など計5カ所に設置されているSMaRSは、制作の中で余った材料を配架し、欲しい人が無料で持ち帰れる取り組み。SDGsの達成に貢献できるだけでなく、宝探しのような感覚で掘り出し物をゲットできるチャンスです！

6

体育館



体を動かすのが好きなら、ここがおすすめ!!!

入学式や卒業式に加え、毎年2月に開催する卒業制作展でも大活躍。入学当初はその大きさにびっくり！ふだんは授業や部活動にも使われています。設備もバッチリ完備。毎日の課題や制作などで鈍くなった体を動かすのにぴったりです。



Map



Illustration(マップ・写真イラスト):
西池陽麻 (グラフィックデザインコース2年)

レポート
した人



サルズえり華
デザイン学部 グラフィック
デザインコース2年

在学中に、髪の色で色相環を制御する目標を掲げており、現在はシヨウキング
ピンク、インカレサークル「サニ」の部長を務める。趣味はハンドのライブ鑑
賞、歌うこと、妄想。好きな食べ物はなすの田楽、若汁と赤飯で、最近のマ
イブームはアボカド納豆丼。京都精華大学を選んだ理由は、オープンキャンパス
で先生と話してみても授業がすごく楽しそうだったから、実際に入学して楽し
いよ!



西池陽麻
デザイン学部 グラフィック
デザインコース2年

別名ケケ。趣味は絵を描くこと、服を買うこと、鏡の前でローボールをつげなが
ら練習ダンスをすること。セイカ生でよかたなと思うのは、どんなに奇抜な風貌
でキャンパス内を歩いて、ドンドン引かれることが全く無いこと。最近では、お店の壁に
大きな絵を描いたり、SのEYE.MY.EYE(二)とらうり(一)の団体の顔で顔面デザイ
ンを担当している。もし、キャンパス内で見かけたら、気軽に声をかけてほしい!

7



画箋堂

美大生
のコンビニ

制作中に足りないものがあったとしても、ここに行けば即
解決。そのくらい画材の種類が豊富で、行く度にワ
クワクワするお店です。画材はもちろん、作業服や雑
誌まで扱っているため、制作系以外の学生も楽し
めます。セール期間は逃さずチェック!

8



鹿野苑

I love you ...
Dear XXX.
(3499-)

この大学のキャラクターのモデルになっている鹿
が、生で見れちゃいます。取材時は水浴び中で、数
回目を合わせてくれました。運が良いと飼育員さん
が餌をあげているタイミングに立ち会ったり、近くで
学生が制作をしている現場を見られることも。

9



対峰館4Fアトリエ

豪華アトリエ!

ビジュアルデザイン学科に設置されたこのアト
リエでは、シルクスクリーン技法を体験できる備品が
用意されています。授業の課題ではがきを作った
りするほか、自主制作にも使用することができ、わか
わくすること間違いなし!

10



チラシコーナー

新世界
ここから

悠々館の2階に上がれば、サークル勧誘ポスターや
イベントのフライヤー、展覧会DMなどでぎゅうぎゅう
詰めに。「何かイベントに参加してみたい!」「学内
外で知り合いをつくりたい!」、そんなあなたには必
見の情報収集スポットです。

11



京都精華大学
ギャラリーTerra-S

あなたを照らす、
テラス。

2022年2月に開館した、学生や卒業生が展示を行
えるギャラリースペース。過去には生け花、陶芸、マ
ンガなど多種多様な展覧会がありました。大学じゅう
の学生や教職員が訪れるこの場所で、あなたも
展示をしてみませんか?

12



京都精華大前駅

精華の成果、
ココに3リ。

叡山電車「京都精華大前」駅を降りると、たくさんの
絵や張り紙が!ここではイベントの告知ができ、ア
ートであふれています。同じく叡山電車の「八瀬比
叡山口」駅では、似顔絵ワークショップやライブなど
が行われ、学生が参加することも。

【食堂 VS カフェ】

dining hall VS Cafe

安くておいしい

食堂



創立当初から学生たちに親しまれてきた食事処。うどんやそばの価格は、「お財布事情が苦しいときでも食べられるように」と抑えめでがんばってます。

基本情報 ●営業時間:月～金曜日11:00～14:00、17:30～19:30 / 土曜日11:30～13:30 ※授業期間中 ●場所:悠々館 1階●敷地面積:297.29㎡ ●席数:284席 ●支払:現金、PayPay、iD、楽天edy、nanako、WAON、ICOCA・Suicaなどの交通系電子マネー、クレジットカード(夜のみ) ●ほか:パーティーの予約受け付け可



利用方法

- ①トレイを持ち、カウンターで元気よく注文 ②商品を受け取り、レジで支払い
- ③好きな座席でおいしく食べる ④食事後の食器は返却口へ

われら食堂派!

定番メニューではないですが、温玉デミチキンカツ定食が好きです。半熟卵とチキンカツ、デミソースの組み合わせがたまりません。食堂は値段がおさえめで量が多く、野菜もしっかり入っていて健康的な食事が取れる! 週4～5くらい、ピークの過ぎた13時頃や、授業が終わった19時頃に利用しています。毎日少しずつメニューが違うので、飽きることなく通えますよ。



野崎倅汐 (音楽表現専攻 2年)

作曲法やレコーディングを実践的に学んだり、音楽に関する文献を講読したりと、広く研究中。現在はドラマのBGMを分析することにはまっている。



「温玉デミチキンカツ定食」がおすすめ!

こんな声も! 食堂おすすめポイント

日替わりメニューで毎日飽きない! 実はずっとWi-Fiが繋がります!

なんととってもリーズナブル! 夜限定で唐揚げ大盛りスペシャルメニューが登場

ほうれん草のおひたしや豆腐などヘルシー小鉢もたくさん。カローリ制限中でも嬉しい味方

利用者が多いので友達や教員に会える確率が高い

さっと食べたいときにも便利

昼・夜営業の間の時間にスペース開放。課題に利用でき、静かで捗る

ガラス張りのソファ席の座り心地がなかなか良くて落ち着く

みんなに愛された定番メニューがずらり!

メニュー例(一部)



温玉デミチキンカツ定食 ¥450



六つ切プレート定食 ¥200 (日替わり教育後援会学生応援ランチ)



鉄板豚もやし炒め定食 ¥200 (日替わり教育後援会学生応援ランチ)



中華そば ¥300

やっぱり麺は外せない!



温玉ジャージャー麺 ¥400

その他、シーズンごとのお楽しみメニューなど多数あり!!



お惣菜各種 ¥80～

組み合わせたらバランスよく!

食堂店長の熱い思い

ひとり暮らしの学生さんも多いので、野菜を使ったバランスの良いメニュー作りを意識しています。特に特製ちゃんぽんは自慢の一品。オーダーと同時に中華鍋で本格的に炒めます。熱々の作りたてを食べてもらいたいので、なるべく作り置きは少なめに、とはいえ、みなさんを待たせることのないよう、バランスをとりながら提供する心をかけています。日替わりのメニューは人気があり売り切れることも多いので、よければTwitterをチェックしてみてください。夜の時間帯は、課題や制作でお腹が減っていると思うので、スタミナがつけられる大盛りメニューやどんかつ丼など、がっつり系のメニューに、近年は物価の高騰も止まりませんが、なんとか現在の価格で対応できるように頑張っています。大変なこともありますが、食器の返却口で「ごちそうさま」と明るい声をもらえたら、やっぱり元気がわいてきますね。

店長おすすめメニュー



から揚げ定食 ¥450

人気の秘訣は前日に味付けを行い、一晩かけてじっくり味をしみこませること。やわらかくジューシーになるよう、企業秘密のある仕込みを行っています。



タコライス ¥450

日替わりでの提供でしたが、とある先生から定番にしてほしいとの依頼があり定番に。そば肉と多めの野菜の丼で、小食の方にもおすすめです。



食堂店長 向坂 誠



@seika_shokudoim seika食堂&FM【公式】

2022年、京都精華大学のごはん界に颯爽とあらわれたニューカマー、その名も「グローバルカフェCAFE LA TERRACE」。長らく絶対王者だった食堂との闘いが幕を開けることはなく、絶妙な位置で共存しています。この機会に、それぞれの魅力を大紹介。どっちも好きになってくれたら嬉しいです。

 食堂で店長が巨大フライパンをふるっている姿を見られたら、その日は一日ラッキーデイ。いつも安くおいしいごはんをありがとうございます。カフェはいつものんびりしちゃう。たまにはしかおだって、おしゃれなスイーツとしゃれこみたい。読書もはかどりますよ。



おしゃれに
ほっと一息

カフェ

グローバルカフェ (CAFE LA TERRACE)

読書や作業のための場所としても人気。世界各国のさまざまなメニューを提供し、緑豊かな空間でくつろげる憩いのスポット。学生証の提示で割引あり。

基本情報 ●営業時間:月~金曜日9:30~11:00(ドリンクのみ)
11:00~21:00(L.O 20:30) 土曜日11:00~21:00(L.O 20:30)
※授業期間中 ●場所:明窓館 1階 ●敷地面積:53.3㎡ ●席数:カフェエリア103席、食事エリア26席、屋外テラスエリア23席
支払:現金、クレジット、PayPay、LINE Pay、AliPay ●ほか:一部のメニューはテイクアウト可 ●学生証の提示で20%の割引

We are Cafe lovers!

