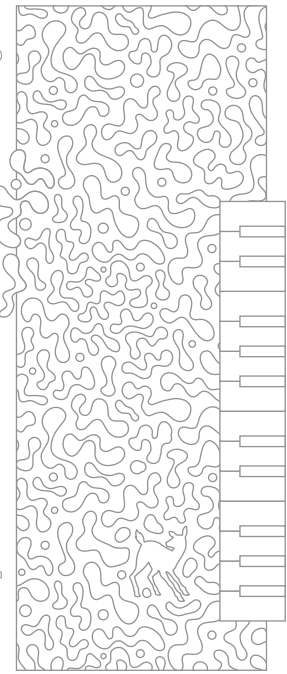


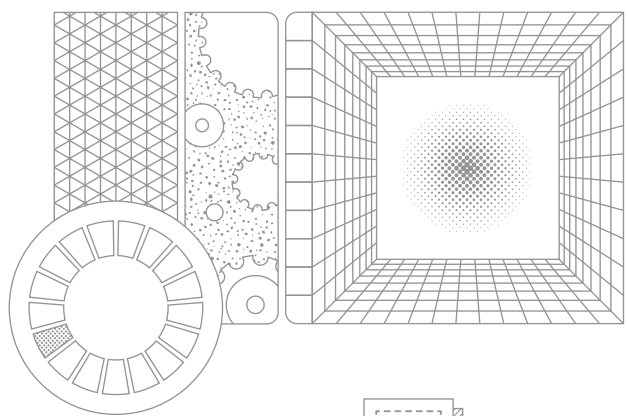
変 世 表  
え 界 現  
る を ぞ

the World!!!

Expression Can Change



Your Creative



### 国際文化学部

Global Culture

### メディア表現学部

Media Creation

### 芸術学部

Art

### デザイン学部

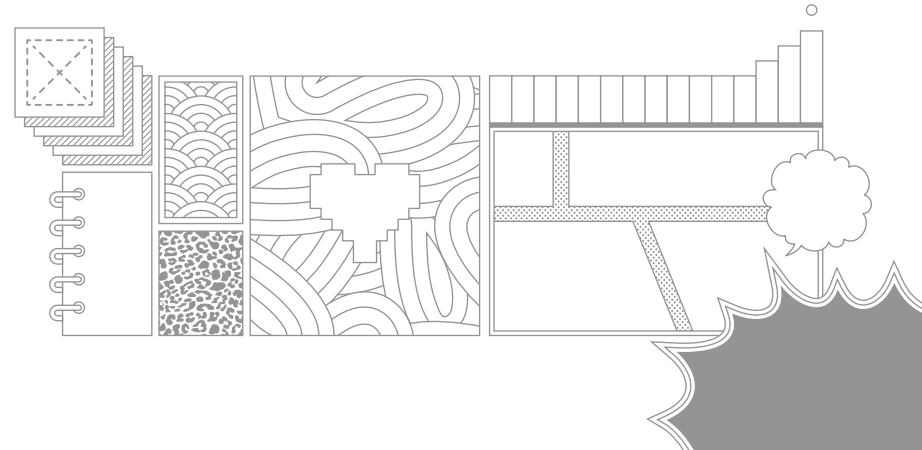
Design

### マンガ学部

Manga

京 都 精 華 大 学

2025



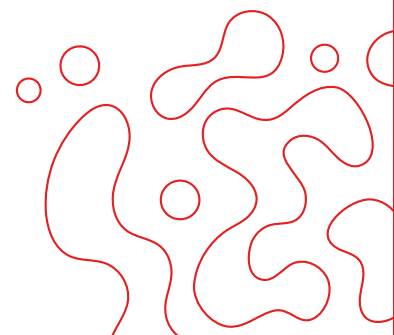
☐ 国際文化学部 Global Culture

☐ メディア表現学部 Media Creation

☐ 芸術学部 Art

☐ デザイン学部 Design

☐ マンガ学部 Manga





表現で  
世界を  
変える

your creative expression  
can change the world



世界は変えられる。

あなたの表現の力で。

芸術学部卒業生 塩田千春「夢について」(2023) 京都精華大学 ギャラリーTerra-Sでの展覧会

your creative expression

can change the world



**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 かもしれません。  
でも、わたし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だちと語る。心に残った風景を写真や動画でSNSに投稿する。映画や音楽のレビューコメントを付ける。戦争や災害のニュースにざわつく気持ちを言葉にしてみる……。表現とは、あなたの心の中にある考え、大切にしている価値観、伝えたい思いなどを「表に現す」ことです。  
京都精華大学は、表現する人を育てる大学です。一人ひとりが自分に合う方法を見つけ、技術や知識を学ぶのはもちろん、何を表現するのか、なぜ表現したいのか、自分や他者と向き合って答えをさがす場所です。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。

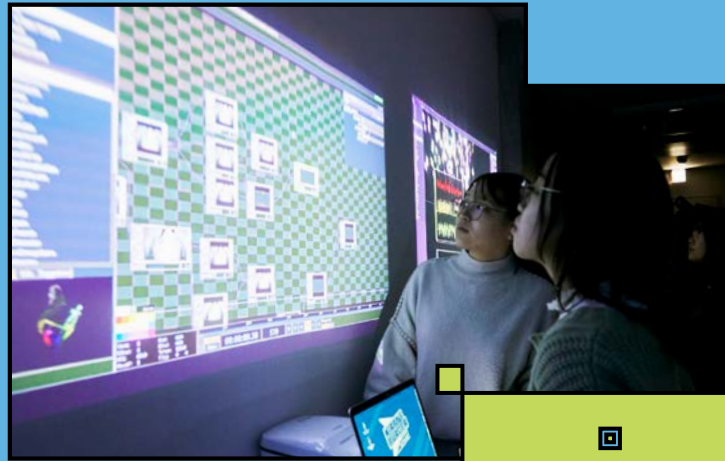
表現で世界は変わる。変えられる。  
あなたにはきっと、その力があります。

「好き」が自分を導く

5つの学部と

29の専門の学び

**京** 都精華大学には、国際文化、メディア表現、芸術、デザイン、マンガの5学部があります。学部は10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きます。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、この中にきっと見つかるはずです。表現を追求する時、「好き」という気持ちはとても大切です。絵を描くのが好き、ものづくりやデザインが好き、マンガや音楽を語るのが好き……。何かを始めるきっかけになり、長く続けるエネルギーになります。「好き」は無敵なんです。そして表現を深めるには、専門性と同時に、自分とは異なる手法や価値観を知ること大切です。隣の分野のやり方が参考になったり、一見関係なさそうなところに思わぬヒントを見つけたり。学部や専攻を越えて刺激を与え合い、お互いの表現力を高める。精華はそんな出会いに満ちています。



Global Culture

### 国際文化

学部

人文学科  
グローバルスタディーズ学科

### メディア表現

学部

メディア表現学科

Media Creation

Design

### 芸術

学部

造形学科

Art

### デザイン

学部

ビジュアルデザイン学科  
イラスト学科  
プロダクトデザイン学科  
建築学科

### マンガ

学部

マンガ学科  
アニメーション学科

Manga



専攻・コース紹介  
はこちら

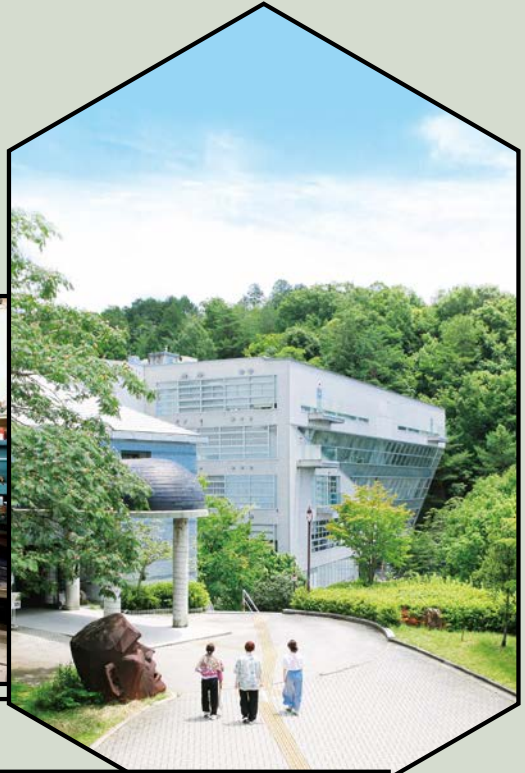
P. 25~

充実した施設・環境がある。

表現をもっと広げるために。







**京** 都駅から地下鉄とスクールバスで30分。左京区郊外の山すそに広がる京都精華大学のキャンパスは四季の表情豊かで、開放的な空気が流れています。ここには表現欲求を刺激し、自由な制作・研究活動をサポートする環境がそろっています。

芸術、デザイン、マンガ学部のスタジオや工房は最先端の設備・機材を備え、学生一人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。国際文化、メディア表現学部の調査研究には、大学図書館の「情報館」が貴重な存在。20万冊を越す図書、CD・DVDなどの視聴覚資料、雑誌・新聞などが閲覧可能です。本館の「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きます。

学外施設も充実。京都の中心部には、単行本や歴史資料約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」、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。





!

キャンパスを

飛び出して。



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

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

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



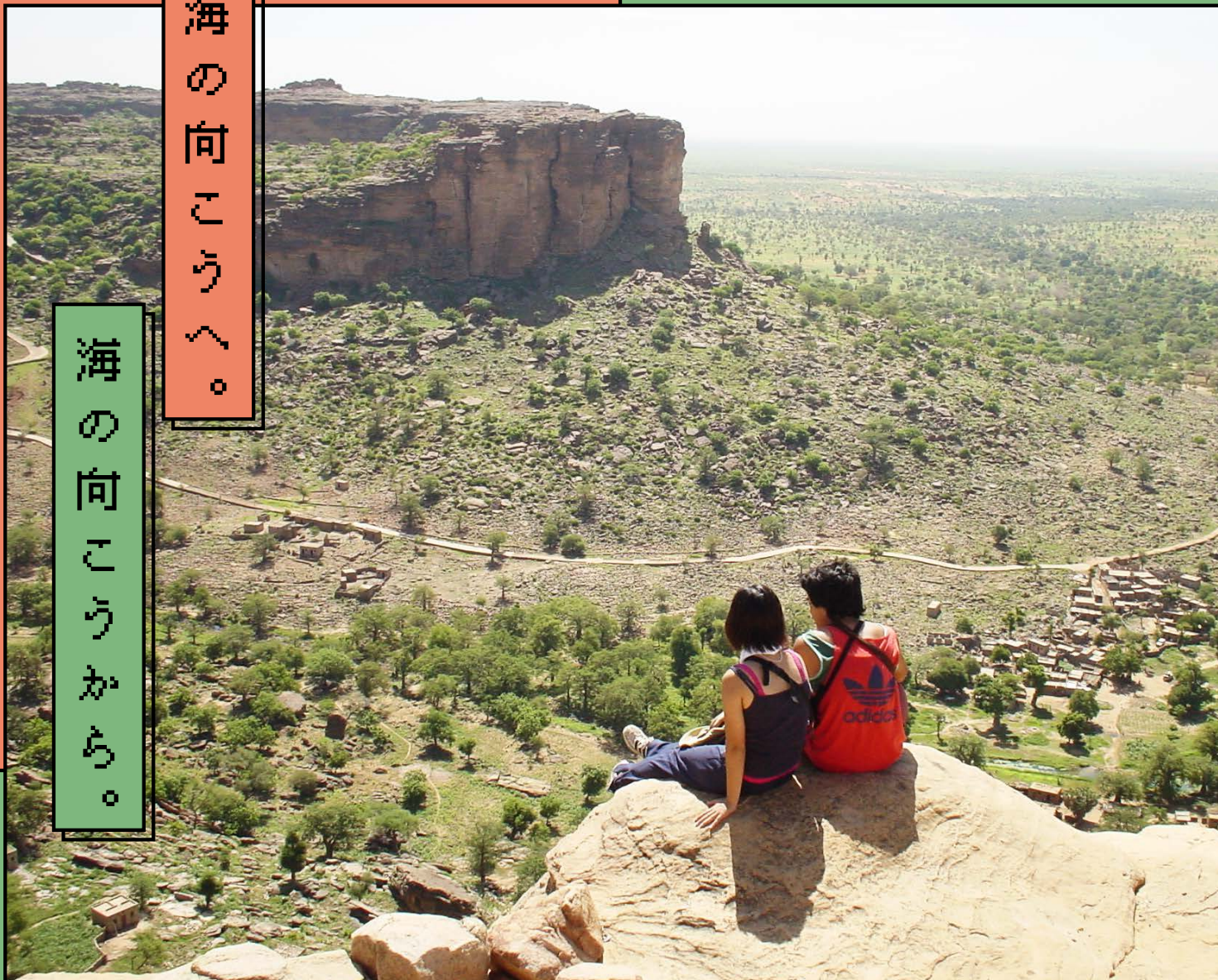
提案する。


考える、

つながる、

海の向うへ。

海の向うへ。



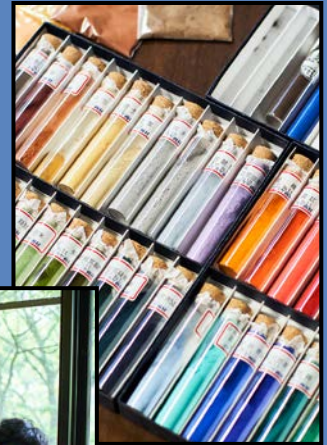
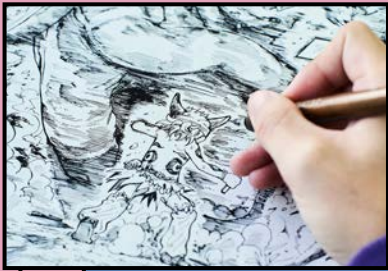
  
国際交流・留学  
についてはこちら  
▼  
P.126-129



**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26の国・地域の52大学・機関と協定を結び、約半年間の「交換留学プログラム」、夏期・春期の休暇を利用した「海外ショートプログラム」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持った学生が育ち、新しい時代の表現が生まれてくるのです。





● キャンパスを歩くと、あちこちに自分の表現に没頭する学生たちの姿が。



◇ 授業がなくても、ふらりと立ち寄って制作したり本を読んだり、ちょっと誰かと話をしたり。それぞれの居場所があります。





● 学生と教員、職員は対等な立場で語り合い、笑い合い、ともにこの京都精華大学をつくる仲間です。



● 学部を超えた友情から、異なる専門性が結びつき、新しい表現を生み出すことも。



「好き」と「得意」を大事に

未来への道をきぐる。



進路について  
詳しいサポート情報  
はこちら

▼  
P.116-121





**美** 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、今では93%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。二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年生全員が必修の授業科目「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」「ポートフォリオ演習」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徴です。

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いてねいに対応し、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。

# 卒業生は多種多様な業界で活躍。

※プロフィールの学部・コースなどは卒業時の名称



「ここにも精華の出身者が？」とおどろくほど、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……。



## 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

## コピー ライター

株式会社ライトパブリシティ

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



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巡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。大学では「自由であること」を学び、固定観念にとらわれない作品制作に取り組んだ。



塩田千春

精華の自由が生んだ  
インスタレーション

## 現代美術作家

ポートレート Photo: Sunhi Mang

その他の職種でも、就職先や働き方はさまざま。だれ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。



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



秋山真由子

## 高等学校 美術科 教諭

自分の強みを見つけて、表現は進化し続ける



## マンガ原作者

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年に連載開始した『ブルーロック』は累計発行部数3000万部を突破し、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

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。



ザ・ホテル青龍京都清水

## 建築家

有限会社 FHAMS

## 建築と空間デザインで街と世界を変えてゆく

美術学部建築専門分野1999年卒業。卒業後、建築学科教員の設計事務所の仕事で東京へ。その後京都に戻って2001年、同級生たちと「FHAMS」設立。ホテルやレストラン、ショッピングビルに住宅まで国内外で多くの建築物を手掛ける。会社名はメンバーのイニシャルから。現在は京都のほか東京と香港にもオフィスを構える。在学中は課題制作や講義を通して「こだわり方」を学ぶ。建築設計、内装やインテリアのデザインを通じて、クオリティの高い空間を提供し続けている。



福本祐樹

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



ミロコマチコ

photo: keki meiji



## ゲームの世界観を伝える リアリティの追求

美術学部洋画専門分野1994年卒業。同年KONAMIに入社。『メタルギアソリッド』シリーズのアート全体を統括する。現在は「株式会社コジマプロダクション」に所属し、代表作『DEATH STRANDING』のアートディレクションも担当。大学時代は模型、マンガ、ゲーム三昧の日々を送る一方で、さまざまな時代と分野の表現者を知り、仲間たちからも刺激を受けた。細部までとことん追求されたリアリティのあるキャラクターや世界観は、日本にとどまらず海外でも熱狂的なファンを生み出している。京都精華大学での特別講義では、後輩たちに制作の秘訣を惜しみなく紹介した。

# アートディレクター イラストレーター



新川洋司



郷土玩具をモチーフにしたガチャガチャ（現在は販売終了）

株式会社 中川政七商店

## 商品開発・デザイナー

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



## 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。



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



名村元暉

## 株式会社トーセ ゲームサウンド クリエイター

# 編集者

株式会社 KADOKAWA

## 「表現する者」に迫り、 その声を届ける

人文学部2006年卒業。複数の出版社で企画立案、取材交渉、ライターやカメラマンの手配から広告営業、販促イベントまで、幅広い業務をこなす。カルチャー誌の編集長を経て、新しいステージを求めて転職。現在は株式会社KADOKAWAで絵本や育児本、YouTuberの本などを手掛けながら、新しい本の企画を精力的に提案する日々を過ごす。京都精華大学でさまざまな表現者たちに出会い、その情熱の原動力に抱いた好奇心が今の仕事の原点になっている。



続木順平



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。改集札業務、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





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。

# 営業

株式会社  
山田松香木店

藤原康教



# 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』は、累計発行部数25万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。

佐々木良



# 作家

株式会社万葉社  
代表取締役



# 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THEGATE」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。

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、より良い社会にむけたアイデアを提案する、など多様です。いずれにも真剣に向き合うことで新しい視点が得られ、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。

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



近鉄80000系「ひのとり」

# 工業デザイナー

株式会社GKインダストリアルデザイン

辻本慧



# クリエイティブチーム

sankaku



『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

好きなものを突き詰めて  
新しい映像の世界を拓く

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掛ける。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、道を拓いている。

わたなべしゅんすけ  
岸本亮



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



新田英理子

# SDGs 市民社会ネットワーク 事務局長



# アート (株)CyberZ ディレクター

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



キム  
ジョンヒャク



ロート製薬\_LIP THE COLOR

## デザインの可能性を あらゆる領域へ広げる

デザイン学部グラフィックデザインコース2014年卒業。同年株式会社電通入社。CI/VI計画、エディトリアル、空間構成などナラティブに基づいたデザインを行う。これまでに空港のロゴマーク、日本酒のパッケージといった企業イメージや広告・販売に関わるデザインから、公共空間のサイン計画、ホームレス支援の活動を行うNPO法人の写真集出版など、専門分野を限定せず、仕事を通して自身の世界も広げてきた。大学時代の経験の一つ一つが今に生きている。丁寧に長く作り続けることが目標。



大原漢太郎

# アートディレクター

株式会社電通

# テーマパーク グッズ品質管理

合同会社ユー・エス・ジェイ



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



松平嘉人

テーマパークを舞台に  
世界最高のものづくり

## 違う専門性 の友人との 出会い

京都精華大学の最大の特長といえるのが、学生たちの表現活動の幅広さと多様さ。全学部共通の授業やプロジェクト、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。



photo : Yayoi Arimoto

## 洋服から始まった挑戦 デザイナーの力を社会へ

ミナペルホネン

# デザイナー・CEO

田中景子

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作り上げてきた。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。2024年にはスウェーデンの国立美術館で展覧会「DESIGN=MEMORY」を開催。



YOASOBI「大正浪漫」MV

## 誰に何を伝えたいのか、 自分だけの「基準」を持つ

芸術学部映像専門分野2005年卒業。アニメーション制作会社「STUDIO4°C」でCG/アニメーションディレクターを務めた後、2018年に映像制作集団「solo」を設立。メンバーそれぞれが映画、テレビドラマ、CMなどで企画・脚本・監督を手がける。2022年ゲーム開発・制作会社「ILCA」に参画。国内外で数々の賞を受賞し、YOASOBIやNiZiUなど誰もが知る旬のアーティストの魅力を引き出すMVやCMのほか、視覚障害者がイメージする“目では見えない世界”のアニメ化にも挑戦。「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

# 映像ディレクター

映像制作集団 solo 主宰

# ジャパンデスク

(総合コンサルティングファーム)

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



角田長基



ポピュラーカルチャー学部ファッションコース2020年卒業。京都信用金庫に入庫後、本部で広報業務を担当。広報誌の作成などを通じて、信金の業務や地域との関係性を学んだ。「地域社会との共生」をテーマに2020年から新設された部署に2022年より勤務。

コミュニティ・バンク京信

コミュニティ・バンク京信  
ネクストコミュニティ共創部

本部 事務



穴田玲菜



LINEヤフー  
**プログラマー**

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



中谷 豪

## ツアーコンサルタント

JTBマレーシア コタキナバル 営業所

「多様性の島」の魅力を  
 旅する人に伝える

人文学部2007年卒業。大学時代は調査でアフリカへ行き、JICA青年海外協力隊の隊員に出会い憧れる。その後、インド衣料雑貨の卸会社に就職し、営業職や店長職を5年経験した後、晴れてJICA隊員に。2018年からはJTBに入社。ボルネオ島北部マレーシア領のコタキナバル営業所勤務となり、日本語、マレーシア語、英語を使い分けながら多様な文化や宗教の人と協働し、日本から来る旅行者のためのプラン作成や手配を行っている。



東 西岐子



トレンドーズ株式会社

## 会社員

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



橋本菜々子



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



洞ノ上 菜亜子

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

いざ  
 憧れの  
 仕事へ

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



## ショップ・ キャラリー オーナー



VOU / 棒

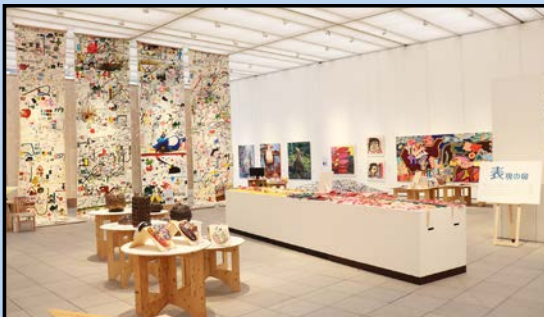
川良 謙太

デザイン学部デジタルクリエイションコース2010年卒業。同年、京都精華大学のサテライトスペース「kara-S」の運営・プロデュースを担当。2015年5月に「VOU / 棒」をオープン。アーティストグッズのセレクト、VOUレベルの商品プロデュース、展示の企画運営などを行う。



### 資格取得 をめざす

中学校や高等学校の教員免許、図書館司書や博物館学芸員の資格などが取得可能です。ほかに、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。



「扉をあける」大分県立美術館(大分)

社会福祉法人わたぼうしの会 たんぼの家  
 アートセンター HANA

## アートディレクター

福祉とアートの垣根を  
 表現の力で越えていく

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。



吉永 朋希



©Happy Elements K.K.

この作品の権利は、Happy Elements株式会社に帰属します。

Happy  
 Elements  
 株式会社

## イラスト レーター

中国から来日し、マンガ学部キャラクターデザインコース卒業後、大学院マンガ研究科2023年修了。在学中は独自の創作活動にも積極的に取り組んだ。大学時代からアルバイトしていたモバイルゲーム用アプリの開発会社、Happy Elements株式会社に入社。ゲーム内のキャラクターデザインや宣伝用イラストなどに携わる。レーターセットのイラストを担当した仕事が印象に残っており、いまでもファンのさまざまな反応が励みになっている。



M・A

多彩なキャラクターで人の心に幸せもたらす

# 「表現で世界を変える人」

## を育てる



**京** 都精華大学が誕生したのは1968年。今から56年前、日本や世界の若者たちが自由を求めて声を上げ、大学は何のためにあるのか、大学とは何かを問うていた時代に「自由自治」という理念を掲げ、その歩みは始まりました。初代学長の岡本清一は、こう宣言しています。

〈われわれの大学は新しい画布のように、一切の因襲的な過去から断絶している〉  
それまでの大学のあり方とは異なり、自由な気風にあふれ、だれもが平等で、おたがいを尊重しあうまったく新しい大学の創造をめざしたのです。

「自由であれ」という建学理念は、教育内容に、学生と教員の関係に、そして、学生たちの表現活動に、大きな影響を与えてきました。常識や固定観念にとらわれず、広い世界や異なる分野に目を向ける。知らないことをおそれず、さまざまなことに挑戦する。表現者である自分の可能性を信じて追求し、他者に働きかけ、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、一つ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持っています。

「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56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・ショインカが講演

2021 国際文化学部、メディア表現学部、人間環境デザインプログラムを開設

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



# 表現者への 一歩を 踏み出そう

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

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

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

未来への一歩を、ここから踏み出しましょう。

# 国際文化 学部

faculty of  
Global Culture

Global Culture

## [人文学科] ●

2年次から

歴史専攻

文学専攻

社会専攻


## [グローバルスタディーズ学科] ●

2年次から

国際文化専攻

国際日本学専攻

●…入試単位



## 京都を知る。 世界を知る。 自分を知る。

国際文化学部では、人間と文化・社会を探求します。京都をはじめとした地域のローカルな視点、世界規模のグローバルな視点の双方から文化や歴史、社会課題を理解。小さな疑問や好奇心からも研究テーマを発見し、社会全体を見渡すような視座を得ていきます。専門分野の知識を得ながら、領域横断的に学ぶことも可能。さらに本格的な調査体験を経ることで、社会に通用する創造的な思考を確立。自己と他者についての理解をより深め、複雑で正解のない問いに粘り強く取り組む力を養います。広い知識と教養を得て、世界を見晴らす。自分自身と、この社会の可能性をさらに広げるための学びが、ここにはあります。





人間と文化を通じて  
世界の多様性を学び、  
よりよく変える力を磨く

国際文化学部には人文学科、グローバルスタディーズ学科の2つの学科があり、どちらの学科も領域を限定せず、好きなことや気になる社会課題について多角的な視点を得ながら深めることができます。専攻に所属しない1年次には、大学で研究するための基礎力を培い、ことばを通して自身や他者への理解を深めていきます。各専攻の特徴を学び、追求したいテーマそのものを模索することも可能です。2年次には最長で1年間キャンパスを離れて研究するフィールドワークプログラムを実施。3年次には報告をまとめあげ、4年次の卒業論文へつなげます。複雑な諸問題にも対応できる視野の広さ、粘り強くひとつの問いに取り組める思考力は、卒業後にもみずからを支え続ける柱となり、新しい世界への扉を開きます。

## Humanities



京都で歴史・文学・社会を学ぶ

## 人文学科

京都の立地を生かして人文学を学びます。歴史専攻は古代から近代まで、文学専攻はすべての時代区分と比較文学、社会専攻は思想や文化、地域、共生、福祉の専門家がそろいます。広く、かつ深く人間とその営みについて理解を深めることができます。

●歴史専攻 ●文学専攻 ●社会専攻

## Global Studies



文化で世界をつなぐ

## グローバルスタディーズ学科

国際文化専攻では、海外の文化、歴史、社会、環境、政治や国際問題に取り組みます。国際日本学専攻は、日本のマンガやアニメ、音楽や映画などのポップカルチャーや伝統文化、日本語表現を研究します。文化を学び、世界をつなぐ力を得ることができます。

●国際文化専攻 ●国際日本学専攻

どこにもない独自のカリキュラムで興味を研究につなげる

1

年次

ことばを探究し  
「読む」「書く」「話す」を  
少人数クラスで向上

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

※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

TOPICS 少人数クラスでの充実した「初年次教育」



POINT

- ディスカッションやレポート作成に慣れる
- 京都の各地をめぐりつつ、フィールドワーク計画を進める
- 和歌やエッセイ、評論など言語表現にも取り組む

2

年次

希望の専攻に所属。  
学外での本格的な  
フィールドワークへ

人文学科は歴史・文学・社会、グローバルスタディーズ学科は国際文化・国際日本学のいずれかの専攻に所属。後期からは6カ月間、キャンパスを離れて現地調査を行う「フィールド・プログラム」に参加します。国内外のさまざまな地域を訪れて調査することで、実践に即した思考力を養い、視野を広げます。

TOPICS 自分の決めたテーマを学外で追究する「フィールド・プログラム」



POINT

- 調査期間は半年～最長1年
- 京都をはじめ国内や世界各地で研究できる
- 実践的な調査力が身につく

プログラムの流れ

STEP

1 1～2年次前期

テーマを設定し  
事前調査

STEP

2 2年次後期

フィールドに出て  
テーマを追究

【対象エリア】

国内 京都・関東・北海道・沖縄  
英語圏（アメリカ・カナダ・ニュージーランド・フィリピン）、韓国、台湾、フランス、スペイン

※海外を選択する場合は、約16週の語学留学を含む  
※所属学科に関わらずどの拠点も選択可能

STEP

3 3年次

調査結果を報告  
フィードバックを  
得て深めていく

3

年次

得た知見をまとめ、  
発表することで理解を深める

現地調査によって収集したデータや資料を整理し、教員や仲間たちに報告。指摘や議論を通じてさらに視野を広げ、研究テーマへの理解を深めていきます。同時に、所属専攻の専門科目を通して、より深い知識と知見を身につけます。



4

年次

卒業研究に取り組み、  
自分の考えをかたちにする

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



京都で、歴史・文学・社会を学ぶ

人文学科



Department of Humanities

**自** 分自身や身近な他者、社会の課題と向き合い、歴史、文学、社会の3つの視点から「人間とは何か」を考えます。専攻に所属して専門性を高めながら、異なる専門領域の視点からテーマを掘り下げられることも、人文学科ならではの大きな特長です。京都や日本、世界各地から拠点が選べるフィールドワークでは、大学の外で刺激を受け新しい知見が得られます。史料や文献による調査、インタビュー調査など各専攻の調査手法を身につけると同時に、正解がひとつで

ない問いに取り組むことで、現実のさまざまな問題に対応できる思考力と行動力を養います。

京都精華大学では、1989年の人文学科開設当初より〈行動する人文学〉をスローガンに、体験的な学修を通して世界を変革する人間の育成に取り組んできました。学生が教員と対等な立場で対話を行い、議論し、視野を広げることができる開かれた場です。他にないカリキュラムで、自分らしく社会を変革する力を育てます。

【学科の特長】

POINT

**1** 「ことば」の力を深め  
自分と世界を再発見する



1年次には少人数のクラスで、さまざまな言語表現を学び、実践します。読むこと、書くこと、話すことを徹底的に行い、思考することで自己理解を深め、ことばを他者に届ける力を伸ばします。発表やディスカッションを通して複数の視点を知り、考え続けることで、「正解のない問い」と向き合う姿勢も養います。

POINT

**2** 歴史ある文化の発信地  
京都で学ぶ



文化の発信地であり、歴史や文化を学ぶうえで最適な街・京都。身近な場所に世界文化遺産にも登録された神社仏閣や史跡、文学の聖地があり、各地をめぐりながら研究することも可能です。京都ならではの祭礼や習俗など、研究対象も豊富。研究テーマが広い人文学科では、伝統と新しさが同居する京都の利点を最大限に生かすことができます。

POINT

**3** 行動する学びで、将来につながる実践力を養う



体験的な学修も大きな特長です。2年次のフィールドワークでは、自分で決めたテーマについて、半年をかけて調査します。関心のある歴史上の出来事や人物、作家や文学作品のほか、社会課題や身近な疑問、自分自身の生きづらさなどもテーマになります。時間をかけて探究していくことで、未来につながる大きな発見が得られます。



[人文学科] 科目一覧

伝える力、調べる力を  
実践的に伸ばす

専門の研究から知識を深める

専攻をまたいで学び視野を深める

1 年次	ことば実習	人文学原論	基礎実習 1	[ 専門科目 ]			
	地域学	人文学概論	基礎実習 2				
2 年次	現場学	フィールド ワーク 方法論	各専攻概論 ●歴史学概論 ●文学概論 ●社会学概論	専門演習 1	<b>1年次～</b> <b>〔歴史〕</b> ●京都の歴史 ●日本・アジア 関係史 <b>〔国際文化〕</b> ●グローバル 共生社会論 ●グローバル化と メディア <b>〔文学〕</b> ●説話・口承文学 ●日本文学史 <b>〔国際日本学〕</b> ●伝統文化論 ●現代文化論 <b>〔社会〕</b> ●ジェンダー論 ●地域社会論		
	フィールド スタディーズ 1	フィールド スタディーズ 2	フィールド スタディーズ 3	フィールド スタディーズ 4			専門演習 2
3 年次	フィールド プログラム 報告	各専攻研究 ●歴史学研究 ●文学研究 ●社会学研究	専門演習 3	購読・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 ●現代社会特講2 ●現代社会特講3 ●現代社会特講4 ●現代社会特講5	<b>2年次～</b> <b>〔歴史〕</b> ●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 <b>〔文学〕</b> ●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 <b>〔国際文化〕</b> ●文化人類学特講 ●国際協力論 ●英語学概論1 ●英語学概論2 ●英語文学1 ●英語文学2 ●English Communication Intermediate ●World Englishes ●心理言語学 ●社会言語学 <b>〔国際日本学〕</b> ●言語と社会 ●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 ●第二言語習得論 ●日本語教授法1 ●日本語教授法2		
	<b>PICKUP</b> <b>全学共通科目</b> 専門科目以外にも、すべての学部 で共通の科目からさまざまな授業が 選択できます。 ●哲学 ●グラフィックデザイン ソフトスキル ●倫理学 ●プログラミング ●生物学 ●人類と人工知能 ●宗教学 ●データサイエンス ●美術史 ●写真技法 ●写真技法 ※詳細はP.116へ		専門演習 4	卒業研究演習1 卒業研究演習2 卒業論文			
4 年次	専門科目以外にも、すべての学部 で共通の科目からさまざまな授業が 選択できます。 ●哲学 ●グラフィックデザイン ソフトスキル ●倫理学 ●プログラミング ●生物学 ●人類と人工知能 ●宗教学 ●データサイエンス ●美術史 ●写真技法 ●写真技法 ※詳細はP.116へ						

まだまだ  
選べる!



学ぶ楽しさに目覚める  
カリキュラムで  
段階的に力をつける。

人文学科に入学する学生たちは、テーマがすでに決まっている人もいれば、文学と歴史、歴史と社会など2つの専攻で迷う人、まだ決められず、学びながら考えたい人などさまざま。各専攻の研究手法や特長を知ったり、ときには大学を出て実際の史跡を調査したりしながら、みずからの研究テーマを固めていきます。

人文学科には、興味を刺激する幅広い授業科目があります。歴史、文学、社会の各専攻の教員同士も横断的に交流し、ひとつの専攻にとどまらず、異なる視点からも学びを深めることができます。所属する専攻以外の教員からのアドバイスも受けやすく、学びを広げていくことができるのも京都精華大学の人文学科の強みです。1年次には基礎を固め、2年次に専門を生かしながらフィールドワークへ。そこから得た学びを3、4年次のゼミでさらに深める、段階的なカリキュラムを用意しています。4年次で取り組む卒業論文は、「自分がどう感じたか」ということがなければ書けません。その

ため専門分野の知識を得ること併せて、他者のことばを読むこと、考えを言語化すること、そして意見を交わすことも盛んに行います。ことばで表現する力を少しずつ、たしかに形成することで、4年後には驚くほどの変化をみせる学生も多くなります。

4年間を通じて何より、知ること、学ぶことの楽しさを実感してほしい。自分の興味がどこにあるか、興味があることをどう研究すればよいか、ここで探究してみませんか。

人文学科教員  
恵阪友紀子  
日本中古文／和歌・漢詩





History

## 歴史専攻

過去に生きた人間の営みから現在・未来のあり方を考察する

歴史を学ぶ絶好の場所である京都という土地柄を生かし、文献研究に加え、実際に史跡に足を運ぶ現地調査を積極的に行います。古代から近現代まですべての時代の日本史を対象とし、そのなかから興味のある事柄を選び研究します。過去を研究することは、過去の人間に学ぶということ。名を残さなかった民衆にもスポットライトを当て、当時を生きた人間の姿、生き方を見出します。これらの研究は、単に過去を知るのではなく、自分自身の生き方や、今後の社会を考えるうえでの大きなヒントになるでしょう。

### めざせる職業

学芸員、学校教員、ツアープランナー、キュレーター、公務員、図書館司書、編集者、企画職、営業（総合職）など

### 主な就職先

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

### 取得できる資格

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

### 身につくチカラ

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

### VOICE | 教員の声 |

歴史に向き合うことで  
何事も諦めない力がつく。

古文書などの史料を読んでいくと、何だこれは？というものに多く出会います。例えば、「家の前で馬に乗るなんて無礼だ」という理由だけで、百姓に殺されてしまったお坊さんがいます。家の前で馬に乗るとなぜ無礼なのか、殺してしまうほどの理由になるのかなど、疑問はつきませんが、そうしたルールに基づいて生活していた人々が確かに過去にいたのです。

史料を通して、現代の我々の価値感や慣習では全く理解不能な出来事や、人々の行動が垣間見ることが歴史研究の面白さ。歴史専攻の学びは、やや地味で派手さはないイメージがあると思います。もちろんその通りですが、例えば2行ほどしか書かれていない史料から多くのことを読み取ろうとしたり、難しい内容の史料に対して、辞書類を駆使して解き明かそうとする姿勢は、何事にも堅実に諦めず取り組む力となります。歴史を学ぶことは、人間社会を学ぶこと。我々は過去の人々の作った社会の仕組みや慣習を少なからず引き継いで生活をしているので、現代社会の構造を知る上でとても重要な分野なんです。過去・現在を問わず、さまざまな個性を含めて人間が好きな人を歓迎します。



歴史専攻教員  
吉永隆記 日本中世史／荘園史

## 専門科目の特徴

古代から近代まで  
 専門家がそろそろ。  
 民衆視点でも読み解く

### 科目 PICKUP

#### ■ 京都の歴史

京都には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。この授業では講義で古代から近代まで、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

京都の町の史料を参考に、演習形式で実際にくずし字を識別する。基本史料の形式について理解を深め、意味や内容を正しく解釈することで、江戸時代への理解も深める。



## フィールドワークプログラム

多様に語られる  
 歴史の真実を  
 自分の視点で解き明かす

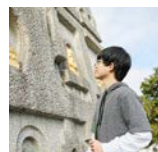
### フィールドワーク例

#### ■ 京都の地域や寺社を調査する



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。

#### ■ 歴史上の人物の足跡をたどる



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

## 歴史専攻の 学びのキーワード



## 在学生の声

## VOICE

歴史を学ぶほど  
 「もっと知りたい」が  
 あふれてくる。



子どもの頃、親に連れられてよく京都へ来ていたのがきっかけで歴史が好きになり、中学の時には本格的に歴史を勉強したいと考えようになりました。人文学科を選んだのは、自分の好きな分野で自由に調査研究できるフィールドワークプログラムがあったから。先輩たちの実績を見て、ワクワクするような魅力を感じました。ゼミでは近代史を学んでいます。高校までのような政治史ではなく、近代日本を支えた民衆の生活を中心に、より多角的に歴史を読み解き、みんなで議論します。私は大正時代の米騒動に興味があり、自分の出身地であ

歴史専攻 4年 福岡県 自由ヶ丘高等学校 出身 花桐蒼唯

京都でゆかりの地を巡り  
 明智光秀の人物像に迫る。



戦国時代が好きで、歴史が学べる大学を探していました。国際文化学部を知ったきっかけは、京都精華大学の卒業発表展です。会場には、戦国時代をテーマにした卒業論文が複数紹介されていて、「ここなら自分の好きなことを思いきり研究できるかも」と感じました。フィールドワークに挑戦できる点にも惹かれ、入学を決めました。フィールドワークに加えて、1年次に履修した全学部共通の授業「アカデミックスキル」では他学部の学生とチームを組み、京都の観光事業について考える課題も。イラスト、文章、それぞれの得意分野を生かして協力し合い、予

想以上の完成度で評価を得ることができました。フィールドワークでは、明智光秀の人物像に迫る調査を実施。光秀ゆかりの地が多い京都の亀岡・福知山を主なフィールドにして、史跡や寺社を巡って情報を収集することができました。今後は、光秀前後の時代にも視野を広げながら、集めた情報を卒業論文にまとめていく予定です。将来の夢は、もちろん歴史に関わる仕事に就くこと。博物館に勤める学芸員や、歴史に関する雑誌や書籍の編集者になりたいと考えています。

歴史専攻 3年 京都府立北稜高等学校 出身 中村 壮



Literature

## 文学専攻

### 日本独自のことばを通して文学の世界をひらく

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

#### 身につくチカラ

- ことば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
- 国境を越えて、人や社会をつなぐ力

#### 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

### VOICE | 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・土地で暮らす人々の生活や感情を体験できることにあります。京都精華大学の文学専攻には、さまざまな専門分野を研究する教員が在籍しています。そして、学生と教員が交流しやすいアットホームな雰囲気もあります。ここで学ぶみなさんには、多彩なジャンルの文学に触れられる環境で、たくさんの作品

と出会い、広い視野を養ってほしいと思います。

私は、俳諧における受容について研究しています。たとえば、松尾芭蕉はなぜ有名になったのか、作品はどう読まれてきたのか、芭蕉という人物はどのように理解されてきたのか、そういったことに関心があります。作品そのものよりも受容を研究対象にした理由は、私が文学だけでなく、歴史学や社会学にも関心があったからだと思います。文学専攻で学ぶなら、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です。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。



