

京都艺术大学（旧 京都造型艺术大学）

京都艺术大学・Kyoto University of Art & Design

地址：[京都市左京区北白川瓜生山2-116](#)

Address: 2-116 Uryuyama Kitashirakawa, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8271, Japan

WEB: www.kyoto-art.ac.jp



【本科】

专业方向	招收人数
美术工艺学科	170名
漫画学科	45名
角色设计学科	90名
信息设计学科	180名
产品设计学科	45名
空间设计学科	60名
环境设计学科	55名
影响学科	80名
舞台艺术学科	60名
文艺表现学科	40名
艺术策划学科	25名
儿童艺术学科	30名
历史遗产学科	30名

以上招收人数中包括日籍考生。

※以上内容均转载自京都艺术大学发表的『2020年大学介绍手册』及『2020年招生简章』

本科

美术工艺学科						
	基础美术	日本画	油画	摄影·影像	染织与面料	综合造型
1年	通过动手体验深入理解日本文化。	配合主题设定/进行自然景物的绘画	亲自制作绘画材料，实际体验古典绘画技法，探求绘画表现原点。	学习胶片摄影及冲洗技术与数码器材的摄影技术。	积累「染色」「编织」经验，对实际操作方法和素材进行系统学习。	接触多种多样的素材，学习表现技术。
2年	学习古典文化知识	学习日本画颜料的使用方法，加深对材料和技法的理解。	学习具象绘画/抽象绘画/版画/概念艺术/装置艺术/插画等表现形式。	在学习摄影与影像的理论基础的同时，锻炼资料调查能力，行动力，发表能力。并制作自己主题相关作品。	在友禅染和西阵织基础上学习融入数字技术的面料制作专业技法。	对技法和造型能力进行提高和展开。
3年	通过日本文化的学习，探求个人表现风格的独特性。	分为制作班级和临摹班级。进行与京都地域性相关的制作内容。	寻找美术史，社会思想的连接点并联系到个人的制作当中/深入自己的研究课题。	带着与社会现实相关联的意识学习提高作品的制作技艺。	进行社会实习以及专业的现场制作体验/制定各自研究主题并进行作品制作。	在雕塑/陶瓷器/共通工房这参这之中选择其一进行自主制作。
4年	活用日本文化知识进行研究及创作。	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。	进行毕业制作和成果发表。	进行研究室讨论的同时进行毕业作品的制作。	以四年的学习内容为基础进行毕业制作并发表。	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。

漫画学科	
故事漫画	
1年	学习成为漫画家所必须的绘画基础，知识及技法。
2年	在商业漫画/网络漫画/插画/兴趣杂志/立体作品等领域中选择探索自己的研究方向。
3年	锻炼漫画制作能力，并进行运用。
4年	探索个人独特的表现方式，制作毕业作品及毕业论文。

角色设计学科	
角色设计	
1年	角色设计基础/通过分组作业进行沟通能力的培养。巩固提高素描基础和艺术表现传达能力。
2年	在学习应用技术的基础上，加入相关产业連携项目的实习等具有社会意义的授课内容。
3年	按照研究领域分为4个研究室，深入研究专业知识。
4年	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。

信息设计学科			
	视觉/交流设计	插画	跨行业设计
1年	作为设计基础学习文字排版/空间构成/电脑数字表现。	学习插画专业的三个基本功能，视觉冲击力，信息性，故事性。	通过对身边的制品/网络服务等分析了解对象构造。
2年	进行海报，杂志，影像等多种媒体形式的表现。	以设计为中心探求插画与设计的关系。	从想法出发创造商业模式并具体化。学习实现想法所需的理论知识。
3年	通过与企业等的连携实践培养专业性能力。	选择学习自己所需要的专业技能来提高专业性。	找到自己擅长的领域，分组合作。进行制品/服务/商业模式的创造开发。
4年	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。

产品设计学科	
产品设计	
1年	学习提高立体表现能力和基于功能的造型能力。
2年	学习设计构思和 3DCAD 等实现想法的制作方法
3年	为解决社会性问题学习具有实践性的设计课程。
4年	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。

