

20  
26

京都精華大学

人文学部

メディア表現学部

芸術学部

デザイン学部

マンガ学部

Kyoto Seika University

# Humanities

## P 25 人文学部

- 歴史コース
- 文学コース
- 社会コース
- 国際文化コース
- 国際日本学コース

# Media Creation

## P 45 メディア表現学部

- メディアイノベーション専攻
- メディアデザイン専攻
- メディアコミュニケーション専攻
- 音楽メディア専攻

# Art

## P 57 芸術学部

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

# Design

## P 77 デザイン学部

- グラフィックデザインコース
- デジタルクリエイションコース
- イラスト学科
- プロダクトデザイン学科
- 建築学科

# Manga

## P 99 マンガ学部

- ストーリーマンガコース
- 新世代マンガコース
- キャラクターデザイン学科
- アニメーション学科

## P 113 学生生活のサポート

## P 137 キャンパスライフ

表現で

Your Creative Expression

世界を

Can Change the World!

変える

表現で世界を  
変える人を育てる

理  
念

京

都精華大学が誕生したのは1968年。

いまから57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。知らないことを恐れず、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、他者に働きかけ、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、ひと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。

そのための大きな力をもっています。

「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。このキャンパスに、あなたが飛び込んできてくれるのを私たちは待っています。

## 京都精華大学

# これまでの57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
- 1978 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・ウォーラーズテイン、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 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／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・シヨインカが講演
- 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
- 2025 国際文化学部、メディア表現学部、デザイン学部、マンガ学部の専攻・コース編成を改組
- 2026 人文学部名称変更、キャラクターデザイン学科設置 ※届出予定





「好き」が自分を導く

5つの学部と

29の専門の学び

**京** 都精華大学には、人文、メディア表現、芸術、デザイン、マンガの5学部があります。11学科、29の専攻・コースに分かれ、自分の興味関心に合わせて専門的に学べるようになっています。扱う領域は幅広く多種多様ですが、共通しているのは「表現を通じて世界と出会う」という学びの目的。あなたの好きなこと、挑戦してみたい分野やテーマが、このなかできっと見つかるはずです。

表現を追求するとき、「好き」という気持ちはとても大事です。絵を描くのが好き、ものづくりやデザインが好き、マンガや音楽を語るのが好き……。何かを始めるきっかけになり、長く続けるエネルギーになります。「好き」は無敵なんです。

そして表現を深めるには、専門性と同時に、自分とは異なる手法や価値観を知ること大切です。隣の分野のやり方が参考になったり、一見関係なさそうなところに思わぬヒントを見つけたり。学部や専攻を越えて刺激を与え合い、お互いの表現力を高める。精華はそんな出会いに満ちています。

学部構成



## 人文学部

Humanities

- 歴史コース
- 文学コース
- 社会コース
- 国際文化コース
- 国際日本学コース

## メディア表現学部

Media Creation

メディア表現学科

## 芸術学部

Art

造形学科

## デザイン学部

Design

- 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
- イラスト学科
- プロダクトデザイン学科
- 建築学科

## マンガ学部

Manga

- 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学科
- アニメーション学科



充実した施設・環境がある。



表現をもっと広げるために。



## 京

都駅から地下鉄とスクールバスで30分。左京区郊外の山すそに広がる京都精華大学のキャンパスは四季の表情豊かで、開放的な空気が流れています。ここには表現欲求を刺激し、自由な制作・研究活動をサポートする環境がそろっています。芸術、デザイン、マンガ学部のスタジオや工房は最先端の設備・機材を備え、学生ひとりあたりのスペースは全国トップレベルの広さ。学内ギャラリーでは、在学生・卒業生の作品展から著名アーティストの企画展まで、さまざまな展覧会が開かれます。人文、メディア表現学部の調査研究には、大学図書館の「情報館」が貴重な存在。20万冊を越す図書、CD・DVDなどの視聴覚資料、雑誌・新聞などが閲覧可能です。本館にある「ICTサポートセンター」は、カメラなど撮影機材の貸し出しもしています。

学外施設も充実。京都の中心部には、単行本や歴史史料約30万点を所蔵し、マンガ研究の世界的拠点となっている「京都国際マンガミュージアム」や、ギャラリーとショップを備えたサテライトスペース「kara-S」があり、大学の活動と社会をつないでいます。

# 設備と環境



キャンパスを

飛び出して

**社** 会と関わり実践的に学ぶことを重視する京都精華大学では、学びの場はキャンパスにとどまりません。歴史資源、商業やものづくり、教育研究などの蓄積が豊かな京都の街をフィールドに、地域の人や現場体験から学ぶプログラムがいくつもあります。

地域の課題を発見し、解決策を企業や行政とともに考える産官学連携プロジェクト。企業や自治体、NPO・NGOなどで就労体験するインターンシップ。染織・和紙・陶芸などの伝統工芸や地場産業を職人のもとで2週間学ぶ「京都の伝統産業実習」。参加した学生が商品開発や地域活性化イベントを提案し、実際に採用されることもあります。こうした学外での学びを通じて社会の実情や課題を理解し、表現や研究の視点を広げていくのです。

また、他の学部・専攻の学生と一緒に取り組む全学部共通科目、他大学の講義を受けたり海外提携校の学生と共同で行うプロジェクトなど、異なる専門性や価値観に触れ、学びを深める機会が数多くあります。

Outreach&Cooperation

社会連携

# Consider

## Consider



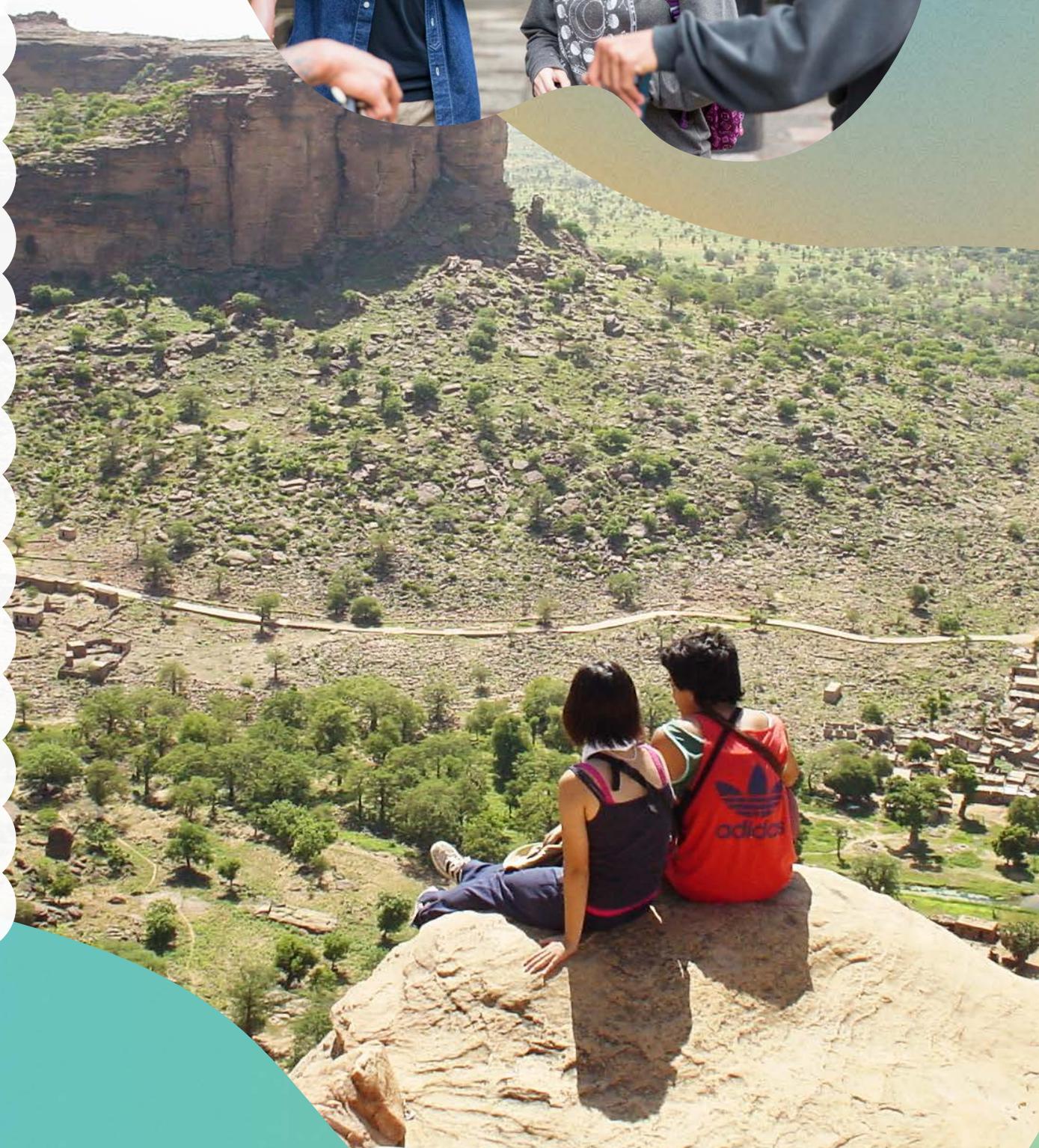
つながる、考える、提案する。



## Suggest



海の向こうへ。海の向こうから。





## 国際交流

**開** 学当初から「国際主義」を掲げ、SDGs宣言では「違いとともに成長する」と打ち出した京都精華大学のキャンパスは、その理念のとおり国際色豊かで多様性に満ちています。アジアをはじめ欧米やアフリカからの留学生が3割に上り、授業では言語・文化の違いを越えて共同作業や議論をすることもしばしば。学内では、異文化理解のためのイベントや交流会が日常的に開かれています。

海外の大学や研究機関との交流にも力を入れています。現在25の国・地域の49大学・機関と協定を結び、約半年間の交換留学、夏期・春期の休暇を利用した海外研修など語学学習や海外体験の機会を設けています。芸術・デザインに関する国際ネットワークの活動やマンガ研究の海外協力も積極的に行い、世界に開かれた大学として知られています。こうした環境から、グローバルな視点と多様性を楽しむ感性をもった学生が育ち、新しい時代の表現が生まれてくるのです。

📖 国際交流・留学について ▶▶▶ P.126-129



# Kyoto Seika University





「好き」と「得意」を大事に

未来への道をさぐる。

芸

術系大学は就職に不利なのでは？ そんな声もありますが、実は京都精華大学の卒業生の就職率はこの10年で急上昇し、いまでは95%を超えています。正規科目として教員が担当するキャリア教育と、職員が就職相談や情報提供をするキャリア支援。2本の柱が一人ひとりに応じたきめ細かなサポート体制を可能にしています。ただ就職率を上げるだけでなく、「好き」と「得意」を大事にして、就職後の満足度を高める進路選択を重視しています。

1年生全員が受講する科目「キャリア1」では毎回2人の卒業生をゲストに招き、就職活動の経験や仕事のやりがいを聞きます。働くことへのイメージができてくれば、「職業研究」「クリエイティブの現場」「ポートフォリオ基礎実習」など、業種・職種に応じた内容へ徐々にステップアップしていきます。クリエイティブ系の支援が充実しているのは、表現者を育てる精華ならではの長特です。学内にある「キャリアパーク」では、最新の求人、就活のノウハウ、自分に合った仕事の見つけ方など、さまざまな情報を発信。就職活動の悩みや質問に職員が丁寧に対応し、作文添削や面接指導も行っています。あなたが大学で身につけた表現力を、仕事を通じて社会に生かせるよう、しっかりサポートします。

# CAREER PARK



## キャリア

卒業生は

多種多様な

業界で活躍。

進路



こ こにも精華の出身者が?と驚くほど、卒業後の進路は多彩です。大学の4年間で表現力と創造性を磨き、自由な発想と行動力を身につけた学生たちは、クリエイティブ系はもちろん、幅広い業界や企業で必要とされています。

作品制作を続ける場合、マンガ家やアーティスト、デザイナーやイラストレーターとしてフリーランスで活躍する人もたくさんいますが、就職してチーム制作に関わるパターンも。アニメーションスタジオやゲーム会社でキャラクターデザインや背景画を描く人。IT企業で新しいWebサービスやソフトを開発する人。メーカーで商品企画やブランド展開を担当する人など多種多様です。➔

※プロフィールの学部・コースなどは卒業時の名称

## 建築家

有限会社FHAMS



たま青

建築と空間デザインで街と世界を変えてゆく

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。その後京都に戻り2001年、同級生たちと「FHAMS」を設立。ホテルやレストラン、ショッピングビルから住宅まで国内外で多くの建築物を手がける。会社名はメンバーのイニシャルから。現在は京都、東京、香港にオフィスを構える。在学中は課題制作や講義を通して「こだわり方」を学ぶ。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。



福本祐樹



TSUGI

## クリエイティブディレクター



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福井県鯖江市に移住。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

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。



新田英理子

# 現代美術作家

精華の自由が生んだ  
インスタレーション

塩田千春



美術学部洋画専門分野1996年卒業。卒業後はブラウンシュヴァイク美術大学、ベルリン芸術大学にて学ぶ。第56回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展にて日本代表に選出。現在はベルリンを拠点に、世界各地で精力的に作品を発表。無数の鍵や靴、手紙などを赤や黒の糸で張りめぐらせた大規模なインスタレーションで知られる。2019年の森美術館での展覧会は入場者数66万人を超え、同館歴代2位に。2024年には大阪中之島美術館で個展を開催。大学では(自由であること)を学び、固定観念にとられない作品制作に取り組んだ。

ポートレート Photo:Sunhi Mang



その他の職種でも、就職先や働き方はさまざま。誰もが知る大手企業でバリバリ働く。ベンチャー企業やNPOを起業する。海外を拠点にビジネスを展開する。地域の老舗企業で伝統産業や文化と深く付き合う……。表現する力は、あらゆる場所で、あらゆるかたちで発揮されます。芸術系学生の進路はクリエイティブ系だけではないし、文系学生にもクリエイティブ職への道は開かれています。実際に活躍する卒業生たちを見てみましょう。



(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:完木 光)講談社 / (右下)『ジャガン(1)』(原作:金城 宗幸 マンガ:にしだけんすけ)小学館

## マンガ原作者

自分の強みを見つけて、  
表現は進化し続ける

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。在学中は作画を含めたマンガ家をめざしていたが、編集者のすすめでネーム原作者に転向。卒業後の2011年、『神さまの言うとおり』で原作者デビュー。以降も数々のヒット作を生み出す。2018年に連載を開始した『ブルーロック』は累計発行部数4,000万部を突破し、アニメ化、舞台化、映画化を果たす。自分の強みを見つけ、どこまで進化していく姿は『ブルーロック』の選手たちに重なる。

金城宗幸



## 日本郵便株式会社 切手デザイナー



特殊切手「ふみの日にちなむ郵便切手」(2023年7月21日発行)

送る人、受け取る人の両方が  
笑顔になるデザインを

芸術学部ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻2003年卒業。日本に8人しかいない切手デザイナーのひとりとして、数多くの切手を手がける。これまでに絵本やキャラクター、日本の伝統的な題材などさまざまなテーマを担当してきた。多様な引き出しが求められるなかで、グラフィックデザインの知識、写真や木版画の技法など、セカイで培った経験が力になっている。「お客さまに感動してもらえるような切手を」と、できる限り手描きでの作画を選んでいる。



山田 泰子

表現を学ぶ、  
5学部  
29分野

専門性の高い専攻・コースをそろえ、表現を通じて世界とつながる学びが充実しています。教員はその分野を究めた研究者や、第一線で活躍するプロフェッショナル。自分の個性に応じたアドバイスが受けられます。



本格的な工芸ながら現代の住空間にも馴染む飾り物を手がける

自分が手がける商品で  
日本の工芸を元気にする

芸術学部日本画専門分野2009年卒業。在学中には作品合評会で力をつけながら、授業プログラム「京都の伝統産業実習」で職人からの指導も受けた。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、日本の工芸をベースとした生活雑貨の企画から開発、デザインを行う。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ている。



羽田えりな

商品開発・デザイナー

## 中川政七商店



## 高等学校美術科教諭



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。教職のかたわら、地元での作品発表をするなど、精力的に活動が続いている。

呼吸するよう  
に、絵を描いていく

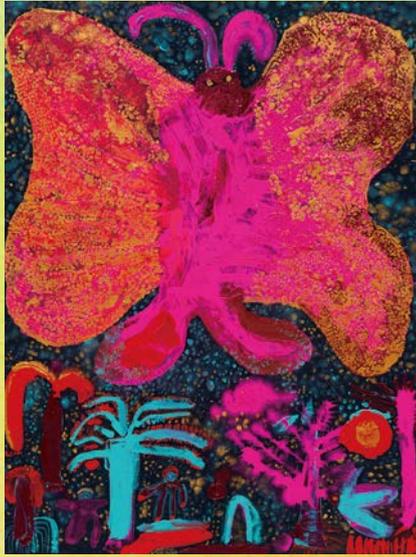
人文学部2003年卒業。23歳のときに独学で絵を描き始め、2005年に初の個展を開催。2012年に出版した『オオカミがとぶひ』で絵本作家デビュー。同年、第18回日本絵本賞大賞を受賞し注目を集める。以降も精力的に絵本作品を発表し、書籍やCDジャケット等のイラストレーションも多数手がける。在学中は違う世界をもつ友人や教員から刺激を受け、表現したいことに思いきり力を注いだ。生き生きと描かれた動物や植物、力強い言葉のつらなりは子どもから大人まで魅了する。2023年には絵本『みえないりゅう』を刊行。在住する奄美大島で特別展も開催した。

ミロコマチコ



photo:koki manju

# 画家・絵本作家



## ゲームの世界観を伝えるリアリティの追求

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』のアートディレクションも担当。大学時代は模型、マンガ、ゲーム三昧の日々を送る一方で、さまざまな時代と分野の表現者を知り、仲間たちからも刺激を受けた。細部までとことん追求されたリアリティのあるキャラクターや世界観は、日本にとどまらず海外でも熱狂的なファンを生み出している。京都精華大学の特別講義では、後輩たちに制作の秘訣を惜しみなく紹介した。



新川洋司

# アートディレクター イラストレーター

# 作家

株式会社万葉社  
代表取締役

絵筆を  
ペンに  
持ち替えて



佐々木 良

芸術学部洋画分野2008年卒業。卒業後は地中美術館、豊島美術館、丸亀市猪熊弦一郎現代美術館等に勤務。京都現代美術館では学芸員として活動。豊島美術館の立ち上げに関わったことから生まれた書籍『美術館ができるまで』で作家としての第一歩を踏み出す。2020年の8月に出版社「万葉社」を立ち上げ、2022年にスタートさせた令和言葉・奈良弁で訳した万葉集シリーズ『愛するよりも愛されたい』『太子の少年』『式部だきしめて』は、累計発行部数26万部を超えるベストセラーに。美術業界から文筆業への転身については「表現したいものは変わらず、絵筆をペンに持ち替えただけ」と語る。

人文学部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。

株式会社ライトパブリシティ

## コピーライター 山根哲也



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がけている。

## 株式会社 トーセ ゲームサウンド クリエイター



名村元暉



意外な  
アイデアが  
未来を  
変える  
可能性がある

産学連携や社会連携プロジェクトなどに積極的に参加し、学外での学びを通して未来への選択肢を広げる学生も多数。社会が求めるアイデアや技術を知り、体験することで可能性がぐっと広がります。



## 京都市交通局 駅係員

人文学研究科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。



リュウガイ



『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

## sankaku クリエイティブチーム

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。アニメーション作品『チェンソーマン』『呪術廻戦』『進撃の巨人』などのオープニングやエンディングムービー、Adoのミュージックビデオなど、斬新な映像表現で数多くの作品を手がける。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。やりたいことを突き詰め、道をひらいている。



わたなべしゅんすけ  
岸本 亮

## Movie

マンガ家たちの「やりたい」を全力で叶えていきたい

人文学科2017年卒業。中学時代からの夢を叶えて編集者に。ライトノベルやコミカライズの担当を経て、現在はマンガ雑誌の編集業務を中心にしている。大学時代は片道2時間半かけて通学し、移動中は常に本を読んでいた。卒業論文ではこれまでに出版されたマンガ雑誌の目次をまとめ、それぞれの傾向を研究。後輩に向けて、「ひとりでも多くのセイカ出身マンガ家と一緒に仕事がしたいです!」とメッセージを送る。

## 編集者

秋田書店  
少年チャンピオン  
月刊誌編集部

高田雄真



## マンガ家

好きなものを突き詰めて新しい映像の世界をひらく



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

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。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『ベストエイト』を経て、2020年から『リエゾン』を連載。発達障害や児童虐待など、子どもの心の問題について寄り添うようにやさしく描いた同作品は大反響を呼び、2023年にはテレビドラマ化された。制作時は自身も心の痛みを抱えながら描き続けている。

## Manga



## 株式会社 山田松香木店 営業

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。



藤原康教



近鉄80000系「ひのとり」

## 株式会社 CyberZ アートディレクター

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。新卒で入社した株式会社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。最近ではマンガ家のためのアパートメント「VUY」プロジェクトのブランディング、ロゴ制作、Webページの作成も務めた。



キム  
ジョンヒャク



## 工業デザイナー

株式会社GKインダストリアルデザイン

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」。



辻本 慧

## Product design

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、より良い社会に向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。

# ミナペルホネン

## CEOデザイナー！



photo: Yuyoi Arimoto

田中景子

### デザインの力を社会へ 洋服から始まった挑戦

美術学部テキスタイルデザイン専門分野2002年卒業。大学時代にアメリカでの留学を終え、4年生のときに出会ったブランド「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つくり上げてきた。2021年に創立者の皆川明氏からバトンを渡されデザイナー兼CEOに。同ブランド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まで領域を広げる。

### 株式会社コーセー

## インハウスデザイナー



DECORTÉ  
White Bliss Collection

デザイン学部ライフクリエイションコース2020年卒業。新卒で制作会社に就職し、化粧品の仕事が楽しかったため現職の株式会社コーセーへ転職。商品や季節のプロモーションのキービジュアル制作、パンフレットやバナーなど広く担当する。大学時代に多くの課題を乗り越えてきた経験で、根性とコミュニケーション能力がきたえられた。自分のつくったものが世に出て、いい反応をもらえたときが一番の喜び。



長谷川愛美

### 韓国大邱大学校 デザイン芸術大学

## 助教授



美術学部洋画専門分野2003年卒業。韓国の大邱大学校でゲーム学科の教員として基礎教育を務める。授業は英語の予定だったが、現地の言葉が話せた方がより伝わると考え、韓国語を習得。教員のかたわら制作活動も続け、日本と韓国の芸術交流をはかる展覧会にも積極的に参加している。セイカで作品制作を通じてさまざまな表現に幅広く取り組んできた経験が、新しいことにも抵抗なく挑戦できる精神につながった。



長島聡子



YOASOBI「大正浪漫」MV

### 誰に何を伝えたいのか、 自分だけの「基準」をもつ

### 映像制作集団 solo主宰

## 映像 ディレクター

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。国内外で数々の賞を受賞し、YOASOBIやNiziUなどのMVやCMのほか、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。2024年にはテレビドラマ「アンメット」のオープニング演出も担当した。「何を描くか」ではなく「何を伝えたいか」を起点に制作を行う。



高瀬裕介



### テーマパークを舞台に 世界最高のものづくり

人文学部2007年卒業。大学院修了後、雑貨の生産管理を経て、ユニバーサル・スタジオ・ジャパン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。販売される商品の素材や縫製、耐久性、購入後の使用感、キャラクターの世界観の再現度など詳細まで厳しくチェック。商品を通してパークとの一体感や、別の自分になる非日常、解放感など、ゲストに世界最高のショッピング体験を届けることをめざす。



松平嘉人

### 合同会社ユー・エス・ジェイ テーマパーク グッズ品質管理

## ショップ・ ギャラリーオーナー



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レーベルの商品プロデュース、展示の企画運営などを行う。



川良謙太

### いざ 憧れの 仕事へ

夢だったゲームやアニメの仕事、デザイナーやイラストレーター……。多くの卒業生がその道に進んでいます。クリエイティブの力を磨くと同時に、届ける方法をしっかり身につけて夢を現実に変えましょう。

# ツアー コンサルタント

JTBマレーシア  
コタキナバル営業所



## 「多様性の島」の 魅力を旅する人に伝える

東 酉岐子

人文学部2007年卒業。大学時代は調査でアフリカへ行き、JICA青年海外協力隊の隊員に出会い憧れる。その後、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、晴れてJICA隊員に。2018年からはJTBに入社。ボルネオ島北部マレーシア領のコタキナバル営業所勤務となり、日本語、マレーシア語、英語を使い分けながら多様な文化や宗教の人と協働し、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。

違  
う  
専  
門  
性  
を  
も  
つ  
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、大学祭やサークル活動など、ぜひ、異なる専門性を持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。

## トレンドーズ株式会社

# 会社 役員



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管掌。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がける。



人文学研究科2006年修了。プロダクトデザイン、サービスのUX改善、各種メディアでの体験設計などを推進するデザイン統括本部に所属。組織PRや業務プロセス改善、デザイナー採用などを幅広く担当し、プロダクト貢献とデザインの価値向上のために日々尽力している。

## LINEヤフー プログラム マネージャー



中谷 豪



「扉をあける」  
大分県立美術館(大分)



吉永朋希

## アートディレクター

社会福祉法人 わたぼうしの会 たんぽぽの家 アートセンター-HANA

芸術学部洋画コース2010年卒業。アートとケアの視点から多彩なアートプロジェクトを実施する福祉施設「たんぽぽの家」でアートディレクションを担当。身体や精神に障がいのあるメンバーの日常生活をケアしながら、創作活動のサポートも行う。メンバーの絵画や陶芸等の作品を美術展へ出品、商品の開発、ワークショップ開催など、年間100件を超えるプロジェクトに取り組みながら、自身も洋画家として活動。個展開催のほか、さまざまな公募展でも入選・受賞している。

福祉とアートの垣根を  
表現の力で越えていく

## Happy Elements株式会社

# イラストレーター

M・T



マンガ学部キャラクターデザインコース2020年卒業。ゲーム会社のイラストレーターとしてキャラクターデザインやカードなど的高レアリティイラストを担当。苦手分野の制作で壁にぶつかることもあるが良い作品のために研究し続け、日々成長を実感している。自分の制作物に対する判断基準にはセカイでの授業や友人たちとの時間が生きていと思う。

熱狂できる  
コンテンツづくりに  
向き合っていきたい

## Illustration



この作品の権利は、Happy Elements株式会社に帰属します。



株式会社サイバーエージェント

## クリエイティブ プランナー

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、おもしろ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。



洞ノ上  
茉亜子

## コミュニティ・バンク京信

コミュニティ・バンク京信  
ネクストコミュニティ共創部

# 本部事務

ファッションコース2020年卒業。入庫後は広報を担当する「ゆたかなコミュニケーション室」にて勤務。担当業務は、広報誌「Cスクエア」の作成。2022年に「ネクストコミュニティ共創部」へ異動し、現在は若手経営者のコミュニティの運営やイベントの企画等を担当。

穴田玲菜



## 資格取得をめざす

中学校や高等学校の教員免許、図書館司書や博物館学芸員の資格などが取得可能です。ほかにも、めざす将来のために役立つ資格について、教員やキャリア支援チームに相談することもできます。

# 世界は変えられる。

**自** 分を自由に表現しようと言われたら、あなたは どう しますか。

すぐに動き出せる人もいれば、戸惑う人も多いかもしれません。

でも、私たちはだれもが日々さまざまな表現をしています。たとえば、好きなマンガやゲームを友達と語る。心に残った風景を写真や動画でSNSに投稿する。映画や音楽のレビューコメントを付ける。戦争や災害のニュースにざわつく気持ちを言葉にしてみる……。表現とは、あなたの心の中にある考え、大切にしている価値観、伝えたい思いなどを「表に現す」ことです。

京都精華大学は、表現する人を育てる大学です。一人ひとりが自分に合う方法を見つけ、技術や知識を学ぶのはもちろん、何を表現するのか、なぜ表現したいのか、自分や他者と向き合って答えを探す場所です。ここで得たクリエイティブな熱量とメッセージが、あなたの表現を深め、より広く遠くへ届ける力になります。そして、人びとの意識や社会を変えるきっかけになります。

この生きづらさや不安をどうにかしたい。社会や自分をしばる固定観念をなくしたい。困っている人や立場の弱い人を助けたい。海外の人と協力して課題解決に取り組みたい。表現することは、そんな未来への一歩です。

表現で世界は変わる。変えられる。

あなたにはきっと、その力があります。



あなたの表現の力で。



# 表現者への一步を踏み出そう

これから大学へ進むあなたは、  
どんな4年間を思い描いているでしょう。  
自分の表現方法を見つけ、制作や研究を重ねて  
やりたいことを着実に進める人もいれば、  
何をするか迷ったり悩んだり、  
しばらく手探りの人もいるでしょう。

京都精華大学で学べば、必ず見つかります。  
自分だけの答えや進むべき方向が。  
そのための授業や体験があり、制作環境があり、  
友人や教職員との出会いがあります。

ここでの学びや出会いは、  
知らなかったことに目を開かせ、  
思いもしなかった道へと導いてくれます。  
その後の人生を決める特別な4年間になります。  
「表現で世界を変えたい」と願うあなたなら必ず。  
未来への一步を、ここから踏み出しましょう。

#### 人文学科

- 歴史コース ●
- 文学コース ●
- 社会コース ●

#### 国際教養学科

- 国際文化コース ●
- 国際日本学コース ●

●…入試単位

※設置届出予定

この世界を生き抜くために、新しい人文学

## 人文学部

**人** 文学は「人間とは何か」「より良い未来とはどのような姿か」を考える学問です。人の生き方が多様化する現代では、好きなことや興味・関心、友人や家族との関係性、働き方など、一人ひとりが大切にすることはさまざま。しかし一方で、失敗を恐れる風潮や同調圧力、将来への不安にとらわれ、生きづらさを感じる人も少なくありません。人をしあわせにするものは何か、何が人を苦しめるのか。人文学部では5つのコースと、言葉、視点、体験を重視した4年間のカリキュラムで、その問いに徹底的に向き合います。みずからの好きや関心を学問的に探究したとき、それは自分や他者を支える希望の力に変わります。新たな世界を見晴らす、新しい人文学の実現へ、共に踏み出してみませんか。

# 人文学部

この世界を生き抜くために、新しい人文学



文学は「自分とは何か?」「より良い社会とは?」を問い、探究する学問です。歴史や文学、文化の学びから得るしなやかな知性と、社会や国際的な学びから得る広い視野は、多様な価値観が共存する現代社会を生き抜くための羅針盤となります。自分の「好き」に光を当てて、新たな世界の扉をひらきましょう。

## 学部の特徴



1

### 「言葉の力」を深め、 自分と世界を再発見する

自分の意見を伝え、他者の声に耳を傾ける。文章を読み解き、感性をはぐくむ。それら言葉によるコミュニケーションの基本と、考える力、しなやかな知性と思考のベースとなる教養を身につけます。



2

### 「自由な視点」を身につけ、 ものごとの多様な側面を見つめる

社会で求められるのは、問いを立て、視点を変える力。多様なジャンルの横断的研究と、課題に対して多面的にアプローチする学びで、枠組みにとらわれない「自由な視点」「課題発見の力」を身につけます。



3

### 「リアルな体験」で、 生きた知識と実践力をやしなう

社会はひと言では言い表せない複雑さ、曖昧さに満ちています。人文学部は現場に直接出かけ、体験を通して学ぶフィールドワークを重視。人間に対する理解を深め、現実への対応力と実践力をやしないます。

## 入試のときに選択する 5つのコース

[ 人文学科 ]

## 歴史 コース

History



歴史の現場・京都に根ざし  
人間のありようをリアルに学ぶ

▶ P.32

## 文学 コース

Literature



言葉がつむぐ  
「創造の世界」を探究する

▶ P.34

## 社会 コース

Society



自分が生きる「いま」を読み解き  
社会の課題を見つける

▶ P.36

人文学部には5つのコースがあります。歴史・文学・社会のコースでは、みずからの好きなことや直面している問題を掘り下げ、それらが日本社会の成り立ちや現代の価値観といかに関係しているのかを発見します。国際文化・国際日本学のコースでは、さまざまな場所で生きる人や文化に触れて、異なる考え方や自身の文化的背景を認識し、語学力と柔軟な視点を身につけます。世界の見方が変わる新しい学びが、あなたを待っています。

[ 国際教養学科 ]

## 国際文化

コース

Global Culture



多様な文化・世界を体験し  
グローバルな視点を獲得する

▶ P.38

## 国際日本学

コース

Japanese Studies



マンガ・アニメから伝統文化まで  
日本文化を通じて世界とつながる

▶ P.40

## ▶ 学部共通プログラム

すべてのコースで大切にしているのは、自己を見つめ他者と対話する「言葉」の力、幅広い「視点」をもとにした粘り強い思考力、そしてみずからの足で現地を訪れることで得られる「体験」を伴う知識です。5コースの学びと並行し、すべての学生がこれら3つの力をやしなう「学部共通プログラム」に取り組みます。

▶ P.30

## 新たな特待生制度が誕生!

## 人文学部 入学試験成績優秀特待生

金額 | 4年間の授業料を **全額免除**  
(入学金 200,000円 + 授業料 4,344,000円)

対象 | **学校推薦型選抜(公募制)**、**一般選抜1期**の  
「学力2科目」で優秀な成績を収めた国内学生

人数 | 各入試で5名以内

## 人文学部国際教養学科 英語資格取得奨学金

金額 | **500,000円** (学年ごとに給付)

対象 |

- 1 いずれかの資格を有する  
国際文化コース、国際日本学コース1年次入学予定者  
● 実用英語技能検定試験(英検)2級以上を受験してCSE2.0 1,950以上  
● TOEIC L&R+S&W 1,150以上 ● TOEFL-iBT 42以上 ● GTEC 930以上  
● IELTS アカデミック・モジュール 4.0以上
- 2 人文学部国際文化コース、国際日本学コースに所属し、  
本学が指定する英語資格のスコア取得者全員  
● 1年次修了までに TOEIC L&R 580 以上  
● 2年次修了までに TOEIC L&R 690 以上  
● 3年次修了までに TOEIC L&R 785 以上

※国内学生および英語を母国語としない外国人留学生

## 4年間の流れ

年次

### 「言葉の力」を伸ばし、 大学で学ぶための 基盤をつくる

1年次は大学で学ぶための基礎を身につける期間です。人文学の学びに不可欠な「言葉」の力を身につけるために、少人数のクラスに分かれて、文章を読み、話し、書く力をやしません。また、歴史や文学、社会、国際、日本文化の多様な切り口からものごとを考える経験を積み、自由な視点を育てます。

※異文化を知るための外国語学習も重視しています。  
学べる語学：英語、韓国語、フランス語、スペイン語、中国語

#### PICKUP

##### ●基礎実習 + アカデミック・スキル

少人数クラスで、ディスカッションやレポート作成、プレゼンテーションの方法など、大学での学び方の基本を身につけます。高校までの学習と大きく異なる、大学、そして人文学の学びの入り口になる科目です。



##### ●ことば実習

詳細はP.31

読む、書く、話すことを実践的に学び、世界は言葉で構成されていることを発見します。身のまわりにあふれるさまざまな言葉の特性を知り、異なる価値観を持つ他者と対話できる表現力をやしません。



##### ●人文学原論

詳細はP.31

人文学を学ぶうえで重要な単語やテーマに対して、歴史、文学、社会、国際、日本文化を専門とする教員が、それぞれの視点で講義を行います。現場と人文学をむすびつける科目です。



##### ●地域学

長期フィールドワークの準備を開始。現地調査の意義に加え、充実した調査になるように、取材方法や、記録撮影のポイントなど、経験豊富な教員が具体的に指導します。そして、みずからの調査対象とするテーマと場所を選択します。



独自のカリキュラムで「好き」を「学び」にかえる

年次

### 学外での本格的な フィールドワークへ

並行して長期フィールドワークに向けて教員の指導のもと計画を立てます。後期からは半年間、キャンパスを離れて現地調査を行います。この経験で得られるのは、みずから考え、実践し、他者に伝える力。将来どのような道に進んでも生かせる、たしかな力と自信です。

#### PICKUP

##### ●各コース概論

各コースの専門分野に関わる事象を幅広い視点からとらえる科目です。基礎的知識を習得し、思想的背景や具体的な研究例について学んでいくことで、自身の関心と問いを見つけていきます。



##### ●長期フィールドワーク (フィールド・スタディーズ)

詳細はP.30

全員が半年間、日本・海外あわせて12の拠点から選んだ場所で調査する特徴的な科目です。多様な他者や文化を体験的に理解します。「好き」や興味関心を現場でとことん追究できる、本学独自のプログラムです。



年次

### 専門科目とゼミで知識を広げ思考を深める

長期フィールドワークの調査報告をまとめると同時に、各コースの専門科目で深い知識と研究方法を身につけます。また、少人数のゼミに所属し、文献の読解やテーマに関する調査の発表やディスカッションに取り組みます。対話を通じて多様な意見に触れながら、思考を深めていきます。



年次

### 4年間の学びを卒業論文として発表する

4年間の学びの集大成となる、卒業論文を執筆します。書き上げた卒業論文は、2月に行う卒業制作・論文発表展で全員が展示します。学内外の人から客観的な意見をもらうことができる貴重な機会です。

▶ 詳細はP.31



## 科目一覧

専門知識と方法を学び、自分の考えを形にする

教員の研究に触れ知見を広げる

	必修科目				選択科目	
1年次	ことば実習 長期フィールドワーク	基礎実習1 アカデミック・スキル1	人文学原論		1年次～	
	地域学	基礎実習2 アカデミック・スキル2	人文学概論／ 国際教養概論		〈歴史〉 ●京都の歴史 ●日本・アジア 関係史	〈国際文化〉 ●グローバル 共生社会論 ●グローバル化と メディア
2年次	現場学	フィールド ワーク 方法論	専門演習1 各コース概論 ●歴史学概論 ●文学概論 ●社会学概論 ●国際文化概論 ●国際日本学概論		〈文学〉 ●説話・口承文学 ●日本文学史	〈国際日本学〉 ●現代文化論 ●言語と社会
	フィールド・ スタディーズ 1～6	専門演習2	2年次後期は他の科目を履修せず、長期フィールドワークの学外調査に専念します。			
3年次	フィールド・ プログラム 報告	専門演習3 (ゼミ)	各コース研究 ●歴史学研究 ●文学研究 ●社会学研究 ●国際文化研究 ●国際日本学研究	講読・特講 ●日本古代史特講 ●日本中世史特講 ●日本近世史特講 ●日本近代史特講 ●日本上代文学講読 ●日本中古文学講読 ●日本中世文学講読 ●日本近世文学講読 ●日本近代文学講読 ●現代社会特講1～5 ●国際文化特講1～4 ●国際日本学特講1～4	2年次～	
		専門演習4 (ゼミ)			〈歴史〉 ●古文書解読 ●地誌学 ●日本藝能史 ●日本思想史 ●日本社会史 ●日本文化史 ●日本民俗学 ●歴史地理学	〈国際文化〉 ●文化人類学特講 ●国際協力論 ●英語学概論1 ●英語学概論2 ●英語文学1 ●英語文学2 ●English Communication Intermediate ●World Englishes ●心理言語学 ●社会言語学
4年次	卒業研究演習1(ゼミ)				〈文学〉 ●漢文学 ●くずし字読解 ●古典文法 ●詩歌論 ●書誌学 ●書道 ●日本語学特講 ●比較文学 ●批評理論	〈国際日本学〉 ●伝統文化論 ●伝統藝能論 ●サブカルチャー論 ●比較藝術論 ●日本の美学 ●日本語教育学特講1 ●日本語教育学特講2 ●言語習得論 ●日本語教授法1 ●日本語教授法2 ●日本語教育実習
	卒業研究演習2(ゼミ) 卒業論文				〈社会〉 ●社会藝術論 ●国際関係論 ●社会学特講 ●社会支援論 ●社会思想 ●社会調査法 ●大衆文化論 ●多文化共生論	3年次 <全コース> ●フィールド・ スタディーズ7～12 4年次 <全コース> ●卒業研究調査

## TOPIC 全学共通科目で新たな興味を発見する

学部の学びだけでなく、全学部の共通科目が充実していることも、京都精華大学の魅力のひとつ。伝統美術・工芸の工房で2週間の実習を行う「京都の伝統産業実習」や、「マンガ史」「ゲームデザイン論」など、芸術系の学部もある精華大ならではの授業が盛りだくさん。他学部の学生と一緒に、企業や行政に対して企画の考案や商品制作に取り組むなど、人文学部でつちかった知識や言葉の力を発揮できる実践的な科目も多数あります。

▶ 詳細はP.122



## 人文学部 学部共通プログラム

言葉・視点・体験を重視する、人文学部独自のプログラムです。



2年次必修

### 京都に、社会に、世界に飛び出す 長期フィールドワーク

2年次後期の半年間は全員がキャンパスを離れて現地調査へ。日本・海外あわせて12の対象地から研究拠点を選択し、自身の興味や関心に合わせて設定したテーマをことごとく追究します。未知の場所で多様な価値観に出会い、思考し、研究成果を他者に伝える。その経験は、将来どのような道に進んでも通用するたしかな力となります。

#### POINT

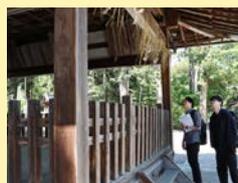
- 調査期間は半年間（海外は最長1年まで延長可）
- 京都をはじめ国内や世界各地で実地調査できる
- 実践的な調査力が身につく

長期フィールドワークのながれ

- 1年次後期 エリア・テーマを選択する
- 2年次前期 調査計画書を作成
- 2年次後期 現地を訪れて調査を行う（半年～最長1年間）
- 2年次後期～3年次前期 調査結果を検証し、報告書・パネルにまとめて発表する



#### 日本・海外から選べる 12の調査対象地とテーマ例



#### 日本 4 京都、関東、北海道、沖縄

- 京都 寺社や祭事の歴史を調査する
- 京都 作品の舞台をめぐる、物語の本質に迫る
- 北海道 先住民の文化や暮らしを調査
- 沖縄 太平洋戦争の戦跡をたどる
- 関東 明治以降の日本文学発展の軌跡をめぐる



#### 海外 8 英語圏（アメリカ・カナダ・ニュージーランド・フィリピン）、韓国、台湾、フランス、スペイン

- アメリカ 美術館の社会的意義を研究
- 韓国 若者の流行の変遷やポップカルチャーを研究
- フィリピン 孤児と孤児院の現状を調査
- ニュージーランド マオリの衣装やタトゥー文化を研究
- フランス 日本のマンガ・アニメの評価を調査
- スペイン 教会建築から見る宗教の歴史

### VOICE 学生の声



国内研究



障害のある人に着付けを。  
京都の伝統産業の現場で。

長期フィールドワークの題材には、着物を取り上げようと考えました。せっかく京都の大学に通っているのに、京都の伝統産業に関わる調査がなかったからです。最終的に決めたテーマは「車いす利用者の着物需要に対するレンタル店の取り組みと課題」。成人式で着物の着付けをしていただいたとき、「車いすの人にはどうやって着付けをするのだろう」と思ったことから、このテーマが生まれました。調査中は、関連する文献を読んだうえで、車いす利用者向けの着物レンタルサービスを行う企業や、車いす利用者向けの着物リメイクサービスを行う企業を訪問し、取材をさせていただきました。印象的だったのは、着物のリ

メイクは、障害の程度や個人の体格差に合わせて、ほとんど手作業で行っているのと同じです。着物を着たいと思う人の気持ちに寄り添い、きめ細かいサービスを届けようとする方々の真摯な姿勢は、文献からは読み取れないことでした。有意義な調査ができたと思います。長期フィールドワークを通して、自分で考える力、行動する力、問題が起こったときに臨機応変に対応する力などが身につきました。ここで得た知識や経験を、次は卒業論文の執筆に生かしたいです。

眞田 楓

3年 滋賀県立大津商業高等学校 出身



海外研究



スペインのコミュニティに飛び込んで、  
生きた語学と文化を学んだ。

調査テーマに選んだのは、「スペイン・グラナダでのコミュニティ形成におけるバルの存在意義」です。スペインには「バル」と呼ばれる社交場があります。日本の居酒屋のような場所ですが、単なる飲食店ではなく、軍による独裁体制が築かれていた20世紀半ばには、自由な政治的活動が禁じられるなかで、人びとが集まり議論が行われていた歴史があります。その場所が現在どのように機能しているのかを調べたいと考えました。現地に行ってみるとバルにも種類があり、対話の目的や同行者との関係性によって使い分けられていることがわかりました。サッカーやフラメンコなど、スペイン文化とのつながりにも気づけたこと

は新たな発見です。積極的に現地の人に聞き取りをしたことで、スペイン語や英語での会話力が身につきました。調査中に気づいたことや疑問点はすべてメモに残し、その後の日本での研究に役立っています。

私が京都精華大学に進学した理由は、長期フィールドワークのプログラムに魅力を感じたからでした。海外に行ってみたくて、さまざまな人と接し、語学力を身につけたい。そんな希望をかなえられたこの経験は、これからの人生をきっと支えてくれるものだと思います。

井上健太

3年 高知県 高知中学高等学校 出身

## 1年次必修

## 「ことば実習」で、文章力と コミュニケーション能力をやしなう

私たちの生きる世界は、さまざまな人がつむいできた言葉でつくられています。そして、これからの世界でみずからの道を切りひらいていくにも、言葉と向きあい、それを用いる力が必要不可欠です。この科目では、読む、書く、話す、そして思考し、自分自身について掘り下げ、積極的に自分の考えを表現します。さらに、書いたものを他の学生と共有することで、他者の意見を聞き、対話する言葉を身につけていきます。



MONOLOGUE  
言葉  
DIALOGUE

## 1年次必修

## ひとつのテーマを さまざまな角度から アプローチする独自の必修科目

1年次の「人文学原論」では、共同体、他者、所有といった人文学として考えるべきテーマについて、講義と議論を繰り返しながら、ひとつの言葉を多面的に見つめます。歴史、文学、社会、国際、日本文化という多様な角度からものごとを考える力を身につけ、自由な視点を手に入れます。多角的に課題に迫ることで、問いを立てる力、視点を変える力、他者を理解するための想像を働かせる力を育てます。

PERSPECTIVE

視点



## | 卒業論文 |

## 4年間の学びの集大成。 表現の大学ならではの展覧会も開催

4年生では全員がA4用紙20枚以上、約24,000文字の卒業論文を執筆します。ゼミ担当教員がテーマ設定から文章の構成まで1対1で指導。2月の卒業制作・論文発表展では、卒業論文や関連資料をひとりずつ展示します。

## 卒業論文例

- 彦根藩における「武士の学問」
- 明治初頭の京都府政と遊所
- 平安時代の飲食表現 —— 紫式部と食
- 差別と文学 —— 島崎藤村『破戒』から見る差別を扱うという事
- 「相模原障害者施設殺傷事件」に関する言説の分析
- SNS時代の新たな広告のあり方とは —— 新しい購買行動モデルの提唱と共に
- 世界で最もいじめが少ない国、スウェーデンと日本の違いとは
- 混在する宗教のはざままで —— 台日宗教交流史よりひもどく台湾人の宗教観
- 『呪術廻戦』における呪術のルーツ —— 「呪いの王」両面宿儻との関係性
- メディアと流行語 —— お笑い芸人が生む言葉の広がり
- 原爆が広島に与えた影響 —— 観光資源としての原爆ドームについて

(過去の卒業論文テーマより)



卒業論文





History

## 歴史コース

### 歴史の現場・京都に根ざし、人間のありようをリアルに学ぶ

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、文献調査に加え、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。歴史に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の大きなヒントになるはず。