文学専攻教員  
三原尚子 日本近世文学／俳諧

## 専門科目の特徴

和歌、小説、世界の文学…。  
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、世界の文学、神話や詩歌、説話・伝承など多様な文学表現も学ぶことができます。

### 科目 PICKUP

#### 文学概論

「文学とは何か」という問いから出発し、多数の文学作品を分析・分類する理論を学ぶ。時代や社会を映しとり、垣根を越えて後世に伝えていく文学の力について考察し、理解を深める。



#### 日本語学特講

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



## フィールドワークプログラム

ことばがつむぐ世界を  
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、ことば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。

### フィールドワーク例

#### 好きな小説の舞台を訪ね調査する



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巡る。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。



#### 和歌に詠まれた場所を巡る

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

## 文学専攻の 学びのキーワード



## 在学生の声

## VOICE

幅広く学び、「文学」を  
中心にどんどん興味が  
広がっていく。



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

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

文学専攻 4年 福井県立福井商業高等学校 出身 山崎 風

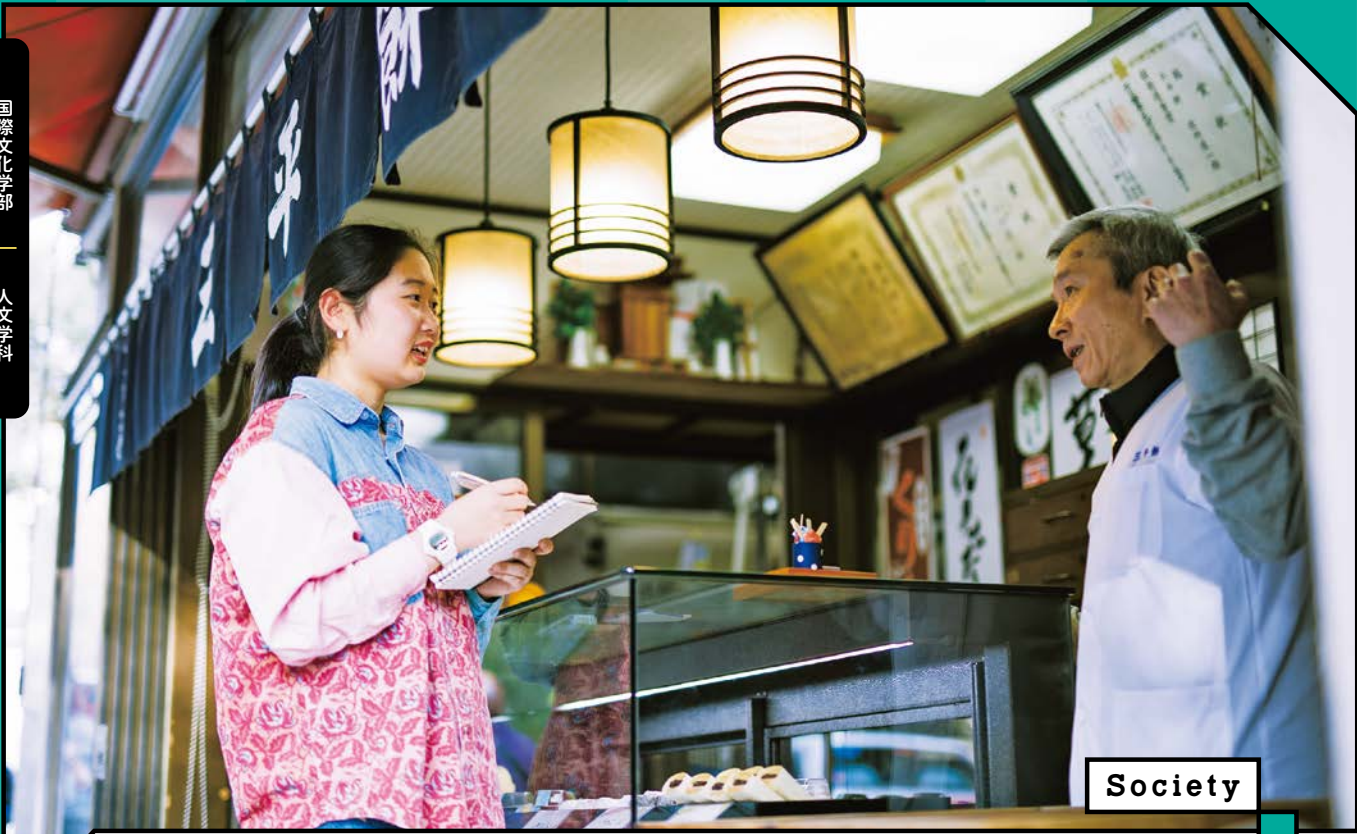
人の心に触れられる  
物語の力に惹かれて。



昔から物語が好きでした。物語を読めば、心はずみずみ。京都精華大学を選んだ理由は、人文学のほかに芸術系の学部があって、自己表現や美の探究にも興味がある私にぴったりの大学だと感じたからです。面白い授業はたくさんあって、たとえば食を通して文学史をたどる「日本文学史」では、身近な食を切り口にして作品を読み込むことで、当時の暮らしが思い浮かび、人々の息遣いを感じられる気がしました。現代における物語の表現方法は、文学だけではありません。マンガやアニメ、それにゲー

ムでも物語を伝えることができます。私も今はゲームの制作に挑戦しています。デジタル表現に詳しい他学部生にも協力してもらいながら、試行錯誤を重ねて作品をつくる日々です。国際文化学部の魅力は、好きなことを自由に追求できること。卒業論文のテーマもバラエティが豊かで、古典作品を扱う人もいれば、ゲーム作品を扱う人、コンセプトカフェを扱う人なども。自由な環境に惹かれる人なら、きっと充実した学生生活が送れると思います。

文学専攻 2年 滋賀県立甲南高等学校 出身 澤井 洋樹



Society

## 社会専攻

### 身近な問題から社会課題を発見し、解決法を探る

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、身近な問題でありながら世界規模の問題へと発展した事柄です。これらの問題を解明するのに必要となる、社会を多様な側面からとらえる力を身につけるため、社会学の理論や方法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養います。

#### 身につくチカラ

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

#### VOICE | 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、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だいぶ異なり、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。

もう一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、解決に向けてともに動き、結果を検証して、また新たな課題を見つける……これを長期間続けています。

こうした研究を踏まえ、私のゼミでは身近な物事について徹底的に調べる「モノやコトの裏側追跡」、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。常識は一つの「仮説」でしかありません。真実はどこにあるのか突き止める学問上の旅は、とてもエキサイティングです。



社会専攻教員  
田村有香 地域社会論／生活環境論

## 専門科目の特徴

### 人間と社会の問題を 広いテーマから学び よりよく変える力を

#### 科目 PICKUP

##### 多文化共生論

人種や思想、年代、性、身体的機能などの差異／他者性を乗り越え、共生社会を生み出すために知識を得る。文化における「多様性」という視点の重要性や、社会にもたらす影響について考察する。



##### 社会芸術論

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



## フィールドワークプログラム

### 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

#### フィールドワーク例

##### 興味のある社会問題を調査



社会問題の構造を分析し、解決するためのアイデアを生み出す。調査では関連のある人物にインタビューをしたり、アンケートで街の人の意見を聞き取ることも。

##### 自分に影響を与えた出来事を分析



自分自身に深く影響を与えたことについて、その内容を調査。なぜ自分はそう考えるのかを繰り返し掘り下げ、社会の意見と比較しながら、多角的に分析する。

## 社会専攻の 学びのキーワード



## 在学生の声

## VOICE

### 生きづらい社会の 原因と解決策を さがし、考え続ける。



私が取り組むテーマは、この社会の「生きづらい」。自分自身も感じてきた問題を、障がい者という存在を軸にして学び、考えています。2016年に神奈川県津久井やまゆり園という障害者支援施設で「障がい者は不要な存在だ」として入所者が殺害される事件が起きました。犯人の差別意識が原因と報道されましたが、本当にそれだけでしょうか。犯人は施設で働いたことがあり、障がい者は身近な存在でした。ネットでは犯人に賛同する声もありました。彼らは何を思っていたのでしょうか。そこには、人間を生産性や「金を稼いでいるかないか」という価値観で見られなく

なった生きづらい環境があるように、私には思えます。なぜ、こんな社会になったのか。変えていくにはどうすればいいんだろう。さまざまな視点からこの「問い」にじっくり向き合っています。卒業後は記者として、なかでも一地域に根ざして取材・報道を行う地域職員という職種での採用が決まっています。この仕事を志したのは、より多くの人が社会や隣人、そして自分について考えるきっかけとなるような情報を届ける仕事がしたいと考えたからです。今後も自分自身と向き合いながら、社会の問題を考え続けていきたいと思っています。

社会専攻 4年 長野県 信濃むつみ高等学校 出身 **進藤拓海**

### ジェンダー論に興味をもち 男性のメイクを研究。



京都精華大学を選んだ理由は、芸術学部がある大学で社会を研究する、という点に惹かれたからです。歴史の教科書を開けば、時代を象徴する芸術作品がたくさん載っています。高校生のときから、芸術と社会には強いつながりがあると考えており、社会学を学ぶなら芸術に囲まれた環境が理想的だと思います。

整備すれば、経済に良い影響を与える可能性がある」という指摘も印象に残っています。2年次からは、男性の化粧行動をテーマに研究をしています。ゼミでは質疑応答を経て、新たな疑問や視点が生まれます。先生からもアドバイスを得ながら、歴史や時代背景、諸外国での現状など広く調査中です。将来は、イベントの企画に関わる仕事がしたいと考えています。昨今はLGBTQ+や自然保護などをテーマにしたイベントが各地で開かれているので、私も誰でも参加できるイベントを立ち上げて、社会問題を身近なこととして考えられる機会をつくりたいです。

社会専攻 2年 京都府 京都文教高等学校 出身 **山本真緒**

# グローバルスタディーズ学科

文化で世界をつなぐ



Department of Global Studies

**国** や地域、文化背景や価値観の違いを超え、文化で世界をつなぐ人をめざします。国際文化専攻は海外でのフィールドワークも行いながら、世界の課題を知り、変革し共生していくための実践的な英語力と行動力を身につけます。国際日本学専攻ではマンガやアニメ、ゲームや音楽、映画など広く日本の文化を扱い、日本語についても理解を深め視野を広げます。どちらの専攻でも国や地域特有の伝統的な文化、その背景にある歴史や宗教、社会など、あらゆるものを

研究対象として多様な切り口から学べるのも大きな特長です。自分の興味や関心があることから異文化や自文化について理解を深め、自分自身を相対化する思考力が得られます。複雑化するグローバル社会を生き抜くには、異なる価値を受け入れ、柔軟に変化していくことが重要です。グローバルスタディーズ学科では4年間を通して、フィールドを限定せず積極的に行動し、自身のテーマで社会を変えていく人を育てます。

## 【学科の特長】

POINT

**1** 英語・日本語の力を着実に伸ばしていく



世界のどこでも通用するような「生きた語学力」をめざします。そのためにも、自分の考えを言語化することに取り組み、ことばそのものについても本質的な理解を深めます。異文化を知る面白さと伝える意義を知り、語学の基礎力を上げながら主体的に学ぶことで、異なる言語で読む、書く、話す力を各段に向上させます。

POINT

**2** 文化を学ぶことで国際性を身につける



さまざまな地域や文化を比較しながら学ぶことで、国際社会で必要となる多角的な視点を得ることができます。複数の視点から考えることは、自分とは違う価値観や異なる文化を否定せず、対話によって新しい道を探る力となります。より複雑化していくグローバル社会において、共生に向けた真の国際性を磨きます。

POINT

**3** みずからテーマを決め世界各地で調査研究



アメリカ、カナダ、ニュージーランド、フィリピン、韓国、台湾、フランス、スペインの各地、もしくは京都や関東、北海道、沖縄で約半年の調査研究を行います。1年次から十分な知識を得て調査計画を立て、2年次前期に調査を開始。実際に現地を訪れ、多様な人やさまざまな場所との出会いを経て研究テーマを深めます。



[グローバルスタディーズ学科] 科目一覧

伝える力、調べる力を  
実践的に伸ばす

専門の研究から知識を深める

専攻をまたいで学び視野を深める

1年次	ことば実習	人文学原論	基礎実習 1	[ 専門科目 ]		
	地域学	国際教養概論	基礎実習 2			
2年次	現場学	フィールドワーク方法論	各専攻概論 ●国際文化概論 ●国際日本学概論	専門演習 1	<p>1年次～</p> <p>〈国際文化〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●グローバル共生社会論</li> <li>●グローバル化とメディア</li> </ul> <p>〈国際日本学〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●伝統文化論</li> <li>●現代文化論</li> </ul> <p>〈歴史〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●京都の歴史</li> <li>●日本・アジア関係史</li> </ul> <p>〈文学〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●説話・口承文学</li> <li>●日本文学史</li> </ul> <p>〈社会〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ジェンダー論</li> <li>●地域社会論</li> </ul>	
	フィールドスタディーズ 1	フィールドスタディーズ 2	フィールドスタディーズ 3	フィールドスタディーズ 4		
3年次	フィールドプログラム報告	各専攻研究 ●国際文化研究 ●国際日本学研究	専門演習 3	<p>2年次～</p> <p>〈国際文化〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●文化人類学特講</li> <li>●国際協力論</li> <li>●英語学概論1</li> <li>●英語学概論2</li> <li>●英語文学1</li> <li>●英語文学2</li> <li>●English Communication Intermediate</li> <li>●World Englishes</li> <li>●心理言語学</li> <li>●社会言語学</li> </ul> <p>〈国際日本学〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●言語と社会</li> <li>●伝統芸能論</li> <li>●サブカルチャー論</li> <li>●比較藝術論</li> <li>●日本の美学</li> <li>●日本語教育学特講1</li> <li>●日本語教育学特講2</li> <li>●第二言語習得論</li> <li>●日本語教授法1</li> <li>●日本語教授法2</li> <li>●日本語教育実習1</li> <li>●日本語教育実習2</li> </ul> <p>〈歴史〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●古文書解読</li> <li>●地誌学</li> <li>●日本藝能史</li> <li>●日本思想史</li> <li>●日本社会史</li> <li>●日本文化史</li> <li>●日本民俗学</li> <li>●歴史地理学</li> </ul> <p>〈文学〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●漢文学</li> <li>●くずし字読解</li> <li>●古典文法</li> <li>●詩歌論</li> <li>●書誌学</li> <li>●書道</li> <li>●日本語学特講</li> <li>●比較文学</li> <li>●批評理論</li> </ul> <p>〈社会〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●社会藝術論</li> <li>●国際関係論</li> <li>●社会学特講</li> <li>●社会支援論</li> <li>●社会思想</li> <li>●社会調査法</li> <li>●大衆文化論</li> <li>●多文化共生論</li> </ul>		
		購読・特講 ●国際文化特講1 ●国際文化特講2 ●国際文化特講3 ●国際文化特講4 ●国際日本学特講1 ●国際日本学特講2 ●国際日本学特講3 ●国際日本学特講4	専門演習 4			
4年次	<p><b>PICKUP</b></p> <p>全学共通科目</p> <p>専門科目以外にも、すべての学部で共通の科目からさまざまな授業が選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●海外短期フィールドワーク(短期留学)</li> <li>●海外語学研修プログラム</li> <li>●韓国語</li> <li>●中国語</li> <li>●フランス語</li> <li>●スペイン語</li> <li>●グローバルヒストリー</li> <li>●ダイバーシティと社会</li> <li>●サステナビリティと社会</li> <li>●コンテンツ産業論</li> <li>●芸術と社会 など</li> </ul> <p>※詳細はP.116へ</p>					
	<p>まだまだ選べる!</p>					



言語の力を向上し  
世界に飛び込み  
文化で境界を超えていく。

グローバルスタディーズ学科では、「境界を超える」ために「ことば」を重視したカリキュラムを設置しています。異なる文化が重なる時、そこには必ず軋轢が生まれます。その違いを乗り越え、解決に導こうとするときに必要となるのが言語だからです。国際文化専攻では生きた英語力を、国際日本学専攻では英語

と日本語力をそれぞれ磨いていきます。この学科では多様な文化のさまざまな側面を学び、比較し、理解を深めます。歴史や文学を学ぶ人文学科の科目や、芸術や著作権などを学ぶ全学部共通の科目とも連動しながら、広く知識が得られます。それに加えて、2年次のフィールドワークでは、文化が生まれる環境を実際に体験します。言語だけでは伝わりきれない情報を得ることで、新しい視点を獲得、これまでの研究をさらに発展させていきます。いまは容易に世界とつながり、誰もが新しい文化を発信できる時代です。自分の好きなことや思いもよらない身近なものが、海を超えて異なる

文化圏でも受け入れられ、広がっています。みなさんには文化を通じて、人と人をつなげるようになってほしいと思います。海外を拠点としても良いですし、日本国内でも可能です。国際性を身につけるのにもっとも重要なことは「慣れること」です。最初からうまくできる必要はありません。時間をかけて向き合っていくうちに、自然と要領をつかめるはずですよ。まずはなんでもとりあえずやってみる。そういう人を歓迎します。

グローバルスタディーズ学科教員  
前田 茂  
美学 / 芸術学





Global Culture

## 国際文化専攻

### 身近な視点から世界を見つめ、国際社会で活躍できる力を

世界中のさまざまな文化や社会課題について、海外や国内での体験を通じて学びます。異文化コミュニケーションのための実践的な語学力も向上。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持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。

#### 身につくチカラ

- 世界規模の視点で捉える力
- 共生できる社会を提案する力
- 異文化を受け入れ新しい価値を生む力

#### VOICE | 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々の生活へと興

味が広がり、地域への理解が深まっていきます。

たとえばわたしの調査地のカナダは、日本と比べて、さまざまな人々が平和に共存する多文化主義の先進国とも言われます。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」それ自体が入植者に押しつけられた外来の異物です。このような植民地化の経緯から根深い不和がある状況下では、表面的な「和解」ではなく、植民地支配の過去と現在に向きあう、より深い意味での共生が求められています。その現場を調査するわたしの研究は、翻って、日本国家とアイヌや在日コリアンの関係を考える際にも有効な視点を提供できるはず。カナダで多文化主義が「進んで」いて、日本は「遅れて」いる、といった単純な対比をこえていけば、海外と日本を地続きで捉える視野が開けてくるのです。



国際文化専攻教員

鈴木 超生

多文化研究／批判的先住民研究／社会理論

#### 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

※2025年度開設にて申請中。ただし文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期等が変更となる可能性があります。

## 語学教育

### 留学経験を生かし 生きた語学力を 手に入れる

#### POINT

- 海外での調査経験を経て語学力を向上
- TOEIC 700点をめざす
- 英語の教員免許も取得可能

1年次から段階的に英語力をきたえます。第二外国語として、韓国語、中国語、フランス語、スペイン語も学べます。海外に留学するフィールドワークプログラムでは、訪問予定の地域について学修する科目も設定。現地で使える語学力を着実に磨きます。英語は留学後も継続して学び、卒業時までTOEIC 700点をめざします。海外の協定校と連携したイベントやTOEICの点数を上げる講座など、授業外のプログラムを活用し、語学力をさらに伸ばすこともできます。



## フィールドワークプログラム

### 世界とつながり、 新たな視点で考える力を 手に入れる

#### フィールドワーク例

##### 異文化を体験し理解を深める



関心のある国を訪れ、食事や住居、暮らし方、コミュニケーションの違いなど、異文化を体験。現地ですでに得られる多角的な視点を通して、新たな価値観を手に入れる。

##### 国際的な課題を調査



環境や貧困など全世界に関わる問題について分析する。現地ではインタビュー調査を行い、人々のリアルな声を知る。社会をより良くするためのアイデアを探求。

## 国際文化専攻の 学びのキーワード



## 在学生の声

## VOICE

### 韓国のダイエツ事情を 食品市場から調査したい。



グローバルスタディーズ学科に入学した理由は、海外に滞在して調査ができる長期フィールドワークに挑戦してみたかったからです。昔から「外国で暮らしてみたい」という夢をもっていたんです。まず1年生のときに短期のフィールドワークで韓国へ。ヘアカラーのトレンド調査を目的にしていましたが、初めての海外は見るものすべてが新鮮で、食文化や生活様式など、他にも調べてみたいことがたくさん見つかりました。現在は長期フィールドワークの準備をしています。拠点は再び韓国にする予定です。東アジアの近代風俗学を研究されている先生から指導を受けて、先行研究の調査や情報収集を進めています。現地で

はダイエツ食品の市場を調査して、人々もつダイエツへの意識や取り組み方を探りたいと考えています。国際文化学部には、いろいろなテーマを研究する人が集まっています。先生や同級生との会話がきっかけで、新しい分野に興味をもったり、自分の研究を進展させるヒントを得たりすることがたくさんあります。周りの人との積極的な意見交換・情報交換が、私の世界を広げてくれています。

2年 奈良県 関西文化芸術高等学校 出身 竹島千景

### 世界をフィールドに 貧困や共生を考える。



「海外体験を軸に世界の課題を発見・解決できる人に」ということばに惹かれ、グローバルスタディーズ学科を選びました。2年次から貧困問題を調べ始め、3年次の長期フィールドワークではフィリピンへ。2カ月の滞在中、語学学校で英語を学びながら、スラムの子どもたちに食糧と教育の支援をするNGOでインターンとして活動しました。そこで接した子どもたちは十分にご飯を食べられず、学校にも行けません。家がなく、路上で生活する子もいました。日本では想像できない貧困の実態を報告書にまとめ、現地で見えた光景や考えたことを伝えようと、授業などで何度も発表してきました。

もう一つの研究テーマは、ルーツの異なる人たちの「共生」です。ハーフとは何か、ハーフよりダブルと呼ぶ方がよいのでは…というのは私自身の問題でもあり、強い関心を持って研究しています。また、日本で働く外国人、特に技能実習生が受ける差別や生活面の困りごとを調べたりもしました。私は日本語、フランス語、英語の3言語を話しますが、日本語以外は未だ未熟です。語学力を磨き、将来は国際的な仕事に就きたいと考えています。航空会社や観光業界のほか、フィリピンで経験したような、社会や人のために働くNGOにも強い興味がありますね。

3年 北海道 北星学園余市高等学校 出身 西田テオ



## 国際日本学専攻

### マンガ・アニメから伝統文化まで。日本文化を世界に発信

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。世界的なマンガ研究施設である「京都国際マンガミュージアム」を所有することも強みです。また、海外に向けて広く発信する力をつけるために、英語力に加えて日本語力の向上も重視しています。世界とつながるフィールドワークのプログラムでは、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に転化し、文化で日本と世界をつなぎます。国家資格である登録日本語教員の免許を取得することもできます。

#### 身につくチカラ

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

#### VOICE | 教員の声 |

#### マンガ文化を通して 世界と出会い、つながる。

日本のマンガ文化、特に視覚表現の研究が私の専門ですが、外国のマンガ事情にも常にアンテナを張っています。外国における日本マンガの受容や外国出身のマンガ家による日本スタイルの作品、彼らの日本での活躍などに興味があります。ここ数年はフランス語圏アフリカのマンガも調査してきました。韓国出身の私は、来日するまでは外から、現在は内から日本のマンガ文化を見

つめています。外と内では視点や楽しみ方に多くの違いがあることに気づいたのが研究の原点でした。マンガは身近だからこそ、時代と社会、そこで生きる人びとの考えを強く反映します。マンガ研究とは、現代の社会と文化を見つめることでもあるんです。国際日本学専攻では、伝統芸術からサブカルチャーまで幅広い視点で日本の文化への理解を深めます。ある表現やジャンルが形成された理由を社会的環境と歴史的背景、メディアの形態などから探り、他の国や地域とも比較することで「世界の中の日本」を捉える新たな視点を得られます。日本文化に興味がある人、日本文化を通して世界とつながりたい人におすすめです。これまで信じ込んできた「当たり前」や「常識」を見直し、新たな日本と世界に出会ってみませんか？



国際日本学専攻教員  
ユー・スギョン マンガ研究・制作／表現論

#### 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

※2025年度開設にて申請中。ただし、文部科学省における審査の結果、予定した養成課程および実践研修が開設できない可能性があります。

## 専門科目の特徴

### 多角的な視点で 日本について学び 新しい発見を

#### 科目 PICKUP

##### ■ 伝統文化論

伝統文化がつくられ継承される仕組みとその背景について考察する。自然と人間との関わりから理解することを出発点としつつ、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。



##### ■ 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。文化的コンテンツを扱う理論との往還を通して、その様態を考察する。



アニメやマンガなどの大衆文化や伝統文化など、多様な日本文化をテーマに、日本各地で調査を行い、その魅力と世界が注目するポイントを探ります。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。

## フィールドワークプログラム

### 日本文化を見つめ直し、 世界に通ずる魅力を 再発見する

#### フィールドワーク例

##### ■ 人気アニメの舞台を調査



作品の聖地を巡り、アニメで描かれた場所と実際の舞台を比較調査する。作品が物語を通して伝えたいメッセージを分析し、世界的にヒットした要因を考察する。

##### ■ 伝統文化の今を分析する



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。

## 国際日本学専攻の 学びのキーワード



## 在学生の声

## VOICE

現代人が求めるものを  
オタク文化から探る。



マンガや映画が大好きで、日本のサブカルチャーを研究してみたいと考えていました。また同時に、外国語にも興味があり、いろいろな言語を学んでみたいという気持ちもありました。この専攻は、そんな私にぴったりの専攻。各国の留学生が集まるキャンパスで、日本の文化を幅広く学べる環境は理想的です。現在は、マンガを中心にしたオタク文化の研究に取り組んでいます。出発点は「マンガが好き」というシンプルな思いでしたが、作品の内容はもちろん、そこから広がるビジネスや社会現象を追っていき、現代人が何を求めているかが見えてくると考えています。この内容をもっと練り上げて、卒業論文にまとめていく

つもりです。国際文化学部の魅力は、長期フィールドワークに挑戦できることです。資料の収集や文献の閲読など、簡単ではない作業もありますが、好きなことを研究するのはやっぱり楽しい。何より、行動力・思考力・伝える力などが伸びていく実感が得られます。調査や研究の過程で迷うことがあっても、先生たちが一緒に解決方法を考えてくれるので心配はいりません。何かに夢中になりたい人に、ぜひ体験してほしいプログラムです。

3年 京都府立桂高等学校 出身 板谷愛月

一つのイメージでは  
語りきれない  
日本文化の幅広さ。



中高生の頃から神道や伝統工芸に興味があり、将来はそれらに関係した仕事に就きたいと考えてこの専攻を選びました。専攻全体の講義では、伝統産業や芸能、妖怪やアイヌ民族の歴史、それにサブカルチャーまで、幅広い分野の歴史と知識を学びます。日本文化と言っても、よい意味で抽象的で、一つのジャンルやイメージだけで語れない多様性があるんです。特にゼミでの学びが刺激的です。僕は神道や伝統工芸について調べ発表しますが、他のゼミ生は「祭り」だったり「観光産業」だったり、テーマにそれぞれ個性が表れ、知らない分野の知識を得られる楽しさがあります。

こうした学びを通して、実技面では御朱印に毛筆で書き入れる文字を書けるようになりたい、伝統工芸品を自分でも作ってみたいという目標ができました。調査研究としては、近年停滞している日本の伝統工芸をどうすれば活性化できるか考えてみたいと思っています。日本文化は一般に思われている以上に幅広い世界です。迷っている人は多くの分野や表現に触れたうえで、自由に研究対象を選び、深めていけばよいと思います。

3年 滋賀県立甲西高等学校 出身 新井 颯

# 将来の進路

国際文化学部では、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。

▶文学専攻なら

## コピーライター

商品やサービスを言葉で届ける

ポスターやCMなどの広告のほか、商品の企画やコンセプト、パッケージや店舗のデザイン、Webサイトの構築、ネットラジオ配信、SNSのハッシュタグなど、幅広い領域で仕事をしています。これまでにPOLA、meiji、富士通、UNIQLO、NIKEなど数々の企業の広告やブランディングを担当してきました。時代とともに領域が広がり、内容が変わっていくのも魅力です。コピーとは商品やサービスを伝える言葉。でも、それだけでは不十分です。その商品やサービスを誰が必要としているか、こういう人が欲しているかも考えて届けたい人に届ける、伝えたい人に伝えきる。そのためにひとつの言葉や文章に企みを落とし込んでいく。それがコピーライターという仕事です。

山根哲也  
株式会社ライトパブリシティ



▶歴史・社会・国際文化専攻なら

## ツアーコンサルタント

海外に住み、現地の魅力を旅行者に伝える

熱帯雨林に囲まれた海岸都市、コタキナバルで旅行会社の現地スタッフとして働いています。海外で働くきっかけは、大学3年生のときにアフリカの海外調査でJICA(国際協力機構)青年海外協力隊に出会ったことでした。日本での就職を経て、社会人経験を積んでから今の仕事に就いています。具体的な業務内容は、日本発ツアーの企画やガイドの指導、施設のチェック、トラブル対応など。日本語・マレーシア語・英語を使って仕事を進めています。ここでは30以上の民族が暮らしていて、いろんな文化や宗教の人と友達になれました。職場の人間関係はフレンドリーで、残業も基本なし。コミュニケーション力、臨機応変な対応力で日々を乗り切っています。

東西岐子  
JTBマレーシア  
コタキナバル営業所



▶国際日本学・社会専攻なら

## プロモーションの仕事

SNSで人びとをつなぎ発信していく

私の仕事は、SNSで「好き」を熱く発信している人を見つけることから始まります。新商品のPRや、ブランドのファンをつくりたい企業と彼らをつなぎ、プロモーションを展開。これまでに多くのインフルエンサーを発見してきました。SNSで発信する人は、全員がクリエイターです。好きなものを楽しそうに発信している人って、人を惹きつけますよね。自分でも気づいていなかった「世界を変えるひとり」になれるんです。大学では好きなことを追求し、多様性を学びました。新しいことにポジティブになれたからこそ、いろんな発見ができるんだと思います。これからもたくさんの方の小さな創造性を集め、世界を変えていくきっかけをつくり続けたいです。

橋本菜々子  
トレンダーズ株式会社



▶国際日本学・社会専攻なら

## テーマパークグッズ品質管理

USJで「世界最高」の思い出をつくる

ユニバーサルスタジオジャパン(USJ)で販売されるキャラクターグッズや雑貨類、なかでも衣類やアクセサリといった身に着ける商品の品質管理を担当しています。この仕事は、ものづくりの社会性を保つ裏方。素材や縫製の作り方や耐久性はもちろん、ゲストが購入した後の使用感や、キャラクターの世界観の再現など、細かいたと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。そのグッズを身に着ければパークの一員になれる一体感。衣装することで別の自分になる非日常や解放感。かけがえない思い出のために、質を追求していきます。

松平嘉人  
合同会社ユー・エス・ジェイ



▶文学・歴史専攻なら

## 編集の仕事

自分なりの切り口で1冊の本をつくる

世の中の気になっている物事や人物を紹介する仕事です。カルチャー誌の編集長を経て転職し、現在は絵本や育児本、YouTuberの本などを手掛けながら、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取まらない人たちの本質を知りたい。自分なりの切り口で編集し、一冊の本をつくるのが楽しくてずっと続けています。興味関心をすべて仕事にできる面白さが、この仕事にはあります。でも一番の喜びは、著者と濃密に付き合い、その発想や考えを、より多くの人たちに届けることなんですよ。

続木順平  
株式会社KADOKAWA



▶国際文化・社会専攻なら

## SDGsを実現する仕事

国内や海外のNPO・NGO団体とともに

みなさんが知るように、SDGsとは、国連が掲げる「持続可能な開発目標」のこと。貧困や地球温暖化を止めるために、自分に何ができるか。だれもが幸福感を持って生きられる世界をどう実現するか。民間企業や自治体、国際機関、政府や他国と連携し、国内外の動きをつなぎながら、市民主体の生活者目線でSDGsを実現していこう、という仕事です。私が社会や世界に目を向けたのは、大学の授業で人種差別や公害について知り、不条理を痛感したことから。タイのフィールドワークではスラムを調査し、貧困や格差の問題を考えました。きれいごとだと言われることもありますが、きれいごとで生きていける社会をつくりたい。そう考えて活動しています。

新田英理子  
SDGs市民社会ネットワーク



### その他の進路も多样

ここで紹介した仕事以外にも、多国籍企業で新しい仕事を立ち上げたり、京都の老舗で伝統産品を海外に発信したり、海外のコンサルティング会社で活躍したり、図書館司書や教員として資格を生かして働いたり、国内外でさまざまな活躍をしています。

## 大学院

### 人文学研究科

修士課程

人間と社会、そして異文化と自文化をめぐるあらゆる事柄を研究対象とし、ひとつの学問領域にとらわれず、横断的なアプローチで独自のテーマを追究します。多様な切り口からテーマを深め、その成果を社会に提言していきます。また、芸術、デザイン、マンガ研究科と交流し、触発し合いながら学べるのも他の大学にない特色です。

【修士課程】領域：人文学



# メディア表現 学部

faculty of  
Media Creation

Media Creation

## [ メディア表現学科 ] ●

2年次から

メディアイノベーション 専攻

メディアデザイン 専攻

メディアコミュニケーション 専攻

音楽メディア 専攻

●…入試単位



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。







メディア表現学部を知る

## 9のキーワード

### メディア アート

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

### IoT

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

### ステージ 演出

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

### センサー制御技術

LEDやモーター、スピーカーを、触覚や振動、温度センサーと連動させプログラミングで制御する技術は、産業のみならず、イマーシブメディアやライブコンサートの演出を拡張している。

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

### 3D CG

### AR VR

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

### AI

スマートフォンの顔認証に音声認識、自動運転、さらには文章や絵を自動で生成するなど、幅広い分野で活用されているAI（人工知能）。AIの発達は確実にこの社会を変えるものだ。

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。デジタル化が進んだ近年は、企業からの発信ではなく、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る。

### マーケティング

### UI / UX

ユーザー中心のデジタルサービスを構築する上で重要となる概念で、UIはユーザーと製品・サービスとの接点、UXはユーザーが製品やサービスの利用を通じて得られる体験のこと。近年、UI/UXデザインの重要性は高まっている。

デジタル革新で変わる社会に

新しい価値を提案する



Department of Media Creation

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

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

MESSAGE

[ 学部長インタビュー ]



新しいコンテンツやサービスで  
よりよい暮らしや社会をつくる人に。

メディアと言われて思い浮かべるものは、これまではテレビやスマートフォンだったかもしれませんが。しかし、IoTであらゆるものがインターネットでつながる時代は、家電や乗り物も情報を運ぶ媒体になります。メディアの多様化に伴って、今後はこれまでにないコンテンツやサービスがたくさん生まれるでしょう。それらはわた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クリエイティブ思考をもった人を育てます。学部の特徴のひとつは、プログラミング科目を必修にしていること。デジタル化が進んだ社会で新しいモノやコトを生み出すには、プログラミングの知識と技術が欠かせないからです。ただし、技術の習得だけが目的ではありません。それはあくまでも、課題を解決するための手段です。まずはめざすもの、つくりたいものがあり、そのために必要な知識や技



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

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

## 学科の特長

1

## プログラミングを活用したメディア表現を学び、2年次から専攻へ

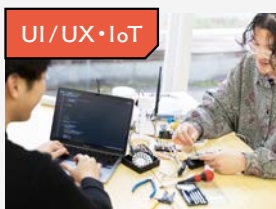


1年次は、各専攻の専門領域につながる基礎的な理論、制作技術を学びます。日常的に目にするメディアコンテンツの背景には綿密なリサーチや構想設計、丹念な技術習得があります。多様なメディアにおける表現のプロセスをゼロからたどり、制作を経験することで、自身の関心を深め将来を見極めていきます。

## POINT

- 映像・音楽などコンテンツ制作を幅広く学ぶ
- プログラミングを活用しサービスを設計する
- メディア企画・制作から分析まで体験的に学ぶ

## ◀ プログラミングをベースとした2年次からの専攻 ▶



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

## テクノロジーを駆使した表現を学ぶ



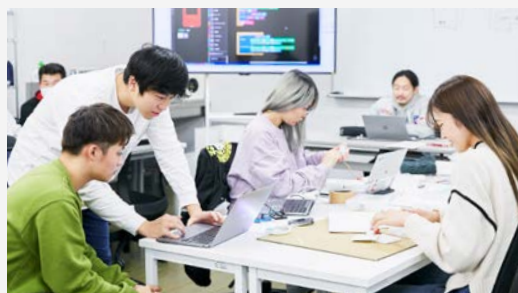
メディア表現学部で指導するのは、テクノロジーを駆使したユニークなコンテンツ制作を行うプロたち。そんな教員から、AIやIoTをはじめ、空間映像、立体音響表現など、最新のテクノロジーを学び、実社会が求める事例を知り、メディアを組み合わせ、新しい価値観を社会にもたらす発想力を育てます。自分だけの表現の可能性を共に探ります。

## POINT

- 多種多様な業界で活躍する教員が指導
- 最新の事例を知り、応用する力をつける
- 社会で必要とされる現場力を身につける

3

## 社会と関わるプログラムが充実



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

## POINT

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

## ▶ 取得できる資格

- 高等学校教諭一種免許状(情報)
- 図書館司書
- 博物館学芸員

## 4年間の流れ

1

年次

## プログラミングを活用した 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。イノベーション、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する。これらの学びを通して、新しい価値を創造するための知識・思考力・表現技能を身につける。



### メディア表現を実践する

映像表現、フィールドコーディング、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、実制作を行う。多様なメディアの特性を理解して実践する。



### 人びとに届ける手法を知る

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

2

年次

## 自分の興味に合わせて専攻を選び、 コンテンツ制作力を磨く

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」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培った知見を生かし、アイデアとテクノロジーを掛け合わせた、社会課題解決につながる具体的な企画を社会に向けて発表します。既存の枠組みに収まることなく、未知のジャンルを創出します。



## 学生インタビュー

情報の伝え方を研究したい。  
防災活動が入学のきっかけに。



荒川太洋 メディア表現学部 1年  
山梨県 駿台甲府高等学校 出身

## ① 年次

高校生のとき、地元の防災情報を発信する活動に取り組んでいました。そこから、「どのメディアを使って、どのような形で、誰に届けるのがベストなのか」と、情報の伝え方について考えるようになりました。メディア表現学部を選んだ理由は、それが学べる学部だと感じたからです。情報に限らず、以前から好きだった動画撮影や音楽を学べる点も良いと思いました。1年次は、すべての専攻の基礎を学んでいます。特におもしろかった授業は、日常にあふれる音を集めてひとつの音楽作品をつくりあげる授業や、プログラミングでロボットを動かす授業など。どの授業も、初めての挑戦や新しい発見にあふれていて楽しかったです。今興味をもっているテーマは、オノマトペで表すような音の情報、耳が聞こえない人に届ける方法です。

例えば、道路で聞こえるゴーッという車の音や、建物の中で聞こえるコツコツという足音などを、耳が聞こえない人にリアルタイムで伝えるにはどうすれば良いかということと2年次から研究していきたいと考えています。また、ロボットを動かす授業が楽しかったので、電子工作にも挑戦してみたいです。

メディア表現学部の魅力は、さまざまな分野を学んでから、自分の目標を見つけて取り組めるところだと思っています。広く学べば進みたい道がきっと見つかると思う、ここで得た多様な知識を進んだ道で生かすこともできそうです。また、いろいろな興味や志向をもつ同級生たちの存在も大きい。好きなことを追求している友達から、良い刺激を受けることは多いです。

## ② 年次

高校生のころから、社会で役立つプログラミング技術を身につけたいと考えていました。メディア表現学部を選んだのは、プログラミングだけでなく、デザインなど幅広い分野も学べる点に惹かれたからです。プログラミングもデザインも未経験でしたが、新しいことが学べるとわくわくしていました。全専攻の分野を学ぶ1年次の授業は、私にとっては知らないことだらけで刺激的でした。クラスメイトには、コンピュータに詳しい人や、芸術作品に詳しい人もいて、同級生からもたくさんのことを教わりました。そんな学部で1年間を過ごすうちに、私はビジュアル表現に関心をもつようになっていきました。2年次になってからは、グラフィックデザインを中心に学んでいます。最近では、町中にあふれる

ポスターを観察しながら、表現のトレンドや多様性を学び、デザイン力を伸ばす努力をしています。ポスターなどを実際に制作する作業も好きですが、より良いデザインとは何かを考えることがもっと好きなので、「私にはデザインディレクターが向いているのかも」という気がしてきます。また、『人権と教育』という授業を通して、文字が読めない人に情報を伝えるにはどうしたら良いか、という問いが自分の中に生まれてきました。3年次以降は、このテーマも追求していきたいと考えています。この学部は、興味に応じて柔軟に学べるところが魅力です。未知の分野でも先生が丁寧に教えてくれるので、不安があっても大丈夫。自由にのびのび学べる環境が気に入っています。

