

基本計画書

基本計画									
事項	記入欄								備考
計画の区分	学部・学科の設置								
フリガナ設置者	ガッコウホウジンキョウトセイカガク 学校法人 京都精華大学								
フリガナ大学の名称	キョウトセイカガク 京都精華大学								
大学本部の位置	京都府京都市左京区岩倉木野町137番地								
大学の目的	京都精華大学は人間を尊重し人間を大切にすることを教育の基本とし、学問・芸術によって、人類社会に尽くそうとする自立した人間の形成を目的とする。								
新設学部等の目的	近年の情報通信環境、ネットワークの発達により変化したマンガ領域を含むエンターテインメントのコンテンツにおいて重要な役割を果たす「キャラクター」について、2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインの3つの軸による体系的な学びによって、高度な作画力、普遍的な知識、問題発見力を修得し、キャラクターデザインの力を諸領域で開花させることができる人材を養成することを目的とする。								
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	マンガ学部 キャラクターデザイン学科	年	人	年次人	人	学士（芸術）	美術関係	令和8年4月 第1年次	京都府京都市左京区岩倉木野町 137番地
	計	4	112	—	448				
同一設置者内における変更状況（定員の移行、名称の変更等）	入学定員の変更 マンガ学部 マンガ学科〔定員減〕 (△112) (令和8年4月) 国際文化学部 人文学科〔定員減〕 (△91) (令和8年4月) グローバルスタディーズ学科〔定員減〕 (△15) (令和8年4月) 令和8年4月 名称変更予定 国際文化学部→人文学部 国際文化学部 グローバルスタディーズ学科→国際教養学科								
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数				卒業要件単位数			
		講義	演習	実験・実習	計				
	マンガ学部 キャラクターデザイン学科	93科目	24科目	70科目	187科目	124単位			

学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の教員 (助手を除く)	
		教授	准教授	講師	助教	計			
新設分	マンガ学部キャラクターデザイン学科	5 (5)	3 (3)	5 (5)	0 (0)	13 (13)	4 (4)	90 (102)	大学設置基準別表第一イに定める基幹教員数の四分の三の数 6人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (5)	3 (3)	5 (5)	0 (0)	13 (13)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計(a~b)	5 (5)	3 (3)	5 (5)	0 (0)	13 (13)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計(a~d)	5 (5)	3 (3)	5 (5)	0 (0)	13 (13)				
計		5 (5)	3 (3)	5 (5)	0 (0)	13 (13)	4 (4)	—	
既設分	芸術学部 造形学科	13 (13)	4 (4)	6 (6)	0 (0)	23 (23)	7 (7)	321 (321)	大学設置基準別表第一イに定める基幹教員数の四分の三の数 9人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	13 (13)	4 (4)	6 (6)	0 (0)	23 (23)			
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計(a~b)	13 (13)	4 (4)	6 (6)	0 (0)	23 (23)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計(a~d)	13 (13)	4 (4)	6 (6)	0 (0)	23 (23)				
デザイン学部 イラスト学科		5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)	2 (2)	231 (231)	大学設置基準別表第一イに定める基幹教員数の四分の三の数 6人
a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)				
b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
小計(a~b)	5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計(a~d)	5 (5)	4 (4)	0 (0)	0 (0)	9 (9)				

既 設 分	デザイン学部 ビジュアルデザイン学科	6 (6)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	11 (11)	2 (2)	256 (256)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	6 (6)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	11 (11)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）	6 (6)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	11 (11)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	計（a～d）	6 (6)	3 (3)	2 (2)	0 (0)	11 (11)			
	デザイン学部 プロダクトデザイン学科	5 (5)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	11 (11)	3 (3)	274 (274)	
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	5 (5)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	11 (11)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	小計（a～b）	5 (5)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	11 (11)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
	計（a～d）	5 (5)	5 (5)	1 (1)	0 (0)	11 (11)			
	デザイン学部 建築学科	4 (4)	2 (2)	2 (2)	0 (0)	8 (8)	3 (3)	261 (261)	
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	2 (2)	2 (2)	0 (0)	8 (8)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)			
小計（a～b）	4 (4)	2 (2)	2 (2)	0 (0)	8 (8)				
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)				
計（a～d）	4 (4)	2 (2)	2 (2)	0 (0)	8 (8)				

既 設 分	マンガ学部 マンガ学科	8 (8)	3 (3)	10 (10)	0 (0)	21 (21)	6 (6)	266 (266)	大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 7人		
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	8 (8)	3 (3)	10 (10)	0 (0)	21 (21)					
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	小計（a～b）	8 (8)	3 (3)	10 (10)	0 (0)	21 (21)					
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	計（a～d）	8 (8)	3 (3)	10 (10)	0 (0)	21 (21)					
	マンガ学部 アニメーション学科	4 (4)	2 (2)	5 (5)	0 (0)	11 (11)	3 (3)	218 (218)		大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 6人	
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	2 (2)	5 (5)	0 (0)	11 (11)					
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	小計（a～b）	4 (4)	2 (2)	5 (5)	0 (0)	11 (11)					
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	計（a～d）	4 (4)	2 (2)	5 (5)	0 (0)	11 (11)					
	メディア表現学部 メディア表現学科	11 (11)	9 (9)	2 (2)	0 (0)	22 (22)	4 (4)	314 (314)			大学設置基準別 表第一イに定める 基幹教員数の 四分の三の数 10人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	11 (11)	9 (9)	2 (2)	0 (0)	22 (22)					
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（aに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)					
	小計（a～b）	11 (11)	9 (9)	2 (2)	0 (0)	22 (22)					
c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの（a又はbに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
計（a～d）	11 (11)	9 (9)	2 (2)	0 (0)	22 (22)						

既 設 分	人文学部 人文学科	10 (6)	6 (6)	5 (4)	0 (0)	21 (16)	0 (0)	239 (239)	令和8年度4月 名称変更届出(予 定) 大学設置基準別 表第一イに定め る基幹教員数の 四分の三の教 8人			
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	10 (6)	6 (6)	5 (4)	0 (0)	21 (16)	/	/				
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	小計(a~b)	10 (6)	6 (6)	5 (4)	0 (0)	21 (16)						
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	計(a~d)	10 (6)	6 (6)	5 (4)	0 (0)	21 (16)						
	人文学部 国際教養学科	4 (4)	6 (4)	5 (4)	0 (0)	15 (12)				0 (0)	236 (236)	令和8年度4月 名称変更届出(予 定) 大学設置基準別 表第一イに定め る基幹教員数の 四分の三の教 8人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、主要授業科目を担当するもの	4 (4)	6 (4)	5 (4)	0 (0)	15 (12)				/	/	
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事 する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの(aに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	小計(a~b)	4 (4)	6 (4)	5 (4)	0 (0)	15 (12)						
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当す るもの(a又はbに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事す る者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、か つ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事す る者であって、年間8単位以上の授業科目を担当 するもの(a, b又はcに該当する者を除く)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)						
	計(a~d)	4 (4)	6 (4)	5 (4)	0 (0)	15 (12)						
計	70 (66)	44 (42)	38 (36)	0 (0)	152 (144)	30 (30)			—			
合 計	75 (71)	47 (45)	43 (41)	0 (0)	165 (157)	34 (34)	—					
職 種	専 属		そ の 他			計						
事 務 職 員	60人 (55)		43人 (48)			103人 (103)						
技 術 職 員	0人 (0)		0人 (0)			0人 (0)						
図 書 館 職 員	1人 (1)		0人 (0)			1人 (1)						
そ の 他 の 職 員	0人 (0)		0人 (0)			0人 (0)						
指 導 補 助 者	0人 (0)		0人 (0)			0人 (0)						
計	61人 (56)		43人 (48)			104人 (104)						

校地等	区 分	専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計	大学全体 借地面積： 2,774㎡ 借用期間： 27年(令和10 年1月迄) 貸与者： 京阪電気鉄 道株			
	校 舎 敷 地	208,287㎡	0㎡	0㎡	208,287㎡				
	そ の 他	17,798㎡	0㎡	0㎡	17,798㎡				
	合 計	226,085㎡	0㎡	0㎡	226,085㎡				
校 舎	専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用	計	大学全体				
	61,281㎡ (61,281㎡)	0㎡ (0㎡)	0㎡ (0㎡)	61,281㎡ (61,281㎡)					
教室・教員研究室	教 室	281室	教 員 研 究 室	11室	大学全体				
図書・設備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	電子図書 〔うち外国書〕 冊	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕 種	機械・器具 点	標本 点	学部単位で の特定不能 なため、大 学全体の数	
		キャラクターデザイン学科	240,270 [48,713] (239,958 [50,203])	316 [104] (316 [104])	671 [502] (671 [502])	461 [461] (461 [461])	17,975 (17,975)		6,236 (6,236)
	計	240,270 [48,713] (239,958 [50,203])	316 [104] (316 [104])	671 [502] (671 [502])	461 [461] (461 [461])	17,975 (17,975)	6,236 (6,236)		
スポーツ施設等	スポーツ施設	講堂	厚生補導施設	0㎡	0㎡	6,520㎡	大学全体		
経費の見積り及び維持方法の概要	区分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	図書購入費 には電子 ジャーナル・ データベースの 整備費(運 用コスト含む) を含む。
		教員1人当り研究費等		367千円	367千円	367千円	367千円	-	
	共同研究費等		1,501千円	1,627千円	1,627千円	1,627千円	-	-	
	図書購入費	367千円	734千円	1,101千円	1,468千円	1,468千円	-	-	
	設備購入費	6,846千円	13,693千円	20,539千円	27,386千円	27,386千円	-	-	
	学生1人当り 納付金		第1年次 1,779千円	第2年次 1,579千円	第3年次 1,579千円	第4年次 1,579千円	第5年次 -	第6年次 -	
学生納付金以外の維持方法の概要	私立大学等経常費補助金、雑収入 等								

既設大学等の状況	大学等の名称	京都精華大学							所在地
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学員定員	収容定員	学位又は称号	収容定員充足率	開設年度	
	【京都精華大学】	年	人	年次人	人		倍		京都府京都市左京区岩倉木野町137番地
	芸術学部						0.94 《0.90》		
	造形学科	4	140	—	560	学士（芸術）	0.94 《0.90》	平成29年度	
	デザイン学部						0.94 《0.88》		
	イラスト学科	4	67	—	268	学士（芸術）	0.99 《0.92》	平成25年度	
	ビジュアルデザイン学科	4	74	—	296	学士（芸術）	1.02 《0.95》	平成18年度	
	プロダクトデザイン学科	4	77	—	308	学士（芸術）	0.95 《0.89》	平成29年度	
	建築学科	4	56	—	224	学士（芸術）	0.75 《0.72》	平成29年度	
	マンガ学部						1.00 《0.94》		
	マンガ学科	4	240	—	960	学士（芸術）	1.02 《0.96》	平成18年度	※令和8年度4月入学定員変更(予定)
	アニメーション学科	4	84	—	336	学士（芸術）	0.93 《0.87》	平成18年度	
	メディア表現学部						1.00 《0.94》		
	メディア表現学科	4	177	—	708	学士（メディア表現）	1.00 《0.94》	令和3年度	
	国際文化学部						0.60 《0.56》		※令和8年度4月名称変更届出(予定)
	人文学科	4	138	—	552	学士（人文学）	0.61 《0.56》	令和3年度	
	グローバルスタディーズ学科	4	45	—	180	学士（人文学）	0.58 《0.57》	令和3年度	※令和8年度4月名称変更届出(予定)
	ポピュラーカルチャー学部						—		
	ポピュラーカルチャー学科	4	—	—	—	学士（芸術）	—	平成25年度	※令和3年度より学生募集停止
	人文学部						—		
	総合人文学科	4	—	—	—	学士（人文）	—	平成21年度	※令和3年度より学生募集停止

