

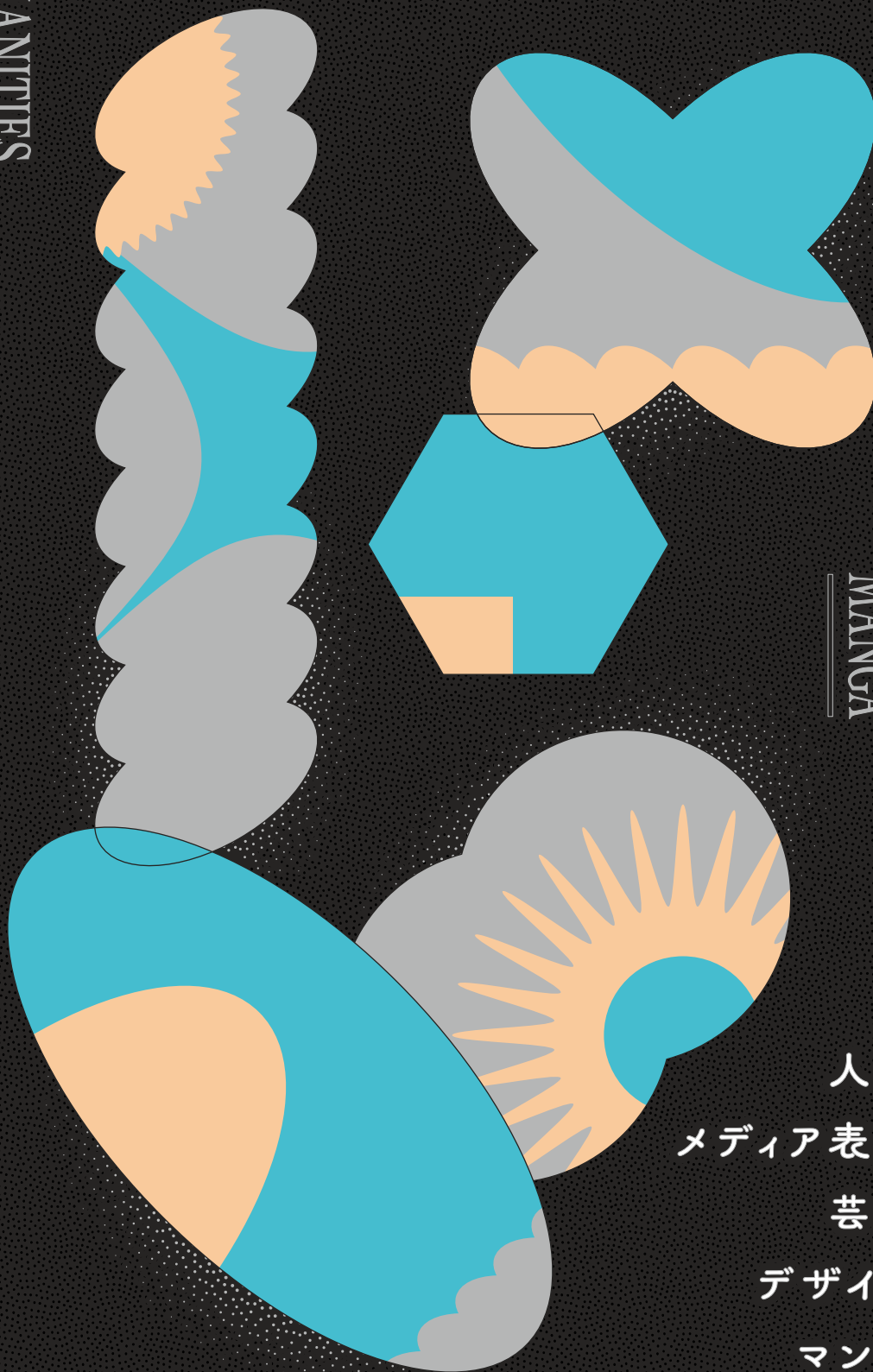
HUMANITIES

DESIGN

2027

京都精華大学

MANGA



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

MEDIA CREATION

ART

P.25

人文学部 HUMANITIES

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

P.45

メディア表現学部 MEDIA CREATION

- ◎ 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

P.57

芸術学部 ART

- ◎ 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

P.77

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

P.99

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

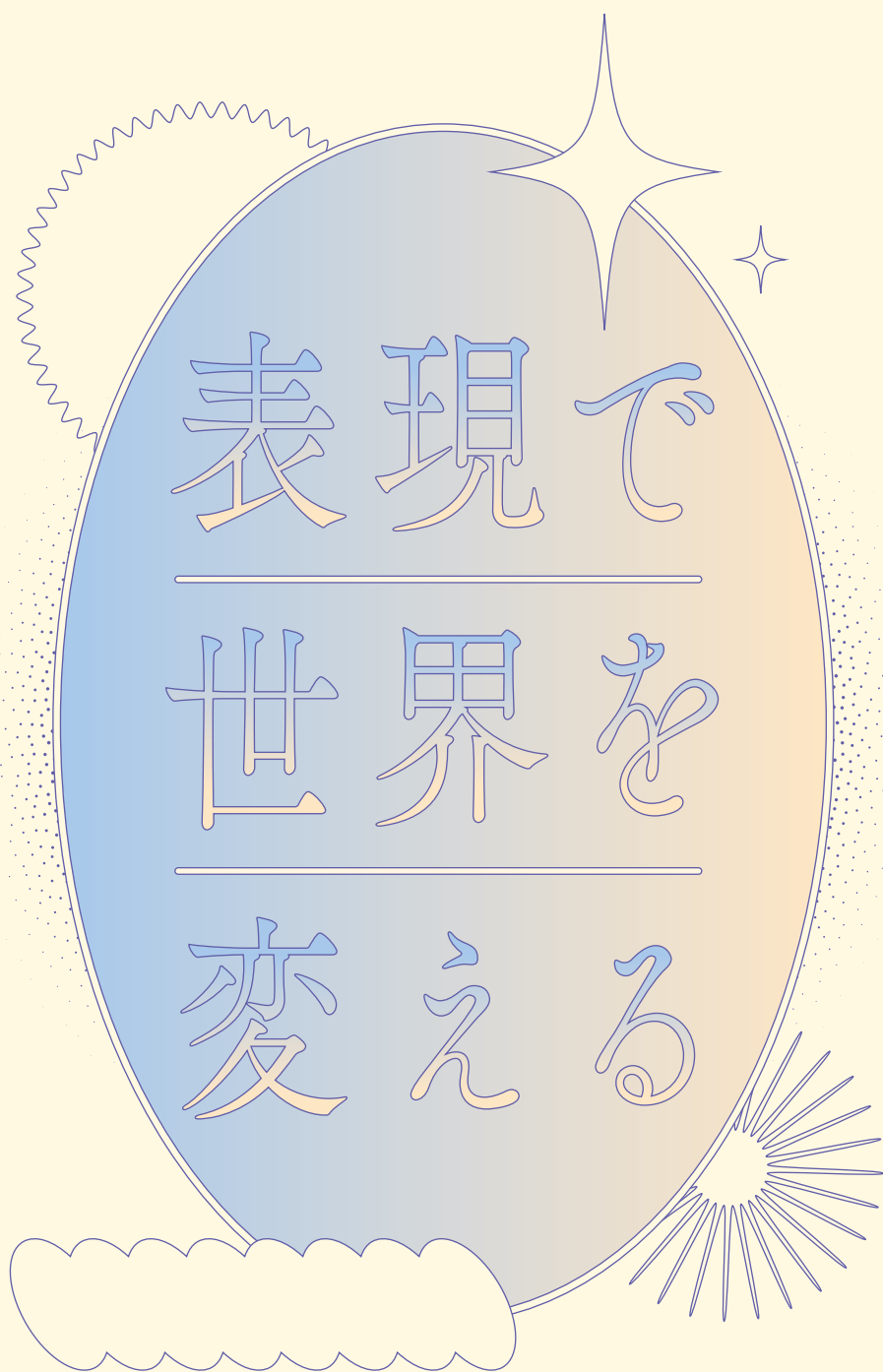
P.113

学生生活のサポート

- キャリア支援
- 学生生活・授業のサポート
- 全学部共通科目
- 資格取得／学費・奨学金
- 国際交流・留学のサポート
- 研究活動

P.137

キャンパスライフ



★
YOUR CREATIVE EXPRESSION
CAN CHANGE THE WORLD

表現で世界を変える人を育てる

表現で世界を変える

京 都精華大学が誕生したのは1968年。

いまから58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、その歩みははじまりました。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58年



- 1968 〽 京都精華短期大学を開学／英語英文科、美術科(絵画コース・デザインコース)を開設／アセンブリアワー講演会がはじまる
- 1973 〽 美術科に立体造形コース、デザインコースにマンガクラスを設置
- 1979 〽 京都精華大学美術学部(4年制)が造形学科(洋画・日本画・立体造形)、デザイン学科(デザイン・染織・マンガ)の2学科で開設／短期大学を短期大学部に名称変更
- 1987 〽 美術学部造形学科に版画・陶芸を、デザイン学科にアーバンリビングデザイン専門分野を開設
- 1989 〽 人文学部(人文学科)を開設
- 1991 〽 大学院美術研究科が造形・デザインの2専攻で開設
- 1993 〽 大学院人文学研究科を開設／学校法人木野学園設立開学25周年記念事業で、イマニュエル・ウォーラーステイン、鶴見俊輔らが講演
- 1998 〽 公開講座「GARDEN」はじまる／開学30周年記念事業として、アウンサンスーチー、ジョゼ・ラモス＝ホルタ、ダライ・ラマ14世による「自由へのメッセージ」発信
- 2000 〽 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ン・ショイカが講演
- 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 〽 国際文化学部を人文学部へ名称変更、キャラクターデザイン学科開設

学

部

構

成

「好き」が自分を導く



表現で世界を変える

5つの学部と29の専門の学び

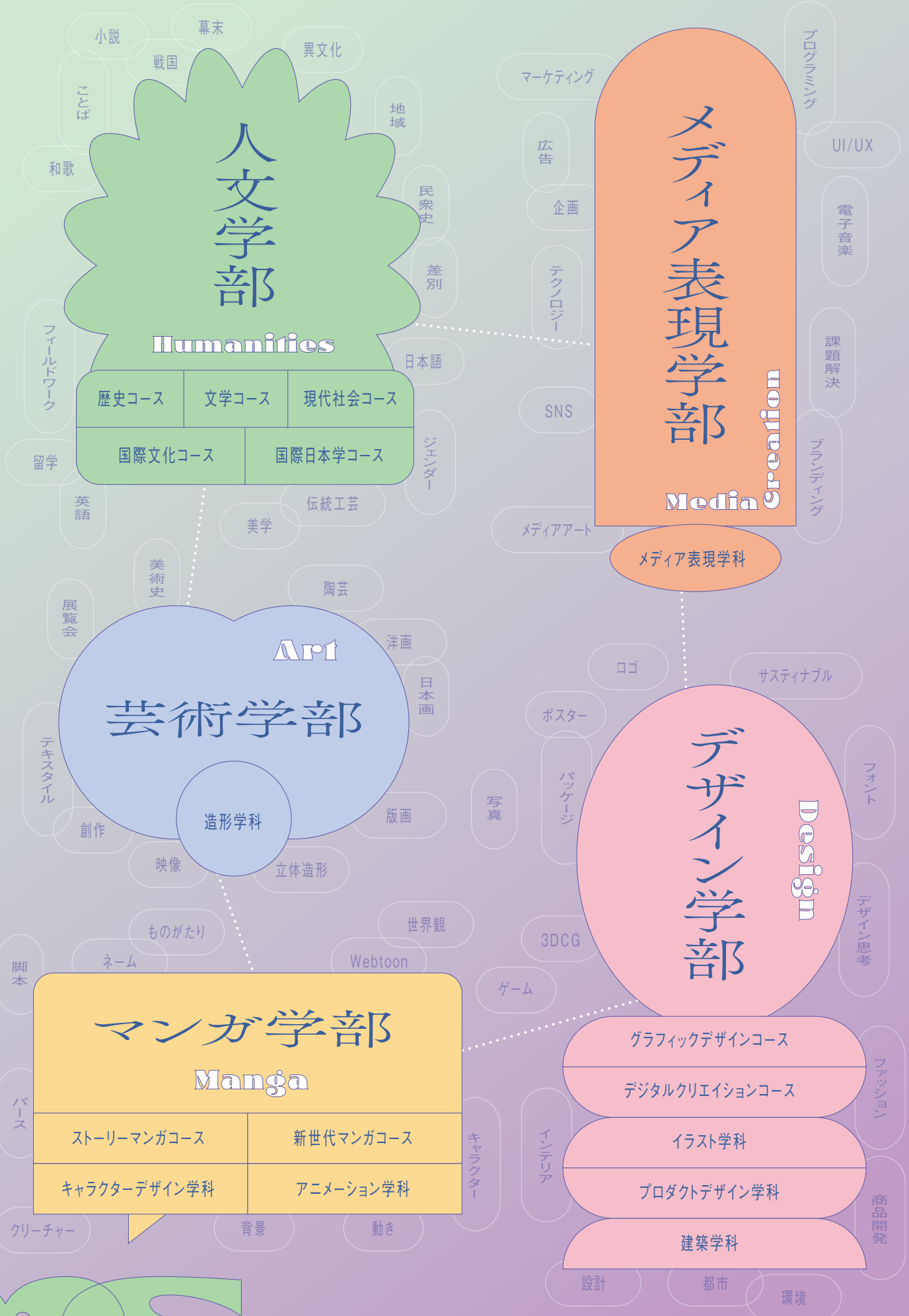
京都精華大学には、人文、メディア表現、芸術、デザイン、マンガの5学部があります。11学科、29の専攻・コースに分かれ、自分の興味関心に合わせて専門的に学べるようになっています。扱う領域は幅広く多種多様ですが、共通しているのは「表現を通じて世界と出会う」という学びの目的。あなたの好きなこと、挑戦してみたい分野やテーマが、このなかききと見つかるはず。

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……。何かをはじ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も大切です。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。

専攻・コース紹介 P.25～



設
備
と
環
境



自分の身長以上の大きな作品も焼成できるガス窯



表現で世界を変える

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。人文学部、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。約25万冊の図書、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行っています。

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。



書籍、雑誌、CD、DVD等あらゆる資料がそろう情報館

緑豊かで穏やかな空気がただようキャンパス



調べる、語る、描く、つくる

すべての表現が息づくあなたの場所



模型も家具もつくれる機器がそろった建築工房



1



2



3



4



5



6



7



8



9

- ① 工業用特殊ミシンなど20種以上を備える縫製設備
- ② 専門的な機材の貸し出しや制作支援を行うICTサポートセンター
- ③ 通路から展示を楽しめるガラス張りの「ドラフトギャラリー」
- ④ 効果音制作や音響演出を学べるアニメーション音響スタジオ
- ⑤ 木材を切る・磨く・穴を開けるための機材がそろった木工室
- ⑥ 撮影スタジオ・撮影機材暗室を完備
- ⑦ 演劇や音楽などを自由に発表できる空間
- ⑧ 本格的な織り機を備えるテキスタイル実習室
- ⑨ 液晶ペンタブレットを備えるデジタル制作環境

キャンパスを飛び出して



つながる、

考える、

提案する。

表現で世界を変える

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。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て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。

社

会

連

携

他の学部の学生と一緒に、社会課題に取り組むプロジェクトに挑戦する。

学部を越えてつながる



社会実践力 育成プログラム

すべての学部の学生が受講できるプログラムです。地域や企業と協力した商品開発やイベント企画、国際研修やワークショップなど、多様なプロジェクトから選び挑戦できます。企業や学外の人に向けて企画や提案、表現する経験を積むことで、自分の力が社会でどう生きるのかを実感しながら、将来の夢に近づいていきます。

地域・企業と挑戦

産官学連携プロジェクトやインターンシップで、課題解決や商品開発に取り組む。

京都をフィールドに学ぶ

染織・和紙・陶芸など
伝統産業を職人から学び、
文化の現場を体験する。



Kyoto

海の向こうへ。海の向こうから。

表現で世界を変える

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55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.122~125

国際交流

世界が教室になる。セイカに在籍しながら海外で学ぶ、半年間の交換留学やフィールドワーク。視野がぐっとひらきます。一生、心に残る体験です。

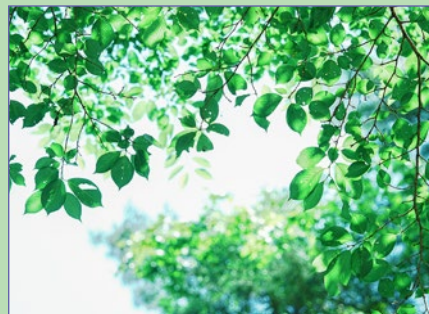


国や文化の違いを越えて、
ともに学び、語り合う日々

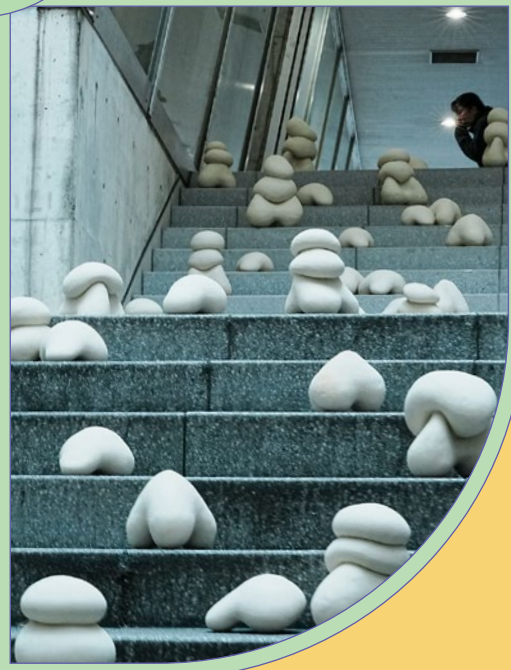


1968
2026





**KYOTO
SEIKA
UNIV.**



表現で世界を変える

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特長です。

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。



就職率

95.4%

※2025年3月卒
 ※就職率=就職者数/就職希望者数

進路・詳しいサポート情報について ▶▶ P.114~119

「好き」と「得意」を大事に

未来への道をさぐる。

CAREER PARK

COME TO CAREER PARK
SUPPORT OFFICE
PORTFOLIO
SEARCH
ADVISING



キ ャ リ ア

未来を描ける場所、「キャリアパーク」。
立ち寄るたびに働き方や進路の可能性がひろがります。

進路

表現で世界を変える

精華の出身者がここにも?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。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。

多彩な世界で自分の道を生きる卒業生たち

※プロフィールの学部・コースなどは卒業時の名称

グラフィックデザイナー



自分だけのデザインで道を切りひらく

三重野 龍



デザイン学部グラフィックデザインコース2011年卒業。フリーランスのグラフィックデザイナーとして、ロゴ、ポスター、グッズなど文字表現を中心に幅広く手がけている。原動力は「頼んでくれた人に喜んでもらいたい」という思い。一つひとつの案件に手を抜かず積み重ねることで、次の依頼へつながっていく実感があるという。学生時代に出会った多様な価値観や、互いを尊重しながら表現に向き合った仲間存在は、今の自分を支える大きな糧となっている。これからも「自分にしかできない表現」を模索していきたいと語る。

「EXPO 2025 大阪・関西万博」では、会場のミヤギミヤク像に添えられたタイポグラフィをデザイン

建築家

株式会社 FHAMS



たま青

建築と空間デザインで街と世界を変えてゆく



福本 祐樹

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。京都、東京、香港にオフィスを構え、2025年より代表取締役を務める。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。

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



ポートレート Photo: Sunhi Mang

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。



「夢について」2023 ©JASPAR, Tokyo, 2024 and Chiharū Shiota
会場・京都精華大学ギャラリーTerra-S ©VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2025 G4059



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職を執る。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、精力的に活動を続けている。

秋山真由子



高校美術教師



(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 絳二)講談社 / (左下)『僕たちがやりました(1)』(原作:金城 宗幸 マンガ:荒木 光)講談社 / (右下)『ジャガン(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5,000万部を突破し、アニメ化、舞台化、映画化を果たす。自分の強みを見つけ、どこまでも進化していく姿は『ブルーロック』の選手たちに重なる。



金城宗幸



本格的な工芸ながら現代の住空間にも馴染む飾り手をかける

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

中川政七商店

商品開発
デザイナー



グリーティング切手「秋のグリーティング」(2025年8月20日発行)

日本郵便株式会社 切手デザイナー

送る人、受け取る人の両方が
笑顔になるデザインを



山田 泰子

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7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、セカイでつちかった経験が力になっている。「お客様に感動してもらえるような切手」と、できる限り手描きでの作画を選んでいる。



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。

SDGs
市民社会ネットワーク
事務局長

新田英理子



✦ 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。

画家・絵本作家



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『オオカミがとびひ』で絵本作家デビュー。同年、第18回日本絵本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。2019年より南の島に移住し、自然の動きと密接なつながりを感じながら作品を生み出している。



ミロコマチコ

photo: koki manju

株式会社万葉社
代表取締役

作家

佐々木 良



絵筆をペンに持ち替えて

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』『愛のかたまり』は、累計発行部数27万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。

マンガ家



ヨンチャン



自分の痛みと向き合い子どもたちの心を描く

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。

TSUGI

クリエイティブディレクター

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。



新山直広

株式会社トーセ ゲームサウンド クリエイター

株式会社トーセ



名村元暉



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

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



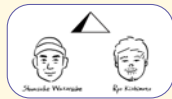
✦ 授業の課題が将来の道をひらく

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。

クリエイティブチーム sankaku

好きなものを突き詰めて新しい映像の世界をひらく

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



『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



藤原康教



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スプレーなど新商品の開発にも携わり、伝統産業の現場全体の活性化にもつながる、柔軟な発想で活躍中。

✦ 意外な未来が待っている？

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、学外での学びを通じ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。



マンガ家たちの「やりたい」を全力で叶えていきたい

秋田書店

少年チャンピオン
月刊誌編集部
編集者

人文学部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行っている。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。



高田雄真

株式会社 ライトパブリシティ コピーライター



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。

山根哲也



人に寄り添う
デザインをめざして

デザイン学部プロダクトデザイン学科2014年卒業。キャノンで製品のユーザビリティデザインを担当している。カメラから医療・産業機器まで幅広い分野を扱い、開発者やデザイナーと協働しながら、現場への視察やヒアリングを通して「使いやすさ」を導き出している。徹底した調査をふまえた最適な使い方を考える過程に、この仕事の醍醐味を感じるという。学生時代に抱いた「人に寄り添うデザインをしたい」という思いが、いまでも原動力となっている。



金馬明里

キャノン株式会社
ユーザビリティデザイン担当



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』シリーズをはじめとした同スタジオ作品のアートディレクション全般を担当。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。京都精華大学での特別講義では、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



コンテンツ企画・制作会社
TORCH代表

クリエイティブディレクター

誰に何を伝えたいのか、自分だけの「基準」をもつ

芸術学部映像専攻科を2005年に卒業。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、THE DIRECTORS GUILDを経て、2018年に株式会社TORCHを設立。CM・MV・映画など媒体を問わず幅広く活動し、オリジナル作品の制作にも取り組む。2022年にはゲーム開発・制作会社「ILCA」に参画。これまでにカンヌ広告賞、NY FESTIVAL、東京 ADC 賞、ACC 賞、ADFEST、Spikes Asiaなど国内外で数多くの賞を受賞。YOASOBIやNiziUなどのMV・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”を描くアニメーション企画にも挑戦。2024年にはテレビドラマ「アンメット」のオープニング演出を担当。「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



株式会社コーセー インハウスデザイナー

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ドク担当する。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



photo: Yayoi Arimoto

デザイナー・CEO ミナペルホネン

デザイナー・CEO

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。2025年に世田谷美術館で開催された「つく minä perhonen」は、2026年4月より松本市美術館へ巡回予定。



テーマパークを舞台に
世界最高のものづくり

テーマパークグッズ品質管理

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。販売される商品の安全性、素材や設計構造、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徹しくチェック。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ジョッピン体験を届けている。



松平 嘉人

合同会社ユー・エス・ジェイ



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



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

助教授 韓国大邱大学校 デザイン芸術大学



芸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思え、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。セカイ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



Webメディア編集者 J-WAVE(ラジオ局)

人文学部2012年卒業。ラジオ局でWeb記事の編集・執筆を担当している。正確で読みやすく伝えるための構成や言葉選びに工夫を凝らすことにおもしろさを感じるという。読者からの反響がなよりの原動力。学生時代に教員から言われた「自分の人生は、自分の手でデザインするもの」という言葉が今も胸に残っている。



西田友紀

画家・漫画家

YEYE



描き続けることが、誰かの心を動かしていく

マンガ学部アニメーションコース2011年卒業、大学院マンガ研究科2013年修了。28歳で会社を退職し、フリーランスとして活動を開始。心の悩みや家族のこと、社会への思いを綴った絵日記をインターネットに投稿し始めたことがきっかけとなり、2019年に初の書籍を出版する。長く寄り添ってきた愛犬・ムングの物語を描いたエッセイ本を発表後、原点である絵画へ回帰し、2022年に初個展を開催。現在はムングをモチーフとした平面作品を中心とした創作に励み、陶芸にも挑戦するなど表現手法を更新していく姿勢は、多くのファンを魅了し続けている。



大分県立美術館「大分」

福祉とアートの垣根を表現の力で越えていく

アートディレクター

社会福祉法人 わたぼうしの会
たんぼぼの家 アートセンター-HANA



吉永朋希

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「たんぼぼの家」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。

✦ 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、異なる専門性をもった友人とたくさん出会ってください。その刺激は、きっとあなたを大きく変化させます。

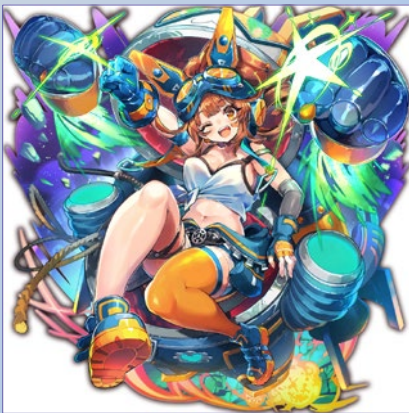


人文学部2006年修了。プロダクトデザイン、サービスのUX改善、各種メディアでの体験設計などを推進するDesign Executive Centerに所属。組織PRや業務プロセス改善、デザイナー採用などを幅広く担当し、プロダクト貢献とデザインの価値向上のために日々尽力している。



中谷 豪

LINEヤフー デザイン広報 株式会社



この作品の権利は、Happy Elements株式会社に帰属します。

熱狂できる
コンテンツづくりに
向き合っていきたい

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イイラストを担当。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ると思う。



M・T

イラストレーター Happy Elements 株式会社



トレンドーズ 株式会社 会社役員

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理。SNSを活用したPR手法を得意とし、これまでに数多くのインフルエンサーを発掘。幅広い企業のプロモーションを手がける。



橋本菜々子

✦ 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。他にも、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。(▶詳細はP.128)



表現で世界を変える

自分を自由に表現しようと言われてたら、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、あなたの心のなかにある考え、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。

世界は変えられる。

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ます。

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。



人文学部



（この世界を生き抜くために、 新しい人文学）

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です。人をしあわせにするものは何か。人文学部では5つのコースと、現場主義、実践主義、学際主義、国際主義、表現主義にもとづく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。

人文学科

●歴史コース ●文学コース ●現代社会コース

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



人文学部

HUMANITIES

新しい人文学で、世界の扉をひらく

人文学は「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



「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。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。



「自由な視点」を身につけ、
ものごとの多様な側面を見つける

社会で求められるのは、問いを立て、視点を変える力。多様な分野の横断的学びと、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。



「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身をおき、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

人文学部には5つのコースがあります。歴史・文学・現代社会のコースでは、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如何に結びつい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。



人文学科



人文学科



人文学科

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

▶ P.32

文学コース

言葉がつむぐ
「創造の世界」を探究する

▶ P.34

現代社会コース

自分が生きる「いま」を読み解き
社会の課題を見つける

▶ P.36



国際教養学科

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

▶ P.38



国際教養学科

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

▶ P.40



フィールド・プログラム
Field Program

▶ P.30

人文学部の最も大きな特徴は、2年次に半期間、大学以外の場所で調査・研究する「フィールド・プログラム」です。コースを問わず、日本・海外の12の国や地域から興味のある土地を選んで、自分の決めたテーマを追究することができます。調査テーマを決め、現地で調べ、集めたデータから分析して自分の意見を発表する経験は、どんな将来に進んでも必ず生きる力となります。

学びを応援する 特待生制度

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(英・国)」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

国内学生および英語を母国語としない外国人留学生

- いづ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
- 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

【人文学部】4年間の流れ

独自のカリキュラムで「好き」を「学び」にかえていく

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、現代社会、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

●ハッシュタグ・プログラム(初年次教育プログラム) (基礎実習+アカデミックスキル+人文学原論)

文献を読むだけでなく、実際の現場に訪れ、体験を通して学ぶことを重視する人文学部。その入り口となるのが1年次必修の「ハッシュタグ・プログラム」です。教室での講義とフィールド調査を組み合わせ、人文学の基礎知識や調査方法を学びながら、自分と他者の文化を多角的にとらえる視点を育てます。4年間の学びを支える基盤をつくり、大学生活に着実に踏み出すためのプログラムです。



●ことば実習

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、異なる価値観をもつ他者と対話できる表現力をやしません。



●地域学

フィールド・プログラムの準備を開始。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。



2

年次

学外での本格的な フィールドワークへ

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。後期は半期間、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。



●フィールド・プログラム (フィールド・スタディーズ)

▶ 詳細はP.30

全員が半期間、日本・海外あわせて12のフィールドワーク先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。



3

年次

専門科目とゼミで知識を広げ思考を深める

フィールド・プログラム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。



4

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。



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	ハッシュタグ・プログラム(初年次教育プログラム)			
	ことば実習	基礎実習1 /アカデミック・スキル1	人文学原論	
2年次	フィールド・プログラム	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	
	地域学			
3年次	現場学	フィールドワーク方法論	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	
	フィールド・スタディーズ1~6	専門演習1		
4年次	フィールド・プログラム報告	専門演習2	2年次後期は他の科目を履修せず、フィールド・プログラムの学外調査に専念します。	
		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	
5年次		専門演習4(ゼミ)	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(思想) ●現代社会特講2(文化) ●現代社会特講3(地域) ●現代社会特講4(共生) ●現代社会特講5(福祉) ●国際文化特講1(異文化理解) ●国際文化特講2(地域研究) ●国際文化特講3(比較社会) ●国際文化特講4(比較文化) ●国際日本学特講1(日本語表現) ●国際日本学特講2(伝統産業) ●国際日本学特講3(ポピュラーカルチャー) ●国際日本学特講4(美学)	
	卒業研究演習1(ゼミ)			
6年次	卒業研究演習2(ゼミ) 卒業論文			

1年次～

〈歴史〉

- 京都の歴史
- 日本・アジア関係史

〈文学〉

- 説話・口承文学
- 日本文学史

〈現代社会〉

- ジェンダー論
- 地域社会論

〈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

〈国際日本学〉

- 現代文化論
- 言語と社会

2年次～

〈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

〈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

〈現代社会〉

- 社会芸術論
- 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

〈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

〈国際日本学〉

- 心理言語学
- 社会言語学
- 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

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

全学部共通科目で新たな興味を発見できる

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セイカ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.120





人文学部 学部共通 フィールド・プログラム

2 年次後期の半期間は全員がキャンパスを離れて現地調査へ。
所属コースを問わず、日本・海外あわせて12の対象地から調査先を選択し、
自身の興味や関心に合わせて設定したテーマをとことん追究します。
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。

フィールド・プログラムのポイント

- 調査期間は半期間 (海外は最長1年まで調査可)
- 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

フィールド・プログラムのながれ

1 年次

後期 フィールドワーク先を選ぶ

必修科目である「地域学」で、担当教員がそれぞれのプログラムを紹介します。
すべてのプログラムについて説明を聞いたうえで、所属するプログラムを選びます。

京都とその周辺地域のプログラム

- 京都と周辺地域の文学・歴史
- 近現代の政治と思想
- 京都市動物園と京都国際マンガミュージアム
- 大衆文化と映画
- 京都の伝統産業と企業
- マンガとアート
- 地域の江戸時代をさぐる
- 自由型

国内留学期プログラム

- 北海道 (札幌大学)
- 関東 (和光大学)
- 沖縄 (沖縄大学)

海外現地調査プログラム

- アメリカ
- フランス
- カナダ
- スペイン
- ニュージーランド
- 台湾
- フィリピン
- 韓国

2 年次

前期 フィールドワークにむけた本格的な準備

2つの授業「現場学」と「フィールドワーク方法論」の履修を通して、フィールドワークの準備を進めます。

● 現場学

自分の興味に沿った調査テーマを考えます。事前調査や計画づくりも教員に相談しながら決定します。

● フィールドワーク方法論

現地調査を有意義に行うために、聞き取りや測量、撮影、資料調査などの基本手法を実践的に学びます。

後期 いざ現場へ! フィールドワークに取り組む

計画をもとに調査を進めます。想定外の課題に直面することもあります。プログラム担当教員と相談しながら、自分で立てたテーマでの調査を行います。調査期間中は、週1回程度のミーティングを対面またはオンラインで実施し、しっかりサポートします。調査後は成果を整理・分析し、報告書とパネルにまとめます。 ※海外を調査先に選んだ場合、最大で1年間調査可能

3 年次

前期 成果を発表する

報告書とパネルにまとめたものを発表・展示するための準備を行います。

フィールド・プログラム費用の目安

滞在先が京都以外の場合、協定大学に所属しながら活動しますが、現地の大学の授業料はかかりません。ご家庭でご準備いただくのは渡航費・滞在費・生活費です。経費は拠点ごとに異なりますが、事前に費用の目安をご案内しています。

さらに特待生制度で、学びを後押しします。▶詳細は P.27

京都以外の拠点における半期間滞在の費用目安

アメリカ・カナダ・フランス・ スペイン・ニュージーランド	80～130万円程度
韓国・台湾・フィリピン	40～60万円程度
北海道・東京・沖縄	20～35万円程度



フィールド・プログラムを行う理由

人文学部がフィールド・プログラムを導入している理由は、「現場に身を置いてはじめて、学びが本質的な理解へと変わる」からです。

人文学部という、図書館で文献を読み、理論を積み重ねる学問という印象が強いかもしれませんが、もちろんそれらは基礎として欠かせません。しかし、文字だけで学ぶ理解には、どうしても限界があります。たとえば歴史史料に「この農村は鉄を納めていた」とあっても、実際にその土地に立ち、鉄分を含む赤い土を目にし、地域の人から「山を削ると砂鉄が出る」と聞いた瞬間、知識が自分のなかで結びつき、はっきりと理解できるようになります。机上では得られない、実感を持った理解がそこに生まれるのです。

