

京都精華大学・Kyoto Seika University

住所: [京都市左京区岩倉木野町 137](#)

Address: 137 Kino-cho, Iwakura, Sakyo-ku, Kyoto 606-8588, Japan

WEB: www.kyoto-seika.ac.jp



【学部】

学科	募集人員
芸術学部	240名
デザイン学部	208名
マンガ学部	232名
ポピュラーカルチャー学部	118名
人文学部	300名

募集人数は日本人を含みます。

芸術学部

芸術学部 造形学科							
	洋画	日本画	立体造形	陶芸	テキスタイル	版画	映像
1年	「体幹教育」4期に分かれ絵画・工芸・彫刻・デザインの基礎を学ぶ/「メチエ教育」1年次を4期に分けて7専攻の基礎を一つずつ選択し履修する						
2年	静物画・風景画・人物画・素材研究・画材づくり	花鳥画・風景画・人物画・岩絵具研究・金箔研究	人体塑像・木彫・石彫・ブロンズ・石膏・ガラス・セメント・インスタレーション	手びねり・タタラ・ロクロ・鋳込み技法・器・オブジェ	友禅・フェルト・型染め・ろうけつ染め・縫い・織・シルクスクリーン・テキスタイルデザイン・ファイバーアート	木版画・銅版画・リトグラフ・シルクスクリーン・写真・デジタルメディア・ブックアート・紙漉き	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・CG・サウンドアート・ミュージックビデオ・短編映画
3年							
4年	興味のあるゼミを選び、教員とコミュニケーションをとりながら卒業制作に向けて取り組む						

デザイン学部

デザイン学部						
学科	イラスト	ビジュアルデザイン		プロダクトデザイン		建築
	イラスト	グラフィックデザイン	デジタルクリエイション	プロダクトコミュニケーション	ライフクリエイション	建築
1年	実戦的な課題やデッサンを通して基礎力を培う	ビジュアルデザインの基礎となる表現を幅広く学ぶ	ビジュアルデザインの基礎となる表現を幅広く学ぶ	平面・立体の基礎造形力や、グラフィックソフトの基本的な操作スキルを学ぶ	100枚スケッチ課題などで描写力を養う/伝統工芸の加工技術やデザインの基礎について学ぶ	基礎的な技術に加えて、英語による授業で国際的なコミュニケーション能力の獲得を目指す
2年	技術を追究するほか、銅版画、シルクスクリーン、CG演習、写真などを学び表現の幅を広げる	図像・文字・コミュニケーションの3つを掘り下げて学ぶ/受け手を意識した広告の制作を行う	モーショングラフィックス・3DCG・イベントの企画運営・キャラクターデザイン・webコンテンツ・ゲームなどに取り組む	日常生活の課題を解決するためのアイデアを家電製品などのかたちにする中で、プロダクトデザインのプロセスを実体験から学ぶ	平面・立体デザインの応用を学ぶほか、自分たちで商品を企画・デザインすることで、ブランディングや商品化の視点を磨く	公共性をもつ建築の設計や、極端な環境における建築を考えることで想像力を鍛える
3年	「イラスト&ブッククラス」「アート&デザインクラス」に分かれて制作を行う	各コースの専門知識や技術を生かし、社会にデザインを発信するプロジェクトに取り組む		興味関心に合わせてスポーツ用品のデザインやアイウェアデザインなどのプロジェクト型授業を履修する	興味関心に合わせて雑貨やパッケージ、ブックデザイン、家具や店舗の設計などのプロジェクト型授業を履修する	教員主催のスタジオに所属し制作する/作品の公開審査会で講評を受ける
4年		4年間の技術の集大成として卒業制作を行う	4年間の技術の集大成として卒業制作を行う	4年間の技術の集大成として卒業制作を行う	ゼミごとに卒業制作に取り組む	引き続きスタジオに所属し、卒業制作を行う

