

KYOTO SEIKA UNIVERSITY



京都精華大学 2022

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



Your creative expression
can change the world!



京都精華大学は
表現で世界を変える
人を育てます。

表現

「表現で世界を変えよう」。そう言われてもピンと来ないかもしれません。特別な才能を持つアーティストにしかできない。世界を変えるのは政治家の仕事だ。そう思うかもしれません。

京都精華大学の思う「表現」とは、考え、行動し、発信するすべてのことを指します。ニュースをみて自分の考えを話すこと、本を読んで友達にすすめること、イラストを描いてSNSで公開すること、みた人が驚く立体作品をつくること、便利なアプリケーションをつくること、何を着るか考えコーディネートすること、逆に同じ服ばかり着ること。それらはすべて「表現」です。

そして「世界」とは、学校や地元、家族や友達や知り合い、インターネット上のSNSも含め、あなたが関わるすべての場所のことです。

困っている人を助けたい。落ち込んでいる友達を励ましたい。身の回りをもう少しだけ便利にしたい。あなたの意見やアイデアが、つくったものが、周りの人の明日を少し便利に、元気にするすることができます。小さなアイデアやひとりの行動が、社会や人々の意識を変えていきます。

京都精華大学は、表現活動で世界をよりよくなる人間を育てます。

世界は変えられます。あなたの表現で。



表現
世界を
変える

活躍する卒業生たち

世界で活躍するアーティストやデザイナーはもちろん、企業での企画や商品開発、教員など、それぞれが自分なりの方法で新しい世界をつくりだしています。



ALUMNI
01

雑誌編集長

『Quick Japan』太田出版

続木順平

Junpei Tsuzuki

「表現する者」に迫り、その声を届ける

お笑い芸人、ミュージシャン、俳優、アイドル、小説家やマンガ家、テレビ番組の制作者……。10代～20代の若い世代に支持される表現者たちにロングインタビューを行い、さまざまな角度から彼らの作品や言葉を掘り下げ、その人物像に迫る。創刊27年になる雑誌『Quick Japan』は、そんな特集で読者を引きつけ、「最強のユース・カルチャー誌」と言われてきた。

「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です。こういう表現をする人は何を考えているんだろう。どんな生き方や発想をしてきたんだろう。得体が知れないというか、自分の考えの枠に収まらないところで動く人たちの本質を知りたい。彼らはいったい何者なのか、なぜ今の人が面白いのか。自分なりの考えで企画・編集して一冊の本をつくるのが楽しくて今の仕事をしています」

編集長の続木順平さんが語る言葉は、『Quick Japan』の編集方針であると同時に、自分がなぜ雑誌編集者という職業をこころざし、今も続けているかの理由にもなっている。

原点は、精華で過ごした4年間にある。高校生の時にキャンパス見学で訪れた時から、強烈なインパクトを受けた。

「自由で個性的な学生が多く、めっちゃくちゃ面白そうな空気に満ちていました。僕は人文学部でしたが、アートやデザインや映像やマンガの作り手が身近な同じ空間の中にいる。いろんなカルチャーが雑然と混在

している。そんな環境は、他の大学にはちょっとないですよね」

さまざまな分野に興味のあった続木さんは、一つのサークルや活動には所属せず、いろんな場所に入り出して、多くの人とつながった。学園祭の実行委員会、フォークソング部、演劇やクラブイベント。自分の手と体を動かして、音楽や映像や形ある作品を残そうとする人たちと接するのが楽しかった。やがて、彼らの表現にかける情熱がどこから生まれてくるのか、知りたいと思うようになった。『Quick Japan』の編集は、当時の望みがまさに現実になったような仕事だ。

2016年に編集長になった時、新しいキャッチフレーズを打ち出した。「A VOICE OF NEW GENERATION」。次世代の声に耳をすます、という意味だ。政治や社会問題も「自分ごと」として考えてほしいと特集や連載で取り上げる。カルチャーも、ライフスタイルも、政治も、雑多に詰め込まれているのが、雑誌という媒体の良さだと信じているからだ。

「あらゆる人たちに向けて発信できるようWEBサイトを立ち上げたり、定期的なイベントで、より身近に自分たちの思いを感じてもらうことも考えています。でも、やっぱり基本は本から。企画の立て方から細部のデザインまで、紙の雑誌にしかできないことはまだまだあると思うんです」

本と資料の山に囲まれて、そう微笑んだ。

PROFILE

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



※プロフィールの学部・コース等は卒業時の名称



ALUMNI

02

アニメーション監督

スタジオコロロド

石田 祐康

Hiroyasu Ishida



©2018 森見登美彦・KADOKAWA / 『ペンギン・ハイウェイ』製作委員会



©Ishida hiroyasu



「つくりたい」衝動が 作品を強くする

「自分は絵描きでいたいんですよ。だから最初は、とにかく絵を描くことから始めます」

いま日本で最も注目される若手アニメーション監督のひとりである石田祐康さんは、自身の創作方法をそう説明した。2018年夏に大ヒットした初の長編作品『ペンギン・ハイウェイ』の制作過程を、精華の後輩たちに語る特別講義でのこと。

連続する場面をデジタル上のA4用紙にひたすら描いていく。その時点では、意味やストーリーは考えない。あふれ出るイメージのまま手を動かす。そんな期間が何カ月も続き、ぎっしり描き込まれた絵が何十枚と積み重なっていく。自分がほんとうに「面白い」と思える場面が出てくるまで。

「自分で自分を試しているんですよ。監督という立場は、大勢のスタッフや関係者に意図を伝え、納得してもらわないといけない。それぐらい面白い絵が描けるか。自分で確信できれば、制作に入ってから苦しみも乗り越えていける。これだけ面白い絵が描けるんだから、絶対いい作品になるって」

精華のアニメーションコースに在学していた頃から、制作にのぞむ姿勢は変わらない。

「この一本をつくるために、自分は精華に入ったんだと言える作品をいつかつくりたい。そう思って、1年生の時からずっと絵を描きためていました。構想を重ね、作りたい気持ちをどんどん高めていって。作品のことだけを考える毎日だったから、迷いがなく、しあわせでしたね」

在学中にネット上で発表し、圧倒的な疾走感とクオリティで記録的な再生回数となった『フミコの告白』も、雨の町の静かな風景描写が印象的な卒業制作の『rain town』も、そんななかから生まれ、国内外で数々の賞を受けた。

制作に悩む後輩の質問には、こう言っはげます。

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

卒業後の2012年、設立間もない「スタジオコロロド」に一人目の社員として参加。同世代のクリエイターたちとともに、次々と傑作を生み出してきた。今や、日本のデジタルアニメーションの先駆的存在となったチームには、精華の同級生もいる。

「コロロドの作品には、優しさや爽やかさが期待されているようですが、自分としては、いつかそのイメージを打ち破りたい。まったく違うタイプの作品をつくってみたいという野心が常にありますね」

精華時代の石田さんを突き動かした「この一本」を求める衝動。それは今も尽きることがない。

PROFILE

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





記憶が息づく 「居心地よい空間」をつくる

京都・清水寺に近い、廃校になった小学校の跡地。昭和初期から80年以上にわたって地域の人びとに親しまれてきた校舎の記憶を、受け継ぐように改装したホテルがある。その外装デザインを手掛けたのが田中さんだ。

「屋上にバーがある増築部分を担当したんですが、正面から見た時、背景に建つ五重塔が隠れてしまわないように高さや見え方を何度も検討しました。周囲の景観や古い校舎の雰囲気を生かすため、「黒子に徹する」コンセプトで、色も黒で統一しています」

古都の建築だからこそ、さまざまな制約があり、繊細な気づかいが求められる。その一方で、古い建物や街並みを生かし、今の時代によみがえらせるやりがいもある。実は、田中さんの精華での卒業制作も、廃校になった小学校のリノベーション計画だった。モデルに選んだのは、自分が通った母校だ。

「地域から人が出て行き、人口が減っているという問題が出发点でした。外から遊びに来た人が宿泊できるように温泉を作り、地元の人たちも集まって交流できる場所になればいいな、と。昔その学校で学んだ人たちの記憶を聞きながら内装デザインを考え、模型を作っていました」

卒業生たちの言葉から浮かび上がる懐かしい風景、豊かな時間、人と人との関係……。校舎に染み込んだ古い記憶に息を吹き込み、出会わせるというコンセプトから「間の間(あいのみ)」と名付けた作品は高く評価され、学内の賞を受けた。



精華では、新しい建築のあり方が求められる課題がよく出された。たとえば、「未来の街のあり方」、「まだ行ったことのない都市」。実際に飲食店のオーナーや客に話を聞き、ディスプレイ棚や家具を設計・提案したこともある。建築や内装だけでなく、プロダクトデザインも学び、映像作品も作った。大学時代の多様な経験が、アイデアや想像力の基礎になっている。

卒業後に二級建築士の資格を取り、現在の事務所で働くようになると、想像力はさらに広がったという。

「卒業制作は、自分の中のイメージを形にする『自分との戦い』でしたが、実際の建築物になると、オーナーの希望やコンセプトをよく聞くことが大事。それに沿った図面や素材を集め、イメージを描くうち、どんどん想像がふくらむ。お客さんや事務所の仲間と一緒に作っていくことで、無限の可能性が生まれる気がします」

町家を生かした洋菓子店、カフェやワインバー、ホテルにクラブ。さまざまな建築デザインを手掛けてきた田中さんが大切にするのは、何よりも「居心地のよさ」だという。

「コロナ禍で家にいる時間が長くなり、身近な部屋や空間が見直されていると思う。自然になじめて、いつまでもそこにいられるような空間を作り続けたいですね」

PROFILE

デザイン学部建築コース2016年卒業。卒業後に二級建築士の資格を取得。17年から精華の卒業生が設立した京都の設計事務所「ファムス」のデザイナーとなり、インテリア、空間、建築のデザインを手掛ける。これまでに、町家を生かしたバウムクーヘンの店、カフェ、ワインと炭焼きなどの店舗デザインのほか、清水の「ザ・ホテル青龍」のリノベーション、「ザジェネラル京都」の新築などを担当した。



ALUMNI

04

アートディレクター・イラストレーター

新川 洋司

Yoji Shinkawa



ゲームの世界観を伝える
リアリティの追求

どこまでリアリティを出せるか、とことん追求した——。1990年代の発売以来、現在も世界的な人気を誇るアクションゲーム『メタルギアソリッド』シリーズ。アートディレクターを務めた新川洋司さんは、自身の代表作の制作過程をそう振り返る。

キャラクター造形、背景画、メカニカルデザイン。すべてが一体となって、壮大なストーリーの世界観を支えている。

「たとえば銃を構えて撃つという動作一つとっても、実際に経験していないと、わからないことがたくさん出てくる。そこで、軍事アドバイザーの方をお願いして米軍基地で訓練を見せてもらったり、基本的な動作を教わったりしました」

銃は下から押さえ込むように持つ。両足はいかなる時も標的に対して平行に。銃の向きを変える時は、腕だけでなく身体ごとひねる……。精華の後輩たちに向けた授業で、実演をまじえながら、こう語りかけた。

「すべての動きには理由があるんです。実際に自分で動いてみると、それがよくわかる。説得力あるキャラクターを作るには、作り手の体験がすごく重要になることを知ってほしい」

幼い頃からロボットアニメやプラモデルに夢中だったという新川

さん。精華の洋画専攻に在学中も「模型、マンガ、ゲーム三昧の日々でした」と振り返る。その一方でアートへの視野が広がり、次々と好きな作家に出会っていったのも大学時代のこと。美術史の授業で知ったイラストレーターのオーブリー・ピアズリー。「模型の神様」と言われるモデラーの横山宏。映画『エイリアン』のクリーチャーデザインで知られるH.R.ギーガー。さまざまな時代と分野の表現者から影響を受けて、今の自分のスタイルがあるという。

もう一つ大きかったのは、先輩や同級生、サークルの仲間たちの存在。いろんなことを語り合い、お互いに刺激やヒントを与え合った。就職活動で先輩からアドバイスを受け、ゲームメーカーの「コナミ」に入ったことが、現在につながるキャリアの原点になった。

「ゲームって、ひとりでは絶対に作れないですからね。自分の技術を高める努力はもちろん必要ですけども、自分だけではなし得ない部分も大きい。チームで仕事をすることによって、大きなことができたという気はしています」

そんな新川さんにとって、精華とはどんな場所だったか——。その問いへの答えは、いま精華で学ぶ、そして、これから精華をめざす後輩たちへのメッセージになっていた。

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



PROFILE

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

©2019 Sony Interactive Entertainment Inc.
Created and developed by
KOJIMA PRODUCTIONS.



「静けさのなかで」2002/2019 焼けたピアノ、焼けた椅子、アルカンタラの黒い糸
展示風景:「塩田千春展:魂がふるえる」森美術館(東京)2019年
Photo: Sunhi Mang © VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2021 G2425



(上)「記憶を越えて」2019 インスタレーション: 糸、紙 グロピウス・パウ美術館、ベルリン、ドイツ
Photo: Sunhi Mang © VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2021 G2425
(下)ポートレート Photo: Sunhi Mang

精華の自由が生んだ インスタレーション

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

現代美術作家の塩田千春さんは、空間全体で表現する大規模なインスタレーションを数多く制作してきた。一貫するテーマは〈不在のなかの存在〉。たとえば、モノにまつわる記憶がそうだ。

「記憶って存在してはいないのに、すごく存在感がある。昔からなぜか、『誰かがいた部屋』の気配に惹かれるんです。今まで誰かがいたような感じがするのに、実際には誰もいなかったり、人が亡くなった時に、はじめてその人の存在がより強く感じられたりすることに、とても不思議な気持ちを覚えて、それを表現する空間をつくってみたくなる」

根底には〈生と死〉〈存在とは何か〉という問いがある。ドイツのベルリンを制作拠点に、世界各国で数々の賞を受け、国際的な作家として評価されてきたのは、塩田さんの作品が人種や国籍を問わず世界中のあらゆる人間の中にある、根源的な問題を語りかけてくるからだろう。

塩田さんがインスタレーションを手掛けるようになったのは、洋画を学ぼうと精華に入学して間もない頃。自由課題で「何をしてもいい」と言われたことがきっかけだった。

「旅をしてもいい、メダカの観察でもいい。とにかく表現してくださいと言われ、最初は戸惑いました。とりあえず絵を描いて提出したんですが、ふと、これだけ自由なのに絵である必要があるのかな?と疑問を持ったんです。結局それ以降、キャンバスに絵を描くことはなくなり、今のようなインスタレーションをつくるようになりました」

塩田さんが精華で学んだ最も大きなものは、〈自由であること〉。枠を設けず、型にはめない教育が自分自身を見つめ直させ、固定観念から解放させた。そこから、表現の可能性がどんどん広がっていった。

それだけではなく、精華と提携しているオーストラリアの大学への留学経験は、「卒業後は海外へ行きたい」と世界に目を開かせ、学内のギャラリーで毎年6回もの展覧会をこなしたことが、「どんな展覧会もこわくない」という自信につながった。

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

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

PROFILE

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



洞ノ上 茉亜子

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

AIを利用して、 クリエイティブの力を拡張させる

「世の中の面白いことの中に、ずっといたいんです」。くり返しそう語ってくれた洞ノ上さん。在学中にグラフィックデザインを学び、将来について模索するなかで見出した広告の道。「世の中の面白いことが常に集まる場所は、広告代理店だ!」と、自分の目標がシンプルに決まった瞬間があった。

現在は、株式会社サイバーエージェントでクリエイティブプランナーとして、東奔西走する毎日を送っている。事前に自社開発のAI(人工知能)を使って予測することで、より訴求効果のある広告を革新的なプロセスで企画・制作するという、広告業界としても特殊な部署に所属。立ち上げでプロジェクトリーダーを務めた。「AIを活用しながら、人間がしっかり介在して他とは各段に違う企画にすることをめざしています。クリエイティブ力を拡張させることが、一番の狙いです」。AIでの効果予測に始まり、戦略をたててクリエイティブ案を作成。効果の検証から、また次の改善案を提案するまでをトータルで担当する。サイバーエージェントは、WEB広告の分野でもトップシェアを誇る巨大ベンチャー企業。最新のテクノロジーをどこよりも早く発見して活用したり、新しい形のクリエイターを生み出すなど、冒頭の言葉通り、洞ノ上さんが望んだ通りの環境にある。「学生時代からずっと、トップクリエイターの仲間入りをしたいと言い続けてきました。とはいえ、今すぐに伝説級のクリエイターに追いつくにはまだまだ実力不足。でも、最先端で起こっていることを誰よりも早く理解して、自分の道具にできれば、最速で追いつけると思うんです」。そんな自分なりの戦い方で突き詰めた社会人2年目、なんと2020年の社内新人賞を獲得。たぶん望みは、そう遠くない。

ALUMNI

07

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

好きなものを突き詰めて 新しい映像の 世界を拓く

『進撃の巨人』に『シャキーン!』、クラムボン、Dragon Ash、京都水族館に『とんかつDJアゲ太郎』…。まだまだあるが、これらはすべて、わたなべさんと岸本さんによるクリエイティブユニット「sankaku」が関わったプロジェクト。アニメーションを用いた映像制作をメインに、グラフィックやイラスト、写真などあらゆる手法を用いてアートディレクション全般の提案と制作を請け負う。「特殊な映像表現を求められたかと思えば、別の案件では企画から任されたり。仕事によって関わり方がまったく違うのが面白いんです」(岸本さん)。

今はプロジェクトによって求められる表現が変わる毎日。ふたりが持つたくさんの引き出しの中から最適な表現手法を選び出し、実体化してゆく。その過程で基盤となっているのは、精華での4年間だったと口を揃える。「授業で出された課題と全然違うものを提出しても、ちゃんと作品として評価してもらったことをよく覚えています。そのなかで、自分がいいと思うものに対する自信がつきましたね」(わたなべさん)。特に印象深いのは学園祭などで他学科の学生と模擬店やイベントを行ったこと。「他にも、専門分野が違う学生と一緒にものづくりをする機会がたくさんありました。趣味嗜好が異なる人たちとの付



©諺山創 講談社 / 『進撃の巨人』The Final Season 製作委員会

き合いのなかで、多くの刺激を受けました」(岸本さん)。多様性を知り、表現の幅が広がった学生時代がふたりのクリエイティビティを支えている。

今後の目標は「長く活動が続けること」。アニメーションや映像制作の現場では、少人数で全行程を担うスタイルは珍しく、どう進めるべきか、常に模索している。「でも、学生時代からのスタンスは変わっていないんです。まずは好きなもの、やりたいことを突き詰める。そのうえで、喜んでもらえるものをつくることで、道を拓いていきたいと思っています」(わたなべさん)。



sankaku

わたなべしゅんすけ 2005年、岸本亮 2008年 共に芸術学部映像コース卒業。同じアニメーション制作会社のCG部に所属しながら、アニメ以外の表現にも挑戦するため2011年にクリエイティブユニット「sankaku」として独立。

ALUMNI

08

sankaku
クリエイティブユニット



ALUMNI
09
株式会社トーセ
ゲームサウンドクリエイター

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

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



ALUMNI
10
トレンドーズ株式会社
会社役員

橋本さんの仕事は「SNSで『好き』を熱く発信している人」を見つけることから始まる。新商品のPRや、ブランドのファンをつくりたい企業と彼らをつなぎ、プロモーションを展開していく。「SNSで発信する人は、全員がクリエイター。好きなものを楽しそうに発信している人って、見る人を惹きつけるでしょう。その熱量を商品に足して、世の中に広めていけばビジネスになる。自分でも気づいていなかった『世界を変える一人』になれるんです」。好きなことを追求できる精華で多様性を学び、新しいことにポジティブなれたからこそ、いろんな発見ができるのだという。これからも、たくさんの人の小さな創造性を集め、世界を変えていくきっかけをつくり続ける。

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



橋本菜々子



ALUMNI
11
KPMG
在ベトナム・コンサルティングファーム勤務

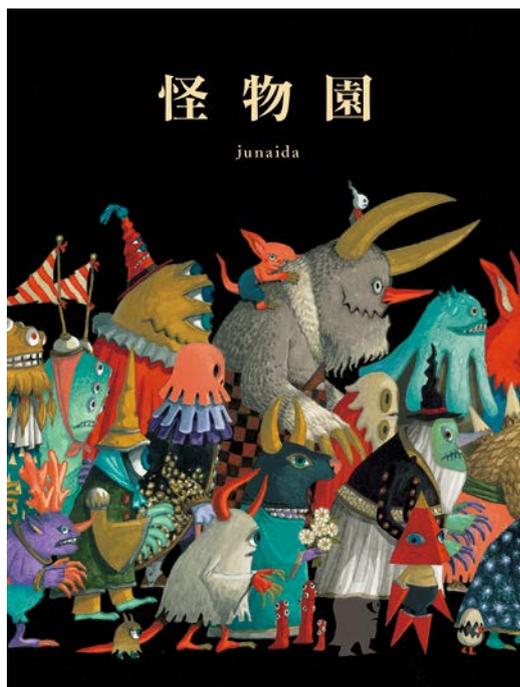
「異なる背景を持つ人達と、どうやって面白く生きていくか」。それが人生のキーワードだと語る角田さん。現在はベトナムのコンサルティング会社で、各分野に精通した専門家チームと連携し、海外の現地法人や日本法人に対して、会計・税務、法務、M&A等に関する幅広いサービスを提供している。きっかけはゼミ旅行で訪れたアフリカ。違いや共通点の発見に面白さを感じ、なんとそのまま3カ月滞在。「その後、アフリカに関するビジネスなどの経験を通じて、国際的に活躍するには多くの経営事例に触れたほうが良いと思うようになり、会計税務の世界に飛び込みました」。今日も多様な国や地域から集まった専門家たちと、顧客のために奮闘している。

人文学部2004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、渡越。四大会計法人のひとつ「KPMG」に勤務する。



角田長基





怪物園

junaida

©junaida

junaida

芸術学部マンガ分野2001年卒業。大学卒業後すぐに画家としての活動を開始。2015年に絵本「HOME」でポーロニャ国際絵本原画展に入選、2020年12月には最新作の絵本「怪物園」を出版した。



小さなYESの積み重ねが「自分の絵」になっていく

自身の絵本や画集をはじめ、本の装丁や広告ビジュアルまで手がけるjunaidaさん。枝のひとつひとつに人や動物、家が描かれた大きなツリータウン、馬に乗って夜空をかける少年少女、子どもや怪物がたくさん出てくる不思議な異世界——junaidaさんが描く緻密で独特なファンタジー感溢れるイラストの数々。それらは、眺めているだけでイラスト自体がストーリーを語り出すような魅力を持っている。そこには「台詞のないイラストレーション表現では、描くものの立ち姿や手の表情など、ありとあらゆるボディランゲージが雄弁でないと、魅力的な絵にはならない」という信条があるからだ。

そんな「物語る絵」という表現のカギをつかんだのは、大学での学びだった。「入学からの最初の2年間は昼から夕暮れまで、だいたい京都市動物園で絵を描いていました。クロッキーやデッサンをここまで徹底して行う教育は全国的にもめずらしいと思います。あの基礎をやり続けた日々が、いまにつながっていると思うんです」。

現在はイラストレーションの制作に加え、京都でショップ&ギャラリーの「Hedgehog Books and Gallery」を運営しながら、展覧会の開催やグッズの制作、出版も行っている。そんな日々のなかでいま一番大切にしているのは、絵を描くことで内面をよりふくよかに、より深みを増した自分になること。そして、それを楽しむこと。「この線はどっちな。よし、こっちへいこう。この色はどうしよう。よし、こっちに決めた。そんな描き手のたくさんの小さなYESが積み重なって、最終的に絵はできあがりませう。自分の絵は、自分自身のYESのかたまりなんです」。

プロダクトデザイン力で生活と社会を変える

高速連写で一瞬の動きをとらえるプロ仕様のカメラ。スマートフォンと連携し、撮った画像をすぐにSNSに投稿できるコンパクトなカメラ。同じ「ミラーレス一眼」でも、だれがどんなシーンで使うかによって、求められる形状やカラーリングは異なる。あらゆる種類のカメラをデザインするのが弘田さんの仕事だが、どんな機種でも心がけているのは使いやすさだ。「握りやすさからボタンひとつの押しやすさまで追求します。カメラって値段も高いし、特別なときに使うものですね。その人の人生や生活をきれいに残す大事な役割がある。だから、より楽しく、快適に使ってもらいたいです」。

観光地や街なかで、自分のデザインしたカメラを使って楽しそうに撮影している人を見かけると、うれしくなる。だれかの暮らしやコミュニケーションを豊かにしていると思うと、やりがいを感じる。精華では、オーソドックスなプロダクトデザインからクラフト的なもの、グラフィックや伝統工芸まで、幅広く学べたことが大きかった。視野が広がり、デザインは社会とたしかにつながることが実感できた。弘田さんが理想



とするデザインについて尋ねると、めざすのは「三方よし」だという。「作り手と使い手はもちろん、そのプロダクトをまだ使っていない人や周囲の環境にとっても、長い目で見れば、よい影響を与えていく。そういうものを世の中に届けたいと思っているんです」。デザインで社会は変えられる。そう信じている。



弘田 猶樹

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



ALUMNI
14
キャラクターデザイナー

スマートフォンゲームの開発・運営の会社で働く白方さん。「この仕事は、常に誰かとの協働で成り立っています。在学中に、クラスメイトと協力してひとつの課題に取り組んだ経験が役立っていますね」と語る。憧れのイラストレーターから直接指導が受けられる授業があると知り、迷わず受験したものの、入学後は周囲の絵の上手さに「レベルが違う」と不安になった。それでも必死に食らいつき、技術力を高め、表現の幅を広げて今がある。「キャラクターデザインのおもしろさは、ユーザーの反応があること。いいキャラクターは、必ずユーザーから愛されます。彼らの記憶に残り、視野を広げられる作品づくりをめざしていきたいですね」。

マンガ学部キャラクターデザインコース2018年卒業。現在はスマートフォン向けゲームアプリ「幻獣契約クリプトラクト」や「ミトスフィア-MITRASPHERE-」を制作する株式会社バンク・オブ・イノベーションでキャラクターデザインを手がけている。



白方湧



ALUMNI
15
VOU / 棒
ショップ・ギャラリーオーナー

ショップ兼ギャラリー「VOU / 棒」は、新進気鋭のアーティストの作品やオリジナルグッズを扱い、さまざまなイベントや企画展など、京都発のカルチャーを発信してきた。オーナーの川良さんは、在学中に映像作品などを制作していたものの、自分より上手い人も多く自信が持てずいたという。転機は4年生のとき。「ゼミの課題で、同年代の作家の作品を扱うお店をつくったんです。そのときに、これだ!と思いました。商品をセレクトし、ディスプレイを考え、いろんな人と関わる。この「場づくり」こそが自分の表現なんだ、って」。いまでは「VOU / 棒」の活動を追いかけるファンも増えた。「拠点があるだけで、人が交わり、ムーブメントが起こせるんです」。

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



川良謙太

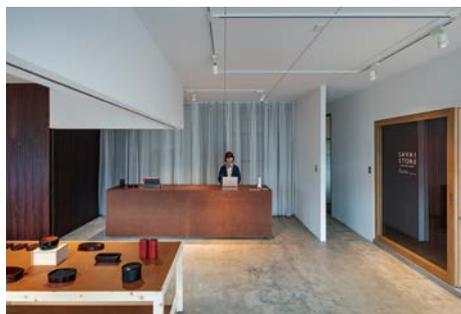


Photo: Kenta Hasegawa

ALUMNI
16
TSUGI
地域特化型デザインスタジオ代表

新山さんの仕事は、いわば地域と仕事と人をつなぐデザイナー。メガネ、和紙など7つの地場産業が集まる福井県の河和田地区で、伝統的な技術や作り手の思いに触れる見学イベントを企画し、3日間で3万人が訪れるまでに成長させた。精華では建築を学び、「これからは建物を新しく建てるのではなく、いまあるものを見直し、新しい魅力を生み出す時代だと考えたんです」と話す。在学中に、プロジェクトで訪れた河和田地区に魅了され、卒業後に移住した。「身近なところからなら変えられる。デザインの方で人を呼び込み、地域を生き生きさせることができるんじゃないかと」「つくる」だけのまちは、「つくって届ける」まちな変わってきた手ごたえを感じている。

デザイン学部建築専門分野2009年卒業。地域特化型デザインスタジオ・TSUGI代表兼デザイナーディレクター。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



ALUMNI
17
司書研修・サポート担当
大垣裕美

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

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





ミロコマチコ

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』で絵本作家デビューを果たし、同年、第18回日本絵本賞大賞を受賞し注目を集める。朝日出版のウェブメディア・あさひでらす内で、『答えは風のなか』（文・重松清）の挿絵を連載中。



photo: shoji onuma

呼吸するように 絵を描いていきたい

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

精華には、自由な校風に惹かれて進学した。高校までは周囲と同じように行動することが良しとされ、息苦しさを感じる日々だったという。「大学では本当にいろんな友人たちとの出会いがあって、開放感がありました。互いに認め合っていることが心地よく、自分とは違う世界を持っている友人や教員たちに、広い視野をもらいましたね」。在学中は、表現したいことに向き合い、思いきり力を注いだ。友人たちと立ち上げた人形劇団では、ミロコさんのお話で台本づくり、人形や舞台セットもすべて自分たちで制作。ハブニングだらけの毎日だったが、子供たちの反応を見ては試行錯誤した日々が、いまの活動の糧になっている。

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



©ミロコマチコ/垂紀書房

ALUMNI

18

画家・絵本作家

自分が手がける商品で 日本の工芸を 元気にしたい

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

4年間みっちり芸術を学び、就職活動で出会ったのは、奈良を拠点に、現代の暮らしにもフィットする工芸品を販売する中川政七商店。「日本の工芸を元気にする!」というビジョンに強く惹かれた。この会社は、職人さんの言葉を体現している。そう確信し、共感を深めたのが入社の一歩だった。現在、羽田さんが手がけているのは、日本の工芸をベースとした生活雑貨の企画から開発、デザインまですべて。手ぬぐいなどの平面的なものから、季節のお飾りなど立体的なプロダクトまで、工芸の良さをしっかり残しつつ、モダンな要素を加えてアップデートされたアイテムの数々は、女性を中心に人気を博している。その手応えを感じられたのは、郷土玩具をモチーフにしたガチャガチャを発売した時のこと。日本各地に伝わる個



性豊かな郷土玩具は、後継者不足により衰退の一途を辿っている。このままではもったいない、その存在を知ってほしいという気持ちから生まれた商品たちは、たくさんの反響を得た。「職人さんからは郷土玩具を広めてくれてありがとう、と感謝の言葉をいただいたり、お客さまからは地元こんなかわいいものがあったなんて! と驚かれたりして、共感していただけたことが嬉しかったです」。そんな風に自分の作りたい商品について思いを伝え、形にする力を培ったのは、在学中の作品合評会だった。「厳しい意見をもらうことも多く、緊張の連続でしたが、随分メンタルが鍛えられました(笑)」。



羽田えりな

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

ALUMNI

19

株式会社中川政七商店
商品開発・デザイナー





ALUMNI
20
SDGs市民社会ネットワーク事務局長

SDGsとは、国連が掲げる「持続可能な開発目標」のこと。新田さんはその実現に向け、啓発活動などを行っている。「貧困や地球温暖化を止めるために、自分に何ができるか。だれもが幸福感を持って生きられる世界をどう実現するか。国内外の動きを繋ぎながら、市民主体の生活者目線でSDGsを実現していこう、という仕事です」。社会や世界に目を向けたのは、精華の授業で人種差別や公害について知り、不条理を痛感したことから。タイのフィールドワークではスラムを調査し、貧困や格差の問題を考えた。「きれいごとと言われることもあります。きれいごとで生きていける社会をつくりたい」。そう語る新田さんの目には、世界を変える決意をした強さがある。

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



近鉄80000系「ひのとり」

ALUMNI
21
株式会社GKインダストリアルデザイン
工業デザイナー

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

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「デザインから人々の暮らしを底上げすること」。



辻本 慧



ALUMNI
22
高等学校美術科教諭

「生まれ育った徳島で、唯一美術科がある高校で、自分が学んだ日本画を教えています。恵まれた環境ですね」。そう秋山さんは語る。現在は美術科2年生の担任を受け持ち、日本画、素描、西洋美術史を指導する。教員という仕事に行き着いたのは、在学中に、将来は社会的に自立しながらも、もっと美術を続けたい、という気持ちが生まれたことだった。夢をかなえたいま、学んできた技術や知識のすべてを生徒たちに伝える日々を送っている。一番の楽しみは、その成長ぶり。「1年生の時には荒かったデッサンが、たった1年で見違えるようになるんです。力がついたことを実感できる指導をつづけて、生徒たちの美術への想いを育てあげたいですね」。

芸術学部日本画専攻2019年卒業。同年4月より徳島県立西高等学校の美術科にて教鞭を執る。教職の傍ら、徳島市内の飲食店で個展を開催するなど、精力的に活動が続けている。



秋山真由子



「なんでもやりたい」 が切り開く 新しい仕事のありかた

チームラボは、集団的創造をコンセプトに活動しているアート集団で、アーティスト、プログラマー、エンジニア、CGアニメーター、数学者、建築家など、さまざまな分野のスペシャリストから構成されている。マレーシア出身のタンさんは、そのなかで「カタリスト」という肩書で活躍している。もともとは化学反応を促す「触媒」を表す英語で、クライアントとチームラボ間はもちろん、チームラボ内のエンジニアやアーティストなど専門家同士をつなぎ、最良のアウトプットが生まれるような環境を整えることがミッションだ。「専門家同士をつなぎ、新しい反応が起きるような環境を作ることが僕の役割です。うまくいくコツは、相手をリスペクトすること。たとえば、エンジニアや、アーティストなど、メンバー達は専門性も性格もバラバラです。異なる立場の人を繋ぎ、能力を発揮してもらうスキルは、在学中にたくさんの作品制作やイベントの開催をした経験から身につきましたね」。

そう笑顔で語るタンさんは、実は入学当初、友達ひとりもいなかった。それでも、留学生作品展をやるうと200人に声をかけ、作品を100点集めるなどがむしゃら



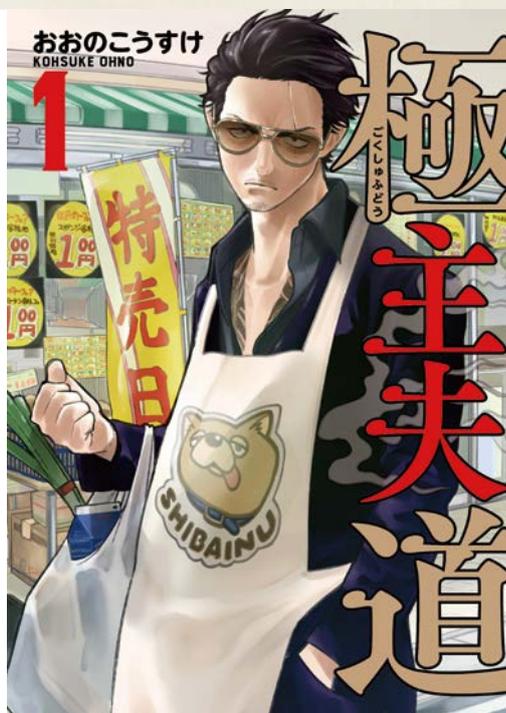
タンさんが担当した中国広州で開催した展覧会の作品「地形の記憶」© チームラボ

に行動しているうちに、どんどん人とのつながりができていったという。「個展やグループ展も入れて、1年で16本こなした年もありました。人種などの垣根を越えて普遍的なテーマに焦点をあてたインスタレーション作品で、共感を呼び起こすようにと活動しました」。広く精力的に動いた日々が、今につながっている。あらゆる専門知識が必要とされるカタリストは、「なんでもやりたがりな僕には向いています」。タンさんが切り開いていく、新しい道だ。



TAN JC (陳維錚)

タン スイチン
芸術研究科2003年修了。京都を拠点に現代アート作家、クリエイター、映像作家、デザイナーなど幅広く活動した後、もっとスケールの大きい作品に携わりたいと2018年にチームラボに入社。カタリストとして、主に海外での展覧会プロジェクトを担当している。



©おおのこうすけ / 新潮社

おおのこうすけ

マンガ学部ストーリーマンガコース2010年卒業。在学中から9年間のアシスタント活動を経て、2016年に『Legend of Music』でデビュー。2018年から『月刊コミック@パンチ』のWEBコミックサイトに『極主夫道』を連載中。



誰かの楽しみになるものを 描き続けていきたい

2020年の秋にドラマ化され、海外でマンガ界のアカデミー賞ともいわれるアイズナー賞を受賞したマンガ『極主夫道』。元ヤクザの主夫業の日常を描いたハートウォーミングコメディだ。「僕はわりと遅咲きで、ずっと長い間アシスタントを続けていました。30歳を越えてようやく連載を持つことができたその作品が、『極主夫道』なんです。作者であるおおのさんは、そう語る。きっかけは高校生のとき、ノートの端に何気なく描いていたマンガだった。「友達に面白い! って言ってもらえたことが嬉しくて、マンガ家になりたいと思うようになったんです。だから、本格的にマンガの描き方を学び始めたのは大学に入学してからでした」。それでも2年次には雑誌に作品を投稿して新人賞を受賞し、プロのマンガ家のアシスタントとして働くまでの力をつけた。「大学には充実した施設が揃っているし、実際に現役のマンガ家として活躍している先生ばかり。フル活用すれば、短期間でも充分実力を伸ばせると思います」。

