

表現で
世界を
変える

2023

京都精華大学

KYOTO SEIKA UNIVERSITY

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!

世界は 変えられる。 あなた自身の 力によって。

わたしたちは日々「表現」をして生きています。

日常のなかでふと心奪われた風景を写真にし、SNSに投稿すること。

ニュースをみて自分の考えを話すこと。

本を読んで友だちにすすめること。

気に入ったマイボトルやエコバッグを見つけ、持ち歩くこと。

着たい服をコーディネートすること。

あるいは同じ服ばかりを着ること。

これらはすべて「表現」だからです。

京都精華大学では、この「表現」をさらに深め、

自分だけの表現で世界を変える人を育てます。

困っている人を助けたい。身の回りをもう少し便利にしたい。

自分や社会を縛っている固定観念を変えたい。

遠い国の、まだ出会ったことのない人とともに

生きていく方法を考えたい。

そうして自分の考えをかたちにし、他者に投げかけることによって、

自分自身と他者に変革をもたらし、

新しい未来と世界をつくり出す——。

それが、精華のめざす「表現」です。

あなた自身をじっくりとみつめ、

あなただけの考えを追求することで、

この世界の景色はきっと変わる。変えることができる。

ここから一緒に、その第一歩を踏み出しましょう。





京都精華大学は「国際文化」「メディア表現」
「芸術」「デザイン」「マンガ」という5つの学部によって構成されています。
一見すると、「アート系」と「文系」という
まったく異なる専門性を持った5つの学びですが、
「表現を通じて世界とつながる」という
共通したテーマを持つ精華には
そのあいだに仕切りはありません。
それぞれの学びがジャンルの垣根を超え、影響を与え合い、
新たな刺激によるケミストリーが生まれる——。
ここでは、専門性に縛られない
横断・融合した学びを体験することができます。

国際文化学部

「学科入試」

多様な人びとが共生する
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

あなたの
「表現」に刺激を与える、
5つの学部構成。

メディア表現学部

「学科入試」

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

芸術学部

〔学科入試〕

造形学科

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

発想力と
技術をみがき
自分だけの表現を
手に入れる

Art

マンガ学部

〔コース入試〕

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

マンガをきわめ
世界を結ぶ架け橋になる

Manga

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

デザイン学部

〔コース入試〕

デザインので
社会の課題を解決する

大学院 Graduate School

〔人文学研究科〕

●修士課程

〔芸術研究科〕

●博士前期課程(修士課程)
●博士後期課程(博士課程)

〔デザイン研究科〕

●修士課程
デザイン専攻・建築専攻

〔マンガ研究科〕

●博士前期課程(修士課程)
●博士後期課程(博士課程)

「表現」で世界を変える卒業生たち。

世界で注目を集めるアーティストから、企業で新たな価値をつくり出し出している人まで。卒業生は多様な分野で活躍しています。



「多様性の島」の魅力 旅とオンラインで発信

熱帯雨林におおわれた東南アジアのボルネオ島。北部のマレーシア領にある都市コタキナバルで大手旅行会社JTBの現地スタッフとして働く東西岐子さん。「ドラマティックな夕陽が落ちる緑の大地」「地球上で最も豊かな生物多様性がある」といわれる島の魅力を日本に紹介するのが仕事の一つだ。

「コタキナバルをもっと広く知ってほしい。勝手に親善大使を自称してるんです。お客様の笑顔や感謝のコメントがいちばんうれしいし、とてもいい所だった、楽しかったとSNSに書いている人がいたら、それだけでもうテンション上がりますね」

日本からの旅行予約を受けてホテルや車、現地ツアーやレストランなどを手配する「ランドオペレーター」という職種。その仕事は幅広い。ツアーの企画、Webサイト作成、ガイドの指導、施設やサービスのチェック、トラブル対応。日本語、マレーシア語、英語を使い分け、同時進行で複数の仕事を進めていく。

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

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

バルだった。2年の任期が終わっても現地に残り、旅行関係の仕事に就いた。8年目となる海外生活を笑顔で振り返る。

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

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

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

おそれずに、まず一歩踏み出すこと。自分で世界を広げてきた東さんから後輩たちへのアドバイスだ。

PROFILE

人文学部環境社会学科2007年卒業。インド衣料雑貨の卸会社に就職し、営業職や販売店の店長を約5年経験した後、JICA青年海外協力隊の隊員となり、2カ月の研修を経てマレーシアのコタキナバルへ。ゴミ投棄などを指導する環境教育を担当した。任期終了後も日本へ戻らず、現地の旅行会社に就職。2018年からJTBの営業所勤務となり、主に日本から来る旅行者のためのプラン作成や手配を行っている。



ALUMNI

01

ツアーコンサルタント JTBマレーシアコタキナバル営業所

東西岐子

YUKIKO Azuma



YOASOBI「大正浪漫」MV

誰に何を伝えたいのか 自分だけの「基準」を持つ

実写とアニメーションの両方を手がけ、次々と話題のCMを送り出す映像ディレクターの高瀬裕介さん。誰もが知る旬のアイドルやメジャーなキャラクターの新たな魅力を引き出し、これまで発表した作品はどれも大きな反響を呼んできた。

たとえば、疾走感あふれるYOASOBIのミュージックビデオ。NiziUがダンスの練習に打ち込む姿とオフのはじけるような笑顔を通して「自分らしくいられる瞬間」を描いたコカ・コーラのCM。『ONE PIECE』や『サザエさん』という国民の人気作品のキャラクターを使って学園青春ストーリーを展開した日清食品のカップヌードルのCM。ニューヨークのタイムズ・スクエアを埋めた群衆が『ドラゴンボール』の対戦ゲームに熱狂するバンダイナムコエンターテインメントのCM。

自動車メーカー、ホンダの企業ムービーは「ほぼ1カ月間、寝ずに撮影した」という。エンジンやバイクや自動車、それを取り巻く人や風景をすべて折り紙で制作したアニメーションは、ものづくりにこだわる会社の歩みを表現したショートストーリーとなった。

「CGは一切使わず、一コマ一コマ撮っていきました。大変な作業でしたが、ホンダのものづくりに、こちらも本気でつくることで答えたいと思って。折り紙を選んだのは、ものづくりの原点ですし、無数に残る折り目によって、これまで関わった社員一人ひとりの軌跡を表せると考えたからです」

制作過程で最も重視するのは「ゴール設定」だと高瀬さんは言う。この作品でめざしたゴールは「社員にホンダを好きになってもらうこと」。誰に、何を伝えたいか。自分はなぜそれを描きたいのか。作る前にまず、徹底的に考え抜く。大学時代の“失敗”から、その大切さを学んだという。

「卒業制作でクレイ(粘土)アニメーションを作ったんですが、周囲の反応は「すごうまいね」「緻密だね」と技術面のことばかり。自分の思いや作品のメッセージが伝わらなかった。僕自身の中でも明確に固まっていなかったからです。大事なのは「何を描くか」ではなく「何を伝えたいか」。大学生生活の最後で気づいたんです」

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

「プロの世界では『なんとなく』は通用しません。でも、自分の中にしっかりと基準があれば、どこへ行っても大丈夫。やりたい仕事や表現のジャンルが変わっても続けていけます。大学の4年間、いろんなことに挑戦しながら、それを見つけてほしい」

最近では、視覚障害者がイメージする“目では見えない世界”のアニメ化にも挑戦。NHK総合テレビでも特別番組として放送され、話題になった。確かな基準を築き上げた高瀬さんの映像作品は、確実に人びとに届き、記憶に残り続けている。

PROFILE

芸術学部映像専攻2005年卒業。アニメーション制作会社「STUDIO4℃」でCG/アニメーションディレクターを務めた後、「THE DIRECTORS GUILD」で主にCMを演出した。2018年に映像制作集団soloを設立。メンバーそれぞれが映画、テレビドラマ、CMなどで監督や脚本を手がける。世界三大広告賞の一つ、カンヌ・ライオンズ広告賞をはじめ、ニューヨークフェスティバル賞、東京ADC賞など国内外で数々の賞を受けている。



NHK「アニメ・イン・ザ・ダーク」より



ALUMNI

03

現代美術作家

塩田千春

Chiharu Shiota

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るのに、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も、実際には誰もいなかったり、人が亡くなった時に、はじめてその人の存在がより強く感じられたりすることに、とても不思議な気持ちを感じて、それを表現する空間をつくってみたい」

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

塩田さんが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、キャンパ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、固定観念から解き放った。そこから、表現の可能性がどんどん広がっていった。



「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 G2746

それだけではない。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たら、わたしはそこでもう、つくれなくなっていたかもしれません。学生の間は、社会に守られながら制作に没頭できる。優等生でなくてもいいんです。自分の目標を4年間で見つけられたら」

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

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」を探索し、世界各地で精力的に作品を発表。



「記憶を越えて」2019 インスタレーション:糸、紙 グロピウス・バウ美術館、ベルリン、ドイツ
Photo: Sunhi Mang © VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2021 G2746



ポートレート Photo: Sunhi Mang



京都東山に位置するホテル「KYOTOLOGY」。世界に名だたる数々のアワードを受賞した。

土地がもつ物語を大切にしながら 地域コミュニティを育てたい

住宅やオフィスの建築や設計、デザインを手がける株式会社コスモスモアで、12年のキャリアを持つ土居さん。現在は大阪支店で、管理職として企画や設計の仕事に携わっている。2019年に手掛けた自社ホテル「KYOTOLOGY」は、世界3大デザイン賞といわれるドイツのIF DESIGN AWARD 2021やアメリカのArchitecture Master Prizeなど海外の建築アワードで5つの賞を受賞。同じく精華の先輩でもある建築家、GENETOの山中コ〜ジさんと共同で設計した。

ターゲットとなる海外旅行者たちの探究心をくすぐるような空間をめざし、「学ぶ」という意味のLOGYを名称に入れたという。陰翳礼讃をテーマに、京都の厳しい景観条例を踏まえながら、時間や季節の変化が感じられるようなデザインを心掛けた。

「当時はインバウンドが増えている最中で、せっかくの京都ならではの街並みや景観が壊されて、味気ないホテルがどんどん建っていました。そこにストップをかけて、文化や歴史を大事にした建物をつくりたかった。新築だけど、ちゃんと京都の文化を引き継いでいるようなホテルにしたいと考えたんです」

在学中は、ただひたすらに建築に打ち込んだ。同級生たちとユニットを組み、大学の裏山に地元の子どものための秘密基地をつくったこともあった。自発的に始めたプロジェクトだったが、京都市に助成金を申請するなど、継続性も考えて行った。大学の課題にも夜が明けるまで取り組み、友人たちとも建築についての議論を重ねた。彼らとはいまで

も付き合いがあり、「生涯の友といってもよいくらい」だ。

「縛りや制約があるなかで自分なりの形にしていくのは、精華の建築出身の人は得意なんじゃないかな。楽しみながら取り組めるタイプが多いと思いますね。Webやグラフィックデザイン、ファッションなど、別の業界で活躍している人も多いんですよ」

最近では、職場では管理職としてチームをまとめながら、プライベートでも地元である大阪で、シェアオフィスの立ち上げなど地域のコミュニティづくりに取り組んでいる。どちらにいたるときも、根幹にあるスタンスは変わらない。

「好きなことをやって生きていきたい。それが会社の仕事でもいいし、地元の取り組みでもいいんです。でも、自分は建築をやっているんで、おもしろい場所をつくっていきたい。地域にどっぷりつかって進めるコミュニティづくりと、企業が上手にリンクしていくと、よりおもしろい世の中がつかれると思っています。精華では、とことん自分が納得するまで突き詰めてものづくりをしました。その経験が、社会人になって生きてきたなとすごく感じます」

PROFILE

デザイン学部建築分野2009年卒業。株式会社コスモスモア大阪支店勤務。建築についてと通り学ぶため、みずから志願して最初の4年間は営業と施工管理に従事した。山中コ〜ジ氏と共同で設計した自社ホテル「KYOTOLOGY」が海外の建築アワードで5つの賞を受賞。現在は管理職として企画や設計業務などに携わる。



ALUMNI

05

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・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が、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。

©2021 Sony Interactive Entertainment Inc.
DEATH STRANDING is a trademark of Sony Interactive Entertainment.
Created and developed by KOJIMA PRODUCTIONS.

自分の強みを見つけて 表現は進化し続ける

コミックスの累計部数は530万部を突破。講談社漫画賞少年部門を受賞し、2022年にはテレビアニメ化が決定。いま最も勢いのある作品と注目されるのが、週刊少年マガジンで連載中のサッカーマンガ『ブルーロック』だ。「世界一のエゴイストこそが世界一のストライカーになる」という構想のもと、日本代表をワールドカップ優勝に導く選手を養成するストーリー。高校生300人の中からたったひとりだけが選ばれるサバイバルゲームのスリル、次々と訪れる試練の中で進化してゆくキャラクターたちの成長が読者を魅了する。

原作者の金城宗幸さんは精華のマンガ学部マンガプロデュースコース出身。もともとは作画も含めたマンガ家を目指し、投稿に励んでいた。在学中、新人賞にも入賞。しかし画力が思うように伸びず、編集者のすすめでネーム原作を手がけるようになった。マンガのベースになるコマ割りやセリフなどを作る仕事だ。そこから才能が開花し、『神さまの言うとおりに』『僕たちがやりました』と立て続けに人気作品を放った。

マンガ原作という仕事を金城さんはこう語る。

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

精華で記憶に残るのは文化祭。「アイデアを出す→練習する→本番→反応」という流れがそのまま仕事に生きている。自分の中では「今もずっと文化祭をしている感じ」だという。

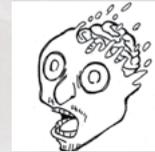
自分自身の強みを見つけ、どこまでも進化してゆく姿は、『ブルーロック』の選手たちそのままだ。



(左上)『ブルーロック(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:ノ村 優介)講談社 / (右上)『神さまの言うとおりに(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:藤村 緋二)講談社 / (左下)『僕たちがやりました(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:荒木 光)講談社 / (右下)『ジャガー(1)』(原作:金城宗幸 マンガ:にしだけんすけ)小学館

金城宗幸

マンガ学部マンガプロデュースコース2010年卒業。大学では、マンガ原作や編集の方法も学んだ。卒業後の2011年、『神さまの言うとおりに』で原作者デビュー。同作は話題となり、のちに映画化。2014年の『僕たちがやりました』はテレビドラマ化された。



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



リュウガイ

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

ALUMNI
07

京都市交通局
駅係員



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

洞ノ上 菜亜子

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

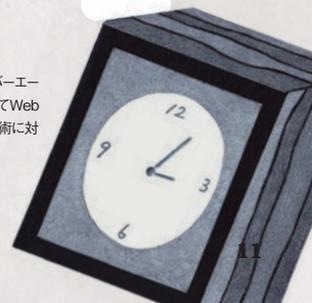
ALUMNI
06

マンガ原作者

ALUMNI
08

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



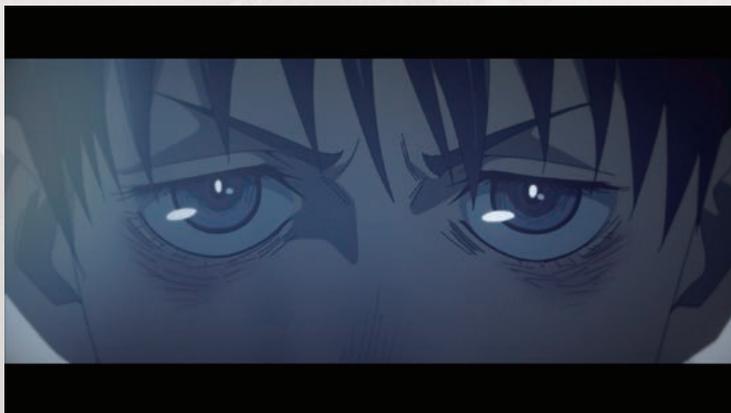
ALUMNI

09

sankaku

クリエイティブチーム

好きなものを
突き詰めて
新しい映像の
世界を拓く



『劇場版 呪術廻戦 0』特報 ©2021『劇場版 呪術廻戦 0』製作委員会 ©芥見下々／集英社

『呪術廻戦』に『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』、クラムボンや長谷川白紙、AdoのMV……。まだまだあるが、これらはすべて、わたなべしゅんすけさんと岸本亮さんによるクリエイティブチーム「sankaku」が関わったプロジェクト。アニメーションを用いた映像制作をメインに、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せられたり。仕事によって関わり方がまったく違うのが面白いんです」(岸本さん)。

今はプロジェクトによって求められる表現が変わる毎日。彼らが持った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できましたね」(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ブを支えている。

今後の目標は「長く活動を続けること」。アニメーションや映像制作の現場では、少人数で全行程を担うスタイルは珍しく、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(中央)は2005年、岸本亮(右から2番目)は2008年共に芸術学部映像コース卒業。2011年にクリエイティブユニット「sankaku」として活動開始。現在はメンバーも増え、クリエイティブチームとして活動中。



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



藤原康教

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

ALUMNI
10

株式会社山田松香木店 営業



ショップ兼ギャラリー「VOUE/棒」は、新進気鋭のアーティストの作品やオリジナルグッズを扱い、さまざまなイベントや企画展など、京都発のカルチャーを発信してきた。オーナーの川良さんは、在学中に映像作品などを制作していたものの、自分より上手い人も多く自信が持てずにいたという。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「VOUE/棒」の活動を追いかけるファンも増えた。「拠点があるだけで、人が交わり、ムーブメントを起こせるんです」。



川良謙太

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

ALUMNI
11

VOUE/棒 ショップ・ギャラリー・オーナー



ALUMNI
12

株式会社トーセ
ゲームサウンドクリエイター

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



名村元暉

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



ALUMNI
13

株式会社ライトパブリシティ
コピーライター

コピーとは商品やサービスを伝える言葉。だが、それだけでは十分ではないと山根哲也さんは言う。「コピーとは、企みのある言葉」だと。「その商品やサービスを誰が必要としているか、こういう人が欲しているかもと考えて届けたい人に届ける、伝えたい人に伝えさる。そのために一つの言葉や文章に企みを落とし込んでいく。それがコピーライターという仕事です」。さまざまなクライアント(企業)の仕事を担当してきた山根さん。その表現領域はポスターやCMなどの広告にとどまらない。商品の企画やコンセプト、パッケージや店舗のデザイン、Webサイトの構築、ネットラジオ配信、SNSのハッシュタグ……。 「言葉を武器にしながら、畑を耕すように年々広がっている。広げた先に何があるかは時代とともに変わっていくものだと思います」。



山根哲也

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



ALUMNI
14

司書研修・サポート担当

「屋久島で見つけた求人をつきかき、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」。



大垣裕美

人文学部2004年卒業。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。



ALUMNI
15

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」。



白方 湧

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『ミトラスフィア-MITRASPHERE-』を制作する株式会社バンク・オブ・インペーションでキャラクターデザインを手がけている。



ALUMNI
16

アートディレクター
株式会社電通

デザインの可能性を
あらゆる領域へ広げる



(左)ロート製薬_LIP THE COLOR (右上)Kansai Airports_CI (右下)NPO Homedor_Snapshot taken by homeless.

グラフィックデザインは、社会の多くの領域に関わっている。大原漢太郎さんが手がけてきた仕事に限っても、空港のロゴマークや日本酒のパッケージなど企業のイメージや広告・販売に関わるデザインから、公共空間をみんなが迷わず利用するためのサインの計画、展示会の企画や、ホームレスの人たちの支援のためのWebサイトと幅広い。

「可能な限り自分の専門分野を設定せず、その中で自分が出来ることを開拓したいと考えています」。さまざまな業種・分野の仕事と関わる中で自分の世界が広がることが喜びの一つだという。「地下鉄の空間のデザインガイドラインを制作した時は、欧州の駅や公共デザインをたくさん見に行ったり、造り酒屋の仕事を担当したときは日本中の様々な酒蔵を訪ねました。実際に見て確かめることを大事にしています。結果はもちろんですが、同時によい過程でつくることが重要だと思います」と話す。

そして何より、試行錯誤を通して良いアイデアや形に行き着いた瞬間に、この仕事の大きな喜びがあるという。「ある大学の研究室から「脂肪から血小板をつくる技術をわかりやすく伝えられないか?」と

依頼されたことがあります。その難解な技術を、誰もが理解しやすい状態にするために、論文を読み解いて細胞の分化過程を図案化して提案した際、先生から「まさにこういうこと。教科書に載せたいです。」ととても静かに言ってもらえた時がうれしかったです。

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



大原漢太郎

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



近鉄80000系「ひのとり」

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かったんです」。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、子どもたちが電車で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けてくれていると思うと、やりがいを感じます」。



辻本 慧

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

ALUMNI
17

株式会社
GKインダストリアルデザイン

工業デザイナー



地域密着型の金融機関として親しまれる京都信用金庫。堀内玲菜さんは「ゆたかなコミュニケーション室」という広報部署に勤務し、社外広報誌『Cスクエア』の編集を担当している。「地域の事業者様やお客様のところへ取材に行くと、事業にかける想いや今後の課題など貴重なお話を直接聞けます。人とのつながりが広がるのが、この仕事の面白さですね。就職活動では当初、アパレルや美容系など自分の好きな業種を優先していた堀内さん。ところが学内の就職説明会で京都信用金庫の職員と出会い、まったく別の価値観が芽生えた。「職員の方の人柄にひかれたんです。フランクで話しやすく親切で、『こんな人がいる会社で働きたい』と入社を決めました」。身近な相談にもきめ細かく応じる信用金庫は「人」こそが最大の魅力であり、財産だ。



堀内玲菜

ポピュラーカルチャー学部ファッションコース2016年卒業。京都信用金庫の本部で広報業務を担当。広報誌編集のほか、顧客向けイベントの司会も行う。珍しい部署名は「日本一コミュニケーションゆたかな会社を目指す」という組織目標から。

ALUMNI
18

京都信用金庫
企業広報



発達障害や虐待など子どもの心の問題を寄り添うようにやさしく描き、大反響を呼んでいる『リエゾン—こどものこころ診療所—』。連載にあたり、作者のヨンチャンさんは児童精神科を取材し、学童保育所でアルバイトをして、子どもたちのリアルな姿に接した。「ありのままに子どもを描き、周りの大人がどう対応していくかを描くストーリーです。いまの子どもたちは大人っぽいやところもあれば、予測不能なこともする。リアルに表現し、読者に共感してほしい」。原稿に向き合うと自分自身のつらい経験がよぎることもある。でも逃げずに描き切る。表現することで受けて立つ。「作中のキャラクターは僕たちの周りにいるかもしれないし、自分のことかもしれない。誰にでもある人間の凸凹を分かち合い、補い合える。そんな可能性を信じたいです」。



ヨンチャン

2017年ストーリーマンガコース卒業。韓国出身。日本のマンガにあこがれて京都精華大学に入学後、在学中はアメリカ留学も。2017年の卒業直後、「第4回THE GATE」で「ヤフ島」が大賞を受賞しデビュー。初連載の「ベストエイト」を経て、2020年から「リエゾン」の連載をスタート。

ALUMNI
19

マンガ家



「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3年生の担任を受け持ち、日本画、素描を指導する。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、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てあげたいですね」。



秋山真由子

芸術学部日本画専攻2019年卒業。同年4月より徳島県立名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の個展を開催するなど、精力的に活動を続けている。

ALUMNI
20

高等学校美術科教諭



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！と驚かされたりして、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
21

株式会社
中川政七商店

商品開発・デザイナー

ALUMNI
22アニメーション監督
スタジオコロロド「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、石田祐康さん。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』を語る特別講義で、精華の後輩たちに自身の創作方法をそう説明した。

連続する場面をデジタル上のA4用紙にひたすら描く。その時点では意味やストーリーはない。あふれ出るイメージのまま何カ月も手を動かす。ぎっしり描き込んだ絵が何十枚と積み重なっていく。自分がほんとうに「面白い」と思える場面が出てくるまで。

「自分で自分を試しているんですよ。大勢のスタッフや関係者に意図を伝え、納得してもらえらるぐらい面白い絵が描けるか。自分で確信できれば、制作に入ってから苦しみも乗り越えていけるから」。

精華のアニメーションコースに入った時から、「この一本」と確信できる作品を目指して絵を描き続けた。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。「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ます」。

卒業後の2012年、設立間もない「スタジオコロロド」に参加。今や日本のデジタルアニメーションの先駆的存在となったチームには精華の同級生もいる。「コロ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、そのイメージを打ち破りたい。まったく違うタイプの作品をつくってみたいですね」。精華時代から石田さんを突き動かす「原初の衝動」は今も尽きることがない。



©コロロド・ペンギン・ハイウェイ

石田祐康

マンガ学部アニメーションコース2011年卒業。2013年、劇場デビュー作品となる『陽なたのオトシグレ』にて監督・脚本・作画を務める。2018年、初の長編作品『ペンギン・ハイウェイ』を発表。同作は第42回日本アカデミー賞アニメーション部門優秀作品賞を受賞した。2022年に新作長編アニメーション映画『雨を告げる漂流団地』をNetflixで独占配信予定。



LINE



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



中谷 豪

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

ALUMNI
23

LINE(株) コミュニケーションデザイナー



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



角田長基

人文学部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。

ALUMNI
24

KPMG 在ベトナム・コンサルティングファーム勤務



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、自分に何が出来るか。だれもが幸福感を持って生きられる世界をどう実現するか。国内外の動きをつなぎながら、市民主体の生活者目線でSDGsを実現していこう、という仕事です」。社会や世界に目を向けたのは、精華の授業で人種差別や公害について知り、不条理を痛感したこと。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。「きれいごとだと言われることもありますが、きれいごとで生きていける社会をつくりたい」。そう語る新田さんの目には、世界を変える決意をした強さがある。



新田英理子

人文学部1993年卒業。一般社団法人SDGs市民社会ネットワーク理事・事務局長。民間企業で3年間勤務した後、日本NPOセンターに転職し事務局長を務め現職に。民間企業や自治体、国際機関、政府、他職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。

「表現する者」に迫り、その声を届ける

編集者の続木順平さんの仕事は、書籍の編集。「世の中の気になっている物事や人物を紹介する仕事です。知っている人にはより面白い企画を、知らない人には関心を持ってもらう企画を、書籍を起点に考えてつくっています」と語る。昨年まではカルチャー誌「QuickJapan」の編集長を6年間務め、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など、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、その人物像に迫ってきた。

「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。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、僕自身の考えの枠に収まらないところで動く人たちの本質を知りたい。彼らはいったい何者なのか、なぜ今の人が面白いのか。自分なりの切り口で企画・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」。

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

ALUMNI
25
SDGs市民社会ネットワーク事務局長



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



キムジョンヒャク

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

ALUMNI
26
(株)CyberZ
アートディレクター



や活動には所属せず、いろんな場所に入出入りして、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。

いまもその好奇心が、続木さんを動かしている。2021年12月に出版した、放送作家のオークラ氏の半自伝『自意識とコメディの日々』は発売前から異例の重版決定。Amazonブックランキング総合1位にもなった。「著者や編集者の自己満足で終わることなく、より多くの人に届けるためのプロモーションも考えなくてはなりません。そこが非常に難しいところですね。でもその部分がクリアできれば、基本的には何を企画するのもあり。可能性は無限大なんです。自分はやっぱり雑誌が好きなので、今後も自分のモードに合った新しい雑誌をつくり続けていきたいですね」。本と資料の山に囲まれて、そう微笑んだ。



続木順平

人文学部2006年卒業。複数の出版社を経て、2012年に太田出版「QuickJapan」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。編集長を6年務めた後、現在は書籍の編集を手がけている。