お昼ご飯はもちろん、授業の空き時間にひっそり課題を進めるのにもぴったりの場所です。ほとんど毎日いるくらい。落ち着いた雰囲気、おいしいご飯が食べられて、しかも学割が使えのが嬉しいところ。店員のみなさんも親切な方ばかりですよ。わたしのおすすめメニューは「ガトーショコラ」。ふわふわの生クリームに、ほんのりチョコレートの甘さがポイントです。

志田 優 (キャラクターデザインコース 1年)

授業ではイラスト制作の課題やゲームの企画書など幅広く取り組んでいる。最近の趣味は、京都の美味しいお店やカフェ巡りをする。



こんな声も! カフェおすすめポイント

ベジタリアン&ビーガンメニューがある

キャラメルラテやキウイソーダなどのデザートセットが+200~250円でつけられてリーズナブル

21:00まで営業しているので6限が終わっても余裕でゆっくりできる

窓際やテラス席からの眺めがよく開放感が気持ちいい!

メキシカンチキンタコスやオムライスなど、できたてメニューのテイクアウトも

カウンター、大テーブル、一人掛けソファ席、ベンチソファ席など多様なスタイルでシーンに合わせて使い分けられる

適度なBGM、心地よい照明、いっぱい緑に囲まれて落ち着く

学生割引があるので財布に優しい

S

利用方法

- 食事利用 ①レジスタッフに食事利用と伝える ②指定のエリアへ着席 ③座席でメニューを優雅にオーダー ④ゆっくり食事後、レジで会計
- カフェ利用 ①レジでオーダー&会計 ②一人掛けソファもよし、屋外テラスもよし、好きな席でごゆっくり

世界の食文化
を楽しめる
メニューで
いっぱい!

メニュー例(一部)



メキシカンハンバーガープレート
フレンチフライ付き ¥1100



カフェラテ ¥462
ガトーショコラ ¥550

「ガトーショコラ」
がおすすめ!



トムヤムヌードルとミニガパオライス ¥1100



シルクアイス
(チョコミント・チョコレート) ¥495



抹茶のテリーヌ ¥550



季節野菜のクスクス ¥990



本日のパスタ ¥880

「CAFE LA TERRACE」のこだわり

「食を通して世界に触れる」がコンセプト。世界各国の料理を楽しむことができます。さまざまな国や地域から学生が集まる京都精華大学ならではの、異国文化や多国籍なメニュー構成を意識しています。アジア料理やメキシカン、パスタやオムライスなどの定番メニューに加え、ラテや自家製プリンなどドリンクやスイーツも充実。テイクアウトでも楽しめるんですよ。メニューはシーズン毎に変化していくので、新しい発見を楽しんでほしいですね。

インテリアにもこだわりがあり、頭上には植物をふんだんに配置し、リラックスできる空間になっています。グループでの課題に取り組みやすい大型のテーブル席や、ほっと一息つける眺めのいい一人用ソファなど、シーンに合わせて利用できるいろんなタイプの座席を用意しています。緑と光が差し込む広々としたこの場所の可能性は無限大。ぜひ、コミュニケーションの場としてご活用ください。



カフェスタッフ
後藤友海

カフェ人気メニュー



自家製プリン ¥385

フワフワのクリーム、濃厚なカスタードプリン、ほろ苦いキャラメルソースの三層構造。卵の風味がしっかり感じられるのも人気のひとつ。



Healthy!

メキシカンチキンタコス ¥880

フラワールーティヤにチキンタコミートをふんだんに包みました。ボリュームがあるのに野菜がたっぷりなのでヘルシーなのもポイント。

【サークル】

Clubs and Circles



公認サークルは26団体。体育系は野球やテニス、文化系は演劇や音楽など、幅広い内容が揃っています。フラメンコやサバイバルゲームなどの変わり種も。非公認の団体はさらに多様。秘めていた趣味の仲間、見つかるかも。

公認
サークル数

26

演劇部

“劇的集団忘却曲線”

20名

「演劇はたくさんの表現が集まってできる総合芸術」を掲げ、役者も裏方も、性別・学部・経験問わず一丸となってひとつの舞台をつくる。未経験者からスタートする部員も多い。

【部長より】役者をやってみたい方、ものづくりや衣装メイク、脚本や映像・パンフ制作などに興味のある方、どんな方でもぜひお越しください！いつでも私たちは歓迎しております。



部長
豊田大晟
音楽コース3年



毎週火曜日に活動しており、特撮作品の鑑賞会や、特撮作品になぞらえたさまざまな企画を通して、部員同士の交流を深めることを目的に活動している。

【部長より】私達特撮同好会仮面ライダー部は、特撮映像作品をともに視聴したり、おもちゃや作品の設定資料集などを共有する場となっております。これらを通して、近い将来には自分たちで映像作品をつくっていくことを目標に活動していきます。



部長
町田龍人
アフリカ・アジア文化専攻2年

19名



特撮同好会

(仮面ライダー部)

多言語サークル



19名

「club de français(フランス語サークル)」を前身に持つ団体。多文化交流や多様なアクティビティを通して、さまざまな地域からきた留学生と共に学び、楽しみ、コミュニティを発展させることが目的。週1、2回ほど交流している。

【部長より】留学生、海外にルーツを持つ学生、日本人学生など、さまざまなバックボーンを持つ学生が多いサークルです。多くの言語や文化に触れることができ、主に英語でゲームをしたり、映画を観たり、集まって話したり、のんびりやっています。もし入学したら、気軽に遊びに来てください。



部長
西田テオ
グローバル共生社会専攻2年

ポケ
コミ

ポケットモンスターに関連コンテンツ(実機、ポケモンカードゲーム、その他)を通じて部内で交流を行う。

【部長より】ポケコミではポケモンのソフトやポケモンカードと一緒にプレイしたり、アニメや映画を鑑賞したりしています。時期によっては大会への参加や、部内でイベントを企画することもあります。ポケモンが好きな方、興味がある方、お待ちしております(^^)



部長
小原はるか
デジタルクリエイションコース3年

21名



あこがれだったサークルに入るもよし。自分でつくるもよし。自分でするもよし。まずは何があるかチェックしてね。

フォークソング部

44名

バンド、PA、照明など本格的な機材を使って幅広い音楽に取り組める音楽サークル。感染対策を充分に行った上で楽しめるイベントを計画中。楽器初心者も歓迎。

【部長より】 みなさん、音楽好きですか？ バンド好きですか？ この部活は音楽をこよなく愛する人が集まって活動をしています。「入りたいけど、楽器は触ったことない……」と思ったそのあなたにこそ、むしろ来てほしい！ 僕達はあなたを待っています。初心者も経験者も、音響や照明の裏方も大歓迎です！



部長
新見力八
文学専攻 3年



バレーボール部



67名

月・木曜日の18:00～20:00、土曜日の14:00～17:00に活動。普段はキャンパスの体育館で、男女混合でバレーボールを行う。夏はBBQ、冬はスノーボードなどのイベントも。

【部長より】 男女共に和気あいあいとした雰囲気です。経験者、未経験者共に大歓迎。少しでも興味があればぜひ来てみてください。



部長
田畑壮志郎
建築コース 3年

18名

吹奏楽部



週3回、春秋館で演奏会やイベントに向けて日々練習をしている。他サークルとのコラボレーションイベントなども。初心者も日々、練習に奮闘し頑張っている。

【部長より】 吹奏楽部は、18人と少人数で活動しています。練習と大学生活を両立させるのが大変ですが、とても和やかな雰囲気です。大学から楽器をはじめた部員も多いので、気軽に音楽を楽しめると思いますよ。演奏会などもあるので、興味がある方は、ぜひお越しください。お待ちしております！



部長
渡邊祐大
社会専攻 3年



39名

バドミントン部

毎週火・水曜日18:00～20:00に、初心者から超上級者まで幅広い選手層で活動している。年に数回、他校との練習試合があり、春と夏には合宿を行うなどイベントも豊富。

【部長より】 経験を問わず、部員みんな仲良くワイワイやっています。興味があればぜひお越しください。



部長
糸島 幹
プロダクト
コミュニケーション
コース 2年



〈蒼の八角〉

創作漫画同好会

24名

定期的に行なわれる部誌に合わせて各自作品を制作している。部誌完成後は大学内で無料頒布し、週に1回開催している部会で部員による作品の意見交換も。外部の創作イベントへの参加もあり。