いまや、累計発行部数は300万部。それでもおおのさんの作品を描く原動力は、読者の感想だ。SNSなどを通じて、仕事の疲れを忘れて元気になった、喧嘩していた恋人と一緒に読んで仲直りできた……など、さまざまなコメントをもらうという。「そんなときは、本当に描いてよかったと思いますね。僕の作品が誰かの日々の楽しみになればすごくうれしいし、これからもそういう作品を描き続けたい」。アニメ化も決まり、誰もが認める代表作に到達しても、おおのさんの原点は高校時代から揺るがない。



京都精華大学を卒業し、社会へ飛び出していった卒業生たちは、それぞれのやり方で世界と向き合い、オリジナルの表現で人々の心を動かしています。進路の8割を占めるのは就職ですが、大学が望んでいるのは「学生一人ひとりが希望ややりがいを持って、しあわせに働き続けられる道を

見つけ出す」こと。卒業後すぐにフリーで活躍する人もいれば、大きな企業でずっと働き続ける人、就職して5年後に起業して独立する人もいます。大学で身に付けた高い専門性を生かし、新しい文化と社会を創造する広い意味でのクリエイターたちは、さまざまな分野で活躍しています。

Illustration：北村美紀(イラストコース卒業生)

1

表現を学ぶ 5学部 30分野

専門性の高い5学部・30分野の専攻・コースがあります。技術と個性を磨く「芸術学部」、社会の課題をデザイン力で解決する「デザイン学部」、マンガで世界の架け橋をつくる「マンガ学部」の芸術系3学部に加え、多様な人々が共生するより良い社会を追究する「国際文化学部」、テクノロジーを活用して新しい表現を生み出す「メディア表現学部」を2021年に新設しました。表現を通じて世界とつながるための5学部です。進みたい未来によって選択してください。

詳しくは
P.30～「学部構成」へ

2

行きたい業界に合った キャリアサポート

京都精華大学では、8割の学生が卒業時に企業へ就職しますが、就職活動において「大学3年生のある時期になったら就職ポータルサイトに登録してスーツを購入」という通り返りのサポートに取まりません。たとえばゲーム業界希望であれば、どんなゲームをつくってみたいか？ PR用のポートフォリオにどのような作品を掲載するべきか？ など、やりたいことや職種に合わせた適切な準備をアドバイス。ひとつの道にこだわらず、創作と企業就職の両方をかなえたい人も応援します。

詳しくは
P.118～「進路支援」へ

3

バラエティ豊かな 進路実績

卒業生は多種多様な仕事に就いています。芸術学部は、ものづくりに関わる仕事が多く、メーカー系企業が目立ちます。デザイン学部は、思考力やデジタルスキルなどの専門性を生かし、制作会社や広告業界でデザイナーとして就職する割合が高いのが特徴です。マンガ学部は、物語を生み出す力や作画力を生かし、ゲームやアニメ、映像系企業のクリエイターとして活躍。ほかにも商社やIT、教育、福祉、建築や製造、広告や出版など幅広い業界で活躍しています。

詳しくは
各学部ページへ

表現で
世界を
変える

京都精華大学の理念

Kyoto Seika University Mission

京都精華大学が誕生したのは1968年。

今から53年前、日本や世界の若者たちが自由を求めて声を上げ、大学は何のためにあるのか、大学の自治とは何かを問うていた時代に「自由自治」という理念を掲げ、その歩みは始まりました。

初代学長の岡本清一は、こう宣言しています。

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

それまでの大学のあり方とは異なり、
自由な気風にあふれ、だれもが平等で、おたがいを尊重しあう
まったく新しい大学の創造をめざしたのです。

「自由であれ」という建学理念は、教育内容に、学生と教員の関係に、
そして、学生たちの表現活動に、大きな影響を与えてきました。
常識や固定観念にとらわれず、広い世界や異なる分野に目を向ける。
知らないことをおそれず、さまざまなことに挑戦する。
表現者である自分の可能性を信じて追求し、
他者にはたらきかけ、より良い世界をつくっていく。
そんな学生たちが、この大学の歴史をつくってきたのです。

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

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



京都精華短期大学[※] における 教育の基本方針に 関する覚書

1 京都精華短期大学は、人間を尊重し、人間を大切にすることを、その教育の基本理念とする。この理念は日本国憲法および教育基本法を貫き、世界人権宣言の背骨をなすものである。

2 京都精華短期大学は特定の宗教による教育を行わない。しかし諸宗教の求めてきた真理と、人間に対する誠実と愛の精神は、これを尊重する。

3 学生に対しては、師を敬うことが教えられる。師を敬うことなくして、人格的感化と学問的指導を受けることはできないからである。そして敬師の教育を通じて、父母と隣人に対する敬愛の心を養う。

4 教員の学生に対する愛情責任は、親の子に対するそれが無限であるように、無限でなければならない。職員もまた教員に準じて教室外教育の一斑の責任を負う。

5 学内における学生の自由と自治は尊重され、その精神の涵養がはかれる。従って学生は、学内の秩序と環境の整頓に対して責任を負わなければならない。

6 礼と言葉の紊れが、新しい時代に向かって正され、品位のない態度と言葉とは、学園から除かれなければならない。

7 かくしてわが京都精華短期大学における教育の一切は、新しい人類史の展開に対して責任を負い、日本と世界に尽くそうとする人間の形成にささげられる。

※1968年当時

これまでの53年

History 1968 - 2021

- 1968** 京都精華短期大学を開学／英語英文学科、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、イマヌエル・ウォーラーシュタイン、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、アウンサンソーチー、ジョゼ・ラモス・ホルタ、ダライ・ラマ14世による「自由へのメッセージ」発信
- 2000** 「ISO14001」認証取得／人文学部環境社会学科、芸術学部マンガ学科新設／美術学部、美術研究科をそれぞれ芸術学部、芸術研究科に名称変更
- 2001** 表現研究機構を開設
- 2003** 人文学部人文学科を改組し、社会メディア学科、文化表現学科を開設
- 2006** デザイン学部、マンガ学部を開設／3年連続で「特色GP」に採択／京都国際マンガミュージアムを開設／国際マンガ研究センターを開設
- 2008** 創立40周年記念事業で、オノ・ヨーコらが講演
- 2009** 人文学部3学科を改組し、総合人文学科を開設
- 2010** 大学院に、マンガ研究科とデザイン研究科を開設／四条烏丸にサテライトスペース「kara-S」を開設
- 2012** 大学院のマンガ研究科に博士後期課程を開設
- 2013** ポピュラーカルチャー学部を開設／ビジュアルデザイン学科を改組し、イラスト学科を開設
- 2015** 人文学部を改組し、文学・歴史・社会の3専攻を開設
- 2017** 全学共通教育科目導入／芸術学部3学科を改組し、造形学科を開設／マンガ学部新世代マンガコースを開設
- 2018** 創立50周年記念事業で、ノーベル文学賞作家ウォーレ・ショイニンカが講演
- 2021** 国際文化学部、メディア表現学部、人間環境デザインプログラムを開設／ファッションコースをデザイン学部を設置

表現で
世界を
変える

設備と環境

京都精華大学は京都駅から約30分。京都市左京区の岩倉という地区にあります。キャンパスは、市街地に隣接しながらも広大な敷地を持ち、豊かな自然と最先端の設備が同居しています。

全国トップレベルと言われる芸術系の工房をはじめ、最先端の機材や、潤沢な個人スペースが自慢です。また、20万冊以上の蔵書を誇る図書館施設や、在学生の活動発表から著名な美術家の作品展まで、さまざまな展覧会が開催されるギャラリーなど、学生たちの好奇心を満たし、感性に磨きをかけるための施設は、学外にも開放され、地域の人々にも活用されています。

学外には、四条烏丸の駅すぐギャラリーとショップを備えたサテライトスペース、烏丸御池には京都市と共同運営する京都国際マンガミュージアムがあります。

研究や制作に没頭できるこの環境で、自分だけの表現を見つけ、深めていきましょう。





書籍以外に幅広いジャンルの雑誌やDVD、映像資料や音響資料など多数扱う図書館施設「情報館」



2021年にリニューアル予定の学内ギャラリー。本格的な展覧会ができる



機材の貸し出しが可能なメディアセンター



全学共通の写真スタジオ



先端加工室は3Dプリンタやレーザー加工機を完備



椅子などの家具が制作できる木工室



自由な発表の場「ドラフトギャラリー」



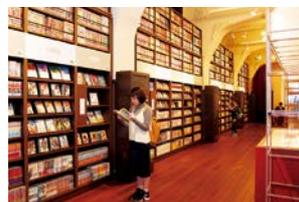
プロ仕様のアニメーション音響スタジオ



CADや3DCG系のソフトが充実したPCルーム



学外に備えた本格的な登り窯（朽木学会）



鳥丸御池の「京都国際マンガミュージアム」



四条鳥丸に位置するサテライトスペース「kara-S」

表現で
世界を
変える

専門を深め、可能性を広げる 学びの要素

大学とは4年間、専門分野を学問し研究するところです。京都精華大学では、一人ひとりが興味のある分野で個性を伸ばし、社会に新しい価値を創出する「表現」を生み出すための、専門性の高いカリキュラムを用意しています。

学びの中心となる「専門」を深めるためには、ものごとの成り立ちや、世の中にある多くの価値観を知り、視野を広げる必要があります。そのため、「専門」に加え、3つのカリキュラム「共通講義」「副専攻」「社会実践」を用意しています。

社会の仕組みや価値観が激しく変化する今だからこそ求められる、自分を取り巻く環境を深く理解し、世界を変えていく力を、自分のものにしていきましょう。



専門

専門分野の
知識や技術を修得する

p.30へ

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



01

共通講義

教養を身につけ、
知の土台をつくる

p.24へ

クォーター制

2021年度から
短期集中で学べる
4学期制を導入

02

副専攻 (マイナー制度)

二つ目の
新しい視点を得る

p.25へ



03

社会実践

実践的な学びで、
社会の課題やニーズを知る

p.26へ

専門科目

専門

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

▶詳しくは P.30 へ

共通科目

01 共通講義

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

▶詳しくは P.24 へ

02 副専攻 (マイナー制度)

専門分野とは別の角度から“もう一つの新しい視点”を得るための制度です。いまの社会への理解を深める「特色型」と、他学部の専門科目で構成された「学部型」の2種類があり、9の 카테고리から興味のある分野を選択できます。学部の垣根を越えた交流も生まれ、専門の学びに刺激を与えます。

▶詳しくは P.25 へ

03 社会実践

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

▶詳しくは P.26 へ

01 教養を身につけ、知の土台をつくる

共通講義

Liberal Arts



4つの科目群で「世界」を知る

リベラルアーツ科目

Liberal Arts Subjects

1

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

【科目例】

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

グローバル科目

Global Subjects

2

ディスカッションなどで実践的な英語力を伸ばせる授業に加えて、アジア圏やヨーロッパ圏の11の語学授業も豊富にそろいます。多様な社会や文化を学び、世界を知るための授業も。

【科目例】

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

表現科目

Expression Subjects

3

デザインや美術史、音楽概論など、芸術表現における基礎的な知識やスキルを学びます。コミュニケーションスキルを高める授業もあり、自分自身を表現するための一歩も踏み出せます。

【科目例】

- コミュニケーションスキル
- ポピュラー音楽論
- デッサン
- 表現と倫理
- 芸術学
- グラフィックデザインソフトスキル
- 日本美術史
- 写真技法 など

キャリア科目

Career Subjects

4

卒業後のキャリアをイメージできる授業を1年次から受講可能。第一線で活躍するクリエイターを招いた講義、ポートフォリオ制作など、さまざまな角度から将来に向けて準備ができます。

【科目例】

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

STEP UP!

学びの活用イメージ

プログラミングを受講したから、自分の作品を発表するためのアプリができた!



デザイン学部 イラストコース 3年生



生物学で生物の構造を学んだら、クローキーの腕がぐっと上がった!

芸術学部
造形学科 1年生

語学や日本文化論で学んだ内容が、海外留学での友だちづくりに役立った!



デザイン学部 建築コース 4年生



ポートフォリオ実習でつくった作品集が就職活動で高評価だった!

マンガ学部
キャラクターデザインコース 4年生

副専攻

(マイナー制度)



Minor System

社会と専門をつなげるもうひとつの専攻

学部型

Minors by Faculty

5つの学部がもつ分野の学びについて、自分が所属する学部以外の専門的な知識を得ることができます。興味がある分野への理解を深め、もうひとつの専門性を養います。

国際文化

- 国際文化概論
- 国際文化史
- 国際文化リテラシー
- 国際文化特講

メディア表現

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

芸術

- 美術概論
- 美術史
- 美術リテラシー
- 美術特講

デザイン

- デザイン概論
- デザイン史
- デザインリテラシー
- デザイン特講

マンガ

- マンガ概論
- マンガ史
- マンガリテラシー
- マンガ特講

特色型

Special Topic Minors

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

京都と日本の
伝統文化

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

アフリカ・アジア

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

ビジネス・
ソーシャルデザイン

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

日本語教育

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

STEP UP!

副専攻の活用イメージ

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



芸術学部 映像専攻 3年生



「デザイン」を選択。デザインを行うプロセスを知ったことが企画職への就職活動時に役立った!

国際文化学部 社会専攻 4年生

「アフリカ・アジア」を選択。日本にはないニーズを知り、新しいデザインの視点を得ることができた!



デザイン学部
ライフクリエイションコース 4年生

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



メディア表現学部
イメージ表現専攻
3年生

03 実践的な学びで、社会の課題やニーズを知る

社会実践



University-Industry
Collaboration

ユニクロ京都河原町店 サステナビリティコーナー展示

学外で学び、専門に生かす

企業や他大学との連携プロジェクト

1 産学公連携 PBL

企業や行政と連携する課題解決型学習 (PBL) を実施。グローバルな視点を持ち、地域 (ローカル) の発展を支えるグローバルな人間育成のための体験的学習を行います。全学部の学生が参加し、それぞれの専門領域を活かしながら課題解決のために協力します。

2 インターンシップ

NPO・NGOや企業、自治体など多様な業種の仕事について就労体験から学びます。大学で学んでいる専門性が社会でどのように役立つのかを理解します。広告やゲーム会社、海外の企業での職業体験を通して、自身の適性を知る機会にも。

3 大学連携プログラム

他大学の授業を受講したり、海外提携大学の学生と協同で取り組むプロジェクトに挑戦するなど、国内外の他大学生と交流できるプログラム。異なる専門性や価値観を持つ学生と共に学ぶことで、新鮮な刺激を受けることができます。

4 国内ショートプログラム

日本各地をフィールドに、教員引率のもと約1週間現地で学びます。テーマには地域活性化のための企画やイベント運営、日本各所の文化体験など、歴史や文化、自然、環境、社会問題などのさまざまなテーマから、関心に沿って選ぶことができます。

5 京都の伝統産業演習

日本が誇る伝統工芸がいまも息づく町・京都。その技と文化を体験的に学べる実習プログラムでは、職人や匠のもとで2週間、伝統工芸や地場産業の現場で生きた伝統にふれます。実習先は、染織、和紙、陶芸、漆工芸、香、造園など。全学部の学生が対象です。

STEP UP!

社会実践の活用イメージ

他大学の学生と知り合いになり、合同展覧会を開くことができた!

芸術学部
立体造形専攻 3年生



伝統産業演習で漆に興味を持った。日本画での植物を描く経験も活かして、工芸作家になることを決めた!



芸術学部 日本画専攻 4年生

インターンシップでアニメーション会社に。理想の職場に出会えた!

マンガ学部
アニメーションコース 3年生



産学連携プロジェクトで自分のアイデアが商品化された!



デザイン学部
プロダクトコミュニケーションコース
2年生

国際交流

異文化を知り、海外を体感する

国際交流の盛んな大学としても知られる京都精華大学。開学当初から「国際主義」を掲げ、海外とのネットワークを積極的に広げ続けています。日本でも有数の国際色豊かなキャンパスでは、さまざまな国や地域から数多くの留学生が訪れ、互いに学び合う姿がみられます。



海外留学

1 交換留学プログラム

Exchange Program

京都精華大学に在籍したまま、海外協定校へ約半年間留学できる制度です。留学先で取得した単位は、卒業単位として認定されるため、4年間で卒業できます。また、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。

【交換留学先】 **11**の国・地域 **29**校
P.28の「協定大学・協定機関」 ☆★の大学が対象

【海外プログラム 学修奨励奨学金】 【海外プログラム 履修奨励貸与奨学金】
年間授業料の **半額** (20名) **最大 30**万円



ドイツのカッセル芸術大学でファッションを学びました。

ファッションコース 4年
片山 京香

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

2 海外ショートプログラム

Overseas Short-term Programs

夏期や春期の長期休暇を利用して、1~4週間、海外に滞在する研修プログラムです。語学力アップを目的とした「語学特化型」と、自身の目的に合わせてボランティアやものづくりなどに自主性をもって参加する「テーマ設定型」の2種類があります。

1 語学特化型

【英語研修※】【フランス語研修】【韓国語研修】
※アイルランド・アメリカ・ニュージーランド・フィリピンから選択

2 テーマ設定型

(プログラム例)

【アジアプログラム】

歴史、文化、芸術などを通して、台湾の過去、現在、未来を探る

【ニューヨークアート研修】

現代美術家とギャラリー・美術館を巡り、現地のアーティスト等と交流する

【欧州プログラム】

フィンランドのヘルシンキを起点に北欧のデザインを学ぶ

【国際ボランティアプロジェクト】

海外でのボランティア活動を通じて異文化理解を深める



セルビア共和国で環境保全のボランティア活動をしてきました。

テキスタイル専攻 2年
土田 千夏

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



海外に広がるネットワーク

世界中の多くの大学や研究機関等とパートナーシップを結び、
学びの場はますます多様に。異文化を肌で感じ、新しい視点を獲得できます。

協定大学・協定機関

アメリカ、ヨーロッパからアジア、アフリカまで世界中に広がる協定機関

North America

【アメリカ合衆国】

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

Europe

【オランダ】

- 9 リートフェルトアカデミー ☆・◇
- 10 コトレヒト芸術大学 ☆・◇

【フィンランド】

- 11 トウルク応用科学大学 ☆・◇
- 12 アールト大学 芸術・デザイン学部 ☆・◇

【イギリス】

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

【ドイツ】

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

【フランス】

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

【ベルギー】

- 26 ベルギー王国フランス語共同体
国際交流振興庁 ◇

Asia

【韓国】

- 27 弘益大学 ☆・◇
- 28 大邱大学 ★・◇・◇

【台湾】

- 29 静宜大学 ★・◇・◇
- 30 国立台湾歴史博物館 ◇
- 31 台北芸術大学 ◇

【香港】

- 32 珠海学院 ◇

【タイ】

- 33 チェンマイ大学 ★・◇・◇

【ベトナム】

- 34 ベトナム国家大学 /
ホーチミン市人文社会科学大学 ♡

【インドネシア】

- 35 マラナタ基督教大学 ♡

【インド】

- 36 インド工科大学 ボンベイ校 ☆・◇

Oceania

【オーストラリア】

- 37 オーストラリア国立大学 美術学部 ☆・◇

【ニュージーランド】

- 38 オークランド工科大学
AUTインターナショナルハウス ♡

Middle East

【トルコ】

- 39 イブン・ハルドゥーン大学 ◇

Africa

【ナイジェリア】

- 40 クワラ州立大学 ◇

【マリ】

- 41 人文科学研究所 ◇

【セネガル】

- 42 ダカル大学 ◇

【カメルーン】

- 43 マルア大学 ◇

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 …◇

(2020年12月現在)

国際ネットワーク

芸術・デザインに関する国際的ネットワークに参加し、教育・研究の国際化を促進



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、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。共同研究や教育プログラムに参加することで、学生・教職員が国境を越えた知見を共有できる場となっている。



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「CUMULUS(クムルス)」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、展示会、学生コンベンなどが開催され、活発な交流が行われている。



キャンパスで国際交流



グローバルcommons

2022年新設予定
国際交流スペース

1

Global Commons

2022年に新設される、異文化を楽しみながら体験し学べる場。学生たちが自然に集まり、主体的な国際交流を生み出すことを目的としています。カフェスペースやイベントスペースを設け、英語と日本語など世界各地からの留学生との言語の交換学習や、多様な国・地域の文化を知るイベントを実施。ほかにも海外留学や国内外の国際系イベントの情報を得られる窓口や、留学生が気軽に相談できる日本語学習支援室なども集結し、日常的な多文化コミュニケーションを促進します。



[開催イベントのテーマ例]

- 世界の多様性・人間と自然
- MeToo and Women's issues in Japan
- 多言語カフェ
- 交換留学生による出身国・地域紹介
- 海外留学体験談
- 国際ギョウザ大会 など

TOPICS

より広く深く、 世界を知るための 語学教育

11の多様な言語を学べる語学科目

英語、中国語、韓国語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、タイ語、ベトナム語、インドネシア語、スワヒリ語の11の言語の中から、興味に応じて選択可能。

英語学習サポート

英語への苦手克服のための英語の補習授業や、交換留学を目指す学生へのTOEFL対策講座など、英語学習のサポートも充実。



国際学生寮

International Students Dormitory

2

ともに生活し、異文化理解を深める学生寮

1年生を対象とした学生寮。国内学生と留学生がともに暮らし、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11室は完全バリアフリー対応)

[費用]

入寮費	10,000円	共益費	5,000円/月
寮費	30,000円/月	火災保険料	約3,440円/年 (2021年度)

表現で
世界を
変える

学部構成

京都精華大学の「人間尊重」と「学問・芸術によって人類社会に尽くそうとする自立した人間の育成」という理念と、「表現で世界を変える人を育てる」という教育目標は、5つの学部と大学院の教育プログラムに展開されています。

技術と個性を磨く「芸術学部」、社会の課題をデザイン力で解決する「デザイン学部」、マンガで世界の架け橋をつくる「マンガ学部」に加え、多様な人々が暮らしやすい社会を追究する「国際文化学部」、テクノロジーを活用して新しい表現を生み出す「メディア表現学部」を2021年に新設しました。専門性の高いカリキュラムを構築し、表現を通じて世界とつながる5学部で構成しています。

GLOBAL CULTURE

[学科別入試]

国際文化学部

多様な人々が共生する
より良い社会を追求する

人文学科

文学専攻

歴史専攻

社会専攻

日本文化専攻

グローバル スタディーズ学科

グローバル関係専攻

グローバル共生社会専攻

アフリカ・アジア文化専攻

♡ = 学科単位の入試 (2年次から専攻に分かれる)

MEDIA CREATION

[学科別入試]

メディア表現学部

最新のテクノロジーで
新しいつながりを生み出す

メディア表現学科

メディア情報専攻

イメージ表現専攻

音楽表現専攻



HUMAN ENVIRONMENT DESIGN PROGRAM

学部横断型学位プログラム

人間環境デザインプログラム

[プログラム入試]

5学部を横断しながら学べる新しい学問体系で、これからの人間を取り巻く暮らしやライフスタイル、都市や社会環境を創造するクリエイターを育成する



ART

[学科別入試]

芸術学部

発想力と技術をみがき
自分だけの表現を手に入れる

造形学科



洋画専攻

日本画専攻

立体造形専攻

陶芸専攻

テキスタイル専攻

版画専攻

映像専攻

DESIGN

[コース別入試]

デザイン学部

デザインの中で
社会の課題を解決する

イラスト学科

イラストコース



ビジュアルデザイン学科

グラフィックデザインコース



デジタルクリエイションコース



プロダクトデザイン学科

プロダクトコミュニケーションコース



ライフクリエイションコース



ファッションコース



建築学科

建築コース



MANGA

[コース別入試]

マンガ学部

マンガをきわめ
世界を結ぶ架け橋になる

マンガ学科

カートゥーンコース



ストーリーマンガコース



新世代マンガコース



キャラクターデザインコース



アニメーション学科

アニメーションコース



★ = コース単位の入試 (1年次からコースに入学)



表現で
世界を
変える

学長メッセージ

自分と出会い、表現をはじめよう

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

表現を通じて世界を変える学生を育てたい。わたしたちは日々そう考えていますが、「世界」にも大小さまざまなスケールがあります。いきなりグローバルな、地球規模の変化は起こせません。まずは自分自身、次に学校や身近な友達関係の中で小さな気づきと変化が生まれる。それがたくさんつながり、影響を与え合い、やがて社会へと広がっていくのです。

いまは確かに、先の見えない時代です。新型コロナウイルス禍で、若い人たちにも不安が広まっているのを、学生と話しても感じます。「リモート授業をひとり受けるのは心配。でも大学での対面授業も、周りの人とうまくやっていたいけるか不安」という声もありました。けれども本来、大学は他者と出会い、関わり合うことで、異なる文化や価値観を発見する場所です。そして自分自身と向き合い、自分を確立していく場所でもあります。表現にとって大切なのは、考える主体となる自分自身を確立すること。社会に対して疑問を持つこと。そして、変化を恐れないことです。

少し前に、「二つ以上のことを質問されると泣いてしまふ」学生がいました。それくらい自己表現が苦手だったのですが、フィールドワークでわたしの祖国マリ共和国に行ったことをきっかけに、彼女は大きく変わりました。言葉や表情で、授業やワークショップで、あるいはダンスで、のびのびと自分を表現するようになったのです。もともと彼女の内面には積極性があり、表現欲求もあったのに、「この子は自己主張しない」「おとなしいキャラ」という周囲の視線に合わせ、自分を抑え込んでいたのです。マリに行くと、彼女をそんな目で見る人はいないし、伝えたいテーマにも出会えた。だから、本来の自分を表現できたのです。

みなさんと話していると、とてもまじめだと感心する一方で、今ある日常生活や社会がずっと続くと思いたい人が増えている気がします。中東の内戦や民族問題を取材するジャーナリストの講義では、「なぜわざわざそんな危険な場所へ行くのか」と問い、「自由には、自立や自治がともなう」と言われれば、「それなら自由なんていらない」と言う。現実を直視すれば自分にも責任が生じる。今の生活や価値観を変えないといけなくなる。だから余計に、社会は変わらないと思いついてしまっているのかもしれない。しかし、今後グローバル化は進み、世界は確実に変わっていきます。学び方も、仕事や働き方も、生き方や価値観も、みずから考え、切りひらいていく時代です。京都精華大学は、そのための知識との出会い、体験の機会が豊富にある場所です。みずから開拓していこうとするみなさんを、私たちは応援します。失敗しても大丈夫ですよ。何度やり直してもいいのだから。あなたの表現には、世界を変える可能性があるのです。

PROFILE

京都精華大学 学長

ウスビ・サコ

Oussouby SACKO

マリ共和国で生まれ、中国・北京語言大学、東南大学を経て来日。2001年より本学教員。バンバラ語、英語、フランス語、中国語、関西弁を操るマルチリンガル。「空間人類学」をテーマに、学生とともに京都のコミュニティの変容を調査したり、マリの共同住宅のライフスタイルを探るなど、国や地域によって異なる環境やコミュニティと空間のリアルな関係を研究。暮らしの身近な視点から、多様な価値観を認めあう社会のありかたを提唱している。



国際文化学部

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

人文学科

文学専攻

歴史専攻

社会専攻

日本文化専攻

グローバルスタディーズ学科

グローバル関係専攻

グローバル共生社会専攻

アフリカ・アジア文化専攻

GLOBAL CULTURE

HUMANITIES / GLOBAL STUDIES

京都で、文学・歴史・社会・日本文化を学ぶ



人文学科は1989年に開設され、〈行動する人文学〉をスローガンに、体験的な学修を通して、世界を変革する人間の育成に取り組んできました。そして、2021年。「文学」「歴史」「社会」「日本文化」という4分野を研究領域にした国際文化学部人文学科として新たにスタートしました。人文学科のグローバル教育は、身の回りの文化について理解を深めながら、異文化を知ることからはじまります。グローバル化する社会で必要となるのは、国や文化の違いを越えて互いの文化

を理解しあい、他者と共生することです。そのためにはまず、自分自身を形成してきた文化と向きあうことが重要。それにより「他者とは何か」「世界とは何か」という視点が生まれるのです。加えて、フィールドワークをはじめとした体験的な学びを通じて異なる価値観にふれ、新たな考えを身につけていきます。人間を広く研究対象とする人文学の学びによって、広い知識と教養を得て、自分を見つめ、世界を見晴らす力をつけるのです。

学科の特長

POINT

1 1年次は幅広く学び、各専攻の基礎を修得



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

POINT

2 歴史ある文化の発信地・京都で学ぶ



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

POINT

3 体験を通じ、多様な価値観に触れて学ぶ



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

文学専攻 Literature Course



研究対象は上代から近現代までのあらゆる日本文学。まず小説や詩歌、戯曲、評論など幅広い分野の作品講読や作家研究を行い、時代や作品、作家、表現方法を絞り込んで研究を深めます。各時代の人間の心理や感性、時代の精神や文化を広く学ぶことで「人間とは何か」という本質的な問いに迫ります。

[教員の専門分野]

- 日本上代文学
- 日本中古文学
- 日本中世文学
- 日本近世文学
- 日本近現代文学
- 比較文学 など

歴史専攻 History Course



歴史を学ぶのに絶好の京都という土地柄を活かし、文献研究に加えて史跡を巡る現地調査を行います。研究領域は古代から近現代まですべての時代の日本史が対象。歴史に名を残す英雄だけでなく、当時を生きた民衆の視点からも史料を読み解き、分析を通じて物事を多角的にとらえる力をみがきます。

[教員の専門分野]

- 日本古代史
- 日本中世史
- 日本近世史
- 日本近現代史
- 思想史
- 地域社会史 など

社会専攻 Society Course



家族、教育、環境、ジェンダー、貧困、移民、戦争など、個人と集団の関係のなかで発生する諸問題を解明するため、社会学の理論やフィールドワークなどの調査手法などを学びます。社会現象や人間の行動の要因を掘り下げていくことで、世の中の問題を分析し、社会を変える力を身につけます。

[教員の専門分野]

- 社会思想
- 政治学
- 地域研究
- 企業論
- 環境マネジメント
- 都市社会学 など

日本文化専攻 Japanese Culture Course



伝統文化からマンガ、音楽、映画などの大衆文化まで幅広い日本の文化を切り口に、日本社会の変遷を考察します。また、海外との比較や他国との関係性をふまえて日本文化を理解することで、今後のよりよいあり方を考えたり、世界のなかの日本を新たな視点で見つめなおすことができます。

[教員の専門分野]

- 美術史
- 日本・東洋美術
- 芸能史
- 身体表現
- マンガ研究
- 工芸 など

TOPICS

キャンパスを出て学ぶ 長期フィールドワーク

3年次の2か月間は全員がキャンパスを離れて現地調査へ。テーマは自身の興味や関心にあわせて自由に設定し、とことん追究できます。未知の場所で多様な価値観に出会い、自分を見つめなおすことは、身近な地域や文化への新たな視点の獲得につながっていきます。

POINT

- 1 学外での体験から異なる文化や考えを知る
- 2 北海道から沖縄まですべての地域が研究拠点
- 3 価値観を変える出会いを経験する

▶ フィールドワーク事例



出身地域で説話・伝承を調査

出身地である鹿児島県の地域に残る説話・伝承などを研究。舞台となった多数の場所へ赴く一方、史料分析や聞き取り調査を重ね、子どもたちに継承するための提案をおこなった。



遺跡を発掘して平安文化を研究

平安時代の市場隣接地の発掘調査に参加。柱の跡や発掘された土器のかけらから当時の様子を具体的に実感できる情報・経験を得ることで、平安文化を掘り下げて研究。



京都の聖地巡礼で 森見登美彦作品を考察

『四畳半神話大系』『夜は短し歩けよ乙女』など森見登美彦作品の聖地を訪ね、原作小説とアニメーション作品それぞれで描かれた京都と、現実の舞台を比較し考察した。

4年間の流れ

1

年次

人文学の基礎を知り、
4専攻の分野を
ひと通り学ぶ

1年次は専攻に所属せず、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します。また、「読む」「書く」「話す」を学びなおすことで、物事を掘り下げの力や自分の考えを論理的にまとめ発表する力を身につけ、ことばを通して自分と他者への理解を深めます。

▶ 科目 pick up



基礎演習

少人数クラスでのディスカッションをはじめ、情報を得るための検索や現地での調査にあたるための「調べる」技術といった基礎的な研究方法を習得し、人文学科の学びの一端を理解する。



哲学概論

哲学者たちの考えにふれ、疑問を持つ力、対話する力を鍛える。「正義」や「美」など当たり前に使っている言葉について、日常生活のなかで自然に疑問を持ち、考えを深められるようになることをめざす。



国際文化概論

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

2

年次

「文学」「歴史」「社会」「日本文化」
4つの専攻に分かれて学ぶ

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



3

年次

キャンパスの外へと飛び出し、
自由なテーマで調査・研究をおこなう

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



4

年次

卒業研究に取り組み、
自分の考えをかたちにする

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



科目一覧

	学部必修科目	学部選択科目 ※学科・専攻の枠を越えた履修が可能
1年次	<p>基礎演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●基礎演習1～4 <p>国際文化基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●国際文化概論1・2 ●国際文化史1・2 	<p>国際文化基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●国際文化リテラシー1・2 <p>学科講義・演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●哲学概論 ●倫理学 ●心理学 ●宗教学
2年次	<p>基礎演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●基礎演習5・6 <p>応用演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●応用演習1・2 <p>学科講義・演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●講読演習1 <p>[文学]</p> <p>専攻基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●文学概論 ●日本文学研究1・2 <p>[歴史]</p> <p>専攻基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●歴史学概論 ●日本史研究1・2 <p>[社会]</p> <p>専攻基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●現代社会論 ●社会研究1・2 <p>[日本文化]</p> <p>専攻基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●日本文化論 ●日本文化研究1・2 	<p>国際文化基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●国際文化特講1・2 <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 22%;"> <p>文学講義科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●日本語学特講 ●漢文学 ●口承文化論 ●古典文法 ●書誌学 ●日本文学史 ●批評理論 ●世界の文学1・2 ●説話・伝承史 ●言語文化論 ●比較文学 ●神話学 ●詩歌論 ●歌謡論 </div> <div style="width: 22%;"> <p>歴史講義科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●日本史 ●歴史地理学 ●京都の歴史 ●日本民衆史 ●日本地域史 ●日本社会史 ●日本・アジア関係史 ●西洋史 ●東洋史 </div> <div style="width: 22%;"> <p>社会講義科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●社会学 ●社会調査法 ●ジェンダー論 ●経済学 ●NGO論 ●人間の安全保障 ●市民社会論 ●平和学 ●先住民族研究 ●国際開発論 </div> <div style="width: 22%;"> <p>日本文化講義科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●文化社会学 ●文化政策論 ●日本の文化遺産 ●観光学総論 ●民芸論 ●日本の現代文化 ●日本芸能史 ●日本の風土 ●日本思想史 ●アイヌ文化論 ●南島文化論 </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>学科講義・演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●書道 ●古文書解読 ●社会思想史 ●自然地理学 <p>地域研究科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●地域研究入門 ●アフリカ地域研究1・2 ●アジア地域研究1・2 ●大洋州地域研究 ●アメリカ地域研究1・2 ●欧州地域研究 ●世界の宗教 ●アフリカ・アジア関係論 ●グローバル・ビジネス論 ●グローバル化とメディア ●地球環境学概論1 ●地球環境学概論2・3 ※ ●エイジング研究概論 ※ ●子ども学概論 ※ ※3年次から選択可能 <p>世界文化科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●世界文化遺産 ●アフリカ美術 ●マテリアル・カルチャー論 ●比較服飾文化論 ●比較建築文化論 ●民族音楽論 </div>
3年次	<p>応用実習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●応用実習3～6 <p>学科講義・演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●講読演習2 ●長期フィールドワーク1～3 	
4年次	<p>卒業研究演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●卒業研究演習1～3 ●卒業論文 ●卒業発表 	

取得できる資格

※予定

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

卒業後

分析・洞察力や問題解決力が強みになる

人文学科で培われる、文化や社会現象を分析する力や自ら問題を発見し解決する力、グローバルな視点で日本や京都文化を洞察する力は、幅広い分野で応用できます。編集者や学芸員、コンテンツ制作者はもちろん、ITや文化事業、教育産業、商品企画、観光など、今後の日本ビジネスの中心となるあらゆる業種で必要とされるでしょう。





日本独自のことばを通して 文学の世界をひらく

上代から近現代にいたるまでの小説や詩歌、戯曲、評論など幅広い分野の作品講読や作家研究を行います。さらに、海外作品との比較を通じて日本文学の独自性を学ぶなど、国際的な視野からも日本の文学を考察します。自分の関心にあわせて時代や作品、作家、表現方法を絞り込み研究を深め、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。

▶ 科目 pick up



文学概論

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



口承文化論

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

▶ 科目一覧

- ・日本語学特講
- ・漢文学
- ・口承文化論
- ・古典文法
- ・書誌学
- ・日本文学史
- ・批評理論
- ・世界の文学
- ・神話学
- ・歌謡論

など、その他共通科目あり

ゼミ pick up

神話や古代のことばの 成り立ちから 歴史と文化を学ぶ

私が担当するのは「上代文学と神話、日本語の歴史」。「古事記」の神話を読んで内容を解釈し、なぜこのような神話が創られたのかを考えたり、古代日本語の語源を調査したりするゼミです。日本にはたくさんの神社がありますが、日本の神様や神話、古代のことばの成り立ちを知ることは、日本の歴史と文化を学ぶことでもあります。ことばの成り立ちを掘り下げたい人、神様と神話や歴史、神社やお寺に興味のある人におすすめのゼミです。