マンガ学部

マンガ学部					
	新世代マンガ	カートゥーン	ストーリーマンガ	キャラクターデザイン	アニメーション
1年	ネーム作成・ペン技法・デジタル作画技術を学ぶ	500枚クロッキー課題などを通して画力の向上を図る	マンガの構成と表現するための基礎的なスキルを身に付ける	描画技術とキャラクターづくりのための基礎的な技術を学ぶほか、アイデアを見つけるための方法論についても知る	作画の基礎となる技術に加えて「動き」への理解やCG制作スキルについても学ぶ
2年	読者を意識した作品制作や、調査・取材、プランニング、マーケティングの基礎を学ぶ	多様な画材や画法にふれつつユーモア表現の基礎を学ぶ	ネーム作りを重点的に学び、ストーリー構築の力を身に付ける/16～24ページの作品制作を行う	3次元のキャラクター作りで平面のデザインを立体に変換する手法を学ぶ/学外コンペへ応募する	ストップモーションや音響・CGなど伸ばしたいスキルを選び専門性を高める/能や文楽鑑賞などを通して「静と動」への理解を深める
3年	興味関心に合わせてゼミを選択し技術を高める/メディア発表を通してセルフプロデュースの経験を積む	ゼミに分かれ、それぞれの教員の指導・助言を受けながら作品制作を行う	小人数制のゼミに分かれ、マンツーマンに近い指導を受けながら作品制作を行う	マンガやライトノベルの挿絵、ゲームなどのデジタルコンテンツといった分野ごとのゼミに分かれて制作を行う	本格的なアニメーション制作を1年かけて行う/ドラマの企画や演出、制作も体験する
4年	4年間の技術の集大成として卒業制作を行う	4年間の技術の集大成として卒業制作を行う	4年間の技術の集大成として卒業制作を行う	各自のゼミで卒業制作を行う	ゼミごとにグループに分かれ、教員指導のもと進行管理、ミーティングを経て卒業制作を行う

京都精華大学

ポピュラーカルチャー学部 ※2021年にメディア表現学部に変更予定

ポピュラーカルチャー学部		
	音楽	ファッション
1年	作品や録音、情報発信の方法を基礎から学ぶ	縫製やパターンの基礎など服作りの技術を習得する/服の機能や目的、届け方について分析し、問題点や解決策を探りながらデザインする
2年	レコーディング、作曲、DTM、雑誌制作、イベント企画など多様な内容の実習を組み合わせて履修する	1年次に身に付けた技術を応用して、自身のデザインを形にしていく/webサイトや雑誌などのメディアを通じた発信を行う
3年	ゼミに分かれ、表現方法の研究や音楽ビジネスなど専門性の高いプロジェクトに取り組む	「コレクション制作」「服のデザインと制作技法」「ブランド設計」「デザインとキュレーション(展覧会企画)」から興味関心に応じて1～2クラスを選択し、専門性と表現力を高める
4年	身に付けたスキルを生かし、自ら決めたテーマに基づいて卒業制作(または卒業論文)に取り組む	自ら設定したテーマで卒業制作やプロジェクトに取り組む(自分のブランドを作る、SNSを使った新しい情報発信の方法を提案するなど)

※上記内容はすべて、京都精華大学が公開している『2020年度入学試験要領』から転載した内容です。

人文学部 ※2021年に国際文化学部に変更予定

人文学部			
	文学	歴史	社会
1年	クラス制で大学で学ぶための基礎力を身に付ける/ことばを通して自分や他者への理解を深め、異文化理解のためのコミュニケーション能力を身に付ける		
2年	文学・歴史学・社会研究概論・日本文学・日本史・社会研究・社会専門演習・日本語学概論/ソーシャルデザインプログラム	文学・歴史学・社会研究概論・日本文学・日本史・社会研究・社会専門演習・日本・アジア関係史/ソーシャルデザインプログラム	文学・歴史学・社会研究概論・日本文学・日本史・社会研究・社会専門演習・現代社会論/ソーシャルデザインプログラム
3年	日本文学講義(上代～近現代)	日本史特講(古代～近現代)	現代社会特講(政治、経済、思想、文化)
4年	4年間の成果を論文にまとめ、自身の論文を専門的知識をふまえて説明する		