【部長より】 創作漫画の制作をするサークルですが、マンガ学部以外の学生も多く所属しています。来年度から編集希望の入部者を募集します。漫画が描きたい、本の編集してみたい！という方はぜひ入部してください。



部長 青木美奈都
キャラクターデザインコース 3年

フットサル同好会

(ジョイナス)



29名

キャンパス内にあるハードコートで、月・水・金曜日の週3回、18:00～20:00に活動。メンバーのレベルはさまざまで、参加日も自由。

【部長より】 楽しくて面白いフットサルサークルです。ゆるーくやってるんで経験者でも未経験者でも大歓迎です。ぜひ来てくださーい！



部長
森 幾央
洋画専攻 2年

- ヘタリア中心漫画アニメ二次創作サークル 19名
- シネマ倶楽部 17名
- アコースティックフェローズ 16名
- フラメンコ同好会 16名
- 軟式野球部 15名
- 硬式テニス部 13名
- BBスポーツ同好会 12名

- 華道同好会 11名
- S.D.Crew 11名
- セイカデジタル研究会 10名
- 文芸同好会 10名

- 剣道部 9名
- C-Wealth 9名
- クイズサークル 8名
- ラグビー部 8名



ここで紹介してるほかに、DJサークルや文芸部、Vチューバーなど非公認のサークル団体もたくさん。「木野鐵道」はブラレールやNゲージ等の運転会をするらしいです。しびい。



【暮らし】

Student Life



気 になるひとり暮らしと実家から通学の割合は、ほぼ半分ずつ。通学方法はスクールバスが約半数、叡山電車と自転車がそれぞれ2割といったところです。体感的には、大学の近くに住むことをおすすめする派がやや多め。刺激を求めて街中に住む学生もたくさんいます。



通学

Q 通学時間はどんなことをしていますか？

音楽を聴いたり、小説を読んだり。ときどき眠ってしまうことも。通学時間は、気分転換できる大事な時間。大学の課題は家に帰ってから取り組むようにしています。

Q 通学ルートを教えてください

自宅から最寄り駅まで自転車で20分ほど、そこから電車で3回乗り換えて80～100分。最後に国際会館駅からスクールバスで10分程度です。

Q 休みの日は何をして過ごしますか？

通学定期を活用して、関西の美術館や観光名所めぐりにはまっています。卒業するまでに、100の展覧会を訪ねたいですね。ちなみに、大学でも日ごろからたくさんの展覧会やアートイベントが開催されているので、アートが身近にある大学生活で本当に楽しいです。

Q アルバイトはどうしてる？

今はしていませんが、2年生の夏まで、地元のコンビニで働いてました。

Interview



萩本今日子

ストーリーマンガコース 2年

●通学時間:110～130分



Q 1日の大まかなスケジュールを教えてください

1限(9:00開始)に授業がある日は5:00起床、6:30出発。8:30頃には大学に到着します。授業で遅くなる日は22:00頃に帰宅。そこから夕食や課題などを済ませ、深夜の1:00頃に寝ます。遅刻しないようがんばっています！



留学生と日本人学生が
ともに暮らし異文化を学ぶ
国際学生寮



●1年生が対象 ●国内学生と留学生がともに暮らす ●上級生が寮生活をサポート ●交流イベントや学びのプログラムを定期開催

入寮費 10,000円 寮費 30,000円/月
共益費 5,000円/月 火災保険料 約5,000円



木野寮
VS
交野寮



2019年4月にオープンした
管理人住み込み、食事付きの寮

入寮費 賃料の1ヶ月分 寮費 24,000～32,000円/月
共益費 8,000円/月 食事代 28,000円
※その他ネット利用料、保険料が必要です。



●2019年にオープン ●朝夕に手づくりの食事を提供 ●オートロックや防犯カメラを完備 ●ベッドや冷蔵庫、机など家具が備え付け

※費用は2022年度実績



この部屋に決めた理由は?

留学して来たので、国籍を問わずいろんな人と親しくなれたからです。大学から近いことや、管理人さんが常駐しているのも魅力でした。寂しがり屋なので、ほかの学生たちと交流しやすい環境というのもよかったです。



イシノミ

デジタルクリエイションコース 1年

ひとり暮らしで一番不安だったことは?

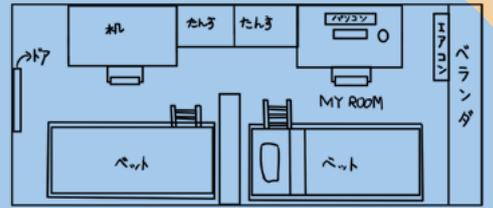
団体生活にうまくなじめるかどうか。日本語が通じなかったり、下手だったりするせいで誤解を招かないかも心配でした。両親と離れてひとりでご飯を毎日つくって食べる、掃除するなど、ささいな部分でも不安が大きかったです。実際に暮らしてみると、多目的室でお喋りをしたり、イベントを通じて交流したり、たくさん友達をつくることができました。

寮暮らし 国際学生寮「修交館」

●家賃:寮費30,000円、共益費5,000円 ●通学時間:徒歩10分

インテリアのこだわり

こだわりはないけど、ロマンはある。寮は二段ベッドですが、実は昔から憧れていたので嬉しいです。あと、小さくてかわいいぬいぐるみが好きで、たくさん家に置きたい気持ちがあるけど、整頓することを優先してちょっとだけか置いていません。



ひとり暮らしをしてよかったことは?

修交館ならではのかもしれませんが、寮には多様な専攻の友人がいて、いろいろな話ができます。それぞれが異なる目標や人生観を持っているので、視野が広がりますね。

ひとり暮らし



道佛幸祐

グラフィックデザインコース 1年

ひとり暮らしで一番不安だったことは?

家計のやりくり。親元を離れ、食費も支払いも全部自分で…というのはプレッシャーでした。最初は混乱しましたが、もうすっかり慣れました。いまは「どれだけ出費を削れるか」で頭を悩ませてます。

この部屋に決めた理由は?

自転車で通学することを想定して、大学から近いエリアの家になりました。京都でも田舎の方の場所なので、安い家賃でちょっと広めの部屋なんです。

ひとり暮らしをしてよかったことは?

とにかく自由! 食べたい時に食べ、外出したい時に外出でき、好きな時に友達を招けること。

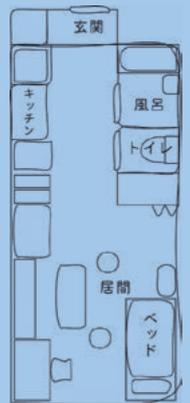
インテリアのこだわり

なにごとにも人と同じは嫌なので、世界に一つしかない自分の作品やポストカード、フライヤーで部屋をデコレーションしてます。あと、テレビの代わりにプロジェクターを置いたこと。大画面で動画が見られていいですよ。

困ったこと、不便だったこと

自分が作った居心地の良い環境だからこそ、やる気が誘惑によく負けてしまいます(笑)。アイデア出しは居心地の良い自宅で、集中して作業するときは大学の実習室で、と分けるなど工夫してます。

●家賃:45,000円 ●間取り:1K(洋室8帖 キッチン3帖)
●通学時間:自転車で約15分



Recommended Residential Areas around SEIKA

ひとり暮らしのおすすめエリア



国際会館・岩倉エリア

大学周辺で、家賃も他より安め。国際会館からは無料スクールバス、岩倉からは電車2駅で通学できる。スーパーやコンビニ、病院なども揃う。



北山・松ヶ崎エリア

閑静な住宅街。府立植物園やコンサートホールがあるおしゃれで文化的なエリア。地下鉄沿線にあり、京都駅までのアクセスも便利。



修学院・一乗寺エリア

寺社仏閣や、美術やデザイン系に特化したショップやカフェが多く、芸術系の学生も多く暮らしている。一乗寺には人気のラーメンストリートも。



出町柳エリア

商店街や映画館があり、鴨川が流れる穏やかなエリア。下鴨神社など観光名所にもアクセスしやすく、アニメや小説の舞台になった場所も多数。



叡山電車「京都精華大前」駅以降の鞍馬方面は、いきなりがっつり山の風景に変わります。旅行気分が味わえておすすめ。温泉もあるでしか。駅の犬天狗は精華生デザイン。ちえくら!

【アルバイト】

Part-Time Job

運ぶ、案内する、きれいにする、描く、育てる、まとめる。6人6様のバイト事情。



case 1

ものづくりの発見も!