人文学は、行動することで深まる

だからこそ人文学部では、長期間にわたる本格的なフィールドワークを必修科目としています。京都の歴史的な名所や国内外の調査地など、自分の興味を起点に現場へ向かい、人と対話し、未知の課題に向き合います。理論と現場を往復するなかで、調べ、考え、検証する力がやしなわれ、それは卒業論文だけでなく、社会で求められる課題解決力へとつながっていきます。

人文学は、行動することで深まる。その学びの手応えを、自分の体で確かめてほしい。それがこのプログラムの大きな意義です。

人文学科長 吉永隆記
日本中世史・荘園史



よくあるご質問と大学のサポート

Q&A

滞在中、困ったときはどうすればいいですか？

海外の場合は OSSMA (危機管理支援サービス) に加入。教員・現地受け入れ先・大学事務局の三重の支援体制で、学生を見守ります。

英語が苦手でも海外に行けますか？

学部独自の TOEIC 対策講座を設けているほか、フィリピン、韓国、台湾など、英語力を渡航条件にしない調査先もあります。

就職に影響しませんか？

むしろ「語る経験」として自己PRの核になります。面接で自信をもって話す学生が多く、就職活動の場でも高い評価を得ています。

ひとりで調査できるか不安です…

準備段階では、調査テーマや調査先の選択を教員と一緒に考えながら進めていきます。派遣中も、メールやオンラインでの定期的な連絡を継続し、現地で困ったことがあってもすぐに相談できる仕組みです。

4年間で卒業できますか？

はい。可能です。カリキュラムに組み込まれており、単位取得・進級・資格取得には問題ありません。

VOICE

学生の声



海外研究

フラメンコの本場・スペインで
人と人をつなげる表現の力を体感。

コミュニケーションツールとしての舞踏—スペイン・アンダルシア地方のフラメンコ—をテーマに、スペインで調査・研究に取り組みました。私はこれまで新体操やよさこい、フラメンコなどの踊りを経験してきたのですが、スペイン舞踊の活気にあふれるリズムや複雑な拍子に惹きつけられ、表現者と観客がともに盛り上がる瞬間を現地で体感したいと思うようになりました。また、自分にとっての「普通」が通用しない場所で、思考を柔軟にし、異なる文化・価値観を尊重する気持ちを育てたい。そう考えました。

調査では、アートとしてのフラメンコと民間芸能としてのフラメンコの違いを探ること

や、フラメンコが人と人とのつながりを生み出していることに注目し、プロ・アマ問わず多様な人びとに話を聞くことを重視。渡航前は言葉の壁に不安を感じていましたが、現地で実感したのは「身体や表情を通じた交流が心を通わせる大切な手段である」ということ。そして、文化は観察するだけではなく自ら積極的に関わることで理解が深まるのだと学びました。今後は、この経験をともに舞踊の文化的背景や心理的影響について研究を深め、卒業論文へと発展させていきたいと思っています。

林 京香
3年 愛知県立成章高等学校 出身



国内研究

京都最古の神社に
仕えてきた社家を
調査・研究で掘り下げる。

京都の歴史や習俗などを学ぶ授業を通じて、京都の神社や神事、史跡の歴史的・文化的意味を調べることが高まり、京都を拠点とした調査を行いたいと思うようになりました。選んだテーマは、「賀茂社の社家について」。賀茂社というのは京都最古の神社とされている上賀茂神社と下鴨神社の総称で、代々神社に仕えてきた社家(世襲の家系)がどのような役割を担ってきたのかを調査しました。賀茂社は全国で唯一、社家の屋敷が立ち並ぶ「社家町」の町並みが残っており、その点でも調査を行うのに最適だと考えました。この調査では、文献で得た知識を実地でさらに深めることができたと同時に、

調査対象の周辺にも目を向けることが大切だと知ることができた、貴重な体験となりました。調査と聞くに難しく感じるかもしれませんが、たとえば京都三大祭りのひとつとして有名な葵祭を入口にして、葵祭の前儀として行われる下鴨神社の御蔭祭などへ対象を広げたり、そこから神事と葵祭との関連を調べたり、興味や関心によって掘り下げていくことができます。私も、今度は松尾大社と伏見稲荷大社における秦氏との関係について調べてみたいと考えています。

吉川朋希
3年 京都府 洛陽総合高等学校 出身



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、実際に史跡へ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、生き方を見いだします。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です。

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

教員の声

史料を読み解けば人びとの営みが生き生き見えてくる。

私 が担当するゼミでは、江戸時代の歴史を学びます。政治的な出来事だけでなく、一般の人びとの生業や日常生活から、当時の社会のありようを明らかにしていくのが特徴です。日本の近世社会では、村・町などの地縁共同体や職業共同体などが大量の史料を作成し、現在まで伝わるものも数多くあります。それらを丁寧に読み解いていくことで、人びとの日々の営みと彼ら・彼女らが生きた社会に迫ることができるのです。単に知識を得ることにとどまらない、生き生きとした歴史の学びだと思っています。

私の専門は近世日本の都市社会史で、大坂を主な研究対象

として江戸時代の都市開発と遊廓の関係について分析を進めてきました。遊廓を選んだのは当時の女性の生き方に興味があったからですが、史料を読み解いていくと、遊女屋の経営者や遊廓の土地をめぐる関係者など、遊廓をとりまく多様な人びとによって構成される社会が見えてきました。こうした複合的な社会の総体をとらえる史料分析が、歴史研究の一番おもしろいところ。大学でしか学べない歴史学を、ぜひ一緒に楽しく学びましょう。



歴史コース教員

吉元加奈美 日本近世史／都市史・地域社会史

専門科目の特徴

古代から近代まで 専門家がそろい、 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そろい、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。

フィールドでの学びの特徴

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。

▶フィールド・プログラムの詳細はP.30

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

これまでの 卒論

- 古代の女帝の統治方法—則天武后と持統天皇を例に
- 平安時代の服飾や調度品に見る蘇芳色
- 彦根藩における「武士の学問」
- 豊臣秀吉の京都改造
- 明治初頭の京都府政と遊所
- 婦人雑誌から見る大正期の大衆文化—家庭裁縫と洋装化の関係性

京都で独自に生まれた

「日本で最初の小学校」を調査。

教 員になりたいという夢があり、社会の中学教員免許がとれる歴史コースと現代社会コースのどちらを選択するかで悩みましたが、あえて苦手意識があった歴史コースを選びました。それまで自発的に学んでこなかった分、新しい発見が多く、歴史コースを選んで良かったといまでは満足しています。フィールド・プログラムのテーマに選んだのが「番組小学校」について。番組小学校というのは学校制度が定められる前に京都で独自に開校された学校の総称で、「日本で最初の小学校」と言われています。番組小学校では他の小学校とは異なるシステムをもち、

教育もオリジナルで行われていたのですが、フィールド・プログラムではその成り立ちから京都の教育界や芸術、街の発展に与えた影響を中心に調査。さらに、卒業論文でも番組小学校をテーマに据え、京都市における戦時下の国民学校に見られた特徴を精査し、そこから番組小学校の存在意義を検討しました。こうした研究を支えてくれたのが、教員との距離の近さ。わからないことや話したいことがあれば気軽に研究室を訪ねることができる環境により、充実した学生生活になりました。

4年 滋賀県立大津商業高等学校出身 中村蒼汰

「新選組と京都の暮らし」を

テーマに、現地・文献調査を実施。

高 校生のときから、日本史の授業を通して「もっと歴史について学びたい」と考えていました。歴史の研究をするのであれば京都の大学がいいなと思っていたところ、美術系の学部には混ざって人文学部があるというユニークさから目に留まったのが、京都精華大学でした。これまで受けてきた授業のなかでも、特に印象に残っているのが「京都の歴史」。京都には神社仏閣や文化財、祭事など歴史的な遺産が数多く残されていますが、実際に現場に向かいフィールドワークを行うことにより、さらに学びを深めることができました。また、フィールド・プログラムでは「新

選組と京都の暮らし」をテーマにし、現地調査はもちろんのこと、当時の史料や文献を読み解くことで、新選組が活動拠点となる屯所を置いた壬生や西本願寺でどのように暮らしていたのかを掘り下げていきました。自分で決めたテーマについて時間をかけて調査を行い、とことん取り組むことができるフィールド・プログラムは、人文学部ならではの学び。ひとつのテーマに集中することがかなう、貴重な経験となりました。

3年 大阪府立柴島高等学校出身 長島怜香

【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



実際の史料をテキストとして、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。

【テーマ例】

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×武將



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。

学びのキーワード

古代史 社会史

地理学

民衆

思想史

史料読解

文化

中世史

戦国

史跡調査

地域史

近世史

近代史

習俗

VOICE

学生の声



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

教員の声

文学作品を通して、未知の生活や感情を体験する。

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、たくさん作品と出会い、広い視野をやしなっていきたいと思っています。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。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。

フィールドでの学びの特徴

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。

▶フィールド・プログラムの詳細はP.30

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

これまでの 卒論

- 和歌と漢詩における「月」—十五夜
- 平安時代の友情観—紫式部を中心に
- 隠形の男と百鬼夜行
- 差別と文学 島崎藤村『破戒』から見る差別を扱うという事
- 北海道アイヌ文学における「善神」と「悪神」
- 西尾維新『傷物語』におけるキャラクター造形—交差する自己犠牲を巡って

怪談の宝庫である京都で
「丑の刻参り」のルーツをたどる。

京

都精華大学のことは昔から知っていた、中学生のときにはマンガ学部に入りたいと思っていたことも。進路を決める際に人文学部を選んだのは、アニメなどのサブカルチャーについても深く学ぶことができるという点が決め手に。趣味で小説を書いていることもあり文学コースを選択しました。フィールド・プログラムでは、京都は怪談の宝庫だと考え、なかでも大学から比較的近い貴船神社が発祥の地であるといわれている「丑の刻参り」をテーマに調査を実施。丑の刻参りといえば、午前1時～3時ごろの丑の刻に神社の御神木に恨みをもつ対象に見立てた藁

人形を五寸釘で打つという呪いの儀式として有名ですが、そのルーツとされているのが「平家物語」で描かれている「宇治の橋姫」の伝承。好きな男性が他の女性に奪われたことから嫉妬と復讐心に駆られた橋姫が「私を生きながら鬼にしてください」と貴船大明神に祈り、望みどおり鬼となった……というものです。つまり人を呪う儀式ではなく、ももとは願いをかなえるための儀式だったんですね。いま進めている卒業論文の主題は、戦艦「大和」。史実とフィクション作品での描かれ方の違いについて掘り下げたいと考えています。

4年 広島県 広島城北高等学校 出身 末次由樹也

歌人・小式部内侍の人物像を
平安中期～中世の説話から探る。

京

都精華大学を選んだのは、時間をかけて調査・研究ができるフィールド・プログラムに強く興味を惹かれたことから。そして、フィールド・プログラムに取り組むことになって選んだテーマは「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」です。成人式の際、振袖の着付けで大変な思いをしたことから「車いすの人は着物を着たいとき、どうしているのだろうか?」と疑問を抱き、このテーマを設定。フィールドワーク中は先行研究を何度も読み込んだり、車いす利用者向けのレンタルサービスを提供している会社で聞き取り調査を行いました。また、

卒業論文では平安時代の女性歌人・小式部内侍について研究。百人一首に「大江山」の歌が選ばれるなど、小式部内侍は母・和泉式部と同じ歌才に優れた女性として有名ですが、死後～中世の時代にかけて創作された説話のなかで小式部がどのような人物として描写されているのかを研究しています。調査の範囲が広いので大変ですが、同じ内容の説話でも時代を経ると書かれ方に変化があり、とてもおもしろいです。いつも親身になって相談に乗ってくださる先生方に支えていただきながら、より良い卒業論文が書けるようがんばりたいです。

4年 滋賀県立大津商業高等学校 出身 眞田楓

【科目 PICKUP】

目 比較文学



児童文学の歴史や社会的背景をたどりながら、代表的な作品を精読し、テーマや表現方法を考察することで、子どもの本がもつ魅力や文化的役割を理解する。

目 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。

【テーマ例】

🔗 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る。作品を読むだけでは気づかなかった発見を通し、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。

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

方言

オノマトペ

文献
講読

和歌

児童文学

VOICE

学生の声



卒業論文では平安時代の女性歌人・小式部内侍について研究。百人一首に「大江山」の歌が選ばれるなど、小式部内侍は母・和泉式部と同じ歌才に優れた女性として有名ですが、死後～中世の時代にかけて創作された説話のなかで小式部がどのような人物として描写されているのかを研究しています。調査の範囲が広いので大変ですが、同じ内容の説話でも時代を経ると書かれ方に変化があり、とてもおもしろいです。いつも親身になって相談に乗ってくださる先生方に支えていただきながら、より良い卒業論文が書けるようがんばりたいです。

4年 滋賀県立大津商業高等学校 出身 眞田楓



現代社会 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ません。

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

教員の声

常識にとらわれず物事の裏側を調べ、地域の未来を描く。

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、この説は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」にとらわれず自由に発想できる人、柔軟に工夫できる人が向いていると思います。常識はひとつの「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。



現代社会コース教員
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 より良い姿を提案する

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。

フィールドでの学びの特徴

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

現代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。

▶フィールド・プログラムの詳細はP.30

選べる5つのゼミ

●思想 ●文化 ●地域 ●共生 ●福祉

これまでの 卒論

- 「相模原障害者施設殺傷事件」に関する言説の分析
- 日本のコンビニにおける食品ロスの現状とその課題
- 「自分がいなくなる感覚」を考える—多様性と向き合うために
- 地方創生SDGsの現状と課題—徳島市を事例に
- 現代社会のソーシャルメディア考察—メディアを構成する個人に対する社会的役割
- 不登校の実態から考える新たな学校教育システム—教室での対面授業の必要性とともに

仕事と家事・育児の分担における
男女平等とは何かを探る。



卒業論文のテーマは「男女平等な結婚生活と性別役割分業の在り方」。日本では「男は外で仕事、女は家で家事育児」という性別による固定的な役割分業の考え方がいまだに根強く、働く女性が増えているにもかかわらず男性の家事・育児の時間はあまり増えていません。さらには、男性がわずかに育児に参加するだけで「イクメン」と呼ばれ、世間から評価されるという風潮さえあります。そこで、仕事と家事・育児の分担における男女平等とはどのようなものなのかを明らかにしたいと考え、卒業論文としてまとめるために調査・研究を進めています。卒業後

は、大学1年次からお世話になっている地元の放課後児童クラブで学童保育指導員として働く予定です。私はもともと消極的な性格で、人前で発言することが苦手だったのですが、フィールド・プログラムでの現地調査をはじめ、授業やゼミを通じてさまざまな人々と交流するうちに、自分の意見を伝えることができるようになりました。大学生活を通して身につけた自己理解・他者理解や、自分の意見を人に伝える力を生かし、さまざまな個性をもつ子どもたちに寄り添うことのできる指導員になりたいと思っています。

4年 滋賀県立甲西高等学校出身 **川元 萌**

現地に足を運んで体験し、
知識を実社会と
結びつける経験が自信に。



学生の声

現代社会の課題を学び、解決に向けた視点をやらないたいと考え、現代社会コースを選びました。特に印象に残っている授業は、「ジェンダー論」。日常にひそむ性別にもとづいた固定観念に気づき、社会構造を見直す視点を覚えることができました。また、フィールド・プログラムでは「京都市動物園における飼育環境と動物福祉、動物園の課題」をテーマに据え、動物園の課題を分析。京都市動物園に提案を行うことも研究プロセスの一環としました。現地に足を運んで自ら体験し、知識を実社会と結びつけるという経験が自信となり、いまは卒業論文のテーマであ

る「大阪国際空港周辺の騒音対策の現状と今後について」を調査・研究中。空港周辺で生まれ育ったことからこのテーマを選んだのですが、騒音の物理的なメカニズムから住民への心理的・社会的影響、政策的な対策について検討することの意義を、いまは強く感じています。卒業後は、交通インフラの会社に入社する予定。交通インフラを単なる移動手段ではなく、人びとの生活や地域社会をつなぐ重要な基盤であると考え、京都精華大学で地域の歴史や文化への理解を深めた経験を生かして、観光振興や地域活性化にも貢献したいと考えています。

4年 大阪府 大商学園高等学校出身 **松村 祐弥**

【科目 PICKUP】

目 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。

目 地域社会論



自分にゆかりのある地域を題材に、人口減少や高齢化といった課題を学び、人々の暮らしを支える仕組みや未来の地域づくりを考案する。

【テーマ例】

🔍 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



全国のなかで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。

学びのキーワード





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

教員の声

比較の視点と考え抜く力で「驚き」を研究に発展させよう。

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って驚いた」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、もともと現地に暮らしてきた先住民にとっては、「カナダ」それ自身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私の研究は、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れるのです。



国際文化コース教員
鈴木 昶生 多文化研究／批判的先住民研究／社会理論

専門科目の特徴

言語と文化から 世界を読み解く

英語力に比べて、第二言語として韓国語・中国語・フランス語・スペイン語も学べます。人類学や文化論の視点を横断しながら学びを深め、異なる文化や社会課題を自分の視点で捉えます。複雑な国際社会を多角的に理解する力を身につけます。

フィールドでの学びの特徴

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、多様な人びと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の体験を通して探ります。

▶フィールド・プログラムの詳細はP.30

選べる3つのゼミ

●異文化理解 ●地域研究 ●比較社会

これまでの 卒論

- なぜ人は推し活をするのか？—K-POP ファンを事例として
- 外文化と共存への道—日本の刺青文化とマオリ文化の比較から
- 混在する宗教のはざま—台日宗教交流史よりもとく台湾人の宗教観
- フィリピンで活動する国際協力NGOの支援は現代の子どもの状況に即したものであるのか
- トルコ社会における「女性」の在り方を探る—現地での結婚儀礼への参加体験を踏まえて

韓国のデモ文化と
市民意識の変遷を
卒業論文のテーマに。



高 校生のときから移民や気候変動など国際的な社会問題に関心があり、フィールド・プログラムでは韓国の大邱市における「排除ベンチ」の設置状況を調査しました。排除ベンチとは、公共空間からホームレスの人たちを排除することを目的に、寝床にできないよう突起物を設けるなどしたベンチのこと。大邱ではこの排除ベンチが数多く設置されていたことから、ベンチの設置状況や排除されたホームレスの人たちの行き先について調査することに。その結果、大邱の中心部では観光地化が進められる一方で、ホームレスの人たちが長期間滞在することが難しい状況になっていることがわかりました。ま

た、この調査を通じて、早期に福祉につながるなど支援策の必要性を痛感しました。さらに、韓国への交換留学中に戒厳令が宣布されたこともあり、卒業論文では韓国民主義のデモ文化や市民意識の変化をテーマに選びました。映画作品でも描かれることが多い軍事独裁政権に抗する民主化運動の奇烈なデモから現在の平和的なデモへどのように移行したのか。デモ文化や市民意識はいかにして形成され、どのような意味をもつのか……。時代の移り変わりや視覚的な表現などを踏まえながら、市民の精神的な変化をとらえたいと考えています。

4年 滋賀県 綾羽高等学校 出身 **松尾真之**

「デフ・アイデンティティ」の
形成を分析・追究。



学生の声

幼 いころから英語や海外ドラマに興味があり、大学では海外留学したいと考えていたため、海外プログラムが充実している京都精華大学を選びました。また、私は耳が聴こえないので、障害学生支援室や情報のサポート体制に十分に備えていることも判断材料になりました。フィールド・プログラムでは台湾におもむき、台湾と日本の手話を通して、ろう文化とろう者(デフ)のアイデンティティ形成についての比較調査を実施。卒業論文ではデフ・アイデンティティというテーマをさらに分析・追究することにしました。このテーマを選んだのは、若い世代ほどデフ・アイデンティティが希薄化・揺らぎを見せる

という状況があるためです。次世代のろう者のためにできることを考えながら、「耳が聞こえないことは弱さではなく強みである」ということを私自身の経験をもとにしたかたちで示せるよう、卒論に取り組んでいます。そして卒業後は、ろう者学を専門で学べるアメリカの大学院へ進学したいと考えています。卒論のテーマを起点にして大学院でより体系的な知識を身につけ、いつか日本のろうコミュニティに還元し、いまより生きやすい社会づくりの役に立てたら……そんなふうと思っています。

4年 千葉県 筑波大学附属聴覚特別支援学校 出身 **清水佳歩**

【 科目 PICKUP 】

目 グローバル共生社会論



いまわたしたちが生きている世界でなにが起こっているのか、その背景にはどのような歴史的経緯や社会構造があるのか、社会学や人類学の発想を駆使して理解する。

目 World Englishes



世界共通語となった英語が、地域や話者によってどのように使われ、変化してきたのかを考える。英語を単一の言語としてではなく、多様な文化と結びついた言葉として捉えなおす。

【 テーマ例 】

🔍 カナダ×ヴィーガン



動物性食品を一切口にしないヴィーガンという生き方はどのようなもので、なぜカナダで定着してきたのか、ヴィーガン・マーケットの実地調査から探る。

🔍 スペイン×建築



文明の交差点にあったスペイン南部の宮殿建築から、イスラームとキリスト教、2つの宗教文化の出会いと共存の歴史を読みとる。

学びのキーワード

留学

先住民文化

国際共生

文化

国際関係

人種差別

異文化理解

開発

貧困

NGO

人類学

英語
外国語

移民

英語教員

宗教

食



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」を運営していることも強みです。また、海外に向けて広く発信する力をつけるために、英語力と日本語力の向上も重視しています。世界とつながるフィールド・プログラムでは、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へと転化し、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

教員の声

マンガ文化を通して世界と出会い、つながる。

本学のマンガ文化、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、マンガ・アニメから伝統文化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

ユースギョン マンガ研究・制作／表現論

専門科目の特徴

多角的な視点で 日本について学び 新しい発見につなげる

日本のさまざまな文化や日本語表現を学び、世界から見た日本についても理解を深めます。マンガやアニメなどの大衆文化から伝統文化までを対象とし、複数の視点から日本文化を見つめ、世界に発信する視点をやしないます。

フィールドでの学びの特徴

日本文化を見つめ直し、 世界に通じる魅力を 再発見する

日本各地に残る風習や伝統を調べたり、海外で日本のポップカルチャーがどのように受け入れられているかをインタビューしたり、文化研究のテーマは多岐にわたります。日本文化を国内外へ発信する方法を提案するほかにも、文化を社会課題の視点で調査することも可能です。

▶フィールド・プログラムの詳細はP.30

選べる3つのゼミ

●伝統産業 ●ポピュラーカルチャー ●美学

これまでの 卒論

- 『ゴールデンカムイ』から見るアイヌ食文化
- 日本とアメリカのホラー映画の違い—恐怖の比較と共通点
- ゲーム業界の歴史と発展—未来を変える芸術
- 京都の祭と神の形—賀茂社と祇園社
- 奄美大島の伝統行事・伝統料理の現状—奄美市名瀬知名瀬を事例として
- 「モダン着物」の流行にみる現代日本の服飾文化

【科目 PICKUP】

目 伝統文化論



伝統文化がくつられ継承される仕組みとその背景について考察する。社会的な機能や、近代以降の変容について知識を得る。現代における伝統文化の意義を確認する。

目 サブカルチャー論



マンガ、アニメ、2.5次元舞台、ライトノベル、ドラマや映画、ポピュラー音楽、アイドルといった、互いに絡み合う現代日本の大衆文化に焦点を当てて学ぶ。

【テーマ例】

🔍 京都×伝統文化



世界中からの注目が高まる一方、後継者不足や高齢化の問題を抱える日本の伝統文化。世界の伝統文化と比較しながら現場を調査し、課題解決の方法を探る。

🔍 台湾×日本語教育



日本語学習者の多い台湾を訪れ、海外の人が日本語を学ぶ目的を調査。また、現地の日本語学校の指導メソッドを知り、効率的な外国語教育のあり方を学ぶ。

学びのキーワード

京都 祭事
工芸 日本語教員 伝統芸能 美術
SNS コンテンツ産業 音楽 モンパ アニメ
ゲーム 映画 現代史 言語 美学
伝統産業 観光 ファッション

茶道の経験を起点に、
日本文化を読み解く



進 路を考え始めたとき、数年間続けた茶道を、日本文化として研究してみたいと思うようになりました。日本文化を専門的に学ぶ大学を調べるなかで京都精華大学を知り、オープンキャンパスで感じた、「個性が尊重される自由でのびやかな雰囲気」に惹かれて進学を決めました。伝統産業からポピュラーカルチャーまで、多角的な視点で日本文化を捉えられる点にも魅力を感じました。入学後は、茶道具を切り口にした学びを深めてきました。お茶に関する基礎知識や歴史を学ぶだけでなく、実際に茶碗を制作していた窯元のアート館を訪れるなど、現地調査も行い

ました。お寺では和尚さんのお話を伺いながら抹茶をいただき、石庭を眺めるなど、日常では得がたい貴重な体験も印象に残っています。現在はフィールド・プログラムの準備を進めています。茶道具として使用される「帛紗(ふくさ)」という布に着目し、伝統文様と創作文様の違いや背景を探っていく予定です。国際日本学コースの魅力は、個性豊かな同級生が多く、趣味の話のような他愛もない会話のなかから、ふとした疑問が研究テーマへとつながっていくところ。そうした探究を、丁寧にサポートくださる先生方が支えてくれるので、安心して自分の好きなことを追求できています。

2年 富山県立入善高等学校 出身 桑守美穂

「マンガの図書館をつくらしたら？」
をテーマに、現場を体験。



学生の声

大 学選びでは芸術系と文系で迷っていたため、両学部を兼ね備えている京都精華大学はとて魅力的に映りました。とくに人文学部はアニメやマンガといった文化を学問として学ぶ点に惹かれました。実際に授業では幅広く学ぶことができ、たとえばマンガにおける記号論や時間・空間の表現について深く考えたりなど、大きな刺激を受けています。また、フィールド・プログラムでは「マンガの図書館をつくらしたら？」という問いを立て、京都国際マンガミュージアムと京都市図書館を調査。それぞれの施設でお手伝いしながら、仕事内容や施設の種類、イベ

ントの内容などを比較していききました。図書館司書資格の勉強もしていることもあり、現場を体験できたことは実践的かつ普段では得られない学びがありました。人文学部では、課題のテーマを自分で選べるだけでなく、学部での学びを自分の行動力次第でどこまでも広げていくことができる環境が用意されているので、授業外で得た知識を授業にも活用できるという好循環があります。僕にとって人文学部は、どこでも本気で自分の「好き」を貫くことができる場所。そしてセイカは、学生の自由を尊重して受け入れてくれる場所だと感じています。

3年 京都府立洛東高等学校 出身 表 伸明

人文学は社会で生きる力になる

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、フィールド・プログラムや卒業論文で

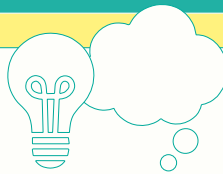
設定したテーマに真剣に取り組む人文学部の学びは、将来の仕事にもつながります。



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、国家資格である登録日本語教員資格の取得もめざせます。各コースの専門性を生かした就職を可能にします。

伸ばせる力



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。フィールド・プログラムの経験を通じて、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、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 現代社会／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 現代社会／歴史

モノやコトの 魅力を届ける仕事

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 現代社会／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・研究をすすめる、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

卒業生が語る、それぞれの仕事

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

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。「異なる背景をもつ人たちと、どうやっておもしろく生きていこうか」が私の人生のキーワード。みなさんにはセカイで、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



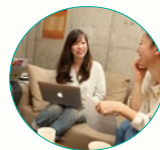
プロモーション

SNSでぐ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人の小さな創造性を集め、世界を変えていってほしいです。

橋本菜々子

トレンドラズ株式会社



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、こういう人が欲しいのかも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

株式会社ライブパブリシティ



障害のある人の就労支援

一人ひとりの違いを尊重し、社会とつなぐ

人文学部を卒業後、学生と関わる機会が多い環境に身を置くなかで、発達特性や精神障害のある学生と出会うことが増えていきました。大学では合理的配慮によって学ぶことができても、就職活動や就職後の環境では支援が行き届かず、困難を抱える学生が少なくない現実と直面し、就労支援の分野に関心をもつようになりました。現在は、発達障害や精神障害のある人たちの就労支援を専門とした会社で、外部機関と連携した支援や、当事者とともに企画・運営するイベント、プログラムづくりに携わっています。人文学部でつちかった、人の背景や社会構造を多角的に捉える視点は、支援の現場で一人ひとりと向き合うための大切な土台になっています。

小泉友則

株式会社Kaien



Webメディア編集者

カルチャーを言葉でつなぎ、読者に届ける

人文学部を卒業してから、ずっと文章に関わる仕事を続けています。今はラジオ局で、番組内容を記事として届けたり、スポンサー企業に取材してPR記事をつくらしたりしています。Web記事を書くのは、誰もが無料で楽しめる「カルチャーのインフラ」を提供しているようなもの。短い文字数でも正しい情報を、そして楽しく読んでもらえるように表現を整えていく作業は、難しさもありますがやりがいのある仕事です。学生時代につちかった「見えない背景を想像する姿勢」は、取材で相手の言葉の奥を読み取る力として今も生きていて感じています。記事を読んだ方から「場の空気や会話の温度まで伝わった」と反響をいただけたとき、この道を選んでよかったと思います。

西田友紀

J-WAVE(ラジオ局)



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、なかでもぬいぐるみや玩具、お菓子、アパレルといった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。安全性、素材や設計構造、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。パークの中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、品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

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おもしろさが、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おもしろさを感じています。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



Career

人文学部のキャリア



多様な業界への 就職実績

就職率 **96.3%**

就職率 = 就職者数 / 就職希望者数
2025年3月 国際化学部卒業生実績

教育

和歌山県教育委員会、京都市教育委員会(京都市立白河総合支援学校)、安曇野市教育委員会(安曇野市立穂高中学校)、大阪府立茨木工科高等学校、大阪市立鶴見橋中学校、CKCネットワーク、八洲学園(八洲学園大学国際高等学校)

公共・ソーシャル

南木曾町役場、京都市生涯学習振興財団、あいネット、やさか共同農場、みらいもりやま21、杵束まちづくりセンター、八光殿

メディア・広告・IT

日本放送協会(NHK)、アド近鉄、クリーク・アンド・リバー社、クレスコ、アイエスエフネット、Fulfil、クランク、ネグゼス、和田紙工、東海紙器、Spacedrive

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、ホテル日航大阪、西鉄ホテルズ、ティーケーピー、エクスプレス京都八瀬離宮、中部国際空港旅客サービス、Kグランドサービス、休暇村協会、賢鳥宝生苑、HOS、オフィスキューキュー、緑水亭、温故知新、清水商会、東神実業

メーカー

ダイフク、モンベル、マルホ、HARIO、東海澱粉、澤井珈琲、中村藤吉本店、満月、フジアルテ、スイコー、岩本繊維、ブンセン、ニチノウ食品、京都テクニカ、櫻川ポンプ製作所、西尾製作所、桂機業店、パインランドデーリィ、河村精機、森紙販売、ヒラタ、サムゾン

舞台・ディスプレイ・建築

コプロ・ホールディングス、三機サービス、TSP、島屋、ポリゴンマジック、リグリード、リラステージデザイン、SPEND WORKS、Build East、久馬設計工務、森下建築、マルビ製材

アパレル・化粧品

青山商事、アルビオン、コム・デ・ギャルソン、キャン、ティンパンアレィ、ジェイビーワークス、ウライ、ADESSO

人材・コンサル

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

卸売・専門商社

シャープマーケティングジャパン、イチネン、大黒天物産、Nexyz、建デボ、日産部品近畿販売、三菱自動車ロジテクノ、レクストホールディングス、ツカキ、大水、谷村実業、高橋物商、大山、エムケイ石油、コモライフ

小売・書店

ヨドバシカメラ、ゲオホールディングス、ライフコーポレーション、平和堂、パローホールディングス、クスリのアオキ、丸善雄松堂、西友、オーケー、万代、バイセルテクノロジーズ、ポケモンセンター、ロイヤルホームセンター、マツモト、佐竹食品、コノミヤ、マックスガイ

フードサービス

DDホールディングス、キャメル珈琲、サトフードサービス、クロッシュ、祇園 嵯峨野、イニシエート、アホウプロジェクト、メルシー

不動産・物流

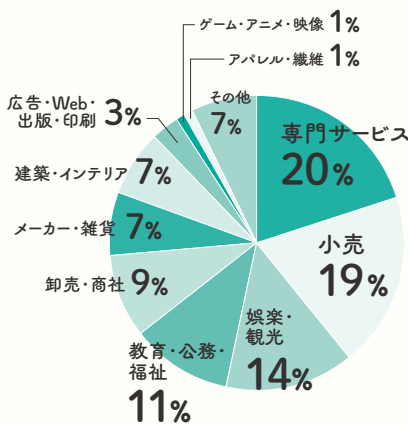
プレサンスコーポレーション、エイブル、アーク引越センター、三菱自動車ロジテクノ、エリツホールディングス、ダイセーロジステクス、京神倉庫、日本ヴェルテック、成都不動産、FDS

福祉・医療・警備

ベネッセスタイルケア、アルソック京滋、宇治徳洲会病院、メディカル・ケア・サービス、グッドタイムリビング、近畿健康管理センター、渡邊高記念会、博愛会 博愛会病院、京都ライトハウス、友々苑、市原寮、福祥福祉会、ねむの木福祉会

※2022年3月卒〜2025年3月卒実績より抜粋

職種別就職状況



「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」ということの道、「人間になる」ということの道です。

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



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



MC

メディア表現学部



MEDIA CREATION

最新のテクノロジーで
新しいつながりを生み、
未来を構想する

急速な社会環境の変化とともに、さまざまな規模の社会課題が生まれています。メディア表現学部では、テクノロジーを社会課題解決のための手段のひとつと捉え、「文系」「理系」「芸術系」という既存の枠を超えた新しい発想を生み出し、その実行をめざします。

どんな人でも暮らしやすく、ポジティブでワクワクする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

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

(2年次から4つの専攻に分かれます)



メディア表現学科

MEDIA CREATION

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。

ITサービス

Webやスマートフォンアプリなどの仕組みを企画・設計・開発すること。ICT(情報通信技術)を活用して、人びとの生活がより便利になり、社会の課題を解決する新しいサービスを生み出します。

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デザイン

ユーザーが体験するすべてを設計する考え方。見た目や操作性だけでなく、使う前の印象から使い終えた後の感情までを含め、心地よく使えるアプリやサービスをデザインします。