#### めざせる職業

学芸員、学校教員、ツアープランナー、公務員、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

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

## VOICE

歴史に向き合うことで、何事も諦めない力がつく。

### 教員の声

古文書などの史料を読んでいくと、何だこれは？というものに多く出会います。たとえば、「家の前で馬に乗るなんて無礼だ」という理由だけで、百姓に殺されてしまったお坊さんがいます。家の前で馬に乗るとなぜ無礼なのか、殺してしまうほどの理由になるのかなど、疑問は尽きませんが、そうしたルールに基づいて生活していた人びとがたしかに過去にいたのです。史料を通して、現代の我々の価値感や慣習では全く理解不能な出来事や、人びとの行動が垣間見えることが歴史研究のおもしろさ。歴史コースの学びは、やや地味で派手さはないイメージがあると思います。もちろんその通りですが、たとえば

2行ほどしか書かれていない史料から多くのことを読み取ろうとしたり、難しい内容の史料に対して、辞書類を駆使して解き明かそうとする姿勢は、何事にも堅実に諦めず取り組む力となります。歴史を学ぶことは、人間社会を学ぶこと。我々は過去の人びとがつくった社会の仕組みや慣習を少なからず引き継いで生活をしているので、現代社会の構造を知るうえでもとても重要な分野なんです。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を歓迎します。



歴史コース教員  
吉永隆記 日本中世史／荘園史

## 専門科目の特徴

## 古代から近代まで 専門家がそろう、 民衆の視点から読み解く

日本の古代・中世・近世・近代の時代別の研究者が揃い、それぞれの時代において人びとがどのように生きていたのか、史料をもとに深く掘り下げます。地域史・社会史・民衆史という三本の軸を中心に据えて、日本の歴史を総体として理解する眼をやしないます。

## 長期フィールドワーク

## 多様に語られる 歴史の真実を 自分の視点で解き明かす

歴史的な史跡が数多く残る京都。関心のあるテーマやエリアを自由に設定し、現地を訪れて調査にのぞみます。残された史料をもとに往時の街道をめぐったり、過去の遺物に触れ、民衆の生活を想像したり、体験を通して歴史を考察。新たな視点で分析を進めます。

## 選べる4つのゼミ

○日本古代史 ○日本中世史 ○日本近世史 ○日本近代史

## 科目 PICKUP

## ■ 京都の歴史



下鴨神社や京都三大祭(葵祭、祇園祭、時代祭)など歴史的な遺産が数多く残る京都。それぞれの歴史的背景を探るとともに、実際に現地を歩いて体感する。

## ■ 古文書解読



実際の史料を参考に、演習形式でくずし字を識別する。意味や内容を正しく解釈することで、江戸時代への理解も深める。

## フィールドワーク例

## ■ 京都×神社仏閣



世界遺産登録されている有名な場所を訪れて調査することも可能。その地で起こった出来事や関連のある人物を調べ、その時代や現代に与えた影響を分析する。

## ■ 京都×武将



関心のある歴史上の人物について、ゆかりのある土地をめぐり、軌跡をたどる。現地調査に加え、資料館の文献も深く読み解き、その人物の生き方や考え方を考察する。

## 【歴史コース】

# 学びの キーワード



## VOICE

## 学生の声

### 明治時代の 「番組小学校」が 京都に与えた影響とは。

地元の滋賀県で、中学校の先生になることが夢です。中学校の教員免許を取得することが大学進学のための第一の目的だったので、偏差値や知名度よりも学びの内容を重視しようと考え、一番「おもしろそう」と感じた京都精華大学に入学しました。印象に残っている授業は、昭和前期のファンズムの実態を学ぶ「日本思想史」です。軍部や民衆など、さまざまな立場の人の思想を見つめながら、なぜ日本が第二次世界大戦へ向かっていったのかを考えました。はじめて知ることが多かったうえ、歴史の流れをつかめた感覚があり、とても興味深かったです。長期フィールドワークのテーマは

「番組小学校」にしました。番組小学校とは、国が学校制度を定める前に、京都で生まれた小学校のこと。他の小学校とは異なるシステムをもち、オリジナルの教育が行われていました。私は、番組小学校の成り立ちに加えて、それが京都の教育や文化にどのような影響を与えたのかを調べました。ゆかりのある場所をめぐりながら調査を進めていくことは興味深く、結果をまとめることで達成感も得られました。卒業研究とは別に、興味があることを思う存分研究できる長期フィールドワークは、この学部の一歩の魅力だと思います。

3年 滋賀県立大津商業高等学校出身 中村蒼汰

### 実地調査で山梨県へ。 戦国武将の人柄に迫る。

昔から日本史が好きで、なかでも戦国時代に興味がありました。「古文書を読めば、当時の様子を深く知ることができるのでは」と考えて、古文書解読が学べる大学を探しました。最終的に京都精華大学を選んだ理由は、長期フィールドワークに挑戦してみたいと思ったからです。大学の授業では、歴史上の人物名や事件を知るだけでなく、高校の歴史の授業ではスポットライトが当たらない人たちのことや、出来事と出来事のつながりを学ぶことができます。おかげで、より立体的に歴史をとらえられるようになったと思います。長期フィールドワークのテーマは、「内藤昌秀(昌豊)

の素顔とは?」にしました。武田信玄の家臣である内藤昌秀に焦点を当てた内容で、2カ月間関東地方に滞在。山梨県や群馬県などで実地調査を行い、残された逸話から昌秀の性格にアプローチしました。現在は、調査結果をまとめた卒業論文を執筆しています。古文書解読、実地調査、論文執筆は、根気のいる作業です。でも、あきらめずに取り組み続けることで、新しい発見をすることができます。卒業後は学芸員になりたいと考えています。大学生活で得た、粘り強くものごとに取り組む姿勢を、社会で生かしたいです。

4年 大阪府 金光藤蔭高等学校出身 森脇愛翔



Literature

# 文学コース

## 言葉がつむぐ「創造の世界」を探究する

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。自分の関心に合わせて時代や作品、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。言葉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。

### 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

### 身につくチカラ

- 言葉による表現を緻密に読み解く力
- 文学作品の特性を理解して客観的に批評する力
- 時代や国境を越えて人間の心情を想像し、歩み寄る力

## VOICE

### 文学作品を通して、未知の生活や感情を体験する。

#### 教員の声

文学のおもしろさは、作品の読解を通じて、自分とはまったく異なる時代・立場・土地で暮らす人びとの生活や感情を体験できるところにあります。京都精華大学の文学コースには、さまざまな専門分野を研究する教員が在籍しています。そして、学生と教員が交流しやすいアットホームな雰囲気もあります。ここで学ぶみなさんには、多彩なジャンルの文学に触れられる環境で、たくさんの作品と出会い、広い視野をやしなってもらいたいと思います。

私は、俳諧における受容について研究しています。たとえば、松尾芭蕉はなぜ有名になったのか、作品はどう読まれてきた

のか、芭蕉という人物はどのように理解されてきたのか、そういったことに関心があります。作品そのものよりも受容を研究対象にした理由は、私が文学だけでなく、歴史学や社会学にも関心があったからだと思います。文学コースで学ぶなら、ぜひ幅広い分野に興味をもち、いろいろな世界に触れてみてください。文学とは関係がなさそうな趣味の世界でも構いません。友達や教員がおすすめしたものも試してみましょう。すべての経験が文学の研究に役立つはず。私の座右の銘は、「やれることはすべてやる」。みなさんも、臆することなく、やれることはすべてやってみてください。



文学コース教員  
三原尚子 日本近世文学／俳諧

## 専門科目の特徴

和歌、説話、小説…。  
広く文学表現を学び、  
作品分析の力を磨く

上代・中古・中世・近世・近代と広く日本の文学研究が可能です。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、小説や詩歌、説話・伝承など多様な文学表現も学ぶことができます。

## 長期フィールドワーク

言葉がつむぐ世界を  
よりリアルに体験し、  
作品への理解を深める

作品が生まれた土地や舞台、作家ゆかりの場所をたどりながら、言葉で記された表現をより深く理解します。作品を読み解くと、時代や世界を超えて作家のメッセージを受け取ることができるはず。日本国内や海外で、作品の豊かな世界観を体験を通して学びます。

## 選べる6つのゼミ

- 日本上代文学
- 日本中古文学
- 日本中世文学
- 日本近世文学
- 日本近代文学
- 比較文学

## 科目 PICKUP

## ■ 文学概論



多数の文学作品を分析・分類する理論を学ぶ。時代や社会をうつしり、垣根を越えて後世に伝えていく文学の力について考察し、理解を深める。

## ■ 日本語学特講



日本語の歴史の変遷、言語的特徴について分析する。方言やジェンダー、世代によるバイアスなどの視点も含めて言語を考察する方法を学ぶ。

## フィールドワーク例

## ■ 関東×物語



舞台となった土地を実際に訪れ、作中に登場した場所を登場人物と同じ道順でめぐり、作品を読むだけでは気づかなかった発見を通じ、作品への理解を深める。

## ■ 京都×和歌



限られた文字数の言葉に、感情を乗せる和歌。作者が込めた思いを、詠まれた場所に足を運ぶことで深く理解し、表現のなかに秘められた真の意味を読み解く。

## [文学コース]

学びの  
キーワード

## 比較文学

コピーライト

俳諧

小説

作家研究

【文法】

平安

口承文化

文字

ことば

説話・伝承

神話

評論

オノマトペ

文献  
講読

和歌

児童文学

## VOICE

## 学生の声

小説のなかで  
描かれる京都と  
実際の京都を比較して。

幼い頃から読書と寺社めぐりが好きでした。神社仏閣が多い京都という立地と、文学を研究できる学部がある点に惹かれて、京都精華大学に入学しました。大学の授業は、知的好奇心を刺激するものばかりです。特におもしろかったのは、言語とは何かを改めて考える「言語学」や、物語の構造や表現技法を分析する「文学概論」など。1年次には個人的な興味で、ある小説の舞台になっている神奈川県藤沢市を訪れ、観光課の方にお話を聞きました。私が「ライトノベル作品と聖地巡礼」というテーマに興味をもつようになったのは、この経験がきっかけです。長期フ

ィールドワークでは、京都を舞台にしたライトノベル作品を取り上げ、作品に登場する土地を調査しました。文字で表現される町の様子と、実際の町の様子を比較して回るうちに、京都の新たな魅力が見えてくる気がしました。好きなことを探究して、その成果を発表できる長期フィールドワークは、興味関心と学問がつながる特別な体験でした。みなさんにおすすめしたいです。卒業後の目標は、司書になること。物語と出会える図書館という施設を盛り上げることで、地域に暮らす人びとに貢献したいです。

4年 島根県立松江東高等学校出身 高野 莞

和歌で詠まれる「鳥の涙」  
表現が生まれた背景を探る。

神社仏閣めぐりが趣味です。「京都に住んでみたい」という思いがあり、京都精華大学に入学しました。思い入れのある授業は、1年次の「国内ショートプログラム」です。京都嵯峨野の清涼寺で行われる嵯峨大念仏狂言について学ぶ内容で、実際に使用している狂言の面をつけたり、演目「土蜘蛛」で使う蜘蛛の糸を投げたりと、貴重な体験ができました。体験して学ぶことで、狂言や京都への理解が一層深まったと思います。現在は、卒業論文を執筆しています。テーマは「平安時代に詠まれた『鳥の涙』考」です。平安時代の和歌や物語では、「鳥の涙」という表現が使われるこ

とがあります。鶯や雁が涙を流す姿が描かれるのですが、この表現が生まれた背景を調べています。奈良時代の文学や漢詩なども調査対象として、古典文学の世界を思いやり楽しみながら研究を進めています。この4年間で、和歌、歴史、京都など、元から好きだった分野がさらに好きになりました。これも、学生の興味を広げ、家族のように温かく寄り添って指導をくださった先生方のおかげ。心から感謝しています。卒業後は石川県の旅館で働きます。人の心を癒す「旅館」という職場で、自分を成長させていきたいです。

4年 山梨県立富士河口湖高等学校出身 塩畑奈緒



Society

## 社会コース

### 自分が生きる「いま」を読み解き、社会の課題を見つける

研究対象は、あなた自身と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、みずからの悩みや疑問、身近な問題を入り口に、社会現象や人間の行動の要因を掘り下げていきます。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ないます。

#### 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、新聞社、広告会社、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

- **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

## VOICE

常識にとらわれず物事の裏側を調べ、地域の未来を描く。

### 教員の声

形が不ぞろい、傷があるなどの理由で出荷されず、畑に捨てられる「規格外」の野菜について研究しています。規格が厳しすぎるからという説がありますが、調べていくと、正しくないことがわかってきました。廃棄野菜の量は3〜4割と言われますが、実態は野菜によってずいぶん異なり、実際に計量したデータもないため、調査は新しい発見に満ちています。もうひとつのテーマは京北宇津地域で行っている、住民と学生の協働による地域活性化の取り組みです。高齢化と過疎化が進む農村ですが、美しく魅力的で、住民も元気です。地域課題を発見し、解決に向けて共に動き、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「モノやコトの裏側追跡」、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」と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。常識はひとつの「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。



社会コース教員  
田村有香 地域社会論/生活環境論

## 専門科目の特徴

人間と社会の問題を  
広いテーマから学び  
よりよい姿を提案する

ジェンダーや貧困、環境、災害、戦争など幅広いテーマで、現代社会のさまざまな課題を知ることができます。具体的な事例から人間の権利や安全保障まで広く学び、現実の社会に研究を応用し、提案するための力を磨きます。

## 長期フィールドワーク

社会問題の本質を探り  
具体的な解決方法を  
自分の力で見つけ出す

社会コースが扱うテーマは非常に幅広いのが特長です。テレビで話題になっている社会問題だけでなく、身近にある疑問も研究対象。なぜそのような問題が起きているのか、どうすれば解決することができるのかを、インタビュー調査などの手法を通して分析します。

## 選べる5つのゼミ

○思想 ○文化 ○地域 ○共生 ○福祉

## 科目 PICKUP

## 多文化共生論



人種や思想、年代、性、身体的機能などの多様な人びとがどのように共生していくことができるのか、その意義と方法を考える。

## 社会芸術論



芸術と宗教、人類学などさまざまな切り口から現代の日本の事例を中心に、欧米やアジアの国々も参照しながら芸術と社会の関わりについて考える。

## フィールドワーク例

## 京都×観光



京都で問題化する「オーバーツーリズム」について、公共交通機関とタクシー利用のそれぞれで実態調査をし、持続可能な観光地産業について考える。

## 沖縄×教育



全国で最も不登校者の割合が高い沖縄。支援の取り組みや、教育のあり方を現地の行政や教育関係者へのインタビューを通じて分析する。

## 【社会コース】

学びの  
キーワード



## VOICE

学生の声



より良い社会の実現を願い  
身近な問題を卒業論文に。

高校生のときから「ジェンダー論を学んでみたい」と考えており、社会学が学べる大学を探していました。京都精華大学を選んだのは、オープンキャンパスに参加したとき、雰囲気肌に合うと感じたからです。長期フィールドワークでは、アートセラピーのワークショップを企画することを目標に、セラピストにインタビューしたり、教会で取材を行ったりしました。行く先々で新しい発見があり、期間中は常に知的好奇心が刺激されているような感覚でした。講義を受けるだけでは得られない学びや気づきがたくさん得られる長期フィールドワークは、大学生生活のなかでも思い出深い

時間です。卒業論文のテーマは、「現代の若者におけるパートナーシップのあり方について」にしました。テーマを悩んでいると、先生から「社会的意義のある論文を書きなさい」という助言がありました。それで、誰もが生きやすい社会に少しでも近づくことを願って、自分や同世代の人が直面し得る問題を取り上げたいです。卒業後は、障害福祉の現場で働く予定です。私には、「人間を理解したい」という気持ちがあります。人と深く関わることができる福祉の世界で、人間とは何か、自分とは何かを追求していきたいです。

4年 大阪府 向陽台高等学校 出身 地本あかね



「好きなこと」の  
研究ができる  
自由な学習環境が魅力。

将来の目標は、高校の先生になることです。社会コースを選んだ理由は、世の中で起きているさまざまな問題について知り、その問題を多角的にとらえる力を身につけたいと考えたからです。この学部の魅力は、好きなことを思いきり学べる場所。私の長期フィールドワークのテーマは、御朱印についてです。期間中は、神社仏閣を実際にめぐり、御朱印の起源や流行について調べました。歩きながら疑問を見つけたり、現地で新しいことに気づいたり、自分で学びを進めていくのは楽しかったです。得るものが多い授業でした。現在は、卒業論文を執筆中です。テーマは学校教育。

いじめ、教員の労働問題、ブラック校則という3つの観点から、より良い教育環境について考える内容です。将来教員として働くことを見ずして、現場の課題とじっくり向き合いたいと考えています。私たちがのびのび研究できるのは、それを丁寧に支えてくださる先生方のおかげです。研究室を訪問すると、先生方はいつでも温かく学生を迎え、質問や疑問に答えてくださいます。京都精華大学は、やりたいことをとことん追求させてくれる大学です。何でも挑戦して、充実した学生生活を送ってください。

4年 滋賀県 滋賀短期大学附属高等学校 出身 北田幸司郎



Global Culture

## 国際文化 コース

多様な文化・世界を体験し、グローバルな視点を獲得する

国際都市・京都、そして留学生が多い学内環境に身を置いて、実践的に英語やその他の言語を修得します。言語だけでなく、世界中のさまざまな文化や社会課題について、体験を通じて学びます。研究対象は歴史や宗教、経済やビジネス、食文化、芸術文化、ファッションや音楽、映画などのポップカルチャーまで広大です。興味があることを切り口に地域研究や文化比較を行うことで、国際社会の現状や問題について実感をもちながら深めることができます。グローバルな視野と、異なる文化を理解するための柔軟な思考力を伸ばし、世界の課題に向き合う力、どんな国や地域でも自分らしく生き抜ける力を獲得します。

### めざせる職業

国際公務員、貿易事務、外資系企業（総合職）、学校教員、学芸員、教育機関職員、旅行コーディネーター、NPO・NGO 職員 など

### 主な就職先

国際展開する企業、ソーシャルビジネス関連企業、国際協力機関、旅行・観光企業、出版・Web 情報配信企業、NPO・NGO など

### 取得できる資格

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

身につく  
チカラ

- 世界規模の視点で問題をとらえる力
- 異文化を受け入れ新しい価値を生む力
- 世界で通用する生きた語学力

## VOICE

比較の視点と考え抜く力で「驚き」を研究に発展させよう。

### 教員の声

海外での現地調査に挑戦するなら、日本の社会についても勉強しておきましょう。なぜなら、調査の成果が「海外でこんな現象があつて驚いた」で終わるのはもったいないからです。驚いた現象を日本での現象と比較して、どこに共通点・相違点があるか、なぜそれが生まれるのかを考えてみてください。そうすれば、共通点・相違点を生む歴史的背景や、そこで生きてきた人びとの生活へと興味が広がり、地域への理解が深まっていきます。たとえば私の調査地のカナダは、日本と比べて、さまざまな人びとが平和に共存する多文化主義の先進国ともいわれます。

しかし、もともと現地に移住してきた先住民にとっては、「カナダ」それ自体が入植者に押しつけられた外来の異物です。このような植民地化の経緯から根深い不和がある状況下では、表面的な「和解」ではなく、植民地支配の過去と現在に向き合う、より深い意味での共生が求められています。その現場を調査するわたしの研究は、翻って、日本国家とアイヌや在日コリアンの関係を考える際にも有効な視点を提供できるはず。カナダで多文化主義が「進んで」いて、日本は「遅れて」いる、といった単純な対比をこえていけば、海外と日本を地続きでとらえる視野が開けてくるのです。



国際文化コース教員

鈴木越生 多文化研究／批判的先住民研究／  
社会理論

## 語学教育

留学経験を生かし  
生きた語学力を手に入れる

1年次から段階的に英語力をきたえます。第二外国語として、韓国語、中国語、フランス語、スペイン語も学べます。海外に留学する長期フィールドワークでは、現地の人とコミュニケーションをとりながら、文化や社会問題を調査。生きた語学力を着実に磨きます。英語は留学後も継続して学び、卒業時までTOEIC700点をめざします。海外の協定校と連携したイベントやTOEICの点数を上げる講座など、授業外のプログラムを活用し、語学力をさらに伸ばすこともできます。

## POINT

- TOEIC 700点をめざす
- 英語の教員免許も取得可能
- 語学を通じて異文化を理解する



## 長期フィールドワーク

世界とつながり、  
新たな視点で考える力を  
手に入れる

世界各地に長期滞在し、多様な人々とのコミュニケーションを通して、異文化理解を深めます。現地で暮らすことで、日本だけでなく世界が抱える課題をより具体的に考察。言語や文化の違いを乗り越えながら、人びとが豊かに暮らせる方法を現地での体験を軸にして探ります。

## フィールドワーク例

## ■ アメリカ × お笑い文化



アメリカのコメディ文化と日本の「お笑い」との違いを比較検証する。その内容や特徴を掘り下げ、それぞれの国の人が何をおもしろいと思うのか、文化的背景から探る。

## ■ 韓国 × SNS



韓国の若者たちはSNSをどのように利用しているのか、目的や状況を調査し、若者たちのコミュニケーションのあり方を日韓で比較する。

## 選べる4つのゼミ

- 異文化理解
- 地域研究
- 比較社会
- 比較文化

## 【国際文化コース】

学びの  
キーワード

留学

労働

文化

国際共生

人種  
差別国際  
関係異文化  
理解

戦争

貧困

SDGs

英語  
外国語市場  
経済

英語教員

宗教

食

## VOICE

学生の声

世界をフィールドに  
貧困や共生を考える。

高校生の頃から社会問題に興味があり、特に海外の情勢に注目していました。このコースは、まさに私が学びたいと思っていたことをすべて網羅していたんです。とくに長期フィールドワークは、私にとって大きな転機になりました。調査テーマは「フィリピンの子どもの貧困問題」。現地のソーシャルワーカーと同行して子どもたちの家庭を訪問し、スラムで暮らす彼らの生活を目の当たりにしました。子どもたちに英語や算数を教え、楽しく交流する一方で、社会の不平等や教育の重要性を改めて実感。卒業論文では、この調査を発展させ、世界各地で起こりうる貧困の連鎖につ

いて考察しています。NGOや政府機関などの外部支援の方法や影響を調べ、貧困の再生産からどうすれば脱却することができるのかを考える日々です。大学で過ごした4年間は、私にとってかけがえのない財産です。外国で住む刺激や楽しさを知り、たくさんの人とかかわったことで、多くの気づきや新たな視点、問題解決に向けて積極的に行動する力が身につきました。この先も世界中のさまざまな場所に訪れ、自分の目で見て考え、学んでいく、どんなことにも挑戦し続ける人生を歩んでいきたいと思っています。

4年 北海道 北星学園余市高等学校出身 西田テオ

海外経験がひらいた、  
手話言語学への道

高校時代にフランスを訪れたことをきっかけに、大学では留学をしたいと考え、長期フィールドワークのプログラムがある京都精華大学を選びました。私は耳が聞こえないので、障害学生に対する授業支援の体制が充実していることも魅力のひとつでした。大学入学後は台湾に興味を持ち、日本の植民地統治が台湾語にどのような影響を与えたのか、そして「台湾と日本の手話に見るろう文化の比較」をテーマに調査をしています。長期フィールドワークでは、台湾のろう学校やろう協会を訪れ、聴覚障害の手話も国や地域によって異なる言語表現

で、世界共通のものではありません。勉強会に参加したり、現地の友人に教えてもらったりして台湾の手話を習得しました。この経験を通して、「手話言語学」について本格的に研究してみたいと考え、卒業後は海外の大学院への進学をめざしています。手話言語学の研究や法的整備が進んでいる国を探しているところです。大学はこれまで知らなかった世界や、たくさんの経験に出会える場所です。私のように海外経験を通して、将来の道を見つけることもできるかもしれません。興味があれば、勇気を出して一歩踏み出してみてください。

3年 千葉県 筑波大学附属聴覚特別支援学校出身 清水佳歩

# Lifetime Chronology マンガ人生年表

# 2



Japanese Studies

## 国際日本学コース

マンガ・アニメから伝統文化まで、日本文化を通じて世界とつながる

京都は世界でも有数の国際観光都市。伝統と革新が同居し、多様な国や地域から人が集まる京都の特性を生かし、日本の文化について理解を深めます。本学が世界的なマンガ研究施設である「京都国際マンガミュージアム」を所有することも強みです。また、海外に向けて広く発信する力をつけるために、英語力に加えて日本語力の向上も重視しています。世界とつながる長期フィールドワークでは、日本と海外、どちらを拠点に選ぶことも可能。好きなことを社会に貢献する力に転化し、文化で日本と世界をつなぎます。国家資格である登録日本語教員の免許を取得することもできます。

### めざせる職業

登録日本語教員、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

日本語学校、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

登録日本語教員、図書館司書、博物館学芸員

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
- 文化・社会的背景に精通した日本語教育の力

## VOICE

マンガ文化を通して世界と出会い、つながる。

教員の声

日本のマンガ文化、特に視覚表現の研究が私の専門ですが、外国のマンガ事情にも常にアンテナを張っています。外国における日本マンガの受容や外国出身のマンガ家による日本スタイルの作品、彼らの日本での活躍などに興味があります。ここ数年はフランス語圏アフリカのマンガも調査してきました。韓国出身の私は、来日するまでは外から、現在は内から日本のマンガ文化を見つめています。外と内では視点や楽しみ方に多くの違いがあることに気づいたのが研究の原点でした。マンガは身近だからこそ、時代と社会、そこで生きる人びとの考えを強く反映します。マンガ研究とは、現代の社会と

文化を見つめることでもあるんです。国際日本学コースでは、伝統産業からサブカルチャーまで幅広い視点で日本の文化への理解を深めます。ある表現やジャンルが形成された理由を社会的環境と歴史的背景、メディアの形態などから探り、他の国や地域とも比較することで「世界のなかの日本」ととらえる新たな視点が得られます。日本文化に興味がある人、日本文化を通して世界とつながりたい人におすすめです。これまで信じ込んできた「当たり前」や「常識」を見直し、新たな日本と世界に出会ってみませんか？



国際日本学コース教員

ユイ・スギヨン マンガ研究・制作／表現論



# 社会に求められる人文学

就職活動など、社会に出るときに必ず問われるのは、「大学生活で何をがんばってきたのか」という問いです。

4年間を通して考えを言葉で表現し、長期フィールドワークや卒業論文で設定したテーマに真剣に取り組む人文学部の学びは、将来の仕事にもつながります。

## 伸ばせる力

### 就職の幅を広げる

## 専門的な資格

中学校や高等学校の教員免許、博物館学芸員、図書館司書資格など、専門的な資格取得が可能です。また、新たに国家資格である登録日本語教員資格の取得もめざせるように。各コースの専門性を生かした就職を可能にします。

### 変化に対応できる

## 思考力

人文学部で学ぶのは、どのような事柄にも対応できる、いわば「思考の型」。テクノロジーが進化し、社会で求められる働き方や能力が変わっても、柔軟に対応できる思考力があれば新たな道を切りひらくことを可能にします。

### 世界で通用する

## 生きた語学力

英語に加え、韓国語、中国語、フランス語、スペイン語から希望の言語を選択して学習。長期フィールドワークの経験を通じて、現地で使える語学力を着実に磨きます。卒業までにTOEIC 700点をめざす独自のカリキュラムです。

## こんな仕事をめざせます

### 新たな文化や表現を生み出す仕事

美術館や博物館の学芸員、テーマパーク等の商業施設の企画、出版社に勤めるなどして、さまざまな分野の表現者や作品を発掘し、広く社会に届ける仕事です。文化や表現に精通するプロとして活躍します。

おすすめコース 歴史／文学／国際日本学

### 誰かの困りごとと向き合う仕事

社会問題の専門家として、国際機関や自治体等の公共団体やNPO・NGO、福祉団体など、現場で直接誰かの課題と向き合い、その解決を探ります。仕事を通じて多様な人と接し、誰もが生きやすい社会をめざす仕事です。

おすすめコース 社会／国際文化

### 情報を掘り下げ、発信する仕事

新聞や雑誌、書籍等の活字媒体や、テレビやラジオといった放送、Webメディア等の報道記者・ジャーナリストとして、社会で起きているさまざまな問題を掘り起こし、広く発信します。時には、その内容によって世論を動かし、社会が変革することもある。

おすすめコース 社会／歴史

### モノやコトの魅力届ける仕事

広告会社や企業・自治体等の広報・PR担当、観光業界、出版社など、多くの人に情報を届けます。言葉で魅力を届け、共感を生み出す人文学部の強みを生かせる仕事です。みずからの興味関心が誰かの好きなことにつながっていきます。

おすすめコース 文学／歴史／国際日本学

### 人を育てる仕事

中学校・高校教員や日本語学校、大学職員、教育関連企業、企業の人事部など、人と関わり、次の世代を育成する仕事です。目の前の相手との対話を通して、その人の可能性を引き出す力が求められます。

おすすめコース すべてのコース

### 世界と日本をつなぐ仕事

日本語教師として海外の人に日本語を教えたり、企業のなかで多国籍企業との交渉を行ったり、日本人向けに世界のさまざまな場所を案内する観光業界に従事するなど、世界のどこでも人文学部の学びを生かせます。

おすすめコース 国際文化／国際日本学

### 伝統を継承する仕事

京都はもちろん、世界各地で長い年月をかけてはぐくまれてきた、伝統工芸や伝統文化に精通し、みずからの表現として、もしくは媒介役として、社会や人びとに届け、次世代に継承していく仕事です。

おすすめコース 歴史／文学／国際日本学

### 環境や公共の福祉に関連した仕事

国際機関や自治体、NPO・NGO、民間企業で、環境問題をはじめ、都市計画や地域振興、まちづくりに貢献します。現場で働く一人ひとりの問題意識が、社会問題の解決の糸口になります。

おすすめコース 社会／国際文化

### より深く研究する仕事

専門分野の研究を継続し、新たな知見を発見する仕事です。個人もしくは複数人で調査・研究をすすめ、学会発表や論文執筆を行います。大学の教員や企業・行政の研究機関、博物館などで働きます。

おすすめコース すべてのコース

# 将来の進路

人文学部では、研究活動を通じてさまざまな文化や社会問題と出会います。  
それらを分析し、みずから問題を発見する力は分野を限定しません。卒業生はさまざまな場所で活躍しています。

## 高校教員

さまざまな面から生徒の成長を支える

高校で国語の教員をしています。科目担当だけでなく、担任やICT・情報管理など、実は業務は幅広く、さまざまな面から生徒の成長をサポートしています。教員は昔からの夢で、国語の教員免許を取得できることを大学選択の条件にしました。この仕事は、たくさんの子どもの成長を支える仕事。責任は大きいながらも、やりがいと誇りを感じています。幅広い知見が求められる教員の仕事では、大学で学んだことはすべて生かされます。文学作品について掘り下げて議論したゼミでの経験や、大学の先生と話した何気ない会話ですら、生徒とのコミュニケーションのなかでとても役に立っています。今後より良い教育活動のあり方を追求していきます。

**山本 拓**

高等学校教員  
(関西文化芸術高等学校)



## 海外コンサルティングの仕事

日系企業の海外進出を助ける

ベトナムのコンサルティング会社に勤めています。海外の現地法人や日本法人を相手に、各分野に精通した専門家チームと連携しながら会計・税務、法務、M&A等に関する幅広いサービスを提供するのが私の仕事です。人生を変えたきっかけは、ゼミ旅行で訪れたアフリカでした。違いや共通点の発見におもしろさを感じ、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方がいいと思うようになり、会計税務の世界に飛び込みました。「異なる背景を持つ人達と、どうやっておもしろく生きていくか」が私の人生のキーワード。みなさんにはセイヤで、自分自身を含め人間を大切にすることを体感してほしいですね。

**角田長基**

KPMG ベトナム・コンサルティングファーム



## プロモーションの仕事

SNSで人びとをつなぎ発信していく

私の仕事は、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ります。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。これまでに多くのインフルエンサーを発見してきました。SNSで発信する人は、全員がクリエイターです。好きなものを楽しそうに発信している人って、人を惹きつけますよね。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。大学では好きなことを追求し、多様性を学びました。新しいことにポジティブになれたからこそ、いろんな発見ができるんだと思います。これからもたくさんの人のお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たいです。

**橋本菜々子**

トレンドーズ株式会社



## コピーライター

商品やサービスを言葉で届ける

ポスターやCMなどの広告のほか、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のハッシュタグなど、幅広い領域で仕事をしています。これまでに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ました。時代とともに領域が広がり、内容が変わっていくのも魅力です。コピーとは商品やサービスを伝える言葉。でも、それだけでは不十分です。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。

**山根哲也**

株式会社ライトパブリシティ



## ツアーコンサルタント

海外に住み、現地の魅力を旅行者に伝える

熱帯雨林に囲まれた海岸都市、マレーシアのコタキナバルで旅行会社の現地スタッフとして働いています。海外で働くきっかけは、大学3年生のときにアフリカの海外調査でJICA(国際協力機構)青年海外協力隊に出会ったことでした。日本での就職を経て、社会人経験を積んでから今の仕事に就いています。具体的な業務内容は、日本発ツアーの企画やガイドの指導、施設のチェック、トラブル対応など。日本語・マレーシア語・英語を使って仕事を進めています。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した。職場の人間関係はフレンドリーで、残業も基本なし。コミュニケーション力、臨機応変な対応力で日々を乗り切っています。

**東西岐子**

JTBマレーシア  
コタキナバル営業所



## 店舗運営の仕事

お客様が居心地よくいられる店舗をつくる

コーヒーが好きで老舗コーヒー用品のメーカーに就職しました。本社の営業経験を経て、現在は同社が運営するカフェショップで、コーヒーの提供や、耐熱ガラスを使用した手作りアクセサリーの販売、店舗運営を行っています。お客さまに喜んでいただける姿を直接見ることができるのが、今の仕事の魅力。ただ、お店の運営は簡単ではなく、商品知識や接客スキル、マネジメントなど学ぶことも多く、日々奮闘中です。海外のお客様も多いのですが、大学時代にさまざまな国の留学生と言葉の壁を越えて交流した経験が、今のスムーズなコミュニケーションにつながっていると思います。これからも、もっとガラスやコーヒーの魅力を発信していきたいですね。

**伊藤さやか**

HARIOラボワークファクトリー株式会社



## テーマパークグッズ 品質管理

USJで「世界最高」の思い出をつくる

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン(USJ)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ーといった身につける商品の品質管理を担当しています。この仕事は、ものづくりの社会性を保つ裏方。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の再現など、細かいところも厳しくチェックします。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。私の仕事であれば、世界最高のショッピング体験をしていただきたい。そのグッズを身につ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。かけがえのない思い出のために、質を追求していきます。

**松平嘉人**

合同会社ユー・エス・ジェイ



## 編集の仕事

自分なりの切り口で1冊の本をつくる

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。カルチャー誌の編集長を経て転職し、現在は絵本や育児本、YouTuberの本などを手がけながら、新しい書籍の企画を提案する日々です。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て、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人たちの本質を知りたい。自分なりの切り口で編集し、一冊の本をつくるのが楽しくてずっと続けています。興味関心をすべて仕事にできる面白さが、この仕事にはあります。でも一番の喜びは、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。

**続木順平**

株式会社KADOKAWA



## 寺院スタッフ

歴史ある寺院で、参拝者の心に寄り添う

京都のお寺に就職しました。主な仕事は参拝される人へのご案内や、お守り・御朱印の授与などです。参拝の理由は、信仰心や観光、景色などさまざま。どのように心地よく過ごしていただけるかを考える毎日です。海外からの参拝者も多く、文化や言葉の壁にぶつかることもあります。お寺という場所を通して多様な価値観に触れることに面白さを感じています。京都精華大学の魅力は、学生たちがのびのびと過ごせて、好きなことに挑戦できる自由な環境。私も学生時代に映画上映会を企画しました。準備作業ははじめてのことばかりでしたが、友人や先生、そして監督など、たくさんの人に協力してもらって、無事に開催することができたのは印象深い思い出です。

**長谷川さくら**

音羽山 清水寺





※2021年3月卒～2024年3月卒実績より抜粋



### 「人」を深く知る旅へ 人文学部が導く、 あなただけの未来



人文学部の学生は卒業後、それぞれの道を歩み始めます。会社員としての道、公務員としての道、教師としての道、大学院生としての道、クリエイターや作家としての道、新しい家族や友人、親としての道、就職活動を始める道、卒業後じっくり考える道など。これらの道は一人ひとり異なり、始まったり、終わったり、また始まったりする道でもあります。

そして、これらの身近な道とは違い、人文学部の卒業生はヒューマンな道があることを忘れません。ヒューマンな道とは「人間である」ということ、道、「人間になる」ということ、道です。

世の中には二つの大きな災いがあります。ひとつは地震や台風など、人間から遠く離れた場所で起こる自然災害や天災と呼ばれるものです。もう一つは、人間自身が引き起こす災いです。そして、人間自身が引き起こすすべての災いの根源には、人間の口から発せられる言葉の乱用や、人間の手によって生み出される言葉の乱用があります。ヒューマンな道とは、生涯を通じて自分の言葉を磨き続け、整えていく道です。そこから責任ある、礼儀正しい、美しく優しい言葉が生まれてきます。そのような言葉は、自分の中により良い世界のイメージを描き出し、それを現実にする力を生み出します。

いかに自分の中に良い言葉を持ち、そのような言葉を蓄積し、それを使って考え、表現するか。人文学部では、現場主義、実践主義、学際主義、国際主義、表現主義に基づく教育プログラムで、教員は学生に寄り添い、互いにそうした力をヒューマンとして成長させていきます。



人文学部 学部長 高橋伸一

## 多様な業界への 就職実績

### 教育

京都市教育委員会、京都市立大宅中学校、安曇野市教育委員会、和歌山県教育委員会、大阪府立茨木工科高等学校、NHK学園高等学校、近江八幡市立八幡中学校、大阪市立鶴見橋中学校、八洲学園

### 公共・ソーシャル

池田市立図書館、京都市生涯学習振興財団、天草市役所、南木曾町役場、鳥根県警察本部、京都市ユースサービス協会、日本郵便、Jあいネット、杵束まちづくりセンター、地域生活サポートネットほぷ、HOS

### メディア・広告・IT

日本放送協会(NHK)、岐阜新聞、クリーク・アンド・リバー社、アド近鉄、メンバーズ、はてな、Fullfill、アイエスエフネット、KG情報、クライス、クレスコ、HiiiZL、ネグゼス、RadPlus

### 交通・観光・アミューズメント

ANAホールディングス、ユー・エス・ジェイ、休暇村協会、西鉄ホテルズ、エクシブ京都八瀬離宮、温故知新、キューズフル、コーワン、清水商会、東神実業、緑水亭

### メーカー

モンベル、伊藤園関西茶業、岩本織維、HARIO、河村精機、京都テクニカ、サムソン、スイコー、東海紙器、和田紙工、ダイフク、東海澱粉、澤井珈琲、中村藤吉本店、ニチノウ食品、ヒラタ、マルホ、満月

### 舞台・ディスプレイ・建築

Build East、TSP、川嶋建設、久馬設計工務、コプロ、鳥屋、マルヒ製材、森下建築、リグリード、リラスターデザイン

### アパレル・化粧品

コム・デ・ギャルソン、ADESSO、青山商事、ウライ、キャン、ジェイビークワーズ、ジェムケリーグループホールディングス、桂機業店、アルビオン

### コンサル・人材

Evand、アソウ・ヒューマンセンター、ウィルオブ・ワーク、マーキュリー、マンパワーグループ、フェローズ、ブロードマインド

### 卸売・専門商社

Nexyz、大水、大山、建デポ、コモライフ、シャープマーケティングジャパン、大黒天物産、谷村実業、ハウスオブローゼ

就職率 **97.8%**  
2024年3月 人文学部卒業生実績

### 小売・書店

ルミネ、西友、ライフコーポレーション、平和堂、オーケー、ボケモンセンター、大垣書店、丸善雄松堂、ヤマダデンキ、ヨドバシカメラ、クスリのアオキ、コーナン商事、ロイヤルホームセンター

### フードサービス

キャメル珈琲、DDホールディングス、インデンススタイル、TAG-1、祇園 嵯峨野、クロッシュ、ブロンコビルー、サトフードサービス、メルシー

### 金融・保険・協同組合

住友生命保険、福井信用金庫、京滋信用組合、JA福岡市東部、JA大北、JA山口県、やさか共同農場

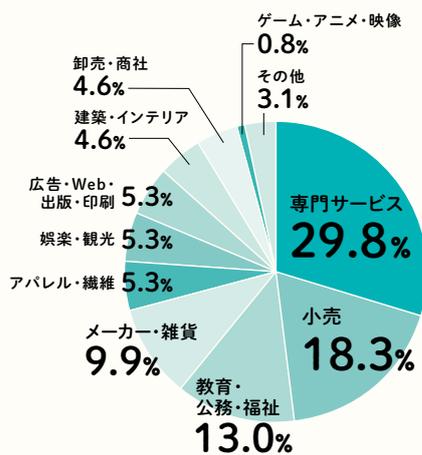
### 不動産・物流

日本ヴェルテック、プレサンスコーポレーション、成都不動産、リッツホールディングス、FDS、TKP、三機サービス、京神倉庫、ダイセーロジスティクス

### 福祉・医療・警備

宇治徳洲会病院、同和園、博愛会病院、近畿健康管理センター、ベネッセスタイルケア、ねむの木福祉会、グッドタイムリビング、ケア21、トータルケアライフ、福祉福祉会、美杉会、メディカル・ケア・サービス、友々苑、アルソック京滋

### 職種別就職状況



## 大学院

### 人文学研究科

修士課程

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の大学にない特色です。

【修士課程】 領域：人文学



メディア表現学科

(2年次から)

メディアイノベーション専攻

メディアデザイン専攻

メディアコミュニケーション専攻

音楽メディア専攻

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

## メディア表現学部

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らえ、「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ような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。

# メディア表現学科

デジタル革新で変わる社会に新しい価値を提案する



これからの時代を切りひらいていくのは、主体的に課題を発見し、テクノロジーを活用して解決する力です。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身につけた、新しい価値を創造するクリエイターを育てます。企画・制作・分析を学び、新たなサービスやイノベーションを創出しましょう。

## メディア表現学部を知るキーワード

### 3DCG

映像やゲームで見慣れてきた三次元表現の場はますます拡大。3DCGと銘打たれていない作品にも多数使用されています。

### IoT

Internet of Thingsの略。家電を含むさまざまな機器がインターネットにつながり、遠隔操作などができるシステムのこと。スマート家電が普及しつつあります。

### マーケティング

顧客やユーザーのニーズを満たすためのリサーチ・分析・企画開発の活動。メディアを活用した顧客との共創やコミュニティ創造が重要となっています。

### UI/UX

UIはユーザーと製品・サービスの接点、UXはユーザーが利用を通じて得られる体験のこと。ユーザー中心のデジタルサービスを構築するうえで重要となります。

### ステージ演出

照明機材をコンピュータで制御したり、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、メディア技術を使った演出が日々進化中です。

### AR・VR

ARは「拡張現実」と呼ばれ、現実世界にデジタルの世界を投影。VRは「仮想現実」という意味で、仮想空間でゲームや会話を行うことができます。

### 社会課題解決

社会の課題に対して、アートやデザイン、映像を通じて人びとを動かす「伝え方」や「人々を巻き込む方法」を形にすることで、効果的な解決策を見出し、実行します。

### センサー制御技術

LEDやモーター、スピーカーを触覚や振動、温度センサーと連動させ、プログラミングで制御する技術。産業以外にもイメージメディアやライブ演出を拡張しています。

### メディアアート

新しいテクノロジーを利用するアート。新たな技術は新しい表現を生み発展します。写真も映画も、古くは絵画も、生まれた時代にはメディアアートだったはず。

Webサイト開発

電子工作

デジタルマーケティング

映像制作

地域活性

ブランディング

企画

広告・広報

サウンドデザイン

作曲

編曲

電子音楽

サウンドスケープ

## 学部の特徴

## Features

幅広く学んでから専攻を選べる  
レイトスペシャライゼーション制度

1年次は、メディア表現に関する基礎的な理論や制作技術を学びます。映像・音楽などのコンテンツ制作を経験し、グループワークを通じて協働性をつちかひながら、メディア企画・制作から分析までを体験的に学習。考え方の柔軟性を高め、自身の関心や適性を見極めてから、2年次以降に専攻に分かれて、専門性を深めていくことができます。

## POINT

- 1年次はプログラミングをベースに幅広く学ぶ
- 自身の関心や適性に合わせて2年次から専攻に所属



プログラミングを  
ベースとした  
2年次からの  
専攻

## UI/UX・IoT



□メディアイノベーション専攻

## 映像・デザイン



□メディアデザイン専攻

## 企画



□メディアコミュニケーション専攻

## 音楽



□音楽メディア専攻

## 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、テクノロジー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、UI/UXやIoTをはじめ、空間映像、立体音響表現など、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ともに探り、伸ばしていきます。

## POINT

- 多種多様な業界で活躍する教員から学ぶ
- 最新の事例を知り、現場に必要な力をつける

## 3

社会と関わる  
プログラムが  
充実

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、育てる機会が豊富です。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サービス企画や新しいメディア活用を提案します。

## POINT

- 課題発見・解決力を実践的にきたえる
- 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

## MESSAGE

## 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。

IoTであらゆるものがインターネットでつながるこれからの時代は、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、これまでになかったコンテンツやサービスがたくさん生まれています。それらは私たちの暮らしを変え、社会を変え始めています。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。

メディア表現学部ではプログラミング科目を必修にしています。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、技術の習得は「目的」ではなく、課題を解決するための「手段」。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や技術を身につける、という発想で学んでください。

また、社会との関わりを重視してカリキュラムを編成しています。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たくさん設けています。社会に働きかけ、フィードバックを得て、アイデアや作品を進化させるおもしろさを体感しながら、自身の力を磨くことができます。

入学したら、メディアを活用し、人の暮らしや社会を変える「新しい価値」をつくることにどんどん挑戦してください。テーマや形式は問いません。この学部から、日本や世界の新しい未来を提案してほしいと思っています。



メディア表現学部 学部長

吉川昌孝

マーケティング・コミュニケーション/広告/メディア論

学部長から

## 4年間の流れ

年次

### プログラミングを活用した コンテンツ制作の 基礎を学ぶ

これからの時代に誕生する新しいメディアに向けて、思考実験や実制作を行います。そのために、「メディア」がテクノロジーや表現をどのように進化させてきたのか、歴史をたどりながら体系的に学び、専門理論を習得。プログラミング、メディアのデザイン、メディアを通じたコミュニケーション、音楽表現の領域に幅広く触れ、その本質を学びます。

POINT



#### 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します。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ていきます。



#### メディア表現を実践する

映像表現、フィールドレコーディング、UI/UXを用いたサービス、メディア・リサーチなどの表現の基礎理論を学びながら、実制作を行います。多様なメディアの特性を実践を通して理解し、その可能性を探ります。



#### 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びます。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、実践します。

表現の理論と技術を探求し、未来の可能性を拓く

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磨く

2年次からは4つの専攻に分かれて学びます。コンテンツ制作の力を磨きながら、「エクスターニッシュ」(P.54)では企業等での現場体験を通して社会を動かす方法や、新しいつながりを生み出すための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。



年次

### 実践的なプロジェクトに取り組み 社会で通用する現場力を身につける

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みます。さらに、チームで協働してアイデアを考案し企画を動かす力や、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。



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みます。インターンシップや課題解決型の授業でつちかかった知見を生かし、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。