既設大学等の状況	大学等の名称	京都精華大学							所在地
	学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位又は称号	収容定員充足率	開設年度	
	【京都精華大学大学院】								京都府京都市左京区岩倉木野町137番地
	芸術研究科						0.72 《0.65》		
	芸術専攻 博士前期課程	2	20	—	40	修士（芸術）	0.82	平成16年度	
	芸術専攻 博士後期課程	3	5	—	15	博士（芸術）	0.46 《0.20》	平成16年度	
	デザイン研究科						0.7		
	デザイン専攻 修士課程	2	10	—	20	修士（芸術）	0.65	平成22年度	
	建築専攻 修士課程	2	5	—	10	修士（芸術）	0.80	平成22年度	
	マンガ研究科						0.88 《0.80》		
	マンガ専攻 博士前期課程	2	20	—	40	修士（芸術）	0.17 《0.12》	平成22年度	
	マンガ専攻 博士後期課程	3	4	—	12	博士（芸術）	3.25 《3.08》	平成24年度	
	人文学研究科						0.55 《0.5》		
	人文学専攻 修士課程	2	10	—	20	修士（人文学）	0.55 《0.5》	平成5年度	
	附属施設の概要	該当なし							

- (注)
- 1 共同学科の認可の申請及び届出の場合、「計画の区分」、「新設学部等の目的」、「新設学部等の概要」、「教育課程」及び「新設分」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
 - 2 「新設分」及び「既設分」の備考の「大学設置基準別表第一イ」については、専門職大学にあつては「専門職大学設置基準別表第一イ」、短期大学にあつては「短期大学設置基準別表第一イ」、専門職短期大学にあつては「専門職短期大学設置基準別表第一イ」にそれぞれ読み替えて作成すること。
 - 3 「既設分」については、共同学科等に係る数を除いたものとする。
 - 4 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容定員に係る学則の変更の届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」及び「スポーツ施設等」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
 - 5 大学等の廃止の認可の申請又は届出を行おうとする場合は、「教育課程」、「校地等」、「校舎」、「教室・教員研究室」、「図書・設備」、「スポーツ施設等」及び「経費の見積もり及び維持方法の概要」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
 - 6 「教育課程」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
 - 7 空欄には、「—」又は「該当なし」と記入すること。

教 育 課 程 等 の 概 要															
(マンガ学部キャラクターデザイン学科)															
科目区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手	
導入プログラム	大学入門	1 ①	○		1			○						1	※演習、履修指定科目
	小計（ 1 科目）	—	—	0	1	0	—	—	0	0	0	0	0	1	
表現科目	デッサン	1・2 ①			1					○				1	
	写真技法	1・2 ①②③④			1					○				1	
	グラフィックデザインソフトスキル	1 ①②③④			1					○				1	
	オフィスソフトスキル入門	1 前後			2					○				1	
	プログラミング1	1・2 ①			1					○				1	
	プログラミング2	1・2 ②			1					○				1	
	芸術学	1・2 ②④			2			○						1	
	美学	1・2 ③			2			○						1	
	工芸概論	1・2 ④			2			○						1	
	美術史	1・2 ①③			2			○						1	
	日本美術史	1・2 ①③			2			○						1	
	東洋美術史	1・2 ②④			2			○						1	
	西洋美術史	1・2 ②④			2			○						1	
	身体表現論	1・2 ②			2			○						1	
	身体文化演習	1・2 前後			2				○					1	
	スポーツ実習1	1・2 前			1						○			1	
	スポーツ実習2	1・2 後			1						○			1	
小計（ 17 科目）	—	—	—	0	27	0	—	—	0	0	0	0	0	15	
全学共通教育科目	日本文化概論	1・2 ④			1			○						1	
	英語1	1 前	○		2				○					1	履修指定科目
	英語2	1 後	○		2				○					1	履修指定科目
	日本語1	1 前	○		2				○					1	履修指定科目
	日本語2	1 後	○		2				○					1	履修指定科目
	上級日本語	2・3 前			2				○					1	
	English Discussion	2・3 前			2				○					1	
	Effective Presentation	2・3 後			2				○					1	
	English Communication Advanced 1	2・3 前			2				○					1	
	English Communication Advanced 2	2・3 後			2				○					1	
	中国語1	2 前			2				○					1	
	中国語2	2 後			2				○					1	
	韓国語1	2 前			2				○					1	
	韓国語2	2 後			2				○					1	
	フランス語1	2 前			2				○					1	
	フランス語2	2 後			2				○					1	
	スペイン語1	2 前			2				○					1	
	スペイン語2	2 後			2				○					1	
	海外語学研修プログラム	1・2 ②④			2						○			1	
	海外文化研修プログラム	1・2 ②④			2						○			1	
	複言語学習入門	1・2 後			2			○						1	
	日本語学	1・2 ③			2			○						1	
	言語学	1・2 ④			2			○						1	
	文化人類学	1・2 ①			2			○						1	
	地理学	1・2 ④			2			○						1	
	日本史	1・2 ③			2			○						1	
	東洋史	1・2 ③			2			○						1	
	グローバルヒストリー	1・2 ④			2			○						1	
	和の伝統文化論	1・2 ①③			2			○						1	
	京都学	1・2 ②			2			○						1	
	京都の伝統工芸講座1	2・3 前			2			○						1	
	京都の伝統工芸講座2	2・3 後			2			○						1	
小計（ 32 科目）	—	—	—	0	63	0	—	—	0	0	0	0	0	17	

全学 共通 教育 科目	横断科目	デザイン概論1	2・3 ①			1		○							1	
		デザイン概論2	2・3 ②			1		○							1	
		C G史	2・3 ③			1		○							1	
		グローバルデザイン論1	2・3 ④			1		○							1	
		小計 (22 科目)	—	—	0	28	0	—			0	0	0	0	0	16
目 マ ン ガ 学 部 基 礎 科		マンガ概論1	1 ①	○	1			○			1					
		マンガ概論2	1 ②	○	1			○			1					
		マンガ史1	1 ③	○	1			○							1	
		マンガ史2	1 ④	○	1			○							1	
		小計 (4 科目)	—	—	4	0	0	—			2	0	0	0	0	1
マ ン ガ 学 部 共 通 科 目		キャラクター造形論1	2・3 前			2		○			1					
		キャラクター造形論2	2・3 後			2		○			1					
		マンガリテラシー1	2・3 ③			2		○							1	
		マンガリテラシー2	2・3 ④			2		○							1	
		メディア文化論	2・3 ①			2		○			1					
	小計 (5 科目)	—	—	0	10	0	—			2	1	0	0	0	1	
マ ン ガ 学 部 専 門 教 育 科 目	キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イ ン 学 科 専 門 科 目	キャラクター造形基礎1	1 ①②③④	○		1.5			○			1				
		キャラクター造形基礎2	1 ①②③④	○		1.5			○			1				
		キャラクター造形基礎3	1 ①②③④	○		1.5			○			1				
		キャラクター造形基礎4	1 ①②③④	○		1.5			○		1					
		3Dグラフィックス基礎1	1 ①②③④	○		1.5			○			1				
		3Dグラフィックス基礎2	1 ①②③④	○		1.5			○							1
		3Dグラフィックス基礎3	1 ①②③④	○		1.5			○							1
		3Dグラフィックス基礎4	1 ①②③④	○		1.5			○				1			
		ゲームデザイン基礎1	1 ①②③④	○		1.5			○		1					
		ゲームデザイン基礎2	1 ①②③④	○		1.5			○			1				
		ゲームデザイン基礎3	1 ①②③④	○		1.5			○				1			
		ゲームデザイン基礎4	1 ①②③④	○		1.5			○		1					
		キャラクター造形応用1	2 前	○		3			○		1					
		キャラクター造形応用2	2 後	○		3			○							1
		3Dグラフィックス応用1	2 前	○		3			○							1
		3Dグラフィックス応用2	2 後	○		3			○			1				
		ゲームデザイン応用1	2 前	○		3			○				1			
		ゲームデザイン応用2	2 後	○		3			○				1			
		キャラクターデザイン研究1	3 前	○	3				○		4	4	4			
		キャラクターデザイン研究2	3 後	○	3				○		4	4	4			
		キャラクターデザイン実践1	3 前	○	3				○		4	4	4			
		キャラクターデザイン実践2	3 後	○	3				○		4	4	4			
		卒業研究実習1	4 前	○	4				○		4	4	4			
		卒業研究実習2	4 後	○	4				○		4	4	4			
		卒業制作	4 後	○	4				○		4	4	4			
		3Dモデリング技法	2・3 後			2			○							1
		3Dテクスチャリング	2・3 前			2			○							1
		3D背景モデリング	2・3 後			2			○							1
		アナログフィギュア造形	2・3 前			2			○							1
		デジタルフィギュア造形	2・3 後			2			○							1
		背景技法	2・3 前			2			○							1
		表現実践技法	2・3 後			2			○							1
		カメラ表現技法	2・3 後			2			○							1
		絵本技法	2・3 前			2			○		1					
		クリーチャー作画実習	2・3 前			2			○							1
		コスチューム作画実習	2・3 後			2			○							1
		アナログ描画技法	2・3 前			2			○							1
		ポートフォリオデザイン	2・3 後			2			○							1
		デジタルイラスト技法	2・3 前			2			○							1
		動物作画実習	2・3 前			2			○							1
		映像編集	2・3 後			2			○							1
		人体研究1	2・3 前			2			○		1					
人体研究2	2・3 後			2			○		1							
デジタルソフト実習	2・3 後			2			○							1		
デジタル動画技法	2・3 後			2			○							1		
ゲームUIデザイン	2・3 前			2			○							1		
ビジュアルストーリーテリング	2・3 前			2			○							1		
トランスメディアストーリーテリング	2・3 後			2			○							1		
ゲームプランニング	2・3 後			2			○							1		

マンガ学部専門教育科目	アナログゲーム制作実習	2・3 後			2				○							1
	ゲームエンジン実習	2・3 前			2				○							1
	ゲーム編集技法	3・4 前			2				○							1
	VRコンテンツ制作	2・3 後			2				○							1
	キャラクター表現史	2・3 前			2			○								1
	空想生物デザイン論	1・2 前			2			○								1
	神話キャラクター論	2・3 後			2			○		1						1
	エンターテインメント総合講座	1・2・3・4 後			2			○		1		1				1
	ゲーム史	2・3 前			2			○								1
	ゲーム産業論	2・3 後			2			○								1
	基礎立体・彫塑	2・3 ②			2				○							1
	工芸	2・3 ②			2				○							1
	小計 (61 科目)	—	—	24	108	0	—	—	—	5	4	4	0	0	0	16
合計 (187 科目)	—	—	32	311	0	—	—	—	5	4	4	0	0	0	90	
学位又は称号	学士 (芸術)			学位又は学科の分野				美術関係								
卒業・修了要件及び履修方法								授業期間等								
<p>全学共通教育科目から36単位以上（必修科目4単位）、および専門教育科目から88単位以上（必修科目28単位、「キャラクター造形基礎1」「キャラクター造形基礎2」「キャラクター造形基礎3」「キャラクター造形基礎4」「3Dグラフィックス基礎1」「3Dグラフィックス基礎2」「3Dグラフィックス基礎3」「3Dグラフィックス基礎4」「ゲームデザイン基礎1」「ゲームデザイン基礎2」「ゲームデザイン基礎3」「ゲームデザイン基礎4」から12単位、「キャラクター造形応用1」「キャラクター造形応用2」「3Dグラフィックス応用1」「3Dグラフィックス応用2」「ゲームデザイン応用1」「ゲームデザイン応用2」から12単位を選択必修とする）修得し、124単位以上修得すること。</p> <p>履修科目の登録の上限：各学期（クォーター）10単位、および授業期間外に開講される集中授業を含めて年間48単位。上限登録単位は学期ごとにCAPを設ける。セメスター科目は開講するクォーターで単位数を案分して算出する。</p>								1 学年の学期区分				4期				
								1 学期の授業期間				7週				
								1 時限の授業の標準時間				90分				