カフェスタッフ

| 勤務先について |

京都・鴨川そばにある大型カフェ。3Dプリンター等を併設し、ものづくりイベントも定期的に行うクリエイティブな空間。

| 業務内容 | キッチンから接客まで、カフェ内のことすべて

| 通勤距離 | 大学から電車+徒歩で30分ほど

| 勤務時間 | 週2日/平日10:00~15:00、土10:00~18:00

●アルバイトを選んだ理由 「ものづくりやデザインに関わる仕事をしてみたい」と先輩に話したのがきっかけで、紹介してもらいました。●専門性が生かされていると感じること ものづくりを応援するカフェなので、作業されているお客さんや、販売されている作品から刺激をもらっています。●学業と両立するための工夫 平日は午後から大学に移動し、課題などに取り組める時間を確保しました。●苦労したこと あまりバイトに多く入れないため、仕事が覚えにくかった

ことですね。●給料の使い道 主に、制作費、洋服代、友達と遊ぶためのお金として使っています。●高校生へのメッセージ 4年間はあっという間です。時間も体験も有限。したいとき、出かけたいときに思いきって積極的に動いてください。

田口祥太郎 (グラフィックデザインコース 4年)

最近韓国や台湾のグラフィックデザインをよくチェックしている。卒業制作では、見た人に刺激を与えられるような、大きく飾らぬコスチュームを構想中。



大 学に入学したら、やりたいことがたくさん。そのためにはお金も必要。いろんな出会いもあるかも……!?ということで、気になるアルバイト事情。バラエティ豊かなバイト経験、先輩たちに聞いてみました。



どの先輩も言っていたのが「つめこみすぎない」こと。自分のペースでがんばれる仕事がいっぱいです。



case 2

待ってるよ!

オープンキャンパススタッフ

| 勤務先について |

京都精華大学の学びや魅力を伝えるための来場型イベント。4月~翌年2月頃にかけて、年に5回程度開催している。

| 業務内容 | キャンパスツアー、受付、準備・設営など

| 通勤距離 | 大学から0分

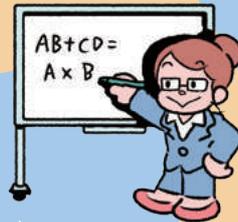
| 勤務時間 | 開催日前日10:00~18:00、当日8:30~19:00

●アルバイトを選んだ理由 安心できる環境でバイト経験ができること。大学のこともっと知りたい気持ちもありました。●仕事のやりがい 参加してくれた高校生に「この大学に来たいです!頑張ります!」と言ってもらえたとき。●学業と両立するための工夫 年に数回なので、普段はアルバイトする余裕がなくても参加しやすいと思います。●苦労したこと 強いて言うなら、夏場がとても暑いこと(笑)。●給料の使い道 京都巡りや旅行。長期休暇などを利用して、さまざまな土地を訪れています。●

高校生へのメッセージ たくさん自身の「好き」と向き合ってみてください。大学は「好き」を探究して学べる場所。好きなことなら、できなくても前向きな姿勢で取り組みます。その環境は、人生を豊かなものしてくれますよ。

高峰理名 (メディア表現学科 1年)

学科ではレゴブロックをプログラミングで動かしたり、Adobeソフトで映像制作をしたりと幅広く取り組む。趣味で料理も勉強中。



| 勤務先について |

多数の不動産を扱い、ビルやマンションの管理全般を行う。ビルのメンテナンス事業を中心に、賃貸や売買など広く手掛けている。

| 業務内容 | 簡単な清掃、ハウスクリーニング、雑用全般

| 通勤距離 | 自宅からバスで10分

| 勤務時間 | 週3日/10:00~15:00頃

●アルバイトを選んだ理由 自宅から近いバイト先のためには珍しい職種で、給与もよかったので。●学業と両立するための工夫 大学まで往復で4時間かかるので、アルバイトと大学に行く日なるべく分けています。●苦労したこと 専門的な知識を要することも多く、その都度勉強が必要なことですね。●給料の使い道 5割が食費(京都のご飯が美味しいのが悪い)、3割が音楽活動費、残りの2割を音楽機材やゲームを買ったり、ライブに行ったりするなど、趣味

のために使っています。●高校生へのメッセージ 大学生として過ごす時間は本当に大事。もちろんアルバイトも大事だけど、「お金を使わずに遊ぶこと」、「いろいろな人と会って話すこと」、この2つは大学生のうちにはいっぱい経験した方がいいと思います!

中本響太郎 (音楽コース 3年)

いま夢中になっているのは音楽活動。大学の課題ではVJソフトも制作した。今後はプロモーションや流通について学びたい。



case 3

なかなかハード!

清掃・ハウスクリーニング



自分の作品がマスコットに!

case 4

店舗の販促物デザイン



勤務先について

サムギョブサルやチヂミ、キンバ、チャブチェなどを提供する韓国料理店。店内は、韓国ドラマに出てくるようなポップでかわいい空間。

業務内容 | 店舗のマスコットキャラクター・ポスター・グッズ・SNS用マンガのデザイン

通勤距離 | 在宅作業 | 勤務時間 | 1カ月で3~4件

●アルバイトを選んだ理由 最初はホール担当として面接を受けたのですが、マンガ学部所属とお伝えしたら盛り上がり、こちらの業務になりました。●仕事のやりがい 店舗のオープン前だったので、お店の方々と相談しながらコンセプトをつくる過程がとても楽しく貴重な経験となりました。●学業と両立するための工夫 ゆるくてもスケジュールを立てておくこと。仕事の内容と大学での学びを結びつけて考えること。●苦労したこと 在宅作業だったので、休憩と作業のバランスが崩れやすく大変でした。●専門性が生かされていると感じること 専門性を最大に生かした仕事だと思います。反対に、マンガに関する勉強にもなりました。●高校生へのメッセージ 恐れずいろいろな活動して、多くの人と出会い、たくさんの発見をしてください。

チョサンヒョン (新世代マンガコース2年)
デジタル作業を中心に、変化し続ける現代社会に合わせたマンガの描き方を学ぶ。表現したい雰囲気と絵柄を模索し、日々制作中。



case 5

大好きな魚と触れ合う!

ペットショップ アクアコーナー担当



勤務先について

昆虫や爬虫類なども含めた幅広い動物を扱い、ペット用品の販売やトリミング、ペットホテルなども備える大型店舗。

業務内容 | 接客販売、発注納品、生体管理、清掃業務、外部配信、ポップ制作、売り場作成

通勤距離 | 大学から車で1時間 | 勤務時間 | 毎週土日9:00~18:00

●アルバイトを選んだ理由 好きな水族館に通ううちに、当たり前のように鑑賞していた綺麗な魚たちは飼育員さんの努力があってこそと気づき、興味を持ったのがきっかけです。●専門性が生かされていると感じること ポップやポスターの制作のほか、お店のInstagramでは撮影や運営を任せられたりもしています。大学のスキルが色々な場面で生かされて嬉しいです。●給料の使い道 ほぼ魚の本(笑)。あとは家で飼育しているウーパールーパーのお世話代、カメラの機材関係、画材、服やアクセサリなどいろいろ。●苦労したこと 命を扱う仕事なので、覚悟と責任感を持つことはもちろん、お客さんに何を聞かれても答えられるよう、専門的な知識が求められることですね。●高校生へのメッセージ いまを思いっきり楽しんでください!

社納美咲 (グラフィックデザインコース2年)

水生生物などをテーマにロゴやイラスト等の作品制作に励み、デザイン力をみがく、自身のデザインで生き物の魅力を伝え、興味を持ってもらうきっかけになることをめざす。



case 6

授業をサポート!

パソコンテイカー

勤務先について

京都精華大学の障害学生支援室が行っている活動。聴覚障害のある学生のそばで、授業内容やその場の音を文字にして伝える。

業務内容 | パソコンテイカー、ノートテイカー、文字起こし

通勤距離 | 大学から0分 | 勤務時間 | 週に3コマ程度 ※1コマは90分

●アルバイトを選んだ理由 誰かの役に立ちたかったため。商業高校時代のパソコンスキルが少しあったことや、文字を書くのが好きなことも理由です。●仕事のやりがい 学科の制限などで受講できなかった授業を聞ける楽しみがあります。パソコンのスキルも上がり、端的に話をまとめられるようになりました。●学業と両立するための工夫 自分の時間を必ず確保すること。時間が空いているから、お金がないからといって詰め込みすぎると疲れてしまうので。●給料の使い道 生活費や趣味に使っています。●専門性が生かされていると感じること 先生の話で重要な部分のみ抜き出し、伝えること。●高校生へのメッセージ 大学生活は、長いようで一瞬。やりたいと思ったことは、すぐに行動に移すのがおすすめです。

本田悠利華 (文学専攻3年)

専攻では源氏物語や竹取物語を講読している。自分以外の人の意見や思い出話を聞く良い機会として、配信者の動画もよく見る。

もっと聞きたい!

在学生の声

将来の役に立つようなアルバイトはできますか?