## VOICE 学生インタビュー

## 1 年次



日々、新たなスキルが身につく。  
学びの幅広さが入学のきっかけ。

もともと、パソコンを使って作業をしたりゲームをしたりするのが好きでした。また、音楽が身近にある環境で育ったこともあり、何らかの形でずっと音楽に関わっていききたいとも考えながら進路選択に悩んでいました。そんななか、幅広く学べるメディア表現学部を知り、自分のやりたいことができると思い入学しました。今は基礎実習で各専攻の入門編として、さまざまなツールを実際に使っています。作品をつくりながら実践的に学べるので、スキルが身についていることを実感している日々です。

秋山ひなな

メディア表現学部1年 長野県長野吉田高等学校 出身

## 2 年次



自己表現の手段としての  
プログラミングの楽しさを実感。

メディア表現学部を選んだのは、多様なメディア技術やアートの実践がカリキュラムにあって、理論と実技の両方から幅広く学ぶことができると感じたから。2年次からは、デジタルメディアの活用方法だけでなく、情報の収集、分析、発信における倫理的視点、社会におけるメディアの役割について深く学べる点を考慮してプログラミングを追求することにしました。授業では、自分自身のアイデアや創造性を大切にしながら実際のコードとしてプログラムを形にしていきます。そのため作業は無味乾燥なものではなく、自己表現の手段としての魅力と

新しいものをつくり出す楽しさを実感しています。

いまは、「人とテクノロジーのインタラクションをより自然で直感的にする」ことをめざしたプロジェクトに注力し、日常生活で人びとが抱える小さな不便を解消するアプリケーションやサービスの開発に取り組んでいます。今後は、プログラミングの知識をさらに深く、フロントエンド開発やUI、UXの設計に必要なスキル、デザインツールなどを駆使してユーザー体験をビジュアル化するスキルを磨いていきたいです。また、AIを用いてパーソナライズされたサービスや効率化されたプロセスを実現し、生活をより便利にする可能性を追求したいと考えています。

チンカン

メディア表現学部2年 中国山東省濰坊第七中学校 出身

## 3 年次



映像作品に欠かせない  
「フォーリーサウンド」を研究。

以前からドラマや映画、音楽など幅広いコンテンツの制作について興味があり、メディア表現学部を選びました。入学時に専門を絞るのではなく、1年次に基礎を学び、1年間をかけて自分の興味や関心を分析してから専攻を選択できる点も非常に魅力的でした。私の場合、1年次の音楽の授業を通してこれまで何気なく聞き流していた身近な空間の音環境を意識するようになり、音をさらに学べる専攻を選択。学内のレコーディングスタジオで行われる演奏・録音・編集など音楽制作のプロセスを学べる授業では、先生からより良い音、おもしろい音の録音

方法を学んだことで、音に対するとらえ方が広がると同時にレコーディングのおもしろさにとっても惹かれました。また、映画作品をストーリーやキャラクター、さらに作品を取り巻く社会や文化からそれぞれ分析・批評する授業では、作品に対する解像度を上げることができました。現在は、ドラマやアニメなどで使用される足音や衣擦れなどの日常の動作音である「フォーリーサウンド」の制作に取り組んでいます。制作では、映像やシナリオに合わせて物語に入り込み、全身を使って音を制作するのですが、4年次にはフォーリーが台詞や絵がない場面でも状況を詳細に説明し、聴き手の想像力を掻き立てることができるツールになるのかを研究していきたいと考えています。

松本乃々

メディア表現学部3年 山口県立下関南高等学校 出身

## 4 年次



みずからメディアをつくり出す、  
その楽しさを体験した4年間。

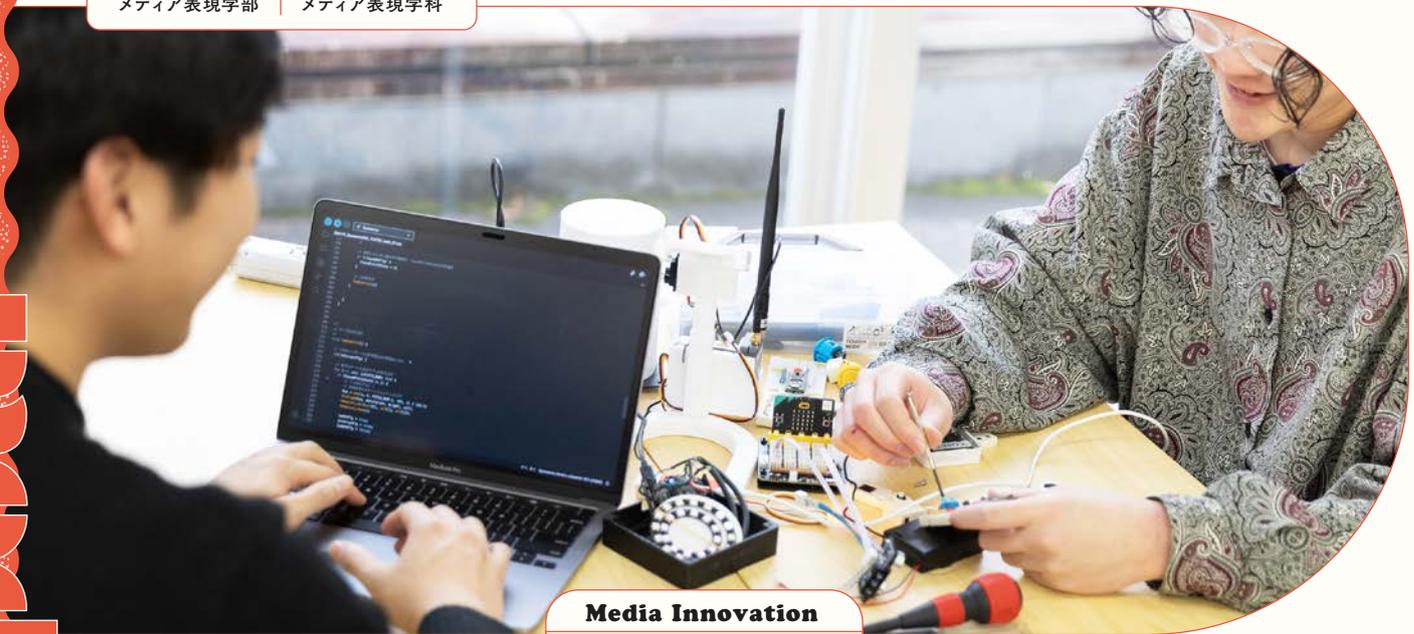
中学生のころから趣味で映像・音楽制作も行って、さらに高校は情報系でプログラミングを学んでおり、メディア表現学部へ。1年次はコンテンツの制作など土台から学ぶことができたため、どの授業も新鮮でした。2年次からは音楽を中心にした専攻を選択しましたが、他の専攻の授業も積極的に履修して、幅広い知識を深めることができました。おもしろかったのはトラックメイキングの授業。普段は出会えないようなプロの方から直接アドバイスを受けることができ、自分にどんな技術や知識が必要なのかを理解することに繋がりました。

また、チームマネジメントを学ぶ授業では、社会に出て生かすことができるスキルを手に入れることができた実感。3年次からのゼミでは同級生や後輩をまとめながら引っ張っていくリーダー役を通して、この授業で得たノウハウを実践することができました。

メディア表現学部のいちばんの魅力は、何かと何かを媒介する「メディア」を自らつくり出せること。しかも授業はマーケティングやコミュニケーション、サーキュラーエコノミーなど多岐にわたる分野で構成されています。横断的な学びにより物事を広くとらえる視点を身につけ、自分の興味に合わせた「メディア」を生み出す。その楽しさをここでぜひ味わってほしいです。

山口幸多

メディア表現学部4年 滋賀県立大津商業高等学校 出身



Media Innovation

## メディアイノベーション 専攻

テクノロジーを活用し新しいサービスを

メディアイノベーション専攻ではUI/UXを学びの中心とし、人間中心のサービス企画から開発までに必要な理論と技術を修得します。デジタルマーケティング、デザイン理論、プログラミングや電子工作などの技術を習得しながら、私たちが直面する社会課題の解決をするサービスとプロダクトを生み出していきます。デジタルサービスが国境を超えて利用される現代を見すえ、グローバル視点での科目も学びます。Webサイト開発、3Dプリンターなど、ビジネスを起こす第一歩となる、自分で手を動かしてつくり出せるクリエイターをめざします。

### めざせる職業

UI/UXデザイナー、UXリサーチャー、テクニカルディレクター、XRデザイナー、Webデザイナー、プログラマー、アプリデザイナー、システムエンジニア、 marketer、サービスプランナー、プロジェクトマネージャー、起業家 など

### 主な就職先

広告制作会社、Webデザイン会社、システム開発会社、製造メーカー、マーケティング会社、ITサービス企業、ITコンサルティング会社、ゲームメーカー、XR制作会社、映像制作会社、起業 など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(情報)、図書館司書、博物館学芸員

### 身につくチカラ

- 人間中心のサービスを生み出す調査・企画力
- グローバル視点で社会課題を解決する技術力
- 実社会と連動した提案ができる現場力

### 学生の声



グループワーク型の授業が将来のビジョンを明確に。

とくに印象に残っているのは、企業の課題に対して学生が解決法を編み出し、プレゼンテーションで提案するグループワーク型の授業です。エンジニアとしてアイデアの実現可能性を探ったり、実際に仮のシステムを組んだり、これまで学んできたものを集結させて行う実践的な授業で、とても多くのことを吸収できました。最初はグループワークに不安を感じていましたが、徐々に意見の伝え方が身につく、インターン先ではコミュニケーションスキルを褒められるまでに。また、それぞれの得意分野を生かした役割分担が効率性を上げることに気づかされるなど、グループワークのメリットを実感。「チームで協力しあえる会

社に入りたい」と考えるようになり、結果として第一希望だったIT企業から内定をいただくことができました。会社では開発職に就く予定です。メディア表現学部の魅力は、自由度の高い環境で自分のペースで新しい挑戦ができること。授業外の外部イベントへの参加に積極的な学生も多いです。難しい技術にチャレンジする際も先生方のバックアップを受けられ、自分のやりたいことを実現することができました。

須藤凜音

4年 兵庫県立尼崎稲園高等学校 出身

### VOICE

### 教員の声



新しい技術を自ら学び  
仕事に生かす姿勢を。

メディアやITに関わる技術は、日々進化しています。Webサービスの制作を仕事にしているので、新しい技術が登場すれば、積極的にトライするよう心がけています。「やったことがない」という気持ちは、技術への苦手意識を生んでしまうからです。メディアイノベーション専攻では「手を動かしモノをつくる」ということを重視し、最新の技術を含めて、あらゆることをみずから体験して学ぶ姿勢をはぐんでいきます。その姿勢は、どんな場所でも自分で道を切りひらいていく力

になるはず。専攻のカリキュラムには、プログラミングだけでなく、ビジネスプランニング、Webデザイン、電子工作など、幅広い分野の科目が用意されています。新しいアイデアを生み出すときは、いろいろな角度からものごとを考える力が欠かせません。多彩な知識と技術を吸収しながら、そのような力も身につけていきましょう。

松村慎

デジタルコンテンツ制作



## Media Design

## メディアデザイン 専攻

## 視覚表現を超えたメディアの新しい使い方を創造する

メディアデザイン専攻では、ビジュアル表現だけでなく、さまざまなメディアの特性に着目し、新たな使い方を創造します。そのために必要な、プログラミングや企画・編集、グラフィックデザイン、映像制作、電子工作、ファブリケーション、インタラクションなどの基礎技法を学びます。学年がすすむにつれ、それら技術を組み合わせて制作を行い、発表、修正を繰り返していきます。最終的には、新しいメディアそのものをデザインし、そこで展開するコンテンツ制作を行うことのできる人間をめざします。

## めざせる職業

デザインエンジニア、映像作家、メディアアーティスト、グラフィックデザイナー、プログラマー、クリエイティブディレクター、テクニカルディレクター、パブリッシャー、企画者、プランナー、編集者、キュレーター など

## 主な就職先

クリエイティブな活動を行うラボ、スタジオ、デザインエンジニアリング等の、メディアを問わずデザインの領域で仕事をする会社、映像制作会社、Web制作会社、デザイン制作会社、出版社、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(情報)、図書館司書、博物館学芸員

## 身につく力

- 表現を創造するための企画構想力
- 過去と現代を理解し、未来を創造する読解力
- 技術を活用し新領域をひらく問題解決能力

## VOICE

## 学生の声



他領域の表現を学ぶ授業で  
自分の引き出しを広げられた。

入学時はただ漠然と「映像をつくりたい」と考えていたのですが、1年次に授業を受けていくなかで多様な視点からブラッシュアップすることができ、2年次からは自分がつくるものにも変化が生まれたと感じています。より本格的に映像を学び、紙媒体やインタラクティブアート、ファブリケーションなど映像領域以外の授業を通じ、表現の引き出しを増やすことができました。なかでもインスタレーションの授業では壁三面に投影する映像を制作したのですが、3DCGを処理するソフトと、それを制御して投影するソフトを連携させることに挑戦。実

際に映像を投影したときには達成感があり、貴重な経験になりました。ほかにも、ポスターをデザインする授業では、「なぜそのようなデザインにしたのか」について思案することが求められ、自分がとった表現の意味や責任について考えるようになりました。このことが、その後の制作に対する意識や考えを変化させるきっかけになったと思います。

馬場一綺

4年 滋賀県立河瀬高等学校 出身

## 教員の声



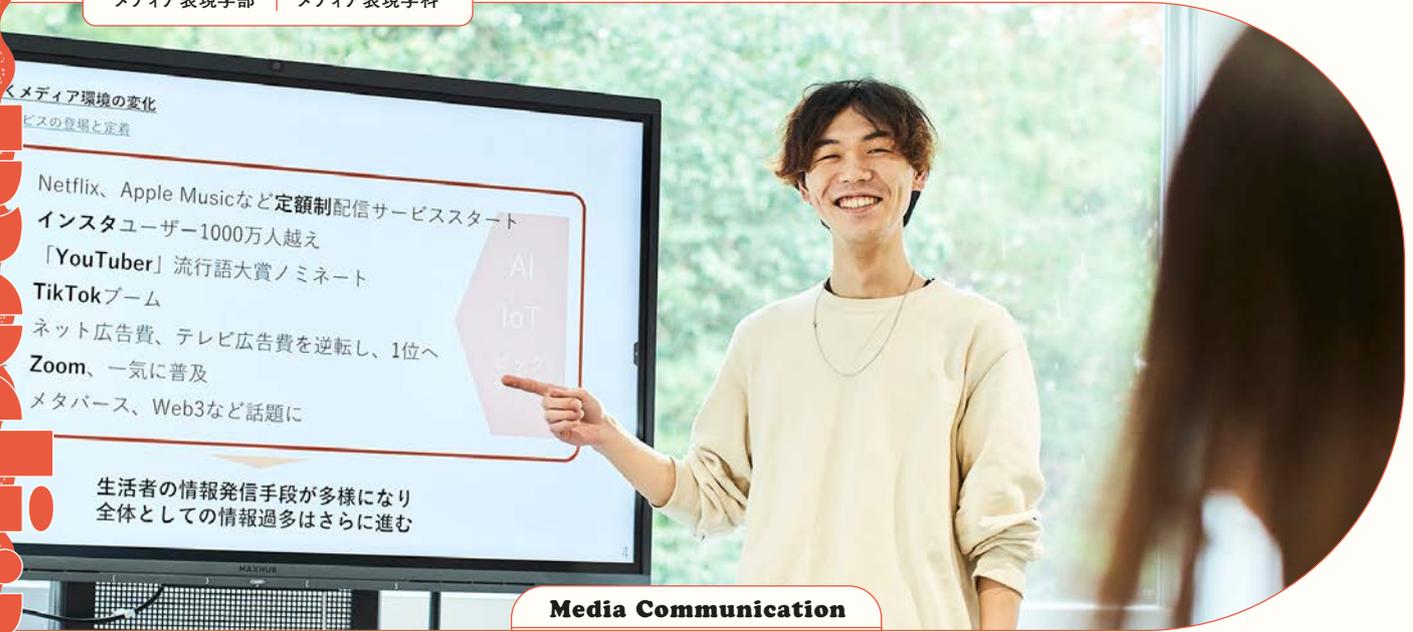
テクノロジーと共生して  
新しい表現を探究しよう。

みなさんには、まずは既存の技法を使いこなせるようになってほしいと思います。そして、自分で思っている得手・不得手にかかわらず、物事を多様な視点でとらえて、新しい仕組みや構造を発見してほしいです。私自身は人の想像力と視覚装置やテクノロジーの関係について研究しています。たとえば昨今のAI技術は手軽に高品質の成果が得られるため、つくり手としてどのようにアプローチするかが問われているように感じます。単なるユーザーとしてではなく、原理や性

質を深く理解して自分の表現を追究し、共生的な関係を築いていく日々のプロセスがおもしろいです。ほかの教員も、デザイナー・アーティスト・研究者といった立場から日々挑戦しています。さまざまなメディアやテクノロジーと共生しながら、一緒に多様な表現を探索しましょう。

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



Media Communication

# メディアコミュニケーション 専攻

## コンテンツの企画開発で社会を豊かに

メディアやコンテンツの企画開発を行います。理論と実践の両面から学び、アイデアを形にする力をやしません。課題を発見するためのさまざまなリサーチ技法、プロジェクト運営のためのチームマネジメントやプレゼンテーションに取り組みながら、イベントや広告などの企画を実際に社会へ発信し、世の中の評価をもとにブラッシュアップしていきます。積極的に学外へ出て現場をリサーチすることや、企業や行政、地域コミュニティなど多様な人びとと連携することを重視します。

### めざせる職業

プランナー(マスメディア、SNS、コンテンツ関連など)、メディア・コンテンツのプロデューサー、クリエイティブディレクター、マーケター、一般企業の企画・開発職や広告・広報担当、地域創生プランナー、地域コミュニティデザイナーなど

### 主な就職先

メディア関連企業(放送、出版、Webサービス、プラットフォーマー)、コンテンツ関連企業(音楽、映画、ゲーム、イベント)、広告、広報、PR、マーケティング、公務員(コンテンツ産業推進、地域創生、観光PRなど) など

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(情報)、図書館司書、博物館学芸員

### 身につくチカラ

- メディアを批評・分析して、世の中に届ける力
- 外部の人や組織とコラボレーションする力
- プロジェクトを企画し推進する力

### 学生の声



イベントの企画を重ねるうちに、対応力の向上を実感。

ゼミでは地域を活性化させる取り組みについて模索中。イベントの企画では、グループでのディスカッションを繰り返し、課題抽出やアイデア創出を行いました。ターゲットにする年齢層や、どんな人に来てもらいたいか、何を伝えたいかによって、コミュニケーションのつくり方や商品の価格帯の決め方、宣伝活動のアプローチの仕方、展開する時間帯の設定までもが変わってくるもの。そのため、目的や目標をしっかりとして考えることの重要性を感じています。

メディア表現学部では実践的な取り組みを重要視しているので、みんな業務遂行能力がとて高い

です。イベントの宣伝動画、会場のBGM、サイトの構築や広告のデザイン……専攻ごとに専門性を深めた学部生が集まれば、これらをすべて自分たちの手でつくり上げることができます。私自身、実際に企画・運営の実践を重ねていくうちに、プロモーションのためのメディアの活用やファシリテーションスキルなど、さまざまな条件に対応する力が身についてきたと実感しています。

郭野結愛

3年 広島県立尾道高等学校 出身

### 教員の声



企画・制作・分析を通じて  
自分の可能性を伸ばそう。

この専攻は、普段の生活のなかでの小さな違和感や疑問を自分のアイデアで解決することに興味がある人におすすです。

授業では、企業・行政・他大学等と協働します。私のゼミでは、人が集まる魅力的な公園づくりや商店街の活性化に取り組んでいます。主役はあくまで地域の住民なので、一方通行にならないアイデアやプロジェクトの進め方が必須。とにかく学生どうしも教員とも、地域の方々とも対話を繰り返します。もちろん計画通りに進まないこともあります

が、学生らの成長ぶりにはいつも驚いています。

現地に足を運び、コミュニケーションをもとに考えを組み立て、コンテンツを制作して実社会で試し、分析。これを繰り返すことで、自分の強みを自覚し、卒業後の働き方もイメージできるようになります。みんなが心地よく生きられる社会とは、メディアの可能性とは何かを一緒に考え、実践できたらと思います。

大下大介

コミュニケーションデザイン



## Sound Creation

## 音楽メディア 専攻

## 「音」を中心に問題を解決する

作曲や編曲など従来の音楽制作に加え、ゲームや映像領域に連動したサウンドデザイン(効果音制作)、電子音楽やサウンドプログラミングによる音の表現、周囲の音環境に配慮するサウンドスケープなど、幅広い領域に取り組むことができます。異なる分野とも連動して問題解決を行う、デザイン思考を重視します。音楽プログラミングと電子工作、IoTを組み合わせた新たな仕組みの模索など、音楽をつくるだけでなく、広げて届ける仕組みづくりも学びます。

## 身につくチカラ

- 音楽を多分野に接続するための応用力
- 説得力ある響きにする音楽表現力
- 社会の背景を深掘りする観察力

## めざせる職業

サウンドデザイナー、音楽プロデューサー、ミュージッククリエイター、音響映像設備販売、楽器販売・営業 など

## 主な就職先

音楽企画制作・マネジメント会社、ゲームメーカー、映像制作会社、各種配信会社、広告会社、教育関連会社、イベント企画会社、楽器店 など

## 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(情報)、図書館司書、博物館学芸員

## 学生の声



卒業後はイベントを  
トータルプロデュースする職に。

音や映像の表現を学びたくてメディア表現学部に入学したため、最初は音楽と映像のどちらの表現に重きを置かず悩みました。結果的に音楽を選択しましたが、音と映像は切っても切り離せない密な関係にあるため、音の表現を深く学んだことで映像の表現の幅もより広くなったと感じています。特に役立ったと感じているのは、リックビデオを制作する授業です。歌詞の構造や意味をさまざまな角度から読み取ったうえで映像制作を行うというアプローチは、他の授業や作品制作にも生かすことができました。一方、音楽プログラミングの授業では、「TouchDesigner」やDTMソフトの「AbletonLive」

といったプログラミングツールを使ってインタラクティブなオーディオビジュアルを制作。この授業で得たスキルを卒業制作にも活用するなど、大きな刺激を受けました。卒業後は映像・音響スタッフとしてイベントを企画からトータルプロデュースする仕事に就きます。幅広い分野の知識と技術を横断的に学ぶことができた4年間を、今後も糧にしていきたいと思えます。

崎山 隼

4年 北海道旭川西高等学校 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。

この専攻の魅力は、音楽だけではなく「音」について幅広く学ぶことです。何かひとつの技能を習得するというよりも、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、新しい表現を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「すべての現象を音楽で表現したい」「世の中すべてを音楽にしたい」と思っています。演奏とは、音楽とは、そもそも音とは何なのか?とずっと考え続けたあげく、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。音楽メディア専攻では、新しいことにチャレンジしたい人を歓迎します。世の中はどんどん変わっていきます。これから先、どんな世界が待ち受けているのか、想像すると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

社会とつながる学び



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。

# Externship エクスターンシップ

[ 2年次必修 ]

連携先の企業や団体に身を置き、現場での役割や仕事の進め方、リアルな課題を理解し、他者との協働を通じて自分の可能性を広げることができます。業種や職種、仕事の仕組み、社会で求められる力を体験から知ることが目的です。



**連携先業種**  
(2024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、書店、文房具店、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、介護事業、福祉センター、舞台製作会社 など約50社



## VOICE

学生の声



印刷会社で本づくりに携わり、「伝える」ことの重要性を実感。

**連携先：サンケイデザイン株式会社**

京都の地域に根ざした印刷会社「サンケイデザイン」において、一冊の本を執筆・デザイン・製本まで行いました。授業でも名刺などの小さな印刷物のデザインをしたことはありましたが、少ないページ数とはいえ本をデザインするのははじめての経験。実作業ではデザイナーの方にアドバイスをいただきながら、触り心地を意識した紙の選び方や読みやすさを考慮したデザインについて学ぶことができました。紙という媒体が好きだったこともあり、実際に一からつくりあげた本が製本され形となったときには、なんとも言えない感動と達成感を覚えました。

このエクスターンシップで印象的だったのは、会社が「伝える」ということをとても大切にされていたことです。私自身、高校生の頃からWebサイトやSNSを活用しながら地元の情報を発信しており、人により良く情報を伝える方法について考えてきましたが、サンケイデザインさんではクライアントや案件の内容に応じた最適な伝え方を提案されていると感じました。このエクスターンシップで得た学びを自分の強みに変え、今後の授業や将来の仕事に生かしていきたいです。



2年 山梨県 駿台甲府高等学校 出身 荒川 太洋



課題解決のための体験を通じて新たな仕事・人生観に触れる。

**連携先：OHYA BASE**

大谷石という建材やその採掘場跡で有名な栃木県・大谷町にある観光案内所兼 coworkingスペースの「OHYA BASE」で、主に課題の洗い出しと解決策の検討に取り組みました。「OHYA BASE」の利用メンバーの方々と一緒にライブイベントの準備を行ったり、スタッフとして動きながらメンバーの方から聞き取り調査を実施。大谷町を知るため、体感型アート作品「元気炉」や、地下採掘場跡地が見られる地元の資料館に足を運び、最終日には管理人の方とともに「OHYA BASE」や大谷町についてディスカッションを行いました。私はテクノロジーを用いて社会の

課題を解決することや、社会と積極的につながって学びを実践することに魅力を感じてメディア表現学部を選んだのですが、大学を飛び出し、責任をもって社会人の方々と関係を構築しながら自主的に行動するエクスターンシップは、これまで経験したことのない未知の挑戦の連続でした。しかし、「OHYA BASE」やそこに集う方々からお話を伺うなかで、改めてコミュニティの重要性を実感することができました。特に、いまままで出会ったことのない仕事・人生観に触れることができ、今後の生き方の指針にもなりました。



2年 N高等学校 出身 黒住 奈穂

実際に働くことを体験し、将来への足がかりに



社会のニーズに応じた  
実践的プログラムで能力の向上を図る。

## Social Practicum

### 社会実践実習

[ 3年次必修 ]

商品開発や新規サービスの提案、イベントの企画運営など、課題解決のためのアイデアを形にし、社会に発信する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から、社会の現場で必要な力をやしません。



プロジェクト例  
(2024年度実績)

- 展示・パフォーマンス集団の運営 ● メディアパフォーマンス作品によるコンサート運営 ● 公共空間を使ったイベント実践 ● クリエイティブな翻訳コミュニケーションインターフェースの開発 ● イマーシブ・メディアで京都の生きた歴史を記録する ● プロのミュージシャンを録る ● 音響空間を展示する ● 日本庭園におけるメディアミックスイベントの企画・制作 ● デジタル・インスタレーションの展示 ● 開発したサービスの公開・運営 ● デザインフローとツール開発 ● フェス型イベントの企画・開催 ● 体験型コンテンツの制作・公開 等

## VOICE

学生の声



テクノロジーを活用し  
新しい交流を生むイベントを企画。

「テクノロジーの力でコミュニケーションの壁を超える」をテーマに、京都市内のスペースで自動翻訳の技術を活用し、海外から観光に来た人びとが地元住民と交流できるイベントを企画しています。プロジェクトの実現に向けてリサーチを進めていくうちに、テクノロジーが人びとの生活に与える影響をより具体的に想像できるようになり、思考の幅が広がりました。たとえばゲーム開発に使われる「ゲームエンジン」は、複雑なプログラムを誰でも簡単に扱える特徴を生かし、薬の開発や車の動作チェックなど意外な分野でも活用されています。固定観念にとらわれず、柔軟に思考しより良いア

イデアにつなげるきっかけが得られました。リサーチの後は、その内容を踏まえて実際の企画に落とし込みます。現在はイベント実施に向けて準備しているところですが、会場にも足を運び、他の場所とも比較しながら現地調査を行いました。学内外問わず多くの人びとと関わられたことで、価値観がアップデートされ、これまでよりも行動的になったと感じています。物事を俯瞰して見られるようになったり、企画会議では他の人の案と組み合わせでブラッシュアップするなど、デジタルスキルだけでなく物事を円滑に進めるコミュニケーション力もつきました。



3年 京都市立紫野高等学校出身 本田海聖



伝統の街・西陣で、織り機を  
テーマにアーカイブを制作。

京都の西陣を舞台に伝統文化を調査し、アーカイブを制作する「京都の生きた歴史アーカイブ」プロジェクトに参加しました。西陣について情報を集めたうえでテーマを決定し、興味のあるコンテンツごとにグループに分かれました。その後、実際に西陣に足を運び、街並みや環境を調査したり、住んでいる人や観光に訪れる人たちについて取材、素材となる写真の撮影などを実施。私のグループは西陣織の織り機を製造している会社をテーマに選び、アーカイブの作成を行いました。私が担当したのは、主にインタビュー取材やメーカー側との連絡、撮影の補助などです。

一番大変だったことは、織り機の製造企業さんとのコミュニケーション。情報の確認や連絡に際して失礼のない言葉遣いを心がけなかったのは撮影です。カメラの角度など細かなことまでみんなで相談し決めていく過程を通し、チーム作業のおもしろさを実感。ひとつの制作物を完成させるためには、どのようにして話し合いを行い進めていくべきか、どのようにアイデアをまとめていけばいいのかなど、実践ならではの学びを得ることができました。



3年 京都府 東山高等学校出身 中溝裕貴

## 科目一覧

**講義** = 知識習得を目的とした座学形式の授業  
**演習** = 対話をとまなうゼミ形式での実践授業  
**実習** = 専門技術を使って実践練習を行う授業

	必修科目	選択科目				
1年次	<p><b>講義</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディア表現概論</li> <li>●メディア表現史</li> <li>●プログラミング基礎</li> </ul> <p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●基礎実習 1・2</li> </ul>	<p><b>講義</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディア論</li> <li>●メディア数学</li> </ul> <p>●メディア表現特講 1・2</p> <p>●AIリテラシー</p> <p>●文化批評 1・2</p> <p>●サブカルチャーとメディア</p> <p>●教育メディア論</p> <p><b>演習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●グローバルメディア表現演習</li> </ul>	[メディアイノベーション]	[メディアデザイン]	[メディアコミュニケーション]	[音楽メディア]
2年次	<p><b>講義</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアと知的財産権</li> </ul> <p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●2年次実習 1・2</li> <li>●エクスターンシップ</li> </ul>	<p><b>演習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●プログラミング発展 1~4</li> </ul>	<p><b>講義</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアサービス戦略 1・2</li> <li>●メディアビジネス論 1・2</li> <li>●ビジネスプロデュース論</li> <li>●グローバルコンテンツ研究</li> <li>●ビジネスモデル論</li> <li>●グローバルUI/UXデザイン論</li> </ul> <p><b>演習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアイノベーション演習 1~5</li> </ul> <p>・グローバルエンジニアリング</p> <p>・クラウドコンピューティング実践</p> <p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアイノベーション技法 1~8</li> </ul> <p>・UIデザイン</p> <p>・サーバサイド</p> <p>・IoT基礎</p> <p>・Webサービス企画</p> <p>・Webサービス開発</p>	<p><b>講義</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアアート論</li> <li>●メディアと社会</li> <li>●メディアと美学</li> <li>●視覚表現技術論1・2(映像・グラフィック)</li> <li>●データビジュアライゼーション論</li> <li>●テクノロジーと表現論</li> </ul> <p><b>演習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアデザイン演習 1~7</li> </ul> <p>・編集と構成</p> <p>・ストーリー企画</p> <p>・ネットアート</p> <p>・フィジカルコンピューティング</p> <p>・表現のためのプログラミング</p> <p>・表現のための数学</p> <p>・モバイル表現</p> <p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアデザイン技法 1~8</li> </ul> <p>・配信</p> <p>・3D表現</p> <p>・ゲーム表現</p> <p>・モーショングラフィック</p> <p>・空間映像表現</p> <p>・アプリケーション</p> <p>・拡張映像技法</p> <p>・先端表現</p>	<p><b>講義</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●広告メディア論</li> <li>●ソーシャルメディア論</li> <li>●メディアミックス論</li> <li>●社会課題論</li> <li>●マーケティング論</li> <li>●ブランディング論</li> </ul> <p><b>演習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアコミュニケーション演習 1~4</li> </ul> <p>・ビジネススキル</p> <p>・社会課題</p> <p>・異文化理解</p> <p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●メディアコミュニケーション技法 1~8</li> </ul> <p>・広告制作</p> <p>・アンケート調査</p> <p>・インタビュー調査</p> <p>・ビッグデータ分析</p> <p>・プロモーション制作</p> <p>・広報制作</p> <p>・番組制作</p> <p>・イベント制作</p>	<p><b>講義</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●比較音楽論</li> <li>●音響工学 1・2</li> <li>●音楽分析 1・2</li> <li>●作曲法 1・2</li> <li>●音響合成論</li> <li>●生成音楽論</li> </ul> <p><b>演習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●音楽メディア演習 1・2</li> </ul> <p>・ソルフェージュ</p> <p>・ゲームサウンド</p> <p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●音楽メディア技法 1~8</li> </ul> <p>・リズム合奏</p> <p>・PA</p> <p>・効果音</p> <p>・ミキシング</p> <p>・トラックメイキング</p> <p>・音楽プログラミング</p> <p>・実践的な編曲の指導</p> <p>・MA</p>
3年次	<p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●3年次実習 1・2</li> <li>●社会実践実習 1・2</li> </ul>	<p><b>演習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ライティング演習</li> <li>●プレゼンテーション演習</li> <li>●展示演習</li> <li>●キャリア演習</li> </ul>				
4年次	<p><b>実習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●卒業研究実習 1・2</li> <li>●卒業研究(卒業制作・卒業論文)</li> </ul>					

学部専門教育科目のほか、全学共通教育科目があります(→P.122)。卒業には、学部専門教育科目から88単位以上、全学共通教育科目から36単位以上、合計124単位以上を要します。

## VOICE 経験を重ねて、まだ見ぬ世界で生きる力を。

### 教員の声

メディア表現学部では、デジタル技術と創造性を融合させ、未来を切り拓くクリエイターを育てています。1年次では、メディアとコンテンツに関する幅広い知識と技術の基礎を学びます。多様な分野に触れながら最新のテクノロジーが社会をどう変えているかを知り、視野を広げていきます。2年次からは4つの専攻に分かれます。自身の専攻分野を深めつつ、他の専攻分野の授業も選択できるのが特徴です。例えば、使いやすいアプリの設計やテクノロジーを使った芸術表現など、多様な領域にチャレンジできます。自分の興味を深めつつ、異なる分野との関連性も考えられる力を養います。また、学外の企業等と連携した「エクスターンシップ」(2年次)や「社会実践実

習」(3年次)にも取り組み、自分のアイデアを形にする面白さを現場で体験できます。4年次ではこれまでの集大成として卒業論文や卒業制作に取り組みます。メディア表現学部では、「正解のない課題」にチャレンジすることを大切にしています。まだ世の中にないものを想像し、仲間と一緒に新しい価値を生み出す。そんなワクワクする体験があなたを待っています。未来を創る仲間として、ぜひメディア表現学部で共に学びましょう!



メディア表現学部教員  
**小松正史**  
 音環境デザイン / サウンドスケープ論



造形学科

(2年次から)

洋画専攻

日本画専攻

版画専攻

立体造形専攻

陶芸専攻

テキスタイル専攻

映像専攻

発想力と技術を磨き、自分だけの表現を手に入れる

## 芸術学部

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。セイカではすべての学生が「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。制作スペースは広く、設備の充実度は全国トップレベル。のびのびと自分らしく、芸術を追求できる環境が整っています。加えて、交換留学や研修ツアーなど、海外との交流もさかんです。たくさんの刺激を得ながら、卒業後もあなたを支える「表現」を育てましょう。

# 造形学科

広く深く、自由な発想で制作に取り組み、創造する力を伸ばす



芸

術学部での4年間は、自分の内面を深く掘り下げ「自分だけの表現」を見つける時間。1年次は個人作業による技法の探求とグループでの制作、両方に取り組みます。自分に合う技法を模索しながら造形力をきたえ、創作の幅を広げていきます。2年次からは専攻に所属。4年次には専攻をまたいでゼミ選択も可能。広々とした専用のスペースや設備を活用し、枠にとらわれないオリジナルの表現を追究していきましょう。

## 学部の特徴



1

つくる

各専攻の制作環境は  
全国トップレベル

大きい作品や特殊な加工が必要な作品など、自由な発想で思いきり制作に打ち込むことができるように、7つの専攻にはそれぞれ専用の工房やスタジオ、機材を完備。一人ひとりに十分な制作スペースが与えられます。



2

考える

美術史から評論や哲学まで  
幅広く学べる講義科目

力のある作品を生み出すためには、技術に加えて理論を学び、人間社会や芸術についても幅広い知識とみずからの考えをもつことが必要です。さまざまなアプローチで、表現を支える思考力をやしません。



3

発信する

キュレーターにも挑戦  
豊富な作品発表の機会

展示の専門家である教員の指導のもと、本格的な展覧会やプロジェクトの企画を立て、実行する授業も。学内外のギャラリーで積極的に展覧会を行い、作品を発信し届けるための力も磨いていきます。

## 1年次の学び（学部共通）

自由な発想を支える「体幹」と、技術を学ぶ「メチエ」で横断的に力をつける。



# 体幹

Basic Art Education

## 表現者としての幹をつくり 観察力、思考力、表現力をきたえる

芸術表現の根源に立ち戻り、「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、固定概念にとらわれず、自由な発想で制作する姿勢を身につけます。「絵画」「デザイン」「工芸」「彫刻」という4つのテーマを通して、キャンパス全体を制作の場としてとらえ、多様な素材を観察し、組み合わせることで、表現を生み出す喜びを発見していきます。

グループワークと個人での制作とのバランスをとりながら、「つくること」を楽しむ



絵画

鉛筆や画用紙に限らず、多様な素材の特性を生かして制作。モチーフの観察から協働制作まで、からだ全体を使いながら描くことの可能性を探究する。



デザイン

写真・映像メディア表現から空間表現（展覧会）までの基礎に取り組み。制作プロセスのなかで自分の表現を「デザイン」＝「設計」することを考え、学ぶ。



工芸

「つくる、つかう、かざる」というキーワードをもとに、土地に根付いた素材や技術による道具を制作。学内に居場所をつくり、過ごすことで生活を再創造する。



彫刻

立体作品や身体表現などの基礎を学ぶ。素材から空間へとアプローチをひろげ、新たなイメージへの変容を多角的に学んでいく。

## 7つの分野から4つまで選択

たとえば高校までに一定の習熟度をもって、すでに学びたい専攻を決めている人は、あえて異なる分野の技法に触れてみることで、新しい表現の扉が開けます。反対に、これから美術の専門的な世界に飛び込む人の場合は、さまざまな分野を体験して自身の関心を確かめることも可能です。多様な技法に触れながら2年次からの専攻選択につながります。

# メチエ

Foundation Course

1クォーター（約2カ月）ごとに技法を選択。ひとつを深める、複数を試すなど、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 (木炭デッサン、油彩15号程度)	油彩と木炭で自分を描く (木炭デッサン、油彩15号程度)	油彩で人体(ヌード)を描く (人体クロッキー、油彩15号程度)	油彩で心ひかれるものを描く (油彩30号程度)
日本画		自然物から学ぶ日本画の基礎	日本画絵具で描く静物画	樹木にみる一枚の絵画	絹本に描く(基礎材を生かした表現)
版画		イラストレーションからの展開 リトグラフとリソグラフ	多様なシルクスクリーン表現を学ぶ美術とデザイン	写真とデジタルメディアの基本を学ぶ	線表現の魅力 銅版画の表現を学ぶ
立体造形		木彫作品の制作	ガラス作品の制作	型取りによる制作	鍍金技法による金属加工を学ぶ
陶芸		ロクロ技法の基礎を知る	「てびねり技法」を用いた制作	石膏型を用いた成形に挑戦する	陶器に描く 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	卓上織機による組織の制作	草木染め かわいいを身につける	ろう染の技法で 風呂敷を染める
映像		実写で映像表現を学ぶ	ストップモーション手法でアニメーション表現を学ぶ	実写合成で映像表現を学ぶ	ロスコープ手法でアニメーション表現を学ぶ

4年間の授業料を全額or半額免除！新特待生制度

対象 | 総合型選抜1期の成績優秀者 | 人数 | 若干名  
金額 | 4年間の授業料620万円(全額)免除  
もしくは 授業料310万円(半額)免除+入学金20万円

# 洋画 専攻

Oil Painting



平松和佳奈「Cocoon#3」 162×130cm／キャンバスに油彩



山崎佑介「正義の味方 #12」 121×213×3cm／キャンバスに油彩

磨かれた独自の視点  
がきらりと光る作品が  
ずらり。自分の世界を  
大きなキャンバスに思  
う存分描いています。



西村惇「眼前の黄昏」 92×180cm／パネル、油絵具、膠、石膏、酸化銅

ArtWorks gallery



綾香菜江「麒麟」／手びねり、白土

# ceramics 陶芸 専攻



増澤拓海「桜海桃李」 8×φ17cm 484個／轆轤、白土、亜鉛結晶釉

器だけじゃない土の  
魅力。不思議な生き  
物が現れたり、たくさ  
ん並べていつものキャン  
パスががらっと表情  
を変えたりすることも。

# 立体造形 専攻

Sculpture



実習室から屋外まで、  
空間をめいっぱい生  
かした展示作品。  
10mを超えるような大  
作も。素材に向き合っ  
て仕上げています。



和田朝杏「動きみたいな何か」 可変/ミクストメディア

# 版画 専攻

Printmaking



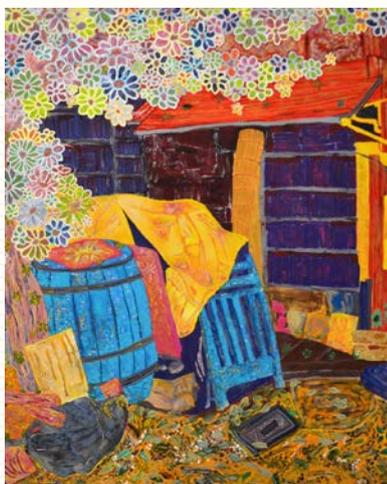
ツバシメデラム 健人 不二の表れ | ネオ胎蔵曼荼羅  
20×180cm 生成A1、和紙、インクジェットプリント



前田千尋「社殿」 121.2×91cm(2点)／木版

手法によってびっくり  
するほど仕上がりが変  
わるのも特徴です。  
銅版やシルクスクリー  
ン、写真などバリエー  
ション豊富な版画表  
現を楽しんで。

## 日本画 専攻 Japanese Painting



チョウ チョウデンエン「雨のころ」  
162×194cm／高知麻紙、水干絵具、岩絵具、顔彩、墨、胡粉



倉橋咲妃「origin II」  
183×276cm／麻紙、水干絵具、岩絵具

思わず見とれる風景や、静かにたたく動物たち。日本画は岩絵具ならではの色づかいや、丁寧に描かれた線にも注目です。



宮本美紗季「青空の下のものたち-秋の庭-」 181.8×272.8cm／高知麻紙、胡粉、水干絵具、岩絵具、パステル

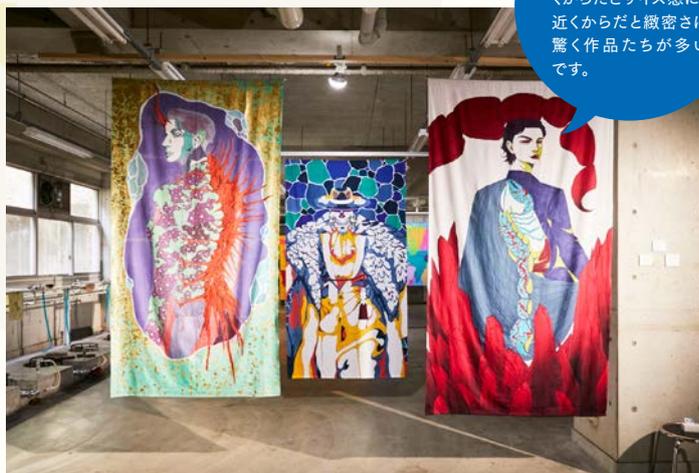


宍池保佳子「暖かな家」178×177cm／綿

## テキスタイル 専攻 Textiles



伊藤梨乃「2つの路地」 180×320cm／綿



レフマン サディカ「Seahorse」(左) 212×112cm／綿、「Victoria」(中央) 228×125cm／綿  
「Scorpion」(右) 226×126cm／綿

よく見ると、絵画じゃなくて糸なんです。遠くからだサイズ感に、近くからだ緻密さに驚く作品たちが多いです。



井川智尋「太陽と蛍」 ミュージック・ビデオ 7分／デジタル・アニメーション、3DCG

## 映像 専攻

### Video & Media Arts



実写やアートアニメーション、インスタレーションなど幅広いジャンルが並びます。映像の迷宮は奥が深いですよ。

松本玲果「共生」  
ビデオ・インスタレーション サイズ可変／  
デジタル・アニメーション、墨・布



Oil Painting

## 洋画専攻

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、絵具や絵の支持体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、独自の視点を磨いていきます。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、みずか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、人生を歩むなか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）、博物館学芸員、図書館司書



(左)「風景#2」 外村早季菜 62×130.3cm / 油彩テンペラ (右)「夢現」 轟 空奈 116.7×91cm / 油彩



## 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、独自の視点をはぐくむ**

学生どうしでの批評、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** 専門の枠を超えて基礎を固める (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はぐくむ。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。(P.59)

**2 年次** 画材や美術史の知識を学ぶ  
 土や石を採取して絵具をつくり、画材の成り立ちを知る。実際にものを見て描くことで油彩の課題制作を行いながら、絵画やその他の芸術表現、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  
 抽象絵画への挑戦や、制作と並行した作家研究などを通して、表現と社会のつながりを知る。自分の表現を客観的かつ広い視野の中でとらえる力をやしない、連作による自主制作を完成させる。

**4 年次** 自分の表現を追求する  
 4年間でつちかった技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現の可能性や新たな発見を模索しながら、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

## VOICE

### 卒業生の声

© Moemi Abe



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「新聞紙のドロイーグ」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なかで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。

いまの作品の根幹を成す思考は、学生時代につちかったものです。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とら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。



金沢寿美

美術作家  
 2003年学部卒業  
 2005年芸術研究科修了

### 教員の声



「自分の目で見える力」を制作を通してやしなう。

テンペラや金箔など、東西の古典技法を用いて、現代絵画を制作しています。「風景」を切り口に、その場所の歴史や、人と世界の関係について問うことをめざしています。現地での取材を重視して、私は、制作に取り組むうえで大切な目線だと思っています。絵具ひとつをとっても、単なる道具ではなく、どのようにできているか、どのように継承されてきたかを考えます。風景も同じ。関わり方を変えたり、見方をずらしたりするこ

とで、違う姿が見えてくるんです。洋画専攻では、最初の課題で絵具をつくり、さまざまなものを描きながら、抽象絵画にも挑戦し、自分の手法を模索していきます。その過程で「自分の目でものを見る」ことを学び、創造的に作品展開ができる力をつけていきます。私たちは、目の前で起こる小さな事象でさえ、都合の良い解釈で片付けてしまいがち。だからこそ、制作を通して「自分の目で見える力」をつけてほしいです。それは、すべての表現の根幹となり、生きていく底力となるはずですよ。

安喜万佐子

洋画専攻教員/美術家



Japanese Painting

## 日本画 専攻

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やしません。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、工芸作家、美術教師、文化財修復士、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）、博物館学芸員、図書館司書



## 学びのポイント

- 緑豊かなキャンパスの環境を生かし、**自然と直に触れ合いながら感性を育てる**
- 繰り返し描くことで描写力を磨き、**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制作スペースが用意された実習室