(注)

- 学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科の設置又は大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科における通信教育の開設の届出を行うおうとする場合には、授与する学位の種類及び分野又は学科の分野が同じ学部等、研究科等若しくは高等専門学校等の学科（学位の種類及び分野の変更等に関する基準（平成十五年文部科学省告示第三十九号）別表第一備考又は別表第二備考に係るものを含む。）についても作成すること。
- 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校等の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 開設する授業科目に応じて、適宜科目区分の枠を設けること。
- 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 「単位数」の欄は、各授業科目について、「必修」、「選択」、「自由」のうち、該当する履修区分に単位数を記入すること。
- 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 「授業形態」の欄は、各授業科目について、該当する授業形態の欄に「○」を記入すること。ただし、専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目のうち、臨地実務実習については「実験・実習」の欄に「臨」の文字を、連携実務演習等については「演習」又は「実験・実習」の欄に「連」の文字を記入すること。
- 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員等」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員等」と読み替えること。
- 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員以外の教員（助手を除く）」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員以外の教員（助手を除く）」と読み替えること。
- 課程を前期課程及び後期課程に区分する専門職大学若しくは専門職大学の学部等を設置する場合又は前期課程及び後期課程に区分する専門職大学の課程を設置し、若しくは変更する場合は、次により記入すること。
 - 各科目区分における「小計」の欄及び「合計」の欄には、当該専門職大学の全課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」に加え、前期課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」を併記すること。
 - 「学位又は称号」の欄には、当該専門職大学を卒業した者に授与する学位に加え、当該専門職大学の前期課程を修了した者に授与する学位を併記すること。
 - 「卒業・修了要件及び履修方法」の欄には、当該専門職大学の卒業要件及び履修方法に加え、前期課程の修了要件及び履修方法を併記すること。
- 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

教 育 課 程 等 の 概 要																
(マンガ学部マンガ学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教授	講 師	助 教	助 手		基 幹 教 員 等 の 配 置 (助 手 を 除 く の 教 員)
導入 プログラム	フレッシュャーズ・キャンプ	1 ①	○	1					○		8	4	11		78	
	クリエイティブ・ワークショップ	1 ②	○	1				○							3	
	小計 (2 科目)	—	—	2	0	0		—			8	4	11	0	0	78
全学 共通 教育 科目	コミュニケーションスキル1	1 ①	○	1					○						42	
	コミュニケーションスキル2	1 ③	○	1					○						44	
	アカデミックスキル1	1 ②	○	1					○						44	
	アカデミックスキル2	1 ④	○	1					○						45	
	アカデミックスキル3	3 ③	○	1					○		4	1	1		2	
	アカデミックスキル4	3 ④	○	1					○		5	1	8		3	
	デッサン1	1 ①	○	1						○			1	5		9
	デッサン2	1 ②			1					○						4
	デッサン3	1 ③④			1					○						4
	デッサン4	1 ④			1					○						3
	グラフィックデザインソフトスキル	1 ②	○	1						○						15
	芸術学	1・2 ②④			2				○							2
	美学概論	1・2 ③			2				○							1
	現代美術概論	1・2 ④			2				○							1
	美術史	1・2 ①③			2				○							2
	日本美術史	1・2 ①③			2				○							2
	東洋美術史	1・2 ②④			2				○							2
	西洋美術史	1・2 ②④			2				○							2
	工芸概論	1・2 ④			2				○							1
	デザイン論	1・2 ③			2				○							1
	素材論	1・2 ④			2				○							1
	音楽概論	1・2 ③			2				○							1
	ポピュラー音楽論	1・2 ④			2				○							1
	身体表現論	1・2 ②			2				○							1
	身体文化演習1	1・2 ①②③④			1					○						5
	身体文化演習2	1・2 ②③④			1					○						3
	表現と社会	1・2 ②			2				○							1
	表現と倫理	1・2 ③			2				○							1
	表現と知的財産権	1・2 ④			2				○							1
	写真技法	1・2 ①③			1					○						2
小計 (30 科目)	—	—	—	8	38	0		—			8	2	9	0	0	162
グ ロ ー バ ル 科 目	日本文化概論	2 ④	○	1					○						5	
	英語1	1 ①	○		1				○						36	
	英語2	1 ②	○		1				○						38	
	英語3	1 ③	○		1				○						38	
	英語4	1 ④	○		1				○						39	
	日本語1	1 ①	○		1				○						16	
	日本語2	1 ②	○		1				○						16	
	日本語3	1 ③	○		1				○						16	
	日本語4	1 ④	○		1				○						16	
	上級日本語1	2 ①			1				○						4	
	上級日本語2	2 ②			1				○						4	
	上級日本語3	2 ③			1				○						2	
	上級日本語4	2 ④			1				○						2	
	Business English	2 ①			1				○						1	
	English discussion	2 ②			1				○						1	
	Effective presentation	2 ③			1				○						1	
	English for studying abroad	2 ④			1				○						1	
中国語1	1・2 ①②			1				○						3		
中国語2	1 ③④			1				○						2		

グローバル科目	韓国語 1	1・2 ①②			1			○										4
	韓国語 2	1 ③④			1			○										3
	フランス語 1	1・2 ①②			1			○										2
	フランス語 2	1 ③			1			○										1
	タイ語	1・2 ①			1			○										1
	ベトナム語	1・2 ①			1			○										1
	インドネシア語	1・2 ②			1			○										1
	スワヒリ語	1 ④			1			○										1
	ドイツ語	1・2 ①			1			○										1
	スペイン語	1・2 ②			1			○										1
	イタリア語	1・2 ①			1			○										1
	サステナビリティと社会	1・2 ③			2			○										1
	現代社会の諸問題	1・2 ④			2			○										1
	海外ショートプログラム入門	1・2 ③			2			○										1
	世界と食	1・2 ④			2			○										1
	日本語学概論	1・2 ④			2			○										1
	言語学	1・2 ④			2			○										1
	小計 (36 科目)	—	—	1	41	0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0	0	49
	リベラルアーツ科目	自由論	1 ③	○	1				○									
シティズンシップとダイバーシティ		1 ④	○	1				○										6
創造的思考法		1 ③	○	1				○										5
情報と倫理		1 ①	○	1				○										2
人権と教育		2 ③	○	1				○										4
グローバル化と社会		2・3 ②	○	1				○										5
障害学		2・3 ③			2			○										1
哲学入門		1 ①②③④			2			○										4
政治学		1・2 ②			2			○										1
法学		1・2 ②			2			○										1
日本国憲法		1・2 ①③			2			○										2
物語論		1・2 ④			2			○										1
考古学		1・2 ②			2			○										1
民俗学		1・2 ①③			2			○										2
情報科学概論		1 ②	○	1				○										2
データサイエンス入門		2・3 ①	○	1				○										2
統計的思考法		1・2 ②③			2			○										2
プログラミング 1		1・2 ③			1			○										10
プログラミング 2		1・2 ④			1			○										11
プログラミング 3		2・3 ①			1			○										11
プログラミング 4		2・3 ②			1			○										11
情報テクノロジー 1		1・2 ②③			2			○										2
情報テクノロジー 2		1 ③④			2			○										2
人類と人工知能		1・2 ②④			2			○										2
教職コンピュータ入門		1 ③④			2			○										4
自然科学概論		1・2 ②④			2			○										2
科学史		1・2 ②			2			○										1
生物学		1・2 ①③			2			○										2
数学的思考法		1・2 ④			2			○										1
行動心理学		1・2 ①③			2			○										2
スポーツ実習 1		1・2 ①②			1					○								9
スポーツ実習 2		1 ③④			1					○								8
小計 (32 科目)	—	—	8	42	0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	0	0	54	
社会実践力育成	大学連携プログラム	2 ②④			2			○										4
	インターンシップ 1	2 ②④			2				○									8
	インターンシップ 2	2 ②			2				○									10
	海外ショートプログラム	1・2 ②④			2			○		1	1							16
	国内ショートプログラム	1・2 ②④			2			○		2		1						11
	産学公連携PBLプログラム 1	2 ②			2			○			1							6
	産学公連携PBLプログラム 2	2 ④			2			○										4
小計 (7 科目)	—	—	0	14	0	—	—	—	3	2	1	0	0	0	0	0	30	
キャリア科目	キャリア 1	1 ①	○	1				○										3
	キャリア 2	2 ②			1			○										3
	キャリア 3	3 ③④			1			○										5
	職業研究	1・2 ③			2			○										2
	ベンチャー・ビジネス論	1・2 ③			1			○										2
	スポーツとビジネス	1・2 ④			1			○										1
	表現活動と経済	1・2 ③			1			○										1

キャリア科目	クリエイティブの現場	1・2 ①			2		○									3
	日本の企業文化研究	1・2 ③			1		○									1
	ポートフォリオ実習 1	3 ②③			1					○						4
	ポートフォリオ実習 2	1・2 ④			1					○						1
	コミュニケーション実践演習	1・2 ①②③④			1			○								9
	小計 (12 科目)	—	—	1	13	0	—	—	—	0	0	0	0	0	0	12
全学共通教育科目 マイナー科目	美術概論 1	2・3 ①			1		○									8
	美術史 1	2・3 ③			1		○									8
	美術リテラシー 1	2・3 ③			2		○									1
	美術リテラシー 2	2・3 ④			2		○									1
	美術特講 1	2・3 ①			2		○									1
	美術特講 2	2・3 ②			2		○									1
	デザイン概論 1	2・3 ①			1		○									1
	デザイン史 1	2・3 ③			1		○									1
	デザインリテラシー 1	2・3 ③			2		○									1
	デザインリテラシー 2	2・3 ④			2		○									1
	デザイン特講 1	2・3 ①			2		○									1
	デザイン特講 2	2・3 ②			2		○									1
	国際文化概論 1	2・3 ①			1		○									1
	国際文化史 1	2・3 ③			1		○									1
	国際文化リテラシー 1	2・3 ③			2		○									1
	国際文化リテラシー 2	2・3 ④			2		○									1
	国際文化特講 1	2・3 ①			2		○									1
	国際文化特講 2	2・3 ②			2		○									1
	メディア表現概論 1	2・3 ①			1		○									1
	メディア表現史 1	2・3 ③			1		○									1
	メディア表現リテラシー 1	2・3 ③			2		○									3
	メディア表現リテラシー 2	2・3 ④			2		○									4
	メディア表現特講 1	2・3 ①			2		○									2
	メディア表現特講 2	2・3 ②			2		○									4
	和の伝統文化論	1・2 ①③			1		○									2
	京都のまちづくり	2・3 ③			1		○									1
	京都の伝統工芸講座 1	2・3 ①			2		○									1
	京都の伝統工芸講座 2	2・3 ③			2		○									1
	京都の習俗	2・3 ③			2		○									1
	京都の伝統産業実習	2・3 ②			2					○						18
	ファイナンス論	1・2 ③			1		○									1
	マーケティング論	2・3 ①			1		○									1
	ビジネスモデル論	2・3 ②			2		○				1					
	イノベーション論	2・3 ②			2		○									1
	ソーシャルビジネス演習 1	3 ③			2				○							1
	ソーシャルビジネス演習 2	3 ④			2				○							1
	アフリカ・アジア概論	1・2 ①			1		○									2
	アフリカ・アジア史	2・3 ①			1		○									1
	アフリカ・アジアリテラシー 1	2・3 ②			2		○									1
	アフリカ・アジアリテラシー 2	2・3 ③			2		○									1
	アフリカ・アジア特講 1	2・3 ③			2		○									1
	アフリカ・アジア特講 2	2・3 ④			2		○									1
	日本事情理解	1・2 ④			1		○									1
	言語と心理	2・3 ①			1		○									1
	言語と社会	2・3 ②			2		○									1
	日本語学	2・3 ③			2		○									1
	日本語教育演習 1	3 ③			2				○							2
	日本語教育演習 2	3 ④			2				○							2
	小計 (48 科目)	—	—	0	80	0	—	—	—	1	0	0	0	0	0	57
マンガ学部専門教育科目	マンガ概論 1	1 ①	○	1			○									1
	マンガ概論 2	1 ②	○	1			○									1
	マンガ史 1	1 ③	○	1			○				1					
	マンガ史 2	1 ④	○	1			○				1					
	マンガリテラシー 1	2・3 ③			2		○									1
	マンガリテラシー 2	2・3 ④			2		○									1
	マンガ特講 1	2・3 ①			2		○				1					
	マンガ特講 2	2・3 ②			2		○				1					
	小計 (8 科目)	—	—	4	8	0	—	—	—	2	0	0	0	0	0	2