日本上代文学／日本語史 是澤範三

自分を魅了する 作品の力を、他者に 伝えることから始まる

「日本近現代文学」ゼミでは、マンガや絵画、映画など他のメディアとの比較を通して見えてくる「言葉だけがつくることのできるもうひとつの世界」を探求します。過去のゼミ生たちは、谷崎潤一郎の小説とブックデザインの関係や、新海誠作品の研究など、芸術系大学らしい多彩なテーマに取り組みました。自分を魅了する作品の力を、他者にも理解可能な言葉で伝えることが文学研究の第一歩。「好き」という気持ちを、言葉でかたちにして表現していきます。



日本近現代文学／小説・批評 西野厚志

卒業論文の テーマ例

- 谷崎潤一郎作品における美しさの表現
- 平安の恋愛観再考
- 京都の伝説比較 — 中世と現代の「かわいいもの」—
- スサノヲ神話の変容
- 森見登美彦作品の聖地巡り — 小説とアニメーションでの表現の違い —



過去の人間の生き方から 現在・未来のあり方を提唱する

歴史を学ぶのに絶好の場所である京都という土地柄を活かし、文献研究に加え、実際に史跡に足を運ぶ現地調査を積極的に行います。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。

▶ 科目 pick up



京都の歴史

京都には平安神宮や京都三大祭(葵祭、祇園祭、時代祭)など歴史的な遺産が数多く残る。講義を受け、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フィールドワークも行う。



日本史研究

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

▶ 科目一覧

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

ゼミ pick up

偉人ではなく 民衆の言葉から日本の 近現代史を再構成

このゼミでは「日本近現代史」がテーマ。日本の近現代史を、中学・高校で学んできた「政治史」とは異なり、わたしたちと同じような普通の人々の視点から再構成します。たとえば、日記や自分史など民衆自身の言葉で綴った「史料」を使って、偉人や英雄ではなく、その時代を生きた民衆がどのように歴史に関わったのかを、研究してほしい。いまの社会に違和感をもち、その原因を過去にさかのぼって考えたいという人には向いていると思います。



日本近現代史／思想史 岩本真一

大学だからこそ 経験できる“生き生き とした歴史学”を

「日本近世史」ゼミでは、織豊政権期～徳川幕府政権期の歴史を学びます。このゼミの特徴は、政治・軍事的な局面だけではなく、一般の人々の日常生活や生業の局面から、当時の社会のあり様を明らかにする“生き生きとした歴史学”が学べること。一般の人々の視座から過去の社会全体を理解することで、現代に生きる自分と社会の関係の捉え方も変わってくるはずです。大学だからこそ経験できる歴史の学びに、ぜひチャレンジしてみてください。



日本近世史／都市史・地域社会史 吉元加奈美

卒業論文の テーマ例

- 平安京の暮らしと遊び
- 近代思想から読み解く「常識」の変遷
- 戦国武将、イメージと実際 —書簡から広がる人物像—
- 室町時代における村の掟とその背景 —なぜ、「犬を飼ってはいけない」のか—
- 江戸の暮らしと持続可能な社会



身近な問題から現代社会を読み解き、解決法を探る

研究対象は、個人と集団との関係のなかで発生する諸問題——教育、環境、メディア、ジェンダー、移民、宗教、貧困、戦争など、身近な問題でありながら世界規模の問題へと発展した事柄です。これらの問題を解明するのに必要となる、社会を多様な側面からとらえる力を身につけるため、社会学の理論や方法論を歴史的背景とともに学びます。さらに、現地におもむき五感を働かせて調査するフィールドワークの手法などを修得することで、数値やデータの分析だけでは気づきにくい問題の本質に迫る力をやしません。

▶ 科目 pick up



平和学

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



ジェンダー論

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

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

出版社、Webコンテンツ制作会社、医療・福祉、観光・サービス業、金融業、NPO・NGO など

▶ 科目一覧

- ・社会学
- ・社会調査法
- ・ジェンダー論
- ・NGO論
- ・市民社会論
- ・平和学
- ・経済学
- ・先住民族研究
- ・人間の安全保障
- ・国際開発論
- など、その他共通科目あり

ゼミ pick up

真実を突き止める、エキサイティングな学問の旅を

このゼミでは、現代社会を文化・地域・生活の側面から考えます。私たちが普段利用したり目にしたりしているものが、どこから来てどこへ行くのか、その由来や意味まで徹底的に追跡。または、自分がテーマに決めた地域の成り立ちや独自の文化、現状、将来像などを、文献調査やフィールドワーク、地域の人たちとの共同作業などを通して見出し、未来をデザインします。真実はどこにあるのかを突き止める、エキサイティングな学問の旅を体験してほしいです。



地域社会論/生活環境論 田村有香

いま抱えている「しんどさ」が、社会を変える原動力になる

表現や芸術を切り口にして、社会的排除や差別といった社会問題を考えたいと思います。いま、生活のなかで何かの困難や課題、あるいはしんどさを抱えている人に伝えたいのは、その感覚や思いがこれからの社会を変えていく重要な原動力になる、ということ。大学は自分が考えたいことを、時間を気にせずいくらでも考えられる場です。このゼミでは、みなさんに社会の問題を「自分のこと」として研究に取り組んでもらいたいと思っています。



都市社会学/地域研究 山田創平

卒業論文のテーマ例

- 就活におけるジェンダー問題を考える — 服装・メイク・言葉遣いの自由を求めて —
- 国際比較で考える、日本特有の「生きづらさ」
- コロナ禍での鴨川カップル — 等間隔は変化したか —
- 「#拡散希望」で変わる社会 — SNSと社会変革 —



日本の文化とは何か 京都の特性を生かし探求する

文化とは「人々が集団になってつくりだし、継承してきた営み」のこと。文化を研究することは、その時代、その地域に暮らす人々の生き方を知り、なぜいまの社会が形成されたのかをひもといていく作業です。日本文化専攻では、伝統と革新が同居する京都の特性を生かし、能や茶道といった伝統文化から音楽、マンガ、映画などの大衆文化まで幅広く切り口にして、日本社会の変遷を考察。日本独自の価値観や世界共通の感覚を発見し、世界のなかの日本を新たな視点で捉えます。ここで得た気づきは、新たな価値を発信する力となるでしょう。

▶ 科目 pick up



観光学総論

日本のみならず世界的にパッケージ化されつつある観光について学ぶ。一般的な地域社会での観光振興にかぎらず、宗教やグローバル経済といった多様な文脈の中で観光を考察する。



日本芸能史

田楽、神楽、獅子舞から歌謡、平曲、能、狂言、浄瑠璃、歌舞伎にいたる日本の芸能を映像資料や実際の舞台の見学などを交えて考察し、日本の芸能文化に通底する美学の本質を理解する。

▶ 科目一覧

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

ゼミ pick up

無条件に 「受け入れられている」と 誰もが感じられる社会に

さまざまなルーツをもつ人々、移民や難民、先住民族など、幅広く日本のダイバーシティについて調査します。私の人生は自分自身とは異なる人々と交流することでとても豊かになりました。しかし、大切なのは相違点ではなく、私たちの共通の人間性。絶え間なく変化する複雑な世界で、私たちに誰かが無条件で「受け入れられている」と感じられるような社会にする責任があります。学びを通して、一市民として積極的に行動する力を身につけましょう。



応用言語学/言語復興/マイノリティ・スタディーズ ティーター・ジュニア・ルイズ

複眼的に社会を見つめ、 自分だけの 研究テーマを発見

伝統文化や工芸、地域振興を扱います。日本文化を主なテーマにしながらも、主役はあくまで人間。現地調査では積極的に当事者に会いに行きます。文化とは人間の営みそのものですので、研究テーマは無限。大切なのは、ひとつのテーマを出発点にしながらも、いくつもの視点をもって社会を見渡すことです。「伝統産業とテクノロジー」「アニメーションと日本の美術表現」など、多角的な視野で自分だけの研究テーマを見つけてください。



伝統文化/工芸 米原有二

卒業論文の テーマ例

- オタク文化とクールジャパン
- YouTubeにおける京都文化の表象
- 近代以降の京都における食文化
- オーバーツーリズムによる文化破壊
- 京都の職人と未来の工芸



海外体験を軸にして
アフリカ・アジアから世界を見つめる

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

地域を中心に、文化や歴史、社会、環境、政治、経済を多角的にとらえていきます。ここでは、学生全員が現地におもむくフィールドワークを世界各地で行い、語学やコミュニケーションの力をみがくことで、グローバル社会のなかで積極的に行動し、自身のテーマで社会を変えていく人、世界が直面する課題の解決に貢献する人へと育てます。また、日本社会や文化についても学び、国際機関やグローバル企業などで働くことを見据えた世界に通用するスキルを身につけます。

学科の特長

POINT

1 1年次は基礎を固め、幅広く学ぶ



1年次は4年間の学びの基礎となる知識や研究手法を学ぶ期間。世界各地の文化の成り立ちなどを理解するとともに、国際関係や多文化共生といった2年次からの専攻につながる知識も深めることで、自身の興味を掘り下げます。同時にコミュニケーションや情報収集のための語学習得をめざし、多様な国の言語から選択して学びます。

POINT

2 発展著しいアフリカ・アジア地域にフォーカス



人口、文化、経済など、さまざまな面で急速に成長しているアフリカ・アジア地域。グローバルスタディーズ学科では、今後国際社会に大きな影響を与えることが予想される同地域を中心に、グローバル化の発展のなかで欠かすことのできない文化の相互理解をはじめ、グローバル社会を見通す“一歩先”の力を身につけていきます。

POINT

3 自らテーマを決め海外で調査研究



興味を持っていることをテーマに国や地域を選び、海外での長期フィールドワークを通して深い知識と経験を身につけます。指導を担当する教員は、幅広い国や地域で調査・研究活動を続ける現役のフィールドワーカー。効率的な調査手法から安全に行動する方法まで、豊富な経験から培った知識やスキルを学生に伝授します。

TOPICS

4年間の流れ

1

年次

基礎を学び、
自身の興味を深める

まずは専攻に縛られることなく基礎を学び、2年次からの専攻につながる知識を深めることで自身の興味を掘り下げます。同時に、ビジネスやディスカッションなどの場面で活かせる実践的な英語力の強化も図ります。

▶ 科目 pick up



グローバルゼミ

まずは約20人の少人数クラスで、情報検索や現地調査、意見交換などといった基礎的な研究方法を学ぶ。これが2年次からの専攻に分かれた学びを理解するためのスタートとなる。



海外短期フィールドワーク

3年次の長期フィールドワークに向けて、近隣諸国への短期留学に参加。現地で異なる文化を持つ人々との現地での交流や調査を通じて、世界で起る問題について自身の視点を持ち、具体的に考える力をやしなう。



国際文化史

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

2

年次

興味関心に合わせて
専攻とゼミを選ぶ

「グローバル関係」「グローバル共生社会」「アフリカ・アジア文化」のうち、いずれかの専攻に分かれて自分の研究テーマを模索します。グローバル社会を理解するために自分が育った国の文化を学び、後期からはゼミを選択してより深く学修します。

▶ 科目 pick up



フィールドワーク方法論

3年次の海外長期フィールドワークへの準備として、現地の担当者らとWeb会議などをおこなって目標や計画を作成。ヒアリング調査や文献を読むことなどを通じ、必要な基本言語や現地の慣習の理解、調査手法を修得する。



比較社会学

アフリカ・アジアの教育・福祉を取り上げ、それぞれの社会の仕組みを理解する。その上で、自身が生まれ育った社会の教育・福祉の事例を調査・分析。それぞれを比較しながら学び、より良い社会について考察する。



グローバル・ビジネス論

国をまたいで経済活動を行うグローバルビジネスの歴史の変遷を学び、多国籍企業の戦略や考え方、求められる能力などを理解。また、現代社会が直面する社会問題とそれに対応する新しいグローバルビジネスのトレンドも学ぶ。

3

年次

研究テーマをもとに、世界各地での
海外長期フィールドワークへ

1、2年次に得た知見を活かし、自分の研究テーマを調査・研究する最大6か月間の海外長期フィールドワークへ。日本では得られない経験を積み、目標達成に向けて課題に取り組みます。帰国後は、現地で集めた情報を整理して活動報告。卒業研究の準備を整えていきます。



4

年次

卒業研究に取り組み、
現地調査で得た内容を形にする

海外長期フィールドワークで得た調査結果や資料をもとに、研究テーマに沿って論理的にまとめ、卒業論文として発表します。論文執筆は、構想段階から担当教員が一对一で指導にあたり、卒業後の進路へのステップとなる、4年間の集大成をサポートします。



グローバル関係専攻 Global Relations Course



グローバル化が進み、国境の意味が曖昧になる現代は、改めて世界の枠組みを見つめ直す必要性が高まっています。グローバル関係専攻では、国や地域の枠組みではなく、地球規模で社会や文化、経済の動きを理解し、グローバルな課題に対して行動し取り組める力を持つ人を育てます。

【教員の専門分野】

- 比較文学
- 比較文化
- 文化交渉史
- フランス語・英語運用
- 西アフリカ現代史
- 広域フランス語圏地域文化研究

グローバル共生社会専攻 Global Society Course



環境問題や経済問題など、地球規模で影響を与え合う問題を解決するには、異なる文化的背景を持つ人々が力を合わせる必要があります。グローバル共生社会専攻では、人種、国籍、性別、経済を超えて、同じ目標や問題意識を持つ人々が連帯できる可能性を追求し、多様性のある共生社会をめざします。

【教員の専門分野】

- 文化人類学
- アフリカ地域研究
- 現代社会とイスラーム
- 開発経済学
- 国際労働移動研究
- コミュニティ論

アフリカ・アジア文化専攻 African and Asian Culture Course



約77億人の世界人口のうち、約7割が暮らしているアフリカ・アジア地域。アフリカ・アジア文化専攻では、これからの世界で想像以上に存在感が増すことが予想される、これらの地域の文化や社会を研究します。異文化との交流を通して視野を広げ、社会を変える行動力を身につけていきます。

【教員の専門分野】

- アフリカ地域研究
- アジア地域研究
- 人類学
- 文化人類学
- 宗教社会学
- 大衆文化論

TOPICS

海外長期フィールドワークで 実践力をみがく

3年次には世界各地で最大6か月間の長期フィールドワークに取り組みます。アフリカやアジアはもちろん、欧米やヨーロッパなど幅広い地域から拠点を選べます。滞在中は海外の提携先大学などで語学を学びながら、自身で設定した研究テーマに応じて現地の人々と交流し、調査を実施。滞在時も教員が都度サポートを行います。



POINT

- 1 体験から世界を学び、将来の道につなげる
- 2 コミュニケーションを目的とした語学習得
- 3 自分で決めたテーマに基づき選べる滞在先

【滞在先とテーマ例】

アメリカ

ニューヨークやカリフォルニアにおける多文化共生施策を調査。

カナダ

マイノリティへの社会的配慮やシステムの違いを比較検討。

ヨーロッパ

パリにおける日本文化を調査し、独自の変遷について理解する。

韓国

韓国のストリートアートを研究。地域と若者文化との関係を考察。

ニュージーランド

先住民マオリの衣装を研究。制作技法について理解を深める。

セネガル

砂漠化対処に取り組む宗教団体を調査。宗教と環境問題の関係を探る。

ベトナム

孤児院でボランティアを行いながら、国の経済成長など現状を考察。

台湾

原住民ルカイ族を調査。日本統治時代についての聞き取りなどを実施。

科目一覧

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

取得できる資格

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

卒業後

経験を武器にグローバル社会で活躍する

グローバル化が進むいまは、商社や貿易、観光業から、教育、NGO・NPOなどまで、グローバルな視点での問題発見・解決能力や海外と日本をつなぐ人が求められています。さらに、企業では利益の追求だけでなく社会貢献が新たなキーワードとなっており、ソーシャルビジネスやソーシャルデザインの分野での活躍も期待できます。





「国」や「地域」という単位でグローバル社会を考える

グローバル化が進み、国境の意味が曖昧になる現在。改めて世界の枠組みについて考え、国家と国家の関係性を見つめ直す必要性が高まっています。中心となるのは、世界規模で歴史をとらえる「グローバルヒストリー」という考え方。グローバル関係専攻では、ボーダーレスに活動する多国籍企業、国境を越えて移動する人々、食文化の変遷など、幅広いテーマを取り上げ、社会や文化、経済の動きを地球規模で理解します。そのうえで、ソーシャルビジネスの立ち上げなど、グローバルな課題に対して積極的に提案し、行動できる力をつけていきます。

▶ 科目 pick up



多国籍企業論

民間企業のグローバル展開を、直接投資やマーケティング、人材育成などの視点から考察し、サプライチェーンや政治面での影響力、社会変容について明らかにする。



人口政策論

人口減少による経済成長の停滞、人口増加による食料・エネルギーの不足などから人口変動の課題を学ぶ。そのうえで、要因(出生・死亡・移動)と社会経済現象の側面から政策を考える。

身につくチカラ

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

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

▶ 科目一覧

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

ゼミ pick up

これまでの価値観を問い直し、異質な考えに耳を傾ける

このゼミでは、自分ならではの問題意識を取り上げ、仲間と協力することで具体的に課題を達成し、成果として公表できる経験を手助けできれば、と考えています。内容は多岐にわたるでしょうが、高校までの常識や、日本社会では無反省なまま「当然」と思われてきた価値観を問い直し、自分とは異質な考え方や生き方をする隣人、年齢や境遇の異なる人々の経験に耳を傾けていきます。そうして大学生のあいだに自己刷新を遂げてほしいと考えています。



比較文学／比較文化／文化交渉史／フランス語・英語運用 稲賀繁美

マイノリティや差別の問題を広い視点から考える

人々の所属を規定する出身地、ジェンダー、年齢層、宗教といった区分がどのようにして作られ、使われてきたか。その政治的・社会的機能について考え、「アイデンティティ」を研究します。時代・地域を問わずマイノリティとされる集団や差別問題に関心をもち、差別がどのように生まれ、変化していったのか、当時の世界の状況はどのように関係していたのか、時間的にも空間的にも広い視点から考えてみてもらいたいと思います。



西アフリカ現代史／広域フランス語圏地域文化研究 中尾沙季子

卒業論文のテーマ例

- 西アフリカ共同体の平和維持活動
- 東アジアにおける文化政策の比較研究
- セネガルの近代教育における国際機関の影響
- 国連による平和維持活動と軍事的対立の実情
- これからの日本の国際競争力を考える



文化や価値観が異なる人々がつくる、より良い世界のあり方を考察する

環境問題や経済問題など、地球規模で影響を及ぼす問題を解決するためには、異なる文化的背景を持つ人々が力を合わせて行動を起こす必要があります。グローバル共生社会専攻では、グローバリゼーションによって可能となった、人種、国籍、性別、経済を超えた個と個のつながりを強め、新しい共生社会のあり方を探求します。そして、空間的・文化的制約を越えて、同じ目標や問題意識を持つ人々が連帯できる可能性を追求し、これまでになかった解決方法を編み出していきます。

▶ 科目 pick up



マイノリティ研究概論

人が構造的排除や格差から逃れ、ありのままの性を生きるために、他者・当事者・支援者はどのように関わっていけばよいのか。フィールドワークの方法を学びながら考察する。



地球環境学概論

地震・洪水などの局地的な災害から、地球温暖化や大気・水質汚染などのグローバルな環境問題まで、様々な事象を通じて、持続可能な社会とは何かを考える。

身につくチカラ

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

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

▶ 科目一覧

- ・先住民研究
- ・国際開発論
- ・マイノリティ研究概論
- ・グローバル・ビジネス論
- ・グローバル化とメディア
- ・エイジング研究概論
- ・子ども学概論
- ・地球環境学概論
- ・NGO論
- ・平和学
- など、その他共通科目あり

ゼミ pick up

アジアからいまの日本を知り、身近な存在として実感する

わたしはミャンマー出身です。このゼミでは、ミャンマーをはじめとするアジア諸国、そして日本について考えていきます。いま日本には、いろいろな形で途上国からやってきて暮らしている移民がたくさんいます。移民について学ぶことは、今日の日本社会の一部を学ぶことでもあります。日常生活の中で途上国との接点を見つけていくと、途上国はそれほど遠い存在ではないことが実感できます。楽しく議論していきましょう。



開発経済学／国際労働移動研究 ナン ミャ ケー カイン

若者文化、家族、宗教など異なる文化と日本を比較

このゼミでは、グローバル化のなかで変化するアジア・アフリカ地域の多様な文化を比較研究します。多文化を知ることの楽しさはもちろん、コミュニティーに飛び込んで体験しながらその地域の価値観や考え方を学ぶことで、今までの自分を相対化できる面白さがあります。国籍や人種、宗教が違う人との「違い」を自分のなかに取り込んでいくことで、新しい視点を獲得してほしい。語学はあとからついてきます。このゼミで体験型研究の醍醐味を味わってほしいと思います。



文化人類学／アフリカ地域研究／現代社会とイスラーム 阿毛香絵

卒業論文のテーマ例

- イスラーム圏におけるジェンダー
- 日本の貧困と移民問題
- ヨーロッパにおける同性愛・同性婚の歴史と現在
- アフリカのラップと若者の政治運動
- アジアで広まるハラールビジネス
- アフリカのNGOとソーシャルビジネス



アフリカ・アジア地域から グローバル社会を考える

いま、世界には約77億の人が暮らしています。そのうち、アフリカ・アジア地域で暮らす人は約7割。30年後には、存在感はさらに増し、想像以上に身近な存在へと変わっていくでしょう。アフリカ・アジア文化専攻では、今後のグローバル社会を考えるうえで無視できないアフリカ・アジア地域の文化や社会を研究します。フィールドワークで現地を訪れ、そこで暮らす人と触れ合いながら学びを発展させる機会もあり、異文化との交流のなかで興味関心を広げ、複眼的な考察力と行動力を身につけます。

▶ 科目 pick up



アフリカ美術

近年、多くのアフリカ出身のアーティストが注目されている。アフリカにおける美術やアートという概念について学び、同時に、アーティストとはどのような人たちであるのかを考察する。



民族音楽論

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

ゼミ pick up

文化人類学と アートを軸に 「あたりまえ」を問い直す

ゼミのテーマは「文化人類学とアート」です。文化人類学の視点に立つと、アートはどのように見えてくるのか。きっと、さまざまな思い込みに気づくはず。これを基礎に学ぶことを通して、文化人類学の方法を身につけます。とくに予備知識は必要ありません。文献講読や文献調査、フィールドワークに基づいて、あなたが関心を持っていることを、既存の見方や自分自身の固定観念を問い直しながら、より多面的に明らかにしていきます。

文化人類学／アフリカ地域研究 緒方しらべ

身の回りの小さな 出来事から 新しい発見を

このゼミでは、近代以後の東アジアの生活文化を研究します。私はいま「東アジアの日傘」を研究していますが、きっかけは伝統的な文化だけでは発見できなかった新しい風俗の成立に興味を持ったこと。当時の「モダンガール」のアイテムだった日傘を通して、近代東アジアの変化と西洋化を見つめなおすことは、新鮮な驚きがあります。このゼミでも、みなさんの身の回りにある小さな出来事に対して関心をもち、新しい発見をしてほしいですね。

宗教学／大衆文化論 申昌浩

身につくチカラ

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

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

▶ 科目一覧

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

卒業論文の テーマ例

- 日本のマンガはアフリカでどう受け止められているか
- 流行としての韓国文化を考える
- ヒンドゥー教の神話とポピュラーアート
- ナイジェリアにおけるアートと作品販売の関係性
- アフリカと日本の宗教観

グローバルスタディーズ学科で 学べるキーワード

環境問題や政治経済、 食が結ぶ社会関係まで

ファストフードがあふれる一方、食の安全を気遣ったオーガニック食材にも注目が集まる現在。食文化が画一化しながらも選択肢は広がりつつあるなかで、自然環境や植物・動物の生態、食が結ぶ社会関係や習俗などの文化、さらには輸送や売買といった経済や政治まで、多様な視点から食を見つめ直す。

食

コロナで拡大する 世界的なテーマ

低賃金による「ワーキングプア」、ブラック企業による搾取、さらにコロナ危機による雇用機会の減少など、国内だけを見てもさまざまな格差が社会問題となっている現在。この「格差」をキーワードに、問題の根源にある差別や、差別を内包したまま格差を再生産する社会の仕組みなどを明らかにしていく。

格差

SDGs

「自分ごと」から 出発するSDGs

マイバッグやマイボトルを使うことがSDGsの目標である「つくる責任、つかう責任」に貢献しているように、SDGsの達成には一人ひとりが「自分ごと」として取り組むことが必要。持続可能なよりよい社会の実現のために何が求められるかは、身近な切り口から考えることができる。

K-POPにIT化… 韓国から 「いま」を考察

BTS、BLACKPINKらが世界的に人気を博し、ポン・ジュノ監督がアカデミー賞を受賞するなど、世界を席巻している韓国のエンターテインメント産業。一方、96.4%の人々がキャッシュレスで生活するなど、IT先進国でもある。こうした韓国の文化グローバル戦略やIT化の実例を切り口に考察を広げる。

韓国

環境

世界的な問題である 気候変動

国内でも酷暑やゲリラ豪雨、暖冬が起り、洪水や山火事が問題となっているように、ここ10年ほどで、それ以前では考えられない環境変化が世界中で起こっている。こうした環境問題について、自然科学的な法則だけではなく、人の生活との関係という社会科学的な視点も含めて考えていく。

変化する アフリカから 世界を捉える

グローバル化の波をもっとも受けているアフリカは、都市化やIT化、資源問題や環境保全、援助からビジネスパートナーへという政策変化など、喫緊の社会・経済課題が山積み。さらに料理や音楽、アート、伝統文化などテーマも豊富。地球規模の視点から今後あるべき共生社会のかたちを探っていく。

アフリカ

対立に核兵器拡散… 平和をめざすために

激化する中国とアメリカの対立をはじめ、イランとサウジアラビアの対立、さらにミサイルの発達と核兵器の拡散など、緊張感が増す世界情勢。まずはデータと報道を根拠として軍事的対立の実情を知り、国際連合による平和維持活動の発展と効果や、国家論や国際法を通して平和構築を考える。

戦争

今後あるべきサービス、 製品アイデアを提案

日本企業の国際競争力や世界時価総額ランキングの低下、AmazonやAppleなど世界のIT市場を独占するGAFAMの台頭など、衰退する日本の競争力。まずは海外の中で日本企業が置かれている状況を数字で把握し、経営学や社会学の方法論を学びながら各国の文化事情に応じたサービスや製品アイデアを考え、提案する。

ビジネス

文化

中心は欧米から アフリカ・アジアへ

文化の中心とされていたアメリカやヨーロッパが求心力を失う一方、東南アジアやアフリカから先鋭的でイノベーションに満ちた試みが多くみられるようになってきている。それぞれの地域の最新の事例から、そこでの歴史、文化、政治的な文脈をひもとき、「内側」からの視点を得る。



教員からのメッセージ

歴史との 出会いがあふれる 環境で学ぶ

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



人文学科

吉永隆記

研究内容:日本中世史／荘園史

研究・経験を深め、 新たな「美」に出会う

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



人文学科

山名伸生

研究内容:美術史／日本・東洋美術

社会の変化を察知し 対応できる力を つけよう

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



人文学科

服部静枝

研究内容:環境マネジメント／CSR論／老舗企業研究

世界の問題を身近に、 「前のめり」で学ぼう

西アフリカの内陸国ブルキナファソを中心に調査をおこない、ストリート・チルドレンの生活実態を明らかにすることで、彼らに貼られた「レッテル」を精査し、近代社会の善を見直すことをテーマにしました。世界のあらゆる問題は、テレビやインターネットのなかではなく、私たちのすぐそばでも起こっています。大学で学ぶのは、世界で起きている問題を、自分の身近な問題として考えることです。少し前のめりなくらいに学ぼうとする、みなさんの入学をお待ちしています。



グローバルスタディーズ学科

清水貴夫

研究内容:文化人類学／アフリカ地域研究

土地を訪ね、 自分のテーマを 見つけてほしい

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



グローバルスタディーズ学科

藤枝絢子

研究内容:人間環境設計論／地域研究

将来のイメージを 一緒に膨らませよう

専門はDJにまつわる実践と文化、そしてメディアアートです。世界にはさまざまな独自の音楽文化やテクノロジーとの関連の仕方があります。現地の人たちに話を聞きながら学んでいくと、当たり前だと思っていたものが違って見え、新しい価値を見出すことができる面白さがあるんですよ。いろんな地域を体験してみたい人や、世界の音楽や文化に興味がある人、新しいことに挑戦するのが好きな人にはおすすめです。自分の将来のイメージを、ここで一緒に膨らませましょう。



グローバルスタディーズ学科

水田拓郎

研究内容:ターンテーブルズム／即興・実験・電子音楽／メディア・アート

メディア表現学部

最新のテクノロジーで新しいつながりを生み出す

メディア表現学科

メディア情報専攻

イメージ表現専攻

音楽表現専攻

MEDIA CREATION

デジタル革新で変わりゆく社会に 新しい価値を提案する

デジタル革新によって、人類社会は新たな段階=Society5.0 (仮想空間と現実空間を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会課題の解決を両立する、人間中心の社会)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るなかで、この時代を明るく切りひらいていくために、AIテクノロジーをうまく活用し、主体的に課題を発見し解決に導く力が求められています。メディア表現学部では、「メディア情報」「イメージ表現」「音楽

表現」の3専攻を置き、メディアとコンテンツに関する広い知識とビジネス感覚を身につけ、“2050年の未来”からいまを見つめて新しい価値を創造するクリエイターを育成します。「どんな人でも暮らしやすく、ポジティブでわくわくする」社会をめざし、最先端の表現に不可欠なプログラミングやテクノロジーを用いて、教育、医療、都市設計、経済、娯楽などあらゆる領域における、さまざまな課題を解決できる多面的な能力をやします。

学科の特長

POINT

1 プログラミングなど
基本スキルを修得する



1年次はさまざまなツールの使い方や、コンテンツ制作の基本スキルを修得します。必修科目になっているプログラミングの授業では、ゲームやビジネスアプリケーション等にも用いられるPython(パイソン)などのコンピュータ言語を使って、実際にものづくりを行います。実践的な課題を通じて、制作の仕組みから学びを深めることができます。

POINT

2 社会と関わりながら、
技術や手法を身につける



企業やコミュニティに積極的に関わり、2年次には社会をじっくり見つめて課題を発見したり、3年次にはそこで見つけた課題の解決策を社会に投げかけるプログラムに参加。教員のアシストを得ながら、卒業後すぐに第一線で活躍できる技術力や、好きなことや伝えたいことを形にするための手法を、自分のものにしていきます。

POINT

3 第一線のプロから学び、
自分だけの表現を見つける



メディア表現学部では、1年を3カ月ごとに区切ったクォーター制で着実に活動をブラッシュアップしていく仕組みを導入しています。そこで指導を行うのは、AI(人工知能)やIoTの技術を駆使したユニークなコンテンツ制作を行う現場のプロたち。幅広い分野の技術や事例を学び、自分にしかできない表現の可能性を探ります。

メディア情報専攻 Media Technologies Course



自分の興味・関心を社会問題の解決につなげ、プログラミングの技術を活用して実際に展開する力を身につけます。人工知能やIoT (Internet of Things)、ネットワークセキュリティなど、これから必要とされる先端テクノロジー技術を活用し、チームで協働する方法も実践的に学びます。

【教員の専門分野】

- プログラミング
- データサイエンス
- 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
- 情報教育 など

イメージ表現専攻 Image Creation Course



「視覚」を中心とした研究やコンテンツ制作に取り組みます。VRやAR、動画制作や空間演出など多様な技術をもとに、コンサート制作やイベント制作、空間演出、映像制作などを通して、社会の課題を発見する力、アイデアを生み出す力をみがきながら、幅広く社会に発信する方法を学びます。

【教員の専門分野】

- コンテンツビジネス
- 編集
- メディアアート
- XR
- メディア作成 など

音楽表現専攻 Sound Creation Course



「音」を情報として捉え、音楽の表現力を広げることで「聴覚」を中心とした研究やコンテンツ制作に取り組みます。多様な音楽・音響制作に関する専門的な技法と、情報テクノロジーを活用した伝達手段の知識を深め、さらに音と社会を結びつけることで、音の新しい可能性を追究します。

【教員の専門分野】

- 音環境デザイン
- サウンドスケープ論
- ポピュラー音楽研究
- メディアアート
- コンピュータ音楽
- 音楽教育 など

教員インタビュー

新しい価値を創造して、社会を変えよう。

メディアと言われて思い浮かべるものは、これまで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。それらは私たちの暮らしを変え、社会を変えてい



きます。メディア表現学部では、そんな新しい時代をつくる人を育てます。

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。まずはめざすもの、つくりたいものがあり、そのために必要な知識を身につける、という発想で学んでください。

もうひとつの特徴は、社会との関わりを重視すること。メディアとは、情報を受け取る人の存在ではじめて成立し、受け手の反応に応じて変化し続けるもの。だから、学生には積極的に発信することを奨励し、企業と連携する授業などを設けます。社会に

働きかけ、フィードバックを得て作品を進化させるおもしろさを、体感して学んでほしいと思います。

入学したら、メディアを活用し、人や社会を変える「新しい価値」をつくることに挑戦してください。テーマや形式は問いません。これまでにない映像コンテンツを制作してエンターテインメント界に革命を起こしてもいいし、SDGsの目標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。

メディア表現学部 学部長

吉川昌孝



4年間の流れ

1

年次

プログラミングや
コンテンツ制作の
基礎を学ぶ

アイデアを形にするためのツールであるテクノロジーの基本を理解し、活用するための論理構成力をやしません。また、コンピュータープログラミングの基礎的な技術を修得。他者と協働しやすいプログラミングの特性を活かし、関心あるテーマで実践的に学びを深めます。さらに、ワークショップを通じて音楽や映像作品の制作手順や共同作業の進め方を学び、各メディアの特性を知ります。

▶ 科目 pick up



プログラミング

画像加工やHTMLをはじめ、プログラミングの基礎であるJavaScriptを学ぶ。また、3DエンジンUnityを利用したミニゲームの作成を通して3Dの扱い方を学んだり、Pythonを使ったAIやロボットでの実践を行う。



基礎実習

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する。



メディア表現概論

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知る。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。

2

年次

自分の興味に合わせて専攻を選び、
コンテンツ制作力をみがく

「メディア情報」「イメージ表現」「音楽表現」のいずれかの専攻に属して各自のテーマを追究。コンテンツ制作の力をみがきながら、企業等でのインターンシップを通して社会を動かす方法や、新しいつながりや楽しさを生み出す仕組みをつくるアイデアの発想を学びます。同時に、課題を発見する力、その課題をテクノロジーを通じて解決するための道筋を探求していきます。



3

年次

企業や行政機関などで
実践的なプロジェクトに取り組む

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

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提案を社会に向けて発表します。



科目一覧

	学部必修科目	学部選択科目				
1年次	<p>基礎実習科目 ●基礎実習1~4</p> <p>メディア表現 基盤科目 ●メディア表現概論1・2 ●メディア表現史1・2</p> <p>プログラミング ●プログラミング1・2</p>	<p>メディア表現 基盤科目 ●メディア表現 リテラシー1・2</p>	<p>[メディア情報] 講義科目 ●メディア研究概論</p>	<p>[イメージ表現] 講義科目 ●映像研究概論</p>	<p>[音楽表現] 講義科目 ●音楽研究概論</p>	<p>学科共通講義科目 ●サウンドスケープ論 ●メディアアート論 ●コンピュータ& ネットワーク論 ●サブカルチャーと メディア ●文化産業論 ●ゲームデザイン論 ●ウェブデザイン論 ●文化政策論 ●広告メディア論 ●教育メディア論</p>
2年次	<p>基礎実習科目 ●基礎実習5・6</p> <p>応用実習科目 ●応用実習1・2</p> <p>プログラミング ●プログラミング3・4</p> <p>学外連携科目 ●インターンシップ1・2</p>	<p>メディア表現 基盤科目 ●メディア表現 特講1・2</p>	<p>[メディア情報]</p> <p>基礎演習 ●UI/UX ●コンテンツ分析 ●電子工作 ●IoT ●AI ●クリエイティブ・ プロジェクト管理</p> <p>講義科目 ●メディアデザイン理論1・2 ●メディア工学1・2 ●メディア分析1・2 ●メディア技術論1・2</p> <p>応用演習 ●Webサービス企画 ●データベース ●Python応用 ●アクセス解析 ●Webサービス開発 ●サービス効果検証</p> <p>特別演習 ●イベント運営 ●サーバ構築 ●サービス開発応用1・2</p>	<p>[イメージ表現]</p> <p>基礎演習 ●情報デザイン ●3D表現 ●インタラクティブ表現 ●ゲーム表現 ●編集と構成</p> <p>講義科目 ●映像理論1・2 ●映像工学1・2 ●映像分析1・2 ●映像技術論1・2</p> <p>応用演習 ●モーショングラフィック ●映像撮影技法 ●映像編集技法 ●空間表現 ●ゲームデザイン</p> <p>特別演習 ●Webデザイン ●先端表現 ●ストーリー技法</p>	<p>[音楽表現]</p> <p>基礎演習 ●作曲法 ●PA ●ミキシング ●音響合成 ●ソルフェージュ</p> <p>講義科目 ●音楽理論1・2 ●音楽工学1・2 ●音楽分析1・2 ●音楽技術論1・2</p> <p>応用演習 ●BGM制作 ●ゲームサウンド ●MA ●効果音 ●リズム合奏</p> <p>特別演習 ●編曲法 ●音楽プログラミング ●トラックメイキング</p>	<p>学科共通講義科目 ●メディアミックス論 ●ソーシャルメディア論 ●コンテンツビジネス1~3</p> <p>[共通]</p> <p>基礎演習 ●メディア産業研究 ●定性調査 ●定量調査 ●ビジネスプラン ●プレゼンテーション ●クリエイティブ ライティング</p> <p>応用演習 ●プラットフォーム研究 ●ブランディング ●ソーシャル マーケティング ●チームマネジメント ●ファシリテーション ●フィールドリサーチ</p> <p>特別演習 ●最先端 テクノロジー研究 ●データドリブン マーケティング ●サービスデザイン ●PR応用</p>
3年次	<p>応用実習科目 ●応用実習3~6</p> <p>学外連携科目 ●社会実践実習1~4</p>					
4年次	<p>卒業実習科目 ●卒業研究実習1~3 ●卒業論文・卒業制作 ●卒業展示</p>					