興味があるのはビジュアル表現。  
1年次の学びを経て気づきました。



今住心音 メディア表現学部 2年  
兵庫県立姫路東高等学校 出身

授業で得た知識と経験を生かして  
印刷メディアの未来を考え中。



上東裕奈 メディア表現学部 3年  
兵庫県 甲南女子高等学校 出身

## ③ 年次

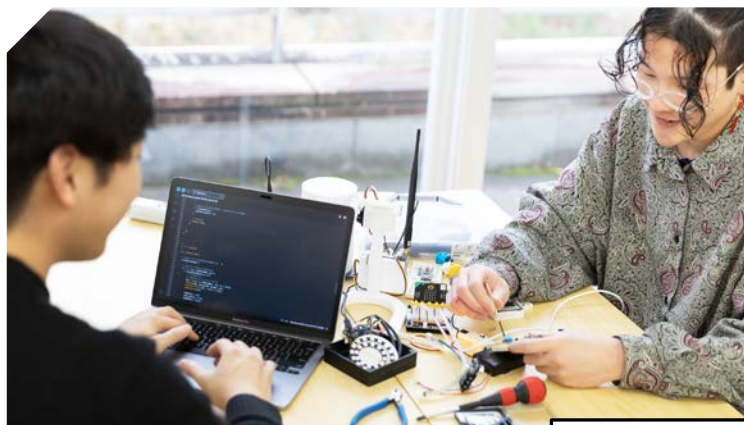
入学した当時は映像制作に関心がありましたが、1年次に幅広い領域について学ぶうちに、マーケティングなどに興味をもつようになりました。2年次からは、ビジネス分野の科目を中心に履修しています。印象に残っているのは、企業のブランディング方法を分析する授業や、自分自身のマーケティングに挑戦する授業。また、企業の方々に新規サービスを提案するプロジェクト型授業も、実践的でやりがいがありました。このような、実在の企業を扱うケーススタディや、学外の人と交流して課題解決に挑戦する授業は、社会で役立つ力が身につく実感があり、とてもわくわくします。プログラミングの授業には苦戦しましたが、エンジニアの仕事がどのようなものか学べたことは収穫でした。将来、エンジニアと

働くときに役立つと考えています。

この学部の魅力は、グループワークを行う機会が多いところ。いろいろな性格・価値観をもつ同級生と話し合い、協力することを繰り返すうちに、考え方がずいぶん柔軟になり、視野が広がりました。自分の考えを人に伝える力や、人の意見を受け入れる力も育まれたと思います。最近興味をもっている課題は、印刷メディアの可能性についてです。デジタル社会になった今、印刷メディアは、若い世代にどのような役割が果たせるでしょうか。これから、このテーマを研究していきたいと思っています。卒業後の目標は、広報に関わる職業に就くことです。あらゆるモノやコトの魅力を、たくさんの人へ伝える仕事に、この学部で得た知識や経験を生かしたいです。

テクノロジーを活用し新しいサービスを

## メディアイノベーション専攻



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

教員の声

新しい技術を自ら学び  
仕事に生かす姿勢を。

松村 慎

デジタルコンテンツ制作



メディアやITに関わる技術は、日々進化しています。ウェブサービスの制作を仕事にしているので、新しい技術が登場すれば、積極的にトライするよう心がけています。「やったことがない」という気持ちは、技術への苦手意識を生んでしまうからです。

メディアイノベーション専攻では「手を動かしモノをつくる」ということを重視し、最新の技術を含めて、あらゆることを自ら体験して学ぶ姿勢を育てています。その

姿勢は、どんな場所でも自分で道を切り開いていく力になるはずです。

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

## 身につくチカラ

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

● **めざせる職業** UI/UXデザイナー、UXリサーチャー、テクニカルディレクター、XRデザイナー、Webデザイナー、プログラマー、アプリデザイナー、システムエンジニア、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

誰もみたことのないメディアを生み出す

## メディアデザイン専攻



メディアデザイン専攻では、メディアそのものを新しくデザインしていきます。視覚表現の基礎となるビジュアルデザイン以外にも広く知識を身に付け、アイデアを生み出す力を磨きます。同時に、プログラミング、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、インタラクティブな表現技法など、表現を支えるさまざまな技術の構成要素を学びます。そこから実際にトライアルを繰り返し、発表し、修正し、練り上げていくのも特徴です。

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。

スコット アレン

メディアアート/ディープラーニング/  
グラフィックプログラミング

皆さんには、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捉えて、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。例えば昨今のAI技術は手軽に高品質の成果が得られるため、作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面白いです。

ほかの教員も、デザイナー・アーティスト・研究者といったさまざまな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究しましょう。

## 身につくチカラ

- 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拓く問題解決能力

● **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

学外と連携して社会を動かす

## メディアコミュニケーション専攻



## 身につくチカラ

- メディアを批評・分析して、世の中に届ける力
- 外部の人や組織とコラボレーションする力
- プロジェクトを企画し推進する力
- 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、プラットフォーム)、コンテンツ関連企業(音楽、映画、ゲーム、イベント)、広告、広報、PR、マーケティング、公務員(コンテンツ産業推進、地域創生、観光PRなど) など

人と人をつなぐ  
文化のあり方を考える。

この専攻は、音楽や映画やゲームが好きで、その魅力を人に伝えることや、新しい可能性を探ることが楽しいと感じる人におすすめです。人と技術の関係、芸術や文化との関わり方を研究しながら、新しい社会のあり方を考えていきましょう。社会とは人と人とのつながりのことですが、この専攻では、いままであまり捉えられていなかった「人と物」の関係についても考えてほしいと思っています。

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

## 教員の声

安田昌弘

コンピュータ音楽研究/  
文化社会学

卒業後はコミュニティのあり方をデザインしたり、商品の開発をしたりと、自分のアイデアと行動力を生かすさまざまな道が考えられます。情報技術の発達した現代では、とにかくなんでも効率第一で、何もかもテキパキ早くこなすことが重視されています。でも、皆さんには、誰もが居心地よく生きられる社会をつくるため、効率や生産性とは異なる新しい指針を考え出せる人になってほしいと願っています。

「音」を中心に問題を解決する

## 音楽メディア専攻



## 身につくチカラ

- 音楽を多分野に接続するための応用力
- 説得力ある響きにする音楽表現力
- 社会の背景を深掘りする観察力
- めざせる職業 サウンドデザイナー、音楽プロデューサー、ミュージッククリエイター、空間音響設計、音響映像設備工事・販売、楽器技術者・販売・営業 など
- 主な就職先 音楽制作会社、音楽マネジメント会社、ゲーム会社、音楽企画会社、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、プログラミング関連会社、楽器店 など

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」について幅広く学べることです。何か一つの技能を習得するといふよりも、たくさんの知識と技能を組み合わせたり応用したりして、新しい表現をつくり出す柔軟な創造力を身につけてほしいと思っています。私自身は「すべての現象を音楽で表現したい」「世の中すべてを音楽にしたい」と思っています。演奏とは、音楽とは、そもそも音とは何なのか?とずっと考え続け

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、周囲の環境に配慮するサウンドスケープ(音風景)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はなく、広げて届ける仕組みづくりも重点的に行います。

## 教員の声

落 晃子

コンピュータ音楽 / 音楽教育



たあげく、パソコンを振り回したり光を当てたり、電源や充電器からの電磁波を拾ったりして、演奏や音楽制作をするという現在の表現にたどり着きました。音楽メディア専攻では、新しいことにチャレンジしたい人を歓迎します。世の中はどんどん変わっていきます。これから先、どんな世界が待ち受けているのか、想像するとワクワクしませんか?一緒に世界を音楽に変えていきましょう。

ビジネスの現場を  
リアルに体験して  
社会で求められる力を知る。

2年次必修



エクスターンシップ

Externship

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。

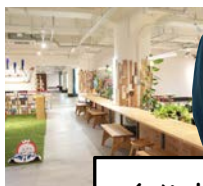


連携先業種

広告代理店、Web制作会社、ゲーム制作会社、プロジェクト企画会社、出版社、デザイン事務所、ラジオ制作会社、雑誌出版業、化粧品メーカー、飲料メーカー、鉄道会社、酒造会社、建築会社、工務店、商店街振興組合、観光業、介護事業、書店、文房具店、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、福祉センター、舞台製作会社 など約50社

[ 学生インタビュー ]

VOICE



イベント運営で学んだ  
信頼関係の大切さ。

神戸にあるデザインとアート関連の施設で、複数のイベント企画と準備、当日の運営までをインターンとして経験しました。私も自分が作った団体で、クリエイター同士をつなげるイベントを開くので、さまざまな面で参考になると思ったからです。印象的だったのは「こどもの洋裁教室」。講師のシニア女性チーム「洋裁マダム」のみなさんが小中学生たちと着物生地をリメイクしてベストやスカートを作る様子を記録係として撮影したのですが、その場でのやり取りに感心しました。子どもたちは希望のデザインをしっかりと伝え、大人はそれをきちんと形にしようとする。信頼関係とコミュニケーションがイベントを成り立たせることを実感しました。別のイベント「Meets+DESIGN」で福を

使って空間の設営をした時には、一日で仕上げるためにスタッフが進捗状況と残る仕事量を常に把握し、効率よく時間配分しているのが勉強になりました。私は一つの仕事を進める時にうまく時間を使えないことがあるので、周りに広く目配りする大切さがありました。私はインターネットやデジタル技術を使ったアートに関心があり、メディア表現学部を選んだのですが、入学後に新しい世界を知り、「これだ!」と思うものに出会えたことが良かったと感じています。

山口 月

メディア表現学部 2年 / 滋賀県立八幡工業高等学校 出身

▶ 連携先：デザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO)



宣伝販売で気づいた  
店は地域のメディアだ。

「飲む」をコンセプトにお酒やお茶、軽食や食器など、さまざまな商品を扱う沖繩のお店を研修先を選びました。主な仕事は商品である紅茶の茶葉の販売促進。Instagramの投稿作成や試飲会での宣伝販売を経験しました。生産者のこだわりや商品コンセプトをしっかりと伝えるにはどんな情報が必要か。どんな写真や文章なら独自性が出て、宣伝効果が高まるか。試飲会でわかりやすく説明するためには…と、先の展開を見越して取材し、内容を練り上げました。短期間で時間が限られていた分、次の段階を常に意識する計画力が身に付いたと思います。印象的だったのは、小売店自体が情報を伝える「メディア」だという考えです。ネット通

販やSNSが広がっている中で、あえて店舗を持ち続け、お客さんや地域といかに関わっていくのか。お店の方の思いやメディア観を知ることができました。メディア表現学部を選んだのは、音楽表現に関心があり、特に公共空間や生活空間での音の聴こえ方、音響環境の向上について学びたかったからです。そのテーマは現在も持ち続けていますが、この専攻はできることが想像以上に幅広い。進むジャンルに迷っている人にはお勧めですよ。

滝澤響希

メディア表現学部 音楽表現専攻 2年 / 第一学院高等学校養父校(岡山キャンパス) 出身

▶ 連携先：LIQUID

体験の枝葉を伸ばし  
将来の選択肢を広げる。

2年次のエクスターンシップは、さまざまな仕事の現場に身を置き、業務内容や社会的役割を理解するのが目的ですが、連携先がメディア表現と直接関わらない職種も多く含まれることが特徴です。たとえば神社、商店街組合、生花店、酒造会社など。これまでの自分の「当たり前」を溶かし、「働く像」

[ 教員インタビュー ]

のイメージを広げてもらうためです。入学時は音楽制作を学びの中心に考えていた学生が、エクスターンシップの研修先で地域の課題を抱える人達と触れ合う場面がありました。住環境と課題解決に興味を持った学生は、「住民が自分で考えるまちづくり」をテーマにしたセミナーに所属しています。地域の時報、防災警報、古紙回収の周知音など現場に置く音が住民の心身にどのように影響しているのか。その改善をテーマとして研究しています。メディア表現の学びからは遠いと感じる事柄も、多様な人達とのコ

ミュニケーションを通して実現することで、新しい進路に気づききっかけになっています。今まで知らなかった仕事を理解し、接したことのない分野の人たちと時間を過ごす。その仕事だけでなく、業界や社会の課題を発見し、それぞれの専攻の学びに生かしている学生も多くいます。体験の枝葉を伸ばすと、将来の選択肢が増えていくのです。

大下大介

コミュニケーションデザイン







社会のニーズに応じた  
実践的プログラムで  
能力の向上を図る

3年次必修



## 社会実践実習

Social Practicum

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、社会の現場に必要な力を養います。



プロジェクト (2023年度実績)

- 「サービスのUI/UX改善」●「イマーシブ・メディアで京都の生きた歴史の記録」
- 「地域課題解決・人と物事が繋がる場づくり」●「京都の音風景アーカイブ活動」
- 「パフォーマンス集団のイベント実施」●「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」●「出版メディアのアーカイブ」●「学校教育・社会教育への参画」
- 「新たなコンテンツビジネスの創造実践」●「デジタル・インスタレーションの展示運営」●「サービスの開発とフィードバック」●「若者のメディア意識・行動に関する調査」●「音源録音」●「公共空間を使ったイベント実践」●「ハッカソンイベントの企画と実践」●「現代メディア環境の研究とポータルメディア制作」など

[ 学生インタビュー ]

## VOICE



プロジェクトを通じて  
自分の可能性が広がった。

「現在の小規模出版メディアをアーカイブする」というのが、私の参加した社会実践実習のプロジェクトです。書店などに置いてある個人発行の雑誌を集め、その制作者にインタビューして一冊にまとめるというものに9名で取り組みました。私は雑誌の編集者とデザイナーに取材しましたが、事前に雑誌をしっかりと読み込んで、魅力や面白さを整理し、分析して臨みました。活字を読むだけでは分らなかった、作り手の思いを直接聞けて、貴重で興味深い体験ができました。また、冊子の表紙デザインも、3名で担当しました。全体の雰囲気やイメージを決め、フォントの選定や原稿掲載のフォーマット作成など細かいところまで考える作業を通して、普段意識せずに読んでいた雑誌がどれも

緻密に作られているかを実感しました。このプロジェクトをきっかけに興味の対象が広がり、自分の可能性も広がっていると感じています。他の授業ではプログラミングの技術などを学び、ゼミでは映像制作にも取り組んだり、ビジネス系の授業も積極的に受けたりしていますが、今後は分野を限定せずにさらに視野を広げていきたいと思っています。いまは手工芸的な仕事にも関心が出てきました。複数の視点を組み合わせ、独自のモノづくりができたらと考えています。

林 加穂

イメージ表現専攻 3年 / 大阪府 長尾谷高等学校 出身

エンジニアが集まる  
ハッカソンを企画。



デザインやプログラミング、Webの領域を深く学びたくて、所属するゼミではUI/UXを勉強しています。実際に現場で働くデザイナーやエンジニアから実践的に教えてもらうワークショップなどもあって、知識や技術を楽しく吸収しています。社会実践実習では大学内でハッカソンを開催するプロジェクトに参加しました。ハッカソンとは、アプリやシステムの開発を担当するエンジニアやデザイナーが集まり、集中的に開発を行うイベントです。企画段階から当日の運営まで一貫して関わりました。多くの人に参加してもらうには広報活動が重要なので、ポスターを学内外に貼り、Webサイトも制作しました。授業で習ったデザインやコーディングの知識が役に立った

一方、サイトのデザインは分担作業なので、全員のイメージを統一するのが大変でした。「参加者に楽しんでもらいたい」という目標に向かってグループで考え、話し合いを重ねたことで、問題解決能力が鍛えられたと思います。共同作業では、相手の考えを受け止めつつ自分の意見を適切に伝えられることができれば、自分のモチベーションが高まり、イベント全体のクオリティも上がっていくのだと実感できたことも、貴重な経験でした。

吉川 権

メディア情報専攻 3年 / 京都府 京都廣学館高等学校 出身

プロセスに向き合って  
現場の難しさを経験する。

社会実践実習では、3年次の1年間をかけて教員と一緒に公の場でのイベント運営や作品展示を行います。たとえば音響空間の設計と展示、日本庭園でのメディアミックスイベント、海外の大学生と協働するデジタルサービス開発…。いずれも、企業や海外の大学と連携するため、社会に通用する

[ 教員インタビュー ]

マナーや時間管理、コミュニケーション力が求められます。実践であり、実戦です。公の場に観客を集めるプロジェクトは、大学の授業とは求められるレベルが違います。取り組みのなかで、失敗することもあるでしょう。学生たちにとっては、満足度よりも、苦労や悔しさの方が印象に残るかもしれない。でも、その過程を通じて「社会で表現すること」の難しさを学んでほしい。デジタル技術の進化によって、無料で簡単に表現作品やコンテンツの完成品に触れられる時代だからこそ、メディア表

現学部では生み出されるプロセスに向き合うことを大切にしています。失敗を経験し、社会の「リアリティ」を肌で感じることで学生を成長させます。また学生と教員がひとつのチームとして創造していくのが特徴です。

富樫佳織

ビジネスモデル/イノベーション/プロセス/マーケティング



実際に働くことを体験し、将来への足がかりに

SUBJECTS

科目一覧

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

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

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



幅広いカリキュラムで  
 知識と技術を身につけ  
 まだ見ぬ世界で生きる力を。

メディア表現学部のカリキュラムは、メディアと情報技術に関する知識と技術を身につけ、社会への関心を持ち、行動できるようになることを目標としています。

まず1年次は、新しい知識や技術、価値観に出会い、視野を広げる期間です。2年次から自分に合った専攻を選ぶように、試して、比べ

て、見極めることができるような講義や演習・実習を用意しています。

2年次からは専攻に分かれます。各専攻の専門授業はもちろん、他の専攻の授業も選択できるので、自分自身のやりたいことを深めながら、異なる分野とどのように関連するのかを考え、複数の視点を持つような仕組みになっています。また、「プログラミング発展」の授業では、自分のめざす表現に生かせるような応用的なプログラミングを学ぶことができます。

ほかにも「実務研修」や「社会実践実習」など、社会とつながり、企業や自治体に対して商品やサービス、イベントの企画提案を行うよう

なプロジェクト型の授業も数多くあります。また、演習・実習では課題が出る場合がありますが、その課題には答えがない/正解がない場合がほとんどです。まずは知らない世界があることを知り、まだこの世には存在しないものを面白がり、自分なりの答えを探してほしいと思います。まだ見ぬ世界を、仲間とともに追究しましょう。

メディア表現学部教員  
 谷口文和  
 音楽学



# 芸術学部

faculty of  
Art

## [ 造形学科 ] ●

2年次から

洋画専攻

日本画専攻

版画専攻

立体造形専攻

陶芸専攻

テキスタイル専攻

映像専攻

●…入試単位

ア  
ル  
ト

## 発想力と技術をみがき 自分だけの表現を 手に入れる

長く受け継がれた伝統の技から最先端のテクノロジーまで、さまざまな技法がある芸術の世界。そこでは、無数の素材から無数の表現が生まれています。すべての学生が「自分だけの表現」を見つけることをめざし、自由な発想と熟練の技術を備えたアーティストを育てます。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。多様な経験から、自分だけの表現を見つけてください。





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

1年次



【メチエ】  
7つの分野から  
選択して学ぶ



【体幹】  
共同制作で  
表現の幅を  
広げる



2年次～



洋画



日本画



版画



立体造形



陶芸



テキスタイル



映像

専攻に分かれる



1年次は興味に応じて**基礎**を固め、2年次から**専門**へ。自分に合う芸術表現

1年次  
メチエ

表現技法の探究

7つの分野から  
4つ選んで体験し、  
芸術の多様な基礎技法を学ぶ

1年次には7つの専門分野から最大4つまで選んで学べます。たとえば洋画、立体造形、映像、日本画と4種類の異なる分野を選び、それぞれの特徴をつかんだり、テキスタイルと版画を交互に選択し、興味のある分野を比較したりすることが可能。あるいは1年間を通して陶芸を選択し、集中して専門性を高めるなど、自らの興味・関心に合わせて学びを深めることができます。

■ メチエ授業テーマ

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

	1Q	2Q	3Q	4Q
洋画	 油彩で身の回りのものを描く (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 (人体クローキー、油彩15号程度)	 油彩で心ひかれるものを描く (油彩30号程度)
日本画	 自然物から学ぶ日本画の基礎	 日本画絵具で描く静物画	 樹木にみる一枚の絵画	 絹本に描く(基底材を生かした表現)
版画	 銅版画の表現を学ぶ線表現の魅力	 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	 リトグラフの色彩表現を学ぶイラストレーションからの展開
立体造形	 木彫作品の制作	 木材、紙、粘土、針金を使った立体作品制作	 型取りによる制作	 鍛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	 「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	 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	 型染め-日本の伝統技法により染めた布を屏風にする	 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



1年次

# 体幹

| 創作基礎力の伸長 |

表現者としての幹をつくり、  
観察力・思考力・想像力  
をきたえる

「見る・触る・考える」を基本に、想像力を刺激する課題に取り組み、自由な発想で制作する姿勢を身につけます。キャンパス全体を創作の場として、多様な素材を観察し、組み合わせ、芸術を生み出す根源的な喜びを体感。「絵画基礎」「工芸基礎」「彫刻基礎」「デザイン基礎」という4つのテーマを1年を通して学びます。

## ■ 体幹授業例

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



絵画基礎

鉛筆や木炭、コンテなど多様な画材の特性を生かして制作。手を動かしながら絵画的思考の基本を習得する。



工芸基礎

身近にある素材で食器や衣服などの日用品、空間をつくる。生活のなかから持ち込める創造に挑戦する。



彫刻基礎

立体制作の知識と技術を身につける。また、展示手法、新たなイメージの創出、発想の広げ方などを多角的に学ぶ。



デザイン基礎

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

## ■ その他共通授業

(1~4年次)

### 学部共通 講義

美術史からアートマネジメント、評論や哲学など幅広く知識を得る



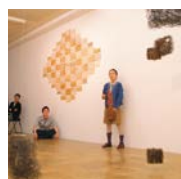
1年次 美術概論、美術史 など

2年次 美術工芸史、現代社会システム論、芸術表象論、芸術と哲学、美術解剖学、視覚認知論、現代芸術論、アートマネジメント論、美術評論、表現研究 など

※ほか、全学共通の科目(p.122)からも多数選択できます

### 学部共通 実習

基礎を固め、アーティストとして活動する力をつける



#### PICKUP

#### ●現代アートプロジェクト演習

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

その他、工芸、図法製図、写真表現 など

●取得できる資格 高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術)、博物館学芸員、図書館司書

自分らしい表現方法をメチエ・体幹の両面から探究



Oil Painting

## 洋画専攻

よく観察し、描くことで人間や社会への思索を深める

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





## 学びのポイント

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



実習室の個別スペースは、大きな絵も十分に描ける広さがある

## 4年間の流れ

- 1 年次** **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育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。
- 2 年次** **画材や美術史の知識を学ぶ**  
土や木で画材をつくり、その成り立ちを知る。油彩の課題制作を行いながら、絵画やその他の芸術表現、哲学、美術史なども学び、芸術への理解を総合的に深める。
- 3 年次** **作家研究を表現に生かす**  
グループに分かれて近現代の作家研究を行い、表現と社会のつながりを知る。そこで得た学びを自分の表現に落とし込み、複数の連作として作品を制作する。
- 4 年次** **自分の表現を追求する**  
4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

## 身につくチカラ

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



## 個と集団の間にある 複雑な世界を見つめて。

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



金沢寿美

美術作家  
2003年学部卒業  
2005年芸術研究科修了



## 絵を描くとは何か、原点から学ぶ。

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

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

小松敏宏

洋画専攻教員 / 美術作家



Japanese Painting

## 日本画専攻

自然を見つめ、心の目を育て**伝統の技法**で本質を描き出す

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

### めざせる職業

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

### 主な就職先

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

### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

- 緑豊かなキャンパスの環境を生かし、  
**① 自然と直に触れあいながら感性を育てる**
- くりかえし描くことで描写力をみがき、  
**② 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制作スペースで  
**③ 日本画特有の「寝かせて描く」スタイルが可能**



大きな下絵と本紙を置くにも困らない制作スペースが用意された実習室

## 4年間の流れ

- 1 年次** **専門の枠を超えて基礎を固める (学部共通)**  
 芸術学部の共通科目を受講して、観察力や思考力、想像力など表現者としての幹を育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。
- 2 年次** **基礎描写力を身につける**  
 植物の写生をしながら画材の使い方をマスターし、スケッチ、下図、草稿、本紙という日本画の制作工程を学ぶ。また、動物のクロッキーや日本画の模写も行う。
- 3 年次** **観察力と造形描写力を養う**  
 動植物と向き合い、繰り返し描くことで、観察力と描写力をみがく。動きのある線で動物や人物を描くほか、風景も写し取る。作品の制作意図を考察・整理し、自分のテーマを固める。
- 4 年次** **自分の表現を追求する**  
 4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

## 身につくチカラ

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

唯一無二の着物をつくる。  
 人に伝える画力で、



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

日本画専攻では、仕事に欠かせない“描く力”をきたえてもらいました。授業で

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



奥野むつみ

木村染匠株式会社  
 染色作家  
 2007年卒業



自然と向き合いながら  
 表現力と観察力を培う。

日本画とは、自然を観察することで得た感動を色や形にかえて、宝石の粒子と膠の溶液で和紙に描き出すことです。私自身のテーマは、心の風景を日本画で表現すること。対象とするモチーフにメッセージを込め、日本画独特の表現技法を挑戦的に展開しながら、作品を制作しています。

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

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

雲丹亀利彦

日本画専攻教員/日本画家



Printmaking

## 版画専攻

### 伝統からデジタルまであらゆる版表現・プリントメディアに挑戦

「複製できる芸術作品」をすべて版画とらえる版画専攻では、浮世絵から写真まで、幅広い表現技法を学ぶことができます。中心となるのは、木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの4版種。加えて、写真や映像などのデジタルメディアを研究することも可能です。また、アートとデザインの中間的な表現である版画の特性に注目して、作品を構成する力や、組合せ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、ブックアート工房などがあり、自由に創作活動を行うことができます。多彩な技法と出会える環境で、発想力や造形力を伸ばし、自分だけの表現を探求しましょう。

#### めざせる職業

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

#### 主な就職先

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

#### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

版の種類ごとにある「工房」を拠点に

木版やシルクスクリーンなど多彩な技法に挑戦

作品集やブックアートなどの技術も学び

アートとデザイン、両面の力を伸ばす

写真スタジオ・PCルームや暗室などの設備を活用し

表現の幅を広げることができる



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

## 4年間の流れ

1  
年次

### 専門の枠を超えて基礎を固める(学部共通)

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

2  
年次

### 基本の技法を身につける

木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの版画に加え、写真やデジタルの技法などについても基礎から学ぶことができる。多様なプリント表現と技法に触れ、3年次の学びにつなげる。

3  
年次

### 自分に合う技法を深く学ぶ

関心がある版画技法や写真表現を工房に分かれて学ぶ。あわせて、ブックアート、紙造形、デジタル表現、編集方法などへの理解も深め、自分に合う技法を探究する。

4  
年次

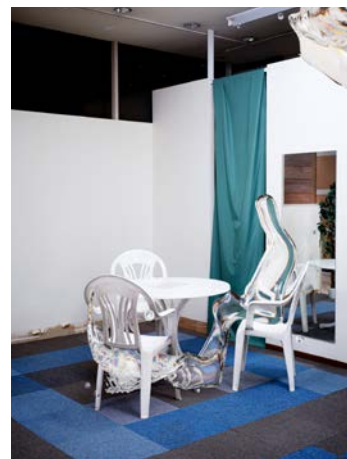
### 自分の表現を追求する

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

## 身につくチカラ

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

写真で培った審美眼が  
社会に出て生きている



SPECTRUM / 2023年

学生時代は大学院まで版画専攻で、写真をベースに作品を制作していました。現在は映像制作会社でCG、イラスト、実写など幅広く編集業務全般を担当しています。メディアによって必要な技術は異なり、特に会社の主軸であるCGについては、より理解を深めるため、今も勉強中です。

この仕事をやっていて一番楽しいのは、編集でどのような映像にするか、イメージを膨らませていく作業ですね。絵コンテから発想したアイデアを社内ミーティングで話し合い、ポジティブに仕事が進んでいる時。演出を一人で試行錯誤してみても、納得できた瞬間。そういう時に大きな喜びを感じます。逆に難しいのは、チーム内の連携やコミュニケーション



石田小樺

株式会社ビジブル  
2018年学部卒業  
2020年芸術研究科修士



版画ならではの独特な技法を、成長の糧に。

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

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

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

北野裕之

版画専攻教員/美術家(専門分野 写真・版画)



Sculpture

## 立体造形専攻

### 素材を熟知し空間を変容させる

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

#### めざせる職業

美術作家、工芸作家、舞台美術家、ディスプレイデザイナー、美術教師、学芸員 など

#### 主な就職先

美術工房、イベント会社、テレビ局、雑貨メーカー、教育機関、美術館・博物館 など

#### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

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



作業場にはフォークリフトやクレーンといった機器もそろう

## 4年間の流れ

- 1 年次** **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育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。
- 2 年次** **素材の知識と加工法を学ぶ**  
人体をモチーフにした塑像制作からはじめ、ブロンズ鑄造や金属彫刻、木彫、石彫など、素材加工の基礎を一通り習得し、独自のテーマと表現方法を模索する。
- 3 年次** **理論を学び、洞察を深める**  
美術理論を学び、作品を客観的に見つめる力を身につける。展覧会の企画や運営に挑戦し、外の世界を意識した作品をつくる。
- 4 年次** **自分の表現を追求する**  
4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

## 身につくチカラ

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



## 幅広く取り組んで見つけた、自分の道。

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

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



松元唯真

株式会社平田タイル  
商品企画課  
2018年卒業



## 素材と出会い、可能性を広げる。

私は主に木彫で作品を制作しています。最近は、各地で開かれる芸術祭などに参加して、場所性をコンセプトにした作品を展開しています。たとえば、農家の方々に協力してもらい、山村集落で作品として鶏舎を出現させたり、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。初めから限界を決めてはいけません。自分をあらゆるボーダーラインから解放して、何度も失敗しながら前進しましょう。京都精華大学には、あなたと同じ志をもつ人がたくさんいて、お互いを尊重して気遣う校風があります。自分を探したい人にぴったりの場所ですよ。

吉野央子

立体造形専攻教員/彫刻家



Ceramics

## 陶芸専攻

日本有数の充実した施設で新しい形を生み出す

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

### めざせる職業

陶芸家、工芸作家、ジュエリーデザイナー、絵付師、美術教師、学芸員 など

### 主な就職先

窯元、美術工房、雑貨メーカー、インテリアメーカー、教育機関、美術館・博物館 など

### 取得できる資格

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





## 学びのポイント

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



大きな作品も焼成できるガス窯や電気窯、乾燥室なども備えた窯場

## 4年間の流れ

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

## 身につくチカラ

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



## 関心や発見を、陶芸で表現する。

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

ました。作品に託したポジティブなイメージが伝わり、共感してもらえたことがとても嬉しかったですね。

アイデアが浮かびすぎてまともでないときは、大学時代の学びに立ち返ります。あれこれ悩みながら、ひとつひとつの課題と向き合い、力をつけていった経験は、いまのわたしの糧になっています。これからも、土をどのように扱えば狙い通りの結果や表現が得られるか模索しながら、陶芸と向き合って生きていきたいです。



榎木野淑子

陶芸家  
2008年学部卒業  
2010年芸術研究科修了



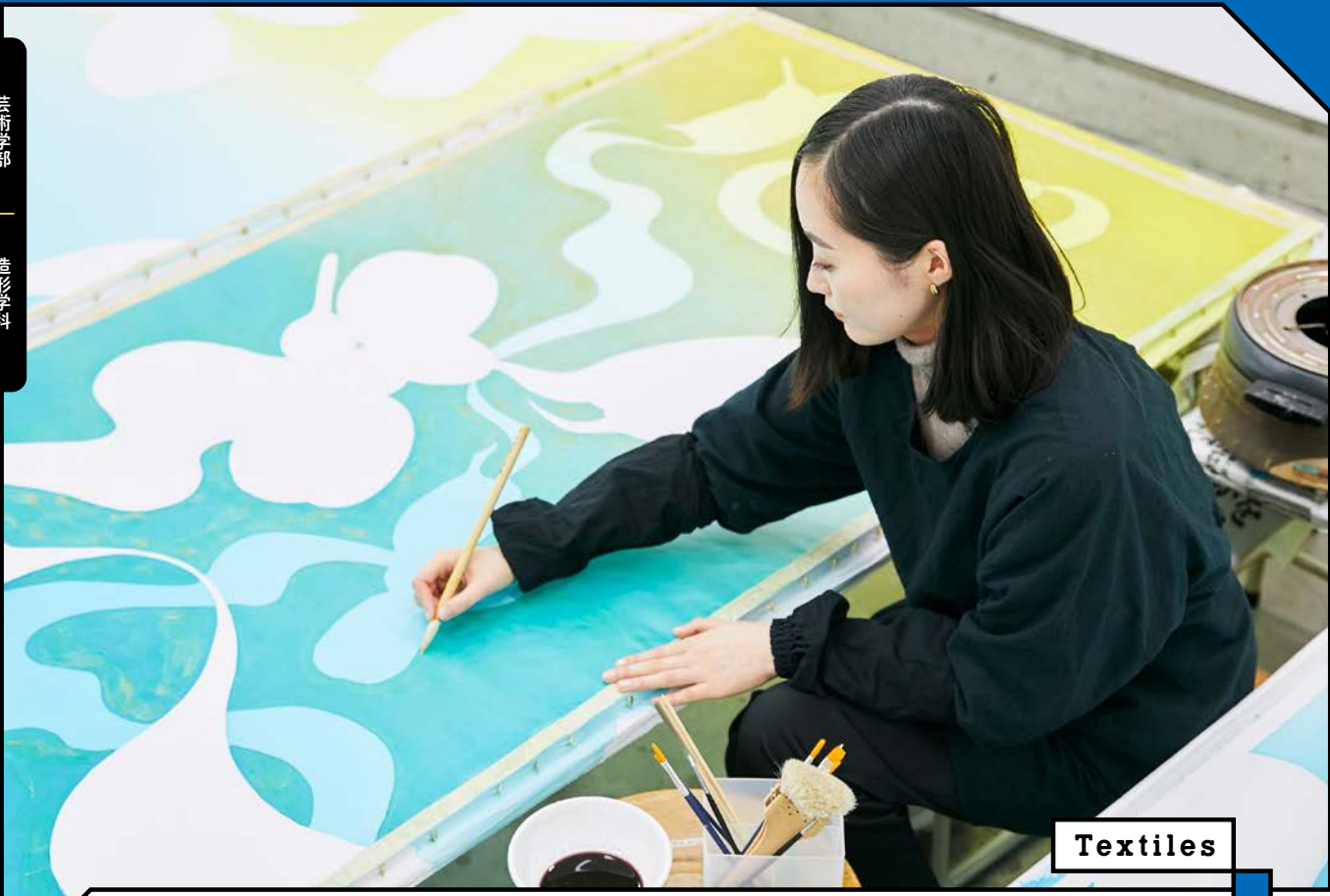
## 陶芸は、制限のなかで個性を発揮できる。

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

で、物質が変化していくプロセスに目を向けることができる。さまざまな力加わってできるものに価値を見出せるようになるのも、陶芸の良いところだと思います。京都精華大学は、いろいろなことに挑戦できる大学です。4年間は思っている以上に短いので、テクニックだけに頼らず、既存の価値を読み替えてください。生活のなかに見出すことのできる陶芸の面白さを、多くの人に感じてもらいたいです。

宮永甲太郎

陶芸専攻教員 / 美術作家



Textiles

## テキスタイル専攻

伝統的な染と織から布と糸の新しい表現まで

布に色をつける「染め」と、糸をつむぐ「織り」の技法によって生み出されるテキスタイル。独特の美しい色彩と、素材によって異なる風合いが魅力です。テキスタイル専攻では、日本有数の充実した設備を使って、シルクスクリーン、ろうけつ染め、型染め、つづれ織り、フェルト、縫いなどの幅広い技術を習得することができます。また、京都という立地を生かして、友禅や西陣織などの伝統技法を学ぶ機会も設けています。暮らしに欠かせない「布」におけるテキスタイル表現はもちろん、芸術作品としてのテキスタイル表現を追求できる点も特長。豊富な知識と高い技術に独自の発想を組み合わせ、新しい表現を創造する作家をめざすこともできます。

### めざせる職業

テキスタイルデザイナー、インテリアデザイナー、プロダクトデザイナー、染織作家・職人、美術教師、学芸員 など

### 主な就職先

アパレルメーカー、繊維メーカー、インテリアメーカー、呉服店、教育機関、染織工房、美術館・博物館 など

### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

- ✓ 創作の可能性を広げ、技術を高める国内トップクラスの  
**本格的な染め、織りの施設・設備**
- ✓ 基礎技法を徹底的に理解し、伝統的な染技法から繊維を扱う新しい技法まで  
**表現の幅を広げる**
- ✓ 芸術祭での展示や産学連携プロジェクトなどで  
**社会への発信力と自由な発想力を育てる**



型染め用の6mの杉の樹の一枚板、織り機など本格的な設備

## 4年間の流れ

- 1 年次** **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育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。
- 2 年次** **基本の技法を身につける**  
シルクスクリーンや型染めなど、多様な技法の基礎技術と歴史について横断的に理解を深める。また、「染色」「織り」「縫い」の技法ゼミに分かれて学ぶ。
- 3 年次** **テーマを染めや織りで表現**  
「テクスチャー」「環境」など、与えられたテーマを各自で解釈して作品に展開する。思考力と発想力を鍛え、テキスタイル表現の可能性を探る。
- 4 年次** **自分の表現を追求する**  
4年間で培った技術や表現力を駆使して、卒業制作に取り組む。自分自身の表現やオリジナリティを追求しながら、学生生活最後の作品を完成させる。

## 身につくチカラ

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



### 心が躍るような色と柄で 雨の日も楽しめる傘を。

傘などのレイングッズを企画・製造する企業に勤めています。私の仕事は、お客さまのニーズを調査して、市場リサーチから流行を読み取り、新しいグッズの柄や形をデザインすること。雨の日の沈んだ気持ちを明るくするような製品をつくることをめざしています。仕事の中で一番好きな時間は、柄を作成しているときです。誰もが持っている傘というアイテムで目新しさを感じさせることは難しいですが、傘を広げてワクワクする気持ちや、コーディネート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

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



湊 美結季

株式会社  
ワールドパーティー  
テキスタイルデザイナー  
2019年卒業



### テキスタイルの緻密な作品づくりは 「短い一生」。

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

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

鳥羽美花

テキスタイル専攻教員 / 染色画家



Video & Media Arts

## 映像専攻

### 映像にしかできない表現で観た人の心を揺さぶる

映像専攻では、観た人の心を動かすアートとしての映像制作に取り組みます。カリキュラムは、アートアニメーション、ショートムービー、メディアアートの3領域を軸にして編成。ミュージックビデオ、CM、映像インスタレーション、プロジェクションマッピングなど、多彩な実験研究を通じて作品をつくることができます。第一線で活躍するアーティストを招いた授業もあり、最新の技術や表現方法に触れることで、作品の幅が広がります。また、「つくること」と同時に「伝えること」も重視し、学生が企画・運営する上映会を開催しています。作品を発表し、反応を受け取ることで、一回り大きく成長できるはず。4年間の学びを通して、自分だけの映像表現を見つけましょう。

#### めざせる職業

テレビ・CMの映像ディレクター、CGデザイナー、カメラマン、映像クリエイター、メディアアーティスト、美術教師、学芸員 など

#### 主な就職先

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

#### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

第一線で活躍する映像作家やアーティストから

最新技術や新しい発想、視点を得られる

撮影から発表まで、映像制作の全工程を学び

企画力やプロデュース力も伸ばせる

人の心を動かし、社会に問いを投げかける作品につながる

批評的な視点を育てる



撮影やミーティング、上映、ギャラリーにも使われるオープンスペース

## 4年間の流れ

### 1 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育む。また、7専攻の基礎を広く学び、これから追求する分野を検討する。

### 2 年次 映像制作の基礎技法を習得

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

### 3 年次 個人・グループで作品を制作

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

### 4 年次 自分の表現を追求する

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

## 身につくチカラ

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



興味を持ったすべてのことが武器になる。

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

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

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



葉大  
IN FOCUS Inc.  
映像ディレクター  
2013年卒業



広い視野をもって、  
映像の新しい可能性を探ろう。

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

短編映画、プロモーションビデオ、ストップモーションアニメなど、映像作品には

さまざまな形があります。どれに関心があるかは、一人ひとり異なるでしょう。この専攻の魅力は、各自がやりたいことを自由に探求できる授業を設けていること。好きな分野で思いきり才能を伸ばすことができます。きっと、周りで同じように自分の世界を追求する仲間の作品も、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養ってください。

西光一  
映像専攻教員/メディアアーティスト

### 芸術学部の キャリア



あなたにしかできない表現を伸ばし、将来につなげます。

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

将来の進路や夢をどのように考えているか、作品の方向性やテーマ、扱う材料、専門の技術や技法を生かして社会とどのように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。これを育むところが、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、芸術や美術が持つ力は、社会でより一層求められています。先の見えない状況だからこそ、みなさんには想像という力、発想やイメージする力を使って、新しい視点でこれからの社会をつくって欲しい。そのためにわたしたち教員は全力で、そして時には力を抜いて並走しながら、丁寧に指導、サポートしていきます。

芸術学部 学部長  
北野裕之



### 芸術学部 進路実績

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

#### [映像・テレビ・舞台]

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

#### [美術・工芸]

FIELD土香、青野工房、熱海クラフト工房、阿波手漉和紙商工業協同組合、大蔵山スタジオ、大雅工房、御庭植治、京織、しるやま、貴久樹、富士製紙企業組合、松鶴堂、柳瀬良三製紙所

#### [ゲーム・アニメ]

10ANTZ、インテリジェントシステムズ、エヌディーキューブ、カブコン、スパコ、東映アニメーション、ドメリカ、ポノス、ヨコゴシステムズ

#### [Web・メディア・広告]

Design =、Kuuma Studio、SHINSEKI、アート社、アジャイルジェイビー、あとらす二十一、アンブラグド、エレファント、さら、システナ、システムディ、トランスコスモス、ニューコンセプト

#### [製造・メーカー]

BLAN、EH、TASAKI、アイデス、イオンテクノセンター、一澤信三郎帆布、大ー洋紙、キョーワ、ケイウノ、テクノアイ、プロトワーク、ベースワン、ホルベイン画材、松田油絵具、森紙販売

#### [小売・サービス]

アークランズ、石井スポーツ、エディオン、オオサカムセンデンキ、牛真桜、仁王インターナショナル、スーパーコート、ティーガイア、テイル、ニッセン、浜屋、福井日産自動車、ヨドバシカメラ、リカーマウンテン