応用実習科目	マンガ実践実習 3	3 ③	○	1					○	8	3	11			8
	マンガ実践実習 4	3 ④	○	1					○	8	3	11			8
	マンガ応用実習 5	3 ③	○	2					○	12	6	14			11
	マンガ応用実習 6	3 ④	○	2					○	12	6	14			11
	小計 (10 科目)	—	—	16	0	0			—	10	6	13	0	0	18
卒業実習科目	卒業研究実習 1	4 ①	○	2					○	8	4	8			3
	卒業研究実習 2	4 ②	○	2					○	8	4	8			3
	卒業研究実習 3	4 ③	○	2					○	8	4	8			4
	卒業論文・卒業制作	4 ④	○	2					○	8	4	8			4
	卒業展示	4 ④	○	2					○	8	4	8			4
小計 (5 科目)	—	—	10	0	0			—	8	4	8	0	0	4	
マンガ学部専門教育科目 学科共通科目	脚本概論 1	2・3 ①			1			○							1
	脚本概論 2	2・3 ②			1			○							1
	脚本概論 3	2・3 ③			1			○							1
	脚本概論 4	2・3 ④			1			○							1
	編集概論 1	2・3 ①			1			○							1
	編集概論 2	2・3 ②			1			○							1
	編集概論 3	2・3 ③			1			○							1
	編集概論 4	2・3 ④			1			○							1
	風刺画論 1	2・3 ①			1			○			1				
	風刺画論 2	2・3 ②			1			○			1				
	物語キャラクター論 1	2・3 ③			1			○			1				
	物語キャラクター論 2	2・3 ④			1			○			1				
	基礎デジタル演習 1	1 ①			1				○			3			5
	基礎デジタル演習 2	1 ②			1				○			3			4
	基礎デジタル演習 3	1 ③			1				○		2	1			7
	基礎デジタル演習 4	1 ④			1				○		2	1			7
	デジタル演習 1	2・3 ①			1				○			1			5
	デジタル演習 2	2・3 ②			1				○			1			5
	デジタル演習 3	2 ③			1				○			1			5
	デジタル演習 4	2 ④			1				○			1			5
	マンガデザイン 1	2・3 ①			1				○		1	1			3
	マンガデザイン 2	2・3 ②			1				○		1	1			3
	マンガデザイン 3	2・3 ③			1				○		1	1			3
	マンガデザイン 4	2・3 ④			1				○		1	1			3
	動態描写技法 1	2・3 ①			1				○		1				3
	動態描写技法 2	2・3 ②			1				○		1				3
	動態描写技法 3	2・3 ③			1				○		1				3
	動態描写技法 4	2・3 ④			1				○		1				3
	パース技法 1	2・3 ①			1				○		1				2
	パース技法 2	2・3 ②			1				○		1				2
	カラー演習 1	2・3 ①			1				○		1	1			5
	カラー演習 2	2・3 ②			1				○		1	1			5
	カラー演習 3	2・3 ③			1				○		1	1			5
	カラー演習 4	2・3 ④			1				○		1	1			5
	キャラクター造形基礎 1	2・3 ①			1				○						1
	キャラクター造形基礎 2	2・3 ②			1				○						1
	キャラクター造形基礎 3	2・3 ③			1				○						1
	キャラクター造形基礎 4	2・3 ④			1				○						1
	アニメーション演習 1	2・3 ②			1				○						2
	アニメーション演習 2	2・3 ②			1				○						2
	アニメーション演習 3	2・3 ④			1				○						2
	アニメーション演習 4	2・3 ④			1				○						2
	アニメーション3DCG演習 1	3・4 ①			1				○						2
	アニメーション3DCG演習 2	3・4 ②			1				○						2
	アニメーション3DCG演習 3	3・4 ③			1				○						2
	アニメーション3DCG演習 4	3・4 ④			1				○						2
	基礎デッサン 1	2・3 ①			1				○						4
	基礎デッサン 2	2・3 ②			1				○						4
	基礎デッサン 3	2・3 ③			1				○						4
	基礎デッサン 4	2・3 ④			1				○						4
	基礎立体・彫塑	2・3 ②			2				○						2
	工芸	2・3 ②			2				○						1
小計 (52 科目)	—	—	0	54	0			—	5	2	3	0	0	33	
合計 (300 科目)	—	—	62	342	0			—	14	6	13	0	0	378	

学位又は称号	学士（芸術）	学位又は学科の分野	美術関係
卒業・修了要件及び履修方法		授業期間等	
共通教育科目のうち必修科目24単位を修得（母国語を日本語とするものは英語1, 2, 3, 4を選択必修、母国語を英語とするものは日本語1, 2, 3, 4を選択必修）。共通教育科目のうち、共通マイナー科目の中から10単位を選択必修として修得。全共通教育科目の中から16単位以上を修得。かつ、学科・各専攻で定めた必修科目42単位を修得。専門講義・演習・実習科目のうち、選択科目32単位以上を修得。合計124単位以上を修得すること。 （履修科目の登録上の上限：48単位（年間））		1学年の学期区分	4期
		1学期の授業期間	8週
		1時限の授業の標準時間	90分

(注)

- 1 学部等、研究科等若しくは高等専門学校学科の設置又は大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科における通信教育の開設の届出を行うおとする場合には、授与する学位の種類及び分野又は学科の分野が同じ学部等、研究科等若しくは高等専門学校学科（学位の種類及び分野の変更等に関する基準（平成十五年文部科学省告示第三十九号）別表第一備考又は別表第二備考に係るものを含む。）についても作成すること。
- 2 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 3 開設する授業科目に応じて、適宜科目区分の枠を設けること。
- 4 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 「単位数」の欄は、各授業科目について、「必修」、「選択」、「自由」のうち、該当する履修区分に単位数を記入すること。
- 6 「授業形態」の欄の「実験・実習」には、実技も含むこと。
- 7 「授業形態」の欄は、各授業科目について、該当する授業形態の欄に「○」を記入すること。ただし、専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目のうち、臨地実務実習については「実験・実習」の欄に「臨」の文字を、連携実務演習等については「演習」又は「実験・実習」の欄に「連」の文字を記入すること。
- 8 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員等」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員等」と読み替えること。
- 9 「基幹教員等の配置」欄の「基幹教員以外の教員（助手を除く）」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合は、「専任教員以外の教員（助手を除く）」と読み替えること。
- 10 課程を前期課程及び後期課程に区分する専門職大学若しくは専門職大学の学部等を設置する場合又は前期課程及び後期課程に区分する専門職大学の課程を設置し、若しくは変更する場合は、次により記入すること。
 - (1) 各科目区分における「小計」の欄及び「合計」の欄には、当該専門職大学の全課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」に加え、前期課程に係る科目数、「単位数」及び「基幹教員等の配置」を併記すること。
 - (2) 「学位又は称号」の欄には、当該専門職大学を卒業した者に授与する学位に加え、当該専門職大学の前期課程を修了した者に授与する学位を併記すること。
 - (3) 「卒業・修了要件及び履修方法」の欄には、当該専門職大学の卒業要件及び履修方法に加え、前期課程の修了要件及び履修方法を併記すること。
- 11 高等専門学校学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

授 業 科 目 の 概 要				
(マンガ学部キャラクターデザイン学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
導入プログラム	大学入門	○	この科目は1年次第1クォーターの履修指定科目とする。入学直後の学生が、自校史を学ぶことで本学および本学の特色等を知るとともに、建学理念に掲げる「自由自治」について考える。京都精華大学がなぜ自由を追求する場であるのか、先人が自由をどう考えてきたのか、一元的に捉えることができない「自由」の本質を考えることも目的とする。また、本学での学びをスタートするのに際し、特に重要な能力「自身の意思の伝達」「他者の理解」「自文化・多文化の認識」を身につけることも目的とする。この科目が教員、学生同士の関係を深め、その後の学びが横断的で豊かなものになることをねらう。	講義 8時間 演習 6時間
	デッサン		あらゆる表現の基本は「見ること」「聞くこと」「読むこと」から始まる。対象を観察することにより、それまで気づかなかった世界がそこにあることに気づく。しっかりと対象を観察することを重視し、見えたもの捉えたものを伝えるために表現するデッサンの基礎を習得する。そのために必要な知識や描写の基本を学び、幅広い様々なデッサンの表現を通じて質感や形に対する観察力と描写力を養い、対象の本質をとらえる表現の礎を築く事を目的とする。何も考えずに描き始めるのではなく、いろいろな角度から物の構造やバランスを観察し、考えながら描く大切さを習得する。	
全学共通教育科目 表現科目	写真技法		カメラや写真表現の経験のない、あるいは浅い履修者を対象とし、写真表現やポートフォリオを作成するために必要な基礎知識と、技術を学ぶことを目的とする。実際に各自が所有するカメラを使い、そのカメラの機能と基本操作から科目を始め、一定程度の基本操作を学んだ後、写真スタジオなどを使ったライティングの習得と、Adobe Photoshopなどの写真編集ソフトを活用したデジタルレタッチテクニックの基礎を学ぶ。また、デジタル画像の概念を学び、デジタル表現の可能性を知ること、学生の表現法の幅を拡張することも目的とする。	
	グラフィックデザインソフトスキル		コンピュータグラフィックの基本を修得する。コンピュータグラフィック作成アプリケーションソフトのスタンダードであるAdobe Photoshop®とAdobe Illustrator®の基本操作の修得を目標とし、ラスタ形式の画像の加工、ベクタ形式によるロゴやイラストの作成、印刷物作成をベースとしたグラフィックデザイン手法の基礎を学修する。修得したスキルは、展覧会や成果発表会などの社会に向けてのアプローチを告知するポストカードなどの案内物、プレゼンテーションの素材、ポスターセッションのポスターの作成に活用が可能である。	
	オフィスソフトスキル入門		ビジネス業務の作業をオフィスソフトで処理する。具体的には、文書作成ソフトWordによる文字入力、文字のサイズ変更、画像の簡単な加工、タッチタイピング、業務文書の作成、表計算ソフトExcelによるSUM関数やAVERAGE関数といった簡単な関数、表やグラフの作成、PowerPointによる画像や表の挿入、資料作成などである。これらのスキルはレポート課題の制作や視覚に訴求するプレゼンテーション資料の作成に活用できる。	
	プログラミング1		情報機器はプログラムによって動作しているが、プログラムの原理を理解することにより、情報の効率的な収集や処理、解析が可能となる。 話題の「ChatGPT」を開発するなど現在広く普及しつつある「Python」などのプログラミングに慣れていない履修者でも取り組みやすい実行環境を用いてWeb上からデータを集めたり、分析する技術を身につける。このようなスキルを修得することを通じ、問題解決力や論理的思考力、創造力を涵養する。	
	プログラミング2		プログラミング1に続いて「Python」を用いてベーシックなアルゴリズムを理解し、実際にプログラムを作成することで基本的なプログラミング技術を習得し、コンピュータの基礎知識を習得することを目的とする。 「Python」の「シンプルかつ短いコードで記述できる」特長を生かして基本的なWebアプリケーションを作成することを目的とする。インタラクティブ処理、マルチメディア表現、データ分析についての仕組みについても理解する。	