ALUMNI
27
株式会社太田出版
編集者



ALUMNI
28

画家・絵本作家

呼吸するように、
絵を描いていきたい

ダイナミックに生き生きと描かれた動物や植物。短くて力強い言葉のつらなり……。ミロコマチコさんが描く絵本の世界は、誰もが幼いころに持っていた感覚を思い出させてくれる。展覧会を開くと、自分も描きたかった、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、息苦しさを感ずる日々だったという。「大学では本当にいろんな友人たちとの出会いがあって、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をつくり、人形や舞台セットもすべて自分たちで制作。ハプ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



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「オオカミがとぶひ」で絵本作家デビューを果たし、同年、第18回日本絵本賞大賞を受賞し注目を集める。展覧会「いきものたちはわたしのかがみ」が全国美術館を巡回中。



photo :shoji onuma



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になれたからこそ、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。



橋本菜々子

人文学部2004年卒業。トレンダース株式会社常務執行役員、ソーシャルメディアマーケティング局兼ストラテジックプランニング局管掌。SNSを活用したPR手法を得意とし、これまでに数多くのインフルエンサーを発掘。食品メーカーや製薬会社など幅広い企業のプロモーションを手がける。

ALUMNI
29トレンダース株式会社
会社役員

Photo : Kenta Hasegawa

新山さんの仕事は、いわば地域と仕事と人をつなぐデザイナー。メガネ、和紙など7つの地場産業が集まる福井県鯖江市の河和田地区で、伝統的な技術や作り手の思いに触れる見学イベントを企画し、3日間で3万人が訪れるまでに成長させた。精華では建築を学び、「これからは建物を新しく建てるのではなく、いまあるものを見直し、新しい魅力を生み出す時代だと考えたんです」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」まちに変わってきた手ごたえを感じている。



新山直広

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代表兼デザインディレクター。在学中に参加した、デザインやアートで地域課題を解決するプロジェクトを機に鯖江市に移住。現在はグラフィックデザインをはじめ、商品開発、販路開拓まで一貫して行っている。

ALUMNI
30TSUGI
地域特化型デザインスタジオ代表



4年後に広がる、幅広い選択肢。

「表現」ということは、自分の考えを人に伝えるという行為。どれだけ専門性や技術を持っていても、表現する力がなければそれが届くことはありません。そして、この力は社会のどのような分野でも求められているものです。そのため、4年間で表現する力を磨いた京都精華大学の卒業生たちの進路は、実に多様。進路の8割を占めるのは就職ですが、

それぞれが多岐にわたる企業・職種でクリエイティビティを発揮しています。もちろん、卒業後すぐにフリーで活躍する人や起業する人もいます。

さらに精華では、社会へ飛び出す学生たちを徹底サポート。幅広い進路を支援する体制を整えています。

Illustration (P.1~19, 32) : 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。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」の文系2学部と、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学部があり、表現を通じて世界とつながるための学びが充実しています。進みたい未来によって選択してください。

詳しくは、P.4~5「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」という通り一遍のサポートに収まりません。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.126~「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、P.32~各学部ページへ

設備
と
環境

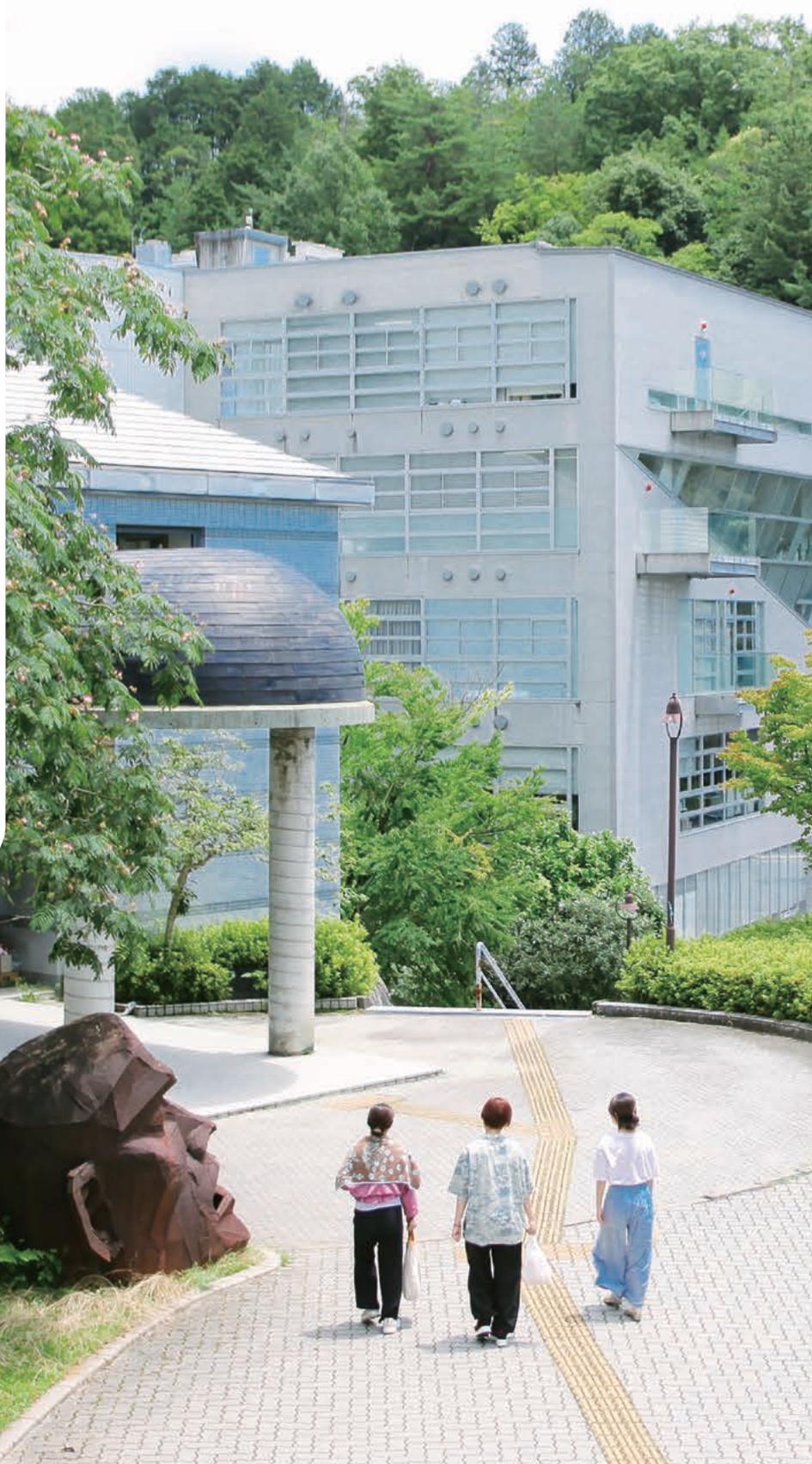
自然×最先端の「表現」環境。

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

ですが、精華のキャンパスの大きな特長は、この自然豊かな環境のなかに最先端の設備がそろっていること。全国トップレベルと言われる芸術系の工房をはじめ、最新鋭の機材、潤沢な個人スペースを用意。また、20万冊以上の蔵書を誇る図書館施設や、在学生の活動発表から著名なアーティストの作品展まで、さまざまな展覧会が開催されるギャラリーも。これらの施設は学外にも開放され、地域の人びとにも数多く利用されています。

しかも、京都の繁華街である四条烏丸の駅と出町柳駅のすぐそばにはギャラリーとショップを備えたサテライトスペースを設置。烏丸御池には京都市と精華が共同運営する京都国際マンガミュージアムもあります。

キャンパスの中にも外にも広がる、充実した環境。ここで研究や制作に没頭し、感性を磨くことによって、自分だけの表現を深めていくのです。





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



2022年にオープンした学内ギャラリー「Terra-S (テラス)」では、本格的な展覧会が開催される



機材の貸し出しが可能なICTサポートセンター



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)



烏丸御池の「京都国際マンガミュージアム」



四条烏丸に位置するサテライトスペース「kara-S」



「表現」の 可能性を 広げるために。

学び
の
要素

4年間をかけて専門分野を学び、研究する。それが大学という場所です。京都精華大学では、一人ひとりが興味のある分野で個性を伸ばし、社会に新しい価値を創出する「表現」を生み出すための、専門性の高いカリキュラムが用意されています。

しかし、精華の学びはそれだけにとどまりません。「専門」に加え、「共通講義」「副専攻」「社会実践」という3つのカリキュラムを設けています。

それはなぜかという、学びの中心となる「専門」を深めるためには、ものごとの成り立ちや、世の中にある多くの価値観を知り、視野を広げる必要があるからです。そして、視野を広げることこそが、新たな可能性を探るための力を与え、表現に厚みを生みます。

自分を取り巻く環境を深く理解し、世界を変えていく力。社会の仕組みや価値観が激しく変化する今という時代に強く求められているこの力が、精華独自のカリキュラム構成でやしなうことができます。

専門

専門分野の 知識や技術を修得する

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

[国際文化学部](#) [メディア表現学部](#)

[芸術学部](#) [デザイン学部](#) [マンガ学部](#)

[p.32](#)へ

共通講義

教養を身につけ、 知の土台をつくる

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

[p.24](#)へ

クォーター制

2021年度から
短期集中で学べる
4学期制を導入

副専攻 (マイナー制度)

二つ目の 新しい視点を得る

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



社会実践

実践的な学びで、 社会の課題やニーズを知る

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

p.25へ



副専攻

(マイナー制度)

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



教養を身につけ、
知の土台をつくる

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育てます。情報系の科目が充実していることも特長のひとつです。

【科目例】

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

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

生物学で動植物の生態を知ったことで、もの見方が変わった!



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!



メディア表現学部 3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



社会で
実践する

社会実践 University-Industry Collaboration

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共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 京都の伝統産業実習

日本が誇る伝統工芸が息づく町・京都。その技と文化を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



伝統産業実習で漆に興味をもった。日本画での植物を描く経験も生かして、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!

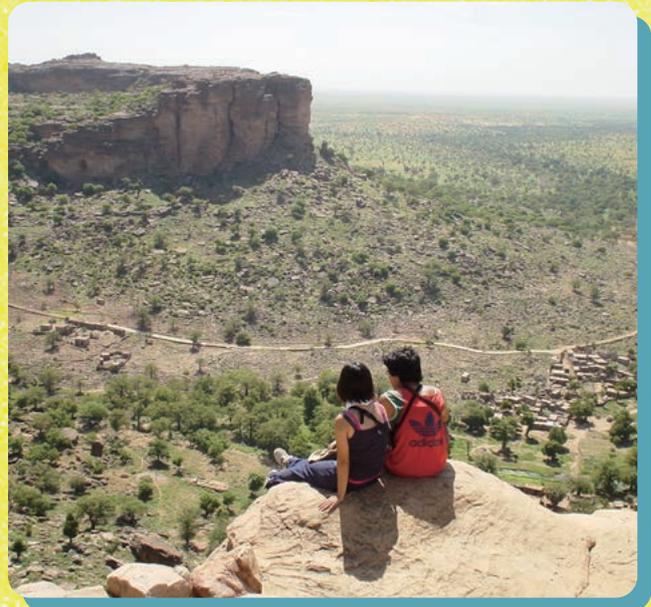


デザイン学部
プロダクトコミュニケーションコース
2年生



海外に広がる 学びの場

開学当初から「国際主義」を掲げ、国際交流の盛んな大学としても知られている京都精華大学。約半年間の「交換留学プログラム」や、夏期や春期の長期休暇を利用した「海外ショートプログラム」など、多岐にわたる国や地域での海外体験を叶える機会を設けています。さらに、国際的なネットワークにも積極的に参加。協定を結ぶ大学・機関は世界52カ所、25もの国・地域に及びます。世界に開かれたプログラムとネットワークが、グローバルな視点から物事をとらえる力、海外で通用する表現をやしないます。



世界中に広がる協定機関

海外 **56** の機関 **27** の国・地域

North America

【アメリカ】

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

【カナダ】

- ブリティッシュ・コロンビア大学 ♡・◇

Asia

【韓国】

- 弘益大学 ☆・◇
- 大邱大学 ★・◇

【台湾】

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

【香港】

- 珠海学院 ◇

【タイ】

- チェンマイ大学 ★・◇

【インドネシア】

- マラナタ基督教大学 ♡

South America

【ブラジル】

- エスコラダシダダー・サンパウロ建築大学 ◇

Europe

【フィンランド】

- トゥルク応用科学大学 ☆・◇
- アールト大学 美術・デザイン学部 ☆・◇

【イギリス】

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

【ベトナム】

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

【インド】

- インド工科大学
ボンバイ校 ☆・◇

【オランダ】

- リートフェルトアカデミー ☆・◇
- ユトレヒト芸術大学 ☆・◇

【ドイツ】

- カッセル芸術大学 ☆・◇
- ブラウンシュヴァイク美術大学 ☆・◇

【フランス】

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

Oceania

【オーストラリア】

- オーストラリア国立大学
美術学部 ☆・◇

【ニュージーランド】

- オークランド工科大学
AUTインターナショナルハウス ♡

Middle-East

【トルコ】

- イブン・ハルドゥーン大学 ◇

【ベルギー】

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

【イタリア】

- デル・ピアンコ財団 ◇

【ドイツ】

- ライプツィヒ大学 ♡・◇

【スペイン】

- グラナダ大学 ♡・◇

Africa

【ナイジェリア】

- クワラ州立大学 ◇

【マリ】

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

【セネガル】

- ダカル大学 ♡・◇
- ガストン・ベルジェ大学 ◇

【カメルーン】

- マルア大学 ◇

【ブルキナファソ】

- ジョゼフ・
キゼルボ大学 ◇

交換留学 ★…国際文化学部 ☆…メディア表現学部／芸術学部／デザイン学部／マンガ学部 フィールドプログラム ♡…国際文化学部
プログラム協定 △…メディア表現学部／芸術学部／デザイン学部／マンガ学部 ※…プロダクトデザイン学科 一般協定 …◇ (2022年3月現在)

TOPICS

国際ネットワーク

芸術・デザインに関する国際的ネットワークに参加し、教育・研究の国際化を促進



シェアドキャンパス

Shared Campus

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



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

1 海外留学

交換留学プログラム

Exchange Program

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

【海外プログラム
学修奨励奨学金】

【海外プログラム
履修奨励貸与奨学金】

年間授業料の

半額(20名)

最大 **30** 万円

交換
留学先

12の国・地域 **28**校

P.26の「世界中に広がる協定機関」★☆の大学が対象

メディア表現学部／芸術学部／デザイン学部／マンガ学部

【アメリカ】

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

【オーストラリア】

- オーストラリア国立大学

【イギリス】

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

【フランス】

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

【オランダ】

- リートフェルトアカデミー
- ユトレヒト芸術大学

【フィンランド】

- トゥルク応用科学大学
- アールト大学
芸術・デザイン学部

【ベルギー】

- ラ・カンブル美術大学

【ドイツ】

- カッセル芸術大学
- ブラウンシュヴァイク美術大学

【インド】

- インド工科大学 ボンベイ校

【韓国】

- 弘益大学

国際文化学部

【アメリカ】

- バードカレッジ
- コーネルカレッジ

【韓国】

- 大邱大学

【タイ】

- チェンマイ大学

【台湾】

- 靜宜大学

※このほか、正規の授業科目でも最大半年間、海外での調査を行うことができます。(海外長期フィールドワーク)

▶詳しくはP.46へ

派遣先

INTERVIEW



フィンランドのトゥルク応用科学大学アーツアカデミーで幅広い制作体験を積みました。

フィンランドのデザインや、女性が活躍している社会背景に興味があり、留学を決意。留学当初は言いたいことが英語で伝えられず、「もっと勉強しておけばよかった」と毎日思っていました。いろいろな学生たちと積極的に交流しているうちに少しずつ慣れてきました。授業では版画作品などの制作や合評のほか、英語の論文を読むことも。海外の学生との制作スタイルの違いなど、多くの発見がありました。また、「その場所に滞在して学ぶ」という貴重な経験を通じて、日本での自分の制作環境についても、客観的に理解を深められたのが良かったです。

芸術学部 立体造形専攻 4年 山本 夏綺

2 海外留学

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

【アジアプログラム】

歴史、文化、芸術などを通して、台湾の過去、現在、未来を探る

【ニューヨークアート研修】

現代美術家とギャラリー・美術館を巡り、現地のアーティスト等と交流する

【海外企業インターンシップ】

インターンシップを通して職業観を広げ、英語のスキルアップをめざす

【欧州プログラム】

フィンランドのヘルシンキを起点に北欧のデザインを学ぶ

【セネガルプログラム】

アフリカの伝統と現在を体感する

【パナアツプログラム】

「世界で一番幸せな国」で持続可能な観光促進を考える

(プログラム例)



学内にいながら 異文化体験

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



1 世界を意識した国際交流スペース

2022年新設



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、留学生が日本語の学習について気軽に相談できるセンター機能なども集結し、日常的な多文化コミュニケーションを促進します。

〔開催イベントのテーマ例〕

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



コミュニケーションセンター

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



グローバルカフェ

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



ライティングセンター

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

2 ともに生活し、異文化理解を深める国際学生寮



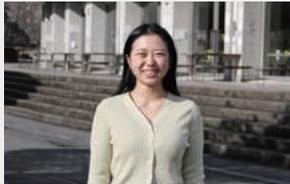
1年生を対象とした学生寮。国内学生と留学生がともに暮らし、日常生活のなかで異文化理解を深めることを目的としています。入寮期限は1年間で、上級生(RA)が生活をサポートします。共用スペースでは互いの文化について学ぶプログラムや交流イベントを実施。多様性を学びあうコミュニティを学内に広げる役割も担っています。

【部屋数】	【費用】	(2022年度)
36室 (うち1室は完全バリアフリー対応)	入寮費 10,000円 寮費 30,000円/月	共益費 5,000円/月 火災保険料 約4,280円/年



INTERVIEW

料理を通じて、異文化交流をしています。



国際交流は、国と国でなく、人と人だと考えています。交流のきっかけは、身近なものから始められます。寮の共同のキッチンで料理をしながらの会話は、わたしの好きな交流の一つです。料理をすることが好きなので、料理を通

じて、いろいろな人とつながるきっかけを得ました。寮は国際交流の第一歩を踏み出すことのできる、挑戦しやすい環境だと思います。みなさんも自分の好きなものや伝えたいものから広がっていく感覚を感じて欲しいです。修文館は緑が多く、窓からの景色も素敵で、帰ってきてホッとできる場所。寮には大きな庭もあるのでぜひ活用して欲しいです。わたしは冬に大きな雪だるまをつくって遊びました。入寮したら存分に楽しんでください。

芸術学部 1年 河原 なな子

来年は自分が新入生を支えたい。



コミュニケーション力を上げたくて国際学生寮を選びました。はじめはなかなか友人ができず、授業のプレッシャーでストレスが溜まっていた。そんな私の様子に気づいた先輩のRAが話しかけてくれ、相談にのってくれました。と

てもやさしく、安心することができました。いまは同じコースの寮生で良い友達があります。授業でわからないことについて声をかけたのがきっかけで、仲良くなりました。別の学部の寮生とも好きなアニメの話でもりあがり、おすすめ映画を教えあったりしています。この寮は大学に近く、部屋も、キッチンや共同のスペースも綺麗で使いやすいです。来年は私もRAとなり、今度は私が新入生を支えたいと考えています。

マンガ学部 アニメーションコース 1年 シュ ジアン

PICK UP



1 世界を知り、世界とつながる国際ワークショップの開催

年間を通して世界のさまざまな国から人を招き、セミナーやワークショップ、講演会などを開催しています。アートやデザイン、ポップカルチャー、伝統工芸など、海外の他大学の学生や研究者、アーティストと英語を中心に使いながら、さまざまな文化に触れる機会です。新しいスペースができることで、ますますその活動の機会が広がっていきます。



2 西アフリカの学生とのオンライン交流

アフリカ諸国への理解を深めるために、セネガルやブルキナファソ、カメルーンといった国の大学生たちと学生間の交流を進めています。会話はフランス語が中心ですが、教員が通訳をするなど手厚いサポートが得られます。オンラインが中心で、日本にいながら現地の文化に触れることができます。



3 異文化への関心を、経験と学びに変えるサービスデスク

ISAS (International Study Advising Services) は、多文化イベントの企画や留学生と日本人学生の学内交流、海外への留学や旅行など、異文化を学ぶためのさまざまな相談に応じます。専門の職員が対応し、予約不要でいつでも気軽に立ち寄り可能。小さな「やってみたい」を実現し、深い学びにつながる多様なコミュニティを生み出します。

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54年前、日本や世界の若者たちが自由を求めて声を上げ、大学は何のためにあるのか、大学の自治とは何かを問うていた時代に「自由自治」という理念を掲げ、その歩みは始まりました。

初代学長の岡本清一は、こう宣言しています。

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

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

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

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

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



「京都精華短期大学[※]における教育の基本方針に関する覚書」

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

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

3 学生に対しては、師を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。

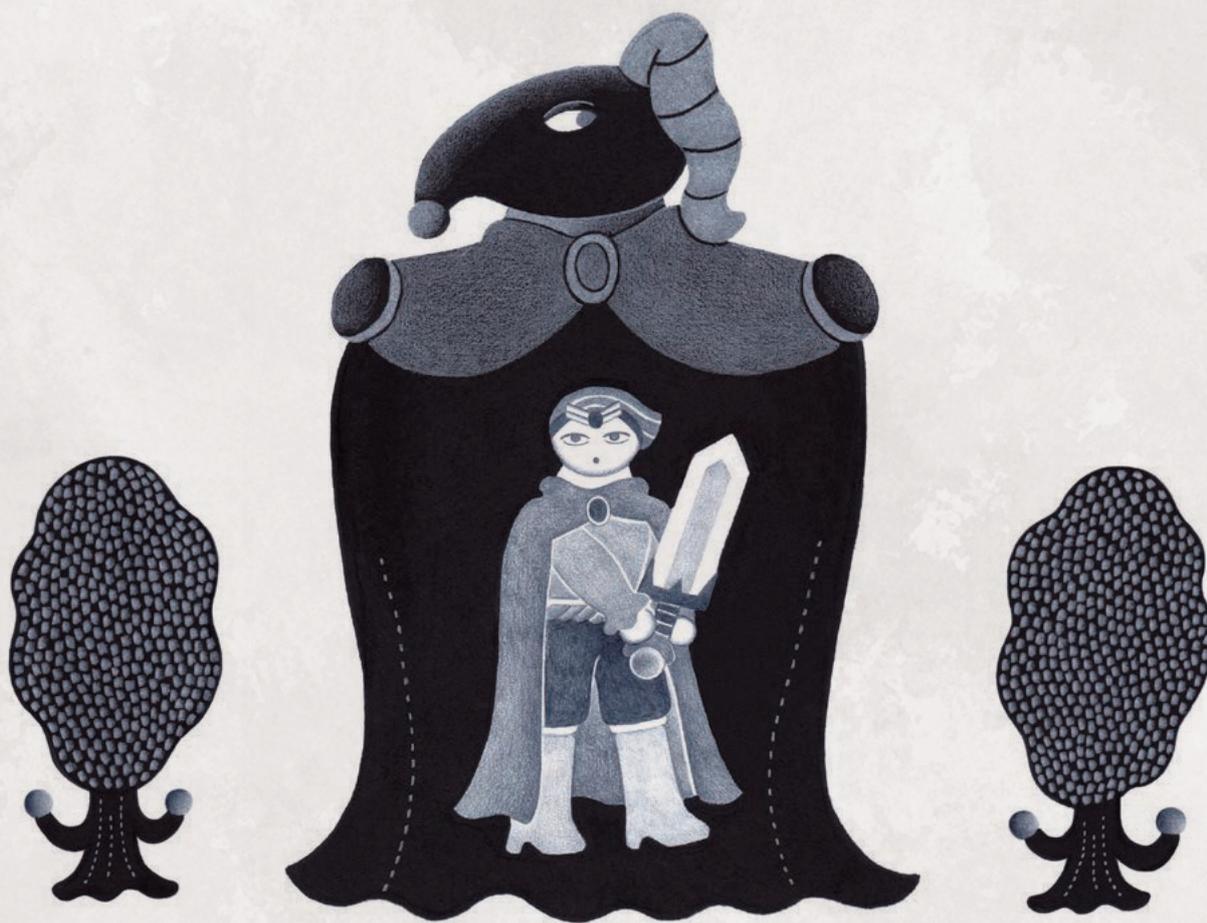
※1968年当時

これまでの54年

History 1968 - 2022

- 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がはじまる
- 1973** 美術科に立体造形コース、デザインコースにマンガクラスを設置
- 1979** 京都精華大学美術学部（4年制）が造形学科（洋画・日本画・立体造形）、デザイン学科（デザイン・染織・マンガ）の2学科で開設／短期大学を短期大学部に名称変更
- 1987** 美術学部造形学科に版画・陶芸を、デザイン学科にアーバンリビングデザイン専門分野を開設
- 1989** 人文学部（人文学科）を開設
- 1991** 大学院美術研究科が造形・デザインの2専攻で開設
- 1993** 大学院人文学研究科を開設／学校法人木野学園設立／開学25周年記念事業で、イマヌエル・ウォーラーSTEIN、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

あなただけの表現を進化／深化させ、
この世界を変えるために、
京都精華大学では5つの学部を用意しています。
新しい自分と、新しい世界をひらくための学び。
あなたをもっと知りたいこと、身につけたいことは
どんなものですか？
ここから、みつけ出してください。



表現で世界を変える

Your Creative Expression Can Change The World!

国際文化学部
▶ P.33

メディア表現学部
▶ P.53

芸術学部
▶ P.65

デザイン学部
▶ P.85

マンガ学部
▶ P.103

国際文化学部

[人文学科]

文学専攻

歴史専攻

社会専攻

日本文化専攻

[グローバルスタディーズ学科]

グローバル関係専攻

グローバル共生社会専攻

アフリカ・アジア文化専攻

Global Culture

Global Culture

Literature / History / Society / Japanese Culture / Global Relations / Global Society / African and Asian Culture

人間と文化を通じて
世界の多様性を学び、
よりよく変える力をみがく

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



PICK UP!

