

## 京都芸術大学

京都芸術大学・Kyoto University of Art & Design

住所: [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](http://www.kyoto-art.ac.jp)



### 【学部】

学科	募集人員
美術工芸学科	170名
マンガ学科	45名
キャラクターデザイン学科	90名
情報デザイン学科	180名
プロダクトデザイン学科	45名
空間デザイン学科	60名
環境デザイン学科	55名
映画学科	80名
舞台芸術学科	60名
文芸表現学科	40名
アートプロデュース学科	25名
こども芸術学科	30名
歴史遺産学科	30名

募集人数は日本人を含みます。

芸術学部

美術工芸学科						
	基礎美術	日本画	油画	写真・映像	染織テキスタイル	総合造形
1年	手を動かして体験的に日本文化への理解を深める	自然物の描写・主題設定に取り組む	自ら画材を作り古典技法を実際に体験して絵画表現の原点を探る	アナログ写真の撮影・暗室作業・デジタル機材による映像制作を学ぶ	「染め」「織り」を経験して手順や素材について学ぶ	多様な素材にふれて表現技術を習得する
2年	古典文化の知識を習得する	支持体を生かした顔料の扱いを学び、素材と技法の理解を深める	具象絵画・抽象絵画・版画・コンセプチュアルアート・インスタレーション・ドローイングなどの表現形式を学ぶ	写真や映像の背景となる理論について学ぶと同時に、リサーチ力・行動力・プレゼンテーション能力を身に付けながら自分のテーマで本格的な作品を制作する	友禅染や西陣織に加え、デジタルを用いたテキスタイルの専門技法を習得する	技法と造形力の更なる進化と展開を図る
3年	日本文化を応用した自分なりの表現を模索する	制作クラス・模写クラスに分かれ、京都の地域性を生かした制作を行う	美術史や思想、社会との接点を見つけ制作へと結びつける/自分のテーマをより深める	社会とのつながりを意識しながら作品制作の技術をさらに伸ばしていく	インターンシップやプールの現場を体験し社会性を身に付ける/自分のテーマを設定し制作する	彫刻・セラミック・ウルトラの三つの工房に分かれて自主制作を行う
4年	日本文化を生かして制作や研究を行う	4年間の学びをもとに卒業制作を行う	卒業制作として成果発表を行う	ゼミ形式で対話をしながら卒業制作に取り組む	4年間の学びをもとに卒業制作とその発信を行う	4年間の学びをもとに卒業制作を行う

マンガ学科

ストーリーマンガ

1年	マンガ家のための基礎・実践的な知識や技法を習得する
2年	商業マンガ、webマンガ、イラスト、同人誌、立体作品などの選択肢から自分の方向性を模索する
3年	マンガ制作で培った能力を多方面に応用していく技術を身に付ける
4年	自分ならではの表現を模索し、卒業制作や卒業論文に取り組む

キャラクターデザイン学科

キャラクターデザイン

1年	キャラクターデザインの基礎やグループワークによるコミュニケーション能力の育成、デッサン、演出力の基礎を養う
2年	応用技術の習得や研究に加えて、産学連携プロジェクトやインターンシップへの参加を通して社会とのつながりを意識した授業を行う
3年	4つの専門領域のゼミに分かれ、さらに専門知識を深める
4年	研究の集大成としての制作を行う

情報デザイン学科			
	ビジュアルコミュニケーションデザイン	イラストレーション	クロステックデザイン
1年	基礎として文字組版や空間構成、コンピューターによる表現を学ぶ	イラストレーションの持つインパクト、インフォメーション、ストーリーの3つの機能について学ぶ	身の回りの製品やインターネットのサービスを分析し、構造を理解する
2年	ポスター、雑誌、映像など多様なメディアに関わり表現の幅を広げる	デザインを軸にイラストレーションの関係性を探る	アイデアからビジネスモデルを創造・具体化し、検証することで実現のための理論を学ぶ
3年	専門性を獲得し、企業や施設などとの連携を通して実践を重ねる	自らに必要なスキルを選択しながら専門性を深める	自分の得意分野を見つけ、チームで製品・サービス・事業モデルを創出する
4年	4年間の学びをもとに卒業制作を行う	4年間の学びをもとに卒業制作を行う	4年間の学びをもとに卒業制作を行う

プロダクトデザイン学科	
プロダクトデザイン	
1年	立体表現と機能的な造形の基礎を学ぶ
2年	デザインの構想方法と、3DCADなどの具現化スキルを学ぶ
3年	社会の課題解決のためのより高度で実践的なデザインを学ぶ
4年	4年間の学びをもとに卒業制作を行う