- できます。私は先輩からの紹介でした。もし、お金が許すのであれば、アルバイト情報が複数入ってから決めるのもおすすめです(デザイン学部なら、1年生の後期にはデザイン系バイトの情報がいくつ入ります)。デザインは社会についての知識も必要になるので、普通の飲食バイトでも「デザインに触れていない人の思考」を感じられて勉強になります。役に立たない経験はないのかも。(グラフィックデザインコース2年)
- 日常系のマンガを将来描きたいと思っていたのと、単純にこれがあったので、カフェの家具や空間も、すごくマンガの参考になっています。色々な経験は作品に生かせると思うので、一つのアルバイトに絞らず、いくつか挑戦してみるのもいいと思います。(ストーリーマンガコース1年)
- 卒業後には経験できないような仕事をあえて選んでいます。大学は4年間あるので、他にも制作の参考になりそうなアルバイトを探してみたいとも考えています。(芸術学部1年)
- 美術館はどうですか?私は普通にホームセンターで働いていますが、ときどき面白いお客さんが来るので、エピソードを絵にしています。(イラストコース3年)
- アルバイトという立場を利用して、将来自分の携わりたい業種や分野を模索し、そのなかでこの仕事に向いているのか、「続けられそうか」など見極めることに使っています。(国際化学部1年生)
- デザイナーに必要なコミュニケーション能力を鍛えるために飲食店を選びました。土日は忙しく、連携しないと回りにません。バイキングなので、どの料理が今少ないか、などの状況把握能力も身につきました。あとは、ちゃんと大学の講義でも力をつけ、稼いだお金は画材や参考書などに使ったほうがいいと思います。(プロダクトコミュニケーションコース1年)
- 入学式の時に配られたアルバイト募集のホームページで、運良(将来の役に立ちそうなアルバイト)を見つけました。接客は苦手なもので事務バイトに絞りに、早めに申し込んだことも運良く受かりました。早いうちに見つけてしまった方がいいです(デジタルクリエイションコース2年)
- 美術系の大学生とはとにかくお金がかかるので、時給がある程度高いバイトがいいと思います。あと、自宅か大学の近くで、通いやすいところもおすすめです。(建築コース2年)
- あまり学業と近いバイトをして、得られる経験の幅はあまり広がりません。「近すぎず遠すぎず」「くらいが丁度いい」のではないのでしょうか。(キャラクターデザインコース3年)

【エリア】

Recommend Spots
in Kyoto

01

Cafe
Bibliotic Hello!

02

Kyoto International
Manga Museum

03

fiveran



04

京都精華大学
サテライトスペース
kara-S

Illustration (施設・店舗イラスト) : 大塚文香 (イラストコース卒業生)

JR
「京都」駅から
約30分京阪電車
「出町柳」駅から
約20分

● 京都精華大学



京都精華大前

木野

至国際会館
地下鉄烏丸線

今出川通

今出川

叡山電車

元田中

至京都精華大学

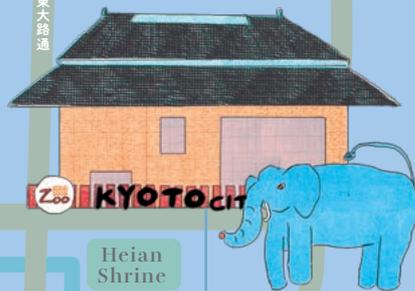
京都精華大学
サテライトスペース
Demachi

出町柳



京都でお店を経営する卒業生がたいへん多いです。精華の学生だとわかると急に親しくなるパターン、あるあるです。

05

Kyoto City
Zoo

東大路通

白川通

河原町通

京阪電車

川端通

神宮丸太町

Kyoto Imperial Palace

丸太町通

丸太町

烏丸通

烏丸御池

御池通

地下鉄東西線

京都市役所前

東山

三条(三条京阪)

京都の
繁華街「河原町」
まで約20分

四條(烏丸)

四條通

阪急京都線

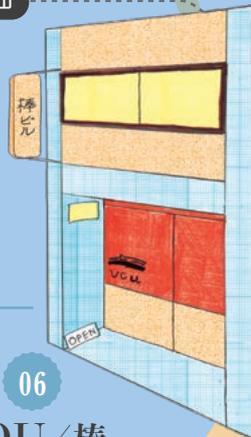
京都河原町

祇園四條

大宮

06

VOU/棒



清水五條

五條通

五條

至京都駅

文化施設の特別優待

学生証を提示するだけで観覧料が無料や割引になる優待制度があります。京都国立近代美術館や大阪の国立国際美術館など、有名な文化施設に足を運んで、たくさんの芸術や文化にふれてみてくださいね。



落ち着く古民家カフェ

01

Cafe Bibliotic Hello!



家族との時間を大切にしたいという思いからはじめた、セイカの卒業生がオーナーのカフェ。壁一面の本棚にはジャンル・国を問わずいろいろな本が並んでおり、とても落ち着いた雰囲気。古民家を改装した店内は趣があり、外国人客にも大人気だとか。



あつという間に夕方に

02

京都国際マンガミュージアム

京都市との共同事業で2006年にオープンした学外施設。セイカが企画・運営。書架「マンガの壁」には、読んだことのあるマンガがあって懐かしくなることも。グラウンドに持ち出し寝転びながら読むこともできます。企画展示や紙芝居などもあり、1日いてもまったく飽きません!



学生証提示で入館無料

03

fiveran



セイカの卒業生がシェフを務めるパン屋さん。国産小麦を使用し「翌日も美味しく食べられるパン」をコンセプトに、2015年に室町三条にオープン。パンの種類はハード系・ソフト系、合わせて約80種! 続々と焼ききたてが並べられ、つつい目移りしちゃいます。奥にはイートインスペースも。



選びきれない豊富な種類

04

ぜひ活用しよう

kara-S



kara-Sはセイカの学外施設です。ショップでは在学生や卒業生の商品をはじめ、作家性あふれる品物がそろっています。ギャラリーでは、毎週違う展示が楽しめます。ここで初個展を開く学生もたくさんいます。四条・烏丸駅直結という好立地も魅力!



スケッチする学生多数



05

京都市動物園

芸術系の学生が動物のデッサンに訪れたり、京都の自然を再現した「京都の森」の整備を人文学部(現人文学科)が手伝っていたり、何かと関わり合いの深い動物園です。見どころは4頭の子ゾウと木登りをするゴリラ。2015年にリニューアルされ、カフェや書籍を読めるスペースも!



06

VOU / 棒

元印刷所を改装した3階建ての新店舗は、1階がギャラリー、2階にはショップ、3階はイベント兼ギャラリースペースで構成。さまざまな企画展が2週間~1カ月おきで開催され、オリジナルグッズも充実。陶器からZINE、アクセサリなど個性豊かな商品が並びます。



先輩店主の
とがったスポット

▶P.15にオーナーの川良謙太さんのインタビュー掲載!

カラフルでにぎやか。モードに古着、決めポーズでパチリ！ここは自分の「好き」を思いきり出せる場所。

10

SEIKA FASHION

【ファッション】

Seika Fashion



最近の若い人たちは、みんな服装が似ていておとなしめ……とは言わせない！キャンパスを歩けば、色とりどりの個性豊かなファッションリーダーがあちこちに。

うな

ライフクリエイション
コース・3年

①月に1回 ②12000円 ③インターネット(古着屋も行く) ④ときめきを感じたら、フェアリー系、ファンシー系、原宿系が好き。カラフル、柄物が多い。⑤飲み会。お酒は強い方。寿司居酒屋にはまってます。⑥自由なところ。⑦「どんな日であれ、とことんその1日を楽しむこと」。



にき

グラフィックデザイン
コース・2年

①1ヶ月に2回10000円(買い回り) ④40000円 ③インターネット ④一目惚れしたものを買います。⑤赤と黒色のもの。⑥色々な人がいるところ。⑦「我を貫く」。



ぷにごろちゃん

版画専攻・2年

①1ヶ月に1回 ②12000円 ③インターネット ④ときめき最近は量より質。⑤キッズブランド。モノピアノ(流行のものではなく10年以上前のスタイル)、エンジェルブルー、RONI、アースマジックが特に好きで買い集めています。⑥学食がおいしいところ。⑦「一生青春」。

eating

イラストコース・3年

①月に3回 ②11000円 ③両方 ④70'sのポップで鮮やかな色色とにか好きです。かわいい絵柄も好き。⑤古い映画と推理タイプのアニメに夢中になっています。昭和のファッション誌を最近集めているので、昭和ファッションの研究もしていきたい。⑥創作環境がとても自由。先生がやさしく、たくさん学べる場所があります。⑦「自分なりにしよう。他人の目線を気にしなくても大丈夫」。



紫

人文学科・1年

①半年に2~3回 ②8000円 ③インターネット ④値段と自分が着ていてテンションが上がる服。かわいいうちが好き。⑤「わたげ」「あまね」というYouTuberを見ること。美香。⑥良い意味で人の目を気にせずに自分らしいところ。⑦「LOVE MY SELF」。



ほがらん

ライフクリエイションコース・3年

①月に1回 ②8000円 ③インターネットと店舗 ④昭和レトロが好きなので、昭和っぽい古着を運んで購入しています。⑤吉本新喜劇。劇場に行くと楽しい生で見ること。⑥自然が多い ⑦「どんなに辛くても焼肉は美味しい」。



