

嵯峨美術大学 嵯峨美術短期大学・Kyoto Saga University of Arts

住所：[京都市右京区嵯峨五島町1番地](#)

Address: 1, Gotoh-cho, Saga, Ukyo-ku, Kyoto 616-8362 Japan

WEB: www.kyoto-saga.ac.jp



【学部】

学科	募集人員
造形学科	45 名
デザイン学科	90 名

募集人数は日本人を含みます。外国人留学生は各科若干名の募集です。

【短期大学】

学科	募集人員
美術学科	150 名

募集人数は日本人を含みます。外国人留学生は各科若干名の募集です。

※上記内容はすべて、嵯峨美術大学が公開している『大学案内冊子』及び『2020 年度学生募集要項』から転載した内容です。

【学部】

造形学科			
	日本画・古画	油画・版画	複合
1 年	日本画の基礎を学ぶと同時に、美術の多様な技法と素材を幅広く体験し、視野を広げる	領域の枠にとらわれず「芸術の力」を幅広く学ぶ/表現の基礎を身に付けながら自分の可能性の方向性を探る	素材の性質や創作の工程を学び、表現について考える/造形の基礎を幅広く学び、表現の土台を作る
2 年	「日本画制作工房」と「古画制作工房」に分かれて、画材・技法・画法などについて学習する	「油画工房」と「版画工房」に分かれて専門的な技術を学ぶ/横断・発展的に表現スキルを磨き、実力を高める	「複合・陶芸クラス」と「複合・立体クラス」に分かれて、各表現分野における専門の基礎を学ぶ
3 年	「日本画制作工房」では日本画の素材について研究しながら新しい表現方法を考える/「古画制作工房」では本格的な模写を行う	自分に合った表現技法を選び、作品制作のクオリティを高める/アートと社会の関係について実践的に学習する	各自が創作活動を行い各自が抱く思いや問題意識を作品へと展開していく
4 年	4 年の蓄積を卒業制作として形にする/社会人に求められる心構えや姿勢についても学ぶ	制作を通して表現の独自性や完成度を磨く/卒業後にアート・デザイン業界で活動するための基盤を固める	培った表現技法と素材の知識を駆使して、自由制作・卒業制作に取り組む/知識・技術と自己表現の高度な調和を目指す

デザイン学科						
	グラフィックデザイン	イラストレーション	キャラクターデザイン	観光デザイン	生活プロダクト	染織・テキスタイル
1 年	デッサン・造形・写真などの基礎表現を学ぶ/デザインの役割を知るためのフィールドワークも行う	アナログとデジタルのさまざまな手法で、基礎画力と技術を学ぶ/イラストレーション制作に必要な手法を考える想像力を養う	制作の基本となる作画力、造形力を身に付ける/コンテンツを理解し活用する方法を学ぶ	フィールドワークを行い、レポートの作成、観光ポスターの制作に取り組む/観光デザインとは何かを学び、文章表現やデザインの基礎を身に付ける	造形感覚、描写力、立体把握の基本を身に付ける/製図やコンピュータを用いたデザイン手法を実践しながら学ぶ	基礎造形力・思考力・コミュニケーション能力を身に付ける/染織の専門学習を行う
2 年	ブックデザインやCDジャケットのデザインなどの実践を通して、企画の立案から作品が完成するまでの課程を学ぶ	観察・発想・描くという訓練を重ねるとともに、自分を表現するイラストレーションとデザインとしてのイラストレーションについて学ぶ	1 年次で学んだデジタルとアナログの作画技術をさらに磨く/さまざまな個性を持つキャラクターを描き分ける	グループ内で役割分担を決め、企画書作成、各種デザインワーク、広報、当日の運営、接客など、イベント企画から実施までの一連の過程を学ぶ	多様な素材にふれながら、材料の使い方や制作技術を学ぶ/製図の基本知識をもとに CAD についても学習する	「織り」「型染め」「蠟染め」などの技法を学ぶ/ファッション実習でパターンの作成から縫製の方法までを学ぶ
3 年	学外の広告賞やデザインコンペティションに応募する/公共施設や企業との共同制作を経験することで社会で必要とされる力を磨く	個々に制作目標を設定し、達成に向けたアプローチを行う/作品精度を高め、印刷物やweb、パッケージ、空間に展開する	培った作画技術とアイデアを駆使して、イラスト、アニメーション、映像、マンガ、フィギュアなどのジャンルに作品を展開する	各自が興味のあるテーマで京都市内をフィールドワークし、独自の目線で京都を紹介する記事を作成し、編集工程を経て情報誌に仕上げる	文具・家具・生活雑貨を制作しながら、モノや道具を生活の中に位置づけて考える力を磨く/ブランド開発についても学ぶ	自主制作で専門性を追究する/他領域との協同プロジェクトや産学連携プロジェクトも参加可能
4 年	4 年間で培った手法で自分自身のプロモーションに挑戦し、卒業制作へとつなげる	集大成として卒業制作を行う	4 年の集大成である卒業制作として、専門性をさらに追究し、ビジネスへの展開も視野に入れた作品を制作する	4 年で身に付けた知識、経験、スキルを駆使し、各自がテーマを設定して新たな観光コンテンツを提案、制作、展示発表を行う	1 年をかけてものづくりに挑戦し、社会福祉や地球環境も視野に入れた作品を作る/作品のプレゼンテーション力も磨く	課題に取り組みながら素材や技法について研究し、卒業制作に取り組む