全学共通教育科目 表現科目	芸術学	現代の芸術をとりまく状況は、多元化とも拡散ともとることができ。その状況の是非を即断するのではなく、複製技術と大衆社会の登場を画期とする芸術の変容を、広く文学、演劇、音楽、建築、彫刻、絵画の事例に即して考察する。視覚的イメージをコミュニケーションのためのメディアと考え、ヴィジュアル・リテラシー（視覚的な読み書き能力）について理解を深めることを目標とする。扱う対象は、絵画、映画、マンガと多岐にわたるが、それらが「意味」をどのように作り上げているのか、そのメカニズムについて理解を深める。さらに、そのような理解の上で、近代における「芸術」という制度の成立や「デザイン」という概念の誕生、その変容を幅広く見ていくことによって、芸術と近代社会・文化との関わりを再考する。
	美学	美学とは、美と芸術に対して、哲学的な反省を加える学問といえる。本科目では、美に代表される感性的な価値の判断を出発点として、具体的な作品と照らし合わせながら美や芸術に関する思想的な流れを踏まえる。作品鑑賞や作家研究を通じて、美術についての問いや気付きなどの課題を発見するとともに、理論的に批評できる思考力を修養する。計算によって導き出される価値や、道徳や伝統によって定められた価値ではない、純粋な美的価値の存在とそれをめぐる議論について親しむことがこの科目の目的である。複数のテーマについて「問題提起」と「思考」を繰り返すことにより美の本質、人間の感性についての考察を深め、それぞれの関係性について理解することを目的とする。
	工芸概論	古代から制作されてきた漆芸、染織、陶芸、木工、金工などは、明治時代（近代）になると「工芸」としてくられることになる。この講義では、漆芸、染織等をモデル・ケースとして取り上げ、前近代から近代にかけて、これらのジャンルがどのように変化してきたか、あるいは、変化しなかったのかを検討し、それらの素材の特性や技術、デザインの変遷を理解する。さらに、各分野において、近代化にどのように向き合い、発展をとげてきたのかその歴史をまなぶことで、現代の工芸制作とデザインの方法を考える。
	美術史	美術史とは何か？ しみ砕いてみると、美術にまつわる「ひとびとの物語」と理解することもできる。この「物語」は、空想やファンタジーではなく、事実として「過去にあったできごと」である。この基本姿勢に基づいて、本科目では、世界各地の美術品（過去に人間の手で作られたもの）を彫刻、絵画、建築・工芸の三つのジャンルに分類し、それについて、最低限知っておくべき特徴、作者、制作背景を紹介する。この科目を通じて有史から現代にいたる「美術の物語」のおおまかな見取図のインプットを目的とする。
	日本美術史	古代から現代にまで受け継がれ、日本の自然風土によって培われた独自の造形の歴史と美的感覚を辿る。日本独自の造形と美意識が表れた美術の展開を軸にし、日本における外来文化の受容から展開の様相に光を当てる。具体的な作例を紹介しながら、作品理解の方法を多様な視点からひも解いていく。日本の美術は世界の中でも大変ユニークな性格をもっている。だが、根底にはアジアに共通するものがある。古くインドを発祥としながら各地でさまざまな形で変化をしたこの大きな基盤の上に、アジア各地で独特の美術が育まれていった。したがって、日本の美術をより良く把握するためには、まず仏教美術について学ぶことが重要である。仏教美術に関する概説を行ったのち、仏教美術の影響について解説しつつ、日本美術の特徴を見極めていきたい。
	東洋美術史	東洋美術史では、オリエント・シルクロード・インド・中国・朝鮮・東南アジアなどの主要な美術品を、伝世的な文化遺産と考古学的発掘調査による出土遺物の双方から概観する。また外来文化が日本美術に及ぼした影響や文化領域間の関係、現代文化との比較など、多彩な側面からも東洋美術の歴史的展開について考察する。わが国では近代以降、西洋からの影響が大きくなると、教育現場で東洋美術の歴史や実技を学ぶことがほとんどなくなってしまった。今では多くの西洋の芸術家の名前や作品が一般的に知らわたっているのに対し、東洋については知られていることが極端に少ない。本科目ではまず、多くの人々が現在忘れてしまった東洋の優れた作品を紹介するとともにそれらの作品の生まれた時代の背景などを解説する。履修者にはまず東洋美術に興味をもってもらうことを目的とした。
	西洋美術史	古代ギリシャから現代に至るまでの、西洋美術の美術様式や芸術思潮・運動の動向に触れることで、近現代に連なる西洋美術の歴史に対する知見を習得する。各時代や地域を代表する作品の特徴、表現形式、主題と意味を理解することにより、美術史全体を概観するとともに、日本やアジアの美術との対比によっても西洋美術への理解を深める。また、単に個人的な好き嫌いだけでそれらの作品を判断するのではなく、複数の視点から作品を鑑賞する方法も身につけていく。それぞれの作品にはそれらが生まれた時代や地域ごとの特色がはっきり現われており、その時代その時代の背景や、各地域の当時の様子などをふまえつつ、その特徴を丹念に整理しながら把握していく。

全学共通教育科目	表現科目	身体表現論		身体が持つ言語や文化的な意味を解説し、その表現が個人や社会に与える影響を理解する。非言語的なコミュニケーションや身体の動きがどのように情報を伝え、文化的な背景でどのように解釈されるかを学ぶ。ジェスチャー、ポーズ、ダンスなどを通じて、身体が言語としてどのように機能するかを探求する。異なる文化や社会において、身体がどのようにアイデンティティや価値観を表現するかに焦点を当て、身体表現が文化の中でどのように変容するかを考察する。また、身体と心の相互作用や感覚、感情の関連性にも着目し、身体表現の歴史的な変遷についても理解を深める。この科目を通じて、学生は理論的な知識を実践に結びつけ、自身のコミュニケーション能力や表現力を発展させるスキルを磨く。	
		身体文化演習		身体を文化の問題として捉える視点、アプローチの仕方、理解の方法について学ぶ。全ての人間が等しく持つ「身体」であるが、文化的に異なる身体観や動かし方、感じ方、表現の仕方、伝え方などがある。本科目では、華道、茶道、柔道、剣道、ヨガなどの身体の所作や動作による表現を行う具体的な事例を体験することで、自己の身体が文化とどのように関わっているのか、また自己の身体と他者の身体がいかなる文化的つながりを持つものであるのかを理解する。総合的な演習を通して、身体と文化が交わる場面での洞察を養い、自らの身体表現能力を高めることを目指す。	
		スポーツ実習1		スポーツや身体表現の実践を通して身体運動能力を養うとともに、健康の保持・増進をはかる。動きと表現、動きとリズム、動きと身体構造を学ぶため、卓球、バスケットボール、テニス、バレーボール、バドミントン、フットサルなど一般のスポーツ競技だけでなく、ダンスや身体科学等の要素を取り入れた内容も含めてクラスを構成する。特に教職課程における必修科目であるこの科目では、スポーツや身体表現の実践を通して身体運動能力を養うとともに、健康の保持・増進をはかる。自身が各種種目、競技を体験することで、教員を目指すものにおいては、生徒を指導する際の技術の基礎を学ぶものとする。	
	スポーツ実習2		スポーツや身体表現を通じて身体運動能力をさらに発展させ、健康の増進を目指す。この科目では、卓球、バスケットボール、テニス、バレーボール、バドミントン、フットサルなどの基本的な競技に加え、ダンスや身体科学などの先進的な要素も組み込まれている。学生は多様なスポーツと表現活動を体験し、動きとリズム、身体構造の理解を深めることで、より高度な技術や知識を習得する。特に教員を目指す学生には、生徒指導に役立つ実践的なスキルを習得する機会を提供する。		
	日本文化概論		近年「日本文化」に関するテレビ番組や雑誌記事が数多く制作されるなど、国内外で「日本文化」に注目があつまっている。しかし、そうしたメディアの情報では、表面的な部分しかとりあげられないことも多い。本科目ではいわゆる「日本文化」について、現在ある事象と、そこにいたる歴史の変遷や背景について学び、「日本文化」について考えるための基礎的な知識を習得することを目標とする。「日本文化」と一言で言っても、分野もさまざまであり非常に幅広い。そのため、京都精華大学があり、受講生にも身近な場所である「京都」を中心におき、「京都」にかかわりの深いものを中心にとりあげる。		
	グローバル科目	英語1	○	英語1では、コミュニケーション能力を支える文法力や語彙力を強化することを目標とする。高校までに学んだ英語の文法や語彙の知識を確認し、さらに高いレベルのコミュニケーションを可能にするための文法力・語彙力を身につける。リスニングやリーディングといったreceptive skillsを使いながら、スピーキングやライティングといったproductive skillsを高めていく。日常英会話に必要な語彙・文法を学習し、応用ができるように練習する。「読む」「書く」「聞く」「話す」の4技能をバランスよく高め、英語の運用能力とコミュニケーション能力を養う。	
	英語2	○	英語2では、「英語1」に引き続き、コミュニケーション能力を支える文法力や語彙力を強化することを目標とする。語彙面では3000語レベルの語彙の定着を図り、文法面では基礎的な文法事項を整理・確認する。また、個別学習だけでなく、ペアワーク、ディスカッション、スピーチ、オーラルプレゼンテーションなどの活動を取り入れる。そして、会話やプレゼンテーションを通じて、日常的なテーマについて英語で簡単な意見交換する力を養い、英語でのコミュニケーションを通じて、異なる視点を理解する能力を身につける。		

全学共通教育科目 グローバル科目	日本語 1	○	<p>「日本語 1」では、大学でレポートや論文を書くための基本的な技術を養う。与えられた情報を整理し、レポートや論文にふさわしい形式と組み立て方で、自分が言いたいことが読者に誤解なく伝わるようにまとめることを学ぶ。文体レベルで気を付けるべき句読点や記号の使い方について学び、さらに事柄に視点をあてた客観的な文、主述関係、引用のしかた、参考文献表の書き方、アウトラインの作り方、報告型のレポートの書き方などを学ぶ。レポートや論文にふさわしい基本的な「形式」を身に付けることを目標とする。異文化理解につながる様々なトピックを扱いながら、日本での生活に適応できるような「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能をバランスよく学ぶ。</p>	
	日本語 2	○	<p>「日本語 2」では、大学で学ぶために必要な、レポートを作成する方法を学ぶ。的確な表現を使い、正しい構造の文で、論理的な文章を書く力を身に付ける。また、さまざまなジャンルの作品における記述や批評をレポートし、合評における自分の作品のコンセプトや説明に役立てる。さらに、ショートショート、短編小説、エッセイ、新聞記事、説論文などさまざまなテキストを読み、あらすじをつかむ力を身に付け、説論文の必要な項目に着目する力を養う。また、簡単な批評や論文などを読み、作品のどこに着眼して批評が行われているかを考察する。異文化理解につながる様々なトピックを扱いながら、日本での生活に適応できるような「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能をバランスよく学ぶ。</p>	
	上級日本語		<p>日本語能力試験 1 級レベルの日本語能力の習得を目指す。文字・語彙、聴解、文法、読解の問題を解きながら、日本語への理解を深める。また、現代小説やエッセイに加え、新聞記事などの生きた教材を読み、日本語の読解力を伸ばし語彙力を身に付ける。読解問題に取り組む際には、まず語彙や表現について学習した上で、練習問題を解いて理解を深める。また、本文について話し合いレポートを作成することで、アカデミックな文章を書く技術も養い、論理的なレポートを作成する実習を行う。大学で学ぶ上で必要な語彙や時事用語を学びながら、日本社会に対する理解を深める。</p>	
	English Discussion		<p>少人数のクラスにおいて、英語によるスピーキング力を徹底して強化し、アカデミックな環境で必要とされるディスカッション能力の育成を目標とする。この科目はすべて英語でおこなう。各回で講師が紹介するテーマに関するリーディングもおこなった上で、履修者の身近な関心事など、さまざまなテーマについて話しあう練習を重ねることで学生自身が英語でディスカッションできるようにしていくことを目的とする。確かな語彙と文法の力を土台にして、世界基準の英語コミュニケーション能力と弁論の力を磨くだけでなく、クロスカルチャラルコミュニケーション技能を身につける。(CEFR B1からB2)</p>	
	Effective Presentation		<p>各自がそれぞれの題材を設定し、構成方法、視覚資料の使い方、効果的な言語・非言語メッセージの伝え方など、英語での他者へのプレゼンテーションにおいて不可欠なスキルを学んでいく。ノートパソコンの持込を必須とし、各自のパソコンにインストールされたプレゼンテーションソフトを利用する。また、基本パターンをベースにアウトラインを作成し、回を追うごとに徐々に長いプレゼンテーションができるようにする。論理的な英文エッセイをもとに、そのアウトラインを考え、英語での口頭発表用の原稿を書き、効果的なプレゼンテーションを行う力を身につける。(CEFR B1からB2)</p>	
	English Communication Advanced 1		<p>主に海外大学への留学希望者のための科目である。留学時に必要となるTOEFLやIELTSなどの試験対策、スピーキングセッションの訓練などを行うとともに、ノートテイキングや口頭発表など、留学先の大学でのアカデミックな活動にスムーズに参加できるための英語によるコミュニケーション能力を養成する。すでに留学先についての候補が決まっている学生についてはその留学先に適したテーマなどをもとに課題を設定するなどの指導もおこなう。身近な話題について比較的スムーズにコミュニケーションできる力を身につける。自分の専門分野に関する簡単な文章を書くことができるようになる。(CEFR B1からB2)</p>	
	English Communication Advanced 2		<p>「English communication Advanced 1」に続き、海外留学を希望する学生を対象とした科目。TOEFLやIELTS対策、スピーキングセッションの訓練などを行うとともに、ノートテイクや口頭発表など、留学先の大学でのアカデミックな活動にスムーズに参加できるコミュニケーション能力を育成する。また英語でのプレゼンテーションやディスカッションを行い、現地での大学での授業により近い時間を体験する。身近な具体的な話題だけでなく、専門分野の抽象的な話題についてもコミュニケーションできる力を身につける。母語話者と標準的な話し方であれば、比較的流ちょうにやりとりができるようになる。(CEFR B2)</p>	