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

卒業後

スキル×企画力はあらゆる業種に対応

テクノロジーの発展で表現が拡張していくなか、新しい技術・コンテンツを生み出す力と企画力を兼ね備える人材が求められています。身につけた最先端の知識やデジタル技術は、映像、ゲーム、Web、エンターテインメント業界などにとどまらず、情報サービス、流通・販売、教育、企業内クリエイターなど、あらゆる業種で生かすことができます。



プログラミング 〈1~2年次〉

プログラミングは、デジタルでのコンテンツ制作に欠かせません。この授業では、基礎的な知識を得ることで、「つくれるもの」や「できること」の幅を広げることを目的としています。興味やレベルに応じた課題で、実際にアプリをつくりながら高度な内容を理解していくことができます。



POINT

- 1 プログラミング言語は、学びやすく、今後の需要も高くなる「Python」を使用
- 2 ガジェット「micro:bit」を利用し、コードの結果を音や光で体感しながら学ぶ
- 3 「つくりたいもの」をまず考え、そこから必要な技術を学び力をつける

【授業例】

プログラミングを活用し、一定のリズムでLEDを光らせたり、音を鳴らしたりしてみる。さらに光センサーを使って、明るさを検知したり、モーターを制御して動かす。最終的な課題として、これらの技術を組み合わせた作品を企画・制作して発表する。

最近ハマっているアイドルグループのメンバー人形を、音楽に合わせて踊らせてみた。自宅でライブ気分が楽しめる！不器用なので、こんな風に何かをつくれる経験は初めてで楽しかった。



プログラミングの知識は少しあったので、何か役に立つものがつくりたいと思い、うまくゴミを分別すると褒めてくれる音声ガジェットを制作。実用にはまだ遠いけれど、みんなが喜んでくれるのが嬉しかった。



インターンシップ 〈2年次〉

教室の中だけでは体験できない社会の仕組みや、仕事の種類について理解を深めるための授業。連携先の企業や団体で働きながら、仕事の進め方や役割分担などをよく観察します。自分の好きなことがどう社会につながるか、実際のビジネスの現場を知ることで、具体的に考える力をつけます。



POINT

- 1 興味がある分野の仕事の仕組みを理解する
- 2 多様な仕事のありかたやチームワークを学ぶ
- 3 自分の得意分野とかけあわせ新しい仕事を創造する

【授業例】

連携先は、Web制作やIT関連などデジタルを扱う企業、放送局や出版社など情報を発信する企業、他にもあらゆるものを幅広く取り扱う広告代理店、人々の生活が抱える課題と向き合う医療法人、食品メーカーなど多様な業界を予定している。

Webの仕事に興味があったので、Web制作会社を訪問。イメージしていたよりもチームワークが大切なことや、最先端のツールを利用した情報収集や交換の方法を間近で知ることができた！



あまり知らない業界だったので、医療法人を選択。とても忙しいので、未知の世界を知るとともに、自分なりに「こうしたら、もっと働きやすいのでは」という課題が見えて、制作物のヒントが得られた！



社会実践実習 〈3年次〉

企業のプロジェクトメンバーの一員として、商品開発や新規サービスの提案などに参加。アイデアが形になり、社会に発信されていく過程とその反応を実践的に学びます。他の学部や学外のさまざまなメンバーと関わることでプロジェクトマネジメント力を高め、他者に自分の考えを伝えるプレゼンテーション力も養います。



POINT

- 1 多様なメンバーのチームで働き社会とつながる
- 2 「計画→実行→振り返り」で改善のためのサイクルを学ぶ
- 3 大学と社会を短期間で行き来する

【授業例】

2年次のインターンシップで得た知見をもとに、新しいコンテンツやサービスを制作・提案。その内容を学内外に発信し、プロジェクトのパートナーを探す。学部や専攻の枠を超えたメンバーで、企業の技術者や商品開発担当とともに、具体的な形にしていく。

地元が災害で被害を受けた経験から、「備えアプリ」を提案。地震や豪雨などの際の備えを楽しく学べる仕組みを、Webコンテンツ制作会社と相談しながら制作して発信。利用者からの意見を受けてさらに改善していく！



視覚に障害がある方も使いやすく楽しめる動画コンテンツを提案。医療法人とIT企業との共同プロジェクトで進行管理を担当。アプリ制作チームとのやり取りを経て、マネジメントにも興味を持つようになった！



卒業プロジェクト 〈4年次〉

3年次までに取り組んだコンテンツやサービスをもとに、新しいメディアを開発。制作物を実際に発信し、社会の反応も取り入れながら改良を続け運営を行います。一定期間運営した後は、コンセプトやターゲット、背景などの企画意図や活動内容を卒業論文としてまとめます。



POINT

- 1 制作、発信、運営と論文作成の両方に取り組む
- 2 学内外の人を巻き込み社会を実際に変えていく
- 3 そのまま仕事として通用する動き方を身につける

「メディア情報」

遠く離れた祖父母のために、「インターネットでの買い物にアドバイスをくれるペット型ロボット」アプリを開発。祖母のスマートフォンにインストールしてもらい、テストマーケティングを行った。



「イメージ表現」

子どもがYouTubeのかわりに視聴し、楽しく学べる動画投稿プラットフォームを作成。運用ルールの作成から始め、子育ての悩み相談掲示板も併設。3か月間運用を行った。



「音楽表現」

気候変動問題について身近なところから意識を持てる、スマートフォン向け時報アプリを作成。世界各地の気温、湿度、降水量などを取り込み、アラーム音を自動生成できる仕組みも実装した。





テクノロジーと企画で 世界を変える

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

▶ 科目 pick up



メディア工学

「工学」は物を作るために基礎的科学的を応用する技術の総称です。音、画像、動画などのメディア、それを提供する情報システムやデータサイエンスなどの基礎となる数学や科学を学びます。



メディア技術論

日々進化し続けるVR・AR・MR・SRなどの「XR」と呼ばれる技術。これらが将来、私たちの暮らしをどう変えていくのか、新たな分野にどのように応用されるのかなど、その可能性について学ぶ。

ゼミ pick up

海外展開も視野に入れた ウェブサービスの 企画・開発

ゼミのテーマは「日本と海外を結ぶウェブサービスの企画、開発」。企画だけでなく、実際にサービスとして展開することをめざします。機会があれば海外でリサーチをしたり、インドやベトナムの開発チームと協力して行うことも検討中。国内で開発するにあたって、日本で暮らす外国人に向けてのサービスや、海外展開での想定など、国内外を行き来するようなものを手がけていきます。ぜひ、積極的に取り組んで開発していきましょう。



デジタルコンテンツ制作 松村 慎

あたらしい価値と 視点をプラスする 「見せ方」の探求

アニメーション、ゲーム、メディアアートなど「メディア芸術」と呼ばれる表現手法やその作家・作品について、分析・考察する力を身につけ、それらを組み合わせたり、新しい技術を活用することで、新たな価値や視点を付加するプロジェクトの企画や実現をめざします。対象を深く観察したうえで、その魅力を展覧会やイベントなど、多様なかたちで伝えることに取り組んでいきましょう。文化政策の立案などにも応用し、取り組むことができますよ。



文化政策／メディア芸術／マンガ研究 戸田康太

身につくチカラ

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

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

卒業研究の テーマ例

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



表現の領域を自ら拡張する イノベーターになる

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

▶ 科目 pick up



映像理論

メディアの発展の歴史に沿いながら、映像表現のあり方の変遷を学ぶ。映画やテレビドラマなどのエンターテインメント作品を中心に鑑賞し、娯楽性と芸術性の側面から、その理論的背景を理解する。



映像技術論

映像コンテンツ制作で必要となる撮影、編集技術を中心に学ぶ。それぞれの制作技術や表現手法とともに、映像・音響機器の選択、カメラワーク、照明技術、録音技術などの映像編集理論を理解する。

ゼミ pick up

コンピュータで 予想外のものを 発見していこう

このゼミでは、コンピュータを用いた芸術について考えます。イメージ表現を専攻するみなさんには、すでにやりたことがあるかもしれませんが、まずはコンピュータによる芸術の歴史を学び、自分の興味がどの系譜に属すのかわかってほしい。学ぶことで興味が変わってしまうかもしれませんが、このゼミでは、そんな価値観の転倒を大いに肯定します。予想外の発見は、それ自身が芸術的だからです。コンピュータを使えば、それを加速することもできますよ。



メディアアート ucnv

ジャンルを作ることは、 作品を作ることより 刺激的だ

「新しいメディアや表現手法と、それを最大限に活かしたコンテンツを同時に作る」「表現ジャンルそのものを作る」。それらをゼミのテーマにしたいと考えています。過去を振り返ると、傑作と呼ばれる作品の多くは、単に優れたコンテンツであるだけでなく、新たに生まれたジャンルの魅力を決定づけたものたちです。このゼミで、調査と実験を繰り返しながら「ジャンル」が生まれる瞬間を目撃しましょう。



コンテンツビジネス/編集 伊藤ガビン

卒業研究の テーマ例

- 文化遺産のVRインスタレーション
- 理想のバーチャルペットを自作できるツール開発
- 絶滅危惧種を知り、守るためのVRゲーム開発
- 自宅でアイドルと踊り、運動不足を解消するARゲーム開発
- 昼と夜で変化する鉄道駅のプロジェクションマッピング



さまざまなメディアと結びつく音の可能性をとらえる

「音」や「音楽」はほとんどの場合、他の表現と結びついています。たとえば、ダンスでは身体と音の動きが繊細に絡み、映画の背景で鳴る音楽は人々の感情を左右します。ほかにもショッピングモールのBGMやスマートフォンの着信音など、日常は音楽で溢れています。音楽表現専攻では、音楽のこうした特徴に注目します。たとえばゲーム音楽、店舗のBGMなど、音をつくり、響きをデザインすることは、もっと面白い社会を思い描く力とつながります。「音」を情報としてとらえ、音楽の表現力をぐっと広げ、社会と結びつけて新しいかたちを描く力を身につけます。

▶ 科目 pick up



音楽研究概論

音楽は「身体や情動に直接働きかけるメディア」という役割をもつ。そうした観点から、音楽を研究対象としてとらえるための基礎となる論点やアプローチ方法を解説する。



音楽技術論

ボーカロイドなどの歌唱ソフトウェアによる音声合成、AIによる自動作曲などの仕組みと活用方法、未来の可能性について学ぶ。同時に、著作権などの法的問題などについても理解する。

ゼミ pick up

まだこの世の中にな 表現をつくり出す ことが目標

DTMや電子音響音楽制作、フィジカルコンピューティング、即興演奏まで、コンピュータ音楽全般について学び、世の中になもの、見たことがないもの

をつくり出していくことをめざします。コンピュータを使って世の中にな音を生み出すことは、人間の限界や可能性を知ることにつながります。たんなる「打ち込み」にとどまらない、常識を超えた表現と一緒にめざしていきましょう。



コンピュータ音楽／音楽教育 落 兎子

最終目標は、 インターネットを介した 多文化音楽フェスの開催

わたしのゼミでは、グローバル化が地域の音楽文化に及ぼすさまざまな影響を見定めつつ、オンライン技術を駆使して、インターネットがなければ思いつきもしないような異文化間の交流方法を考えたいと思っています。そのためには、文化の異なる人どうしの意見交換を促すファシリテーション能力や、文化と空間についての様々な理論や実践の蓄積を活用するスキルが必要になります。最終的にはインターネットで世界各地を結び、多文化音楽フェスを実現したいです。



ポピュラー音楽研究／文化社会学 安田昌弘

卒業研究の テーマ例

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

メディア表現学科で 学べるキーワード

社会を変革するAIを 多分野に応用

スマートフォンの顔認証に音声認識、自動運転、さらには囲碁や将棋では名人に勝利するなど、幅広い分野で活用されているAI(人工知能)。AIの発達は確実にこの社会を変えるものだ。人工知能の特性と応用分野を学び、そこから社会の課題解決につなげたり、アートに応用することもできる。

AI

データ分析で 価値を生み出す 注目の分野

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

データサイエンス

IoT

生活をより便利に より楽しくする技術

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繋がりを、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のIoT家電も増えているが、生活の利便性のみならず、アイデアによって新たな活用法を模索できるだろう。

これからの時代に 必須の素養

スマートフォンをはじめとして、自動運転にゲーム、情報システムまで、さまざまなかたちで応用され、私たちの生活に深くかわるプログラミング。これからの時代に必須の素養のひとつとも言えるこのプログラミングについて、授業ではアプリケーションをつくりながら、高度な内容を理解していく。

プログラミング

AR・VR

バーチャル空間で 音楽や映像を発表も

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。授業では3DCGをAR・VRコンテンツとして展開し、制作した音楽や映像をバーチャル空間で発表する機会も考えられる。

マーケティング

人の心を動かす、 その中身と 効果を学ぶ

人がモノやサービスを交換する市場をつくる(=Market-ing)ためにおこなうのが、マーケティング。テレビやネットの広告から、スタッフによる手書きコメントまで、そのすべてが「マーケティング」活動だ。授業では、いろいろな商品やサービス、人、場所などを例に、心を動かすマーケティングの中身と効果を学ぶ。

定義に 余白のある領域 で表現する

新たなメディアが登場した時、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。授業では、登場から日が浅く定義や使い方に余白のあるメディアや技術を使い、新しい芸術表現を模索する。

メディアアート

技術の進化とともに アップデートされるライブ表現

メディア技術を使ったステージの演出が増加している。照明機材をコンピュータで制御することはもちろん、映像をプロジェクションしたり、リアルタイムに映像を生成するライブ演出なども日々進化中だ。また配信システムと組み合わせることで、ライブとバーチャル空間が融合した表現なども可能になっている。

ステージ演出

映画やゲーム だけではない

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と銘打たれてない映画にも多数使用されている。プログラミングと組み合わせての抽象表現や、自動生成などに应用することができ、新たな使い方が開拓できる技術だ。

3DCG



教員からのメッセージ

どうでもいいことでも 素直に面白がれる人に

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



谷口文和

研究内容:音楽学

アイデアを 必要とする人たちに 寄り添う

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



大下大介

研究内容:コミュニケーションデザイン

イチから新しい表現を 生み出す醍醐味

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



平野砂峰旅

研究内容:コンピュータ音楽 / メディアアート / サウンドスケープ

若い感性が 生きる時代を 切り拓く人になろう

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



黒田貴泰

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

人々の声を聞き 価値ある創造をしよう

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



イアン・コンドリー

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

インターネットに関する ニーズを分析し 新しいメディアを創出

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



ミカエル・ビョルン

研究内容:IT関連市場動向予測 / 消費者行動

芸術学部

発想力と技術をみがき自分だけの表現を手に入れる

アート

造形学科

洋画専攻

日本画専攻

立体造形専攻

陶芸専攻

テキスタイル専攻

版画専攻

映像専攻

学びの流れと特徴

芸術学部では、1年次は特定の専攻に所属せずに、共通カリキュラムで観察力や思考力を鍛え、視野を広げます。また7つの専攻(洋画・日本画・立体造形・陶芸・テキスタイル・版画・映像)から好きな分野を選んで体験することができます。2年次からは専攻に所属し、専門を深めていきます。4年次には集大成として卒業制作に取り組みます。発想力と技術をみがき、自分だけの表現を手に入れましょう。

1

年次

基礎をきたえる／視野を広げる

体幹

メチエ

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



2-3

年次

みがく／深める

洋画、日本画、立体造形、陶芸、テキスタイル、版画、映像の7分野から自身が興味・関心のある専攻をひとつ選択します。技術力、表現力、思考力を深めるとともに、創造力と社会への発信力を養い、造形芸術における自身の専門性を究めていきます。



4

年次

追究する

専攻の枠組みを越えて、各教員が開講する多種多様なゼミを選択します。これまでの学びで培った能力にさらに磨きをかけ、制作、研究の集大成として卒業制作へと開花させていながら、社会や進学へと自身をつなげていきます。



学生の声
STUDENT'S VOICE



1年次の経験が、可能性を大きく広げてくれた。

中学校から高校までずっと油絵を学んできましたが、他の技法に挑戦したいと考え、7つの専攻から選べるプログラムでは日本画と映像を選択しました。新たな制作手法を体験することで、興味の幅がぐっと広がったと感じています。また、表現者としての幹をつくる「体幹」の授業は驚きの連続でした。身の回りにあるものを一から制作したり、大学の裏山で見つけた植物を材料に作品をつくったり。想像力を目いっぱい働かせ、身体を動かして芸術に取り組む経験は、これまでの芸術に対する思い込みを取り払ってくれるものでした。2年次から

は洋画ではなく映像専攻に進み、専門性を深めています。これまで取り組んできた油絵の表現を活かした作品も構想中。異なる分野の手法を幅広く学び、創作に対する柔軟性や思考力を育てられたからこそ、新しい物事に挑戦する勇気を持つことができました。



山下瑞希

映像専攻 4年
神戸市立六甲アイランド高等学校出身

体幹

表現者としての
幹をつくる

観察力・思考力・想像力をきたえる

異なる得意分野を持った芸術学部の学生同士が交流しながら、想像力を刺激する課題に取り組みます。「見る・触る・考える」を基本に、自由な発想で制作する姿勢を身につけます。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(視覚のクリエイション)」「工芸基礎(生活のレクリエーション)」「彫刻基礎(対象のトランスフォーメーション)」「デザイン基礎(表現のバリエーション)」という4つのテーマを1年を通して学びます。



授業例



絵画基礎

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



工芸基礎

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



彫刻基礎

総延長1300mの毛糸を用いて学内の空間を変容する課題。グループで場を探し、アイデアを出し合い、協働することの楽しさと難しさを感じながら、彫刻の概念と多様性を学ぶ。

メチ工

7つの専攻から
選んで体験する

芸術の多様な基礎技法を学ぶ

1年次には7つの専攻から好きな専門分野を4つ選んで学ぶことができます。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べたりすることが可能。あるいは陶芸だけを選択し、集中して専門性を高めるなど、自らの興味・関心に合わせて学び進めることができます。

最大4種類まで選べる！
気になる分野を



洋画



日本画



立体造形



陶芸



テキスタイル



版画



映像

たとえばこんな選び方も！

気になる分野すべて！



興味がある分野を比べたい！



没頭したい分野だけ！





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なります。描くことは、人間の生き方、ひいては世界とは何かを追求することです。ここで身につけた思考力や価値観は、絵を描くことだけでなく、人生を歩む中で直面するさまざまな困難を乗り越える力になるでしょう。

●めざせる職業

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 など

●主な就職先

美術館、教育機関、デザイン事務所、ゲームメーカー など

●取得できる資格

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



学びのポイント



画材の制作を通して「描く」行為を見つめる

絵具やイーゼルなど、描くための素材を一から制作する。画材の構造や自然素材の可能性について理解を深めながら、「描く」とは何かを考える。



「見て描く」訓練で観察力や作家性を育てる

基本の技術と観察力を鍛えるため、実物をとことん見て描く訓練を繰り返す。これによって、世界に対する独自の視点や作家性も育む。



学生や教員との対話で多様な価値観と出会う

学生同士で批評し合う場を多数設け、他者と向き合い、新たな価値観と出会う機会を重視。教員は学生の発想を広げるサポートを行う。



1
年次

表現者の「幹」をつくる

芸術学部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、卒業制作に取り組み。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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

「どう描くか」を学んだ4年間。

きっかけは高校3年で参加したオープンキャンパス。それまでは技術についてアドバイスを受けることがほとんどだったのですが、作品を見ていただいた先生は、技術よりも絵の内容を重視されたので驚きました。「この先生から学びたい」と進学を決めた瞬間をよく覚えています。

洋画専攻では、いままでと違うアプローチで絵を学ぶことも多く、新鮮な毎日でした。技法についてはもちろん、作品が描かれた背景を知るために作家の人間性を深く調べたり、自分の視点を持って世の中を見ることにも取り組み、たくさんの発見がありましたね。入学当初はただ「絵が上手くなりたい」と思っていたのですが、いつ

しか、モチーフを「どう描くか」に興味に移るように。いまは画家として活動しています。ギャラリーでの個展やグループ展では、たくさんの人や新しい価値観との出会いがあります。作品のもつ力が、それら呼び寄せてくれているんだと感じます。大学の4年間で、とことん自分を掘り下げることを徹底する習慣がついたので、どんな批評を耳にしても作品がブレないのが私の強み。認められるために描く絵ではなく、自分が描きたいものを描く強さを、学生生活で得ることができました。



薬師川千晴

画家
2011年学部卒業
2013年芸術研究科修了



教員の声 TEACHER'S VOICE

「絵を描くこと」は「自由であること」。

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

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



佐川晃司

洋画専攻教員



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。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だといえるでしょう。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鍛えます。教員のきめ細かい指導のもと、必要な技術・理論を習得し、最終的には各々が独自の作家性を獲得することをめざします。

●めざせる職業

日本画家、文化財修復士、工芸作家、ゲームデザイナー など

●主な就職先

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

●取得できる資格

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



学びのポイント



制作の技術をみがき、感性を育てる

日本画の基本である「生きたモデルのスケッチ」を行う。また、種から植物を育てるなど、キャンパスの環境を生かした自然との触れ合いを通して感性をみがく。



実践と理論の二軸を鍛え、作家性を身につける

繰り返し描くことで描写力をみがき、作品のコンセプトづくりに必要な知識も吸収する。技術と理論、双方を深く学び、独創性を育てる。



学生一人ひとりに個別の制作スペースを提供

「大きな絵を床に寝かせて描く」という日本画特有のスタイルで制作できる、広々とした個別のスペースを用意。授業時間外も使用可能。



1
年次

表現者の「幹」をつくる

芸術学部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、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

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

写真：夢生田兵吾

美術と生きていくことを選び、今がある。

はじめて京都精華大学に訪れたとき、日本画棟に置いてあった作品のスケールの大きさと美しさに圧倒されました。持って行ったデッサンを、先生がとても丁寧に見てくれたことは、今でもよく覚えています。実は4年生の途中までは、美術の先生になるかと考えていました。でも、いざ卒業が間近になると「やっぱり、作品をつくり続けたい」という思いが強くなり、大学院へ進学しました。修了して7年の月日が過ぎた現在も、新たな作品展開を試みながら制作に励んでいます。現在は滋賀県にある共同アトリエを拠点に、岩絵具や麻紙などの日本画材を用いて絵を描き、会場での展示形態も含めて作品として制作・発表し

ています。最近では瀬戸内国際芸術祭などにも参加しました。並行して、滋賀県の文化施設で企画展のキュレーションや生涯学習講座の運営にも携わっており、人や社会と美術の関係を見つめ、実践する日々を送っています。在学中に学んだことで印象に残っているのは、時に厳しく指導していただいた(目の前の対象をきちんと知る姿勢)です。その姿勢はいまも大切にしており、想像の外にある世界を肌で感じるため、あらゆる場所に足を運ぶようにしています。



藤野裕美子

美術作家/
八日市文化芸術会館
2011年学部卒業
2013年芸術研究科修了



教員の声 TEACHER'S VOICE

時間と手間をかけて本質を見つめる作業。

日本画制作は根気のいる作業です。まず画材を用意するために、石を削って、粉にして、膠(にかわ)の量を加減して……と、千年前から続く古い技術を使います。また、水を多く使うので、寝かせて乾かす期間も必要です。何ごともきちんと過程を経ないと絵にならない。とにかく手間と時間がかかる技法なんです。しかし、そのプロセスがあるからこそ、作品に奥行きと深みが出ます。回り道をする時間のなかで、対象物から感じたことを自分のフィルターに通し、熟成させて、本質を見つめる。それは、便利さやスピードを求める現代人が失いつつある、「人間の生きる力」のひとつではないでしょうか。

私は、芸術には世の中を変える力があると信じています。なぜなら、あるものに違う側面から光を当てて、あたらしい価値を見出していく作業こそが、芸術だと思うからです。私自身も作家として、常に挑戦し続けることを意識しています。そのためには、周りをよく観察し、調べ、根気強く形にし、人と関わっていく姿勢が欠かせません。日本画を通して養う力は卒業後も必ず役に立ちます。そのような力を、日本画専攻で身につけてもらえたら嬉しいです。



小西通博

日本画専攻教員

立体造形専攻

SCULPTURE COURSE



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、木工室、モデリングスタジオや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。展示会の企画・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 など

●主な就職先

美術工房、イベント会社、テレビ局、雑貨メーカー、教育機関 など

●取得できる資格

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



学びのポイント



素材との対話を通し、自らを知る

金属や木、石など多様な素材の特性を知り、実践を重ねる。個別の希望に応じた指導で、自身が表現したいテーマをとことん追求できる。



充実した設備でイメージを形に

素材ごとに設けられた工房の設備は、まるで町工場のように。空間や機材の制限がほとんどない環境で、自分の発想を思う存分形にすることができる。



専門をきわめ、社会にはばたく

美術理論を踏まえてコンセプトを形成し、展示経験を重ねて表現手法を学ぶ。自分に合う素材を選び、独自の世界を作品として展開する。



1
年次

表現者の「幹」をつくる

芸術学部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。展示会の企画や運営に挑戦し、外の世界を意識した作品をつくる。

4
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力
- 自分の表現を社会に発信する力



卒業生の声
ALUMNI'S VOICE

幅広く取り組んで見つけた、自分の道。

もともと、高校時代は舞台美術に興味がありました。立体造形専攻では彫刻や塑像、オブジェなど、幅広い立体物に自由に挑戦できると知り、進学を決めたんです。学んでいくなかで、自分のつくった作品が、日常生活で使ってもらえることに興味を持つようになりました。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活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



教員の声
TEACHER'S VOICE

経験を積んで、柔軟な思考ができるアーティストになろう。

立体造形のおもしろさは、さまざまな素材を扱えるところです。木、石、金属はもちろん、空気や音を素材にして作品をつくる人もいるくらいで、「こうでなければならぬ」という枠組みが一切ありません。逆にその制限のなさに戸惑うこともあるかもしれませんが、常に新しいことにチャレンジする気持ちがあれば、きっと自分のつくりたいものを表現できるようになると思います。近年は、若手アーティストの育成も兼ねて「高見島プロジェクト」に力をいれています。その内容は、瀬戸内海に浮かぶ小さな島で、制作や展示を行うというもの。島の景観や家屋の保存をめざして活動しています。空き家を展示空

間にする作業のなかで、住民の方々のコミュニケーションが生まれ、作品が島に根付き、そして、作品が島の魅力を多くの人に伝えていきます。既存のギャラリーで展示を行うことにも、もちろん意義があります。しかし、素材との対話を通して作品が形を変えていくように、土地に合わせて作品をつくるやり方もある。若い人々には、こうした経験を重ねて、無数の選択肢からよりよい制作方法・展示方法を模索できるアーティストになってほしいですね。



内田晴之

立体造形専攻教員



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 など

●主な就職先

窯元、美術工房、雑貨メーカー、インテリアメーカー、教育機関 など

●取得できる資格

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



学びのポイント



創造を支える最高レベルの施設と環境

高さ1.5mの作品がおさまるガス窯をはじめ、5連式の登り窯、電気窯、電動ろくろ、釉薬実験室、乾燥室など日本有数の充実した設備が揃う。



新しいアイデアへの挑戦をサポート

やりたいことを尊重した指導を行う。想像通りの作品を生み出すよりも、変化を楽しみ、自ら結果を分析して答えを探し出す力を育てる。



作家として活躍する卒業生と交流

作家になった卒業生の活動も積極的に応援し、交流する機会もさかん。そのなかで新しい視点を得て、進路を見つけるきっかけになることも。



1
年次

表現者の「幹」をつくる

芸術学部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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

関心や発見を、陶芸で表現する。

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

くさんの人からリアクションをいただきました。作品に託したポジティブなイメージが伝わり、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なアイデアが浮かばず、大学時代の学びに立ち返るときは、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



教員の声 TEACHER'S VOICE

陶芸は、制限のなかで個性を発揮できる。

教育活動や学生の成長を通して、「教える」ことの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点も、陶芸の良いところだと思います。京都精華大学は、いろいろなことに挑戦できる大学です。4年間は思っている以上に短いので、テクニックだけに頼らず、既存の価値を読み変えたり、ずらしたりしながら、自由に発想してください。生活のなかに見出すことのできる陶芸の面白さを、多くの人に感じてもらいたいです。



宮永甲太郎

陶芸専攻教員

テキスタイル専攻

TEXTILES COURSE



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・職人など

●主な就職先

アパレルメーカー、繊維メーカー、呉服店、教育機関 など

●取得できる資格

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



学びのポイント



創作を支える充実した制作環境

型染めに用いる6mの杉の樹の一枚板、糸目友禅やろうけつ染めの設備、2m幅の作品が織れる機織り機、シルクスクリーン工房など、充実した環境で技術を高められる。



基礎をきわめて表現力を伸ばす

「基礎技法への徹底した理解が、自由な表現を可能にする」という考えのもと、伝統的な染技法や繊維を扱う技法などを幅広く学ぶことができる。



社会へ発信する力を身につける

瀬戸内国際芸術祭での展示や、産学連携プロジェクトなどの実践的な試みを通して、社会への発信力と自由な発想力を身につける。



1
年次

表現者の「幹」をつくる

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

2
年次

基本の技法を身につける

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

3
年次

テーマを染めや織りで表現

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

4
年次

自分の表現を追求する

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

身につくチカラ

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

色を重ねる感覚が、いまでも生きている。

自動車メーカーで、車のボディ色や室内の色、素材のデザイン開発を行うCMF(Color material finishing)デザイナーをしています。最近は「購入の決め手は色だった」と耳にする機会も多く、CMFデザインの重要性を強く感じます。色は世相を表すものなので、トレンドの先読みは欠かせません。休日はできるだけ街へ出て、お客様がどんなものに興味を示しているのか、自分の目と足で体感するようしています。最近は「TAFT」という、アクティブ志向の方々をターゲットとしたSUV車を担当しました。アウトドアグッズやファッションを徹底的にリサーチし、新規開発した3色はどれも大変好評です。街で目にする機会も増え、開発した色の車を笑顔で

運転している人を見ると「自分の仕事で、お客様の生活を豊かにすることができたんだ」と実感し、やりがいを感じます。在学中に学んだテキスタイルの分野では、色の重ね方や、素材の組み合わせ方を学びました。その作業でつちかった色彩感覚は、手にする材料が変わろうとも、いまでも生きています。これからも、大切な方へプレゼントをお届けするような気持ちでデザインをしたいと思っています。そして、その色や素材が、世の中で話題になったら、うれしいですね。



平井伸明

ダイハツ工業株式会社
CMFデザイナー
2000年学部卒業
2002年芸術研究科修了



教員の声 TEACHER'S VOICE

テキスタイルの緻密な作品づくりは「短い一生」。

京都は、古くから高度な染色技術で培ってきた街です。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、糊板には椴木(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はなく、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作りました。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



伝統からデジタルまで あらゆる版表現に挑戦

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

●めざせる職業

美術作家、美術教師、フォトグラファー、グラフィックデザイナー など

●主な就職先

印刷・出版関連、写真スタジオ、デザイン事務所、映像制作会社 など

●取得できる資格

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



学びのポイント



多彩な技法が試せる充実した施設

版種別の実習施設「工房」を拠点に学ぶ。浮世絵の制作手法である木版をはじめ、現代美術の手法として知られるシルクスクリンや写真など、幅広い技法に触れる。



アートとデザイン、両面の力を伸ばす

複製できるという版画表現の特性を生かし、作品集やブックアートの制作技術も学ぶ。作品を制作する造形力はもちろん、作品を編集してまとめる力、デザインする力も伸ばす。



写真や映像作品の制作にも挑戦

写真スタジオや暗室などの設備を活用して、撮影技術や現像技術を修得。伝統的な版画技法とあわせて、表現の幅を広げることができる。



1
年次

表現者の「幹」をつくる

芸術学部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、シルクスクリンの4版種のほか、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、卒業制作に取り組み。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
- 問題解決の選択技を多数生み出す応用力



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

ものづくりが繋ぐ、仕事と創作活動。

姉が在校生だった影響で、活気溢れる校風に惹かれて精華を志望。写真にも興味があったので、技法を学べる版画コースを選びました。在学中で、特に印象に残っているのは、課外授業でオーストリアに行ったときのこと。いつもは使わない原色を版の上のせている自分に気づいたんです。環境の違いでインスピレーションが変わることを身をもって感じ、その経験はドイツ留学を決めるきっかけにもなりました。現在は美術印刷を行う出版社で、「コロタイプ」とよばれる印刷技法をワークショップや国際コンペティションを通じて広める仕事をしています。同時に写真をメディアムとして作品制作も続けています。135年という会社の歴史

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



溝縁真子
株式会社便利堂
2007年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

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、他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るとき、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、版画専攻の大きな強みなんです。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



映像にしかできない表現で 観た人の心を揺さぶる

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

●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、メディアアーティスト など

●主な就職先

Web制作会社、映像制作会社、アニメーション制作会社、ゲームメーカー など

●取得できる資格

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



学びのポイント



映像制作の一連の流れを修得する

撮影から発表まで、映像制作の全工程を体験。これによって、プランニングやプロデュースを行う力も身につけることができる。



社会に問いを投げかける作品をつくる

人の心を動かす映像作品のテーマに繋がる、批評的な視点を育てる。問いを見つける力を養い、オリジナリティのある表現を追求する。



第一線で活躍するアーティストから学ぶ

指導する教員は、現役の映像作家やアーティスト。最新の技術はもちろん、さまざまな作風から新しい発想や視点を学ぶことができる。



1
年次

表現者の「幹」をつくる

芸術学部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「3ds Max」、2Dアニメーションは「CLIP STUDIO PAINT」、映像は「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、一人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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

興味を持ったすべてのことが武器になる。

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

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



喜田葉大
太陽企画株式会社
テレビCMディレクター
2013年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

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。学生の中には、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



西光一
映像専攻教員

芸術学部の キャリアサポート

創作活動を通して培う力は、あらゆる職業に生かされます。

芸術学部生の多くは、専門分野を生かせる進路を志望します。作家や職人のほか、キュレーターや美術教師など、芸術の知識と技術を活用できる職業はたくさんあります。もちろん、企業への就職をめざす人もいます。なかには、義眼をつくる仕事や、下着のレース模様を考案する仕事など、卒業生を通じて紹介されるめずらしい業界に関心をもつ人も。私たち教員は、1対1での就職面接を行い、「本当にやりたいことは何か」を突き詰めて考えるサポートを行っています。希望や関心は一人ひとり異なるもの。じっくり自分と向き合い、進路を見つけてほしいと思います。卒業生は幅広い分野で活躍しています。作家として活動する人、ゲーム



制作会社やデザイン事務所で働く人、製造業やサービス業で力を発揮している人もいます。彼らの就職活動を思い返してみると、技術というよりも、他にはない発想力を買われて採用される傾向がありますね。ひとり、思い出に残っている卒業生がいます。在学当時は口数の少ない学生で、少し心配もしていたのですが、文化財修復のインターンシップに参加したところ、そのまま内定を獲得したのです。採用された理由を聞くと、「工房周辺の草むしりをしたとき、きれいな草は抜かずに残したから」とのこと。その感性が評価されたんです。課題と真摯に向き合いつつ、自分自身の声も大切にする。芸術学部生ならではの出来事だと感じ、誇りに思いました。芸術学部は、一般的には就職に強いイメージを持たれていないかもしれませんが、作品の制作を通して、答えのない課題と向き合う力、提案力、他の人にはない視点が着実に身につきます。何度も試行錯誤する経験からは、失敗を次の行動に生かすタフさも備わるでしょう。一生懸命制作に取り組む4年間を過ごせば、どのような世界でも生かせる力が得られると思います。

芸術学部 学部長 佐藤光儀



進路実績 [芸術学部]

※2018年3月卒～2020年3月卒実績より抜粋

手を直接動かして描画や立体物をつくる仕事や、メーカー系企業での総合・販売職など、直接または間接的に「ものづくり」に関わる学生が多数います。

【美術・工芸】

カイカイキキ、京扇堂、雲母唐長、ギャラリー島田、上窪和紙、宮崎木材工業、染色工房寺島、伊勢崎紳工房、Kiyoto-bo、福井県 陶芸館、宮川木工所、桂甫作安藤人形店、岸野美術漆工業、墨仁堂、箱膳商店、松丘屋スタジオ