【短期大学】

美術分野		
	日本画	洋画・現代アート
1 年	日本画の素材の扱いを学ぶ/古くからある画題を中心に、描く技術を身に付ける/屋外写生を経て、自分のテーマや課題を模索する	油彩やドローイング、映像、立体などから自分に合った表現を選び、現代作家の技法や考え方を学びながら素材の特徴や可能性について知り、自分の制作に生かす
2 年	自分自身のリアリティとそれに必要な技術について探る/学内展なども経験しながら、等身大の表現に向き合い制作する	1 年次に習得した技術を駆使し、与えられたテーマに対して各自の表現意図に適したメディアで制作する/「卒業制作展」で自分自身の表現として作品を発表する

デザイン分野						
	グラフィックデザイン	広告デザイン	イラストレーション	絵本	アニメーション	暮らしのグッズデザイン
1 年	平面構成やレタリング、デッサンで基礎的な技術を身に付けたのち、様々な造形手法を駆使してロゴ、パンフレット、ポスター、パッケージデザインへと展開する/文章表現のトレーニングも行う	ビジュアル表現に必要な構成力や感性を磨く/キャッチコピーについて学び、パンフレット、ポスター、パッケージデザインへと展開する	課題を通して技術や考え方を身に付け、デジタルツールの使い方について学ぶ/デッサンで描写力の向上を図る	基本的な描写力や表現力、デジタルイラストの技術を習得する/シチュエーションごとの挿絵の表現方法を身に付ける	イラストレーションの制作技術、デジタルツールの使い方、アニメーションの歴史や基礎知識について学ぶ/短編作品の制作を通して一連の制作工程を身に付ける	イメージを形にする方法とグッズのあり方について学ぶ/道具や素材、プレゼンテーションについて学ぶ
2 年	エディトリアルデザインに挑戦し企画や編集の作業を体験する/DTP の応用技術、web デザインの基礎技術を学ぶ/「グラフィックデザイン」「エディトリアルデザイン」のいずれかを選択して専門性を磨き、学外コンペ・卒業制作を行う	企画力・発想力・プレゼンテーション力を磨き、表現力を鍛えて広告の役割について考察する/マーケティングやコピーライティングについて学習し、学外コンペ・卒業制作を行う	表現の可能性を追究するとともに、実社会で使用されることを想定した実践的な課題に取り組む/卒業制作を行う	物語の作り方、挿絵の描き方、手製本の技術、作品批評などについて学ぶ/卒業制作として絵本を完成させる	デジタル、アナログ、ペーパーアニメーションなど様々な表現方法から自分の表現を探り、卒業制作を行う	実習に取り組みながら具体的なプロダクトの制作に取り組み、卒業制作を撮影・プレゼンテーションボードで発表する

マンガ分野	
マンガ	
1 年	デザイン、ドローイング、ネーム作成、ストーリーの構成と演出について学ぶ/アナログとデジタル両方の技術を学び、短編作品を制作する
2 年	構成力・企画力・演出技術をさらに高め、来学した編集者による講評などを受ける/投稿や持ち込みをするための作品制作・卒業制作を行う

コミックアート分野	
コミックアート	
1 年	デッサン、ドローイング、クロッキーなどでデジタルとアナログ両方の基礎を学ぶ/色彩、画面構成、テクスチャー、背景表現について学ぶ
2 年	水彩技法を学ぶ/オリジナリティのある新しいコミックアートを追究し、卒業制作を行う