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だし、実行します。

インタラクティブ

人の動きや声、環境の変化などに反応する仕組みや体験。映像・音・センサーなどを組み合わせ、使う人の行動と連動して変化する表現や技術を習得します。

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で

Webサイト開発

デジタルアプリケーション

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

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身につけながら、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



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



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

TOPIC

友愛館 Agora 知と交流を育む、大学生活の拠点

メディア表現学部の学生向け施設である「Agora(アゴラ)」は、学生の主体的な学びを支え、専攻を越えた交流を促進する多機能な空間です。フリーアドレス形式の実習スペースとして、自由なレイアウトでグループワークを行える広いテーブルや、個人制作に集中できる仕切られたスペースなど、さまざまなアイデアを試し、新たなメディアを生み出せる環境が整っています。講義や実習だけでなく、学生たちの情報交換の場としても活用されているほか、展示やイベントも開催され、生み出したアイデアを社会に発信することも可能です。Agoraは、学生たちが共に学びながら成長し、未来を創造するための貴重なプラットフォームです。



【メディア表現学部】4年間の流れ

表現の**理論**と**技術**を探求し、未来の可能性をひらく

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

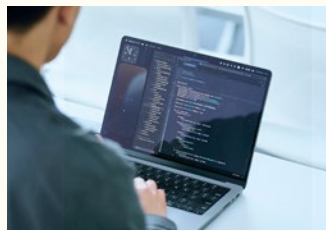
これからの時代に誕生する新しいメディアに向けて、思考実験や実制作を行います。そのために、「メディア」がテクノロジーや表現をどのように進化させてきたのか、歴史をたどりながら体系的に学び、専門理論を習得。プログラミング、メディアのデザイン、メディアを通じたコミュニケーション、音楽表現の領域に幅広く触れ、その本質を学びます。

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。

2

年次

自分の興味に合わせて専攻を選び、 コンテンツ制作力を磨く

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、「エクスターンシップ」(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。



3

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。



4

年次

卒業プロジェクトで考えを形にし、 課題解決の提案を社会に発信

これまでに得た学びの集大成として、自分の考えを形にし、人に伝えるための卒業プロジェクトに取り組みます。インターンシップや課題解決型の授業でつち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。



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 = 対話を伴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

(Subjects)

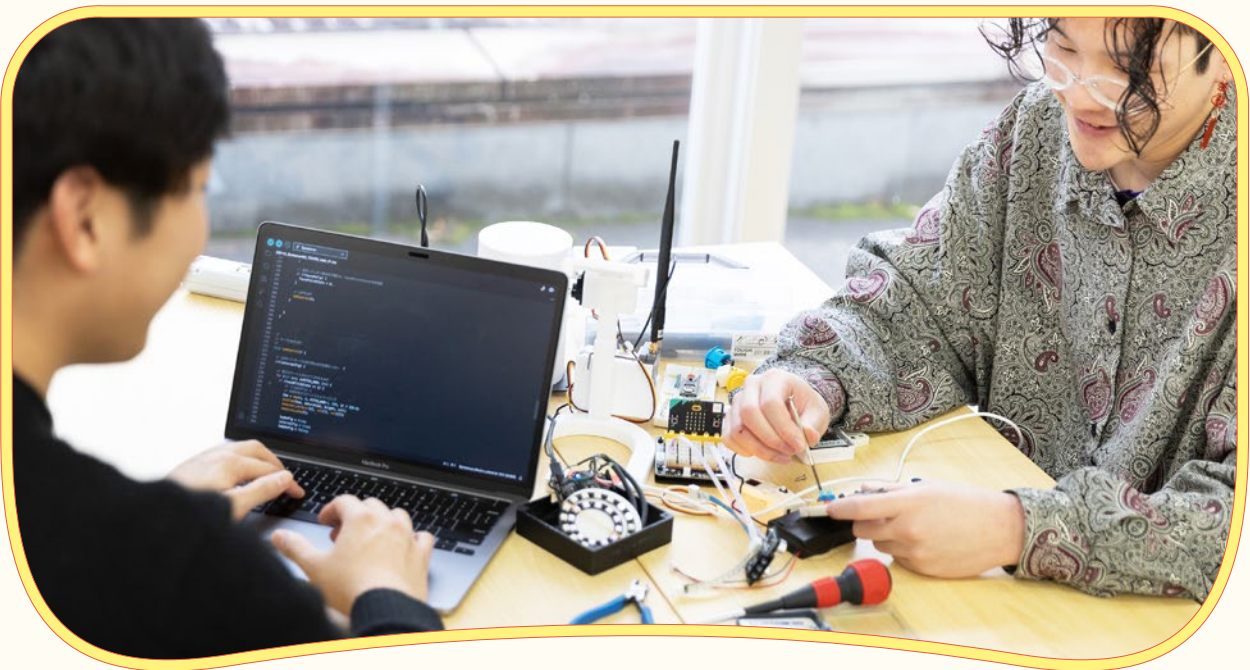
必修科目		選択科目				
1 年次	<p>講義</p> <ul style="list-style-type: none"> ●メディア表現概論 ●メディア表現史 ●プログラミング基礎 <p>実習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●基礎実習 1・2 	<p>講義</p> <ul style="list-style-type: none"> ●メディア論 ●メディア数学 <p>●メディア表現特講 1・2</p> <ul style="list-style-type: none"> ●AIリテラシー ●文化批評 1・2 ●サブカルチャーとメディア ●教育メディア論 <p>演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●グローバルメディア表現演習 	[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]
	<p>講義</p> <ul style="list-style-type: none"> ●メディアと知的財産権 <p>実習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●2年次実習 1・2 ●エクスターンシップ <p>PICKUP 詳細はP.54</p>	<p>演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●プログラミング発展 1~4 	[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]
	<p>実習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●3年次実習 1・2 ●社会実践実習 1・2 <p>PICKUP 詳細はP.55</p>	<p>演習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ライティング演習 ●プレゼンテーション演習 ●展示演習 ●キャリア演習 	[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]
	<p>実習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●卒業研究実習 1・2 ●卒業研究 (卒業制作・卒業論文) 		[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]

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.120)。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。

TOPIC 新たな価値を世の中へ届ける「卒業研究」

メディア表現学部では4年間の学びの集大成として、卒業プロジェクトに取り組みます。ユーザー体験を追求したアプリ開発や強いメッセージ性をもつ映像作品、地域活性化を促す企画立案、社会課題に切り込むドキュメンタリー映像、Webやアプリで新しい体験を創出するメディアコンテンツやサウンドインスタレーションなど、理論と実践を融合させながら、現代社会の課題解決や新しい価値創造に挑んでいます。卒業研究は2月に行う卒業制作展で展示・発表します。





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生み出す

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越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。テクノロジー・デザイン・ビジネスの領域を横断して学び、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。

身につくチカラ *ability*

- 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

■ 卒業プロジェクト例 ▶ 日本に住む外国人向けウェブサービスの開発 ▶ オンラインでのプログラミング教育のWeb開発 ▶ 地域に特化した災害予測アプリ開発 ▶ ビッグデータを活用した育児の悩みサポートアプリ開発 ▶ 一人暮らしの食生活にアドバイスする冷蔵庫開発

めざせる職業	● UI/UXデザイナー ● UXリサーチ ● 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 ● マーケター ● 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

voice

産学連携授業で得た経験を、
チームでのシステム開発に生かす。



卒業生の声

開発職として、システム開発などを手がける企業に勤めています。現在携わっているのは、自動車の制御を行うカーエレクトロニクスの開発。入社1年目の私の仕事は、クライアントである自動車部品メーカーから資料を受けとり、それをもとに開発に向けた書類を作成することです。今後は、クライアントに対して書類の説明を行う仕事も任される予定です。先輩方の姿をお手本に、自動車やシステムへの理解を深め、説明する力に磨きをかけていきたいと考えています。

学部の学びで一番印象に残っているのは、産学連携の授業。提示された課題を解決するため、チーム

を組んで取り組みました。当時の私は、何ごとともひとりで取り組もうとする傾向がありましたが、この授業を機に考え方が変わりました。メンバーの異なる意見を合わせることで、想像以上の成果を導き出すことができると知ったからです。それ以来、チームでアイデアを出し合い、助け合い、みんなで目標を達成できるように企業を志望するようになりました。このときの経験は、今の職場でも生きています。チームの一員として先輩方と積極的に意見を交わし、全員でより良い仕事ができるように努めています。

Sky株式会社/開発 須藤凜音



教員の声

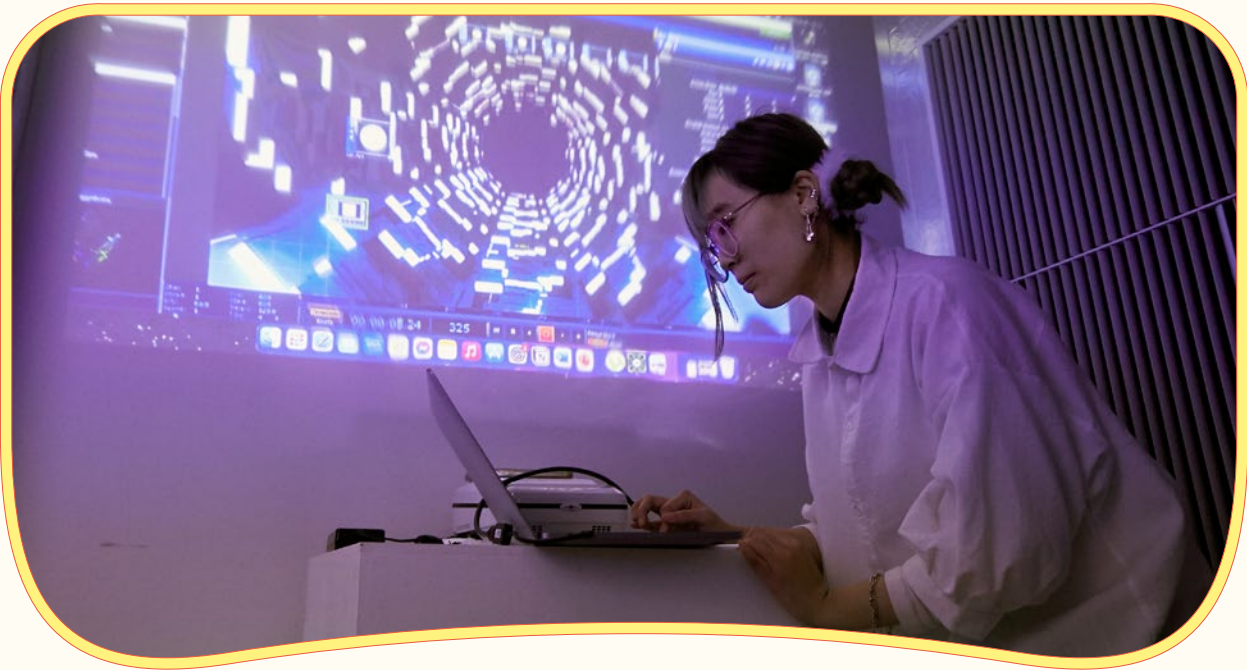
デジタル技術で新しい体験をつくりたい。

身体感覚や情動とデジタル技術を結びつけ、人の行動や世界の感じ方を再設計することを研究しています。大事にしているのは、何事もおもしろがることと、ものごとを少し斜めから見る視点です。学生にもそういった視点をもつように伝えています。メディアイノベーション専攻では、プログラミングのスキルをベースに、デジタル表現からITサービス開発までを一貫して学ぶことができます。技術そのものより「なぜつくるのか」を問い、テクノロジー・デザイン・ビジネスを横断的に結びつけながら、身近な問題の背景を読み解き、アイデアを社会へ実装し

ていく方法を探っています。専攻のカリキュラムには、ITサービスの開発、UI/UXデザイン、デジタルファブリケーション、ビジネスプランニングなど社会で生かせる幅広いスキルを身につけることができる科目を用意しています。イノベーションとは、身のまわりの技術や小さな工夫を積み重ね、新しい価値を生み出すことです。スマートフォンのアプリデザインや企画・開発に興味がある人、デジタル技術で新しい体験をつくってみたい人におすすめです。

hoehoe

Web制作/IoT/インストール



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

× 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

ability

- 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

■ 卒業プロジェクト例 ▶ 周囲の電波を可視化するインスタレーション ▶ 落語を「演るもの」と捉えたワークショップ開発 ▶ 本というメディアの内部構造を解体、再構成し可視化する作品 ▶ 核家族化を背景にした家族ドキュメンタリー ▶ 読解が分岐する文字表現「多義文字」の提案 ▶ 「電気の危険性」をテーマにした3Dアクションゲーム



制作の基礎から応用まで

幅広く学び、テレビ制作の現場へ。

卒業生の声

2 年次にエクスターンシップでラジオ局に行ったことで、「マスメディアに関わる仕事がしたい」と志望するように。現在は、テレビ番組の制作会社でアシスタントディレクターとして働いています。ロケ撮影や撮影した映像の編集作業、生放送の番組進行など、多くの仕事に携わりながら現場で経験を積んでいます。テレビの放送では、何よりも情報の正確さが求められるため、一つひとつの表現や事実には誤りがないかを注意しながら制作していますが、異なる解釈をされることもあるので「みている人にどう伝わるか」を日々考えながら仕事に取り組んでいます。

学部で学んだことで仕事に生きているのは、制作の基礎を学べたことです。動画の企画から撮影・編集までを経験し、基本的な編集技術を身につけられたことで、現在の業務にもスムーズに取り組んでいます。また、ひとつの番組をつくり上げるまでには多くの人の役割分担やチームワークがとても重要ですが、3年次での社会実践実習で、グループでの制作を通して一緒に仕事に取り組むうえでの気配りや工夫を学べたことがとても役に立っています。

廣瀬茅香里

株式会社プランニングエッグ/アシスタントディレクター



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の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



メディアコミュニケーション 専攻

企画と表現力で、社会を豊かにする「場」をつくる

コミュニケーションが生まれる場所そのものをメディアと捉え、対話や相互理解を育む「場」をデザインする方法を学びます。課題を発見するためのリサーチ、アイデアを的確に伝えるためのプレゼンテーション、企画を実現するためのプロジェクト管理などの技法を身につけ、課題解決につながる企画や取り組みを構想し、社会へ実装します。実際のユーザーの反応や評価をもとに改善を重ねていくプロセスを重視します。企業、行政、地域コミュニティなどと連携し、現場で学ぶ姿勢を大切にします。

身につく力 *ability*

- 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

■ 卒業プロジェクト例 ▶ ブランドの直接的なコミュニケーションを促すメディアの制作プロジェクト ▶ 「時代によって大人像がどう変化したのか」を広告コピーから明らかにする ▶ 地域コミュニティと連携し公園を考えるきっかけづくり～「ボードゲーム」を通して生まれるコミュニケーション～ ▶ 若者の伝統文化への興味を引き出すためのマーケティング調査 ▶ 好きなもので社会とつながる、ZINEづくりイベントの企画と運営

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
- 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

学生時代の学びを生かして、
企業と学生との間をつなぐ。



卒業生の声

人材採用のコンサルティングや、合同企業説明会の開催などを行う企業で働いています。私の仕事は、人材を求める企業に合同企業説明会への参加をお勧めしたり、採用サイトのリニューアルをご提案したりすること。ときには、運営スタッフとして合同企業説明会に参加することもあります。学生時代にオープンキャンパスのスタッフを務めたこともあって、会場に集まる学生の方々に声を掛けてサポートするのは得意です。また、企業向けのキャンペーンチラシをつくるときなどには、大学で学部のフリーペーパーを制作した経験でつちかったデザイン力が役立っています。見やすく魅力的に情報をま

とめたことで、先輩から評価をいただいたこともあります。メディア表現学部を選んだ理由は、さまざまな分野を自由に学べるところに魅力を感じたからです。在学中は、企業に新規サービスを提案するプロジェクトなど、実践的なグループワークを数多く経験しました。大学で身につけた、ものごとを柔軟に考える力と、チームで連携して目標を達成する力を仕事にも生かし、企業と学生の双方にとって最適な出会いを生み出せるよう努めていきたいです。

上東裕奈

株式会社アクセスステージ/企画営業

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めてです。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ナー



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

ability

- 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

■ 卒業プロジェクト例 ▶ユーザーのプレイに応じて変化するゲームBGMの制作 ▶コンピュータを活用したサウンドパフォーマンス ▶音や映像、ICTを利用したエンタメコンテンツの分析 ▶耳の「聞こえ」を向上させるトレーニングアプリ開発 ▶視覚障害者と音で楽しむ映画音響システム

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 ● 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



自分の意見を伝えることで

業務が円滑に。

卒業生の声

演 劇やコンサートなどの公演が行われるホールの管理運営を行う企業に勤めています。私が担当しているのは、舞台進行とそれに伴う機器操作。入社して1年目ですが、さまざまな催事を担当しています。吹奏楽やオーケストラ、舞台や企業の総会といった違う形式の催事があり、その進行管理や図面作成などに取り組んでいますが、日々学ぶことが多く充実した毎日です。舞台管理の仕事は「すべての公演を安全に、そして円滑に進行する」ことが最大の軸となっており、同僚と協力しながら業務に取り組んでいます。大学生生活では、3年生の社会実践

実習で取り組んだ「一乗寺フェス」に関わったことが印象に残っています。実施までの調整が難航したり、企画内容が途中で変わってしまったこともありましたが、みんなで集まって取り組むことで一つひとつの課題を乗り越えられました。そこで身についた「怖がらずに自分のアイデアを伝える姿勢」が今の仕事にも生きていて感じています。周囲の人に対して自分の意見を伝えたくて共通認識をもつことができています。

篠原 優

株式会社橋爪 / 舞台・機材オペレーター



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、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

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

ビジネスの現場に出向きリアルな課題に挑む、短期集中型のプログラム



エクスターンシップ Externship

[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

(2025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]



連携先
Studio Ausgang

フィルム写真のプリントに挑戦。

表現力を伸ばすきっかけに。

プログラミングやAI技術など、いろいろなことに関心がありますが、今の一番は写真です。写真はあらゆる分野に活用されるメディアで、社会に広く深く関わるもの。写真がもつ影響力と、今後の進化に興味をもっています。エクスターンシップ先の「アウスガング」は、撮影のほか、フィルム写真のプリントなども手がけるフォトスタジオです。ここで私は、フィルムカメラでの撮影と、フィルムのプリントに初挑戦しました。驚いたのは、プリントを行う暗室が本当に真っ暗だったこと。動くこともままならない暗闇のなか、思い通りの写真を仕上げるのは至難の業だと感じました。普段の私は、デジタルカメラで写真を撮り、色彩や明るさを調整しながら完ぺきな作品を追求しています。だから、修正がきかないフィルムカメラに、最初は戸惑うばかりでした。でも、次第に、コントロールできないところがおもしろいと感じるようになりました。思いがけない結果を楽しむ姿勢と、そこから表現を広げる柔軟性が身につきました。将来の目標は、雑誌や写真を扱う会社で働くことです。大学で得た知識と経験を生かし、いろいろな専門性をもつ人と協力しながら、新しい何かを生み出したいです。

と感じました。普段の私は、デジタルカメラで写真を撮り、色彩や明るさを調整しながら完ぺきな作品を追求しています。だから、修正がきかないフィルムカメラに、最初は戸惑うばかりでした。でも、次第に、コントロールできないところがおもしろいと感じるようになりました。思いがけない結果を楽しむ姿勢と、そこから表現を広げる柔軟性が身につきました。将来の目標は、雑誌や写真を扱う会社で働くことです。大学で得た知識と経験を生かし、いろいろな専門性をもつ人と協力しながら、新しい何かを生み出したいです。

ヨベラ デルピン スチオノ

2年 インドネシア SMAK 1 PENABUR Jakarta 出身



連携先
株式会社梓

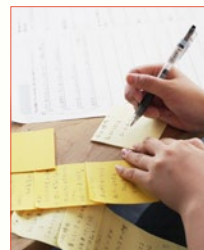
コンサルティング会社で働く人たちに、

課題解決の技術を教わる。

演劇が好きで、脚本、音響、照明など、演劇に関わる幅広い分野に興味があります。エクスターンシップ先の選択肢のなかには劇場もあったのですが、先生の「あえて別ジャンルを選んだ方がいいかも」という言葉を参考にして、経営コンサルティングなどを行う「株式会社梓(わく)」へ伺うことになりました。現場で取り組んだ課題は、社員の方々の悩みのコンサルティングです。会社で実際に用いている手法を参考にして、聞き取り、アイデア出し、グループワークなどを行い、解決案を提案しました。印象に残っているのは、社員の方々からのアドバイスです。「ア

アイデアを共有するときは、言葉だけでなく図や表も使って」「思考が固まったときはブレインストーミングをしてみてください」など、着実に成果が感じられる的確なアドバイスをいくつもいただきました。コンサルティング業務に限らず、課題を解決したいときや、チームで何かを行うときなど、さまざまな場面で活用できる技術が身についたように思います。演劇に興味がある私ですが、異なる分野の仕事を体験することで、自分の世界や能力を広げることができました。今後も、新しいことにどんどん挑戦していきたいです。

2年 日本航空高等学校 出身 田中 葵



1年を通して**社会課題**に向き合い、解決策を試行し深めるプログラム



社会実践実習 Social Practicum

[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ないます。

プロジェクト例

(2025年度実績)

- 展示・パフォーマンス等のイベント運営
- 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
- ITの技術を使って、海外に向けたサービスの企画をする
- 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
- フェスティバルの企画・開催
- 体験型コンテンツの制作・公開 など



VOICE [学生の声]



音環境を調査するプロジェクト。

音への考え方を変える機会に。

高校生のときから音楽が好きで、音や音楽が人に与える影響に興味があります。私が社会実践実習で参加したプロジェクトは、「音環境デザインのフィールドワーク」。さまざまな場所へ出かけて音環境を観察し、音の記録や分析などを行い、より良い空間をつくるための音環境を提案するという内容でした。実習を受ける前は、音環境デザインとは、音と向き合うのだと想像していました。でも、実際は違いました。音の感じ方には、視覚でとらえる景色や、触覚で感じる空気など、その空間を構成するあらゆる要素が関わっています。さらに、同じ場所でも角度

によって音は変わり、同じ音でも人によって印象は異なります。心地良い音環境をデザインするためには、音そのものだけでなく、さまざまな要素を考慮に入れる必要があるのだと知りました。今後は、音、空間、感情、生活などが、どのように影響を与え合っているかを研究したいです。目標は、その研究成果を生かして、ストレスを緩和するような音環境の空間をつくること。イメージしているのは、非日常的な架空の世界を再現した空間です。疲れた人を癒す、そんな音や音環境の可能性を追いかけたいです。

3年 兵庫県立北条高等学校 出身 **島田々々美**



インドでのリサーチを担当。

現場で情報を集める重要性を実感。

プログラミング技術を活用して、さまざまな問題を解決していくことに関心をもっています。そのような理由から、社会実践実習では、IT技術を使ってインド向けのサービスを開発するプロジェクトを選びました。このプロジェクトは、日本国内での情報収集、インドでの現地調査、アプリ開発という3つのステップに分かれており、私は主に現地調査のステップを担当しました。インドでは提携校を訪問したり、アニメ制作会社を見学したりしました。また、チームで協力して町の人にインタビューを行い、インドの文化や社会を調査しました。初めて訪れるインドは

すべてが日本と違って、とても刺激的でした。事前にリサーチはしていましたが、現地で得る情報は、質の高さと量の多さがまったく異なります。自ら現場へ足を運び、実際に人へ会って情報を集める大切さを、体験して学ぶことができました。帰国してから、英語力の向上を目標に掲げるようになりました。理由は、海外の人と自在に話せる力があれば、彼らの考えをもっと深く理解できるかもしれないと感じたからです。今後は作品の制作に加えて、英語の学習にも力を入れていきたいです。

3年 京都精華学園高等学校 出身 **佐伯航河**



Career

メディア表現学部の キャリア



多様な業界への 就職実績

就職率

93.8%

就職率 = 就職者数 / 就職希望者数
2025年3月 メディア表現学部卒業生実績

IT・Web・広告・出版

博報堂プロダクツ、博報堂アイ・スタジオ、Sky、サン・アド、たきコーポレーション、文藝、セラク、ウェブクルー、アウトソーシングテクノロジー、モノグラム、グラフィック、日産ビジネスサービス、トヨタ輸送、アクセスグループ・ホールディングス、Eat, Play, Sleep, Kreo, AOS, エル・フィールド、ティーコム、Next Campus、日本ソフトウェア、長田広告、パンクチュアル、ピッツ、ベースドラム、プランニングエッグ、pump

映像・音楽・エンターテインメント

ワタナベエンターテインメント、ユー・エス・ジェイ、IMAGICAコスモスペース、ヒビノメディアテクニカル、ミキサーズラボ、モナカ、トーガン、イベント21、N.A.S.C、POPGRAPHY、アーツポート企画、アミカル、クロノス、サンフォニクス、ジャットー、ビートインク、テクニコ

教育

岡山県教育委員会(岡山県立津山高等学校)、明光ネットワークジャパン、スクールIEK

メーカー・商社

ナカライテスク、スイデン、UK、タケダキカイ、夏原工業、滋賀特機、橋爪

建築・不動産

ドリームホーム、イースマイル

小売・流通

ローソン、ヨドバシカメラ、ブックオフコーポレーション、トレジャー・ファクトリー、BuySell Technologies、あさひ、ウッディーハウス、P-UP World、城山ホールディングス、テイツー、アーク引越センター

ライフスタイル・サービス

王将フードサービス、FOOD & LIFE COMPANIES、三井不動産リゾートマネジメント、LAVA、STUDIO ARC、LIFE CREATE、ハトヤ瑞鳳閣、エミュ、香柏、ジェイエイサービス、美翔苑

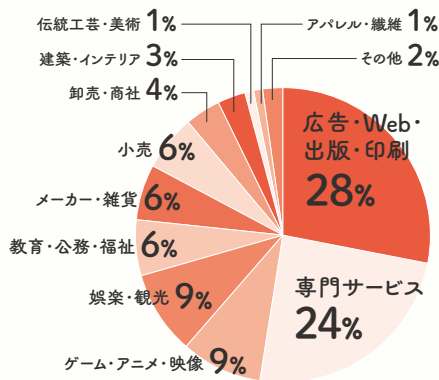
人材サービス・コンサルティング

マンパワーグループ、総合キャリアオプション、ウィルオブ・コンストラクション、共同エンジニアリング、マーキュリー、フジアルテ、ドリームキャリア、NECT、日本ビジネスコンサルティング、ヌーベルキャリア、ヒップ

その他

Japan Craft 21、IS BOTANICA、チャーム・ケア・コーポレーション、日本医学臨床検査研究所、つばさ

職種別就職状況



新しいコンテンツやサービスで、より良い暮らしや社会をつくる人に。

これからの時代は、あらゆるものがインターネットに接続され、身の回りには多くのものが情報を運ぶ媒体になっていきます。メディアの多様化に伴って、新たなコンテンツやサービスがたくさん生まれ、それらは私たちの暮らしを変え、社会を変えていきます。メディア表現学部では、そんな新しい時代をつくる人を育てます。デジタル革新が進む社会で新しいモノやコトを生み出すためには、プログラミングの知識と技術が欠かせないため、メディア表現学部ではプログラミング科目を必修としています。ですが、技術の習得は「目的」ではなく、課題を解決するための「手段」です。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。学生には積極的に発信することを奨励しており、また社会との関わりを重視し、企業・団体や自治体と連携したカリキュラムを編成しています。社会に働きかけ、フィードバックを得て、アイデアや作品・企画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。メディア表現学部で学ぶのは、日々革新が起きている領域です。卒業生たちは、4年間の試行錯誤を経てそれぞれが思い描くキャリアを歩み始めました。彼らに続くだけでなく、これから先の時代に、「新しい価値」をつくることに挑戦し、日本や世界のまだ見ぬ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



※2025年3月卒業実績より抜粋 ※一部ポピュラーカルチャー学部音楽コース就職実績も含む

内定者の声

放送局の内定を獲得。
安心して暮らせる地域づくりに貢献したい。

内定先 北海道放送株式会社



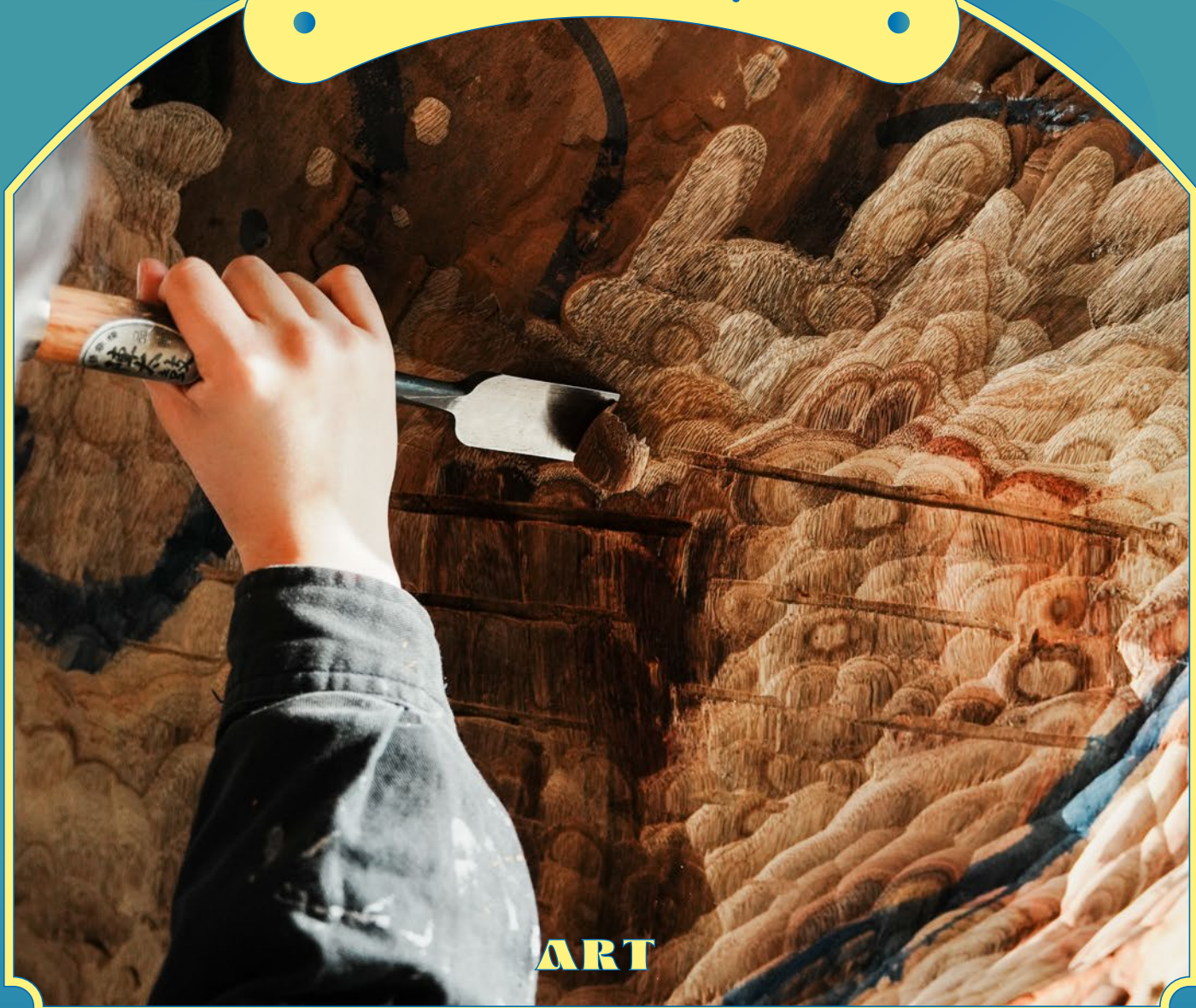
中学生のときから、放送局で働くことが夢でした。メディア表現学部に入學したのは、メディアに関する幅広い知識を学びながら、自分自身で何かを制作できる環境に惹かれたからです。印象に残っている授業は、「2年次実習」です。ローカルテレビ局が2030年に取り組むべき事業を考える課題があり、私は、メタバース空間を使った教育サービスを提案しました。この授業がきっかけで、テレビ局とは、情報を届ける役割だけでなく、地域社会とともに新しい価値をつくっていく役割も担っているのだと考えるようになりました。卒業後は、地元である北海道の放送局で働く予定です。目標は、メディアを通して人と人をつなぐこと。

見過ごされがちな小さな声をすくい上げ、他の誰かがそれを“自分ごと”として考えるきっかけをつくり、すべての人が思いやりをもって暮らせる社会づくりに貢献したいです。また、学部では、プログラミングやWebデザインの授業を通して、テクノロジーや表現の力が社会課題の解決に寄与する可能性を強く感じました。そのため、コンテンツの中身だけでなく、コンテンツの発信方法などの観点からも、さまざまな取り組みに挑戦していきたいと考えています。

高峰理名

メディア表現学部 4年 (北海道 北星学園女子高等学校 出身)

芸術学部



発想力と技術を磨き、 自分だけの表現を手に入れる

長く受け継がれた伝統の技から最先端のテクノロジーまで、さまざまな技法がある芸術の世界。そこでは、無数の素材から無数の表現が生まれています。セ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

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

(2年次から7つの専攻に分かれます)