ひじき

メディア表現学部・1年

①2~3ヶ月に1回 ②8500円 ③店舗 ④とにかくサイズ。自分に合うサイズか。次にアイロンのいらなさそうな素材。アンティークが好き。靴が一番高価。⑤服を着て気分が落ちない日は和服を出す。⑥ゆるりと向上心が絶対に両立しているところ。⑦「美しいと思う人の心が美しい」。



Eden

ライフクリエイションコース・4年

①4ヶ月に1回 ②10000円 ③店舗 ④服のデザインとサイズ感。⑤写真を撮ること。特にフィルム写真。風景を撮ることが多い。⑥サークル活動など。さまざまな人とコミュニケーションがたくとれるところ。色々な人と会話できるのがとても楽しくて好き。⑦「自分を信じる」(父が言ってくれた言葉)。

ぽちい

ファッションコース・1年

①月に1回ぐらい ②20000円以上 ③店舗 ④素材感。体形が立体的に見えるようなオーバーサイズ。はつれがないかどか、鮮やかな色味。フォーマルなアイテム。⑤ポケモンSV。⑥自由なところ。⑦「自分らしく」。



傷ついたイアンガールガ

キャラクターデザイン
コース・3年

①4ヶ月に1回 ②5000円以下 ③店舗 ④違和感がないかどか。WEGO, GUで買うことが多い。⑤ゲーム。特にスマブラがブームです。⑥個々の個性が強く出るといいところ。⑦「継続は力なり」。



激昂したラージャン

キャラクターデザイン
コース・3年

①月に1回程度 ②2500円(安い物が多い) ③店舗 ④柄が派手なものやユニークな服。古着屋のウインドショッピングもします。⑤日本酒にはまっています。⑥オタクでいられるところがいい ⑦「着れば成る、着ればなれぬ物」。



ザック

芸術研究科(大学院)・2年

①年に1回 ②10000円 ③両方 ④色々。ピンク色が好き。⑤おしゃれアイテムとして、石、数珠などのジュエリーを集めること。⑥表現の自由。IC-Oba。⑦自作ゲーム「エンターゲイデン」をチェック！

岡ちゃん

芸術学部・1年

①2ヶ月に1回あるかないか ②2000円(いっこのお下がりがほとんど) ③店舗(ユニクロのみ) ④着心地と着る強すぎる服は選んでいます。⑤3歳ころから歴史オタクです。⑥色々ゆるいところ。⑦「大器晩成」。



ウォリョー

メディア情報専攻・2年

①2ヶ月に1回 ②10000円以内 ③そこまでお金をかけない ④行き当たりばったり ⑤楽しませてくれる服。⑥散歩。サンダル。⑦明確な人が群がっているところ。⑧「志」。



川川子

社会専攻・2年

①月に1~2回 ②20000円ぐらい ③インターネット ④自分に似合う服が一番だと思う。⑤もっと良い未来になるような行進。⑥環境が良い。先生がやさしい。⑦「自分がやりたい人になる」。



SPRING & SUMMER

ひよ

洋画専攻・2年

①月に1回ぐらい ②50000円 ③店舗(古着屋が多い) ④お気に入りの古着屋さんと一目惚れしたら買います。服を捨てたくないの、長く穿られるちょっといいものを探しています。⑤街に出かけて行ってお店でお客さんや店員さんとお話することです。⑥模様着を見守ってくれるところ。⑦「十人十色」。



セイカ生の
おしゃれ
ワザ

みんなへの質問

1. 服の購入頻度は?
2. 撮影時の服は、全身でいくらくらい?
3. ネットと実店舗、服はどちらの方法で買う?
4. 服を買うときのこだわり
5. 今はまっていること、マイブーム
6. 京都精華大学の好きなお店
7. 座右の銘

THANK YOU



なんご

人文学科・1年

①月に1回 ②25000円ぐらい ③店舗 ④サイズ感が自分に合っているか、いろんなお店をみて回りたい。奮闘買っています。フレンドリーな店員さんがいい。iPadを使ってイラストを描くこと。色んな音楽を聴くこと。マンガを読むこと。⑤のびのびとした空気。⑦「ありがとう」。



がいと

アフリカ・アジア文化専攻・2年

①月に2~3回 ②50000円ぐらい ③両方(お店で買うことが多い) ④流行りのものを自分らしく取り入れたいので、頻繁にお店を回って気に入ったものを買う。⑤ワンピース通。博多ラーメンが好き。⑥夜の食堂の人がやさしいところ。⑦「hungry and humble」。

misaki

人文学科・1年

①2ヶ月に2~3回ぐらい ②20000円ぐらい ③店舗 ④かわいと思うものはつい買ってしまふ。アクセサリもかわい系が好き。好みはシルク系。ハニース、アパレル、しまむらでも買います。⑤おたくさんのコスプレを撮ること。特にリップ。⑥敵との距離が近いところ。面白い先生が多い。⑦「何事も自分らしく」。



はっちん

グラフィックデザインコース・2年

①1ヶ月に2回ぐらい ②10000円 ③最近はインターネット ④その服が心にさくところかどうか。⑤散歩。⑥情報誌があると。⑦「特にないです」。



はるちゃん

歴史専攻・3年

①2~3ヶ月に1回 シーズンの変わり目に購入することが多い ②2000円ぐらい ③店舗(地元の古着屋) ④新品より古着の方が体になじみで、古着でオシャレを楽しんでいます。安価で高級感があること、女子大生感を出すこと、色のバランスにこだわっています。⑤U17Lファンター。⑥情報誌の資料ジャンルが幅広いので、調べ学習のときに非常に便利です。情報誌、学生館などの自習スペースが充実しています。⑦「何事も集中して全力で取り組むことを大切にしている」。



ウテツ

ファッションコース・1年

①月に2回ぐらい ②15万円~20万円 ③店舗 ④店舗で見ること。自分がかっこいい、かわいい服だと思つたすぐに買います。⑤レフやヒップホップみたいな自分だけのスタイルを作ること。⑥自分が学んでいるファッションコースがよい、とても好き。⑦「やればできる」。



もり☆した

イラストコース・4年

①運命の服に出逢ったら ②10000円ぐらい ③店舗 ④気分が上がるもの。⑤ぬい活をシバリア。⑥自由過ぎる。⑦「な、お仕事の時間だよ、ベイベー」



Hello

えりきやんでい

グラフィックデザインコース・2年

①月に3回ぐらい ②17000円 ③店舗 ④古着屋によく行く。派手かどうか。印象に残るかどうか。あとは自分の直感。シンプルなものほとんど持っている。⑤勉強のためにも、写真家をリサーチする。小顔っぽいものを着ること。⑥自由度が高い。職員、先生方がすごく優しい安心できる。⑦「Don't hate, just eat cake. (ヘイトじゃなくて、ケーキ♡)」。



ひろき

アフリカ・アジア文化専攻・2年

①2ヶ月に1回 ②20000円 ③店舗 ④かっこいいと思つたら ⑤朝、早起きして髪型を調整。⑥静かなところ。⑦「靴の下の方持ち」。



kouzi

立体造形専攻・4年

①月に1回 ②10000円以上 ③両方 ④赤色を入れて服をコーディネートする。パープル、ミズノ、コムサの新作。⑤真をモチーフとした作品の制作。⑥季節に合わせた制作中。⑦いろいろな趣味の人がいるところ。⑧「手が震えるのに手を伸ばさなかったら死ぬほど後悔する。それが嫌だから手を伸ばすんだ」(by仮面ライダーオーズ)。



つかさ

イラストコース・4年

①月に2回ぐらい ②7000円 ③インターネット(レビュー重視) ④骨格にあった服や、推しが着ているものをよく買います ⑤自由スペースのあるスケジュール帳に日記を書く。⑥一人でも浮かないところ。⑦「緊要」。



へね

映像専攻・3年

①月に1回ぐらい ②8000円 ③両方 ④1990年代ファッションリバイバル中、自分の体型に合った映えるシルエット、安いところを調べる。⑤立正ラフ BONNIE PINKの曲「A Perfect Sky」。⑥自然と動物とシャトルバス。⑦「無理するん」。



すみん

プロダクトコミュニケーションコース・4年

①2ヶ月に1回 ②8000円 ③両方 ④家にあるものとよく似合うか考えて買う。色は暖色系か、ベージュ色が好き。⑤ホームレーニング(ラングアット)。⑥情報誌のどこでも好き。⑦「今を楽しもう」。



ゆにこ

グラフィックデザインコース・2年

①月に3~4回 ②8000円 ③両方(メルカリなどで安く購入。高い服はなるべく実物を見てから買うようにしている) ④自分の好きなかわい服をどと来た時に買っています。周りの目を気にしない。nurunu、古着屋、ユニクロをよく買う。⑤ライブに行くこと、w.o.dや華文学が好き。生きる活力になります。⑥授業も学校生活もものすごく楽しいこと。自由でやる気が湧いてくる 何回もこの大学で良かったと思つています(泣)しかおがわいいし〜♡ ⑦「どんぐりの背比べ」。

めんでい

社会専攻・3年

①月に2回ぐらい ②17000円 ③両方 ④シンプルなアイテムを選ぶようにしている。アクセサリも好き。⑤静か。⑥一人一人の個性がふれているところ。⑦「継続」。



秋

AUTUMN & WINTER

冬



「○○系」っていうジャンルが当てはまらないファッションの人が多くて、みんな服で自己表現してるな〜って思うですよ。

【つながり】

Connections

「大学は学問と教育と深い友情とを発見する場所である」。これは、入学式で渡される建学理念の表紙にもある初代学長の言葉。学部共通の授業やコミュニケーションスペース、イベントなど、さまざまなきっかけで、いろんなつながりや友情が生まれています。



ほかにもサークルとか、全学共通授業のプロジェクトとか、工房とか、いろんなきっかけで同じ学年や学部以外の人たちとつながるきっかけがあるのでは。



メディア表現

学部

芸術

学部

デザイン

学部

チームだから
できることがある!