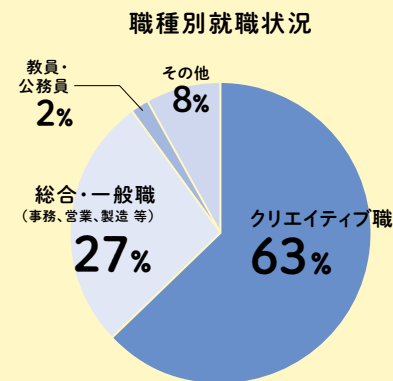
#### [教育]

上賀茂こども園、京都芸術高等学校、私立京都美山高等学校、新時代産業、宇都宮短期大学附属高等学校

#### [その他]

PREX、しんぶん赤旗、スギムラ化学工業、スパン、タック、バリキ、バンドレーディング、兵庫県国民健康保険団体連合会、富士急ハイランド、明治安田生命保険、リネアストリア、リペイント匠

※2021年3月卒～2023年3月卒実績より抜粋



## 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

faculty of  
Design

## [ ビジュアルデザイン学科 ]

グラフィックデザインコース ○  
デジタルクリエイションコース ○

## [ イラスト学科 ] ○

2年次から  
イラスト専攻  
モーションイラスト専攻

## [ プロダクトデザイン学科 ] ○


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

## [ 建築学科 ] ○

2年次から  
建築専攻  
人間環境デザイン専攻

○…入試単位

DESIGN



## デザインの中で 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、デザインの中で問題を解決する人を育てます。教員にはあらゆる分野の第一線で活躍するプロがそろい、基礎的な知識から最先端の技術まで学ぶことができます。4年後には、社会が求めるアイデアとそれを実現するための技術、プレゼンテーションやコミュニケーションの力をあわせ持ったクリエイターに。あなたのデザインが、世界を変えていきます。





「人の心を動かすデザイン」を  
実践から学んでいく。

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



京都の銭湯の壁画を制作（イラスト学科）



京都の伝統産業「西陣織」を京都市バスに使用し、  
伝統文化を日常に展開（プロダクトデザイン学科）



地域の高齢化で空き家となったマンションを  
学生視点でリノベーション（建築学科）



Graphic Design

## グラフィックデザインコース

誰にも真似できない、感性を刺激するデザイナーになる

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

### めざせる職業

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

### 主な就職先




広告代理店、デザイン事務所、写真スタジオ、印刷・出版関係 など

### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

- 
 グラフィックソフトの使い方、レイアウト、フォント制作や撮影など  
**基本技術**をいちから習得
- 
 木版印刷、写真、映像など多様な手法に触れ  
**得意な分野**を追求し、**オリジナリティ**を育てる
- 
 身体感覚からの学びを重視し、感性を養うことで  
**見る人を刺激する表現力**を養う



## 4年間の流れ

- 1年次** **描写力・画面構成力・発想力を磨く**  
 ビジュアルデザインの基本となる力を基礎から養う。デザインソフトやWeb、動画、写真などの制作スキルを身につける選択授業も多数用意。  
 ▶授業例：Adobeソフトスキル (Illustrator, Photoshopなど)、ドローイング、ビジュアルデザイン基礎 など
- 2年次** **デザインを構成する3要素を学ぶ**  
 図像・文字・コミュニケーションの各分野を専門的に学ぶ。ポスターや冊子、パッケージ、フォントなどを実践的に学び、たしかな技術を身につける。  
 ▶授業例：タイポグラフィ、広告、エディトリアル、プリンティング など
- 3年次** **社会の課題をデザインで解決する**  
 デジタルクリエイションコースと共同で、社会と関わるプロジェクトに取り組む。デザインで社会の課題を解決する力を身につける。  
 ▶授業例：文字とデザイン、広告、模様、DTP、ことばデザイン など
- 4年次** **幅広い表現力を駆使して作品を制作**  
 平面構成、タイポグラフィ、ドローイングなど、4年間で培った幅広いデザインの知識や技術を活用して、卒業制作に取り組む。

## 身につくチカラ

- 「図像」と「文字」を駆使したデザイン力
- 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

ブランドの魅力を引き出し  
デザインで届ける。



グラフィックデザイナー・映像エディターとして、ファッションやコスメ、ジュエリーブランドのキービジュアルの制作や、カタログ・販促物のグラフィックデザイン、Webデザイン、バナー・SNSに使用する画像制作、撮影進行のプロダクション業務など、幅広く手掛けています。働き始めて分かったのは、「売る」ためのデザインと、「魅せる」ためのデザインは、似ているようで異なるということ。そのバランスをとりながら、どのようなビジュアルでブランドの魅力を表現するべきか、試行錯誤する毎日です。

ビジュアルデザインの仕事に欠かせない美意識や審美眼は、大学の4年間で鍛えられました。苦勞したB1サイズの大打ポスターの制作や、印刷会社に



月城芽衣

グラフィックデザイナー／  
映像エディター  
2018年卒業



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、人々の心と体を豊かにします。料理の基本はそれほど難しくありません。謙虚な気持ちをもって、まずは技術を身につけましょう。それからどんな料理をつくるかは、あなた次第です。私自身は、豊かさを生むデザイナーとして、それらの多くをもらって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。参加する皆さんにとっては、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。アナログ表現でみが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みがき、自分自身のデザインを実践する力を身につけましょう。

豊永政史

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



Digital Creation

## デジタルクリエイションコース

エンターテインメントの世界をデジタルで面白くする

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

### めざせる職業

ゲームデザイナー、映像クリエイター、CGデザイナー、Webデザイナー など

### 主な就職先

ゲームメーカー、映像制作会社、Web制作会社、IT関連会社 など

### 取得できる資格

図書館司書、博物館学芸員



## 学びのポイント

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



## 4年間の流れ

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

## 身につくチカラ

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

小さな挑戦を積み重ねて、専門性を磨く。



©石森プロ・東映/2023「7-11 仮面ライダー」製作委員会

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が、新しいプロジェクトに取り組むときは、これまでは出来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嬉しいです。



**千合洋輔**  
 スタジオカラー デジタル部  
 デザイナー  
 2013年卒業



のびのびと考え、制作し、発信する環境を。

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

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

**大溝範子**  
 デジタルクリエイションコース教員  
 ゲーム開発者

# イラスト学科

「描く力」を強みにして

多様なメディアで活躍するクリエイターに



Department of Illustration

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

これからの世界に求められる新たなジャンルに活躍の場を拡大します。イラスト学科では「描くこと」と「伝えること」を軸にカリキュラムを用意しています。1年次は、「描くこと」を中心に取り組み、多様な技法に触れ、豊かなイメージや感性を養います。2年次からは専攻に分かれ、専門的な技術を磨き、自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。

## 【学科の特長】

POINT

**1** 1年次は基礎を体得し、2年次から専門的に学ぶ



1年次は学科共通で学び、手で描くことを中心に基本的な描画力や構成力、イメージする力や感性を養います。2年生からは「イラスト専攻」と「モーションイラスト専攻(2025年度新設)」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。

POINT

**2** 多様な技法に触れ、表現の幅を広げる



人物デッサンや立体表現、日本の伝統的な技法と画材にふ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を新設。自分に合った表現を見つけ出すことができます。

POINT

**3** 実社会を意識して「伝える力」を身につける



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

## 4年間の流れ

1  
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養います。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」を鍛える技法系の科目があり、両面から力を伸ばします。

### 科目 PICKUP



〈イメージ表現〉

**表現の基本となる感性を磨く**  
色彩計画や画面構成、線描など、平面表現の要素ひとつひとつに向き合い、制作を繰り返すことで感性とイメージ力を鍛える。



〈日本画〉

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

2  
年次

### 2年次から分かれる2つの専攻

とにかく絵を描くのが好き!

#### イラスト専攻



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

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

絵を動かす新しい表現に興味がある!

#### モーションイラスト専攻



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

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

3  
年次

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

**授業例** 出版・広告のイラストレーション、ビジュアルデザイン、絵本、展覧会プロジェクト など

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

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

4  
年次

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

#### 身につくチカラ

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

#### 身につくチカラ

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



Illustration

## イラスト専攻

「描く力」と「伝える力」を学び自分らしい表現を追求する

イラスト専攻では、「描く力」と「伝える力」を身につけるカリキュラムを用意。「手で描くこと」を中心に取り組み、多様な技法に触れ、豊かなイメージや感性を磨きます。3、4年次では自己の表現を深めると同時に、実践的な科目を通してメディアの特性を理解し、「伝えること」を学びます。「イラスト」は、デザインや広告の分野はもちろん、絵本、コミック、ビジュアルアートなど、幅広いジャンルを横断し、さまざまな展開が可能です。イラスト専攻の学びと環境で、自分らしい表現を見つけてみましょう。

### めざせる職業

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

### 主な就職先

デザイン制作会社、グッズメーカー、印刷・出版関係、美術館・博物館、教育機関 など

### 取得できる資格

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

### 学びのポイント

イラスト表現の基本となる

✓ 感性を磨き、豊かなイメージ力を養う

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

### 卒業生の声

大学の課題で学んだ。  
仕事にのぞむ姿勢は



イラストレーターとして活動しています。自分の作品では人物や静物画をモチーフに、「どこかおかしな世界」を描いていますが、仕事としてはパッケージや広告ビジュアルを手掛けることが多いです。自主制作ではなかなか描かないモチーフを依頼された時には、完成できるか少し緊張しますが、モチーフの中に気になる点を見つけたら、どのように描くか試行錯誤していくうちに、表現の幅が広がり、制作のモチベーションや楽しさにつながっていきます。

期日とテーマが指定される仕事は、大学時代にさまざまな課題を出され、提出期限が設定された状況と似ています。大学の課題は描く楽しさもありながら、限られた時間の中でベストを尽くすトレーニングのよ

うな感覚でした。そんな制作姿勢が今に生きているように思います。

特に印象に残っているのは卒業制作。自分の好きなものや世界を一つの集大成として表現し、制作することはとても楽しかったです。集中力が途切れると同級生たちの途中経過を見せてもらい、刺激をもらっていました。あの時に身についた表現方法が卒業後も私の強みになっていると感じています。

藤井ちひろ  
イラストレーター  
2018年卒業



### 教員の声

自分と向きあいながら、  
世界を広げよう。



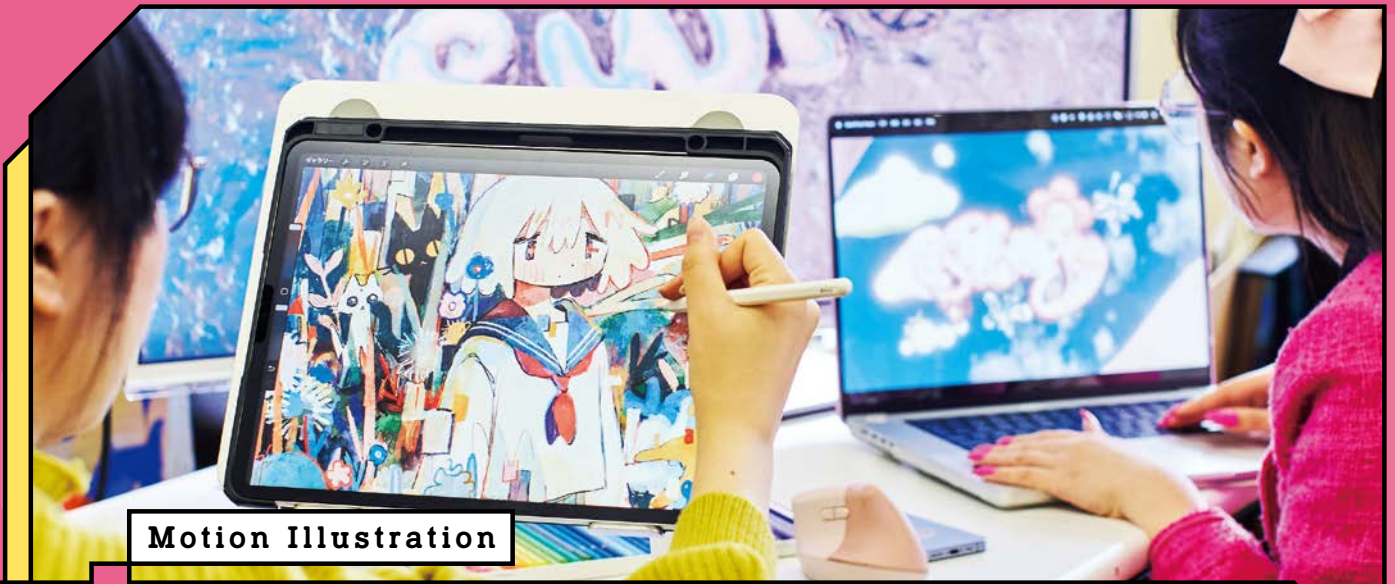
グラフィックデザインやイラストレーションの仕事をしています。情報を早く伝える手段としてのメディアはどんどんデジタル化が進んでいますが、一方で、書籍やパッケージなど、人の手に渡り所有されるものは、人の心や生活を豊かにしてくれるものとして、別の価値が高まっているようにも思います。私達はメディアの特性を理解し、両方の強みを活かすことで新しい価値を生み出していかなければなりません。「イラスト」には人の心を動かす大きなパワーがあります。デジタルメディアを通して世界中の人とコミュニケーションができますし、紙質や印刷までこだわり抜かれたポスターは一つのアート作品のように

存在感を放ちます。

自然に囲まれた京都精華大学は、豊かな感性を育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ゅり向き合うことができます。イラスト学科は、教室にひとり一つずつデスクがあり、人目を気にせず、いつでも自分のペースで制作に打ち込めるのも特徴のひとつです。思う存分創作活動に励み、4年間で「自分にとって大切なもの」を見つけてください。

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





Motion Illustration

## モーショイラスト専攻

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。2025年度に新設するモーショイラスト専攻では「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、自ら発信し、現代的で新しい表現を生み出しているクリエイターです。あなたの中にあるデジタル表現に対する好奇心を、未来の可能性に変えていきましょう。

### めざせる職業

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

### 主な就職先

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

### 取得できる資格

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

### 学びのポイント

- イラスト表現の基本となる
- ✓ 感性を磨き、豊かなイメージ力を養う
- 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、
- ✓ 自ら発信する力を身につける

### 学生の声



自由に挑戦できる環境で、  
新たな表現を手に入れた。

幼い頃から絵を描くのが好きでしたが、大学進学では選択肢の多さに悩みました。最終的に京都精華大学のイラスト学科を選んだ理由は、自分の画風を活かしながら幅広い創作活動にチャレンジできる自由な雰囲気です。画風や国籍もさまざまな学生たちが、互いの個性を尊重し合っている様子に魅力を感じ、ここなら自分のやりたいことに挑戦できそうと思って進学を決めました。

最近は主に3DCGソフトやペイントソフトを使って制作しています。ペイントソフトの機能だけでも十分に奥が深いですが、より独創性のある質感や世界観を表現できないかと模索するなかで辿り着いたのが3DCGとの組み合わせでした。奥行きのある画面構成を加えたことで、思い描いていた通りの世界観

を表現できるようになったと感じています。新しいイラストレーションを可能にした3DCGの技術は、今後ますます取り入れられていくのではないのでしょうか。

卒業後は、イラストレーターとしてゲーム会社に就職し、ゲームの世界観やキャラクター等の絵を制作していく予定です。これからも特定の技法に縛られず、新しいことに常にチャレンジし、絵を通じて新しいコミュニケーションを生み出していきたいと思っています。

原田夏希

イラスト学科4年生 高校卒業程度認定試験

### 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、世界中の人々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繋げることで、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

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



Department of Product Design

プロダクトデザイン学科では2025年度にカリキュラムを一新。人々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。環境問題や生活の多様化など、世界規模、長期的に考えるべき課題が多数挙げられている現代において、デザインの世界では、社会やものごとを俯瞰的に観察し、総合的な課題解決のアイデアや新しい価値を提案できるクリエイターが求められています。新しいカリキュラムで学んだ4年後には、高い専門性を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、幅広い選択肢を可能にします。

〔学科の特長〕

POINT

1 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、それぞれの特徴や魅力を理解して、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。

POINT

2 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。

POINT

3 充実した産学連携プロジェクト



プロダクトデザイン学科では、専攻の壁をまたいで企業や自治体と積極的に連携し、商品開発や課題解決の提言に取り組みます。企画から販売までのプロセスを知り、実際にある社会問題の解決に取り組むことで、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養います。

## 4年間の流れ

### 科目 PICKUP

〈素材基礎造形〉

**立体表現に使用する  
多様な素材を理解する**

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



〈分野別基礎実習〉

**3つの専門から  
2つ選んで体験**

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



1

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。

2

年次

### 2年次から分かれる3つの専攻

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、3Dグラフィック、UIデザイン、近代空間論 など

インテリアや生活を快適にする雑貨  
に興味がある!

#### ライフクリエイション 専攻



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

##### 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。

##### 授業例

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

3

年次

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

##### 授業例

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

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みがいていきます。

##### 授業例

家具、ステーションナリ、カトラリー、パッケージ、住宅、店舗、地球環境、エディトリアルデザイン、人間生活工学、商品開発論、産学連携 など

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

##### 授業例

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

4

年次

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

##### 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

##### 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

##### 身につくチカラ

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



Industrial Design

# インダストリアルデザイン専攻

生活や社会を支える工業製品を生み出す

身近な日用品をはじめ、家電や乗り物など、生活や社会を支えるさまざまな工業製品を生み出し、明るい未来をつくる工業デザイナーを育てます。工業デザインの魅力は、自分の手がけたプロダクトが世界中に流通し、たくさんの人に使われること。授業では、プロダクトの素材、形、機能について学ぶほか、社会のニーズをつかむためのリサーチ方法や、アイデアを生み出す過程などについても学びます。加えて、3DプリンターやRhinoceros(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

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

### 取得できる資格

高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、中学校教諭一種免許状(美術)、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

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、わたしも大きく成長できました。さまざまな業界で活躍している同級生たちの存在は、今でも良い刺激になっています。

竹川 諒

株式会社島津製作所  
プロダクトデザイナー  
2011年卒業



## 教員の声

プロダクトデザインを。大勢の人のための。



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

## Interior and Goods Design

# ライフクリエーション専攻

インテリアや生活雑貨など、暮らしを豊かにするデザインを生み出す

インテリア、家具、生活雑貨など「暮らしを豊かにするもの」のデザインに取り組みます。授業では、描写力や造形力をみがきながら、平面・立体・空間をデザインする方法を幅広く学修。より使いやすく、より魅力のある形をつくることをめざします。また、商品開発に関わることを想定して、マーケティングやライフスタイルなどの知識も学びます。産学連携プロジェクトでは、商品が誕生してから人々の手に届くまでの工程を実際に体験します。現実にあるさまざまな課題をデザインで解決する力を身につけましょう。

### めざせる職業

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

### 主な就職先

インテリアメーカー、アパレルメーカー、雑貨メーカー、デザイン事務所 など

### 取得できる資格

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

### 学びのポイント

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

### 卒業生の声

「使ってもらった喜び。」  
共同作業で知った  
職人との



日用品ブランド「ideaco」のデザイナーとして、企画から製品デザイン、設計、パッケージデザインまでを担当しています。コンセプトはシンプルな美しさの追求です。暮らしなかで感じた小さな違和感を拾い上げ、商品化したモノが多くの人に使われているのを知ると嬉しく思います。写真は私がデザインを担当したウェットティッシュケース。2023年のIFデザインアワード（ドイツ発祥の世界三大デザイン賞の一つ）を受賞しました。

大学時代は伝統工芸の職人さんと新商品を考える授業が多く、提案したアイデアが採用されたことも二度あります。西陣織で装飾したバスと蚊取り線香置き。どちらも伝統工芸に触れるきっかけをつくることを考え、一般の人に興味を持ってもらえるよう試

行錯誤しました。実際に製品化する過程ではさまざまな苦労があり、職人さんや先生にアドバイスをもらいながら実現にこぎつけた経験は、今の仕事にも通じています。産学連携の授業を通じて、モノづくりの喜びはデザインしている時よりも、実際にユーザーに使ってもらう時に生まれると実感できました。暮らしに身近な日用雑貨の業界を志したきっかけになり、モチベーションを支え続けてくれています。

藤田聖香  
イデア株式会社  
デザイナー  
2019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ぶこと。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力を身につけてほしいと思います。私の研究は、人の手から生まれた美しい道具を伝えること。そしてそこから、現代に生きるデザインを考えることです。大学時代からずっと「針畑生活資料研究会」に所属し、デ

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

淡田明美  
ライフクリエーション専攻教員  
カラーデザイナー



Fashion Design

## ファッションデザイン専攻

社会をより幸せにするためのファッションデザインを学ぶ

ファッション専攻の目標は、「着る人」のためのデザインを追求し、ファッションの力で社会をより良く変えていくこと。服づくりの技術に加えて、ニーズを調査・分析するための知識、雑誌やWebサイトでプロモーションを行う方法などを学びながら、誰かの課題を解決するファッションのあり方を研究します。ファッションビジネスの現場や業界の現状についても理解を深め、求められた仕事を完璧に成し遂げる力だけでなく、自分で新しい仕事を生み出し、それを継続させる力を身につけることをめざします。

### めざせる職業

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

### 主な就職先

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

### 取得できる資格

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

### 学びのポイント

- 誰かの幸せをつくり、社会をよりよくなる
- ✓ **ファッションデザインに取り組む**
- 対象や目的を考え抜き、改善を重ねながら
- ✓ **日常で必要とされる、質の高い製品を生み出す**
- グループでの雑誌編集やショップの企画など、
- ✓ **ファッションを届けるための発信力も磨く**

### 卒業生の声

衣装デザインには、ファッションの面白さや奥深さが詰まっている。



ブランドwrittenafterwardsで、デザイナーとして働いています。衣装のデザインを中心に型紙や柄の制作、コレクションのコンセプト制作など幅広く関わっています。服飾史を踏まえたファッション表現を行うブランドの考え方に魅力を感じていたため、働きながら服づくりだけでなくさまざまな学びを得ることができて嬉しく思っています。特にさまざまなジャンルの職人の方々と接すると、その技術や歴史、彼らの暮らしからたくさんのインスピレーションがあり、ファッションの面白さや奥深さを感じています。ものづくりの現場で働くうえで特に大切だと感じているのは、自分の中にあるイメージを言葉だけで相手に伝えること。大学では服づくりの技術だけでなく、

多様な講義科目を通して視野を広げ、言語化する力を養いました。仕事で出会うさまざまな人とのコミュニケーションに生かされています。大学生活は技術や知識を身につけ、友人たちと切磋琢磨しながら感性を養っていく時間でした。卒業制作では自分なりのコレクションを制作。荒削りではありましたが、当時のピュアな服づくりの感覚は一生大切にしたいと思っています。

今田早紀  
writtenafterwards  
デザイナー  
2019年卒業



### 教員の声

理想の社会を実現する。服を通じて



デザインの現場に入って35年。今でもディスプレイ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れ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幸せなのかを追求し、その理想を服作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はもちろん、そのようなことを考える機会をたくさん設けるように心がけています。多彩な学部がある京都精華大学は、異なる世界に触れる機会が多い刺激的な環境といえるかもし

れません。専門家の多くは、異業種の作品から優れたアイデアを発見するものです。しかし、あえて私は皆さんにお願いします。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、もっとも刺激的で、自分を成長させる原動力になるのだと思います。「この4年間で自分の未来を変える」という気概をもって、できるだけ早い時期に目標を定め、必要なことを学び、夢を叶えてください。

柳田剛  
ファッションデザイン専攻教員  
ファッションデザイナー

# 社会とつながる学び

1

学生がデザインした  
ベンチが駅に設置



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

● 連携先 福井東商工会麻生津支部眼鏡工業部会

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

2

高校の新しい制服を  
デザイン



京都翔英高校(京都府宇治市)の制服のデザインを在学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月入学者からの制服に採用され、実際に着用されています。余分な装飾を排除した洗練されたデザインや、制服には珍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

3

一人暮らしの学生を応援する  
「ご近所図鑑MAP」を作成



不動産会社と連携し、一人暮らしの大学生が、居住する町に親しみをもてるように「ご近所図鑑MAP」を作成しました。レジデンスの共有部分に壁面装飾を施し、近隣マップと近隣住民のイラストを掲示。いつでも目に触れられるだけでなく、入居学生たち自身で、近隣情報の追加とマップの更新をしていくことができるようなアイデアを考えました。また、近隣の店主13名の似顔絵とメッセージをあわせて紹介する冊子を制作し、地域の人との交流を生み出しています。

● 連携先 東急不動産株式会社、学生情報センター

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

4

卒業生クリエイターによる  
特別講義を頻繁に実施



プロダクトデザイン学科を卒業し、デザイナーとして活躍する多数の卒業生をお招きし、業務について話していただく特別講義を開催しています。これまで、精密機器や航空機器を製造する(株)島津製作所や、無線通信機器の製造会社・アイコム(株)などで活躍する卒業生が来校し、実際に販売されている製品を例にあげながら、デザイナーの役割や仕事のプロセス、市場から求められるデザインなど、業務について詳しく話してくださいました。

5

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



(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、有効活用する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

6

Z世代をターゲットにした  
商品開発を企業に提案



タキイ種苗(株)通販部と共同で、主にZ世代と種苗とのコミュニケーションのかたちのデザインを探索・提案しました。研究農場の視察から、実際に自分たちで野菜を育てて食べるといった過程まで取り組み、タキイ種苗本社にて大勢の社員の方々に前にプレゼンテーションを行いました。園芸スタイルブランドの商品展開としての野菜生育キットや、ハーブを育てたのち香水を制作するキットの提案、種苗開発の過程をゲームのストーリーに見立てた開発野菜のキャラクター化など、いくつかの提案が商品化に向けて検討中です。

● 連携先 タキイ種苗株式会社

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

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



Department of Architecture

**京** 都精華大学の建築学科では、人が関わるあらゆる空間や都市をデザインする「建築家」を育成します。建築家とは、単に「建物を設計する人」ではありません。都市、建築、空間から始まり人々の日常生活にいたるまでの、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持ち合わせた人のことです。建築学科では2025年度にカリキュラムを新たにし、入学後に選択できる2専攻を設置。建築士の受験資格を得るとともに、家具やインテリア、都市や環境、

持続可能な建物やまちづくり、コミュニティのあり方まで学び、さらに幅広い進路選択を可能にします。人々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、見た目や合理性だけではなく、その空間に暮らす・使う人々への想像力や、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。建築とは、この先何十年にわたる未来の社会をつくる、希望の学問なのです。

## 【学科の特長】

POINT

**1** 1年次は設計の基礎を学び、2年次から専門へ



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

POINT

**2** 世界で通用する国際感覚を磨く



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。

POINT

**3** プロフェッショナルな教員による少人数指導



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。実際の仕事を想定した実践的な指導で、住宅やインテリア、公共建築、都市設計、環境デザインなど、興味に応じて取り組むことができます。一級建築士や二級建築士の受験資格も取得可能です。



## 4年間の流れ

1  
年次

### 設計、環境デザインの基礎知識と技術を学ぶ



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

### 科目 PICK UP



〈製図模型演習〉

#### 建築設計の基本を学ぶ

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



〈建築環境デザイン〉

#### 環境や文化にまつわる幅広い知識を身につける

建築・都市研究の土台となる、人文・歴史・社会・国際問題をはじめ、人間の多様な生き方について理解を深める。

2  
年次

### 2年次から分かれる2つの専攻

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鍛える課題に挑戦。サステナブルな社会をめざし、人や暮らしに寄り添った設計ができる力を身につける。

**授業例** 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

建築家である教員の特色ごとに分かれ、実際の建築スタジオと同様の体制で学びを深める。著名な建築家から作品講評が受けられる機会も。

**授業例** 建築計画、インターンシップ、環境工学、建築法規、施工、測量、建築社会実践、積算 など

**スタジオ例** 建築設計、インテリアデザイン、家具デザイン、まちづくり

#### 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

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、様々な実習を通して、自然環境と人間の暮らしの関係性への理解を深める。同時に3年次の長期フィールドワークの計画を作成する。

**授業例** 自然環境実習、現場学、住環境論 など

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

**授業例** 長期フィールドワーク(半年間の海外研修)、社会課題解決のための建築設計 など

#### 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

3  
年次

4  
年次

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

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、人々の暮らしやコミュニティのあり方、街づくりなどについて、卒業論文や卒業設計として提案を行う。



Architecture

## 建築専攻

### 社会全体をデザインする「建築家」になる

建築専攻では住宅設計をはじめ、伝統的な建築構法や先端技術、インテリアや都市計画など、幅広い知識を習得。特に重視しているのは、模型制作、CG制作、スケッチなどの実習を通して、イメージを形にする訓練を重ねること。そして、現場を訪れ、状況を観察し、考える経験を積むこと。さらに、アートの視点や発想力を加えて、建築家として社会に貢献する力を育てます。このほか、英語で建築を学ぶ授業やワークショップ、海外を視察する機会も用意。ここからともに、世界で活躍できる建築家をめざしましょう。

● **めざせる職業**

建築家、インテリアデザイナー、空間プランナー、家具デザイナー など

● **主な就職先**

建築設計事務所、デザイン事務所、家具会社、ゼネコン など

● **取得できる資格**

一級建築士、二級建築士、木造建築士 (いずれも受験資格)

○ **学びのポイント**

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

卒業生の声

自由な視点で、  
新しい建築空間を  
生み出したい。



建築事務所に入社して今年で7年目。企画設計を担当し、マンションやホテル、学校や商業施設など、幅広いジャンルの建築物を取り扱っています。具体的には、建築基準法に沿って法的規則を守りながら、敷地に建てられる建築物を考え、計算し、図面に起こすというのが主な仕事。制約があるなかでも、自由な発想を生かして提案しています。食堂の内装デザインを任せられたときは、在学中に培った「固定観念にとらわれない視点」を大事にしながら建築プランを考えました。クライアントにも斬新なアイデアだと喜んでいただくことができ、あの頃、課題に取り組みながら感じていた建築の面白さを、実際の仕事としてあらためて実感しました。

建築の基礎知識を徹底的に学べたことはもちろんですが、建築専攻のいちばんの魅力は、視野を広げられる環境。人を取り巻くすべてのものごとに視点を向けようとする先生たちの指導から、プロダクトや空間構成、文化やコミュニケーションなど、建築と人のあるさまざまな現象にも思想を広げて学びを深めることができました。個性豊かな同級生や先生と、建築について日々語り明かした思い出も、いまのわたしにつながる大切な時間です。

マチヤママ七海  
浅井謙建築研究所株式会社  
計画室  
2018年卒業



教員の声

建築は、人を想うこと  
から始まる。



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

## Human Environment Design

# 人間環境デザイン専攻

## 持続可能な都市や社会環境、暮らしを創造する

人間環境デザイン専攻では、これからの人間の生きる環境のあり方を、世界中のあらゆる文化や社会から学びます。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「長期フィールドワーク」です。実践的な学びを通じて、人間や地域への深い理解、状況を分析できるデザイン的な思考、建築や都市計画の知識や技術を身につけます。これからの社会に求められる持続可能な建物やまちづくり、コミュニティのあり方、人びとの新しい暮らしを提案できる人を育てます。

### めざせる職業

建築家、公務員、地域コンサルタント、NPO・NGO職員 など

### 主な就職先

まちづくり組織・機関、建築設計事務所、文化財関連機関、都市計画コンサルタント事務所、ソーシャルビジネス関連企業 など

### 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）

### 学びのポイント

- ✔ これからの人間が生きる環境のあり方を、**世界の文化を通して考える**
- ✔ 国内や海外のあらゆるフィールドへ**足を運んで調査活動を行う**
- ✔ 都市や住まいの関係性を**国際的・学際的に研究する教員から学ぶ**

### 学生の声



建築を通じて  
さまざまな人の暮らしや  
生き方に触れたい。

高校の先生から「こんな大学があるよ」と教えてもらって、京都精華大学のことを知りました。国際的な学びの環境で、人の暮らしや社会、文化を学べる人間環境デザイン専攻の学びは自分に合っていると思って受験しました。

実は大学に入学してから初めて建築に興味を持ったのですが、いろんな条件を考えながら設計を進めていくのがとても楽しい。製図の授業でも自分の頑張りがそのまま評価に表れるので、どんどんやる気が湧いてきます。

いま楽しみなのは、3年次の長期フィールドワークです。長期フィールドワークは国内外問わず、自分の興味関心に応じて研究場所を選べるので、クラスメイトのなかにはトルコに旅立つ人も。僕は自国日本

国内をフィールドにする予定で、先生と個別に相談しながら研究計画を詰めているところです。全国を足で歩いて旅をしながら、各地の風土や文化を体感したい、そんな夢を描いています。

人間環境デザイン専攻では、建築設計の技術はもちろんですが、そこに生きる人々を見つめることを大切にしています。他者への理解や想像力を身につけることは、きっとこれからの将来で生きてくる。これまでの2年間で、そう実感しています。

橋本葉水

建築学科2年生 大阪府立南高等学校出身

### 教員の声

みずから課題を発見し、提案できる人になろう。



人間環境デザイン専攻が重視しているのは、とにかく自分の視点で課題を発見すること。キャンパスに閉じこもっているのではなく、「いま起こっている問題を発見することはできません。国内外のまちを歩き、さまざまな地域の人々と話をしながら、現地をよく観察する経験を積んでほしいと考えています。よりよい提案を行うためには、たくさんの要素が必要になります。たとえば、多様な人びとから情報を得るためのコミュニケーション。それから、特定の地域の文化や社会の問題についての知識。さらに、より現実に即した解決策を生み出すことにつながる、人びと

の生活をよく観察する力……。でも、こうした要素は、誰もがはじめから持っているわけではありません。授業の中で得た知識や、自分の足で各地をたずね、いろんな背景を持つ人びとと話をする経験を重ねることで、着実に身につけていきます。いちばん重要なのは、積極的に行動できること。好奇心が旺盛で、身の回りで気になることがあったり、人と話すことが好きな人は特に歓迎します。興味がある人は、ぜひ恐れずに飛び込んでください。

ウスビ・サコ

人間環境デザイン専攻教員/研究者



### デザイン学部の キャリア

#### 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、建築家など、専攻やコースの専門性を活かした職業をめざし、それぞれの目標に向かって熱心に学習しています。そして多くの卒業生が、広告・出版業界、映像やゲーム業界、Web・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います。企業に属する人もいれば、フリーランスとして活動する人も。学生時代に習得した技術、知識、思考力を存分に活用して、

自分の道を力強く進んでいます。学生たちの夢を実現するために、カリキュラムには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、学生一人一人と真剣に向き合って、実務経験を活かした具体的なアドバイスを与えながら才能を引き出しています。さらにはどの専攻・コースも、授業のなかで企業や団体との産学連携や、実社会に発信する実践的なプロジェクトを積極的に取り入れ、多様な業界や職種に触れ

せ、最適な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、柔軟に応える力を養っていきます。この力はどんな業界・職種でも活かしていくことができるでしょう。京都精華大学デザイン学部を卒業した学生たちが、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。そう願っています。

デザイン学部 学部長  
森原規行



#### デザイン学部

### 進路実績

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 ]

blue、C-I-S、Kプロビジョン、large、mct、NUB PROJECT、アイエスエフネット、アマナ、イイノ・メディアプロ、カボス、きかんしコム、サイバーエージェント、創基、東近江ケーブルネットワーク、モノグラム、ユーフォニック、レッドホースコーポレーション

#### [ ゲーム・アニメ ]

AREA35、B.B.スタジオ、Character Bank、f4samurai、Happy Elements、LIONA、Manjuu、MAPPA、Yostar Pictures、Yostar、エイティング、ゲームスタジオ、コナミデジタルエンタテインメント、スクウェア・エニックス、任天堂、ポノス、モンスターズエッグ、ライデンフィルム、ラクジシ、ランド・ホー、ワーナー・ブラザー・ディスカバリー(Cartoon Network HD)

#### [ デザイン事務所 ]

6D-K、SPACE LAB、TCD、アイプラスデザイン、明後日デザイン制作所、サファリ、シマンマデザイン、シンクドット、セントラルデザイン、テツシンデザイン、マガザン、マッシュルームデザイン

#### [ 雑貨・グッズ ]

Hacoa、アートファクトリー、イノブ、共栄プラスチック、クラックス、サンワ、セイワ・プロ、ほほ日、松下ラゲッジ、ライフオンプロダクツ、ローズ産業、秀和

#### [ メーカー・家具 ]

アーティストリー、エレコム、オーデリック、スズキ、ソナワリラボ、大日本精工、タジマモーターコーポレーション、トヨタ自動車東日本、東リ、ベースワン、ヘルメス、ワールドインテックファクトリー、銀峯陶器、富士ファニチア、本田技術研究所

#### [ 建築・設計 ]

A.C.E. 波多野一級建築士事務所、sunia一級建築士事務所、アーキジャパン、アイアール、アイエス店、荒谷建設コンサルタント、アルファヴィル一級建築士事務所、生原建築事務所、伊藤組、伊藤工務店、いろは工務店、オープンハウス、カブト、川上聡建築設計事務所、カワムラ、コプロ・ホールディングス、栄、ジョンソンコントロールズ、ダイワテック、高松伸建築設計事務所、タマホーム、翼創建、トランスコスモス、ナガワ、庭づくり三宅、ハンワホームズ、ビーフンデザイン、ファムス、塩浜工業、岡本銘木店、建築工業、三分一博志建築設計事務所、三和建設、大和ハウス工業、田中工務店

#### [ 映画・舞台・ディスプレイ ]

stackpictures、エスピーレオ、黒澤フィルムスタジオ、つむら工芸、フェイスター、フジヤ、彩ユニオン

#### [ 各種デザイン・印刷 ]

アトリエCasha、イセト、インバム、ウマキタック工芸、エコー、グラフィック・オン・デマンド、ジービーセンター、新日本カレンダー、翼製函、トーホー、ホリゾン、マック、豊楽産業、佐川印刷、川田紙工、大鹿印刷所

#### [ ファッション・アパレル ]

Mother's Industry、OZZON JAPAN、TSIホールディングス、青山眼鏡、イッセイミヤケ、キクチメガネ、さが美グループホールディングス、佐藤繊維、ダイアナ、チュチュアンナ、トゥモローランド、日の出紡織、フォーティファイアールビーエムスタジオ、ボストンクラブ

#### [ 小売・サービス ]

UT東芝、イオンリテール、エヌ・アイ・シー、カインズ、ザグザグ、ヨドバシカメラ、大黒天物産

#### [ 食品 ]

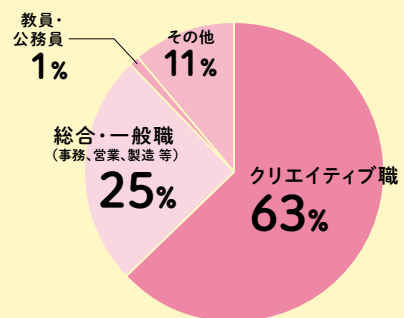
石川中央魚市、業匠録兵衛、関西アライドコーヒーロースターズ、セントラルフルーツ、トキワ、パティシエ エス コヤマ、梅酒屋、美濃吉食品、蜜香屋

#### [ その他 ]

Mountain Gorilla、NSW、インブルームス、エムズコーポレーション、サニーソフト、シーエスシーサービス、スーパーコート、銭屋本舗、ハイヴ、ハトヤ観光、浜松教育委員会(東部中学校)、ピーエスシー、ミナト医科学、宮川化成工業、乙の国福社会、国立京都国際会館、三原市立宮浦中学校、本藍染雅織工房

※2021年3月卒～2023年3月卒実績より抜粋

#### 職種別就職状況



## 大学院

### デザイン研究科

修士課程  
(デザイン専攻・建築専攻)

デザイン専攻と建築専攻からなるデザイン研究科は、文化や社会に深い造詣をもったデザイナー、建築家、デザイン理論研究者を育成します。社会や産業の現場と交流しながら実践的に学べるプログラムを豊富に用意。メディアやツールの進化が加速する現代に柔軟に対応し、高度な問題解決能力をもったプロフェッショナルを養成しています。

#### [ 修士課程 ]

領域：ビジュアルデザイン、プロダクトデザイン、デザイン理論、建築



# マンガ学部

faculty of  
Manga

## [ 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

Manga

## マンガをきわめ 世界を結ぶ 架け橋になる

教員には名作を生み出してきたマンガ家やアニメーション作家、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つくり方を直接学べます。描く技術はもちろん、原作者や編集者として活躍する教員からは、業界や作品の歴史、ヒットする企画の立て方、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、描き手以外の道も開けます。「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。



## 国境を越える力のある作品を 生み出す最先端の環境。

京都精華大学のマンガ学部の特長は、技術・知識だけでなく、最新の動向に応じた研究にも取り組んでいることです。世界トップレベルの作画技術はもちろん、マンガを描くために必要となる教養を重視した学びで、国境を越え、民族や宗教の違いも越えて、夢や希望で人々を結びつけるマンガ作品を生み出す力を養います。



アナログからデジタルのマンガ、キャラクターデザイン、アニメーションまで、関連するジャンルを網羅しており、専門性の高い環境で追究できる。



教員は第一線で活躍し続けるプロのマンガ家やイラストレーター、アニメーター、研究者たち。理論と実践の両面を最先端から学ぶことができる。



本格的なマンガ研究施設「京都国際マンガミュージアム」を所有。世界中からマンガ研究の最高峰として大きな注目を集め続けている。





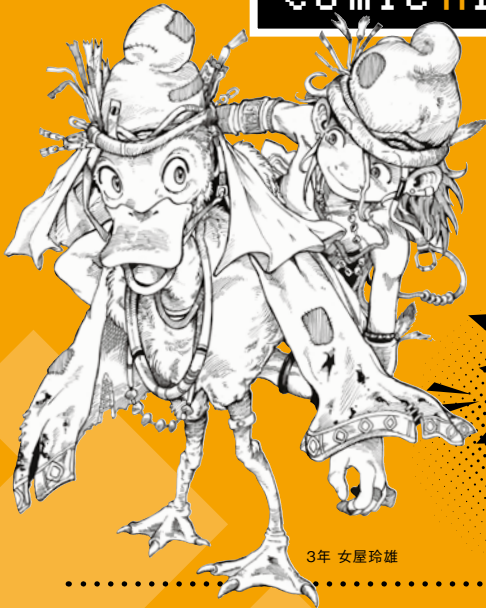
「見開き課題」3年 女屋玲雄



(上)「見開き課題」/2年 チョンソヨン (下)「見開き課題」/1年 三村智巳

Comic Art

ストーリーマンガ



3年 女屋玲雄

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



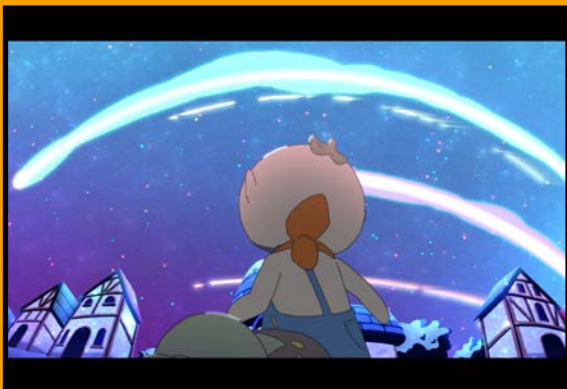
「REDMAN」(2023年度卒制) キムソンジェ、喜多一葉、北村昂大、青井愛佳



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

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!