空间演出设计学科		
	空间设计	时尚设计
1年	在学习设计和视觉的同时，进行团队组织的田野调查。	学习服饰/珠宝/杂货等的制作过程和构思方法。
2年	学习空间/视觉/社会性相关的专门知识和技术以及应用方法。	分为时尚专攻和设计专攻，学习调查研究和设计的方法。
3年	通过调查研究，品牌策划等课题进行解决社会课题的研究或商业项目的开展。	创建自己的品牌用时尚秀的形式发表制作成果。
4年	研究室为中心进行各自的研究与设计制作。	在研究是学习研究有关时尚对社会影像的内容，同时制作毕业作品。

环境设计学理科	
环境设计	
1年	通过制图，制作模型，实际制作椅子等内容的练习提高基础能力。
2年	通过广泛的课题提高提案能力和表现能力。
3年	通过各类课题及实习探求自己的专业领域。
4年	通过小组研讨会的形式探求发现自身的课题。

影像学科		
	电影制作	表演
1年	前期全体学生进行影视制作的基础学习，后期进行各自领域的基本学习/电影理论，电影史等。	
2年	学习策划/制作/统筹/宣传/批评研究等内容。 习得专业领域的高等技术。	学习发声练习，表演技术基础，踢踏舞，武打场面等的专业表现技术/作为实践活动进行团体制作。
3年	在研究室研讨会进行电影制作，剧本创作，批评研究等内容/同时进行个人制作。	通过电影导演的实践指导磨练专业技能 接受现代动作影片的形体指导以及作品集制作方面的指导
4年	以四年的学习内容为基础进行毕业制作。	为达到培养毕业后能够快速投入工作的实用型演艺人才，在磨练专业技能之外，还要进行团体合作式的毕业演出汇报。

舞台艺术学科		
	舞台表演	舞台设计
1年	主要以学习表演技术为中心，加以传统艺能，舞蹈以及声乐的学习，养成演员的综合基础素质。	广泛学习舞台设计方面的基础内容，包括舞台美术，音响效果，灯光等设计基础内容。在此之外还学习作为舞台剧导演的团队组织协调等内容。/体验与演员，表演艺术家共同合作的过程。
2年	作为演员，参与并体验排练演出的全过程。 挑战古典，喜剧等多种表演类型。	学习舞台美术，音响效果，灯光等专业知识，为达到进行小剧场公演的水平，体验从设计到团队合作的全过程。
3年	参加在学校剧场实际公开汇报演出，包括戏剧，音乐剧等。/学习参加演员选拔赛所需的表演方法以及企划书的书写方法。	体验大剧场戏剧，音乐剧的舞台设计与团队合作。
4年	进行毕业汇报演出并提出毕业论文。	进行毕业汇报演出并提出毕业论文。

文艺表现学科	
文学创作	
1年	学习掌握日语的听说读写能力。
2年	学习编辑的思考方式及技术方法。/后期开始选择进入研究室，开始根据个人主题进行学习。
3年	以研究室为中心实际进行文学作品创作。
4年	通过四年间的积累进行毕业作品的创作，并制作成书进行贩卖。

艺术策划学科	
艺术策划	
1年	锻炼作品的鉴赏能力，交流能力并学习艺术理论。
2年	学习体验展览会的策划及运营。/与行政部门，企业，非营利团体等进行合作讨论解决社会性课题。
3年	学习调查，研究以及评论手法，培养面向社会的发表能力。
4年	通过四年间的积累进行毕业作品的创作并书写毕业论文。

儿童艺术学科	
儿童艺术	
1年	学习掌握幼儿教育的基础知识与教养。/学习能够培养促进儿童感受能力的表现活动基础。
2年	策划实施与儿童相关的项目，培养与儿童相关的各类能力。
3年	积累在幼儿团，托儿所等的实习经验，通过儿童工作坊等的实践过程提高对儿童艺术专业的深入认识。
4年	根据各自先设定的题目进行毕业制作。

历史遗产学科	
文化遗产保存修复与历史文化	
1年	在学校学习有关历史遗产的思考方式，及其存在状态。与此同时，对于京都的历史遗产进行参观学习，田野调查，保存修复调查等。
2年	通过专业授课掌握更加广泛的有关历史遗产知识。/通过古代文献修复实习，项目实习等学习保存修复的基础知识和技术。
3年	根据专业领域分为不同的研究室。个人在研究室之下个根据自己所提出的问题制定研究课题。并进行调查研究等实践学习。
4年	在先行研究的基础上，结合调查研究，修复制作等研究课题书写毕业论文。