全学共通教育科目 グローバル科目	中国語 1	<p>コロナ禍以降2023年8月に中国から日本への団体旅行が解禁され中国語圏からの留学生・旅行者が増加が期待される。円安による観光やショッピング等、今後益々この傾向は高まるといわれている。そのような中、コミュニケーション能力を重視する中国語学習が求められている。この科目では、中国語の発音や基礎文法とともに、実用会話を習得する。異文化理解を深めるためのコミュニケーション能力向上を重視し、聞いて話せる中国語を目指す。中国語の文法の基礎を理解し、簡単な日常会話ができ、基礎的な短文の読み書きができるようになる。</p>
	中国語 2	<p>「中国語2」では、基礎をさらに発展させ、より高度な文法や語彙を学びます。実用的な会話能力を高めることに重点を置き、日常会話に加え、旅行や仕事など多様なシーンで使える中国語を習得する。リスニングとスピーキングの練習を通じて、相手の意図を理解し、自分の考えを効果的に伝える力を養う。また、中国文化や社会についての理解を深め、異文化間コミュニケーションのスキルも向上させる。この講義を通じて、より実践的で応用力のある中国語能力を身につける。</p>
	韓国語 1	<p>韓国語 1 では、初めて韓国語を学ぶ学生を対象にした基礎的な言語学習を提供する。この講義では、韓国語の発音、文法、語彙の基本を習得する。まず、韓国語の発音について学び、正しい発音のルールや特殊な音の発声方法を習得してハングルの読み方を学ぶ。またインタラクティブな練習を通じて自信をつけ、基本的な文法のルールや形態論について学び、単語やフレーズを適切に組み合わせる文を作る方法を習得し、韓国語の基本的なコミュニケーションができるようになることを目指す。</p>
	韓国語 2	<p>韓国語 1 に続き、やさしい韓国語を使って生活するためのコミュニケーション基礎力を身につける。具体的には韓国語文法の基礎を習得し、生活に密着した範囲の会話力を養成する。基本的な韓国語の語彙・発音を習得し、身近な分野の文章を理解し、話せることを目標とし、その言語が話されている地域の社会と文化に触れ、それらの地域に対する理解を深める。初級文法をしっかりと学びながら、実用的なコミュニケーション能力を養う。</p>
	フランス語 1	<p>フランス語 1 は、初めてフランス語を学ぶ人を対象にした科目とする。初級文法をしっかりと学びながら、実用的なコミュニケーション能力を養う。また、フランス語という言語を学ぶことを通じて、フランスの文化や風土への理解・関心を深める。基本的な綴り字の読み方から、簡単な文法、挨拶、自己紹介などのコミュニケーション能力を身につけることを目指す。教科書を活用して会話練習や語彙学習（500～1000字）を行い、フランス語圏の文化や価値観に触れる機会も提供する。CEFRのA1レベルを目指す。</p>
	フランス語 2	<p>フランス語 2 の講義は、フランス語 1 に続き、やさしいフランス語を使って生活するためのコミュニケーション基礎力を身につける。具体的にはフランス語文法の基礎を習得し、生活に密着した範囲の会話力を養成する。基本的なフランス語の語彙・発音を習得し、身近な分野の文章を理解し、話せることを目標とし、その言語が話されている地域の社会と文化に触れ、それらの地域に対する理解を深める。初級文法をしっかりと学びながら、実用的なコミュニケーション能力を養う。</p>
	スペイン語 1	<p>スペイン語 1 は、初めてスペイン語を学ぶ学生を対象にした科目とする。基礎的な文法の理解をした後、ふんだんの置き換え練習を通して、知識としての文法力から、使える運用力を身につけることを目指す。スペイン語の正しい発音を学び、簡単なスペイン語会話を習得します。スペイン語は世界有数の言語であり、有用なスキルを身につけることができる。また、同時にスペイン語圏の国々についても学び、スペイン語圏の歴史や文化に触れる機会も提供する。</p>
	スペイン語 2	<p>スペイン語 2 の講義は、スペイン語1に続き、やさしいスペイン語を使って生活するためのコミュニケーション基礎力を身につける。具体的にはスペイン語文法の基礎を習得し、生活に密着した範囲の会話力を養成する。基本的なスペイン語の語彙・発音を習得し、身近な分野の文章を理解し、話せることを目標とし、その言語が話されている地域の社会と文化に触れ、それらの地域に対する理解を深める。初級文法をしっかりと学びながら、実用的なコミュニケーション能力を養う。</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;"> 全学共通教育科目 グローバル科目 </p>	<p>海外語学研修プログラム</p>	<p>現地の言語環境での実践的な言語スキルの向上を目的としたプログラムである。現地で、リーディング、ライティング、リスニング、スピーキングの四技能をバランスよく発展させ、日常生活やビジネスコミュニケーションに必要な表現力を養う。 また、文化理解を深めるためのセッションも含まれ、地元の歴史、習慣、伝統に触れることで異文化に対する感受性を高める。祭事や文化イベントの参加を通じて、言語学習と異文化交流を統合的に展開し、学生たちに国際的な視野を広げ、異なるバックグラウンドを持つ人々と円滑にコミュニケーションするスキルを身につける。最終的な目標は、言語力だけでなく、異文化に適応し、柔軟に対応できるグローバルな人材の育成を図る。</p>
	<p>海外文化研修プログラム</p>	<p>海外の現場での学修を通し異なる文化を理解し、国際的な視野を広げることが目的としたプログラムである。言語学習だけでなく、地元の歴史、芸術、習慣に焦点を当て、学生たちに深い異文化理解を提供する。 1週間から4週間程度、海外の教育機関等の現場で受ける実地研修を通し、異文化での生活を体験しながら行う学びによって、グローバルな視野を獲得し、より高度な学修への動機づけを行う。 このプログラムは、学生たちが異なる文化背景に対して敏感かつ柔軟に対応できるようにし、世界規模でのコミュニケーション能力と問題解決能力を向上させることを目指す。</p>
	<p>複言語学習入門</p>	<p>世界における多様な言語使用の状況を把握し、母語以外の「ことば」を学ぶことの意義を考える。わたしたちは複数の言語を学び、触れる経緯を通して、「ことば」への気づきが深まり、複眼的な視点を獲得することができること、そして、それが異なるものへの開かれた感性と寛容の心の素地になり得ることを、身近な事例やさまざまな活動を通して理解する。 世界の「ことば」の多様性とその価値の平等性に気づき、未知の「ことば」への興味・関心を深め、広い視野から複眼的に考察するための知識と他者理解の力を身につける。</p>
	<p>日本語学</p>	<p>本科目では、日本語教育において必要とされる現代日本語の音声・音韻、語彙、文法、意味、運用等に関する基礎的な知識を学ぶことを第一の目的とする。これに加えて、一般言語学、対照言語学等の知見を活かして、日本語と他の言語とを比較する能力、さらには「言語現象」を客観的に分析する能力を養う。全体を通して、日本語学習者に頻発する誤用の原因を探り、履修者が日本語教育を担う際に、適切な指導を行うための基礎力を養成する。また、普段は気付くことのなかった言語現象に自ら目を向け、それを分析・考察できる人物の養成を目指す。</p>
	<p>言語学</p>	<p>言語学は、人間のことばを研究する学問、ことばの本質を探究する学問だが、私たちは、母語や外国語などのことばについて何を知っているだろうか？ この科目では「ことばとは何か」「ことばはどのように働くか」という根源的な問いに対して、受講生自らが答えを見つけ出すことを目指す。そのために、「すべての言語に共通する特徴」「人間のことばと動物のコミュニケーションの相違」「ことばはなぜ変化するのか」「意味とは何か」「ことばの普遍性と相対性」などのより具体的な問題を切り口にしながら考えていく。さらに、言語の変化や言語社会学といった言語の社会的な側面についても考える。</p>
	<p>文化人類学</p>	<p>文化人類学は、異文化を記述し、理解するための一つの方法であり、視点である。この講義では、人類学誕生以来の学説史的展開、流れの理解を目指し、伝統的な部族社会から現代まで、地球上のさまざまな社会における生活文化について学習する。機能主義や構造主義といった社会や文化の特質を引き出す思考的立場に基づき、フィールドワーク（現地調査）の事例について学び、多種多様な人間の活動や営みについて理解する。 学生はこの講義を通じて、異文化理解力、調査能力、クリティカルシンキングを発展させ、多様性に富んだ世界での相互理解を深めるスキルを身につける。</p>