「Paradog's」(2023年度卒制) 安田杏奈、大塚萌絵、外川実咲、原田彩夢



「LAST JOURNEY」(3年実践実習) 福永鈴李果、井上のどか、キムイェリ、飛弾野琴恵

アニメーション

Animation



「京都風景画」(2023年度卒制) 笠原琉也





(上)「それぞれのkawaiiを」/2年 竹下幹太 (下)「火龍」/3年 セイガゼン



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



「青龍」/1年 鶴鶴純音



Character Design

キャラクターデザイン

「泥酔拳舞」/2年 コウ ジョウケン



「フタリキリオカルチック」/4年 杉原秀悟

New Generation MANGA

新世代マンガ

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!



「はじまりの夏」/4年 キムヘリン

PROJECT: SERENA \ 04 \ 11 \ 12 \ 13 \ 14 \ 15 \ 16 \ 17 \ 18 \ 19 \ 20 \ 21 \ 22 \ 23 \ 24 \ 25 \ 26 \ 27 \ 28 \ 29 \ 30 \ 31 \ 32 \ 33 \ 34 \ 35 \ 36 \ 37 \ 38 \ 39 \ 40 \ 41 \ 42 \ 43 \ 44 \ 45 \ 46 \ 47 \ 48 \ 49 \ 50 \ 51 \ 52 \ 53 \ 54 \ 55 \ 56 \ 57 \ 58 \ 59 \ 60 \ 61 \ 62 \ 63 \ 64 \ 65 \ 66 \ 67 \ 68 \ 69 \ 70 \ 71 \ 72 \ 73 \ 74 \ 75 \ 76 \ 77 \ 78 \ 79 \ 80 \ 81 \ 82 \ 83 \ 84 \ 85 \ 86 \ 87 \ 88 \ 89 \ 90 \ 91 \ 92 \ 93 \ 94 \ 95 \ 96 \ 97 \ 98 \ 99 \ 100 \ 101 \ 102 \ 103 \ 104 \ 105 \ 106 \ 107 \ 108 \ 109 \ 110 \ 111 \ 112 \ 113 \ 114 \ 115 \ 116 \ 117 \ 118 \ 119 \ 120 \ 121 \ 122 \ 123 \ 124 \ 125 \ 126 \ 127 \ 128 \ 129 \ 130 \ 131 \ 132 \ 133 \ 134 \ 135 \ 136 \ 137 \ 138 \ 139 \ 140 \ 141 \ 142 \ 143 \ 144 \ 145 \ 146 \ 147 \ 148 \ 149 \ 150 \ 151 \ 152 \ 153 \ 154 \ 155 \ 156 \ 157 \ 158 \ 159 \ 160 \ 161 \ 162 \ 163 \ 164 \ 165 \ 166 \ 167 \ 168 \ 169 \ 170 \ 171 \ 172 \ 173 \ 174 \ 175 \ 176 \ 177 \ 178 \ 179 \ 180 \ 181 \ 182 \ 183 \ 184 \ 185 \ 186 \ 187 \ 188 \ 189 \ 190 \ 191 \ 192 \ 193 \ 194 \ 195 \ 196 \ 197 \ 198 \ 199 \ 200



Comic Art

## ストーリーマンガコース

着実に力をつける学びで個性あるプロのマンガ家を育成

ストーリーマンガコースでは、人の心を動かす、完成度の高いマンガを生み出します。教員は、さまざまなジャンルで活躍しているプロのマンガ家や編集者。2000年のコース創設から25年を迎える年月をかけて生まれた独自のカリキュラムで、学生一人ひとりの個性を引き出し、作画、表現技術、ネーム力など着実にレベルアップを図ります。デビューのサポートにも力を入れ、在学中に夢をかなえる学生も。卒業生の作品は、映像化・アニメ化も多数されており、実績も豊富です。ストーリーマンガを描き上げるには、総合的な能力が必要。企画から取材、ストーリーづくり、作画までをひとりでやり遂げることで、さまざまな力を身につけます。マンガを軸に社会との関わりを学び、卒業後もマンガを描き続けられる力を手に入れます。

### めざせる職業

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

### 主な就職先

出版・編集、デザイン事務所、ゲームメーカー、アニメ制作会社 など

### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

- ① 個性と力量にあわせた細やかな指導と  
**段階的に実力をつけていく独自の授業プログラム**
- ② 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**
- ③ 出版社による講評会や企業との連携授業など  
**プロの現場から学び、作品クオリティを上げる**



## 4年間の流れ

- 1 年次** **マンガを描く基礎技法を習得**  
 ペンとインクで描く技法、パース技法、デッサンなど、マンガ制作の土台となる基本技法を学習。デジタル制作の基礎を習得する授業もあり、マンガを描くための技術を一から学べる。  
 ▶ 授業例：クロッキー、パース、ペン技法、人体デッサン、キャラクター表現、4ページマンガ制作 など
- 2 年次** **ストーリーづくりを学ぶ**  
 画力を磨くと同時に、構想を物語に変える力を身につけていく。前半はネームの作成練習、後半は16~24ページの作品制作に取り組む。  
 ▶ 授業例：16~24ページマンガ制作、ネーム、コマ割り、マンガ業界論、脚本概論、物語キャラクター論、比較マンガ論 など
- 3 年次** **少人数ゼミで得意分野を伸ばす**  
 ゼミで得意分野を伸ばす。出版社や配信会社と連携した課題で実践的なマンガ制作力をつける授業や、行政と提携してマンガを制作する授業など、社会とつながる機会も。  
 ▶ 授業例：マンガ制作、取材マンガ制作、編集概論、メディア産業論、カラー演習、シナリオ技法、人体研究 など
- 4 年次** **描きたいテーマを追求する**  
 担当教員のアドバイスを受けながら、32ページ以上のマンガ作品をつくる。卒業制作が出版社に認められ、プロのマンガ家になる学生も多い。

## 身につくチカラ

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

読者や同級生の存在が  
 作品をつくる力に。



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

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



**福井セイ**  
 マンガ家  
 2013年卒業



人と関わり、心を描く力を身につけよう。

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

在学中は、大勢の人と交流することをおすすめします。マンガは人の心を描くもの。いろいろな価値観をもつキャラクター

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

**三河かおり**  
 ストーリーマンガコース教員  
 マンガ編集者



New Generation MANGA

## 新世代マンガコース

時代の一步先を行く新しいマンガを発信する

新しいマンガ表現を幅広く学び、自分の取り組みたいスタイルを見つけて深めます。教員は、従来の見開きマンガに加えて、SNS向けのショートマンガや縦読みのWebtoonなど、マンガ業界の最前線で活動するプロのマンガ家やマンガ研究者。スマートフォン用アプリを想定したデジタルツールでの作画や、人の心をつかみ共感を生むストーリーづくり、インターネットを活用した市場マーケティングなどに実践的に取り組み、多方面で実力を伸ばしていきます。「自分の強みを理解し、着実にファンの心をつかんでいく」というセルフプロデュース能力も身につけることで、ヒット作を何作も生むマンガ家はもちろん、Webコミックサイトの編集者、ゲームやコンテンツのプランナーなど幅広い活躍が可能です。

### めざせる職業

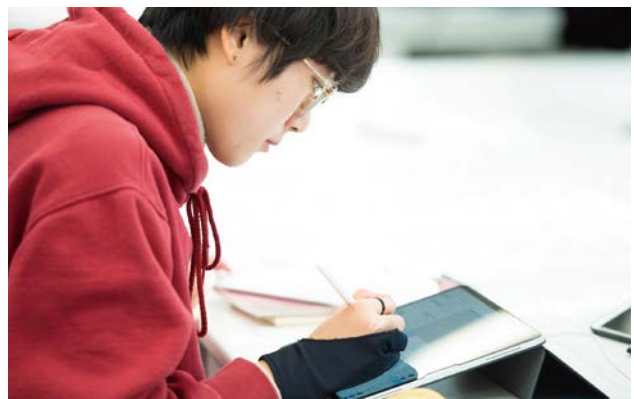
連載マンガ家、実用マンガ家、マンガ原作者、マンガアシスタント、Webtoon作家、コミック編集者、美術教師 など

### 主な就職先

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

### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

- ① 「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
- ② 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
- ③ 第一線で活躍する現役マンガ家からの  
リアルなアドバイスでヒットのチャンスをつかむ



## 4年間の流れ

- 1 年次** **デジタル作画やストーリー構成を学ぶ**  
アナログのペンワークからCLIP STUDIO PAINTを使ったデジタル作画技術、ストーリー作りの基礎を学ぶ。紙媒体から電子書籍、Webtoonまで、マンガ市場のマーケティングに関する講義も実施。  
▶ 授業例：キャラクター描き分け、パース基礎、三幕構成、ネーム模写、コマ割りと視線誘導、マンガ構成、デジタル時代の漫画家サヴァイブ論 など
- 2 年次** **実践的なキャラクターとマンガ作品制作**  
キャラクターを生き生きと動かすためのノウハウを学ぶ。多彩なジャンルのゲスト講師を招き、プロの編集者や大手出版社による実践的な作品制作のレクチャー、作品の講評を実施する。  
▶ 授業例：キャラクターデザイン造形論、デジタル演習、マンガ業界論、カラー作画実習、Webtoonネーム制作、作品プレゼンテーション など
- 3 年次** **読者を満足させる応用技術の習得**  
読者を意識したカメラワーク、構図・構成に関する演出技術を学び、多くのファンをつかむコンテンツを創作する。作品からストーリー構成を分析し、読者の思考を誘導する魅力的な作品づくりを実践的に学ぶ。  
▶ 授業例：背景描画による演出効果、映画のネーム化、キャラクター行動理論、Webtoonカラー作画、少人数ゼミによる進路別の実践指導 など
- 4 年次** **卒業制作に取り組む**  
3年次に引き続きゼミ形式で学びを深め、卒業制作に取り組む。マンガ家をめざす学生には、多様なジャンルで活躍している教員が在学中デビューのサポートを行う。

## 身につくチカラ

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

数十ページの作品に  
思いのたけを込めて。



マンガ配信アプリ「少年ジャンプ+」にて、『被験者シア』を連載しました。この作品は「少年ジャンプ+連載オーディション」で準大賞を受賞したものです。連載を終えた今は、読み切り作品の企画を立てたり、新連載の構想を練ったりしています。マンガ制作の難しいところは、情報量をできるだけ抑えながら、それでも説明不足にならないよう注意して、自然な流れになるよう物語を組み立てていくこと。その作業にはいつも苦勞させられますが、その分、取り入れたかった演出や構成が、少ないページの中に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培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、せっかく進学するならば、学べることはすべて学ぶ気持ちでのぞむことをおすすめします。先生方は、学生に寄り添って指導をしてくださる親切な方ばかりです。信頼して全力で学生生活を過ごしてください。



陣ノ内康暉  
マンガ家  
2022年卒業



最新のツールを活用して  
作品を世界に発信しよう。

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

うこと。つまり、常に読者の存在を想定するということです。これは、普段の生活の中で他者を意識することと同じ。マンガ制作を学べば、相手の立場への想像力や、他者を思いやる心が育まれると考えています。これからは表現者を志す皆さんには、「世の中にはいろんな人がいて、いろんな考え方がある」というグローバルな視点が必要になるでしょう。大学には多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、広い視野を養ってください。

おおひなたごう  
新世代マンガコース教員  
マンガ家



Character Design

## キャラクターデザインコース

グループワークと画力で魅力的なキャラクターを生み出す

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

### めざせる職業

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

### 主な就職先

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

### 取得できる資格

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



## 学びのポイント

- 人や動物の身体構造を学び、リアリティのあるキャラクターを生み出す
- ✔ **描写力と造形力をやしなう**
- 手描きでの作画とデジタルを活用した描画の両面を学び、
- ✔ **幅広い技法を身につける**
- ゲームデザインやアニメーション制作など
- ✔ **関連知識も学び、デザインに生かす**



## 4年間の流れ

### 1 年次 基本の「描く力」を伸ばす

キャラクターづくりやゲーム制作の基礎を学ぶほか、デッサン、クロッキー、美術解剖学、デジタル作画(2D、3D)に取り組む。自分の作品についてプレゼンテーションするなど、実際の仕事を想定した授業も。

▶ 授業例：人体クロッキー、美術解剖学、企画、デジタル作画、ゲームプランニング、ゲームエンジン基礎、キャラクター造形のための美術史、画面構成力 など

### 2 年次 3次元で描く力をきたえる

描く力に応用力を加える。背景を描くための技法に加えて、写真や絵本の技法、3DCGによるキャラクター表現など、多様なメディアに向けたキャラクターの展開方法を学ぶ。

▶ 授業例：背景技法、写真技法、絵本技法、クリーチャー作画演習、3Dグラフィックス応用 など

### 3 年次 チームで作品を制作する

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

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

### 4 年次 卒業制作に取り組む

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

## 身につくチカラ

- 世界観に合わせたキャラクター構築力
- 企画からニーズを的確に理解する力
- プロとして通用するクオリティを生み出す専門スキル

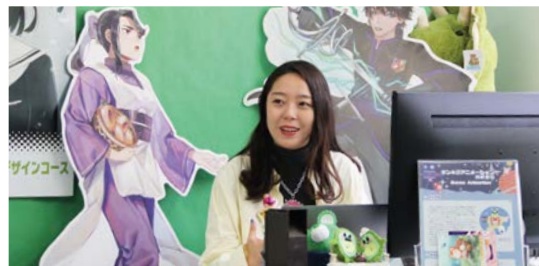


## キャラクターを愛する ファンの期待に応えたい。

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



藤田梨花  
株式会社coly  
イラストレーター  
2020年卒業



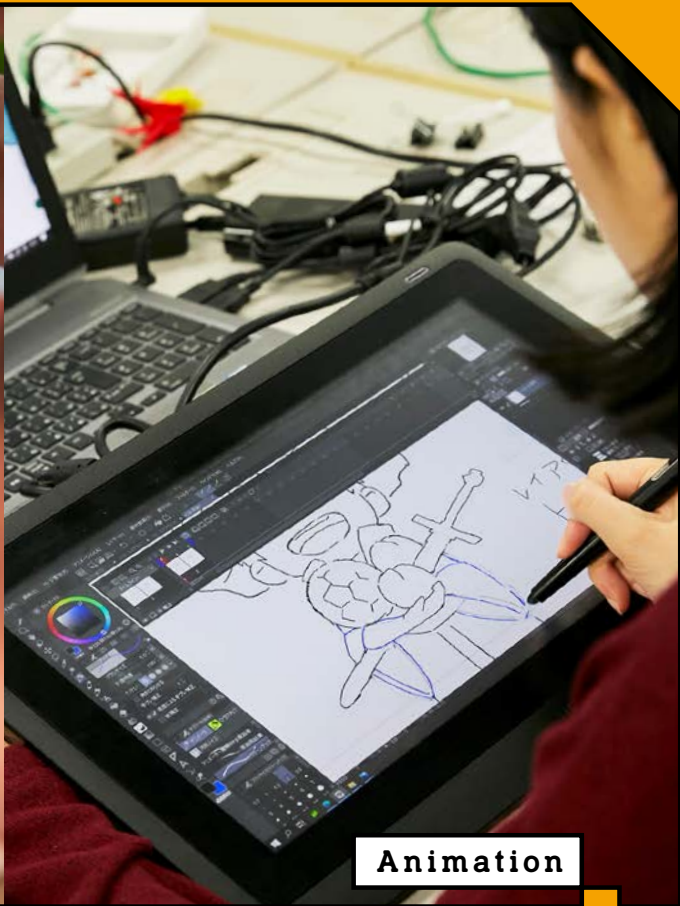
## 姿かたちはもちろん、 心の内側もデザインする。

キャラクターデザインとは何でしょう。それは、キャラクターの外見はもちろん、暮らしている世界、生い立ち、心のなかまでも創造すること。新しい生命を生み出すことに他なりません。あらゆるコンテンツづくりのなかで、これがもっとも楽しい作業だと私は思います。もしも生き生きとしたキャラクターをつくりたいと思うなら、まずは生活を観察しましょう。生活を通して人間を知り、世界を知ることが、魅力ある人物を描くコツです。また、多彩な作品に触れたり、旅をしたりすることも大切。新しい知識や経験は、創作意欲を膨らませる源になります。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鍛えてくれるところ。知的財産権やキャラクタービジネスなど、理論の授業が充実しているのも魅力です。また、留学生が多く、グローバルな視野で制作ができるのも良いところだと思います。もともとアニメ・マンガのファンだったわたしは、それを学ぶために留学し、今は仕事として関わっています。あなたも、好きなものと一緒に成長する道を歩んでみませんか。私自身が経験から得た気づきや学びも、皆さんとシェアしていきたいと思っています。

チンエン  
陳龔

キャラクターデザインコース教員  
マルチクリエイター／プロデューサー



Animation

## アニメーションコース

### 作品に命を吹き込む「動き」の力を探求する

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

#### めざせる職業

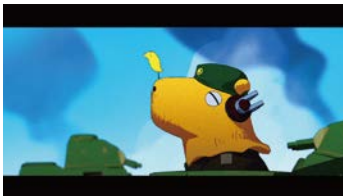
アニメーター、CGクリエイター、音響制作・演出、ゲームデザイナー、コンセプトデザイナー、美術教師 など

#### 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

- ① 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
- ② 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
- ③ すべての専門的スキルと理論をひと通り学び  
**自分の強み**を見つけ、**独自性**を伸ばす



## 4年間の流れ

- 1 年次** **作画力と「動き」を学ぶ**  
デッサン、水彩画、色彩構成など、基礎画力を身につける。アニメーション制作の基礎となる動画やタイムシート、CGの初歩的なスキルを学ぶ。能や文楽を鑑賞して「静と動」を理解する授業も。  
▶ 授業例：アニメーション基礎研究、ドローイング、アニメーション作画基礎、アニメーションCG基礎 など
- 2 年次** **専門分野の知識・技術を学ぶ**  
作画での動きの表現、音響、3DCGなど、関心がある分野の専門知識を学ぶ。またシナリオや演出の観点からの学びを深める。  
▶ 授業例：アニメーション演出基礎、シナリオ論、アニメーション3DCG、アニメーション音響基礎 など
- 3 年次** **企画・制作を実践的に学ぶ**  
企画の立て方や絵コンテの描き方などを含め各専門領域をより深く学び、本格的なアニメーションが制作できる礎をつくる。  
▶ 授業例：アニメーション実践実習（音響、製本、CG、作画、実写、撮影クラス）、アニメーション応用技法（キャラクターアニメーション、背景クラス）など
- 4 年次** **卒業制作に取り組む**  
チームを組んで取り組めることが特徴。作画や進行などの担当を分担し、力を合わせて卒業制作を仕上げる。完成した作品が芸術祭などで評価されるケースも。

## 身につくチカラ

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

その後の作家性になる。  
学生時代の作品が



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

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掛けています。キャラクターのドラマをよりよく描くためにはどうすべきかを常に考えています。アニメーションは総合芸術です。シナリオがあって、絵があって、色があって、音があって、すべての要素が一つになってようやく人に届けることができます。突き詰めれば匂いだって感じてもらえる——。そう思って日々頭と手を動かしています。試写室で完成映像を見ると、「このためにやってきた!」と喜びを感じますね。

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



石井章詠  
アニメーション演出  
2016年卒業

踏まえたカリキュラムに興味を引かれたから。大学時代は自主制作をとにかくたくさん、がむしゃらに作っていました。その中で確立された「自分がいいと感じるライン」は今も大事にしています。また、人を信頼して任せるところと自分が押さえるところのさじ加減も、この時の経験が生きていると思います。当時、先生に言われたのは「学生時代に作った作品が、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。



## 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、人生の中で経験したこと、自分の個性などを一旦認識したうえで、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、制作に必要な力を一つひとつ身につけていきましょう。また、教員や仲間との関係を通して、豊かな心も育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。国内外で作品が目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

教員の声



### マンガ学部の キャリア

#### 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珍しくありません。

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

学部の教員も多くはプロとして活躍しており、業界で活躍できる人を育てたいという思いを持っています。学生一人ひとりの希望やめざす方向性をじっくり聞き、丁寧に助言や指導をしています。人気の職種は、能力があってもなかなか決まらないこともあります。あきら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。チャンスが来た時に逃さないよう、常に準備しておくことが大事です。

マンガ学部 学部長  
下村浩一



#### マンガ学部

### 進路実績

キャラクターや背景などを創作する力や高い作画力を生かし、ゲーム、アニメ、CG分野のクリエイターとして活躍しています。

#### 〔ゲーム〕

Cygames, D4A, EXNOA, Happy Elements, Live 2D, SRD, アトラス、カブコン、キュービスト(旧:(株)カラフル)、ココネ、コナミデジタルエンタテインメント、サイバーエージェント、スクウェア・エニックス、セガ、タムソフト、テクロス、ドリコム、日本一ソフトウェア、任天堂、パレット、バンク・オブ・イノベーション、フィン、ポケットベア、外口、ユークス

#### 〔アニメーション・CG〕

A-1 Pictures, Animore, CJT, CloverWorks, Colored Pencil Animation Japan, MAHO FILM, MAPPA, OLM, REC Animation Factory, Seven Arcs, アニメ工房姿婆羅、石垣プロダクション、ウィットスタジオ、美峰、オレンジ、グラプロ、サイエンスSARU、サンジゲン、サンネックアニメーション、ジェノスタジオ、じゃっく、シャフト、シュガーレスファクトリー、シンエイ動画、スタジオ・イースター、スタジオコロロド、スタジオフォレスト、スタジオ4℃、スタジオワイエス、でぼぎやらりー、テレコム・アニメーションフィルム、東映アニメーション、動画工房、トリガー、ファンワークス、マカリア、マッドハウス、横浜アニメーションラボ、ライデンフィルム、旭プロダクション、京都アニメーション

#### 〔Web・メディア・映像〕

MAGIA, アンティエ・ファクトリー、ガレージフィルム、関西広告社、ココロ、ジェーエスピー、松竹撮影所、つくりて、デザイン、トライシス、トランス・コスモス、ナンバーナイン、プリズムリンク、放送技術社、モノクラム

#### 〔出版・印刷・各種デザイン〕

CM, DNPメディア・アート, NHN comico, アクアデザインアミノ(ADA), エムエヌシー、グラフィック、クリエイティブハウスボケット、佐川印刷

#### 〔メーカー・製造〕

AGC若狭化学、F&A、関東クボタ精機、グラナブ、黒坂塗装工業所、コピアル、サンアート、セイパン、双基、鍛錬、ナミコー、光岡自動車、メカテック、山一化学工業、ライトボーイ

#### 〔ファッション・アパレル〕

与板大丸、ハビネス、ハミルトン、メガネトップ、ユニクロ

#### 〔小売・卸売〕

青森県特産品センター、アルビス、コスモスタイル、コスモ薬品、ジェムキャッスルゆきざき、シミズ薬品、ショービ、大黒天物産、マツモト、マルアイ、ヤマダホールディングス

#### 〔建築・不動産〕

エール、エリツホールディングス、北軽井沢開発、共同エン지니어リング、ケイアイスター不動産、大覚、テクノプロコンストラクション、八田建設

#### 〔医療・福祉・教育〕

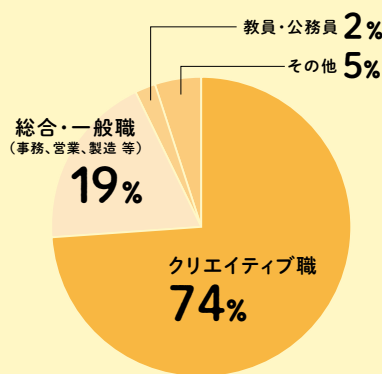
SF豊泉家、アースサポート、大阪市教育委員会、大阪府教育委員会、コベル、サンクスラボ、障がい者支援施設DO、ニューライン教育、リエイ、わたぼうしの会 たんぼぼの家 アートセンター-HANA、行知学園

#### 〔その他〕

GLOBAL, GraceLily, KYOKYU, アクティブエナジー、エヌ・アイ・シー、オーユシステム、グランビエ商会、ゲオホールディングス、ジャンティールキタミ、ダイモ、高本農場、日本通運、パローホールディングス、ファミリー庭園、毛筆クリエイティブ21、ワイズ

※2021年3月卒～2023年3月卒実績より抜粋

#### 職種別就職状況



## 大学院

### マンガ研究科

博士前期課程・  
後期課程

新たな表現に挑戦するマンガ制作者や、さまざまな角度からマンガ文化を理論的に探求する研究者が世界から集う研究科です。本学の研究機関である国際マンガ研究センターや、京都市と共同運営している京都国際マンガミュージアムと連携しながら、マンガ表現のさらなる進化と、マンガ研究の国内外への発信をめざします。

〔博士前期課程〕 領域：マンガ実技、マンガ理論

〔博士後期課程〕 領域：マンガ



# SUPPORT

## 学生生活のサポート

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

### contents

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



京都精華大学では、安心して学生生活を送れることはもちろん、4年間を通じて学修面だけでなく、人間的成長を得て、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。



## 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、自由に参加できるドローイングジムを開設しています。学部・学年を問わず参加でき、一人ひとりに対して専門の指導スタッフがヒアリング。クロッキー、基本形態・静物・石膏像・人物デッサンなど、実力に応じた個別プログラムと一緒に考え、描く力の向上をサポートします。



### 全学共通写真スタジオ

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



### 専門ソフトを無償で利用可能

京都精華大学では独自の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社やマイクロソフト社などのソフトウェアを各自のパソコンにダウンロードして無償で使用できます。



### ICTサポートセンター

ICTサポートセンターではデジタル一眼レフカメラやワイヤレスマイク、三脚、オーディオレコーダー、スタビライザーや照明機材等の貸出を行っています。制作に必要な機材を購入しなくても使うことができます。



### 言語学習支援室

英語を主とした語学学習をサポートします。留学希望者への資格試験(TOEIC / TOEFL / IELTS など)対策や、英語学習を苦手とする学生に対する個別のサポートを行っており、授業以外で語学力を鍛えることが可能です。



## 50カ所以上の文化施設で使える優待制度

優待を受けることができる施設

- 京都国際マンガミュージアム(無料) ● 京都市動物園(無料)
- 京都国立近代美術館 ● 京都国立博物館 ● 国立国際美術館 ● 奈良国立博物館 など

京都精華大学の学生は、美術館や博物館等の文化施設利用時に学生証を提示することで特別優待を受けられます。在学中にさまざまな文化財や芸術作品に触れ、表現の土台となる感性や教養を育てることができます。



## 学修能力の飛躍のために

目的なく4年間を過ごしてしまった…と後悔しないために、1年ごとに自身の成長を確認できるシステムを用意。学ぶ意欲を保障する、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「セイカポータル」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。4年間でどんな力を身につけたかを学年別に見ることができるので、自身の成長や足りない部分を理解し、授業計画を立てることが可能です。



### 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・短期大学において修得した授業科目の単位を、自大学の単位として修得したものとみなす制度です。50校近くの加盟大学が提供する科目を履修することにより、自分の興味関心や視野を広げることができます。本学では、この制度で修得した単位を認定し、4単位を上限として卒業単位数に算入します。 ※ 卒業要件単位には含まれません。

## 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

提携業者を通じて、アパート、マンション等の住まいを紹介しています。学生のための物件検索サイトで、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。筋力や持久力を鍛えるためのさまざまな機器が揃っており、講習を受けることで自由に利用することが可能です。

## VOICE

### 「一人ひとりの学生生活を尊重し、支えています。 安心して自分の道に踏み出してください。」



みなさんは「大学生になったら友達をたくさんつくりたい」「いろいろな活動に積極的に参加したい」と、「大学生はこうあるべき」という固定観念に縛られたり、プレッシャーを感じたりしていませんか？ 京都精華大学には約4000人の学生が在籍していますが、生まれ育った国や文化、家庭環境、興味や大事にしていることもさまざまです。学生支援チームでは、学生のみなさんが自分にあった学生生活を送り、安心して就学を継続するために必要な基盤を整える支援をおこなっています。経済的支援が必要な学生には利用できる奨学金制度を紹介し、こころのケアが必要な学生にはカウンセリングの利用を案内するなど、必要な情報を届け、関連機関と協力しながら適切な支援

を受けられるようサポートしています。支援に携わるうえで大事にしているのは、学生の自立を促すことです。制度や環境が整っていても、学生自身が納得して利用しなければ、その結果に自ら責任をもつことができません。一方的な支援の押し付けではなく、学生と対話を重ねることから始め、信頼関係を築くことで自立に向けた支援を行っています。いざとなったら、京都精華大学には安心して相談できる場所がある、学生たちがそう信じて自分の道を進んでいけるよう、これからも支援していきます。

学生支援チームリーダー／学生支援士 池田和正

#### ○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、学修上何らかの支援が必要な学生の相談に応じ、必要な支援をおこなっています。また、講義の情報保障(ノートテイク、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。

キャリアサポート

1

キャリアパーク



いつでも自由に、そして気軽に情報やアドバイスに接することができる新しいキャリア支援の拠点が生れました。自分に合った方法で、進路についての準備を進めることができます。



## 未来のヒントに出会う キャリアパーク誕生！

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



キャリアパークの  
POINT

1

いつでも気軽に  
立ち寄れる

2

幅広い働き方の  
ヒントも

3

こだわりの  
情報を発信

VOICE

### たしかな進路につなげる

#### ○キャリア支援チーム

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

#### ○キャリア科目

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

### 「一歩ずつ目標に近づいて スペシャルな存在をめざそう」

就職をめぐる大学生の意識は、時代や経済情勢ともなっており大きく変化しています。京都精華大学でも、2013年には60%台だった就職率を2023年には93%まで引き上げました。そのなかで掲げた大方針は、「好きと得意を大事にする」ということ。単に就職率だけを追わず、就職した後の満足度を高めることを重視してきました。わたしたちは学生が自分の「好き」を出発点にしながら、「得意」なども見出し仕事につなげられるようサポートを行っています。「第一希望の企業や業種に就けた」「卒業後に自分らしい仕事ができている」という報告が聞けたときは、本当に嬉しく思います。ただ、人気の業界は難易度も高くなります。ときには自信を喪失して就職への意欲を無くしてしまうこ

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

キャリア支援チーム  
リーダー

中出祥二



# CAREER PARK

あらゆる進路に応える！

## キャリアパークの **こだわり**

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



### ① キャリアライブラリー

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



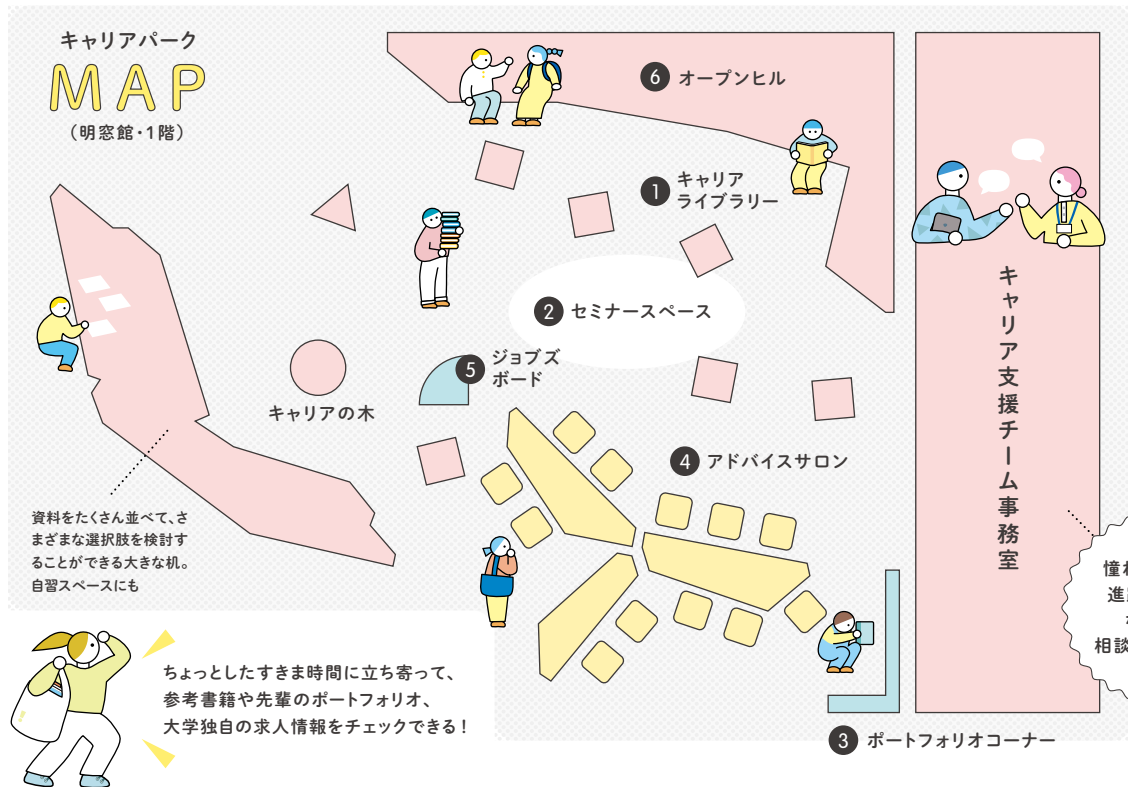
### ② セミナースペース

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



### ③ ポートフォリオコーナー

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



### ④ アドバイスサロン

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



### ⑤ ジョブズボード

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



### ⑥ オープンヒル

ライブラリーの書籍をじっくり読み込んだり、友人や仲間と将来について語りあ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る。



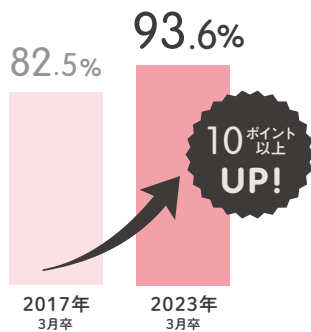
京都精華大学がめざすのは、ここで表現を学ぶ学生たちが自分らしい進路をひらいていくこと。この先どんな変化が訪れても、自分もつとも輝く未来を見つけられるよう、幅広いサポートを行っています。

「好き」と「得意」を生かして、  
満足のいく進路選びを



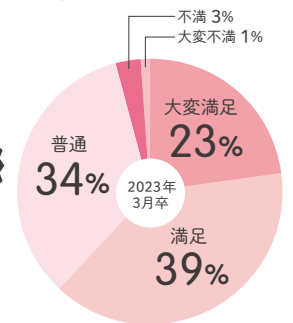
京都精華大学では、卒業時に「どこに就職するか」ということよりも、ずっと先の未来を見えて進路を選択する進路支援プログラムを用意しています。現代は、社会のシステムや人びとの価値観、仕事や働き方はもちろん、そこに生まれてくる解決すべき課題も大きく変化していく時代。そのなかで、自分の好きなことや得意なことを深め、社会に展開するためのサポートは、就職活動から作家活動まで高い成果をあげています。専門の学びをそのまま生かすケースもあれば、みずから新しい仕事をつくりだすケースまでさまざま。自分らしい道につなげることを重視しています。

就職率



※2023年5月1日時点  
※就職率=就職者数/就職希望者数  
就職率・進路決定率ともに年々増加し、着実に成果をあげています。

就職満足度



※学部実績

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

VOICE



[内定者の声]

たくさんのアドバイスをもらって  
夢だったゲーム会社のデザイナー職に。

内定先

コナミグループ

高校時代から、ゲームのイラストを描く職業に就くのが夢だったんです。夢をかなえるため、大学の就職サポートはフル活用しました。「ポートフォリオ演習」を履修したり、個別相談や企業説明会、内定した先輩方との相談会にも参加。エントリーシートの添削、面接の練習については、細かい言葉選びについてもたくさんアドバイスをしてもらいました。ゲーム会社のデザイナー職だけを目指していたので、ポートフォリオには気合を入れました。家庭用ゲーム、モバイルゲーム、明るいテーマ、暗いテーマと幅広いパターンでキャラクターデザインを制作したほか、イラストだけではなくクロッキーやデッサン、

3DCGや写真・映像作品も含めたり。アドバイスを元に、いろんなデザインツールを扱えることをアピールできるように工夫しました。入社予定のコナミでは、アミューズメント施設に設置されるゲームを制作する部署に所属する予定です。家庭用ゲームと比べると少人数のチームで幅広く制作に関われるらしく、たくさん経験を積みそうで楽しみです。楽しいゲームを作れるように頑張りたいと思います。

ソングヒ

デザイン学部 デジタルクリエイションコース 4年  
(韓国 京畿芸術高等学校 出身)



# あらゆる分野に開かれた 進路・就職

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

## 🎮 ゲーム業界

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

[就職実績]

- 任天堂 ○スクウェア・エニックス
- Cygames ○カプコン ○コナミ ○セガ
- Happy Elements など

## 🌐 Webサービス

UI/UXデザイナー、Webデザイナー、Webディレクター、プログラマーなど、得意なことを生かせる多様な職種があります。

[就職実績]

- サイバーエージェント ○DeNA ○ヤフー
- フェリシモ ○ほぼ日 ○KLab など

## 🤝 福祉・非営利団体

人びとがより豊かに暮らしていくために考え、行動する団体に所属し、少しずつ社会を変えていく働き方もあります。みずからの考えを行動に変える表現活動です。

[就職実績]

- さっぽろ青少年女性活動協会 ○兵庫県国民健康保険団体連合会 ○京都障害者福祉センター
- 滋賀県障害児協会 ○発達サポートセンターma-ma など

## 💡 メーカー・ものづくり

インテリアデザイナー、プロダクトデザイナーなど、さまざまなデザイン職が。デザイナー以外でも、商品企画といった仕事でアイデアを生かすこともできます。

[就職実績]

- 本田技術研究所 ○シチズン時計
- ワコール ○マルニ木工 ○サクラクレパス
- ベティオ ○スノーピーク など

## 🎬 アニメ・映像

アニメーター、映像クリエイター、監督、演出、脚本、音響、アニメプロデューサーなど、自らの特性に合った関わり方ができます。

[就職実績]

- 京都アニメーション ○A-1 Pictures
- MAPPA ○ウィットスタジオ
- Production I.G ○サイエンスSARU など

## 👥 地域社会

環境や高齢化など、その地域が抱える問題に取り組み、よりよくしていく仕事も。公務員や自治体に勤務するほか、信用金庫などの職にも就いています。

[就職実績]

- 京都府 ○京都信用金庫 ○岐阜新聞
- 休暇村協会 ○地域おこし協力隊 など

## ✏️ デザイン・建築

グラフィックデザイナー、アートディレクター、ブックデザイナー、舞台美術、建築家など、さまざまな分野で活躍しています。世界に進出するケースも。

[就職実績]

- ADK ○GKデザイングループ
- 幻冬舎MC デザイン局 ○一条工務店
- セキスイハイム など

## 🎓 教育

中学校や高等学校の教員免許を取得し、夢をかなえて教員になる学生も多くいます。その他教育関係の勤務先として、大学や画塾、日本語学校なども。

[就職実績]

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

## 📁 その他

金融系やアート業界、書店、飲食業界など、京都精華大学で得た自主性や行動力、自分の特性を生かし、幅広い業界や職種でいきいきと活躍しています。

[就職実績]

- 大垣書店 ○たねや ○カイカイキキ
- 宝塚舞台 ○日本郵便 ○野村證券 など

## VOICE



### [内定者の声]

就活を楽しんで、製薬会社から内定。  
文章添削や面接練習を活用しました。

内定先

マルホ株式会社

就職活動を開始したのは3年の12月です。まずは自分にとって身近で名前を知っている食品会社からエントリーを始めました。出身地の企業についても調べているうちに製薬会社に興味を持って、業種を絞り込んでいきました。約30社にエントリーして、内定は5社から頂きました。自分では、就活を楽しんで取り組んでいたことが良かったのではないかと考えています。もともと人と話すことは好きだし、面接も最初は緊張したけど、慣れてくると楽しくなっていきました。

マルホ株式会社を選んだ決め手は、元々第一希望だったこと、関東エリアで働くことができそうなこと、そして

会社の説明会で出会った、働いている人たちの印象が良く、ここで働きたいと思ったからです。やはり人で

キャリア支援チームでは色々相談ののってもらい、エントリーシートの添削や、面接練習も繰り返し行い、大変助けられました。内定の報告ができて嬉しかったです。20代はがむしゃらに働くつもりなので、春からの社会人生活を楽しみにしています。