0

洋画 専攻

Oil Painting

磨かれた独自の視点がきらりと光る作品。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。



泊 博子「s-earth_2」 130.3×130.3cm / 油彩、テンペラ、土、ミクストメディア



轟 空奈「装飾」 194×162cm / キャンバス 油彩



森 幾央「CRYMAX」 324×192cm / キャンバス 油彩

C

陶芸 専攻
Ceramics



センカ「神使II」 白土、化粧土

土に触れ、手を動かしながら生まれるかたち。素材と向き合い、自分だけの表現を器や造形に焼き上げます。



川津啓介「矮小」 轆轤、還元、再生土、釉薬、ガラス、ホットボンド / インスタレーション

S

秋山紗良
「曇った扉、鍵を開ける」
90×50×167cm /
木、紙、サウンド



吉岡幸真希「いしのような自由」 48×177×74cm / 石、紙、鉄

立体造形 専攻

Sculpture

鉄や石、木、ガラスなど素材はさまざま。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。

版画 専攻
Printmaking



田中晴喜「蒼き森」 109×78cm / サイアノタイプ、ケント紙

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。



田中彩奈「令和六年度版 東海道五十三次」 21.5×15×3cm 58 ページ / リソグラフ、手製本



J

Japanese Painting
日本画 専攻

チョウ チョウデンシン「鶯のどころ」
162×194cm／高知麻紙、水干絵具、岩絵具、顔彩、墨、胡粉

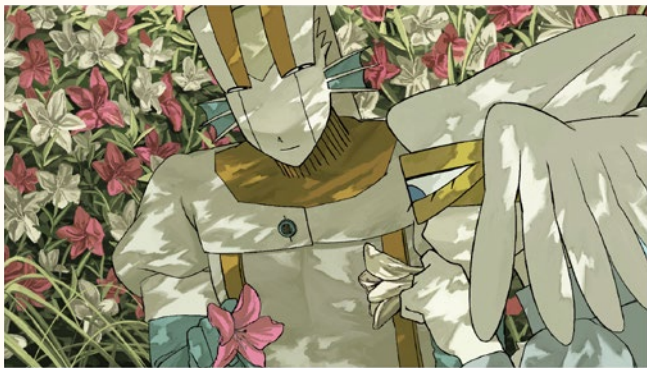


思わず見とれる風景や、静かにたずむ動物たち。日本画は岩絵具ならではの色づかいや、丁寧に描かれた線も魅力のひとつです。

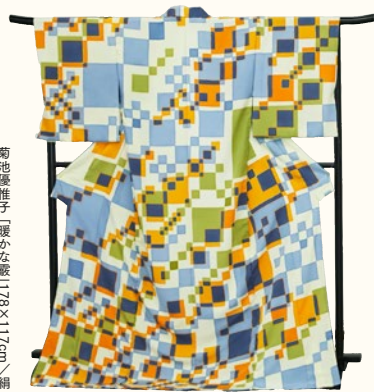
倉橋咲妃「origin II」 183×276cm／麻紙、水干絵具、岩絵具



北村友海「静けさのなかに」 227.3×545.4cm／高知麻紙、水干絵具、岩絵具、楮、黒箔



岡野美音「対岸の星」



菊池優子「暖かな場所」178×117cm／絹

T

テキスタイル 専攻
Textiles



山岡樹里「繋がり」 180×320cm／型染め 酸性染料、絹

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



枝廣花音「共生」 インスタレーション／羊毛、糸、手芸綿、エアークラップ、ボール／サイズ可変

V

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学べます。映像の迷宮は奥が深いですよ。



山野彰太「Ephoh」 インスタレーション／400×400cm



造形学科

FINE ARTS

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、枠にとられないオリジナルの表現を追究していきます。

学部の特徴

「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。一人ひとりに充分な制作スペースが与えられます。

「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。

「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 tan-kan 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、固定観念にとらわれず、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、キャンパス全体を創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。



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む。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広げ、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いて、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たし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げます。

メチエ metier 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)	 油彩で心惹かれるものを描く (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(基底材を生かした表現)
版画	 イラストレーションからの展開 リトグラフとシルクスクリーン	 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	 キルンワーク技法によるガラス作品の制作	 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	 ロト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半額免除する特待生制度

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



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

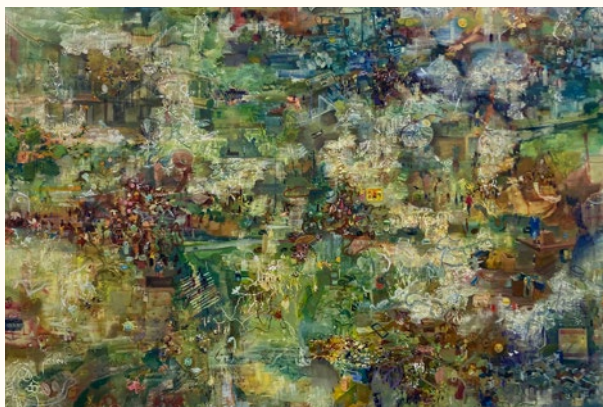
●画家 ●美術作家 ●キュレーター ●美術教師 ●グラフィックデザイナー ●ゲームデザイナー ●学芸員 など

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」 外村早季葉 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

point

給具や木枠など、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

flow

1 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みます。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します。(P.61)

2 画材や美術史の知識を学ぶ

土や石を採取して給具をつくり、画材の成り立ちを学びます。実際にものを見て描く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ます。

3 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理解します。自分の表現を客観的かつ広い視野のなか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ます。

4 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、卒業制作に取り組みます。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ます。

身につくチカラ

ability

- 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



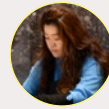
© Moemi Abe

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「新聞紙のドローイング」や、韓国ペンニョン島にある鉄条網を使った「Rose Line Project」など、主にインスタレーションを手がけています。作品のなかで扱うのは、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、頭のなか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」と確信したときです。そこから考えを整理してかたちにしていく作業は楽ではありませんが、実はその時間こそが最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。たとえば、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おり、近年は、第2次世界大戦で空襲にあったイギリスのコヴェントリーなどを訪問しました。現在は広島に通い、土地の表面をフロッタージュで採集しています。私は、制作に取り組むうえで大切なことは、ものごとの根源をとらえようとする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、最初の課題で給具をつくり、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「自分の目で見える」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さえ、都合の良い解釈で片づけてしまいがち。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。

安喜万佐子

洋画専攻教員 / 美術家



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事です。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

point

- 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

flow

1 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みます。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します。(P.61)

2 基礎描写力を徹底的に身につける

植物の写生をしながら画材の使い方を習得し、スケッチ、下図、草稿、本紙という日本画の制作工程を学びます。また、動物のクロッキーや日本画の模写で描写力をやしないます。

3 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きます。動きのある線で動物や人物を描くほか、風景も写し取ります。作品の制作意図を考察・整理し、自分のテーマを固めていきます。

4 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、卒業制作に取り組みます。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ます。

身につくチカラ

ability

- 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



花と鳥とシリーズより「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パトンド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るときにはやっぱり達成感を感じますね。平面のとき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のもの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 濤

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。

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にメッセージを含め、日本画独特の表現技法を挑戦的に展開しながら、作品を制作しています。

日本画の基本は、動植物をよく観察し、その本質的な造形をとらえて写生することです。豊かな自然に囲まれ、京都の四季折々の風土に触れられる京都精華大学は、日本画を学ぶのに最適な場所だといえるでしょう。また、キャンパスの近隣には社寺や美術館がたくさんあります。本物を鑑賞して見る目をやしなう機会や、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えます。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



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間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

作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求しましょう。

めざせる職業

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

主な就職先

●印刷・出版関連 ●写真スタジオ ●デザイン事務所 ●映像制作会社 ●教育機関 ●美術館・博物館 など

取得できる資格

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



学びのポイント

point

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

flow

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みます。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します。(P.61)

2 年次 基本の技法を身につける

木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの版画に加え、写真やデジタルの技法などについても基礎から学ぶことができます。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ます。

3 年次 自分に合う技法を深く学ぶ

関心がある版画技法や写真表現を工房に分かれて学びます。併せて、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します。

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、卒業制作に取り組みます。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ます。

身につくチカラ

ability

- 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

卒業生の声



木版画がつながく、
たくさんの縁と仕事。

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。いま私の仕事は、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ときもあります。でも、仕上がったときの達成感はたまらない。まるで山頂にたどり着いたようなうれしい気持ちにな



本田このみ
木版画作家
2010年卒業



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。版画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てき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



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、ガラススタジオ、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

point

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

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

4年間の流れ

flow

1 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みます。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します。(P.61)

2 素材の知識と加工法を学ぶ

人体をモチーフにした塑像制作からはじめ、ブロンズ铸造や金属彫刻、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します。

3 理論を学び、洞察を深める

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

4 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、卒業制作に取り組みます。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ます。

身につくチカラ

ability

- 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

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、進学を決めたんです。学んでいくなかで、自分のつくった作品が、日常生活で使ってもらえることに興味を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会社です。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



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、鳥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



陶芸 専攻

日本トップクラス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、現役に活躍する陶芸家である教員らが担当します。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

point

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

flow

1 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みます。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します。(P.61)

2 基本技法と知識を習得

手びねりやろくろなどの技法を試して、土を扱う感覚をつかみます。加えて、釉薬の知識と扱い方、焼き物の知識、美術史、陶芸史も学びます。

3 テクニックを高める

自分のイメージを作品に反映させることをめざします。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ます。

4 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、卒業制作に取り組みます。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ます。

身につくチカラ

ability

- 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

卒業生の声



撮影：三田周

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いても、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ときに、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、そうでない方と話すときは、自分の世界も広がるのもおもしろく、またつくろうと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上がるものに価値を見出せるようになる点も、陶芸の良いところだと思います。京都精華大学は、いろいろなことに挑戦できる大学です。4年間は思っている以上に短いので、テクニックだけに頼らず、既存の価値を読み替えたり、ずらしたりしながら、自由に発想してください。生活のなかに見出すことのできる陶芸のおもしろさを、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



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

point

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

flow

1 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みます。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します。(P.61)

2 基本の技法を身につける

型染め、シルクスクリーン、織、友禅の技法と知識を学び、与えられたテーマに沿って制作します。

3 テーマを染めや織りで表現

ファイバーアートやろう染めなどの技法を学びます。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います。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ります。

4 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、卒業制作に取り組みます。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ます。

身につくチカラ

ability

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

卒業生の声

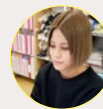


心が躍るような色と柄で、雨の日も楽しめる傘を。

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



湊 美結季

株式会社ワールドパーティー
テキスタイルデザイナー
2019年卒業

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

織やミンワークなど、「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、いま、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、友禅、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стал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です。はじめて染織に挑戦した人からは、「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



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

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

ティストをまねいた授業もあり、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

point

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



パペットアニメやストップモーション作品を撮影できる制作スタジオ

4年間の流れ

flow

1 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みます。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します。(P.61)

2 映像制作の基礎技法を習得

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

3 個人・グループで作品を制作

撮影から編集まで、ひとりで作品を完成させることを経験します。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します。

4 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、卒業制作に取り組みます。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ます。

身につくチカラ

ability

- 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



大学での学びと経験を生かし多様な映像表現に取組む現在。

在 学中は、先生方から「自分と向き合う姿勢」を深く学び、今も大切にしています。留学を通じて「言葉で伝える重要性」を実感したことや、授業での企画展キュレーションの経験も現在の企画展キュレーションの経験も現在の活動に生かされています。授業外での有志グループ展も印象深く、当時の仲間たちがさまざまな分野で活躍する姿は、私にとって大きな刺激となっています。これらの大学での学びと経験が、現在の仕事の基盤となっています。

から制作に取り組みました。企画立案から撮影、編集、ポストプロまで、ディレクターとして全工程を経験できたことも大きな財産です。一方で、取材に深く踏み込めないもどかしさを感じ、より人や地域と向き合える場を模索して、コロナ禍を機にWebドキュメンタリーの制作を開始しました。出産を経てからは、次世代へどのように繋げていけるかを以前より考えるようになり、子育てと制作の両立に難しさを感じながらも新たな表現への挑戦を続けています。



中村朱里

ディレクター / プロデューサー
2018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「ソーシャリー・エンゲージド・アート」と映像を融合させた表現の研究に取り組んでいます。この分野を志す人には、絵画、音楽、演劇、映画、文学など、異なる分野の芸術にも興味をもつ姿勢が欠かせません。複合的な表現の可能性を探ろうとする意思と、それを実践する行動力が大切なのです。

短編映画、プロモーションビデオ、ストップモーションアニメなど、映像作品

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

西光一

映像専攻教員 / メディアアーティスト

Career

芸術学部のカリヤ



芸術学部 進路実績

就職率 **100%**

就職率=就職者数/就職希望者数
2025年3月 芸術学部卒業生実績

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。

美術・工芸

カイカイキキ、御庭植治、大蔵山スタジオ、阿波手漉和紙商工業協同組合、富士製紙企業組合、京織、MARCO GALLERY、ワザモノ、FIELD土香、熱海クラフト工房、Kiyo to-bo

映像・テレビ・舞台

たつた舞台、福楽、森脇ビデオ企画、流

ゲーム・アニメ

東映アニメーション、インテリジェントシステムズ、ユーフォーテーブル、ボンズ、トーセ、IMAGICA GEEQ、ドメリカ、10ANTZ

Web・メディア・広告

トランスコスモス、グラフィック、キングプリンターズ、あとらす二十一、システムディ、サンタプラネット、アンプラグド、SHINSEKI、Hills、メインカラー、辰巳、プランニングエッグ

製造・メーカー

ファンケル、TASAKI、一澤信三郎帆布、ケイウノ、アイデス、VESSEL、嵩山堂はし本、イオンテクノセンター、森紙販売、光響、EH、テクノアイ、ベースワン、エンド商事

ファッション・アパレル

ダイアナ、グローバルスタイル、京都豊匠、インター・ベル、クー

教育

東京都教育委員会、神戸市教育委員会、木津川市教育委員会(木津川市立木津南中学校)、帝塚山学院大学、京都芸術高等学校、芸術による教育の会、高島市立図書館

小売・サービス

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

福祉

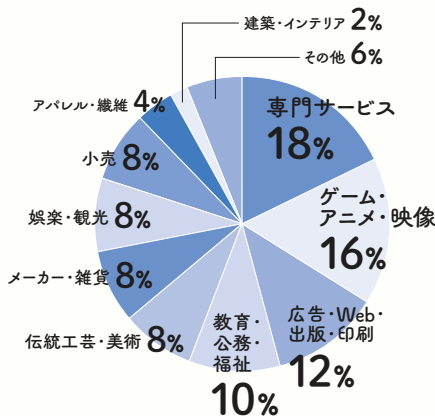
大阪府立病院機構、清水会、伏見にちりん福祉会

その他

明治安田生命保険、富士急ハイランド、バリミキ、シーボン、関西不動産販売、キャリアリンク、ウェディングボックス、日本製図器工業、スペーススライズ、Evand、スパン、リペイント匠、オリジン、知多ビッグ

※2023年3月卒～2025年3月卒実績より抜粋

職種別就職状況



「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、「セイカ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なく、分野に関する知識を得て、そこから関連し広がっていくアイデアや発想の広がり。これをはぐむことこそが、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



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



デザイン学部



デザインの力で 社会の課題を解決する

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

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

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

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

建築専攻 / 人間環境デザイン専攻

●…入試単位（イラスト学科、プロダクトデザイン学科、建築学科は、2年次から各専攻に分かれます）

G

グラフィックデザイン Graphic Design コース

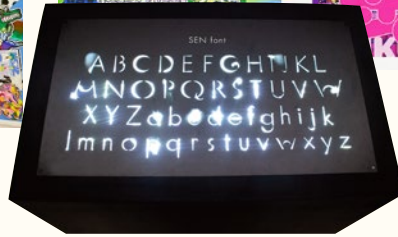


西池陽麻「我Re想-SelfReming」

文字や色、かたちを組み合わせることで生まれる、新しい伝え方。「これ、伝えたい!」という想いが、デザインになっています。



松本 彩「BL2C」



杉本輪歌「Trajectory of light」

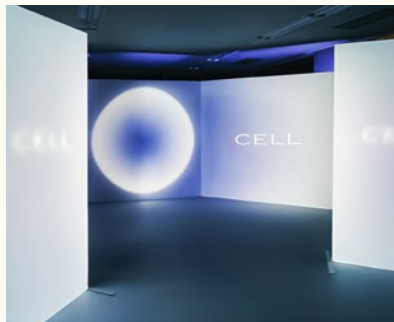
Dc

デジタルクリエイション Digital Creation コース

ひらめきと遊び心で、映像やゲーム、デジタルの世界を生み出す。人を楽しませる体験を、制作しています。



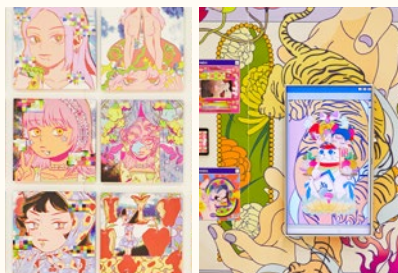
平野貴照「イソギンチャク・ハウジング」(ゲーム)



日笠孝紀「CELL」(ムービー)



藤森日菜子「DUSK」(デジタルアート)



(上・左)オウ コウニュー「Our」(上・右)チン キンネイ「レトロフューチャーから」(下)南村晴花「moshimono」

Illustration イラスト学科

描くのが楽しい。それがいちばんの原動力。一ひとりの思いを線や色にのせて、世界を描き出します。



(上)ジョン ガフン「私の井」(下)難波佳暖「きらめき」



(上・左)牧野由佳「幸せの見立て」 (上・右)川端那月「woodquet」
(下)竹下愛華「FX SOAP」

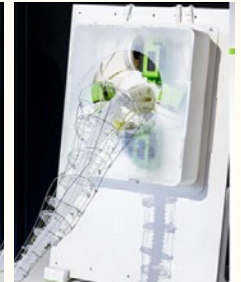
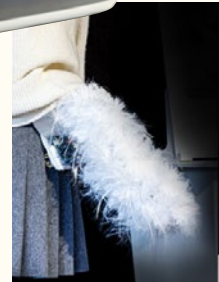
プロダクトデザイン 学科
Product Design



亀谷宏宏
「SUN-PHARE」



白砂翔平「M-NEVA」



ソユジャク「Linco」

道具、インテリア、ファッションなど。暮らしのなかの課題を見つめ、社会を良くするアイテムを生み出します。



太城結希
「Light and Shadow」



(左)鬼頭璃凧「コレクション制作」 (右)チョウシエン「『山海経』の派生要素を探究する」



和田純「私がN家に乗取るように」



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。どんな町で、どんなふうに暮らしたい？ 想像が広がります。

オウウリユウ天地と繋がる図書館





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 ●パッケージデザイナー ●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

point

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

flow

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ません。デザインソフトやWeb、動画、写真などの制作スキルを身につける選択授業も多数用意。

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

2

年次

デザインを構成する3要素を学ぶ

図像・文字・コミュニケーションの各分野を専門的に学びます。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ます。

▶ 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み、デザインで社会の課題を解決する力を身につけます。

▶ 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、卒業制作に取り組みます。

身につくチカラ

ability

- 「図像」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

卒業生の声



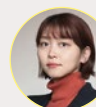
音楽や映画、マンガなど

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、幅広く手がけています。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の学びを得ています。本づくりの難しさを感じながらも、やりがいをもって取り組む毎日です。学生時代に学んだことはすべて、いまの仕事に生きています。デザインソフトの使い方やWebサイトのつくり方、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のための力がきたえられましたし、細部にまでこだわることの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。セイカの自由な雰囲気のおかげで、異なる視点や知識をもつ人たちと意見を交わしながら作品をつくり上げたことは貴重な経験になりました。当時一緒に活動した仲間とはいまでも関わりがあり、励まし合える大切な存在になっています。みなさんにも楽しみながらたくさん挑戦して、充実した学生生活を過ごしてほしいですね。



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。

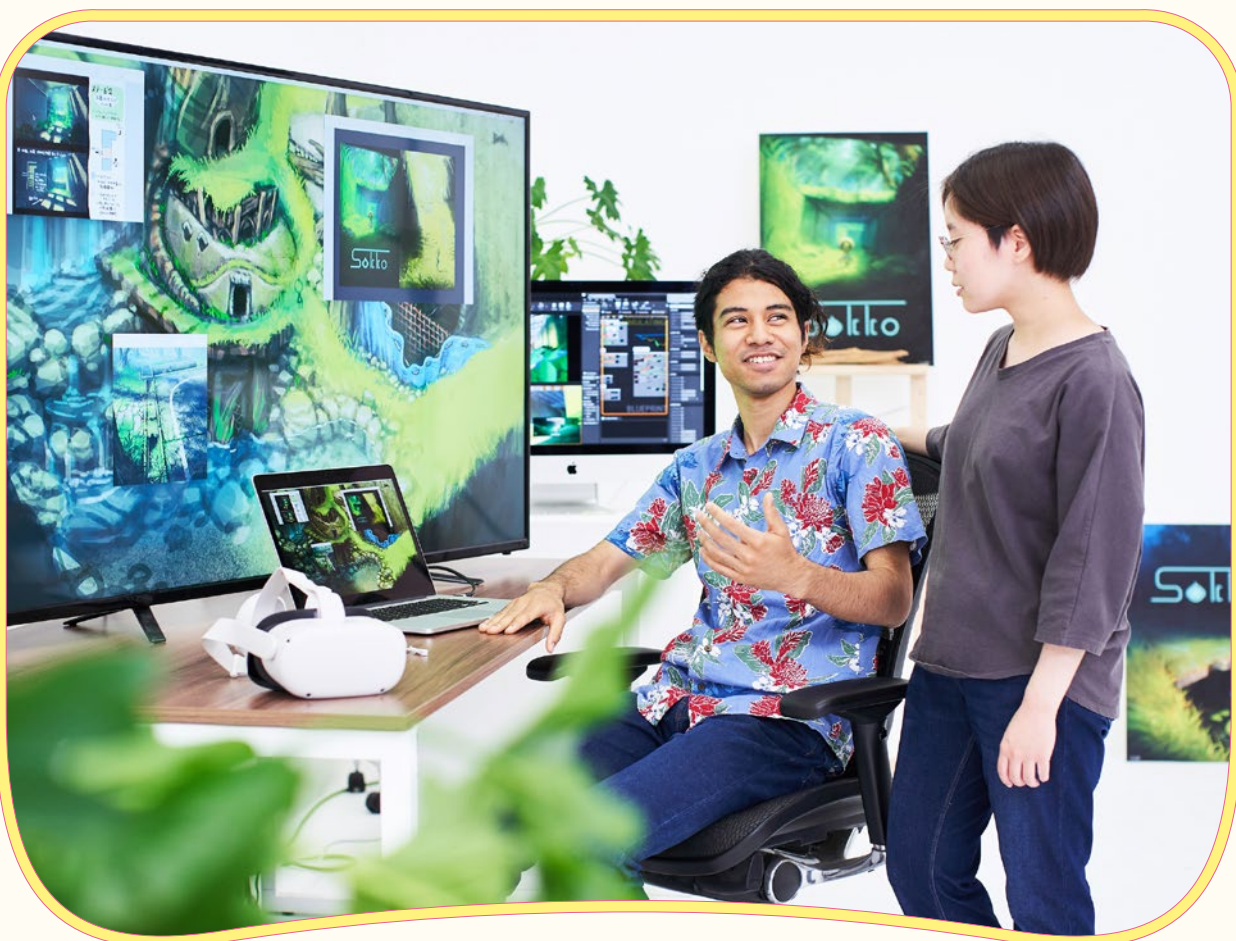
グ

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、豊かさをつくるデザイナーとして、それらの多くをもた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関係を考える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



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

point

「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

flow

1年次

デザインの基礎を学ぶ

デッサンやドローイングで描写力をやしない、アイデアを形にする力を身につけます。また、グラフィックや映像の制作技術も学びます。

▶ 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

2年次

企画力・制作力・発信力を磨く

モーショングラフィックス、3DCG、キャラクターデザインなどを学びます。また、ゲームの企画に挑戦し、人が反応する仕掛けを考え、発信します。

▶ 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

3年次

社会の課題にチームで取り組む

グラフィックデザインコースと共同で、社会と関わるプロジェクトに取り組みます。課題の内容は、ゲームの制作やムービーの制作など、興味に応じて選択可能。

▶ 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

4年次

発想を生かした卒業制作

希望する分野に分かれて、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ます。4年間の集大成を完成させる1年です。

身につくチカラ

ability

- 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

©カラー



EVANGELION:30+ ; 主催 東京大学カラー 協賛 横浜アリーナ 3日間連続開催 2026年2月21日(土)・22日(日)・23日(月)

小さな挑戦を積み重ねて、専門性を磨く。

卒業生の声

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る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。

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、目の前のことに精いっぱい打ち込んで、人とのつながりを大切にしてほしいですね。



千合洋輔

スタジオカラー デジタル部
ディレクター・デザイナー
2013年卒業

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運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年次の授業では、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に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けましょう。

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

ILLUSTRATION

「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年から、2年次から分かれる専攻として、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した。

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」を中心に取り組み、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成力、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。



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出すことができます。



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。

【イラスト学科】4年間の流れ

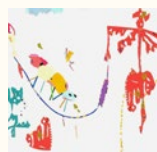
年次

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、平面表現の要素一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ます。



〈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、表現の幅を広げます。

2年次から分かれる2つの専攻

2

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していきます。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きます。

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びます。

授業例 デジタル表現基礎、モーションスキル、3DCG など
使用ソフト After Effects、Express、Premiere Pro、Photoshop、Procreate、Canva、Blender

3

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していきます。また、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」ための表現を学びます。

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します。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します。

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

4

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みます。自己の表現を確立し、社会に発信します。

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みます。現代的で新しい表現を見だし、世の中に発信します。

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



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。

学びのポイント

point

- 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

めざせる職業

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

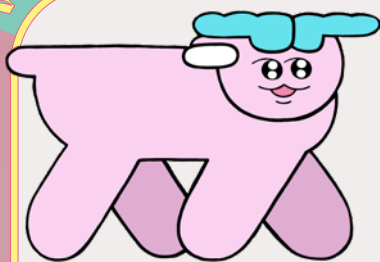
主な就職先

- デザイン制作会社 ● グッズメーカー
- 印刷・出版関係 ● 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

卒業生の声



描き続けた日々が自分の表現をつくった。

子どものころからイラストを描くことが好きで、京都精華大学の雰囲気に惹かれ入学しました。大学では、ひたすら描き続けることを通じて、自分だけの表現スタイルを磨いていきました。授業では学生それぞれに合わせた課題が出され、私の場合は「とにかく枚数を描くこと」を求められました。一枚一枚の完成度にこだわるよりも量を描くことで自分らしい表現が形づくられていったように思います。

現在はフリーのイラストレーターとして、舞台講演のポスター用のキャラクターイラストや生活雑貨カタログのイラスト、個展の開催など多岐にわたる活動をしています。個展の制作はひとりで黙々と進めるので他者からの見え方がわかりま

せん。そんなときは合評の時間を思い出して、先生の視点を想像しながら作品を見直します。制作の途中で壁にぶつかったときは、先生から言ってもらった、「描きたいものを描けばいいんだよ」という言葉が、私の心の支えになっています。京都精華大学で、友人たちと学食に集まり、他愛のない話で笑って過ごした時間や夜遅くまで制作に没頭した日々は今ではかけがえのない思い出であり、今の私の原動力になっています。

ヒグチキョウカ

イラストレーター
2020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はひとつのアート作

品のように存在感を放ちます。自然に囲まれた京都精華大学は、豊かな感性をたく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



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。あなたのなか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。

学びのポイント

point

- イラスト表現の基本となる感性を磨き、**豊かなイメージ**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

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

学生の声



「好き」を信じて挑戦したら、表現の世界が広がった

好きな作家の出身校だったことをきっかけに、この大学を知りました。イラストだけでなく幅広い分野に触れられる環境で、自分の表現力をより広げられそうだと感じて進学を決めました。印象に残っているのは「ブランディング」という授業です。自分では気づけなかった世界観や絵柄の特徴を見つけることができ、自信をもつきっかけになりました。悩んでいたとき、先生から「絵を動かしてみようか」とアドバイスをもらい、初めてGIFアニメーションに挑戦。手探りの制作でしたが、発表で好評を得たことで、自分の得意な色づかいや表現の方向性が明確になりました。絵を動かすことで、表現の幅と可能性が一気に広がったと感じています。

卒業制作では「日常にある小さな幸せ」をテーマに、招き猫モチーフのぬいぐるみ作品を制作しています。「自分の好きな気持ちを、自信をもって伝える」ことの大切さを実感した大学生活でした。作品を見てもらうことで新しい視点や言葉を受け取り、表現が成長していく喜びを知りました。前向きな言葉やアドバイスを素直に受け入れ、これからも好きな気持ちを原動力に、新しい表現へ挑戦していきたいです。

北村真爾

4年 大阪府立工芸高等学校 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ける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

PRODUCT DESIGN

※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

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

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。充実したカリキュラムで学んだ4年後には、高い専門性を持ったデザイナーや、広い視点を持った企画職やディレクターなど、幅広い選択肢が可能になります。

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。

【プロダクトデザイン学科】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。漆や鍛金など、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びます。



〈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専攻の授業から、2つを体験できます。自分の興味関心を発見し、2年次からの専攻へとつなげます。

2年次から分かれる3つの専攻

2

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、Rhino、PDグラフィック、UIデザイン、近代空間論、感性工学、デザインビジネス、ヘルス&ビューティ、文具 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ません。

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、ブランディングと制作、リサーチとデザイン、パターン、ファッションビジネス、染織 など

3

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、公共遊具デザイン、BtoBデザイン、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、地域環境、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、プリント、PR、写真、産学連携 など

4

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いうえで、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



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。

学びのポイント

point

- 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

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
- 家電関連メーカー
- 先端機器関連企業
- 医療機器メーカー
- 文房具メーカー
- アイウェア関連企業 など

取得できる資格

- 高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)
- 中学校教諭一種免許状(美術)
- 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



いつか世界初の製品をデザインしたい。

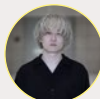
X 線で人体を検査する装置など、医用機器のデザインを担当しています。仕事をするうえでは、検査の目的や装置のしくみをしっかり理解すること、患者さんや検査技師さんの動きや感覚をできるだけ細かく想像することを心がけています。また、デザインのちょっとした不備が、医療現場の混乱につながる可能性も忘れてはいけません。責任の重さを感じつつも、命に関わる製品を手がけることに誇りをもっています。高い技術力をもつ島津製作所は、業界初の製品を数多く世に送り出してきました。いつか、業界でスタンダードになる製品の最初のデザインを手がけられたらと思います。

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、いま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はもちろん、専門の知識や技術はなくても、向上心や好奇心に満ちている人も歓迎します。

平田喜大

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



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。産官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。

学びのポイント

point

- 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

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

取得できる資格

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

卒業生の声

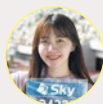
みずからのアイデアが形になっていく喜びを味わえる。

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。デザインをしたい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、ぴったりに感じました。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、この仕事ならではの、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が、諦めずに最後まで作品をつくり上げる根性は、学生時代に身につけたものだと思っています。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を深めてくれました。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くと考えています。

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「針畑生活資料研究会」に所属し、デ

ザインの観点から旧杉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



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。

学びのポイント

point

- 誰かのしあわせをつくり、社会をより良くする
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

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

卒業生の声

大学で染いた価値観が
今の仕事につながっている。



卒業後にアパレル会社で販売員を2年経験し、現在はMODERN TIMESでメンズウェアやアクセサリー、バッグなどをデザインしています。デザイン以外にも、ECサイトにおいて掲載用の撮影スタイリングや商品説明の文章作成といった制作業務を中心に担当しており、企画からお客様の手に届くまで、全工程に携われることに大きなやりがいを感じています。学生時代の経験は今でも生きていて、「良いシャツとは何か?」「このシルエットはどのような印象を与えるか」と、「服」の根本的なところから向き合ったことは、どんなブランドでも必要な考え方につながっていると感じています。ほかに旅行や美術館にたくさん行ったり、コンテストに応募した

りと学外でもさまざまな経験を通して自分の価値観を深めることができました。大学を選んだ決め手は、オープンキャンパスでの柳田先生との出会いです。デザイン画をみてもらい、「誰のために」という視点が必要とアドバイスをもらったことでここなら成長できそうと思いました。入学後もシーズン別のアイテムをデザインする授業などで指導を受け、わずかな違いが印象を左右するデザインの奥深さや細部にこだわる重要性を教えていただき、今の仕事にも生きています。

伊藤来未

株式会社MODERN TIMES
デザイナー
2021年卒業



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がしあわせなのかを追求し、その理想を服づくりと服を着る人の姿を通して実現することなのです。

授業では、制作技術を身につける時間ももちろん、そのようなことを考える機会をたくさん設けるように心がけています。多彩な学部がある京都精華大学は、異なる世界に触れ

る機会が多い刺激的な環境といえるかもしれませんが。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をお願いします。在学中は、自分の学びを深く掘り下げることに、何より集中してください。自分の能力が向上していく実感こそが、最も刺激的で、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よう」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

園芸企画が商品化

Z世代向けの

学生が考案した



1

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)との産学連携授業「種ま×未来」プロジェクトから生まれたZ世代向けの園芸企画が採用されました。第1弾としてWebコンテンツ「性格診断 あなたの性格はどんな野菜と似ている?」が公開され、第2弾にボードゲーム「farmer life ふぁーまーらいふ」が発売。第3弾には120種類の植物イラスト「葉葉日和」が、手ぬぐいなどに使用されました。学生たちは「園芸の魅力を伝える」ことを目的に、同世代に向けたアイデアを立案して企画書にまとめ、タキイ種苗本社にてプレゼンテーションを行い、商品化にまで発展することができました。

● 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

自動ロボットビジネスを提案

次世代シテコミューター!