全学共通教育科目 グローバル科目	地理学	<p>地理学は大きく分けると、自然環境を扱う自然地理学、文化を研究対象とする人文地理学、特定地域の自然・文化の両方を扱う地誌学の三つの分野がある。本科目では、人文地理学と自然地理学を中心にその歴史や概念について概観する。世界各域の自然環境・資源・産業・生活文化・民族・宗教等に関する諸事象の空間的な規則性・傾向性やそれらの要因などを系統的に考察する。</p> <p>地理的な視点から世界の問題にアプローチし、環境問題、都市開発、資源管理などに関する深い洞察力を養います。地理学は異なる専門分野とも連携し、学生たちに広範で包括的な知識を提供する。</p>
	日本史	<p>過去にこの国で生きた人びとが残した痕跡をたどることにより、過去の社会がどのような社会だったのかを考え、それを通じて現代を見つめなおすことが重要である。この講義では、都市の歴史を通じて日本史を考える。古文書や絵図などの歴史資料を読み解きながら、いまある日本社会がどのようにできあがってきたのかを学ぶことを主軸に、日本の歴史を振り返る。古代、中世から近現代までを通して人の一生を取り上げ、その生活を概観する。生きるという形が時間の流れの中でどう変わってきたのか、現代とどのように違うのか、歴史の中で捉えたい。この講義を通して、歴史的な出来事や人物、社会構造の変遷に対する理解を深め、日本の歴史的背景を通して世界とのつながりも考察する。</p>
	東洋史	<p>中国を中心とした東アジア圏から、西域のイスラーム世界まで、アジアを舞台にした東洋史の学問的な基礎を理解する。アジア各域の地理的特質を把握し、中国史を中心に、国家や文明の盛衰、文化圏・経済圏の形成とそれぞれの影響関係、民族間抗争等に関する歴史認識を深める。そして、東洋史全体に関わる最新の学説も適宜取り上げ、アジア史の全体像を概観する。また、中世や近世、そして現代に至るまでの社会構造、政治制度、文化の変容について学び、これらの要素が東洋諸国のアイデンティティ形成に及ぼした影響の解明を試みる。</p>
	グローバルヒストリー	<p>世界史は個々の国の歴史や国と地域との関係などに焦点を当てることが多いのが、グローバル・ヒストリーは国や地域という視点とは切り離れたところに存在する人やモノの動き、文化の伝播などに着目しようという新しい歴史観に基づいている。世界全体を空間としてとらえ、その中における関係性などに注目してその時代の解釈を試みる方法である。この手法で世界の歴史を見直してみること、これまでの歴史解釈を変更したり、新しい歴史解釈を提案できる可能性がある。従来の世界史解釈の主流であった欧米世界の歴史を相対化し、ヨーロッパ・西洋中心史観に代わる見方を提示する。</p>
	和の伝統文化論	<p>日本の伝統的な文化や芸術の特質と意義を深く考察することで、今ある私たちの文化のあり方を見つめ直すことを目的とする。現代に脈々と受け継がれてきた能楽、歌舞伎、茶の湯、生け花など、幅広いジャンルの伝統文化について学習する。さまざまな伝統文化は、時代をさかのぼることで、その根底においてつながっていること、現代社会においてどう活かされているのかについて学ぶことで、現代に生きる我々の文化とのつながりを理解することを目指す。</p> <p>和の伝統文化や日本の工芸・生業などを、「素材」や「意匠」という視点を導入しながら、日本列島の自然・風土との関連で理解し、持続可能性という視点の中で考えていく。</p>
	京都学	<p>京都は、平安京の遷都以来、日本文化の中心として1200年以上にわたり歴史を築いてきた。京都学の目的は、京都という地域の文化、歴史、地理、社会、経済、産業、環境、芸術、宗教、哲学、言語、教育、政治、国際関係などの多様な側面を総合的に理解することである。また、京都では多くの若手起業家が生まれている。古きよきものがあるだけの町ではなく、今あるモノや仕組みに対して、あらたな技術や考え方を提案し、社会に変革をもたらそうとする起業家が育つ背景も探求する。</p>
	京都の伝統工芸講座 1	<p>この科目では、担当する教員のもと、京都の伝統産業・美術・工芸の現場から、伝統工芸士、作家、技術者、研究者を毎回講師として招き、各講師の専門分野での実経験に基づいて「伝統とは何か、伝統を受け継ぐとはどういうことか」を中心に講義が行われる。長年培われてきた京都の伝統産業・美術・工芸の歴史と現状を理解することで、私たちの生活の中で、伝統産業・美術・工芸がどのような意味を持ち、また持つべきなのかを考察する。</p> <p>京都の伝統美術・工芸・伝統産業・近代産業において一線で活躍している作家・職人・デザイナー・ディレクター等毎回異なる分野のゲスト講師を迎え、それぞれの専門テーマで講義を行う。講義を通し、モノづくりなどの技術や背景を学ぶ。</p>

全学共通教育科目 リベラルアーツ科目	グローバル科目	京都の伝統工芸講座 2		この科目では、「京都の伝統工芸講座 1」につづき、京都の伝統産業・美術・工芸の現場から、伝統工芸士、作家、技術者、研究者を毎回講師として招き、講義が行われる。講師は自身の経験をもとに、「伝統とは何か」「伝統を受け継ぐ意義とは」という視点から講義を展開する。学生は京都の歴史と現状を学び、伝統が現代社会にどのように影響を与え、またどのように保存・発展させるべきかを考察する。さらに、モノづくりの技術やその背景を通じて、伝統と現代の結びつきを理解する機会を得る。	
		アカデミックスキル 1	○	学問・芸術においては自らの思考を言語化し、発信し、コミュニケーションをとることが重要である。全学部生1年次必修となる本科目は、身近にある「読む」「書く」「話す」を通じて、ことばの多様性を理解し、自分のことばに関する強み、弱みを自覚し、エッセイや感想文、評論文により他者に向けて実践することを目的とする。1,000～2,000字で与えられたテーマをもとに繰り返し実践を行うことで、思考力を磨き、受け手を意識し、主体性を持つことばを使える能力を身につける。総合的な言語能力を養成し、論理的思考力、表現力、他者理解のための技法を身につける。	講義 8時間 演習 20時間
		アカデミックスキル 2	○	大学での学習の基礎となる「調べる」ことについての能力習得を目指す。「調べる」ことは私たちの日常的な営みのひとつであり、物事を多様な方法で知ることは、個人にとっても社会にとっても重要なことである。この科目では、調査に関わる基本的な知識、技術を習得することによって、「調べる」ことの重要性、社会科学の基本的な考え方、量的調査・質的調査の方法論、調査倫理を学ぶ。さらに方法論の観点から実証研究を評価する視点を学び、現代の社会について主体的に考察する方法を学ぶ。「『問い』を意識しながら読み、『問い』を意識しながら書く」という、すべての科目に共通する初年次教養教育を、少人数のゼミナール形式で展開する。	講義 8時間 演習 20時間
		哲学		哲学とは本来、「学ぶ」ものではなく「する」ものである。受身の姿勢で接していても、哲学は何も教えてくれない。個々の哲学者やその理論を知識として学ぶのではなく、具体的な問題を哲学的に考えることに主眼を置き、根本的・論理的に自らの頭で考えるという意味での「教養としての哲学」を学ぶ。 ポスト・トゥルース（真実の後）の時代、真実や事実というものがないがしろにされ、政治的効果を狙った根拠がない誹謗中傷や噂話、すなわち「デマ」が猛威をふるっており、実際に世界中でその効果は大規模に出現している。だが、愛するもの、愛する人についてデマしか知らなかったとしたらどうであろう。このような衰弱が、許されてよいのか。このような趨勢に抵抗するために、芸術的な創造行為は政治的な創造行為と切り離せないことを確認しつつ、「真理の芸術（アート）」としての哲学を考えたい。	
		倫理学		倫理学とは、善と悪、正と不正の判断基準の「よりよい理由」について考える学問である。人間の存在や価値、生命の尊重、自由と責任、権利と義務、人間の尊厳と平等などの基本的な課題について思索することを通じ、人間としての在り方や自らの生き方について認識を深め、他者と共に生きる倫理について自覚することを目指す。倫理学は他の学問や社会科学とも密接に関連しており、心理学や社会学などの知識も取り入れながら学ぶことが重要である。この科目の目的は、個人の道徳的な判断力を高めることにより、より良い社会の構築に貢献することである。	
		文学		文学とは文章の深さを追求し、人間の生き方を探求する営みである。この講義では、文学作品の解釈や分析全体、言葉の響きや表現力古典から現代に至るまで様々な文学作品を取り上げ、その裏側に潜む社会や歴史の影響を読み解く力も養う。また、文学は異なる文化や視点を捉え、創造力や批評的思考も養われ、学生は自らの意見を表現する力を培う。自分の視点を尊重しつつ、自らの主観を受け入れて進む過程において、さまざまな価値観や文化に対して多面的な考察を試みる。深い洞察力を身につけ、知的な思考力を高める重要な学習の場となることを目指す。	
		歴史学		歴史学は、過去の出来事や文化の研究を通じて、人類の発展や社会の変革の過程を理解することを目的とする。講義では、古代から現代までの歴史の主要事件や人物、政治的・経済的な変動、文化の変遷などについて学ぶ。また、歴史の資料や文献の選び方、解釈方法、研究手法についても学ぶ。さらに、歴史的な時代背景や地域的な特徴、異なる文化や思想の比較も行なう。これにより、過去の出来事がどのように現在に影響を与えているかを理解し、社会や世界の変動について考える力を身につけることを期待する。この科目を通して、歴史を客観的に分析し、批判的な思考を養いながら、自身の存在や社会のあり方について考えることを求める。	

全学共通教育科目 リベラルアーツ科目	宗教学	<p>現代社会において、諸宗教についての基本的な知識は、グローバル社会に生きる市民に求められる必須教養である。講義では、宗教現象や宗教思想の理解を深めることを目的とする。宗教の起源や歴史的な展開、さまざまな宗教の比較研究、宗教的体験や宗教的表現の分析などを取り扱う。学生は、異なる宗教の信仰体系や教義、儀式、神話、象徴、宗教的組織などの要素を学び、宗教における社会的・文化的背景や影響力を理解する。また、宗教と科学、宗教と政治、宗教と倫理など、宗教と他の分野との関連性についての話題を提供し、宗教学を通じて、異なる宗教と文化の相互作用を把握し、宗教という人間の重要な側面を理解する能力を養う。</p>
	政治学	<p>現代政治の構造を、とりわけ「階級」と「ナショナリズム」に着目しながら、考察する。「階級」は、「1%と99%」の標語に象徴されるように、現代世界を引き裂く巨大な力として現れている。他方、「ナショナリズム」は、同胞意識を基礎として、分裂を縫い合わせることを期待されている。しかし当然、現実には、止めどなく分裂が進行し、ナショナリズムは排外主義へと転化しているのが実情である。なぜ、現実がこのような状況になっているのか。本科目では、近代の政治史を振り返りつつ、日々現れる時事的トピックにも言及しながら、現代世界の政治状況を解析する。</p>
	法学	<p>本科目では、身近なニュースや問題を題材に、憲法・刑法・民法という代表的な3つの法律を学習する。法律について日常的に身近に感じることはまれかもしれない。日ごろ、無縁に感じる法律について、「難しい」と思っている学生も多いだろうが、一方で、我々は知らず知らずのうちに法律のバリアに守られ、法律にしたがいがながら生活している。刑事裁判とも無縁なつもりでいても裁判員として関わることも起こり得、些細な日常のやりとりにおける損害でも法律が機能する事もある。選挙権は憲法改正への投票権をもつこととなる。普段の何気ない風景や場面に潜む「法」を発見し、「法学」という視点からものごとを考える力を養うことを目標とする。</p>
	日本国憲法	<p>「憲法」の思想的背景を含む成り立ちから憲法改正問題までを概観するほか、身近な出来事を取り上げながら「憲法」の役割を再確認する。基本的人権や憲法9条について学び、人間が生きるために必要な権利を憲法が保障していることを理解する。憲法にまつわる時事問題も取り上げ、現実世界の中で国家と私たちがどのように関わりあっているのかについても考える。</p> <p>「憲法」はテレビや新聞で見聞きするものだけでなく、私たちの「あたりまえ」の生活にも「憲法」が大きく関係している。そうした「憲法」の働きを広く知り、それに基づいて考える能力を身につけることが、この科目の狙いである。現在、「憲法」を改正しようという議論もさかんになっている。そうした議論を少しでも身近なものとして考えられるようになるため、本科目では、身近な問題を題材に、そこに潜む「憲法」を発見し、「憲法」についての自分の意見を身につけることを目指す。</p>
	経済学	<p>経済は、あらゆる私たちの生活と関係している。普段の生活の中で無意識に行っている経済活動を科学的に分析していこうと生まれたのが「経済学」である。難しい数式を使って、数学そのもののようなイメージがあるかもしれないが、経済学というのは資源の最適配分を考える学問である。</p> <p>経済学の成立前夜から戦後に至るまでの経済理論を歴史的に順を追って学ぶ。具体的には、近現代における日本経済の発展と国民生活の変化を追いながら、ミクロの視点から市場経済の機能と限界、およびマクロの視点から政府の役割について概観する。また、昨今のグローバル化が進む国際経済の諸問題と日本の役割について、多面的背景を踏まえながら考察する。</p>
	社会学	<p>社会とは人と人の関係が組織化、制度化されたものを指す。つまり社会学は、人間と社会との関係を含むすべてのテーマを研究対象にする。</p> <p>社会学は人間社会（家庭・地域・世界）で起こるさまざまな出来事を調査し、その原因や関連性を考える学問である。その射程は家族から社会構造にまで及んでおり、その学問体系や専門領域は多岐にわたる。この科目では基本的な社会学の考え方を理解した上で、我々の身近に起こっているさまざまな社会現象やメディアに取り上げられている話題をピックアップし、社会的な視点を通してものごとを客観的・批判的に考える力を身につける。</p>