富士原修大

国際文化学部 歴史専攻 4年  
(徳島県立城北高等学校 出身)

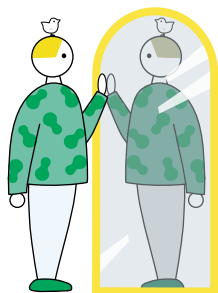


正規の授業科目のほか、特別講座やイベント、大学独自のツールなどあらゆる方向から未来を見すえる力を伸ばしていきます。1年次からの段階的な支援や、種類別の取り組み内容をご紹介します。

## 着実にステップアップできる 学年別のサポート

まずは多様な働き方を知り、自分自身の希望を固めます。  
就職活動でアピールできるスキルを増やしたり、インターンシップなどで実践的な力を付けたりしながら、書類や面接の準備をすすめ、段階的に目標に近づいていきます。

### 必修科目でキャリア意識を養う



1  
年次

プ  
お  
す  
め  
の  
プ  
ロ  
グ  
ラ  
ム

- **キャリア1、職業研究**  
多様な業界で働く卒業生をゲスト講師に招いた授業科目。「キャリア1」ではさまざまなキャリア体験から働き方のヒントを得て、「職業研究」で具体的な仕事への関心を広げる。
- **コミュニケーション実践演習** ● **ドローイングジム** ● **セイカマイカード**

### 自由に多様な働き方を知る



2  
年次

プ  
お  
す  
め  
の  
プ  
ロ  
グ  
ラ  
ム

- **クリエイティブの現場**  
最先端で活躍するクリエイターやプロデューサーから、企画やアイデアの生み出し方を学ぶ。
- **キャリア2** ● **社会実践力育成プログラム**(インターンシップ等)
- **マンガ編集部講評会**

### 思い描く未来に確実につなげる



3  
4  
年次

プ  
お  
す  
め  
の  
プ  
ロ  
グ  
ラ  
ム

3年次になると、就職活動に対する考え方が変わると評判の「進路就職ガイダンス」が始まります。京都精華大学の学生が志望する業界や職種に特化した内容で、仕事の見つけ方から、面接でよく聞かれることまで、就職活動で必要になる知識やスキルを伝授。就職活動が本格化する3年次の後半から4年次に備え、なりたい未来を着実にかたちにしていく力をつけます。

- **ポートフォリオ実習**  
プロのデザイナーに指導を受け、クリエイティブ職に必須となる作品集の制作力を向上させる。
- **キャリア3** ● **進路就職ガイダンス** ● **個別相談**
- **面接対策講座** ● **履歴書対策講座**

### SEIKA オリジナル 活用できるツール



#### ▶ セイカマイカード

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



#### ▶ オリジナルキャリア手帳

3年次に無料配布される進路情報ノウハウつきの手帳。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て内容が盛り込まれている。

POINT

1

## 幅広い進路に対応した 充実のキャリア支援体制

超有名企業から注目企業までのべ150社以上が学内に



毎日のようにさまざまな企業の方が授業やイベントに参加しています。3年生を対象に開かれる企業セミナーでは、誰もが知る有名企業から、SNSやテレビで注目される企業まで集結。1日で30社以上が集まることも。

学生一人ひとりに寄りそった個別相談



キャリア支援チームでは、1年次から一対一で進路についての相談ができます。キャリアコンサルタントの資格をもつ職員が常駐し、就活マニュアルやインターネットには出ないクリエイティブ業界の動向をカバーしています。

不安を自信に変える、独自のコミュニケーションプログラム



人前で話すことが不安な人も、格段に自信がつくと評判の「コミュニケーション実践演習」。即興演劇やインタビューを授業に取り入れ、自分をオープンにする方法を学び、本物の「聞く力・話す力」を養います。

POINT

2

## クリエイティブ職 に就くためのサポートも充実

「ポートフォリオ」作成サポート



ポートフォリオとは、クリエイティブ職採用で必ずといっていいほど提出が求められる作品集のこと。業界や職種によって求められるスキルが異なるクリエイティブ職について、詳しく、わかりやすく解説する授業や講座も。

最前線で活躍するデザイナーやクリエイターがアドバイザー



めざす業界で活躍するデザイナーやクリエイターが直接、個別にアドバイスする授業や講座を設けています。3年生を対象に、企業に実際に足を運び、プロからポートフォリオや作品を講評してもらう機会も。

「描く力」を身につけられるドローイングジム



デッサンやクロッキーなどのトレーニングができる機会を無料で提供しています。身につけたい力にあわせて、一からでもたしかに「描く力」を伸ばします。丁寧にヒアリングを行い、担当トレーナーが指導します。

POINT

3

## 表現者としての自立に向けたサポート

在学中からマンガ家への道を拓くマンガ編集部合同講評会



毎年、集英社、講談社、小学館、KADOKAWAなどの有名出版社から約30誌もの編集部が集結。プロの視点から講評を受け、デビューにつなげることができます。掲載や連載に向けて、そのまま担当の編集者がつくことも。

第一線のクリエイターや経営者から思考・発想法を学ぶ



「クリエイティブの現場」では、ゲームやアニメからWebサービスまで、トップクリエイターや経営者を迎え、実践的な思考と発想法を身につけます。2020年度には『Sky 星を紡ぐ子どもたち』で人気の米國ゲームスタジオthatgamecompany 創業者のジェノヴァ・チェン氏が登壇。

[ その他の進路支援 ] ※一部抜粋

- 履歴書対策講座
- 面接対策講座
- 内定者が語る今年の就活講座
- グローバルキャリア講座
- 学内求人紹介フェア
- 就活写真撮影会
- 総合職・一般職研究
- クリエイティブ業界職種研究
- スタートアップ志望者向け講座



## 留学生サポート

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

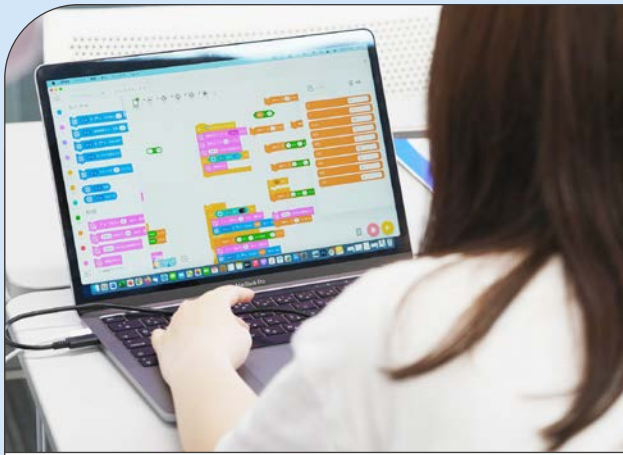
サポート例

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

# 全学部共通科目



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



## すべての学部で 受講できる 7つの科目群

[ 必要取得単位数 ]

学部専門  
教育科目

88  
単位以上



全学共通  
教育科目

36  
単位以上



実践的な学びで、  
社会の課題やニーズを知る



社会実践力育成プログラム

実習

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

大学で安心して学ぶために



導入プログラム

講義

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

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

他学部の専門分野を体験できる科目です。所属学部の垣根を超えて他の学部の専門講義に参加することで、新たな発見が得られます。

クリエイティブな  
思考や技術を育てる



表現科目

講義 演習 実習

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

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。

# 共通科目一覽

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

宗教学	1~4	講義
政治学	1~4	講義
法学	1~4	講義
日本国憲法	1~4	講義
経済学	1~4	講義
社会学	1~4	講義
考古学	1~4	講義
民俗学	1~4	講義
情報科学	1~4	講義
データサイエンス	1~4	講義
人類と人工知能	1~4	講義
自然科学概論	1~4	講義
科学史	1~4	講義
生物学	1~4	講義
数学	1~4	講義
心理学	1~4	講義
健康学	1~4	講義
ダイバーシティと社会	1~4	講義
ジェンダーと社会	1~4	講義
サステナビリティと社会	1~4	講義
情報と倫理	1~4	講義
アカデミックスキル1	1	演習
アカデミックスキル2	1	演習
共通基礎演習	1~4	演習
社会実践力育成プログラム	履修年次	授業形態
国内ショートプログラム	1~4	演習
社会連携PBLプログラム1	2・3・4	演習
社会連携PBLプログラム2	2・3・4	演習
京都の伝統産業実習	2・3・4	実習
横断科目	履修年次	授業形態
比較文学	2・3・4	講義
京都の歴史	1~4	講義
芸術と社会	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
メディアと美術の歴史	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

STEP UP!

## 学びの活用イメージ

オフィスソフトスキルを受講して、人に伝わりやすいプレゼンテーション資料の作り方を知った。高校教員をめざすうえで大きな自信となった。

国際文化学部 人文学科 2年



グローバル科目で異文化や外国語に触れ、世界に興味を広げた。「海外でも活躍する建築家になりたい」と夢がふくらんだ。

デザイン学部 建築学科 1年

社会実践力育成プログラムを履修してコミュニケーション力が身についた。人見知り克服できて、作品の発信にとっても役立った。

マンガ学部 新世代マンガコース 3年



哲学を学んで、これまでとは違う視点から芸術へ向き合い、より深く作品について考える力がついた。

芸術学部 映像専攻 4年

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

## 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
国際文化学部	歴史専攻			●					●								●	●
	人文学科 文学専攻				●					●							●	●
	社会専攻					●			●								●	●
	グローバル スタディーズ 学科 国際文化専攻						● ※1				● ※1						●	●
	国際日本学専攻											● ※2					●	●
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	●	●						●						● ※3	● ※3	●	●
	建築学科 建築専攻													●	●	●		
	人間環境 デザイン専攻													●	●			
マンガ学部		●							●								●	●

国際文化学部では2年次に選択する専攻により、取得できる教員免許状等が異なります。

※1 国際文化学部の中学校教諭一種免許状(英語)、高等学校教諭一種免許状(英語)については2025年度開設にて申請中。

(文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期等が変更となる可能性があります)

※2 国際文化学部の登録日本語教員については、2025年度開設にて申請予定。

(文部科学省における審査の結果、予定した養成課程および実践研修が開設できない可能性があります)

※3 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。

## 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。

## VOICE

### 資格取得学生の体験談



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

大学では資格の取得を目標に掲げていましたが、そのなかでも教員免許が取得できる教職課程を選んだ理由は、昔から通っていた絵画教室の先生の影響です。先生と話すなかで絵を描くことだけでなく、教えることにも興味を持ちました。4年生で行った3週間の教育実習は今でも忘れられません。普段の大学生活とは生活リズムが大きく変わり、毎日が刺激的。やっとならぬと思った頃には実習の終わりを迎えていました。実習中は何度も心が折れそうになりましたが、多くの先生方から「完璧じゃなくていいんだよ」と声をかけていただいたおかげで、肩の力を抜くことができ、最後までやりきることができました。いつか子どもに寄り添う絵画教室を開きたい。そんな夢を抱きながら、卒業後も学びを忘れず知見を広げ、絵を描き続けていきたいです。

安田笑瑚 マンガ学部 4年  
滋賀県立八日市高等学校出身



取得した資格 … ● 博物館学芸員

高校生の時、美術史に興味があった私に、先生が「学芸員」という職業を教えてくださいました。そこで好きな美術史を学べて、さらに資格も取得できる京都精華大学に進学を決意。入学後は様々な授業を受けて、最終的に興味を持った文学研究の道に進みましたが、学芸員の授業や京都伝統産業ミュージアムでの実習を受けたことで、博物館や美術館に足を運ぶことが趣味になり、興味の幅も広がったと感じています。卒業後は大学で学んだ伝統産業の知識を生かして、着物などを扱う呉服店に就職します。学芸員と密接に関わりのある職業ではありませんが、実習で経験した「伝統工芸品の魅力が伝わるような展示方法の工夫」などは、販売業にも応用できると思っています。大学の経験を無駄にせず働किながら、休日は各地の博物館などを巡ってみたいです。

福田萌 人文学部 4年  
大阪府 追手門学院大手前高等学校出身

## 授業料

※授業料は年4回に分けて納入します

2024年度時点

	国際文化学部	メディア表現学部	芸術学部	デザイン学部／マンガ学部
年間	1,086,000円	1,186,000円	1,550,000円	1,579,000円

【1回あたりの支払金額】（国際文化）271,500円（メディア表現）296,500円（芸術）387,500円（デザイン・マンガ）394,750円

入学手続 | 合格発表後に、入学手続時納入金（「入学金」「第1クォーター授業料（年間授業料の1/4相当額）」「諸費」）の納入が必要です。

入学金：200,000円、諸費：国内学生50,000円（同窓会費10,000円、教育後援会費40,000円）、留学生63,660円（同窓会費10,000円、教育後援会費40,000円、留学生対象学研災付帯学生生活総合保険加入費13,660円）

## 奨学金制度

### ● 京都精華大学 独自の奨学金

すべて返還不要の「給付型」の奨学金です（学費を減免して充当します）。

▶詳細は大学Webサイトをご確認ください

名称	金額	対象者	採用人数	選考時期
<b>おすすめ!</b> 資格取得特待生 <span style="color: red;">国内学生</span>	500,000円	下記いずれかの資格を有する入学予定者全員 1. 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点以上 2. TOEIC L&R+S&W 1,150点以上 3. TOEFL-IBT 42点以上 4. GTEC 4技能930点以上 5. IELTSアカデミック・モジュール4.0以上 ※TOEICはTOEIC L&RスコアとS&Wスコアを2.5倍したものを合算したスコアで判定 ※資格は入学前3年以内に受験して取得したものを有効とする。 ※ただし、スコアに有効期限がある場合は、入学日時点で有効であること	対象基準を満たす者全員	入学前
入学試験成績優秀特待生 <span style="color: red;">国内学生</span> <span style="color: green;">留学生</span>	1年次の年間授業料の1/4	本学が指定する入学試験において優秀な成績を収めた者	15名	入学前
私費外国人留学生EJU成績優秀特待生 <span style="color: green;">留学生</span>	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
成績優秀奨学金	年間授業料の1/4	2～4年生に在籍する学生で、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 <span style="color: red;">国内学生</span> <span style="color: green;">留学生</span>	年間授業料の1/2	本学の海外協定校への交換留学を行う学生および本学が開講する海外プログラム（ショートプログラムは除く）を履修する学生	20名	入学後
私費外国人留学生大学学費減免 <span style="color: green;">留学生</span>	年間授業料の1/4	学部2～4年生に在籍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

国内学生 国内学生が対象 留学生 留学生を対象

### ● その他の奨学金

本学独自の奨学金のほかに、日本学生支援機構や学資ローンなど、学外機関が提供する制度があり、多くの学生が利用しています。日本学生支援機構の奨学金制度は、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。

日本学生支援機構の奨学金制度の申請は、高校を通じて申請する「予約採用」と、大学入学後に申請する「在学採用」の方法があります。ご自身の状況にあわせて申請時期を検討してください。

※本学は「高等教育の修学支援新制度」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専攻は「理系」の対象です。 ※詳細は大学ウェブサイトをご確認ください。

### [ ノートパソコン等の購入 ]

購入費用概算 約250,000円

オンラインによる遠隔授業の受講や専門科目の課題制作のため、

全学科・コースにおいて、入学前にノートパソコンの購入が必要となります。

なお、学科・コースによって、使用するソフトが異なるため、推奨機種やスペックが異なります。

詳細は、合格者へ別途ご案内いたします。

海外にも多数の学びの場



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



世界中に広がる 協定機関

海外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 **52** の機関 **26** の国・地域

North America

【アメリカ】

- クーパーユニオン 芸術学部 ☆
- バードカレッジ ☆★◇
- ロードアイランドデザイン大学 ☆
- ミシガン大学 美術・デザイン学部 ☆◇
- カリフォルニア美術大学 ☆
- コーネルカレッジ ★◇
- カリフォルニア大学デービス校 ♡

【カナダ】

- プリティッシュ・コロンビア大学 ELI ♡

Asia

【韓国】

- 弘益大学 ☆◇
- 大邱大学 ★♡◇

【台湾】

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

【中国】

- 中国伝媒大学 ♡

【香港】

- 珠海学院 ♡

【タイ】

- チェンマイ大学 ★♡◇

South America

【ブラジル】

- エスコラ・ダ・シダー・デ建築大学 ☆◇

Europe

【フィンランド】

- トゥルク応用科学大学 ☆◇
- アールト大学 美術・デザイン学部 ☆◇

【イギリス】

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

【ベトナム】

- フエ科学大学 ♡

【インド】

- インド工科大学  
ボンベイ校 ☆◇
- シリバジ大学ブネ △◇

【オランダ】

- リトフェルトアカデミー ☆◇
- ユトレヒト芸術大学 ☆◇

【ドイツ】

- カッセル芸術大学 ☆◇
- ブラウンシュヴァイク美術大学 ☆◇

【フランス】

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

Oceania

【オーストラリア】

- オーストラリア国立大学  
美術学部 ☆◇

【ニュージーランド】

- オークランド大学 ELA ♡

Middle East

【トルコ】

- イブン・ハルドゥーン大学 ♡♡

【ベルギー】

- ラカンブル美術大学 ☆◇

【イタリア】

- デル・ピアンコ財団 ♡

【スペイン】

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

Africa

【ナイジェリア】

- クワラ州立大学 ♡

【マリ】

- 人文科学研究所 ♡
- バラ・ファスケ・ケヤテ  
芸術マルチメディア大学 ♡

【セネガル】

- ダカル大学 ♡◇
- ガストン・ベルジェ大学 ♡

【カメルーン】

- マルア大学 ♡

【ブルキナファソ】

- ジョセフ・  
キセルボ大学 ♡

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

(2024年3月現在)

国際ネットワーク アート・デザインに関する国際的ネットワークに参加し、教育・研究の国際化を促進

TOPICS



▷ シェアドキャンパス

Shared Campus

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



▷ クムルス

Cumulus

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



海外留学

1

半年間の長期留学。  
受け入れ大学の授業料は不要!

交換留学プログラム

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

年間授業料の  
**半額** (20名)

海外プログラム  
学修奨励奨学金

海外プログラム  
履修奨励貸与奨学金

最大 **30** 万円

交換留学先 **13** の国・**29** 校

P.126の「世界中に広がる協定機関」★☆の大学が対象

派遣先

メディア表現学部・芸術学部  
デザイン学部・マンガ学部

【アメリカ】

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

【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  
キャンパウエル・カレッジ・オブ・アーツ
- グラスゴー美術大学
- キングストン大学

【フランス】

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

【オランダ】

- リートフェルトアカデミー
- ユトレヒト芸術大学

【フィンランド】

- トゥルク応用科学大学
- アールト大学  
芸術・デザイン学部

【ベルギー】

- ラ・カンブル美術大学

【ドイツ】

- カッセル芸術大学
- ブラウンシュヴァイク美術大学

【インド】

- インド工科大学 ポンバイ校

【オーストラリア】

- オーストラリア国立大学 美術学部

【韓国】

- 弘益大学

【台湾】

- 台北芸術大学

国際文化学部

【アメリカ】

- バードカレッジ
- コーネルカレッジ

【韓国】

- 大邱大学

【タイ】

- チェンマイ大学

【台湾】

- 静宜大学

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

▶詳しくはP.29へ

INTERVIEW



憧れの韓国の大学で、ファッションを研究。  
一生ものの体験で価値観が大きく変わった。

交換留学先 韓国 (弘益大学)



高橋佳苗

ファッションコース 4年  
京都府 京都先端科学大学附属高等学校出身

留学先の弘益大学は憧れの大学。韓国での授業は日本と全く異なり全てが新鮮でした。最初はすごく戸惑いましたが、斬新な発想やデザイン力をもった学生たちからも刺激を受け、ファッションに対する考え方が大きく変わりました。現地の学生と一緒に買い物に出かけたり、学園祭での韓国アイドルのライブを観に行ったりと、普段の生活のなかで楽しい出来事もいっぱいありました。旅行での滞在と実際に暮らしてみるのでは、その土地の見え方が変わることを実感しました。交換留学は休学することなく4年間で卒業できるのもポイント。興味がある人はぜひ挑戦してみてください。

海外留学

2

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!

海外ショートプログラム

夏期や春期の長期休暇を利用して、1～4週間、海外に滞在する研修プログラムです。語学カアップを目的とした「語学特化型」と、自分の興味に沿った内容を選べる「テーマ設定型」の2種類があります。「テーマ設定型」は教員が引率し、海外の芸術やデザイン、文化、ビジネスに触れる体験型プログラムです。

1 語学特化型

- 英語研修
- フランス語研修
- 韓国語研修
- 中国語研修

※英語研修はアメリカ・ニュージーランド・フィリピンから選択  
※中国語研修の派遣先は台湾

2 テーマ設定型

●台湾プログラム

歴史、文化、芸術などを通して、台湾の過去、現在、未来を探る

●フィンランドプログラム

フィンランドのヘルシンキを起点に北欧のデザインを学ぶ

●イタリアプログラム

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

●インドプログラム

ムンバイを拠点に古代遺跡から最新テクノロジーまでインドの過去と現在を学ぶ

●セネガルプログラム

食文化や国際協力活動などを学び、アフリカの伝統と現在を体感する

●バヌアツプログラム

「世界で一番幸せな国」で持続可能な観光促進を考える

※その他ベトナム、タイ、スペイン、イギリスなど多数のプログラムがあります

INTERVIEW



英語の力を試したくて語学研修へ。  
積極的に行動して多くの発見があった。

参加プログラム 語学留学：フィリピン



中澤陽向

メディア表現学部 1年  
京都市立京都工芸院高等学校出身

英語しかない環境で、自分の語学力を確かめたくて選択しました。現地ではなるべく日本語を使わないように意識しましたね。アジア、中東、ロシアなどさまざまな国から来た語学学校の仲間たちとたくさん会話をすることで、意識も変わったと感じています。また、NGOの活動に参加し、ストリートチルドレンの子どもたちと一緒にご飯を食べたり、休日に1人で地元のバスで島の南部まで移動したりと、自分の足と目でたくさんの経験を得ました。英語を学ぶことは、手段であって目的ではありません。視野を広げることが重要だと気づきました。

# 学内にいながら 異文化体験



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



1

## 世界を意識した 国際交流スペース



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。

[ 開催イベントのテーマ例 ]

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

留学生比率

※2023年度

約 **28%**

(大学院生を含むと29%)



### 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方や文化の多様性を楽しく学ぶスペース。キーワードは「Creative」と「Playful」。キャンパスにいながら世界中に友達をつくらう！をテーマに活動をしている。学生が主体的にイベントを創ることができ、一人ひとりが世界につながる空間となっている。



### グローバルカフェ

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



### ライティングセンター

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

## 2

ともに生活し、異文化理解を深める  
国際学生寮

### 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ともに暮らし、日常生活のなかで異文化理解を深めることを目的としています。入寮期限は1年間で、上級生(RA: Resident Assistant)が生活をサポートします。共用スペースでは互いの文化について学ぶプログラムや交流イベントを実施。多様性を学びあうコミュニティを学内に広げる役割も担っています。

#### 【部屋数】

36室 (うち1室は完全バリアフリー対応)

#### 【費用】(2023年度)

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



▶ P.148にも国際学生寮の情報が掲載されています

### INTERVIEW

「多言語が飛び交う環境で、交流が広がった。」

#### 寮生

#### 申島来雪

新世代マンガコース 1年  
(長崎県立  
大村高等学校出身)



もともと日本語以外の言語や文化に興味があり、密度の高い交流ができると思い入寮を志望しました。オートロック、管理人付きで防犯面も安心だと思ったことも理由のひとつです。寮では、日本語はもちろん英語や韓国語、ドイツ語などが飛び交っています。共用のキッチンで寮生のつくったご飯を一緒に食べることも多く、ピビン麺やコーチキンなど初めての体験も。いろんな国から来た留学生だけでなく、学部が違う寮生とも仲良くなれるので、コミュニティが広がります。寮生をイメージしてマンガのキャラクターを作成することもあるんですよ。

「はじめての一人暮らしをサポート。」

#### RA

#### イシンミ

デジタルクリエイション  
コース 2年  
(韓国 淑坪高等学校出身)



わたし自身も1年生のときは寮生でした。はじめての日本の一人暮らしは、すべてが不慣れで日本語も不十分。そのとき先輩に助けてもらったことがきっかけで、自分も未来の後輩を助けたいと思いRAに応募しました。国籍に関係なく、だいたいの寮生は実家から出て生活することが初めてだと思います。新しい生活になるべく早く適応できるよう、寮での生活や課題のこと、アルバイトのことなどをサポートしています。ほかに、よい国際交流ができるように、イベントやセミナー等を企画することも。気軽に相談してもらえよう心がけています。

### INTERVIEW

「異なる文化と出会い、  
自分自身についてたくさん発見してください。」



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

価値観の異なる他者との出会いは、相手と自分の違いに気づき、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職員 北脇 学



研究活動



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



文化の継承と発展をめざす

3つの研究拠点

1

アフリカ・アジア  
現代文化  
研究センター

Center for Africa-Asia  
Contemporary Culture Studies

世界の新たな中心となる  
アフリカ、アジアの  
文化を探る

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



2 「マンガで挑む自由  
～クーデターで奪われたミャンマー若者の夢」



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

TOPICS



1 「セネガル写真展：  
その豊かな食の世界」

留学プログラムや研究でセネガルを訪れた学生、教員による写真展を開催。「食」にまつわる写真から、セネガルの豊かな食文化や人びとの生活、学生たちの海外でのフィールドワークの様子を広く伝えた。



3 現代アフリカ・アジア  
文化連続講座

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



## 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。

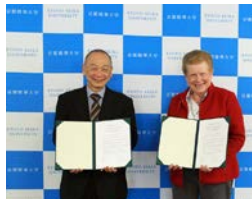
### TOPICS



撮影：衣笠名津美

#### 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している。マンガ研究の最新の知見を反映しつつ、グラフィックデザイナーや建築家といった他分野のクリエイターとも協働しながら企画運営を行う。



#### 2 世界の研究機関との研究交流

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



#### 3 新しい作品アーカイブの形を提案

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

## 伝統文化の知見を 研究活動へと展開

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

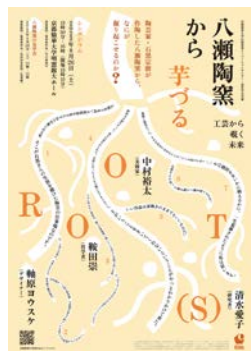


### TOPICS

#### 1

#### シンポジウム 「ROOT(S) | 八瀬陶窯から芋づる」 を開催

2023年8月に開催した意匠学会との共催シンポジウム。石黒宗麿の住居兼工房跡「八瀬陶窯」を研究拠点化したことを起点に、この場がもつ意味について、学外の登壇者を迎えてあらためて議論をおこなった。



#### 2

#### 陶芸家、石黒宗麿に関する調査研究

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



# 教員一覽

※2024年度在席予定の教員名・専門分野  
(2024年1月31日現在)

FACULTY MEMBERS

## 国際文化学部

●人文学科

### [ 歴史専攻 ]



**岩本 真一**  
日本近現代史／思想史



**堀井 佳代子**  
対外関係史



**吉永 隆記**  
日本中世史／荘園史



**吉元 加奈美**  
日本近世史／都市史・地域社会史

### [ 文学専攻 ]



**恵阪 友紀子**  
日本中古文学／和歌・漢詩



**久留島 元**  
日本中世文学／説話



**是澤 範三**  
日本上代文学／日本語史



**高橋 伸一**  
比較文学／詩学



**西野 厚志**  
日本近現代文学／小説・批評



**三原 尚子**  
日本近世文学／俳諧

### [ 社会専攻 ]



**白井 聡**  
社会思想／政治学



**申 昌浩**  
宗教学／大衆文化論



**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



**田村 有香**  
地域社会論／生活環境論



**服部 静枝**  
環境マネジメント／CSR論／  
老舗企業研究



**山田 創平**  
社会学／文化研究

### [ 人文学科共通 ]



**恩地 典雄**  
都市論／環境ビジネス



**佐々木 中**  
哲学／文学



**末次 智**  
琉球国文化／言語文化(うた)



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



**山名 伸生**  
美術史／日本・東洋美術

●グローバルスタディーズ学科

### [ 国際文化専攻 ]



**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

### [ 国際日本学専攻 ]



**中岡 樹里**  
日本語教育／日本語学



**前田 茂**  
美学／芸術学



**ユー・スギョン**  
マンガ研究・制作／表現論



**米原 有二**  
工芸

### [ グローバルスタディーズ学科共通 ]



**稲賀 繁美**  
比較文学／比較文化／文化交渉史／  
フランス語・英語運用



**小川 仁**  
日伊交流史／日本・ヴァチカン文化交流史



**澤田 昌人**  
人類学／アフリカ地域研究



**白井 裕子**  
農村社会学／東南アジア地域研究



**レイチェル・ソーン**  
マンガ／ジェンダー／性的指向性自認／  
文化人類学



**ナン ミャ ケー カイン**  
開発経済学／国際労働移動研究

### [ 国際文化学部共通 ]



**磯辺 ゆかり**  
応用言語学／言語習得理論



**佐々木 美緒**  
図書館情報学／図書館員養成



**住友 剛**  
教育学／子ども支援論



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



**山田 小夜歌**  
舞踊学／身体教育学



**藪内 智**  
英語教育／ことば学

### [ 大学院客員教員 ]



**和崎 春日**  
アフリカ地域研究／都市人類学／  
文化人類学／民俗学／  
都市祭礼イベント論

## メディア表現学部

### [ メディアイノベーション専攻 ]



**アティカス・シムズ**  
XR メディア作成



**富樫 佳織**  
ビジネスモデル／  
イノベーション・プロセス／マーケティング



**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**  
インタラクティブ／フィジカルコンピューティング  
ビジュアルコーディング

### [ メディアデザイン専攻 ]



**伊藤 ガビン**  
コンテンツビジネス／編集



**ucnv**  
メディアアート



**ジダーノワ アリーナ**  
映像／現代美術



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



**米山 菜津子**  
グラフィック／エディトリアルデザイン

●メディア表現学科

[ メディアコミュニケーション専攻 ]



**大下 大介**  
コミュニケーションデザイン



**戸田 康太**  
文化政策 / メディア芸術 / マンガ研究



**安田 昌弘**  
ポピュラー音楽研究 / 文化社会学



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



**横山 みわ**  
プロジェクトデザイン / 社会実装 / 知能工学 / 都市工学

[ 音楽メディア専攻 ]



**落 晃子**  
コンピュータ音楽 / 音楽教育



**小松 正史**  
音環境デザイン / サウンドスケープ論



**佐藤 賢太郎**  
作編曲 / メディア音楽制作 / 録音 / 指揮



**谷口 文和**  
音楽学



**平野 砂峰旅**  
コンピュータ音楽 / メディアアート / サウンドスケープ

[ メディア表現学部共通 ]



**鹿野 利春**  
情報教育 / 教育の情報化 / 指導と評価 / アクティブ・ラーニング / 教育行政 / 文化行政 / 研修設計 / プログラミング / データサイエンス / コンピュータ設計&制作

[ メディア表現学部客員教員 ]



**イアン・コンドリー**  
文化人類学 / ミュージック / アニメ / マンガ / サウンドスタディーズ



**黒田 貴泰**  
クリエイティブアントレプレナー / 音楽 / 映像 / イベント / 施設開発

芸術学部

●造形学科

[ 洋画専攻 ]



**生駒 泰充**  
洋画



**小松 敏宏**  
絵画・空間芸術



**安喜 万佐子**  
絵画 / 現代美術

[ 日本画専攻 ]



**石原 葉**  
絵画



**雲丹亀 利彦**  
日本画

[ 版画専攻 ]



**池垣 タダヒコ**  
彫刻 / 銅版画 / シルクスクリーン



**北野 裕之**  
写真 / 版画



**芳木 麻里絵**  
現代美術 / 版画 / シルクスクリーン

[ 立体造形専攻 ]



**井川 彩子**  
ガラス造形 / 彫刻 / 工芸



**吉野 央子**  
立体造形 / 彫刻

[ 陶芸専攻 ]



**宮永 甲太郎**  
美術



**吉村 敏治**  
陶芸

[ テキスタイル専攻 ]



**鳥羽 美花**  
染色



**中川 裕孝**  
テキスタイル / 美術

[ 映像専攻 ]



**笹岡 由梨子**  
現代美術



**西 光一**  
メディアアート



**宮永 亮**  
映像表現

[ 芸術学部共通 ]



**鯖江 秀樹**  
美術史 / 表象文化論



**中村 裕太**  
現代美術 / 工芸文化論



**中野 裕介**  
描画・テキスト・空間表現 / 現代美術



**濱田 邦裕**  
建築



**吉岡 恵美子**  
現代美術 / キュレーション

[ 大学院 ]



**岡田 温司**  
西洋美術史 / 芸術学 / 思想史

デザイン学部

●ビジュアルデザイン学科

[ グラフィックデザインコース ]



**倉澤 洋輝**  
エディトリアルデザイン / グラフィックデザイン



**志萱 晃一**  
広告 / コミュニケーションデザイン



**高橋 亨**  
グラフィックデザイン



**豊永 政史**  
グラフィックデザイン / 写真



**増永 明子**  
グラフィックデザイン

[ デジタルクリエイションコース ]



**大溝 範子**  
ゲーム制作



**竹内 一馬**  
デジタルコンテンツ



**中農 稔**  
インタラクティブコンテンツ / インスタレーション



**森原 規行**  
コミュニケーションデザイン

●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



**呉 越**  
グラフィックデザイン



**中村 光宏**  
アートディレクション/グラフィックデザイン



**山口 義順**  
写真/シルクスクリーン



**米津 智之**  
ブランディング/アートディレクション

●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



**野村 伸介**  
プロダクトデザイン/3Dモデリング/  
デジタルアプリケーション/プロトタイピング



**平田 喜大**  
インダストリアルデザイン/  
ブランディング/デザインプロデュース

[ ライフクリエイション専攻 ]



**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 ]



**蘆田 裕史**  
ファッション論/服飾史/美術史



**小北 光浩**  
ファッションデザイン



**福岡 絹江**  
モデルによるパターン



**柳田 剛**  
服のデザイン

●建築学科

[ 建築専攻 ]



**川上 聡**  
建築設計



**岸川 謙介**  
建築設計



**高松 樹**  
建築設計/インテリアデザイン/  
家具デザイン



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

[ 人間環境デザイン専攻 ]



**河井 敏明**  
建築学



**ウスビ・サコ**  
コミュニティ論/建築計画

[ デザイン学部共通 ]



**谷本 尚子**  
デザイン史/デザイン論

[ ビジュアルデザイン学科客員教員 ]



**齋藤 精一**  
仕組み・取り組み・コト・モノのデザイン



**高田 唯**  
グラフィックデザイナー

[ イラスト学科客員教員 ]



**小野 明**  
絵本/編集/エディトリアルデザイン

[ プロダクトデザイン学科客員教員 ]



**金谷 勉**  
商品開発/デザインプロデュース



**脇 聡**  
アイウェアデザイン

マンガ学部

●マンガ学科

[ ストーリーマンガコース ]



**石井 健太**  
漫画編集



**石田 葉月**  
実用マンガ/機能マンガ



**大谷 じろう**  
オリジナルマンガ/原作付きマンガ/  
学習まんが/実用漫画



**具 本媛**  
マンガ/ストーリーマンガ/表現論



**佐川 俊彦**  
編集



**武富 健治**  
オリジナル漫画制作/  
原作・原案付き漫画の作画演出



**つづき 萌重**  
マンガ/ミニキャラクターイラスト



**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/ウェブトゥーン



**松井 仁美**  
実用マンガ/機能マンガ



**村田 知穂**  
マンガ/イラストレーション



**由紀 円香**  
ストーリーマンガ



[ キャラクターデザインコース ]



**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



**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



**杉浦 た美**  
イラスト



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



**辻田 幸広**  
アニメーション



**西野 公平**  
マンガ/デジタルコンテンツ



**丸岡 慎一**  
絵本/イラストレーション



**岬 ましろ**  
絵画/イラストレーション



**睦月ムンク**  
イラスト/キャラクターイラスト/マンガ

●アニメーション学科

[ アニメーションコース ]



**石井 規仁**  
アニメーション/3DCG/撮影(コンボジット)



**石岡 正人**  
映画



**伊藤 豊**  
アニメーション/背景美術



**岩瀬 由布子**  
背景制作



**上村 孝人**  
アニメーション制作



**川辺 真司**  
映像・音響制作技術



**神野 翼**  
現代美術



**下村 浩一**  
3DCG



**間崎 溪**  
作画/演出



**遊佐 かずしげ**  
アニメーション映像/演出/撮影

[ マンガ学部共通 ]



**伊藤 遊**  
マンガ研究/民俗学



**数井 浩子**  
アニメーション制作/教育心理



**小泉 真理子**  
コンテンツ・ビジネス/文化経済学



**西田 真二郎**  
取材/編集



**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

[ 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

[ マンガ学科客員教員 ]



**関根 康正**  
文化人類学/南アジア研究



**左**  
イラストレーション/キャラクターデザイン

[ アニメーション学科客員教員 ]



**田中 達之**  
アニメーション

共通教員



**上野目 浩一**  
美術科教育学/金工



**川瀬 紗世**  
キャリア支援/企画開発/マーケティング



**川本 静香**  
臨床心理学/自殺予防学



**木川田 朱美**  
図書館情報学/人文社会情報学



**斎藤 光**  
科学史・科学論/近現代文化誌



**住田 哲郎**  
日本語学/言語学/役割語研究/日本語教育



**坪田 珠里**  
日本語教育/日本語教育史/広報文化外交

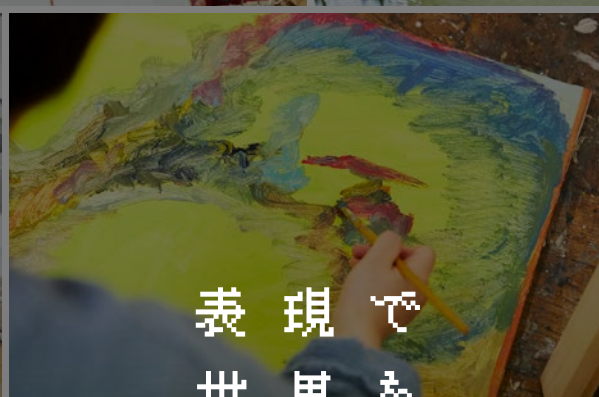
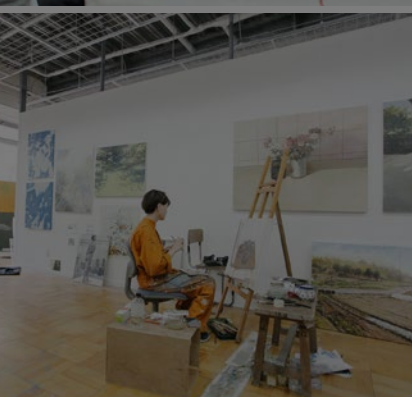


**森 七恵**  
教育人間学/臨床教育学

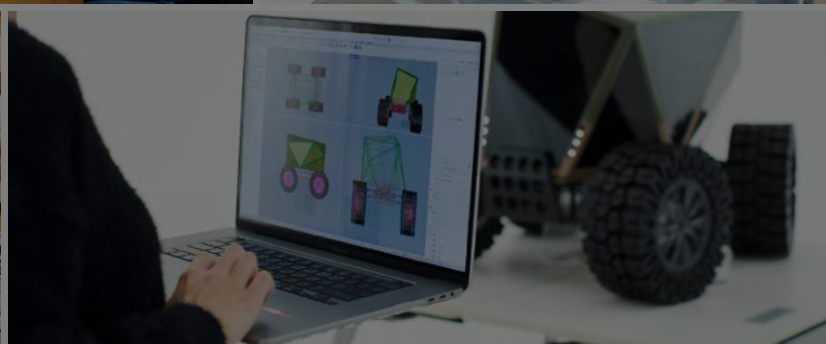
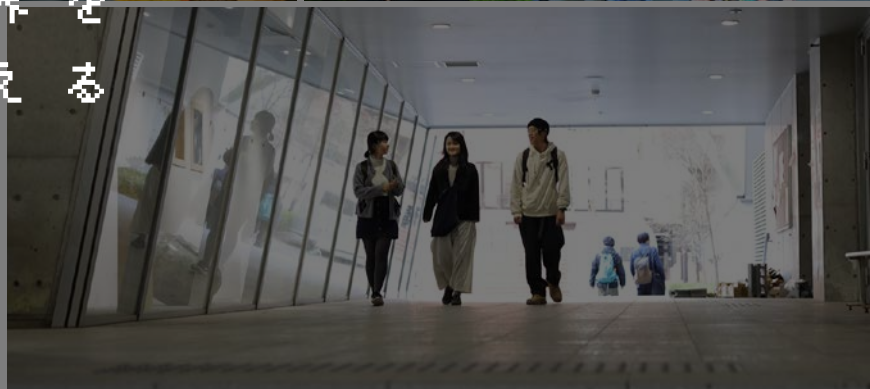


**渡辺 知規**  
数理科学

YOUR creative expression can change the world



表現で  
世界を  
変える



introducing

# SEIKA LINE



## データで知る精華の学生生活

京都精華大学のキャンパスライフについて、いろんな数字や情報を集めました。  
学生数、出身地、キャンパスの広さから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2023年度の情報です。



# 学生数

How many students?



しかおのあいさつ

どうもです、しかおですー。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ー。学生生活のこと、いっぱい伝わったらうれしいですー。

@seika\_shikao  
しかお@京都精華大学



学部生は4117名。そのうちの約28%が留学生です。大規模大学は数万人の学生数なので、中規模くらいのサイズ感といえます。全員と知り合いになるのも可能かも!?