【繊維・染織・着物】

日本統紙、千總、日興染織、加藤大織物、花總(はなふさ)、さが美グループホールディングス、さきの松葉、三彩工房

【ディスプレイ・舞台美術】

宝塚舞台、七彩、アジール、若尾総合舞台、ユニティー、たつた舞台

【教育】

大阪府教育委員会(大阪府立富田中学校)、大東市教育委員会、寝屋川市教育委員会(寝屋川市立第六中学校)、滋賀県教育委員会、奈良県教育委員会(十津川高等学校)、洲本市教育委員会(五色中学校)、徳島県教育委員会(名西高等学校)、私立九州学院中学・高等学校、(特非)発達サポートセンターma-ma

【ゲーム】

カブコン、インテリジェントシステムズ、ブラチナゲームズ、エイチーム、アンビション

【広告・Web・IT】

アマナ、大阪宣伝研究所、ゼネラルアサヒ、スクール・コーポレーション、はっと広告、ジャパンインターナショナル総合研究所、エクザム、ハル、スタジオワーク、Design Lab./JPS、トゥループス

【アニメーション・映像】

TYO、TTR(TYOグループ)、ディレクションズ、エルロイ、テレビマンユニオン、ロントラ、マッドハウス、スタジオワイエス、7EVEN、電気蟻絵、チップチェーン、STUDIO ARC、タニスタ、JIKAN Design、T601

【印刷・パッケージ・各種デザイン】

幻冬舎デザインプロ、河内屋、ケイズ・ユニット、スマイ印刷 甲賀水口ファクトリー、修美社、北星社、ナテック、プリズマ、オノ・プランニング・オフィス、松本印刷、遠藤写真工芸所、三宅写真事務所、トープオート

【ファッション・アパレル】

アーバンリサーチ、TASAKI、アイヴァンリテーリング、イトキン、イウチ、エイ・ネット、エム・アイ・ディー、サマンサタバサジャパンリミテッド、ドゥフオワイエ、クレヨン、ハートマーケット、マッシュホールディングス

【製造・メーカー】

京都西川、関西ペイント、クロスエフェクト、コノエ、美和製作所、洛北義肢、和田助製作所、山口工芸 ハコア、ヤスダモデル、ワールドパーティー、MSPC、大進美術、西田製作所、富士電工、ローヤル工業、カジヤマプロテゼ、生田、靴工房山本、龍野コルク工業

【小売・サービス】

LEGOLAND Japan、笹屋伊織、満月、聖護院ハツ橋総本店、紫野和久傳、ハトヤ瑞鳳閣 バイカル事業部、白崎シーサイドホテル多田屋、本能寺文化会館、ミシマオフィス、ヨドバシカメラ、高見、ヤングドライ、ビーラン、森商店、川上、貴久樹、フレンドフーズ、武田メガネ、神戸物産、和心、エイジェック

【雑貨・小物デザイン】

中川政七商店、アノウ、秀和、くろちく、BANKANわものや

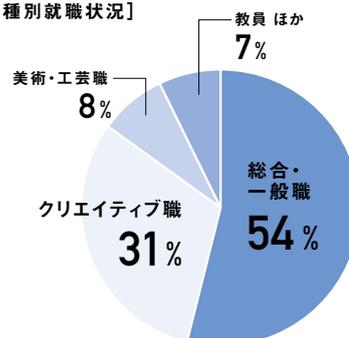
【その他】

オボス、ユニーシーフーズ、平田タイル、上小森林組合

【進学先】

国内 愛知県立芸術大学大学院、京都市立芸術大学大学院、多摩美術大学大学院、情報科学芸術大学院大学

【職種別就職状況】



デザイン学部

デザインの力で社会の課題を解決する

イラスト学科

イラストコース

ビジュアルデザイン学科

グラフィックデザインコース

デジタルクリエイションコース

プロダクトデザイン学科

プロダクトコミュニケーションコース

ライフクリエイションコース

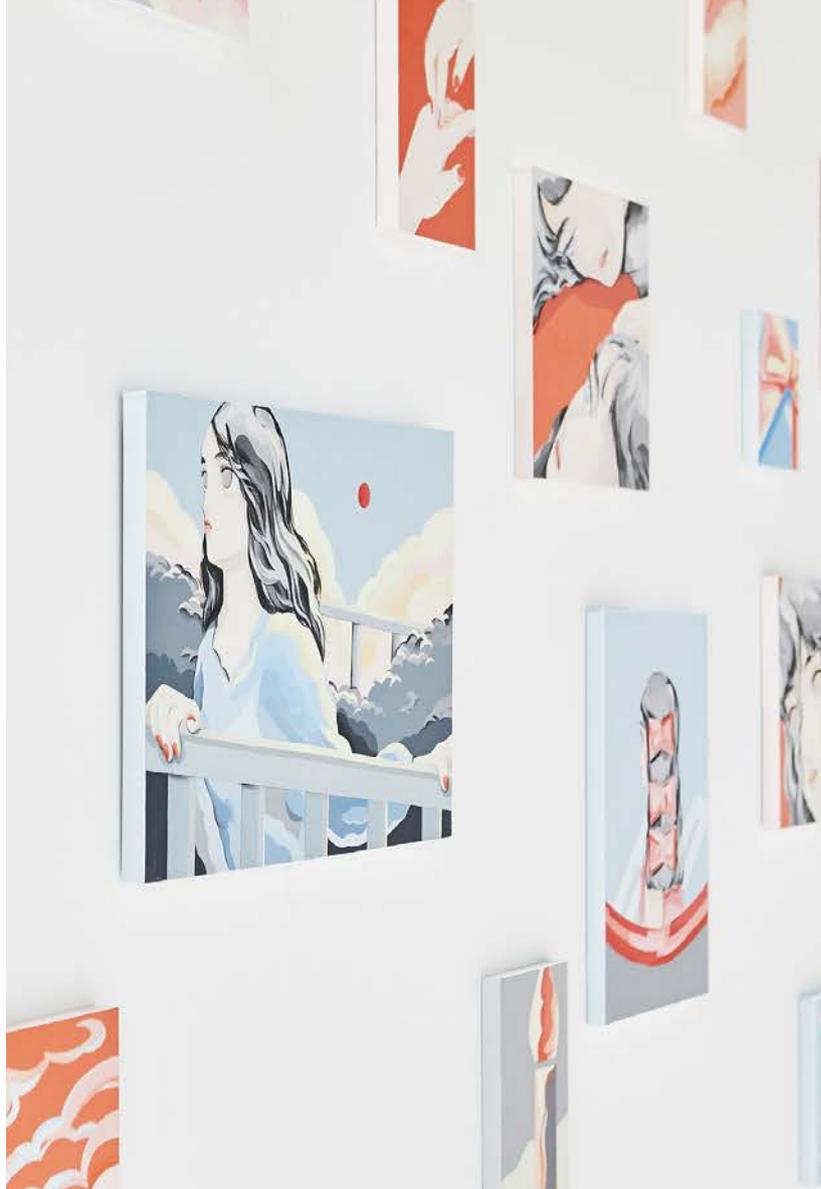
ファッションコース

建築学科

建築コース

DESIGN

ILLUSTRATION / VISUAL DESIGN / PRODUCT DESIGN /
ARCHITECTURE



「描くこと」と 「伝えること」を学び 自分らしい表現を追求する

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

デザイン制作会社、グッズメーカー、印刷・出版関係 など

●取得できる資格

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



学びのポイント



表現行為の源となるイメージ力を鍛える

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



多彩な表現技法を学ぶ

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



実践的な学びで「伝える力」を体得する

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



1
年次

感性をみがき、描画力をつける

「手で描く」ことを中心に、表現の可能性を広範囲に体得する。

2
年次

表現の幅を広げる

感受性や表現力をみがき、さまざまな技法やデジタル表現の基礎を習得する。

3
年次

自己の表現を探求する

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

4
年次

実社会を意識した作品制作

自らテーマやプランを設定し、4年間の集大成として作品制作に取り組む。

身につくチカラ

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

+αの仕事をする想像力がついた。

雑誌や書籍、WEBサイトのほか、最近では、駅や電車で見える広告に絵を描かせてもらえる機会も増えてきました。クライアントがいる仕事では、思いもよらないリクエストや修正をいただくこともあり、プロとして絵で要求に応えなくてはなりません。そんなときは、在学中にたくさんの表現方法や技法に触れたことが、とても役に立っています。また、ブランディングの授業では、ポスターや商品になる過程を想像しながら描く力がつきました。世の中にあるイラストは、イラストレーターだけでなく、デザイナーやクライアントとのやり取りで生まれることも多いです。相手の立場や作業工程など、制作の背景を想像し、「余白を広

くとれば、文字が入れやすくなるかな」とか、「色数を絞れば、より商品化しやすいかな」など考えながら描くことで、より仕事を円滑に進められていると感じます。いままで私の作品は平面がほとんどでしたが、今後は立体作品や映像など手法にとらわれず、学生の頃のように新しい表現にチャレンジしていきたいと思っています。楽しみながら制作を重ね、商品パッケージや壁画など、まだやったことのない分野の仕事につながる扉を開いていきたいですね。



umao
イラストレーター
2015年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

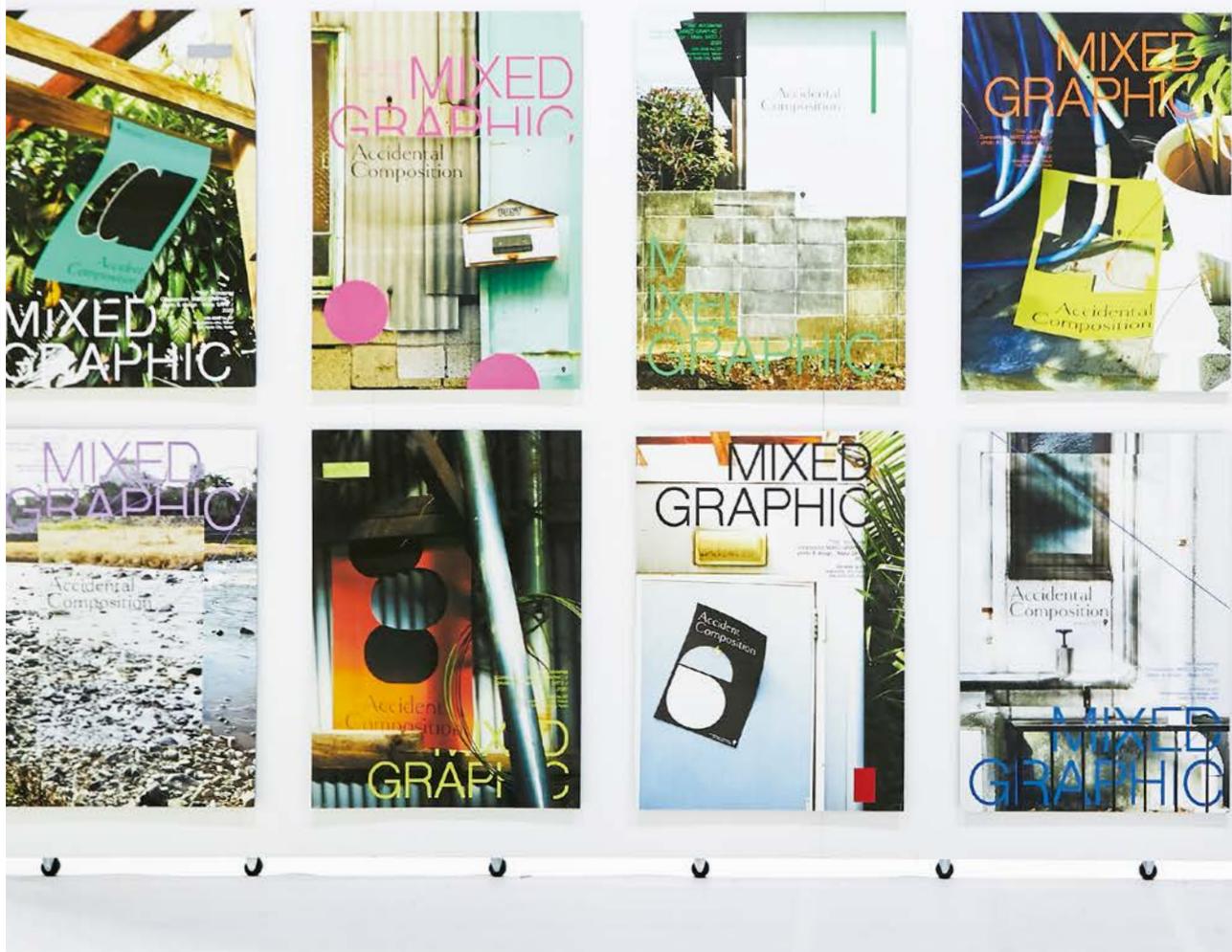
「絵を描くこと」が好きな人、集まれ。

イラストレーターとして、出版物、広告、イベント、アパレル、CMなど、さまざまなメディアで仕事をしています。仕事では、「自分の個性」と「イラストレーションの役割」を意識しています。絵に個性がなければ仕事の依頼はありません。しかし、依頼されて描く絵には、掲載されるメディアの特性やテーマに合うものが求められます。授業ではイラストレーターの経験を生かし、それぞれの個性に寄り添って、「自分らしい表現を生み出すこと」「メディアでの表現」を伝えています。イラストに決まったスタイルはありません。おしゃべり、ポップ、リアル、アート、コミック風など、表現の可能性は無制限

です。このコースには、さまざまな表現技法の授業があります。体験した技法を手がかりにして、自分らしい表現を探求してください。また、他の学部やコースを通して、アート、デザイン、音楽、ファッションなど、イラスト以外の分野に触れられる環境も魅力です。個性的な仲間たちから多くの刺激が受けられます。「絵を描くことが好き」という気持ちを大切に、4年間でたくさん制作してください。描けば描くほど、魅力的な作品が描けるようになりますよ。



北村ケンジ
イラストコース教員



誰にも真似できない 感性を刺激するデザイナーになる

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

●主な就職先

広告代理店、デザイン事務所、写真スタジオ など

●取得できる資格

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



学びのポイント



グラフィックデザインの基本技術を一から習得

プロのデザイナーから、グラフィックソフト「Illustrator」「Photoshop」「InDesign」の使い方、紙面のレイアウトやフォント制作、撮影などの技術を基礎から学ぶ。



多彩な技法を知り、オリジナルの表現を追求

木版印刷、写真、映像など多様な表現手法に触れ、得意な分野を追求。時代を問わず活躍できるデザイナーになるための基盤をつくる。



発想力と表現力を鍛える独自の学び

巨大な紙へのペイントや書字など、視覚や触覚を最大限活用する身体感覚からの学びを重視。見る人の感性を刺激する独自のデザイン力を培う。



1
年次

描写力・画面構成力・発想力をみがく

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

2
年次

デザインを構成する3要素を学ぶ

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

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。

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

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



卒業生の声
ALUMNI'S VOICE

精華での経験のすべてが自分の糧に。

これぞ想像していた美大! という自由な雰囲気に着かれて進学を決めました。在学中で印象に残っているのは「手を動かさない授業」。技術をしっかり学ぶ一方で、制作したものについて言葉で説明できる大切さや、デザインを仕事にするうえで心構えなど、技術以外のことも学べたのは大きな収穫でした。学園祭も、いまのわたしにつながっています。4年生全員で模擬店を出したのですが、出店にあたってブランディング、ポスター制作、SNSの運用まで授業で学んだことをフル活用。デザインの力を実感することができました。

現在は店舗のロゴや紙袋、ショップカードなどをはじめ、店名やコンセプト

企画も担当ブランディングの会社でアートディレクターを務めています。お客様の声を聞きながら、経営でプラスになる要素をグラフィックに落とし込むのが仕事です。働きながら、大学での学びのすべてが生きていると実感しますね。入学時に先生が言っていた、なんでもいいから「1日1制作」することを、3年生の頃からInstagramで続けています。それが去年、スキマスイッチのCDジャケットを制作させてもらうきっかけになりました。学生時代の経験が、どこまでも道をひらいてくれます。



清水夏菜子
Bone株式会社
アートディレクター
2017年卒業



教員の声
TEACHER'S VOICE

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、それらの多くをもたらしてくれる自然と向き合うことを重視しています。研究活動として、身近な自然を観察して生まれた図案から模様をつくるプロジェクトや、農作業や狩猟を通して自然とデザインの間を関係を考えるプロジェクトに携わっています。参加する皆さんにとっては、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



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修得。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



「ゲーム」「ムービー」「デジタルアート」からデジタルコンテンツを学ぶ

人を楽しませる視覚表現について、プログラミングやゲーム制作、3DCGキャラクター造形、ミュージックビデオなど1年次から幅広く取り組める。



最先端のデジタル技術を業界のプロから学ぶ

「Cinema4D」などプロが使用する3DCGソフトやVR、AR、モーショングラフィックス等、最先端のデジタル技術を実践的な指導で学び、力を伸ばせる。



アイデアを形にして届ける方法を学ぶ

グループを組み、ゲームの制作や学外イベントの企画・運営に挑戦。また、マーケティングやマネジメントについても理解を深め、アイデアを形にして人を巻き込む力をみがく。



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。

2
年次

企画力・制作力・発信力をみがく

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。

3
年次

社会の課題にチームで取り組む

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

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

小さな挑戦を積み重ねて、専門性を磨く。

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

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



千合洋輔
デザイナー・映像作家
2013年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

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。私たち教員は、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



求められるデザインで 人をつなぎ、社会を変える

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プリンターやライノセラス(3Dモデリングツール)など、新しいソフトやハードを使うスキルも身につけます。また、企業とのコラボレーション授業が多い点も特長。社会に求められるデザインを理解する力や、企画力、プロデュース力も養います。

●めざせる職業

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

●主な就職先

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

●取得できる資格

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



学びのポイント



家電から乗り物まで、幅広い製品をデザイン

3Dモデリングツールや3Dプリンターを活用して、さまざまな製品のデザインに挑戦する。このほか、企画力や表現力を伸ばす授業も。



実践で生きる知識をプロから学ぶ

ユーザー目線のデザインや、企画から商品化までの流れをプロダクトデザイナーとして活躍する教員から学び、卒業後に生きる実践力を鍛える。



連携授業で新製品の企画・提案に挑戦

企業と連携した授業では、学生が新製品の企画やプレゼンテーションなどに挑戦。高評価を受けて実際に商品化されるケースも。



1
年次

プロダクトデザインの基礎造形力を身につける

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

2
年次

デザインで課題を解決する

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

3
年次

連携授業でプロに学ぶ

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

4
年次

卒業制作を完成させる

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

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



卒業生の声
ALUMNI'S VOICE

誰かの明日を楽しくさせるものづくりを。

絵を描いたり小物をつくるのが好きで、「ものづくりで誰かに喜んでもらえる仕事したい」という夢をもっていました。在学中は、プロダクトコミュニケーションコースのコンセプト「人をつなぎ、社会を変えるデザイン」に沿ったさまざまなプロダクトに触れながら自分の適性やテーマを追求することに没頭しました。

卒業後は自動車メーカーに就職し、車のカラーデザインを担当しています。外装のボディカラーはもちろん、内装のシート生地やパネル・ボタン周りの金属など、すべての素材を使うのに寄り添ったデザインにしていきたいのが私の仕事です。1台の車が完成するまでには、驚くほど多くの人々が関

わっています。製作に関わるスタッフのアイデアや熱量をコーディネートして、世界観を構築しながら、ひとつの形にまとめあげていく。それは、とても大変な作業ですが、完成した車は、きっと誰かにとって大切な空間になると信じています。複数の人と力をあわせて何かを表現するには、膨大なエネルギーが必要になりますが、ひとりでは絶対につくれないものができる。協力あって、使う人の明日が楽しくなるものづくりをしていきたいですね。



竹川 侑子

ダイハツ工業株式会社
自動車のカラーデザイナー
2011年卒業



教員の声
TEACHER'S VOICE

自分のためではなく、人のためのデザインを。

私の専門分野は、工業製品の使いやすさと美しさを追求するインダストリアルデザインです。研究を行うかわり、自分のデザインオフィスで商品開発を手がけたり、福井県内の産業を活性化させる事業に携わったりしています。ものづくりに関わる者として、常に環境への影響を意識しながら、製品の隅々までデザインの効果を発揮させることをめざしています。

このコースの魅力は、企業とのコラボレーション科目が多いところ。伝統文化と先端技術が同居する京都で学ぶ意味も大きいと思います。専門性の高いコースなので、在学中から自分の未来をイメージしやすい点も特長ですね。入学したら、世の中のでき

ごとに関心をもつように心がけてください。商品の企画や開発は、時代を正しく読み解かなければ取り組めません。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です。身の回りの製品に「もっと使いやすくないかな」と感じる人、工業高校で学んだ専門技術を生かしたい人はもちろん、専門の知識や技術はなくても、向上心や好奇心に満ちている人も歓迎します。



平田 喜大

プロダクト
コミュニケーション
コース教員



インテリアや生活雑貨など暮らしを豊かにするデザインを生み出す

ライフクリエイションコースでは、インテリア、家具、生活雑貨など「暮らしを豊かにするもの」のデザインに取り組みます。授業では、描写力や造形力をみがきながら、平面・立体・空間をデザインする方法を幅広く学修。より使いやすく、より魅力のある形を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、商品の企画、デザイン、販売方法の考案、店舗デザインなどに挑戦。商品が誕生してから人々の手に届くまでの工程を実際に体験します。実践を通して発想力や実行力をみがき、現実にあるさまざまな課題をデザインで解決する力を身につけましょう。

●めざせる職業

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



生活を豊かにするデザインを学ぶ

商品デザインにとどまらず、パッケージや商品を並べる店舗、販促企画まで、幅広いアプローチで「生活を豊かにするデザイン」の力をつける。



イメージを形にする充実した設備

木工、金工、セラミックなどを扱う設備が整う。また、伝統工芸を学ぶ授業も用意。多様な素材と技法に触れながら、造形力をみがく。



企業との連携授業で提案力をみがく

商品化を想定した企業との連携授業で、企画力や提案力を実践的に鍛えることができる。海外の学生とワークショップを行う機会も。



1
年次

デザインの基礎を学ぶ

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

2
年次

自由な発想を形にする

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

3
年次

実践的なデザイン力をみがく

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ぶ。引き続き企業との連携授業に参加し、より実践的なデザイン力をみがく。

4
年次

卒業制作に取り組む

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

身につくチカラ

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

デザインした雑貨が「使われる」喜び。

京都出身ですが、高校時代は東京で寮生活。京都について尋ねられてもうまく答えられないジレンマを抱えていました。受験時に大学を探していて、地元のことを知りたいと思ったのも進学理由のひとつです。在学中に積極的に参加した産学連携プロジェクトでは地元企業や職人の方々と一緒に働く機会が多く、西陣織に触れられる京都の市バスや、仏具などに用いられる京都の伝統工芸「銚（かざり）金具」を施した蚊取り線香置きなどを提案し、実用化や商品化にもつながりました。学生だから失敗しても大丈夫、とにかくやってみよう！という精神で挑戦してきた結果、新しいことにも動かない度胸がついたし、京都や伝統工芸への理解も深まりました。



藤田聖香
アイデア株式会社
デザイナー
2019年卒業

現在は日用雑貨のメーカー「ideaco」で自社ブランドの雑貨デザインを担当しています。トレンドやファッションなどを商品のデザインに反映するのですが、一過性ではなく、長く愛されるモノになるよう心がけています。できあがった商品が、購入してくれた方の生活の中で素敵に使ってもらえていることを知ったときは、本当にうれしいですね。さまざまな試行錯誤を経て、高校生の頃からの目標だった、雑貨のデザイナーになる夢が叶いました。これからも、日々努力していきます。



教員の声 TEACHER'S VOICE

人の手から生まれた、美しい道具を見つめて。

ライフクリエイションコースの特長は、平面（グラフィック）、立体（プロダクト）、空間（インテリア）など、幅広い領域を横断的に学ぶこと。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視点、ものごとの本質や問題を見抜く感性、そして、それら分析・編集して表現する力を身につけてほしいと思います。

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

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



淡田明美
ライフクリエイション
コース教員



社会をより幸せにするための ファッションデザインを学ぶ

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

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

●取得できる資格

図書館司書、博物館学芸員



学びのポイント



社会をより良くするためのファッション

誰かの幸せをつくるファッションデザインに取り組む。誰がいつ・何の目的で着るかを想定し、考えをデザインに展開し、実現する力をつける。



自分で作り、使うことで改善していく

かばんや雑巾など日常的に使うものを制作し、実際に使うことで作品を客観的に評価。改善を重ねて機能と装飾両面の質を上げていく。



グループワークを通して発信力をみがく

グループを組み、ファッションを誰かに届けるための雑誌編集や展覧会企画に挑戦。コミュニケーション能力や発信力を身につける。



1
年次

服づくりの基礎を学ぶ

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

2
年次

表現を支える知識と技術を身につける

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

3
年次

社会へ発信し、魅力を伝える

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

4
年次

ファッションを社会へ届ける

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

身につくチカラ

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

魂を込めたものづくりを続けていきたい。

高校時代は古着が大好きで、大阪の中崎町や堀江の古着屋に入り浸っていました。進路を考えた時、一番興味があったファッションへの道へ進むと決意。ファッションコースでは、服を身近な文化として研究し、つくるだけではなく人に届けることを考えられることも、僕には魅力的でした。印象に残っている授業は3年次での実習ですね。企業と同じ形態で、先生をブランドディレクターに、ゼミ生が生地や染色の発注、ニットの柄の外注などを手がけて服づくりをするという内容です。服が完成するまでのプロセスリアルに知ることができ、ただデザインするだけではなく、熱意を持って自分から動いていく大切さを学ぶことができました。

卒業後はアパレル企業に就職し、デザイナーとして勤務しましたが、現在はファッションコースの同級生とデザイン団体「Человек」をスタートさせるべく準備を始めています。夏にはレディースのアパレルを発表する予定です。服をメインに、うつわなどライフスタイル全般のリリースも視野に入れ、日常のなかで、ちょっといいなと感じられるアイテムを作っていきたいと思っています。これからも、魂を込めたものづくりをしていきたいです。

ЧЕЛОВЕК

五十嵐 玲

Человек
デザイナー
2019年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

4年間で、つくる力と考える力を育む。

デザインの世界に入って30年余り。今でもレディスウェアの商品デザインをしています。ファッションデザインには、その人が考える正しさや美しさを、世の中に反映させる力があります。だから、デザイナーに必要なものは構成力や造形力だけではありません。そもそも、正しさや美しさとは何か。人が生きるうえで必要なことは何なのか。それを常に考える姿勢が重要です。授業では、制作技術を身につける時間はもちろん、そのようなことを考える機会をたくさん設けるように心がけています。多彩な学部がある京都精華大学は、異なる世界に触れる機会が多い刺激的な環境といえるかもしれません。専門家の多くは、異業種の商品から優れたアイデアを発見するものです。しかし、あえて私は皆さんにお願いいたします。在学中は、自分の学びを深く掘り下げることに、何より集中してください。学生生活を有意義なものにするためには、あなた自身のレベルアップが不可欠です。自分が上昇していく実感こそが、もっとも刺激的で、自分を成長させる原動力になるのだと思います。「この4年間で自分の未来を変える」という気概をもって、できるだけ早い時期に目標を定め、必要なことを学び、夢を叶えてください。



柳田 剛

ファッションコース教員



建築コース

ARCHITECTURE COURSE

社会全体をデザインできる 「建築家」になる

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

●めざせる職業

建築家、インテリアデザイナー、空間プランナー、家具デザイナー など

●主な就職先

建築設計事務所、デザイン事務所、家具会社、セネコン 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



建築家として活躍する教員から実践的に学ぶ

住宅、インテリア、公共建築など、興味に応じて専門を深める。学外の建築や公共施設のリノベーション実践など、実地経験を養う授業も豊富。



世界で活躍できる力を身につける

グローバルに働くことを視野に入れ、海外でのインターンシップを行う授業を用意。このほか、海外研修や、海外の建築家から指導を受ける機会も設ける。



自由な発想を尊重し、独創性を育む

クライアントの要望に応えるだけでなく、新しい建築物を自由に創造する力を重視。常識に縛られず、独自の発想で社会に貢献する建築家をめざす。



1
年次

技術・発想力・英語力をみがく

さまざまな条件での課題に取り組み、設計の基本を学ぶ。同時に新しい建築を追求しながら発想力を伸ばす。英語で実技を学ぶ授業も。

2
年次

イメージする力を育てる

未来の京都、新しい建築、生活の風景など、社会に対する想像力を鍛える課題に挑戦。人や暮らしに寄り添った設計ができる力を身につける。

3
年次

「スタジオ制」で学ぶ

建築家である教員の特徴ごとに分かれ、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。

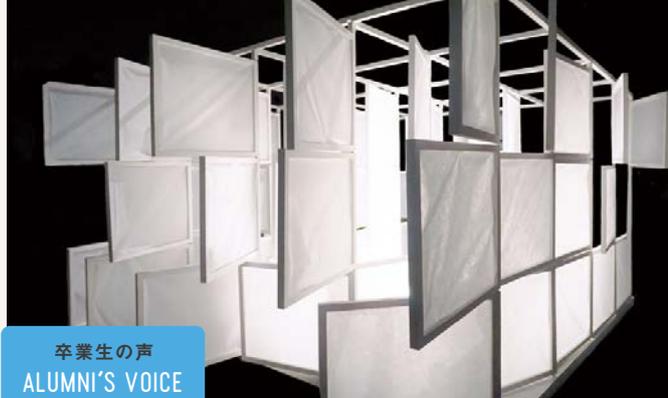
4
年次

卒業制作でアイデアを形に

引き続きスタジオ制で学ぶ。4年間で培った知識や技術、発想力を生かして卒業制作に取り組む。建築家として、これからの社会のあり方や暮らしの姿を提案する。

身につくチカラ

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

自由な視点で、 新しい建築空間を生み出したい。

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

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



マチヤマメイ海
浅井謙建築研究所
株式会社 計画室
2018年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

建築は、人を想うことから始まる。

教員を務めながら、建築家として住宅や保育園の設計を手がけています。建築という世界には、幅広い要素が含まれています。家や施設などの建物はもちろん、手のひらにの小さなモノも、建物が集まる大きな都市も、すべてその世界の一部です。そして、そんな広い建築の世界を考えると、私たち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、コツコツとモノをつくり、空間を築いていく。それが、建築家の仕事です。モノづくりが好きな人はもちろん、思いやりのある人にお勧めしたい職業です。

建築コースの魅力は、恵まれた制作環境です。充実した設備が整っており、教員は学生の自由な発想を大切

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



高松 樹
建築コース教員

デザイン学部の キャリアサポート

業界と現場を熟知した教員が、アドバイスをを行います。

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



考力をフル活用して、それぞれの道を力強く歩んでいます。キャリア支援という側面から考えると、デザイン学部の特長は3つあると思います。一つめは、カリキュラムの中に、デザインスキルを身につける科目と、デザイン思考をみがく科目があること。それぞれをバランス良く鍛えることで、現実のあらゆる課題に柔軟に対処できる力を養います。二つめは、企業や団体と協力して行う産学連携プロジェクトが多数実施されること。さまざまな業界や職業を知ること、自分にぴったりの進路を見つけるきっかけにもなるでしょう。三つめは、現役でデザイナー・作家・建築家などを務める教員が数多く在籍していること。私たちは、学生と真摯に向き合い、一人ひとりの希望や得意分野を理解し、現場での経験を生かしながらその資質を最大限まで伸ばします。クリエイティブ職をめざす学生が多いので、プロの視点から具体的なアドバイスを行うように心がけています。デザイン学部で制作やプロジェクトに全力で取り組んだ日々を社会で生かし、大きく羽ばたいてほしいと思います。

デザイン学部 学部長 森原規行



※2018年3月卒～2020年3月卒業実績より抜粋

進路実績 [デザイン学部]

デザイン思考力やデジタルスキルなどの専門性を生かして制作会社やメーカー、広告、ゲーム業界でデザイナーとして就職する率が高いのが特徴です。

[デザイン事務所]

クオリアデザイン事務所、BALCOLONY、スリーアードコー、DODO DESIGN、イメージソース、エルアンドシーデザイン、サザランド、ジーンアンドフレッド、デプロ・インターナショナル・アソシエイツ、ドロワー、フェイス、ホワイトグラフィックス、IN FOCUS、TOZAKI DESIGN、イデア、オキヤ、オットーデザインラボ、キタダデザイン、tobufune、イヤマデザイン、OUWN

[広告・Web]

サイバーエージェント、DeNA、TYO、アートフリーク、アドブレン、ピズリーチ、トランスコスモス、日本経済社、シュエデザイン・アソシエーツ、ワントゥーテン、ハル、ピラミッドフィルム クアドラ、大伸社、大伸社ディライト、ハット、エイデン、リヴィティエ、グラフィティ、ロフト、ツーハンド、EDP graphic works、ハイジインターフェイス、フルサイズイメージ、STARRYWORKS、オプティム、アドトラスト、ニッセンホールディングス、グッドワークス、メディアメイド、takuo.tokyo、MITELI、シルシ

[雑貨・小物デザイン]

中川政七商店、カミオジャパン、クーリア、サクラクレパス、マツモト、クツワ、山田化学、クリエイティブヨーコ、マインドウェブ、BANKANのものや、シナップス・ジャパン

[建築・設計]

セキスイハイムグループ、一条工務店、トヨタホーム、日本ハウスホールディングス、大和ハウス工業、一級建築士事務所 設計組織DNA、ビーフデザイン、浅井謙建築研究所、河野有信建築計画室、彦根建築設計事務所、FHAMS、宮崎木材工業、コストスタイル、ディーシーインターナショナル、PROCESS5 DESIGN、TAKAYASU、エムアンドエー、大仙、CONY JAPAN、オープンハウス、アーネストワン、柄谷工務店、ニューハウス工業、タカノホーム、かねわ工務店、昭和建設、ツツキ、菱田工務店、RESTA、京都建物、阪南コーポレーション、シンブルハウス、想伸建設、東工業、大河内工務店、アートリフォーム、甲村ハウジング、中末建設、プログレスデザイン

[インテリア・ディスプレイ]

つむら工芸、博展、昭栄美術、テルミック、高津商会、ヤマソノ

[ゲーム]

任天堂、カプコン、DMM.com、セガ・インタラクティブ、コナミアミューズメント、Donuts、インテリジェントシステムズ、エイチーム、プラチナゲームズ、coly、SRD、アーゼスト、アイレムソフトウェアエンジニアリング、アクワイア、グランディング、元氣、D4A、あまた、ソレイユ

[アニメ・映像・音楽]

monoi、Spooky graphic、映像ヤマト、キネマシトラス、ジェーシースタッフ、タダビ、東京映像美術、ロントラ

[印刷・パッケージ・各種デザイン]

ウエーブ、アクセア、産業編集センター、スイッチティブ、メインカラー、クエスルーム、東洋紙業、光文堂コミュニケーションズ、相互ビジネスフォーム、エムエヌシー、サンエムカラー、野崎印刷紙業、大洋堂、朋ジェーエスピー、日本アート印刷、新日本印刷、ダイケン、イワタ、グリーンティングライフ、ワイエスデザイン、北星社、タマヤ、中本バックス、ジャストプリント、松濤スタジオ、ナベロッセ

[製造・メーカー]

シチズン時計、ベティオ、スノーピーク、ピース、天馬、飛騨産業、柏木工、マルニ木工、遠藤照明、ユニティ、サラヤ、オルファ、たねやグループ、新保哲也アトリエ、本田食品、ピースリー・クリエーション、ミルク、フィアロコーポレーション、小久保工業所、ワコー、幸和製作所、クロスエフェクト、七福タオル、ナコー、規文堂、青山眼鏡、茂屋化学工業、大塚オーミ陶業、傳来工房、刃物屋トクノン、辰巳、クローバー、トリアード、バセリエンタープライズ

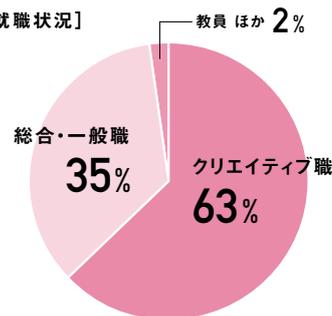
[ファッション・アパレル]

ワールドストアパートナーズ、ジョイックスコーポレーション、アングローバル、バイクルーズ、FATE、ヴィンテージジャパン、WAG、Inc.、アイランド、エイネット、ジェノバジャパン、バブルグループ、サルトリア ラファニエロ、いなば下商店、エービーシー・マート、若林、アドベンチャーホールディングス、タカダンスファッション、フィールグッド

[その他]

造園植治、岡山工芸、特殊高所技術、朝日新聞社、光村推古書院、鳥取県農業共済組合

[職種別就職状況]