3

トヨタコネクティッド(株)と連携し、AIやIT技術を活用した次世代シテコミューター・自動ロボットビジネスのあり方を提案しました。学生たちは、ユーザーが求める価値をどのようなプロセスで生み出しているのか、プロダクトデザインやデジタルクリエーションのテクニックを学んだ後、これからの社会に求められるフィジカルAIプロダクトを提案しました。最優秀賞を獲得した案をベースに実働モデルを製作し同社イベント、京都精華大学で発表されました。



● 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



染の技術を生かした商品のアイデアを考案

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、サステイナブルなファッション製品を提案



2

(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「サステイナブル・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、有効活用の方法を考えて提案を行いました。

● 連携先 株式会社ワコール

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



4

高校の新しい制服をデザイン

京都翔英高等学校(京都府宇治市)の制服のデザインを在学生が手がけました。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、制服にはめず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



6

学生がデザインしたベンチが駅に設置

福井鉄道福武線の浅水駅に、学生がデザインしたベンチと看板が設置されました。背もたれがレンズで肘置きがつかの形状をしたメガネ型のベンチと、眼鏡を通して文字が明瞭に見える様子を描いた看板は、「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しています。本事業は映画「おしよりん」の公開を記念し、福井東商工会麻生津支部眼鏡工業部会と連携、授業内にてコンペ形式で取り組んで制作しました。

● 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



建築学科

ARCHITECTURE

※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

あらゆる空間と環境を、建築の視点でデザインする

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。入学後に選択できる2専攻を設置し、建築家の育成をめざしています。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。

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

学科の特徴



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。



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きます。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。



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。

【建築学科】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 PICKUP



〈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ます。



〈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ます。

2年次から分かれる2つの専攻

2

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ます。

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、さまざまな実習や設計課題を通して、環境と人間の暮らしの関係性への理解を深めます。同時に3年次のフィールドワークの計画を作成します。

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

3

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ます。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

スタジオ制とは 4つの分野(建築設計、インテリアデザイン、家具デザイン、まちづくり)から興味があるものを選んで学べる制度。半期に1度、選びなおしが可能。

学年の前半は海外を含めたフィールドに足を運び、現地で研究します。キャンパスに戻ってからは、ゼミでの発表や教員からの指導を通して調査研究の検証を重ねます。

授業例 フィールドワーク(海外・国内での半年間の現地調査)、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

調査地 日本国内、アメリカ、カナダ、ニュージーランド、フィリピン、フランス、スペイン、台湾、韓国

4

年次

引き続きスタジオ制で学びます。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します。

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います。

身につくチカラ

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



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。ここからとにも、世界で活躍できる建築家をめざしましょう。

学びのポイント

point

- 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

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)

卒業生の声

お客様の想いをデザインする建築家になる。

建 築設計事務所で住宅や店舗の設計を行っており、計画段階から完成まで一貫して携わっています。お客様との打ち合わせ、図面づくりや3Dモデルでの検討、素材の選定等行いながら、居心地の良い空間やその土地に合った建物をつくる仕事です。簡単ではありませんが、全

体構成から細部まで自身で考えられるところに大きなやりがいを感じています。工事中の現場に何度も通い、関わった建物が実際にできていく姿を見ると感動します。

大学では、製図だけでなく、建築をゼロから構想する自由な発想を重視する授業が多く、創造の幅を広げる機会に恵まれました。また、在学中に先生やゲストの前で何度もプレゼンを重ねた経験が、いまの仕事に生きています。問われた「なぜ」に対する返答を考える過程のなかで、言葉で伝える力や思考の軸がつかわれました。建築の知識はもちろんですが、動画制作や写真撮影などの幅広いスキルに触れられる環境があり、仕事にも役立っています。半年ごとに興味に合わせてゼミを選ぶ制度や、学生一人ひとりの個性に寄り添ってくれる先生方の存在など、おほかで自由な学びの環境が、いまの私を形づけていると感じています。

杉山未羽

A.C.E.波多野一級建築士事務所
一級建築士
2022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ます。家や施設などの建物はもちろん、手のひらにの小さなモノも、建物が集まる大きな都市も、すべてその世界の一部です。そして、そんな広い建築の世界を考えると、私たちが人について考えることから始まります。暮らす人の姿を思いながら、コツコツとモノをつくり、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人はもちろん、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





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いく「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。

学びのポイント

point

- 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**

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

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)

卒業生の声



セイカの学びを胸に、世界の建築の現場へ

現 在はシンガポールにあるNanyang Technological Universityの大学院に在籍し、国際的な建設プロジェクトにおけるマネジメントについて研究しています。建築法規からエンジニアリング技術まで幅広い知識が求められる分野ですが、同大学が誇る建築・管理分野の最先端の知見に触れながら、日々刺激的な学びを重ねています。世界に飛び出すことで、最先端の技術や情報に直接触れることができ、視野が大きく広がりました。大学院での学びを通じて専門知識を深め、将来は、この業界に新しい風を吹き込む存在になりたいと考えています。セイカに在学中は、設計事務所を運営されている一級建築士の先生

方から、実践的な建築設計の知識と技術を学ぶことができました。少人数のクラスのなか、先生方の豊富な知識と経験を身近に感じられたことは、建築を学ぶにあたって最高の環境だったと実感しています。また、緑豊かなキャンパスで過ごした時間も、創造性をはくむ大切な土台となりました。友人たちと課題とともに取り組み、ときには語り合い、大学周辺で食事をしながら見た夕焼けは、海外に渡ったいまでも心に残る大切な思い出です。

マシウネイ

Nanyang Technological University Graduate Program
2025年卒業

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世界はどこかで起きている課題を発見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びとと話をしながら、現地をよく観察して課題を認識する経験を積んでほしいと考えています。より良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。現実に即した解決策を生み出すことにつなが

る、人びとの生活を観察する力……。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。授業のなかで得た知識や、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する経験を重ねることで、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、身の回りに気になるところがあったり、人と話すことが好きな人は特に歓迎します。興味がある人は、ぜひ恐れずに飛び込んできてください。

河井敏明

人間環境デザイン専攻教員/建築家

Career

デザイン学部のキャリア



デザイン学部 進路実績

就職率 **94.4%**

就職率=就職者数/就職希望者数
2025年3月 デザイン学部卒業生実績

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。

Web・メディア・広告

LINEヤフー、サイバーエージェント、モノグラム、アデックスデザインセンター、新通コム、ナンバーナイン、ティーアンドエス、mct、ケイビーカンパニー、アイエスエフネット、オーガランド、京都リビングコーポレーション、カボス、DH inc、ユーフォニック、large、上部

ゲーム・アニメ

任天堂、セガ、ワーナー・ブラザーズ・ディスカバリー、コナミアミューズメント、プロダクション・アイジー、ユーフォーテーブル、Yostar Pictures、エイティンク、ライデンフィルム、B.B.スタジオ、モンスタースエッグ、AREA35、CharacterBank、モス、クリエイティブハウスポケット

メーカー・家具

本田技術研究所、トヨタ自動車東日本、ダイハツ工業、ブラザー工業、近畿車輛、関西ペイント、クлинаップ、オーデリック、富士フニチア、ベティオ、リヒトラブ、相合家具製作所、銀峯陶器、進々堂、テラモト、日本電音、本藍染織工屋、菱六、ソナワラボ、ベースワン、ヘルメス、マツモト、中忠商店、タジマモーターコーポレーション

ファッション・アパレル

イッセイミヤケ、ディーゼルジャパン、サマンサタバサジャパンリミテッド、ワールド、アダストリア、TSlホテルディングス、マザーハウス、ジョイックスコポーレーション、キャピタル、フォーティファイブアルビーエムスタジオ、高見、Mother's Industry、キャロウェイゴルフ、アイジーイー、エディットモード、キクチメガネ、BANKANわものや、インターナショナルリレーション、ミノオ・ラボ、バセリエンタープライズ、吉忠マネキン、R1000、FIVE Holdings

建築・設計

大和ハウス工業、三分一博志建築設計事務所、ジョンソンコントロールズ、SPACE、アイエ務店、建築工業、住宅情報館、東都熱工業、堀浜工業、三和建設、浅井謙建築研究所、ビーフンデザイン、sunia一級建築士事務所、カイトアーキテクト一級建築士事務所、川上聡建築設計事務所、空間工房 用舎行蔵 一級建築士事務所、ハンワホームズ、サンプロ、岡本銘木店、田中工務店、石巻工務店、大東建設、夢真、コプロ・ホールディングス、ファミス、カブトス、CONY JAPAN

デザイン事務所

GKデザイン機構、GK京都、TCD、テツシンデザイン、マッシュルームデザイン、マガザン、TANPOPO、カトレヤ東京、Noz、ケイ・ユニティー

各種デザイン・印刷

広済堂ホールディングス、佐川印刷、イセト一、大鹿印刷所、大阪印刷、フジタ、しまや出版、エンゼルグループ、マック、川田紙工、プラスコ

映画・舞台・音楽

彩ユニオン、インクス、グリーン・アート、レキップ・トロフ、flapper3、エスピーレオ、チドリグラフ、マジヤ、アカンブリッシュ、ユウテック

雑貨・グッズ

中川政七商店、トイハウス、丸真、秀和、ローズ産業

食品

美十、美濃吉食品、サンヨーフーズ、蜜香屋、梅酒屋、金澤ブルワリー、WILL、プラスワン

小売・サービス

丸井グループ、イオンリテール、ゲオホールディングス、タリーズコーヒージャパン、まんだらけ、カメラのキタムラ、未来屋書店、リカーマウンテン、ロピア、大黒天物産、ザグザグ、スーパー・コート、テンアライド、つばめ薬局、エヌ・アイ・シー、イー・エム・デザイン、ビーブルズ、ハングリーバンド、UT東芝

教育

東京都教育委員会、大阪府教育委員会、三原市立宮浦中学校、つくば開成学園

福祉・ソーシャル

国立京都国際会館、ベネッセスタイルケア、東近江市役所、乙の国福祉会、大阪府保険医協会

商社・卸売

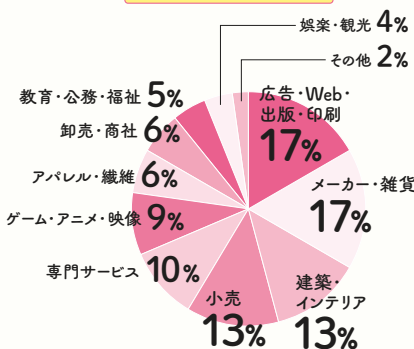
ユザワヤ商事、トヨタモビリティ滋賀、いつ和、パンテック、For you、佐野、NOMAD

その他

四国旅客鉄道、東建コーポレーション、TBCグループ、ワールド・プランズ・コレクションホテルズ&リゾーツ、ハトヤ観光、関西不動産販売、エリツホールディングス、近畿建設協会、NSW、ビーエスシー、Mountain Gorilla、サニーソフト、ハイヴ、シーエスシーサービス、エムズコーポレーション、ジャッツ関西、悟空テクノロジーズ、ワールドインテックファクトリー、スタッフサービス、日本マニュファクチャリングサービス

※2023年3月卒〜2025年3月卒実績より抜粋

職種別就職状況



業界と現場を熟知した教員が、アドバイスをを行います。

デザイン学部で学ぶ学生たちは、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おり、実務経験を生かした具体的なアドバイスをしながらか才能を引き出しています。さらにはどの専攻・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、柔軟に応える力をやしなっ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、デザインの力で社会をより良いものに革新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



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



M

マンガ学部



マンガをきわめ、
世界を結ぶ架け橋になる

教員には名作を生み出してきたマンガ家やアニメーション作家、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

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

2026 マンガ学部開設より20周年を迎える。
キャラクターデザイン学科設置

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な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。



教員はプロのマンガ家や 編集者、アニメーター が勢揃い

2 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、京都精華大学が運営している文化施設（京都市と共同事業）。博物館と図書館の機能を持ち、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4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



© 赤坂力 集英社 / かぐや様は告らせたい 大人の冒険

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見つけてしまう広告、気になってチェックしたWebサイト…。「絵が描ける」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。

世界に通用する「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。小さな子ども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楽し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。



鬼武者 way of the sword ©CAPCOM

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、みなさんもきっ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

ゲームの仕事



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

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年を越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

point

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

flow

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習得します。デジタル制作の基礎を教える授業もあり、マンガを描くための技術を一から学べるのが特長です。

▶ 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

画力を磨き、構想を物語に変える力を身につけます。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みます。

▶ 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していきます。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ります。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です。

身につくチカラ

ability

- 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

卒業生の声

描き続けたい。

生涯マンガを

何よりの楽しみ。

読者の感想が



学

生時代は、大学の実習室でずっ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、いま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。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

マンガの魅力は、やはり「物語」にあると思います。物語でなくては伝えられないことを見つけて、それを伝える術を身につけていくのが、ストーリーマンガコースです。授業の多くは、個別指導と集団指導の良い点を兼ね備えたゼミ形式で行われます。教員と意見を交わし、仲間とともに作品を制作することで、独学では気づかないことに気づくことができるでしょう。そうしてみずからを研鑽するなかで、あなたにしか語れない物語を見つけてもらえればと思います。

武富健治

ストーリーマンガコース教員
マンガ家



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若手連載マンガ家やベテランのマンガ研究者。雑誌やコミックスといった紙媒体だけでなく、PCやスマートフォンで読まれることまで想定したデジタル作画や、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

●出版社 ●編集プロダクション ●マンガ配信サービス会社 ●Web 制作会社 ●デザイン事務所 など

取得できる資格

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



学びのポイント

point

- 「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

flow

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びます。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びます。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、作品の講評を実施します。

▶ 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します。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びます。

▶ 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

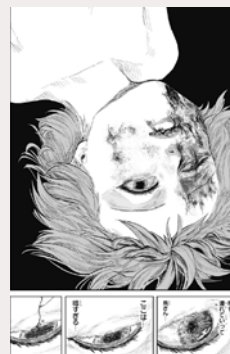
3年次に引き続きゼミ形式で学びを深め、卒業制作に取り組みます。マンガ家をめざす学生には、多様なジャンルで活躍している教員が在学中デビューのサポートを行います。

身につくチカラ

ability

- 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

数十ページの作品に
思いのたけを込めて。



卒業生の声

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の、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、少ないページのなかにもうまくまとまったときは、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。



陣ノ内康輝
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点です。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事は、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事です。これは、普段の生活のなか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、他者を思いやる心はぐまると考えています。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



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頻繁に教室へ招き、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

point

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3DCG、プランニング、プレゼンなど
関連知識も学び、デザインに生かす



4年間の流れ

flow

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)に取り組みます。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ていきます。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びます。

▶ 授業例 デジタルイラスト技法、背景技法、コスチューム作画実習、クリーチャー作画実習、ゲームUIデザイン、3Dモデリング技法、キャラクター造形実習 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チームでの作画制作に取り組みます。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重ねます。

▶ 授業例 産学連携、イベント出展等学外への発信、ゲーム作画、人体研究、空想生物デザイン論 など

4年次

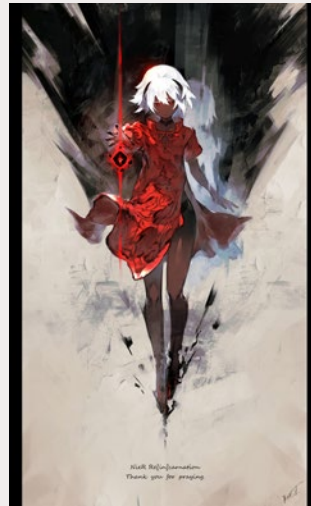
卒業制作に取り組む

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します。また、作家デビューや就職に向けて活動していきます。

身につくチカラ

ability

- 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



夢だったゲーム業界へ。
チームで形にするよこび。

卒業生の声

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。その夢をかなくて、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。

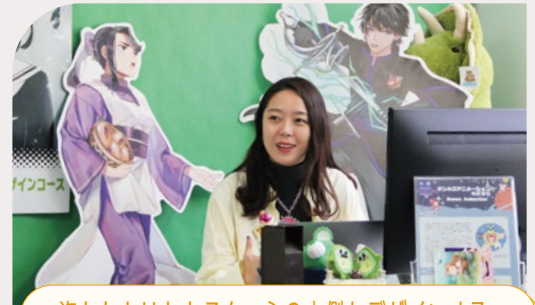
この仕事でいちばん喜びを感じる瞬間は、思いついたアイデアが何倍にも膨らんで形になり、ひとりでは成しえない大きな成果を得られたときです。チームで制作するゲーム開発ならではの醍醐味ですね。そのためにはしっかり「やりたいこと」を言葉にしてメンバーに伝えることが重要です。まだまだうまくいかないときもあり、試行錯誤の毎日ですが、学生時代の経験も生かして日々成長しながらこれからも頑張っていきたいと思います。



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



妾かたちももちろん、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、これが最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。

チエン

陳襲

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



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、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。作品コンペティションで2年連続グランプリをはじめ多数の賞を受賞するなど実績も豊富です。総合的に力を身につけて、世界中の人の心を揺さぶれるような作品の作り手をめざします。

めざせる職業

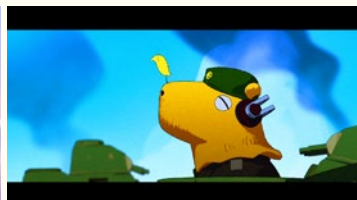
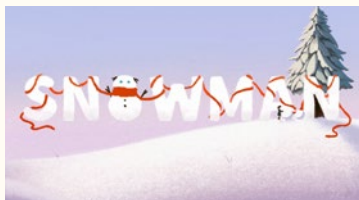
●アニメーター ●CGクリエイター ●音響制作・演出 ●監督 ●ゲームデザイナー ●コンセプトデザイナー ●美術教師 など

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

point

- 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

flow

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、基礎画力を習得します。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びます。能や音楽を鑑賞して「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びます。またシナリオや演出の観点からの学びを深めます。

▶ 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っていきます。

▶ 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ます。完成した作品が芸術祭やコンペティションなどで評価されるケースも。

身につくチカラ

ability

- 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



(演出チーフ担当)

©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。

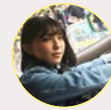
卒業生の声

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る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ます。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惹かれたから。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、このとき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。

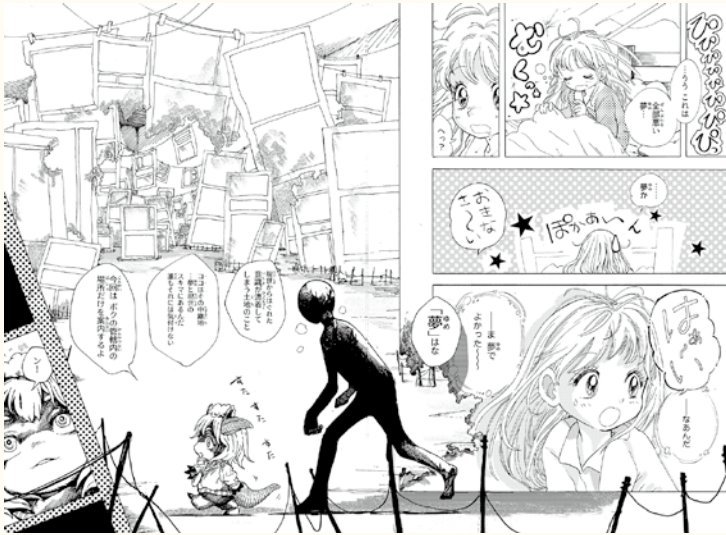
アニメーション制作とは、「キャラクターに命を吹き込む」ということです。制作者は、身体が覚えている経験や、人生のなかで経験したこと、自分の個性などをいったん認識したうえで、作品へと反映していきます。そのような過程を経て、キャラクターが生き生きと動く作品をつくり出すことが、この分野の魅力です。自分自身を知ることにもつながるこうした表現に取り組むことは、きっとあなたの人生に彩りを与えてくれるでしょう。

総合芸術であり、職人芸でもあるアニメーションを制作するには、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、制作に必要な力の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



女屋玲雄「無題2024」



コウシン「サクラミツツキ」

ストーリーマンガ

Comic Art コース



岩佐一光「琵琶湖のおかん」



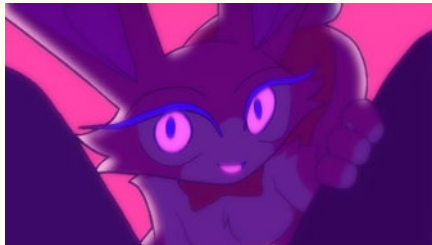
クルちゃん

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。

キユミン「アネシユの友」



小林翔汰「夏の終わり」



松野 愛「Horny Jail」

アニメーション

Animation 学科



橋 恵美、井上のどか、石井小也香、多田 葵「おかんっ!～夏休みSP～」



能松愛佳「群馬の夏、子供の情景」



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。

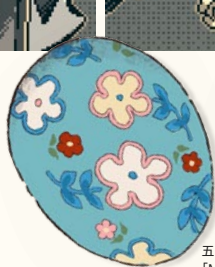
◀色の指定やどのような演出をつけるかなどの指示が書かれた設定画。チームみんなの認識をまとめる大切なプロセスです。



赤井可宝「Toxonia-トキソニア」



チンハイギン
「間間酒場」



五十嵐朱梨
「MUKUGE」



「見習いウィッチアニマルパーティ」
佐野綾音

キャラクターデザイン 学科 Character Design

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。

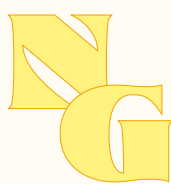


(左) 近藤茉莉も「Footprints for the Homeland」 (右) 松島輝「Enchanted X Circus」



コン ジョンイン
「IDEA」

新世代マンガコース New Generation MANGA



雫野金地「居世界」



六ツ実ヤヤ「お姉ちゃんは宇宙人!」

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。

Career

マンガ学部の キャリア



マンガ学部 進路実績

就職率 **95.5%**

就職率=就職者数/就職希望者数
2025年3月 マンガ学部卒業生実績

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

任天堂、カプコン、セガ、Cygames、サイバーエージェント、コーエーテクモホールディングス、アトラス、インテリジェントシステムズ、コロプラ、スパイク・チュンソフト、Happy Elements、サイバーコネクトツー、Colorful Palette、バンク・オブ・イノベーション、ドリコム、日本一ソフトウェア、SRD、EXNOA、ナウプロダクション、テクロス、ソレイユ、オルジェスタ、Studio KUMASAN、ココネ、clony、Astro Production、レアゾン・ホールディングス

アニメーション・CG

京都アニメーション、東映アニメーション、バンダイナムコフィルムワークス、スタジオポノック、MAPPA、ユーフォーテーブル、プロダクション・アイジー、CloverWorks、A-1 Pictures、ウィットスタジオ、サンライズ、シンエイ動画、マッドハウス、オー・エル・エム、サイエンスSARU、スタジオコロロド、オレンジ、studio 4°C、画細画堂、動画工房、ぎゃろっぷ、CygamesPictures、スタジオ雲雀、スタジオバインド、BUG FILMS、C2C、横浜アニメーションラボ、旭プロダクション、でぼぎゃらりー、美峰、スタジオKAI、EOTA studio daisy、REC Animation Factory、Souki Production、Animore、MAHO FILM、グラブプロ、スタジオエイトカラース、ジャック、M・S・C、マカリア

出版・印刷・各種デザイン

NHN comico、DNPメディア・アート、YLAB STUDIOS、グラフィック、帆風、Link-Uグループ、佐川印刷、アルマビアンカ、カリカチュア・ジャパン、JVIS、funbox、トゥーンラッカー、野崎印刷紙業、アクアデザインアマン、プリズムリンク、西尾製作所、CM、エムエヌシー

Web・メディア・映像

松竹撮影所、トランス・コスモス、ナンバーナイン、モノグラム、Gugenka、フックアップ、ワークス・ジャパン、関西広告社、ユナイテッドグローブ、ケイ・アール・ワイ・サービスステーション、つくりて、デザイン、MAGIA、ココロ、ハイヤー、ソフトウェア、エーティ・プランニング、豊栄ジャパン

小売・サービス

ユニクロ、日本マクドナルドホールディングス、すかいらーくホールディングス、ビックカメラ、まんだらけ、エディオン、ドン・キホーテ、ジェイアール西日本伊勢丹、大創産業、アダストリア、ロピア、万代、マツモト、シミズ薬品、バリミキ、さとう、たこ満、ジョイフル、アルビス、毛髪クリニクグループ21、フェイスグループ、与板大丸、ハミルトン、GraceLily、青森県特産品センター、SKY HUMAN SERVICE、レジステイ、日本海

メーカー・製造

たねや、アンカー・ストア、サンアート、クツワ、コピアル、F&A、黒坂塗装工業所、メカテック、ライトボーイ、UTエム、坂矢木材

教育

行知学園、中央出版ホールディングス、K Village Tokyo、ニューライン教育

医療・福祉

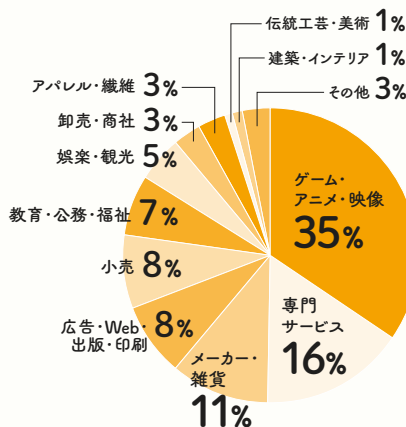
ベネッセスタイルケア、わたぼうしの会 たんぼの家 アートセンターHANA、サンクスラボ、アライメディケア、リエイ、若木学園、柘野福祉会、トーカイライフサポート、ラシクル

その他

ユー・エス・ジェイ、どうぶつ王国、彩ユニオン、エイブル、ケイアイスター不動産、UTコンストラクション、大神神社、北軽井沢開発、KYOKYU、ダイモ

※2023年3月卒～2025年3月卒実績より抜粋

職種別就職状況



「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。そのための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ずらしくありません。

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、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



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



CAMPUS LIFE 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。

P.114

京都精華大学のキャリア支援



P.120

全学部共通科目

P.122

国際交流・留学のサポート

P.126

学生生活・授業のサポート

P.128

資格取得 / 学費・奨学金

P.130

研究活動

京都精華大学のキャリア支援

一人ひとりの 「好き」と「得意」を 未来につなげる。

京都精華大学がめざすのは、
学生たちが一人ひとりの表現を力に変え、
自分らしい進路を切りひらいていくことです。
社会や働き方が大きく変化し続けるいま、必要とされているのは
「自ら考え、行動できる」力。与えられたことをこなすだけでなく、
みずから課題を見つけ、学び、挑戦していく主体性と行動力が求められています。
京都精華大学では、就職活動から作家活動、
さらに今はまだない仕事を生み出す挑戦まで、
一人ひとりの「好き」や「得意」を社会に展開できるように、幅広い支援を行っています。
専門の学びを生かす進路もあれば、新しい仕事をつくりだすケースまでさまざま。

どんな未来を描いても、
「自分らしく生きる」ことを支えること。
それが京都精華大学のキャリア支援です。



京都精華大学キャリア支援の 3 つの特徴



1 高い就職率と、幅広い分野での進路実績

京都精華大学の卒業生の就職率はこの10年で急上昇し、95%前後を維持しています。ただ就職率を上げるだけでなく、独自の就職満足度調査を毎年実施。「好き」と「得意」を生かし、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。



2 授業を通じて力をはぐくむ学年別のキャリア支援

独自に設けたキャリア科目も特徴のひとつ。就職活動に役立つ実践的なスキルはもちろん、自分の強みを見つめ直し、他者と関わりながら「これからの生き方」を考える機会も大切にしています。授業を通じて、自分らしい未来を描く力をはぐくんでいきます。



3 キャリアパークを拠点にした、手厚く個別に寄り添うサポート

キャリアパークは、学生が「未来を創造していくための施設」として設立されました。約1500冊のキャリア関連書籍やセミナースペースを備え、常駐の専門スタッフにいつでも相談できます。情報収集から進路相談まで、未来を描く一歩を後押しします。



就職率、求人情数、満足度…。数字は安心の証です。
 京都精華大学のキャリア支援は、その成果がデータにも表れています。
 しかし、私たちが本当に大切にしているのは、
 その数字の先にある一人ひとりの生きる道です。
 「好き」と「得意」を生かし、自分らしい未来を実現できること。
 確かなデータときめ細やかなサポートで、
 “納得の進路”へと学生を導いています。

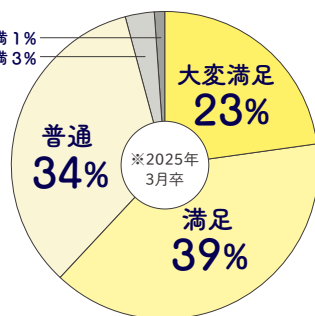
データで見る
 キャリア支援

就職率

95.4%

※2025年3月卒 ※就職率=就職者数/就職希望者数

就職満足度



大学に届く求人情数

40,950件

※2024年度

Voice

対話を通して、
 一緒に悩み、考えながら
 「これだ!」と思える
 未来を探していきたい。

京都精華大学のキャリア支援で最も大切にしていることは、「よく話を聞き、一人ひとりに寄り添う」ということです。たとえば、他者から評価される機会が少なく自信をもてずにいる学生でも、これまでどんなことをしてきたのかや、好きなことや苦手なことなどについて話を聞かせてもらおうと、「それっておもしろいね!」と思える個性やエピソードが出てきます。ところが、本人はそれを大したことはないと考えていることが多いんです。また、学生生活を通してさまざまな知識や技術などを身につけても、それを将来像と結びつけて言語化することは難しいという学生も少なくありません。だからこそ、対話を通して、ひとりでは気づけない持ち味や魅力、うまく説明できない自分の軸、将来やってみたいことなどを探っていく「自分の現在地」を確認する作業を一緒にしていきたいと考えています。キャリアパークは、学生がいつでも自由に、そして気軽に進路の準備を進められるよう開設した場所です。ここで一緒に悩み、考えて、「これだ!」と思える未来を探しましょう。

竹田 亨

キャリア支援チームリーダー



学部別
 就職率

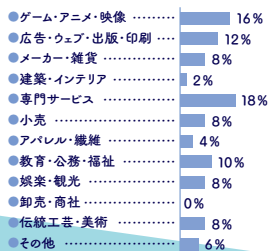
&

幅広い分野への
 就職実績

Art

芸術学部

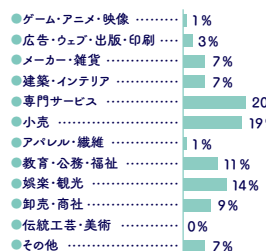
100% 就職先はP76



Humanities

人文学部 ※国際文化学部実績

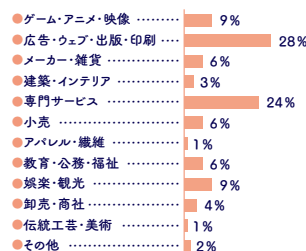
96.3% 就職先はP44



Media Creation

メディア表現学部

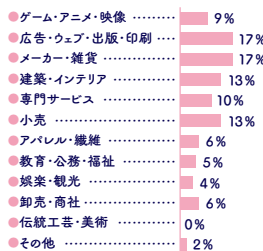
93.8% 就職先はP56



Design

デザイン学部

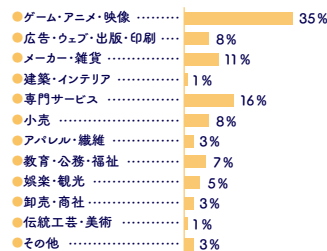
94.4% 就職先はP98

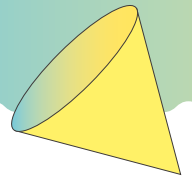


Manga

マンガ学部

95.5% 就職先はP112

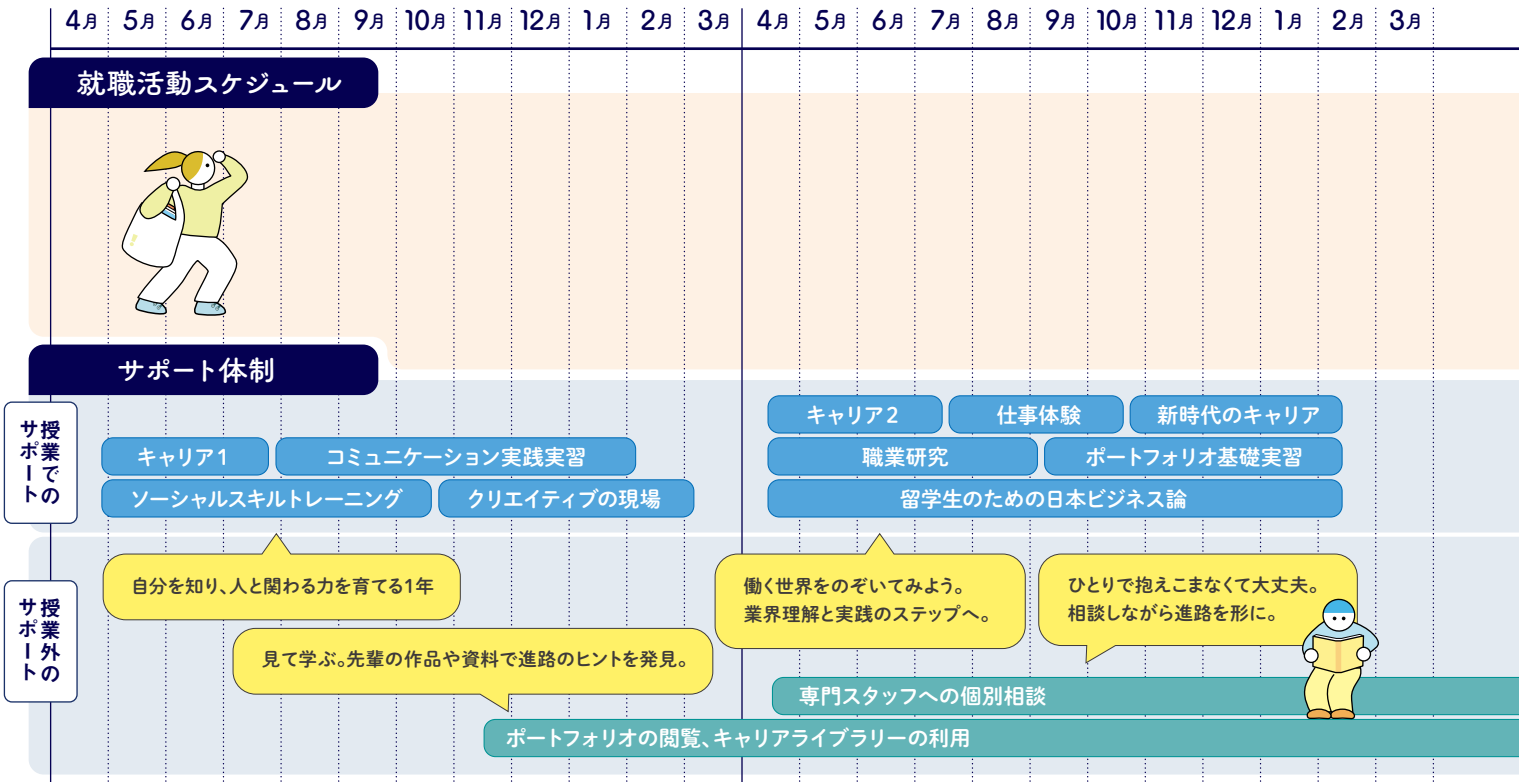




4年間でつかむ、自分らしいキャリア

1年次

2年次



1・2年次

大学に入っただけの時期は、まず「働くってどんなこと？」を知るところから。1～2年生の授業では、さまざまな仕事や働き方に触れ、自分の「好き」や「得意」を見つめ直しながら、未来の可能性を広げていきます。

キャリアを育てる授業

好きになれる仕事、自分らしい未来を見つける

キャリア1・2

文系 芸術系



自由な発想や価値観を生かして活躍する卒業生をゲストに迎え、体験談を聞くことから始まります。従来の「キャリア観」を一新し、自分の未来を自由に描く力を育成する、最初のステップです。

自分の価値をビジネスにつなげる

新時代のキャリア

文系 芸術系



ブランドや店舗を運営する講師の体験談をもとに、ビジネスの基礎を学ぶ授業です。資金計画やプロモーション、ブランディングなどを実践的に身につけ、新しい道を切りひらく起業家精神を育てます。

自分に合った仕事を見つける

職業研究

文系 芸術系



多様な業界で活躍する卒業生の体験談を聞き、職業研究ワークショップを通して仕事の広さに触れる授業です。世の中にある多くの選択肢を知り、自分に合った働き方や「やりたい仕事」を見つけます。