Total

# 4117

名

国内学生  
**2974**名

留学生  
**1143**名



【男女比】

女性

**57.4%**

男性

**42.6%**

【学部別の内訳】  
※2023年度は1・2・3年のみ

Global Culture

国際文化学部

**431**

名

2023年度は1・2・3年のみ

Art

芸術学部

**484**

名

Manga

マンガ学部

**1305**

名

Humanities

人文学部

**231**

名

2023年度は1・2・3年のみ

メディア表現学部

**543**

名

Media Creation

2023年度は1・2・3年のみ

デザイン学部

**1011**

名

Design

ポピュラーカルチャー学部

**112**

名

Popular Culture

2023年度は4年のみ

大学院

**136**

名

Graduate School

## 入学定員

※2025年度予定数

国際文化学部



**183**名

人文学科 138名

グローバルスタディーズ学科 45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



240名 マンガ学科  
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。



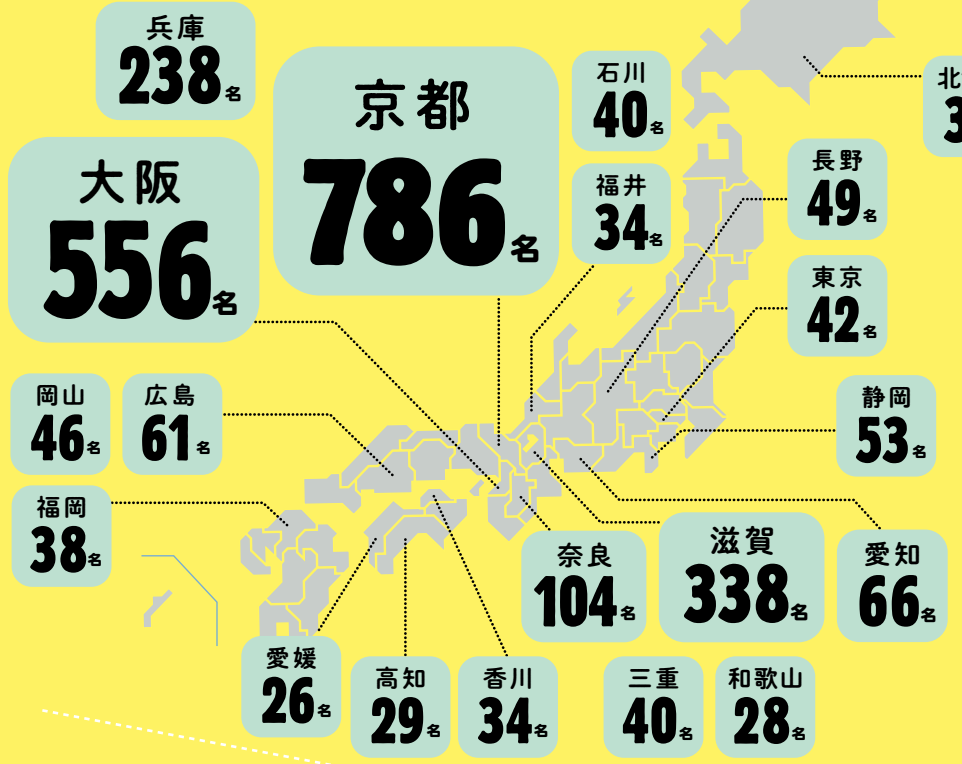
学生の 

# 出身地

Where are they from?

**実** は、学生の出身地が幅広いのも特長のひとつ。日本は北海道から沖縄まで全47都道府県から、さらに海外はアジア、ヨーロッパ、アメリカ、オセアニアまで、さまざまな国や地域の人びとで構成され、多様性のあるキャンパスをつくっています。

JAPAN from



- 新潟県 25名
  - 岐阜県 22名
  - 富山県 22名
  - 島根県 20名
  - 徳島県 19名
  - 埼玉県 18名
  - 沖縄県 17名
  - 神奈川県 16名
  - 茨城県 15名
  - 山口県 15名
  - 熊本県 14名
  - 福島県 13名
  - 千葉県 12名
  - 群馬県 11名
  - 鳥取県 11名
  - 鹿児島県 10名
  - 山梨県 9名
  - 栃木県 9名
  - 山形県 8名
  - 大分県 8名
  - 宮城県 7名
  - 長崎県 7名
  - 岩手県 6名
  - 佐賀県 6名
  - 宮崎県 5名
  - 青森県 2名
  - 秋田県 1名
- ※2023年5月時点

from

## Asia

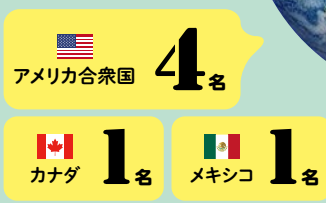


**しかおのひとこと**  
 大学院も含めると、出身地はブラジル、タイ、トルコなどさらに多様に。同じふるさとで友達も、地球の反対側から来た友達もできるかもですー。

## EUROPE



## America



## Oceania



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

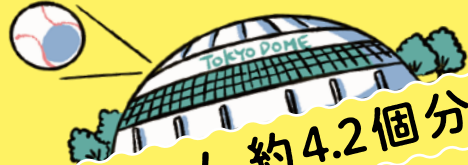
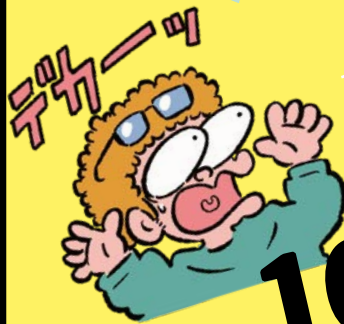
# キャンパス

東京ドーム 約4.2個分!!

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

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

のびのび、ひろびろ。行き詰まったら散歩してみよう。思わぬ出会いがあるかも!?



**緑** に囲まれたキャンパスは、広々としています。端から端まで歩くと、しっかりめの散歩になるくらい。情報館の図書数は学生ひとりあたりかなり多め。電子書籍も利用できます。烏丸御池の京都国際マンガミュージアムは、学生証提示で入館が無料。30万点のマンガが読み放題です!



**キャンパスは朝から夜まで使用可能**

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

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

エアストリーム



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

画箋堂



文具、画材、書籍、生活用品を扱うショップ。専門的な道具の品揃えが豊富です。

★  
ここで紹介している施設は全学部生が使えます



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。

N



テニスコート



フットサルコート

グラウンド

体育館

遠友館

●食堂  
●コンビニ  
●エンズストア  
(ファミリーマート)

悠々館

友愛館

情報館

情報館とは...

「学ぶ」「創る」「交流する」ことができる、図書館としての枠を超えた複合施設。社会に広く情報を発信する機能が充実しているのも特徴。



情報館の  
図書冊数



図書

**234,765**点

全長70メートルの閲覧室に各学部専門分野の書籍が充実。X(旧Twitter)では新着図書が随時更新されているので、気になる本があれば要チェック!



雑誌

**910**タイトル

ファッション誌や専門誌など多様なジャンルを、最新号からバックナンバーまで常備。



マンガ雑誌

**89**タイトル

「週刊少年ジャンプ」などのメジャー誌から通好みの雑誌まで最新号が揃う。



映像資料

**14,186**点

映画やドキュメンタリーなどのDVD・VHS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。

**風光館**

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たずねると、大歓迎されるのです〜。

※風光館には陶芸、イラスト、プロダクトデザイン、建築があるのでよ〜。

**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。

**GALLERY TERRA-S**

**ギャラリー Terra-Sとは...**

京都精華大学の新しい展示施設。大学が主催する企画展や展覧会、イベントなどに活用できるスペース。学内のみならず広く社会への発信も。



ギャラリー Terra-Sの  
**展示面積**

**520m<sup>2</sup>**

- 【尾長鶏】 18羽
- 【鹿】 1頭
- 【鶴】 1羽

光彩館

流溪館

黎明館

5号館

対峰館

明窓館

7号館

自在館

本館

清風館

風光館

愛智館

春秋館

【孔雀】 1羽

グローバル  
カフェ

**録音資料**

**10,807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。

**博物資料**

**12,589点**

美術作品を中心に、工芸・民俗資料など多岐にわたる。所蔵品は検索システムからオンラインでチェック可能。

※京都精華大学情報館 所蔵品検索システム



**京都国際マンガ  
ミュージアムの  
資料数**

約 **300,000点**



学生証で読み放題!



# スケジュール

## 1 YEAR [1年間の流れ]

いよいよ  
大学生活はじまる!



### ○入学式

ドキドキのファーストデイ。スーツでも普段着でもOK。思いつい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  
葵祭

6月

7月  
祇園祭

8月  
五山送り火

9月  
夏休み

10月  
鞍馬の火祭 時代祭

11月

12月

1月  
冬休み

2月  
雪が  
つることも

3月  
春休み

### ○後期オリエンテーション

秋からの授業開始に備えての説明会。夏休み気分から、だんだん授業モードに切り替えていこう。

### ○履修登録

忘れず行うこと。うっかり登録しそびれて、進級できないケースも。迷ったら誰かに相談しよう。

### ○「木野祭」



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

先輩の作品や論文、ヒントになるよ!

### ○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。

## 1 WEEK [1週間の流れ]

～たとえば1年生～

### 国際文化学部 1年生

岡本京香

「アカデミックスキル」ではディスカッションなどを通してさまざまな価値観に触れ、新たな考えを学んだり、発表する力をつけることができます。学科のプログラムで短期留学し、現地調査も行いました。



単位を  
取りつつ、  
しっかり  
遊ぶ!

時間割	月	火	水	木	金
1		クリエイティブ・ワークショップ	表現と社会	情報科学概論	
2			表現と社会		アカデミックスキル
3	英語	1限目は 9:00スタート	英語		国際文化概論
4	海外短期フィールドワーク				
5				12:10～ 13:00まで お昼休み	
オンライン					

**アドバイス** 気になる選択科目は、先輩にどんな授業か聞いてみるのがおすすめ。  
**入学のきっかけ** 自分のテーマを決めて1・3年に留学できること。先生にも相談しやすいと思った。  
**2年次からは** グローバルヒストリーや多国語企業論など、さまざまな地域の文化や多様性について学べそうな科目を履修したい!

### 芸術学部 1年生

武内 晨

無理して  
詰め込みすぎない  
ことが大事



いちおしは興味のある技法が選べる「基礎演習」。陶芸ではお皿や急須などさまざまなものができるようになりました。立体造形では木彫りや型取りも。チェーンソーで木を切ったり、銅を叩いてペーパーナイフをつくりたいしています。いまは銀金に夢中です!

時間割	月	火	水	木	金
1		自由論			コミュニケーションスキル
2	英語		英語		
3					美術史 ※全学選択科目
4	体験 芸術基礎実習	体験 芸術基礎実習	メチエ 基礎演習(陶芸)	メチエ 基礎演習(陶芸)	
5					
オンライン					

**アドバイス** しっかり睡眠をとること。健康であることがすべてに影響します。  
**入学のきっかけ** 設備と資材が豊富だった。姉も通っている大学という理由。  
**2年次からは** 所属した専攻で作品制作にかけられる時間が増える。立体造形専攻に進み、さらに専門を深めたい!

### メディア表現学部 1年生

黒住奈穂

「メディア表現概論」は、これからのメディアの可能性についての、実際の事例などを見ながら学ぶ必修授業。最新のテクノロジーで未来がどうなるのか、理解が深まりました。「基礎実習」はプログラミングでロボットを動かす、実写映像や音源の制作など実践的に学びます。



とにかく  
飛び込んで、  
いろいろ試して  
みよう

時間割	月	火	水	木	金
1		クリエイティブ・ワークショップ		情報科学概論	
2	英語		英語		アカデミックスキル
3					メディア表現概論
4					
5			基礎実習	基礎実習	
オンライン					

**アドバイス** 勉強やサークル活動など、何を頑張りたいかを考えて時間割を組むこと。  
**入学のきっかけ** 大学の雰囲気や理念に惹かれ、学部の学びも自分に合いそうだったこと。  
**2年次からは** 行動心理学やベンチャー・ビジネス論。国内のさまざまな場所で取り組めるショートプログラムなど広く興味あり!



# 1 DAY [1日] の流れ

～たとえば3年生～



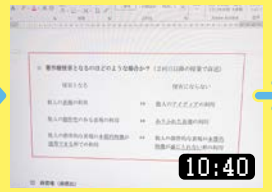
いろいろな過ごし方があるですね。みんな、めっちゃ充実してる。しかもも大学生活したくなったです。『ちゃんと自分の興味がある授業を選択すること』っていうアドバイスもあったですよ。実はいちばん大事かも。

## マンガ学部 3年生

**細野菜々美**  
マンガ学部キャラクターデザインコース3年。学内ギャラリーの受付や、京都国際マンガミュージアムでワークショップのスタッフも。この大学を選んだ理由は、学びたい分野に対して教員・設備などの環境が整っていると感じたから。最近は麻雀のアプリゲームにはまっている。【ひとこと】周りとあんまり比べすぎずに、自分の好きなことを極めてください。



8:00  
だいたい8:30くらいまでは起きて準備。9:45には自宅を出発。朝食は、食べた残り食べなかったり。



10:40  
2限の授業。卒業制作に向けて、著作権について「何がダメで何が良いのか」を過去の事例から学ぶ。



12:10  
学食にて友人とお昼ごはん。写真は日替わり限定メニューのさしみチーズカツ脚あんかけ丼。大学のコンビニに行くことも。



13:00~16:10  
ゼミ。いまは各自で自分の進路や興味に合わせた自由課題に取り組む。進捗報告のプレゼンで伝えるのが身についたことを実感。



16:10~  
引き続き制作。ゼミ生と映画や動画を見ながら作業することも、ただただゲームすることももある。最終21:40のスクールバスで帰宅。



22:30  
帰宅。家に帰ったら必ずすぐに手を洗い、コンタクトははずす。夕食→お風呂→コロコロ。深夜2:00までは寝たい。



7:00  
起床。自宅を出て駅へ。朝食は食べないが、朝屋業用にするか、少しだけ食べて行くかの3択。だいたい500円くらいで済ませる。乗り換え1回で大学に到着。



9:00  
午前中は教職関係の授業が多い。ほぼ毎日朝から授業が入っている。専攻の授業では音が鳴る機械や振動によって反応する歩数計などを試作。



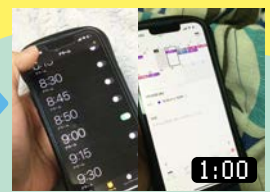
12:10  
昼食は500~1000円。学食でお腹を満たして休憩。定食に1品プラスすることも。次の授業教室が坂の上にある建物のため、早めに切り上げて向かう。



13:00~19:30  
ゼミ(3・4限)→1限の授業(5・6限)と授業が続く。教室が離れており、キャンパスの端から端まで移動。アルバイトの日は4限まで。17:00に大学を出る。



20:30  
帰宅。授業続きの日は、やっぱりと息。アルバイトがある日は、もうひと頑張り。まかないを夜ごはんにして、しっかり食べて元気を出す。



1:00  
授業課題やオンライン授業、ゲーム、SNSなどを経て就寝。アラームをセット。翌日のスケジュールもしっかりと確認し、約束を破らないよう努力している。

## メディア表現学部 3年生

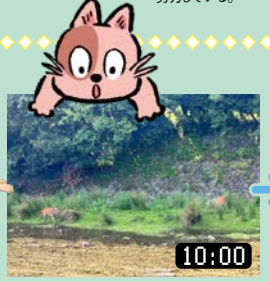
**石川颯人**



メディア表現学科3年。実家から1駅先の焼肉屋でアルバイトをしている。現在2年目。「情報」の教員資格を取るため1日の授業科目が多い。時間割を工夫してしっかり休める曜日も確保しながら、期限の前日には課題が提出できるようにしている。BBスポーツ同好会に所属。【ひとこと】大学に入ってよかったのは、友達づくり。同じ学部の友人もちろんいいですが、違う学部の友達ができること、興味の幅も広がり新しいことを知る機会になりますよ。

## 国際文化学部 3年生

**地本あかね**  
国際文化学部社会専攻3年。ジェンダー研究がしたくて大学を探していたところ、京都精華大学の雰囲気や学内環境が肌に合い入学を決める。最近はタロット占いに興味があり、友人や教職員のこと、自分自身のこと占っている。おすすめのお店は北山駅近くのタイ料理屋「チャンノイ」。【ひとこと】情報は鵜呑みにしないこと。もし気になる大学が見つかったら、実際に足を運んでみて、ご自身の目で見て判断してください。



10:00  
朝起きるのが苦手なため、1限はなるべく授業を入れない。朝ごはんは約100円。納豆ご飯、きなこ餅、フルーツ、昨晚の残りなど。通学中に鴨川で鹿を見ることも。



10:40  
2限は講義形式の授業。1・2限がない日は、家事を済ませてから12:30頃出発。起きてすぐは頭が回らないので、急ぎの用事がない日はじっとしている。



12:10  
お昼ご飯は朝食と兼ねることが多い。お腹が空いているときは、大学のコンビニで買って食べる(300円くらい)。授業のない日は友人とランチに出かけることも。



13:00~17:50  
ジェンダーや現代美術について学ぶゼミに所属。実は1・2年次に単位をかなり取得しており、余裕がある時間割。授業のない時間は先生の研究室で仮眠をとることも。



18:00  
帰宅。自炊や外食のほか、ときどき友人がご飯をつくってくれる。食後に自宅でお茶会をすることも。毎日、誰かと話す時間をつくらしている。



2:00  
食後に休憩を挟み、2~3時間ほど課題に集中。歯磨きはかなり入念に。毎日デンタルフロスを通してピカピカにしている。眠る前には線香をたく。

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？

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。



# 食堂 VS カフェ

## Dining Hall VS Cafe



# 安くておいしい 食堂



創立当初から学生たちに親しまれてきた食事処。うどんやそばの価格は、「お財布事情が苦しいときでも食べられるように」と抑えめでがんばってます。

**基本情報** ●営業時間:月～金曜日11:00～14:00、17:30～19:30 / 土曜日11:30～13:30 ※授業期間中 ●場所:悠々館 1階 ●敷地面積:297.29㎡ ●席数:284席 ●支払:現金、PayPay、iD、楽天edy、nanako、WAON、ICOCA・Suicaなどの交通系電子マネー、クレジット(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、カウンターで元氣よく注文 ②商品を受け取り、レジで支払い
- ③好きな座席でおいしく食べる ④食事後の食器は返却口へ



## われら食堂派!

週に3～4回は利用しています。学生のために考えられた栄養バランスの良いメニューに加えて、あと1品ほしいときのためのちょっとしたおかず、唐揚げやフライドポテトの単品販売もあり、お腹をしっかりと満たしてくれる食堂。おすすめは曜日限定メニュー「チーズささみフライカレー」! フライとカレーの



**田中 僚一** (メディア表現学科 2年)  
映像制作や編集に興味を持って学ぶ日々。好きな音楽アーティストの曲を聴いて、「自分ならこんなMVを…」と妄想することもしばしば。

「チーズささみフライカレー」がおすすめ!



## こんな声も! 食堂おすすめポイント

- 日替わりメニューで毎日飽きない! 実はこちらがWiFiが繋がりがやすい
- なんととってもリーズナブル! 夜限定で唐揚げ大盛りスペシャルメニューが登場
- ほうれん草のおひたしや豆腐などヘルシー小鉢もたくさん。カローリ制限中でも嬉しい! 味方
- さっと食べたいときにも便利
- 利用者が多いので友達や教員に会える確率が高い
- 昼・夜営業の間の時間にスペース開放。課題に利用でき、静かで捗る
- ガラス張りのソファ席の座り心地がなかなか良くて落ち着く

## みんなに愛される定番メニューがズラリ!

ちょこっと紹介

チーズささみフライカレー ¥450

六つ切プレート定食 ¥200 (日替わり教育後援会学生応援ランチ)

中華そば ¥300

お惣菜各種 ¥80～

温玉ジャージャー麺 ¥400

組み合わせでパラスよく!

やっぱり麺は外せない!



## 食堂店長の熱い思い

食堂店長 向坂 誠

ひとり暮らしの学生さんも多いので、野菜を使ったバランスの良いメニューづくりを意識しています。野菜たっぷりのスープごはんなど、月替わりで楽しんでもらえるような工夫も、熱々のつくりたてを食べてもらいたいので、なるべく作り置きは少なめに、どはいえ、みなさんを待たせることのないよう、バランスをどりながら提供することを心掛けています。日替わりのメニューは人気があり売り切れることも多いので、よければX(旧Twitter)をチェックしてみてください。夜の時間帯は、課題や制作でお腹が減っていると思うので、スタミナがつけられる大盛りメニューやどんかつ弁当など、がつり系のメニューに、近年は物価の高騰も止まりませんが、なんと今現在の価格で対応できるように頑張っています。大変なこともありますが、食器の返却口で「ごちそうさま」と明るい声をもらえたら、やっぱり元気がわいてきますね。

### 店長おすすめメニュー

**から揚げ定食 ¥450**  
人気の秘訣は前日に味付けを行い、一晩かけてじっくり味をしみこませること。やわらかくジュシーになるよう、企業秘密のある仕込みを行っています。

**タコライス ¥450**  
日替わりでの提供でしたが、とある先生から定番にしてほしいとの依頼があり定番に。そばろ肉と多めの野菜の丼で、小食の方にもおすすめです。

食堂の平均単価 → **240円**

- うどん・そば ..... 140円
- 中華そば ..... 300円
- カレーライス ..... 200円
- 唐揚げ定食 ..... 450円
- 白身フライ定食 ..... 450円
- タコライス ..... 450円
- ライス(中) ..... 130円
- 味噌汁(小) ..... 30円
- 日替わり教育後援会学生応援ランチ ..... 200円
- 定食 ..... 450円～
- 小鉢 ..... 80円～
- デザート ..... 90円～
- 単品ホットスナック ..... 100円



@seika\_shokudofm seika食堂&FM【公式】

**2** 022年、京都精華大学のごはん界に颯々とあらわれたニューカマー、その名も「グローバルカフェCAFE LA TERRACE」。長らく絶対王者だった食堂との闘いが幕を開けることはなく、絶妙な位置で共存しています。この機会に、それぞれの魅力を大紹介。どっちも好きになってくれたら嬉しいです。

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



おしゃれにほっと一息

# カフェ

グローバルカフェ (CAFE LA TERRACE)

読書や作業のための場所としても人気。世界各国のさまざまなメニューを提供し、緑豊かな空間でくつろげる憩いのスポット。学生証の提示で割引あり。

基本情報 ●営業時間:月~金曜日9:30~11:00(ドリンクのみ) 11:00~21:00(L.O 20:30) 土曜日11:00~21:00(L.O 20:30)  
 ※授業期間中 ●場所:明窓館 1階 ●敷地面積:53.3㎡ ●席数:カフェエリア103席、食事エリア26席、屋外テラスエリア23席 ●支払:現金、クレジットカード、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

- 食事 ①レジスタッフに食事利用と伝える ②指定のエリアへ着席  
 利用 ③座席でメニューを優雅にオーダー ④ゆっくり食事後、レジで会計
- カフェ ①レジでオーダー&会計  
 利用 ②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!

ちょこっと紹介



メキシカンハンバーガープレート  
 フレンチフライ付き ¥1100



本日のパスタ ¥880

「本日のパスタ」がおすすめ!

We are Cafe lovers!

お昼ご飯はもちろん、授業の空き時間にひっそり課題を進めるのにもぴったりの場所です。落ち着いた雰囲気、おいしいご飯が食べられて、しかも学割が使えるのが嬉しいところ。店員のみなさんも親切な方ばかりですよ。わたしのおすすめメニューは「本日のパスタ」。特にジェノベーゼパスタが好きです。パズルの爽やかな風味にチーズのコクが加わって、実は食べごたえもあるところがお気に入り。

志田 優 (キャラクターデザインコース 2年)

最近の趣味は、京都のおいしいお店やカフェ巡りをする。授業ではイラスト制作の課題やゲームの企画書など、幅広く取り組んでいる。



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

デザートセットは、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階が経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チーム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



## 「CAFE LA TERRACE」のこだわり

カフェオーナー 細川信一郎

「食を通して世界に触れる」がコンセプト。世界各国の料理を楽しむことができます。さまざまな国や地域から学生が集まる京都精華大学ならではの、異国文化や多国籍なメニュー構成を意識しています。アジア料理やメキシカン、パスタやオムライスなどの定番メニューに加え、ラテや自家製プリンなどドリンクやスイーツも充実。テイクアウトでも楽しめるんですよ。メニューはシーズン毎に変化していくので、新しい発見を楽しんでほしいですね。インテリアにもこだわりがあり、頭上には植物をふんだんに配置し、リラックスできる空間になっています。グループでの課題に取り組みやすい大型のテーブル席や、ほっと一息つける眺めのいいひとり用ソファなど、シーンに合わせて利用できるいろんなタイプの座席を用意しています。緑と光が差し込む広々としたこの場所の可能性は無限大。ぜひ、コミュニケーションの場としてご利用ください。

### カフェ人気メニュー

自家製プリン ¥385



フワフワのクリーム、濃厚なカスタードプリン、ほろ苦いカラメルソースの三層構造。卵の風味がしっかり感じられるのも人気のひとつ。

メキシカンチキンタコス ¥880



フラワートルティヤにチキンタコミートをふんだんに包みました。ボリュームがあるのに野菜がたっぷりなのでヘルシーなのもポイント。

カフェの平均単価

627円

- 本日のオムライス サラダ付き 880円
- メキシカンチキンタコス 880円
- ロコモコ丼 880円
- ビーガンカレー 990円
- 季節野菜のクスクス 990円
- 自家製プリン 385円

※その他メニューあり

※食堂・カフェのメニューは2023年12月現在



# サークル Clubs and Circles



公認  
サークル数

# 27

公認サークルは27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、幅広い内容が揃っています。VR部やサバイバルゲームなどの変わり種も。非公認の団体はさらに多様。秘めていた趣味の仲間、見つかるかも。

## フォークソング部

# 75

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なっている。楽器初心者も大歓迎！

【部長より】 みなさん、音楽は好きですか？ 憧れのバンドみたいのにステージに立ってみたいくないですか？ 私たちフォークソング部は、音楽を愛する仲間たちとバンドを組んでライブができる！ そんな部活です。PAや照明など、舞台裏からライブを支えることもできます。楽器初心者も経験者も大歓迎。一緒にライブを盛り上げましょう！



部長  
高橋優吾  
洋画専攻 2年



## 軽音楽部

# 40

名



【部長より】 初心者・経験者関係なく気軽に音楽が楽しめます。ジャンルはバンドミュージックや弾き語りなど、ポピュラー音楽全般。自由奔放なサークルなので、「こんなライブがしたい」など意見があればどんどん企画・実行していきます！



部長 伊藤さくら 芸術学部 1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

# 82

名



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

【部長より】 週4回(月曜、水曜、金曜、土曜)活動しています。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 忠内大樹  
プロダクトデザイン学科 2年

## バドミントン部

# 54

名



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

【部長より】 バドミントン部は火・水曜日に活動しています。留学生がとて多い部活で、たくさん友達ができること間違いなし。初心者からの人も多いので大丈夫！中にはすでに打てる人もいますので、経験者も足を運んでみてください。



部長 永利伸之助  
プロダクトデザイン学科 2年

# 48

名

## バレーボール部

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

【部長より】 バレーをやったことがない未経験者から全国出場レベルの人まで、仲良く活動しています。バレーに興味がある人、バレーが上手になりたい人、体を動かしたい人、お待ちしております。



部長 廣瀬智希  
新世代マンガコース 2年



## BBスポーツ同好会

# 22

名

月に1度、公式フィールドに行き、エアソフトガンを使用したサバイバルゲームを行う同好会。日常では出会えないスリルや感動を味わうことができる。性別・学部不問。

【部長より】 男性が多い印象のスポーツですが、近年では女性も増えてきました。当サークルももちろん性別にこだわらず部員募集集中。簡単に始められて、ほかのスポーツにない楽しさがたくさんあるサバイバルスポーツを、皆さんも始めてみませんか？



部長 井上萌起  
デジタルクリエイションコース 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

# 31

名

「演劇はたくさんの表現が集まってできる総合芸術」を掲げ、役者も裏方も、性別・学部・経験問わず一丸となってひとつの舞台をつくる。未経験者からスタートする部員も多い。

【部長より】 演劇は未経験でも、学部やコースの専門性を生かしたり、学んだりたくさん経験ができる場所です。時には豪華な舞台美術や衣装をつくり、時にはかっこよく披露をして日々活動しています。役者も裏方も興味がある方はぜひお越しください。



部長  
鎌田 琉音  
文学専攻 3年



# 写真部



# 56

名

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

【部長より】 もし気になったら一度見学に来てください。気軽に活動に参加してくれちゃ嬉しいですよ。あなたの入部を心よりお待ちしております……!



部長  
志賀 公祐  
文学専攻 2年

# シネマ倶楽部

月ごとのテーマを決めて映画を上映。屋外で映画を鑑賞し、その後に交流することを目的としている。時間や場所は季節や天候によって変わるので、公式Instagramを要チェック。

【部長より】 ヒット作から知らない映画まで色々観ています。春や夏には野外で上映をしたりして、映画という共通言語を共有する場をつくっています! たまに何人かで映画館へ足を運ぶことも。興味がある方はぜひお越しください。



部長  
中津 亮希  
文学専攻 3年

# 30

名



# セイヤルデジタル研究会

サークル内でアイデアを出しながらゲームや映像を制作している。ミーティングを隔週で行い、進捗確認や新規プロジェクトのアイデアコンペなどを行う。

【部長より】 ゲーム制作や映像制作などに興味がある人が集まり、それぞれのプロジェクトに分かれて活動しています。興味がある方はぜひ、お越しください!

# 51

名



部長  
吉川 拓己  
デジタルクリエイションコース 3年



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作ることも。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作った特別な冊子の販売や、イラスト展の開催などを行う。

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



部長 松野 凛  
建築学科 1年

# 創作漫画同好会

〈碧の八角〉

# 29

名

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

【部長より】 文芸同好会「遊文舎」には、さまざまな学部の人々が参加しています。経験の有無は問いません。主な活動は小説の執筆ですが、小説以外でも文章作品に興味のある方は、ぜひ参加してみてください。



部長  
末次 由樹也  
文学専攻 2年

# 文芸同好会



# 21

名

- 吹奏楽部 ..... 19名
- 人外創作同好会ぬえ ..... 18名
- サッカー部 ..... 18名
- 特撮同好会仮面ライダー部 ..... 17名
- 京都精華大学ダンス部(旧 S.D.crew) ..... 17名
- 華道同好会 ..... 16名
- 軟式野球部 ..... 16名

- C-Wealth ..... 15名
- VR部 ..... 14名
- JUDY's Monochrome ..... 13名
- 硬式テニス部 ..... 12名

- クイズサークル ..... 11名
- 京都精華大学ヘタにじマンガ二次創作サークル ..... 9名
- 剣道部 ..... 9名
- ラグビー部 ..... 9名

※2023年8月時点



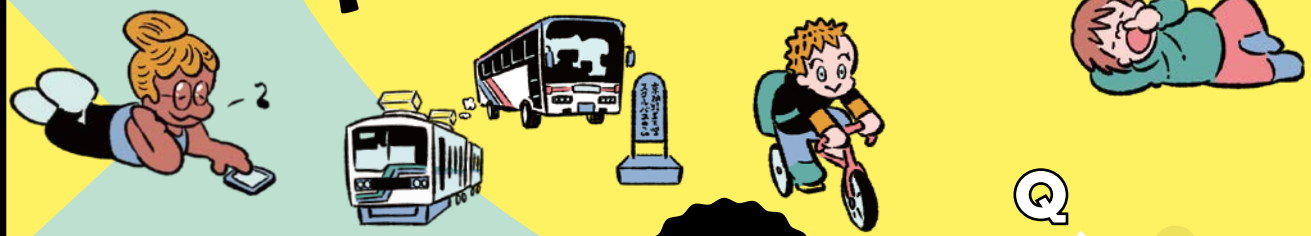
ここで紹介してるほかに、激辛同好会やアイドルコスプレ、ボードゲーム部など非公認のサークル団体もたくさん。「囲碁サッカー部」という名前で作曲やプログラミングを行う団体も。気になるです〜。



# 暮らし

ひとり暮らしか、自宅から通学か。迷えるあなたや、不安なあなたに。

**気** になるひとり暮らしと実家から通学の割合は、ほぼ半分ずつ。通学方法はスクールバスが約半数、叡山電車と自転車がそれぞれ2割といったところ。体感的には、大学の近くに住むことをおすすめする派がやや多め。刺激を求めて街中に住む学生もたくさんいます。



## 通学



Interview

玉邑百優  
日本画専攻 2年

Q

通学時間はどんなことをしていますか？

音楽を聴いたり、本を読んだりしています。席に座れたときは絵を描いたりもします。

通学ルートを教えてください

自宅から駅まで自転車で10分、そこから電車で40分、地下鉄に乗り換えて20分。最後に国際会館駅からスクールバスで10分程度です。

1日の大まかなスケジュールを教えてください

6:30起床。9:00~16:10までは授業です。だいたいいつも、寝る前に課題に取り組みます。

●通学時間：80分



休みの日は何をしていますか？

授業で出された課題や、趣味の絵を描いていますね。外で作業をするのが好きなので、カフェに行くこともよくあります。

Q アルバイトはどうしてる？

パン屋で働いています。土日のみなので、無理なく続けられています。アルバイト代で画材や本などを買うことが多いです。



留学生と日本人学生がともに暮らし異文化を学ぶ国際学生寮

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

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



# 木野寮 vs 修交館



ひとり暮らし初心者も安心の食事つき、セキュリティシステム対応の寮

入寮費 資料の1ヶ月分 寮費 24,000~30,000円/月 共益費 8,000円/月 食事代 28,000円 ※その他ネット利用料、保険料が必要です。



- 朝夕に手づくりの食事を提供 ●オートロックや防犯カメラを完備 ●ベッドや冷蔵庫、机など家具が備えつけ ●2019年にオープン

※費用は2024年度募集実績



### Q 寮に決めた理由は?

国籍を問わず、のんびりできる空間でいろんな人と交流してみたかったです。大学のウェブサイトを見て、住みやすいし、楽しそうだったので修交館に決めました。

### 寮暮らし 国際学生寮「修交館」



リセウツ 新世代マンガコース 1年

●家賃:寮費30,000円、共益費5,000円 ●学校までの距離:徒歩10分

### Q 寮の暮らしで一番不安だったことは?

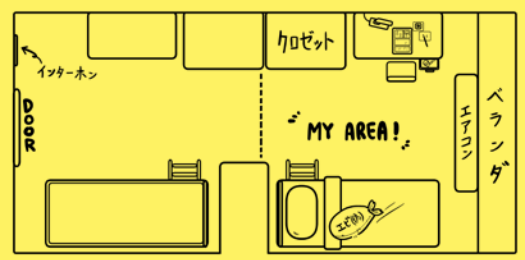
ほかの人となじめるかどうか不安でした。タイミングを逃してみんなと仲良くできなかったら…と心配していました。でも暮らしを試したら、寮のみんなはいい人。とても話しかけやすかったです。

### インテリアのこだわり

香りです。アロマや芳香剤などで、部屋に帰って来たとき癒されています。

### Q 寮暮らしをしてよかったことは?

この寮のおかげで、人と話す勇気ももらえました。留学生同士だけでなく、日本の学生とも、それから、寮以外の大学の友達にも。人と交流するための力が身についたと感じています。



### Q 困ったこと、不便だったこと

部屋が廊下の奥なので、トイレと洗濯機がちょっと遠いこと。

### ひとり暮らし



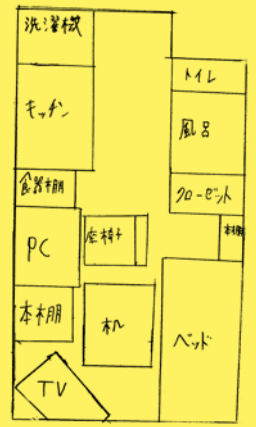
友松賢佑 アニメーションコース 4年

### Q ひとり暮らしで一番不安だったことは?

家事を自分でやる必要があること。すべてを自分でこなさなければいけないのは、最初は少し怖かったです。ただ、実際に始めてみたら1週間くらいで慣れました。普通に過ごしていたら自然と習慣として身につくものなのだ、と思いました。

### Q この部屋に決めた理由は?

大学へ自転車で通える距離で、近くにスーパーや薬局など買い物するのに困らないエリアであること。近くに24時間営業のスーパーがあるので、かなり助かっています。



### Q ひとり暮らしをしてよかったことは?

生活のリズムを自分で調節できることです。好きな時間に好きなだけ作業して、食べたいタイミングでごはんを食べ、寝たくなったら寝る。自由な生活を送れるので、長期的な制作のときはスケジュール管理がしやすいです。

### Q インテリアのこだわり

木目調のものと緑色のカーテンなどを取り入れて、自然を少し意識したりリラックスできる環境にしています。レイアウトに関してはベッドが座椅子からほとんど動かずに作業、資料探し、動画視聴、食事などができるように配置しました。

### Q 困ったこと、不便だったこと

ほしいものや必要なものを買っていくと、どんどん部屋の置き場所がなくなるので整理に困っています。最近は増やしすぎないように気をつけています。

●家賃:50,000円 ●間取り:1K ●学校までの距離:自転車で約20分

### Recommended Residential Areas around SEIKA

### ひとり暮らしのおすすめエリア



**国際会館・岩倉エリア**  
大学周辺で、家賃も他より安め。国際会館からは無料スクールバス、岩倉からは電車2駅で通学できる。スーパーやコンビニ、病院なども揃う。



**北山・松ヶ崎エリア**  
閑静な住宅街。府立植物園やコンサートホールがあるおしゃれで文化的なエリア。地下鉄沿線にあり、京都駅までのアクセスも便利。



**修学院・一乗寺エリア**  
寺社仏閣や、美術やデザイン系に特化したショップやカフェが多く、芸術系の学生も多く暮らしている。一乗寺には人気のラーメンストリートも。



**出町柳エリア**  
商店街や映画館があり、鴨川が流れる穏やかなエリア。下鴨神社など観光名所にもアクセスしやすく、アニメや小説の舞台になった場所も多数。

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。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。

## アルバイト

販売する、案内する、楽しませる、授与する、育てる、伝える。6人6様のバイト事情。

case 1

テーマパーク  
スタッフ

勤務先について

関西最大級のテーマパーク。  
映画がテーマのアトラクションや大人気キャラクターの  
ショーなど、子どもから大人まで楽しめる。

業務内容 パークの案内や安全確認など  
通勤距離 自宅から2時間  
勤務時間 週2日/8:45~21:00の中で6~8時間勤務

●アルバイトを選んだ理由 月に1回は通  
うほど大好きな場所だから。また、将来は遊  
園地やゲームのマーケティング、舞台演出  
に興味があり、現場の経験を積みたかった  
ことも理由です。●やりがいい人を幸せに、笑  
顔にできること。素敵な1日を提供できるこ  
と。●苦労したこと 苦労ではないですが、  
楽しませると同時に安全確認も重要なの  
で、常に緊張はしています。●専門性が生  
かされていると感じること シールにキャ  
ラクターを描いてプレゼント。お客さんにと  
も喜ばれています。あと、オープンキャン  
パススタッフの経験も生きています! ●学業  
と両立するための工夫 マンガ制作につ

ながっています。インスピレーションも得られ  
るし、さまざまな人と接することで、キャラク  
ターづくりの参考になることも。●給料の使  
い道 主に貯金。来年の卒業制作展で、  
費用をかけられるように。●高校生へのメ  
ッセージ マンガ学部をめざす留学生へ。  
画力だけでなく、日本語の習得はものすごく  
大切。授業の内容をしっかり聞き取って、吸  
収して上手くなるために。友達をつくって、  
世界を広げるために。がんばって!

ジョン・ミンホ (新世代マンガコース 3年)

2000年代のJ-POPが好き。カラオケではステップを踏みな  
がら歌う。体力づくりのため、1日おきに5キロを30分ほどか  
けてランニング中。

参拝客をお迎え

神社の  
巫女

case 3

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  
ころがイチバンですー。

case 2

オープン  
キャンパス  
スタッフ

勤務先について

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

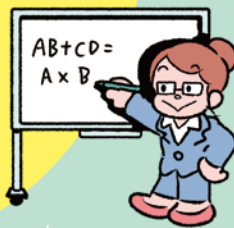
業務内容 キャンパスツアー、受付、準備・設営など  
通勤距離 大学から0分  
勤務時間 開催日前日10:00~18:00、当日8:30~19:00

●アルバイトを選んだ理由 人と話す  
のが好きだから。●仕事のやりがい  
キャンパスツアーのあと、「お兄さんと話  
してこの大学を志望する決意が固まりま  
した!」と言われたとき。●苦労したこと  
なし。●学業と両立するための工夫  
年に数回なので、両立もしやすいです  
よ。●専門性が活かされていると感じ  
ること ミュージシャンのプロモーション

活動をしているので、大学の魅力を伝え  
ることにつながっていると思います。●給  
料の使い道 ご飯、本、そして音楽周り  
の機材ですね。●高校生へのメッセ  
ージ まじで睡眠はたくさんとりましょう!