空間演出デザイン学科		
	空間デザイン	ファッションデザイン
1年	設計やグラフィックを学ぶほか、チームによるフィールドワークを行う	衣服やジュエリー、雑貨などの制作過程と考え方の基礎を学ぶ
2年	空間・ビジュアル・ソーシャルの専門知識や技術、応用方法を学ぶ	ファッション専攻とデザイン専攻に分かれ、リサーチとデザインの手法を学ぶ
3年	リサーチやブランド企画等を通して社会の課題解決やビジネスになるプロジェクトに取り組む	自分のブランドを構築してファッションショーのかたちで社会に向けて発表する
4年	ゼミを中心に独自のデザイン制作・研究を行う	ファッションの社会における影響力についてゼミで学び、卒業制作に取り組む

環境デザイン学科	
環境デザイン	
1年	製図や模型制作、椅子の実作などによって基礎力を身に付ける
2年	広範にわたる課題を通して、提案力や表現力を伸ばす
3年	領域別の課題やインターンシップを通して自分の専門領域を探る
4年	少人数でのゼミで自身のテーマを追究する

映画学科		
	映画製作	俳優
1年	前期に全員で映画制作を経験し、後期にそれぞれの専門領域の基本を学ぶ/映像理論や映画史を学ぶ	
2年	企画・プロデュース・配給・宣伝・批評研究を学ぶ/専門領域でのより高度な技術を習得する	ボイストレーニングや演技基礎に加えてタップダンスや殺陣などの専門表現を習得する/実践的な集団制作を行う
3年	ゼミで中編映画の制作や、脚本、批評研究などを行う/個人制作も行う	映画監督による実践指導などを通してスキルを磨く/現代アクションの習得やポートフォリオ作成指導を受ける
4年	4年間の集大成として卒業制作を行う	卒業後即戦力となるスキルを磨くほか、集団での卒業制作に取り組む

舞台芸術学科		
	演技・演出	舞台デザイン
1年	演技を中心に、伝統芸能やダンス、ボーカルなどを学び俳優としての土台作りを行う	舞台美術、音響、照明のデザイン基礎や舞台監督を中心としたスタッフワークなどを広く学ぶ/俳優や演出家との共同作業を体験する
2年	俳優や演出家としてのプロセスを体験する/古典やコメディなど多様なジャンルに挑戦する	小劇場での公演に向けて、舞台美術・音響・照明の分野に分かれてデザインからスタッフワークまでのプロセスを学ぶ
3年	学内大劇場での本格的な演劇やミュージカル公演などを体験する/オーディションでの演技方法や企画書の書き方を学ぶ	大劇場での演劇公演やミュージカル公演に向けたデザインワーク、スタッフワークを体験する
4年	卒業制作公演や卒業論文に取り組む	卒業制作公演や卒業論文に取り組む

文芸表現学科	
クリエイティブ・ライティング	
1年	読む・書く・聴く・伝えるといった日本語での基礎力を身に付ける
2年	編集の思考法・技術について学ぶ/後期からはゼミに所属し、自分のテーマに取り組む
3年	ゼミを中心に作品執筆や制作に本格的に取り組む
4年	集大成として卒業制作を文庫本にして販売する

アートプロデュース学科	
アートプロデュース	
1年	作品の鑑賞力や理論、コミュニケーション力を鍛える
2年	展覧会の企画・運営を実践的に学ぶ/行政や企業・NPOと連携して社会の課題解決に取り組む
3年	調査・研究・評価の手法を学び、社会へ発信する力を身に付ける
4年	4年間の集大成として卒業制作や論文執筆を行う

こども芸術学科	
こども芸術	
1年	保育・幼児教育の基礎的な知識や教養を身に付ける/こどもの感性に働きかける表現活動の基礎を学ぶ
2年	子どもと関わるプロジェクトを企画・実施し、子どもと関わる力を育てる
3年	幼稚園・保育所・施設実習で経験を積み、ワークショップなどの実践を通じて専門性を深める
4年	各自が設定したテーマで卒業制作を行う

歴史遺産学科	
文化財保存修復・歴史文化	
1年	歴史遺産に関する考え方・基本姿勢を講義で学ぶとともに、京都の歴史遺産を見学するフィールドワークや保存修復調査・計画を行う
2年	専門的な講義によって歴史遺産についての幅広い知識を身に付ける/古文書実習やプロジェクト型実習を通じて保存修復の基礎的な技術について学ぶ
3年	領域別のゼミに分かれ、自らの問題意識に沿って調査研究や実習・実験などの実践を通じて研究課題に取り組む
4年	先行研究をふまえ、調査・研究・復元制作などそれぞれの研究課題に即した卒業論文を完成させる