## 4年間の流れ

- 1 年次** **専門の枠を超えて基礎を固める** (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はぐむ。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。(P.59)
- 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やしなう**  
動植物と向き合い、繰り返し描くことで、観察力と描写力を磨く。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年間でつちかった技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現の可能性や新たな発見を模索しながら、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はぐむ発想力
- 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

## VOICE

### 卒業生の声



花と鳥シリーズより「心踊る花たち」



描くことを積み重ねた日々が  
いまの仕事につながった。

「図案」と呼ばれる着物の設計図のようなものを描く仕事をしています。図案を描いたら次は、実際に生地を染めていく各工程の職人たちへとバトンリレーのように受け渡されていきます。着物が完成し、実際に着用される姿を見たときにはやっぱり達成感を感じますね。平面の時は印象が大きく変化するため、デザインの際は三次元の動きも意識しながら描かなくてはなりません。そこが着物づくりの難しく、またおもしろいところです。

着物以外にも、アートピース、テキスタイルデザインなどに文様を描く仕事があり、内容は多岐にわたります。求められるタッチも、精密な描写からゆるくて可

愛らしい雰囲気描写までさまざまですが、大学時代の経験が生きています。日本画専攻で動植物のスケッチやデッサンを積み重ね、丁寧に基礎を固めて身につけた描写力が、どんな絵柄にも対応できる力につながりました。また、積極的に外へ出て活動したことで、奥行きのある表現力もついたと感じています。いまでも、より説得力のある模様を描けるようになるために、日々自然を観察しています。これからも成長していきたいです。



大木 滯

株式会社千穂ホールディングス  
デザイナー  
2020年卒業

### 教員の声



自然と向き合いながら  
表現力と観察力をつちかう。

日本画とは、自然を観察することで得た感動を色や形に変えて、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でメッセージを含め、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な場所だといえるでしょう。また、キャンパスの近隣には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やしなう機会や、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、それらを活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/日本画家



Printmaking

## 版画 専攻

### 伝統からデジタルまであらゆる版表現・プリントメディアに挑戦

「複製できる芸術作品」をすべて版画と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中間的な表現である版画の特性に注目して、作品を構成する力や、組み合わせて新たなものをつくり出す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索しましょう。

#### 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）、博物館学芸員、図書館司書



## 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・PCルーム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



版種ごとの専門的な工房に加え、写真や紙漉きなども本格的に学べる設備がある

## 4年間の流れ

### 1 専門の枠を超えて基礎を固める (学部共通)

年次

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はぐくむ。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。(P.59)

### 2 基本の技法を身につける

年次

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 自分に合う技法を深く学ぶ

年次

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 自分の表現を追求する

年次

4年間でつちかった技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現の可能性や新たな発見を模索しながら、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

## VOICE

### 卒業生の声



木版画がつなぐ、  
たくさんさんの縁と仕事。

もともと古い時代のポスターや紙モノなどの印刷物が好きで、木版画を選択しました。「版画」は、絵画よりは間接的ですが、デザインよりは手作業の残る表現。そんなところにも魅力を感じました。今の私の仕事は、すべて木版画が軸になっています。個展やグループ展のための作品制作や、依頼を受けて行う包装紙デザインやイラストの制作、そして木版画の技術を大学などで教えています。

木版画は工程が多く、完成までの道のりは遠い。さらに、版を通すことで予想外の仕上がりになり、うまくいかず苦しみ時もあります。でも、仕上がった時の達成感はずばらしい。まるで山頂にたどり着いたようなうれしい気持ちになり



本田このみ

木版画家  
2010年卒業

ます。自身の作品制作は私の中だけで完結しますが、依頼を受けて行うクライアントワークは相手のあるお仕事。イメージのすり合わせに試行錯誤することも多いですが、沢山の方と一緒に喜びを感じることができます。

木版画に出会い、打ち込めた4年間はいまの私の礎です。大学時代の「やりたい事をやってみる好奇心と時間」はとても大切。セイカの友人たちと作ったグループでの制作活動は現在も続いていて、仕事にもつながっています。

### 教員の声



思いがけない結果も楽しい  
多様性が魅力の版画表現。

版画専攻の魅力は、木版画や銅版画といった一般的な版表現から、ブックアートやペーパーワークなど幅広い表現方法が学べる点。卒業生のなかには、インスタレーションや写真、映像を手がける現代美術作家もいます。版表現の制作過程では、ときには思いもよらぬ結果が導き出されることも。ここで学ぶみなさんには、自分でコントロールできない部分もおもしろがり、未知なる可能性を見つけ出してほしいと思います。

私自身も美術作家として活動してきました。版画技法のひとつであるシルクスクリーン技法を用い、数百回インクの層を重ねて、立体的な作品を制作していま

す。これも制作過程のなかで見つけ出したオリジナルの制作方法です。他に、ユニットでの活動もしています。そこで多用しているのが、手刷りのような風合いの作品を、高速かつ安価に複数枚印刷できるデジタル印刷機「リソグラフ」。昨今は、欧米を中心に、アーティストブックやZINEを制作するツールとしても用いられています。これを活用することで、表現の可能性をさらに広げていけたらと考えています。

芳木麻里絵

版画専攻教員/美術作家  
(専門分野:現代美術/版画/シルクスクリーン)



Sculpture

## 立体造形 専攻

### 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

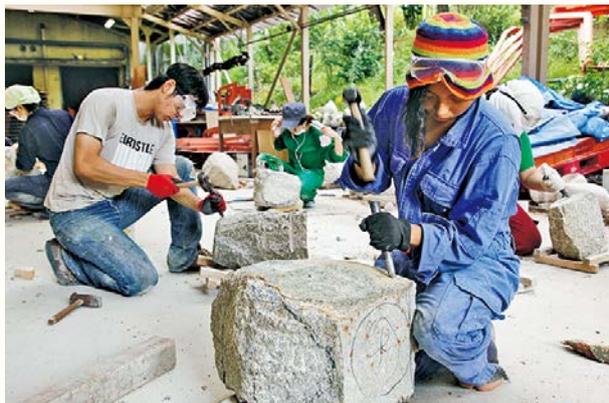
美術作家、工芸作家、フィギュア原型師、舞台美術家、キュレーター、ディスプレイデザイナー、美術教師、学芸員 など

#### 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）、博物館学芸員、図書館司書



## 学びのポイント

木や石、金属、ガラス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、窯や铸造炉など豊富にそろう

## 4年間の流れ

### 1 専門の枠を超えて基礎を固める (学部共通)

年次

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はぐむ。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。(P.59)

### 2 素材の知識と加工法を学ぶ

年次

人体をモチーフにした塑像制作からはじめ、ブロンズ铸造や金属彫刻、木彫、石彫、ガラス造形など、素材加工の基礎をひと通り習得し、独自のテーマと表現方法を模索する。

### 3 理論を学び、洞察を深める

年次

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。展示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 自分の表現を追求する

年次

4年間でつちかった技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現の可能性や新たな発見を模索しながら、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

## VOICE

### 卒業生の声



### 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、進学を決めました。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もつようになりました。金属や石、木やガラスなど、いろんな素材と向き合い、制作してみて、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せ

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「こういうものがつくりたいんです」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

### 教員の声



### 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。最近では、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。はじ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、何度も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/彫刻家



Ceramics

## 陶芸 専攻

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、ほか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、のびのびと成長することができます。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）、博物館学芸員、図書館司書



## 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 専門の枠を超えて基礎を固める (学部共通)

年次

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はぐむ。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。(P.59)

### 2 基本技法と知識を習得

年次

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 テクニックを高める

年次

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や、学内外での展覧会を開催して、客観的な視点も取り入れる。

### 4 自分の表現を追求する

年次

4年間でつちかった技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現の可能性や新たな発見を模索しながら、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はぐくむ技術力
- 現役作家から学ぶ思考力と行動力

## VOICE

### 卒業生の声



撮影：三田岡

考える、つくる、展示する。

大学でつちかった制作への道。

作品について「考え」「つくり」「展示」する。私の作家活動の基礎は大学で学びました。たとえば、同じ課題に取り組んでも、制作に向き合う姿勢や方法論は一人ひとり異なります。他者の話を聞き、先生の講評を聞き、自分の作品を振り返ることで、自分なりの「考え」方が形成されていきました。また、技術面でさまざまな知識が得られるのはもちろん、同期や先輩、後輩たちの制作風景を間近に見られたのも作品を「つくる」ために良い経験になりました。そして、作品を実際に「展示」することで、先生にアドバイスをいただき、学外のギャラリーや美術館の展示と自分の展示を見比べ、工夫することで、少しずつ力をつけていきました。

卒業後は陶芸作家として、樹木をモチーフに器型の作品を制作しています。樹木には幹のうねりや枝ぶりに、器にはつくり手、使い手の重ねた時間が刻まれており、「今」に至るまでの過程に魅力を感じて制作してきました。作品の感想をいただく時に、作家の思いとはまったく別の内容が語られることもあります。思いを汲んでいただくときはうれしく、そうでない方と話をする時は、自分の世界も広がるのもおもしろく、またつくりとういう気持ちになります。



川瀬理央

陶芸家  
2014年卒業

### 教員の声



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、既存の価値を読み替えてください。生活のなかに見出すことのできる陶芸のおもしろさを、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/美術作家



Textiles

## テキスタイル専攻

### 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、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、インテリアメーカー、呉服店、教育機関、染織工房、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）、博物館学芸員、図書館司書



## 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**

伝統的な染織技法から繊維を扱う新しい技法まで

**基礎技法を徹底的に理解し、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**



広々とした型染め用の一枚板や、最大で幅2mまで織れる織り機など本格的な設備

## 4年間の流れ

### 1 専門の枠を超えて基礎を固める (学部共通)

1  
年次

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はぐくむ。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。(P.59)

### 2 基本の技法を身につける

2  
年次

型染め、シルクスクリーン、織、友禪の技法と知識を学び、与えられたテーマに沿って制作する。

### 3 テーマを染めや織りで表現

3  
年次

ファイバーアートやろう染めなどの技法を学ぶ。また、各自でテーマを設定し、これまで学んできた技法で自由制作を行う。思考力と発想力をきたえて、テキスタイル表現の可能性を探る。

### 4 自分の表現を追求する

4  
年次

4年間でつちかった技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現の可能性や新たな発見を模索しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

## 身につくチカラ

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

## VOICE

### 卒業生の声



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、コーディネートアク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、素材や染色方法も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く「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

### 教員の声



色を物としてとらえる  
染織の魅力を経験してほしい。

刺繍やマシンワークなど、「縫い」という分野の研究をしています。美大生時代、他の人とは違う表現を模索している最中、縫うことに出会いました。糸で線が引けたとき、その一本の線がとても愛おしく思えたことを覚えています。最近のテーマは「風」です。京都の桂川近辺のスケッチをもとに、刺繍で「風」を表現しようとしています。「過去を振り返らず、未来を予測せず、今、目の前にあることに集中する」。そんな意識をもって、研究に取り組んでいます。

テキスタイル専攻では、型染、蠟染、友禪、シルクスクリーン、縫い、フェルトなど、多くの技法を学ぶことができます。作品を制作するときは、さまざまなテクス

チャーを取り込むことも、インスタレーションに展開することも可能。自由度の高いユニークなカリキュラムが特長です。染織の魅力は、作品のテクスチャーと色彩がイコールであるところ。言い換えると、色を物としてとらえられるところは、「やってみたらおもしろかった」「達成感が忘れられない」という感想を聞きます。少しでも興味があれば、ぜひ体験してください。粘り強く技術を積み上げていく喜びを、感じてもらえたらと思います。

中川裕孝

テキスタイル専攻教員/  
テキスタイルアーティスト



Video & Media Arts

## 映像専攻

映像にしかできない表現で観た人の心を揺さぶる

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、多彩な実験研究を通じて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、ひと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）、博物館学芸員、図書館司書



## 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 専門の枠を超えて基礎を固める (学部共通)

年次

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はぐくむ。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。(P.59)

### 2 映像制作の基礎技法を習得

年次

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 個人・グループで作品を制作

年次

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 自分の表現を追求する

年次

4年間でつちかった技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現の可能性や新たな発見を模索しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

## 身につくチカラ

- アートの視点をもった、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

## VOICE

### 卒業生の声



大王製紙 / The エリエール TVCM

### 興味をも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めずらしかったプロジェクションマッピングなど、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いきました。

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oringいたのが、いまの職業。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映像ディレクターです。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、興味をも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ほしいですね。



葉大

IN FOCUS Inc.  
映像ディレクター  
2013年卒業

### 教員の声



### 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「ソーシャル・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です。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、それらをコラボして作品にまとめる力をやしなってください。

西光一

映像専攻教員/メディアアーティスト



※2022年3月卒～  
2024年3月卒実績より抜粋



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、「精華の学生はアイデアがおもしろい。真面目で粘り強いですね」。自分のやりたいことを明確にもち、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つな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りしていくアイデアや発想の広がり。これをはくむことこそが、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しれませんが、芸術や美術がもつ力は、社会でより一層求められています。先の見えないう状況だからこそ、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ほしい。そのために私たち教員は全力で、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

イメージを具体化する力や立体物をつくる力を生かし、  
伝統工芸からメーカー、ゲームやデザインまで  
幅広く「ものづくり」に関わる仕事に就く学生が多数います。

### 映像・テレビ・舞台

Reft MYPV film products、ディレクションズ、  
アークベル、アップセットNEO、ヴェルト、流、森脇  
ビデオ企画、福楽

### 美術・工芸

しろやま、柳瀬良三製紙所、FIELD土香、熱海ク  
ラフト工房、阿波手漉和紙商工業協同組合、大  
蔵山スタジオ、富士製紙企業組合、御庭植治、  
京織、カイクキキ、MARCO GALLERY、Kiy  
to-bo、ワザモノ

### ゲーム・アニメ

カプコン、10ANTZ、東映アニメーション、ドメリ  
カ、インテリジェントシステムズ、ボンズ、  
IMAGICA GEEQ

### Web・メディア・広告

Design Equal、Kuuma Studio、アート社、ア  
ジャイルジェイビー、システナ、SHINSEKI、あと  
らす二十一、アンブラグド、システムディ、トラン  
スコスモス、Hills、メインカラー、キングプリン  
ターズ、グラフィック、辰巳

### 製造・メーカー

BLAN、大一洋紙、プロトワーク、ホルベイン画  
材、EH、TASAKI、アイデス、イオンテクノセン  
ター、一澤信三郎帆布、ケイウノ、テクノアイ、ペー  
スワン、森紙販売、光響、VESSEL、嵩山堂はし本

### 小売・サービス

ヨドバシカメラ、牛真桜、スーパー・コート、エディ  
オン、オオサカムセンデンキ、テイル、リカーマウン  
テン、セブンイレブン、サイゼリヤ、FDS、ライズク  
リエイション、ヤマハミュージックリテイリング

### ファッション・アパレル

石井スポーツ、ダイアナ、グローバルスタイル、京  
都豊臣、インター・ベル、クー

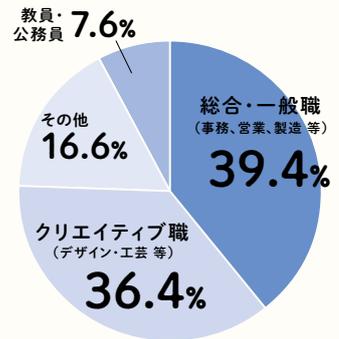
### 教育・福祉

私立京都美山高等学校、新時代産業、京都芸  
術高等学校、兵庫県国民健康保険団体連合  
会、芸術による教育の会、帝塚山学院大学、木  
津川市教育委員会(木津川市立木津南中  
学校)、大阪府立病院機構、清水会

### その他

リネアストリア、スパン、明治安田生命保険、富士  
急ハイランド、パルミキ、リペイント匠、オリジン、  
知多ビッグ、ウェディングボックス、スペースライ  
ズ、伏見にちりん福祉会、シーボン、キャリアリ  
ンク、Evand、関西不動産販売

### 職種別就職状況



## 大学院

### 芸術研究科

博士前期課程・  
後期課程

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





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 ○

イラスト学科 ○

- (2年次から)
- イラスト専攻
- モーションイラスト専攻

プロダクトデザイン学科 ○

- (2年次から)
- インダストリアルデザイン専攻
- ライフクリエイション専攻
- ファッションデザイン専攻

建築学科 ○

- (2年次から)
- 建築専攻
- 人間環境デザイン専攻

○…入試単位

デザインの力で社会の課題を解決する

## デザイン学部

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。

Graphic Design

# グラフィックデザイン

コース

デザイン学部会場の入口をにぎやかに飾る作品群。文字やポスターなど、学生の個性が爆発。熱気にいつも痺れます。



杉本輪歌「Trajectory of light」



中島 瞳「maybe」



松本 彩「BL2C」

## Digital Creation

# デジタルクリエイション

コース

ゲームやインタラクティブな映像など、体験型の作品も多い。ホラーゲームの悲鳴が響き渡ることも。



平野貴熙「イソギンチャク・ハウジング」(ゲーム)



藤森日菜子「DUSK」(デジタルアート)



山田春彦「Sisyphus's Will」(ムービー)



(上)ハリヤ「さて、まずは牛乳をしぼる」 (下)カクブンシュウ「THIS IS ME.」

# イラスト学科

Illustration

大きさまで個性豊かなイラストレーションの世界。あなたの心を動かす作品に出会えるはず。



リュウ イティン



(左)後藤 碧「Mirror」 (右)岡崎こなみ「heroiner」

ArtWorks gallery

(左)牧野由佳「幸せの見立て」 (右)川端那月「woodquet」



藤田湖白  
「音触器」



プロダクト  
デザイン  
学科

Product Design

道具、インテリア、ファッションなど、生活を豊かにするアイテムたち。毎年「欲しい!」の声多数。



シュウタク  
「メモリー」

チェ ジウォン  
「BASE X JIWON」



角田海吹「TAZUSAE」



(上段)山村俊喜「染色パンツによる悲しみの表現」  
(下段左)ジョ ヒョウセイ「中国伝統文化から現代ファッションへ」  
(下段右)田中葉子「ファッション誌FUDGE読者に向けての参戦服」



チン キンテキ「環境への旅」



ジョウ コウテイ「ハサ場で集落と土地の記憶を編み込む-菅浦漁村集落風景の再構築」

建築  
学科

Architecture

学生たちが考える、未来の社会の姿がここに。どんな町で、どんなふうに住みたい? 想像が広がります。

オウウリュウ 大地と繋がる図書館





Graphic Design

## グラフィックデザインコース

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。グッズ、パッケージ、広告など、さまざまな分野のデザインに取り組みながら、豊かな感性と表現力をもって新しい世界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

### 基本技術を一から習得

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、感性をやしなうことで

### 見る人を刺激する表現力を伸ばす



## 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

画像・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、ことばデザイン など  
▶ プロジェクト例 グラフィックアート作品の展示・販売、タイポグラフィ作品、広告制作プロジェクト 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年間でつちか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

- 「画像」と「文字」を駆使したデザイン力
- 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

## VOICE

### 卒業生の声



### 音楽や映画、マンガなど

### カルチャーの魅力をデザインで届ける

雑誌の誌面デザインや単行本の装丁をはじめ、書店の販促用ポスターやPOP、WEBに使用するバナーの制作など、幅広く手掛けています。もともと音楽や映画、マンガ、料理といったさまざまなカルチャーに興味があり、その魅力を伝えることのできる点に惹かれて出版社に就職しました。仕事を通して、憧れの人やこれまで知らなかった分野の人からたくさん学びを得ています。本づくりの難しさを感じながらも、やりがいを持って取り組む毎日です。

学生時代に学んだことはすべて、今の仕事に生きています。デザインソフトの使い方やWEBサイトの作り方、写真の撮影などの技術は授業で身につけました。課題制作を通して、ターゲットに合わせたデザインを繰り返し考えたことで、

限られた情報をわかりやすく伝えるデザインをつくるための力がきたえられましたし、細部までこだわる大切さも知りました。他学科の学生と一緒に制作をしたことも印象に残っています。セイカチャーに興味があり、その魅力を伝えることのできる点に惹かれて出版社に就職しました。仕事を通して、憧れの人やこれまで知らなかった分野の人からたくさん学びを得ています。本づくりの難しさを感じながらも、やりがいを持って取り組む毎日です。



中野ゆかり  
グラフィックデザイナー  
2018年卒業

### 教員の声



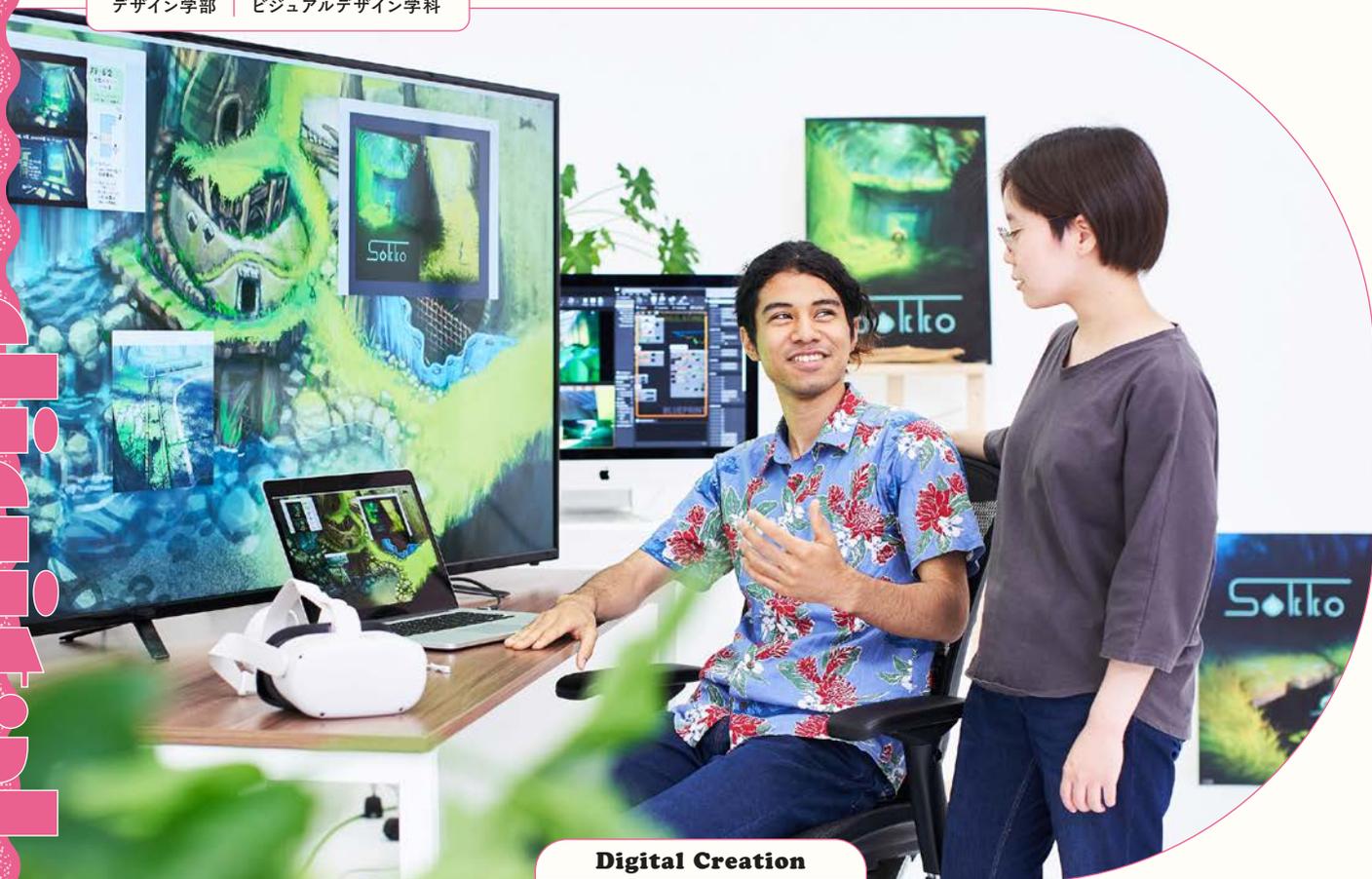
### 豊かさを生むデザインを、自然から学ぶ。

グラフィックデザインは料理のようなものです。さまざまな素材を技術と経験で調理し、素晴らしい一皿に仕上げ、人びとの心と体を豊かにします。料理の基本はそれほど難しくありません。謙虚な気持ちをもって、まずは技術を身につけましょう。それからどんな料理をつくるかは、あなた次第です。私自身は、豊かさを生むデザイナーとして、それらの多くをもらしてくれる自然と向き合うことを重視しています。研究活動として、身近な自然を観察して生まれた図案から模様をつくるプロジェクトや、農作業や狩猟を通して自然とデザインの間を繋ぐプロジェクトに携わっています。参加するみなさんにとっては、実体験から

デザインを学び、新たな発見をする機会になればと考えています。グラフィックデザインコースでは、レタリングや色紙を使った色彩構成、プリントワークや巨大なライブドローイングなど、手作業の課題を重視しています。アナログ表現で磨かれたフィジカルな感性がデジタル表現と融合するとき、そこにはオリジナリティあふれる独特な作品が生まれるものです。美しい自然に囲まれた環境で技術と感性を磨き、自分自身のデザインを実践する力を身につけましょう。

### 豊永政史

グラフィックデザインコース教員  
グラフィックデザイナー/フォトグラファー



Digital Creation

## デジタルクリエイションコース

エンターテインメントの世界をデジタルでおもしろくする

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

### デザインの基礎を学ぶ

年次

デッサンやドローイングで描写力をやしない、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、ムービー基礎、Unity など

### 企画力・制作力・発信力を磨く

年次

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 ムービー応用、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、フィギュア制作 など

### 社会の課題にチームで取り組む

年次

グラフィックデザインコースと共同で、社会と関わるプロジェクトに取り組む。課題の内容は、ゲームの制作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、ブックデザイン、VR・AR制作、社会連携プロジェクト など  
▶プロジェクト例 ミュージックビデオ制作、ゲーム制作プロジェクト など

### 発想を生かした卒業制作

年次

希望する分野に分かれて学ぶ。つちかった描写力、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

## VOICE

### 卒業生の声



小さな挑戦を  
積み重ねて、  
専門性を磨く。

映画やアニメーション作品、そしてアニメのOP映像やミュージックビデオのビジュアルづくりをしています。監督がめざしたい表現をどうすれば実現できるか、試作と調整を繰り返しながら作品に落とし込むのが僕の仕事。学生時代から一貫して取り組んできたモーショングラフィックスを生かした提案をすることもあります。ただ、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ひとつでもチャレンジすることが僕のルール。少しずつでも前進していくことが専門性に磨きをかけて一番の近道だと信じていて。だからこそ、挑戦した結果を見てくれた人がワクワクしたり、ドキッとしてくれることがとてもうれしいです。



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

在学中はデジタル技術を駆使した表現を学びながら、イベントの告知映像制作やライブ会場などの空間演出の仕事をしていました。デザイナーとして活動をするようになった今でも、当時の関係者からお声がけをいただけ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が卒業後の仕事のチャンスにもなる。だからこそ、目の前のことに精一杯打ち込んで、人とのつながりを大切にしたいですね。

### 教員の声



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。世界に影響を与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。私たち教員は、みな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、みずから考え、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つちかみましょう。

### 大溝範子

デジタルクリエイションコース教員  
ゲーム開発者

# イラスト学科

「描く力」を強みにして多様なメディアで活躍するクリエイターに



**イ**ラストレーションは、メッセージを伝えるための表現です。新たなメディアが次々と生み出される現代において、情報やメッセージを伝えるために、これまでにない魅力的な表現を追求する力が求められています。イラスト学科では、広告や出版物、絵本、ビジュアルアートなど幅広い分野の特性を学び、多様なメディアで活躍するクリエイターを育ててきました。2025年度には、2年次から分かれる新専攻として、モーションイラスト専攻を新設。動画やWebメディアなど、これからの

世界に求められる新たなジャンルに活躍の場を拡大します。イラスト学科では「描くこと」と「伝えること」を軸にカリキュラムを用意しています。1年次は、「描くこと」を中心に組み、多様な技法に触れ、豊かなイメージや感性をやしないます。描画力を高めると同時に、みずからの表現の幅を広げる時間です。2年次からは専攻に分かれ、専門的な技術を磨き、みずからの表現スタイルを追求していきます。「描く力」を強みにして多様なメディアで活躍するクリエイターをめざします。

## 学科の特徴



1

### 1年次は基礎を体得し、 2年次から専門的に学ぶ

1年次は学科共通で学び、手で描くことを中心に基本的な描画力や構図力、イメージする力や感性をやしないます。2年次からは「イラスト専攻」と「モーションイラスト専攻」の2つの専攻に分かれて、より専門的に必要な知識や技術を学んでいきます。



2

### 多様な技法に触れ、 表現の幅を広げる

人物デッサンや立体表現、日本の伝統的な技法と画材に触れる日本画や水墨画、銅版画、写真やCGなど、多様な技法を学び、表現の幅を広げていきます。モーションイラスト専攻では、動画や3DCGなど、さらに新しいスキルの取得をめざす授業も。自分に合った表現を見つけ出すことができます。



3

### 実社会を意識して 「伝える力」を身につける

イラストレーションは、メッセージをよりわかりやすく魅力的に伝えるための表現です。情報を深く理解する洞察力を磨くとともに、ポスターやグッズ、書籍の装丁、Webメディアなど、それぞれのメディアの特性とイラストの役割を理解し、実践的に学びながら、実社会を意識して伝える力を身につけます。

## 4年間の流れ

年次

感性を磨き、  
描画力をつける

1年次は学科共通で学び、手で描くことを中心に基本的な描画力や構成力、イメージする力や感性をやしないます。さまざまなアプローチで感性を刺激する科目や、基礎的な「描く力」をきたえる技法系の科目があり、両面から力を伸ばします。

## 科目 PICKUP



〈イメージ表現〉

表現の基本となる感性を磨く

色彩計画や画面構成、線描など、平面表現の要素ひとつひとつに向き合い、制作を繰り返すことで感性とイメージ力をきたえる。



〈日本画〉

伝統的な画材や技法に触れる

和紙、岩絵具、墨、膠、筆など、日本の伝統的な画材に触れながら作品を制作し、描く力を身につけ、表現の幅を広げる。

## 2年次から分かれる2つの専攻

年次

とにかく絵を描くのが好き!

## イラスト専攻



「手で描く」ことにこだわり、たくさん作品を制作する。さまざまな技法やデジタルスキルを習得し、オリジナリティのある表現につなげていく。

**授業例** イラストレーション基礎、デジタルドローイング、絵本、写真、シルクスクリーン など

絵を動かす新しい表現に興味がある!

## モーションイラスト専攻



表現力の追求に加え、デジタルメディアでアウトプットすることを大前提に、「3DCG」「映像表現」などデジタルにしかできない「絵を動かす」ための表現技術を学ぶ。

**授業例** デジタル表現基礎、モーションスキル(AfterEffects、CLIP STUDIO PAINT、Final Cut Pro)、3DCG など

年次

プロのクリエイターや表現者をめざして、独自の表現を探索し、クオリティの高い作品を制作する。広告や出版物など、実際のメディアを想定したプロジェクトを通して、「伝える」ための表現を学ぶ。

**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、絵本、展覧会プロジェクト など

表現力とデジタルの技術力を身体感覚で備えて表現できる、モーションイラストクリエイターをめざす。デジタルメディアの特性を理解し、「デジタル表現で発信すること」をテーマにみずから発信する新たなコミュニケーションの可能性を探索する。

**授業例** MV・PV制作、CG応用、動画応用、メディア表現(ビジュアルアート) など

年次

研究テーマを設定し、4年間の集大成として作品制作に取り組む。自己の表現を確立し、社会に発信する。

## 身につくチカラ

- 豊かな感性と、イメージする力
- 多様な技法や素材を駆使し、表現する力
- メディアの特性を理解し、他者に伝える力

研究テーマを設定し、4年間の集大成として作品制作に取り組む。現代的で新しい表現を見だし、世の中に発信する。

## 身につくチカラ

- 豊かな感性と、イメージする力
- デジタル技法を自在に扱い、絵を動かす力
- デジタルメディアの特性を理解し、みずから発信する力



Illustration

## イラスト 専攻

### 「描く力」と「伝える力」を学び自分らしい表現を追求する

イラスト専攻では、「描く力」と「伝える力」を身につけるカリキュラムを用意。「手で描くこと」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磨きます。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。イラスト専攻の学びと環境で、自分らしい表現を見つけましょう。

#### 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、美術館・博物館、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

イラスト表現の基本となる  
**感性を磨き、豊かなイメージ力をやしなう**

多様な表現技法を学び、  
**表現の幅を広げる**

メディアの特性を理解し、  
**「伝える力」を身につける**

## VOICE

### 卒業生の声



楽しみながら続けてきた  
描くことが仕事になった。

イラストレーターとして、書籍や広告、Webなどの媒体で活動しています。クライアントワークのほかにも、精力的に個人作品の制作や個展なども開催しています。最近ではイラストを商品化していただく機会に恵まれ、自分ひとりではできなかったことを企業の方々と形にできています。商品という形で多くの人に自分の作品を手にとってもらえるのは、とても嬉しいことです。個展の方法も、ひとりで行う展示からギャラリーの方と相談して展示するものまでさまざまです。仕事、制作、展示のどれも大変ですが、いつも新鮮な気持ちで取り組んでいます。昔から絵を描くことが好きでした。オープンキャンパスで何校か回り、一番雰囲気のがんびり



していて合いそうだったのが京都精華大学です。どの授業も楽しくて、友人たちと運くまで制作しながら過ごした日々も良い思い出です。合評では、自分の意図をしっかりと伝える力がつきました。たくさんの表現方法に触れ、決まったやり方にとらわれず取り組めた経験は、いまでも励みになっています。セイカの友人たちも、それぞれの分野で活躍しています。とてもうれしく、私もがんばろうと思えます。

umao  
イラストレーター  
2015年卒業



### 教員の声



自分と向き合いながら、世界を広げよう。

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。情報を早く伝える手段としてのメディアはどんどんデジタル化が進んでいますが、一方で、書籍やパッケージなど、人の手に渡り所有されるものは、人の心や生活を豊かにしてくれるものとして、別の価値が高まっているようにも思っています。私たちはメディアの特性を理解し、両方の強みを生かすことで新しい価値を生み出していかなければなりません。「イラスト」には人の心を動かす大きなパワーがあります。デジタルメディアを通して世界中の人とコミュニケーションができますし、紙質や印刷までこだわり抜かれたポスター

ちます。自然に囲まれた京都精華大学は、豊かな感性をはぐむ環境として非常に魅力的だと感じています。植物や空気の匂い、鳥の鳴き声に五感が反応し、湧き上がってきた感覚とじっくり向き合うことができます。イラスト学科は、教室にひとり一つずつデスクがあり、人目を気にせず、いつでも自分のペースで制作に打ち込めるのも特徴のひとつです。思う存分創作活動に励み、4年間で「自分にとって大切なもの」を見つけてください。

岸本敬子  
イラスト学科教員  
イラストレーター/グラフィックデザイナー



Motion Illustration

## モーションイラスト 専攻

動きをつけることで、イラストの新たな価値を生みだしていく

Webメディアや動画など、デジタルメディアがますます多様化する現代。モーションイラスト専攻では「デジタルで描くこと」と「デジタルで動かすこと」を軸とした授業で、それらのメディアに対応するデジタル技術を学び、イラスト表現の拡張をめざします。この専攻で育てるのは、デジタル表現の強みを最大限に生かして、みずから発信し、現代的で新しい表現を生み出していけるクリエイターです。あなたの中にあるデジタル表現に対する好奇心を、未来の可能性に変えていきましょう。

### めざせる職業

動画クリエイター、モーショングラフィックスデザイナー、イラストレーター、グラフィックデザイナー、メディアアーティスト、Webデザイナー、美術教師 など

### 主な就職先

映像制作会社、デザイン制作会社、ネットメディア、IT 企業、ゲーム制作会社、美術館・博物館、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

イラスト表現の基本となる

**感性を磨き、豊かなイメージ力をやしなう**

デジタルスキルを習得し、

**現代的で新しい表現をめざす**

デジタルメディアの強みを生かし、

**みずから発信する力を身につける**

## VOICE

### 学生の声



想いのこもった  
イラスト表現を  
追求したい。

将来はイラストレーターになりたいと考え、授業内容や設備が充実している京都精華大学のイラスト学科を選びました。しかし、実際の授業内容の幅広さは想像以上。基礎のデッサンはもちろん、シルクスクリーンもスタジオ撮影もアニメーションも楽器演奏もできるとは……。多様なアプローチで可能性を広げていくことができます。

とくに大きな学びとなったのは、米津智之先生の授業。私が描いたイラスト作品に対して「これが動いたらすごいよね」という感想をもらったことをきっかけに、はじめてのアニメーション制作に挑戦しました。試行錯誤のなか、なんとか完成できたのは、「すごい作品をつくって皆

を驚かせたい」という想いがあったから。AIの登場によって簡単にイラストを生成できる時代になりましたが、だからこそ手で描くことの価値は高まっています。作品の背後にあるつくり手の想いまで届けられるような作品が、今後は生き残っていく。そんな作品をつくっていきたい、そう考えるきっかけになりました。

3年生は、自分の作風をより洗練させて商業で通用する力を身につける期間。先生方からの講評も厳しくなってきましたが、しっかり受け止めてフィードバックし、もっと成長していきたいです。

北村翔星

3年 滋賀県立彦根翔西館高等学校 出身

### 教員の声



新しい時代の表現で、  
世界に感動を届けよう。

モーションイラスト専攻の最大の魅力は、現代社会で多くの若者が利用しているSNSやYouTubeなど、スマートフォンで視聴するプラットフォームで、自分のイラスト作品に動きをつけて発信できるようになることです。デジタルメディアにおける表現の強みは、瞬時に国を越え発信できること。自分のアイデアを、動くイラスト作品にして発信できれば、場所や言葉の壁を越え、世界中の人びとにいつでも感動を届けることができます。5Gや6Gなど通信速度が加速するこれからの社会では、スクリーンのみならず新しいデバイスを通じて、人の心を動かす力が求められるように

なるでしょう。モーションイラスト専攻で学べば、そのために必要な幅広いデジタル手法を習得しながら、自分の作品を表現できるようになります。

絵を描くという小さな表現とデジタル技術をつなげることで、みなさんの世界は机の上から国境を越えて大きく広がります。世界中に感動を届けられる力を身につけてほしい、未来の社会をより楽しく、夢のような世界にしていく人を育てたいと思っています。

米津智之

イラスト学科教員  
クリエイティブディレクター

# プロダクトデザイン学科

衣・食・住から先端技術まで、あらゆる製品のデザインを学ぶ



※高等教育の修学支援新制度において、「理工農系」の対象となります

**プ**ロダクトデザイン学科では人びとの生活や社会を支える道具や家具、生活用品、ファッションの領域で、専門性に加えて、より広い視野を身につけたデザイナーを育成します。1年次は学科共通で、立体デザインの基本となる描写力やデザイン理論を学ぶとともに、各専攻の学びを体験。2年次から専攻に分かれて所属し、専門分野の技術や知識を深めます。また、専攻を横断した授業選択やプロジェクトを展開し、あらゆるデザインに対応できる力を身につけられるのが特長です。そのた

め産官学連携にも力を入れ、学生のうちから企業や自治体と共同で制作を行う機会も多数。環境問題や生活の多様化など、世界規模、長期的に考えるべき課題が多数挙げられている現代において、デザインの世界では、社会やものごとを俯瞰的に観察し、総合的な課題解決のアイデアや新しい価値を提案できるクリエイターが求められています。新しいカリキュラムで学んだ4年後には、高い専門性をもったデザイナーや、広い視点をもった企画職やディレクターなど、幅広い選択肢を可能にします。

## 学科の特徴



### 1年次は基礎を学び、 2年次から専門へ

1年次は学科共通で、立体デザインの基本となる技術と知識を身につけます。1年次の後半は専攻の技法を体験し、それぞれの特長や魅力を理解して、2年次からの専攻選択につなげます。2年次には、工業デザイン、インテリアや雑貨のデザイン、ファッションデザインの3つの専攻に分かれて所属します。



### 先端技術から手仕事まで あらゆるモノ・コトをデザイン

自動車や家電、インタラクションデザイン、VRなどの最先端のデザインから、伝統工芸、家具や文具等の雑貨、ファッションデザイン、店舗設計まで、立体デザインのあらゆる領域を学びます。ひとつを専門的に深めることも、専攻を横断して興味があることを広く学ぶことも可能です。



### 仕事に結びつく 実践的な学び

プロダクトデザイン学科では、大学ではじめて立体デザインを学ぶ学生が多いなか、専門的なデザインの仕事に就く卒業生が多いのが特長です。企画から販売までのプロセスを知り、実践的な課題に取り組むことで、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やしません。

## 4年間の流れ

年次

平面・立体・  
工芸の基礎知識  
と技術を学ぶ

学科共通でデザインの考え方、平面・立体・工芸の基本を学びます。平面ではスケッチや色彩表現、図面の書き方等を、立体では布や樹脂等の多様な素材の特性と扱い方を習得。2年次からの専門技術を支えます。漆や鍍金など、京都ならではの伝統工芸に触れられるのも特長です。

## 科目 PICKUP



〈素材基礎造形〉  
立体表現に使用する  
多様な素材を理解する

布、紙、真鍮、木材、粘土、樹脂、スタイロフォームなど多様な素材に触れ、それらの特性と基礎造形を学ぶ。



〈分野別基礎実習〉  
3つの専門から  
2つ選んで体験

1年次の後半には3つの専攻の授業から、2つ体験できる。自分の興味関心を発見し、2年次からの専攻へとつなげる。

## 2年次から分かれる3つの専攻

年次

世の中を便利にする  
道具のデザインに興味がある!インダストリアルデザイン  
専攻

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びます。

## 授業例

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

インテリアや生活を快適にする雑貨  
に興味がある!ライフクリエイション  
専攻

平面・立体・空間デザインの応用を学びます。企業との連携授業では、商品開発に挑戦。素材への理解を深め、発想を形にする力をやしないます。

## 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

服やイメージで理想の人間像を  
つくることに興味がある!ファッションデザイン  
専攻

服やイメージをつくる基礎となる知識・技術を幅広く身につけます。縫製やパターンのような技術に加え、ファッションの歴史やコンセプトの立て方も学びます。

## 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

年次

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びます。

## 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、ロボティクス、モビリティデザイン、ユーザビリティ など

家具、パッケージ、店舗設計などのプロジェクトに分かれて学びます。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いていきます。

## 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、エディトリアルデザイン、人間生活工学、商品開発論、産学連携 など

制作を通して自分の興味や適性を見極めます。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、表現力を高めていきます。

## 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、産学連携 など

年次

4年間でつちかった「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みます。

## 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

現在の暮らしへの理解を深めたくうえで、豊かな生活を実現するためのデザインを追求。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ます。

## 身につくチカラ

- アイデアを現実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

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、卒業制作に取り組みます。

## 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



Industrial Design

## インダストリアルデザイン 専攻

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。

### 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)、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

- 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**

## VOICE

### 卒業生の声



### いつか世界初の製品をデザインしたい。

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。この専攻の特長は、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、私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



### 教員の声



### 大勢の人のためのプロダクトデザインを。

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。研究を行うかたわら、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。

この専攻の魅力は、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。専門性の高い専攻なので、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めません。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。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「もっと使いやすくないかな」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ももちろん、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

インダストリアルデザイン専攻教員  
インダストリアルデザイナー



Interior and Goods Design

## ライフクリエーション 専攻

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

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、描写力や造形力を磨きながら、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つくることをめざします。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。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、プロダクトデザイナー、空間デザイナー、パッケージデザイナー、エディトリアルデザイナー、雑貨デザイナー、工芸作家、美術教師 など

### 主な就職先

インテリアメーカー、雑貨メーカー、アパレルメーカー、化粧品メーカー、デザイン事務所、伝統産業の工房、設計事務所 など

### 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

### 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

## VOICE

### 卒業生の声



みずからのアイデアが  
形になっていく  
喜びを味わえる

京都精華大学を選んだ理由は、デザインについて幅広く学びたいという思いからです。デザインをしたという気持ちはあるものの、どの分野が得意か見極められなかった私には、平面、立体、空間を網羅的に学べるプロダクトデザイン学科のカリキュラムが、ぴったりだと感じました。現在は東京のパッケージデザインの会社で、パッケージデザインを中心に、カタログ、空間デザイン、イラストなど、多岐にわたるプロジェクトに関わっています。新卒で入社しても、実力さえあればひとりで案件を任せいただける環境は、デザイナーとして大きなやりがいを感じます。ゼロからアイデアを出し、形にしていく過程を楽しめるのは、この仕事なら

では、一方で、短い納期のなかで複数の案を求められるなど、プレッシャーを感じることもあります。しかし、諦めずに最後まで作品をつくり上げる根性は、学生時代につかわれたものだと感じています。大学生活では、世界各国から集まった留学生や、プロのデザイナーの方々との出会いが、私の視野を広げて思考力と技術の深めてくれました。これからもつちかかってきた経験を生かし、より良いデザインを生み出していきたいと考えています。

### 山口萌花

株式会社ヘルメス デザイナー  
2023年卒業



### 教員の声



人の手から生まれた、  
美しい道具を見つめて。

ライフクリエーション専攻の特長は、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れ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「針灸生活資料研究会」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。幅広く関心をもって、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

ライフクリエーション専攻教員  
カラーデザイナー



Fashion Design

## ファッションデザイン 専攻

### 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

ファッションデザイン専攻の目標は、「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

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

誰かのしあわせをつくり、社会をよりよくする  
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

#### 卒業生の声



自分のブランドを設立。  
食欲に挑戦を続けたい。

高校時代から古着が好きで、ファッションコースに入学しました。このコースの魅力は、服を身近な文化として研究し、つくるだけではなく人に届けることを考えられる点だと思います。印象に残っている授業は、3年次の実習。先生をブランドディレクターに、ゼミ生が生地や染色の発注、ニットの柄の外注などを手がけるといった内容でした。服づくりのプロセスを知ることができ、ただデザインするだけではなく、熱意をもって自分から動く大切さを学ぶことができました。

2020年、新卒として入社したアパレル企業を退職して、デザイナーとして独立。翌年1月には、服飾をメインにライフスタイル全般のデザインを手がける団体「Человек」を立ち上げま

した。団体としての最初の活動は、植物・工芸・服飾分野を融合させた企画展への参加です。服を見せる展示会しか知らなかった僕にとって、服と器、服と植物の関係性を見せる展示は新鮮で、良い刺激になりました。今後は、国内外のコンペに積極的に参加するつもりです。そこで実績を積んでアパレル合同展示会に出展し、販路を開きたい。僕の夢は、自分のデザインで生きていくことです。このブランドを売るために、どんなことにも食欲に挑戦していきます。

五十嵐 玲

Человек デザイナー  
2019年卒業

ЧЕЛОВЕК

#### 教員の声



服を通じて理想の社会を実現する。

デザインの現場に入って35年。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の最大の魅力は、服を通して人と社会をデザインすること。世界中のあらゆる人が着ている服。それをデザインするということはこれからの社会はどうあるべきか、人間はどのように生きるのかということなのです。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。多様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、異業種の作品から優れたアイデアを発見するものです。しかし、あえて私はみなさんにお願います。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。自分の能力が向上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

ファッションデザイン専攻教員  
ファッションデザイナー

[プロダクトデザイン学科]

## 社会とつながる学び

最先端のIT技術を  
搭載した新しい車を提案

トヨタコネクティッド(株)と連携し、AIやIT技術を活用した新しい車のあり方を提案しました。学生たちは、車メーカーがビッグデータをどのように活用しているのか、安全性の確保のためにどのようにIT技術が採用されているのかといった最新の状況を学んだ後、これからの社会に求められる活用方法を提案。農業に携わる高齢者や車椅子利用者を想定した車両デザインなど、さまざまなアイデアを発表しました。最優秀賞に選ばれた学生は、同社の東京オフィスで、社員のみなさんを前にプレゼンテーションを行いました。

● 連携先 トヨタコネクティッド株式会社



このプロジェクトに興味がある人におすすめの専攻 ……▶ インダストリアルデザイン専攻



京美染色株式会社と連携し、「手捺染」「インクジェット染色」の技術を生かした商品開発に取り組みました。この授業では、(有)セメントプロデュースデザイン代表で客員教員の金谷勉先生を迎え、同社の商品開発メソッドを学びながら、商品の提案を行います。織や染を生かした和柄のペットグッズや、色と柄をそろえるボードゲーム、着物の素材を取り入れた華やかで着心地の良い日常着など、多様なアイデアが並びました。優秀作品に選ばれた作品は、商品化に向けて企画が進む予定です。商品デザインの基礎はもちろん、アイデアを形にする楽しさや商品開発のプロセスを実践的に学べます。

● 連携先 京美染色株式会社

このプロジェクトに興味がある人におすすめの専攻 ……▶ ライフクリエイション専攻

企業・メーカーの廃材を活用し、  
サステナブルなファッション製品を提案

● 連携先 株式会社ワコール

(株)ワコールと連携し、廃棄素材を有効活用した企画の提案やファッション製品の制作に取り組みました。授業「サステナブル・ファッション」では、環境負荷の少ない素材を使用したデザインや、劣悪な労働環境の改善など、ファッションを通じて持続可能な社会の実現について考えていきます。そのなかで、下着メーカーのワコールから商品の製造工程で発生する廃棄素材をご提供いただき、有効活用する方法を考えて提案を行いました。

このプロジェクトに興味がある人におすすめの専攻 ……▶ ファッションデザイン専攻

高校の  
新しい制服  
をデザイン

京都翔英高校(京都府宇治市)の制服のデザインを在学生在が手がけました。学生たちがデザインした制服は、2024年4月入学者からの制服に採用され、実際に着用されています。余分な装飾を排除した洗練されたデザインや、制服にはめざらしい先染め織物を採用するなど、新たな工夫を取り入れながら、高校生のニーズを考え、動きやすさと着心地を同時に追求した作品です。

● 連携先 京都翔英高等学校

このプロジェクトに興味がある人におすすめの専攻 ……▶ ファッションデザイン専攻



福井県の福井鉄道福武線 浅水駅の新たなランドマークとして、駅構内に設置されたベンチのデザインを学生が手がけました。背もたれがレンズ、肘置きがつの形状をしたメガネ型のベンチで、「眼鏡産業発祥の地」である福井市麻生津地区の特長をユニークにPRする作品です。本事業は、福井東商工会麻生津支部眼鏡工業部会と連携し、授業内でコンペ形式として取り組みました。市民や観光客の方々にも広く利用されています。

● 連携先 福井東商工会麻生津支部眼鏡工業部会

このプロジェクトに興味がある人におすすめの専攻 ……▶ インダストリアルデザイン専攻

野菜や花の品種開発や生産、農園芸資材商品の販売を行うタキイ種苗(株)との連携プロジェクトでは、「園芸が生活の中にあたりまえのようにある暮らし」をテーマに、デザイン提案を行いました。園芸への興味をきっかけとなる、自分の性格はどの野菜と似ているかを診断するWebコンテンツ、親子で楽しめる「野菜栽培×ビジネス」をテーマにしたボードゲーム、植物園開催イベントにおける植物120種のスタンプラリー案など全21作品について、タキイ種苗本社にて大勢の社員の方を前にプレゼンテーションを行いました。好評を得た複数の案が製品化に向けて動き出しています。



● 連携先 タキイ種苗株式会社

このプロジェクトに興味がある人におすすめの専攻 ……▶ ライフクリエイション専攻

学生がデザインした  
ベンチが駅に設置園芸が身近に感じられる  
商品を企業に提案

# 建築学科

あらゆる空間と環境を、建築の視点でデザインする



※高等教育の修学支援新制度において、「理工農系」の対象となります

京

都精華大学の建築学科では、人が関わるあらゆる空間や都市をデザインする「建築家」を育成します。建築家とは、単に「建物を設計する人」ではありません。都市、建築、空間から始まり人びとの日常生活に至るまでの、より良い環境や状況について創造的な提案を行う能力と姿勢をもち合わせた人のことです。建築学科では2025年度にカリキュラムを新たにし、入学後に選択できる2専攻を設置。建築士の受験資格を得るとともに、家具やインテリア、都市や環境、持続可能な建

物やまちづくり、コミュニティのあり方まで学び、さらに幅広い進路選択を可能にします。人びとの暮らしが多様化している現代において建築家に求められることは、見た目や機能性だけではなく、その空間に暮らす・使う人びとへの想像力や、土地や地域がもつ歴史や文化への深い理解、そのうえで新しい社会や暮らしを提案できる力です。あなたがデザインした家や都市で誰かが生活する未来を想像してみてください。建築とは、この先何十年にもわたる未来の社会をつくる、希望の学問なのです。

## 学科の特徴



1

### 1年次は設計の基礎を学び、 2年次から専門へ

1年次は学科共通で、設計の基礎知識や技術を習得するとともに、人間が生きる場所や環境について考えます。そして、建築設計の技術やデザイン力をより深めていきたいのか、人間社会や自然環境への理解を深め、コミュニティのあり方を考えていきたいのか、興味関心に合わせて2年次からの専攻を選択します。



2

### 国際感覚を磨く 充実した海外プログラム

グローバルな舞台での活躍を視野に入れ、長期の海外フィールドワークや、海外から世界的に活躍する建築家を迎えて講評を受ける機会を多数用意。海外の提携大学とのワークショップも行っています。自分が設計したデザインについて、英語でプレゼンテーションや議論ができる力を身につけます。



3

### 環境や暮らしに関わる 多様な就職実績

プロの建築家やコミュニティの専門家である教員のスタジオ(ゼミ)に分かれ、少人数指導のもと専門性を深めていきます。一級建築士や二級建築士の受験資格も取得可能です。実際の仕事を想定した実践的な指導で、建築士をはじめ、インテリアや照明のデザイナーなど多様な就職実績をおさめています。

## 4年間の流れ

年次

設計、環境デザインの  
基礎知識と  
技術を学ぶ

学科共通で、設計の基礎知識や技術を習得するとともに、人間が生きる場所や環境について考えます。近代以降の建築や建築家を知る講義や、建物の主要な構造を理解するための専門講義も充実。建築設計と環境デザインについて広く学び、自身の興味関心を発見していきます。

## 科目 PICK UP



〈製図模型演習〉

## 建築設計の基本を学ぶ

建築設計の基礎である、用途、敷地、スケール、人間関係などの条件に合わせた空間を構想し、それを構築し、製図する力を身につける。



〈建築環境デザイン〉

環境や文化にまつわる  
幅広い知識を身につける

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る。

## 2年次から分かれる2つの専攻

年次

設計や建築デザインに興味がある!