「行動する」ことを重視した学びで 視野を広げ、将来につながる行動力を養う

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

POINT

「グローバル」「ローカル」
両面を学べる
学部選択科目

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



京都で、文学・歴史・
社会・日本文化を学ぶ

人文学科は1989年に開設され、〈行動する人文学〉をスローガンに、体験的な学修を通して、世界を変革する人間の育成に取り組んできました。そして2021年、「文学」「歴史」「社会」「日本文化」という4分野を研究領域にした、国際文化学部人文学科として新たにスタートしました。

人文学科のグローバル教育は、身の回りの文化について理解を深めながら、異文化を知ることからはじまります。グローバル化する社会で必要となるのは、国や文化の違いを越えて

互いの文化を理解しあい、他者と共生することです。そのためにはまず、自分自身を形成してきた文化と向きあうことが重要です。それにより「他者とは何か」「世界とは何か」という視点が生まれるのです。加えて、フィールドワークをはじめとした体験的な学びを通じて異なる価値観にふれ、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ことができます。

学科の特長

POINT

1 1年次は幅広く学び、
2年次から専攻へ



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

POINT

2 歴史ある文化の
発信地・京都で学ぶ



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

POINT

3 体験を通じ、多様な
価値観に触れて学ぶ



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

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



京都という歴史を学ぶのに絶好の土地柄を活かし、文献研究に加えて史跡をめぐる現地調査を行います。研究領域は古代から近現代まですべての時代の日本史が対象。歴史に名を残す英雄だけでなく、当時を生き残っ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したりすることができます。

【教員の専門分野】

- 美術史
- 日本・東洋美術
- 琉球国文化
- 言語文化
- 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



「きもの文化」のいまを探る

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



自然環境の維持管理を考える

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



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する。

4年間の流れ

1

年次

人文学の基礎を知り、 4専攻の分野を ひと通り学ぶ

1年次は専攻に所属せず、人文学や各専攻の基礎を学びます。分野の特徴や研究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、物事を掘り下げる力や自分の考えを論理的にまとめ発表する力を身につけ、ことばを通して自分と他者への理解を深めます。

▶ 科目 pick up



基礎演習

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



宗教学

基本的な宗教の概念とこれまでの社会と宗教の関わりを学んだ上で、現代の宗教が抱える課題を視野に入れつつ、21世紀を生きる私たちの日常生活に求められる、宗教の役割を考察する。



国際文化概論

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

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

キャンパスの外へ飛び出し、 自由なテーマで調査・研究をおこなう

2年次までに学んだ知見を検証するため、2カ月間の長期フィールドワークへ。異なる文化を持つ社会に身を置くことで生きた知識を吸収します。終了後は、現地調査によって収集したデータや資料を整理して、教員や仲間に報告。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・専攻の枠を超えた履修が可能
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>応用演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●応用演習1~4 <p>学科講義・演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●講読演習1・2 ●地域学1・2 ●現場学1・2 <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: 20%;"> <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: 20%;"> <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: 20%;"> <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: 20%;"> <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: 20px;"> <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・カルチャー概論 ●比較服飾文化論 ●比較建築文化論 ●民族音楽論 </div>
3年次	<p>応用演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●応用実習5~8 <p>学科講義・演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●講読演習3・4 ●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

- 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、表現方法を絞り込んで研究を深め、さらには社会的・歴史的背景などを掘り下げ、各時代の人間の心理や感性、時代の精神や文化を広く学びます。文学は人間を語り、伝える手段。ことばが伝える人間の経験や思想を読み込むことで「人間とは何か」という問いに迫ります。

▶ 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。

身につくチカラ

- 文学作品が持つ豊かな表現を精密に読み解く力
- 文学作品の特性を理解して客観的に批評する力
- 国境を越えて、人や社会をつなぐ力

●めざせる職業

編集者、ライター、小説家、学芸員、学校教員、営業(総合職) など

●主な就職先

出版社、広告制作業、Webコンテンツ制作会社、NPO・NGO、行政機関、製造業、流通小売業 など

▶ 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

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「言葉だけがつか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しょう。

日本近現代文学／小説・批評 西野厚志



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

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」—
- 稲荷信仰と狐 —伏見稲荷大社を中心に—
- 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

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

▶ 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—
- 江戸の暮らしとサイクル



身近な問題から現代社会を読み解き、解決法を探る

研究対象は、あなたの身のまわりにあるすべて。個人と集団との関係のなかで発生する諸問題——教育、環境、メディア、ジェンダー、移民、宗教、貧困、戦争など、身近な問題でありながら世界規模の問題へと発展した事柄です。これらの問題を解明するのに必要となる、社会を多様な側面からとらえる力を身につけるため、社会学の理論や方法論を歴史的背景とともに学びます。さらに、現地におもむき五感を働かせて調査するフィールドワークの手法などを修得することで、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。わたし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ていきます。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。



社会学/文化研究 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、幅広い観点から日本の文化の変遷と現状を考察。日本独自の価値観や世界共通の感覚を発見し、世界のなかの日本を新たな視点で捉えます。ここで得た気づきは、新たな価値を発信する力となるでしょう。

▶ 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。

身につくチカラ

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

●めざせる職業

ツアープランナー、キュレーター、学芸員、営業(総合職) など

●主な就職先

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

▶ 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びと、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びと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、わたしたちの共通の人間性。絶え間なく変化する複雑な世界で、わたしたちには誰もが無条件で「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・ジェニファー・ルイーズ

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



海外での体験を軸に
世界の課題を発見し
解決できる人に

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

地域を中心に、文化や歴史、社会、環境、政治、経済を多角的にとらえていきます。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を育てます。また、日本社会や文化についても学び、国際機関やグローバル企業などで働くことを見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、自身の興味を振り下げます。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ぶことも可能です。

POINT

2 発展著しいアフリカ・アジア地域にフォーカス



人口や経済など、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

▶ 科目 PICK UP



グローバルゼミ

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びます。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ります。



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。異なる文化を持つ人びとの現地での交流や調査を通じて、世界で起こる問題について具体的に考える力をやしません。



国際文化史

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

2

年次

専攻とゼミに所属し
より深く学ぶ

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なお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。

ゼミでの研究テーマ例：国際文化関係論(文化交流論、文化接触編成論) / アイデンティティを考える——カテゴリー化の歴史と機能——



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る問題の解決には、異なる文化的背景を持つ人びと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びと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。

ゼミでの研究テーマ例：グローバル化する社会と文化・メディア・ポピュラーカルチャー / 共に生きる——異なる立場を学びながら——



アフリカ・アジア文化専攻

African and Asian Culture Course

約78億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、今後存在感がより増していくことが予想される、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。

ゼミでの研究テーマ例：人類学的思考と芸術・表現——地域や国際社会、その狭間で生きる人びとの実践から考える—— / 「開発途上国」における「伝統」と「開発」 / 近・現代東アジアの風俗史

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

海外で最大6カ月間の現地調査に取り組みます。帰国後は、現地で集めた情報を整理して活動報告を行います。(▶詳しくはP.46へ)



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

世界の見方を変える
「海外長期フィールドワーク」(3年次)



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

POINT

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

[プログラムの流れ]



事前学習・計画▶ 現地研修 (語学学習・フィールド調査)▶ 報告

海外経験豊富な教員から学ぶ「グローバルゼミ」などで知識を深め関心のあるテーマを探り、「フィールドワーク方法論」などで、必要な基本言語や調査手法を修得し、計画を立てる。

拠点となる海外大学等で現地の言語を学びながら、自分で決めたテーマの調査を行う。現地でのインタビューや資料館・博物館等での情報収集、テーマに関連する場所への訪問・調査などを通じて、言語や文化的背景が異なる人びとのコミュニケーション力を身につける。滞在時もフィールドワークの経験豊富な教員が定期的サポートを行い、現地での状況を踏まえながら柔軟に指導し、研究テーマを深めていく。

現地で集めた情報を整理し、報告発表会やパネル展などの形式で活動を報告する。研究テーマに沿って内容を論理的にまとめ、他者に伝える経験を積み、卒業研究の準備を整えていく。

滞在先一覧

- アジア** 滞在費用 20~60万円
 - 韓国 大邱大学 [韓国語]
 - 台湾 東呉大学 [台湾華語(中国語)]
 - フィリピン QQ English [英語]
 - タイ パヤップ大学 [タイ語]
 ※その他の地域も調整中
- アフリカ** 滞在費用 50~60万円
 - セネガル 国立ダカール大学 [フランス語]
 ※その他の地域も調整中
- 中東** 滞在費用 40~50万円
 - トルコ イブン・ハルドゥーン大学 [トルコ語]
- 大洋州** 滞在費用 60~70万円
 - ニュージーランド オークランド工科大学 [英語]
 ※その他の地域も調整中

- 欧州** 滞在費用 50~120万円
 - フランス 西カトリック大学 [フランス語]
 - スペイン グラナダ大学
現代言語研究センター [スペイン語]
 ※その他の地域も調整中
- 北米・中米** 滞在費用 60~150万円
 - カナダ プリティッシュ・コロンビア大学 [英語]
 - アメリカ カリフォルニア大学デービス校 [英語]
 ※その他の地域も調整中

- 留学先大学の学費は不要
- 年間授業料の1/2が
減免となる奨学金 ※審査あり。採用人数20名

THEME

[テーマ例]

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

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"> ●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 <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>学科基礎講義科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●哲学概論 ●倫理学 ●心理学
2年次	<p>応用演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●応用演習1～4 <p>[グローバル関係]</p> <p>グローバル関係科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●グローバルストーリー概論 ●グローバル関係概論 ●比較社会学 <p>[グローバル共生社会]</p> <p>グローバル共生社会科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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 <p>[アフリカ・アジア文化]</p> <p>地域研究科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●地域研究入門 <p>グローバル関係科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●世界の宗教 <p>グローバル文化科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●アフリカ美術 <p>フィールドワーク科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●フィールドワーク入門 ●フィールドワーク方法論 ●地域学1・2 ●現場学1・2 	<p>国際文化基礎科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●国際文化特講1・2 <p>グローバル関係科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●グローバルストーリー特講 ●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 <p>グローバル共生社会科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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 <p>フィールドワーク科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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 <p>地域研究科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●アフリカ地域研究1・2 ●アジア地域研究1・2 ●地域研究特講 ※ ●アメリカ地域研究1・2 ●大洋州地域研究 ●欧州地域研究 <p>学科基礎講義科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●社会学 ●社会調査法 ●経済学 ●批評理論 ●ジェンダー論 ●宗教学 ●社会思想史 ●自然地理学 ●文化政策論 ●文化社会学 ●西洋史 ●東洋史 <p>日本文化科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●日本史 ●日本地域史 ●日本社会史 ●日本・アジア関係史 ●日本の文化遺産 ●歴史地理学 ●京都の歴史 ●日本民衆史 ●日本文学史 ●漢文学 ●口承文化論 ●書誌学 ●古典文学 ●書道 ●古文書解読 <p>グローバル文化科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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 <p>グローバル文化科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●エイジング研究概論 ※ ●地域環境学概論2・3 ※ ●子ども学概論 ※ <p>※3年次から選択可能</p>
3年次	<p>応用演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●応用演習5～8 <p>フィールドワーク科目</p> <ul style="list-style-type: none"> ●海外長期フィールドワーク1～6 	
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

- 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現代では、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なおす必要性が高まっています。中心となるのは、世界規模で歴史をとらえる「グローバルヒストリー」という考え方。グローバル関係専攻では、ボーダーレスに活動する多国籍企業、国境を越えて移動する人びと、食文化の変遷など、幅広いテーマを取り上げ、社会や文化、経済の動きを地球規模で理解します。そのうえで、ソーシャルビジネスの立ち上げなど、グローバルな課題に対して積極的に提案し、行動できる力をつけていきます。

▶ 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びと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

人びとの所属を規定する出身地、ジェンダー、年齢層、宗教といった区分は、どのようにしてつくりだされ、使われてきたのでしょうか。このゼミでは、こうしたラベルの政治的・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う関係していたのか、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びとがつくる、よりよい世界のあり方を考察する

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

身につくチカラ

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

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

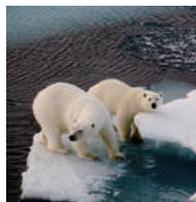
- ・先住民民族研究
- ・国際開発論
- ・マイノリティ研究概論
- ・グローバル・ビジネス論
- ・グローバル化とメディア
- ・エイジング研究概論
- ・子ども学概論
- ・地球環境学概論
- ・NGO論
- ・平和学
- など、その他共通科目あり

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、さまざまな事象を通じて、持続可能な社会とは何かを考える。

ゼミ PICK UP

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。語学力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

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

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78億の人が暮らしています。そのうち、アフリカ・アジア地域で暮らす人は約7割。30年後には、存在感はさらに増し、想像以上に身近な地域へと変わっていくでしょう。アフリカ・アジア文化専攻では、今後のグローバル社会を考えるうえで無視できないアフリカ・アジア地域の文化や社会を研究します。フィールドワークで現地を訪れ、そこで暮らす人と触れ合いながら学びを発展させる機会もあり、異文化との交流のなかで興味関心を広げ、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目ざされていいる。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。

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

ゼミ PICK UP

地域や国際社会、 その狭間で生きる 人びとの実践から考える

文化人類学の視点に立つと、芸術や表現というものはどのように見えてくるのでしょうか。このゼミでは、地域社会や国際社会、あるいはその狭間で生きる人びとの芸術や表現の実践を事例に、文化人類学的思考を身につけていきます。

その上で、各自の関心事について、フィールドワークを通して考察していきます。あなたが関心をもっていることを、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

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

コロナ禍で拡大する 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、さらにコロナ禍におけ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。こうした韓国のグローバル文化戦略や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・経済課題が多くある。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

国家間の対立に核兵器拡散… 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、さらにミサイル技術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の求心力が低下する一方、東南アジアやアフリカで先鋭的に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。

国際文化学部で 新しい自分を発見しよう

歴史との 出会いあふれる 環境で学ぶ

日本史のなかでも中世という時代を専門にし、とくに地方の荘園・村落を基盤とした武士たちの活動を追っています。歴史を学修・研究するということは、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うえない京都に立地しているので、教科書に出てくるような寺社や遺跡を訪れることもできます。歴史との出会いがあふれる環境で、歴史の楽しさや驚きを見つけてみましょう。



人文学科

吉永隆記

研究内容:日本中世史／荘園史

研究・経験を深め、 感性をきたえる

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



人文学科

山名伸生

研究内容:美術史／日本・東洋美術

社会の変化を察知し 対応できる力を

中小企業におけるCSRマネジメントを研究領域としています。CSRは「企業の社会的責任」という意味で、ゼミでは持続可能な社会のための企業のあり方を学び、理想と現実のギャップをどのように埋めていけばよいのか、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「社会感性」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てきました。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、 自分のテーマを発見

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。現地の人びととともに再建をおこなうなど、実践を踏まえたアプローチを試みてきましたが、これまで記されてこなかった情報をひも解いていくプロセスは発見の連続。地域の人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

生の声に寄り添い 多様な価値観を 理解しよう

東アジア・東南アジア諸国にある日系現地法人で働く従業員に対して、どのような条件を与えるとモチベーションが高まるかを研究しています。これまで7カ国を10年以上にわたり飛び回りながら、従業員向けのアンケート調査事業を手がけてきました。多様な価値観を理解するためには、日本人の常識を疑い、現地で働く彼らの生の声に寄り添う必要があります。講義や学習支援を通して、一人でも多くの皆さんにこのテーマのおもしろさに気づいてもらいたいと思っています。



グローバルスタディーズ学科

國分圭介

研究内容:多国籍企業論／人的資源管理論

メディア表現学部

[メディア表現学科]

メディア情報専攻

イメージ表現専攻

音楽表現専攻

Media Creation

最新のテクノロジーで
新しいつながりを生み
未来を構想する

急速な社会環境の変化とともに、さまざまな規模の社会課題が生まれています。メディア表現学部では、テクノロジーを社会課題解決のための手段のひとつと捉え、「文系」「理系」「芸術系」という既存の枠を越えた新しい発想と、その実行を目指します。
「どんな人でも暮らしやすく、ポジティブでワクワクする」社会を実現するため、メディアとコンテンツに関する幅広い知識とビジネス感覚、基礎技術を身につけた、新しい価値を創造する人を育成します。

Media Creation



ステージ演出

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

メディアアート

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。

IoT

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

AI

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

データサイエンス

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

マーケティング

人がモノやサービスを交換する市場をつくる(=Market-ing)ためにおこなうのが、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。

3DCG

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

AR・VR

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

プログラミング

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



デジタル革新で
変わる社会に
新しい価値を提案する

デジタル革新によって、人類社会は現実と仮想が交わりあう新たな段階に突入しようとしています。同時に、SDGsなど持続可能な社会のあり方が問われ続けています。この時代を切りひらいていくために求められているのは、テクノロジーをうまく活用し、主体的に課題を発見し解決に導く力です。

メディア表現学部では、メディアとコンテンツに関する知識と技術を幅広く身につけた、新しい価値を創造するクリエイターを育成します。1年次は知識と技術を横断的に学び、2年次か

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

学科の特長

POINT

1 1年次は基礎を習得、
2年次から専攻へ



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

POINT

2 第一線のプロから
技術や手法を学ぶ



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

POINT

3 社会と関わる
プログラムが充実



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

Interview [教員インタビュー]

TEACHER'S VOICE

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、これまではテレビやスマートフォンだったかもしれませんが、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。それはわたしたちの暮らしを変え、社会を変えていきます。メディア表現学部では、そんな新しい時代をつくる人を育てます。

学部の特徴のひとつは、プログラミング科目を必修にしていること。デジタル化が進んだ社会で新しいモノやコトを生み出すには、プログラミングの知識と技術が欠かせないからです。ただし、技術の習得だけが目的ではありません。それはあくまでも、課題を解決するための手段。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「新しい価値」をつくることに挑戦してください。テーマや形式は問いません。これまでにない映像コンテンツを制作してエンターテインメント界に革命を起こしてもいいし、SDGsを達成するための画期的なサービスを構築してもかまいません。この学部から、日本や世界の未来を任せられるような人が巣立ってほしいと願っています。



メディア表現学部 学部長
吉川昌孝

Interview [学生インタビュー]

STUDENT'S VOICE

興味があるのはe-sportsの世界。
2年次のインターンシップが楽しみ。

メディア表現学部を選んだ理由は、プログラミングなどの情報技術を身につける授業と、映像などのコンテンツをつくる授業、どちらもある点に惹かれたから。双方に興味がある自分にぴったりの学部だと感じました。また、入学前は極めたい分野が定まっていなかったので、1年次に幅広い分野を学び、2年次から専攻を選択するスタイルも自分に合うと思いました。

1年次で印象に残っている授業は、黒田貴泰先生が担当する「メディア表現リテラシー1」です。テクノロジーを駆使したエンターテインメントを生み出してきた黒田先生の話はもちろん、業界で活躍するゲスト講師の話もおもしろくて、毎回わくわくして聴いていました。2年次からはインターンシップが始まります。企業でどんな経験ができるのか、最前線で働く人たちが何を考えているのか、学ぶことがたくさんありそうで、今から楽しみです。いろいろな授業に取り組むなかで、僕はマーケティングとWeb制作に関心をもつようになりました。2年次からは、それらの科目が充実しているメディア情報専攻に進むつもりです。卒業後の進路はまだ考え中ですが、興味があるのはエンターテインメント業界。特に、e-sportsの世界がおもしろそうだと感じています。学内外で経験と知識を蓄えて、将来に備えたいです。



メディア表現学部 1年
京都市立紫野高等学校出身

平山雄貴

多彩な分野の学びを生かして
これまでにない映像作品をつくりたい。

高校生のときから映像制作に興味がありました。メディア表現学部の特長は、映像そのものだけでなく、メディアという大きな視点で映像をとらえて、関連する幅広い領域を学べる点です。そこに惹かれて進学を決めました。実際、カリキュラムには多彩な分野を学ぶ授業があります。入学してから、音響作品をつくったり、写真を撮ったり、ロボットを動かしたりと、いろいろなことに挑戦しました。もちろん、映像をつくる授業もあります。短いシーンを組み合わせたモンタージュ動画を制作する授業では、企画・撮影・編集を1週間で行うスピード感に最初は戸惑いましたが、同級生たちの工夫を凝らした作品を見て、良い刺激を受けました。

この学部で1年間勉強して、映像と音への関心が一層高まりました。2年次からはイメージ表現専攻に進みます。今後は、ドラマや映画のサウンドトラックのような、映像作品に付随する音について研究したいと考えています。ただ、映像と音にこだわりすぎず、おもしろいと感じる学問や題材に出会ったら、貪欲に学んでいきたい。そうしていろいろな知識と技術を吸収して、従来の形式にとらわれない新しい表現方法を加えた映像をつくりたいです。将来の目標は、誰かの背中を押してあげられるような作品を生み出すことです。



メディア表現学部 1年
京都女子高等学校出身

廣瀬茅香里

4年間の流れ

1

年次

プログラミングや
コンテンツ制作の
基礎を学ぶ

アイデアを形にするためのツールであるテクノロジーの基本を理解し、活用するための論理構成力を身につけます。また、コンピュータ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生かし、関心のあるテーマで実践的に学びを深めます。さらに、ワークショップを通じて音楽や映像作品の制作手順や共同作業の進め方を学び、各メディアの特性を理解します。



プログラミング基礎を学ぶ

micro:bitというガジェットを使用し、プログラミング言語Pythonの基礎を学ぶ。またロボットを使用したプログラミングロジックの組み立てや、映像編集、音楽編集など、基礎技術を習得する。

人々に届ける手法を知る

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

メディアについて理解する

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

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。



TOPICS

学部共通授業 PICK UP

1~2年次

プログラミング



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

- 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
- 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
- 「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。さらに光センサーで明るさを検知したり、モーターを制御して動かしたりする。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。

2年次

インターンシップ



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に働きながら、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によって、具体的に考える力をつけます。

POINT

- 興味がある分野の仕事の仕組みを理解する
- 多様な仕事のありかたやチームワークを学ぶ
- 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。

3年次

社会実践実習



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

- 多様なメンバーのチームで働き社会とつながる
- 「計画→実行→振り返り」で改善のためのサイクルを学ぶ
- 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。

4年次

卒業プロジェクト



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

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



テクノロジーと企画で 世界を変える

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

▶ 科目 PICK UP



メディア工学

データを活用したり、プログラミングで何かを表現したりするときに必要となる数学。この科目では専攻の内容と結びつけて、その基礎を学び、理解を深める。



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」と呼ばれる表現分野やその作家・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、イベント企画、高等学校教員 など

●主な就職先

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



表現の領域を自ら拡張する イノベーターになる

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

▶ 科目 PICK UP



映像理論

映像という言葉の意味するものを、時間軸、空間軸ともに広い範囲で捉え、その芯にあるものをあぶり出す。京都の伝統行事から、あるいは最新のゲームなど読み解くことから抽出された理論を学ぶ。



映像分析

映像を含むメディア表現全域を、それ単体ではなく社会との関わりの中で分析する。メディア技術の変遷とメディア環境の変化、それに伴って現れた表現をよく観察し、批評的態度で分析する手法を学ぶ。

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、すでにやりたい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

ジャンルをつくることは、 作品をつくることより 刺激的だ

「新しいメディアや表現手法と、それを最大限に生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。



コンテンツ制作/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
- 日光量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。たとえばゲーム音楽、店舗のBGMなど、音をつくり、響きをデザインすることは、コンテンツや場所の魅力を変化させます。「音」を情報としてとらえ、音楽の表現力をぐっと広げ、新しい社会を描く力を身につけます。

▶ 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理論やアプローチ方法を解説する。



音響技術論

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、著作権をはじめとする法的問題などについても理解する。

ゼミ pick up

まだこの世の中にある 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、世の中にあるもの、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ある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、常識を超えた表現を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多様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さまざま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

科目一覧

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

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きな、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。



メディア表現学部で 未来をみずからつくり出す人に

「どうでもいいこと」を 新しい価値に変えよう

音楽学の立場から、音楽における技術の使われ方を研究テーマにしています。たとえば、パソコン上で音を操るときは、楽器演奏をするとき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る人になってほしいですね。



谷口文和

研究内容:音楽学

アイデアを 必要とする人たちに 寄り添う力を

人とコミュニケーションしていくと、必ず新しいアイデアや物事が生まれます。学生たちの研究指導を通じて、その瞬間に出会えることはとても刺激的ですね。この社会には、みなさんのアイデアを必要としている人が必ずいます。何に困っているのかじっくり話を聞き、良いアイデアが生まれなければその困難を一緒に体験する。遠回りにしても、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

テクノロジーを活用し イチから新しい表現を 生み出そう

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



平野砂峰旅

研究内容:コンピュータ音楽 / メディアアート / サウンドスケープ

若い感性が 生きる時代を 切り拓く人になろう

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



黒田貴泰

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

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



イアン・コンドリー

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

インターネットに関する ニーズを分析し 新しいメディアを創出

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



ミカエル・ビョルン

研究内容:IT関連市場動向予測 / 消費者行動

芸術学部

[造形学科]

洋画専攻

日本画専攻

立体造形専攻

陶芸専攻

テキスタイル専攻

版画専攻

映像専攻

Art

Art

Oil Painting / Japanese Painting / Sculpture / Ceramics / Textiles / Printmaking / Video & Media Arts

多様な経験から
自分だけの
表現を手に入れる

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



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

1年次



[メチエ]
7つの分野から
選択して学ぶ



[体幹]
共同制作で
表現の幅を
広げる

2年次～

専攻に
分かれる



洋画



日本画



立体造形



陶芸



テキスタイル



版画



映像



学部共通
[1年次]

メチ工 [表現技法の探究]

7つの分野から選んで体験し、芸術の多様な基礎技法を学ぶ

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

授業テーマ

1Q(約2カ月)ごとに選択可能。同じ分野を選び続けて深めることも、複数を試すこともできる。

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



学部共通
[1年次]

体幹 【創作基礎力の伸長】

表現者としての幹をつくり、観察力・思考力・想像力をきたえる

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

その他共通授業

学部共通
[1~4年次]

学部共通
講義

1年次~



美術史からアートマネジメント、評論や哲学など幅広く知識を得る

「
科
目
例
」

<1年次>

美術概論、
美術史など

<2年次~>

美術工芸史、現代社会システム論、芸術表象論、芸術と哲学、美術解剖学、
視覚認知論、芸術と精神分析、現代芸術論、アートマネジメント、美術評論、
作品と空間、表現研究 など

※ほか、全学共通の科目からも多数選択できます

学部共通
演習

2年次~



基礎を固め、アーティストとして活動する力をつける

「
科
目
例
」

●現代アートプロジェクト演習

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

その他、ドローイング、工芸、図法製図、映像メディア表現、写真表現 など

学部共通
卒業制作

4年次



4年間の集大成となる卒業
制作は、大きな作品にも取
り組める

●取得できる資格

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



よく観察し、描くことで 人間や社会への思索を深める

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

●めざせる職業

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



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



実習室の個別スペースは、大きな絵も十分に描ける広さがある

1 年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

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

2 年次

画材や美術史の知識を学ぶ

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

3 年次

作家研究を表現に生かす

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

4 年次

自分の表現を追求する

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

身につくチカラ

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



「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。



薬師千千晴
画家
2011年学部卒業
2013年芸術研究科修了



絵を描くとは何か、原点から学ぶ。

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

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

小松敏宏
洋画専攻教員



自然を見つめ、心の目を育て 伝統の技法で本質を描き出す

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

●めざせる職業

日本画家、文化財修復士、工芸作家、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

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



大きな下絵と本紙を置くにも困らない広さが用意された実習室

1
年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

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

2
年次

基礎描写力を身につける

植物の写生をしながら、画材の使い方をマスターし、スケッチ、下図、草稿、本紙という日本画の制作工程を学ぶ。また、動物のク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



撮影：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、美術の先生になろうと考えていました。でも、いざ卒業が間近になってくると「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、日本画材の特性を生かして絵を描き、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。



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

最近では滋賀県立美術館で開催されたリニューアルオープン展に参加しました。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。いまでも大切にしており、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。



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っています。また、水を多く使用するので、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。展覧会の企画・運営に挑戦する機会や、芸術祭へ出品する機会も豊富。実社会とも関わりをもちながら、作家としての力を総合的に身につけます。

●めざせる職業

美術作家、工芸作家、舞台美術家、ディスプレイデザイナー 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



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



作業場にはフォークリフトやクレーンといった機器もそろう

1 年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

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

2 年次

素材の知識と加工法を学ぶ

人体をモチーフにした塑像制作からはじめ、ブロンズ鑄造や金属彫刻、木彫、石彫など、素材加工の基礎を一通り習得し、独自のテーマと表現方法を模索する。

3 年次

理論を学び、洞察を深める

美術理論を学び、作品を客観的に見つめる力を身につける。展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



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、日常生活でも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