安心して社会に踏み出すために

ソーシャルスキルトレーニング

文系 芸術系

2025年度に新設された、発達障害や特定の作業が極端に苦手な学生を対象とする科目です。コミュニケーションや感情コントロールを、ロールプレイや専門家の講義などで実践的に学び、自分の特性を理解して未来へ踏み出す力を育てます。



最先端から学ぶ企画とプロデュース

クリエイティブの現場

芸術系

ゲーム・アニメ・音楽・デザインなど、第一線で活躍するクリエイターやプロデューサーから、企画やコンテンツづくりを学ぶ授業です。講義やワークショップを通して発想力やセルフプロデュース力を磨き、自分の表現を社会へ広げます。

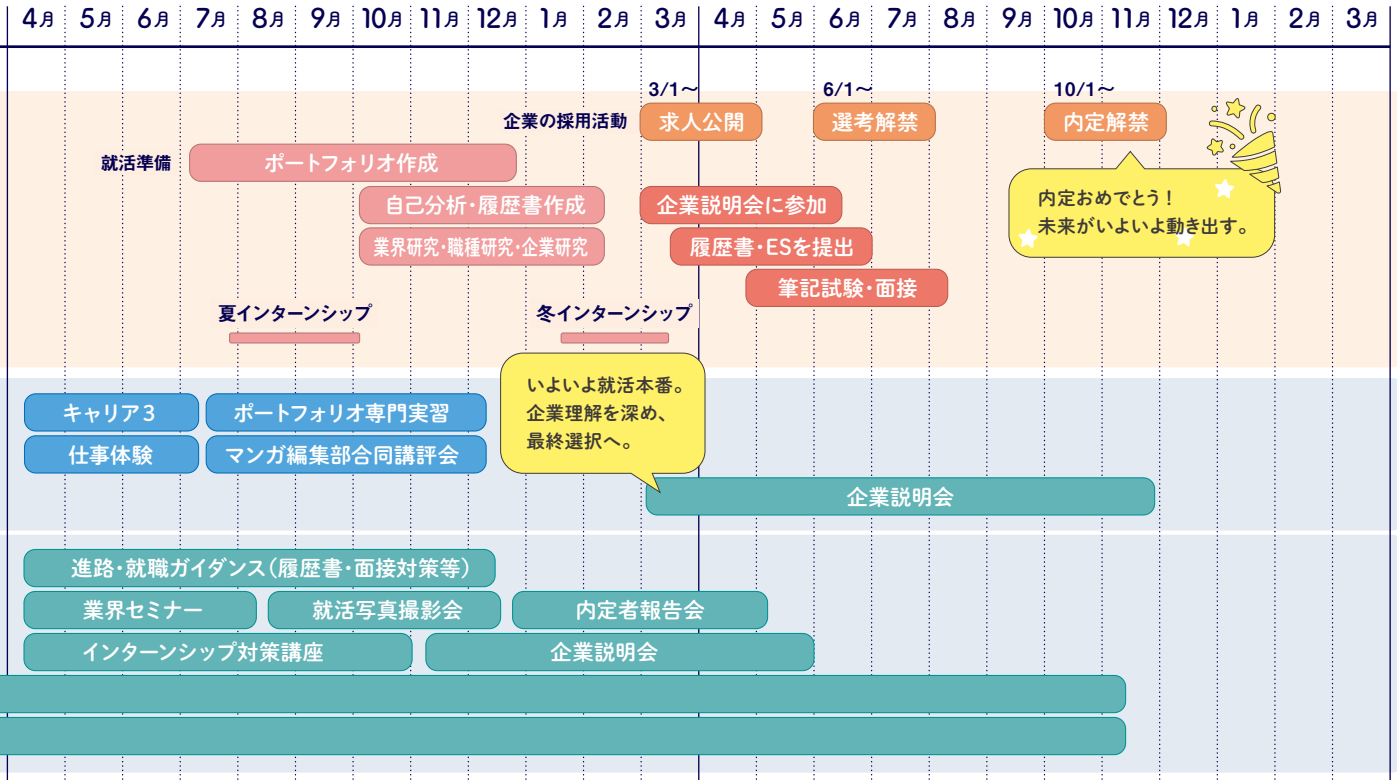


京都精華大学のキャリア支援は、1年次から4年次まで、学年別のキャリア支援が充実しています。

1～2年生では進路に目を向け、自分の「好き」と「得意」を見つめ直すことからスタート。3年生以降は、面接やポートフォリオ作成など具体的な指導へと進みます。4年間を通じて段階的に力をはぐくむプログラムだからこそ、学生一人ひとりが自分らしい未来を描けます。

3年次

4年次



3・4年次

進路を具体的に考えはじめる段階です。面接や履歴書、ポートフォリオ制作などの授業を通して自分の強みを見つめ直し、「ここで働いていきたい」という思いを言葉やかたちにしていきます。こうした学びが社会へ踏み出す自信につながります。

就活対策の基本を実践で学ぶ

キャリア3

文系 芸術系

就職活動に向けて、自己分析や志望動機の作成、履歴書づくり、模擬面接などに実践的に取り組む授業です。書く・話す・調べるワークを重ねることで、自分の強みを言葉にし、自信をもって就活にのぞむ力を身につけます。



リアルな職場で将来をイメージする

仕事体験

文系 芸術系

夏休みに3～5日間、実際の企業で就業体験を行う授業です。事前に履歴書作成やビジネスマナーを丁寧に学べるため安心して参加でき、仕事の具体的な姿に触れながら、自分に合った職種や働き方を探るきっかけになります。



就職につながる作品集をつくる

ポートフォリオ専門実習

芸術系

クリエイティブ職をめざす学生に必須の「ポートフォリオ」を制作する授業です。業界ごとの評価ポイントを学びつつ仕上げ、ゲーム・アニメ・広告などの現役クリエイターから講評も受けられる、就活の力になる科目です。



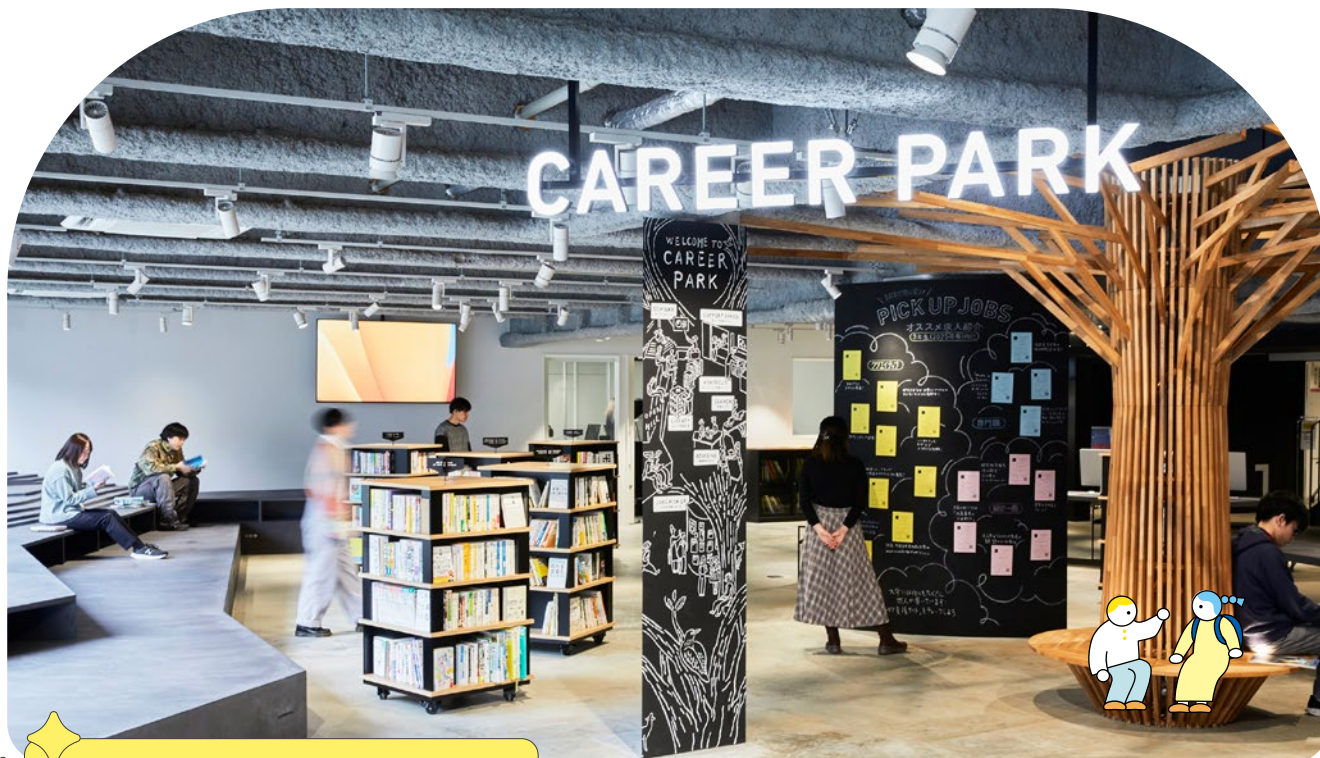
マンガ家デビューへの最短距離

マンガ編集部合同講評会

芸術系

有名出版社の編集者が集まり、学生の作品を直接講評する貴重な機会です。ここからデビューや連載につながる例も多数。編集者からも「レベルが高い」と高評価を受け、マンガ家として羽ばたく大きなきっかけになっています。





未来のヒントに出会う

キャリアパーク

大学内に設けられた「キャリアパーク」は、参考図書が並ぶキャリアライブラリー、セミナースペース、ポートフォリオ閲覧コーナー、気軽に相談できるサロンなどを備え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スタッフが厳選し、常に最新の内容に更新。昼休みや空き時間に立ち寄ることで、企業就職から新しい働き方まで、大学でつちかっただ「表現する力」を社会に生かす選択肢を広げることができます。

キャリアパークの特徴



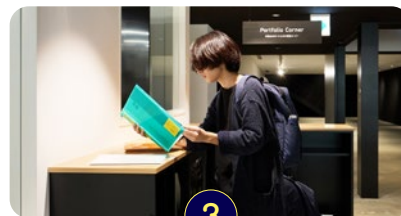
キャリアライブラリー

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。



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・企業によるセミナー、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。



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。



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。



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。おすすめの業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。



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。



授業とあわせて、多彩な支援がそろっています



進路・就職ガイダンス

就職活動のスタートラインに立つために

「何から始めればいいのかわからない」「情報が多すぎて迷う」「やりたい仕事が見つからない」、そんな不安を解消するために、学部3年生を対象に年間4～5回開催されるガイダンスです。

面接指導やエントリーシートの書き方といった実践的なノウハウから、企業探しの考え方、フリーランスを含めた多様なキャリアの可能性まで、すぐに役立つ情報をわかりやすく伝えます。就活を考える学生の大多数が参加する本学最大規模のキャリア支援プログラムです。

セイカミライカード

キャリア科目担当教員がオリジナルで開発した適職診断ゲーム。気軽に職種を発見することができ、「どんな仕事があるかわからない」「何が向いているか知りたい」という人におすすめのツールです。

オリジナルキャリア手帳

3年生に無料配布される進路情報ノウハウつきの手帳。これまでの支援内容をもとにキャリア支援スタッフが制作しており、京都精華大学の学生の興味関心に合わせた内容が盛り込まれています。

専門スタッフへの個別相談

一対一でじっくり向き合うサポート

京都精華大学のキャリア支援の大きな特徴が、親身な個別相談です。専門資格をもつキャリアコンサルタントが常駐し、学生と一対一でじっくり向き合います。就職活動の準備や面接対策はもちろん、「自分に合った働き方がわからない」といった漠然とした悩みにも対応。就活マニュアルやインターネットには載っていないクリエイティブ業界の最新動向までカバーし、学生の強みを生かせる進路と一緒に探していきます。相談はWebから気軽に予約でき、1回30分間、安心して話せる環境で具体的なアドバイスを受けられます。

先輩のポートフォリオ

デザイナーなどクリエイティブ職の採用試験で重要視されるポートフォリオ。内定した学生が実際に提出したものを毎年集めており、幅広い業界・職種ものを学部学年不問で自由に閲覧できます。

企業による説明会

毎週、多彩な企業の担当者を招いて開催される説明会では、各業界の特色や仕事内容を直接聞くことができます。採用担当者から就職活動の具体的なアドバイスを受けられるのも大きな魅力です。

まだまだある！ 充実のキャリアサポート

- 就活写真撮影会
- インターンシップに役立つ就職ナビ連続講座
- 業界別ポートフォリオのつくりかた講座
- 総合職(事務・営業職)研究講座
- クリエイティブ職研究講座
- 内定者報告会



【留学生の進路支援】

京都精華大学では、卒業後に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。

- 留学生に特化した個別相談
- 留学生に特化した講座・セミナー
- 留学生向けメール配信
- 内定者報告会(留学生編) など

voice 内定者の声

どんな相談でも乗ってくれる
キャリア支援チームの存在が
安心につながった。

内定先 株式会社下鴨茶寮



3年生の6月ごろから就職活動を始め、最初は何から動けばいいかわからず不安もありました。そこでキャリア支援チームに相談し、まずは合同企業説明会に参加してみることにしました。多様な業界を知るうちに、自分の「好き」や「得意」を整理しながら、少しずつ将来の方向性を定めていきました。在学中に続けていた結婚式場とレストランでのアルバイトが、自分の軸を見つけたきっかけです。人と関わることや食を通して人を喜ばせる仕事にやりがいを感じ、ブライダルや飲食、食品業界に興味をもつようになりました。面接前にはキャリアチームの方に自己分析や受け答えを丁寧に見てもらい、不安なことがあればすぐに相談していました。思考がまとまらないときも一緒に整理してくれるなど、どんな悩みにも寄り添ってくれる存在が本当に心強かったです。安心できる支援があったからこそ、最後まで前向きに挑戦できました。これからは、食と空間を通してお客様の心に残る時間を届けられるよう、接客技術を磨いていきたいです。

福井菜桜

人文学科文学専攻 4年 (京都府立北嵯峨高等学校出身)

迷いながらも
描き続けた日々が、
夢を現実に変えてくれた。

内定先 株式会社CygamesPictures



中学生のときからアニメーションの表現手法に興味がありアニメーションコースに入学。専門的に学ぶなかで複数の絵で物事を表現する原画の仕事に惹かれ、原画アニメーターを志望するようになりました。当初は就職活動がうまくイメージをまったくもてずいたのですが、学内で開かれている就活対策講座や企業説明会などに積極的に参加することで少しずつ前向きに。面接経験が乏しかったことも懸念材料のひとつでしたが、キャリア支援チームの個別相談で細かな点までアドバイスしてもらえました。なにより心強かったのは、就活の不安に押しつぶされそうになったときや卒業制作との両立で悩んだときなどに、キャリア支援チームの方が親身になって話を聞いてくださったこと。どんな相談でも乗ってくれる場があることが安心につながりました。内定を得ることができた「CygamesPictures」は、作品ごとの表現の幅が広く、あこがれていたアニメーションスタジオ。ここでリアリティのある動作や日常芝居を描ける原画アニメーターになれるよう、がんばっていききたいと思います。

辻中大翔

マンガ学部 アニメーションコース 4年 (奈良県 橿原学院高等学校出身)



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



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。



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での現地調査を行う、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提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。



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。



他の学部の授業を受講できる

横断科目

講義

所属学部の垣根を越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アップで、新たな発見が得られ表現の幅が広がります。



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。



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。



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。

全学部共通科目一覧

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、関係機関の調査から解決策の提案・表現までチャレンジ。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



国際交流・留学のサポート

芸術と文化を通じて 世界の多様性を学び、より良く変える力を磨く

京都精華大学は、開学当初から「国際主義」を掲げ、国際交流や国際教育に積極的に取り組んできました。とりわけ重視しているのは、人と人とのつながりを実感できる交流の体験です。現在では、学生の約3割が留学生で、世界20の国や地域から、多様な文化的背景をもつ学生が共に学んでいます。また、海外の協定校をはじめとする、国際的なネットワークも充実しています。

グローバル化が進む現代においては、国境を越えた人と人とのつながりがますます広がる一方で、さまざまな課題も顕在化しています。だからこそ、幅広い視野でものごとを考え、自分と異なる価値観をもつ人びとも協力しながら問題を解決していく力が、今まさに求められています。

京都精華大学では、専門分野の知識や技術を深めるとともに、異なる文化や価値観に触れることで視野を広げ、自分自身を客観的に見つめる力や他者への共感力をはぐみ、多様な文化的背景をもつ人びとも協働できる力をやしなうための環境とカリキュラムを整えています。

京都精華大学の 国際教育 3つの特徴

学内での充実した 国際交流の機会

1 多様な文化的背景をもつ学生と学ぶのは、正規課程の授業だけではありません。交換留学生との交流や共同ワークショップ、留学生とペアを組みお互いの母国語や文化を教えあうLanguage Buddyプログラム、国際学生寮での共同生活など、多様な国際交流の場を設けています。芸術や文化には、言葉の壁を越えて人と人をつなぐ力があります。外国語が得意でも苦手でも世界とつながることができる環境です。

派遣先も種別も豊富な 留学プログラム

2 所属や語学力に関わらず参加できる海外研修プログラムも多彩です。アジアやヨーロッパ、セネガルなどを訪れる文化研修は教員が引率し、初めての海外でも安心。語学研修は英語・フランス語・韓国語・中国語を対象に、少人数から実施されます。さらに交換留学では、世界有数の芸術系大学で学ぶことができ、必要な語学力もTOEFL ITP415点以上と参加しやすい条件です。興味や目的に応じて、幅広い選択肢があります。

充実したサポート体制と 世界に広がるネットワーク

3 国際交流や留学プログラムは、専門部署のグローバル推進グループが支援します。留学の手続きや安全管理に加え、TOEFL対策講座や、留学体験報告会など準備支援も充実。1年次から専門部署に相談しながら語学力を高め、不安を解消したうえで、交換留学に進むことができます。大学独自の給付型・貸与型奨学金や学外奨学金の申請サポートも整備。さらに海外協定校や国際ネットワークを通じて、世界をキャンパスにした学びを広げています。

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をめざしています。



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。

開催イベント例

- 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

留学生比率

約 **29%**

※2025年度

(大学院生を含むと30%)



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」。キャンパスにし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ていくことができます。



言語学習支援室

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。

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



VOICE

キャンパスから世界へ、世界からキャンパスへ

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。また、国際学生寮で留学生と共に暮らすことで、日常のなかからも多文化を学ぶことができます。

対象 1～4年次

海外留学 1

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べる「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

プログラム例

●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

●イタリア

イタリアを代表する都市、および周辺都市を訪れ、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

●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

●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



Voice

韓国語でコミュニケーションを取る毎日を通じてつちかかった自信

参加プログラム | 海外語学研修

韓国 (大邱大学)

高校時代から韓国が好きで、独学で韓国語も勉強していましたが、会話をもっとできるようになりたいと思い、このプログラムに参加しました。最初は大邱の人たちの早口の方言に戸惑いましたが、会話中心の授業のおかげで、最後には聞き取れるようになりました。週末には釜山にも足を伸ばし、観光客の多いソウルとは違うリアルな韓国を感じることもできました。この留学で一番の収穫は、「外国の人と臆することなく話せるようになったこと」です。毎日韓国語でコミュニケーションを取る生活を通じて、すごく自信になりました。



キャラクターデザインコース 3年 富山県立桜井高等学校 出身 山本真結

対象 3～4年次

海外留学 2

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。

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

年間授業料の
半額 (20名)

最大 30 万円

(交換留学先) 14 の国・地域 30 校

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
- シンガン大学 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
- グラスゴウ美術大学
- キングストン大学 ※マンガ学部のみ

人文学部

【アメリカ】

- バードカレッジ ●コーネルカレッジ

【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】

- リトフェルトアカデミー
- コトレヒト芸術大学

【フィンランド】

- トゥルク応用科学大学
- アールト大学 芸術・デザイン学部

【ベルギー】

- ラ・カンブル美術大学

【ドイツ】

- カッセル芸術大学
- ブラウンシュヴァイク美術大学

【インド】

- インド工科大学 ボンベイ校
- シリ・パラジ大学

【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



Voice

インドで見つけた新しい目標。
日本で暮らす外国人を支えたい。

交換留学先 |

インド (インド工科大学ボンベイ校)

マーケティングを研究しているので、経済成長が著しいインドの消費活動に関心があり、留学先に選びました。現地では、授業に出席するだけでなく、地域のお祭りに参加したり、他の留学生と話し合ったりと、充実した日々を過ごしました。初めて見聞きすることばかりで、学びが多かったです。滞在中は、言語の違いで不安や不便を感じることも多々ありましたが、その分、助けてくれる人の優しさが心にしみました。その経験から、日本の外国人労働者が直面する情報格差や孤立の問題に関心をもつようになりました。今後は、地域社会と彼らの橋渡しをするような活動ができればと考えています。



メディア表現学部 4年 高等学校卒業程度認定試験 江口真優

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、先輩学生(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】(2025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

Voice

寮生
1年生



異文化理解と友情をつちかい、
英語力も向上した寮生活。

高校生のときにSNSで海外の人とマンガについて語り合った経験から、日本のマンガ文化の影響と魅力に惹かれ、その担い手になりたいと思い京都精華大学へ入学。留学にも興味があり、国際交流と英語力向上を期待して入寮しました。入寮当初は二人部屋への不安が正直ありましたが、毎日挨拶する相手が同室にいたことが心地よく、生活リズムの違いも楽しんでます。寮生活では日常的に英語を使い、語学力が向上し、多様な寮生との交流を通して、異文化理解が深まりました。本音を語り合うなかで他者受容と思いやりの心がはぐくまれ、たくさんの大切な家族同然の友達ができました。

ストーリーマンガコース 1年 (愛知県立旭丘高等学校 出身) 上山 瞳

RA
先輩学生



多国籍の寮生たちが、
一緒に心地よく暮らせる環境をめざして。

1年次は、寮生として修交館で過ごしました。不安だらけの入寮当時、RAの先輩が優しく助けてくれたことを覚えています。次は自分が後輩を支えたいと思い、2年次からRAを務めることにしました。文化や習慣が異なる人たちが共同生活する場とあって、修交館ではちょっとした行き違いが起こることもあります。そんな問題を解決するときは、自分の常識を押しつけるのではなく、相手の考えを理解しようとする姿勢が大切。寮生の指導も担うRAになってから、誰もが心地よく暮らすには何が必要か、より深く考えるようになりました。修交館は、学びの機会に満ちた場所だと思います。

人文学科 2年 (神奈川県立商工高等学校 出身) 吉田 壮汰

世界中に広がる 協定機関

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。

海外

55の機関 25の国・地域

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



シェアドキャンパス

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



クムルス

国際的な芸術デザイン系の大学ネットワークに日本の大学ではじめて加盟。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。



学生生活・授業のサポート

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的成長を得て、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。

1

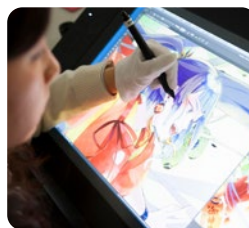
表現する力を伸ばす

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を一緒に考え、描く力の向上をサポートします。



【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。



【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。



【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。

Topics



50カ以上の文化施設で使える優待制度

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。



【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 ● 京都国立近代美術館 ● 細見美術館
- 京都国立博物館 ● 茶道資料館 ● 国立国際美術館 ● 奈良国立博物館 など

2

挑戦を後押しする学修環境

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。学ぶ意欲を保証する、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」 約25万冊の図書、雑誌やマンガなど豊富にそろう



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、博物資料がそろった情報館。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。

3

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

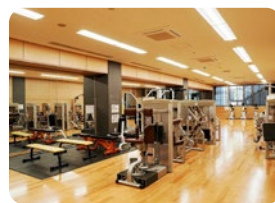
アルバイト紹介システム「バイトネット※」を通じて、アルバイト情報を提供しています。業務内容や労働条件などを厳正に審査し、安心で優良な求人情報のみを紹介しています。

※「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

提携企業を通じて、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。



食生活応援

教育後援会の支援により、学食との提携で安価な「学生応援ランチ」を提供するなど、学生の食生活を支援する取り組みを実施しています。

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、自分の好きをとことん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。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ると、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」としてもらえ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きてください。

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。

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				●					●							●	●
	現代社会コース					●			●								●	●
	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		●							●								●	●

※ 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。
 ※ 教職課程、図書館司書課程、博物館学芸員課程科目については、学部のカリキュラムとは別に資格の科目の履修が必要です。

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 (国語)
- 高等学校教諭一種免許状 (国語)

中学時代の国語科の先生は、言葉のおもしろさや表現の楽しさを教えてくれる先生でした。「私もこんなふうに、生徒の心に残る授業がしたい」と思い、そこから教員をめざすように。文学専攻を選んだ理由は、文学を研究することで、国語がもっと豊かな魅力を伝える力が身につくと考えたからです。教員免許の取得をめざす学生は、学部の専門科目に加えて、教職課程の科目を受けます。授業や課題で忙しい毎日を送り、苦労することもありましたが、教職をめざす仲間と励まし合うことで乗り越えられました。みんなでご飯を食べに行ったり、情報交換をしたり、将来の夢を語り合ったりしたことは良い思い出です。教職課程を受けることで、最後まで努力を続ける力が身につく、自信もつきました。卒業後の目標は、地元である大阪市の学校で働くことです。国語の授業を通して、生徒たちの表現力をはぐくみ、言葉の魅力や奥深さを感じてもらえるような学びを届けていきたいです。

高橋比菜

人文学科 文学専攻 4年
大阪府立南高等学校(現・大阪府立桜和高等学校) 出身



取得した資格

- 博物館学芸員

在学中に何かの資格を取得したいと思い、学芸員を選びました。理由は、学芸員という立場から美術を学ぶことで、新たな発見があるかもしれないと考えたからです。資格を取得するうえで、一番苦労したのはスケジュール管理です。作品の制作をしながら、学芸員養成課程の講義を受け、レポートを作成し、実習の準備をするのは大変でした。それでもやり遂げられたのは、学びの内容が興味深かったからです。学芸員の方から現場のお話を聞いたり、普段は入室できない博物館の資料庫を見学したりと、学芸員養成課程を受けたおかげで、貴重な経験をたくさん積むことができました。卒業後は、作家として活動しながら、美術に関する仕事をする予定です。学芸員の仕事にも惹かれましたが、私は作品制作を通して美術に携わりたいと考えました。資格も持っていること、学芸員養成課程で得た学びと経験は、制作活動や自身の将来に良い影響を与えてくれると思っています。

坂口静香

芸術学部 洋画専攻 4年
西宮市立西宮東高等学校 出身

授業料

※授業料は年4回に分けて納入します

2026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)

課程受講料・実習費等について: 教員免許状や各種資格を取得する場合は、各種課程受講料、教育実習、介護体験等に要する費用が必要です。

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

入試の成績で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 国内学生	4年間の授業料を 全額免除 (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(英・国)」 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 国内学生	4年間の授業料を 全額免除 (入学金20万円+授業料620万円) 4年間の授業料を 半額免除 (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

英語資格の条件を満たした全員に総額200万を給付

名称	金額	対象者	採用人数	選考時期
英語資格取得奨学金 国内学生 留学生	50万円 (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
SEIKA AWARD 奨学金 国内学生 留学生	20万円 (入学金相当額)	高校生のための創作作品コンペティション「SEIKA AWARD」 において所定の賞を受賞し、 受賞日から3年以内に本学の1年次へ入学された方	グランプリ 1名 学長賞 1名 優秀賞 5名 部門賞 6名	入学前
成績優秀奨学金 国内学生 留学生	年間授業料の 1/4	学部2～4年生に所属する学生で、 前年度に優秀な成績を収めた者	45名 (各学年15名)	入学後
海外プログラム 学修奨励奨学金 国内学生 留学生	年間授業料の 1/2	本学の海外協定校への交換留学を行う学生および 本学が開講する長期海外プログラムを履修する学生のうち、 所定の条件を満たす者	20名	入学後
私費外国人留学生 EJU成績優秀特待生 留学生	1年次の 年間授業料の 1/4	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、優秀な成績を収めた者 ※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 留学生	年間授業料の 1/4	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。



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

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、直接的な交流を通じ、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。



TOPICS

1

「アフリカ・アジアへの誘い 2025」

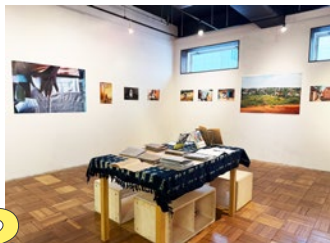
センター員の教育研究活動を紹介するとともに、活動地域を中心に各地域の文化を紹介する写真やモノを展示。2025年度はセンター所属の教員が世界各地の食文化を中心に紹介しました。



2

調査者の視点を映す フィールド写真展

アフリカ各地で調査を行う研究者の写真を通じ、調査者と地域の人びとの関係性を読み解く写真展を開催しました。長期的な交流から生まれる視点を紹介し、写真が地域社会との「関係の記録」として蓄積される過程を探ります。



3

公開講座「表現でみるアフリカ・アジア社会とその課題」

映像作家など多様なゲストを招き、アフリカ・アジアの社会課題を表現から考える連続講座を実施しました。映像作品やテキスタイルを手がかりに、各地域が抱える背景や現状について議論を深め、文化の多様な側面を理解する学びの場を提供しました。



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



撮影：松見拓也

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されているマンガ関連文化施設に反映されており、展示企画の交流も開始しました。



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。原画(ダッシュ)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

「スケッチーズ | 八瀬の石黒さん家から 見た世界」展

近代陶芸を代表する陶芸家、石黒宗彦が遺したスケッチを起点に陶芸・建築・庭景・集古・玩具の5つのチームによる展覧会を開催。本学が維持管理を行う八瀬陶窯(石黒の自宅兼工房跡)における調査研究の成果を報告しました。



2

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く定例の勉強会。2025年度は「京七宝」等、5分野の職人さんに仕事の解説、実演をしていただきました。本学関係者に限らず、どなたでもご参加大歓迎です。



▶ 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

※2026年度在席予定の教員名・専門分野
(2026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



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



矢本 浩司
日本近現代文学／文学と権力

[現代社会コース]



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]



佐々木 中
哲学／文学



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]



前田 茂
美学／芸術学



ユー・スギヨン
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

[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／
インノベーション論／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

[メディアインノベーション専攻]



原 浩子
コピーライティング／CM企画・
Webコンテンツ企画・メディアコンテンツ企画



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



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



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



丹羽 彩乃
映像／アニメーション表現



米山 菜津子
グラフィック／エディトリアルデザイン

[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



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



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]



西田 二郎
テレビおよび各種メディアの
プロデューサー・演出

● 造形学科

[洋画専攻]



小松 敏宏
絵画・空間芸術



安喜 万佐子
絵画/現代美術



横内 賢太郎
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]



北野 裕之
写真/版画



松元 悠
版画/現代美術



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



葛本 康彰
彫刻/現代美術/インスタレーション



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



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

[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

[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・ファブリケーション



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

● 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]

-  **菟原 妃佐**
ファッションデザイン
(オーダーメイド/オートクチュール)/
パターンメイキング/縫製/立裁断/
ファッションイラストレーション/
イラストレーション(挿絵)/コスチューム企画/
マーチャンダイジング(MD)/ブランディング
-  **小北 光浩**
ファッションデザイン
-  **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
-  **森原 規行**
コミュニケーションデザイン


[ビジュアルデザイン学科客員教員]

-  **タナカ カツキ**
クリエイティブ一般

[プロダクトデザイン学科客員教員]

-  **中田 賀子**
プロダクトデザイン/
デザインディレクション/カラーマテリアル
-  **堀 真寿**
プロダクトデザイン/商品開発/
デザインプロデュース

[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]

-  **原田 祐馬**
デザイン全般

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
-  **榊原 廉**
ストーリーマンガ/マンガ原作
-  **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
-  **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
-  **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 龔
「動漫」概念史/アニメーション史/
IPビジネス/キャラクタービジネス



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

[マンガ学部共通]



伊藤 遊
マンガ研究・民俗学



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



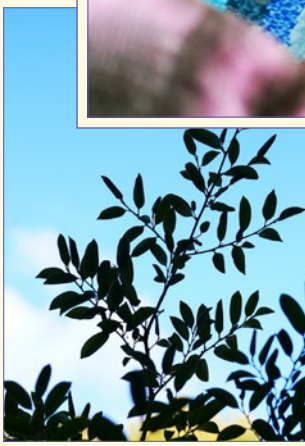
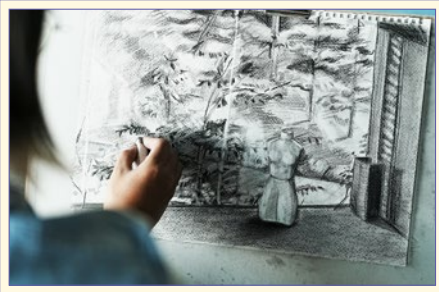
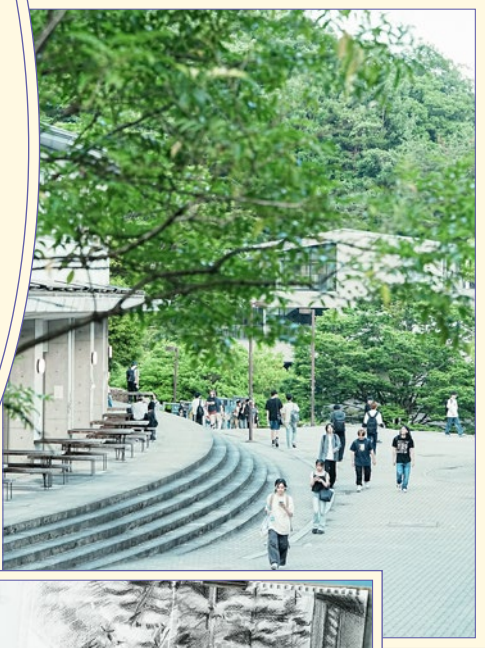
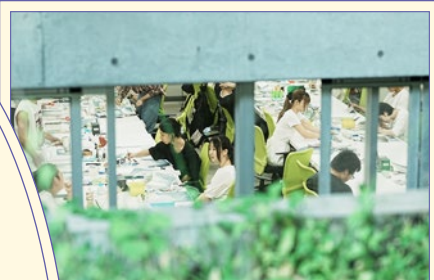
山田 亜紀子
コーポレート・ブランディング/広報/
コンテンツマーケティング/
メディアビジネスとイノベーション