マンガ学部

マンガをきわめ世界を結ぶ架け橋になる

マンガ学科

カートゥーンコース

ストーリーマンガコース

新世代マンガコース

キャラクターデザインコース

アニメーション学科

アニメーションコース

MANGA

MANGA / ANIMATION



発想力と画力を鍛え、 1枚の絵でメッセージを伝える

1枚の絵で、見る人にメッセージとユーモアを伝えるカートゥーン。高い画力と発想力で、自分の世界観を1枚の絵に表現します。基盤になるのは、1年次の夏休みに動物園で取り組む「500枚クロッキー」。ひたすら描きつづけることで、観察力と描写力を徹底的に鍛えます。また、「風刺画」などの授業を通して、批評的な視点や、時代を切り取って描く力を育成。ユーモアのセンスなどもみがきます。3年次からは「カートゥーン」「絵本」「アート」の3クラスに分かれて、専門分野をより深く学びます。新しいものを生み出す独創性と確かな表現力を培った卒業生たちは、風刺マンガ・絵本・ゲーム・広告・アニメーションなど、さまざまな世界で活躍しています。

●めざせる職業

イラストレーター、ゲームデザイナー、グラフィックデザイナー、1コママンガ家、絵本作家 など

●主な就職先

出版社、デザイン事務所、ゲームメーカー、編集プロダクション など

●取得できる資格

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



学びのポイント



観察力と画力を鍛える

対象をよく観察し、正確に描きとるクロッキーを繰り返す。そうすることで、自分だけの線を獲得し、見る人を圧倒する画力を手に入れる。



本質を見抜き、絵に変える力を養う

感情を1枚の絵で表す授業や、人物の特徴を強調するカリキュアの授業などを通して、表現力に加え、洞察力や発想力を養う。



社会に対する鋭い批評センスをみがく

社会で起きていることを風刺して描く。ここから、幅広い事象に関心をもつ姿勢、批判的な視点、ユーモアのセンスなどを身につける。



1
年次

制作の基本、画力を固める

紙とペンを使った手描きにこだわり、デッサンやクロッキーを重ね画力を伸ばす。これからの制作の基盤となる画力と観察力を鍛える。

2
年次

さまざまな画材と技法を知る

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

3
年次

3クラスに分かれて表現を追求

カートゥーン・絵本・アートの3クラスに分かれて、制作に取り組む。マンガ学部共通の選択科目でアニメーションやゲームを学ぶことも可能。

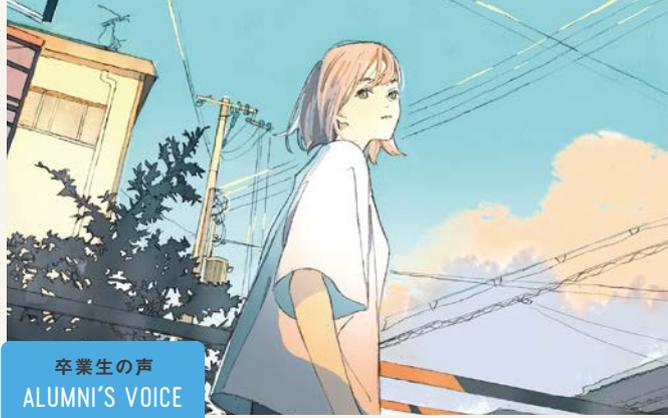
4
年次

独自のスタイルを確立する

卒業制作に取り組み、自分の表現スタイルを完成させていく。絵本作家やイラストレーターなどをめざして、公募展などへの応募にも取り組む。

身につくチカラ

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

求められる絵と描きたい絵の差を埋めたい。

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



わみず
イラストレーター
2015年卒業

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



教員の声 TEACHER'S VOICE

描くことで己を知り、自分のスタイルを見つける。

カートゥーンコースの伝統は、1年次から大量のデッサンやクロッキーに取り組むこと。夏休みには動物園で500枚のクロッキーを仕上げる課題があります。最初は描く力がなくても大丈夫。徹底的に繰り返すことで、少しずつ着実に描けるようになります。また、クロッキーを続けると、自分の個性を発見するおもしろさも味わうことができます。人やモノをよく観て、そこで感じたものを形にする訓練が、あなたならではの表現を確立することにつながります。自分だけの世界観でオリジナリティーの強い作品を制作したい人は、「描く」ことで、それを見つけてください。



玉田京子
カートゥーンコース教員

技術だけではなく、人間についても学



着実に力をつける学びで 個性あるプロのマンガ家を育成

ストーリーマンガコースでは、人の心を動かす、完成度の高いマンガを生み出します。教員は、さまざまなジャンルで活躍してきたプロのマンガ家や編集者。約20年の年月をかけて生まれた独自のカリキュラムで、学生一人ひとりの個性を引き出し、作画、表現技術、ネーム力など着実にレベルアップを図ります。デビューのサポートにも力を入れ、在学中に夢を叶える学生も。卒業生の作品は、映像化・アニメ化も多数されており、実績も豊富です。ストーリーマンガを描き上げるには、総合的な力が必要。企画から取材、ストーリー作り、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

マンガ家、マンガ原作者、イラストレーター、教員 など

●主な就職先

出版・編集、デザイン事務所、ゲームメーカー、アニメ制作会社 など

●取得できる資格

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



学びのポイント



個性と力量に合わせ、着実に力をつける指導

相互に関連づけ、段階的に積み上げる授業と個別の指導で、オリジナリティあるマンガを描くための総合的な力を着実に身につける。



1本のマンガを最後まで描き上げる力を養う

ストーリーマンガは、最後まで描き上げることで初めて経験値が得られる。経験豊富な教員の指導で「マンガを描き上げる力」を養う。



プロの現場に学び、クオリティを上げる

企業や自治体との連携授業、出版社による講習会などを通して、プロとして通用する力をみがく。在学中に作家デビューする学生も多数。



1
年次

マンガを描く基礎技法を修得

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。

2
年次

ストーリーづくりを学ぶ

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

3
年次

少人数ゼミで得意を伸ばす

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制作する授業など、社会とつながる機会も。

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、32P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



©原百合子 / KADOKAWA

卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

新たな扉を開くマンガを描いていきたい。

美大に進学してデザインを学びたいと勉強が続いていた頃、煮詰まってしまった時期があったんです。そんななか、あるマンガに出会って衝撃を受け、とても励まされました。その後、京都精華大学にマンガ学部があることを知り、受験を決意。入学までは一切マンガを描いたことがなく、授業で初めてペンやインクにも触れました。2年次までは技術的な基礎を固める授業についていくことに必死で、絶対にマンガ家で食べていくことなんて無理だと思っていましたね。それでも4年間マンガを描き続け、卒業制作では、自分の心の奥底にあるものを描くことを目標に、カニバリズムをテーマにした作品に取り組みました。描きながら自分

のなかの残虐性に気づき、ショックで何度もペンが止まりました。そんな時、「大丈夫だから描き切ろう」とサポートしてくれた先生方のおかげで、最後まで描き切ることができました。その経験から、こういう作品も描けるんだという自信がついたし、現在連載中の「繭、纏う」につながるテーマを見出すこともできました。マンガには、誰かの世界に新しい道筋や光を与える力があります。私がマンガに救われたように、自分の作品で誰かが感じている閉塞感を打開できたらうれしいですね。



原百合子
マンガ家
2017年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

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、日本や韓国のマンガプロデュース事業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ずして、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



時代の一步先を行く 新しいマンガを発信する

TwitterなどSNSを活用し「自分の力で読者を増やしていくマンガ家」を育てる日本で唯一のコースです。授業では、スマートフォン用アプリを想定したデジタルツールでの作画や、人の心をつかみ共感を生むストーリーづくり、インターネットを活用した市場マーケティングなど実践的に取り組み、多方面で実力を伸ばしていきます。なによりも重視しているのは、「自分の強みを理解し、着実にファンの心をつかんでいく」というセルフプロデュース能力。この力を身につけることで、ヒット作を何作も生むマンガ家はもちろん、Webコミックサイトの編集者、ゲームやコンテンツのプランナーなど幅広い活躍が可能です。

●めざせる職業

Web連載マンガ家、マンガ原作者、Webコミックサイト編集者 など

●主な就職先

Web制作会社、編集プロダクション、出版社、デザイン事務所 など

●取得できる資格

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



学びのポイント



「ファンを生む作品」研究で企画力をつける

制作した作品はWebで公開し、読者の反応を収集・分析。自分の個性や強みを理解する。ファンを生む力や、企画力を身につける。



デジタルマンガの特性を生かした作品を制作

iPadでの制作が中心。スマートフォンで読むことを意識したコマ割りや色使いなど、デジタルならではのマンガづくりを学ぶ。



現役マンガ家からのリアルなアドバイス

第一線で活躍するマンガ家が、作品や制作のコツを具体的に指導。編集者による作品講評でデビューのチャンスをつかむ授業も。



1
年次

発想法やデジタル作画を学ぶ

作画技術、ストーリーやキャラクターをつくる方法、アイデアの出し方などを基礎から学ぶ。また、デジタル作画の技術なども学ぶ。

2
年次

制作した作品をWebで発表

作品をWebで発表する方法、ヒットさせる方法などを、実践的に学ぶ。取材、プランニング、マーケティングの知識も深める。

3
年次

少人数ゼミで制作と発表を続ける

将来の目標や興味にあわせてゼミを選択。技術力、表現力、プレゼンテーション力を伸ばす。作品の制作・発表を重ねて、セルフプロデュースの経験を積む。

4
年次

卒業制作に取り組む

3年次に引き続きゼミ形式で学びを深め、卒業制作に取り組む。マンガ家をめざす学生には、教員が在学中デビューのサポートを行う。

身につくチカラ

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



©ウエダマサヒロ(秋田書店)2020

卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

学生生活を
思いきり楽しんで、
作品に生かそう。



ウエダマサヒロ
マンガ家
ギャグマンガコース
(現・新世代マンガ
コース)2017年卒業

アシスタント生活を経て、2020年にマンガ家として『別冊少年チャンピオン』でデビューしました。小学生の頃からギャグマンガが好きで、マンガ家になるのが夢だったんです。僕は絵を描くこと自体が大好きなので、それで生きていけるのは本当に幸せなことだと思っています。

卒業後も原稿用紙がインクで真っ黒になるまで毎日描いて、描き続けて画力をつけましたが、ネームやプロットなど面白い話の作り方は大学で学びました。在学中は技術よりも、描きたい作品を突き詰めていく作業に没頭していましたね。授業がきっかけで、コ

メディ映画を「どこがおもしろいのか、なぜ笑いが起きるのか」など分析する視点で観るようにもなりました。プロのマンガ家である先生たちや編集者の方々に作品を見てもらい、具体的なアドバイスがもらえたこともすごく参考になりました。高校生のみなさんには、大学に入学したらマンガを描くだけでなく、なによりも学生生活を楽しんでほしいですね。マンガのことだけ取り組んでいると、いざ行き詰まってしまうときに出口が見つかるのが難しくなってしまいます。それに、楽しい時間を知っている人の方が、人を笑顔にできますからね。



教員の声 TEACHER'S VOICE

自分のマンガを世界に広げる方法を学ぶ。

新世代マンガコースは、面白いマンガを描くための技法やメソッドだけではなく、SNSを活用して作品を世界に発信するノウハウも学べるコースです。激動するマンガ業界、その最前線で活躍する教員たちが、最新の情報や経験を紹介します。こんなことを学べるのは、世界でも新世代マンガコースだけだと自負しています。

私自身も業界で活動する作家のひとりです。面白いマンガの構造、演出手法、キャラクター設定の法則性などをたえず解析・追究し、新しい作品を発表し続けています。教員としての私の仕事は、自作のために研究して得た知識や新しい成功例を、すぐに学生のみなさんへフィードバックすること。

そうすることで、次世代のマンガ家やクリエイターを育てたいと考えています。マンガの面白いところは、作家自身が企画者、脚本家、主演俳優、美術設計者、監督、プロデューサーを務められるところ。私は、マンガは個人でできる最高レベルの表現形態だと信じています。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やネットを使ったエンターテインメントに興味がある人へ。新世代マンガコースはあなたを待っています。



田中圭一
新世代マンガ
コース教員



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」「こんな子と友だちになりたい」。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教わる機会も用意。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

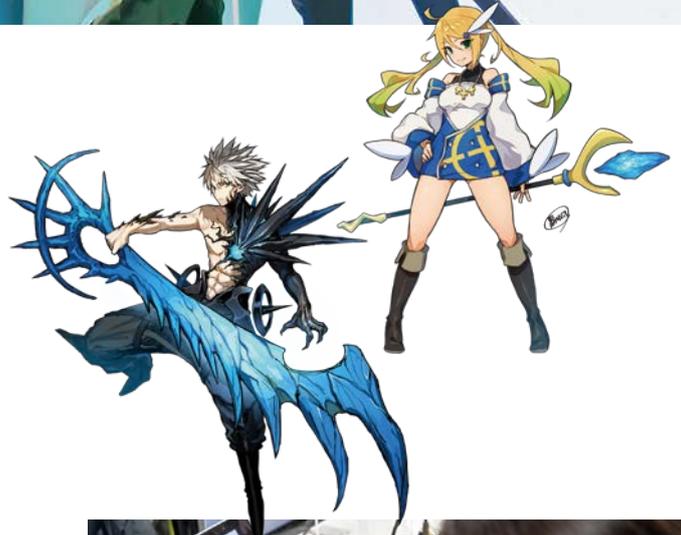
キャラクターデザイナー、ライトノベルなどのイラストレーター、マンガの作家 など

●主な就職先

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

●取得できる資格

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



学びのポイント



存在感のあるキャラクター造形力を養う

人と動物の身体の構造を学んだり、粘土や人形を使った立体的なキャラクター制作に取り組んだりすることで、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養う。



アナログとデジタルの両面を幅広く学ぶ

手描きで魅力的なキャラクターを生み出すアナログでの作画はもちろん、デジタルで描く力も伸ばす。アニメーション制作、ゲームデザインなど幅広い技法も体験できる。



周辺分野の知識を学び、デザインに生かす

UI、ゲームのモーションなど、キャラクターデザインに関わる幅広い分野の知識を学び、より実践に即したデザインの力をつけることができる。



1
年次

基本の「描く力」を伸ばす

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

2
年次

3次元で描く力を養う

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

3
年次

チームで作品を制作する

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

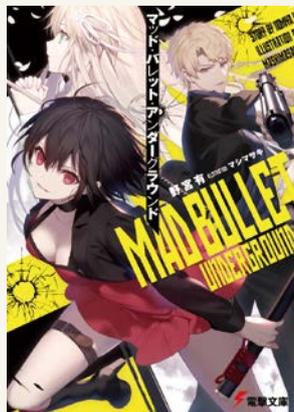
4
年次

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
- 企画の中の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



電撃文庫 / マッドビルレットアンダーグラウンド © Yu Nomiya 2019

卒業生の声
ALUMNI'S VOICE

自分だけの表現
を描き続けたい。



マシマサキ
イラストレーター
2017年卒業

マンガやアニメ、ゲーム、ライトノベルが大好きで、いつかはつくる側になるのが夢でした。美術科のある高校に通っていた頃、キャラクターデザインコースと出会い、まずその名称に惹かれました。キャラクターに特化して学べることに魅力を感じ、チャレンジしたいと進学を決意。今はアプリゲームやグッズのイラスト制作、キャラクターデザインに加え、ライトノベルの挿絵を描くことが仕事です。きっかけは、SNSでイラストをアップしていたこと。そこから絵のご依頼をいただくようになり、現在に至ります。「描くこと」を仕事にする中で、頭の中で思い浮かん

だものを、そのまま絵に描き出せた時は本当に大きな喜びを感じますね。やっぱり必要だと感じるのは画力。今もまだまだですが、在学中に毎日何かのイラストを描く習慣ができました。苦手だった構図やデザイン、幅広いキャラクターなどを描き、講評を受けてまたひたすら描く……その経験を重ねたからこそ今がある。仕事になると「自分の描きたいもの」と「求められるもの」の差に悩んだり、大変なこともあります。これから描き続けていきます。必要としてくれている人がいる限り、自分にしかできない表現を届けていきたいですね。



教員の声
TEACHER'S VOICE

姿かたちはもちろん、
心の内側もデザインする。

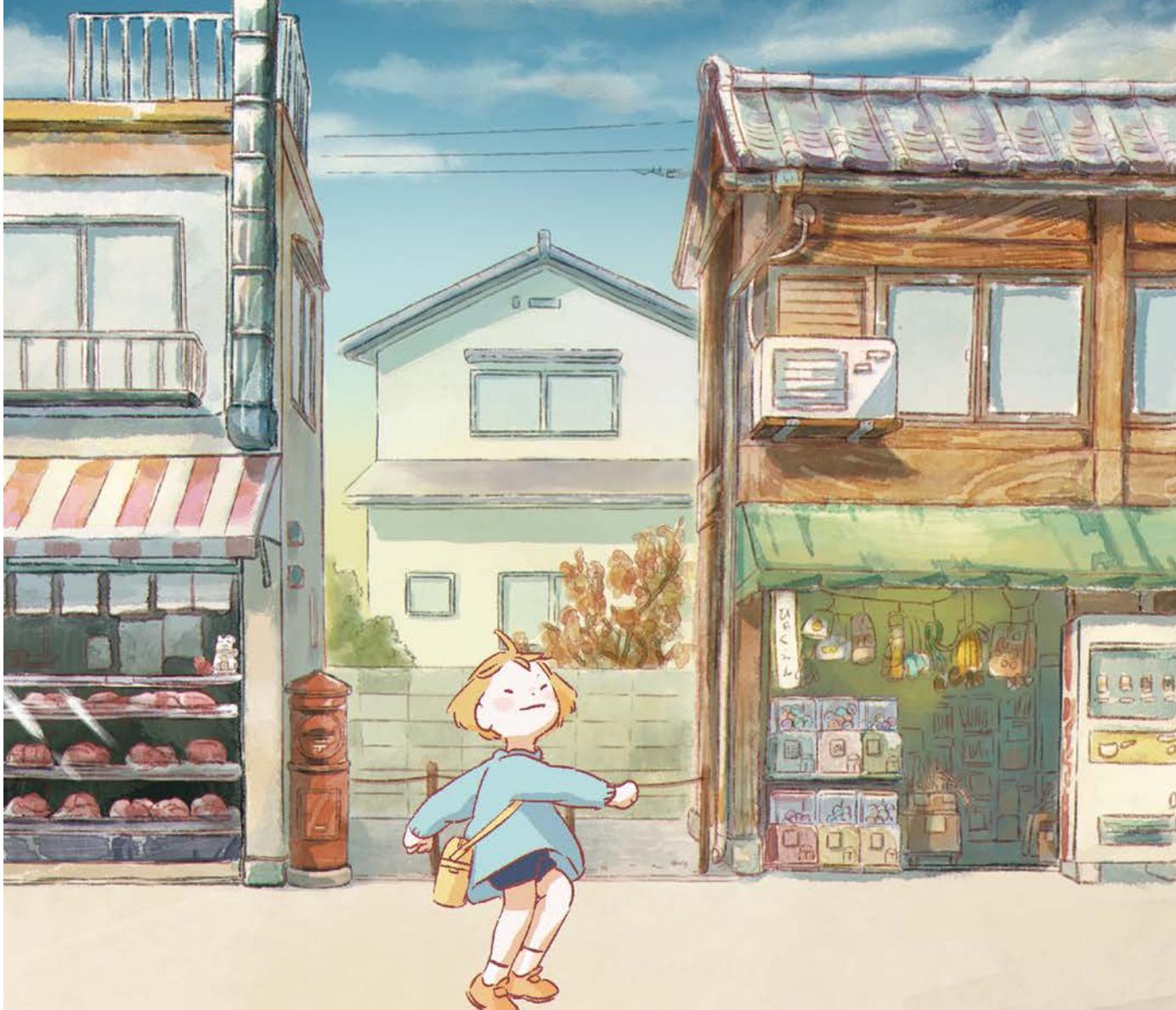
キャラクターデザインとは何でしょう。それは、彼の外見はもちろん、暮らしている世界、生い立ち、心の中までも創造すること。新しい生命を生み出すことに他なりません。あらゆるコンテンツづくりの中で、これがもっとも楽しい作業だと私は思います。もしも生き生きとしたキャラクターをつくりたいと思うなら、まずは生活を観察しましょう。生活を通して人間を知り、世界を知ることが、魅力ある人物を描くコツです。また、多彩な作品に触れたり、旅をしたりすることも大切。新しい知識や経験は、創作意欲を膨らませる源になります。

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点も魅力です。また、留学生が多く、グローバルな視野で制作ができる点も良いところだと思います。もともとアニメ・マンガのファンだった私は、それを学ぶために留学し、今は仕事として関わっています。あなたも、好きなものと一緒に成長する道歩んでみませんか。私自身が経験から得た気づきや学びも、皆さんに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



作品に命を吹き込む 「動き」の力を探求する

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

●めざせる職業

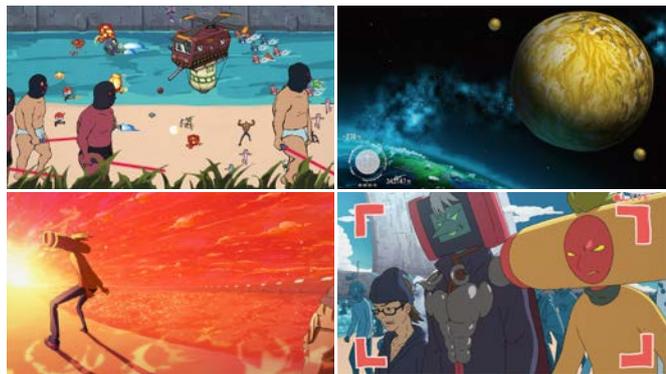
アニメーター、CGクリエイター、音響エンジニア、ゲームデザイナー、コンセプトデザイナーなど

●主な就職先

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

●取得できる資格

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



学びのポイント



能や殺陣(たて)を通して「動き」を追求

多種多様なアニメーション作品に加えて、能の鑑賞や殺陣の体験などを通して、象徴化された「動き」を観察。理想の「動き」の表現を考察する。



アニメの制作現場から最先端を知る

アニメーション制作会社との連携授業で、最先端の制作技術を学ぶ。現役のクリエイターを教室へ招き、直接指導を受ける機会も。



キャラを自在に動かし、自分の特性を伸ばす

さまざまな作画スタイルの比較や、作画実験を行う授業に取り組み、個性あふれる魅力的なキャラクターを生み、動かす力を身につける。



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。また、アニメーション制作の基礎となる動画やタイムシート、CGの初歩的なスキルを学ぶ授業も。

2
年次

専門分野の知識・技術を学ぶ

ストップモーション、音響、3DCGなど、関心がある分野の専門知識を学ぶ。また、能や文楽を鑑賞して「静と動」を理解する。

3
年次

企画・制作を実践的に学ぶ

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

4
年次

卒業制作に取り組む

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

身につくチカラ

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



卒業生の声 ALUMNI'S VOICE

いつの日か、劇場公開作品の監督に。

フリーランスの映像クリエイターとして、『銀魂』や『MARS RED』などの商業アニメーションに関わる仕事をしています。在学中は技術に加えて、作品が独りよがりなものにならないように「観る人をイメージして制作する大切さ」を学びました。授業と並行して、30秒ぐらいのショートアニメから10分を超える作品まで、いろんなパターンで仲間と自主制作を行い、つくってはコンテストに出品しました。私は監督として脚本、絵コンテ、演出までを担当していたんですが、なかにはYouTubeで140万回再生された作品もあり、作品が観られる喜びを実感しましたね。卒業後はアニメーションや実写映像の制作会社でのディレクターを経て、

独立していまに至ります。この仕事は、作品によって演出をしたり、絵コンテや撮影も手がけたりと、求められる役割もさまざま。それぞれの工程に違った面白さがあると同時に、根気が必要だったり、しんどく大変な作業もあります。でも、作品の放送後に反応があると、やっぱり、すごく嬉しいんですよ。まだ自分の作品をオンエアで直視することには慣れませんが、もったくさんの人に観てもらいたい気持ちもあります。いつか、劇場で公開されるような作品を監督してみたいですね。



石井章詠

フリーランス
映像クリエイター
2016年卒業



教員の声 TEACHER'S VOICE

多様な技法を試して、自分の可能性を広げよう。

日本のアニメーションは、世界中から注目されるメディアのひとつです。作画、演出、音響など、どこを切り取っても奥が深く、学ぶことはたくさんあります。私は、アニメーションのなかでもCG分野の制作に長年携わってきました。CGは年々、多様な表現ができるように進化しています。難しいと思われがちですが、使えば幅広い可能性に気づき、その魅力を理解できるはず。頭の中に思い描いたものを、一度CGで形にしてみてください。きっと、あなたの中の新しい扉が開くと思います。

CGはもちろん、作画、演出、音響など、あらゆる分野の専門的なスキルと理論を学べることも魅力です。たくさん作品をつくることはもちろん、コンペティションに出展するなど、積極的に行動してください。そうすることで、作家・制作者に必要な表現力と発想力が大きく伸びるはず。また、チームで制作に取り組む機会も大切に。大勢の人とコミュニケーションを取りながら作品をつくりあげていく楽しさと喜びを、ぜひ味わってほしいです。



坂本拓馬

アニメーション
コース教員

マンガ学部の キャリアサポート

マンガ、ゲーム、絵本など、幅広い世界で活躍する卒業生たち。

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

卒業生の中には、絵本作家やイラストレーターになった人もいます。出版



社と契約して活躍する人や、ギャラリーに所属して作品を発表する人、SNSなどで自ら作品を発信して評価と収入を獲得している人もいます。もちろん、ゲーム会社、アニメ制作会社、デザイン会社に就職した人も多くいます。企業に所属して、幅広い業界で力を発揮しています。

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

マンガ学部 学部長 姜 竣



進路実績 [マンガ学部]

※2018年3月卒～2020年3月卒実績より抜粋

マンガに欠かせないキャラクターや背景などを創作する力や高い作画力を生かし、ゲームや映像系企業のクリエイターとして活躍しています。

【ゲーム】

任天堂、カプコン、インテリジェントシステムズ、エイチーム、スクウェア・エニックス、バンク・オブ・イノベーション、DMM GAMES、グリー、アグニフレア、エボルブ、D4A、Happy Elements、KLab、イマジカデジタルスケープ、ココネ、ユナイテッド、KINSHA、Trys、あまた、テクロス、ライトウェイ、coily、ナツメアタリ、オールドタウンスタジオ、インディクリエイツ、オートクチュール、プロモータル、ビットグルーヴ

【アニメーション】

A-1 Pictures、MAPPA、シンエイ動画、スタジオよんどしい、プロダクションI.G、京都アニメーション、サンライズ、スタジオ心、CygamesPictures、アニメエッグ、アンサースタジオ、シャフト、ガルエンタープライズ、旭プロダクション、スタジオディーン、スタジオ雲雀、ツインエンジン、スタジオジャイアンツ、アスラフィルム、キネマシトラス、亜細亜堂、バイブリーアニメーションスタジオ、ボンズ、グループ、朱夏、サイエンスSARU、スタジオ風雅、スタジオ・イースター、YAMATOWORKS、アニメ工房婆娑羅、シルバーリンク、レイデューズ、トイメライアニメーションスタジオ、project No.9

【映像・音響】

エスエシステム、ザ・チューブ、響映、デジタルメディアラボ、ヌーベルアージュ、WILL、K'S-MAY、ディレクターズ東京、カガミ

【広告・Web】

メディアドゥホールディングス、ゼネラルリンク、コロモ、アール・エム、エム・ジェイ・イー、京都リビングコーポレーション、レアゾン、ジェイオンライン、エトワス、wapon、CDSS Japan

【ディスプレイ・舞台美術】

日展、つむら工芸、高津商会、ゴールデンバード

【出版・印刷・各種デザイン】

グラフィック、ZUBON、LINEマンガ、野崎印刷紙業、アイプロ、岩本印刷、植村工房、シモジマ、スイッチ・ティブ、アイ企画、和多田印刷、クリエイティブハウスポケット、プレックス、アスリード、フォーディ、大阪美装

【アパレル・繊維】

ファーストリテイリング、タカキュー、オンリー、本きもの松葉、Mother's Industry

【製造・メーカー】

豊田鉄工、アシックス商事、OSGコーポレーション、ジャパンビバレッジホールディングス、米ハグループ、寿製菓、大日本精工、マクスエンジニアリング、アール工房、丸徳、磯矢硝子工業、ビエスト化粧品、靴工房山本、満月、バンドー、やよい、ヒョーシン、ミサワ、瑞穂食品工業、GRAND-C-SEVEN、山城工芸

【キャラクター・玩具】

サンタン、サンワード、エンゼルブレインカード製造、ペインカ

【教育】

奈良県教育委員会、角川ワゴン学園N高等学校、松本国際高等学校、京都精華学園、そだてる

【医療・福祉】

矢野歯科医院、フジバヤシ歯科クリニック、日比耳鼻咽喉科、城陽福祉会、乙の国福祉会、終野福祉会、カープスジャパン、清和園

【建築・設計】

アトリエDEF、岡田組、シュールド設計、ユニティー、酒井工業、FIX&BROS、高栄ホーム

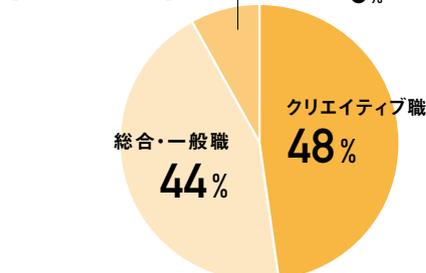
【サービス・小売】

ライフコーポレーション、映クラ、アディクティー・ジャパン、サンドラッグ、ティーツー、メガネトップ、リパティ、ソラーレホテルズアンドリゾーツグループ、長崎堂、クスリのアオキ、ケオ、UDS、NHC、きゅうべえ、山田製油、平山、つりどうぐ一休、LIXILビバ、キタムラ、セリア、西利、ヨドバシカメラ、ロマンライフ、土井志ば漬本舗、京都美商、滋賀スバル自動車

【その他】

岩倉市役所、勝矢和裁、センコー商事、マツモト、乗馬クラブ クレイン、花びし、アイクラフト、小倉ホールディングス、外市、ヤマト自動車、丸益西村屋、西鶴、ティートン

【職種別就職状況】



人間環境デザインプログラム

持続可能な都市や社会環境、暮らしを創造する

HUMAN ENVIRONMENT DESIGN PROGRAM

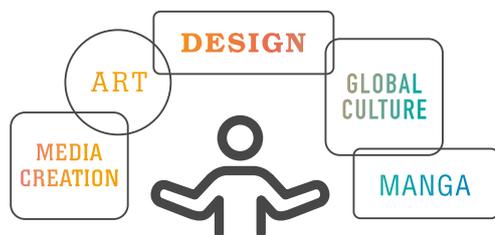
暮らしを創造する
持続可能な都市や社会環境、



いま、自然災害や環境問題、都市部への人口集中や地方の過疎化が進んでいます。そんななか、2020年は新型コロナウイルスが流行し始め、生活スタイルや人と人とのつながりについて根本的な見直しが求められました。「ソーシャルディスタンス」という考え方によって、空間に関する価値観も変わったのではないのでしょうか。2021年度に新設した「人間環境デザインプログラム」では、これからの人間の生きる環境のあり方を、世界中のあらゆる

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

学部横断型



全5学部の授業から幅広く学ぶ

人間環境デザインプログラムは、従来の学問分野にとらわれず、複数の異なる領域を学際的に学ぶことが最大の特長です。建築と国際文化の学びを中心に、メディア表現、芸術、デザイン、マンガの学びを横断的に学修します。

少人数制



対話を通して学ぶ

1学年の定員は16名。他学部の1専攻が20名～96名であることと比較すると、非常に少人数。ゼミ形式の学びを中心に、それぞれの考えを積極的に発表する機会を多く設け、対話を通して学ぶことを重視しています。

学びのポイント



POINT

① 文化や地域や環境、そのあり方を学ぶ

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



POINT

② 現地での体験を通し実践的に学ぶ

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



POINT

③ 建築家でもある教員から学ぶ

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

身につくチカラ

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

●めざせる職業

公務員、建築士、地域コンサルタント など

●主な就職先

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

●取得できる資格

一級建築士、二級建築士、木造建築士（いずれも受験資格）

※人間環境デザインプログラムはデザイン学部建築学科のなかに配置しています

教員インタビュー

みずから課題を発見し、提案できる人になろう。

人間環境デザインプログラムが重視しているのは、とにかく自分の視点で課題を発見すること。キャンパスに閉じこもってはいは、「いま」起きている問題を発見することはできません。国内外のまちを歩き、さまざまな地域の人々と話をしながら、現地をよく観察する経験を積んでほしいと考えています。わたし自身も、人の行動や集団のあり方から空間を考察する空間人類学に取り組んできました。世界中を回って研究し、いま強く思うのは「自分たちの時代は終わった」ということです。わたしたち年長者がどんなに想像力を働かせても、若いみなさんのリアルな現状や発想力には及びません。よりよい未来を、自分たちの手でつくっていく人を育てる必要がある。そのためには、状況を分析するデザインの思考と、人間についての深い理解が不可欠だと考え、建築学科と国際文化学部を中心に、学部を横断するスタイルで学べるプログラムを設置しました。

よりよい提案を行うためには、たくさんの要素が必要になります。たとえば、多様な人々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、人々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、いろいろな背景を持つ人々と話をする経験を重ね、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。

人間環境デザインプログラム 教員

ウズビ・サコ

専門分野：コミュニティ論 / 建築計画



4年間の流れ

1

年次

幅広い知識、技術を
領域横断的・体感的に学ぶ

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

【 科目例 】

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

2

年次

ゼミ活動を開始し
実践的に理解を深める

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

【 科目例 】

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

3

年次

国内外の現地に足を運び
テーマを追究する

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

【 科目例 】

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

4

年次

卒業研究に取り組み
新しい提案を行う

調査研究で深めた現状への理解と、これまでの経験から得た知見をもとに、人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、卒業研究を行い、卒業論文や卒業設計を通して新しい提案を行います。

【 科目例 】

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

▶ 科目 pick up



建築実習

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



社会学

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

TOPICS

現地調査(フィールドワーク)を重視した実践的な学び

人間環境デザインプログラムでは、国内外のあらゆるフィールドへ実際に足を運んで調査活動するフィールドワークを重視しています。社会の課題を発見し、分析と考察を行い、新しい提案をするための必要不可欠なプロセスとして、実際に現地に赴き、現場の姿を自分自身で確かめます。

自分とは異なる価値観や考え方で暮らし、働いている人々のコミュニティに飛び込み、調査を行うことで、あなた独自のアイデアを生み出してください。



▶ テーマ・フィールド例



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

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



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

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



- 3 **テーマ**
建築設計
- 研究場所**
国内外の建築設計事務所

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

教員インタビュー



人間環境デザインプログラム 教員
河井 敏明

専門分野：建築学／地球環境学

環境マネジメントとしての建築設計

建築家として日々建築設計に取り組んでいると、異なる立場の人の利害を調整する機会が日常的に数多くあります。あるとき、その調整そのものが環境問題を解決する作業だと気づき、「環境マネジメントとしての建築設計」に興味を持ちました。

私のゼミで取り組むのは、世界中の都市で活用できる普遍的な建築設計や都市開発のモデル。京都と他の都市を比較しながら

ら観察・分析を行い、身近な視点から、地球規模の大きなスケールで、自分のアイデアを形にしたいと思っています。建築設計にはさまざまな制約や問題が発生しますが、それぞれの解決方法を各場面で粘り強く探っていると、全体を解決する答えがポンッと現れる瞬間があります。その瞬間こそが建築設計を行う醍醐味なんですよ。



人間と自然の関わりから生活環境改善を提案

ブラジル、日本など多様な地域で、人間の生活と環境変化の関連性に注目してきました。遠く離れた地域のまちづくりを比べると、必ず共通点と相違点が発見できます。それは、人間の普遍的な特性と地域の特殊性が組み合わさった結果。都市設計を通じて現代社会の多様性と複雑性に気づくことで、よりよい世界を創造するための条件を知ることができるはずですよ。

私のゼミでは、人間(文化)と自然(水、気候、植物、動物、微生物等)がどう関わりあうかを調査し、生活環境を改善する提案を行います。それぞれを観察し、マッピングし、時間による変化や距離のある地域とのつながりや差異を明らかにしていきます。自分の周辺と遠く離れた地域、過去と未来を結びつけることに興味がある人ならだれでも歓迎します。一緒に学んでいきましょう。



東京の空を越へ (21世紀の未来像・1979年)



人間環境デザインプログラム 教員
アンドレア・フロレス・ウルシマ

専門分野：都市・地域論／環境学

大学院

学部で学んだ専門性を深化させ
研究や作品制作に取り組む

芸術研究科

Graduate School of Art

博士前期課程・後期課程

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



芸術の本質に迫る
真に創造的な人を育てる

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

デザイン研究科

Graduate School of Design

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



最先端を理解し、対応できる
プロフェッショナルを養成

研究テーマ例 ● 次世代の都市型立体農場 —都市空間における新たな建築類型の研究—
● ミャンマーにおける仏教僧院の保存と再生



マンガの専門機関と連携し、深く幅広い研究が可能

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

マンガ研究科

Graduate School of Manga

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・アニメ文化を研究する理論研究者が世界から集う研究科です。本学の研究機関「国際マンガ研究センター」や、京都市と共同運営している「京都国際マンガミュージアム」と連携しながら、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



柔軟な視野で、人間と社会のあり方を探究する

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

人文学研究科

Graduate School of Humanities

修士課程

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

修士課程

領域：人文学

研究センター

文化の継承と 発展をめざす 3つの研究拠点

京都精華大学には、現在3つの研究センターがあります。国際マンガ研究センター、伝統産業イノベーションセンターに加え、2020年度から新たにアフリカ・アジア現代文化研究センターを設置しました。国や分野を超えた創造的な活動を展開し、より一層研究力を高めます。