## 建築 専攻



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きたえる課題に挑戦。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** 建築材料、住環境、仮想空間、近現代建築史、西洋建築史、まちづくり、伝統建築工法 など

人の暮らしや自然環境、まちづくりに興味がある!

## 人間環境デザイン 専攻



都市型農業、植林、庭づくりなど、さまざまな実習を通して、自然環境と人間の暮らしの関係性への理解を深める。同時に3年次の長期フィールドワークの計画を作成する。

**授業例** 自然環境実習、現場学、住環境論、多文化共生論、グローバルコンテンツ研究 など

年次

建築家である教員の特色ごとに分かれ、実際の建築スタジオ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** 建築計画、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

学年の前半は海外を含めたフィールドに足を運び、現地でも研究する。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る。

**授業例** 長期フィールドワーク(半年間の海外研修)、社会課題解決のための建築設計、地域学、自然環境フィールドワーク、環境づくり実践 など

年次

引き続きスタジオ制で学ぶ。身につけた知識や技術、発想力を生かして卒業制作に取り組み、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
- 現実社会の問題に対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

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、卒業論文や卒業設計として提案を行う。

## 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

● 取得できる資格 一級建築士受験資格(※)、二級建築士受験資格、木造建築士受験資格 ※建築専攻のみ



Architecture

## 建築専攻

### 社会全体をデザインする「建築家」になる

建築専攻では住宅設計をはじめ、伝統的な建築構法や先端技術、インテリアや都市計画など、幅広い知識を習得。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、考える経験を積むこと。さらに、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。ここからともに、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（建築施工会社）など

#### 取得できる資格

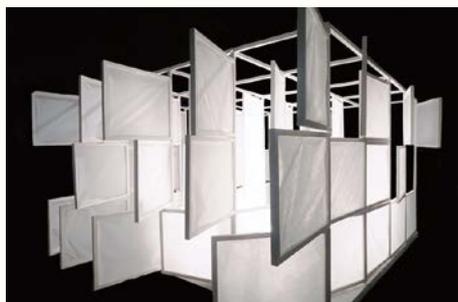
一級建築士、二級建築士、木造建築士（いずれも受験資格）

#### 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現場経験も積む
- 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

### VOICE

#### 卒業生の声



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8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されたときは、在学中につかかった「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て、あの頃、課題に取り組みながら感じていた建築のおもしろさを、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、建築専攻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、建築と人の中に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、いまの私につながる大切な時間です。

#### マチヤママ七海

浅井謙建築研究所株式会社  
計画室  
2018年卒業



#### 教員の声



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きます。家や施設などの建物はもちろん、手のひらにのる小さなモノも、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、私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、コトコトとモノをつくり、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。建築専攻の魅力は、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。頭の中のアイディ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

建築専攻教員 / 建築家



## Human Environment Design

## 人間環境デザイン 専攻

## 持続可能な都市や社会環境、暮らしを創造する

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びます。特徴的な授業は、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・克服するためのアイデアを生み出して「長期フィールドワーク」です。実践的な学びを通じて、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ます。これからの社会に求められる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できる人を育てます。

## めざせる職業

建築家、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

## 学びのポイント

これからの人間が生きる環境のあり方を、**世界の文化を通して考える**

国内や海外のあらゆるフィールドへ  
**足を運んで調査活動を行う**

都市や住まいの関係性を  
**国際的・学際的に研究する教員から学ぶ**

## 取得できる資格

二級建築士、木造建築士（いずれも受験資格）

## VOICE

## 学生の声



## 日本経済の発展につながるオフィス空間を考える。

京都精華大学を知ったきっかけは、高校の授業です。セイカの先生がゲスト講師として、廃棄紙でノートをつくる授業をしてくださいました。そこで「おもしろいことが学べる大学」という印象をもち、志望しました。人間環境デザイン専攻では、「持続可能な空間づくり」をテーマに、自然にコミュニティが生まれるような建築づくりに取り組んでいます。思い出に残っている課題は、3年次に取り組んだ新しいオフィス環境の考案です。まず日本の経済について学んだうえで、知的生産性が向上する空間とはどんな空間かを考えます。そのうえで、自分が働きたいと思えるような、自由な雰囲気にもったいたオフィス

を形にしていきました。多彩な知識を吸収しながら、理想の空間を表現していくことは、学びが多くて楽しかったです。このテーマを発展させて、卒業研究では、日本のGDP向上につながるワークスペースをテーマにすることにしました。研究の成果は、社会人となる自分の働き方や生き方に生かせたらと考えています。京都精華大学の魅力は、自由な校風です。好奇心を思いきり広げて、自分の「好き」ととことん向き合い、一生の財産になるような貴重な学びや経験が得られる大学だと思います。

武田弥々

4年 滋賀県 近江兄弟社高等学校 出身

## 教員の声



## みずから課題を発見し、提案できる人になろう。

人間環境デザイン専攻が重視しているのは、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いる世界のことから起きている問題を発見することはできませんし、世界を漠然と「見て」いても問題を認識することはできません。国内外の街を歩き、さまざまな地域の人々と話をしながら、現地をよく観察して問題を認識する経験を積んでほしいと考えています。よりよい提案を行うためには、いろいろな力が必要になります。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能力。特定の地域の文化や社会の問題についての知識。現実即した解決策を生み出すことにつながる、人びと

の生活を観察する力……。もちろん、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、いろんな背景をもつ人びとと話を重ねることで、少しずつしかし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ください。

河井敏明

人間環境デザイン専攻教員 / 建築家



※2022年3月卒～  
2024年3月卒実績より抜粋

デザイン学部

## 進路実績

デザイン思考力やデジタルスキルを生かして、  
デザイン事務所をはじめ、映像、広告、ゲームの制作会社等に  
クリエイターとして就職する割合が高いことが特徴です。

業界と現場を  
熟知した教員が、  
アドバイスを  
行います。



デザイン学部で学ぶ学生たちは、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、街づくりのプランナーなど、専攻やコースの専門性を生かした職業をめざし、熱心に学修しています。そして多くの卒業生が、広告・出版業界、映像やゲーム業界、ウェブ・デジタルメディア業界、インテリアやファッション業界、建築業界などで幅広く活躍しており、企業に属する人もフリーランスとして活動する人も。4年間で習得した技術、知識、思考力を存分に活用して、自分の道を進んでいます。

学生たちの夢を実現するために、デザインスキルを身につける科目、さまざまな思考を深める科目、社会への発信を学ぶ科目を用意しています。教員には現役のデザイナー、クリエイター、建築家が多数在籍しており、学生一人ひとりと真剣に向き合って、実務経験を生かした具体的なアドバイスをしながら才能を引き出しています。さらにどの専攻・コースも、授業のなかで企業・団体との産学連携や実社会を舞台に提案を行い、成果を発信する実践的なプロジェクトを積極的に取り入れています。学びを通して多様な業界や職種に触れ、自分らしくクリエイションに取り組める進路を見つける機会をつくっています。

4年間を通じて、学生たちはみずから課題を発見し、柔軟に答える力をやっとなっていきます。この力はどんな業界・職種でも生かしていくことができるでしょう。卒業生たちがそれぞれ夢見た職業で活躍し、デザインの方で社会をより良いものに変革してほしいと願っています。

デザイン学部 学部長  
岸川謙介



### Web・メディア・広告

C・I・S、NUB PROJECT、アマナ、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、モノグラム、レッドホースコーポレーション、創基、large、mct、アイエスエフネット、カボス、DH inc、ユーフォニック、サイバーエージェント、オーガランド、京都リビングコーポレーション、上部、ティアーアンドエス、アデクデザインセンター、ケイビーカンパニー

### ゲーム・アニメ

Character Bank、Happy Elements、LIONA、Manjuu、Yostar、コナミデジタルエンタテインメント、ボノス、ランド・ホー、B.B.スタジオ、エイティング、モス、Yostar Pictures、モンスターズエッグ、ライデンフィルム、ワーナー・ブラザーズ・ディズカバリー、セガ、AREA35、任天堂、コナミアミューズメント、クリエイティブハウスポケット

### デザイン事務所

6D-K、サファリ、マガザン、テツシンデザイン、マッシュルームデザイン、TCD、TANPOPO、カトレヤ東京、Noz、ケイ・ユニティ

### 映画・舞台・音楽

つむら工芸、フェイクスター、エスピーレオ、フジヤ、彩ユニオン、グリーン・アート、チドリグラフィック、flapper3、アカンブリッシュ、ユウテック、レキップ・トロワ、イングス

### 各種デザイン・印刷

豊栄産業、インバム、新日本カレンダー、トーホー、イセト、マック、川田紙工、大鹿印刷所、フジタ、佐川印刷、エンゼルグループ、しまや出版、プラスコ、広済堂ホールディングス

### 雑貨・グッズ

Hacoo、アートファクトリー、サンワ、セイワ・プロ、ほぼ日、松下ラゲッジ、ライフオンプロダクツ、ローズ産業、秀和、丸真

### メーカー・家具

アーティストリー、大日本精工、オーデリック、ソナワラプロ、トヨタ自動車東日本、ベースワン、ヘルメス、ワールドインテックファクトリー、銀峯陶器、富士ファニチュア、本田技術研究所、本藍染雅緻工房、相合家具製作所、スタッフサービス、クリナップ、日本電音、テラモト、ベティオ、ダイハツ工業、進々堂、関西ペイント、菱六、中忠商店、マツモト、タジマモーターコーポレーション、日本マニュファクチャリングサービス

### 建築・設計

A.C.E. 波多野一級建築士事務所、アルファヴィール一級建築士事務所、ダイワテック、翼創建、トランスコスモス、ナガワ、オープンハウス、sunia一級建築士事務所、ジョンソンコントロールズ、ビーフンデザイン、ファミス、三分一博志建築設計事務所、大和ハウス工業、浅井謙建築研究所、川上聡建築設計事務所、カイトアーキテクトゥー級建築士事務所

### 食品

セントラルフルーツ、菓匠椋兵衛、トキワ、パティシエ エス コヤマ、石川中央魚市、梅酒屋、蜜香屋、美濃吉食品、サンヨーフーズ、金澤ブルワリー、美十、WILL、プラスワン

### 商社・卸売

いつ和、ユザワヤ商事、パンテック、For you、トヨタモビリティ滋賀、佐野、NOMAD

### 教育・福祉・ソーシャル

浜松教育委員会(東部中学校)、乙の国福祉会、国立京都国際会館、三原市立宮浦中学校、大阪府保険医協会、ベネッセスタイルケア、東近江市役所、東京都教育委員会

### 小売・サービス

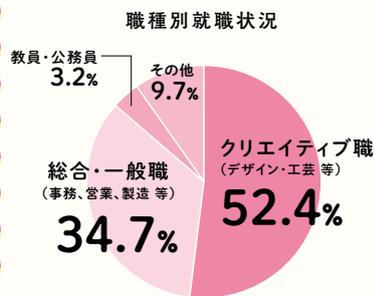
UT東芝、イオンリテール、エヌ・アイ・シー、ザグザグ、大黒天物産、つばめ薬局、イー・エム・デザイン、丸井グループ、ビーブルズ、カメラのキタムラ、テナアライド、タリーズコーヒーショップ、ハングリバーンダ

### ファッション・アパレル

ポストクラブ、チュチュアンナ、フォーティファイブアルビーエムスタジオ、ククメガネ、BANKANわものや、インターナショナルリレーション、エディットモード、Mother's Industry、TSIホールディングス、さが美グループホールディングス、spia、日の出紡織、マザーハウス、ジョイックスコーポレーション、イッセイミヤケ、アイジーエー、ミオ・ラボ、R1000、ワールド、マツオインターナショナル、アダストリア、キャピタル、FIVE Holdings、キャロウェイゴルフ、パセリエンタープライズ、吉忠マネキン、高見

### その他

鏡屋本舗、インブルームス、Mountain Gorilla、NSW、ビーエスシー、サニーソフト、スーパーコート、ハイヴ、ハトヤ観光、シーエスシーサービス、エムズコーポレーション、関西不動産販売、ワールド・プランズ・コレクションホテルズ&リゾーツ、TBCグループ、エリツホールディングス、つくば開成学園、悟空テクノロジーズ、東建コーポレーション、近畿建設協会、ジャッツ関西



## 大学院

### デザイン研究科

修士課程  
(デザイン専攻・建築専攻)

デザイン専攻と建築専攻からなるデザイン研究科は、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



マンガ学科

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学科 ※

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 ●

●…入試単位

※設置届出予定

マンガをきわめ、世界を結ぶ架け橋になる

## マンガ学部

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、イラストレーターがそろい、プロの画力と構成力、ストーリーやキャラクターの作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、変化する業界のなかで生き抜く方法など、理論的な面でも指導を受けられるので、描き手以外の道もひらけます。「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。

# マンガをきわめ世界

## 京都精華大学は マンガ教育の パイオニア



## ここがスゴい4! セイカの マンガ学部

- 1973 京都精華短期大学の美術科デザインコースに「マンガクラス」開設
- 1979 四年制移行で、美術学部デザイン学科「マンガ専門分野」に  

- 2000 芸術学部マンガ学科開設。ストーリーマンガ専門分野30人、カートゥーン専門分野20人
- 2001 京都精華大学表現研究機構を設立。傘下組織としてマンガ文化研究所開設
- 2004 マンガミュージアム設置構想を京都市と共同で発表。記念フォーラム開催
- 2006 マンガ学部開設。マンガ学科がカートゥーンとストーリーマンガの2コース、マンガプロデュース学科とアニメーション学科が各1コース。国際マンガ研究センター設立、京都国際マンガミュージアム開設  

- 2010 マンガ研究科修士課程を開設
- 2012 大学院マンガ研究科に博士後期課程を開設。マンガミュージアムに「第41回日本漫画家協会賞」特別賞
- 2013 マンガ学部マンガ学科を再編し、ギャグマンガコース、キャラクターデザインコースを開設
- 2016 マンガミュージアムに「第20回手塚治虫文化賞」特別賞
- 2017 マンガ学科に新世代マンガコースを新設
- 2022 マンガクラス開設より50周年を迎える

### 進路実績に自信あり!!!

1 京都精華大学のマンガ教育はどきよりも早く、1973年にスタートしました。2006年には日本で初めての「マンガ学部」を開設。現在でも学部として設置しているのは本学のみ。試行錯誤しながら50年以上の歳月をかけて、表現の技法や作品の構造、歴史や文化的背景を学び、マンガを社会や仕事のなかに生かす方法を探索する人を育ててきました。ここで学んだ多くの卒業生たちが、マンガやアニメ、ゲームなど幅広い業界の第一線で力を発揮しています。



### 2 教員はプロのマンガ家や編集者、アニメーターが勢揃い

指導する教員は、活躍するマンガ家やアニメーター、編集者や研究者たち。プロのクリエイターからの具体的なアドバイスや、社会の動向を踏まえた研究内容などをたくさん吸収し、実践と理論の両面から力を伸ばすことができます。学外から特別ゲストを招き、現場での制作の流れや必要とされるスキルのレクチャーを受けることも。

### 3 研究施設も充実



### 4 世界各地からマンガ好きが集う場所

日本全国の都道府県をはじめ、海外からの留学生とも学びあう、刺激あふれる環境です。ひとりでは思いつかなかったような展開やキャラクターが、仲間たちから刺激を受けて生まれることも。交換留学制度や海外研修も充実しています。マンガ文化を通じて視野を広げ、作品を世界に発信する力をつけましょう。

京都の中心地にある「京都国際マンガミュージアム」は、京都市と共同運営を行っている文化施設。博物館と図書館の機能をもち、約30万点のマンガに関する資料を保存しています。京都精華大学の学生は無料で入館でき、研究に大いに役立てることができます。また、同施設内にある国際マンガ研究センターは、イギリスの大英博物館にも展示協力を行うなど、世界のマンガ文化研究の最先端を走ります。



Illustration: 山田美紅(ストーリーマンガコース3年)

# を結ぶ架け橋になる

## 拡大するアニメ・マンガ分野で活躍しよう!

### アニメの仕事



© かんざきひろ/作画/金子彰吾/監修/東映アニメーション

**ア**ニメ作品に心を動かされたことがあるあなたは、その力を実感しているはず。今度は自分がその感動をつくる側になっていく番です。作品を多くの人に届けるまでにはたくさんのプロセスがあり、アニメーターや監督、脚本、背景美術、制作進行や、配給、商品企画など関わり方はさまざま。「アニメの仕事」はひとつじゃない。自分の得意分野ややりたいことを見極めて、創造性を発揮できる居場所を見つけましょう。

#### 卒業生の声

シナリオをもとにTVアニメの絵コンテを描いたり、キャラクターの芝居をチェックする「演出」を担当しています。完成度を大きく左右する、とてもやりがいのある仕事です。大学では同級生や先輩とも共同でアニメーションを制作し、自分にはない柔軟な発想力や表現力に影響を受け、絵を動かすおもしろさ、キャラクターに演技、演出をつける楽しさを知りました。みなさんもたくさんの物に触れ、挑戦し、自分の好きを見つけて周りと一緒に学ぶ。そんな貴重な時間をぜひ大切にしてください。



株式会社A-1 Pictures  
菊池貴行  
アニメーションコース  
2013年卒業

#### 卒業生の声

ゲームのステルイラストのキャラクターラフや原画を担当したり、イベントのキービジュアルを制作してきました。絵を学ぶにはいろいろな選択肢がありますが、同じ志をもつ仲間が近くにいる、自分以外の考えや技術に近くで触れられることはとてもいい刺激になります。授業では「なぜ」を徹底的に深掘りすることで、キャラクターにより重みが出るようになりました。絵には際限がないので、私も日々楽しく勉強中です。みなさんとも一緒に、イラストやキャラクターに関わる業界をより素敵なものにしていけるといいです。



南岡明花音  
キャラクターデザインコース  
2022年卒業

### キャラクターイラストの仕事



**ま**わりを見渡してみると、世の中はキャラクターであふれています。SNSはもちろん、移動中のバスや電車ですぐ読みやすい広告、気になってチェックしたWebサイト…。「絵が描ける」とことは、こんなにも求められているんです。たくさんの物語や情報と自分をつないでくれるキャラクターは、きっとあなたの特別な友達。生み出したキャラが社会で活躍していると感じる瞬間のうれしさが、この業界にはあります。

### 海外にも通用する「MANGA」

外にも通用する「MANGA」で、今まで以上のクリエイティブな仕事の種類やあり方を生み出す可能性に満ちているのがこの業界。作品を創造する作家のほかにも、出版やWeb配信、編集、広報宣伝はもちろん、作品を通じた研究、アーカイブ、教育現場での活用など、他の分野とも結びついてどんどん広がっています。あなたの個性とマンガ愛で、ぜひこの世界をさらに深化・進化させていってください。

### マンガの仕事



極主夫道 © おおのこうすけ / 新潮社

#### 卒業生の声

マンガ家として、「極主夫道」という作品をWebコミックサイトで連載しています。マンガは白い紙に絵を入れて、セリフや出来事を描くことができあがる。小さな子供にもできることですが、だからこそ難しい。簡単にはおすすめてできませんが、とてもおもしろい職業です。いまは世界中の人に自分のマンガを読んでもらうこともできますし、挑戦する価値のある仕事だと思います。セイカには4年間をかけて、マンガと向き合い切磋琢磨できる環境があります。ぜひ、自分だけの感情を爆発させてください。



おおのこうすけ  
ストーリーマンガコース  
2010年卒業

### 誰かを楽しませたい

そんな気持ちがあるあなたは、大好きなゲームに夢中になってきた時間をきつと仕事に役立てられます。企画やシナリオ、プログラミングやグラフィックなど、職種に多様性があるのもこの業界の強み。チームでアイデアを出し合い、自分の適性を生かしてより魅力的な世界観をつくりあげていきます。進化しつづけるゲーム業界は挑戦の連続。だからこそ、新しい景色がみられる喜びがあります。



MONSTER HUNTER WILDS ©CAPCOM

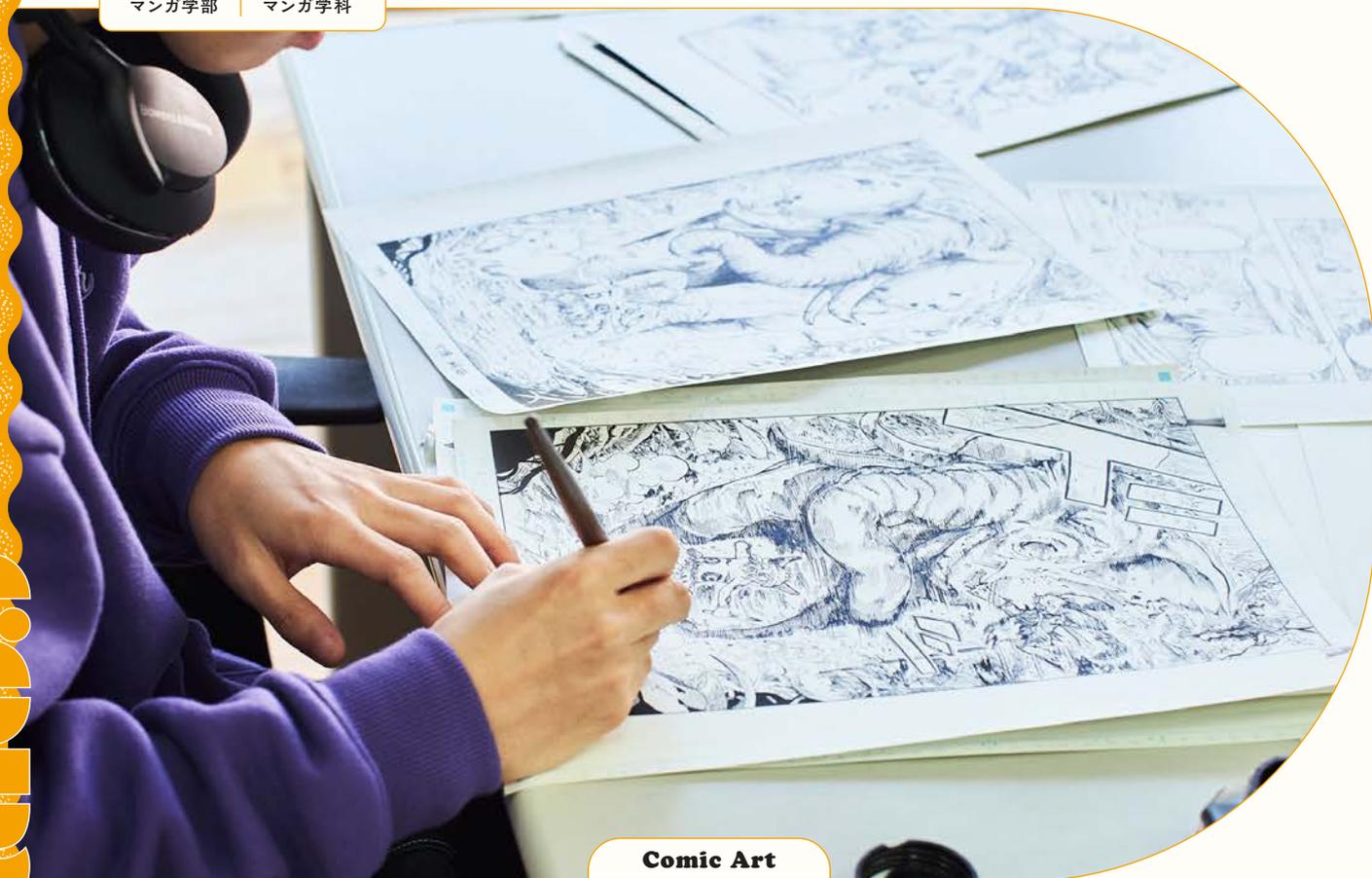
### ゲームの仕事

#### 卒業生の声

さまざまな職種のクリエイターたちと、チームでゲームの開発を行っています。私の担当は主にキャラクターデザインやモデリング。メンバーとコミュニケーションをとりながら、唯一無二のゲーム体験をつくりあげていきます。大学ではマンガを自分の専門分野として歴史や技法を学ぶことで、ものづくりへの造詣を深めていきました。扱う画材もペンに限らず、さまざまな画材を駆使して自由な発想で取り組みました。「ゲームが好き!」という熱い気持ちがあれば、みなさんもきつとゲーム開発で力を発揮できるはず。将来、ともにお仕事できる日を待っています。



株式会社カブコン  
谷川 宝  
マンガ学部  
2016年卒業



Comic Art

## ストーリーマンガコース

### 着実に力を伸ばし、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いるプロのマンガ家や編集者。2000年のコース創設から25年を迎える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、総合的な能力が必要。企画から取材、ストーリーづくり、作画までをひとりでやり遂げることで、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

個性と力量に合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修。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、8ページマンガ制作 など

### 2 年次 ストーリーづくりを学ぶ

画力を磨くと同時に、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ページの作品制作に取り組む。

▶授業例 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、16ページマンガ制作 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身につける授業や、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

## VOICE

### 卒業生の声



読者の感想が  
何よりの楽しみ。  
生涯マンガを  
描き続けたい。

学生時代は、大学の実習室ですとマンガを描いていたように思います。電気代や暖房代がかからないし、安くおいしい食堂があるし、無料でマンガが読める情報館もあるし、最高の環境でした。当時は、自分のなかにある感情を引き出したい、それを誰かと共有してみたい、という思いに駆られて、制作に没頭していました。そのモチベーションは、今も変わっていないかもしれません。在学中に賞をいただき、卒業して4年後に『洗脳執事』の連載が始まりました。現在は、2022年に始まった『ラストカルテ』の連載を終えたところです。週刊連載はスケジュールが過密で苦労することも多いですが、たくさんの方に読んでいただき、賛否を含めてさまざまな意見をもらえるところが魅力です。感想を読むたび、「こんな読み方をする人もいるのか」「こんな考え方の人がいるのか」と感動し、世界が広がっていく気持ちになります。今後の目標は、長生きしてマンガを描き続けること。人と関わり、年齢を重ねることで、変化していく自分の作品を見てみたいです。業界にいと、「セイカのストーリーマンガコース出身です」という方によく出会います。卒業したみなさんと、どこかでお会いできることを楽しみにしています。



浅山わかび  
マンガ家  
2017年卒業

### 教員の声



自分だけの物語を紡ぎ  
人の心に届ける喜びを。

いまは長編ストーリーマンガ『古代戦士ハニワット』の連載をしています。マンガ家とは、自分が人生のなかで感じてきたことを作品にして、人に贈る職業です。全身全霊を尽くして紡いだ物語が、多くの人の心に届いたときの喜びは、何ものにも代えがたいもの。さまざまな相手にも間違いなく伝わるように、その心に深く響くように、自分を磨き、工夫を重ねています。世の中には、マンガの制作に携わる人がたくさんいます。私は、椅子取りゲームの勝者になるのではなく、独自の椅子をしっかりと置ける作家でありたいと願って、制作に取り組んでいます。

武富健治  
ストーリーマンガコース教員  
マンガ家

マンガにはさまざまなジャンルがあり、それぞれに特長があります。ストーリー



New Generation MANGA

## 新世代マンガコース

時代の一步先を行く新しいマンガを発信する

新しいマンガ表現を幅広く学び、自分の取り組みたいスタイルを見つけて深めます。教員は、従来の見開きマンガに加えて、SNS向けのショートマンガや縦読みのWebtoonなど、マンガ業界の最前線で活動するプロのマンガ家やマンガ研究者。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。「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も身につけることで、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、マンガアシスタント、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、ストーリーづくりの基礎を学ぶ。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、パース基礎、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生きと動かすためのノウハウを学ぶ。多彩なジャンルのゲスト講師を招き、プロの編集者や大手出版社による実践的な作品制作のレクチャー、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ネーム制作、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、多くのファンをつか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カラー作画、少人数ゼミによる進路別の実践指導、展示のためのグループワーク 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、多様なジャンルで活躍している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

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

## VOICE

### 卒業生の声



数十ページの作品に  
思いのたけを込めて。

マンガ配信アプリ「少年ジャンプ+」にて、『被験者シア』を連載しました。この作品は「少年ジャンプ+連載オーディション」で準大賞を受賞したものです。連載を終えた今は、読み切り作品の企画を立てたり、新連載の構想を練ったりしています。マンガ制作の難しいところは、情報量をできるだけ抑えながら、それでも説明不足にならないよう注意して、自然な流れになるよう物語を組み立てていくこと。その作業にはいつも苦労させられますが、その分、取り入れたかった演出や構成が、少ないページの中にもうまくとまったときは、達成感が得られます。

印象に残っている授業は、ログラインを学ぶ実習です。ログラインとは、物語の

内容を3行程度でまとめた文章のこと。これを作成する練習をしたおかげで、自分が描きたいことを整理して理解する力がつきました。このほか、コンセプトを学ぶ授業などを通して、物語をつくる基礎力もつちかえたと考えています。大学へ進学しなくても、マンガ家として成功することは可能だと思います。ただ、せっかく進学するのなら、学べることはすべて学ぶ気持ちでのぞむことをおすすめします。先生方は、学生に寄り添って指導をしてくださる親切な方ばかりです。信頼して全力で学生生活を過ごしてください。



陣ノ内康暉  
マンガ家  
2022年卒業

### 教員の声



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、世界でもここだけだと自負しています。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はぐくまれると考えています。これから表現者を志すみなさんには、「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。大学には多彩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、広い視野をやしなってください。

おおひなたごう  
新世代マンガコース教員  
マンガ家



Character Design

※設置届出予定

## キャラクターデザインコース

ジャンルを横断して画力を磨き、魅力的なキャラクターを生み出す

キャラクターデザインコースでは、ゲームや3DCGなど、さまざまな領域に触れながらキャラクター制作を深く学びます。心奪われるような魅力的なキャラクターを生み出し、コンテンツに力を与えるために、技術と知識の両方をきたえ、描く力を伸ばします。また、ビジネスとして成功するキャラクターをつくるためには、常に他者との協働が不可欠です。そのため、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教わる機会も用意。憧れのステージで、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、CGデザイナー、マンガの作家、美術教師 など

### ◆ 主な就職先

ゲームメーカー、ゲーム・アニメ・CG・Web制作会社、デザイン事務所、編集プロダクション、教育機関、出版社、印刷会社 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

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やゲーム制作の基礎を学ぶほか、デッサン、クロッキー、美術解剖学、デジタル作画(2D、3D)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 デジタル作画(CLIP STUDIO PAINT)、人体クロッキー、美術解剖学、企画の作法、ゲームプランニング、ゲームデザイン基礎、3Dグラフィック基礎 など

2  
年次

### デジタルイラスト、3DCG、ゲーム、多様な表現をきたえる

描く力に応用力を加える。デジタルイラスト技法、背景技法、絵本技法、3DCGによるキャラクター表現、ゲームのUIデザイン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 デジタルイラスト技法、背景技法、絵本技法、クリーチャー作画実習、ゲームUIデザイン、デジタルスカルプティング、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、チームでの作画制作に取り組む。学外展示や企業との連携やゲスト講師の特別授業などでチームワークや実践的な経験を積む。

▶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、3DCG、ゲーム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

## VOICE

卒業生の声



夢だった

ゲーム業界へ。

チームで形にする

よろこび。

小さい頃からゲームや絵を描くことが好きで、大学入学当初からゲーム業界で仕事がしたいと考えていました。その夢をかなえて、今はゲームのキャラクターデザインやキャラクターイラストなど、キャラクターに関する2Dクリエイティブの制作や監修の仕事をしています。京都精華大学での一番の思い出は、授業の課題として学生たちで脱出ゲームを企画、制作し、実際に一般の方々へ公開し、運営まで行ったこと。アニメ動画や大道具・小道具の制作物が多くてうまく進行できずかなり苦労しました。でも、メンバーと協力し合って完成に至り、たくさんの方に遊んでもらい、満足いただくことができました。



鴨川諒一

株式会社サイバーエージェント/  
株式会社アプリボット所属  
キャラクターデザイナー  
2021年卒業

教員の声



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という。新しい生命を生み出すことにほかなりません。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。

このコースの特長は、現役のマンガ家

やイラストレーターが画力をきたえてくれるところ。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私は、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歩んでみませんか。私自身が経験から得た気づきや学びも、みなさんとシェアしていきたいと思っています。

チンエン  
陳夔

キャラクターデザインコース教員  
マルチクリエイター/プロデューサー



Animation

## アニメーションコース

### 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」を追求すること。「動き」によって、キャラクターの感情はもちろん、性格や年齢など多くの情報を伝えることができます。授業では、この力を理論と実技の両面から学修します。さらに、作画やCGなどの技術力だけでなく、演出、撮影、音響などアニメーション作品づくりに関わるあらゆるスキルと理論を学ぶことができます。たとえばひとつの作品には、その世界観を支えるための背景、環境音や効果音、CGを利用した光や爆発のような特殊効果など、さまざまな専門家が関わっています。こうした力を総合的に身につけて、世界中の人の心を揺さぶれるような作品のつくり手をめざします。

#### めざせる職業

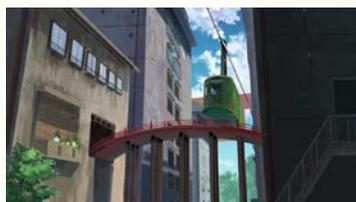
アニメーター、CGクリエイター、音響制作・演出、監督、ゲームデザイナー、コンセプトデザイナー、美術教師 など

#### 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**を磨く

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。能や文楽を鑑賞して「静と動」を理解する授業も。

▶授業例 アニメーション基礎研究、ドローイング、アニメーション作画基礎、アニメーション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。またシナリオや演出の観点からの学びを深める。

▶授業例 アニメーション演出基礎、シナリオ技法、アニメーション3DCG、アニメーション音響基礎、ストップモーション 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含め各専門領域をより深く学び、本格的なアニメーションが制作できる礎をつくる。

▶授業例 アニメーション実践実習(音響、製本、CG、作画、実写、撮影クラス)、アニメーション応用技法(キャラクターアニメーション、背景クラス)など

### 4 年次 卒業制作に取り組む

チームを組んで取り組めることが特長。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

## VOICE

### 卒業生の声



(演出チーム担当)

©SUNRISE / PROJECT G-ROZE  
Character Design ©2006-2024 CLAMP-ST

学生時代の作品が  
その後の作家性になる。

フリーランスのクリエイターとして、主にアニメーションの絵コンテと演出を手がけています。キャラクターのドラマをよりよく描くためにはどうすべきかを常に考えています。

アニメーションは総合芸術です。シナリオがあって、絵があって、色があって、音があって、すべての要素がひとつになってようやく人に届けることができます。突き詰めれば匂いだって感じてもらえる——。そう思って日々頭と手を動かしています。試写室で完成映像を見ると、「このためにやってきた!」と喜びを感じますね。

京都精華大学を選んだのは、単なる技術だけでなく、商業アニメーションの歴史や映像技法など、視聴者の存在を踏

まえたカリキュラムに興味をひかれたから。大学時代は自主制作をとにかくたくさん、がむしゃらにつけていました。そのなかで確立された「自分がいいと感じるライン」は今も大事にしています。また、人を信頼して任せるところと自分が押さえるところのさじ加減も、この時の経験が生きていると思います。当時、先生に言われたのは「学生時代につくった作品が、その後の作家性になる」ということ。振り返ってみると、まさにその通りになっていることに自分自身が驚いています。



石井章詠  
アニメーション演出  
2016年卒業

### 教員の声



### キャラクターに命を吹き込む喜び。

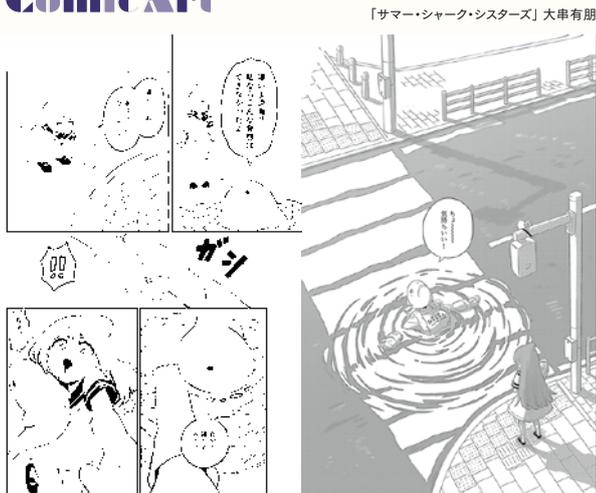
アニメーション制作とは、「キャラクターに命を吹き込む」ということです。制作者には、身体が覚えている経験や、人生のなかで経験したこと、自分の個性などをいったん認識したうえで、作品へと反映していきます。そのような過程を経て、キャラクターが生き生きと動く作品をつくり出すことが、この分野の魅力です。自分自身を知ることにもつながるこうした表現に取り組むことは、きっとあなたの人生に彩りを与えてくれるでしょう。

アニメーション制作するには、作画、演出、音響、3DCGなど、広範囲な知識と技術が必要です。つまり、アニメーション制作を学ぶということは、そのような幅広い

知識と技術を身につけられるということでもあります。本コースには経験豊富な教員が在籍しています。プロフェッショナルの指導のもと、制作に必要な力を一つひとつ身につけていきましょう。また、教員や仲間との関係を通して、豊かな心もはぐくんでほしいと思います。近年、アニメーションは、映画、広告、アートなど、さまざまな分野に活用されています。国内外で作品が注目される機会も増えており、表現の可能性はどんどん広がっています。大学で得た経験をもとに、世界へと大きく羽ばたいてください。

石井規仁  
アニメーションコース教員  
CGI監督/アニメーター

Comic Art



「サマー・シャーク・スタース」大串有朗



「琵琶湖のオカ」岩佐一光

ストーリーマンガ

コース



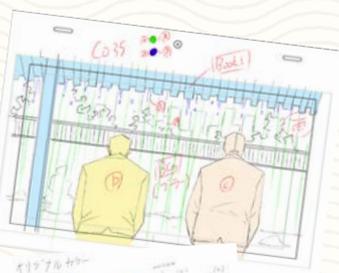
「アネシュの友」キユミン



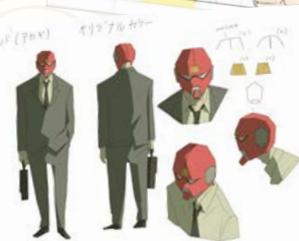
「サクラミツキ」コウシン

コマ割りや構図にも工夫がたくさん。ファンタジーやアクション、少女マンガなど多彩なジャンルの作品を大胆かつ繊細に描く!

「REDMAN」キム ソンジェ、喜多一葉、北村昂大、青井愛佳



▲色の指定やどのような演出をつけるかなどの指示が書かれた設定画。チームみんなの認識をまとめる大切なプロセスです。



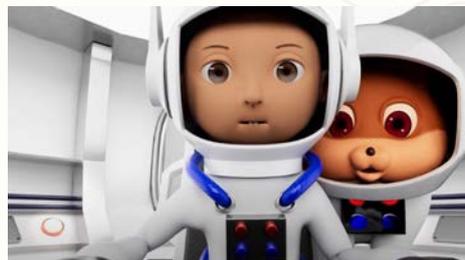
アニメーション学科

企画や脚本、作画、撮影など、ひとつの作品をチームで協力してつくることも。アニメーションが完成したときの達成感がたまらない!

「Aesthetics」ゴン ギョヒ



「京都風景画」笠原琉也



「Paradog's」安田杏奈、大塚萌絵、外川実咲、原田彩夢

ArtWorks gallery

「魔女の国のアリス」 田中美帆



「種彦」シキケン

キャラクターの表情やポーズにはいつもこだわりが、キャラクターのほかにも、背景や小物を描き込むことでより作品の世界観が広がる!

「META BEAST」伊田颯



# キャラクターデザイン 学科

## Character Design



「cafe girl」林奈那



「見習いウィッチアニマルパーティ」佐野綾音



「IDEA」コン ジョイン

# 新世代マンガコース

Webtoonなどの新しいマンガの読まれ方にも対応。いったいこの後どうなるのか、読者を引き込む展開を生み出していく!