渡辺 知規
数理科学

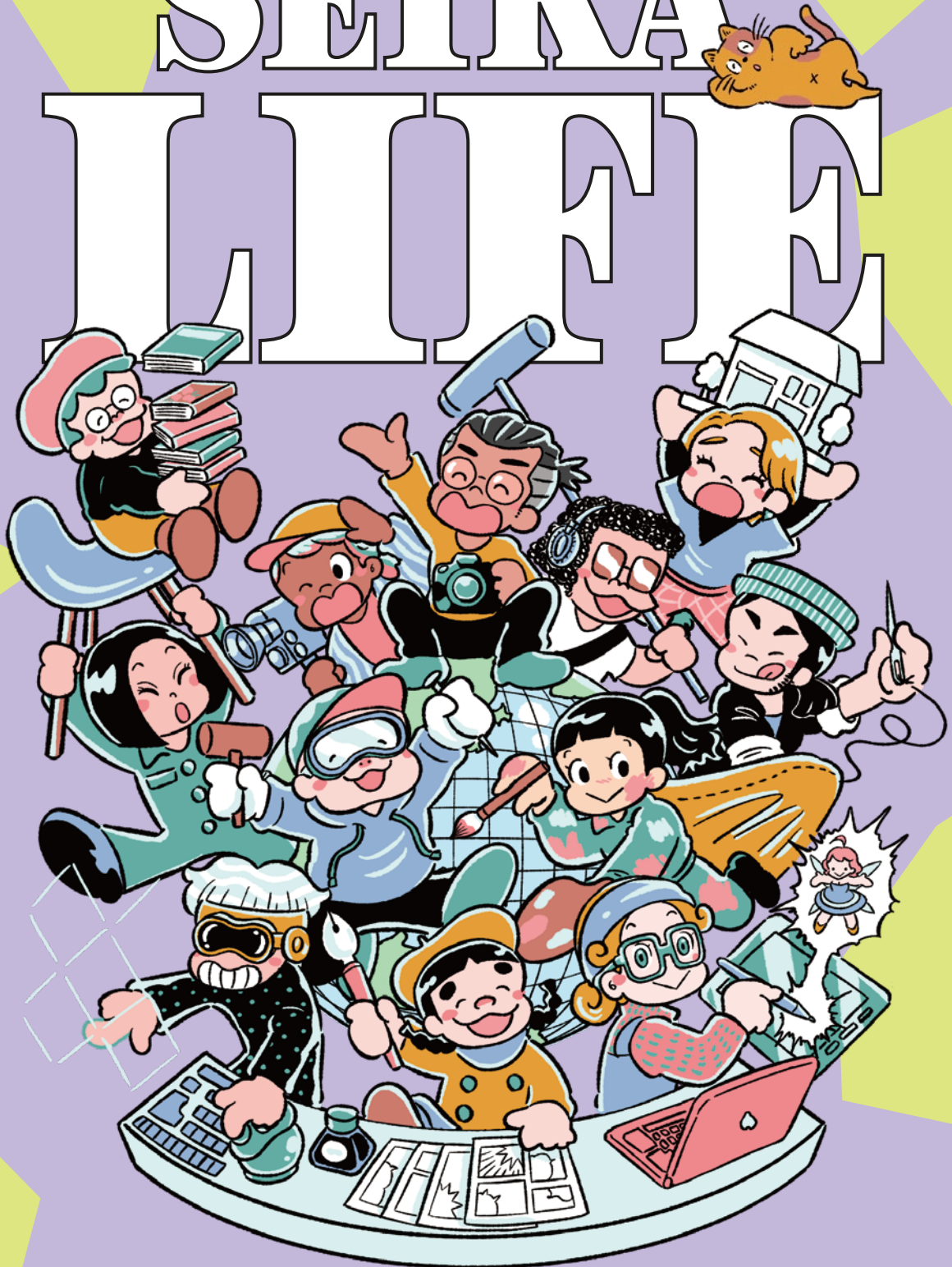


★
 YOUR
 CREATIVE
 EXPRESSION
 CAN
 CHANGE
 THE
 WORLD!
 ★



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2025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〜。Xで大学の様子や、しかおの日常を投稿しているからフォローしてね。

@seika_shikao
しかお@京都精華大学



学部生は4000人超。そのうち30%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

4,040

名

国内学生

2,867

名

留学生

1,173

名

女性

59.6%

男性

40.4%

【男女比】



(学部別の内訳)

※2025年5月時点

Global Culture

国際文化学部 ※

444

名

Art

芸術学部

526

名

Manga

マンガ学部

1,299

名

Media Creation

メディア表現学部

708

名

Design

デザイン学部

1,031

名

大学院

118

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

※2027年度予定数

人文学部

人文学科

47

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



74名
ビジュアルデザイン学科

67名
イラスト学科

77名
プロダクトデザイン学科

56名
建築学科

マンガ学部

324

名

128名
マンガ学科

112名
キャラクターデザイン学科

84名
アニメーション学科

大学院

74

名



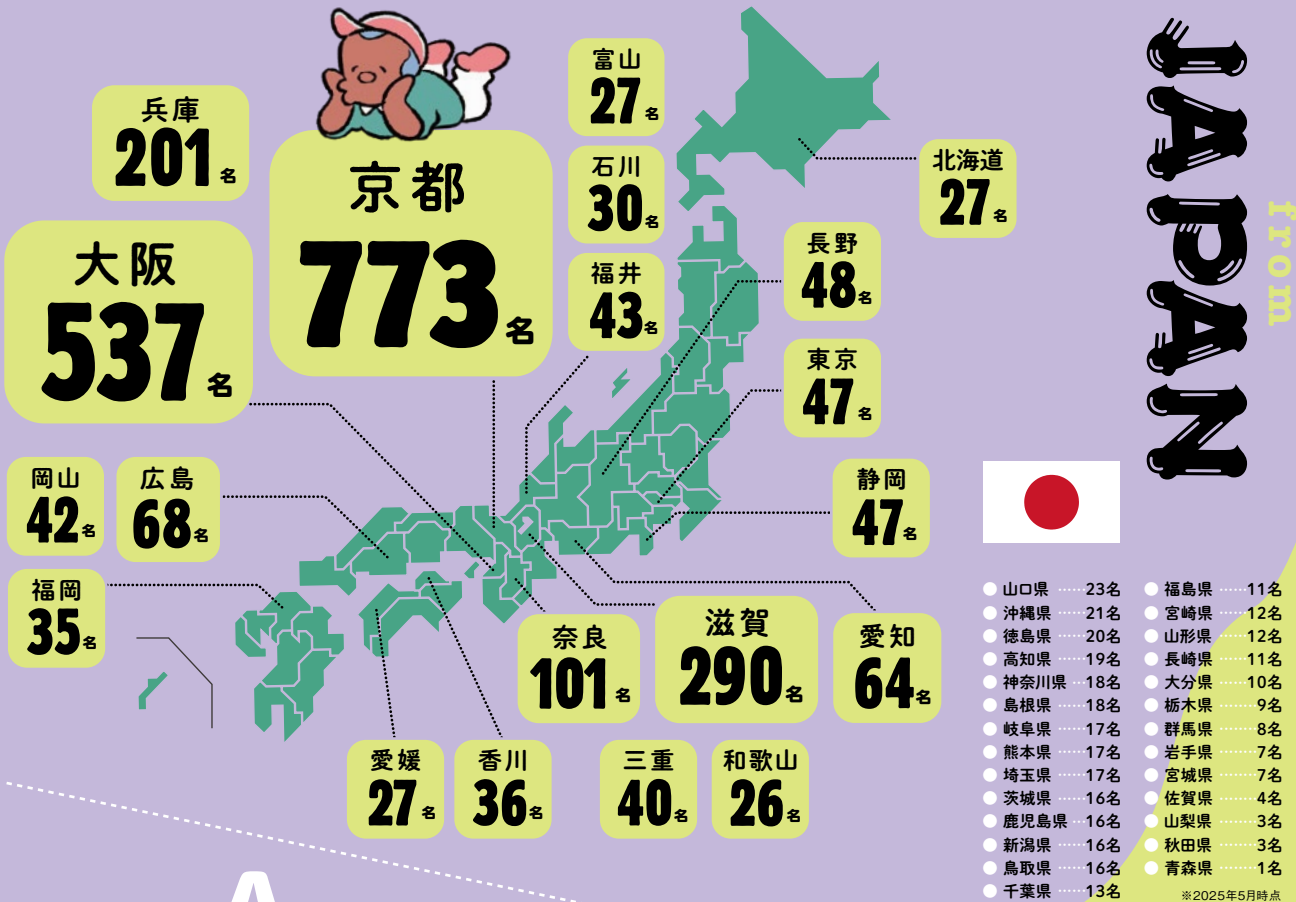
大きすぎず、小さすぎず。寂しがりやにも人見知りにも、ちょうどくくらいの規模感です。

Where are they from?

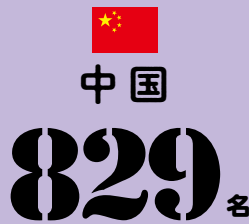
学生の出身地

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



しかおのひとこと

出身地はアルゼンチン、タイ、スペインなど多様。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



America



Oceania

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

キャンパス

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が安心。

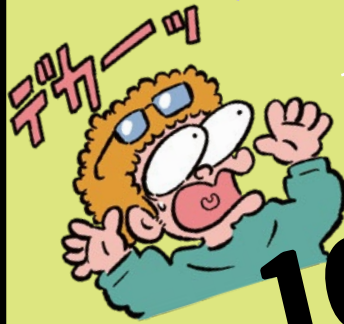
- 平日の教室利用時間：9:00~22:00
- スクールバス：8:00 (国際会館駅発) ~ 21:40 (京都精華大学発) ※授業期間 (特別運行ダイヤ除く) の運行時間

東京ドーム 約4.2個分!!

Total
199,850.75m²

- 校舎...107,289.14m²
- グラウンド...92,561.61m²

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!?



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。

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。



テニスコート

フットサルコート



- 食堂
- コンビニ
- エンスストア (ファミリーマート)

遠友館

悠々館

体育館

友愛館

情報館

グラウンド

情報館とは...

「学ぶ」「つくる」「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。



情報館の図書冊数

図書

249,141 点

雑誌

910 タイトル

マンガ雑誌

87 タイトル

映像資料

14,305 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そろ。

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

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。



坂の頂上にある風光館の先生たちは、いつもオープンキャンパスで高校生がここまで来てくれるか不安に思っているです。だから、諦めずに上まで登っていただくと、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、建築がありますよ。



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。

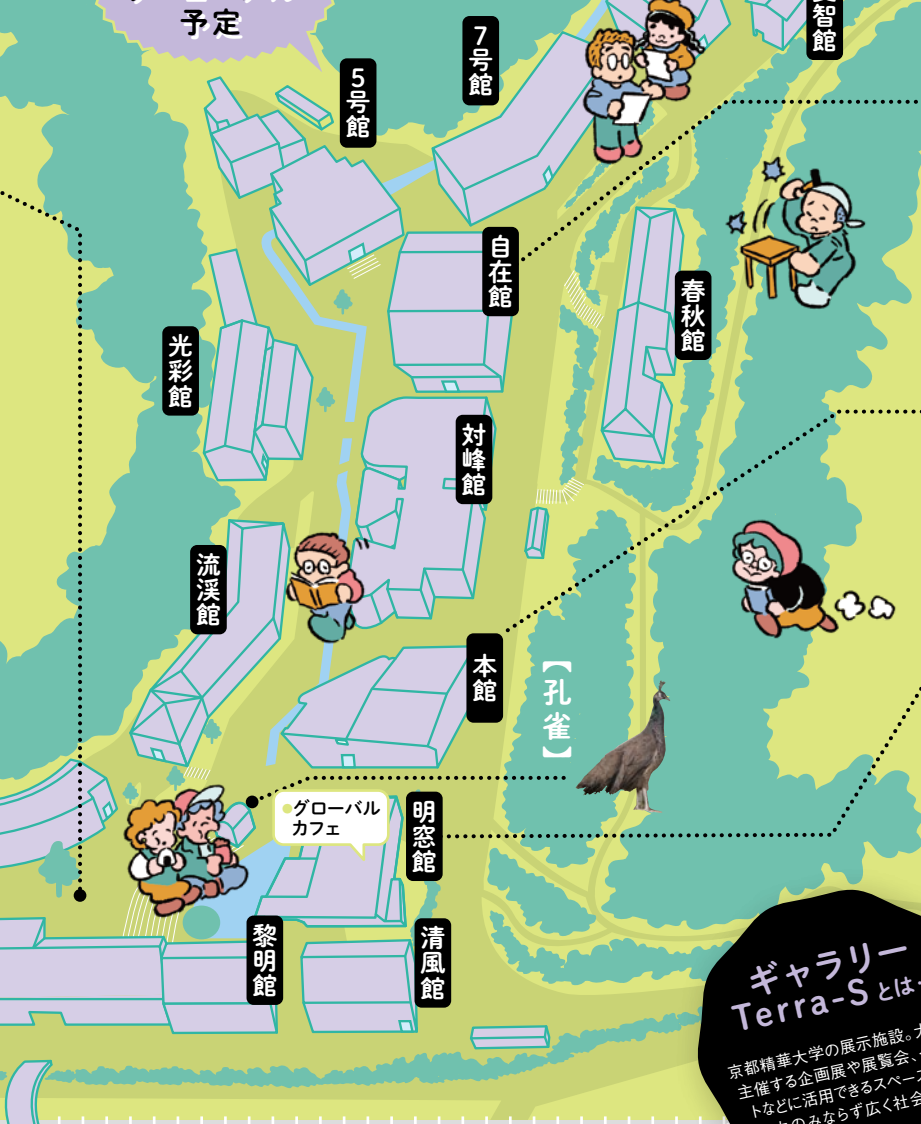


言語学習支援室

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。



2028年
リニューアル
予定



GALLERY TERRA-S

ギャラリー
Terra-Sの
展示面積

520m²

ギャラリー
Terra-Sとは...

京都精華大学の展示施設。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。



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アルバムから一押しをチョイス。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
ギャラリーTerra-S
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、なかなか想像がつ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!



○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。

4月

5月

6月

7月

8月

9月

10月

11月

12月

1月

2月

3月

○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。迷ったら先生や教務チームに相談しよう。

○「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!

デザイン学部 の1年生

ユニバーサルデザインの知識をもったデザイナーをめざして、プロダクトデザイン学科を選びました。夢の実現のために頑張っています。



植田明香

ちよこっとプロフィール 自分の好きを詰め込んだネイルチップづくりにはまっています。2年次からは人間工学やプロダクトデザイン論を学びたいです。海外でデザインを学ぶことにも興味があるから、英語以外の語学の授業も受けてみたい。**ひとことアドバイス** デザインの知識や技術がなくても大丈夫。私も普通科出身で心配でしたが、先生方が優しく教えてくれます。

時間割	月	火	水	木	金
1	英語		英語	デザイン概論	
2		漆・竹・鍍金・指物の4つを体験できる		プロダクトカラー論	アカデミックスキル
3				3つの専攻の技法を選んで学べる	プロダクトデザイン基礎実習
4	プロダクトデザイン基礎実習	工芸	プロダクトデザイン基礎実習		
5					

古谷一陽

世界を広げる!

芸術学部 の1年生



京都精華大学は、多様な人に出会えて、いろんな経験ができるのが魅力。芸術学部では立体造形、陶芸、版画を選んで学んでいます。

ちよこっとプロフィール 古着屋めぐりとお気に入りの景色を探るのが好きで、あちこち出かけています。2年次からは立体造形を学んでみたい。自分の感性を磨くことができると思ったので。**ひとことアドバイス** セイカでたくさんの人と接して、自分だけのアートを見つけてみてください。アカデミックスキルは他学部の人とも知り合えるのでおすすめです。

時間割	月	火	水	木	金
1	英語		英語		アカデミックスキル
2		1年間で4つの技法を選んで学べる		グループワークで協力しながら制作するのが楽しい	
3					
4		メチエ(立体造形)	メチエ(立体造形)	体幹教育	体幹教育
5					

人文学科 の1年生

先生が優しい!

1年次でおすすめは「哲学」の授業。教居が高いような気がしますが、先生がとてもおもしろく、分かりやすく講義してくれたので、楽しく講義を受けることが出来ました。



藤井桜子

ちよこっとプロフィール 授業のあとにカフェでリラックスするのが好き。2年次からはフィールド・プログラムが楽しい。どの地域でどんな調査をするか考えながら、準備をしています。**ひとことアドバイス** 大学生活は楽しいこともたくさん。不安にならず、新しい友達が出来たら良いくらいに気軽に考えてみて。オープンキャンパスもおすすめです。

時間割	月	火	水	木	金
1	英語		英語		
2	哲学	歴史学	哲学		
3	人文学原論			読む、書く、話す、言葉で思考し、自分自身について掘り下げる。	
4	アカデミックスキル	月曜の3~5限は「ハッシュタグ・プログラム」。学外調査に行くことも。			
5	基礎実習				ことば実習

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。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。



メディア表現学部

の3年生

千年原 早

実家から電車と自転車で2時間かけて通学し、平日は実習室(Agora)が閉まる20時まで制作に取り組み日々。映像編集や3DCG、モーショングラフィックなど幅広く学びながら、最近は編み物に夢中で、手作業のリズムに癒されつつ、映像と組み合わせた新しい表現にも挑戦中。【ひとこと】家では集中できないので大学で作業することが多いです。音楽を聴き、ひとりの時間をつくるのがルーティーン。映像やデザインに触れながら、自分の作品の幅が広がっていると感じます。



7時に起床して、自転車・電車で2時間かけて通学。朝ごはんは食べないことが多い。



教員免許の取得をめざしていて、午前は教職課程の科目が多め。制作時間も確保したいので忙しい。



お昼ごはんは学内のカフェやコンビニで済ませることが多い。カフェの日替わりバスタが美味しい。



午後からは専門の映像編集やモーショングラフィック、グラフィックデザインの授業。Macが相棒です。

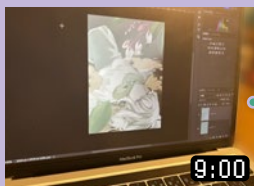


授業が終わっても実習室(Agora)に残って制作を継続。大学で作業する方が集中できてはかどる気がする。



寝る前には最近ハマっている編み物に没頭。コソコソ作業していると時間を忘れることも。

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ルで動いているの？



午前中は講義がないので、自宅で課題制作に集中します。



お昼休み前に大学に向かいます。大学に着いたら真っ先に悠々館(コンビニ)に向かい、食事をとりながらのんびり。



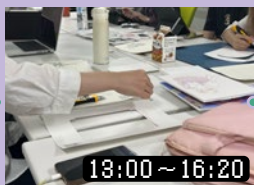
お昼ごはんはキャンパス内のコンビニで買うのにざりとチキンが定番で、好きなものを食べて午後のためのスタミナを補給します。

マンガ学部

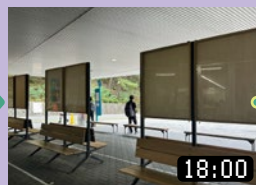
の3年生

村上 桃加

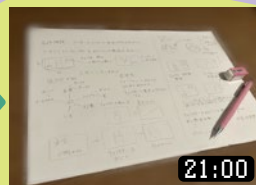
キャラクターデザインコース3年。電車で1時間半かけて通学し、制作課題は家でじっくり、オンデマンド課題は移動時間に取り組むなど、工夫しながら学びを深めている。キャラクターデザインを中心に、ゲーム制作や企画演習など幅広く挑戦。穏やかなキャンパスの雰囲気も、創作意欲を高める理由のひとつ。【ひとこと】興味がないジャンルの作品制作にも挑戦してみてください。私は大学の課題でデザインやゲーム制作に挑み、新しい発見や可能性にめぐり合うことができました。



午後はゼミ。3・4限を続けて受講し、仲間と意見交換しながら学びを深めています。



授業後はスクールバスで駅へ移動。夕方はバス停が混むので、乗り遅れないように毎回スピード勝負です。



帰宅後は自主制作のアイデア出し。講義で学んだ方法を用いながら構想を練るのが、1日の締めくくりになっています。

国際文化学部 (人文学部)

の3年生

清積 快斗

グローバルスタディーズ学科3年。教員との距離が近いこと、自由でのびのびとした校風に魅力を感じて入学を決めた。世界の文化や言語について学び、入学後は大学のプログラムでタイや台湾に留学。【ひとこと】大学生活は自由で楽しいですが、自分の道を自分で決める難しさもあります。悩んだときはまわりの人に頼るのが一番。大学生活の4年間、きつとたくさんの出会いがあると思うので、その一つひとつを大事にしてください。



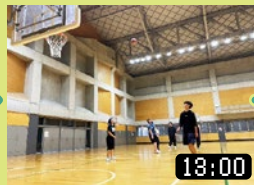
自宅を出発。バスと電車で3時間かけて通学しているので、通学中に課題を終わらせてしまいます。



2限の授業。来年の卒業論文に向けて準備を始めています。



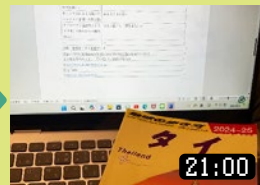
お昼ごはんは学食で食べることが多いです。小腹がすいたら学内のコンビニで追加の食事を買います。



体育館を借りて、友人とバスケットボールをすることも。課題の気分転換になります。



明窓館のiC-Cubeには広いキッチンがあります。この日は友人たちと一緒に餃子パーティーをひきました。



帰宅後は好きな野球の試合結果をチェックしたり、課題に追われたり。ラジオを聴きながら12時ごろに就寝します。

05

SEIKA LIFE

食堂 & カフェ

Dining Hall & 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

みんなに愛される定番メニューがずらり!

われら食堂派!

お気に入り、迷わず唐揚げ定食です。外はサクサク、中はジューシーで、お店に負けないおいしさなのに500円というコスパのよさも魅力。しっかり満腹になれるので、午後の授業もしっかり頑張れます。期間限定メニューが出るとうい試したくなるし、節約したい日は200円の学生応援ランチに助けられています。食堂スタッフの方々も明るくて、居心地のよさは抜群。他学部の友達と話したり、ひと息ついたり、いつもつつい長居してしまいたい場所です。



西川 宙良 (メディア表現学部 1年)

プログラミングを学びつつ、将来はテレビディレクターをめざしている。アルバイト先のアイススクリーム店での接客が好きで、その企業の歴史や商品を調べるのが日課。

こんな声も! 食堂おすすめポイント

日替わりメニューで毎日飽きない! 実はWi-Fiがつながりやすい

なんととってもリーズナブル!

夜限定で唐揚げ大盛
スペシャルメニューが登場

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

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、静かです

ガラス張りのソファ席の座り心地がなかなか良く、落ち着く

利用者が多いので友達や教員に会える確率が高い

平均
単価

→ 320 円

- うどん・そば 200円
- 中華そば 350円
- カレーライス 300円
- 唐揚げ定食 500円
- かつ丼 480円
- タコライス 480円
- ライス(小) 150円
- 味噌汁(小) 50円
- 日替わり教育後援会学生応援ランチ 200円
- 定食 500円~
- 小鉢 80円~
- プリン 100円
- 単品ホットスナック 150円

「唐揚げ定食」
がおすすめ!



唐揚げ定食 ¥500



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)



中華そば ¥350



お惣菜各種 ¥80~



タコライス ¥480

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!!



密かに人気!

通な人が足を運ぶキッチンカー。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。



大学生活で重要なキャンパスでのごはん。食堂とカフェのいいところ、どーんとお届けします。



@seika_shokudo_fm
seika 食堂&FM【公式】

おなががすいていると、いい表現も生まれない。だから京都精華大学には、学生を満たすふたつの味方が存在します。ボリューム満点の食堂と、気分転換にちょうどいいカフェ。気分に合わせて選べるエネルギースポット、その魅力をご紹介します。

しかおは、「今日500円しかない!」ってときは、食堂に向かうですー。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11:00~21:00(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



ビビンバ丼 ¥792

「ビビンバ丼」
がおすすめ!

We are Cafe lovers!

授業の合間によく利用しています。緑に囲まれた落ち着いた雰囲気や、ひとりで勉強したり絵を描いたりするのにもぴったり。友達と話す時間にも心地いいんです。お気に入りのメニューはビビンバ丼とチーズタルト。ランチはボリュームたっぷり満足感が高い、タルトは濃厚で、ベリーソースの酸味がほどよいアクセントになっていて本当においしいです。気分転換にもなるので、つい立ち寄りたくなる場所なんです。

アシュリー オンメイチン
(アニメーションコース 1年)

推し活が日々の活力。「ハイキュー!!」の宮兄弟と「プリキュア」が大好き。キャラの成長や絆に元気をもらっている。将来は乙女ゲームの会社かアニメ制作会社で働きたい。



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

適度なBGM、心地よい照明、いっぱいの緑に囲まれて落ち着く

学生割引があるので意外と財布に優しい

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〜。

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
- ロコモコ丼 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2025年12月現在



クラブ・サークル

Clubs and Circles



公認
サークル数

24

公認サークルは24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

68

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もよし、照明・PAでライブを支えるもよし、あなたの好きな方法で音楽を楽しみましょう。



部長 飯塚千響
メディア表現学科 2年



軽音楽部

120

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ゲームをしてワイワイ盛り上がります。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 野路太一 新世代マンガコース 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

32

名



秋に始まるリーグ戦に向けて活動。土日には他大学との練習試合を多く行っている。経験の有無を問わず、選手・マネージャー募集中。

[message] 週3回(月曜、水曜、金曜)活動し公式戦にも出場を予定。男女問わず楽しくバスケをしています。興味のある人は見学しに来てください。



部長 小森健太郎
グローバルスタディーズ学科 1年

バレエボール部

54

名

年数回の部内大会に向けて、月・木・土曜日に練習中。初心者も経験者も、レベルにあわせて楽しめる。学園祭ではおげ屋敷などの模擬店も出店するなど、さまざまなイベントを企画。和気あいあいと楽しく活動中。

[message] 京都精華大学No.1規模のスポーツサークルをめざして活動しています。熱意はどのサークルにも負けません! 上下関係、男女、経験学部、国籍、そんなの関係ない。「楽しい」を第一に考えるそのごキミ! 入りませんか!!



部長 岡崎響生
イラスト学科 3年

マンガ二次創作サークル



49

名

マンガ二次創作サークル

マンガやアニメ、ゲームの二次創作を通じて、交流の輪を広げるサークル。同人イベント等にも積極的に参加し、年2回同誌を発行している。

[message] 二次創作が好きなお集まりです。月に4回集まって、好きなコンテンツの話でワイワイ騒いんだり、イベント参加に向けて話し合ったり、まったり活動しています。興味があればぜひ遊びに来てください。



部長 村田愛実
プロダクトデザイン学科 2年

C-Wealth

33

名



散歩や作品展示、流しめんなど、学生が持ち寄ったアイデアを企画として形にして、大学全体を盛り上げる活動を行う。

[message] それぞれがやりがいごとをみんなでやってみようというイベント企画系のサークルで、ゆる〜く活動しています。イベント参加だけで大歓迎!



部長 松島光平
メディア表現学科 3年

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

演劇部

劇的集団
忘却曲線

40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。ほとんどが未経験からスタートなので初心者も大歓迎。

【message】演技、音響、照明、大道具、脚本、演出、デザイン、進行管理などに興味がある人は、ぜひ演劇部へ!



部長
園田大陽
ストーリーマンガ
コース3年

写真部

41名



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。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。

【message】写真部では、さまざまな場所で撮影会を行っています。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
山口莉世
人文学科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・ブランクがある人も大歓迎。

【message】週3回18時~21時まで練習しています。少人数なので、和気あいあいとした雰囲気楽しく活動しています。音楽が好きの方、吹奏楽に興味のある方、どなたでも歓迎です。初心者の方もぜひお越しください。お待ちしております!



部長
林香那
デジタルクリエイションコース1年

29名

人外創作同好会

29名

めえ



「人外」好きの同志が集まり創作を行う。着ぐるみや異形頭の制作などを創作し、年2冊の合同誌や個人作品として学内外のイベントで販売・頒布している。

【message】一言で「人外」といっても、好きの形や表現方法も十人十色。さまざまな人外好きが集まってこそ「めえ」と呼ばれる所以です。長いようで短い4年間、癖の強い出会いが学生生活をより彩るはずですよ。



部長
大崎いぶき
新世代マンガコース
3年

VR部

33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。今後はVRの同人即売会にも参加予定。毎週21時からVR上で交流会兼ミーティングを開催し、さまざまなゲームを体験している。

【message】VR部は基本的にオンライン上で活動しています。VR制作に必要な機材も整っているので、誰でも気軽に制作や遊びができるサークルです。学部も国も、経験の有無も問いません。可能性溢れる仮想の世界に共に飛び込んでくれる仲間をお待ちしております!



部長
UNAGIMAN
メディア表現学科2年

創作漫画同好会

〈碧の八角〉

45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】マンガやアニメ、イラストが好きの人にオススメのサークルです。マンガ学部以外の学生も多く所属しています。マンガ、アニメや創作話を語りたいという方も大歓迎。マンガを描いたことがないよ〜って方もこの機会にぜひチャレンジしてみよう!一緒に楽しく活動しましょう!



部長 松本彩華
キャラクターデザインコース2年

文芸同好会

31名



年2回、文芸誌を発行。週1回の対面活動と、チャットツールを用いたオンライン活動によって部員同士の親交を深め、趣味を共有するとともにスキルの向上をめざす。ジャンルは問わず、小説・詩など形式も自由。定期的に講習会を行い、感想やアドバイスを送り合っている。自分の考えた物語をさらに深めたい人におすすめ。

【message】芸術において「文芸」は基本的に自由——小説だけでなく短歌や俳句、詩、エッセイ、評論、ゲームシナリオや演劇台本など、あなた様がこよなく愛する文章表現があるのなら、ぜひとも遊文舎へ。執筆未経験者から大会出場者までさまざまな部員がいます。文芸誌編集・挿絵担当専門も大歓迎!



部長
助川美月
メディア表現学科2年

- ダンス部 27名
- バドミントン部 26名
- ボドゲ会 24名
- 特撮同好会
仮面ライダー部 20名
- 硬式テニス部 20名
- 軟式野球部 17名

- 華道同好会 13名
- サッカー部 12名
- フラメンコ同好会 12名

- シネマ倶楽部 11名
- ラグビー部 8名

※2025年11月時点



ここで紹介するほかにも、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、「入りたいたいのがない〜」って場合は、思いきって自分をつくっちゃうのもオススメ。



暮らし



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、ほぼ半半ずつ。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約2割といったところです。体的には、大学の近くに住むことをおすすめする派がやや多め。刺激を求めて街に住む学生もたくさんいます。



Interview



山内 惇平
芸術学部 1年

通学

通学時間はどんなことをしていますか？

お昼寝をしたり、音楽を聞いたり、読書をしたり。お気に入りの本はサマセット・モームの「月と六ペンス」。

通学ルートを教えてください

国際会館駅まで約50分、そこからスクールバスで10分と、1時間程度の通学時間です。

1日の大まかなスケジュールを教えてください

7:00に起床、9:00から授業が始まります。夕方からアルバイトに行き、家に帰るのは22:00くらいですね。

●通学時間：60分



休みの日は何をしていますか？

サークル活動のほか、美術館に行ったり、好きな珈琲を楽しみにカフェ巡りをしたりして過ごしています。

セイカのいちおしポイントは？

明るくて笑顔で元気な人が多い！楽しい時も、楽しい時も一緒に過ごせる仲間ができます。



留学生と日本人学生がともに暮らし異文化を学ぶ国際学生寮



●1年生が対象 ●国内学生と留学生がともに暮らす ●上級生が寮生活をサポート ●交流イベントや学びのプログラムを定期開催

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

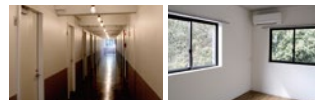


木野寮 vs 修交館



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、机など家具が備え付け ●2019年にオープン

※2026年募集時

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。

Interview



寮暮らし
国際学生寮
「修交館」



モテガエディ サニヤ
アニメーションコース 1年 / イラン出身

寮に決めた理由は何ですか？

海外からの入学で新しい環境に不安があり、寮だと安心だと思いました。いろいろな人と関われそうな環境にも魅力を感じました。

ルームメイトとの共同生活。相手の性格や価値観が自分と合うか、うまくやっていけるか、不安を感じていました。

寮の暮らしで一番不安だったことは何ですか？

実際に住んでみて、不安は解消されましたか？

みんながフレンドリーで、すぐに安心できました。何かあっても気軽に相談できる人がいると思うようになり、不安はすっかり解消されました。

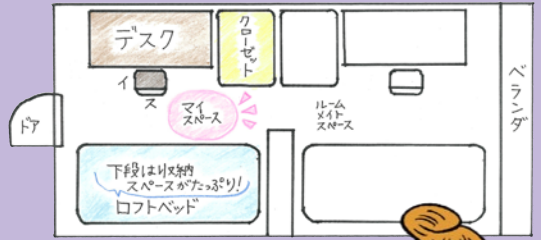
困ったこと、不便だったこと

「困ったこと」というよりは「チャレンジ」に近いと思いますが、ルームメイトと生活リズムを合わせることで、互いに相談しながら暮らすのが大切です。

寮暮らしをしてよかったことは？

世界中に大切な友達ができ、世界生活を通じて異文化に触れて、新しいことをたくさん学びました。

●家賃:20,000円、共益費:5,000円 ●学校までの距離:徒歩で10分



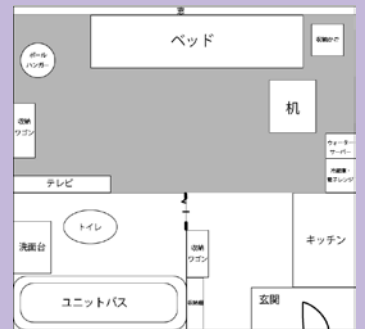
ひとり暮らし

この部屋に決めた理由は何ですか？

大学に近いことと家賃の安さです。また、コンビニやスーパー、百元ショップなどが家のすぐ近くにそろっていて便利そうなところもポイントでした。

インテリアのこだわり

部屋があまり広くないので、ベッド下のスペースを活用したり、ワゴンを設置したりして、収納を工夫しています。



●家賃:34,000円、共益費:5,000円 ●間取り:1K ●学校までの距離:徒歩で15分



家塚礼奈
メディア表現学部 4年

Interview

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？

時間の使い方を自由に決められるようになったこと。

食事。栄養バランスを考えて毎日ご飯をつくらせて大変なことなんだと痛感しました。

「ホームシックにならないかな」って不安でした。実家にいた頃は家族と毎日ワイワイ喋って過ごしていたので、急にひとりになったときに誰も喋る相手がいなくて寂しくなれないかが一番心配でした。

ひとり暮らしをするうえで一番不安だったことは何ですか？

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、家賃もほかに安め。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されると考えたこと。●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 はじめから学業と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 (ストーリーマンガコース 3年)

雑誌投稿用のマンガを制作中。今年はババに交換留学に行きました。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運ぶこともしばしば。

case 2

オーブパス キャンパススタッフ

勤務先について

京都精華大学の学びや魅力を伝えるための来場型イベント。4月～翌年2月頃にかけて、年に5回程度開催している。

業務内容 | キャンパスツアー、受付、準備・設営など

通勤距離 | 大学から0分

勤務時間 | 開催日前日10:00～18:00、当日8:30～19:00

●アルバイトを選んだ理由 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、こんなふうを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ことで、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 (メディア表現学部 4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」。

夢への第一歩!



case 3

デザイン事務所

勤務先について

広告やWebサイト、ロゴ、パッケージなど、企業や商品の魅力を伝えるための企画・制作を幅広く手がけるデザイン事務所。

業務内容 | グラフィックデザイン

通勤距離 | 自宅から15分

勤務時間 | 週1～2日 4時間半

●アルバイトを選んだ理由 授業で学んだことを実際の仕事で生かせる環境だと思ったからです。●仕事のやりがい 大学の授業・事務所での経験が、課題や仕事にそのまま生かれます。デザインソフトの操作に困ることもありませんでした。切り抜き作業など、細かな知識やコツが効率アップにつながるのも実感しています。●苦勞したこと 慣れるまでは、長時間の作業で目の疲れが大変でした。●学業と両立するための工夫 シフト

の融通がきくので、課題が多い時期は無理をせず調整しています。●給料の使い道 友達との遊びやライブ、旅行の費用に使っています。●高校生へのメッセージ 好きなことは必ず強みになるので、とことん追求してみてください!