松元唯真

株式会社平田タイル
商品企画課
2018年卒業



素材と出会い、可能性を広げる。

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

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

吉野央子
立体造形専攻教員



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



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



自分の身長以上の大きな作品も焼成できるガス窯や電気窯を備えた窯場

1 年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

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

2 年次

基本技法と知識を習得

手びねりやろくろなどの技法を試して、土を扱う感覚をつかむ。加えて、釉薬の知識と扱い方、焼き物の知識、工芸史、染織史も学ぶ。

3 年次

テクニックを高める

培ってきた技法や知識を活用して、自分のイメージを作品に反映させることをめざす。課題ごとに作品の合評を行い、客観的な視点も取り入れる。

4 年次

自分の表現を追求する

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

身につくチカラ

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



関心や発見を、陶芸で表現する。

幼い頃から作品制作をして生きていくことに憧れがありました。アーティストをめざして大学に入学し、大学院を経て、今は陶芸家として活動しています。わたしのテーマは、華やかさや豊かさ、生命力があふれ出る歓びを表現すること。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まらないときは、大学時代の学びに立ち返ります。あれこれ悩みながら、ひとつひとつの課題と向き合い、力をつけていった経験は、いま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。



梶木野淑子
陶芸家
2008年学部卒業
2010年芸術研究科修了



陶芸は、制限のなかで個性を発揮できる。

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

完成までに時間がかかるので、物質が変化していくプロセスに目を向けることができる。さまざまな力が加わってでき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



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



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



型染め用の6mの杉の樹の一枚板など本格的な設備

1 年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

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

2 年次

基本の技法を身につける

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

3 年次

テーマを染めや織りで表現

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

4 年次

自分の表現を追求する

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

身につくチカラ

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



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。近頃は「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にしています。最近では「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



テキスタイルの緻密な作品づくりは「短い一生」。

京都は、古くから高度な染色技術を培ってきた街です。テキスタイル専攻はその技術を守り伝えていく場所でもあり、授業では伝統的な技法と、本物を使った作品づくりにこだわっています。糊づくりにはもち米、糊板には椶木(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」をすべて版画とらえる版画専攻では、浮世絵から写真まで、幅広い表現技法を学ぶことができます。中心となるのは、木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの4版種。加えて、写真や映像などのデジタルメディアを研究することも可能です。また、アートとデザインの間隔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



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



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

1 年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

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

2 年次

基本の技法を身につける

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

3 年次

自分に合う技法を深く学ぶ

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

4 年次

自分の表現を追求する

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

身につくチカラ

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



ものづくりが繋ぐ、仕事と創作活動。



溝縁真子
株式会社便利堂
2007年卒業

姉が在校生だった影響で、活気あふれる校風に惹かれて京都精華大学を志望。写真にも興味があったので、技法を学べる版画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ラ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、版画や写真の持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。



版画ならではの独特な技法を、成長の糧に。

版画は技術とともに歩みながら、人間の予想を超える「美」をつくりだしてきました。「版」を通すことにより、手で直接描いたのでは表現できない、独特で魅力的な線・色面・イメージを生み出します。木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンをはじめ、写真、ブックアートなど、その多様で幅広いプリント表現は多くの人を魅了します。私自身が研究や制作に取り組む際は、関心をもつ対象を自分のやり方で追求していくこと、楽しむことを大切にしています。写真や版画には、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、版画専攻の大きな魅力なんです。専門の施設と設備を使ってそれぞれの技法を体験し、惹かれる分野を発見し、そこから自分の世界を掘り下げていきましょう。この専攻は、写真や版画に関心がある人はもちろん、アートとデザインのどちらも取り組みたい人、絵本やイラストレーションなどの表現方法に興味がある人にもぴったりだと思います。4年間を通して、ものをつくる力、イメージする力、構成力などを身につけましょう。

北野裕之
版画専攻教員



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めます。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

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



撮影やミーティング、上映、ギャラリーにも使われるオープンスペース

1
年次

表現者の「幹」をつくる (学部共通)

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

2
年次

映像制作の基礎技法を習得

3DCGは「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、ひとりで作品を完成させることを経験する。進級制作はグループで取り組み、作品は上映会などで発表し、積極的に学外へ発信する。

4
年次

自分の表現を追求する

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

身につくチカラ

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



興味を持ったすべてのことが武器になる。

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

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



広い視野をもって、映像の新しい可能性を探ろう。

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

短編映画、プロモーションビデオ、ストップモーションアニメなど、映像作品

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

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。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]

※2019年3月卒～2021年3月卒実績より抜粋

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

[美術・工芸]

カイカイキキ、ギャラリー島田、大雅工房、青野公房、松鶴堂、染色工房寺島、箱藤商店、福井県陶芸館、墨仁堂、松丘屋スタジオ、宮川木工所、宮崎木材工業、Kiyo to-bo

[繊維・染織・着物]

貴久樹、さが美グループホールディングス、三彩工房、千總、日興染織、日本絨氈

[雑貨・和雑貨]

くらちく、秀和、BANKANわものや

[ディスプレイ・舞台美術]

七彩、宝塚舞台、たつた舞台、流 (RYU)

[製造・メーカー]

関西ベイント、キョーフ、ワールドパーティー、松田油絵具、山口工芸 Hacoa、ヤスタモデル、MSPC、生田、ローヤル工業、富士電気、カジヤマプロテゼ、西田製作所、龍野コルク工業

[映像・テレビ]

福沢ケーブルテレビ、エルロイ、スタジオワイエス、ザイオン、セカンドプロジェクト、タイトルラボ、タニスタ、ディレクションズ、ロントラ、T601、JIKAN Design、TTR (TYOグループ)、TYO

[ゲーム]

エイチーム、エヌディーキューブ、カブコン、スパコ、プラチナゲームズ、ボノス、ヨコシステムズ

[Web・メディア・広告]

アイティエス、アトラス情報サービス、アマナ、エレファント、大阪宣伝研究所、スタジオワーク、さら、セネラルアサヒ、トゥループス、ニューコンセプト、ニッセン、ハル、Design Lab.+JPS

[各種デザイン・印刷]

遠藤写真工芸所、オノ・プランニング・オフィス、トーフオート、幻冬舎デザインプロ、修美社、プリズマ、北星社、ナテック、松本印刷、三宅写真事務所、STUDIO ARC

[ファッション・アパレル]

アイヴァンリテーリング、アーバンリサーチ、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、ドゥフォウエイ、ハートマークット、マッシュホールディングス

[小売・サービス]

アークランドサカモト、サンドラッグ、聖護院ハッ橋総本店、シミズ薬品、白崎シーサイドホテル多田屋、神戸物産、ココカラファイン、ティーガエア、高見、武田メガネ、なかもら、仁王インターナショナル、浜屋、フレンドフーズ、本能寺文化会館、満月、紫野和久傳、湯元館、ヨドバシカメラ、和心

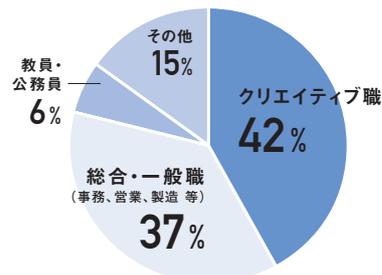
[教育]

大阪府教育委員会 (大阪府立富田中学校)、滋賀県教育委員会、洲本市教育委員会 (五色中学校)、大東市教育委員会、奈良県教育委員会 (十津川高等学校)、寝屋川市教育委員会 (寝屋川市立第六中学校)、宇都宮短期大学附属高等学校、京都芸術高等学校、私立九州学院中学・高等学校、上賀茂こども園

[その他]

オボス、国土交通省海上保安庁、信州上小森林組合、しんぶん赤旗、スギムラ化学工業、タック、バントレディング、UCCコーヒープロフェッショナル (旧 ユーシーシーフーズ)、PREX

[職種別就職状況]



デザイン学部

[イラスト学科]

イラストコース

[ビジュアルデザイン学科]

グラフィックデザインコース

デジタルクリエイションコース

[プロダクトデザイン学科]

プロダクトコミュニケーションコース

ライフクリエイションコース

ファッションコース

[建築学科]

建築コース

Design

Design

Illustration / Graphic Design / Digital Creation / Product Communication / Interior and Goods Design / Fashion / Architecture

デザインは
世界を変える
力をもっている

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



PICK UP!

「人の心を動かすデザイン」を 実践から学んでいく

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

企業と連携し、学生が授業で
デザインしたメガネが
3年連続商品化



京都の伝統産業「西陣織」を京都市バスに使用し、
伝統文化を日常に展開



地域の高齢化で空き家となった
マンションを学生視点でリノベーション



「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

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



1

年次

感性をみがぎ、描画力をつける

「手で描く」ことを中心に、表現の可能性を広範囲に体得する。

▶ 授業例：イメージ表現、人物デッサン、立体表現、日本画、水墨画、銅版画 など

2

年次

表現の幅を広げる

感受性や表現力をみがぎ、さまざまな技法やデジタル表現の基礎を習得する。

▶ 授業例：イラストレーション基礎、CG演習、写真、シルクスクリーン など

3

年次

自己の表現を探求する

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

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

4

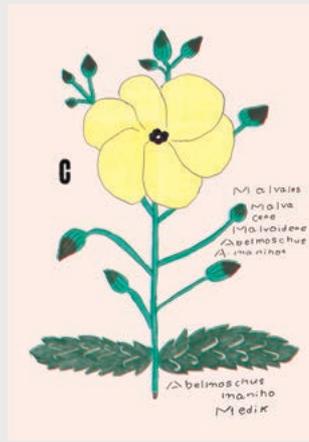
年次

実社会を意識した作品制作

自らテーマやプランを設定し、4年間の集大成として作品制作に取り組む。

身につくチカラ

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



イラストの
仕事から
わたしの世界が
広がっていく。



大塚文香
イラストレーター
2012年卒業

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

級生も熱心な人が多く、友だちと一緒に描くのも楽しくて、ますます絵が好きになっていきました。課題に取り組むときに意識していたことは、提出期限までに納得できるものをつくること。時間をかければ良い作品は生まれるかもしれないけれど、期限に間に合わなければ意味がない、と思っていたのです。当時の私が学生なりに考えていたことは、仕事にのぞむ基本の姿勢として、今も私のなかに生きています。今後の目標は、雑誌や装画だけでなく、広告や服飾に関わる仕事にも挑戦すること。イラストを通して、もっといろいろな世界に触れてみたいのです。



「絵を描くこと」が好きな人、集まれ。

出版物、広告、イベント、アパレル、CMなど、イラストレーターとして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。おしゃれ、ポップ、リアル、アート、コミック風など、表現の可能性は無限大

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るには、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。「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

- グラフィックソフトの使い方、レイアウト、フォント制作や撮影など基本技術を一から習得
- 木版印刷、写真、映像など多様な手法に触れ得意な分野を追求し、オリジナリティを育てる
- 身体感覚からの学びを重視し、感性を養うことで見る人を刺激するデザイン力を培う



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。

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

2 年次

デザインを構成する3要素を学ぶ

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

▶ 授業例：タイポグラフィ、広告、エディトリアル、プリンティング など

3 年次

社会の課題をデザインで解決する

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

▶ 授業例：文字とデザイン、広告、模様、DTP、ことばデザイン など

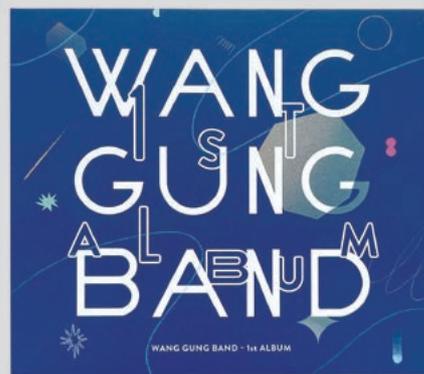
4 年次

幅広い表現力を駆使して作品を制作

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

身につくチカラ

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



クライアントの課題をデザインの力で解決する。

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

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



北川実理奈

SAFARI inc.
グラフィックデザイナー
2017年卒業



今しかできないことに、全力を注ごう。

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

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

志萱晃一

グラフィックデザインコース教員



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

- 「人を楽しませる視覚表現」をめざし
ゲーム制作や3DCG、MV制作など幅広く取り組む
- VR、AR、モーショングラフィックスなど
最先端のデジタル技術を実践的に学ぶ
- チームでの制作や学外イベントの企画運営に
挑戦しアイデアを形にして届ける方法への
理解を深める



1 年次

デザインの基礎を学ぶ

デッサンやドローイングで描写力を養い、アイデアを形にする力を身につける。また、グラフィックや映像の制作技術についても学ぶ。

▶ 授業例：ビジュアルデザイン基礎、3DCG基礎(Cinema 4D など)、Adobeソフトスキル、ムービースキル、Unity など

2 年次

企画力・制作力・発信力をみがく

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。

▶ 授業例：ムービーデザイン、3DCG応用、アニメーション、キャラクターデザイン、Web、プランニング など

3 年次

社会の課題にチームで取り組む

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

▶ 授業例：ムービー&グラフィックス、ゲームアプリ、コンセプト&メイキング、VR・AR制作、社会連携プロジェクト など

4 年次

発想を生かした卒業制作

希望する分野に分かれて学ぶ。培った描写力、デザイン力、企画力などを駆使して卒業制作に取り組み、4年間の集大成を完成させる。

身につくチカラ

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



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、専門性に磨きをかける一番の近道だと信じています。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った



千合洋輔

デザイナー・映像作家
2013年卒業

ときは、とても嬉しいんです。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。



のびのびと考え、制作し、発信する環境を。

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

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

大溝範子

デジタルクリエイションコース教員



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

●めざせる職業

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

●主な就職先

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

●取得できる資格

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



学びのポイント

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



1 年次

プロダクトデザインの基礎造形力を身につける

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

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

2 年次

デザインで課題を解決する

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

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

3 年次

連携授業でプロに学ぶ

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

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

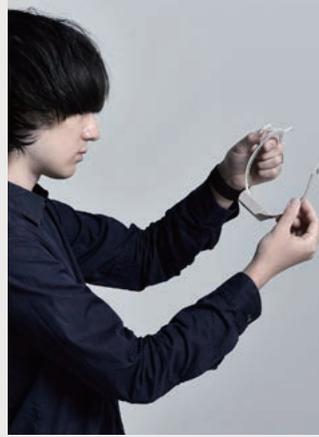
4 年次

卒業制作を完成させる

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

身につくチカラ

- アイデアを現実にする発想力、スケッチ力、造形力
- 利便性と美しさを兼ね備えた形を生み出す力
- 社会や暮らしから課題を見つけ出す力



世界初の製品をいつかデザインしたい。

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

卒業制作では、人とモノのより良い関係を築くことをテーマに、生き物のよう

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



竹川 諒

株式会社島津製作所
プロダクトデザイナー
2011年卒業



自分のためではなく、人のためのデザインを。

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

このコースの魅力は、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のです。身の回りの製品に「もっと使いやすくないかな」と感じる人、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びとの手に届くまでの工程を実際に体験します。実践を通して発想力や実行力をみがき、現実にあるさまざまな課題をデザインで解決する力を身につけましょう。

●めざせる職業

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

●主な就職先

インテリアメーカー、アパレルメーカー、雑貨メーカー、デザイン事務所 など

●取得できる資格

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



学びのポイント

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



1 年次

デザインの基礎を学ぶ

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

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

2 年次

自由な発想を形にする

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

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

3 年次

実践的なデザイン力をみがく

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

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

4 年次

卒業制作に取り組む

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

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



光と照明を追求した日々がいまにつながっている。

照明デザイナーとして、建築空間の光をデザインしています。これまでに、美術館、神社仏閣、庭園、飲食店、ホテル、建物外構のライトアップなど、さまざまな場所の照明デザインを手がけてきました。光には大きな影響力があります。空間への印象は、そこにどんな光が満ちているかで決まると言っても過言ではありません。私の仕事は、インテリアデザイナーや建築設計者と打ち合わせをしながら照明計画を立て、ときには特注の照明器具を設計して、空間の魅力を引き出す照明を設置すること。思い描いた通りの光が表現できたときは、大きなやりがいを感じます。学生時代は、作品を完成させるために遅くまで作業をしたり、より良いデザ



浅海悠太

大光電機株式会社
照明デザイナー
2019年卒業



人の手から生まれた、美しい道具を見つめて。

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

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

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

淡田明美

ライフクリエイションコース教員



ファッションコース

Fashion Course



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

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



1 年次

服づくりの基礎を学ぶ

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

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

2 年次

表現を支える知識と技術を身につける

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

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

3 年次

社会へ発信し、魅力を伝える

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

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

4 年次

ファッションを社会へ届ける

卒業制作に取り組む。ブランドを立ち上げてコレクションを制作したり、ファッション雑誌を創刊するなど、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



自分のブランドを設立。 貪欲に挑戦を続けたい。

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

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

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

五十嵐 玲
Человек
Человек
デザイナー
2019年卒業



4年間で、つくる力と考える力を育む。

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

門家の多くは、異業種の作品から優れたアイデアを発見するものです。しかし、あえて私は皆さんにお願いいたします。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



社会全体をデザインする 「建築家」になる

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

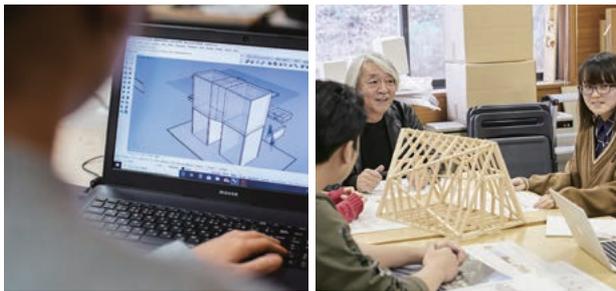
●取得できる資格

一級建築士、二級建築士、木造建築士（いずれも受験資格）



学びのポイント

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



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、常識にとらわれることなく建築を追求しながら発想力を伸ばす。英語で実技を学ぶ授業も。

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

2 年次 イメージする力を育てる

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

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

3 年次 「スタジオ制」で学ぶ

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

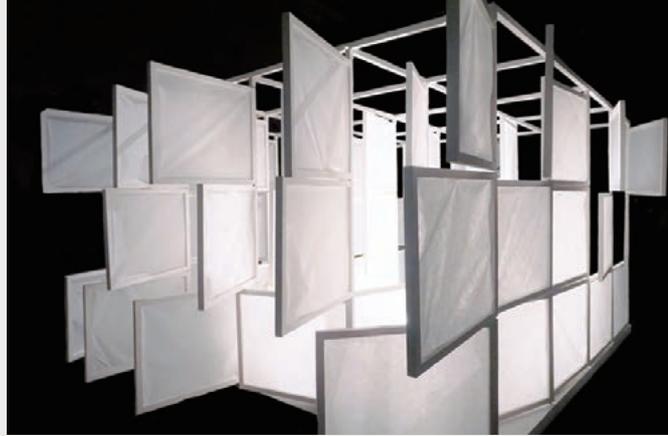
▶ 授業例：フィールドワーク、インターンシップ、環境工学、建築法規、施工、測量、建築社会実践、積算 など

4 年次 卒業制作でアイデアを形に

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

身につくチカラ

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



自由な視点で、新しい建築空間を生み出したい。

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

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



マチヤママ七海
浅井謙建築研究所
株式会社 計画室
2018年卒業



建築は、人を想うことから始まる。

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

建築コースの魅力は、恵まれた制作環境です。充実した設備が整ってお

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

高松 樹
建築コース教員

デザイン学部の キャリアサポート

業界と現場を熟知した教員が、アドバイスをを行います。

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



識、思考力をフル活用して、それぞれの道を力強く歩んでいます。キャリア支援という側面から考えると、デザイン学部の特長は3つあると思います。一つめは、カリキュラムの中に、デザインスキルを身につける科目と、デザイン思考をみがく科目があること。それぞれをバランス良くたえることで、現実のあらゆる課題に柔軟に対処できる力を養います。二つめは、企業や団体と協力して行う産学連携プロジェクトが多数実施されること。さまざまな業界や職業を知ることで、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



※2019年3月卒～2021年3月卒実績より抜粋

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割合が高いのが特徴です。

【Web・メディア・広告】

サイバーエージェント、DeNA、TYO、朝日新聞社、ビズリーチ、ワンダーテック、トランスコスモス、ニッセンホールディングス、アートフリーク、アドラスト、アドブレン、オプティム、グッドワークス、グラフィティ、シュー・デザインアソシエーツ、シルシ、大伸社、大伸社ディライト、ツウハンド、日本経済社、ハット、ピラミッドフィルムクアドラ、フルサイズイメージ、メディアメイド、Kプロビジョン

【デザイン事務所】

アイプラスデザイン、明後日デザイン制作所、イデア、イヤマデザイン、オギヤマ、キタダデザイン、シマシマデザイン、シンクドット、ジーンアンドフレッド、セントラルデザイン、BALCOLONY、blue、EDP graphic works、IN FOCUS、OUWN、STARRYWORKS、SPACELAB、Three & Co.、takuo.tokyo、tobufune、TOZAKI DESIGN

【雑貨・グッズ】

インプラン、カミオジャパン、共栄プラスチック、クリエイティブヨーコ、クラックス、サクラクレバス、シナップス・ジャパン、マインドウェイブ、山田化学、BANKANのものや

【メーカー・家具】

スズキ、シチズン時計、スノーピーク、エレコム、東リ、天馬、遠藤照明、サラヤ、大塚オーミ陶業、ベティオ、マルニ木工、ヤマソロ、飛騨産業、柏木工

【その他のものづくり】

青山眼鏡、衣履化学工業、オルファ、関西アライドコーヒーローズ、規文堂、クローバー、クロスエフェクト、小久保工業所、七福タオル、ピース、新保哲也アトリエ、異製函、タジマモーターコーポレーション、たねやグループ、ホリゾン、ミナト医科学、宮川化成工業、傳束工房、刃物屋トギノ、辰巳、パセリエンタープライズ、トライアード

【建築・設計】

一条工務店、大和ハウス工業、日本国土開発、一建設、タマホーム、日本ハウスホールディングス、アートルフォーム、アーネストワン、エムアンドエー、応用芸術研究所、オーガスト、オープンハウス、かねわ工務店、京都サンダー、京都建物、共同エンジニアリング、建築設計群無垢、海野構造研究所、河野有悟建築計画室、甲村ハウジング、大仙、シンプルハウス、創健社D&R設計、設計組織DNA、想伸建設、大和リース、タカノホーム、高松伸建築設計事務所、ツツキ、ディーシーインターナショナル、なにわ工務店、橋本建築造園設計、花みずき工房、服部建築事務所、阪南コーポレーション、彦根建築設計事務所、菱田工務店、宮崎木材工業、プログレスデザイン、ニューハウス工業、リングス、ワークショップ、小阪工務店、FHAMS、PROCESS5 DESIGN、RESTA、TAKAYASU

【ゲーム・アニメ】

アクワイア、あまた、インテリジェントシステムズ、エイチーム、カブコン、グランディング、ゲームスタジオ、コナミアミューズメント、ジェー・シー・スタッフ、スクウェア・エニックス、セガインタラクティブ、ソレイユ、任天堂、プラチナゲームズ、ラクジ、coly、D4A、f4samurai、MAPPA

【映画・舞台・音楽】

映像ヤマト、黒澤フィルムスタジオ、高津商会、ダダビ、東京映像美術、つむら工芸、ロントラ、stackpictures

【各種デザイン・印刷】

アクセア、アトリエCasha、ウマキタック芸芸、エムエヌシー、エコー、グラフィック・オン・デマンド、サンエムカラー、ジービーセンター、新日本印刷、タイケン、大洋堂、東洋紙業、朋ジェーエス・ビー、ナベプロセス、日本アート印刷、野崎印刷紙業、プラスコ、プレスハウス、マツバラ、メインカラー

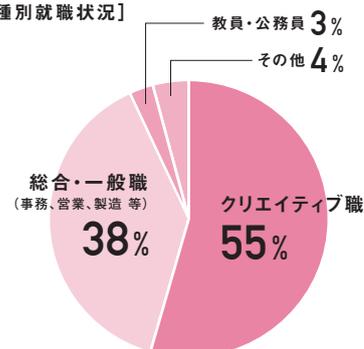
【ファッション・アパレル】

タカ・ダンスファッション、ナコー、フィールグッド、ミルク、若林、OZZON JAPAN

【その他】

岡山工芸、カインズ、キャメル珈琲、光村推古書院、造園植治、全国漁業信用基金協会、鳥取県農業共済組合、特殊高所技術、ボケメンセンター、ヨドバシカメラ

【職種別就職状況】



マンガ学部

[マンガ学科]

カートゥーンコース

ストーリーマンガコース

新世代マンガコース

キャラクターデザインコース

[アニメーション学科]

アニメーションコース

Manga

マンガをきわめ
世界を結ぶ
架け橋になる

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



Manga



PICK UP!