「美人強食」ゲギョニア



「先生だからできるもん!」東泊直樹

## New Generation MANGA



※2022年3月卒～  
2024年3月卒実績より抜粋

### マンガ、ゲーム、 アニメなど、幅広い世界で 活躍する卒業生たち。

マンガ学部の学生に人気が高いのは、やはりマンガ家やアニメーター、ゲームデザイナー、イラストレーターなどクリエイティブ系の仕事です。卒業生にはマンガ家やイラストレーターとして活躍する人も、ゲーム会社やアニメ制作会社に就職する人も数多くいますが、進路は幅広く、Web制作会社やデザイン事務所、一般企業にも就職できますし、公務員や教員になっている人もいます。マンガやイラスト、アニメやゲームを仕事とするには、まずしっかりと画力を身につけることが基本です。そのため知識と技術を学ぶカリキュラムが充実しているのはもちろん、学外からプロを招く授業もあります。出版社やWebtoonサイトのマンガ編集者にはプロットやネームを見てもらい、作品に欠かせない企画力や発想力の面から実践的なアドバイスをもらいます。最終的に新人マンガ賞やマンガサイトに投稿し、プロデビューにつながることもめざらしくありません。

アニメ制作会社やゲーム会社のゲスト講師からは、現場での制作の流れや必要とされるスキルのレクチャーを受け、ポートフォリオの講評もしてもらえます。クリエイティブ系の就職にはポートフォリオがとても重要で、しっかり準備している学生は、比較的早く内定をもらえることが多いです。

学部の教員も多くはプロとして活躍しており、業界で活躍できる人を育てたいという思いをもっています。学生一人ひとりの希望やめざす方向性をじっくり聞き、丁寧に助言や指導をしています。人気の職種は、能力があってもなかなか決まらないこともあります。諦めずに就活を続けていれば、卒業後に就職先が決まることもよくあります。チャンスが来たときに逃さないよう、常に準備しておくことが大事です。



マンガ学部 学部長 下村浩一

## マンガ学部 進路実績

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、アニメ、CG分野のクリエイターとして活躍しています。

### ゲーム

キュービスト、パレット、ファイン、ユークス、ココネ、Cygames、EXNOA、SRD、アトラス、カブコン、テクロス、ドリコム、日本一ソフトウェア、バンク・オブ・イノベーション、ソレイユ、スパイク・チュンソフト、Happy Elements、サイバーエージェント、clony、任天堂、コロブラ、オルジスタ、Colorful Palette、Studio KUMASAN、セガ、ナウプロダクション、レアゾン・ホールディングス、コーエーテクモホールディングス

### アニメーション・CG

Seven Arcs、サンネンクアニメーション、シュガーレスファクトリー、スタジオ・イースター、スタジオフォレスト、テレコム・アニメーションフィルム、ライデンフィルム、STUDIO4℃、REC Animation Factory、シンエイ動画、ではぎらりー、東映アニメーション、動画工房、マカリア、マッドハウス、横浜アニメーションラボ、Animore、MAHO FILM、美峰、グラブコ、じゃくく、ウィットスタジオ、サイエンスARU、C2C、CloverWorks、スタジオ KAI、M・S・C、BUG FILMS、CygamesPictures、旭プロダクション、MAPPA、スタジオモイロカラス、オレンジ、スタジオコロリド、バンダイナムコフィルムワークス、Souki Production、プロダクション・アイジー

### Web・メディア・映像

放送技術社、ガレージフィルム、関西広告社、つくりて、デザイン、トランス・コスモス、ナンバーナイン、モノグラム、MAGIA、ココロ、松竹撮影所、フックアップ、ハイヤー、ワークス・ジャパン、ケイ・アール・ワイ・サービスステーション、ユナイテッドグローウ、ソフトユージング、エーティ・プランニング、豊栄ジャパン

### 出版・印刷・各種デザイン

アークデザインアノ、CM、DNPメディア・アート、佐川印刷、エムエヌシー、カリカチュア・ジャパン、YLAB STUDIOS、トゥーンクラッカー、Link-Uグループ、プリズムリンク、NHN comico、野崎印刷紙業、グラフィック、帆船、JVIS

### メーカー・製造

関東コボタ精機、グラナップ、双基、鍛錬、光岡自動車、F&A、黒坂塗装工業所、コピアル、サンアート、メカテック、ライトボーイ、UTエィム、坂矢木材、アンカー・ストア

### 小売・サービス

コスモスタイル、コスモス薬品、ジェムキャッスルゆきざき、ショービ、大黒天物産、与板大丸、ハミルトン、ユニクロ、GraceLily、青森県特産品センター、アルビス、シミズ薬品、毛髪クリニックリーブ21、アダストリア、フェイスグループ、たこ溝、万代、ビックカメラ、マツモト、大創産業、さとう、ジェイアール西日本伊勢丹、エディオン、SKY HUMAN SERVICE、レジステイ、日本海、すかいらくホールディングス、日本マクドナルドホールディングス、ジョイフル

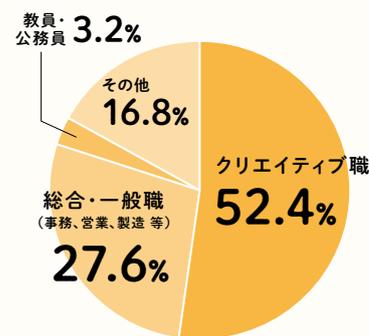
### 医療・福祉・教育

SF豊泉家、障がい者支援施設DO、コペル、サンクスラボ、リエイ、わたぼうしの会 たんぼの家 アートセンターHANA、ニューライン教育、行知学園、中央出版ホールディングス、K Village Tokyo、京都精華大学、若木学園、どうぶつ王国、ベネッセスタイルケア、終野福祉会、トーカーライフサポート、アライブメディアケア、ラシクル

### その他

エール、エヌ・アイ・シー、オーキューシステム、高本農場、日本通運、ファミリー庭園、ケイアイスター不動産、北軽井沢開発、KYOKYU、ダイモ、UTコンストラクション、エイブル、彩ユニオン、大神神社

### 職種別就職状況



## 大学院

### マンガ研究科

博士前期課程・  
後期課程

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。

[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



# SUPPORT

## 学生生活のサポート

京都精華大学では、安心した学生生活を送り、多方面で力が伸ばせるようさまざまなサポートを行っています。4年間を通じて学修面での充実はもちろん、人間的成長も経て社会に羽ばたいていけるよう、留学やキャリア支援についての機会もたくさんあります。

### contents

- 学生生活・授業のサポート
- 充実したキャリアサポート
  - 全学部共通科目
  - 資格取得／学費・奨学金
  - 海外にも多数の学びの場
- 学内にいながら異文化体験
  - 研究活動



京都精華大学では、安心して学生生活を送れることはもちろん、4年間を通じて学修面だけでなく、人間の成長を得て、社会に羽ばたいていけるよう、多様なサポートを行っています。



## 表現する力を伸ばす

学部を問わず利用できる専門的な施設や設備が充実しているのが、京都精華大学の自慢です。就職活動のポートフォリオ作成や個人制作、資格取得にも活用できます。



### ドローイングジム

デッサンやクロッキーを通して「描く力」を身につけたい人のために開設。学部・学年を問わず参加でき、専門の指導スタッフがヒアリングをもとにクロッキー、基本形態・静物・石膏像・人物デッサンなど、実力に応じた個別プログラムと一緒に考え、描く力の向上をサポートします。



### 全学共通写真スタジオ

全学部の学生が利用できる、平面作品、立体作品、人物撮影と用途の異なる3つの本格的な写真スタジオがあり、希望に応じた撮影ができる設備が整っています。写真作品の制作はもちろん、就職活動用のポートフォリオ資料の撮影なども可能です。



### 専門ソフトを無償で利用可能

京都精華大学ではライセンス契約を結んでおり、学生は在籍しているあいだ、Adobe社のIllustratorやPhotoshop、マイクロソフト社のWordやExcelなどのソフトウェアを各自のパソコンにダウンロードして無償で使用できます。



### ICTサポートセンター

ICTサポートセンターではデジタル一眼カメラやGoProなどの撮影機材の貸出を行っています。インクジェットプリンター、レーザーカッター、UVプリンターなどの制作に必要な機材を使うことができます。



### 言語学習支援室

専門のスタッフが資格試験(TOEIC/TOEFL/IELTSなど)対策や、英語学習の個別のサポートを行っており、授業以外でも語学力をきたえられます。留学生を対象に日本語の学習支援や文章の添削も行っています。



## 50カ以上の文化施設で使える優待制度

優待を受けることができる施設

- 京都国際マンガミュージアム ● 細見美術館 ● 茶道資料館 ● 京都国立近代美術館
- 京都国立博物館 ● 国立国際美術館 ● 奈良国立博物館 など

京都精華大学の学生は、美術館や博物館等の文化施設利用時に学生証を掲示することで無料あるいは割引等の特別優待を受けられます。在学中にさまざまな芸術作品に触れ、表現の土台となる感性や教養を身につけることができます。



## 学修能力の飛躍のために

目的なく4年間を過ごしてしまった…と後悔しないために、1年ごとに自身の成長を確認できるシステムを用意。学ぶ意欲を保证する、あらゆるチャンスが広がっています。

### 学修度や成長度合いを チャート形式でいつでも閲覧可能



全学生が使用するポータルサイトでは、ディプロマポリシーに結びついた能力がどれだけ身についているかをレーダーチャート形式でいつでも確認できます。自分の成長や、足りない部分を理解しながら、履修計画を立てることができます。

### 他大学の講義も単位として認められる 「大学コンソーシアム京都単位互換制度」



大学コンソーシアム京都の単位互換制度とは、加盟する他の大学・短期大学の授業科目を履修し、その単位を自大学の単位として認定する制度です。本学では、この制度で修得した単位において、4単位を上限として卒業単位に算入します。

### 図書館の枠組みを超えた「情報館」 23万冊の図書、雑誌やマンガなど豊富にそろ



図書だけでなく、各学部の専門分野に関わる雑誌やマンガ、映像資料、録音資料、博物資料が揃う情報館。4年間では見切れないほどたくさんの資料が充実しています。大学の学びを深め、自分の興味関心や視野を広げることができる場所です。

### マンガ研究の最先端にふれる 「京都国際マンガミュージアム」



京都の烏丸御池に位置する「京都国際マンガミュージアム」は本学と京都市が共同で運営しています。幅広いジャンルのマンガを貯蔵し、研究活動や展覧会も行っており、海外からも注目を集める施設です。在学生は無料で入館できます。

## 充実した学生生活のために

本学では多くの学生がひとり暮らしやアルバイトをしながら、学生生活を送っています。安全・安心に暮らせるように、専門の業者と連携してサポートをしています。



### アルバイト紹介

アルバイト紹介システム「バイトネット※」を通じて、アルバイト情報を提供しています。業務内容や労働条件などを厳正に審査し、安心して優良な求人情報のみを紹介しています。

※「バイトネット」は、本学が業務委託する株式会社学生情報センターが運営する求人情報提供サイトです。



### 下宿・アパート紹介

提携業者を通じて、アパート、マンション等の住まいを紹介しています。学生のための物件検索サイトを利用し、いつでも提携業者各社が管理する物件を検索することができます。



### トレーニングルーム

体育館には学生が利用できるトレーニングジムが完備されています。筋力や持久力をきたえるためのさまざまな機器がそろっており、講習を受けることで自由に利用することが可能です。



### 学生応援ランチ

学生食堂と教育後援会が提携し、「学生応援日替わりランチ」を1食200円で提供しています。ボリューム満点でバランスのとれた食事を安価で提供し、学生の食生活を支えています。

## VOICE

### 「学生たちの成長がなによりうれしい。 個性が輝くように全力でサポートします。」



みなさんは大学生になることにに対して、楽しみと不安が入り混じったような気持ちではないのでしょうか。「先生や友達とうまく関われるだろうか」「卒業後の就職のことが不安だ」と思っている人もいるかもしれません。でも、みなさんは決してひとりではありません。京都精華大学では、さまざまな価値観や文化をもつ4,000名以上の学生が、お互いの違いを認め合いながら、自分の好きをことごとく追求して過ごしています。新たに出会う友達や先生、職員と関わるなかで、不安は小さくなっていき希望がどんどん膨らむはずですよ。

学生グループでは、みなさんが自分に合った大学生活を安心して過ごせるよう日常的に支援を行っています。進路

や就職のこと、友人関係や持病のこと、利用できる奨学金のことなど、みなさんが困ったときや行き詰まったときに気軽に相談できるよう、専門家や担当の教職員とも連携しています。

この大学で自分の希望や夢を発見し、目を輝かせながら話す学生たちの姿を見て、成長を感じてとてもうれしく思います。私たちは「困ったときは学生支援室に相談に行こう」と思ってもらえる環境づくりを大切にしています。みなさんの個性がより輝くように、寄り添いながらサポートしているので、ありのままの自分で飛び込んでください。

学生グループ グループ長 山元英昌

### ○学生相談室 (臨床心理士による相談)

気分が落ち込む、心理的不調がある、授業に出られないなど、さまざまな悩みを臨床心理士に相談することができます。また、学生相談室には「フリールーム」を設置し、授業の合間にくつろぎたい、静かに過ごしたいといったときのくつろぎスペースとして利用できます。

### ○障害学生支援

京都精華大学では、障害があるなどの理由により、修学上何らかの支援が必要な学生の相談に応じ、必要な支援を行っています。また、講義の情報保障(パソコンテイク、字幕制作やガイドヘルプなど)を行う学生サポーターを育成しています。

TOPICS



いつでも自由に、そして気軽に情報やアドバイスに接することができます。自分に合った方法で、進路についての準備を進めることができます。



## 未来のヒントに出会う キャリアパーク

キャリア支援窓口とカフェの間に開設された「キャリアパーク」。参考図書がずらりと並ぶキャリアライブラリーやセミナースペース、進路・就職について気軽に相談できるサロンなど、複数の機能が詰まった先進的なキャリア支援施設です。配架する図書や求人情報は専門のスタッフが厳選し、常に更新。昼休みなど好きな時間に立ち寄り、企業就職から新しい働き方まで、大学で得た「表現する力」を社会に生かすための選択肢を広げます。



- キャリアパークの POINT
- ① いつでも気軽に立ち寄れる
  - ② 幅広い働き方のヒントも
  - ③ こだわりの情報を発信

### VOICE

#### たしかな進路につながる

##### ○キャリア支援チーム

学生の進路に関するさまざまな希望に応える専門の部署。キャリアコンサルタントの資格を有するスタッフが常駐し、スキルアップ講座やゲストを招いた授業の企画運営、個別相談の対応などあらゆる角度から進路のサポートを行う。

##### ○キャリア科目

1年次から受講できる全学部共通の授業科目。多様な働き方を知りながら、自分らしい未来のあり方を探る。2年次以降は進路・就職活動に関する具体的な準備につながる知識を得て、段階的に準備を進めていくことができる。

#### 「一歩ずつ目標に近づいて スペシャルな存在をめざそう」

就職をめぐる大学生の意識は、時代や経済情勢ともなって大きく変化しています。京都精華大学でも、2013年には60%台だった就職率が2024年には95%まで引き上げました。そのなかで掲げた大方針は、「好きと得意を大事にする」ということ。単に就職率だけを追わず、就職した後の満足度を高めることを重視してきました。私たちは学生が自分の「好き」を出発点にしながら、「得意」なども見出し仕事につなげられるようサポートを行っています。「第一希望の企業や業種に就けた」「卒業後に自分らしい仕事ができている」という報告が聞けたときは、本当にうれしく思います。ただ、人気の業界は難易度も高くなります。ときには自信を喪失して就職への意欲をなくしてしまうこ

ともあるでしょう。キャリアパークやキャリア科目では、ほんの少し視点を変えて別のアプローチにつながるようなヒントもたくさん用意しています。いまは転職や移籍、独立を重ねてステップアップしていくキャリアデザインも当たり前の時代。少し遠回りに思えても、着実に目標に近づく方法もあります。自分の可能性を諦めず、AIに替わられないようなオリジナリティや創造性のある進路に向けて、一緒に突き詰めていきましょう。

キャリア支援チーム  
リーダー

中出祥二



あらゆる進路に応える！

## キャリアパークの **こだわり**

進路のかたちは100人いれば100通り。夢をかなえたい人にはそのための準備や方法を、迷っている人には進みたいと思える道のヒントを提供できるよう、幅広い機能をもっています。



### ① キャリアライブラリー

仕事ガイドや就職試験対策はもちろん、話題のビジネス書やコミュニケーション、メンタルヘルス関連書、クリエイター志望者のための作品集、技法ガイド、デジタルツール教本までおよそ1500冊がそろいます。



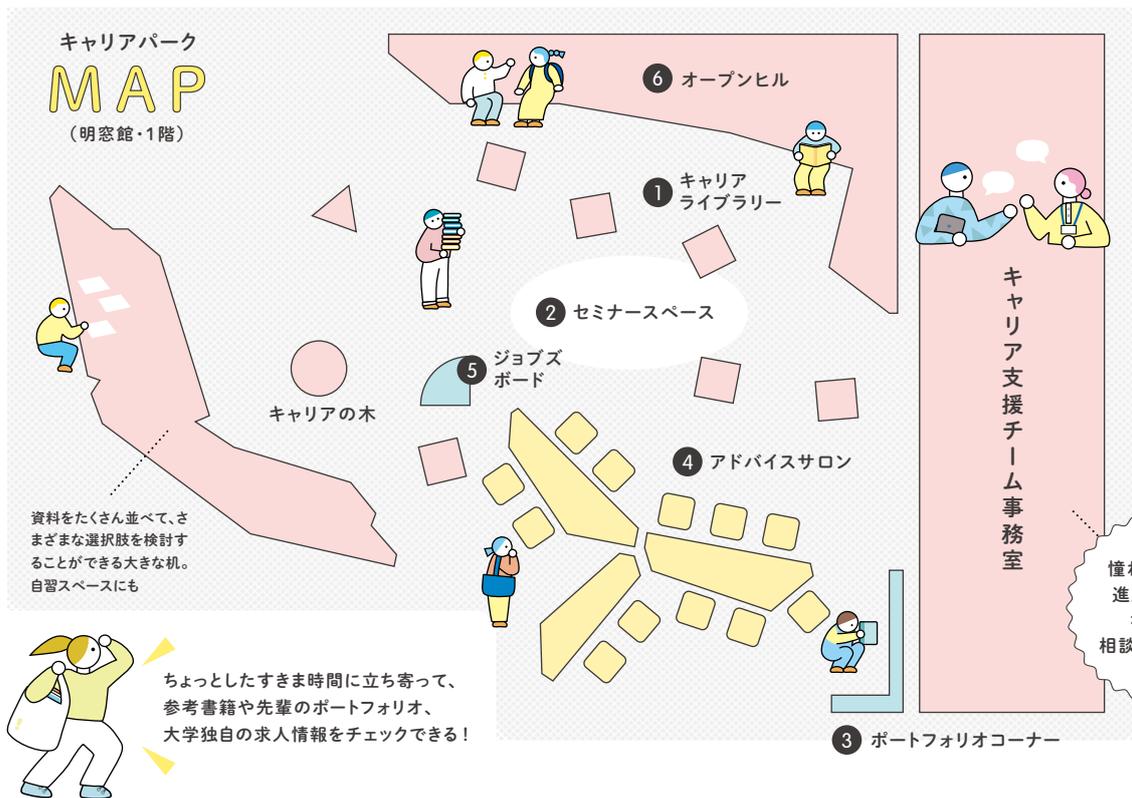
### ② セミナースペース

就職に関する各種の対策講座や卒業生によるセミナー、オンライン相談会まで多彩なプログラムが受講できるスペース。ライブラリーの可動式書架を移動することで現れます。



### ③ ポートフォリオコーナー

クリエイティブ業界に就職した先輩のポートフォリオを公開。広告、ゲーム、アニメ、プロダクト、Web、雑貨、空間など業種や職種に応じた作品の見せ方を学ぶことができます。



### ④ アドバイスサロン

キャリア支援チームの職員や専門の相談員から、自分に合ったアドバイスがもらえる進路・就職相談の場。おすすめの世界や就職試験の具体的な準備、面接の練習なども行えます。



### ⑤ ジョブズボード

京都精華大学に届く多数の求人情報から専門の職員がおすすめをピックアップし、キャッチフレーズつきで特長をわかりやすく紹介するコーナー。気になる求人を経験にチェックできます。



### ⑥ オープンヒル

ライブラリーの書籍をじっくり読み込んだり、友人や仲間と将来について語り合ったりすることのできる空間。丘をイメージしてつくられており、落ち着いて考えることができます。



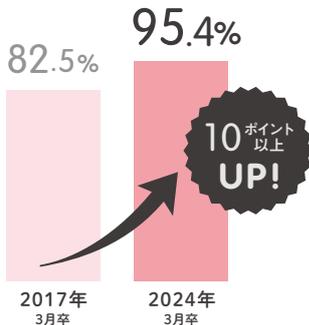
京都精華大学がめざすのは、ここで表現を学ぶ学生たちが自分らしい進路をひらいていくこと。この先どんな変化が訪れても、自分ももっとも輝く未来を見つけられるよう、幅広いサポートを行っています。

「好き」と「得意」を生かして、  
満足のいく進路選びを



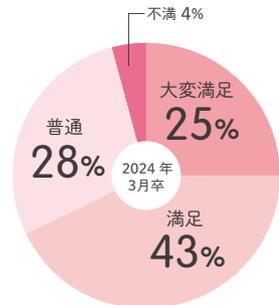
京都精華大学では、卒業時に「どこに就職するか」ということよりも、ずっと先の未来を見えて進路を選択する進路支援プログラムを用意しています。現代は、社会のシステムや人びとの価値観、仕事や働き方はもちろん、そこに生まれてくる解決すべき課題も大きく変化していく時代。そのなかで、自分の好きなことや得意なことを深め、社会に展開するためのサポートは、就職活動から作家活動まで高い成果をあげています。専門の学びをそのまま生かすケースもあれば、みずから新しい仕事をつくり出すケースまでさまざま。自分らしい道につなげることを重視しています。

就職率



※2024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、着実に成果を上げています。

就職満足度



※学部実績

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。

VOICE



[内定者の声]

キャリアサポートを活用して進路が開け、憧れの仕事に就くことができた。

内定先

株式会社 博報堂プロダクツ

就職活動をするなかで、映像作品の進行管理をする「プロダクションマネージャー」という仕事を知りました。この職種がある会社を調べ、とにかくたくさんのオンライン説明会に参加。しっかり情報収集をして、3年生の3月に差し掛かったころには本格的にエントリーシートを書き始めました。キャリア支援チームの職員の方々は親身にサポートしてくれて、選考がうまくいったときも行き詰まったときも変わらず寄り添ってくれました。はじめはミュージックビデオを制作している企業を志望していましたが、CM制作にも関心をもつようになり、志望業種の幅が広がったことで進路がひら

けた気がします。入社予定の博報堂プロダクツでは、憧れていたプロダクションマネージャーとして働きます。たくさんの作品に関わりながら、経験を積みたいと思います。業務が多岐にわたり最初から最後まで作品に関われる分、完成した時の達成感が味わえそうで楽しみです。

大利 果子

メディア表現学部 4年  
(高知県立高知西高等学校出身)

# 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

## 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、新しいことに挑戦できる環境で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 ○ほぼ日 ○KLab 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]

- たんぼぼの家 ○大阪府立病院機構
- 京都ライトハウス
- 京都市生涯学習振興財団 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]

- 本田技術研究所 ○シチズン時計
- サクラクレパス ○エレコム ○ペティオ
- 一澤信三郎帆布 ○HARIO 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職種が幅広く、みずか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 ○東映アニメーション
- MAPPA ○A-1 Pictures
- ufotable ○サイエンスSARU など

## 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、よりよくしていく仕事も。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]

- 池田市立図書館 ○国立京都国際会館
- 京都信用金庫 ○天草市役所
- 京都府 など

## デザイン・建築

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 ○amana ○GKデザイングループ
- 三分一博志建築設計事務所
- 大和ハウス工業 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]

- 中学校・高等学校教員  
(京都市/大阪市/大阪府/滋賀県等)
- NHK学園高等学校 ○大谷大学 など

## その他

アート、ファッション、書店、伝統工芸など、京都精華大学で身につけた自主性や行動力、そして自らの特性を生かして、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]

- カイカイキキ ○コム・デ・ギャルソン
- ANAホールディングス ○大垣書店
- 千總 ○中川政七商店 など

## VOICE



[内定者の声]

計画的に準備をして、ゲーム会社から内定。

アドバイスを受けながらポートフォリオを磨いた。

内定先

株式会社  
カプコン

就職活動では、大学で学んだイラストの技術やキャラクターデザインの構成力・思考力を生かしながら、早い段階からポートフォリオを作成しました。「ポートフォリオ実習」の授業でプロのデザイナーから指導を受けたり、自己分析や面接のための準備としてキャリア支援チームからアドバイスをもらったりと、大学の就職支援もフル活用。他社のインターンや選考を受けて、場数を踏んで面接にも慣れていき、自信をつけた上で、志望度が高いゲーム会社の選考にのぞきました。卒業後は、第一志望だったカプコンで、イラスト制作やキャラクターデザインの仕事を担当する予定です。幼

少期からカプコンのゲームで遊んでいましたし、日本のゲーム会社の中でも特にこれから世界展開が期待できる会社だと思ったので、就職を決めました。今後はゲーム業界のみならず、多くの人に知ってもらえるようなゲームの制作にメインデザイナーとして携わることを目標にがんばります。

高橋 遼成

マンガ学部キャラクターデザインコース 4年  
(大阪府立咲くやこの花高等学校)

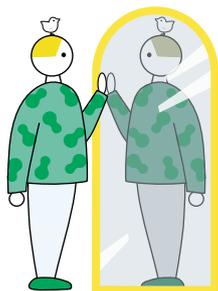


正規の授業科目のほか、特別講座やイベント、大学独自のツールなどあらゆる方向から未来を見すえる力を伸ばしていきます。1年次からの段階的な支援や、種類別の取り組み内容をご紹介します。

## 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。  
就職活動でアピール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付けたりしながら、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。

### 必修科目でキャリア意識をやしなう



1  
年次

#### おすすめのプログラム

- キャリア1  
卒業生をゲスト講師に招いた特別授業。多様な働き方や就職活動、キャリア経験からヒントを得る。
- コミュニケーション実践演習 ● ソーシャルスキルトレーニング ● ドローイングジム

### 自由で多様な働き方を知る



2  
年次

#### おすすめのプログラム

- クリエイティブの現場  
最先端で活躍するクリエイターやプロデューサーから、企画やアイデアの出し方を学ぶ。
- 仕事体験 ● 職業研究 ● 新時代のキャリア ● マンガ編集部講評会

### 思い描く未来に確実につなげる



3  
4  
年次

#### おすすめのプログラム

- キャリア3 ● ポートフォリオ基礎実習
- 進路就職ガイダンス(履歴書・面接対策) ● 個別相談

### SEIKA オリジナル 活用できるツール



#### ▶ セイカマイカード

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。



#### ▶ 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て内容が盛り込まれている。

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」をやしないます。

POINT

2

## クリエイティブ職 に就くためのサポートも充実

「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。業界や職種別に対策講座を行い、希望の進路につなげます。過去の卒業生のポートフォリオも閲覧可能。

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。

「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。身につけたい力に合わせて、一からでもたしかな「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

マンガ家への道をひらく マンガ編集部合同講評会



毎年、集英社、講談社、小学館、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、デビューにつなげることができます。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・発想法を学ぶ



「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。2024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



## 留学生サポート

卒業後、日本で就職したい留学生のために、さまざまな支援を行っています。講座や面談などへの参加の呼びかけも積極的に行い、早期から就職活動に取り組み、準備できるようサポートしています。

サポート例

- 留学生に特化した個別相談  
日本独特の新卒就職活動の進め方について、一人ひとりの進捗に応じて個別の相談に応じます。
- 留学生に特化した講座・セミナー  
「企業の探し方」「履歴書・エントリーシート作成」「面接対策」などについて、留学生がつまずくポイントをおさえて紹介。
- 留学生向けメール配信  
留学生歓迎企業情報や就職活動のノウハウなどをお知らせ。

全学部共通科目



すべての学部の学生が受講できる全学共通科目群。幅広い知識や深い思考を身につける教養科目に加えて、他の学部の授業を受講できる横断科目や独自のキャリア科目など魅力的な授業が盛りだくさん。クリエイティブな実技科目を学部問わず選択できるのも魅力のひとつです。



すべての学部で  
受講できる  
7つの科目群

[ 必要取得単位数 ]

学部専門  
教育科目

88  
単位以上



全学共通  
教育科目

36  
単位以上



実践的な学びで、  
社会の課題やニーズを知る



社会実践力育成プログラム

演習 実習

社会連携や国内各地の研修を行う、実践的な科目です。他学部の学生と一緒に、企業や行政に対して企画の考案や商品制作等に取り組みます。授業で制作した作品が商品化に至ったことも。

大学で安心して学ぶために



導入プログラム

講義

入学時の不安を解消し、大学での学習に主体的に参加できることをめざす科目です。京都精華大学の理念「自由自治」を切り口に、大学で学ぶ目的や意義を考えます。

クリエイティブな  
思考や技術を育てる



表現科目

講義 演習 実習

デッサンやグラフィックデザインの基礎、プログラミングスキルなど、どんな進路に進んでも求められる基礎技術を、学部を問わずに習得できます。文系学部の学生も受講でき、人気の科目です。

世界で活躍できる表現者に



グローバル科目

講義 演習 実習

「グローバルな大学」として、英語、中国語、韓国語、フランス語、スペイン語の5つの言語科目を設置。さらに世界の諸問題を理解するための科目も多数用意しています。国際的に活躍できる人を育てます。

教養を身につけ、  
知の土台をつくる



リベラルアーツ科目

講義 演習

哲学、法学、政治学などの大学の学びの基盤となる教養科目群です。物事を深く追求し考える力や、人間の生き方、あるべき社会像を考える力を育てます。なぜ表現するのか、その目的意識につながります。

他の学部の授業を受講できる



横断科目

講義

所属学部の垣根を超えて他の学部の専門分野を体験できる科目です。文系と芸術系の学部を有する京都精華大学ならではのラインナップで、新たな発見が得られ表現の幅が広がります。

1年次から受講できる  
オリジナルなキャリア教育



キャリア科目

講義 実習

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。

# 全学部共通科目一覽

導入プログラム	履修年次	授業形態
大学入門	1	講義
表現科目	履修年次	授業形態
芸術学	1~4	講義
美学	1~4	講義
工芸概論	1~4	講義
美術史	1~4	講義
日本美術史	1~4	講義
東洋美術史	1~4	講義
西洋美術史	1~4	講義
身体表現論	1~4	講義
身体文化演習	1~4	演習
デッサン	1~4	実習
写真技法	1~4	実習
グラフィックデザインソフトスキル	1~4	実習
オフィスソフトスキル入門	1~4	実習
プログラミング1	1~4	実習
プログラミング2	1~4	実習
スポーツ実習1	1~4	実習
スポーツ実習2	1~4	実習
グローバル科目	履修年次	授業形態
日本文化概論	1~4	講義
日本語学	2・3・4	講義
言語学	1~4	講義
文化人類学	1~4	講義
地理学	1~4	講義
日本史	1~4	講義
東洋史	1~4	講義
グローバルヒストリー	1~4	講義
和の伝統文化論	1~4	講義
京都学	1~4	講義
京都の伝統工芸講座1	2・3・4	講義
京都の伝統工芸講座2	2・3・4	講義
複言語学習入門	1~4	講義
英語1	1~4	演習
英語2	1~4	演習
日本語1	1~4	演習
日本語2	1~4	演習
上級日本語	2・3・4	演習
English discussion	2・3・4	演習
Effective presentation	2・3・4	演習
English communication Advanced 1	2・3・4	演習
English communication Advanced 2	2・3・4	演習
中国語1	1~4	演習
中国語2	1~4	演習
韓国語1	1~4	演習
韓国語2	1~4	演習
フランス語1	1~4	演習
フランス語2	1~4	演習
スペイン語1	1~4	演習
スペイン語2	1~4	演習
海外語学研修プログラム	1~4	実習
海外文化研修プログラム	1~4	実習
リベラルアーツ科目	履修年次	授業形態
哲学	1~4	講義
倫理学	1~4	講義
文学	1~4	講義
歴史学	1~4	講義

宗教学	1~4	講義
政治学	1~4	講義
法学	1~4	講義
日本国憲法	1~4	講義
経済学	1~4	講義
社会学	1~4	講義
考古学	1~4	講義
民俗学	1~4	講義
情報科学	1~4	講義
データサイエンス	1~4	講義
人類と人工知能	1~4	講義
自然科学概論	1~4	講義
科学史	1~4	講義
生物学	1~4	講義
数学	1~4	講義
心理学	1~4	講義
健康学	1~4	講義
ダイバーシティと社会	1~4	講義
ジェンダーと社会	1~4	講義
サステナビリティと社会	1~4	講義
情報と倫理	1~4	講義
アカデミックスキル1	1	演習
アカデミックスキル2	1	演習
共通基礎演習	1~4	演習
社会実践力育成プログラム	履修年次	授業形態
国内ショートプログラム	1~4	演習
社会連携PBLプログラム1	2・3・4	演習
社会連携PBLプログラム2	2・3・4	演習
京都の伝統産業実習	2・3・4	実習
横断科目	履修年次	授業形態
比較文学	2・3・4	講義
京都の歴史	1~4	講義
社会芸術論	2・3・4	講義
グローバル共生社会論	1~4	講義
現代文化論	1~4	講義
書誌学	2・3・4	講義
サウンドスケープ論	1~4	講義
ポピュラー音楽論	1~4	講義
画像工学2	1~4	講義
ゲームデザイン論	1~4	講義
メディア技術論1	1~4	講義
メディア技術論2	1~4	講義
コンテンツ産業論1	1~4	講義
コンテンツ産業論2	1~4	講義
美術基礎講座1	1~4	講義
美術基礎講座2	1~4	講義
美術基礎講座3	1~4	講義
美術基礎講座4	1~4	講義
デザイン概論1	1~4	講義
デザイン概論2	1~4	講義
CG史	2・3・4	講義
グローバルデザイン論1	2・3・4	講義
マンガ史1	1~4	講義
マンガ概論1	1~4	講義
メディア文化論	2・3・4	講義
マンガリテラシー1	2・3・4	講義
マンガリテラシー2	2・3・4	講義

キャリア科目	履修年次	授業形態
キャリア1	1	講義
キャリア2	2・3・4	講義
キャリア3	3	講義
職業研究	2・3・4	講義
新時代のキャリア	1~4	講義
クリエイティブの現場	2・3・4	講義
留学生のための日本ビジネス論	1~4	講義
ソーシャルスキルトレーニング	1~4	実習
ポートフォリオ基礎実習	2・3・4	実習
ポートフォリオ専門実習	2・3・4	実習
コミュニケーション実践実習	1~4	実習
仕事体験1	1~4	実習
仕事体験2	1~4	実習

## 大学から飛び出して学ぶ おすすめの科目

PICK UP!



### 京都

#### ●京都の伝統産業実習

京都で伝統産業を営む職人の方や企業のもとで2週間の実習を行う独自の科目。京友禅や漆工芸、庭園など京都ならではの文化を体験できます。40年にわたって開講し、この実習をきっかけに多くの卒業生が伝統美術・工芸に携わっています。



### 海外

#### ●海外研修

14カ所の国や地域と連携し、異なる文化や語学、美術、デザインを体験を通じて学びます。語学体験が中心のプログラムと、文化体験や研究が中心のプログラムがあります。



### 企業・自治体

#### ●社会連携PBL

国内企業・地方自治体と連携を図り、関係機関の問題を解決・提案・調査・表現します。企画力やプレゼンテーション能力など実践的なスキルが高められる機会です。

講義 担当教員がテーマに沿って解説するもの

演習 複数人で議論や課題、プロジェクトに取り組むもの

実習 制作や活動に取り組むもの

資格取得／学費・奨学金



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。意欲的な学生を後押しする、独自の奨学金制度も充実。

取得可能な資格

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				登録日本語教員	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	地理歴史	国語	公民	英語	情報	美術	社会	国語							英語
人文学部	歴史コース			●					●								●	●
	人文学科 文学コース				●					●							●	●
	社会コース					●			●								●	●
	国際教養 学科 国際文化コース						●				●						●	●
	国際日本学コース											●					●	●
メディア表現学部	メディア表現学科							●									●	●
芸術学部	造形学科	●	●						●								●	●
デザイン学部	グラフィックデザインコース	●							●								●	●
	デジタルクリエイションコース																●	●
	イラスト学科	●							●								●	●
	プロダクトデザイン学科	●	●						●						●	●	●	●
	建築学科 建築専攻													●	●	●		
	人間環境 デザイン専攻													●	●			
マンガ学部		● ※2							● ※2								●	●

※1 ファッションデザイン専攻は建築士に係る指定科目を修得する必要があります。

※2 マンガ学部キャラクターデザイン学科の中学校教諭一種免許状(美術)、高等学校教諭一種免許状(美術)について2026年度開設にて申請中。(文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期等が変更となる可能性があります)

VOICE

資格取得学生の体験談



取得した資格 ○中学校教諭一種免許状(美術)  
○高等学校教諭一種免許状(美術)

家族にすすめられて教員免許の取得をめざしたのですが、思っていたよりスケジュールの管理が大変でした。授業数が多く、朝から晩までずっと授業が続く日も。資格課程の授業と同時に学科の課題やテストもあるので、時間をうまく使って作業を効率よく進められるように試行錯誤し、なんとか最後までやり切ることができました。

卒業後は公立の中学校で美術科の教員として働きます。幼少期からお絵かき教室に通ったり、中学では美術部に所属、高校では美術科に在籍したりと、ずっと好きで続けてきた「絵を描くこと」が仕事に結びつきました。これまでの学生生活では、先生が黙って話を聞いてくれたことで教われた時期があったので、これからは私もいろいろな生徒と関わりながら、人の話に耳を傾けられる先生をめざします。そして仕事と両立しながら、日本画の制作も続けていきたいです。

内田ひなた 芸術学部 日本画専攻 4年  
兵庫県立明石高等学校 出身



取得した資格 ○図書館司書

もともと図書館という空間が好きで、将来の職場の選択肢として考えていたため、大学で司書資格を取ることにしました。

資格課程の授業の中で一番印象に残っているのは「図書館実習」です。幼少期からよく通っていた地元の図書館で、実際の図書館業務を経験しました。図書館での一つひとつの業務の意味を学んだり、利用者としては見えていなかった業務に取り組んだり、いろいろな角度から図書館をとらえ直すことができる貴重な時間でした。また、これまでの授業で得てきた知識と現場でのさまざまな体験が結びつき、図書館で働くというのはどういうことなのかを実感することもできました。

図書館という場所では、本を通じて誰もが自分と向き合っています。整頓されていて静かだけれど心細くはない、そんな心地のいい空間です。今後は、僕もそんな空間をつくり出す一員になれるら素敵だと考えています。

人文学部 文学専攻 4年  
滋賀県立大津商業高等学校 出身  
服部寛生

## 授業料

※授業料は年4回に分けて納入します

2025年度時点

	人文学部	メディア表現学部	芸術学部	デザイン学部／マンガ学部
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】(人文) 271,500円 (メディア表現) 296,500円 (芸術) 387,500円 (デザイン・マンガ) 394,750円

入学手続 | 合格発表後に、入学手続時納入金(「入学金」「前期1期授業料(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20,000円(同窓会費10,000円、教育後援会費1年分10,000円)、留学生33,660円(同窓会費10,000円、教育後援会費1年分10,000円、留学生対象学研災付帯学生生活総合保険加入費4年分13,660円)

## 奨学金制度

国内学生 国内学生が対象 留学生 留学生が対象

**New!**

新たな特待生制度が誕生! 4年間の授業料と入学金を全額免除

名称	金額	対象者	採用人数	選考時期
人文学部 入学試験成績優秀特待生 <span>国内学生</span>	4年間の授業料を <b>全額免除</b> (入学金20万円+授業料434万4千円)	学校推薦型選抜(公募制)・ 一般選抜1期の「学力2科目」での 成績優秀者	各入試で 5名以内	入学前
芸術学部 入学試験成績優秀特待生 <span>国内学生</span>	4年間の授業料を <b>全額免除</b> (入学金20万円+授業料620万円) 4年間の授業料を <b>半額免除</b> (入学金20万円+授業料310万円)	総合型選抜1期の 成績優秀者	いずれも 若干名	入学前

英語力を伸ばして奨学金がもらえる!

名称	金額	対象者	採用人数	選考時期
英語資格取得奨学金 <span>国内学生</span> <span>留学生</span>	<b>50万円</b> (学年ごとに給付)	人文学部国際文化コース、国際日本学コースに所属し、 本学が指定する英語資格のスコア取得者 ※留学生は英語を母国語としない学生が対象	上限なし	入学後

●全学部対象の奨学金

▶詳細はP.27

名称	金額	対象者	採用人数	選考時期
成績優秀奨学金 <span>国内学生</span> <span>留学生</span>	年間授業料の <b>1/4</b>	学部2～4年生に所属する学生で、 前年度に優秀な成績を取った者	45名 (各学年15名)	入学後
海外プログラム 学修奨励奨学金 <span>国内学生</span> <span>留学生</span>	年間授業料の <b>1/2</b>	本学の海外協定校への交換留学を行う学生および 本学が開講する海外プログラムを履修する学生	20名	入学後
私費外国人留学生 EJU成績優秀特待生 <span>留学生</span>	1年次の 年間授業料の <b>1/4</b>	本学が指定する入学試験に合格した私費外国人留学生のうち、 日本留学試験(EJU)において、優秀な成績を取った者 ※EJUは入学前2年以内に受験した成績を有効とする	15名	入学前
私費外国人留学生 大学学費減免 <span>留学生</span>	年間授業料の <b>1/4</b>	学部2～4年生に所属する学生で家計と成績要件を満たす者	84名 (各学年28名)	入学後

※詳細は大学Webサイトをご確認ください

●その他の奨学金等

本学独自の奨学金のほかに、日本学生支援機構(JASSO)の奨学金制度、その他機関が運営する奨学金制度、金融機関の教育ローンがあり、多くの学生が利用しています。JASSOの奨学金制度は、経済的理由や社会情勢等で修学が困難な学生が安心して学べるよう、奨学金を「貸与」または「給付」する国の教育事業です。

※本学は「高等教育の修学支援新制度」(給付奨学金+授業料等減免)の対象機関として認定されています。また、デザイン学部プロダクトデザイン学科と建築学科は「理工農系」の対象です。 ※詳細は大学Webサイトをご確認ください。

[ 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が必要となります。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。

海外にも多数の学びの場



開学当初から掲げる「国際主義」。その方針のもと、学生たちの視野を広げる留学プログラムの充実に加えて、グローバルな教育研究活動を支える国際的なネットワークにも積極的に参加しています。



世界中に広がる 協定機関

海外 **49** の機関 **25** の国・地域

海外の幅広い国や地域で協定を締結し、芸術大学や総合大学での交換留学、美術館や博物館、研究所との取り組みなど、世界をキャンパスにする学びが可能となっています。

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 ☆◇
- コーネルカレッジ ★◇
- カリフォルニア大学デービス校 ◇

【カナダ】

- ブリティッシュ・コロンビア大学 ELI ◇

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 ◇◇

【中国】

- 中国伝媒大学 ◇

【香港】

- 珠海学院 ◇

【タイ】

- チェンマイ大学 ★★◇

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 美術・デザイン学部 ☆◇

【イギリス】

- グラスゴー美術大学 ☆◇
- 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 ☆◇
- キングストン大学 ☆マンガ学部のみ

【ベトナム】

- フエ科学大学 ◇☆

【インド】

- インド工科大学
- ボンベイ校 ☆◇
- シリバラジ大学ブネ △◇

【オランダ】

- リ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 ☆◇

【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 ※
- 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 ELA ◇

Middle East

【トルコ】

- イブン・ハルドゥーン大学 ◇

【ベルギー】

- ラ・カンブル美術大学 ☆◇
- ブリュッセル サン・リュック
- 高等美術学校 ◇

【イタリア】

- デル・ピアンコ財団 ◇

【スペイン】

- グラナダ大学
- 現代言語センター ◇
- クリストバル・
- バレンシアガ美術館 ※

Africa

【ナイジェリア】

- クワラ州立大学 ◇

【マリ】

- 人文科学研究所 ◇

【セネガル】

- ダカル大学 ◇
- ガストン・ベルジェ大学 ◇

【ブルキナファソ】

- ジョゼフ・
- キェゼルボ大学 ◇

交換留学 ★…人文学部 ☆…メディア表現学部/芸術学部/デザイン学部/マンガ学部

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

長期フィールドワーク ◇…人文学部

一般協定 ◇◇

(2024年12月現在)

国際ネットワーク アート・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

TOPICS



▷ シェアドキャンパス

Shared Campus

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ます。



▷ クムルス

Cumulus

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はじめて加盟。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ます。

海外留学

1

交換留学

半年間の長期留学。受け入れ大学の授業料は不要!

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。

年間授業料の

半額 (20名)

海外プログラム  
学修奨励奨学金

海外プログラム  
履修奨励貸与奨学金

最大 30 万円

交換  
留学先

14 の国・  
地域 29 校

P.126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

【ブラジル】

- エスコラー・ダ・シダーデ建築大学

【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
- ロンドン芸術大学  
キャンパウェル・カレッジ・オブ・アーツ
- グラスゴー美術大学
- キングストン大学 ※マンガ学部のみ

【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】

- トウルク応用科学大学
- 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 ポンバイ校

【オーストラリア】

- オーストラリア国立大学 美術学部

【韓国】

- 弘益大学

【台湾】

- 台北芸術大学

【タイ】

- チェンマイ大学

【ベトナム】

- フエ科学大学 建築学部

人文学部

【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

※人文学部は、正規の授業科目でも最大1年間、海外での調査を行うことができます。  
(長期フィールドワーク)

▶詳しくはP.29へ

INTERVIEW



製本や印刷の技術を  
学ぶだけでなく、  
ブックアーティストのもとで  
本づくりも体験。



交換留学先  
オランダ (ユトレヒト芸術大学)

版画専攻で主に本の制作に興味があったため、専門的な製本工房があるユトレヒト芸術大学に留学し、技術を習得することにしました。製本や印刷などの技術的なことはもちろん、普段の作品制作やグループ展の企画についても、いままでとは違った取り組み方を学ぶことができ、制作の幅が広がりました。また、オランダの本づくりの現場を知りたくてインターンシップにも参加。ブックアーティストのデザイン事務所で働くことができました。ここではブックデザインや製本技術だけでなく、編集や企画といった本の中身のつくり方までをも体験。多くの学びを得ることができました。

版画専攻4年 N高等学校 出身 田中彩葉



海外留学

2

海外研修

1～4週間の海外体験。  
目的や気になるテーマから行き先を選べる!