全学部共通
アートイベント

キャンパス内で開かれるアートイベントは、芸術系の学部生はもちろん、文系学部の学生も大歓迎。作品の展示方法について考え、実践するワークショップ「アートをおく」では、2日間限定の学部を超えたグループを結成。砂や石、木やホースなど、日常生活にあるものをアートとして学内の新校舎(明窓館)に展示しました。

「支給された材料は、黄色のカラーホース、ワイヤー、テグス。ホースは切らない状態で使うルールでした。最初はみんな悩んでいましたが、「どりあえずやってみる」という感じで、考えながら少しずつ調整していきました」(リュウ)

「自然と、先頭立って話す人、賛同する人、話を聞いている人が発生して、自分は先頭タイプじゃないとよくわかりました。反対に、リードしてくれる人にフォローする力、話を聞く力などが身につきました」(石田)「参加できてとても面白かったです。刺激がもらえました」(青木)

Q. 取り組んでよかったこと「発想が異なるいろんな学科やコースの人と、ひとつの課題に取り組めたこと。誰かの提案をどんどん発展させていく、前向きな雰囲気ของกลุ่ม作業がとても楽しかった。これからも空間づくりを探究していきたいです」(リュウ)
Q. 所属する専攻で学んでいること「専門

は油絵です。絵を描くことで、より鮮明に記憶に残ることを誰かに伝えたいと思っています」(石田)「コラージュをしたり、作品に刺繍をするなど、コツコツ作業してひたすら制作しています」(リュウ)「メディアの仕組みや歴史を勉強したり、メディアアートに取り組んでいます」(青木) Q. 京都精華大学のいちおしポイント「先生が熱心。関心のあることを話せば、いろんな反応が返ってくる」(石田) Q. 最後にひとこと「芸術は難しく考えなくていい。ただ自分の思い、情熱と強い感情をそのまま作品に与えればいい。そして、挑戦する勇気が重要です」(リュウ)

石田優子 (写真・左)

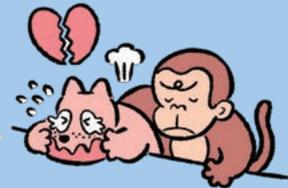
洋画専攻3年。東京の美大や専門学校を経て、就職、結婚のちに本学へ。家庭生活と大学生生活の両立に奮闘する日々を過ごす。

リュウ イティン (写真・中央)

イラストコース3年。中国出身の留学生。素材の扱い方を探究することが好きで、100円ショップでアイデアを膨らませることも。

青木香里奈 (写真・右)

イメージ表現専攻2年。VOCALOIDなどの合成音楽にはまっている。推しは初音ミク。最近 synthesizer V pro を購入。



川端那月 (写真・左)

ライフクリエイションコース3年。インテリアの内装設計や家具、生活雑貨をデザインする。最近Nintendo Switchを購入した。

日本 × 中国
〈デザイン学部〉 〈芸術学部〉

コウ カシュン (写真・右)

洋画専攻3年。写真と抽象に取り組んでおり、やりたいことを模索中。アメコミの作者、アレックス・ロスにも夢中になっている。



知ることで
表現の幅が
広がります

京都の伝統産業実習

伝統工芸や伝統産業の仕事の現場で直接指導を受け、生きた伝統にふれることができる特別な実習プログラム「京都の伝統産業実習」。1979年に開講して以来、現在までに約3,500名以上が受講しています。この講座がきっかけで、伝統美術や工芸の仕事に就いている卒業生も。海外からの留学生にも大人気の講座です。

「コウさんとは、滋賀県にある中川木工芸 比良工房さんで2週間、伝統的な桶(おけ)の制作技術について学びました。最初の1週間は基本的な仕事を教えていただき、次の1週間で自分で考えたデザインの桶を制作する、という流れでした。わたしたち以外にも海外からインターンに来ていた学生さんがいて、一緒に作業していましたね」(川端)「木に触る、削るなどの手作業全部が新鮮でした。カンナなどの伝統的な道具に触れたのも初めて。印象に残っています。オリジナル作品は、実習先の中川さんから、木の種類やデザインの工夫など、アドバイスをいただきながら進めました」(コウ)

Q. 実習先で制作したオリジナル作品「桶でパフェを食べてみたいという考えから生まれた『オケパフェカップ』。好きな場所で食べられるように、波型の持ち手がついていて、蓋とスプーンがセットになっています」(川端)「タイトルは『三日月桶』。アイデアスケッチで円を描いている際に、桶の内円と外円の中心が対称というルールを破ると面白く考え、三日月の着想を得ました」(コウ) Q. 取り組んでよかったこと「伝統的な技術を、自分の目や手を通して学べたこと。職人さんに直接指導してもらえて、という貴重な経験はもちろんですが、工房のみなさんとの交流も楽しかったです。実習が終わった後でも、ご縁が続いています」(川端) Q. 日本の伝統産業を知って思ったこと「保守的なイメージがあったけど、洗練された新しいデザインをどんどん生み出していることに驚いたし、すごく惹かれました」(コウ) Q. 最後にひとこと「いろんな経験をして、自分の世界が広がることを楽しんでってください」(川端)

日本 × イスラエル

河野よつば (写真・左)

グローバルスタディーズ学科1年。最近は環境に興味があり、エシカルファッションやコスメについて勉強中。

カウフマン タマル (写真・右)

イスラエル出身。オランダのリトフェルトアカデミーから映像専攻に交換留学中。日本のお菓子が大好き。



(アイシーキューブ)
iC-Cube

いろんな国の
友達が
できました

「iC-Cube(アイシーキューブ)」は、キャンパス内で留学生と日本の学生が交流し、異文化を学び合える場所。お互いの母国語を教えあったり、だれかの出身地域の料理を食べながら、その土地の文化に出会ったり、楽しみながら学べるスペースとして親しまれています。

「交換留学生のオリエンテーションで日本語の書類作成を手伝ってくれたのが、よつばでした。いまは、日常生活や学校で面白いと思ったこと、行きたい場所、その他のいろんなことについて、たくさん話をする仲です。」(タマル)「イスラエルの文化や暮らしなどについて聞くことも。iC-Cubeでは、留学生の国や地域の文化が学べるのはもちろんですが、そのことを通じて自分の住む国についても考えるようになりました。まだまだ日本について知らないことが多いな……と日々感じています」(河野)

Q.iC-Cubeはどんなときに行く? 「イベントがあるときのほか、特に何もなくてもよく利用しています。行けば誰かしら話し相手になってくれるので」(河野)「友達とおしゃべりしたいとき、授業の合間に休憩したいとき」(タマル) Q.どれくらいの頻度で行っている? 「大学に来た時はだいたい利用してます!」(2人とも) Q.京都精華大学のいいところ「いろいろあるけど、いちばんは、この場所です。できたすべての友達ですね」(タマル) Q.いま夢中になっているもの「語学の勉強です。さまざまな国の方と出会うたびに、その国の言葉を教えてもらい、意味やルーツを知っていくのがとても楽しいです」(河野) Q.最後にひとこと「新しい場所に飛び込むのは勇氣のいることですが、新たな学びやわくわくがずっと待っています。何事もやりたいたいと感じたら挑戦してみてください!」(河野)

Casa(カサ)は、国際文化学部が中心となるピアサポート組織。先輩が後輩をサポートしたり、教員を囲んで専門分野についてのトークを聴いたり、さまざまなイベントを企画して交流を深めているんです。スペイン語で「家」というチーム名が表すように、学部のなかに自分たちの居場所を見つけられるような活動をしています。