マンガを描くための 教養を重視し 国境を越える力のある 作品を生み出す

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



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



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



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



発想力と画力をきたえ、 1枚の絵でメッセージを伝える

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

●めざせる職業

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

●主な就職先

出版社、デザイン事務所、ゲームメーカー、編集プロダクション など

●取得できる資格

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



学びのポイント

- よく観察し、正確に描きとるクロッキーを繰り返し見る人を圧倒する画力と自分だけの線を獲得する
- 感情、人物の特徴、物語などを1枚の絵にすることで洞察力や発想力をやしなう
- 社会に関心を持ち、批判的に風刺する視点と見た人の共感を生み出すユーモアセンスをきたえる



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。

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

2 年次

さまざまな画材と技法を知る

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

▶ 授業例：ヌードクロッキー、風刺画、風刺画論 など

3 年次

ゼミに分かれて表現を追求

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

▶ 授業例：絵本技法、メディア文化論、人体研究 など

4 年次

独自のスタイルを確立する

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

身につくチカラ

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



求められる絵と描きたい絵の差を埋めたい。

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



わみず

イラストレーター
2015年卒業



重ねた経験から、自らの問いが生まれる。

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

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

カンジュン
姜竣
カートゥーンコース教員



着実に力をつける学びで 個性あるプロのマンガ家を育成

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

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



1 年次

マンガを描く基礎技法を習得

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

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

2 年次

ストーリーづくりを学ぶ

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

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

3 年次

少人数ゼミで得意分野を伸ばす

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

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

4 年次

描きたいテーマを追求する

担当教員のアドバイスを受けながら、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



©福井セイ/小学館

読者や同級生の存在が作品をつくる力に。



福井セイ
マンガ家
2013年卒業

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

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



人と関わり、心を描く力を身につけよう。

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

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

三河かおり
ストーリーマンガコース教員



時代の一步先を行く 新しいマンガを発信する

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

●めざせる職業

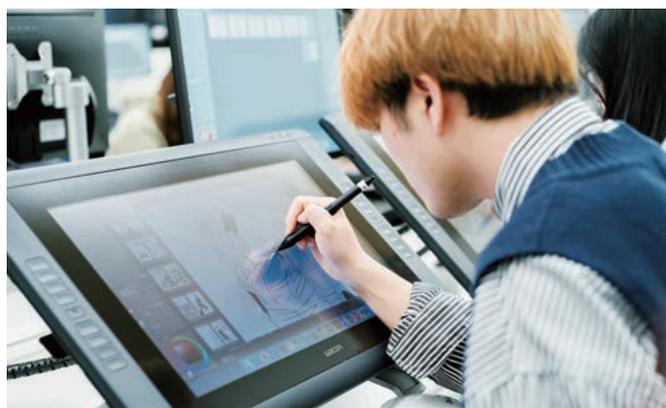
マンガ家、マンガ原作者、Webコミックサイト編集者 など

●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、マンガ配信サービス会社 など

●取得できる資格

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



学びのポイント

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



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、iPadを利用したデジタル作画の技術なども学ぶ。

▶ 授業例：マンガ模写、人物の描き分け、パース、プロット、ネーム、デジタルマンガ制作 など

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。

▶ 授業例：SNSマーケティング、デジタル演習、脚本実習、キャラクター造形論、マンガ業界論、物語キャラクター論 など

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。

▶ 授業例：シナリオ技法、実用マンガ制作、比較マンガ論、メディア産業論、編集概論、海外コミックマンガ論 など

4 年次 卒業制作に取り組む

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

身につくチカラ

- 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

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大好きで、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つく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。マンガのことだけに取り組んでいると、いざ行き詰まってしまったときに出口を見つけ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。



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受ける機会も用意。キャラクタービジネスでチャンスをつかむための力を、総合的に身につけます。

●めざせる職業

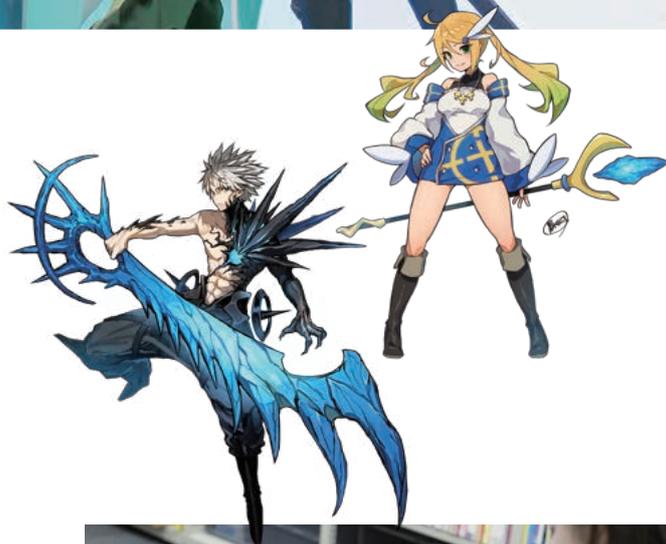
キャラクターデザイナー、ライトノベルなどのイラストレーター、マンガの作家 など

●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

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



1 年次 基本の「描く力」を伸ばす

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

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

2 年次 3次元で描く力を養う

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。

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

3 年次 チームで作品を制作する

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

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

4 年次 卒業制作に取り組む

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

身につくチカラ

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



キャラクターを愛するファンの期待に応えたい。

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



藤田梨花
株式会社coly
2Dデザイナー(イラスト)
2019年卒業

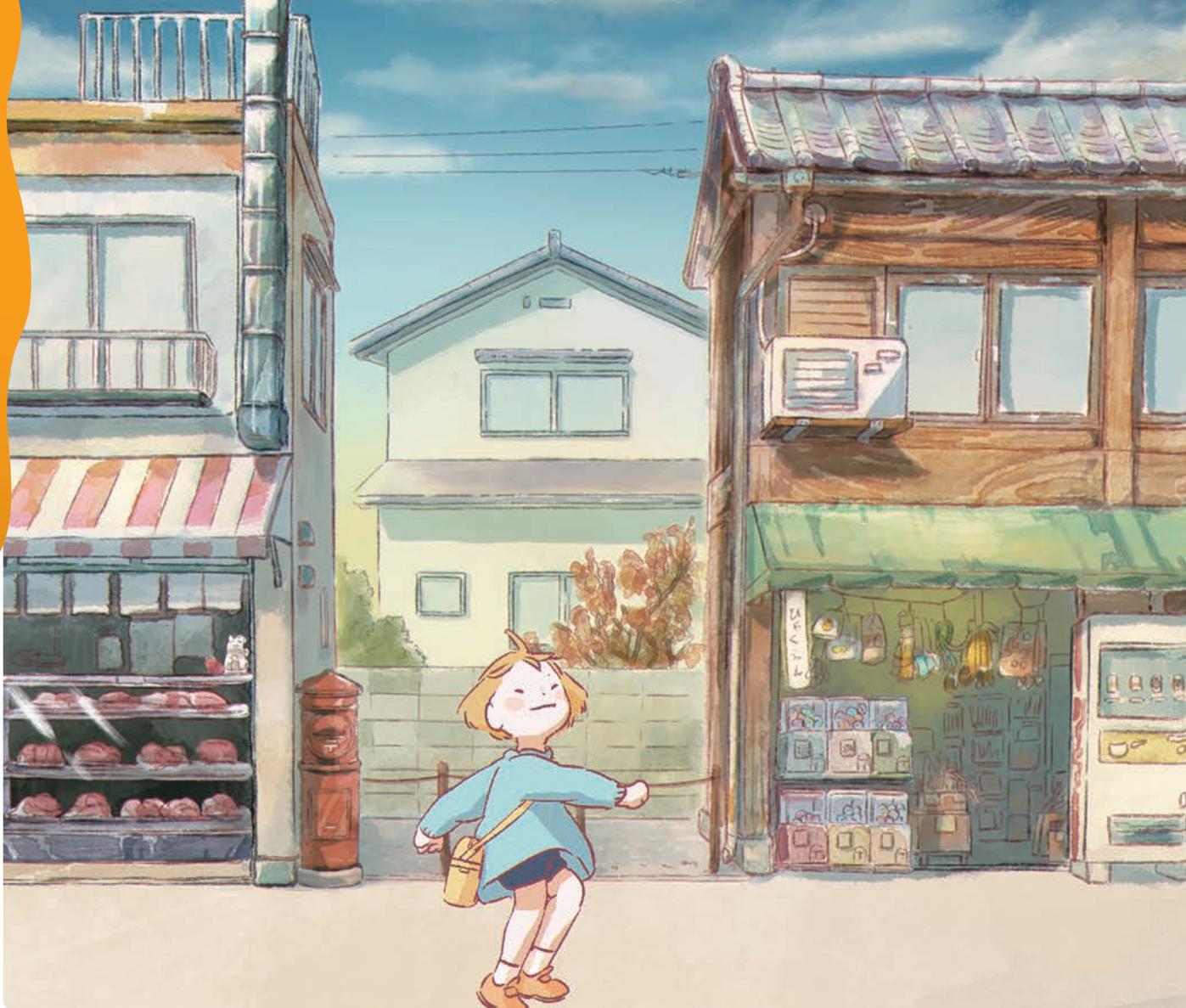


姿かたちはもちろん、心の内側もデザインする。

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

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

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

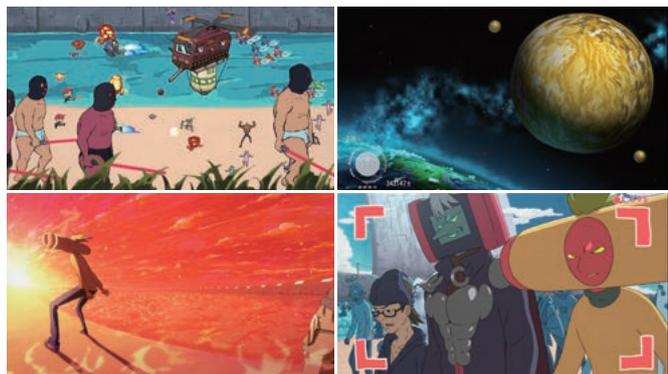
アニメーター、CGクリエイター、音響制作・演出、ゲームデザイナー、コンセプトデザイナー など

●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

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



1 年次

作画力と「動き」を学ぶ

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

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

2 年次

専門分野の知識・技術を学ぶ

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

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

3 年次

企画・制作を実践的に学ぶ

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

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

4 年次

卒業制作に取り組む

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

身につくチカラ

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



©2021映画「神在月のことも」製作御縁会

大勢の人との
共同作業は
難しくても面白い。



白井孝奈
アニメーション監督
2011年卒業

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

た。大学では、グループで作品を制作する機会に恵まれ、作品の受注から納品までを一通り知ることができました。作画、撮影、進行など、さまざまな仕事を体験することで、それに取り組む人への想像力が培われたことは、大きな収穫だったと思います。ちなみに、グループ制作のなかで一番思い出深いのは、友だちと取り組んだ卒業制作です。卒業制作展に来る人たちに楽しんでもらうことを目標にして、スケジュールを立て、作業を分担して、一生懸命制作しました。私のアニメづくりの初心が詰まった作品で、当時のことは今でも時折思い返します。



「動き」で、キャラクターに命を吹き込む。

アニメーションの最大の魅力は「動き」にあります。自分で創り上げたキャラクターが動いたときは、きっと大きな喜びを感じるでしょう。さらに、動かす技術を上達させれば、キャラクターのリアリティが高まり、感情まで伝えられるようになります。それは、まさに命が吹き込まれる瞬間。そんな感動が味わえることが、アニメーション制作の醍醐味だと思います。私自身は、主に3DCG映像を制作しています。商業アニメーションの3DCGを数多く担当した経験を生かして、最近ではプロジェクトマーケティングなどイベントで活用される映像の制作にも携わっています。アニメーション作品の多くは、さま

ざまな分野のプロフェッショナルが力を合わせて完成させます。みなさんには、在学中に自分の得意分野を見つけて、その専門性を高めていってほしいと思います。マンガ学部は、マンガやアニメの世界をめざす学生が大勢集まる刺激的な場です。入学したら、同じコースの学生はもちろん、他コース・他学部の学生とも交流してください。そうして世界を広げながら、自分が表現したいことを探し、誰かに影響を与えられるような人間力を育みましょう。

下村浩一
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・彼女らをサポートするため、学部では、出版社やWebマンガサイトの編集者を授業に招き、直接マンガ制作を指導してもらう機会を設けています。また、同じく出版社・Webマンガサイトの編集者による講評会も年2回開催。ここで多くの学生が編集者の目にとまり、プロデビューを果たしています。マンガ家になった卒業生たちは、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られ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]

※2019年3月卒～2021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、スクウェア・エニックス、サイバーエージェント、カプコン、コナミデジタルエンタテインメント、DMM GAMES、KLab、EXNOA、Live 2D、Happy Elements、coly、ココネ、アグニ・フレア、あまた、イマジカデジタルスケープ、インティ・クリエイティブ、オートクチュール、オールドタウンスタジオ、エポック、タムソフト、テクロス、ナツメアタリ、バンクオブ・イノベーション、ビットグループ、プロモータル、ポケットベア、メトロ、ライトウェイ、D4A、KINSHA、Trys

[アニメーション]

京都アニメーション、A-1 Pictures、MAPPA、プロダクションI・G、ボンズ、サンライズ、シャフト、サイエンスSARU、スタジオよんどしい、トリガー、OLM、アニメ工房婆娑羅、亜細亜堂、project No.9、CygamesPictures、Colored Pencil Animation Japan、YAMATOWORKS、旭プロダクション、アスラフィルム、石垣プロダクション、オレンジ、キネマシトラス、クリーブ、サンジゲン、ジェノスタジオ、朱夏、スタジオ心、スタジオ雲雀、スタジオワイエス、トロイメライアニメーションスタジオ、パイプリーアニメーションスタジオ、ファンワークス、レイ・デュース、CJT

[出版・印刷・各種デザイン]

アイ企画、アスリード、植村工房、大阪美装、クリエイティブハウスポケット、ゴールデンバード、シモジマ、スイッチ、ティフ、つむら工芸、ブレックス、フォーディ、ワイラボジャパン、和多田印刷、ZUBON

[広告・Web]

アール・エム、アンティ・ファクトリー、京都リビンコーポレーション、コルモ、ジェイエスピー、トライシス、メディアアドゥホールディングス、CDSS Japan

[映像・音響]

カガミ、響映、ディレクターズ東京、デジタルメディアラボ、ヌーベルアージュ、WILL、K'S-MAY

[製造・メーカー・玩具]

アシックス商事、アール工房、磯矢硝子工業、エンゼルブレインカード製造、ジャパンビバレッジホールディングス、セイバン、ペイシカ、大日本精工、豊田鉄工、ナミコー、ビエスト化粧品、瑞穂食品工業、丸徳、山一化学工業、山城工芸、やよい、AGC若狭化学、GRAND-C-SEVEN

[食品]

寿製菓、米ハグループ、土井志は漬本舗、西利、満月、ロマンライフ

[建築]

アトリエDEF、岡田組、共同エンジニアリング、高栄ホーム、酒井工業、シュールド設計、テクノプロ・コンストラクション、ユニティー、八田建設、FIX&BROS

[不動産]

アクティブエナジー、エリツホールディングス、大覚、ドリームプラン、ドリームホーム、ヤング開発

[アパレル]

オンリー、外市、ハビネス、ファーストリテイリング、本きもの松葉、Mother's Industry

[スーパー・小売]

キタムラ、クサリのアオキ、サンドラッグ、セリア、マツモト、マルアイ、メガネット、ヤマダホールディングス、ヨドバシカメラ、ライフコーポレーション

[医療・福祉]

アースサポート、乙の国福祉会、カープスジャパン、清和園、日比耳鼻咽喉科、柘野福祉会

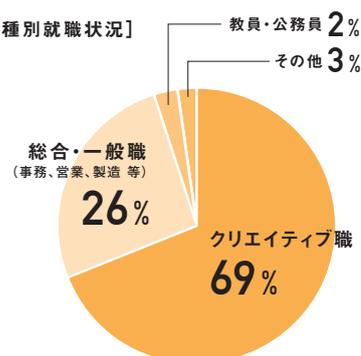
[教育]

大阪市教育委員会、大阪府教育委員会、奈良県教育委員会、大谷大学、角川ワゴン学園N高等学校、誠心会(児童養護施設誠心寮)

[その他]

アディクティージャパン、映クラ、勝矢和哉、グランビエ商会、ゲオホールディングス、京都美商、滋賀スバル自動車、ジャンティールキタカミ、乗馬クラブ クレイン、テイゾー、花びし、パローホールディングス、ワイズ、リパティ、ビバホーム、UDS

[職種別就職状況]





人間環境デザインプログラム

Human Environment
Design Program



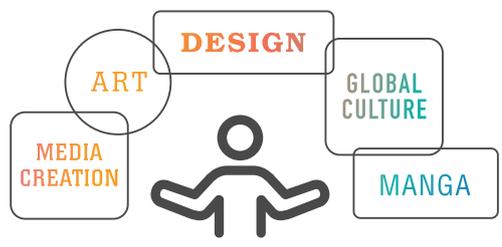
持続可能な
都市や社会環境、
暮らしを創造する



いま、自然災害や環境問題、都市部への人口集中や地方の過疎化が進んでいます。そんななか、新型コロナウイルス感染症が流行し始め、生活スタイルや人と人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、人びと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。

※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

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20～96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。人びとの新しい暮らしを提案します。



POINT

2 現地での体験を通し実践的に学ぶ

国内や海外のあらゆるフィールドへ実際に足を運んで調査活動を行います。まちづくりに関する活動を行うNPO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）

INTERVIEW [教員インタビュー]

TEACHER'S VOICE

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いるのは、「いま」起きている課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り、人を育てる必要がある。そのため、状況を分析するデザインの思考と、人間についての深い理解が不可欠だと考え、建築学科と国際文化学部を中心に、学部を横断するスタイルで学べるプログラムを設置しました。

よりよい提案を行うためには、たくさんの要素が必要になります。たとえば、多様な人びとから情報を得るためのコミュニケーション。それから、特定の地域の文化や社会の問題についての知識。さらに、より現実に即した解決策を生み出すことにつながる、人びとの生活をよく観察する力……。でも、こうした要素は、誰もがはじめから持っているわけではありません。授業の中で得た知識や、自分の足で各地をたずね、いろいろな背景を持つ人びとと話をすることで、着実に身につけていきます。いちばん重要なのは、積極的に行動できること。好奇心が旺盛で、身の回りで気になることがあったり、人と話すことが好きな人は特に歓迎します。興味がある人は、ぜひ恐れずに飛び込んでください。

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。日本文化やグローバル化についても理解を深めていきます。

【科目例】

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

3

年次

国内外の現地に足を運び
テーマを追究する

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

【科目例】

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

4

年次

卒業研究に取り組み
新しい提案を行う

調査研究で深めた現状への理解と、これまでの経験から得た知見をもとに、人びとの暮らしやコミュニティのあり方、まちづくりなどについて、卒業研究を行い、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、他者と協働したりして作業を行うことで、建築実務を経験する。



社会学

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

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、働いている人びとのコミュニティに飛び込み、調査を行うことで、あなた独自のアイデアを生み出してください。



▶ テーマ・フィールド例



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

世界にはさまざまな規模と次元で多様な環境問題やコミュニティの課題が存在する。それぞれの課題に対応する方法論を身につけ、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・越後)

アートの視点から、他分野と協働して地域のさまざまな空間の再生や活用を企画・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。

INTERVIEW [教員インタビュー]

TEACHER'S VOICE



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

環境マネジメントとしての建築設計

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

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

ながら観察・分析を行い、身近な視点から、地球規模の大きなスケールで、自分のアイデアを形にしたいと思います。

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

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。

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



東京の23区を森へ (21世紀の未来像・1970年)



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

芸術研究科には博士前期課程・後期課程を設けており、高度で独創的な作品表現と芸術の可能性を広げる理論研究によって、これからの芸術や文化の振興に貢献できる表現者・研究者を育成しています。全国の芸術系大学のなかでもトップレベルの充実した設備と広い制作空間を誇り、現役作家である指導教員が徹底した個人指導を行います。

博士前期課程

領域：洋画、日本画、立体造形、陶芸、染織、版画、映像、芸術理論

博士後期課程

領域：芸術



真に創造的な人を育てる
芸術の本質に迫る

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・アニメ文化を理論的に探求する研究者が世界から集う研究科です。本学の研究機関である国際マンガ研究センターや、京都市と共同運営している京都国際マンガミュージアムと連携しながら、マンガ表現のさらなる進化と、マンガ研究の国内外への発信をめざします。

博士前期課程

領域：マンガ実技、マンガ理論

博士後期課程

領域：マンガ



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—
 - 日本の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ています。ここで研究された最先端の知見は、日々の教育にもフィードバックされています。



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。



創作活動からコミュニティを考える



1 東南アジア等のローカルコミュニティと協働制作を行うアーティストやNPOと連携し、創作活動を通して、言葉や文化背景の違いを越えた相互理解、社会で可視化されないコミュニティの可能性を探る。

映像メディアも積極的に活用



2 アジアとアフリカで研究を行う研究者と、彼ら・彼女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。

現代アフリカを知る



3 大きな時代変化のうねりの中にある現代アフリカ。恒例となった「現代アフリカ講座」では、アフリカに進出する日本企業のビジネスパーソンたちから現代アフリカを紐解いていく。

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。

1

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。

2

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。

3

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
「Tangible/Intangible」を開催



「Tangible/Intangible - 工芸から覗く未来」と題して2021年12月に開催。工芸の世界で多彩な取り組みを行う方々を登壇者に迎え、「職人性」と「コロナ禍における流通・販売」をテーマに議論をおこなった。

1

陶芸家、石黒宗磨に関する
調査研究



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

2

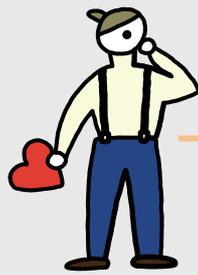
進路支援

身につけた専門性を
確かな進路につなげる



「好き」と「得意」を生かして、満足のいく進路選びを

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



学んできた内容を
生かす仕事につく

専攻とは直結していないが
自分を生かせる仕事につく

自分で仕事をつくる

[職員の声]

STAFF'S VOICE

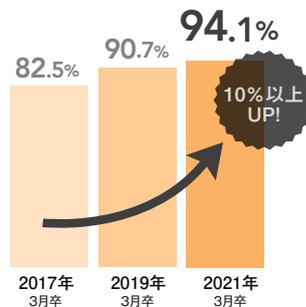
学生が自分の軸を定めて 活動できるよう寄り添いたい

大学での学びを通して、自ら考え、新しい価値を創造する力を身につけた京都精華大生の進路・就職先は、デザイナーなどのクリエイティブ職や作家・アーティストだけでなく、総合職、教員、経営者まで非常に多岐にわたります。これからは、一つの会社だけでなくずっと働き続けるということが一般的ではなくなる時代です。転職を行いながらキャリアアップを重ねていくなど、働き方の価値観もより変化していくでしょう。そんな中で、進路支援で一番大切にしたいのが、学生それぞれが持っている考え方の軸です。本学では学生が、「自分の傾向や特性を理解し、多様な選択肢のなかから、進む道を自己決定できるようになること」こそが、前向きな人生を送るうえで最も重要だと考えています。大学生活は社会に出ていく大きな転換期。学生が自立し、自信をもって行動できるように、個々の「好き」や「得意」に徹底的に寄り添い、自己理解や職業理解を深め、必要なスキルを身につける授業や支援を続けています。その結果がデータにも確実にあらわれています。

キャリア支援チーム 野田陽子

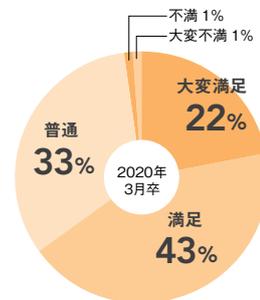


就職率



※2021年 5月1日時点
※就職率=就職者数/就職希望者数
就職率・進路決定率ともに年々増加し、着実に成果をあげています。

就職満足度



※学部実績

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

あらゆる分野に開かれた「進路」

文化や表現を学ぶなかで身につけられる「自分の頭で考え、ものごとを判断し、情報を発信する力」を生かして、さまざまな卒業生が幅広い分野で活躍しています。

🎮 ゲーム業界

【就職実績】

任天堂、スクウェア・エニックス、Cygames、カブコン、コナミ、セガ、ハッピーエレメンツ など

【職種例】

コンセプトアーティスト、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 など

💡 メーカー・ものづくり

【就職実績】

シチズン時計、スノーピーク、ワコール、マルニ木工、サクラクレパス、ペティオ など

【職種例】

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、商品企画 など

🎬 アニメ・映像

【就職実績】

京都アニメーション、A1 Pictures、MAPPA、WIT STUDIO、Production I.G など

【職種例】

アニメーター、監督、演出、脚本、音響、アニメプロデューサー など

🌐 Webサービス

【就職実績】

サイバーエージェント、DeNA、ヤフー、フェリシモ、KLab、TYO など

【職種例】

映像クリエイター、UI/UXデザイナー、Webデザイナー、Webディレクター、プログラマー など

📐 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、セキスイハイム など

【職種例】

グラフィックデザイナー、アートディレクター、ブックデザイナー、舞台美術、建築家 など

📄 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、聖護院ハッ橋、たねや など

【職種例】

教員、記者、編集者、NGO職員、伝統工芸職人、菓子職人、旅行企画、フロリスト など

INTERVIEW [内定者インタビュー]

STUDENT'S VOICE



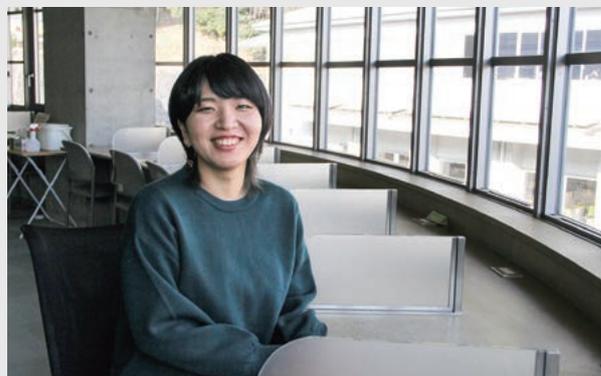
授業や就活を通じて視野を広げ、自分が納得できる道へ

内定先：一般財団法人 休暇村協会(総合職)

経験したアルバイトがすべてサービス業だったこともあって、観光業界に興味を持ち、就職活動をはじめました。最初は人から安定していると思われたくて、確実な資格が欲しかったんです。でも、「自由」についての授業を受けたり、自分の好きなことや、やりたいことを考えなおしたりするうちに、そのこだわりが薄くなっていきました。視野を広げるために、IT関係や金融など、もともと関心がなかった業種も含めて10社ほどインターンシップに参加しました。自分の全く知らない分野について視野が広がり、勉強になりましたね。最終面接まではすべてオンラインで、どのように自分の情報を伝えるのがとても重要だと感じました。キャリア支援チームには本当にお世話になり、提出書類が真っ赤になるほど添削されました。しっかりアドバイスがもらえて感謝しています。資格は確かにステイタスだと今でも思いますが、主体的に興味を持って取り組めるものにこそ意味があります。好きなことであれば、頑張れるからです。

大澤奈央

人文学部 歴史専攻 4年生 (京都府立向陽高等学校出身)



人の心を動かすために着実に実力をつけました

内定先：スクウェア・エニックス(アーティスト職)

就職については大学に入るときから意識していて、絵を描くことを仕事にしたかったです。アニメーション学科を選んだのは、絵が上手い人はたくさんいても、「動き」をつけられる人はまだまだ少ないので、きっとそれが自分の強みになると考えたからです。子どものころから小説や長編マンガが大好きで、「スケールの大きい物語で人の心を動かしてみたい」と思っていました。この目標を実現するために、自分の武器であるアニメーションを生かせるゲーム業界に絞って就職活動をしました。入社後はゲームの中の動画を作ったり、キャラクターのモーションをつけたりと、大学で学んだことを生かせる仕事を始める予定です。クリエイティブ系の仕事を目指すみなさんには、大学で出される課題も含め、自分が本気で向き合ってきたものは、小さなものでも大切に溜めておくのがおすすめです。ポートフォリオへの掲載はもちろん、過去の作品が思いがけず新しい作品のヒントになることもあり、いつか必ず役に立つ日が来ますよ。

佐々木 楓

マンガ学部 アニメーションコース 4年生 (広島新庄高等学校)

着実にステップアップできる

「学年別のサポート」

1
年次



必修科目で キャリア意識を養う

まずは「将来はこうなりたい」「こんな仕事がしたい」という目標をもつことが重要。1年次の必修科目「キャリア1」では、クリエイターや企画職、経営者など多様な仕事をしている卒業生をゲストに招き、その体験談から学びます。自由な発想で社会とつながり、新しい働き方をしている彼らから、あなたが想像する未来、「自分が思い描く自分」になるためのヒントを見つけられるはずです。

【おすすめのプログラム】

- キャリア1 ● 職業研究
- コミュニケーション実践演習 ● ドローイングジム
- セイカミライカード

幅広い進路に対応した、充実のキャリア支援体制



超有名企業から注目企業まで のべ150社以上が学内に

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



学生ひとりひとりに 寄りそった個別相談

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

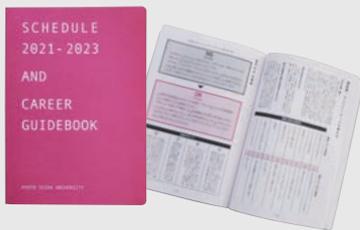


不安を自信に変える、独自の コミュニケーションプログラム

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

TOPICS

活用できるツール



1 オリジナル キャリア手帳

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



2 セイカミライカード

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



3 先輩のレポート・ ポートフォリオ

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

2 年次

自由で多様な働き方を知る

卒業単位に算定できるキャリア科目のなかには、ゲーム、アニメ、IT、広告、映像、伝統産業、観光、NPOなど、さまざまな業界から講師を迎え、アドバイスがもらえる授業も豊富です。幅広く知識を得ることで、社会と将来に向き合う姿勢をつくります。また、大学独自で実施しているインターンシップ等も数多くあり、希望に応じて活用することができます。

【おすすめのプログラム】

- キャリア2
- クリエイティブの現場
- 社会実践力育成プログラム（インターンシップ等）
- マンガ編集部講評会



3・4 年次

思い描く未来に確実につなげる

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

【おすすめのプログラム】

- キャリア3
- ポートフォリオ演習
- 進路就職ガイダンス
- 個別相談



クリエイティブ職に就くためのサポートも充実



クリエイティブ職採用の鍵「ポートフォリオ」作成サポート

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



最前線で活躍するデザイナーやクリエイターがアドバイス

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



一から「描く力」が身につけられるドローイングジム

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

表現者としての自立に向けたサポート



在学中からマンガ家への道を拓くマンガ編集部合同講評会

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



第一線のクリエイターや経営者から思考・発想を身につける

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

[その他の進路支援]