夏季や春季の長期休暇を利用して、1～4週間、海外に滞在する研修制度です。語学力アップを目的とした「海外語学研修プログラム」と、自分の興味に沿った内容を選ぶ「海外文化研修プログラム」の2種類があります。「海外文化研修プログラム」は主に教員が引率し、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。

海外語学研修

●英語 ●フランス語 ●韓国語 ●中国語

※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  
※中国語研修の派遣先は台湾

海外文化研修

●台湾

歴史、文化、芸術などを通して、台湾の過去、現在、未来を探る

●スペイン

グラナダやバルセロナなど各都市の歴史・文化・芸術・建築に触れ、現地の人びとの文化交流を通じ、スペインの多様性を体感する

●イタリア

イタリアを代表する都市、および周辺都市を訪問し、優れた作品(絵画、彫刻、建築、デザイン)を実見する

●インド

ムンバイを拠点に古代遺跡から最新テクノロジーまでインドの過去と現在を学ぶ

●セネガル

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

「世界で一番幸せな国」で持続可能な観光促進を考える

※その他ベトナム、タイ、スペイン、イギリスなど多数のプログラムがあります

INTERVIEW



とくに力を入れたのは、  
発音の勉強。  
現地で毎日話す環境で  
コツをつかめるように。



参加プログラム  
[海外語学研修]  
韓国 (大邱大学)

韓国のコンテンツや文化に興味があり独学で韓国語を勉強していましたが、本格的に学びたくてプログラムに参加しました。特に力を入れたのは発音。日本語と韓国語は言語の意味と発音が似ているものも多く、聞いて理解するのは簡単でしたが、口の動かし方や舌の使い方、強弱のつけ方を意識しないとうまく伝わらずと苦労。しかし、毎日韓国語を話すことができた環境のため、試行錯誤しているうちにコツをつかめるようになりました。また、語学以外の授業を通じ、文化や価値観の違いなどについても体験。充実した留学生活を送ることができました。

社会専攻3年 石川県立輪島高等学校 出身 伊藤楓華



# 学内にいながら異文化体験



キャンパスは国際色豊か。留学生との交流イベントや、異文化への理解が深まる機会も豊富です。多様な文化をもった学生たちが出会い、語り合い、学び合う環境で、表現の幅を広げることがめざしています。



1

## 国際交流スペースで世界を意識する



International Exchange Venue

### 明窓館

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約し、日常的な多文化コミュニケーションを促進します。

留学生比率

※2024年度

約 29%

(大学院生を含むと30%)

〔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



### iC-Cube(アイシーキューブ)

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」。キャンパスにいながら世界中に友達をつくらう！をテーマに活動しています。学生が主体的にイベントをつくることができ、一人ひとりが世界につながる空間となっています。



### 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ます。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で、世界への関心を広げることができます。



### 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や、互いの言語を学び合う取り組みも実施しています。「留学や就職活動に向けて資格を取得したい」「自分に合った学習方法がわからない」など、一人ひとりの目的に合わせた語学に関するさまざまな相談に対応しています。

2

国際学生寮で共に生活し、異文化理解を深める

Dormitory

国際学生寮 **修交館**

1年生を対象とした学生寮「修交館」。国内学生と留学生が共に暮らし、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。多様性を学び合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】

36室(うち1室は完全バリアフリー対応)

【費用】(2024年度)

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



▷ P.148にも国際学生寮の情報が掲載されています

INTERVIEW

「作品制作に対する意欲がアップ。国や学部の違いが刺激になる修交館の生活。」

寮生

1年生



下宿生活にあたってはアパートを借りることも考えたのですが、初のひとり暮らしなので仲間がいたほうがいだろうと思い、寮費が安く、寮生どうしの交流がしやすいような修交館を選びました。寮では交流のためのイベントも開かれています。寮よりもキッチンなどで日常的に生まれるコミュニケーションが多い。そのためか、以前よりも性格がポジティブになりました。それだけではなく、作品制作への意欲もとても高くなったんですよ。音楽にもイラストにもチャレンジしてみたいと思っているので、いろんな学部の友達と話ができる修交館は、すごく居心地が良い場所です。

芸術学部 1年 栗原悠次  
(宮城県 仙台市立仙台工業高等学校 出身)

「さまざまな留学生と交流し、生活することが自分と他者について考えるきっかけに。」

RA

先輩学生



国内では寮がある美術大学はめずらしいうえ、国際交流が目的となっている寮は聞いたことがなく、貴重な経験ができると思い修交館へ。コロナ禍で大学生活が制限されたぶん、いろんなことにチャレンジしたくてRAになりました。修交館のメリットは、多くの留学生と関わる機会が多いこと。今年は韓国からの留学生が多く、そのほかに中国やマレーシア、交換留学生はアメリカ、フィンランド、ドイツなど、さまざまな国の学生たちと過ごしています。共同生活というのは自分と他者について考えるきっかけになるものなので、この体験がきっと卒業後の対人関係や人生の糧になると思っています。

芸術学部 立体造形専攻 4年 秋山紗良  
(大阪府 堺塚山学院高校 出身)

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もった学生たちがこの場所に集います。私たちは、この環境を最大限に生かし、それぞれがも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。

グローバル推進グループ職員 北脇 学



研究活動



京都精華大学では、多様な領域の教員による個別研究や共同研究が活発に行われています。研究成果は、講演会や書籍などで広く世の中に届けるとともに、授業内容も日々アップデートされています。

文化の継承と発展をめざす

3つの研究拠点



RESEARCH CENTER

1

アフリカ・アジア  
現代文化  
研究センター

Center for Africa-Asia  
Contemporary Culture Studies

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、直接的な交流を通し、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。研究成果は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。



2

「マンガで挑む自由

～クーデターで奪われたミャンマー若者の夢」



国軍のクーデターと人権侵害を受けて設立された、自由と平和な表現活動を支援する団体「WART」へ当センターが協力し、ウェビナーを開催。ミャンマーの若者によるトークセッションなどが行われました。

TOPICS



1

「研究発表会：  
アフリカ・アジアへの誘い」

センター員の教育研究活動を紹介するとともに、活動地域を中心に各地域の文化を紹介する写真やモノを展示。アフリカアジア地域の現代文化を学び、その多様性を知る場を提供しました。



3

現代アフリカ・アジア  
文化連続講座

グローバル化が進むなかで、日本語がどのような位置づけにあるのかを考える講座を実施。アフリカやアジア諸国で日本語教育に携わる講師を招き、各地域の日本語教育事情について知る機会となりました。



## 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。研究成果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。

### TOPICS



#### 1 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。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っています。



#### 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です。

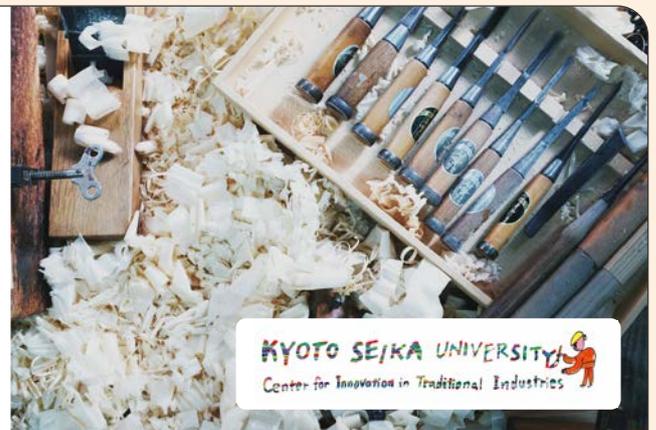


#### 3 新しい作品アーカイブの形を提案

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ます。

## 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。



### TOPICS

#### 1

#### 研究会 「手仕事の学校」

伝統産業・伝統文化に携わる方々を講師に招き、トークとワークショップの2部構成で開催。2024年度は「京友禅」をはじめ5つの工芸分野をテーマにそれぞれの歴史や技術についての理解を深めました。



#### 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ます。同時に工芸に関する道具や材料の調査も進行中です。

▶ センター以外でも多数の研究事例があり、学生も聴講できる研究発表会や、論文集(紀要)の発行などを行っています。

# 教員一覽

※2025年度在席予定の教員名・専門分野  
(2025年1月31日現在)

FACULTY MEMBERS

## 人文学部

● 人文学科

### [ 歴史コース ]



**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

### [ 文学コース ]



**恵阪 友紀子**  
日本中古文学／和歌・漢詩



**是澤 範三**  
日本上代文学／日本語史



**高橋 伸一**  
比較文学／詩学



**新稲 法子**  
日本近世文学／漢文



**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



**八木 智生**  
日本中世文学／お伽草子

### [ 社会コース ]



**白井 聡**  
社会思想／政治学



**申 昌浩**  
宗教社会学／大衆文化論



**田村 有香**  
地域社会論／生活環境論



**ティーター・ジェニファー・ルーズ**  
応用言語学／言語復興／  
マイノリティ・スタディーズ



**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

### [ 人文学科共通 ]



**恩地 典雄**  
都市論／環境ビジネス



**佐々木 中**  
哲学／文学



**セシル・ラリ**  
日本の美術・現代文化・ポップカルチャー／  
視覚文化／グローバル化／国際交流



**山名 伸生**  
美術史／日本・東洋美術

● 国際教養学科

### [ 国際文化コース ]



**清水 貴夫**  
文化人類学／アフリカ地域研究



**鈴木 越生**  
多文化研究／批判的先住民研究／  
社会理論



**藤枝 絢子**  
人間環境設計論／地域研究

### [ 国際日本学コース ]



**中岡 樹里**  
日本語教育／日本語学



**前田 茂**  
美学／芸術学



**ユー・スギョン**  
マンガ研究／制作／表現論



**米原 有二**  
工芸

### [ 国際教養学科共通 ]



**小川 仁**  
日伊交流史／日本・ヴァチカン文化交流史



**澤田 昌人**  
人類学／アフリカ地域研究



**白井 裕子**  
農村社会学／東南アジア地域研究



**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



**ナン ミャ ケー カイン**  
開発経済学／国際労働移動研究

### [ 人文学部共通 ]



**磯辺 ゆかり**  
応用言語学／言語習得理論



**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



**南 了太**  
技術経営／地域社会学／産学連携論／  
イノベーション論／PBL教育



**山田 小夜歌**  
舞踊学／身体教育学



**籾内 智**  
英語教育／ことば学

## メディア表現学部

● メディア表現学科

### [ メディアイノベーション専攻 ]



**アテिकास・シムズ**  
XR メディア作成



**hoehoe**  
Web制作／IoT／インスタレーション



**松村 慎**  
デジタルコンテンツ制作



**吉川 義盛**  
インタラクション／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

### [ メディアデザイン専攻 ]



**伊藤 ガビン**  
コンテンツビジネス／編集



**ucnv**  
メディアアート



**ジダーノワ アリーナ**  
映像／現代美術



**スコット アレン**  
メディアアート／ディブラーニング／  
グラフィックスプログラミング



**米山 菜津子**  
グラフィック／エディトリアルデザイン



**谷口 直嗣**  
ゲーム／コンピューターグラフィックス／  
インタラクティブメディア

[ メディアコミュニケーション専攻 ]



**大下 大介**  
コミュニケーションデザイン



**戸田 康太**  
文化政策 / メディア芸術 / マンガ研究



**安田 昌弘**  
ポピュラー音楽研究 / 文化社会学



**吉川 昌孝**  
マーケティング・コミュニケーション / 広告 / メディア論



**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

[ 音楽メディア専攻 ]



**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



**佐藤 賢太郎**  
作編曲 / メディア音楽制作 / 録音 / 指揮



**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

[ メディア表現学部共通 ]



**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

[ メディア表現学部客員教員 ]



**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

● 造形学科

[ 洋画専攻 ]



**生駒 泰充**  
洋画



**小松 敏宏**  
絵画・空間芸術



**安喜 万佐子**  
絵画 / 現代美術

[ 日本画専攻 ]



**石原 葉**  
絵画



**雲丹亀 利彦**  
日本画



**藤野 裕美子**  
絵画

[ 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



**芳木 麻里絵**  
現代美術 / 版画 / シルクスクリーン

[ 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 ]



**広瀬 菜々**  
現代美術 / インスタレーション



**宮永 甲太郎**  
美術

[ 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

[ 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



**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**  
現代美術 / キュレーション

[ 芸術学部客員教員 ]



**清水 穰**  
現代芸術論(美術、写真、音楽、陶芸)

[ 大学院 ]



**井岡 詩子**  
美学 / 芸術学 / 表象文化論

デザイン学部

● ビジュアルデザイン学科 [ グラフィックデザインコース ]



**王 怡琴**  
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 / VR / 体験コンテンツ演出



**竹内 一馬**  
デジタルコンテンツ / パーソナル・ファブ리케이션



**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

● イラスト学科

[ イラスト学科 ]

-  **あおき ひろえ**  
グラフィックデザイン/絵本
-  **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
-  **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**  
クリエイティブディレクション/  
アートディレクション

● プロダクトデザイン学科

[ インダストリアルデザイン専攻 ]

-  **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/デザインリサーチ
-  **西川 歩**  
プロダクトデザイン/UI-UXデザイン
-  **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専攻 ]

-  **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

[ ファッションデザイン専攻 ]

-  **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

[ 建築専攻 ]

-  **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ター

[ 人間環境デザイン専攻 ]

-  **河井 敏明**  
建築学

[ デザイン学部共通 ]

-  **蘆田 裕史**  
ファッション論/服飾史/美術史
-  **谷本 尚子**  
デザイン史/デザイン論

[ ビジュアルデザイン学科客員教員 ]

-  **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員 ]

-  **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

[ 建築学科客員教員 ]

-  **ウスビ・サコ**  
コミュニティ論/建築計画

[ 大学院客員教員 ]

-  **進藤 強**  
建築/不動産/まちづくり
-  **山本 浩三**  
建築設計
-  **横川 正紀**  
ブランディング/デザインビジネス

マンガ学部

● マンガ学科

[ 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
-  **具 本媛**  
マンガ/ストーリーマンガ/表現論
-  **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
-  **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
-  **高田 悠希**  
実用マンガ/ストーリーマンガ
-  **田中 圭一**  
ギャグマンガ/取材マンガ
-  **中村 佳代**  
マンガ/デジタル作画
-  **松井 仁美**  
実用マンガ/機能マンガ
-  **村田 知穂**  
マンガ/イラストレーション
-  **由紀 円香**  
ストーリーマンガ

● キャラクターデザイン学科

[ キャラクターデザインコース ]



**相澤 亮**  
マンガ



**井上 純一**  
テーブルトークRPG/エッセイマンガ/  
フィギュア



**宇野 元智**  
3DCG



**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



**姜 竣**  
表象文化論/民俗学/文化人類学



**くろなゆた**  
2Dイラスト/キャラクターデザイン



**佐藤 佑悟**  
ゲームデザイン



**杉浦 た美**  
イラスト



**陳 夔**  
「動漫」概念史/アニメーション史/  
IPビジネス/キャラクタービジネス



**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



**丸岡 慎一**  
絵本/イラストレーション



**岬 ましろ**  
絵画/イラストレーション



**睦月ムンク**  
イラスト/キャラクターイラスト/マンガ

● 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



**伊藤 豊**  
アニメーション/背景美術



**岩瀬 由布子**  
背景制作



**上村 孝人**  
アニメーション制作



**川辺 真司**  
映像・音響制作技術



**神野 翼**  
現代美術



**下村 浩一**  
3DCG



**高田 英哉**  
3DCG



**間崎 溪**  
作画/演出



**米澤 彩織**  
作画アニメーション/版權イラスト

[ マンガ学部共通 ]



**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



**橋本 佳奈**  
イラストレーション



**吉村 和真**  
思想史/マンガ研究

[ キャラクターデザイン学科客員教員 ]



**倉花 千夏**  
イラスト/キャラクターデザイン

[ アニメーション学科客員教員 ]



**田中 達之**  
アニメーション



**若林 和弘**  
音響監督・演出

[ マンガ学科客員教員 ]



**左**  
イラストレーション/キャラクターデザイン

[ 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

共通教員



**上野目 浩一**  
美術科教育学/金工



**川瀬 紗世**  
キャリア支援/企画開発/マーケティング



**川本 静香**  
臨床心理学/自殺予防学



**木川田 朱美**  
図書館情報学/人文社会情報学



**斎藤 光**  
科学史・科学論/近現代文化誌



**住田 哲郎**  
日本語学/言語学/役割語研究/日本語教育



**高村 遼**  
語用論/社会言語学/談話分析



**坪田 珠里**  
日本語教育/日本語教育史/広報文化外交



**村上 智子**  
日本語教育



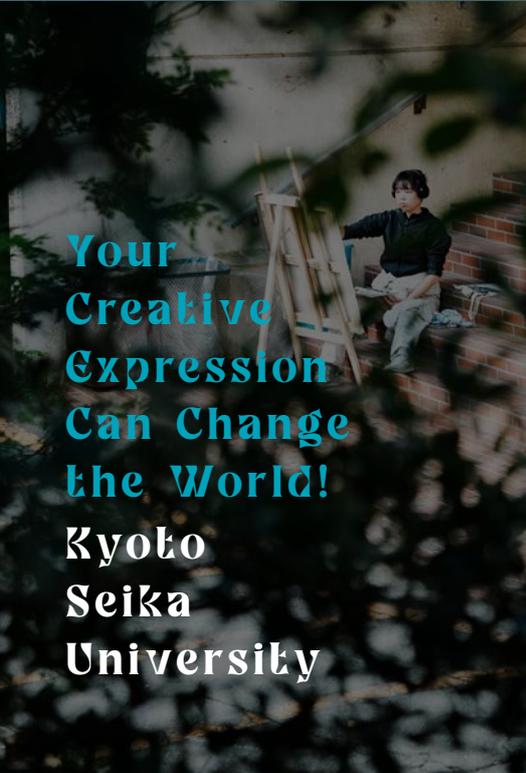
**森 七恵**  
教育人間学/臨床教育学



**山田 亜紀子**  
コーポレート・ブランディング/広報/  
コンテンツマーケティング/  
メディアビジネスとイノベーション



**渡辺 知規**  
数理科学



introducing

# SEIKA LINE



## データで知るセイカの学生生活

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1日のタイムスケジュール、サークル、アルバイト、  
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2024年度の情報です。

# 学生数

How many students?



しかおのあいさつ

どうも、しかおです。X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〜。ここから学生生活のこと、じゃ  
んじゃんお伝えしていきますー。

@seika\_shikao  
しかお@京都精華大学



学部生は4000人超。そのうち29%が留学生です。  
授業を受けるときは、ゼミや演習だと10〜20名  
くらい、講義だと20〜100名くらいの規模感です。



Total

# 4099

名

国内学生  
**2930**名

留学生  
**1169**名



女性 **58.1%** / 男性 **41.9%**

Global Culture

国際文化学部  
**539**名

Art

芸術学部  
**491**名

Manga

マンガ学部  
**1320**名

(学部別の内訳)

※2024年5月時点

Media Creation

メディア表現学部  
**713**名

Design

デザイン学部  
**1036**名

+

大学院

**136**名

Graduate School

※人文学部・ポピュラーカルチャー学部4年生を含む

入学定員

※2026年度予定数

人文学部



**77**名

人文学科  
**47**名  
国際教養学科  
**30**名

メディア表現学部

**177**名



芸術学部

**140**名



デザイン学部

**274**名



ビジュアルデザイン学科 **74**名  
イラスト学科 **67**名  
プロダクトデザイン学科 **77**名  
建築学科 **56**名

マンガ学部

**324**名



マンガ学科 **128**名  
キャラクターデザイン学科 **112**名  
アニメーション学科 **84**名

大学院

**74**名

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。

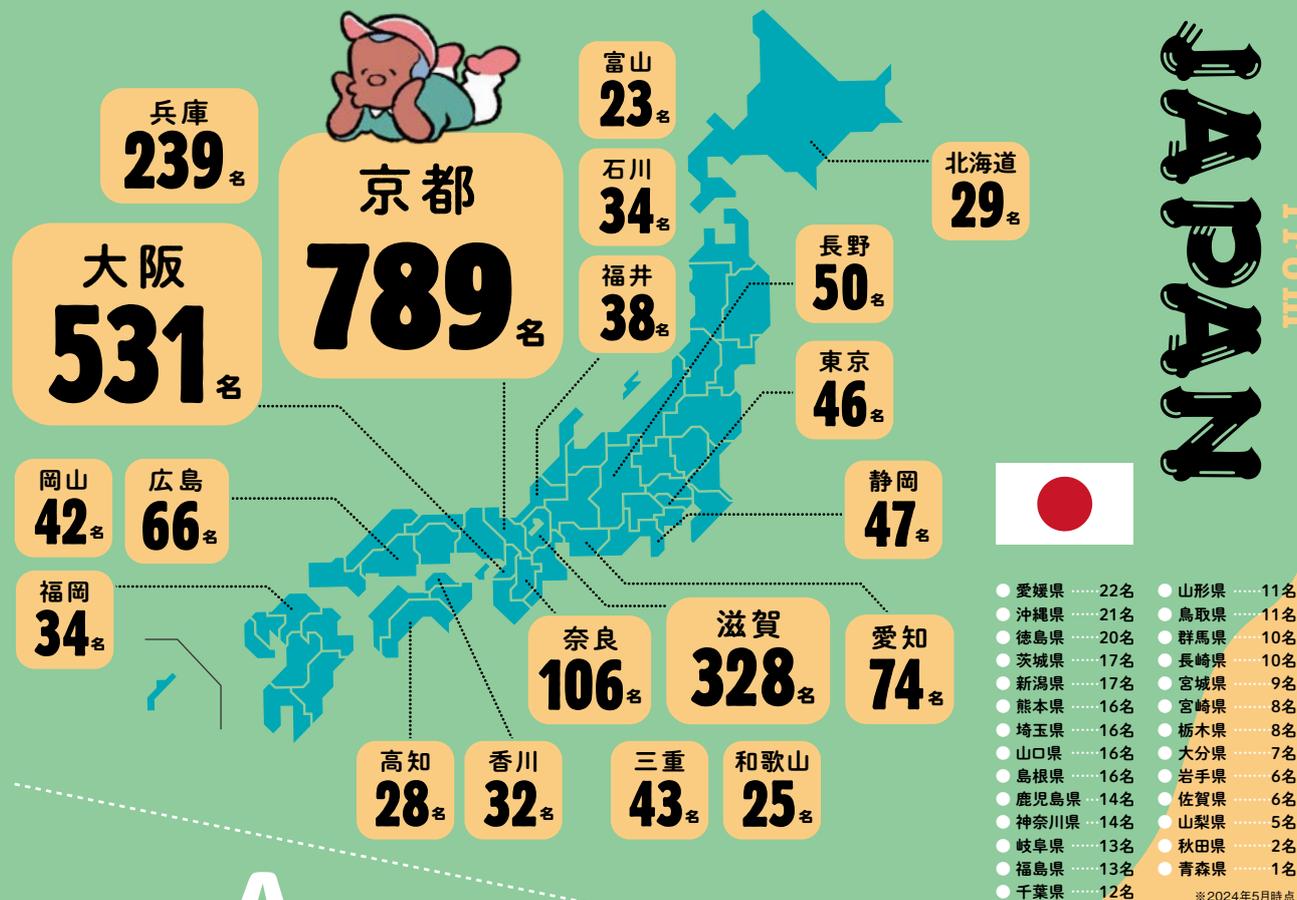
Where are they from?

# 学生の出身地

**実**は、学生の出身地が幅広いのも特長。日本は北海道から沖縄まで全ての都道府県から、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出身の学生たちが集まり、多様性のあるキャンパスをつくっています。

# JAPAN

from



## Asia



from

韓国 **268**名

中国 **823**名

香港 **17**名

台湾 **17**名



### しかおのひとこと

大学院も含めると、出身地はブラジル、タイ、トルコなどさらに多様に。同じふるさとの友達も、地球の反対側から来た友達もできるかもですー。

## EUROPE

ノルウェー **1**名

スペイン **1**名

ロシア連邦 **2**名

フィリピン **1**名

ミャンマー **2**名

インドネシア **12**名

タイ **3**名

## America

アメリカ合衆国 **5**名

カナダ **1**名

メキシコ **1**名

アルゼンチン **1**名

ニュージーランド **1**名

## Oceania



京都からブラジルまで。世界中から学生が集う。違う文化をもつ友達と、いろんな話をしてみよう。

# キャンパス



Total  
**199,850.75m<sup>2</sup>**

●校舎...107,289.14m<sup>2</sup> ●グラウンド...92,561.61m<sup>2</sup>

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!?



★  
ここで紹介して  
いる施設は  
全学部生が  
使えます

**体育館・  
トレーニングジム**

屋内スポーツの競技はもちろん、入学式や卒業式、その他大きなイベントの会場としても使用される体育館。2階にはトレーニングジムの完備しています。

**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。

**緑** に囲まれたキャンパスは、訪れた瞬間に「この大学がいい!」とピンとくる人も。端から端まで歩く運動不足も解消できそう。制作やレポートの途中で気分転換したいときは、セイカの森をのんびり散歩するのもいいですよ。

**✓ キャンパスは朝から夜まで使用可能**

講義室や実習室は、申請すれば朝9:00~夜22:00まで使用できます。課題や自主制作などで夜遅くまで残って作業する学生も多いです。スクールバスも朝8:00~夜21:40まで随時運行しているので安心。

- 平日の教室利用時間: 9:00~22:00
- スクールバス: 8:00(国際会館駅発)~21:40(京都精華大学発)※

※授業期間(特別運行ダイヤ除く)の運行時間

**エアストリーム**

移動型のキャンピングカー。学内を自由に移動し、イベントや展示の拠点として活躍中!

**画箋堂**

文具、画材、書籍、生活用品を扱うショップ。専門的な道具の品揃えが豊富です。



<b>図書</b>	<b>雑誌</b>	<b>マンガ雑誌</b>	<b>映像資料</b>
<b>238,790</b> 点	<b>907</b> タイトル	<b>87</b> タイトル	<b>14,293</b> 点

京都精華大学  
蔵書検索システム



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。X(旧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!

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。

『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そろう。

映画やドキュメンタリーなどのDVD・VHS・LD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。

# 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まごま来てくれるか不安に思っているです。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、プロダクトデザイン、建築があるのでよ～。

## 全学共通 写真スタジオ



平面・立体作品や人物など、本格的な撮影希望に応じる設備が整っています。作品制作のほか、就職活動用のポートフォリオ資料の撮影なども可能です。



【尾長鶏】15羽



【鹿】1頭



【鶴】1羽

## ドローイングジム



「描く力」を向上させる自由参加型のプログラム。クロッキーやデッサンなど、一人ひとりの実力に応じて個別指導を行います。見学からでもOKです。

## ICT サポートセンター

デジタル一眼レフカメラやレコーダー、照明などの機材を貸出。さらに、大判サイズのプリントやレーザーカッター、3DプリンターやUVプリンターの使用もできます。



## 言語学習支援室

英語などの外国語学習（留学生は日本語学習）のサポートを行っています。イベントのほか、国内学生と留学生がペアになり、日常的に互いの言語を学び合う取り組みも。



## ギャラリー Terra-Sとは...

京都精華大学の展示施設。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ペース。学内のみならず広く社会への発信も。

GALLERY TERRA-S

ギャラリー  
Terra-Sの  
展示面積

520m<sup>2</sup>



## 録音資料

10,852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。LPレコードもあります。

## 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



## 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!

# スケジュール

大学での過ごし方って、なかなか想像が付きにくいのではないのでしょうか。もちろん人によってさまざまですが、ポイントを押さえてあなたに。1年生には1週間の時間割、3年生には1日の流れを教えてもらいました。

## 1 WEEK [1週間の流れ]

～たとえば1年生～

## 1 YEAR [1年間の流れ]

京都はイベントがもりだくさん!

いよいよ大学生活はじまる!



- 入学式  
ドキドキのファーストデイ。スーツでも普段着でもOK。思いきって派手な格好の人も多い。
- オリエンテーション  
授業の選び方など、大学で学ぶための手続きが説明される。しっかりチェックしておこう。
- 履修登録  
自分で時間割を組み立てる。必ず取らなくてはならない「必修」科目を落とさないように。
- 健康診断  
無料。全員受診。性別違和や健康上の理由がある人は、別の時間帯でも受けられるので安心して。

- 後期オリエンテーション  
秋からの授業開始に備えての説明会。夏休み気分から、だんだん授業モードに切り替えていこう。
- 履修登録  
忘れず行うこと。うっかり登録しそびれて、進級できないケースも。迷ったら誰かに相談しよう。

- 「木野祭」  
学生たちでつくりあげるお祭り。屋台やライブ、作品販売などで思いきり盛り上がり、にぎやかに。

- 卒業制作展  
4年間の集大成がキャンパスにずらり。歩いているだけでもおもしろい。いろんな場所をのぞいてみよう。

先輩の作品や論文、ヒントになるよ!

### 人文学科の1年生

情報収集も大事!

佐野晴香

今は専攻の学びに加えて、長期フィールドワークのための知識や論文の書き方などを学んでいます。気になる授業があれば、先輩や担当の先生に聞くのもおすすめです。



ちよこっとプロフィール イラストやアートにも興味あり。人形劇や舞台、絵本などもつくってみたい。いろんなことを企画中。2年次からは「物語論」の授業が気になる。物語の構造を学び、創作に生かしたい。ひとことアドバイス よくも悪くも大学は自由。授業の課題やアルバイト、趣味に没頭しすぎて体調不良にならないよう、適度に休憩して。

時間割	月	火	水	木	金
1		クリエイティブ・ワークショップ		情報科学概論	アカデミックスキル
2	英語		英語		
3					国際文化概論
4	基礎演習	少人数クラスで人文学の基礎を学ぶ		倫理学	グループワークで日本や世界について理解を深める
5			コミュニケーション実践演習		
6	オンライン グラフィックデザインソフトスキル				社会で必要なコミュニケーション力を磨くキャリア系科目

調べる力、書く力をつける

### 芸術学部1年生

基礎を固める!



2年次からの専攻選択に向けて準備を進めています。技法を体験するメチエの授業では映像を選択し、編集ソフトや撮影機材の使い方や合成、楽曲制作まで広く基礎を固めています。

ちよこっとプロフィール アートとしての3DCGに興味がありセカに入学。スマートフォンでの音楽制作が高校時代からの日課。2年次からは「芸術と哲学」が気になる。名前からは内容が想像できないような授業もおもしろそう。ひとことアドバイス 1年次では授業に集中して、2年次から余裕ができたらかちどちどアルバイトやサークル活動に挑戦していくつもり。急ぐ必要はないと思います。

時間割	月	火	水	木	金
1		自由論			
2	英語		英語		コミュニケーションスキル
3	グループワークで制作の幅を広げる(体幹)		気になる専攻の技法に触れる(メチエ)		美術史 *芸術学部必修科目
4	芸術基礎実習	芸術基礎実習	基礎演習(映像)	基礎演習(映像)	オンライン 美術リテラシー
5	オンライン 創造的思考法	日本の伝統的な文化について理解を深める	オンライン 和の伝統文化論		美術に対する多様な解釈を学ぶ

7つの専攻や現代美術の歴史を学ぶ

### メディア表現学部1年生

シラバスもチェック!

朝山煌日

2年次からの専攻選択に向けて、いまは専攻の基礎やコンテンツ制作、プログラミングを幅広く学んでいます。選択科目はシラバスをよく読んで選ぶのが大事です!

ちよこっとプロフィール 好きな小説は有川浩の「阪急電車」。最近は読書に夢中で、新しい知識や価値観をどんどん取り入れています。2年次からは「アイデアを生み出す発想力、形にする制作力を磨いていきたい。ひとことアドバイス 大学はこれまで以上に空き時間がたくさん。自分から積極的に行動していきたい。

時間割	月	火	水	木	金
1		自由論			
2		メディア研究概論	デジタル分野のデザインについて学ぶ		コミュニケーションスキル
3	英語		英語	映像研究概論	メディア表現史
4		プログラミング	基礎実習	基礎実習	制作も行いながら4専攻の学びに挑戦
5	オンライン 統計的思考法	プログラミングの基礎知識を身につける	オンライン 創造的思考法		独自のアイデアを生み出す方法を知る

# 1 DAY [1日] の流れ

～たとえば3年生～

1講時	9:00～10:30
2講時	10:40～12:10
昼休み	12:10～13:00
3講時	13:00～14:30
4講時	14:40～16:10
5講時	16:20～17:50
6講時	18:00～19:30

いろいろな過ごし方があるですねー。みんな、めっちゃ充実してる。しかも学生生活したくなったです～。「ちゃんと自分の興味がある授業を選択すること」っていうアドバイスもあったですよ。実はいちばん大事かも。



## マンガ学部 の3年生

久保山涼平

キャラクターデザインコース3年。課題には得意・不得意関係なく一生懸命取り組む。趣味のプラモデルはロボット、戦艦、飛行機に美少女、特撮ヒーローと幅広い。ほかにたくさんの趣味をもち、視野を広げて作品制作に生かしている。【ひとこと】1,2年次は毎日のように課題が出ることも。1週間に1枚のペースを目安にするといいですよ。最新のマンガやアニメだけでなく、いろんな時代の作品を見ていたら引き出しが増えると思います。



起床。電車を乗り継いで、1時間半ほどかけて通学している。朝ごはんはパン派。食パンが菓子パンにコーヒーマスターが定番メニュー。



大学に到着。情報館で読書をしたり、キャンパスで散歩をしたり。リラックスできる時間を毎日1～2時間はあるようにしている。



お昼ご飯は食が中心。写真は唐揚げカレー、温玉つき。よく頼むのは200円の学生応援ランチ。安くボリュームたっぷり。



ゼミでは毎週プレゼンを行う。オリジナルキャラクターのイラストに加えて、キャラが活躍する世界を3Dで制作するなど広く取り組む。



ゼミ終了。そのあと1コマぶん空いて、別の授業が続く日も。空き時間には制作を続ける。AfterEffectsの動画制作も勉強中。



帰宅後も課題を続ける。余裕があるときはプラモデル制作や趣味のイラストを描く。よほど間に合わないとき以外、徹夜はない主義。



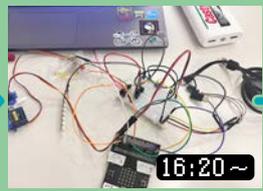
明るくなると目が覚めるが、遅刻が怖いので、目覚ましも何度もセットしている。朝食は食パンと白ご飯を交互に食べている。



授業が始まる30分前には大学に到着して、授業の予習・復習に充てる。昼食はお弁当を持参して合間に食べるが多い。



専攻の授業開始。教室の外は緑であふれているので、いい気分で勉強できる。休み時間はできるだけ外の空気を吸うようにしている。



引き続き専攻の授業。日用品や家電、車などの工業製品のデザインに取り組む。ときどき友人とお菓子交換などで気分転換。



授業後も大学に残って課題を進める。クラスメイトにアドバイスをもらったりしながら励む。時にはただお喋りして過ごすことも。



母の夕食を食べ、お風呂に入って仮眠してからもうひとがんばり。週1回、寝る前にお香を焚くのがお気に入りの習慣。

## デザイン学部 の3年生

西垣有紗

プロダクトデザイン学科3年。授業やプロジェクトでデザインが商品化されることも多く、励みになっている。山に登ることが好きで、アウトドア用品店で接客のアルバイトもしている。最近クライミングやカヤックにも挑戦。【ひとこと】第一印象や雰囲気など、環境にも注目して大学選びをすることで、より自分に合った選択ができるかも。よかったら、セイカと一緒にがんばりましょう！



## 人文学部 の3年生

山本真緒

社会専攻3年。芸術系学部の多いセイカ環境に惹かれ入学を決めた。ゼミでは「メンズスキンケア市場」をテーマに、同じゼミ生たちの疑問や意見をもとに思考を深めているところ。いちばんお気に入りのマンガは「暁のヨナ」。【ひとこと】ささいなことでも、気になったらぜひ調べてみてください。知識が増えるだけでなく、今後の興味につながることも多いです。



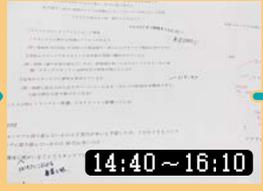
起床。気温を調べて服装を決める。朝食はほとんど食べずに昼と兼用。登校時間は1時間くらい、スクールバスが混んでいる間に合うよう早めに出る。



必修科目でフィールドワークの調査報告パネルを作成。ちなみに朝が弱いので、時間割はできるだけ午後授業を選択するなど調整しながら組み立てている。



基本はお弁当を持参している。おかずは前日の夜に詰めるが、お米は朝に入れる。午後の授業までに時間があるときは学外でランチをすることも。



午後の授業ではゼミ活動のほか「先住民族研究」「アジア地域研究」「心理学」「マテリアルカルチャー概論」など、さまざまな知識を得ている。



参考書籍の参照には情報館を活用している。文献を調べていると夢中になって、時間が早く過ぎてしまう。飲食系のアルバイトは授業のない日に行くことにしている。



自宅に戻り、愛犬と遊ぶ。お風呂の後はスキンケアや入念にドライヤー。わりと時間がかかる。ときどき、韓流ドラマを観て夜更かしする。

これが知りたかった！ 大学生活、いったいどんなスケジューリングで動いているの？

05

SEIKA LIFE

# 食堂 VS カフェ

Dining Hall VS Cafe



## 安くおいしい 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

ちょこっと紹介



## われら食堂派!

お気に入りには唐揚げ定食です。おすすめポイントはなんといってもおもしろさと量。普通サイズでも大盛りで出てきて、朝に食べても夕方まで満腹でいられます。いつも制作などで夜10時頃まで大学にいる僕には嬉しい味方です。食堂スタッフのみさんも優しく、アットホームな雰囲気なものもいくつか。ごはんを食べる以外にも、他学部であまり会うことのない友達とゆっくり喋りながら過ごすしたりして、癒しの場になっています。



山本良太 (洋画専攻 2年)

絵画制作は手探りの連続で、自分の未熟さに落ち込むこともしばしば。それでも日々少しずつ自分を信じて向上中。映画が大好き。お気に入りには岩井俊二監督作品。

## 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! 実際はWi-Fiが繋がりがやすい

なんといってもリーズナブル!

ほうれん草のおひたしや豆腐などヘルシー小鉢たくさん。カローリ制限中でもうれしい味方

利用者が多いので友達や教員に会える確率が高い

夜限定で唐揚げ大盛りスペシャルメニューが登場

ざっと食べたいときにも便利

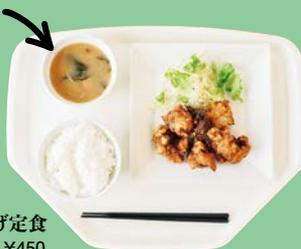
昼・夜営業の間の時間にスペース開放。課題に利用でき、静かすぎる

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

「唐揚げ定食」がおすすめ!



みんなに愛される定番メニューがずらり!



唐揚げ定食 ¥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)



お惣菜各種 ¥80～



中華そば ¥300



タコライス ¥450

組み合わせでバランスよく!

やっぱり麺は外せない!

その他、日替わりメニューやシーズンごとのお楽しみ企画など多数あり!!

食堂の平均単価

# → 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 ..... 100円～
- 単品ホットスナック ..... 100円



@seika\_shokudo\_fm seika食堂&FM【公式】

New!

## ときどき参戦!

突如あらわれたダークホース。日替わりでさまざまなメニューが登場します。ときには行列ができることもあり、セイカ生の食事情に彩りを与えてくれています。



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…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。おいしいごはん午後がんばろう。

しかおはこの間、「今日500円しかない!」ってときに、食堂に助けられたですー。カフェはちょっとひと息ついたり、お客さんをもてなすときにもおすすめ。気分や状況にあわせて使い分けてみて〜。



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10:00~21:00、土曜日10:30~21:00(全日 フード11:00~・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、クレジットカード、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



- 利用方法
- ①レジでオーダー&会計 ②カウンターで受け渡し
  - ③ひとり掛けソファもよし、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!

ちょっと紹介



本日のパスタ  
¥704



本日のサンドウィッチ  
¥704

「サンドウィッチ」  
がおすすめ!



メキシカン  
チキンタコス  
¥704



ピビンパ丼  
¥792



シルクアイス  
(チョコミント・チョコレト)  
¥396



自家製プリン  
¥308



青いクリームソーダ  
【雨の日限定】  
¥352

雨の日が  
待ち遠しくなる♪

We are Cafe lovers!

課題をがんばったご褒美によく利用します。緑いっぱいの空間はどこか居心地が良くて落ち着くし、みんなとディスカッションするときにもちょうどいいんですよ。午後から夕方まで授業がある日のお昼に行くことが多いかも。好きなメニューはサンドウィッチです。野菜がぎゅっと詰まってる、大きいけどヘルシーでしつこくないから、ダイエット中とかちょっとした軽食にもぴったりなんです。

北山実橙 (プロダクトデザイン学科1年)



シルバニアファミリーを愛する。裁縫が得意なので、自分の洋服とおそろいコーデでよくお出かけしている。最近ではダルメシアンのお迎えを迎えた。

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

デザートは、キャラメルラテやキウイソーダなどのドリンクが+200~250円でつけられてうれしい

21:00まで営業しているのに6階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、ひとり掛けソファ席、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

学生割引があるので意外と財布に優しい

カフェの  
平均単価

457円

- 本日のオムライス サラダ付き 704円
  - メキシカンチキンタコス(1p) 352円
  - ロコモ丼 704円
  - 大豆ミートと野菜のビーガンカレー 704円
  - エスプレッソ 281円
  - ガトーショコラ 440円
- ※その他メニューあり。金額は学生割引価格

※食堂・カフェのメニューは2024年12月現在

## キッチンカー

Kitchen Car



ときめきスイーツにパンチの効いたどんぶり、ドキドキの海外グルメ。今日は何がでてるかな?ってわくわくできる喜び。いろんなメニューを試せるのがうれしいです〜。



# クラブ・サークル

## Clubs and Circles



公認  
サークル数

# 25

公認サークルは25団体。体育系は野球やバスケットボール、文化系は演劇や音楽など、幅広い内容がそろっています。VR部などの変わり種も。非公認の団体はさらに多様。こっそり内に秘めていた趣味の仲間、見つかるかも。

## フォークソング部

# 83

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。定期ライブに加え、合宿や親睦を深めるイベント、大学イベントのステージ運営などを行っている。楽器初心者も大歓迎！

【message】楽器経験問わず、和気あいあいと音楽を楽しんでいます。本格的な技能講習も取り入れているため、経験者の方も楽しめます。バンドを組んで演者としてステージに立つのもよし、照明・PAでライブを支えるのもよし、あな方の好きな方法で音楽を楽しみましょう。



部長  
伊豆原早紀  
プロダクトデザイン学科 2年



## 軽音楽部

# 87

名

【message】定期ライブ開催のほか、交流会ではバンドメンバー探しやセッションも楽しめます。部室はスタジオとして利用可能で、個人やバンド練習もOKです。部費は月500円、入会金2,000円。サークルの公式YouTube「京都精華大学軽音楽部」で雰囲気をチェックしてみてくださいね。

部長 伊藤さくら 版画専攻 2年



ライブを行ったり、バンドメンバーが探せる交流会を開いたりしている。ライブの際はスケジュールを立て、きっちり活動。

## バスケットボール部

# 43

名

基本的に試合を楽しむサークル。週一参加でもOK。基礎メニュー、対人メニューにシューティング。全員が試合に出場できるチャンスあり。

【message】週3回(月曜、水曜、金曜)活動しています。男女問わず楽しくバスケットをしています。興味のある人は見学しに来てください。



部長 八川直樹  
人文学科 2年



## バドミントン部

# 49

名

年に数回の他校との練習試合に加え、春と夏には合宿も企画しイベント行事も豊富。さまざまな学部・学科の学生が在籍しており、部内での交流も活発に行われている。

【message】火・水・土曜日の週3回活動しています。部活の前半は先輩たちが丁寧に教えます。後半は試合を行います。すぐ打てる人もいますので、経験者でもハイレベルな試合を楽しめます。性別や国籍、初心者かどうかを問わず、みんな大歓迎です。



部長  
燦  
キャラクターデザイン  
コース 2年



## バレーボール部

# 64

名

年に2回開催される大会に向けて、体育館で練習。バレーボールだけでなく、海水浴、スノーボード、学園祭への出店など、さまざまなイベントを企画。男女、先輩後輩、学部や経験問わず、和気あいあいと楽しく活動中。

【message】バレーサークルは経験者、未経験者、男女問わず楽しく活動しています。上級者同士でチームを組み大会へ出場するほか、年に数回部内での大会も。文化祭ではお化け屋敷で大型出店したりと、イベントにも積極的に参加しています。興味がある人はぜひ体育館へ！



部長  
廣瀬智希  
新世代マンガコース 2年



## 27名 C-Wealth

フリーマーケット、トークショーや対談、作品の展示イベント、その他学生が持ち寄ったさまざまなアイデアを学内外問わず企画・運営し、その記録を残していく活動を行う。

【message】ゆるく、人が集まる場所をつくらせてます。



部長  
パク ジュンソ  
メディア表現学科 2年



あこがれだったサークルに入るもよし。自分で行くもよし。まずは何があるかチェックしてね。

“劇的集団”  
忘却曲線

# 演劇部

# 37

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。

【message】交友関係を広めたい人や、制作に興味がある人はぜひ演劇部へ！演劇を通じて、大学生活が豊かになりますよ。



部長 武本 奨明  
ストーリーマンガ  
コース3年

# 写真部



他大学との合同撮影会や部内での撮影会、そのほかフォークソング部など他団体の活動の撮影も行う。写真展も開催。スマートフォンやフィルムカメラ、デジタルカメラなど機材は問わない。

# 56

名

【message】写真部では、さまざまな活動を通して楽しんで撮影を行っています。少しでも気になる方はぜひ見学に来てください。入部を心よりお待ちしております！



部長 石井 高介  
メディア表現学科 2年

# 吹奏楽部



週3回、秋の定期演奏会に向けて練習。京都の他大学とも交流があり、合同での演奏会なども積極的に行う。初心者はもちろん、経験者・ランクがある人も大歓迎。

【message】月・水・金曜日(火、木曜日は自主練)18時~21時まで練習しています。学内や学外での依頼演奏のほか、定期演奏会なども行っています。音楽が好きなお方、吹奏楽に興味のある方、どなたでも大歓迎です。お待ちしております。



部長 吉澤 華  
芸術学部 1年

# 29

名



# VR部

# 36

名

メタバースの世界における作品制作、イベント運営を行っている。定期的に展示している個人作品や合同作品は全世界へ公開。夏に行われる国内最大級のVR系のイベントであるVketRealにも参加した。毎週土曜21時からVR上にて交流会兼ミーティングを開催中。

【message】VR部は他のサークルとは違い、基本的な活動をオンライン上のバーチャル世界で行っています。初心者の方でもVRや関連する機材や制作などの知識が豊富な部員が丁寧に教えますので安心してください。もちろん学部不問です！少し先の未来と一緒に試してみてくださいませんか？



部長 matsuzen  
メディア表現学科 2年



# 創作漫画 同好会

〈碧の八角〉

# 35

名

オリジナルマンガを描き、本を作り、学内で配布する。個人制作以外にも、原作と作画に分かれ、ほかの部員と協力してマンガをつくることも。制作した本は学内で配布中。学園祭では印刷所に依頼してつくった特別な冊子の販売や、イラスト展の開催などを行う。

【message】アニメやマンガが好きなお方におすすめのサークルです。マンガ学部以外の学生も多く所属しています。現在、マンガ制作だけでなく、本の編集担当も募集しています。ベテランも初心者も大歓迎。マンガを描きたい、創作の話ができる場がほしい、という方はぜひ来てください。一緒に楽しく活動しましょう！



部長 松野 凜  
建築学科 2年

2、3カ月に一度、SNS上でリー小説を投稿している。部員同士で推敲し合い、おもしろい作品を書くことをめざして取り組む。ジャンルはもちろん小説から詩など形式も自由。また定期的に部室へ集まる時間を設け、部員間で創作論を語り合ったり、おススメの作品を紹介し合うことも。

【message】文芸同好会「遊文舎」はさまざまな人を募集します。自分の書いた小説を読んでもほしい？ どうぞうちへ！書いたことないけど興味がある？ どうぞうちへ！ストーリーをつくる参考にしたい？ どうぞうちへ！小説じゃなくても文字作品であれば何でも大丈夫です。



部長 末次 由樹也  
人文学科 3年

# 文芸同好会



# 29

名

- ボドゲ会 ..... 24名
- 特撮同好会 ..... 22名
- 仮面ライダー部 ..... 22名
- サッカー部 ..... 22名
- 軟式野球部 ..... 21名
- 人外創作同好会 ..... 20名
- ねえ ..... 19名
- 京都精華大学へくじマンガ ..... 19名
- 二次創作サークル ..... 17名
- 京都精華大学ダンス部 ..... 17名
- (旧 S.D.crew)

- 華道同好会 ..... 15名
- 硬式テニス部 ..... 15名
- フラメンコ同好会 ..... 15名

- 剣道部 ..... 10名
- クイズサークル ..... 9名
- ラグビー部 ..... 8名

※2024年11月時点



ここで紹介してるほかに、非公認のサークル団体もたくさん。散歩を楽しむサークルだったり、みんなでお茶会をしたり。「入りたいのがない〜」って場合は、思いきって自分でつくっちゃうのもオススメ。



# 暮らし

ひとり暮らしか、自宅から通学か。迷えるあなたや、不安なあなたに。



**気** になるひとり暮らしと実家から通学している学生の割合は、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。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