「わたしが1年生のとき、クラスのアシスタントだったのがゴカクンさんです。その後、Casaに入ってから、ふたりともマンガ作品「ジョジョの奇妙な冒険」が大好きだと判明し、それがきっかけで仲が深まったと思います」(塩畑)「Casaでは、先生が自分の研究分野について語り、学生と一緒に論じる「囲み会」などを行っています。わたしも塩畑さんも、自分がやってみたいことを企画して、とても楽しく取り組んでいます」(ゴ) Q.Casaと一緒にやっている取り組み「大学直結の駅もある、叡山電車の沿線を案内するパンフレットを制作する企画で、「茶山一乗寺」駅のエリアを担当しています」(塩畑) Q.Casaに参加してよかったと思うこと「積極的に先生たちと話をすることで、授業以上に得られる学びがありました。ゴカクンさんもそうですが、先輩とつながりができるので、自分から行動することは大切だと思います」(塩畑) Q.最後にひとこと「京都精華大学はかなり自由な校風。先生との距離も近く、楽しい学校生活が送れます。でも、大事なことは積極的に学ぼうとする気持ち。自由を楽しむと同時に、勉強も頑張ることが重要です」(ゴ)「どうしても無理なときは、先生方を頼ってください。必ず助けてくれます。もちろん、私でもいいです。入学後、もし覚えていたらCasaに遊びに来てくれたら嬉しいです」(塩畑)

ゴカクン (写真・左)

人文学部 社会専攻3年。現在の研究テーマは「ニュージーランドと日本の生物多様性」。それぞれの国に生息する固有種を調べている。

塩畑奈緒 (写真・右)

国際文化学部 文学専攻2年。和歌や漢詩を主な研究対象としており、ゼミでは「和漢朗詠集」を仲間とともに分析している。

似顔絵イベント



とにかく描き続ける
ことが大事

先輩
水彩絵の具で
あざやかに。

後輩
色鉛筆で
ポップに
かわいく。

森重裕貴 (写真・左)

カートゥーンコース3年。最近ではゲルハルト・リヒターやジャクソン・ポロックのような独特の趣がある作品世界に没頭している。

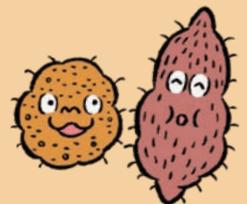
石川陽香 (写真・右)

カートゥーンコース2年。お笑い大好き。アナログで描く力を鍛え、「紙とゼロ距離で愛し合えるようになる」ことをめざす。

京都精華大学にある社会連携センターには、学外のさまざまな企業や自治体から依頼が舞い込みます。「うちで絵を描いてほしい!」というラブコールも多数。特にイベントで人気の「似顔絵」は、マンガ学部カートゥーンコースの学生たちが授業で力をたくわえているジャンル。ひとことで似顔絵といっても、表現方法はさまざま。奥が深いのであります。

「イベントに来てくださった方から直接注文を受け、似顔絵を描きます。「いまは作業服だけど、想像で違う服に」「現実よりも若く、かわいく!」など、さまざまなリクエストにお応えしています」(石川)「似顔絵は、デッサン力に加えて表現力。特に、その人独自の雰囲気をつかんで描くことが重要です。色紙の魅力にも改めて気が付きました。ふわっとにじむ深みのある淡さが出て、他の色と重なることなく鮮やかに色が表れます」(森重) Q.取り組んでよかったこと「偶然だったのですが、大学受験対策でお世話になった画塾の先生がご家族でイベントに。先生のお子さんの似顔絵を描く機会があり、感慨深かったです」(石川) Q.京都精華大学のいちおしポイント「情報館に画集、マンガイラスト関係の図書がたくさん揃っている人が、学食が美味しいこと」(森重)「変な人が多いところ。自分の好きなものを過剰に大切にしている人が多く、他人の好きなものを貶す人は少ないです。許容範囲が広すぎる人が一定数います」(石川)

Q.最後にひとこと「いま自分がしたいこととしっかり向き合い、何よりも、誰よりも、自分を大切にしてください」(石川)「芸術に際限はなく、上手い下手も通り越したところに自分だけの絵があります。とにかく考えを深めつつ描き続けることが大事だと思います」(森重)



共通点は
ジョジョ好き!
気の合う
先輩 × 後輩
上手な
気配り

国際文化学部
スチューデント・commons Casa

いっしょに
盛り上げて
いきましょう

【イベント数】

Seika Event Archives

び っくりするような大物ゲストが過去にひょっこり来ている、それが京都精華大学。開学当初からどこにもない大学をめざし、「一度でいいから学生に話をしてほしい」という熱い想いが受け継がれ、実現しているのです。



いとうせいこうさん

南仲坊 梅原 潘逸舟
ラダラ 原田マハ
14イ・ 町田康
世 山本容子

水森 谷川 伊藤亜紗 斎藤幸平
Chim↑Pom
吉本隆明
荒木健太郎 三宅洋平
小松左京

手塚 村松 健大 大江 原研哉
治虫 上隆 三郎 原研哉
小林エリカ 横山裕 渡谷慶一郎

村田沙耶香 ちばてつや 森村泰昌
都響 茂木健二郎 池田賢一
オノ・ヨーコ 今福龍太 栗野宏文 佐藤秀峰
伊丹十三 木皿泉 井筒和幸 田誠 黒沢清

アセンブリーアワー講演会

ASSEMBLY HOUR

since 1968

開学当初の1968年から行われていた公開トークイベント。分野を問わず、時代に残る活動や世界に感動を与える表現をしている人をゲストに迎える。

527

仕立て屋のサーカス
「これまでの登壇者総数」

タナカカツキ 藤原ヒロシ 山司 寺修

野季 富悠 黒川創由 志賀理江子 美田津

川明 山口壯大 田繁 森田真生 皆養香 竹朗 岸 菊地敦己 園子温 大伸 浦沢直樹 黒沢清 細田守 山下敦弘 東村アキコ

大岡本 望萩 是枝裕和 奈良美智
大島渚 川上未映子

アウンサン スーチャー since 1971

リリー・フランキー 小林武史 北村道子 宗玄 久侑 今日マチ子 ノーム・チョムスキー

岡本清一 記念講座 since 2008

初代学長岡本清一の掲げた教育理念をさらに力強く継承するための「日本と世界を考える」連続講座。

いとうせいこう 池澤夏樹 高橋源一郎 湯川秀樹

24名

記念講演会 & 特別授業

世界で活躍する知識人やデザイナー、アーティストを招いた講演会や特別授業、ワークショップなどのイベント。

ゲストに来てくれた講師の方が大学を気に入って、本格的に教えるに来てくれることもしばしばです。超大物が学食で普通にご飯を食べていて、ドキドキすることもあるですよ。

社会云連携

農林水産省

NHK京都放送局

69



地元の自治体や企業、団体と連携した取り組み。商品企画やデザイン、マンガ制作など京都精華大学の教学内容に関するあらゆるジャンルを扱う。

左京区役所

(株)JTB

京都府精華町

舞鶴市

京都府八幡市

毎日新聞社

京都友禅協同組合

妙満寺

京都市交通局

京都市バス

東急不動産

香老舗

松栄堂

海上保安学校

多イ(舊)根鉄

明徳児童館

NPO法人 アクセス

京都リサーチパーク(株)

叡山電鉄(株)

※2020~2022年度実績

えっ!? この人も来てたんですか!? と驚かれること多数。ご近所さんともいろいろ取り組んでおります。



introducing

SEIKA LIFE



京都精華大学は誰もが制限なく、思い思いに自分を表現できる場所。
それが少しでも伝わると嬉しいです～。ここから一緒に、世界を変えていこうです～。

Illustration(P.137～160)：ホリグチイツ(カートゥーンコース卒業生)

ACCESS

京都精華大学は、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にあります。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

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」駅下車すぐ



京都精華大学 大学案内2024

2023年4月1日発行

〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町137
TEL 075-702-5197
E-mail shingaku@kyoto-seika.ac.jp
https://www.kyoto-seika.ac.jp



- twitter @seika_seikai @seika_shikao
- Instagram @kyotoseika
- Facebook @KyotoSeikaUniversity
- LINE @kyotoseika

※この大学案内パンフレットに記載されている情報は2023年1月末時点のものです

主要駅からのルート・所要時間案内

京都市内から	京都	地下鉄烏丸線	20分	国際会館	スクールバス	10分			
	二条	地下鉄東西線	4分	烏丸御池	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	叡山電車鞍馬線	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	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	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	叡山電車鞍馬線	17分	京都精華大前		
兵庫から	三ノ宮	JR東海道本線 新快速	52分	京都	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	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	地下鉄烏丸線	20分	国際会館	スクールバス	10分

国際文化学部

— 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

Global
Culture

メディア表現学部

— 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

Media
Creation

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

Human Environment
Design Program

人間環境デザインプログラム
(学部横断型学位プログラム)

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>

YOUR
CREATIVE
EXPRESSION
CAN CHANGE
THE WORLD!