小濱綾 (グラフィックデザインコース 2年)

写真を撮るのが好き。旅行先にも一眼レフカメラを必ず持っていきます。授業ではB1サイズのポスター制作に奮闘中。

描く、案内する、デザインする、販売する、教える、まとめる。6人6様のバイト事情。



映画鑑賞もできる!

case 4

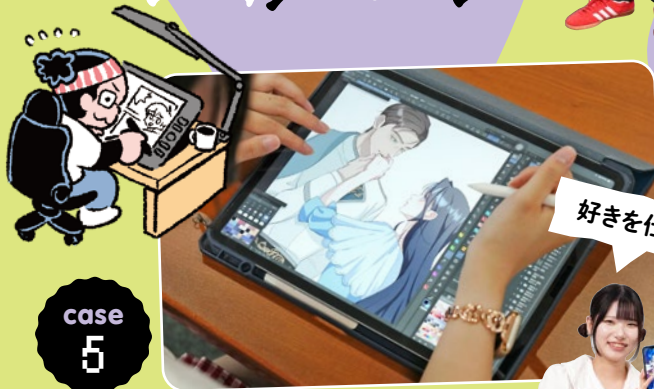
映画館 スタッフ

勤務先について | 日々たくさんの作品が上映される映画館。接客やフロア運営、売店対応など業務内容はさまざま。

業務内容 | 入場時のチケット確認や、売店での販売など
通勤距離 | 自宅から30分 | 勤務時間 | 週3日

●アルバイトを選んだ理由 映像に興味があった大学1年生のとき、映画館スタッフの募集を見つけました。映画を無料で鑑賞できるのでたくさん見えています。●専門性が生かされていると感じること 舞台挨拶で俳優や監督が来館される際、歓迎用のウェルカムボードを描く役割を任せてもらえることがあります。●苦労したこと 週末やGWなどの繁忙期は来場者が非常に多く、忙しさを大変な時期もあります。●学業と両立するための工夫 授業の日は学業に、アルバイトの日は仕事に集中するようにしています。無理をすると気づかないうちに疲れがたまるため、自分のキャパを超えない働き方を心がけています。●給料の使い道 下宿先の家賃、生活費、制作費など。●高校生へのメッセージ 人生に決まった形はない。迷いりに感じる道も、無駄に思える時間も、必ず意味がある。

菅 竜太郎 (版画専攻 3年)
本来であれば手で彫る「木版」を、レーザーカット機で彫刻している。人の手では難しい細かい彫りが可能になるのがおもしろい。



好きを仕事に!

case 5

マンガ家 アシスタント

勤務先について | Webtoonを中心に、縦読みマンガの制作やYouTubeのマンガ動画、TikTok向けのショートアニメなどを発信しているマンガ制作スタジオ。

業務内容 | マンガ家のアシスタント(線画・線画補助・着色)
通勤距離 | 自宅から0分(在宅勤務)
勤務時間 | 週3~4日

●アルバイトを選んだ理由 マンガ制作を学ぶことがキャラクターデザインの学びにも生きると思ったから。●仕事のやりがい 作品への反応が目に見えることが一番のやりがい。担当の方や原作者から褒めてもらえることもあり、そのたびに「もっと良いものをつくらう」と励みになります。●苦労したこと 締め切りまでに仕上げるスピードとの戦い。作品ごとの絵柄や世界観に合わせて、次の工程の人が作業しやすいように線画を整えたり、レイヤーやフォルダを整理したりと、細かな気配りも欠かせません。●学業と両立するための工夫 場所を選ばず作業できるので、空きコマや学内のカフェなどで気分転換しながら進めています。●給料の使い道 ほしい小説やマンガの購入資金です! ●高校生へのメッセージ 大学に入る前からできることはたくさんあります。思いついたらすぐ行動すること。悩むよりも早く動く! その積み重ねがきっと力になります。

加藤 眞子 (キャラクターデザインコース 2年)
ゲームや物語のワンシーンを切り取ったようなイラスト、世界観を伝えるコンセプトアートなどを制作しています。RPGゲームやホラー小説、SCP(架空の怪現象をテーマにした創作作品)が好き。



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1コマ ※1コマは90分

●アルバイトを選んだ理由 支援を必要とする学生が、大学生生活のどんな場面で困りやすいのか知りたかったから。●仕事のやりがい サポートを通して、自分の存在が誰かの役に立っていると実感できること。●苦労したこと 高校時代にキーボード操作の経験が少なく、業務で求められるタイピングに慣れるまで時間がかかりました。●学業と両立するための工夫 学生サポーターの仕事は自分の時間割に合わせて依頼があるため、無理なく両立できます。大学では出席や課題が成績に直結するので、生活リズムを崩さないよう心がけています。●給料の使い道 高校時代の友人が遠方に住んでいるので、遊びに行くための費用に使っています。●高校生へのメッセージ 大学の授業は現場で活躍している先生たちから、自由で刺激のある授業が受けられてとてもおもしろい。毎日わくわくして、新しい発見がありますよ。

平林 瑞久 (プロダクトデザイン学科 2年)
プロダクトデザイナーをめざして、実寸モデルの制作、写真加工、プレゼンスキルなどを学ぶ。最近では3Dモデリングソフトを練習中。

もっと聞きたい!

在学生の声

「将来の役に立つようなアルバイトはできますか?」

●できます。私は先輩からの紹介でした。もし、お金が許すのであれば、アルバイト情報が複数入ってから決めるのもおすすめです(デザイン学部なら、1年生の後期にはデザイン系バイトの情報がいくつか入ります!)。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」を感じられて勉強になります。役に立たない経験はないのかも。(グラフィックデザイン 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、将来自分の携わりたい業種や分野を模索し、そのなかで「この仕事に向いているのか」「続けられそうか」など見極めることに使っています。(国際文化 1年) ●デザイナーに必要なコミュニケーション能力をきたえるために飲食店を選びました。土日は忙しく、連携しにくいと回りますが、バイキングなので、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、稼いだお金は素材や参考書などに使ったほうがいいと思います。(プロダクトデザイン 1年) ●入学の時に配られたアルバイト募集のホームページで、運良(将来の役に立ちそうなアルバイトを見つけました。接客は苦手なので事務バイトに絞って、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す。「近すぎず遠すぎず」「くらいちょうどいい」ではないでしょうか。(キャラクターデザイン 3年)

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、気がつくとき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。



Scape ガラスと植物

05

卒業生のお店

スタンドグラス工房を併設したアトリエショップ。オーナーであるプロダクトデザインコース卒のスタンドグラス作家・西富なつきさんの作品も展示、販売されている。「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。



生活を変える
出会いがあるかも

06

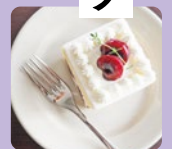
卒業生のお店

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、入学後は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。



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

正 解よりも、自分の「好き」を信じた。毎日の選択に、その人らしさがにじみ出ます。ここでは目立つこともなじむことも自由。ファッションも自己表現のひとつです。



クロッキー
芸術学部・1年
①6か月に1回くらい ②15,000円くらい ③インターネットと店舗 ④動きやすいかどうかが考えている ⑤パーカー ⑥自然な環境なところが好きです ⑦いつも笑顔に



しのざき
アニメーションコース・4年
①2か月に1回 ②10,000円くらい ③古着屋 ④色が可愛いけどか ⑤麻袋。コースに乗があるよ ⑥学生みんながそれぞれ何かのオタクであるところ ⑦かけた手間は裏切らない



ふるるん
芸術学部・1年
①半年に1回 ②80,000円くらい ③店舗 ④自分が好きなものを着る ⑤スイーツ作り、ティラミス作り、はまっています ⑥自然素材でのびのび制作できる ⑦どんな時もある

最近5000円落とした

ストーリーマンガコース・1年
①半年に1回 ②3,000円 ③店舗 (LACOLE) ④ゆったりとした服が好き。⑤作曲しています。木野寮でアルバム作りです ⑥立地悪くて逆に愛おしい。⑦しよぶたって下を向いた方がいい。だってブラジルから見れば上だから。by 茂



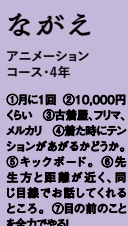
莉山
メディア表現学科・2年
①2-3か月に1回 ②15,000円くらい ③両方。マレーシアで購入した服の多くは、中古かオーダーメイドでした。母の手作りも ④服のデザインはもちろん、右の見た目や質感も ⑤伝統的なものにはまっています ⑥自由度が高く個性的な人々が集まる場所。多くの人がお互いを尊重し批判し合うことは少ない ⑦金子みすゞさんちがって、みんないい!



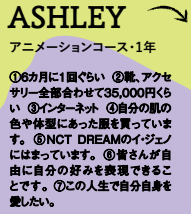
きぺお
芸術学部・1年
①月に1回 ②20,000円 ③インターネット ④麻袋 ⑤ベース ⑥自由なところ ⑦ベースがなるよ!



ジョシュア
アニメーションコース・1年
①3か月に1回、一度に複数買う ②15,000円 ③店舗。実際に着てみたいと決められないから ④服にある服と組み合わせが得意 ⑤かぶか ⑥姉がうんバーベキューコースおすすめ ⑦先生たちのアドバイスは的確で、どう改善すればいいかわからなくなる ⑧自分にされた嫌なことは他人にしない。



ながえ
アニメーションコース・4年
①月に1回 ②10,000円くらい ③古着屋、フリマ、メルカリ ④服の素材にテンションが上がるかどうか。⑤キックボード。⑥先生方と距離が近く、同じ目線でお話してくれるところ。⑦目の前のことを全力でやる



ASHLEY
アニメーションコース・1年
①6か月に1回くらい ②靴、アクセサリー全部合わせて35,000円くらい ③インターネット ④自分の肌の色や体型にあった服を買っています。⑤NCT DREAMのイェノにはまっています。⑥着さんが自由に自分の好きな服を選べることです。⑦この人生で自分自身を変えたい。



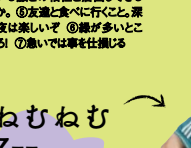
エイ
芸術学部・1年
①月に1回 ②8,000円くらい ③インターネット ④自分に似合う服と色を選ぶこと。⑤色の鮮やかさにはまっています。料理、自炊すること。⑥留学生にとても有難く、素敵な雰囲気が入っています ⑦なんかなるよ



りん
グラフィックデザインコース・1年
①可愛いって思った服を買った時に購入するのでも不向きです ②10,000円 ③インターネットと店舗 ④たくさん読んで、最終的には一着と可愛い服を買います。⑤カメラの調整を駆使してから、写真を撮ることはまっています。近くのパン屋さんに行くのが楽しみ。⑥隔たりなく話せるのも好きです。⑦毎日を楽しく自分らしく自分を大切にすること。



れなちん
芸術学部・1年
①月に1回 ②20,000円 ③インターネット、古着屋 ④どっぴと来た時に買ってました ⑤トランプの大家。⑥集積がでかい ⑦他力本願。



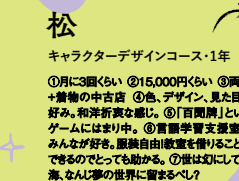
あさもん
アニメーションコース・1年
①月に1-2回 ②10,000円 ③インターネットと店舗 ④持っている服との相性で買回してできるか。⑤友達に食べに行くこと。深夜は楽しい ⑥服が多いこと ⑦急いでは服を仕舞います



ねむねむ Zzz
芸術学部・1年
①月に3回くらい ②25,000円 ③インターネットと店舗 ④可愛いもの、好きなものを買います ⑤おでかけ。⑥先生も生徒も優しい人が多く、いつもうる元気がいい ⑦笑顔



まめでんきゅう
人文学科・1年
①3か月に1回 ②10,000円 ③店舗 ④自分好みの色か。ボーイッシュな感じが好き。⑤京都市内散策、読書。⑥自由なところ。音が個性的でいられるところ。⑦住人10色。



松
キャラクターデザインコース・1年
①月に3回くらい ②15,000円くらい ③両方 ④着物の中古店 ⑤色、デザイン、見た目の好み。和洋折衷な感じ。⑥「100円ショップ」のゲームにはまり中。⑦言葉学習支援室のみんなが好き。服装自由教室を修了することができるととても助かる。⑧誰かに対して音楽、なんの夢の世界に落ちるべし?



ステファン・マイケル
新世代マンガコース・1年
①半年に1回 ②30,000円くらい。靴が一番高い ③店舗 ④ジャンルの幅。肩幅が広いです ⑤いつでも外国人に声をかけられます ⑥競争ができます。みんな上を見てますよ ⑦ARE YOU TALKING ABOUT KURIRIN!!!! byドラゴンボール



ジャムケムポム
建築学科・1年
①月に1-2回くらい ②10,000円 ③ネット ④古着がメインなのでコストは安く済みます ⑤店舗が多い。古着屋を回るのが好きで、振り出し物を重視しています。⑥シルエットと素材感を重視しています。自分の雰囲気にあっているかどうか。あえてちょっとダサい感じを選べるのも好き ⑦フィルムカメラと90年代の音楽。部屋でコードを弾いたり自分のファッションをセルフポートで撮ること ⑧個性を大切にしているところ。周りのみんなも自由な個性を持っているので刺激になります ⑨「自分らしくあることが一番いい」周りの友達と遊ぶ、自分の感覚を信じるようにしています

春
SPRING & SUMMER
夏





セイカ生のおしゃれワザ

- 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

みんなへの質問

めいめい

イラストコース・2年
 ①2月に1回 ②3,000円 ③両方 ④今後、使用頻度が減らないかどうか... ⑤ストーリー性がある、キャラクター達が魅力的な本やゲームの解説動画を見ること ⑥友達と先生、環境が最高なところ ⑦読書



かりかり

イラストコース・2年
 ①月に1回〜2回ほど ②3,000円 ③サイズを迷ってしまうので店舗で試着してから買うことが多い ④ときめく。⑤第五人格というゲームにハマっています。あと、展覧会に行ったら必ずポストカードを買って帰ります。⑥ゆとり時間が溢れているところ。⑦光を見るには影の勢力が必要です。

みおりん

イラストコース・2年
 ①月に1〜2回 ②3,000円 ③インターネット ④全身のコーディネートを考えてから買う ⑤第五人格というゲームをすること。ドラマを見送ること ⑥個性をさらけだせること ⑦なんとなかな!



フィフィ

グラフィックデザインコース・1年
 ①6か月に3回 ②90,000円 ③インターネット ④ヨーロッパ風のピンテッジ雰囲気を中心に服を探しています ⑤インテリア ⑥景色がきれい ⑦さげられないように、楽しめ!



組長

版画専攻・3年
 ①月に1回 ②15,000円 ③店舗に行ったらサイズを確認してから買う ④なるべく同じブランドでトータルコーディネートをおこなう。季節のカラーを取り入れたり、店舗にこだわってあるファッションモデルのコーディネートに参考している ⑤他の季節の人と交流すること。⑥学部がなくなるあつて、固定概念がなく自由な感じがする。多様性が心地よい ⑦日々最良日



シキ

アニメーションコース・2年
 ①月に1回 ②30,000円くらい ③両方、プレゼントしてもらった ④デザイン、品質、製造国にこだわります。ふわふわと柔らかい質感とホワイトが好き。アクセントに赤色を取り入れることが多い ⑤「引き寄せの法則」の本を読むこと ⑥先生が優しい ⑦人生は正解がない



かりまちよ

イラストコース・2年
 ①月に2回 ②30,000円くらい ③両方。(雑誌の着やシンプルなものは店舗、奇抜なものはインターネット) ④素材や質感。足が長くみえるか ⑤ZOZOTOWNで良い服を発見すること ⑥キャンパスの色々なところや作品があるところ ⑦選んだものを正解にする



マリ

イラストコース・4年
 ①月に1回は必ず買って来! ②17,000円くらい ③基本店舗。最近ではインターネットが多い ④好きな色味か、自分の身長に合うサイズ感 ⑤ガチャガチャ探検。ぬいぐるみ収集 ⑥好きなものを作る、自由なところ ⑦ときめきを忘れるな



ぴーちめん

ストーリーマンガコース・3年
 ①半年に1〜2回。季節のものをドパッと ②祖母のおさがりもあるの1万円くらい... ③しまむらにずっとお世話になってます ④かたすずらフにできるもの、母がほめてくれるもの ⑤TRPG。特にCoG(クトゥルフ神話TRPG) ⑥TRPGのプレイヤーがいっぱいいるところあと職員さんが優しいところ ⑦されてうれしいこととする



カニ

ストーリーマンガコース・3年
 ①月に1回 ②12,000円くらい ③メルカリを駆使しています! ④見たことがない服かどうか ⑤友達にメモリとどきどきすること ⑥のらりくらりしているところで ⑦なんとなかなる運転



アキツキ

芸術学部・1年
 ①月に2回 ②10,000円 ③店舗 ④黒や赤メインで全身コーディネートを一気に買う ⑤肌性ウォッチ ⑥みんな友達って感じするところ ⑦履きなしかね!!



こもりん

グローバルスタディーズ学科・1年
 ①3か月に1回 ②いつも10,000円以内 ③店舗 ④ゲーム ⑤自由なところや面白い人がいっぱいいるところ ⑥青春



恋

芸術学部・1年
 ①月に1回 ②10,000円くらい。いつも安いものを買ってます ③インターネット ④お好みで買います。⑤ラウンジのmalmalという着ぐるみ、パイトというメイドカフェなども楽しい。⑥休みが多い。自由な雰囲気。⑦明日というキセキ。



ソヨン

アニメーションコース・2年
 ①月に2〜3回 ②25,000円 ③インターネットと店舗 ④持っている服と似合うか、可愛いかな。可愛いケーキ店を探ること。日本のケーキのクオリティすごい。⑤いろんな人がいること。⑥隣りにいる人を大切にしよう。



姫月 凛華

人文学科・3年
 ①月に2回 ②50,000円 ③両方 ④全身の雰囲気と合わせたいアクセサリーにこだわります。最近では履下に着ひのある色を取り入れることはまっています ⑤美観 ⑥空気がきれいなところ ⑦一期一会



シミズ

ライフクリエイションコース・4年
 ①月に1〜2回。お出かけ前に楽しませてくれるアイテムです ②16,000円 ③両方。でも店舗で買う方が好きです ④それを着たら、テンションが上がるかどうか ⑤リカちゃん人形!去年からリカちゃん専門店で購入してそれからリカちゃん人形を展示しているところ ⑥食べた時がおいしい時

ヨヨ子

カートゥーンコース・3年
 ①2〜3か月に1回 ②40,000円くらい ③両方 ④あまりこだわりがなく、自分が好きなものだけ買っています ⑤時にはまっているのは、自分の絵本を作ることです! ⑥自分にとって、自由に制作ができるのが好き ⑦とにかく自分を褒めて最後までやりきる!

はる

ライフクリエイションコース・4年
 ①1〜2か月に1回 ②20,000円くらい ③両方 ④色々なジャンルの服を買うこと ⑤セサミストリート ⑥自由な雰囲気 ⑦「可愛い!」と面白い!



ほのちめん

グラフィックデザインコース・1年
 ①月に2回 ②15,000円くらい ③オンラインショップ、または古着屋 ④色や素材にこだわります。最近では履下に着ひのある色を取り入れることはまっています ⑤美観 ⑥空気がきれいなところ ⑦一期一会



づみ

グローバルスタディーズ学科・3年
 ①6か月に1回くらい ②3,200円ほど ③店舗 ④自分のキャラクターに合わせている。緑色を買うことが多い。⑤アーティストのキタタツツさんとすっぴん中。最近では、ライブにもよく行きます。⑥先生とすごく密にかかわれるところ。授業以外のこともたくさん相談しています。⑦一度出会えばみな兄弟。



なっちめん

グラフィックデザインコース・1年
 ①月に2〜3回 ②15,000円 ③インターネットと店舗 ④鮮やかな色味があるもの。ピピッなカラーがお気に入り ⑤ネイル。ネイルチップを自分で作ります ⑥国際的なところ。⑦住人十色

「100系」っていうジャンルが当てはまらないファッションの人が多くて、みんな服で自己表現してるな〜って思うですよ。





つながり

Connections

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越えて、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、理系分野の先生方の講義を受講し、最先端の科学技術の課題やニーズをとらえました。それらの知識を専攻の学びを生かして表現し

ました」(亶喜)「普段接しない本格的な化学や生物の研究をどうやって絵で表現するか、苦勞しながらも勉強になりました」(渡部) Q.参加してよかったこと「『紅色光合成細菌』を用いたクモの糸の生成など、新しい知識を得られました。私は研究を子どもにも分かりやすく説明できるように絵本を制作しました。無事に完成できて嬉しいです」(杉本) Q.京都精華大学のいちおしポイント「多様な出会いがあること。こうした授業だけでなく、いろんな国からの留学生とかかわりが多いことが学びの刺激になっています」(大森)「今ま

で出会ったことのない個性的な人たちと出会えるところ」(亶喜) Q.最後にひとこと「いまが一番楽しい。高校も大学もそれぞれの魅力があるので、いまが一番楽しいと言いつづけるような選択を高校生のみんなにもしてほしいです」(渡部)「頭のなかで不安を抱えているより、ときには動いてみたほうがいいことも。気になることは勇気を出してチャレンジしてみてください」(杉本)

「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。

人文 学部

デザイン 学部

マンガ 学部

メディア表現 学部

亶喜彩莉 (写真・左)

文学専攻2年。読書が大好き。高校の頃から『源氏物語』が好きで、いつか原文を読破してみたいという目標を抱く。

渡部花梨 (写真・中央左)

イラストコース2年。見る人の感情を動かす絵を描きたい。マジックサークルに所属し、マジックショーを開催することも。

杉本華音 (写真・右)

イメージ表現専攻2年。モーショングラフィックスや映像制作、映像理論を学ぶ。どんな課題でも自分が納得できるものを出すことにこだわる。

大森優菜 (写真・中央右)

キャラクターデザインコース3年。3DCGの表現の多様性に魅了され、本格的に学んでいる。将来はゲームクリエイターになりたい。

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。

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、伝統的な竹編みの技法です。工房で職人さんから技を学び、それぞれが考えたデザイン案をもとにオリジナル作品を制作しました。竹のしなりを活かすことで、想像以上に立体的な造形ができたことは大きな発見でした」(今堀)「最初に一緒にデザイン案を持っていったとき、今堀さんの着眼点が自分とはまったく違って、すごくおもしろい感じました。編み目の規則を崩さないよう集中する必要があり、気づけば長時間ス

マホも触らず没頭していました」(コウ) Q.実習先で制作したオリジナル作品「竹の編み模様を活かし、吊り下げ式の立体作品を制作しました。職人さんから現実的なアドバイスをいただきながら、すべて竹でつくり上げたことが大きな学びになりました」(今堀)「伝統的な竹編みの技法を用いて、規則性から生まれる模様のおもしろさを表現しました」(コウ) Q.参加してよかったこと「竹という素材でできること、できないことを実践的に理解できたこと。次はもっとこうしたいという新しいデザインも浮かんできて、表現の幅が広がりました」(今堀) Q.京都精華大学のいちおしポイント「先生たちが本当に親切なところ。知りたいことがあればすぐ聞ける環境がとてもありがたいです」(コウ) Q.最後にひとこと「授業だけでは学びきれないことがたくさんあります。設備を自主的に使ったり、貴重なプログラムに参加したりして、どんどん経験を積んでください」(今堀)

今堀 恵 (写真・左)

プロダクトデザイン学科4年。コンセプトづくりからモデル制作までを通して、ものづくりの流れを学んでいる。季節のリースづくりに夢中。

コウ シツキ (写真・右)

立体造形専攻4年。木彫表現とキャラクターデザインの制作・研究を行っている。お笑いライブが好き。



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

人文学部 の 先輩 × 後輩

平田航基 (写真・左)

文学専攻4年。上代文学ゼミで日本の古い文学や神話を通じて、文化や風習の背景を研究中。卒論では紙書籍の未来と出版業界の動向を考察している。

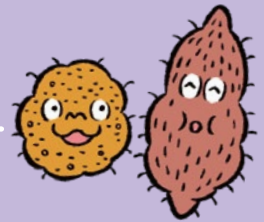
浅瀨青 (写真・右)

メディア表現学部3年。音楽が社会や文化に与える影響を研究。音楽を、人と社会をつなぐ表現として、地域に生かす可能性を探っている。

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、学部を越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なかで当日を迎えましたが、2日間とも気持ちのいい秋晴れ!たくさんの方が来場され、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。

をするので、互いの立場を理解しながら、意見もきちんと伝える必要があり、交渉力がきたえられました。この経験は、今後どんな場面でも必ず役に立つと感じています」(浅瀨) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「自由さです。授業や課外活動にも多くの選択肢があって、自分の興味に合わせたチャレンジができます。自由とは何か、自由な環境をどう守れるか、考えながら学園祭をつくってました」(平田) Q. 最後にひとこと 「京都精華大学は、自分の「好き」を学びに生きたい人にぴったりの場所。木野祭のように、学生が自分たちの手でイベントをつくり上げる環境もあります。自分の手で表現することのおもしろさをぜひ感じてほしいです」(浅瀨)

「今年の木野祭では、後輩へのアドバイスや準備面でのサポートなど、裏方を担当。これまでの経験を生かして後輩を支えることに努めました」(平田) 「1年生のときから頼りになる先輩。一緒に木野祭をつくりあげるのは今回が3回目です。トラブルがあったときにはいつも親身に支えてくれました」(浅瀨) Q. 参加してよかったこと 「いろんな相手とやりとり



バディ制度は、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。

参加した理由は? 「アメリカに交換留学に行くので、積極的に国際交流に挑戦したいと思って参加しました。」(小野) お互いの第一印象は? 「おしゃべり上手な明るい人!」(小野) 「日本のことを丁寧に教えてくれて心強いという印象です」(ズーレン) 印象に残ったエピソードは? 「ズーレンさんの作品がとてもユニークでおもしろかったです。また、ズーレンさんのプレゼンが日本人学生と全然違って刺激をもらえました。」(小野) 「食事をしながらたくさんお喋りをしたのがすごく楽しかったです。」(ズーレン) 困難に感じたことは? 「ほとんど英語での会話だったので、時々伝わらないことも。ゆっくり話してもらったり、文章にしりながら互いに工夫しました。」(小野) 成長したと感じる点は? 「たくさん話して、語学力が身についた気がします。ドイツに行ってみたくなった。」(小野) 「日常生活で使われる日本語やマナーを覚えてもらったこと。本当に感謝しています。」(ズーレン) 最後にひとこと 「どんだん外の世界に出ましょ。恐れず楽しんで。」(ズーレン)

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

日本

メディア表現学部

小野綾乃 (写真・左)

3年。写真や3D制作、インスタレーション、コミュニティデザインなどを学ぶ。後期にはアメリカに交換留学に行く予定。

ドイツ

メディア表現学部

ゼンコック・ズーレン (写真・右)

カッセル芸術大学から交換留学で来訪。ゲーム制作を専門としながら、レーザーカッターを用いた立体物の制作にも挑戦中。

後輩

同じ学部の

佐竹由奈 (写真・左)

国際文化専攻2年。フィールド・プログラムはスペインに行く予定。旅行が好きで、日本史の教科書に出てきた場所を訪れている。

先輩

同じ学部の

伊藤楓華 (写真・右)

社会専攻4年。「ことばとアイデンティティの関係」をテーマに卒論を執筆中。紅茶専門店では出会ったムレスナティエから紅茶の魅力にはまる。

バディ制度 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、学部のなかで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。

「CasaでSNSアカウントを始めるとき、新しいメンバーとして佐竹さんが来てくれました。実はその前に海外語学研修の韓国でも一緒だったんですね。」(伊藤) 「現地でサポートしてもらったので、Casaでも会えて安心しました」(佐竹) Q. 一緒に行った取り組み内容 「オープンキャンパスに向けて、Casaの活動を紹介するポスターを制作しました。先生やメンバーと意見を重ね、素敵なポスターに仕上がりました」(佐竹) 「CasaのSNSで、高校生に向けて学部の魅力を発信しています。写真で雰囲気伝えることを大切にしています」(伊藤) Q. 参加してよかったこと 「横のつながりができたことです。Casaは学年やコースを越えた交流の場。多様な人と関わる力が身につきました」(佐竹) 「4年間で見つけた大学のおもしろさや魅力を発信できること。後輩との活動を通して、新しい視点に触れ、大学にはまだまだ魅力があると感じました」(伊藤) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「自由なところ。価値観を否定せず肯定してくれる環境で、先生方も気さく。自由奔放な性格でも楽しい学生生活が送れると思います」(佐竹) Q. 最後にひとこと 「今やりたいことがはっきりしていなくても大丈夫。いろんな人と話したり、いろんな場所に行ったりするうちに好きなことが見えてきます」(伊藤)



introducing

SEIKA LINE



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

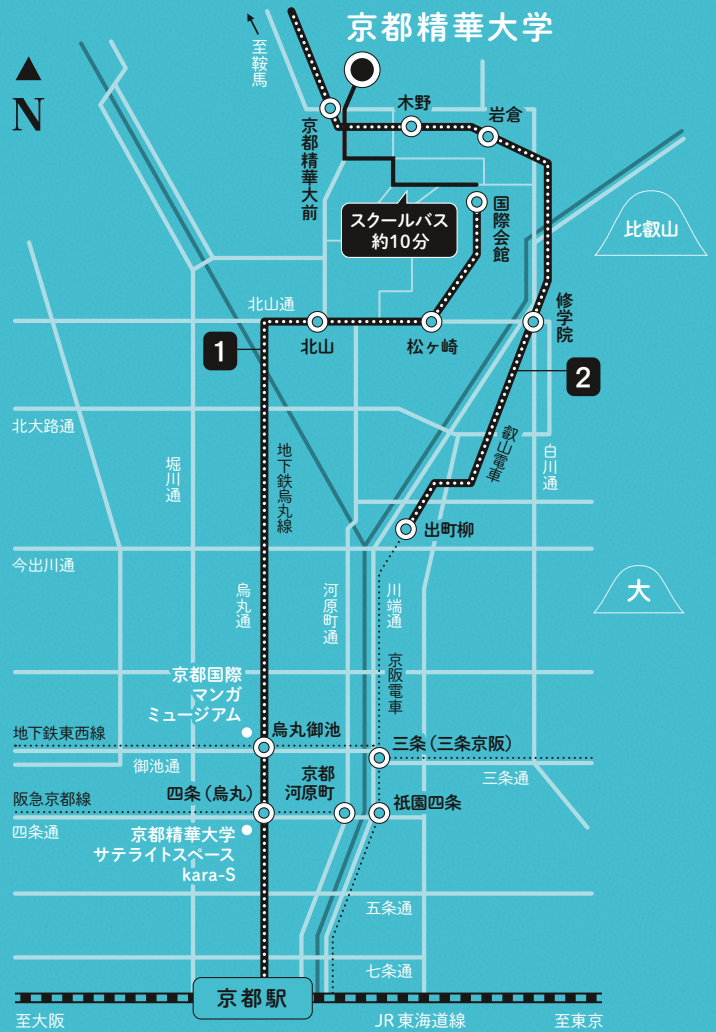
京都精華大学は、京都の中心地から電車で20分ほどのアクセス便利なエリアにあります。通学途中には、文化施設や世界遺産などのカルチャースポットも目白押しです。

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2027

2026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



@seika_sekai
@seika_shikao



@kyotoseika



@KyotoSeikaUniversity



@kyotoseika



@kyotoseika

※この大学案内パンフレットに記載されている情報は2026年1月末時点のものです

主要駅からのルート・所要時間案内

京都市内から	京都	地下鉄 烏丸線 20分	国際会館	スクールバス 10分	
	二条	地下鉄 東西線 4分	烏丸御池	地下鉄 烏丸線 14分	国際会館 スクールバス 10分
	三条	京阪本線 特急 4分	出町柳	叡山電車鞍馬線 17分	京都精華大前
大阪から	大阪	JR東海道本線 新快速 29分	京都	地下鉄 烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分
	大阪梅田	阪急 京都本線 特急 40分	烏丸・四条	地下鉄 烏丸線 16分	国際会館 スクールバス 10分
	淀屋橋	京阪本線 特急 54分	出町柳	叡山電車鞍馬線 17分	京都精華大前
兵庫から	三ノ宮	JR東海道本線 新快速 52分	京都	地下鉄 烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分
滋賀から	大津	JR東海道本線 9分	京都	地下鉄 烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分
奈良から	近鉄奈良	近鉄 京都線特急 36分	京都	地下鉄 烏丸線 20分	国際会館 スクールバス 10分



YOUR
CREATIVE
EXPRESSION
CAN
CHANGE
THE
WORLD!

★ 表 現 で 世 界 を 変 え る ★

HUMANITIES

人文学部

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

MEDIA CREATION

メディア表現学部

- ◎ メディア表現学科

ART

芸術学部

- ◎ 造形学科

DESIGN

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

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

京都精華大学

〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町137
TEL 075-702-5197
<https://www.kyoto-seika.ac.jp>