通学時間はどんなことをしていますか？

スケジュールをチェックしたり、メールの返信をしたり。細かなタスクを終わらせるようにしています。

通学ルートを教えてください

自宅から駅まで徒歩10分、最寄駅から国際会館駅まで乗り換え1回で50分。そこからスクールバスで10分ほどです。

1日の大まかなスケジュールを教えてください

7:30頃には家を出ます。だいたい1限～5限までであるので、お昼休みをはさんで9:00～17:50までが授業時間です。ほとんど1日じゅう大学にいますね。



Interview

土井 雫  
芸術学部 1年



●通学時間：70分



休みの日は何をしていますか？

お菓子を焼いたり、友達と出かけたり。美術館や展覧会にも積極的に行くようになっています。

アルバイトはどうしてる？

飲食店で働いています。アルバイト代は画材や服に使うことが多いです。



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 20,000円/月  
共益費 5,000円/月 火災保険料 約5,000円



# 木野寮 vs 修交館



ひとり暮らし初心者も安心の食事つき、セキュリティシステム対応の寮

入寮費 資料の1カ月分 寮費 26,000～34,000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。



●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、机など家具が備えつけ ●2019年にオープン

※2026年募集時予定

# Interview



## 寮に決めた理由は？

初めてのひとり暮らしと海外生活が不安だったんです。寮なら共同のキッチンやリビングもあるし、寂しくなく安全に過ごせそうだったので思い切って飛び込んでみました。

うまく言葉が通じるか、寮に住むいろんな国の人たちと仲良くなれるかです。日本語は勉強していましたが、会話をするのははじめてだったから。

## 寮の暮らしで一番不安だったことは？

## インテリアのこだわり

ぬいぐるみです。裁縫するのが好きで、ぬいぐるみの服を自分でつくって、着せて飾っています。

## 困ったこと、不便だったこと

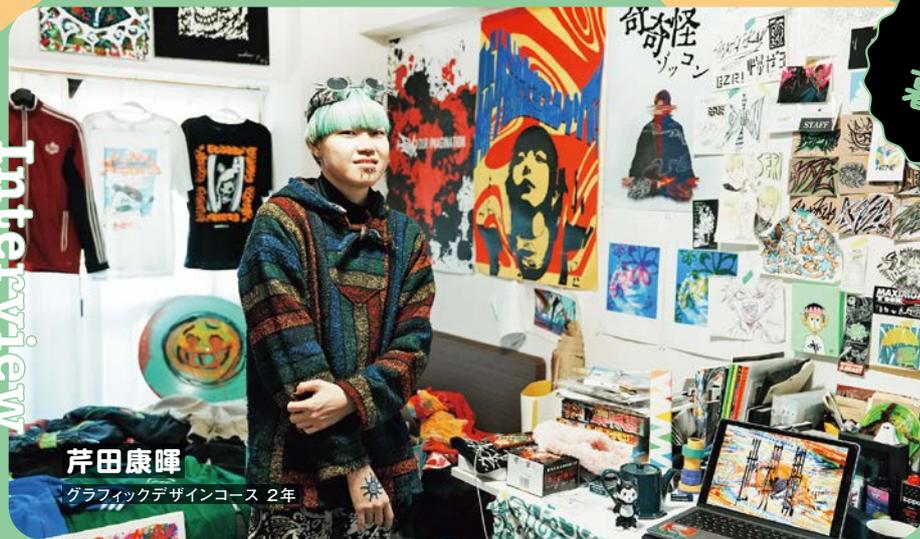
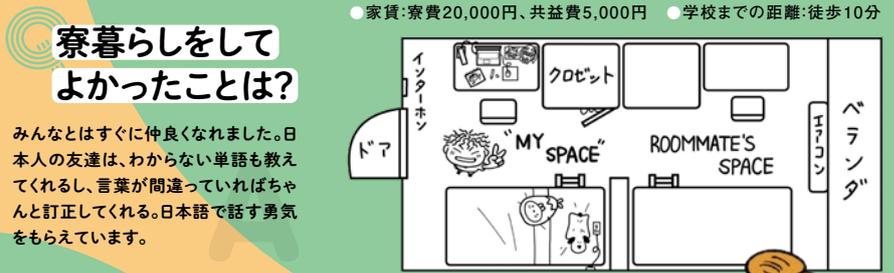
共同空間なので、我慢が必要なときもあります。トイレやキッチンは譲り合い。ときどき他の人の生活音が気になることも。でも、みんなとは一緒に花火をしたり、抹茶体験や和菓子づくりなど、たくさん交流できて楽しいです。

## 寮暮らしをしてよかったことは？

みんなとはすぐに仲良くなれました。日本人の友達、わからない単語も教えてくれるし、言葉が間違っていればちゃんと訂正してくれる。日本語で話す勇氣をもらえています。



●家賃:寮費20,000円、共益費5,000円 ●学校までの距離:徒歩10分



Interview

芹田 康暉  
グラフィックデザインコース 2年

## ひとり暮らし

## この部屋に決めた理由は？

駅から近かったこと。あと、日当たりがいいこと。朝が苦手なので…。結局一日じゅう大学で作業しているのも、もうちょっと狭くてもよかったと思うこともあります。そのぶん友達が遊びに来てくれるのでプラマイゼロです。

## ひとり暮らしで一番不安だったことは？

一番安いスーパーはどこだろうとか、割引シールの貼られる時間とか、そんなことしか考えてなかったですね。ちなみにこの疑問は、公園で休憩してるご婦人やおっちゃんたちに聞いて無事解決しました。

## 困ったこと、不便だったこと

## ひとり暮らしをしてよかったことは？

夜中に散歩できること。

→ ごはんのときちょっと寂しい。家ではずっとひとり喋ってます(笑)。

インテリアはほぼないのですが、壁を好きな作家やアーティストと自分の作品で埋めつくしています。過去の制作物やアイデアメモなどを貼ることも。行き詰まったときに眺めると、再発見がおすすめです。

## インテリアのこだわり



●家賃:59,000円、共益費5,000円 ●間取り:1K ●学校までの距離:自転車で約20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、家賃もほかより安め。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、病院などもそろう。



**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**  
神社仏閣や、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。



どのエリアに住むか、悩ましいですね。大学が提携する業者さんの紹介も受けられるので、もし迷ったら相談してみてくださいね。場所の雰囲気もあるので、実際に見に行ってみるのがやっぱりオススメ。



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。

何をするかも大事だけど、誰と一緒に働くかも大事ですー。無理せず、自分のペースでやれるところがいちばんですー。

# アルバイト

Part-Time Job

生徒の成長がうれしい!



case 1

## 塾講師

勤務先について

小学生～高校生までを対象とした個別指導の学習塾。

業務内容 英語(小～高)、国語・算数・数学(小中)の指導、受験や英検対策など。

通勤距離 自宅から1時間 勤務時間 週1日

●アルバイトを選んだ理由 通学路沿いにあったこと、英語のスキルが生かせると考えたこと。●専門性が生かされていると感じること 複雑なことを絵や図を使って説明するとき。●学業と両立するための工夫 はじめから学業や趣味と両立しやすいところを選びました。授業の1コマ単位でシフトを入れられるので、空き時間も有効活用できます。●仕事のやりがい 生徒が成長したり、できるようになったとき。自分の指導や理解が遅れをとらないよう、

知識を入れるなどして日々アップデートを心がけています。●給料の使い道 交際費や趣味の舞台観劇に使っています。●高校生へのメッセージ いまのうちに映画や舞台など、いろんなものに触れておくといいですよ。話題も広がるし、今後の制作や研究にも生きてきます。

山中美優(ストーリーマンガ2年)

雑誌投稿用のマンガを制作中。パリに交換留学予定。気になった展示会や2.5次元舞台の公演を観に東京へ足を延ばすこともしばしば。

参拝客をお迎え!



case 8

## 神社の巫女

case 2

## オーブパス キャラクタースタッフ

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

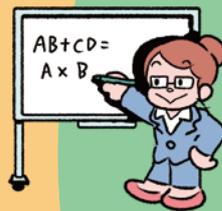
勤務時間 開催日前日10:00～18:00、当日8:30～19:00

●アルバイトを選んだ理由 京都精華大学の魅力をもっと高校生に伝えたいと思ったから。自分も高校時代にセイカで先輩に出会い、こんなふうに迎えたいと憧れたんです。●仕事のやりがい パンフレットには掲載していない、ちょっとした情報やアドバイスが喜ばれたとき。●苦勞したこと ずっと案内しているので、1日じゅう坂道を上り下りしていること。●学業と両立するための工夫 基本的に土日開催のため、学業への影響は少ないです。でも、授業中など普段からアンテナを張って、キャンパスの隠れた魅力を探してみるのもおすすめ。●給料の使い道 学費かな。あとはライブのた

めの貯金です。●高校生へのメッセージ 高校生のうちに、やってみたいことをたくさん考えてみて。セイカにはいろんな得意分野をもった学生がいて、ひとりじゃ無理なことも仲間となら可能になります。

田中僚一(メディア表現3年)

レンタカーで音楽を聴きながらのドライブは最高の時間。動画制作のインスピレーションがわくことも。あだ名は下の名前そのまま「りょういち」。



勤務先について

滋賀県にある神社。厄除けや交通安全、家内安全のご祈祷や結婚式を行う。関西でも有数の紅葉の名所としても有名。

業務内容 授与品の授与・作成、御朱印の授与・印押し、御祈祷での鈴払いなど

通勤距離 自宅から1時間

勤務時間 月4～5日(土日祝のみ)※繁忙期は月6～7回程度

●アルバイトを選んだ理由 最初は友人に誘われてお正月のみの予定でしたが、雰囲気がよく長期での勤務を決めました。●仕事のやりがい 誰かの大切な日のお手伝いができること。七五三やお宮参りなど、ほかにもたくさんのご祈祷があります。参拝客の方が笑顔で帰って行かれるのを見ると、がんばろうという気持ちになれます。●学業と両立するための工夫 シフトの自由がききやすいので、授業で忙しいときは働く日が調整できます。こうしたアルバイト先を選ぶと両立

しやすいと思います。●専門性が生かされていると感じること 仕事柄、美術に興味をもっている社員さんも多くおられるので、仲良くなれるきっかけにもなっています。●高校生へのメッセージ 目標をもって大学生活を送ることが大切です。

佐々木鈴音(日本画4年)

自分が素敵だと感じたいものを心向くまに描く。制作時の資料として雰囲気のある建物を撮影するため、穴場のカフェなどを探ることが好き。

楽しませる、案内する、授与する、販売する、教える、まとめる。6人6様のバイト事情。



接客大好き!

case 4

# カフェスタッフ



勤務先について

かわいさに定評のあるオリジナルクレープを販売。イトインも行っており、期間限定のメニューも豊富。フルーツを使ったドリンクも人気。

業務内容 | ホール接客・キッチン兼任

通勤距離 | 自宅から40分 | 勤務時間 | 週2~3日

●アルバイトを選んだ理由 もともと気になっていたカフェでした。ちょうど求人募集をしていて、かわいいし、おいしいし、ここだ! と思ったんです。●専門性が活かされていると感じること Instagramの投稿もスタッフの仕事。写真や文章、レイアウトなど、魅力が伝わるようにデザインを工夫しています。●学業と両立するための工夫 自分のスケジュールに合わせて勤務時間を調整しています。営業日が3日間だけなので、シフト貢献へのプレッシャーもあんまりありません。●仕事のやりがい 居心地のいい空間をつくるため、常に気を配っています。大変だけど、それが楽しいです。●給料の使い道 卒業制作のために貯

金。あとは旅行にも使ってます。●高校生へのメッセージ セイカは学生も先生も自由すぎるくらい自由。先生はやりたいことをたくさんサポートしてくれますよ。

水本美唯 (グラフィックデザイン 4年)

コースではパッケージデザインに取り組み、忙しくてまだ計画中だが、卒業旅行が楽しみ。できれば北海道や白川郷に行ってお雪を見たい。



憧れのあの場所で!

case 5

# テーマパークスタッフ

勤務先について

関西最大級のテーマパーク。映画がテーマのアトラクションや大人気キャラクターのショーなど、子どもから大人まで楽しめる。

業務内容 | パークの案内や安全確認など  
通勤距離 | 自宅から30分  
勤務時間 | 週3~4日 / 8:45~21:00のうちで6~8時間勤務

●アルバイトを選んだ理由 月に1回は通うほど大好きな場所だから。また、将来は遊園地やゲームのマーケティング、舞台演出に興味があり、現場の経験を積みたかったことも理由です。●仕事のやりがい 人をしあわせに、笑顔にできること。素敵な1日を提供できること。●苦労したこと 苦労ではありませんが、楽しませると同時に安全確認も重要なので、常に緊張はしています。●専門性が活かされていると感じること シールにキャラクターを描いてプレゼント。お客さんにとっても喜ばれています。あと、オープンキャンパススタッフの経験も生きています! ●学業と両立するための工夫 マンガ制作

につなげています。インスピレーションも得られるし、さまざまな人と接することで、キャラクターづくりの参考になることも。●給料の使い道 主に貯金。来年の卒業制作展で、費用をかけられるように。●高校生へのメッセージ マンガ学部をめざす留学生へ。画力だけでなく、日本語の習得はものすごく大切。授業の内容をしっかり聞き取って、吸収してうまくするために。友達をつくって、世界を広げるために。がんばって!

ジョン ミンホ (新世代マンガ 4年)

2000年代のJ-POPが好き。カラオケではステップを踏みながら歌う。体力づくりのため、1日おきに5kmを30分ほどかけてランニング中。



授業をサポート!

# パソコンタイカー

case 6

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 | パソコンタイカー、ノートタイカー、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 誰かのためにするような仕事をしてみたかった。●仕事のやりがい うまくまとめられなかったり、授業内容が難しくてもっとこうすればよかったな...ということはあるんですが、授業終わりに相手から「ありがとうございました。お疲れさまでした」と声をかけてもらったときは、すごくやりがいを感じます。●学業と両立するための工夫 学内でのアルバイトなので、空きコマに入れます。時間を有効活用できるのめいところですね。●給料の使い道 推し活で

す。K-POPアイドルのグッズやライブチケット、アルバムなど。あとは留学したいので、少しずつ貯金にまわっています。●高校生へのメッセージ 挑戦すれば世界が広がって、新しい発見や充実した日々につながります。成功しても失敗しても、大きな糧になる。積極的にチャレンジしてください!

塩谷美羽 (国際文化 2年)

韓国や台湾などのアジア圏に興味があり、文化を研究している。このアルバイトをきっかけに、手話などにも興味をもつようになった。



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、お金が出れば、アルバイト情報が複数入ってからの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か入ります!)。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」を感じながら勉強になります。役に立たない経験はないのかも。(グラフィックデザイン 2年) ●日常系のマンガを将来描きたいと思っていたのと、単純にあこがれがあったので、カフェで働いています。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、ひと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 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、ほか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 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、ときどきおもしろ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 3年) ●アルバイトという立場を利用して、将来自分のや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。(国際文化 1年) ●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、連絡などしませんが、バイキングなので、どの料理が少なくなか、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良いと思います。(プロダクトデザイン 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、運良く将来の役に立ちそうなアルバイトを見つけました。接客は苦手なので事務バイトに絞り、早めに申し込んだこともあって運良く受かりました。早いうちに見つけて狙った方がいいです!(デジタルクリエイション 2年) ●美術系の大学生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、自宅が大学の近くで、通いやすいところもおすすめです。(建築 2年) ●あまり学業と近いバイトをしても、得られる経験の幅は広がりません。「近すぎず遠すぎず」くらいがちょうどいいのではないのでしょうか。(キャラクターデザイン 3年)

買い物も、アート鑑賞も制作も。全部に便利なくばりアクセス。実は京都を満喫できるエリアなのです。

09

SEIKA LIFE



Recommended Spots  
in Kyoto

# エリア

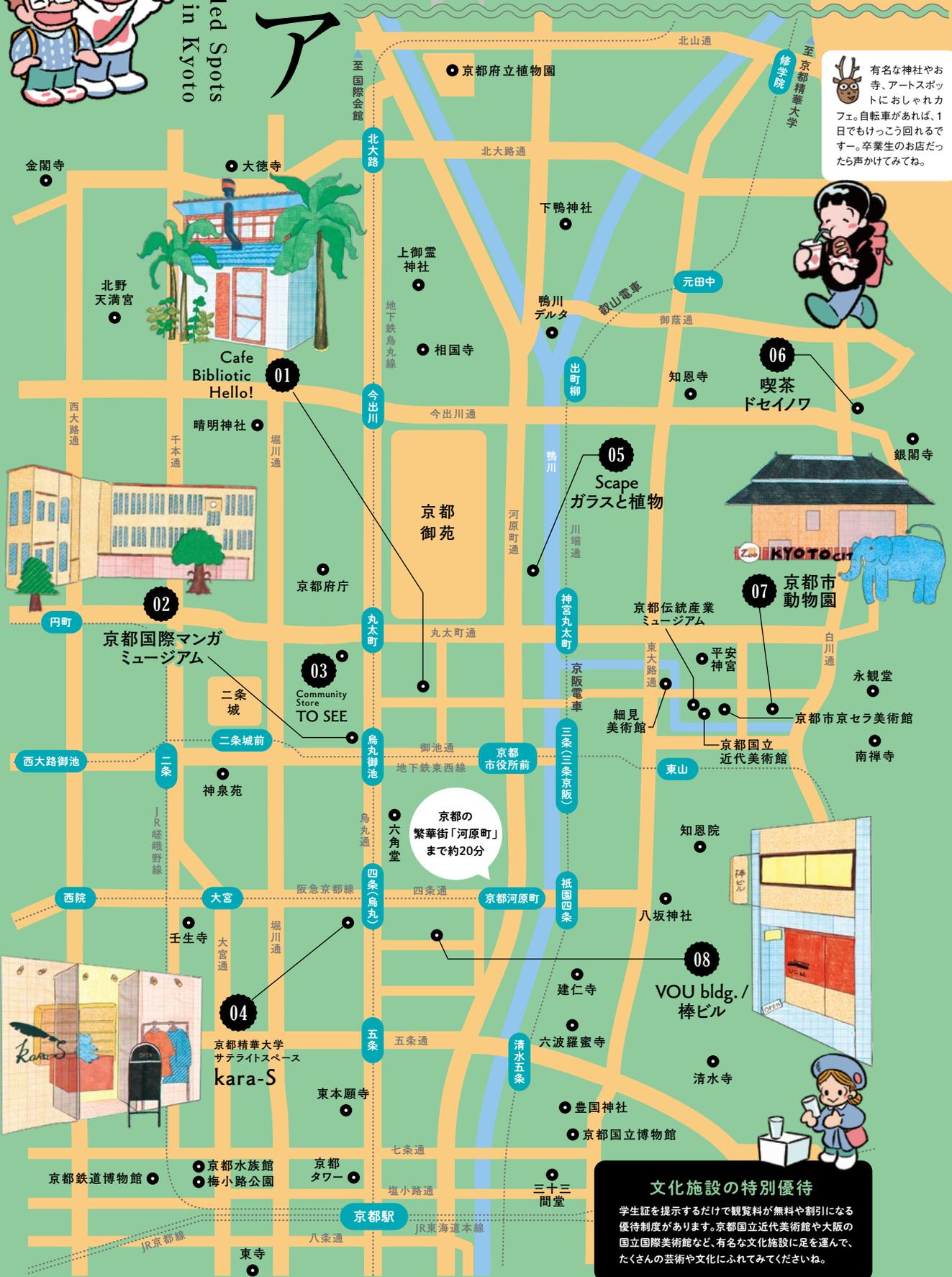
JR  
「京都」駅から  
約30分

京阪電車  
「出町柳」駅から  
約20分

京都駅から乗り換えなしで約30分。  
おしゃれな雑貨店が多いアートの  
スポット「左京区」に位置する京都精華大学。  
京都の中心地、烏丸御池や四条烏丸には大  
学が運営するギャラリーと研究施設もありま  
す。実は、街中への良アクセスと、集中して制  
作できる環境のいいところ取りなのです。



有名な神社やお寺、アートのスポットにおしゃれカフェ。自転車があれば、1日でもけっこう回れるです。卒業生のお店だったら声をかけてみてね。



京都の繁華街「河原町」まで約20分

### 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。

PICKUP!

# SEIKA 卒業生 SHOP & 関連施設

卒業生のお店

01

## Cafe Bibliotic Hello!



落ち着く古民家カフェ

芸術学部出身のオーナーみずから図面を引き、古民家をリノベーションしたカフェ。天井まである壁一面の本棚にはジャンルや国を問わずさまざまな本が並び、心地よい音楽のなかでのんびり自分の時間が過ごせます。入口でそよぐバナナの木が目印です。



関連施設

02

## 京都国際マンガミュージアム



時間がどんどん過ぎていく



京都市との共同事業で2006年にオープンした本格的なマンガ研究施設。海外からも注目されています。マンガに関する研究活動や展覧会のほか、「マンガの壁」と名付けられた書架のマンガ本は自由に読むことができます。朝に来て、気がつく夕方になっていることも。時間に余裕をもっておこしやす。

学生証提示で入館無料!

※各施設の営業時間はWebサイトやSNSでチェック!

03

## Community Store TO SEE

卒業生のお店



コーヒースタンドとセレクトショップ、企画展などを行うギャラリーが併設されたお店。写真家(本学卒業生)と編集者の肩書をもつ2人の店主が、出会いと縁をつちかしながら選びぬいた作家の作品が並びます。おいしいコーヒーを飲みに行くのもよし、ショップのモノに込められた思いをオーナーに聞いてみるのもよしです。



のぞいてみよう

04

## 京都精華大学 サテライトスペース kara-S

関連施設



フレッシュな表現に  
出会える

京都の街中、地下鉄「四条」駅直結! ギャラリーとショップには在学生や卒業生の作品、商品がずらり。みずみずしい表現に触れることができます。同じビルには映画館やインテリアショップ、グラフィックデザイン専門のギャラリーも。買い物帰りにふらっと寄るのもおすすめです。入学後も活用してね。

スタンドグラス工房を併設したアトリエショップ。オーナーはプロダクトデザインコース卒のスタンドグラス作家。「ガラスと植物」をテーマに、着生ランやシダ植物などの観葉植物に合わせた作品やアクセサリーなど、心ときめく出会いがある場所です。作品が自分でつくれるスタンドグラス教室も人気で、定期的開催中。

## Scape ガラスと植物

05

卒業生のお店



生活を変える  
出会いがあるかも

06

卒業生のお店

## 喫茶ドセイノワ



ゆったりと  
時間が流れる

洋画を学んだ店主の、「人の居場所」をつくることへの思いから誕生した喫茶店。暗めの木床と明るい窓から差し込む光のコントラストが美しい店内は、まるで1枚の絵画のよう。ショートケーキや焼き菓子を目当てに来る方も多く、一度たずねるときっとまた行きたくなる場所です。



スケッチする  
学生多数!

07

関連施設

## 京都市動物園

芸術を学ぶ学生たちにとっては絶好のモチーフがたっくさん。じっくり観察してみることで、きっと新しい発見がありますよ。実は、人文学部の学生たちが研究で訪れることもしばしば。京都の自然を再現した「京都の森」は、学生たちが整備を手伝ったりもしています。何かと関わりの深い動物園、入学後もっと利用しやすくなりますよ。



学生証提示で入園無料!

## VOU bldg./ 棒ビル

08

卒業生のお店



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。作家による陶器やZINEはもちろん、デザイン学部卒のオーナーによるセンスが光る帽子や靴下などのオリジナルグッズも。見ているとつい欲しくなります。

P.20にもオーナー川良謙太さん掲載!



全国にファン多し

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 LIFE



Seika Fashion

# ファッション

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。



## さるべ

グラフィックデザインコース・1年  
①月に1〜2回 ②250,000円くらい ③アクセサリーが一番高価 ④両方 ⑤ビビッと来た服を買ってしまう。そのとき聞いている曲によく引っ張られる。⑥とにかく音楽を聴く！Hyperpop、テクノ、ロック、なんでも大好き。⑦趣味の合う人が多いところ。⑧どんなことでも自由度が高いところ。⑨来るもの拒まず着る者達です。



## ゆず

大学院 人文科学研究科・1年  
①3か月に1回 ②8,000円くらい ③両方 ④地味な服ではなく、個性的な服が好き。⑤コスプレ、録音機、ペットの猫の撮影。⑥自由な雰囲気。⑦日本職産しすぎると(泣)



## ゆとち

芸術学部・1年  
①今は1年近く買っていません ②1〜2万円20,000円くらい ③両方 ④心の底から欲しいと思えるか。⑤英語です。Duelingで学習中。⑥めっちゃ自由であるところ。自然が近いところ。⑦がんばらずに派々と



## あお

国際化学部・1年  
①月に1回程度 ②2,000円くらい ③両方 ④直感。⑤麻雀でCPUをぶち負かすこと。⑥1年間さまざまな授業が受講できること。⑦同じことを繰り返すくらいなら死んでしまえ。

## 生物ハンター

芸術学部・1年  
②2か月に1回 ③10,000円くらい ④店舗 ⑤機能性、通気性、動きやすさ。⑥生き物探検。最近では友達と川釣りに、高野川や龍馬川に行きました。⑦山や川があるところ。⑧ネイチャーテクニカーはえい。



## KT

大学院 人文科学研究科・1年  
①その時の気分によって買います ②10,000円くらい ③両方 ④フィット感とさばりた感じが大事です。⑤うさぎのお世話をすること。⑥自由で束縛感がないところが好きです。⑦1日3色50品目。守ってまじ!

## イモティ

ストーリーマンガコース・1年  
①年4回ほど(シーズンが変わるタイミングで買う) ②靴も含めて20,000円くらい ③海外の通販。ときどき店舗 ④シルバークラセリに合うもの。ユニセックスのデザインが好き。⑤オムズばにハマってます。⑥個性的な人が多くて、みんなが自由に過ごしているところ。⑦100人に愛される自分じゃなくて、自分に愛される自分になれ!



## アディルバエワミレーナ

大学院 人文科学研究科・1年  
①3か月に1回 ③30,000円くらい ④店舗。たまにインターネットで買う ⑤自分の好みと合っているかどうか。⑥マンガ研究。少女マンガ、2000年代の作品。⑦自然と、マンガ研究にいい環境。⑧自分らしい。



## なこ

芸術学部・1年  
①2か月に1回くらい ②たぶん2,000円… ③店舗 ④デザイン、赤色を好みます。⑤SNSで服を飾ること。⑥自由でゆとりがあるところ。⑦無いです(笑)



## カニ

ストーリーマンガコース・2年  
①月に1回 ②4,000円 ③おとりあゆる方法 ④クローゼットにない色かどうか。今日は買った青がテーマで! ⑤舞台観劇。⑥京都精華大学に来ている人が好き。⑦死なない程度に生き急ぐ。



## MAKU

キャラクターデザインコース・4年  
①月に1回 ②130,000円(靴、ピアス合わせて) ③両方 ④目を引くデザイン。色はゴシックやロックファッション。⑤ファッション文化とゲーム(Nintendo Switch, RPGなど) ⑥自由度が高く学びたい・美術意識を学べる。⑦darkness there and nothing more



## もりん

芸術学部・1年  
①2か月に1回 ②上下2,000円の服と12,000円の靴 ③店舗 ④派手にすること(今日は色なしだけど…) ⑤野球! ⑥のどかな風景。⑦出す気あったんかっテ!



## ケケ

グラフィックデザインコース・4年  
①月に1回 ②5,000円くらい ③インターネット ④カラフルであること。⑤散歩です。⑥情報誌があること。⑦特々と飾られて余計にしんどくなるので、「ない」です!

## ソヨン

アニメーションコース・1年  
①月に3回 ②服が10,000円くらい。かばんが20,000円くらい ③インターネット ④こだわりがあるかないか。デザインが気に入ると何も考えずに買ってしまう。⑤プログラマーにはまっています。⑥夏はすごく暑いけど、泳ぎが好き。⑦後悔する前にやってみよう。



## 天シー

ファッションコース・1年  
①月に2〜3回 ②50,000円くらい ③店舗オンライン ④オキメキがあるかないか。買わない・損より買った。⑤ドラマ油断ウエストゲートパークにハマり中! たかしちゃん(窪塚洋介)のものまがマイアーム。あとはラッパ。ラッパの山田ギヤル特賞もよく聴く。⑥フリーゲーム。関西弁が飛び交う。⑦I can just be me and you can be you to.



## 江小梨

キャラクターデザインコース・2年  
①月に1回 ②14,000円 ③インターネット ④デザインが可愛かったら買います。⑤アクセサリー好きにはまっています。⑥みんなをオシャレで自由なことに魅力を惹きました。⑦自分の気持ちを大切にしたい!



## 和音

新世代マンガコース・2年  
①半年に1〜2回くらい ②アクセサリー含めて5,000円くらい。3人の姉からお下がりと古着屋で買ったもの ③店舗(古着屋さん) ④いま持っている服のイメージの幅を広げられるような服を買います。⑤カメラを持って長時間散歩に行くのが好きです。聖霊湖や三聖戸寺の菫蘭花がきれいでした。⑥個性の強すぎる人たちとの会話。⑦ぼちぼち。

## ヨヨちゃん

カートゥーンコース・2年  
①2か月に1回くらい ②20,000円くらい ③インターネットが多い。店舗で可愛いものを見つけたらすぐ買います! ④あまりこだわりがなく、デザインがユニークな服や色が鮮やかな服ばかり買っています。⑤今はゲーム「あつし」にはまっています ⑥先輩と先生たちが優しいところ。周りにいつもやる気満々の友達がいるところが好き。⑦大雑雑に絵を描く。そでちゃんと真剣に生きてい☆



## 西澤純一郎

グラフィックデザインコース・3年  
①6か月に1回 ②10,000円くらい ③店舗 ④マークや柄が入っていない無印良品の服。⑤柄を撮ること。文字が好き。⑥先生方の意見が根拠になる。⑦本名。



春

SPRING & SUMMER

夏



# 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ところ
- 7 座右の銘

### とりいそうじ

メディア表現学科・1年

①ランダムです ②10,000円 ③両方 ④「好きだっ!」という気持ちとまらないものを買ってます。愛おしさを込めて選んでます。⑤冬の曲を友達とつくってました! 「Cosmic」で調べてみてね。⑥個性的な人が多く、みんなが受け入れ合っているところ。⑦みんな違ってみんないい。



### みね

メディア表現学科・3年

①月に1回程度 ②15,000円 ③店舗 ④服を見た時にドキメカ。⑤光る装束(大河ドラマ) ⑥実習系の授業が多いところ。⑦好きな人のなかで、一番笑い声を聞いた耳があります。



### ささ

メディア表現学科・3年

①月に1回程度 ②10,000円 ③店舗 ④服を見た時にビビる。⑤ベビードール 冬のショウラ(期間限定)を食べること。⑥自分がやりたいことをかなえられる環境があること。⑦選んだ時は自分のことを好きでいるほうを選ぶ。



### とんがりコーン閣下

キャラクターデザインコース・3年

①1年に10回くらい ②200,000円くらい。仕立て代も含めて布代が一番高い。③伝統衣装の演習が好き。④歴史が好きなので歴史の本を読むこと。特に奈良時代が好き。⑤どんな服でも自由に着られるところ。⑥ご飯を食べること



### OH-

日本画専攻・3年

①月に1回。もし気に入ったものがあれば買います ②40,000円くらい。靴、アクセサリー含む ③インターネット。たまに店舗 ④ブランドにこだわらない良さを自分なりに見出すこと。サイズ感。持っている服と比べて着回しできるかどうか。⑤好きな曲をリサーチして、その曲を聴きながら運動すること。K-pop4人組グループMAMAMOOの「HIP」はテンションが上がってめちゃくちゃ好きです! ⑥体育館やテニスコートが借りられるところ。⑦変化と探索。



### 思春期しゅんき

芸術学部・1年

①月に2回。古着屋やセカンドストリートなどでちょこちょこ買う ②10,000円~30,000円 ③店舗。古着屋 Diggers Kyoto ④サイズ感です。⑤学校終わりにビギンスタのピザを食べることです。7/1やピザがー押し! ⑥オシャレな人が多くて趣味が合うところ。⑦明日やろは/カキコ。



### SO

メディア表現学科・1年

①月に2~3回 ②50,000円くらい ③両方 ④Vibes。⑤既服。⑥素材が充実しているところ。⑦love。



### はる

ライフクリエイションコース・3年

①季節ごと。楽しみなお出掛けの前に買います ②24,000円 ③両方 ④色々なジャンルの服を買う。⑤ネイル最近マニキア屋さんでバイトを始めたので。⑥食堂のから揚げが世界一おいしいところ。⑦可愛いと面白い。



### まみです

芸術学部・4年

①月に2回 ②17,500円 ③両方 ④カラフル可愛いかわいさ。⑤ぬいぐるみに人生相談する。⑥好きなことをやらせてもらえるところ。⑦どっちが楽しいかで決めたい。



### カレーライス

芸術学部・1年

①月1回 ②8,000円 ③両方。メルカリ、セカンドストリート、古着屋 ④可愛いと思った時に買う。今は平成ファッションが気に入っている。⑤あまの。かざ針縫いにはまっています。最近バラを縫いました! ⑥みんな個性的。⑦がんばりすぎない。



### みれい

洋画専攻・3年

①月に1回 ③35,000円くらい ④絶対店舗! ⑤一目見た時にピンとくるかどうか。無意識に色を選んでます。⑥K-popアイドルaespaがお気に入り! ⑦可愛い服の人が多いところ。⑧着たいものは買わない



### シャーファルハナ

交換留学生

①月に1回や3月に1回 ②11,000~12,500円くらい ③両方ですが、店舗がもっと好きです ④好きな色とスタイルが買えるのが好きです。⑤今年も黒とゴールドのアカデミアのファッションがマイブーム。⑥私は半年しかいませんが、このスタイルが好きです。どこでも誰かの作品を見ることができるとそれも好きです。⑦It's okay to wear what you like because other people's opinions shouldn't really matter.



### しん

ライフクリエイションコース・3年

①月に2回 ②25,000円 ③インターネット ④自分に似合うか、着回しができる。⑤早起。5時起床! ⑥ライフクリエイションがあること。⑦一言は道に通ずる。



### らんちま

芸術学部・1年

①月に1~2回 ②0円。授業のため高校時代のジャージを着てます ③両方 ④自分の骨格に合うか。⑤人と比べること。⑥自由山正脈にとどまらない。⑦どうにかなら



### みつじ

カートゥーンコース・4年

①8月に1回 ②10,000円 ③インターネットの方がいい ④自分の身長やサイズに合うものを買う。⑤背が低いので、自分のサイズに似合うコートを買っている。⑥自由と二次元の雰囲気が好き。⑦毎日お風呂入って、辛いことは全部忘れよう。

### ホワイトアルバム

洋画専攻・3年

①2月に1回 ②30,000円 ③店舗 ④統一服。他の服との相性。⑤学部の制作物。120号サイズの風船屋を制作中。⑥部活(フーリング部)が楽しい。⑦思い立ったが吉日。



### マシュマロ

キャラクターデザインコース・1年

①自分では買わない。美容師の憧れからもらったり、高校時代からずっと着ている服が多い ②0円 ③もらうことが多い ④特にありません。⑤女校。最近は星街すいせいのコスプレをした。⑥デジタル環境が整っているところ。⑦「人が人を助けているのは、自分の手が直接届くところまでなんじゃないか」。完璧を求めてしまったらどっか壊れてしまうので、仮面ライダーの言葉に救われています。

### けんちめん

国際文化学部・3年

①半年に1回ほど ②トータルで約30,000円 ③店舗。古着屋に訪れることが多い。④アウトドア系の服が好きなので、登山やキャンプ用の靴や服を探しています。⑤Finger drumming、サンブラを使ってさまざまな音を出している。⑥学生が先生のことを、「〜さん」と呼ぶところ。⑦打楽器を増やす。

### きづき

国際文化学部・2年

①月に2回 ②15,000円 ③インターネット ④オーバーサイズを買う。⑤ヘアカラーを染えること。赤、水色、黒など。⑥自由なところ。⑦したいときにしたいことをする!



# 秋

AUTUMN & WINTER

# 冬

「100系」っていうジャンルの人が多くて、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

タテにもヨコにもナナメにも。得意や好きでつながっています。

京都大学の理工系分野と  
コラボレーション



### 全学部共通の プロジェクト授業

学部や専攻の垣根をこえて、社会のさまざまな問題に取り組む全学部共通科目「社会実践力育成プログラム」。企業や地域、他大学や海外の機関などの連携先と協働し、テーマに合わせて課題の解決や新しい企画の提案、実態調査や制作活動などを行います。

「京都大学大学院工学研究科の研究室と連携し、理系分野の先生方から研究紹介や理系分野の講義を受講するとともに脱炭素に関するワークショップを行いました。そのあと、自分たち

の専攻で学んでいる力を生かし、SDGsにつながる提案をそれぞれで行いました」(原田)「植物細胞や微生物に関する実験も見ていただき、すごく興味深かったです」(口) Q.参加してよかったこと 「研究内容自体も新鮮でおもしろかったのですが、専門用語や難しい内容を、一般の方にも届くよう実践的に考えられたのもよい経験になりました」(平井)「普段は関わりがない他学部の学生たちと交流できたこと。ほかの人の発表から新しい発見や学びが多くありました」(葛輪) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「それぞれの個性が

自分と違って、対等に尊重できる環境です。さまざまな文化圏の学生たちもいて、キャンパスにはいくつもの言語が飛び交っています。もし迷っていたら、ぜひ一度足を運んでみてください。いつでもクリエイティブで自由な空間が広がっています」(葛輪) Q.最後にひとこと 「日々の生活のなかで見たこと、聞いたことをスケッチしておく、今後の創作活動でも役に立ちますよ」(口)「不安になったときこそ、自分が「ワクワクすること」は何か、どうすればそこにたどり着けるかを考えてみるのがおすすめです」(原田)

「大 学は学問と教育と深い友情とを発見する場所である」。

入学式で渡される建学理念冊子の表紙にもある初代学長の言葉です。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ですよ。

## メディア表現 学部

## 芸術 学部

葛輪奈津希 (写真・左)

テキスタイル専攻3年。染め、織りの技術を学び、布の特性を生かした作品を制作。最近の日課は1年前の日記にひとことコメントを付け足すこと。

原田朱莉 (写真・中央左)

メディア表現学科2年。フォークソング部所属。プロモーションや演出に興味があり、照明演出や記録撮影を通してライブを支えている。

口ブンキ (写真・右)

版画専攻 2年。写真や銅版画、シルクスクリーン、木版画などを勉強中。科学に関する内容を絵で表現するのが好き。

平井千聖 (写真・中央右)

メディア表現学科3年。授業ではイベントの企画・運営などを行う。現在はプロジェクションマッピングの制作に取り掛かっている。

## プロダクト デザイン

## 立体 造形

伝統工芸や伝統産業の現場で直接指導を受け、職人技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プログラムです。

「私たちが挑戦したのは、伝統的な木桶づくりです。工房で職人さんから学び、自分なりに解釈してオリジナルの作品を制作しました」(菊池)「木材選びから完成まですべてを担当させてもらい、とてもいい経験になりました。菊池さんはデザイン学部、私は芸術学部ですが、2人とも立体のものづくりに取り組んでいます」(ゴウ) Q. 実習先で制作したオリジナル作品 「高野槇を使用し、川や風の流

れやゆらぎなどの事象をイメージしたタンブラーを制作しました」(菊池)「古くから受け継がれてきた桶を伝統的な技術で制作しました」(ゴウ) Q. 参加してよかったこと 「伝統産業の現場で、実践的に学べたこと。たくさんの発見がありました」(菊池)「日本の伝統文化の魅力を再認識しました」(ゴウ) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「このプログラムですね。私は手仕事や民藝などにも興味があり、関連する美術館に無料で入館できるのもうれしいポイント。たくさんの知識や経験が、自分の視野や世界を広げてくれます。ただ見るだけでなく、ちゃんと自分なりに価値を見出すことが大事です」(菊池) Q. 最後にひとこと 「セイカでは、いろんなおもしろい人たちに会えます。やりたいことはためらわずにやってみて。自分を信じて、自信を持ち続けてください」(ゴウ)

菊池和真 (写真・左)

プロダクトデザイン学科4年。卒業制作のテーマは「エモーショナルデザイン」。感情に訴えかけ、情緒的な価値を提供する製品を研究中。

ゴウ ゲンヨウ (写真・右)

立体造形専攻4年。中国出身。古代から伝わる石の彫刻の伝統技法を研究しながら、大理石で作品を制作している。



デザインと芸術、  
それぞれの  
視点から

### 京都の伝統産業実習

# 大学祭実行委員会



ひとつの目標に向かって  
団結が深まりました

デザイン学部  
の後輩

芸術学部  
の先輩

藤本伊織 (写真・左)

デジタルクリエイションコース2年。人が楽しめるモノをつくらうと日々奮闘中。最近ではコスプレ重視の生活を心がけている。

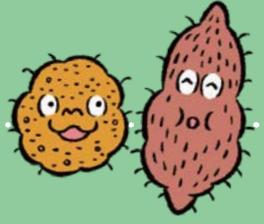
チヨン ユジン (写真・右)

映像専攻3年。入学以来携わってきた木野祭実行委員を今年度で引退。寂しさはあるが後輩たちを信頼している。

開学当初から学生たちでつくりあげてきた学園祭「木野祭」。卒業生の思い出にもよく登場する、学部を超えた一大イベントです。今年は前日がいよいよの大雨。準備がほとんどできないうちに当日を迎えましたが、2日間とも気持ちのいい秋晴れ!3000名を超える来場者があり、模擬店もステージもおおにぎわい。オリジナルのイラストやグッズ販売ブース、秘伝のレシピやオリジナルメニューの飲食店、熱唱するライブステージなど、ここぞとばかりに学生たちが個性を発揮する機会になりました。

運営や広報を担当して、一緒に木野祭をつくりあげました」(藤本) Q. 取り組んでよかったこと 「実行委員は1年生から3年生の今まで続けてきましたが、本当に得た経験となりました。自分の意見の伝え方、団員に対しての責任の取り方など、人生で大切なものを学ぶことができたと感じています」(チヨン) 「昨年よりさらに多くの人が訪れ、楽しんでもらえる祭りができたことも何よりですね」(藤本) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「広いキャンパスで、自分のやりたいこと、好きなことがしたい実現できること」(藤本) Q. 最後にひとこと 「たくさん遊んでください。遊びのなかにも学びがあります」(藤本) 「一度きりの人生。悔いがないよう、やりたいことをすればいい。体調には気を付けて。応援しています」(チヨン)

「実行委員長としてメンバーの得意・不得意を把握し、最大限の能力を引き出せるよう、そして参加する学生たちがやりたいことをやるよう、陰で支える役割をつとめました」(チヨン) 「チヨンユジンさんと出会ったのは1年前の実行委員会です。その時から仲良くなって、今ではどっちが先輩か後輩かわからないくらい親しくもなっています。僕は企画の



バイディ制度は、日本人学生と留学生がペアになり、コミュニケーションをとりながら互いに学び合う制度。「iC-Cube(アイシーキューブ)」という異文化学修のための交流スペースなどで、学生生活のなかで気軽な意見交換を通して、文化や価値観の違いを知ることができます。

「葉花とはすぐに友達になりました。なんでも相談できる相手です。」(ミラナ) 「2人で定期的にランチをしたり、週末には買い物に出かけたりしています。ミラナから「ゆっくりでもいいし、翻訳を使ってもいいから、あなたの言いたいことを諦めないで」と言ってもらえたときは安心しましたね」(高橋) Q. 参加してよかったこと 「2人で取り組むので、ゆっくり話せます。ちょっとした言葉も聞き逃さずに済むので、お互いに言葉を理解するための壁が薄くなると感じています」(高橋) 「葉花太は優しくて、いつも助けてくれます。おかげで日本での時間がすごく充実しています」(ミラナ) Q. 京都精華大学のいいところ 「積極性がいくらあっても足りないくらい、多くのことを学べる先生や施設、機会が充実しています。開放的で、いい意味で互いに細かいことを気にしない。とても過ごしやすいです」(高橋) 「教員も学生もフレンドリーで、キャンパスもきれい。授業も刺激がたくさんあります」(ミラナ) Q. 最後にひとこと 「学ぶ姿勢は、4割真剣・6割気楽が大切です」(高橋)

## 人文学部 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

先輩  
同じ学部の

後輩  
同じ学部の

伊藤楓華 (写真・左)

社会専攻3年。経済や先住民族、市民社会など幅広く学ぶ。一番好きな果物はいちじく。旬の時期があるので、秋は気合を入れてカフェをめぐる。

伊東央華 (写真・右)

文学専攻2年。妖怪や武士に興味あり。「新しい学校のリーダーズ」が好きで、神戸までライブに行った。ときどき鹿を眺めて癒やされている。

## 日本

芸術学部

高橋葉花太 (写真・左)

芸術学部1年。専攻選択に向けて立体造形、映像、陶芸を順番に学んで興味を探っているところ。近頃はアニメ「王様ランキング」に夢中。

## アメリカ

大学院生

ミラナ ウォンケ (写真・右)

イギリス出身。スコットランドのグラスゴー美術大学から洋画専攻に交換留学中。茶道や生け花など日本の伝統文化に触れ刺激を受けている。

## Buddy support



いろんな国の  
友達が  
できました

Casa(カサ)は、人文学部の学生・教員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ます。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。

「央華さんとはCasaの企画会議ではじめて会いました。自分と名前が似ていることに親近感を抱いたの覚えています。長期フィールドワークの調査地も同じで、出会ったときからもっと話してみたいと思っていました」(伊藤) 「今は先輩とも相談しながら、いろんな企画についてのアイデア出しなどを行っているところです。学生目線で京都精華大学の良さを発信していきたいですね」(伊東) Q. 参加してよかったこと 「同学年だけでなく、先輩の意見を聞けるのは参考になります」(伊東) 「週に1回の集まり以外にも、カフェでゆったり話をしたりして、お互いの理解を深めています。これからの活動でも、協力し合ってよりよいものをつくっていけたら」(伊藤) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「セイカは知れば知るほどおもしろい大学。私はこの大学の自由で開放的な雰囲気のおかげで、自分自身を見つめなおすきっかけも得られました。おすすめの場所は、ギャラリーTerra-S。在学生や卒業生、教員の作品に触れることができます」(伊藤) Q. 最後にひとこと 「いろいろ迷うことがあると思うけど、自分の直感を信じて、その時その時を大事に生きてください」(伊東)







introducing

# SEIKA LIFE



京都精華大学は誰もが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(マンガ学部卒業生)

# 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2026

2025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>



- X @seika\_sekai @seika\_shikao
- Instagram @kyotoseika
- Facebook @KyotoSeikaUniversity
- LINE @kyotoseika
- YouTube @kyotoseika

※この大学案内パンフレットに記載されている情報は2025年1月末時点のものです  
 ※人文学部の学部・学科名、キャラクターデザイン学科は設置届出予定です

### 主要駅からのルート・所要時間案内

出発地	乗り換え	所要時間	到着地
京都市内から	京都	地下鉄烏丸線 20分	国際会館
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	
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
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	
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
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
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

京都精華大学

## 人文学部

歴史コース  
文学コース  
社会コース  
国際文化コース  
国際日本学コース

## メディア表現学部

メディア表現学科

## 芸術学部

造形学科

## デザイン学部

グラフィックデザインコース  
デジタルクリエイションコース  
イラスト学科  
プロダクトデザイン学科  
建築学科

## マンガ学部

ストーリーマンガコース  
新世代マンガコース  
キャラクターデザイン学科  
アニメーション学科

Your Creative Expression Can Change the World!

| Humanities | Media Creation | Art | Design | Manga |