中本響太郎 (音楽コース 4年)

アーティストをモチーフとした商品開発を行う。いま夢中  
になっているのは山。手ぶらで近くの山に行き、身ひ  
とつて夜まで過ごすことも。



勤務先について

滋賀県にある神社。厄除けや交通安全、家内安全のご祈祷や  
結婚式を行う。関西でも有数の紅葉の名所として有名。

業務内容 授与品の授与・作成、御朱印の授与・印押し、御祈祷での鈴払いなど  
通勤距離 大学から1時間30分  
勤務時間 月4~5日(土日祝のみ)※繁忙期は月6~7回程度

●アルバイトを選んだ理由 最初は友  
人に誘われてお正月のみの予定でした  
が、雰囲気がよく長期での勤務を決めま  
した。●仕事のやりがい 誰かの大切  
な日のお手伝いができること。七五三や  
お宮参りなど、ほかにもたくさんのご祈祷  
があります。参拝客の方が笑顔で帰っ  
て行かれるのを見ると、頑張ろうという気持  
ちになります。●学業と両立するた  
めの工夫 シフトの自由がききやすいの  
で、授業で忙しいときは働く日が調整でき  
ます。こうしたアルバイト先を選ぶと両立

しやすいと思います。●専門性が生か  
されていると感じること 仕事柄、美術  
に興味を持っている社員さんも多くおら  
れるので、仲良くなれるきっかけにもな  
っています。●高校生へのメッセージ  
目標をもって大学生活を送ることが大切  
です。

佐々木鈴音 (日本画専攻 3年)

自分が素敵だと感じたものを心向くまに描く。制作時  
の資料として雰囲気のある建物を撮影するため、穴場  
のカフェなどを探ることが好き。



おいしいを届ける!



case 4

## 菓子店 スタッフ



勤務先について

菓子専門店。ケーキや和菓子など、こだわりのお菓子を製造・販売。毎日のおやつや土産など広く利用されている。

業務内容 レジ、接客、進物包装、ケーキ陳列

通勤距離 大学から10分 勤務時間 週2〜3日

●アルバイトを選んだ理由 接客のアルバイトに興味があり、甘いものが好きだったため。●専門性が活かされていると感じること お客様の喜びを探すことに活かされていると思います。●学業と両立するための工夫 授業のない朝の時間帯にアルバイトを入れています。早起きできて、その後の時間も有効活用できるのでおすすめです。●仕事のやりがい お祝いごとのささやかな力になれる機会が多いところ。「おめでとうございます」が言えるときにやりがいを感じます。●給料の使い道 専門的

な機材のほか、洋服が好きなので服にもよく使います。●高校生へのメッセージ 好きと思う気持ちは何よりも武器になります。いろいろなしごらみに負けず、突き進んでください。

野崎倅汐 (メディア表現学科 3年)

サウンドスケープや環境音、音楽と心理の関係を学んでいる。最近は自然のなかでバイオリンを弾き、演奏する環境が奏者や音に与える影響を調査中。



case 5

大好きな魚と触れ合う!

## ペットショップ アクアコーナー担当



勤務先について

昆虫や爬虫類なども含めた幅広い動物を扱い、ペット用品の販売やトリミング、ペットホテルなども備える大型店舗。

業務内容 接客販売、発注納品、生体管理、清掃業務、外部配信、ポップ制作、売り場作成

通勤距離 大学から車で1時間 勤務時間 毎週土日9:00〜18:00

●アルバイトを選んだ理由 大好きな水族館に通ううちに、当たり前のように鑑賞していた綺麗な魚たちは飼育員さんの努力があってこそ気づき、興味を持ったのがきっかけです。●専門性が活かされていると感じること ポップやポスターの制作のほか、お店のInstagramでは撮影や運営を任せたりもしています。大学のスキルが色々な場面で生かして嬉しいです。●給料の使い道 ほぼ魚の本(笑)。あとは家で飼育しているウーパールーパーのお世話代、

カメラの機材関係、画材、服やアクセサリなどいろいろ。●苦労したこと 命を扱う仕事なので、覚悟と責任感を持つことはもちろん、お客様に何を聞かれても答えられるよう、専門的な知識が求められることですね。●高校生へのメッセージ いま思いつき楽しんでください!

社納美咲 (グラフィックデザインコース 3年)

水生生物などをテーマにロゴやイラスト等の作品制作に力み、デザイン力をみがく。自身のデザインで生き物の魅力を伝え、興味を持ってもらうきっかけにすることをめざす。

授業をサポート!

## パソコン ティカー

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 パソコンティカー、ノートティカー、文字起こし

通勤距離 大学から0分 勤務時間 週に3コマ程度 ※1コマは90分

●アルバイトを選んだ理由 誰かの役に立ちたかったため。商業高校時代のパソコンスキルが少しあったことや、文字を書くのが好きなことも理由です。●仕事のやりがい 学科の制限などで受講できなかった授業を聞き、楽しみがあります。パソコンのスキルも上がり、端的に話をまとめられるようになりました。●学業と両立するための工夫 自分の時間を必ず確保すること。時間が空いているから、お金がないからといって詰め込みすぎると疲れてしまうので。●給料の使い道 生活

費や趣味に使っています。●専門性が活かされていると感じること 先生の話で重要な部分のみ抜き出し、伝えること。●高校生へのメッセージ 大学生生活は、長いようで一瞬。やりたいと思ったことは、すぐに行動に移すのがおすすめです。

本田悠利華 (文学専攻 4年)

専攻では源氏物語や竹取物語を講読している。自分以外の人の意見や思い出話を聞く機会として、配信者の動画もよく見る。

もっと聞きたい!

在学生の声

『 将来の役に立つようなアルバイトはできますか? 』

●できます。私は先輩からの紹介でした。もし、お金が許すのであれば、アルバイト情報が複数入ってから決めるのもおすすめです(デザイン学部なら、1年生の後期にはデザイン系バイトの情報がいくつ入ります!)。デザインは社会についての知識も必要になるので、普通の飲食バイトでも「デザインに触れていない人の思考」を感じられて勉強になります。役に立たない経験はないのかも。(グラフィックデザインコース 2年) ●日常系のマンガを将来描きたいと思っていたのと、単純にお金が稼げたので、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、一つのアルバイトに絞らず、いくつか挑戦してみるのもいいと思います。(ストーリーマンガコース 1年) ●卒業後は経験できないような仕事をあえて選んでいます。大学は4年間あるので、他にも制作の参考になりそうなアルバイトを探してみたいとも考えています。(芸術学部 1年) ●美術館はどうですか?私は普通にホームセンターで働いていますが、ときどき面白いお客さんが来るので、エピソードを絵にしています。(イラストコース 3年) ●アルバイトという立場を利用して、将来自分の携わりたい業種や分野を模索し、そのなかで「この仕事に向いているのか」「続けられそうか」など見極めることに使っています。(国際文化学部 1年) ●デザイナーに必要なコミュニケーション能力を鍛えるために飲食店を選びました。土日は忙しく、運搬しないと帰れません。バイトキャンプなので、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、稼いだお金は画材や参考書などに使ったほうがいいと思います。(プロダクトコミュニケーションコース 1年) ●入学の時に配られたアルバイト募集のホームページで、運良く将来の役に立ちそうなアルバイトを見つけた。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コース 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。(建築コース 2年) ●あまり学業と近いバイトをしても、得られる経験の幅は広がりません。「近すぎず遠すぎず」「くらい程度いいのではないだろうか。(キャラクターデザインコース 3年)

買い物も、アート鑑賞も制作も。全部に便利なくばりアクセス。実は京都を満喫できるエリアなのです。

# 09 SEIKA LIFE



Recommended Spots  
in Kyoto

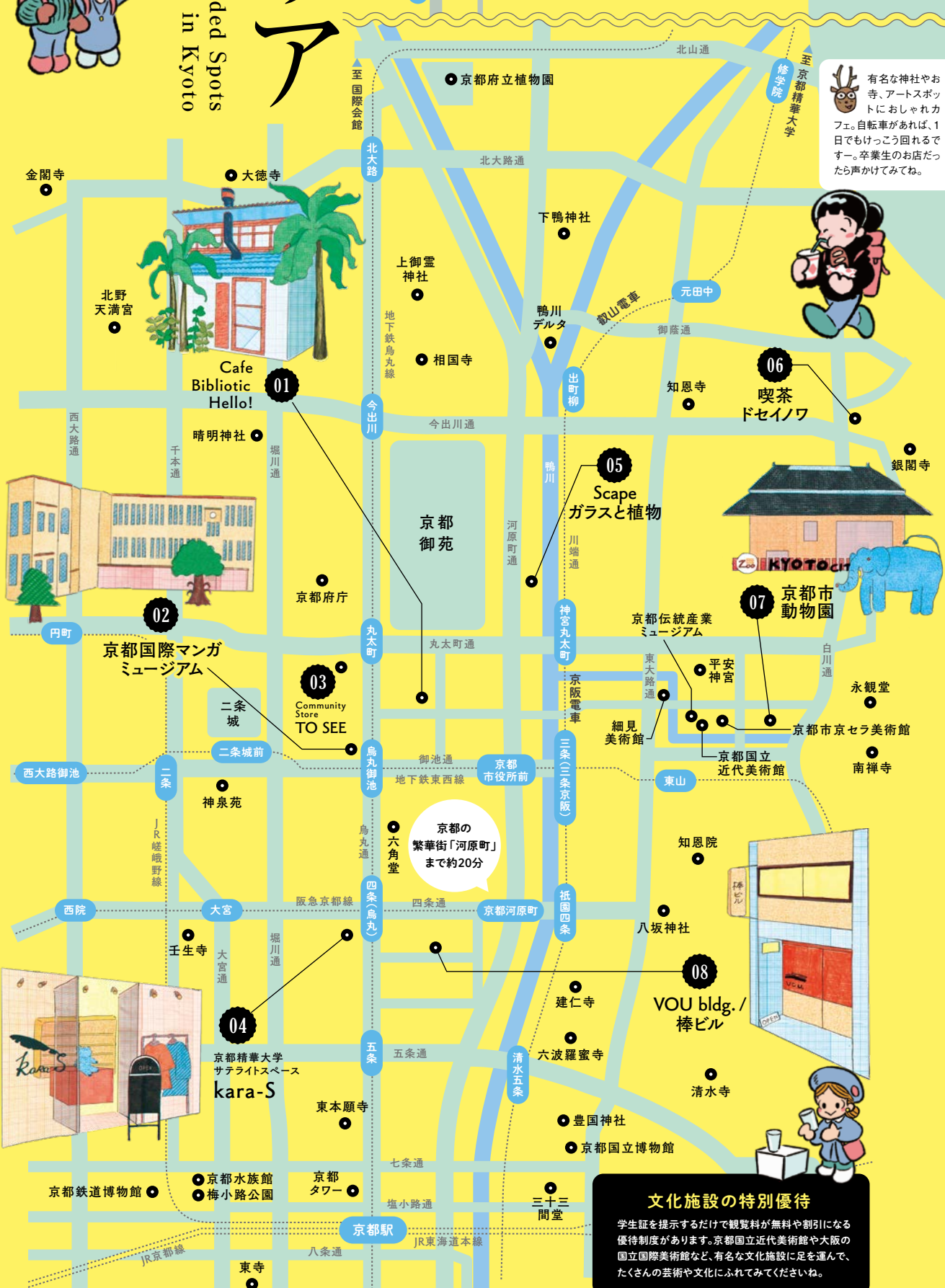
# エリア

JR  
「京都」駅から  
約30分

京阪電車  
「出町柳」駅から  
約20分

京都駅から乗り換えなしで約30分。おしゃれな雑貨店が多いアートスポット「左京区」に位置する京都精華大学。京都の中心地、烏丸御池や四条烏丸には大学が運営するギャラリーと研究施設もあります。実は、街中への良アクセスと、集中して制作できる環境のいいところ取りなのです。

有名神社やお寺、アートスポットにおしゃれカフェ。自転車があれば、1日でもけっこう回れるです。卒業生のお店だったら声をかけてみてね。



**文化施設の特別優待**  
学生証を提示するだけで観覧料が無料や割引になる優待制度があります。京都国立近代美術館や大阪の国立国際美術館など、有名な文化施設に足を運んで、たくさんの芸術や文化にふれてみてくださいね。

PICKUP!

# SEIKA 卒業生 SHOP & 関連施設

卒業生のお店

01



## Cafe Bibliotic Hello!



落ち着く古民家カフェ

芸術学部出身のオーナーみずから図面を引き、古民家をリノベーションしたカフェ。天井まである壁一面の本棚にはジャンルや国を問わずさまざまな本が並び、心地よい音楽のなかでのんびり自分の時間が過ごせます。入口でそよぐバナナの木が目印です。



関連施設

02

## 京都国際マンガミュージアム



時間がどんどん過ぎていく



京都市との共同事業で2006年にオープンした本格的なマンガ研究施設。海外からも注目されています。マンガに関する研究活動や展示会のほか、「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、気がつくとき夕方になっていることも。時間に余裕をもっておこしやす。

【学生証提示で入館無料】

※各施設の営業時間はウェブサイトやSNSでチェック!

03

## Community Store

### TO SEE

卒業生のお店



のぞいてみよう

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)と編集者の肩書きをもつ二人の店主が、出会いと縁を培い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。

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。オーナーはプロダクトデザインコース卒のスタンドグラス作家。「ガラスと植物」をテーマに、着生ランやシダ植物などの観葉植物に合わせた作品やアクセサリーなど、心ときめく出会いがある場所です。作品が自分でつくれるスタンドグラス教室も人気で、定期的開催中。



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、国際文化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、入学後に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



全国にファン多し

1階がギャラリー、2階にはショップ、3階はイベント兼ギャラリースペースで構成。作家による陶器やZINEはもちろん、デザイン学部卒のオーナーによるセンスが光る帽子や靴下などのオリジナルグッズも。見ているとつい欲しくなります。

▶P.21にもオーナー川良謙太さん掲載!

カラフルでにぎやか。モードに古着、決めポーズでパチリ！ここは自分の「好き」を思いきり出せる場所。

10 SEIKA LIFE

# ファッション

## Seika Fashion

最近の若い人たちは、みんな  
服装が似ていておとなしめ  
……とは言わせない！キャンパスを  
歩けば、色とりどりの個性豊かな  
ファッションリーダーがあちこちに。



### しんちゅん

ファッションコース・1年  
①月に4〜5回 ②15,000円くらい、靴が一番高価。ダメージ感が気に入っている。③両方古着屋で買ったことが多い。最近はお洋服やアクセサリーも入れています。④バートマンの映画を全巻観たこと。⑤留学生がたかるなんて、授業などでも交流ができること。⑥怒りにまわれない



### カニ

ストーリーマンガコース・1年  
①月に2回 ②7,000円 ③両方④見たことのない組み合わせを想像して買います。リメイクも好き。⑤雑誌「ユイカ」。⑥みんなのびびり自由にしてるところ。⑦600年生きてやりたいてことを全部やる！



### ひゅっきー

キャラクターデザインコース・3年  
①月に1回、多く月に3回 ②10,000円くらい ③両方 ④スタイルが良く見えて、個性を出せるファッション。かっこいい系が好き。⑤ワンピースのマンガを最初から読むこと。⑥自由でいろいろな素材がそろってること。⑦人の事は出来ぬ!!!



### ちゅり

イラストコース・3年  
①月に2回 ②20,000円くらい ③ネットは苦手。店舗で買うことがほとんど ④服やすりデザインをええ良ければ値段はあまり気にしないかも。四条河原町あたりで買います。⑤友達と食べ歩きすること。特にスイーツ! ⑥自由な校長先生が面白いところ。(イラスト岸本先生!) ⑦なるよになる



### おいしいからあげ

文学専攻・2年  
①3か月に1回 ②15,000円くらい ③ほぼ店舗 ④店員さんがおもしろかったら買います。⑤最近の趣味はTRPG。物語を作ることが好きなので、パソコンでTRPGゲームを作るプロジェクトを立ち上げます。⑥面白い話ができる人が多い! ⑦茅盾したら意向を同時に抱える。多面的な視点で世界を見る

### あま

新世代マンガコース・2年

①2か月に1回 ②12,000円 ③両方 ④個性的で可愛いけど派手すぎない服。肌触りの良さ。⑤サブカルチャーの社会的文脈について考えること。⑥自然が豊か。意欲的でやさしく個性的な人が多い。⑦好きこそ物の上手なれ



### つつじ

キャラクターデザインコース・2年

①半年に1回 ③3,000円 ④ほとんどおさがり。買った店舗 ⑤直感的に可愛いと思った色や形のものを選ぶ。⑥ストラップ、持ち武器はロングブラスターです。⑦熱心な生徒や先生が多いこと。⑧「60点取れたら実費100点」父の言葉です。



### Henry

メディア表現学科・2年

①月に2回 ②15,000円くらい ③両方 ④直感的に良いと思ったら選んでいい。シンプルなものから派手なものまで。⑤欲しくて買ったけど合うカスタムパーツ探し。⑥好きなこと、好きなこと、これらしいことがはびこっている人が多く、色々な良さを持っている人に出会えること。⑦むしろ「成功は失敗のもと」と逆に言いたい。その方が、この人生の面白さを正確に言いあてている。by岡本太郎



### モモ

芸術学部・1年

①半年に2〜3回 ②10,000円くらい ③絶対に見てサイズ合わせてから買うので店舗 ④サイズ感、試着してからじゃなく絶対に見えたい。⑤アサガオの観察と、植物標本。京都地方裁判所によく行く。民事裁判が面白い。⑥わんぱくを許容してくれること。⑦喉分とビタミン



### かぬちゅん

キャラクターデザインコース・2年

①季節に1枚 ②10,000円 ③両方 ④その服を買ったときに、3ヶ年以上に着る替えが思い浮かぶかどうか。⑤聴く時のうろたえタイム。⑥いろんな人が「自分」をちぎり出して面白いや!と居るところ。⑦しない替りする価値。



### しゅう

メディア表現学科・1年

①月に2回 ②10,000円 ③両方 アクセサリーはネット、服は店舗 ④自分が持っている服と色々な組み合わせができるようにする。⑤おしゃれな写真を撮ること! ⑥最近スマホで撮影することが多い。⑦ルールのない自由な表現活動ができること。⑧想像と創造で表現



### BANK

グラフィックデザインコース・4年

①月に2〜3回 ②20,000円以上 ③1回見てから買いたいの店舗が多い。④色合いと素材、自分のスタイルと合うかどうか。⑤デカめのズボンとタックイン。⑥みんなが優しい。⑦練習の時、自分が世界一下手にせんと思っている、本書の演者の時に自分が世界一上手だと思いたい



### ココミ

社会専攻・2年

①半年に1回 ②8,000円 ③店舗 ④値段、シンプルが好き。買う時は、長く着るかどうか考えて買う。⑤風景の写真も撮る。スマホで撮ることが多い。⑥芸術系の学部じゃなくても部活などで、ものづくりができる環境が揃っている。⑦あきらめるのはいつでもできる。



### ワテ子

版画専攻・3年

①月に2回くらい ②12,000円 ③ネットやメルカリ ④その服を買わなかった時のことを想像する。⑤ペーブル、スコン、松屋の食研究。東京のダンスに触れること。今は、ロックダンスにはまっています。好きなダンサーが東京にいて、週末にレッスに通っています。⑥から揚げ定食のユウの良さ。⑦一生青春



### モモチゅん

新世代マンガコース・1年

①月に少なくとも3回 ②25,000円くらい ③両方。大塚駅にあるお気に入りのショップで買う。④ピンク、フリル、リボン、この3つの中で少なくとも2つは該当すること。⑤アイドルリッシュセブにはまっています。…和服一級制。⑥キャンパスの風景がさわやかできれいです。願っています。⑦好きは世界を変える!



### まみです

版画専攻・3年

①2か月に1〜2回 ②15,000円 ③両方、もしくはおばあちゃんの服をもらう ④一番は安さ!! 次にデザイン!! ⑤画室。文房具がどんなものも揃う。画用紙の切れ端に描くこと。⑥情報館にたくさんいい本があること。⑦自分が大事!!



### 瑛IOI?

メディア表現学科・3年

①月に2回 ②15,000円 ③店舗が多いけど、最近ネットでも買うこともある ④その時々でいいな!自分を出させてくれるアイテムやコーデを提案。基本派手でカジュアルなものも好き。⑤一人カラオケと自己啓発本を読むこと。⑥先生がやってくれてくれること。⑦どんな時でもオリジナルスタイル! 俺というブランドは俺だけが似合う!



### こーへーちゅん

音楽コース・3年

①月に1回、多い時は週1回 ②50,000円くらい ③店舗。古着屋で買う ④オーバーサイズ、シルエット。⑤2人組音楽ユニットDUSTCELL。ライブにも行く。ウイスキー。⑥基本何をやっててもよい。やらなくてもいい。⑦勝者になるな。

SPRING & SUMMER

春  
夏



## アディルバエワ ミレーナ

人文学研究科(大学院)

①4か月に1回、季節に応じて買う ②25,000円くらい ③店舗。大抵に買いに行き ④自分のファッションセンスと合っているかどうか、可愛く見えるかどうか、リボンとレースがついている方が好き ⑤アニメとマンガの研究、日本の読者や研究者の意見を聞くこと、⑥自然豊かな環境、⑦自分らしさ。



## 江小梨

キャラクターデザインコース・1年

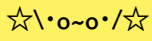
①月に1回 ②26,000円 ③ネット ④デザインが可愛いものなら買います。ピンク、緑、パステル系。⑤アウセサリー作りにはまっています。つけているものは手作り。⑥先生と学生がみんなオシャレで、入学してからちょっと魅力的に感じました。⑦自分の気持ちも大切にしたい。



## 西澤純一郎

グラフィックデザインコース・2年

①6か月に1回 ②10,000円くらい ③店舗 ④マークや柄が入っていない無印の黒い服。⑤服を眺むこと、文字が好き。⑥先生方の意見が鋭く、ためになる。⑦本名。



社会専攻・3年

①年に2〜3回 ②家族からもらったものもあるのでわからない ③両方(その時の気分で選ぶ) ④肩肘が通らない! ⑤最近、音楽ライブに行く機会が高まっています。若鳥大空と西田修大のユニット「鏡鏡鏡鏡」のライブに行きました! ⑥ちょっとゆるいところ。⑦自然体でいたい...です。



## アンちゃん

キャラクターデザインコース・4年

①3か月に1回 ②10,000円くらい ③ネット ④モックロの服が好きなので、白色、灰色、黒色の服を主に購入します。⑤YouTubeでウサギの動画を見ること。⑥個性を大切にすることが多い。⑦常に全力で。



## mst☆

メディア表現学科・1年

①月に2回くらい ②10,000円 ③店舗 ④京都の古着屋で買うことが多い。シンプルなお茶系。⑤ドラマ、高校1年生から観賞やっています。⑥色々な人がいること。⑦ロックロール!



## にき

グラフィックデザインコース・3年

①月に10,000円くらい ②60,000円くらい ③ネット ④一目惚れしたものが多く、⑤読書。純文学を読みます。⑥大学全体がキャンパスみたいなところ。⑦ファッションは復讐の手段なの。



## りお

メディア表現学科・2年

②2か月に1回 ③25,000円くらい ④素材感やサイズをみて買いたいので店舗で買うことが多い ⑤店舗に2回行くこと! 1回目では買わず、2回目までお返しは買おうとしています。⑥甘党なので、お菓子を食べることも、制作活動がしやすい環境が整っていいところ。⑦Sometimes you gotta run before you can walk by映画「アイアンマン」



## はるちゃん

歴史専攻・4年

①3〜4か月に1回、季節の変わり目に購入 ②15,000円くらい ③店舗。イズミヤの衣料品コーナーやセオリストロードで買うことが多い ④色や服を持ち過ぎず、組み合わせで着1着を大切にしています。⑤電車の撮影と鉄道グッズ購入。今まで人に見せずに楽しんでいましたが、Xで公開するようになってから趣味をオープンするようになりました。⑥情報誌は読まなくていい! 情報誌で映画も書くために毎日通っています。⑦「一日一歩を大切に生きて。」です。



## のんち

ストーリーマンガコース・3年

①月に1回 ②7,000円くらい。覚えていないけど... ③店舗 ④着回し、可愛さ、素材、ベージュ系。⑤京都の服飾。神社仏閣めぐり、御朱印を集めること。カカムチやマイブーム。⑥自然が多くて自由なところ! ⑦死ぬこと以外がすべて。



## Tim

メディア表現学科・1年

①月に1回くらい。ピロピロときたらその時に買う ②80,000円くらい ③店舗。着てみた時の感覚大事 ④ピロピロきたもの、ときめいたもの、少し時間がたっても服に残っているもの、カラフルだったり、フワフワしたものが多いです。⑤演劇II(入ったかった演劇部が面白い!)音楽はK-POPにはまっています。ゲームも遊びたいです。⑥自由! のびのびと自分を表現できる! やりたいと思ったらなんでもできる! ⑦ワクワクするものは全部やっています。



## 前野八号

イラストコース・3年

①あまり決まっておらず、うっかり可愛いものを見つけた時に買う(でも3か月に1回くらいかな) ②50,000円。スカジャンが25,000円くらい ③好きなブランドの服は細かくディテールを見たいので店舗一択だけど、ネット通販も最近使われるようになった ④自分がいかにときめくかをモットーにしています。⑤同人活動とアズニランドにどっぷりです。それに付随して東京遊園地もよくようになりました。⑥いろんな部活動に参加しているのですが、それぞれ活発で学外活動も苦にならないところ。⑦心に太陽を待て!



「〇〇系」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。

# セイカ生のおしゃれワザ

## みんなへの質問

1. 服の購入頻度は?
2. 撮影時の服は、全身でいくらくらい?
3. ネットと実店舗、服はどちらで買う?
4. 服を買うときのこだわり
5. 今はまっていること、マイブーム
6. 京都精華大学の好きなところ
7. 座右の銘

## かか

ストーリーマンガコース・2年

①月に1回くらい、買わない月もあるが、1回にいっぱい買います ②20,000円くらい ③ネット。中国のアプリ限定で買うことが多い ④廉やかな服が好きなので、デザインが変わっている服をよく買います。⑤好きな服を着て撮影すること、⑥好きなファッションコーデも自由なこと先生方が優しいところ。⑦迷う時はとにかくやり始めるのが大事!



## えこ

カートゥーンコース・4年

①2〜3か月に1回 ②12,000円くらい ③両方 ④好きな色合いのものを組み合わせようとしている。原色の赤、青、黄色が好き。⑤GTA(グランド・セフト・オート)というゲームの配信をTwitchで見ることが多い。⑥服が多いところ。⑦明日は明日の風が吹く。



## SOU

マンガ研究科(大学院)

①半年に1回 ②40,000円以下 ③店舗 ④京都の古着屋で買うこと。80's、90'sの日本スタイルコーデ。⑤1日移動前夜生活を記録する(18日)。⑥留学生に対する対応が親切。⑦人生はレースじゃない。

## マーシャ

芸術研究科(大学院)

①3か月に2回 ②21,900円 ③店舗か自分で作るが多い ④古着屋で安く買える、染みデザインを遊びたいです ⑤店舗。⑥古着屋さんで選んだお気に入りの服を買います。⑦自分が買いたいデザインを店舗にオーダーして買います。⑧店舗がすべて完成しているところ。⑨椎名林檎。

## りお

メディア表現学科・2年

②2か月に1回 ③25,000円くらい ④素材感やサイズをみて買いたいので店舗で買うことが多い ⑤店舗に2回行くこと! 1回目では買わず、2回目までお返しは買おうとしています。⑥甘党なので、お菓子を食べることも、制作活動がしやすい環境が整っていいところ。⑦Sometimes you gotta run before you can walk by映画「アイアンマン」

## はるちゃん

歴史専攻・4年

①3〜4か月に1回、季節の変わり目に購入 ②15,000円くらい ③店舗。イズミヤの衣料品コーナーやセオリストロードで買うことが多い ④色や服を持ち過ぎず、組み合わせで着1着を大切にしています。⑤電車の撮影と鉄道グッズ購入。今まで人に見せずに楽しんでいましたが、Xで公開するようになってから趣味をオープンするようになりました。⑥情報誌は読まなくていい! 情報誌で映画も書くために毎日通っています。⑦「一日一歩を大切に生きて。」です。

# 秋

AUTUMN & WINTER

# 冬





# つながり Connections

夕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。

## 日本 × 中国

〈イラスト〉 〈立体デザイン〉  
〈マンガ〉

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。

「京都にある竹工芸 竹美齋さんの実習に参加しました。実習では夏休みの期間に、技術や知識を得ながら自分でデザインした作品を制作します。本物の職人さんのもとで、現場で学べることはとてもよい経験になりました」(陳)「私たちにとって遠い存在になっている工芸ですが、実習を通してより身近なものに。なにより自分の手で作る楽しさが今までよりもさらに実感できた経験でした」(守屋)  
Q.知り合ったきっかけ 「同じ工房の部屋でともに作品をつくっているうちに親しくな

りました」(井上) Q.実習先で制作したオリジナル作品 「トランペットのケースに取り組みました。私にとって、楽器の演奏は暮らしの一部。工芸も暮らしとともにあるものだと考えています。サイズも大きく制作も大変でしたが、自分だけの1点ものできて嬉しかったです」(守屋) Q.取り組んでよかったこと 「異なる学部やコースの人たちと知り合えたことと、1週間にわたり竹工芸の技法をしっかりと学び、アイデアから作品制作まで取り組めたことです」(井上)  
Q.京都精華大学のいちおしポイント 「いろんな強みをもった人から学び、自分を高める機会が豊富なところ」(陳)「さまざまな国や地域の人と出会うのが一番のポイント」(井上) Q.最後にひとこと 「ちょっと興味があるな、くらいで学部を決めてしまっても大丈夫。わたしもそうでした。美術系の学びは初めてでしたが、今は楽しいですよ」(守屋)

「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しょ。



知ることで表現の幅が広がります

### 京都の伝統産業実習

- 井上拓飛 (写真・左) イラストコース3年。最近ではコラージュを用いた制作活動を行う。自分の空想の世界をかたちにした映像作品の制作にも夢中。
- 陳 思齊 (写真・中央) 新世代マンガコース3年。デジタル環境でのマンガ制作を勉強中。休みの日は鎌倉や奈良など歴史の名所をめぐり、御朱印を集めている。
- 守屋美優 (写真・右) ライフクリエイションコース3年。暮らしのなかのデザイン、特に「編む」ことに興味がある。産学連携の授業で企画やマーケティングも学んでいる。



チームだからできることがある!

### 全学部共通 アートイベント

キャンパスで開かれるアートイベントは、芸術系の学部生はもちろん、文系学部の学生も大歓迎。作品の展示方法について考え、実践するワークショップ「アートをおく」では、期間限定の学部を超えたグループを結成。日常生活にあるものをアートとして学内のギャラリーTerra-Sに展示しました。

「自分たちが取り組んだのは、5つあったテーマのなかで一番難しいと言われていた課題です。椅子による壁面構成に取り組む、「新たな椅子の存在」について模索し、展示しました。シン

ブルなモチーフだったので、ただ配置するだけではアートとして成立しないところが難しかったですね」(泊)「今後、自分の作品をギャラリーに展示するときに役立つと思います」(光本)  
Q.取り組んでよかったこと 「他学部の人と一緒に取り組めたことです。自分になかったアイデアや作業方法を知ることができて、視野の狭さに気づかされました」(平田)「普段は個人制作が多いので、とても新鮮な経験ができました」(泊)「展示の感触や見え方など、実際に経験することができたのも良かったです」(光本)  
Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「自分とは何もかも

違う人たちが集まっているところ。性格も趣味もばらばらで、これまで関わったことのない人と出会うことができます」(平田)「それぞれの方面に飛びぬけた人がたくさんいて、世界が広がりますよ」(光本) Q.最後にひとこと 「行きたい大学の設備について調べておくことは大事だと思います」(泊)「イベントには積極的に参加してみるのがいいです。あと、作品や好きなものの話題はたくさん貯蓄しよう。ちょっとしたアイデアや制作物でもちゃんと記録したり、形にしておくのがおすすめです」(光本)



## デザイン 学部

## 国際文化 × 芸術 学部

- 平田航基 (写真・左) 文学専攻2年。「古事記」など日本の古い作品を研究している。同時に、動物園で畜産について調べるフィールドワークも準備中。
- 光本音緒 (写真・中央) イラストコース4年。制作のほとんどに3DCGを利用している。主なソフトはBlender。コース専用の印刷室や写真スタジオがおすすめスポット。
- 泊 博子 (写真・右) 洋画専攻3年。木の枝から木炭をつくるなど、自然物を使用した制作をおこなっている。京都のギャラリーやライブハウス巡りが好き。

(アイシーキューブ)  
iC-Cube



いろんな国の  
友達が  
できました

Casa(カサ)は、国際文化学部の学生・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、学部の中に自分たちの居場所を見つけられるような活動をしています。

「Casaのグッズを制作するプロジェクトで知り合いました。最初に学部のキャラクターをつくることになったのですが、経験者はゼロ。みんなで案を出しながら、見た目やカラー、持ち物までこだわったオリジナルキャラクターの「うちまる」が完成しました。他にも、学内マップつきのクリアファイル、年間スケジュールの入ったカレンダーなど、新入生も使いやすいように工夫したグッズを制作。小坂さんからはユニークなアイデアがどんどん出てきて、いつも驚かされていました」(伊藤)「学内地図のトレースや卓上カレンダーのデザインなどを担当しました。伊藤さんはそこに登場するキャラクターの吹き出しなどを考えてくれたのですが、よく見ると細かいこだわりポイントが見えて面白いですよ」(小坂) Q.参加してよかったと思うこと 「グッズを使っていて人を見かけたり、便利だという声を聞いたりすると、やりがいがあったなという気持ちになります。デザインに使ったIllustratorを習得できたことも大きいですね」(小坂)「今まで挑戦したくても自信がなかったキャラクター制作に取り組めたことです。自分ひとりでは成し遂げられなかったと思います」(伊藤) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「変わった人が多いけど、それが当たり前になっているのが面白い。それだけ、この大学が自由で個性を解放できるんだと思います。研究室には貴重な資料や書籍も多く、先生は悩み相談にも熱心に応じてくれますよ」(伊藤)「授業がなくとも来たくなるほど楽しめる。バンドの演奏や交流会など、いつも学内のどこかで何かが行われています」(小坂) Q.最後にひとこと 「もし京都精華大学に入学が決まったら、1年生のうちいろんな学部の人々と話をしてみてください。日々、いろいろな刺激を受けて学生生活を充実させてほしいです」(伊藤)

小坂元紀 (写真・左)

文学専攻4年。比較文学を学ぶ。卒業論文の研究対象は「笑」。やさしい気持ちでいられるように日々励む。

伊藤楓華 (写真・右)

社会専攻2年。ゼミでは社会背景から現代アートを読み解く。現在、韓国語の勉強にはまっている。

グッズデザイン担当

キャラクターデザイン担当

先輩

後輩



いっしょに  
盛り上げて  
いきましょ

国際文化学部  
スチューデント・commons  
Casa



日本

学部生

中本 遼 (写真・左)

メディア表現学科3年。Webサイトのコーディングやデザインを学びながら、表現のための哲学も模索している。

「iC-Cube(アイシーキューブ)」は、キャンパス内で留学生や日本の学生たちが交流し、異文化を学び合える場所。お互いの母国語を教えあったり、だれかの出身地域の料理を食べながら、その土地の文化に出会ったり。楽しみながら学べるスペースとして親しまれています。

「大学に来る交換留学生を歓迎するイベントなど、運営を行うメンバーとして一緒に取り組んでいます。わたしとウッドさんと司会を担当し、会場を盛り上げたこともありますよ」(中本)「昼休みを利用して海外の文化を知るイベントでは、京都精華大学のユニークなところを英語と日本語で紹介しています。ほかの学生をゲストに迎えることも。みんなで楽しみながら取り組んでいます。ちなみに中本さんは、学外でも身体パフォーマンス活動を行っている中です」(ウッド)

アメリカ



大学院生

ウッド・ウィリアム (写真・右)

芸術研究科博士後課程。モンスターへの関心をきっかけに、江戸時代の民間信仰や妖怪かるたを研究中。

Q.iC-Cubeのいいところ 「多文化理解や異文化交流という、海外にルーツを持つ人が集う場のイメージになりがちですが、同じ日本に生まれ育ってもそれぞれの文化的背景は異なるはず。ここは、誰もが人を理解しようとする場であり、理解に集中できる場。広い意味での異文化交流ができるのがよいところですよ」(中本) Q.どれくらいの頻度で行っている? 「ほかにも、自分で制作したオリジナルのカードでみんなを占うイベントも行って。以前はほぼ毎日利用していましたが、今は論文や翻訳の仕事に集中しているので、週に1~2回くらいですね」(ウッド) Q.京都精華大学のいいところ 「大学が山に囲まれているところ。自然の音が好きなので、気持ちよく過ごしています」(中本) Q.最後にひとこと 「大学にいるうちに、できるだけ新しいことにトライしてみよう!」(ウッド)

大学祭実行委員会



先輩

学生自治を  
研究する

後輩

映像を  
研究する

西村侑大 (写真・左)

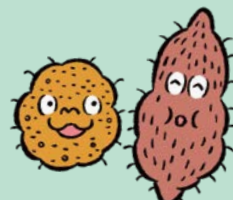
社会専攻3年。戦後日本の学生自治の歴史と現状について考察している。フォークソング部ではドラマを担当。写真部部長でもある。

チョン ユジン (写真・右)

映像専攻2年。韓国出身の留学生。アニメーションと実写映像どちらにも取り組んでおり、自分が楽しいと思えるものを追究中。

開学当初から学生たちでつくりあげてきた学園祭「木野祭」。卒業生の思い出にもよく登場する、学部を超えた一大イベントです。近年は新型コロナウイルスの影響により、オンライン開催や規模縮小などの対策もおこなってきましたが、今回はようやく対面でフルオープン。模擬店は売り切れ続出、大盛り上がりとなったのでした。

「チョンユジンさんと一緒に木野祭の企画運営や調整をおこないました。さまざまな団体同士の調整にも苦労しましたが、学業との両立も難しかったですね」(西村)「木野祭は実行委員会だけのものではなく、大学の構成員全員の祭りであることを常に意識していました。加えて、アフターコロナの世代である私たちにとって初めてとなる対面イベントの運営。飲食の模擬店とステージイベントの同時進行は大変でしたが、結果的に大成功となり、とても嬉しく思っています」(チョン) Q. 取り組んでよかったこと 「何よりもみなさんの感謝の声です。交友関係も広がり、イベント運営の楽しさも知りました」(西村)「木野祭は思った以上に学生たちの自主性が試される場で、企画運営について具体的に学ぶことができました。友人もたくさんできて、日本語の勉強にもなりましたね」(チョン) Q. 京都精華大学のいちおしポイント 「『自由』に勉強して、活動できること。しっかりした意志があれば大学も支援してくれます」(チョン)「教職員と学生の距離が近いところ。気軽に何でも相談できます」(西村) Q.最後にひとこと 「大学は挑戦の場。高校での生活とは何もかもが違うからこそ、新しいことを始めるよい機会になりますよ」(西村)「私たちの人生はまだ5分の1です。その時点で『夢』を決めるのはとても難しいこと。私も悩みながらの選択でしたが、後悔はしていません。形式にとらわれずにやりたいことに取り組みたい人には、京都精華大学をおすすめします」(チョン)











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2025

2024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2024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

Global Culture

## 国際文化学部

- ☐ 人文学科
- ☐ グローバルスタディーズ学科

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

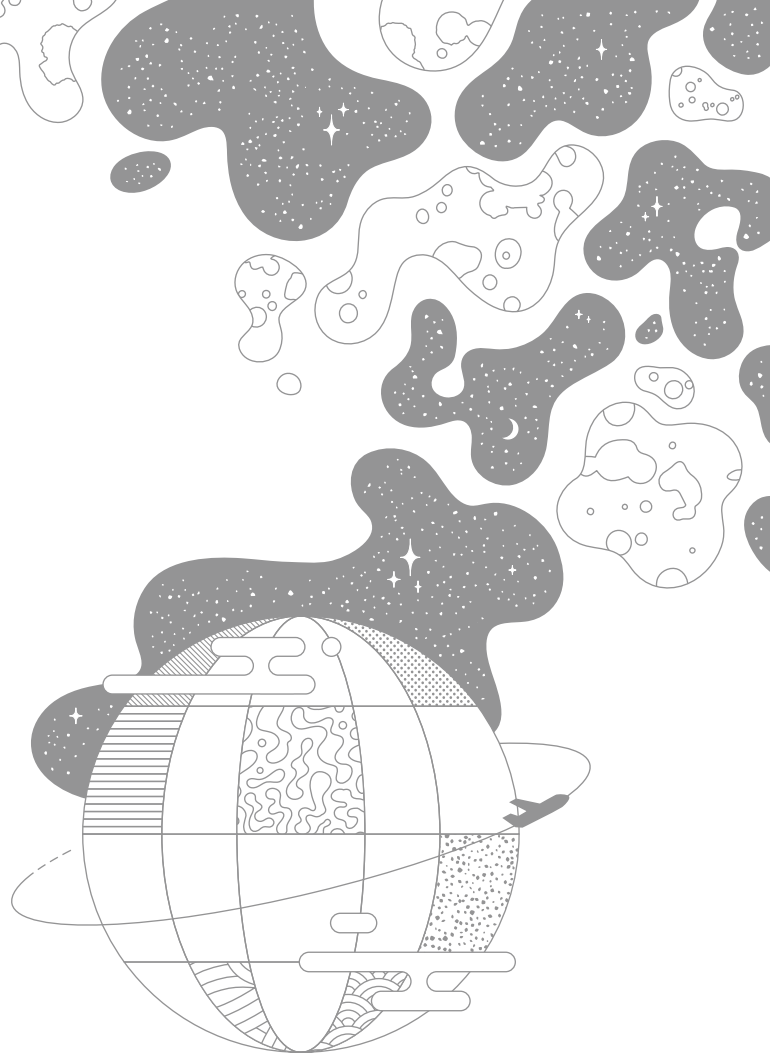
## デザイン学部

- ☐ 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コース
- ☐ アニメーションコース



Your Creative

Expression

Can Change the World.

K Y O T O

S E I K A

U N I V .

2 0 2 5

京都精華大学  
KYOTO SEIKA UNIVERSITY

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