※一部抜粋

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

教員一覽

国際文化学部

人文学科

[文学専攻]

-  **恵阪 友紀子**
日本中古文学 / 和歌・漢詩
-  **久留島 元**
日本中世文学 / 説話
-  **是澤 範三**
日本上代文学 / 日本語史
-  **高橋 伸一**
比較文学 / 詩学
-  **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
-  **三原 尚子**
日本近世文学 / 俳諧

[歴史専攻]

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

[社会専攻]

-  **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**
社会学 / 文化研究

[日本文化専攻]

-  **末次 智**
琉球国文化 / 言語文化(うた)
-  **セシル・ラリ**
美術史 / 写真・風
-  **ティーター・ジェニファー・ルーズ**
応用言語学 / 言語復興 / マイノリティスタディーズ
-  **山名 伸生**
美術史 / 日本・東洋美術
-  **米原 有二**
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**
応用言語学 / 言語習得理論
-  **佐々木 中**
哲学 / 文学
-  **佐々木 美緒**
図書館情報学 / 図書館員養成
-  **住友 剛**
教育学 / 子ども支援論
-  **前田 茂**
美学 / 映画芸術論
-  **籾内 智**
英語教育 / ことば学

[大学院客員教授]

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

グローバルスタディーズ学科

[グローバル関係専攻]

-  **稲賀 繁美**
比較文学 / 比較文化 / 文化交渉史 / フランス語・英語運用
-  **國分 圭介**
多国籍企業論 / 人的資源管理論
-  **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
-  **ナン ミャ ケー カイン**
開発経済学 / 国際労働移動研究

[アフリカ・アジア文化専攻]

-  **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**
宗教社会学 / 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 / 科学社会史 / 知識経営

[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



富樫 佳織

ビジネスモデル／イノベーションプロセス／マーケティング



戸田 康太

文化政策／メディア芸術／マンガ研究



松村 慎

デジタルコンテンツ制作

[イメージ表現専攻]



アティカス・シムズ

XR メディア作成



伊藤 ガビン

コンテンツビジネス／編集



スコット アレン

メディアアート／ディブローニング／グラフィックスプログラミング



ucnv

メディアアート

[音楽表現専攻]



落 晃子

コンピュータ音楽／音楽教育



小松 正史

音環境デザイン／サウンドスケープ論



谷口 文和

音楽学



平野 砂峰旅

コンピュータ音楽／メディアアート／サウンドスケープ



安田 昌弘

ポピュラー音楽研究／文化社会学

[メディア表現学部共通]



大下 大介

コミュニケーションデザイン



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・ビヨルン

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／近現代文化誌



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]



鳥羽 美花

染色



中川 裕孝

テキスタイル／美術

[版画専攻]



池垣 タダヒコ

彫刻／銅版画／シルクスクリーン



北野 裕之

写真／版画

[映像専攻]



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・マネリスムの図像解釈
- **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

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／ブランディング／
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
- **福岡 絹江**
モデリストによるパターン
- **柳田 剛**
服のデザイン

建築学科

[建築コース]

- **川上 聡**
建築設計
- **岸川 謙介**
建築設計
- **高松 樹**
建築設計／インテリアデザイン／
家具デザイン
- **葉山 勉**
建築設計／インテリアデザイン／
家具デザイン／まちづくりコーディネート

[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]



相澤 亮
マンガ



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 / イラスト



佐川 俊彦
編集



武富 健治
オリジナル漫画制作 / 原作・原案付き漫画の作画演出



つづき 萌重
マンガ / ミニキャラクターイラスト



都留 泰作
マンガ / 文化人類学



長尾 謙一郎
マンガ



三河 かおり
漫画編集

[新世代マンガコース]



宇島 葉
マンガ / イラストレーション



おおひなたごう
ギャグマンガ



具 本 媛
マンガ / ストーリーマンガ / 表現論



田中 圭一
ギャグマンガ / 取材マンガ



由紀 円香
ストーリーマンガ

[キャラクターデザインコース]



小川 剛
マンガの展覧会企画 / マンガ表現×デザイン / イラストレーション



小田 隆
絵画 / イラストレーション
(主に博物館や図鑑などに掲載) / 美術解剖学



タダユキヒロ
イラストレーション



陳 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]



田中 達之
アニメーション



若林 和弘
音響監督・演出

[マンガ学部共通]



伊藤 遊
マンガ研究 / 民俗学



数井 浩子
アニメーション制作 / 教育心理



小泉 真理子
コンテンツビジネス / 文化経済学



西田 真二郎
取材 / 編集



ユ一・スギオン
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



河井 敏明
建築学



ウズビ・サコ
コミュニティ論 / 建築計画

共通教員



伊藤 まゆみ
現代美術 / アートマネジメント



川端 平気
キャリア支援



住田 哲郎
日本語学 / 言語学 / 役割語研究 / 日本語教育



中井 咲貴子
教育社会学 / キャリア教育 / 産学接続



中岡 樹里
日本語教育 / 日本語学



山田 小夜歌
舞踏学 / 身体教育学



山本 有恵
心理臨床学 / 臨床教育学



渡辺 知規
数理科学

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)	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										●	●	●			

学費・奨学金

授業料 ※授業料は年4回に分けて納入します

	国際文化学部	メディア表現学部	芸術学部	デザイン学部／マンガ学部／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級以上または2級を受験してCSE2.0 1,950点以上 2. TOEIC® L&R+S&W 1,150点以上 3. TOEFL-IBT® 42点以上 4. GTEC 4技能960点以上 5. IELTSアカデミックモジュール4.0以上 <small>※資格は入学前3年以内に受験して取得したものを有効とする。 ただし、スコアに有効期限がある場合は、入学日時点で有効であること</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」「After Effects」「Premiere pro」など
- Microsoft社 「Microsoft Office」最新バージョン
「Word」「Excel」「PowerPoint」など



ノートパソコン等の購入

購入費用概算 約250,000円

オンラインによる遠隔授業の受講や専門科目の課題制作のため、全学科・コースにおいて、入学前にノートパソコンの購入をお願いしています。なお、学科・コースによって、使用するソフトが異なるため、推奨機種やスペックが異なります。詳細は、合格者へ別途ご案内いたします。



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2021年度の情報です。

How many students?

1

{学生数}

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

学部生は3662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

2680名

Total

3662

名

留学生

982名



【男女比】
女性 57.1% / 男性 42.9%



Global Culture

国際文化学部

200名

Art

芸術学部

465名

Manga

マンガ学部

1195名

Humanities

人文学部

422名

Graduate School

大学院

125名

【学部別の内訳】
※2021年5月末時点

メディア表現
学部

194名

Media Creation

デザイン学部

959名

Design

ポピュラー
カルチャー学部

227名

Popular Culture

+

入学
定員

【国際文化学部】

250名

160名 90名
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】

168名



【人間環境
デザインプログラム】

16名



【芸術学部】

112名



【デザイン学部】

240名



64名 64名 72名 40名
イラスト学科 ビジュアル
デザイン学科 プロダクト
デザイン学科 建築学科

【マンガ学部】

312名



【大学院】
Graduate School

74名



Where are they from?

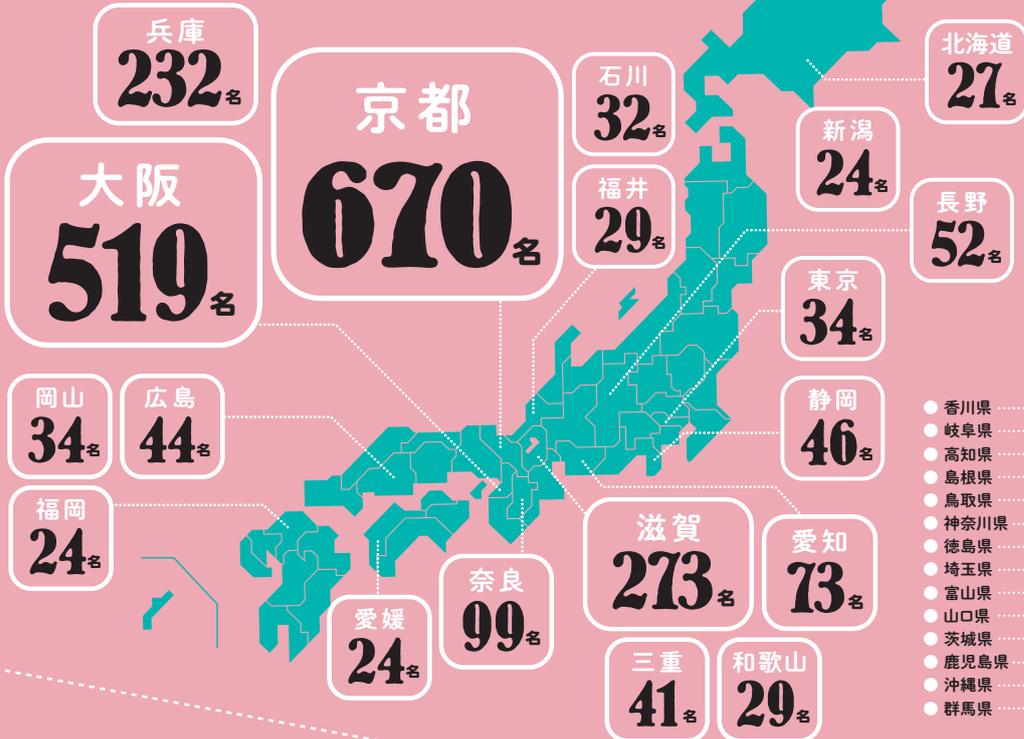
2

{学生の出身地}

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全47都道府県から、さらに海外はアジア、ヨーロッパ、アメリカ、オセアニア、アフリカまで、さまざまな国や地域の人びとで構成され、多様性のあるキャンパスをつくっています。

From
JAPAN



- 香川県 23名
- 岐阜県 22名
- 高知県 22名
- 島根県 20名
- 鳥取県 17名
- 神奈川県 16名
- 徳島県 16名
- 埼玉県 15名
- 富山県 15名
- 山口県 15名
- 茨城県 12名
- 鹿児島県 12名
- 沖縄県 11名
- 群馬県 11名
- 千葉県 11名
- 熊本県 10名
- 宮城県 8名
- 大分県 7名
- 栃木県 7名
- 山梨県 7名
- 岩手県 6名
- 福島県 6名
- 佐賀県 5名
- 長崎県 5名
- 宮崎県 5名
- 山形県 4名
- 秋田県 2名
- 青森県 2名

※2021年1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、ブラジル、メキシコ、ベネズエラなどさらに多様に。同郷の友達も、地球の裏の友達もできるかも。



EUROPE



America



Africa



Oceania



Seika's Campus

3 {キャンパス}

東京ドーム 約4.2個分!!

Total

197,822.89m²

校舎107,290m² グラウンド92,852m²

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
は学生ひとり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!



平均
単価

238円

- きつねうどん・そば …… 130円
- 山菜うどん・そば …… 140円
- カレーうどん・そば …… 160円
- 中華そば …… 280円
- 唐揚げ中華そば …… 330円
- カレーライス …… 170円
- 唐揚げカレー …… 250円
- タコライス …… 420円
- ライス(中) …… 110円
- 味噌汁 …… 30円
- 日替わり定食 …… 420円～
- 学生応援セット …… 420円～

その他、
シーズンごと
のお楽しみメニュー
など多数あり!!



情報館の 図書冊数



図書

231,863 点

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

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。



雑誌

910

タイトル

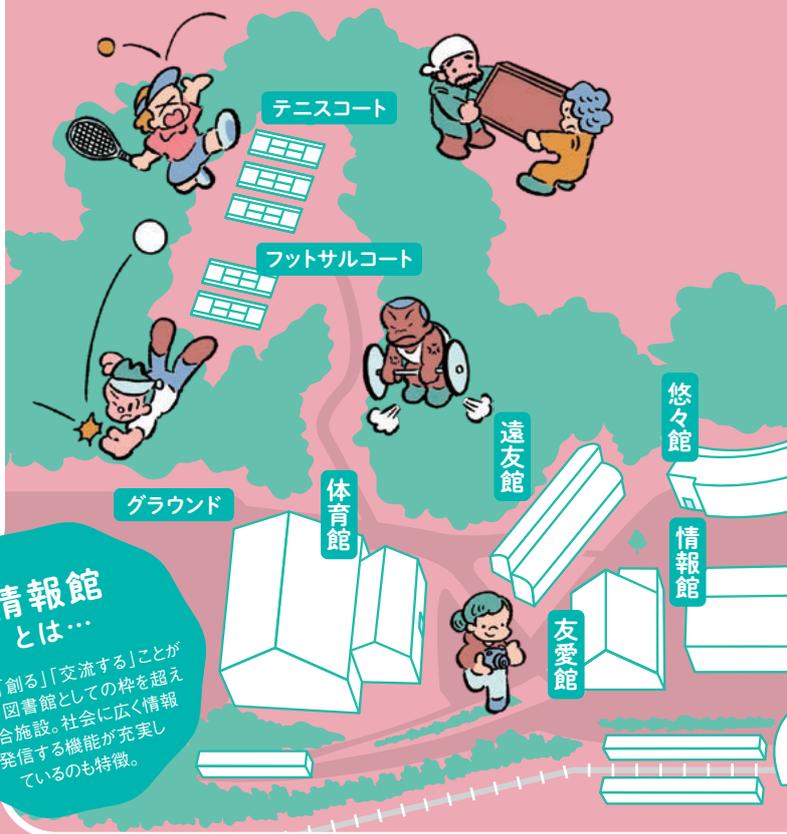
ファッション誌や専門誌など多様なジャンルを、
最新号からバックナンバーまで常備。

マンガ雑誌

90

タイトル

『週刊少年ジャンプ』などのメジャー誌
から通好みの雑誌まで最新号が揃う。



Campus Map

のびのび、ひろびろ。
行き詰まったら
散歩してみよう



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、諦めず上まで登ってたずねると、大歓迎されるのです〜。

※風光館には陶芸、イラスト、プロダクトコミュニケーション、ライフクリエイション、建築があるですよ〜。



京都国際マンガ
ミュージアムの
資料数

学生証で
読み放題!

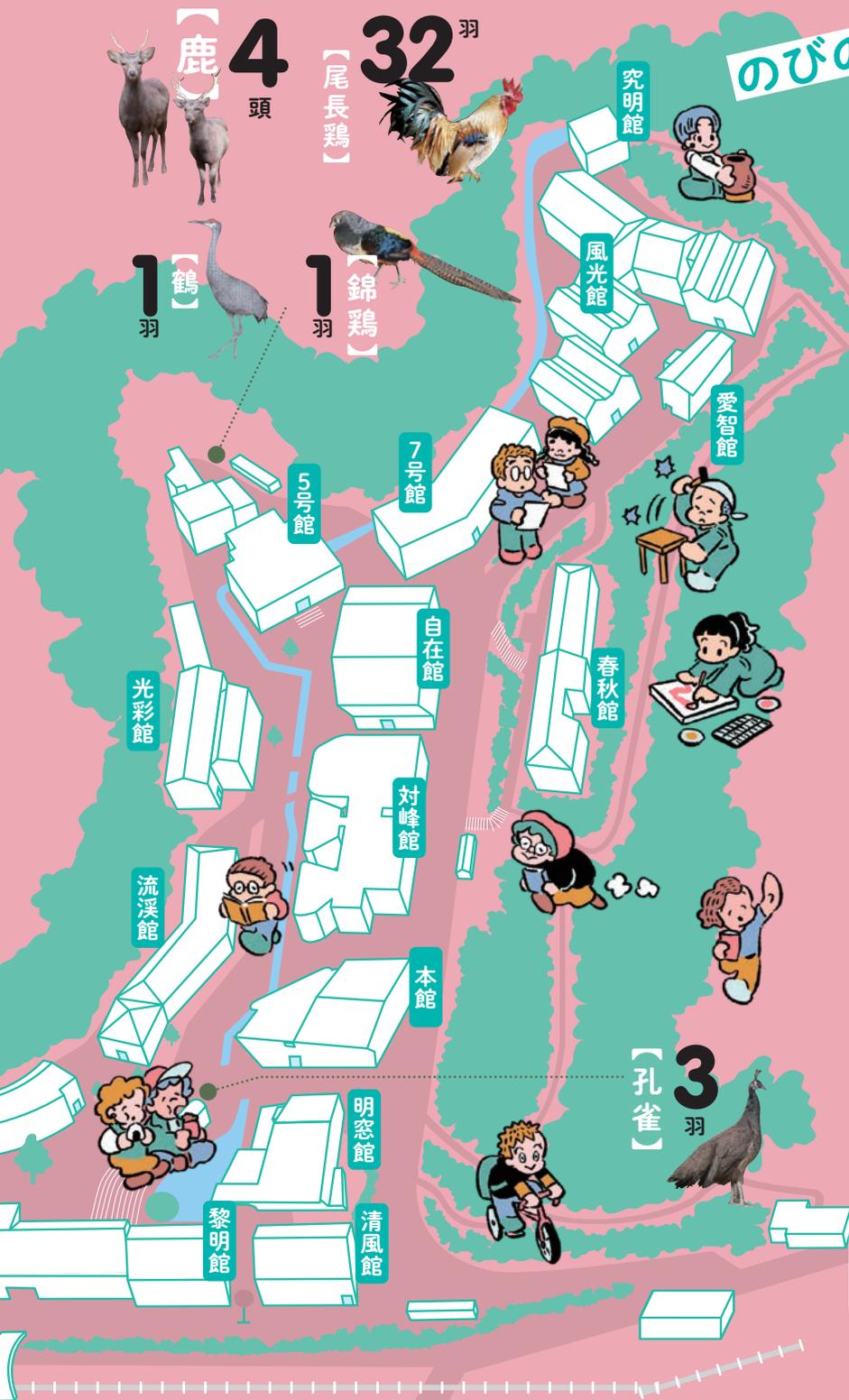
約
300,000点

博物資料

12,589点

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

※京都精華大学情報館
所蔵品検索システム



映像資料

13,961点

映画やドキュメンタリーなどのDVD映像資料が充実。館内には各種デッキが完備されており、視聴できる。

録音資料

10,592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

Facilities

{施設}

リアルな空気感、先輩がちょっとだけお届け

建物の名前や広さはだいたいわかったけど、普段の学生生活では、どんな場所をどんな風に使っているんだろう……?というあなたへ。先輩チームが研究や制作に役立つ施設から他学部の教室、いつも使っているおすすめのスポン、自分だけが知っているちょっと秘密のエリアまでご紹介します。ここに掲載されているのはほんの一部。入学したらぜひ自分だけの場所を見つけてみてね。



キャンパス内のふとした道や場所でも、映像作品を撮っていたり、絵を描いていた、なにやら調べていたり、いろんな「人」との出会いもあるので、どんどん歩いてみてです〜。

1



愛智館



2階からも眺めはイケ〜!!

2021年の春にできた愛智館はまだ新しく、きれいな空間で授業が受けられます。坂を登った真正面に建っているため、高い階からの眺めが抜群なんです。一押しスポットは4階の大きい窓。もし授業を受けるチャンスがあったら、ぜひ見てみてください。K

2



情報館

たくさん活用しないともったいない!!

みんなの好奇心を満たす複合施設、情報館。20万冊を超える図書のほか、CDやDVD、雑誌、新聞などを自由に利用できます。調べものや自習はもちろん、ちょっと行き詰まったリヒントが欲しいときに立ち寄ると、いろんなアイデアがわいてきますよ。N

3



7号館(洋画専攻実習棟)

ステキな作品がいつもキラキラ詰めて!

7号館3階のいちばん奥にある、洋画専攻2年生の制作部屋。モチーフを組んでいる人、写真を貼り付けて描いている人など、それぞれが自分のスペースを持っています。自分たちの世界をつくることでより集中でき、良い作品が生まれるみたいです。K

4



画箋堂

セール中にいろいろ買っちゃいます... ち

絵具やマーカー、画用紙や原稿用紙など、制作に必要なアイテムがずらりと並ぶ購買部「画箋堂」。最新の雑誌やちょっとかわいい文房具、ツナギなんかも置いています。ときどき割引セールがあるので、その時期はお見逃しなく! N

5



体育館

天井が高い〜! 入り口の窓からスに注目!

体育館は、スポーツ演習の授業や、部活動の活動エリアとなっています。卒業式などの大きな式典で使われることも。入り口のステンドグラスは、過去の先輩の卒業制作なんです。館内も広くて、実はスポーツジムも。思いっきり身体を動かせよう! K

6



風光館

制作の間のひそひそ。日向でアウトウト...

風光館2階のソファでは、いろんな人がいろんな時間を過ごしています。制作中、頭を冷やすのにもってこい。授業終わりに友達とお話したり、本を読んだり。晴れの日は光が差し込むので、ポカポカしながら一息つくことができます。K



川口芽依 K



デザイン学部
イラストコース・2年生

写真を撮るのが好きで、技術を身につけるため練習中。授業では雑誌の表紙や、オリジナルギフトボックスを想定して描く課題に挑戦。最近ではInstagramで新しくかわいい服のブランドを見つけることにはまっている。中島さんと他のメンバー5人で、ポップな色合いのフリーマガジン「jus+me」をつづっている(食堂2階に置いてあるのでぜひ見てね)。

中島 瞳 N



デザイン学部
グラフィック
デザインコース・2年生

5人きょうだいの長女。いちばん下とは12歳離れている。好きなことは喫茶店めぐり、人と話すこと、素敵なポスターを眺めることなどたくさん。おすすめの喫茶店は北大路にある純喫茶「喫茶翡翠」。京都精華大学を選んだのは、中学の美術の先生が卒業生だったことがきっかけ。ポートレートやスナップ写真の撮影も勉強中。授業課題はぜんぜん楽しい!

Map



Illustration:
川口芽依
(イラストコース2年生)

7



ICTサポートセンター

高い機材が
借りられるなんて
ありがたい〜!!

デジタル一眼レフカメラやワイヤレスマイク、スタビライザーや三脚、照明機材などなど、制作に必要な機材が借りられるICTサポートセンター。大判サイズの作品をプリントすることもできるんですよ。困ったときの強い味方です。 N

8



対峰館
シルクスクリーン作業中

デザイン学部って
アナログ作品も
作るんだ!!

対峰館にはグラフィックデザインコースがあります。普段はデジタル作業が多いんですが、アナログでの作品制作も。使う画材が同じでも全く違った表現ができて、いきいきした作品が完成するのが面白いです。協力しながらの楽しい両面学べます。 N

9



流溪館

なんか不思議な雰囲気...
上を見上げると、とて不思議な

食堂の隣にある流溪館。謎の顔の立体物が目印です。折れ曲がっているのも特徴で、講義室や研究室が入っています。建物が不思議な構造で、吹き抜けがあり、入り口から一歩踏み込むとまるで異世界。ぜひ一度足を運んでみては。 K

10



水上ステージ

水上ステージで
臨場感あびちゃおう♪
コイもいるよ!!

キャンパスの中央にある天ヶ池に設置された水上ステージ。ここは、誰もが主役になれる学生たちの憩いの場。ダンスやライブなどのサークル活動の発表や作品展示に大活躍しています。そのときはすり鉢状の階段が観客席に変身。 N

11



鹿野苑

野菜を食べている
しかたちが見れるかも!?
ホリホリ良い音♪

京都精華大学のキャラクターにもなっている鹿。もともとデッサン用に飼われていて、いまは4頭いるそう。大きな飼育スペースでのびのびと生きているかわいらしい鹿たちを見ると、なんだかアイデアが湧いてきます。周りの森も異空間みたいで好きです。 N

12



叡山電車
「京都精華大前」駅

皆の近況がわかる。
ホワイトボード
があるよ。

大学に隣接している「京都精華大前」駅。朝しか駅員さんのいない、ほぼ無人駅です。授業終わりは人がいっぱいですが、誰もいないときはとてもいいスポットに。駅構内にはホワイトボードがあり、学生たちが思い思いに心境や近況を書いています。 K

5

Artworks

{作品}

どっしりとした絵画作品、
わくわくするマンガ、ときめく服。
ARデバイス、ストップモーションアニメ…。
ゼーンぶここで生まれました



芸 術学部、デザイン学部、マンガ学部の学生たちは、日々作品制作に励んでいます。その対象は、絵画だったり、立体作品だったり、マンガだったりときさまざま。今回は卒業制作とともに、どんな作品が、どんな考えから生まれたのかをご紹介します。

※卒業制作2021作品集より編集

作品をつくっている人に出会ったら、ぜひ、その意図も聞いてみてほしいです。その人にしかない視点から見た世界があって、いつも新鮮な驚きがあるですよ。



Oil Painting

「laps」 油彩、キャンバス / 1550mm×2020mm

モチーフは自分の生活の中になんか見えた異質な建築物です。具体的に言うと下宿先の窓から見える変電所、通学途中で毎回見上げてしまう浄水場の洗浄水槽、美しい螺旋階段を身に纏った塔など普段の路上観察で見つけた違和感を覚える建物たちです。

増田京華 (洋画専攻)



いつもの自宅からバス停までの道のりで、中央卸売市場の横を通るその時に、市場に来る大型トラックの駐車場を、ぼんやり眺めながら通り過ぎるのが私の日常です。別にトラックが好きで見てるのはなくて、駐車場の向こうにある市場に大量に積まれた平パレットを眺めていました。パレットとは、フォークリフトで荷物を運ぶ際に荷物を載せるために使われる荷物台のこと。物流の仕事でよく使われる仕事道具です。私はどういふわけか、このパレットが大量に積まれた光景に心惹かれました。そこに、市場で働く人びとの活気と、仕事をやり切った空気が感じ取れたからです。作品タイトルを「残火」(ざんか)としたのは、その光景に市場で働く人びとの活気が、残り火のように燃えているというイメージから。残り火を感じながら通り過ぎるのが、私の日常でした。

玉岡莉子 (日本画専攻)



「残火」 岩絵具、水干絵具、高知麻紙、雲肌麻紙 / 1830mm×5520mm



Sculpture



「裂かれて生く」

鉄 / h1500mm × w3300mm × d10000mm

Japanese Painting

全長 10メートル!