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



「遊び」で研究と社会をつなぐ



SDGsの課題を身近な問題として捉えるために、さまざまな社会課題をテーマとして、その社会を疑似体験するゲームの開発を行うプロジェクトを実施。新たなアプローチの可能性を探る。

1

映像メディアも積極的に活用



アジアとアフリカで研究を行う研究者と、彼らのフィールドとの「あいだ」にある「余白」について、映像メディアを利用して、生きた資源として捉え直し、新しいかたちの創造性を生み出す。

2

マリのクーデターを考える



情報発信も活発に行っている。2020年8月に起こったマリのクーデターの直後には、多様なゲストを招いて緊急シンポジウムを開催し、混迷するマリの置かれた現状を議論した。

3

TOPICS

国際マンガ研究センター

International Manga Research Center

マンガ文化の価値を創出する 実践研究の国際拠点

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



TOPICS

多様な分野と協働した展覧会



Photo = Asano Takeshi

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。

マンガ文化を世界に発信



世界中のミュージアム関係者が参加した「国際博物館会議 (ICOM) 京都大会」(2019年)では、今後最も注目すべき分野のひとつにマンガが挙げられた。大英博物館のキュレーターらを招いたパネルディスカッションは大会事務局からの要請により当センターが企画した。

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。

伝統産業 イノベーションセンター

Center for Innovation in Traditional Industries

伝統文化の知見を研究活動へと展開

本学では、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

シンポジウム「Things」開催



「Things—工芸から覗く未来」と題して、工芸の世界でさまざまな取り組みを行う方々とともに、自然環境や経済、デザインまで幅広い議題を扱うオンラインシンポジウムを2021年2月に開催。SDGsに代表される社会課題について、伝統的な手仕事を起点に議論を行った。

和紙の研究をフランスで発表



フランス国立科学研究センター (CNRS) との連携事業として「和紙製作および和紙の活用法」に関する合同調査研究を実施。全調査にマンガ学部卒業生ホリグチイツ氏が同行し、記録イラストを作成。マンガ人類学として、2021年に研究成果を発表する展覧会をフランスで開催予定。

進路支援

「最も満足できる 進路の形」をめざして サポートします

キャリア支援の目的は、「学生一人ひとりが希望ややりがいをもって、しあわせに働き続けられる道」を見つけ出すこと。クリエイティブ職など将来の夢に向けて実力を伸ばしたい、まずは企業就職に向けて対策したい、就職に向けて自信を付けたいなど、あらゆる希望に応じるプログラムを用意しています。



職員の声 STAFF'S VOICE



学生が自分の軸を定めて 活動できるよう寄り添いたい

野田陽子
キャリア支援チーム

大学での学びを通して、自ら考え、新しい価値を創造する力を身に付けた京都精華大生の進路・就職先は、デザイナーなどのクリエイティブ職や作家・アーティストだけでなく、総合職、教員、経営者まで非常に多岐に渡ります。これからは、一つの会社だけでなく働き続けるということが一般的ではなくなる時代です。転職を行いながらキャリアアップを重ねていく形が増えるなど、働き方の価値観もより変化していくでしょう。そんな中で、進路支援で一番大切にしたいのが、学生それぞれが持っている考え

方の軸です。本学では学生が、「自分の傾向や特性を理解し、多様な選択肢の中から、進む道を自己決定できるようになること」こそが、前向きな人生を送る上で最も重要だと考えています。社会に出ていく大きな転換期であるからこそ、学生が自立し、自信をもって行動できるように、個々の「好き」や「得意」に徹底的に寄り添い、自己理解や職業理解を深め必要なスキルを身に付ける授業や支援を続けており、その結果がデータにも確実にあらわれています。

学生の声 STUDENT'S VOICE

自由な時間のなかで 「主体性」を大切に

スウ ハイカ

マンガ学部
アニメーションコース 4年
台湾・臺北高級中學出身

株式会社カブコンに、3Dキャラクターモデラーとして内定をいただいています。アニメーションコースで身に付けた技術の中でも、特に3Dモデリングの技術を生かして働きたいと考え、就職活動をしてきました。キャリア支援の窓口では、個別面談や模擬面接の申し込みが簡単にできます。エントリーシートの書き方のコツや、面接で聞かれそうなことなど、具体的なアドバイスをもらいました。多いときで週3回くらい通っていましたね。本当に自分に向いていることが何なのかは、まだまだ分かりませんが、これからは自分の好きなことを仕事とし、経験を積み重ねて次のステップを考えていきます。大学はとても自由です。それだけに学生自身の「主体性」が大切です。4年間の目標や、それを実現させるための時間配分、どのように生活を充実させていくのかな

ど、高校とは違ってたくさんのことを自分で決められるようになります。ぜひこの自由な時間をうまく使い、悔いのない学生生活を送ってください。



目標は「不本意な就職ゼロ」

就職率はもちろんですが、大学独自で「その進路に満足したかどうか」をはかる調査を行っています。
卒業する学生の率直な意見を受けとめ、より良い支援のあり方を探っています。

就職率



※2020年5月1日

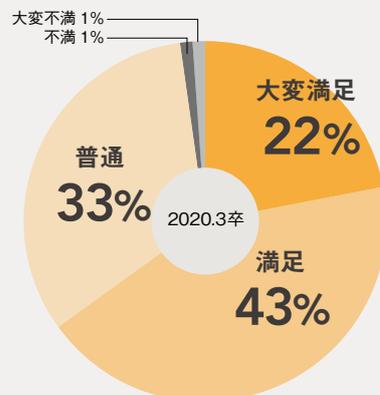
就職率・進路決定率ともに年々増加し、着実に成果をあげています。
2020年3月卒業生の就職率は95.4%、進路決定率は90.4%です。

進路決定率



※2020年5月1日

就職満足度



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

※学部実績

あらゆる分野で活躍する卒業生たち

毎年、ゲームやアニメ、デザイン、メーカーやものづくりなど幅広い業界の企業に就職しています。

職種もプランナーやディレクター、デザイナーなどさまざま。

企画から運営、発信まで広く自分の得意分野で活躍しています。



ゲーム業界

【就職実績】

任天堂、カプコン、コナミ、スクウェア・エニックス、セガ、グリー、ハッピーエレメンツ など

【職種例】

ゲームプランナー/ゲームディレクター/ゲームプロデューサー/シナリオライター/CGデザイナー/グラフィックデザイナー/サウンドクリエイター/デバッカー/3Dモデラー



メーカー・ものづくり

【就職実績】

サクラクレパス、シチズン時計、シャープ、セイコー、中川政七商店、ワコール など

【職種例】

プロダクトデザイナー/インダストリアルデザイナー/カーデザイナー/インテリアデザイナー/パッケージデザイナー/ファッションデザイナー/商品プランナー/営業/生産管理/商品企画/研究開発/製造/宣伝・広報/資材調達



アニメ・映像

【就職実績】

京都アニメーション、東映アニメーション、A-1 Pictures、Production I.G など

【職種例】

アニメーター/CGデザイナー/キャラクターデザイナー/メカニックデザイナー/アニメプロデューサー/脚本家/美術監督/音響エンジニア/映像クリエイター



Webサービス

【就職実績】

サイバーエージェント、フェリシモ、ヤフー、DeNA、KLab、イメージデジタルスケープ など

【職種例】

Webデザイナー/UI・UXデザイナー/Webディレクター/Webマーケター/システムエンジニア/プログラマー/Webオペレーター/Webサイト運営/ネットワークエンジニア/グラフィックデザイナー



デザイン・建築

【就職実績】

ADK、GKデザイングループ、幻冬舎デザインプロ、一条工務店、セクスイハイム など

【職種例】

グラフィックデザイナー/エディトリアルデザイナー/インテリアデザイナー/デザインディレクター/空間プランナー/家具デザイナー/建築家



その他幅広い分野

【就職実績】

大垣書店、大阪府教育委員会、京都信用金庫、京都府、聖護院ハツ橋、たねや、JAバンク京都、朝日新聞社、カイカイキキ、宝塚舞台、高見、日本郵便、野村證券 など

【職種例】

クリエイター/記者/編集者/舞台美術/公務員/店舗経営/自治体職員/教育委員会/販売員/伝統産業継承者

キャリア支援の流れ

1.2年

基礎を固めて 挑戦を

1年次はインプットの時期。興味や関心をもったことは積極的に取り組んでいきましょう。2年次は課外プロジェクトやサークルなど、授業外での活動にも力を入れられる時期です。1・2年次のうちに積んださまざまな経験は、実際に就職活動を始めるときに生きてきます。PCスキルなどに苦手意識があるなら、この時期から挑戦しておきましょう。



【おすすめのプログラム】

- 職業研究 ● コミュニケーション実践演習
- ポートフォリオ講座 ● ドローイングジム
- キャリア教育科目

ユニークなプログラム



職業研究

日本を代表する大企業のデザイナーやクリエイター、憧れのイラストレーターや漫画家まで、さまざまな分野で活躍する卒業生が講師に。リアルで具体的なアドバイスから業界や職業のしほりこみや、就職活動のヒントをつかむことができる。



コミュニケーション実践演習

人前で話すことに不安がある人も、格段に自信をつけられる。即興演劇やインタビューなどから自分をオープンにする方法を学び、本物の「聞く力・話す力」を養うことができる。

クリエイティブ職に特化したサポートも充実



クリエイティブの現場

映像やゲームなど、業界の最先端で活躍するゲスト講師から、アイデアを実際のビジネスに展開する方法が学べる。※2020年度は『Sky』で知られる米国ゲームスタジオthatgamecompany創業者のジェノヴァ・チェン氏がゲスト講師として登壇。



ドローイングジム

個別の希望を聞き取るヒアリングからスタート。担当トレーナーによる、デッサンやクロッキーなどのトレーニングを行い、身につけたい力に合わせて確かな「描く力」を伸ばすことができる。



ポートフォリオ講座

デザイナーなどのクリエイティブ職採用試験で必須となるポートフォリオ。自分の力量をアピールするための作品集について、つくり方のポイントやコツを学べる講座や、プロによるアドバイス会も。効果的な見せ方を知り、着実にレベルアップできる。



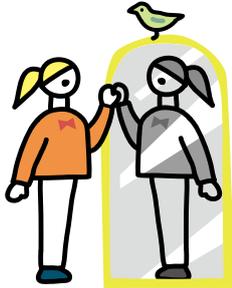
企業訪問プレゼンツア

2～3年次のうちから、クリエイティブ関連企業を訪問し、交流することができるツアー。試作したポートフォリオをクリエイターに見てもらい、講評や指導を直接受けることができる。

3年

進路と向き合い、 自分と向き合う

進路ガイダンスが始まり、将来と自分について考え向き合う時期。大切なのは自分自身の考えを明確に持つことです。そのためにも、さまざまな業界に目を向けてみましょう。インターンシップへの参加もおすすめです。



【おすすめのプログラム】

- 学内企業説明会
- クリエイティブの現場
- 企業訪問プレゼンツアー
- マンガ講評会

4年

早めの行動が 成功のカギ

就職活動が本格化。卒業論文、卒業制作と重なってくるので、早めの行動が肝心です。作家など就職以外の進路を希望する場合は、活動が継続できる環境を在学中にどれだけ整えられるかが大切です。



【おすすめのプログラム】

- 対策講座・ガイダンス
- 個別相談
- 就職活動レポート

「就きたい仕事、なりたい職業」をあらゆる方面でサポート



キャリア教育科目

正規の授業科目のなかで、職業理解や就職活動に役立つ知識や技術を一から学べる。採用実績がある企業でのインターンシップもあり、授業を通じて仕事についての理解を深められる。



学内企業説明会

毎年、150社以上の企業が参加するキャンパス内での説明会。有名企業による業界研究会も開催されており、幅広い業界や職種についての知識を得ながら、自分に合う企業を検討できる。



対策講座・ガイダンス

筆記試験、面接、自己PRなどの各種対策講座。ほかにも就職活動の進め方から仕事の種類、業界研究、労働法セミナーなどがあり、本格的に活動始める前に必要となる知識を得ることができる。



マンガ講評会

小学館、集英社、講談社、KADOKAWAなどの有名出版社が出版する、約30誌ものマンガ雑誌の編集者が学内に集結。プロの視点から作品の講評を受け、デビューへの道につなぐことができる。



個別相談

キャリアコンサルタントの資格を持つ職員が常駐。希望する就職先や業界、進路についての不安や将来やりたいことなど、個別の意向や強みをふまえたアドバイスやマッチングを受けられる。



就職活動レポート

就職が決まった先輩による、内定先の企業について試験内容や雰囲気などがまとめられたレポート。後輩へのアドバイスもあり、過去3年分の体験談をいつでも自由に閲覧できる。

教員一覽

国際文化学部

人文学科

[文学専攻]

-  **恵阪 友紀子**
日本中古文学 / 和歌・漢詩
-  **久留島 元**
日本中世文学 / 説話
-  **是澤 範三**
日本上代文学 / 日本語史
-  **高橋 伸一**
比較文学 / 詩学
-  **堤 邦彦**
日本近世文学 / 説話伝承史
-  **西野 厚志**
日本近現代文学 / 小説・批評

[歴史専攻]

-  **岩本 真一**
日本近現代史 / 思想史
-  **堀井 佳代子**
日本古代史 / 対外関係史
-  **吉永 隆記**
日本中世史 / 荘園史
-  **吉元 加奈美**
日本近世史 / 都市史・地域社会史

[社会専攻]

-  **小椋 純一**
景観史 / 植生史
-  **恩地 典雄**
都市論 / 環境ビジネス
-  **白井 聡**
社会思想 / 政治学
-  **田村 有香**
地域社会論 / 生活環境論
-  **服部 静枝**
環境マネジメント / CSR論 / 老舗企業研究
-  **山田 創平**
都市社会学 / 地域研究

[日本文化専攻]

-  **末次 智**
周縁文学 / うた文化 / 琉球国文化
-  **セシル・ラリ**
美術史 / 写真・風
-  **ティーター・ジェニファ・ルイズ**
応用言語学 / 言語復興 / マイノリティ・スタディーズ
-  **三上 賀代**
藝能史 / 身体表現
-  **山名 伸生**
美術史 / 日本・東洋美術
-  **米原 有二**
伝統文化 / 工芸
-  **レイチェル・ソーン**
マンガ/ジェンダー / 性的指向性自認 / 文化人類学

[人文学科共通]

-  **磯辺 ゆかり**
英語教育 / 応用言語学
-  **佐々木 中**
哲学 / 文学
-  **佐々木 美緒**
図書館情報学 / 図書館員養成
-  **住友 剛**
教育学 / 子ども支援論
-  **細川 弘明**
南北問題 / 文化人類学 / 環境社会学
-  **前田 茂**
美学 / 映画芸術論
-  **籾内 智**
英語教育 / こぼ学

[大学院]

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

グローバルスタディーズ学科

[グローバル関係専攻]

-  **稲賀 繁美**
比較文学 / 比較文化 / 文化交渉史 / フランス語・英語運用
-  **中尾 沙季子**
西アフリカ現代史 / 広域フランス語圏地域文化研究

[グローバル共生社会専攻]

-  **阿毛 香絵**
文化人類学 / アフリカ地域研究 / 現代社会とイスラーム
-  **ウスビ・サコ**
コミュニティ論 / 建築計画
-  **ナン ミャ ケー カイン**
開発経済学 / 国際労働移動研究
-  **水田 拓郎**
ターンテーブルリズム / 即興・実験・電子音楽 / メディア・アート

[アフリカ・アジア文化専攻]

-  **緒方 しらべ**
文化人類学 / アフリカ地域研究
-  **澤田 昌人**
人類学 / アフリカ地域研究
-  **清水 貴夫**
文化人類学 / アフリカ地域研究
-  **申 昌浩**
宗教学 / 大衆文化論

[グローバルスタディーズ学科共通]

-  **藤枝 絢子**
人間環境設計論 / 地域研究
-  **南 了太**
産官学連携論 / 京都学

[グローバルスタディーズ学科客員教授]

-  **羽田 正**
世界史 / グローバルヒストリー

メディア表現学部

メディア表現学科

[メディア情報専攻]

-  **鹿野 利春**
情報教育／教育の情報化／指導と評価／アクティブラーニング／教育行政／文化行政／研修設計／プログラミング／データサイエンス／コンピュータ設計&制作
-  **戸田 康太**
文化政策／メディア芸術／マンガ研究
-  **松村 慎**
デジタルコンテンツ制作

[イメージ表現専攻]

-  **アティカス・シムズ**
XR メディア作成
-  **伊藤 ガビン**
コンテンツビジネス／編集
-  **ucny**
メディアアート

[音楽表現専攻]

-  **落 晃子**
コンピュータ音楽／音楽教育
-  **小松 正史**
音環境デザイン／サウンドスケープ論
-  **谷口 文和**
音楽学
-  **平野 砂峰旅**
コンピュータ音楽／メディアアート／サウンドスケープ
-  **安田 昌弘**
ポピュラー音楽研究／文化社会学

[メディア表現学部共通]

-  **大下 大介**
コミュニケーションデザイン
-  **吉川 昌孝**
メディア論／マーケティング

[メディア表現学部客員教授]

-  **イアン・コンドリー**
文化人類学／ミュージック／アニメ／マンガ／サウンドスタディーズ
-  **黒田 貴泰**
クリエイティブアントレプレナー／音楽／映像／イベント／施設開発
-  **ミカエル・ビョルン**
IT関連市場動向予測／消費者行動

ポピュラーカルチャー学部 音楽コース在籍教員

-  **岸田 繁**
音楽
-  **斎藤 光**
科学史・科学論／近代文化誌
-  **中伏木 寛**
サウンドデザイン／音楽制作／選曲／音楽雑誌ライター／レーベル運営

ポピュラーカルチャー学部客員教授

-  **高野 寛**
ポップミュージック

芸術学部

造形学科

[洋画専攻]

-  **生駒 泰充**
洋画
-  **小松 敏宏**
空間芸術
-  **佐川 晃司**
洋画

[日本画専攻]

-  **雲丹亀 利彦**
日本画
-  **小西 通博**
日本画

[立体造形専攻]

-  **内田 晴之**
彫刻
-  **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]

-  **上野 真知子**
テキスタイル
-  **鳥羽 美花**
染色
-  **中川 裕孝**
テキスタイル／美術

[版画専攻]

-  **池垣 タダヒコ**
彫刻／銅版画／シルクスクリーン
-  **北野 裕之**
写真／版画
-  **武蔵 篤彦**
リトグラフ

[映像専攻]

-  **伊奈 新祐**
映像(実験映像)／メディアアート)
-  **西 光一**
メディアアート
-  **宮永 亮**
映像表現

[芸術学部共通]

-  **佐藤 光儀**
日本画
-  **鯖江 秀樹**
美術史／表象文化論
-  **杉本 昌裕**
美術科教育／日本画
-  **中村 裕太**
現代美術／工芸文化論
-  **中野 裕介**
描画・テキスト・空間表現／現代美術
-  **濱田 邦裕**
建築
-  **吉岡 恵美子**
美術史／現代美術
-  **渡邊 英之**
教育哲学

[大学院]

-  **岡田 温司**
西洋美術史／芸術学／思想史

デザイン学部

イラスト学科

[イラストコース]

-  **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
-  **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
-  **西村 正幸**
現代美術(版画、絵画、インスタレーション)/
ルネサンス・マニエリスムの画像解釈
-  **山口 義順**
写真/シルクスクリーン
-  **米津 智之**
ブランディング/アートディレクション

ビジュアルデザイン学科

[グラフィックデザインコース]

-  **倉澤 洋輝**
エディトリアルデザイン/グラフィックデザイン
-  **志萱 晃一**
広告/コミュニケーションデザイン
-  **峠田 充謙**
グラフィックデザイン
-  **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

[デジタルクリエイションコース]

-  **大溝 範子**
ゲーム制作
-  **白井 慧**
3DCG/体験コンテンツ演出
-  **竹内 一馬**
デジタルコンテンツ
-  **森原 規行**
コミュニケーションデザイン
-  **やんツー**
現代美術/メディアアート

プロダクトデザイン学科

[プロダクトコミュニケーションコース]

-  **行徳 達之**
プロダクトデザイン/プランニング/
ブランディング
-  **野村 伸介**
プロダクトデザイン/3Dモデリング/
デジタルアプリケーション/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コース]

-  **淡田 明美**
カラー&マテリアルデザイン
-  **大迫 克全**
インテリアデザイン/プロダクトデザイン
-  **米本 昌史**
インテリアプロダクトデザイン

[ファッションコース]

-  **蘆田 裕史**
ファッション論/服飾史/美術史
-  **小北 光浩**
ファッションデザイン
-  **柳田 剛**
服のデザイン

建築学科

[建築コース]

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

[ビジュアルデザイン学科客員教授]

-  **齋藤 精一**
仕組み・取り組み・コト・モノのデザイン
-  **高田 唯**
グラフィックデザイナー

[プロダクトデザイン学科客員教授]

-  **金谷 勉**
商品開発/デザインプロデュース
-  **西谷 真理子**
ファッションメディア/編集
-  **脇 聡**
アイウェアデザイン

[建築学科客員教授]

-  **ペーター・ルーゲ**
建築・都市・エコロジー設計

[デザイン学部共通]

-  **谷本 尚子**
デザイン史/デザイン論

マンガ学部

マンガ学科

[カートゥーンコース]

-  **姜 竣**
表象文化論 / 民俗学 / 文化人類学
-  **榊原 太郎**
カートゥーン
-  **玉田 京子**
絵本

[ストーリーマンガコース]

-  **石田 葉月**
実用マンガ / 機能マンガ
-  **板橋 しゅうほう**
マンガ
-  **おがわ さとし**
マンガ
-  **荻原 征弥**
マンガ
-  **佐川 俊彦**
編集
-  **下村 富美**
マンガ
-  **つつき 萌重**
マンガ / ミニキャラクターイラスト
-  **都留 泰作**
マンガ / 文化人類学
-  **三河 かおり**
漫画編集

[新世代マンガコース]

-  **宇島 葉**
マンガ / イラストレーション
-  **おおひなたごう**
ギャグマンガ
-  **具 本媛**
マンガ / ストーリーマンガ / 表現論
-  **田中 圭一**
ギャグマンガ / 取材マンガ
-  **由紀 円香**
ストーリーマンガ

[キャラクターデザインコース]

-  **小川 剛**
マンガの展覧会企画 / マンガ表現×デザイン / イラストレーション
-  **小田 隆**
絵画 / イラストレーション
(主に博物館や図鑑などに掲載) / 美術解剖学
-  **こげどんぼ***
マンガ / キャラクターイラスト
-  **タダユキヒロ**
イラストレーション
-  **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
-  **藤本 千賀子**
イラスト / マンガ / 立体(ドール) / アートディレクション / 表現技法研究
-  **睦月ムンク**
イラスト / キャラクターイラスト / マンガ

アニメーション学科

[アニメーションコース]

-  **大橋 雅央**
アニメーション産業研究 / アニメーション制作
-  **川辺 真司**
映像・音響制作技術
-  **坂本 拓馬**
アニメーション / CG
-  **下村 浩一**
3DCG
-  **田中 達之**
アニメーション
-  **田村 研一**
洋画 / 美術教育
-  **遊佐 かずしげ**
アニメーション映像 / 演出 / 撮影

[マンガ学科客員教授]

-  **関根 康正**
文化人類学 / 南アジア研究
-  **左**
イラストレーション / キャラクターデザイン

[アニメーション学科客員教授]

-  **若林 和弘**
音響監督・演出

[マンガ学部共通]

-  **伊藤 遊**
マンガ研究 / 民俗学
-  **数井 浩子**
アニメーション制作 / 教育心理
-  **小泉 真理子**
コンテンツビジネス / 文化経済学
-  **西田 真二郎**
取材 / 編集
-  **ユー・スキョン**
マンガ研究・制作 / 表現論
-  **吉村 和真**
思想史 / マンガ研究

人間環境デザインプログラム

[人間環境デザインプログラム]

-  **アンドレア・フロレス・ウルシマ**
都市・地域論 / 環境学
-  **河井 敏明**
建築学 / 地球環境学

共通教員

-  **伊藤 まゆみ**
現代美術 / アートマネジメント
-  **入江 成治**
高大接続 / 国語教育 / 地名学
-  **川端 平気**
キャリア支援
-  **木川田 朱美**
図書館情報学 / 人文社会情報学
-  **小柴 裕子**
日本語教育 / 異文化間教育 / 留学生支援
-  **住田 哲郎**
日本語学 / 言語学 / 役割語研究 / 日本語教育
-  **中岡 樹里**
日本語教育 / 日本語学
-  **兵頭 慎**
美術教育 / 水彩画
-  **宮江 真矢**
ソーシャルワーク / ユースワーク
-  **山本 有恵**
心理臨床学 / 臨床教育学

資格取得

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

取得可能資格一覧

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

※メディア表現学部については、2022年度開設にて文部科学省へ申請予定。
ただし、文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期が変更になる可能性があります。

学費・奨学金

授業料 ※授業料は年4回に分けて納入します

(2021年度実績)

	国際文化学部	メディア表現学部	芸術学部	デザイン学部／マンガ学部 人間環境デザインプログラム
年間	1,086,000円	1,186,000円	1,550,000円	1,579,000円

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 以下の奨学金はすべて「給付型」の奨学金です(学費を減免して充当します)

国内学生 国内学生が対象
 留学生 留学生が対象

名称	金額	対象者	採用人数	選考時期
入学試験成績優秀 特待生 国内学生 留学生	1年次の 年間授業料の 1/4	本学が指定する入学試験において 優秀な成績を収めた者	15名	入学前
資格取得特待生 国内学生	200,000円	下記いずれかの資格を有する入学予定者 1.実用英語技能検定試験(英検)2級以上 2.TOEIC® L&R 500点以上 3.TOEFL-IBT® 50点以上 4.GTEC 930点以上 <small>※資格は入学前2年以内に受験 して取得したものを有効とする</small>	対象基準を 満たす者全員	入学前
私費外国人留学生 EJU成績優秀特待生 留学生	1年次の 年間授業料の 1/4	本学が指定する入学試験に合格した私費外国人留学生のうち 日本留学試験(EJU)において、優秀な成績を収めた者 <small>※EJUは入学前2年以内に受験した成績を有効とする</small>	15名	入学前
成績優秀奨学金 国内学生 留学生	年間授業料の 1/4	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 国内学生 留学生	年間授業料の 1/2	本学の海外協定校への交換留学を行う学生および、 本学が開講する海外プログラム (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 学部学費減免 留学生	年間授業料の 1/4	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

詳細は大学Webサイトをご確認ください

ソフトウェアが 無償で使用できます

※ライセンスは在学中のみ

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

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



ノートパソコン等の購入

購入費用概算 約250,000円

オンラインによる遠隔授業の受講や専門科目の課題制作のため、
全学科・コースにおいて、入学前にノートパソコンの購入をお願いしています。
なお、学科・コースによって、使用するソフトが異なるため、推奨機種やスペックが異なります。
詳細は、合格者へ別途ご案内いたします。



KYOTO
SEIKA
UNIVERSITY
2022



Introducing SEIKA LIFE



データで知る精華の学生生活

京都精華大学のキャンパスライフについて、いろんな数字や情報を集めました。

学生数、出身地、キャンパスの広さからサークル、ひとり暮らしの割合、

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2020年度の情報です。

How many students?

1

{ 学生数 }

学 部生は3286名。そのうちの約25%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?!



国内学生

2476名

Total

3286

留学生

810名
(うち研究生10名)



【男女比】
女性 59.1% / 男性 40.9%

【学部別の内訳】



入学定員

【国際文化学部】
GLOBAL CULTURE

250名
160名 人文学科
90名 グローバルスタディーズ学科



【メディア表現学部】
MEDIA CREATION

168名



【人間環境デザインプログラム】
HUMAN ENVIRONMENT DESIGN PROGRAM

16名



【芸術学部】
ART

112名



【デザイン学部】
DESIGN

240名



64名 イラスト学科
64名 ビジュアルデザイン学科
72名 プロダクトデザイン学科
40名 建築学科

【マンガ学部】
MANGA

312名



232名 マンガ学科
80名 アニメーション学科

【大学院】
GRADUATE SCHOOL

74名



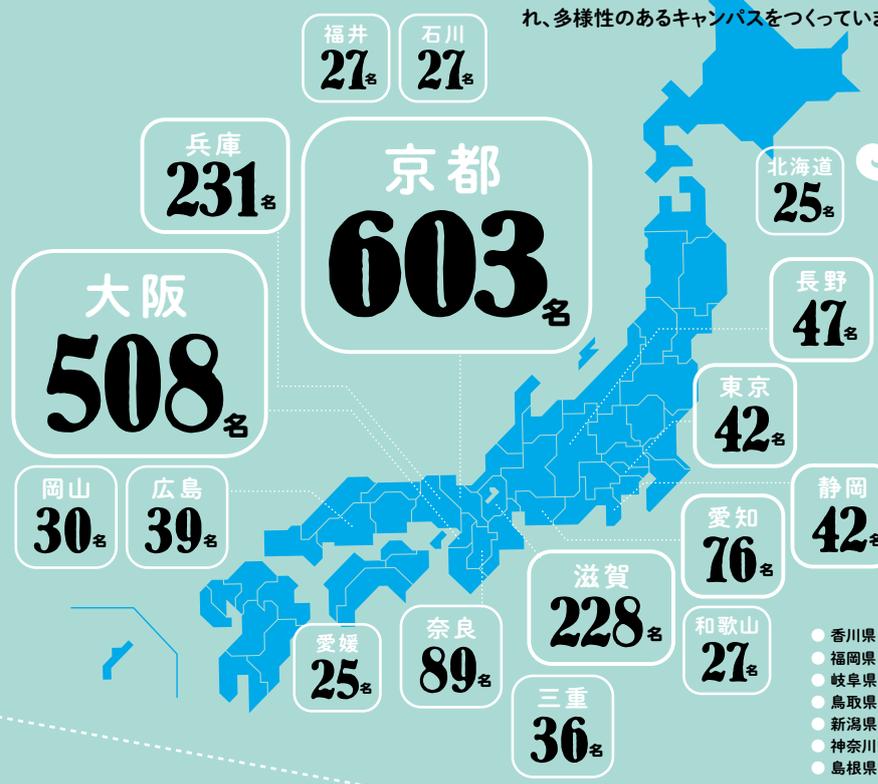
2

Where are they from?

{ 学生の出身 }

京都から
マダガスカルまで。
世界中から
学生が集う

実 は、学生の出身地が幅広いのも特長のひとつ。日本は沖縄から北海道まで、さらに海外はアジア、ヨーロッパ、アメリカ、オセアニア、アフリカまで、さまざまな国や地域の人々で構成され、多様性のあるキャンパスをつくっています。



from JAPAN



- 群馬県 8名
- 大分県 7名
- 栃木県 7名
- 岩手県 6名
- 佐賀県 6名
- 山梨県 6名
- 福島県 6名
- 宮城県 5名
- 長崎県 5名
- 宮崎県 4名
- 秋田県 2名
- 青森県 2名
- 山形県 0名
- 富山県 17名
- 徳島県 16名
- 高知県 15名
- 埼玉県 15名
- 熊本県 13名
- 鹿児島県 13名
- 山口県 12名
- 千葉県 12名
- 茨城県 11名
- 沖縄県 9名
- 香川県 23名
- 福岡県 22名
- 岐阜県 21名
- 鳥取県 21名
- 新潟県 20名
- 神奈川県 19名
- 島根県 19名

※2020年11月調査

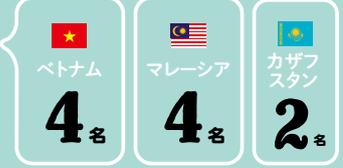
from OVERSEAS

Asia



しかおのひとこと
大学院も含めると、ギリシャやオランダ、ブラジル、メキシコ、ベネズエラなどさらに多様に。出身地があるか探してみてね。

EUROPE



3 {キャンパス}

Seika's Campus



Total

197,822.89m²

校舎107,290m² グラウンド92,852m²



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、ちょっとしっかりめの
散歩になるくらい。情報館の図書数
は学生一人あたりに対してかなり多
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！

食堂の
平均
単価

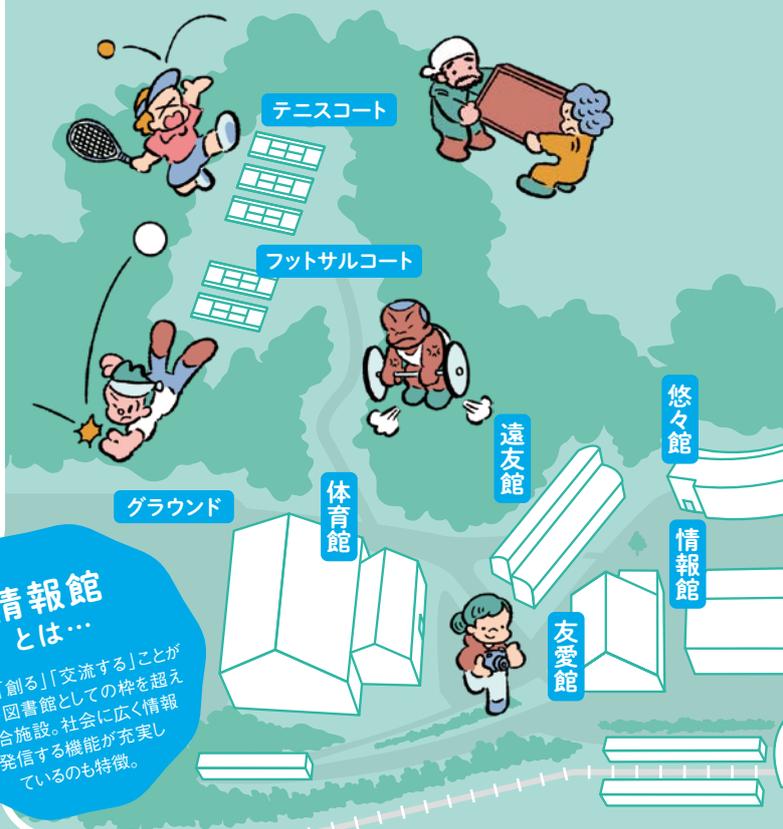
218円

- うどん・そば …… 120円
- 天ぷらうどん・そば …… 170円
- カレーうどん・そば …… 160円
- 中華そば …… 230円
- カレーライス …… 170円
- 唐揚げカレー …… 250円
- チキン南蛮カレー …… 360円
- 若鶏のから揚げ …… 330円
- チキン南蛮 …… 330円
- タコライス …… 430円
- 親子丼 …… 280円
- カツ丼 …… 280円
- ライス(中) …… 110円
- 味噌汁 …… 30円



- 週替わり
スペシャルメニュー
- 鉄板メニュー …… 460円～
 - ルーローファン …… 450円
 - カオマンガイ …… 450円
 - 健康プレート …… 500円
 - ふわ玉ハヤシ …… 360円
 - 血うどん …… 350円
 - ティガデゲナ …… 450円

他にも数多くのメニューあり！



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

245,899点

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

雑誌

1,039

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。

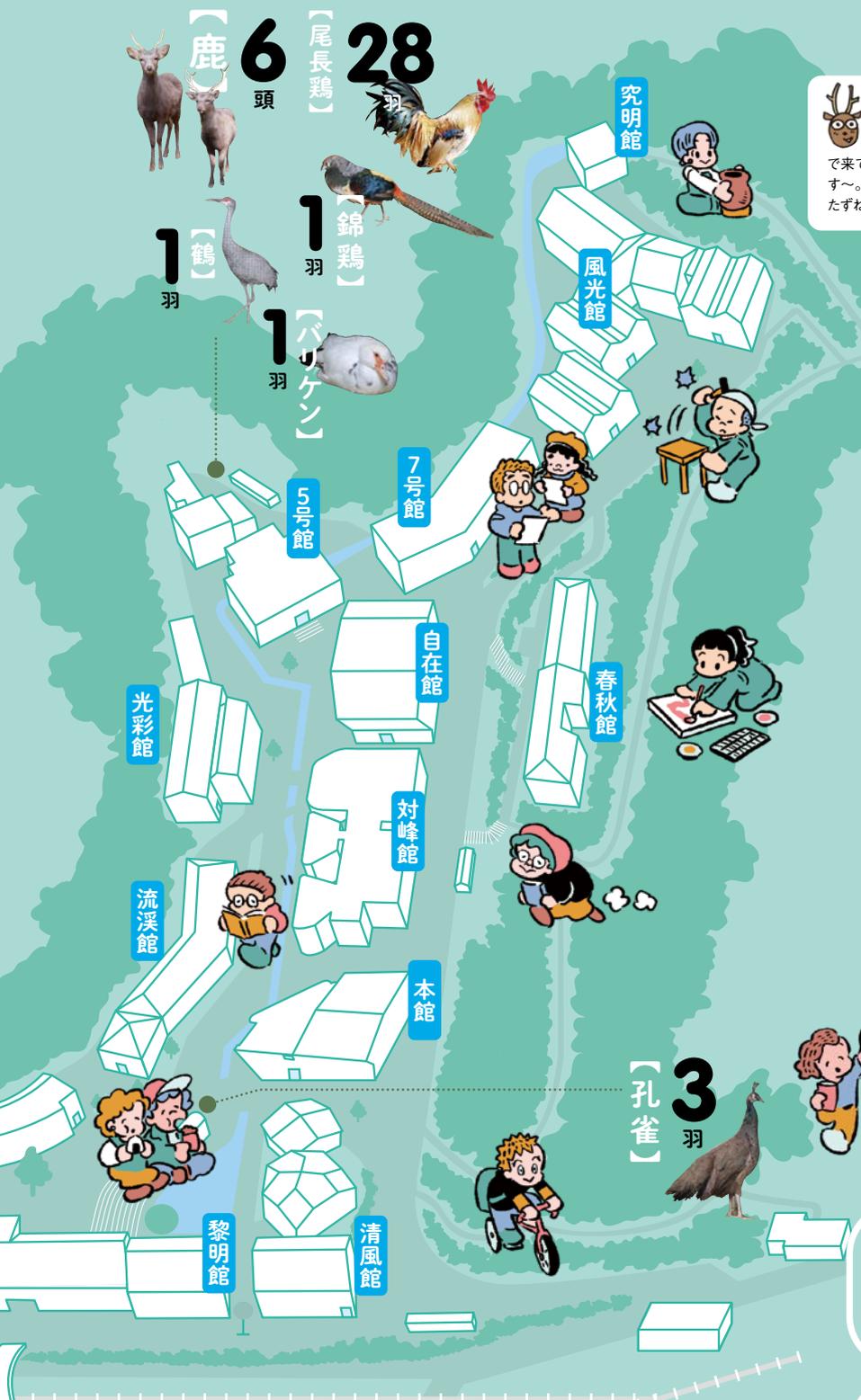
マンガ雑誌

90

タイトル

『週刊少年ジャンプ』などのメジャー誌
から通好みまで最新号が揃う。

Campus Map



 坂の頂上にある風光館の先生たちは、いつもオープンキャンパスで高校生がここまで来てくれるか不安に思っているです〜。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〜。



京都国際マンガミュージアムの資料数

約 **300,000** 点

博物資料



12,709 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。

※京都精華大学博物館 所蔵品検索システム



映像資料



13,911 点

映画やドキュメンタリーなどのDVD映像資料が充実。個別ブースでゆっくり視聴できるスペースも。

録音資料



10,589 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。

4

21



公認サークルは21団体。体育系はダンスやラグビー、文化系は演劇や音楽など、幅広い内容が揃っています。フラメンコやサバイバルゲームなどの変わり種も。

演劇部

28名

「演劇はたくさんの表現が集まってできる総合芸術」と掲げ、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。

【部長コメント】役者のみでなく、ものづくりや、衣装・メイクデザイン、動画制作など、もしひとつでも興味のあるものがあればぜひ!

部長 松井千夏
グラフィックデザイン
コース3年



S.D.crew

33名

HIPHOP/ROCK/POP/STYLE/GIRLS/JAZZ/BREAKなどのジャンルで踊るダンスサークル。誰もが楽しめるストリートなイベントを、DJや照明、ステージ制作まで行い開催している。

【部長コメント】技術を高めあい、みんながそれぞれの目標に向けて練習に挑める楽しいサークルです。きっと好みのジャンルが見つかるはず。初心者も歓迎しています。

部長 横山元也
アニメーションコース3年



バドミントン部

28名

週に3回、初心者から超上級者まで幅広い選手層で活動している。年に数回、他校との練習試合があり、春と夏には合宿を行うなどイベントも豊富。

【部長コメント】先輩後輩、男女を問わず和気あいあいとしていてフレンドリーな部活です。バドミントンが好きな方はぜひ練習に来てみてくださいね。



部長 西山誌織
プロダクトコミュニケーションコース2年



アコースティックフェローズ

「アコースティック」と名前にあるものの、実際はロックやエレクトロニカなどさまざまなジャンルが集まる音楽サークル。照明や音響など裏方の仕事も。楽器未経験者も多数。

44名

【部長コメント】サークルの雰囲気もゆるくアットホームな感じで居心地が良いし、イベントも協力し合うので仲良くなれます。みんなで音楽、楽しみましょう(^-^)



部長 筒井壮馬
グラフィックデザイン
コース3年



18名

写真同好会

写真やカメラに興味のある学生が集まり、月に1~2回程撮影会を実施。年に数回、学内外での写真展も開催。

【部長コメント】初心者の方、カメラを持っていない方でも大歓迎です。被写体として参加してくれる方も募集しています。活動への参加も自由なので、気軽に入部してほしいです。



部長 島本美宇
デジタルクリエイション
コース2年



BBスポーツ同好会

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。

15名

【部長コメント】サバゲーと一緒にやってみませんか? 装備や銃の用意は本当にハマってから大丈夫です。現に僕は、装備をせずに私服でサバゲーをしています。銃もレンタルがあるので、少しだけやってみようと思った方も声をかけてください。



部長 松根新
デジタルクリエイション
コース3年



フォークソング部

38名

フォークソングに限らず、幅広い音楽に取り組み
る音楽サークル。部室が2つある。初心者歓迎
で、音響やステージも自分たちで設置。部員が一
体となって活動することが多い。

【部長コメント】 感染防止のために活動が
縮小していますが、今だからこそできる
音楽の形をめざして絶賛企画
中。スタジオになっている
部室での練習は継続
しています。



部長
下里 連
社会専攻2年



バレーボール部

21名



毎週2~3回、不定期で体
育館にて活動。初心者と経
験者が半数ずつぐらい在籍
し、ゆるく楽しく活動して
いる。いまのところ試合には
参加していないが、希望者
があれば検討可。

【部長コメント】 バレー部は、部
活というよりはサークルっぽ
い感じです。でも、体育の授業での
バレーボールよりはレベルは高
いし、楽しいで
す！気が向いたら
ぜひ覗いてみ
てください。



部長
白岩 大空
キャラクター
デザインコース3年

ラグビー部

10名



大学創立当時から続く伝統ある部
活。毎週火曜日、夕方に学内のグラ
ウンドで練習。「ラグビーの楽しさ
を知ってもらおう」ことをモットーに、
さまざまな学部から初心者や経験
者が集まり、楽しく活動している。

【部長コメント】 私たちはラグビー経験が無い初心者
の方の入部も心待ちにしています！ 創立当時から
の数多くのOB、OGの支えもあり、多くの先輩方や他学
部の生徒と繋がり、多くの事を学び合える部活です。
ぜひ私たちと一緒に楽しくラグビーをしましょう！



部長
阪中 康佑
映像専攻3年



17名

スペインの民族舞踊・フラメンコ
を和気あいあいと楽しく練習。
性別・学部・学年問わず、踊り以
外にも歌い手、カホン、ギタリス
トなど演奏にも挑戦できる。他大
学や地域との交流も盛ん。

【部長コメント】 踊りや歌を通してス
ペイン文化を学んでいます。大胆な衣
装や派手なメイク、普段できないよ
うな恰好が出来るのも1つの魅力です！
ダンス初心者から始
めている部員がほとん
どなので誰でも気軽
にお越しください！



部長
灰野 来花
日本画専攻2年

フラメンコ同好会



15名

軟式 野球部

週3回、夕方に学内のグラウン
ドで活動。経験や男女問わず、
声を出し合い練習に取り組ん
でいる。月に2回程度、休日に
他大学のサークルやクラブ
チームとの試合も。

【部長コメント】 「大学から野球
を始める！」「小学校までしか
やっていない」など、さまざま
な人が在籍しています。「野球が
やりたい!!」この思いが強いメ
ンバーです。経験の有無は関係
ないので、ぜひ一度体験にきて
ください！



部長
吉崎 歩
社会専攻2年

フットサル同好会

26名

キャンパス内にあるハード
コートで、月・水・金の週3回、
18:00~20:00に活動。メン
バーのレベルはさまざまで、
参加日も自由。強制されず自
分のペースに合わせて練習
することができる。

【部長コメント】 こんにちは、部長
のジョイナスです！体験もでき
るので、時間があるときにぜひ参
加してみてください。いつもみんな
で仲良く活動しています。用具の貸
し出しもあるので、手
ぶらで来ても大丈夫
ですよ。マネージャー
も募集しています。



部長
冨永 拓真
日本画専攻3年



- | | | |
|------------------|--------------------|------------------|
| 剣道部 9名 | バスケットボール部 9名 | 創作漫画同好会 9名 |
| マスコミ研究部 9名 | 柔道同好会 8名 | 華道同好会 8名 |
| 吹奏楽部 7名 | ゲーム研究会 5名 | 文芸同好会 4名 |

※その他、クロッキーや自然食、アイリッシュ音楽など非公認の団体もたくさんあります。

サークル所属率
10.99%



フォークソング部とアコー
スティックフェローズは、
サークル名と演奏するジャ
ンルが違うことでも有名ですぞ。ふ
たつの違いは「雰囲気」らしく〜。

5 {暮らし}

気 なるひとり暮らしと実家から通学方法の割合は、ほぼ半半ずつ。通学方法はスクールバスが約半数、叡山電車と自転車がそれぞれ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。

ひとり暮らし

51%

下宿・シェア、アパート、学生寮など

実家暮らし

49%

【叡山電車】

19%

【バイク】3%
【徒歩のみ】8%

【自転車】

21%

【スクールバス】

46%

【その他】3%



Interview

通学



田口祥太郎

デザイン学部 グラフィックデザインコース2年

Q

休みの日は何してる？

友達とお喋りしたり、チェックしていた雑貨屋さんに行ったりしています。大学にDMやチラシが沢山置いてあるので、そこで情報を集めて、展示会やギャラリーへ作品を観に行くこともあります。最近は作品を見るだけでなく、展示方法にも注目するようになりました。

Q

アルバイトはどうしてる？

今年から作品制作に時間をとりたいと思い、継続的なアルバイトはせずに、休みや余裕のある短期間で行うようにしています。大学から紹介してくれるアルバイトも活用しています。

Q

通学時間は？何をしてる？

スマートフォンで映画を観たり、情報館で借りた本を読んだりしています。最近は課題も増えてきたので、効率的に動きたい！と考えて、通学時間にざっくりとした一日のスケジュールを組んだりもしています。

Q

通学ルートや1日のスケジュールは？

JRで京都駅まで約30分、地下鉄で20分、スクールバスで10分の、計1時間くらいです。朝7時に起きて、10時半から18時までは授業、18時から20時半までは大学で課題をやって帰宅します。寝るのは0時くらいですね。



留学生と日本人学生がともに暮らし異文化を学ぶ



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

入寮費 10,000円 寮費 30,000円/月
共益費 5,000円/月 火災保険料 約3,440円



国際寮 VS 木野寮



2019年4月にオープンした
管理人住み込み、食事付きの寮

入寮費 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。



- 2019年にオープン ●朝夕に手づくりの食事を提供 ●オートロックや防犯カメラを完備 ●ベッドや冷蔵庫、机など家具が備え付け

※費用は2021年度実績



Interview

ひとり暮らし シェア ハウス



ヤン シヨン

マンガ学部 新世代マンガコース4年生

Q
ひとり暮らしで一番不安だったことは?

実家では家事を手伝ったことがなかったので、「こんな自分がひとり暮らしなんてできるのかな?」と心配でした。住み始めてから、インターネットで調べたり、一緒に住む友人に聞いたりして解決していきました。

初めての留学とひとり暮らしになるので、話し相手がほしかったんです。シェアハウスは何かあった時に相談できる相手がいるし、大家さんが本当に親切だったので、いまの家に決めました。大学まで歩いて行けることもポイントでしたね。

Q
この部屋に決めた理由は?

Q
困ったこと、不便だったこと

良くも悪くも自己責任になることです。ひとり暮らしは、注意してくれる人が誰もいないので、忙しい時にはいつい「後でしょう」と放置してしまいます。いろんな食品が、どのように腐っていくか、全部経験しました…!

Q
インテリアのこだわり

スペースを上手く分けること。「課題に集中する場所」「ご飯を食べる場所」「休憩をとる場所」と分けて、それぞれの場所の目的を失わないように頑張っています。



- 家賃:35,000円 (賃料30,000円、共益費5,000円)
- 間取り:1R (洋7帖)
- 学校までの距離:徒歩7分

Q
ひとり暮らしをしてよかったことは?

読書をしたり、音楽を聴いたりして、インプットする時間の大切さに気がつきました。ひとりの時間をしっかり持つと、人と会う時間がさらに充実するんです。一日のスケジュールも自分で決めていくと、いままで知らなかった自分が発見できますよ。

ひとり暮らし

Interview



山田 悠人

芸術学部 映像専攻2年生



Q
ひとり暮らしで一番不安だったことは?

実家では魚、肉、野菜の揃ったバランスの良い食事だったので、食生活が不安でした。あと、寝坊したときは家族に起こしてもらっていたので、その点も心配でしたね。いざ始めてみると、ペースを掴めばなんとかなりました。食事でも意識して、色々な種類のものを食べるようにしています。

Q
この部屋に決めた理由は?

制作のためにWi-Fi環境を重視して、自分の納得がいく環境を整えられるところにしました。あとは広さと大学からの距離ですね。実家では兄と同室だったので、どうせなら広い部屋に住みたかったんです。

Q
困ったこと、不便だったこと

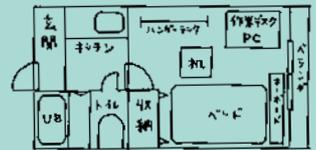
洗濯ですね。毎回洗って干すのが面倒で…。あとはゴミ出しと、ゴミの分別。マンションには共有のゴミ捨て場があり、いつでも出せるので便利です。

Q
インテリアのこだわり

必要最低限のものしか置かないようにしているので、いつでも自由にカスタマイズできます。改装して、撮影に使うことも。この前は女性の部屋に見立てて変更しました。必要なのはハンガーラック。場所をとるけど便利なんです。

Q
ひとり暮らしをしてよかったことは?

大学が近いことのメリットが大きいです。遅くまで残って、じっくり制作に取り組めます。図書館も思う存分利用できます。機材を借りたり、写真集や書籍を参考資料にしています。あと、友達と一晩じっくり気兼ねなく話せること!



- 家賃:45,000円
- 間取り:1K (8畳)
- 学校までの距離:徒歩10分 (原付5分)

Recommended Residential Areas around SEIKA

ひとり暮らしの おすすめエリア



国際会館・岩倉エリア

大学周辺で、家賃も他より安め。国際会館からは無料スクールバス、岩倉からは電車2駅で通学できる。スーパーやコンビニ、病院なども揃う。



北山・松ヶ崎エリア

閑静な住宅街。府立植物園やコンサートホールがあるおしゃれで文化的なエリア。地下鉄沿線にあり、京都駅までのアクセスも便利。



修学院・一乗寺エリア

寺社仏閣や、美術やデザイン系に特化したショップやカフェが多く、芸術系の学生も多く暮らしている。一乗寺には人気のラーメンストリートも。



出町柳エリア

商店街や映画館があり、鴨川が流れる穏やかなエリア。下鴨神社など観光名所にもアクセスしやすく、アニメや小説の舞台になった場所も多数。



叡山電車「京都精華大前」駅以降の鞍馬方面は、いきなりがっつり山の風景が変わります。旅行気分が味わえておすすめ。温泉もあるでしか。





Recommend Spots in Kyoto

6 {エリア}

買い物も、
アート鑑賞も制作も。
全部に便利な
よくばりアクセス



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取りなのです。

JR
「京都」駅から
約30分

京阪電車
「出町柳」駅
から約20分

● 京都精華大学

京都精華大前

木野

01 Cafe Bibliotic Hello!



▲ 至国際会館
地下鉄烏丸線
今出川



今出川通

叡山電車
出町柳

元田中



京都でお店を営
営する卒業生が
たいへん多いの
で、精華の学生だとわか
ると急に親しくなれるパ
ターン、あるあるです〜。

京都精華大学
サテライトスペース
Demachi

02 Kyoto International Manga Museum



丸太町

丸太町通

05 Kyoto City Zoo



京阪電車
川橋通

神宮丸太町

東大路通

白川通

Heian Shrine

03 fiveran



烏丸通

烏丸御池

御池通

地下鉄東西線

京都の
繁華街「河原町」
まで約20分

三條(三條京阪)

東山

大宮

四條(烏丸)

四條通

阪急京都線

京都河原町

祇園四條

04 京都精華大学 サテライトスペース kara-S



五条

五条通

至京都駅

清水五条

06 VOU/棒



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。

Illustration(施設・店舗イラスト) : 大塚文香(イラストコース卒業生)

01

Cafe Bibliotic Hello!

家族との時間を大切にしたいという想いからはじめた、セイカの卒業生がオーナーのカフェ。壁一面の本棚にはジャンル・国を問わずいろいろな本が並んでおり、とても落ち着いた雰囲気。古民家を改装した店内は趣があり、外国人客にも大人気だとか。



03

fiveran

セイカの卒業生がシェフを務めるパン屋さん。国産小麦を使用し「翌日も美味しく食べられるパン」をコンセプトに、2015年に室町三条にオープン。パンの種類はハード系・ソフト系、合わせて約80種! 続々と焼きたてが並べられ、つつい目移りしちゃいます。奥にはイートインスペースも。



選びきれない豊富な種類



スケッチする学生多数



京都市動物園

芸術系の学生が動物のデッサンに訪れたり、京都の自然を再現した「京都の森」の整備を人文学部(現人文学科)が手伝っていたり、何かと関わり合いの深い動物園です。見どころは4頭の子象と木登りをするゴリラ。2015年にリニューアルされ、カフェや書籍を読めるスペースも!



02

京都国際マンガミュージアム

京都市との共同事業で2006年にオープンした学外施設。セイカが企画・運営。書架「マンガの壁」には、読んだことあるマンガがあつて懐かしくなることも。グラウンドに持ち出し寝転びながら読むこともできます。企画展示や紙芝居などもあり、1日いてもまったく飽きません!

あつという間に夕方に

【学生証提示で入館無料】



04

kara-S

kara-Sはセイカの学外施設です。ショップでは在学生や卒業生の商品をはじめ、作家性あふれる品物がそろっています。ギャラリーでは、毎週違う展示が楽しめる、ここで初個展を開く学生もたくさんいます。四条・烏丸駅直結という好立地も魅力!

ぜひ活用しよう



06

VOU / 棒

2019年にリニューアルオープン。元印刷所を改装した3階建ての新店舗は、1階がギャラリー、2階にはショップ、3階はイベント兼ギャラリースペースで構成。さまざまな企画展が2週間〜1カ月おきに開催され、オリジナルグッズも充実。陶器からZINE、アクセサリーなど個性豊かな商品が並びます。



先輩店主の
とがったスポット



P13にオーナーの川良さんのインタビュー掲載!



Seika Fashion

{ファッション}

最近の若い人たちは、みんな服装が似ていておとなしめ…とは言わせない！ キャンパスを歩けば、色とりどりの個性豊かなファッションリーダーがあちこちに。中には常に着物の強者も。

ちーさん

イラストコース・2年生

①2~3か月に1回 ②7000円 ③両方 ④少し大きめの服を買ったり、重ね着ができるような服を探して買っています。色々試したいのでファッションジャンルは決めて、良いなと思った服をベースにしています。⑤美術館や展覧会に行ったり、その先で缶バッジ、ステッカーを集めることにはまっています。最近「ロンドン・ナショナル・ギャラリー」展で、ゴッホのひまわりが観られてとてもよかったです！



でぐでぐ

イラストコース・2年生

①月に1回以上 ②6000円 ③両方 ④周りの目を気にするのではなく、自分の着たい気持ち優先です。クール系からかわいい系まで自分の好きな服があったら買うインスタを参考に、ファッション誌は読まない。⑤ラーメン!!「池田屋」と「豚人」がオススメ!「豚人」は豚が選べるので、全制覇チャレンジ中です。



佐藤。

ファッションコース・2年生

①月に1回以上 ④4~50000円 ③両方 ④なるべく人とかがらないように、ユニセックスっぽさを出すこと。レディースよく買うので、服に体型を合わせるため体重をキープしてます。胸に入れた透明カエルのタトゥーもポイント。⑤映画鑑賞。おもしろ、部屋を真っ暗にして観るのがいい。



めるる

グラフィックデザインコース・1年生

①2~3か月に1回 ②10000円 ③インターネット ④パッと見てビビッたら、1日にたくさん見て、1番良かったものを1つ買います。⑤友人の変な写真でLINEスタンプを作ること。あと、うんとも大好き! おすすめは「めりめんや」と「錦谷」。安く可愛い!

My personal friend is...

HAMZAT

芸術研究科(大学院)・2年生

①半年に1回 ②25000円 ③インターネット ④白であること。彫刻をするときに着られる服。大理石の粉が飛ぶので、作業着として白が多いです。同じ形、同じサイズの服がそろうのでAmazon、ユニクロで服をよく買います。⑤大工の服装が好き。



すみん

プロダクトコミュニケーションコース・2年生

①月に1回以上 ②10000円 ③両方 ④自分に似合うのが大事。どんなにきれいな服でも似合わない服だったり、負担になる服だったり。遠慮します。色は落ち着いたページュを選ぶことが多い。⑤コーデ、ガパン、ロングスカートがマイブーム。韓国では「おはさんみたい」とよく言われてしまうアイテムなので着るのが怖かったのですが、最近そんな言葉は気にせず、好きな服を着ています。



みーによ

グラフィックデザインコース・1年生

①月に1回以上 ②35000円 ③両方 ④一目ぼれが多い。古着にはまっけて、安く手に入ると最高!!ふわっとかわいらしいシルベツトが好きです。⑤クリームソーダが好き。おすすめのお店は喫茶「ココ」です。京都は喫茶店やカフェが多いので、行ってみたいところがたくさん。



Cream soda!!

Set Free

KENDAMA

文学専攻・2年生

①半年に1回 ②30000円 ③店舗 ④男物の着物は柄物が少ないので、帯や小物などは派手すぎない程度で柄物を選んでいきます。今日の服は、帯、インナー、足袋は黒色で統一しました。毎年、郡上八幡に帰りに行きます。⑤けん玉、コロナの自粛期間中にはまりました。上着のそでが邪魔になるので、たすき掛けをしてやっています。



こぼ

音楽コース・3年生

①2~3か月に1回 ②10000円 ③両方 ④ファッションに詳しいので、お店にいるのも恥ずかしく感じています。直感で服を選び、さっさとお店を出ようとしています。⑤今年公開する銀魂の映画に向けて、アニメを見返している。ホットケーキを作ってみたら、意外ときれいに焼くことができたので、ホットケーキ師としての才能があるのかも知れません。「Set Free」というバンドでベースを弾いています。売りたい。



藍野

音楽コース・2年生

①半年に1回 ②5000円 ③店舗 ④モトノ系の色味のゆったりした服を買っています。⑤「MJU404」というドラマから銀野剛と星野源にはまりました。ドラマの公式本とサウンドトラックを買い、Blu-rayとシンリオックの予約もしました。好きな方々に聞かれる仕事をめざして幅広く学んでいます。



えみこ

ファッションコース・2年生

①月に1回以上 ②20000円 ③両方 ④単回せるか、自分のスタイルに合うか。一目ぼれ着してから買うようにしています。髪の毛の色にこだわりあり、月に1回くらい変えています。赤、緑、青、紫、ピンク、オレンジはカラー派。次は黄色にチャレンジしたい! ⑤3年前から韓国ドラマを見たいです。おすすめは「元祖は天才詐欺師」、韓国アイドルSEVENTEENも好き。



8bit



あんじゅじえんど

音楽コース・3年生

①2~3か月に1回 ①1~20000円 ③店舗 ④着が普段着ないような服をチョイスすることが多いです。特に、今日みたいなチャイナ服とか。ペレロ帽とセーラー服を着ることが好き。スニーカーは絶対「VANS」! 足元は派手なものを履きます。⑤高校生の頃から、レトロゲームにはまっています! 今はBBITサウンドを使ったゲームサウンドの作曲や、ビジュアルアートも頑張っています。

しよん

アニメーションコース・2年生

①2~3か月に1回 ②10000円 ③店舗 ④動きやすいか、自分に合うか。事前に調べることはあまりなく、直感で選んでいます。服はまとめて韓国で買っています。⑤最近、任天堂Switchを買って、「スプラトゥーン」にはまっています! YouTubeでゲームの実況を見ることも多いです。



みゆうみゆう

文学専攻・3年生

①2~3か月に1回 ②5000円 ③店舗 ④これはと一目ぼれして買うことが多いです。細部までこだわっているデザインのものが好きで、今日の服はバラのボタンや、赤と柄が見え隠れするパンツがお気に入り。⑤YouTubeで音楽をよく聴いています。EGO-WRAPPIN'、くるり、椎名林檎などが好き。



I make clothes!

はるか

日本画専攻・4年生

①月に1回以上 ②40000円~150000円 ③インターネット ④生地が長持ちしそうかどうか。オーソドックスなファッションが好きで、こだわりは、ピアス、ベレー帽、リップ。化粧品は、資生堂と皮膚科しか信じない! Instagram経由でモデルもしています。⑤一眼レフ!



つわ

人文学部・1年生

①2~3か月に1回 ③店舗 ④今持っている服と似合うか、照らし合わせながら選んで買っています。GUで買ったり、親戚からもったりすることが多いです。⑤音楽を聴いたり、サックスを吹いたりして楽しんでいます。歴史が好きで、将来の夢は社会の先生。高校生は、子供が大人になるための準備期間だと思ふ。その手助けをしたいと考えています。



もえ

ファッションコース・3年生

①月に1回以上 ②30000円 ③店舗 ④髪型にあわせて、全身のバランスにこだわっています。着たい服は自分で作る。好きな服に共感してほしいです。将来は服にかかわる仕事がしたい。⑤節約。

まこ

人文学部・1年生

①月に1回以上 ②25000円 ③両方 ④セクスがかわいってよく言われるんですが、言われても自分の好きな服を着ます。ブランドにはこだわらない。見かけたお気に入りのアイテムかと思ふものを選んでいます。⑤温かい飲み物、お茶を飲む、ほうじ茶。



春 夏

SPRING & SUMMER



セイカ生のおしゃれワザ

Questions

1. どのくらいの頻度で服を購入しますか？
2. 撮影時の服は、全身でいくらくらいのお金をかけていますか？
3. ネットと実店舗、服はどちらの方法で買うことが多いですか？
4. 服を買う時のこだわりを教えてください。
5. 今はまっていること、マイブームを教えてください。

Academia Grunge



Tracy

プロダクトコミュニケーションコース・3年生
 ①2〜3か月に1回 ②25000円 ③両方 ④フィット感、スタイル、オリジナル。好きな色は黒や黄色だけど、今はボールドピンク。髪は自分で切って、染めています。⑤Academia grungeな雰囲気と少しロック調が混ざったスタイルが好き。



ひな

人文学部・1年生

①月に1回以上 ②35000円 ③両方 ④合わせやすい服を選ぶ。モトーン、マフラーとかで色味を加えます。トップスはカラーもの。その他は全部黒の時もありますね。⑤部屋の模様替え。基本、モノクロで揃えています。ポイントには赤色のごみ箱、ひとり暮らしをはじめたばかりで、自由だけ大好き。そんなときはTV電話をしています。



百

テキスタイル専攻・3年生

①月に1回以上 ②30000円 ③両方 ④色々なテイストの服を着るので、買う店を決めません。ウインドショッピングをして、何回も見て決めます。コーディネートの際は、メインは高めのもの、あとはプチプラのものとお合わせることを意識しています。⑤友達と朝のウォーキングとモーニングすること。30分歩いて、そのままモーニングのできるお店へ行きます。只今、左京区開拓中。最近のおすすめは CAFE JEUNO。パンが絶品!

ピンク、青、銀、赤に白。
 モードに古着、
 チャイナ服もいるよ。

ZACK

マンガ研究科(大学院)・2年生

①2年以上1回 ②20000円 ③両方 ④カッコいい服だったり、ゆったりとした服。日本はサイズが小さいものが多いですね。⑤最近スリムな形の服が好きになってきた。メンズファッションにも、もう少しカラーがほしいです。



new hair color



GAME & MOVIE

長風

映像専攻・3年生

①月に1回以上 ②10000円 ③インターネット ④カッコいい服、古着、下北沢(原宿)。ストリート系、NEIGHBORHOOD、Supreme、STUSSY。オーバーサイズの服。一目惚れ。印象で買う。⑤映画を観るとゲー。おすすめ映画は「壊れた松子の一生」や「横道世之介」。



こうすけ

音楽コース・3年生

①2〜3か月に1回 ②140000円 ③店舗 ④色合いと刺繍、サイズ感です。シンプルすぎない、派手すぎない。無地を選ばない。店舗で直接、唐突な出会いを求めます。⑤[NARUTO]



I got into "GENSHIN"



REI

ライフクリエイションコース・4年生

①月に1回以上 ②13000円 ③両方 ④ぼつちや体系なので、いつも揃えて見える服を着ています。黒色の服をいっぱい持っている。茶色の服にも挑戦予定。古着や落ち着いた色が好き。しっかり試着してから買います。⑤最近ゲーム「原神」をやっています。高校生の時、旅行で日本に来た時から京都に住むのが憧れでした! 卒業制作では、カフェのブランディングに取り組んでいます。

ナラダテ

映像専攻・2年生

①半年に1回 ②110000円 ③店舗 ④質感で買うので系統がバラバラになりがちです。おとつい髪を切ったばかりで、今の髪色になってコーディネートしやすくなりました。⑤お酒、ラム酒(ロックストレード)、MIXナッツ。お家飲みよりBARに行く。なかなか酔えないです。



イケブ

映像専攻・3年生

①2〜3か月に1回 ②11000円 ③インターネット ④モトーン、ロータ、レシネ好き。「BABY, THE STARS SHINE BRIGHT」が好き。金髪は自分でブリーチしています。⑤K-POP、BTSが好きです。SUGAが好き。



カシヤ



じゅんき

デジタルクリエイションコース・1年生

①2〜3か月に1回 ②15000円 ③インターネット ④モトーンと一色のシンプルなコーデが好きです。⑤映像編集。



トシャノン

芸術学部・1年生

①月に1回以上 ②17000円 ③インターネット ④最近、ブランドにこだわらずメルカリで服を探しています。あとは、靴にお金をかけてます。一番高い靴は23,000円。スニーカーやブーツを買うことが多いです。⑤色々な音楽を聴くのが好き。よく聴くのが、Tyler, The Creatorというラッパー。服のブランドも出していて、その服や靴が大好きです!



じゅり

イラストコース・1年生

①2〜3か月に1回 ②7000円 ③店舗 ④露心地の良さ。デザイン性や、自分に似合うかどうか気にしています。黒や青のかわいい風が好き。お化粧のこだわりは、パンツを強調させること。MAMAMOOはしたい! 聞れます。いろいろな国の友人に音楽を教えてもらって、毎日楽しいです!



クレア

アニメーションコース・2年生

①2〜3か月に1回 ②15000円 ③両方 ④自分が着ていて満足するか。それから、パワフルに感じるか。近未来を感じる服が好き。好きな服を着るとパワフルになります! 今日の先輩は先生が着ていた服が素敵だったので、同じものを着ました。⑤いまは就活のことと頭がいっぱい。ポトフ作り制作に励んでいます。アニメの仕事がしたいです。ディズニーのアニメーションにかかわりたいと思っています。



I'm Mass Productivity type



I love vintage clothes

りの

ファッションコース・2年生

①月に1回以上 ②20000円 ③両方 ④好きだと思ったものは、即決で買う。最近、赤や緑色のアイテムにひかれます。年中、洋服に目がいっています。古着が多くて、今日のコーデもALL古着です。⑤散歩して、良さそうなお店を見つけること。「玉の湯」はレトロな感じのスタイルがかわいい! 生地屋や本屋に寄って、ファッションの勉強もします。



ソウヒンシン

新世代マンガコース・3年生

①2〜3か月に1回 ②10000円 ③店舗 ④シンプルでかっこよく、男っぽさを感じるようにする。⑤JPOP音楽をよく聴きます。特に、ヒリリーオンシャンがおススメ。声やリズムが好き。ストーリーを考えているときは音楽はかけないんですが、マンガを描くときのBGMにしています。



ふらる

カートゥーンコース・1年生

①週に1回 ②7000円 ③店舗 ④安く、かつ、かわいいもの。コスパ重視です。都田四郎の古着屋さんで、ナイロジックやデニムに刺繍が入っているものを買いました。⑤絵ばかり描いている。ずっと描いていても、ぜんぜん苦にならないです。



かずねちゃん

デジタルクリエイションコース・1年生

①半年に1回 ②15000円 ③店舗 ④量産型大学生をめざしています。モトーンやカーキ色の服をよく着ています。⑤Apex Legendsにハマっています。



「なんとか系」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。

タイタイ

ライフクリエイションコース・4年生

①月に1回以上 ②50000円 ③店舗 ④黒やオレンジが好きなので、合わせやすい色を選んでます。かわいい服が好きです。⑤カラー作りとサウナ。代謝を上げて健康に暮らすのがマイブームです。

秋

AUTUMN & WINTER

冬



8

{ イベント数 }

び っくりするような大物が
ストが過去にひょっこ
り来ている、それが京都精華大
学。開学当初からどこにもない
大学をめざし、「一度でいいか
ら学生に話をしてほしい」という
熱い想いが受け継がれ、実現し
ているのです。

梅原猛

オノ・ヨーコ

アセンブリーアワー講演会



ASSEMBLY HOUR

since 1968

開学当初の1968年から行われて
いる公開トークイベント。分野を問
わず、時代に残る活動や世界に感
動を与える表現をしている人をゲ
ストを迎える。

南仲坊
原田マハ
谷川俊太郎
Chim↑Pom
角田光代
三宅洋平
小松左京
黒沢清
大島渚

508

皆川明竹朗
岸田繁
園子温
浦沢直樹
田誠
井筒和幸
会田誠
藤原ヒロシ
名



山本容子「これまでの登壇者総数」

伊丹十三
柴田元幸
木血泉
佐藤秀峰
今福龍太
栗野宏文
大根仁/日高六郎/野口武彦/想田和弘/加藤秀俊/八木一夫/塩田千春/柳島彦作/矢内原伊作/野生一郎/志賀理江子/野上芳彦/山縣良和/岡浦勇/吉川勇一/辻野功/長谷川清治/鈴木菜央 × 兼松佳宏/安田武/大澤真一郎/町田康/桑原武夫/松原新一/佐藤忠男/小沢透子/山本明/小野修 × 吉富康夫/黒木和雄/蒼藤博 × 千阪靖明/小山内宏/バイマーマンジン/PANTA/梨木香歩

岡本清一
記念講座
since 2008
高橋源一郎
湯川秀樹
アウンサン
スーチー
since 1971
記念講演会
& 特別授業

初代学長岡本清一の掲げた
教育理念をさらに力強く継承
するための「日本と世界を考
える」連続講座。

20名 アッバス・キアロスタミ

世界で活躍する知識人や
デザイナー、アーティストを
招いた講演会や特別授
業、ワークショップなどのイ
ベント。

多数名

ゲストで来てくれた講師の方が大
学を気に入って、本格的に教え
に来てくれることもしばしばです
〜。超大物が学食で普通にご飯を食
べて、ドキドキすることもあるですよ。

社会連携

京都市バス
関西
エアポート(株)

38件

地域の地域や企業、団体と連携した取り組み。商品企画
やデザイン、マンガ制作など京都精華大学の教学内容に
関するあらゆるジャンルを扱う。



西陣織
協同組合

香老舗 松栄堂
NPO法人
アクセス
NHKプラネット近畿

左京区役所
京セラ(株)
公益財団法人大学コンソーシアム京都
叡山電鉄(株)

京都府
精華町
舞鶴市
明徳児童館
妙満寺

いわくら病院
(株) 井六園

武田オリーブ園

※2019年度実績

Introducing
**SEIKA
LIFE**



京都精華大学は誰もが制限なく、思い思いに自分を表現できる場所。
それが少しでも伝わると嬉しいです。ここから一緒に、世界を変えていこうです～。

Illustration : ホリグチイツ(カートゥーンコース卒業生)

ACCESS

京都精華大学は、京都の中心地から電車で20分ほどのアクセス便利なエリアにあります。

通学途中には、文化施設や世界遺産などのカルチャースポットも目白押しです。

1 JR「京都」駅から 約30分

京都市営地下鉄「国際会館」駅下車、3番出口より無料スクールバスで約10分

2 京阪電車「出町柳」駅から 約20分

叡山電車に乗り換え「京都精華大前」駅下車すぐ



京都精華大学 大学案内2022

2021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



www.kyoto-seika.ac.jp

※デバイスによっては読み取れない場合があります。

twitter @seika_sekai @seika_shikao

Instagram @kyotoseika

Facebook @KyotoSeikaUniversity

※この大学案内パンフレットに記載されている情報は2021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神戸線 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

京都精華大学

国際文化学部

人文学科

[専攻] 文学／歴史／社会／日本文化

グローバルスタディーズ学科

[専攻] グローバル関係／グローバル共生社会／アフリカ・アジア文化

メディア表現学部

メディア表現学科

[専攻] メディア情報／イメージ表現／音楽表現

芸術学部

造形学科

[専攻] 洋画／日本画／立体造形／陶芸／テキスタイル／版画／映像

デザイン学部

イラスト学科

[コース] イラスト

ビジュアルデザイン学科

[コース] グラフィックデザイン／デジタルクリエイション

プロダクトデザイン学科

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

建築学科

[コース] 建築

マンガ学部

マンガ学科

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

アニメーション学科

[コース] アニメーション

学部横断型学位プログラム

人間環境デザインプログラム