Textiles

コロナ禍において芸術、舞台等の分野で生きる人達は厳しい状況にあります。真っ先に活動自粛の対象になり、存続が出来ず潰れた劇団がいくつもありました。私自身もコロナの影響により、3回の公演中止を経験。さらにそのうちの1つは完全にお蔵入りする事となりました。私生活では仕事が減りお金が無。芸術の世界で生きる人で、同じ状況の人は少なくないと思います。それでも、はたから見れば元気に生きています。精神が裂かれ、気持ちが裂かれながらもまだ生きてしまっているんです。しかし、一見まだ生きている人もあと一歩なのかもしれません。「半分が裂かれても生きていけそう」。山椒魚はそんな見ただけでハンザキと呼ばれました。生きてるように見えているだけかもしれない、元気に見えているだけかもしれません。あと一歩。山椒魚は悲しんだ。裂かれた傷は、そのうち命に届くでしょう。

鐵羅佑 (立体造形専攻)



Video & Media Arts

「エドとリリー」

ストップモーション・アニメーション / Dragonframe, After Effects, Photoshop

※チームで制作

アニメーション「エドとリリー」は、素を手助けして美しく保ちたい木こりのエドと、人間の介入を拒む木の妖精・リリーの出会いを描いた作品です。エドとリリーは真反対の考えを持ち、はじめは対立してしましますが、2人の「違い」こそがそれぞれの世界に変化を生むきっかけとなります。私と共同制作者の友人は「共感」をテーマに設定し、今回のプロジェクトに取り組みました。「共感」とは人間の普遍的な体験です。エドとリリーのように、持って生まれた特性や、育った環境によって思想が違ったとしても、体験して得たさまざまな感覚を元に「共感」、「共存」することは可能なのか。これまでの22年間を振り返り考えて、ああ本当にむずかしいなあ、と思いつつたくさんの方に協力していただき、ようやくアニメーションとして形にすることができました。お世話になった方々すべてに感謝いたします。

私は作品づくりにおいて、外面の要素よりも内面のテーマやコンセプトを重要視しています。最初は自分のことから、そして徐々に現代社会に注目するようになりました。卒業制作も人びとの価値観とその対立をテーマにしています。今の時代は、虚実問わず膨大な情報が好きな時に好きにだけ得られ、自分が得る情報を取捨選択することができるようになりました。しかし便利になる一方で、それが社会問題に対する無関心を生み、また自分と敵対する意見を拒絶し、淘汰しようとする士気を高めたように感じます。アメリカの大統領選、香港の情勢、なぜそこまで他を受け入れられないのか。今作は最後、敵対する2人が歩み寄ろうとするところで終わります。現実はまだ複雑に問題が絡み合い、私の作品がこの世に与える影響なんて、のれんに腕押し程度でしょう。でも、今後も私は一貫して伝えたいメッセージを発信していきます。

上坂好乃 (映像専攻)



中川沙羽子 (映像専攻)



「Untitled Love Atmosphere.」

織織、綿糸、羊毛

2020年9月、恋人の出身地である広島に訪れた際に足を運んだ「ひろしま美術館」。その場所が持っている力、空気感、時間軸、作品は、自分の中にある物を全てリセットしたような気持ちにさせました。この運命的な出会いには、その後の生活や制作活動に影響を与えています。右側の作品では、「ひろしま美術館」のテーマである「愛とやすらぎのために」と同じテーマを元にして、日々感じていることや自分なりの解釈を表現しました。

鈴木大晴 (テキスタイル専攻)



「リアルフィクションワールド ～ここはどこまでもヘンテコな現実～」

私の意識の半分は、宇宙人のような目線で日常を眺めることがあります。例えば団地という、番号できっちりと整理された大きな箱が人間の真実に見えたり、日常の風景の中に唐突に現れる巨大な給水塔や何かのタワー、巨大な過去を含んだ廃墟や古墳、遺跡、ナスカの地上絵、ピラミッドなどを見ることも面白い。ぼんやりとした不思議な感覚になります。そんなとき、フィクションのようなものが多く存在するこの現実がヘンテコに思えてワクワクします。どこまでも冒険できる気持ちになります。私はそんな現実と非現実が混ざり合ったこの世界を「リアルフィクションワールド」と名付け、実際に私の宇宙人のような意識の半分を具現化したスーツとヘルメットを借用し、「地球探検員217v008」として地球探検の旅に出ました。この作品は、持ち帰った現実の素材と、自作のタイポグラフィ・不思議な形を組み合わせ、フィクションのようなシーンを構成するグラフィックアートです。

小川由華
(グラフィック
デザインコース)



New Generation Manga



「サプライズデリバリー」

3年次に購入してから最初に描いた作品は、自分の体験を元にしてメッセージ性や読みごたえを重視して作ったものでした。私自身の身を削りながら書いた内容に題材が上手くハマり、色々な方に高い評価を受けていたが、「読者を選ぶ」「キャラクターが固い」と言われていました。今回作成した「サプライズデリバリー」は、ボケ役とツッコみ役の凸凹コンビが、無茶苦茶な展開に巻き込まれるコメディで、卒業制作としてはあまりに魂のこもっていない作品に見えます。体験を元にしたメッセージを物語に混ぜるという3年次に見出した自分の価値のようなものを一切含ませず、キャラクターとその会話を最重視して構成したからです。ですが、きっと誰でも最後まで楽しく読める「読者を選ばない」作品になっているはずですよ。卒業前最後の作品としては不恰好ですが、「多くの人にもらえる」という当たり前のようではない技術の端くれを掴むことができたという面では、最後に相応しい学びの詰まった作品になったと思います。

竹野琴海
(新世代マンガ
コース)



Fashion

人びとが求める服は昔に比べると、リラックスしたものになってきています。しかし私は、時代にあったリラックス感と、美しさのある服やブランドが主流になっていないように感じていました。そこで、リラックスして見えかつ美しく見える服の制作を行う事にしました。リラックス感や美しさが表現されていると感じるブランド「The Row」や「Jill Sander」を先行例として、服を分析したところ、美しく見せるにはクラッシュアイテムとベーシックな色や形、リラックスして見せるには肩幅に適度なゆとりがあり、服にドレープ感があることが重要だと分かりました。それらの衣服を更にリラックスして見せるために、肩パッドなしでジャケットを制作。細身のジャケット、肩が少し大きいジャケット、肩が大きく身頃の細いジャケットと、肩幅や身頃のバランスを試行錯誤して制作を進めました。軽衣料はそれにスタイリングとして合わせられるよう制作しています。

伊藤来未 (ファッションコース)



「hair」

アクリルガッシュ / 420mm×594mm

物心ついた頃からヒトの身体を覆う「毛」について意識するようになりました。美容師である母が相手の髪に優しく触れ、希望するスタイルに切り揃えていく姿をずっと見てきたことも影響しています。そして、身体が成長して体毛が目立つようになると、同じ身体から生えている「毛」でも丁寧に扱われるものもあれば排除されるべきものもあるのだという常識を突きつけられ、次第にその価値観に囚われていきました。今回はそんな窮乏な思考を解きほぐしたいという思いで制作に取り掛かりました。ただ、すでに根付いた価値観や美意識というのはそう簡単に払拭できるものではなかったですし、「毛」を意識して描こうとすればするほど自身のジェンダー観が覆わなくなっていきました。特に「ムダ毛」と呼ばれるものに対する嫌悪感は想像以上に根強く、制作においてこのような感覚を得られたのはある意味収穫だったと思います。どうして他者の目を気にしてしまうのか、ジェンダーとは何なのか、今後も飽えず考えていこうと思うきっかけになりました。

東條沙紀 (カートゥーンコース)



「まわるまわるまわる」

「いつなくなるかわからない幸せ」「巡り巡る人びとの営み」。卒業制作ではそういったものに注目し、設計したいと考えました。TVなどで流行を目にするたび、それがひと昔前に流行っていたものだということに以前から興味がありました。それはファッション等の娯楽だけでなく、生きる手段も同じなのではないか。この災害が多い日本という国で、何かあった際に用いられる人々の営みというのは、昔に異なるものではないか。近年各地で起こる多くの自然災害や、今人々を苦しめているものは現状で現実だということ。いつまでもそこにある「当たり前」にしがみついているといけないということ。卒業制作を通して改めて感じ、学ぶことができたと思います。

福岡拓巳
(建築コース)



佐々木美紅
(建築コース)





Research Theme

研究テーマ

6

選ぶテーマは無限大。
人間を研究する
大学の神髄、
ここにあり!



どうしたらもっと
身近に感じられる?



「もっと身近に食品ロスの危機を感じてもらうこと」が金額換算の目的でした。食品ロスとは、本来食べられるのに捨てられてしまう食品のこと。その現状として、日本の食品廃棄物は年間に2550万トン、そのうち食品ロスの量は年間612万トンにもなっています。これは、日本人ひとりあたりが毎日お茶碗1杯分のご飯を捨てているのと同じ。自分が貢献できるのは何かと考えた結果、栃木県小山市の100世帯分の食品ロスの量を金額換算することに思い至りました。この研究に取り組むきっかけとなったNPO法人木野環境のみなさんと協力し、ポスターを作成。食品名や個数、1個当たりの値段などをエクセルにまとめていき、年間20億円も手つかずの食品を廃棄していることを訴えました。当初考えていた以上に調査が難航し、たくさんある商品の金額を全部算出できるか不安になることもありましたが、無事に形にすることができました。次は私の地元の食品ロス量も調べて比較してみたいです。

市川綾乃

食品ロス、幽霊話、関西弁と文学……。これらはすべて、先輩たちの研究テーマ。社会問題はもちろん、あなたが好きなものや気になっていること、なんでも追究することができます。過去には「鴨川で等間隔に並ぶカップル」を調査した猛者も。書籍にもなっているんですよ。

2020年度人文学部フィールドプログラムの
テーマより抜粋

タクシーの幽霊話は
ここからだった!



深泥池の 幽霊ばなし

京都には幽霊話が数多く存在しますが、今回調査した「深泥池(みぞろがいけ)」は、インターネットで「京都 幽霊」と調べると、有名どころとして出てくる場所です。この深泥池、大学から自転車ですら15分くらいの場所にあるんですよ。調べていくうちに、さまざまな都市伝説や伝承が語られていることがわかりました。たとえば、節分の豆まき伝承。節分に豆をまき、鬼を退治するという行為がどこで生まれたのかについて記述されているものは、実は深泥池以外に見当たらないんです。ほかに、中世以降に伝承されてきた物語「小栗判官」の冒頭には、深泥池に住む蛇女にまつわる話が出てきます。最も有名なのは、昭和に広まった「タクシー怪談」ですね。一台のタクシーが病院からひとりの客を乗せる。年齢は40歳前後、肩まで伸びた洗髪が印象的な陰にこもった感じの女性です。行き先は深泥池のそばまでと言われ向かいますが、近くまで来てふと後部座席を見ると、女性は消えていてシートがびしょりと濡れていた。慌てた運転手は警察を呼んだが、転落の形跡は見当たらなかった……という話です。「タクシー怪談」発祥の地として、新聞記事にも掲載されたことがありみなさんも聞いたことがあるんじゃないでしょうか。ほかにまだまだ沢山出てきます。気になる人はぜひ調べてみてください。

山根悠介



関西弁と文学

～谷崎潤一郎の『朧』をたよりに～



わざわざ関西弁に
書き直し!?

明治から現代にいたるまで、方言を用いたさまざまな文学が生まれています。現代でも、登場人物の発話が関西弁で書かれた2008年の川上未映子『乳と卵』、74歳の主人公の語り東北弁で綴られる2017年の若竹千佐子『おらおらでひとりいぐも』などは、純文学の新人賞である芥川龍之介賞を受賞しています。今回は方言を用いた文学のなかから、谷崎潤一郎の『朧』に注目しました。1928年(昭和3年)から2年間、雑誌『改造』に断続的に掲載された作品です。物語は良家の娘で、弁護士の夫を持つ柿内園子が、自身が体験した異常な恋愛経験を先生(作者)に告白していく形で進んでいきます。

連載開始時、谷崎は標準語で執筆を進めましたが、徐々に関西弁が織り込まれ、単行本にする際にはその全てが関西弁に直されています。谷崎自身は関東出身。関西弁で『朧』を執筆する際には、大阪の女子専門学校に通う2人の女学生を助手にして進めたそうです。登場人物の園子の出身は作中では明らかにされていませんが、大阪の「船場言葉」と呼ばれる方言であることがわかりました。船場は、江戸時代以降「天下の台所」とも呼ばれるほど繁栄した大阪の商業地帯で、現在の大阪市中央区にあたります。

田頭直哉





戦時下における 検閲と図書館



わたしは戦時下に行われていた小説や映画などあらゆる芸術に対する表現の規制について調査し、さらに図書館はそれにどう対抗し、向き合っていたのか考察しました。戦時中、文学は戦争に対して肯定的な思想を持たせる手段として使用されました。戦争が苛烈になっていくと、小説だけでなく童話や絵本などの児童向け作品にまで国策の宣伝に使われるようになっていきます。反戦思想など、政府にとって都合が悪いことを描いた作品は検閲によって発禁処分を受けたり、該当箇所が伏字にされるなどの処分を受けたりしたんです。図書館への影響として、政府は左翼思想図書の新規購入を中止し、寄贈図書も受け付けず、所蔵図書も貸出不可などの処置を行っています。他にも、利用者がどんな本を読んだのか、履歴を開示させるなど、思想への統制が敷かれていたことがうかがえます。戦後、図書館協会はひとびとの「知る自由」を守るため、「図書館の自由に関する宣言」を決議しました。しかしその後も、この自由が脅かされる事件が起きています。今回は研究に没頭しているうちに、あっという間に時間が過ぎていきました。図書館が守るべき「知る自由」について、今後の研究でも掘り下げていきたいと思います。

吉岡夕月



京都・滋賀坂本と 三人の武将

～祀られる場所から学ぶ歴史～

「お墓が複数ある歴史上の人物がいる」という気づきをきっかけにテーマを決めました。京都に縁のある三人の戦国武将、織田信長・豊臣秀吉・明智光秀の墓所・神社を中心に調査を進行。範囲を京都市内と明智光秀に縁のある丹波と坂本に決め、阿弥陀寺や西教寺、豊国廟など祀られている場所とその歴史を調べ、実際に訪問しました。調査した場所の総数は21カ所です。その結果、織田信長は京都中心部に多く集まっていることがわかりました。それに比べ、明智光秀は広範囲に散らばっています。謀反人となったためなのか、京都中心部には首を吊る塚なども3つしかありません。ただ、祀られている範囲は広く、明智光秀の領地だった滋賀県坂本や亀岡市、福知山市にも及びます。また、豊臣秀吉の場合は数は少ないのですが、東山区に集中しています。これは葬送地として有名な鳥辺野が関係していると考えられます。

黒田華帆



全部で21ヶ所
訪ねました

京都市動物園の運営支援を実際に行いながら、職員の方々へのインタビューと文献調査を行いました。同園は、新型コロナウイルス感染予防のための完全閉園から、マスク着用などの条件つきで京都市民に限定した開園を経て、府民以外も入園可能というプロセスをたどっています。代表的な影響は、閉園により収入が減少したことです。同時に動物にはリラックス効果が出たこともわかりました。一方、「お客さんがいなくて退屈した動物がいた」そうです。園長からは「光熱費や餌代のやりくりが大変だった」といった苦労話や、大型類人猿やネコ科など、人から動物、動物から人への感染を防ぐ方法も併せて検討する必要があったことなどをお聞きしました。ただ、いいこともあ

り、当時新しく始めたInstagramの企画「園長さんとお散歩」では、海外のユーザーともつながることができたそうです。

安井磨凜



大変ながらも
SNSを活用



新型コロナウイルス 感染拡大の 動物園への影響



みんなの話を聞いていると、「知らないことを知っていくおもしろさ」がすごく伝わってきます。今年は何んなテーマが生まれるのかな。わくわく。



文豪たちの 愛した食事



わたしはもともと、アニメやゲームの聖地巡礼が好きでした。聖地巡礼がしたい。美味しいものが食べたい。でもコロナが流行っているから自粛なくては……という自身の欲求に応えた結果、「近代小説に登場する料理を再現する」というテーマにたどり着きました。『舞姫』や『高瀬舟』で知られる森鴎外の好物「饅頭茶漬」は、娘である森茉莉の著書『貧乏サヴァラン』に記されています。実際に食した感想は、おはぎが好きならいけると思いますが、わたしはできればもう食べたくない味でした(笑)。続いては『墮落論』や『桜の森の満開の下』の坂口安吾。幼少時から破天荒な性格で、叔父からは「とてつもなく偉くなるか、とんでもない人間になるか、どちらかだ」と言われていたそうです。好物はおじやで、『我が工夫せるオジヤ』にその作り方が書かれていますが、本来は三日以上煮るという代物です。残念ながらわたしは三時間でギブアップして、普通のおじやができました。文学にはこんなふうにも「身体感覚を通して作品に近づき、作品世界を体感する」楽しみ方もあると発見できました。

轡田みなみ



伏見稲荷大社 と鳥居



伏見稲荷大社は、全国に約3万社あるといわれる稲荷大社の総本宮。初詣では近畿地方の社寺で最多の参拝者を集めます。海外での人気も高く、参拝に行く日本人と同じく、それ以上の外国人が観光に来られています。特に有名なのは朱色の鳥居がいくつも連なる「千本鳥居」ですが、今回は、その千本鳥居のさらに奥を調査しました。奥に進むと、小さな鳥居がたくさん並べられている「お塚」といわれる場所がいくつか存在します。その光景は神秘的ですがどこか不気味。まるで吸い込まれるような、そんな感覚になるんです。奥社奉拝所では、小さな鳥居の上に大きい鳥居があるという面白い光景が見られます。ここは御神体である稲荷山の神々を祀るために作られた場所だそうです。この小さな鳥居は、稲荷神を信仰する人びとが、私的な守護神として名前を付けて奉納したもので、これを「お塚信仰」と呼び、伏見稲荷大社が沢山の人の信仰されているという証にもなっています。

白崎湧太

ひとふんばりして
登ってみては

7 {サークル} 20



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

27名

「演劇はたくさんの表現が集まってできる総合芸術」を掲げ、役者も裏方も、性別・学部・経験問わず一丸となってひとつの舞台をつくる。未経験者からスタートする部員も多い。

【部長コメント】 経験者未経験者問わず大歓迎。役者をやってみよう、ものづくりや衣装メイク、脚本や映像・パンフ制作などに興味のある方、ぜひ来てください！いつでも私たちは歓迎します。



部長
豊田大晟
音楽コース2年



バスケットボール部

18名



基礎メニューから対人メニュー、練習試合などを行っている。授業の空き時間などを活用して、大学内のジムに通っている学生も。不定期で他大学との練習試合も開催。全員が試合に出られるチャンスあり。

【部長コメント】 バスケットボール部は2021年11月から新体制として再始動しました。私たちはバスケットを楽しむことを中心に活動しています。興味がある方、ぜひ足を踏み入れて下さい！（初心者も経験者も大歓迎）



部長
河村政輝
社会専攻2年

バドミントン部

50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ので、バドミントンが好きな方は練習に来てみてくださいませ。



部長
西山詩織
プロダクトコミュニケーションコース3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。

30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く、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
田中駿介
音楽コース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】 さまざまな場所で撮影会を行っています。写真を通して自分らしい表現を追求できる同好会です。写真が好き、被写体として活動したいなど、いろんなメンバーが所属していますよ。



部長
島本美宇
デジタルクリエイションコース3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。

13名



【部長コメント】 エアソフトガンを用いたアクティブスポーツ、サバイバルゲームを行っています！男性が多い印象のスポーツですが近年では女性も増えてきており、当サークルはもちろん男女問わず部員を募集しています。簡単に始められて、他のスポーツにはない楽しさがたくさんあるサバイバルゲームを、皆さんも始めてみませんか？



部長
粟野宏明
プロダクトコミュニケーションコース3年

フォークソング部

34名

フォークソングに限らず、幅広い音楽に取り組める音楽サークル。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】 年間イベントも盛りだくさんで計画しています。大学生活、大勢と一緒に充実させましょう。音楽初心者の部員も多く、ただただ音楽が好き、興味がある。その気持ちだけでフォークの仲間に入ってもらえますのでお気軽に遊びに来てください◎演奏だけではなく、照明やPAの経験もできますよ。なかなか触れる機会のない、新しいことに挑戦したいという方も大歓迎お待ちしております◎



部長
野哲子
テキスタイル専攻2年

バレーボール部

35名



年に2回開催される大会に向けて、体育館で練習に励んでいる。バレーボールだけでなく、海水浴、スノーボード、学園祭への出店など、さまざまなイベントも行う。

【部長コメント】 男女共に和気あいあいとした雰囲気です。経験者、未経験者共に大歓迎です!! 少しでも興味があればのぞいてみてください。



部長
田畑志郎
建築コース2年

創作漫画同好会

17名



定期的に発行する部誌に合わせて各自作品を制作している。部誌完成後は大学内で無料頒布し、週に1回開催している部会で部員による作品の意見交換も。外部の創作イベントへの参加もあり。

【部長コメント】 創作漫画の制作をするサークルですが、マンガ学部以外の学生も多く所属しています。来年度から編集希望の入部者を募集します。漫画が描きたい、本の編集をしてみたい! という方はぜひ入部してください。



部長
笠井壺衣里
ストーリーマンガコース3年



14名

フラメンコ同好会

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、普段しない様な格好が出来るのも魅力の1つです! 月に2、3回ギターの先生をお呼びして練習したりもしています。ダンス初心者・ギター希望どうぞお気軽にお越しください!



部長
灰野来花
日本画専攻3年



22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】 今年度は月に数回程度の練習試合、サークルの大会参加などを行う予定です。野球を始めたばかりのメンバーもいるので、初心者の方でも野球に興味があれば一度大学のグラウンドに足を運んでみて下さい。マネージャーも興味があればぜひ。



部長
北口武蔵
人文学科1年

フットサル同好会

19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、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】 みんなで楽しく活動しています。経験の有無や男女は問わず、活動の参加も自由なので皆さん気軽にきてください。マネージャーも募集しています。



部長
大西聖哉
社会専攻3年

- | | | |
|----------------|-----------------------------------|-----------------|
| 剣道部 12名 | 硬式テニス部 12名 | ラグビー部 10名 |
| 華道同好会 9名 | Seika Digital Laboratory 9名 | 柔道同好会 9名 |
| 文芸同好会 7名 | クイズサークル 7名 | |

※その他、ダンスサークルやフランス語勉強会、SDGsの推進活動など非公認の団体もたくさんあります。

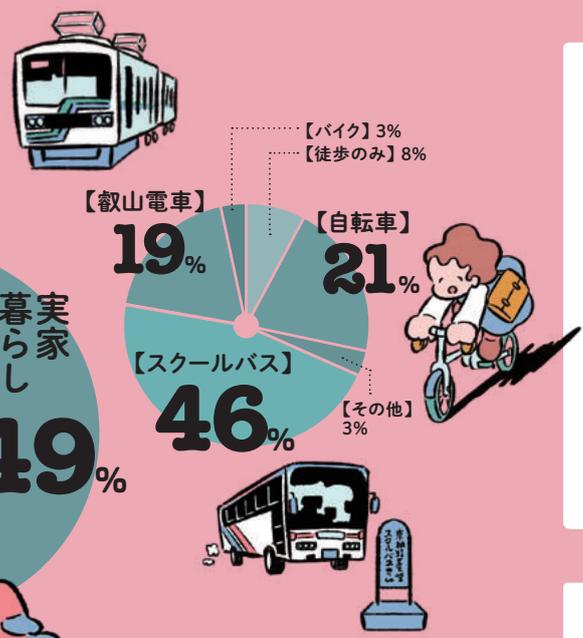
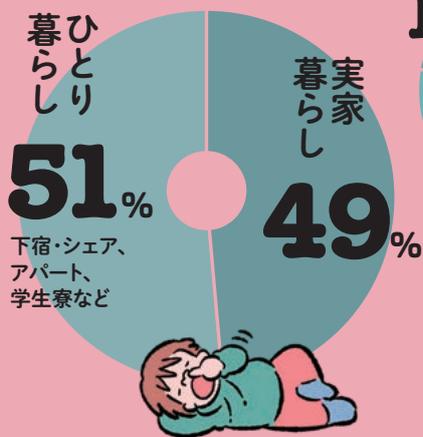


フォークソング部とアコースティックフェローズは、サークル名と演奏するジャンルが違うことでも有名ですぞ。ふたつの違いは「雰囲気」らしく〜。

Student Life

8 {暮らし}

気 になるひとり暮らしと実家から通学の割合は、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割といったところです。体感的には、大学の近くに住むことをおすすめする派がやや多め。刺激を求めて街中に住む学生もたくさんいます。



通学



三好芳樹
人文学部 歴史専攻2年

Interview

Q 通学時間はどんなことをしていますか？

英単語を覚えたり、音楽を聴いたりしています。最近ではインターンシップ準備のために、希望しているデザイン系の会社に関連する分野の本なども読んでいますね。

Q 通学ルートを教えてください。

電車とスクールバスです。通学時間は、乗り継ぎがうまくいかで少し変わりますが、だいたい60分～90分くらい。大阪にある自宅の最寄駅からJRで30分、地下鉄20分、スクールバス10分程度です。

Q アルバイトはどうしてる？

土日に、京都市内の飲食店で働いています。派遣型のアルバイトに登録しているので、電車を乗り継いで遠方に行くことも。実家の近くには候補がなくて、最初はどこで働くか色々迷いました。アルバイト代はスマートフォンやイヤホンなど、電子機器の買い替えに使うことが多いですね。



1日の大まかなスケジュールを教えてください。

朝7時頃に起きて、10時くらいに大学に到着。今期の午前中は自習の時間として、英語の勉強や課題に取り組んでいます。13時から授業が始まり、17時からは学内のドローイング教室にある石膏像を見ながら3DCGモデルづくりをしています。

Q 困ったこと、不便だったこと

やりたいことがたくさんあるので、通学に時間がかかるのはちょっともったいないかな、と思うときもあります。

留学生と日本人学生がともに暮らし異文化を学ぶ国際学生寮



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

入寮費 10,000円 寮費 30,000円/月
共益費 5,000円/月 火災保険料 約4,280円



木野寮 VS 修交館



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2022年度実績



Interview

ひとり暮らし ルーム シェア

Q この部屋に決めた理由は？

大学に近くて、ルームシェアができる間取りで、キッチンが大きいところ。1年生のときは大学の国際学生寮にいたんですが、そこで仲良くなった建築コースの留学生、タンさんと生活しています。実は同じアパートの下の階にも元寮生の友人が2人で住んでいて、よくご飯と一緒に食べるんですよ。



辻 大輝
芸術学部 映像専攻2年

Q ひとり暮らしして一番不安だったことは？

一日三食食べるなど、健康的な生活ができるかどうか。今はたまに夜更かししたり、深夜にインスタントラーメンを食べたりすることもありますが、基本的には明日の自分のためになる暮らしができています。ルームシェアもうまくやれるか少し不安もありましたが、タンさんとは寮も含めると2年一緒に住んでいて、ちょうどいい距離感で毎日楽しいのびのびと暮らしています。

Q ひとり暮らしをしてよかったことは？

なんとといっても、学校が近いこと。

インテリアの こだわり

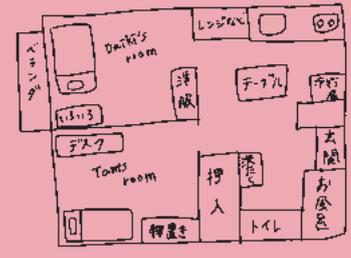
Q インテリアのこだわり

まだ理想の部屋はできあがりませんが、生活感は大切にしています。ポイントはできるだけスッキリ見せつつ、帰宅したときほっとできるような、ほどよい生活感を持たせることでしょうか。

困ったこと、 不便だったこと

Q 困ったこと、不便だったこと

学校が終わって帰ってきた時に、犬が迎えてくれないこと。それから、母の料理がないこと。たまにくさっとメンタルにきます。



●家賃:55,000円(ひとり27,500円)
●間取り:2DK ●学校までの距離:徒歩10分

ひとり 暮らし

Interview



金子 茉央
デザイン学部 グラフィックデザインコース 3年生

この部屋に 決めた理由は？

Q この部屋に決めた理由は？

自分は静かに暮らせないタイプだとわかっていたので、1階の角部屋の二重窓の物件にしました。あとは、この部屋だけなぜか壁がオレンジだったところですよ。

インテリアの こだわり

Q インテリアのこだわり

統一感には気にせずに、好きなもので埋め尽くしています。派手なものが多いので、気が散って目がチカチカすることもありますが、慣れると落ち着きます。友達からも居心地が良いとよく言われるので、私の家のインテリアには、癒しの効果があるのかもしれません。

困ったこと、 不便だったこと

Q 困ったこと、不便だったこと

実家では自分で鍵を閉める習慣がなかったので、鍵を閉めたか不安で授業に集中できないことが何度もありました。

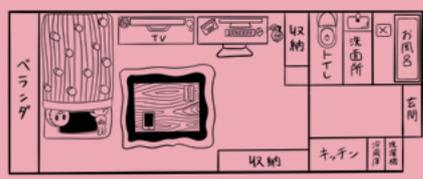
Q ひとり暮らしして一番不安だったことは？

今まで家事全般やったことがなくて、お米の炊き方も洗濯機の回り方もわからなかったことです。最初の頃はわからないことがあると、すぐに家族に電話をして教えてもらっていました。掃除洗濯は苦にならずに続けられていますが、自炊はしなくても困らないことに気づいて、ほとんどしなくなりました(笑)

ひとり暮らしをして よかったことは？

Q ひとり暮らしをしてよかったことは？

自立したこと。実家にいると何かと親を頼ってしまうのですが、ひとり暮らしだと誰にも甘えられないので、前よりも人間として成長したと思います。



●家賃:60,000円 ●間取り:1K(8畳)
●学校までの距離:電車15分+徒歩8分

Recommended Residential Areas around SEIKA

ひとり暮らしの おすすめエリア



国際会館・岩倉エリア
大学周辺で、家賃も他より安め。国際会館からは無料スクールバス、岩倉からは電車2駅で通学できる。スーパーやコンビニ、病院なども揃う。



北山・松ヶ崎エリア
閑静な住宅街。府立植物園やコンサートホールがあるおしゃれで文化的なエリア。地下鉄沿線にあり、京都駅までのアクセスも便利。



修学院・一乗寺エリア
寺社仏閣や、美術やデザイン系に特化したショップやカフェが多く、芸術系の学生も多く暮らしている。一乗寺には人気のラーメンストリートも。



出町柳エリア
商店街や映画館があり、鴨川が流れる穏やかなエリア。下鴨神社など観光名所にもアクセスしやすく、アニメや小説の舞台になった場所も多数。

叡山電車「京都精華大前」駅以降の鞍馬方面は、いきなりがっつり山の風景に変わります。旅行気分が味わえておすすめ。温泉もあるでしか。





Recommend Spots in Kyoto

9

{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

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〜。

02 Kyoto International Manga Museum



丸太町

丸太町通

05 Kyoto City Zoo



東大路通

白川通

Zoo

KYOTO city

Heian Shrine

03 fiveran



丸太町

烏丸御池

京都の
繁華街「河原町」
まで約20分

御池通

地下鉄東西線

京都
市役所前

東山

04 京都精華大学
サテライトスペース
kara-S



四條烏丸

四條通

阪急京都線

京都河原町

三條(三條京阪)

祇園四條

06

VOU/棒

至京都駅

五条

五条通

清水五条

文化施設の特別優待

学生証を提示するだけで観覧料が無料や割引になる優待制度があります。京都国立近代美術館や大阪の国立国際美術館など、有名な文化施設に足を運んで、たくさんの芸術や文化にふれてみてくださいね。



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。



落ち着く古民家カフェ



02

京都国際マンガミュージアム

京都市との共同事業で2006年にオープンした学外施設。セイカが企画・運営。書架「マンガの壁」には、読んだことのあるマンガがあって懐かしくなることも。グラウンドに持ち出し寝転びながら読むこともできます。企画展示や紙芝居などもあり、1日いてもまったく飽きません!

【学生証提示で入館無料】

あっという間に夕方に



03

fiveran

セイカの卒業生がシェフを務めるパン屋さん。国産小麦を使用し「翌日も美味しく食べられるパン」をコンセプトに、2015年に室町三条にオープン。パンの種類はハード系・ソフト系、合わせて約80種! 続々と焼ききたが並べられ、つつい目移りしちゃいます。奥にはイートインスペースも。



選びきれない豊富な種類



04

kara-S

kara-Sはセイカの学外施設です。ショップでは在学生や卒業生の商品をはじめ、作家性あふれる品物がそろっています。ギャラリーでは、毎週違う展示が楽しめます。ここで初個展を開く学生もたくさんいます。四条・烏丸駅直結という好立地も魅力!

ぜひ活用しよう



スケッチする学生多数



05

京都市動物園

芸術系の学生が動物のデッサンに訪れたり、京都の自然を再現した「京都の森」の整備を人文学部(現人文学科)が手伝っていたり、何かと関わり合いの深い動物園です。見どころは4頭の子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!



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



P.12にオーナーの川良謙太さんのインタビュー掲載!

ファッション

セイカ生の おしゃれ ワザ

みんなへの質問

1. 服の購入頻度は?
2. 撮影時の服は、全身でいくらくらい?
3. ネットと実店舗、服はどちらの方法で買う?
4. 服を買う時のこだわり
5. 今はまっていること、マイブーム
6. 京都精華大学の好きなところ
7. 座右の銘

カラフルでにぎやか。 モードに古着、 決めポーズでパチリ!

ティファニー

音楽コース・3年生

①年3回くらい ②6200円 ③古着とファストファッション ④身長に合う服にすること。最近はおバーサイズの服をよく着ます。⑤映画を観ること。フランス映画をよく観ます。⑥個性こそ主義なところ ⑦「髪は行動である」byオードリー・ヘップバーン



杏珠

音楽コース・4年生

①1ヶ月に1回 ②9500円 ③店舗 ④直感。あまり流行りのものがわからないので好きな服を着ています。⑤1950年代の映画鑑賞はまっている。特に好きな作品は51年の「地球の静止する日」⑥実際の現場で活動しているプロが多い。タバになる。⑦アコースティックギターと共におらんこと。



日和

人文学科・1年生

①1ヶ月に1回くらい ②40000円 ③店舗 ④試着する。ジャンル問わず、来たかたから着る1今日の帽子は、ペルリンの作家さんの作品。⑤お笑いライブに行くこと。⑥うるさくないところ。ラブリ。



Eating

イラストコース・2年生

①1ヶ月に4回くらい ②13000円 ③ネットと店舗 ④昭和レトロ、ピンク色と柄、デザインが可愛いのが好き。⑤今はスリットダンスにはまっています。⑥前衛美術が自由で好き。色々な人の友達が増えてうれい。⑦演習って頑張って頑張ろう。



みずき

社会専攻・2年生

①1ヶ月に1回あるかないか ②40000円 ③ネットと店舗 ④好きな色、形があれば買うか考える。きれいなスタイルが好き。⑤ゲーム実況をたすら見ること。⑥自由で自分が見たいことを一心にできるところ。⑦観しきにも礼儀あり。



うな

ライフクリエイションコース・2年生

①1ヶ月に1回 ②15000円 ③ネットと店舗 ④最近「形」を意識して買っています。シルエット大事! ⑤Nintendo Switchのパーティー。⑥面白い先生が多いところ。⑦夜はあかん。酔考えよう。

テオ

グローバルスタディーズ学科・1年生

①決まっていない。いいものがあつたり、欲しくなつたり買ふ。②25000円 ③ネットと店舗 ④気に入ったものがあつたら一度キープして他のものを見て、それでもキープはあつて買つてなつたり買ふ。⑤hip-hop。特に日本風ラップをよく聞く。今はRYKEYが好き。⑥黒色かめっちゃ強い。色んな言葉を使える人多い。⑦なんとなかなやろ!



紬

音楽コース・2年生

①1ヶ月に2回以上 ②40000円 ③店舗 ④古着屋めぐって可愛い服を買おうようにしています。身長が低いので、低身長でも大丈夫な服を選びます。⑤映画鑑賞。⑥先生も生徒も自由で楽しい雰囲気がある。⑦大学生 楽しもう!



川川子

人文学科・1年生

①1ヶ月に1回 ②13000円 ③ネット ④自分が好きな服を買いたい。格好になる。⑤心理学。⑥個性強い。自由な学校です。⑦自分がやりたい人になる。



はっちん

グラフィックデザインコース・1年生

①1ヶ月に2回 ②20000円 ③ネットと店舗 ④合わせやすい。やはり、そのアイテムが印象的かどうか。⑤散歩。近所をよく歩きます。⑥情報誌が充実していて、友達が面白いところ ⑦座右の銘を持たない

テンテン

ライフクリエイションコース・1年生

①1ヶ月に1回 ②20000円 ③個性的な服(演劇、ロータファッションなど)は母屋のネットショップで買っています。その他、一般的な服は、店舗で買っています。④やばい「好き」をいってほしい。目撃した人形は買っています。⑤今は、球体人形にはまっています。一緒に遊んでくれる仲間を探しています。⑥学生それぞれ個性と好奇心を持っていること。そしてその個性を尊重していること。⑦無理だと思ふことをやってみれば、実は思ったよりずっと簡単かもしれない。



むくた

音楽コース・3年生

①1ヶ月に1回くらい ②60000円 ③店舗(古着屋) ④黒く着られる丈夫そうなものを選びます。持っている服と合わせられるか考えて買います。⑤コーヒーを贈れるのははまっています。将来は珈琲屋をやろうと思っています。⑥人それぞれ得意分野もっているところ。⑦なんでもなる。



COFFEE LOVER

ふるる

カートゥーンコース・2年生

①1ヶ月に1~2回 ②3000円 ③店舗 ④かわいく、個性的、個性的(Pinkin Bloom(ピグミンのゲーム) ⑤鳥がいてほしいところ。(クジラとヒナツルとか)。⑥服の上は、いつも裸



しおり

キャラクターデザインコース・4年生

①1ヶ月に1回以上 ②10000円 ③ネットと店舗 ④スタイルが良く見えるような、カッコイイ服を選びます。⑤7/24にはまっています。あとは、暗黒レリ ⑥他学部とも自由な交流ができ、専門外のことでも勉強できるところ。⑦自分を何より愛する。



kuyo

イラストコース・1年生

③ヶ月に1回 ②25000円 ③ネットと店舗 ④服の形、自分に似合うかどうか絶対重視。古着屋に行く。⑤色々な新しいものを試すこと。⑥悠々。学生が好きなところ。⑦今できることを全力で。



だいちゃん

映像専攻・4年生

①1ヶ月に1回 ②80000円 ③店舗 ④モーターが好きなので、黒色の服を買うことが多いです。⑤料理。⑥色んな人がいるところ。⑦一期一会。



クレア

アニメーションコース・3年生

①数ヶ月に1回くらい ②12000円 ③最近ネット。お出かけしたら店舗で買います。④自分が着て似合うか、着心地がいいか。イケてると思うようなもの。⑤YouTuberの過去の生配信を見ることが。特に「Among Us」というゲームを遊んでる配信です。⑥先生達が大好き。顔みたいで、一緒に話をするのが好きです。相談にものってくれるし、普通に連絡もします。勝手に増進してくれまふ。⑦今を楽しもう!



こーせい

人文学科・1年生

①1ヶ月に1回くらい ②100000円 ③ネットと店舗 ④系統、素材、色、デザイン ⑤服を見ることが。⑥先生が服のこと。⑦今できることを全力で。

「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。

秋 AUTUMN & WINTER 冬



11 {つながり}

Connections

タテにもヨコにも
ナナメにも。
得意や好きで
つながってます

SDGsクイズキャンペーン
(クイズサークル × GreenLife)



クイズで世の中をもっといいものに!

クイズ × SDGs

吉田彩乃 (写真・左)

グラフィックデザインコース1年生。クイズサークル部長。もともとクイズ文化が好きで、サークルがなかったので思いついて立ち上げた。

島口華穂 (写真・右)

文学専攻2年生。クイズサークル部員。実はフラメンコ同好会など5つのサークルに所属しており、そのすべてに夢中。

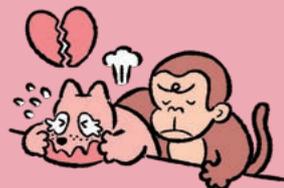
木村 鼓 (写真・中央)

建築コース4年生。環境保全を推進するサークル「Green Life」部長。毎月、SDGsの17目標から1つを取り上げ、情報をSNSで発信中。

いつからか学内のトイレに現れた「SDGsクイズポスター」。持続可能な社会に向けて、楽しみながら考えるきっかけをくれるこの取り組みは、クイズサークル、SDGsに取り組むサークルGreenLife、ダイバーシティ推進センターのコラボレーションプロジェクト。いつも絶妙なクイズで、ひそかにファンが多いんです。

「環境に関する知識がさらに増えました。SDGsや環境問題について、いろんな人に知ってもらえてうれしいです」(木村)「いろんな人から『トイレのクイズ解いたよ!』『ためになった!』などの感想を聞くたびに、頑張ってたかなと思います」(島口) Q.いま夢中になっているもの「クイズをテ

ーマに活動するYouTuber、QuizKnock(クイズノック)です。実は、わたしがクイズにはまってサークルを立ち上げたきっかけでもあるんですよ」(吉田) Q.京都精華大学のいちおしポイント「『学ぶ』ことの面白さがわかるどころ。先生との距離も近くて話しかけやすいです。いまは南島文学ゼミで、琉球王国時代の謡(ウタ)について研究中。琉球文学に夢中になっています」(島口) Q.最後にひとこと「自分が納得いくことをやればいいよ。なんとかなるから」(木村)



デザイン × 3DCG × 映像

金田拓真 (写真・中央)

デジタルクリエイションコース1年生。映像・グラフィックデザイン・ロゴデザインなど、視覚表現を幅広く制作。最近はライブコーディングに興味を持っている。

山田春彦 (写真・左)

同コース2年生。3DCGの技術力は他の2人も認める高さ。ポカロ曲鑑賞やスプラトゥーンなどのゲームに没頭しやすい。

野溝達也 (写真・右)

同コース2年生。自身の持つイメージをどうすれば他人にうまく伝えられるのか、をテーマに映像制作などに取り組む。猫が好き。

チームだからできることがある



日本最大級のプロジェクションマッピングのコンテストで受賞した、デジタルクリエイションコース生のチーム「S2Y」。名前の由来は、それぞれのインターネットでの活動名義のイニシャルをつなげたもの。実は入学前からSNSでお互いを「すごい!」と思っていたそうです。3DCG・映像・グラフィックデザインと、それぞれ異なる得意分野を生かして活躍中。

「複数人で1つの映像作品を作る機会がほとんどなかったので、一緒に意見や感想を言い合いながら制作できたのは貴重な経験でした。凄い作品を作る友達との制作過程を間近で見られることも、モチベーションにつながりました」(山田)「チーム制作の流れやワークフローを具体的に立案、体験できたことが大きいと思います」(金田) Q.いま夢中になっているもの「最近はこちらの夢や経験してみたいこと(全然知らない駅に降りてみる、突然オロナミンCをたくさん買って一気に飲む、など)をどんどん実行しています」(野溝) Q.京都精華大学のいちおしポイント「スタジオやプロジェクター、スピーカーなどの機材が豊富で、貸し出しも自由に行えるところ。非常に助かっています」(金田)「良くも悪くも自由なところ。ただ、もしやりたいことがあるのなら、この場所はきっといい選択肢になると思います」(野溝) Q.最後にひとこと「大学生の間は『これ1本でやっていきたい』というスタンスは捨てて、いろんなことに手を出していくのが良いと思います」(金田)

STUDENT LIFE



同じ夢に向かって
助け合っています

鞍馬アニメーション 制作プロジェクト

オ ジョンファ
(写真・右)

アニメーションコース3年生。オリジナルアニメーション制作のために、シナリオやコンセプトアートづくりを繰り返す毎日を送っている。

天狗で有名な歴史ある土地、鞍馬。実は大学直轄の「京都精華大前」駅から1本で行けるんです。その文化を発信するプロジェクトの一環で、アニメーション制作がきっかけで仲良くなったふたり。同じコース、同じ学年ながら、それまで話したことがなかったといいます。

「出会いは、この企画の説明会でした。いまでは授業の課題もいっしょに制作する仲なんですよ」(オ)「録音のため、鞍馬山に重い機材を運んで行ったのは大変でしたが、つらい時間も一緒に過ごしたことで、もっと仲良くなれたんだと思います。実はふたりとも、夢はアニメの演出。それぞれ作品をつくっているの、監督としての悩みを話しあったり、作品を手伝うときもあるんです」(オ) Q.いま夢中になっているもの「自分の世界観をアニメ化すること。劇場版くらいの長さを目指しています」(オ) Q. 京都精華大学のいちおしポイント「芸術系だけでなく、いろんなことを勉強している人たちがいて、日本人以外の国籍の人もたくさんいること。自分から動けば、専門領域以外の人の力を借りて作品の幅を広げられます。他の国の目線や考え方を、視野を広げることでもできますよ」(オ)「留学生が適応しやすい環境。育った環境が違う、いろんな国の学生が集まるので、その点を理解して尊重してくれるところが魅力的です」(オ) Q.最後にひとこと「みんなが夢中になる人気の作品は、多くの人たちが作品のために頑張ったからこそわたしたちに届けられているのだと思います。ぜひ、自分だけの世界ではなく、視野を広くもってください」(オ)

韓国 × 日本

谷 文乃
(写真・左)

同3年生。演出を中心に勉強中。日々、いろんな監督の作品をたくさん観て、演出の違いを比較している。

国際文化学部 スチューデント・コモンス Casa



いっしょに
盛り上げて
いきましょう

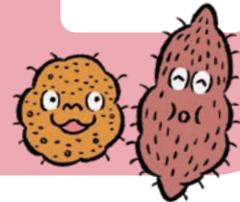
頼りになる先輩 × シャイな後輩

Casa(カサ)は、国際文化学部の学生・教員が中心となるピアサポート組織。先輩が後輩をサポートしたり、教員を囲んで専門分野についてのトークを聴いたり、さまざまなイベントを企画したりして交流を深めているんです。スペイン語で「家」というチーム名が表すように、学部のなかに自分たちの居場所を見つけられるような活動をしています。

「学部内の知り合いができたり、先生方と話すきっかけが増えました。イベント企画などを通じて、自分の興味をさらに深められ、授業とはまた違った学びの場になっています」(篠原)「普段の大学生活では得られないような経験ができます。担当している1年生の授業ファシリテーターでは、適切なアドバイスができていか振り返ったり、会話のなかで意外な新しい発見があったりと、勉強になることも多いです」(宮下) Q.いま夢中になっているもの「京都の遊廓・遊所についての史料や場所を巡っています。実は大学から京都

に住み始めたものの、3年間、ほぼ決まった場所ばかり歩いていて……。今回を機に、いつもと違った京都の姿や、当時の歴史を感じられてとても楽しいです」(篠原) Q. 京都精華大学のいちおしポイント「学生と先生の距離が非常に近いこと。講義に関する質問はもちろん、たわいのない話をすることもたくさんあります。個性豊かで優しい先生ばかりなので、きっと皆さんと話をすることを楽しみにしていますよ」(宮下) Q.最後にひとこと「日常生活のなかで違和感を感じる、理由はわからないけど嫌なこと、逆にいいと思うこと、そういったあいまいなポイントをぜひ大事にしてください。人文学はそこに言葉を与えて、なぜ自分がそう思うのかについてのヒントを教えてください」(篠原)「自分がやりたいことを遠慮せずに挑戦してみることが大切。そこから得られた経験は、今後の人生においてかけがえのないものだと思います」(宮下)

ほかにもサークルとか、全学共通授業のプロジェクトとか、工房とか、いろんなきっかけで同じ学年や学部以外の人たちとつながるきっかけがあるでしょ。



「パソコンテイク」は、障害学生支援室で行っている取り組みのひとつ。聴覚障害のある学生への授業サポートとして、テイクたちはリアルタイムで授業の内容を文字にして伝えます。情報量の多い授業では、ひとりではなかなか追いつかないため、ペアやグループで行うことが多いです。

「相手が逃した言葉を入力したりと、連携をとって進めます。そのほうが、ひとりよりもっときれいに書き写せるんですよ。普段、コースで行っている漫画制作は主に一人です仕事。他の人と協力して行う活動自体がよい経験でした。大学に入る前にはパソコンテイクの存在も知らなかったの、こうして新しい分野に触られたのもよかったです」(ジョン)「他学部の授業で新しい知識をつけられたり、タイピングに慣れたり、自分にとってもいいことがたくさんあります。勉強会も楽しいです」(楽理) Q.いま夢中になっているもの「コーヒーとバイクいじりです。最近コーヒーの旨みがわかってきました。バイクのほうは、立体造形専攻でつけた知識を活用して好きな見た目に。ニヤニヤしながら走ってます」(楽理) Q. 京都精華大学のいちおしポイント「自由な雰囲気が特徴です。みんな、自分が興味を持っているそれぞれの分野に熱心なので、周りに流されて行動する雰囲気でないところもいいと思います」(ジョン) Q.最後にひとこと「さまざまなコミュニティがあることが京都精華大学の良さ。つくりたいものが決まっている人は、ぜひ会い合おうと思います」(楽理)「大学に入ったら、自分の専門に集中するのいいけど、他の学内活動に関心を持つこともおすすめです。わたしもテイクは壁のポスターがきっかけで何気なく始めたんですよ」(ジョン)

パソコンテイク



自分の
勉強にも
なるよ

芸術 × マンガ

柴垣めぐみ

(写真・左)

立体造形専攻4年生。オリジナルキャラクター「ぶーさん」をさまざまな素材で展開している。現在、等身大ぶーさんを制作中。

ジョンソヒ

(写真・右)

ストーリーマンガコース4年生。オープンキャンパスのスタッフとしても活躍。いまはマンガを描くことに一番時間を使っている。

篠原七彩
(写真・右)

歴史専攻3年生。専攻では教科書の「歴史」では語られない人々(庶民)の歴史について学ぶ。研究テーマは遊郭。

宮下 巧
(写真・左)

同専攻2年生。1年生のとき、Casaメンバーの授業サポートを受けたことをきっかけに、自分も手助けできる側になりたいと入会した。

12

{ イベント数 }

ライター 森村泰昌 都響 築一



び っくりするような大物が
ストが過去にひよっこ
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
ストに迎える。

南仲坊

ラダ
マライ
14世

原田マハ
田口トモロヲ
ナガオカケンセイ

同本清一 / 前芝晴三 / 津田大介 / 小野
修 / 宇津木エリ / 鶴見貞子 / 深作光貞 /
市川龜久彌 / 辻野功 / 末川博 / 片桐ユ
ズルとフォークシンガーズ / いいだ・もも
／ 奈良本辰也 / 麻田修二 / 宮本正清 /
北沢恒彦 / 松岡洋子 / 山田宗睦 / 橋本
峰雄

角田光代

山本容子 「これまでの登壇者総数」

水森
谷川
俊太郎
Chim↑Pom

ちばてつや

手塚
治虫

村
上隆
富野
由悠季

横山裕一

茂木健一郎

今福
龍太
栗野宏文
柴田元幸
佐藤秀峰

伊丹十三
じみゆん

黒川創

李琴峰
東村アキコ

寺山修司

アウンサン
スーチー

小林武史

坂口恭平

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

518名

タナカカツキ

黒沢清

光島義之
米原万
高田聖
大同信

原シ

山下敦弘

望
都

是枝裕和
奈良美智

和栗由紀夫 / 田中圭一 / 竹熊健太郎 / 前田司郎 / 横
浜聡子 / 大岩オスカル / 細川周平 / 宮崎宇 / ダグラ
ス・ラミス / 三木聡 / 東浩
紀 / 榎木野衣 / 高谷史郎

いとう
せいこう

池澤夏樹
高橋源一郎

28名

荒木
健太郎

藤原

下道基行

望
都

是枝裕和
奈良美智

和栗由紀夫 / 田中圭一 / 竹熊健太郎 / 前田司郎 / 横
浜聡子 / 大岩オスカル / 細川周平 / 宮崎宇 / ダグラ
ス・ラミス / 三木聡 / 東浩
紀 / 榎木野衣 / 高谷史郎

いとう
せいこう

池澤夏樹
高橋源一郎

28名

黒川創

李琴峰
東村アキコ

寺山修司

アウンサン
スーチー

小林武史

坂口恭平

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

Bose

木血泉
井筒和幸

田誠

浦沢直樹

皆川明

竹朗

岸田繁

園子温

大伸

田繁

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
ストに迎える。

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

大根仁 / 日高六郎 / 野口武彦 / 想田和弘 / 加
藤秀俊 / 八木一夫 / 塩田千香 / 柳島彦作 / 矢
内原伊作 / 野生一郎 / 野上芳彦 / 山縣良和 /
岡浦勇 / 吉川勇一 / 長谷川治清 / 鈴木葉央 ×
兼松佳宏 / 安田武 / 大澤真一郎 / 奥原武夫 / 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 / 斎藤博 × 千阪晴明 / 小山内実 / ハイマヤンジン /
PANTA / 梨木香歩

浦沢直樹

皆川明

竹朗

岸田繁

園子温

大伸

田繁



大島渚

川上未映子

岡本清一
記念講座

藤田和日郎

クラフト・エヴィング商會

アウンサン
スーチー

小林武史

坂口恭平

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

岡本清一
記念講座

川上未映子

藤田和日郎

クラフト・エヴィング商會

アウンサン
スーチー

小林武史

坂口恭平

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

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。

川上未映子

藤田和日郎

クラフト・エヴィング商會

アウンサン
スーチー

小林武史

坂口恭平

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

社会連携

農林水産省

京都市バス

60件

舞鶴市



地域の自治体や企業、団体と連携した取り組み。商品企
画やデザイン、マンガ制作など京都精華大学の教学内容
に関するあらゆるジャンルを扱う。叡山電鉄(株)

丸京都店

(株)JT B

力伏の湯

東急不動産(株)

京セラ(株)

明徳児童館

京都府精華町

西陣織工業組合

香老舗

JR九州

チーシラシー(株)

いづみ病院

松栄堂

※2020, 2021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うれいです～。ここから一緒に、世界を変えていこうです～。

Illustration(P.137～160)：ホリグチイツ(カートゥーンコース卒業生)

ACCESS

京都精華大学は、京都の中心地から電車で20分ほどのアクセス便利なエリアにあります。

通学途中には、文化施設や世界遺産などのカルチャースポットも目白押しです。

1 JR「京都」駅から 約30分

京都市営地下鉄「国際会館」駅下車、3番出口より無料スクールバスで約10分

2 京阪電車「出町柳」駅から 約20分

叡山電車に乗り換え「京都精華大前」駅下車すぐ



京都精華大学 大学案内2023

2022年4月1日発行

〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町137

TEL 075-702-5197

E-mail shingaku@kyoto-seika.ac.jp

https://www.kyoto-seika.ac.jp



twitter @seika_seikai
@seika_shikao

Instagram @kyotoseika

Facebook @KyotoSeikaUniversity

LINE @kyotoseika

※この大学案内パンフレットに記載されている情報は2022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

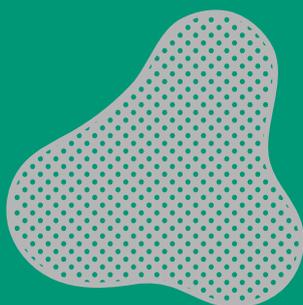
京都市内から	京都	地下鉄烏丸線 20分	国際会館	スクールバス 10分		
	二条	地下鉄東西線 4分	烏丸御池	地下鉄烏丸線 14分	国際会館 10分	スクールバス 10分
	三条	京阪本線 特急 4分	出町柳	叡山電車鞍馬線 17分	京都精華大前	
大阪から	大阪	JR東海道本線 新快速 29分	京都	地下鉄烏丸線 20分	国際会館	スクールバス 10分
	大阪梅田	京阪本線 特急 40分	烏丸・四条	地下鉄烏丸線 16分	国際会館	スクールバス 10分
	淀屋橋	京阪本線 特急 54分	出町柳	叡山電車鞍馬線 17分	京都精華大前	
兵庫から	三ノ宮	JR東海道本線 新快速 52分	京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

“あなたの表現で、世界を変えよう”

Global Culture
Media Creation

Art
Design
Manga

Your
Creative
Expression
Can Change
The World!



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

人間環境デザインプログラム (学部横断型学位プログラム)

京都精華大学
KYOTO SEIKA UNIVERSITY

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