全学共通教育科目 リベラルアーツ科目	考古学	<p>考古学とは、その地に生きていた人々が地上や地下に残したさまざまな痕跡（遺跡・遺構・遺物）から歴史を考える学問である。考古学の「遺跡や遺構や遺物のような物質的な資料から歴史を読み取る」という独特な手法は、文献資料から歴史を見る方法とは根本的に異なる方法である。この科目では、このような考古学の特質とその方法を具体的に解説したうえで、人類が地球上に残したさまざまな遺跡や遺構、遺物などの物質資料を対象に環境と道具、思想と文化に関連して考察した後、日本の古代はどうとらえられるのかを探っていく。過去の調査事例についても紹介、解説する。</p>
	民俗学	<p>「民俗学」というと、古いことや過去について学ぶ学問であると考えられることが多いが、この科目では、現代を生きるわたしたちの問題として「民俗」を考える。そのためにこの講義では、盆や正月の行事など、私たちにとってできる限り身近な民俗的事象を多く取り上げる。それらの行事の検討を通じて、現代の生活と民俗との深い関わりを認識し、自分自身の考え方や行動を、民俗の視点から、今一度見つめなおすことを目的とする。地域社会の文字化されづらい歴史の断片を見つけ出し、その変遷を探るとともに、現代の暮らしにも受け継がれている特性を紹介、解説する。</p>
	情報科学	<p>情報科学の基礎事項として、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、センサー、インタフェース、論理演算や二進数の演算、情報理論や数理論理学の基礎概念、情報セキュリティなど現代社会に広がるさまざまな分野の概要や研究動向を学ぶ。履修者は、社会生活の背景にある情報技術的な面を知り、これからの時代における表現活動と技術との関係性を理解し、在学中及び卒業後の表現活動における広がりや可能性及び問題を認識することを目的とする。</p>
	データサイエンス	<p>データサイエンスの今日的な意義、活用分野、将来について理解するとともに、その基礎となる統計について学ぶ。さらに、実際にデータを処理することを通じてデータサイエンスの理論や方法について理解を深める。データサイエンスのもたらすビジネスや社会におけるインパクト、事例や研究トピックなども紹介する。これらの内容を通じて、世の中の意思決定がデータを基に行われていること、自分自身の意思決定もデータを基に行っていくべきであることを理解する。</p>
	人類と人工知能	<p>新しいテクノロジーにどのように関わっていくのかということは、人類にとって大きな課題のひとつである。近年著しく進化している新しいテクノロジーのひとつである人工知能について、その仕組みや原理を俯瞰的に学びながら、社会との関係や影響について考察し、自身の生活や表現に積極的に活用できるようにする。さらに、現在の人工知能にできることとできないことを明らかにしていくなかで、新しいテクノロジーである人工知能と正しくつきあう態度を養う。</p>
	自然科学概論	<p>自然現象を科学的に分析するための基礎的な知識を身につけることを目的とした科目である。宇宙、太陽系、地球の進化や日本列島の自然について学び、自然科学の本質や学問的特色、科学的方法と論理的思考についても理解を深める。また、アジアとヨーロッパの自然に対する見方・考え方を比較し、自然、自然破壊、自然保護、環境保全に対する人々の考えを理解し、東洋と西洋の学問的発達の違いを見出す。自然科学概論は、自然現象への理解を通して、科学的な考え方を身につけるための重要な科目の1つである。自然科学全体を概観し、情報化時代の現代において、「人間とは何か」、「科学的認識とは何か」、科学技術が人間に何をもたらしているのかについて理解を深める。</p>
	科学史	<p>古代から現在に至る科学の歴史を概説する。とくに17世紀のヨーロッパにおいて起こった「科学革命」に注目し、近代科学の起点となる科学者やその学説を考察する。科学史上の特出すべき事象をたどりながら、近代科学の方法論と自然観がどのように形成されてきたかを具体的に理解し、その特徴と問題点をさぐる。本科目では、各時代に起きた特筆すべきできごとを紹介し、それらのできごとと現代社会との関係性などを紹介し、「歴史」と「現代」とのつながりについても批判的に考える機会とする。「科学」と「社会」それぞれの内実と両者の関係を理解する。</p>

全学 共通 教育 科目	リベラル アーツ 科目	生物学	マクロな地球の生態系からミクロな細胞の世界まで、さまざまなレベルで起きている生命現象を考察する。 現生生物は長い地球の歴史の中、40億年近い時間をかけて多様に進化してきた。その長い時間の中で、生物領域に特有の様々な仕組みや形や働きが選択され分岐してきた。この講義では、生物多様性の重要性や、ひいては「ヒト」という生物の特性を理解していくことを目指す。具体的には、生物現象の一定の領域における諸事例を提示しながら、どのような構造と機能が、それを支え、そこからどうという生物学的意義が明らかになるのかを考える。	
		数学	私たちが学ぶ数学の題材は主として19世紀までに確立したものであり、中にはその考え方が4000年以上遡るものもある。いくつかの題材についてその起源に遡って元々の考え方を知り、それらがどのような人間の営みや自然との関わりの中から生まれてきたのかを理解することにより、現代における数学の役割や必要性について考える機会とする。また、身近なもので課題を設定し実践（計算）することにより、数学が難解なものではなく簡便なものであることを理解する。数学的知識を学ぶことで、分析・考察・解決といった思考体系も身につけていく。	
		心理学	心理学は、人の心と行動のしくみを科学的に研究する学問である。知覚、認知、学習、感情、性格、社会、臨床、発達など広範な心理学の諸領域に触れながら、人間の心と行動のしくみについて実証的な研究事例をもとに概観する。特に青年期の諸課題を中心に、自身の言動や身近な人間関係における疑問点について、心理学的アプローチから客観的に分析する基本的な方法を習得する。人間の行動のもとなるところの動きについて研究するため、マーケティングや教育などの分野でも、これから発展性が見込まれている。このように心理学という学問は、専門の分野が実に多岐にわたっている。人の心を学ぶことは、当然自分の心を理解することにもつながる。自分のことがわかれば、ネガティブな感情をコントロールし、前向きな人生を送ることに寄与する。	
		健康学	健康といえる状態やその判断基準、健康の維持に必要な情報や手段は十人十色である。また、心身の状態は日常生活を構成するあらゆる要素と密接な関わりがある。生活の質（Quality of Life: QOL）を高め、生涯にわたって健康的なライフスタイルを構築していくためには、自らの健康をコントロールし、改善する方法を身につけることが必要不可欠である。個人および社会生活における健康と安全、また健康の土台となる身体の構造や機能について学び、自己をより深く理解し、生きていくうえでの健康について多角的に考察する。	
		ダイバーシティと社会	ダイバーシティとは、日本語で「多様性」の意味で、人種・性別・宗教・価値観などさまざまな異なる属性を持った人々が、組織や集団において共存している状態を示す。 この科目では、多様性の理解、差別の問題、ジェンダー、セクシュアリティ、障がい、マイノリティ、人権、平和などについて学び、さらには多様性の重要性や、多様な人々が抱える問題について考えを深める。また、日本社会における差別や無意識の偏見についても考察する。この科目を履修することで、多様な社会において、自分自身や他者を尊重し、共存するための寛容性を身につけることを目的とする。	
		ジェンダーと社会	社会における男女の役割や性差別などについて学ぶ。ジェンダーはしばしば「社会的な性別」とか「社会・文化的な性の様態」と説明される。しかし、ジェンダーは現在、「社会・文化」の下位概念ではなく、端的に言えば、「社会や文化がジェンダーを作り出す」のではなく、「ジェンダーが社会や文化を組み立てる」と考えられるようになっている。このようなジェンダー論の展開は、20世紀以降の思想・哲学の進展と関わりが深い。講義ではプラトン以降の西洋哲学の歴史を概観した上で、現代思想と呼ばれる領域、とりわけ脱構築と言説理論、クイア理論について検討する。日本はアメリカやドイツ、フランスといった先進国に比べて、ジェンダー平等について大きく後れをとっている。日本の現状、課題を直視し、今後の対策についても検討する。	

リベラルアーツ科目	サステナビリティと社会		<p>人類の経済・社会活動に起因する地球環境問題が世界中で顕在化する中、現代の世代が将来の世代の利益や要求を充足する能力を損なわない範囲内で環境を利用、生活していく「持続可能性」が、人類がこの地球環境問題を克服するための一つの指針として重要視されている。</p> <p>本科目では、各分野における持続可能な社会に向けての取り組みの状況と課題を学習する。また受講生が大学4年間で獲得を目指す専門との関係も含めて、持続可能な社会のためにどう取り組むかを考える。</p> <p>現代におけるサステナビリティの意味と位置付けを理解し、具体的な事例などを通して、サステナビリティが社会と関係する内容形式と影響について考察できる知識・方法・方向性を獲得する。</p>	
	情報と倫理	○	<p>情報テクノロジーに関する倫理的・文化的・社会的問題を理解し、情報と情報技術を適正に扱うための考え方や責任を持って肯定的に利用するための行動規範を身に付ける。また、著作権や産業財産権、個人情報などの知的財産の保護と活用の意義を理解し、サイバー犯罪、情報セキュリティ、インターネットなどに関する法律を学ぶ。メールやSNSなどについては、技術的背景を理解し、コミュニケーションツールとして適切に活用できるようにする。情報技術の進展の速度は速く、法律や社会システム、人間に必要とされる能力にまで影響を及ぼすものであることを理解する。</p>	
	共通基礎演習		<p>多岐にわたる専門分野において異なる視点で学ぶ。異なる学部や学科の学生が集まり、議論やディスカッションを通じて、幅広い知識と深い見識を養う。具体的なテーマは、多岐にわたるが、共通の目的は批判的思考とコミュニケーション能力の向上である。講義やグループワークを通じて、文献の読解、研究能力、問題解決スキルを養いながら、学生同士の意見交換や対話も促す。また、プレゼンテーションやレポート作成などの課題を通じて、論理的思考と表現を身につける。単なる知識の習得だけでなく、社会的な問題や倫理についての理解や考察を深めることを目指す。</p>	
社会実践力育成プログラム	国内ショートプログラム		<p>この科目の学びは日本各地が舞台となる。前期・後期ともに国内のフィールドを選定し、担当教員による事前指導の後、現地での約一週間の引率指導、地域研究を実施する。歴史、文化、自然、環境、生活、社会問題などを切り口にテーマを設定し、現地での見学、交流、体験、実践を通して、各フィールドにおける知識、理解を深め、そこから日本あるいは世界を相対視することを目的とする。現地調査を基本とするが、現地に訪れる前には現地の文化や諸制度を理解するための事前学習と、事後の報告会などを予定している。事前の理解と事後の共有を通じ、体験を学修へと結晶化させる。グローバルな視野から、身の回りで起きている現象を理解することができ、多文化理解や他者理解を通じて創造的思考力を身に付けることができる。</p>	
	社会連携PBLプログラム 1		<p>10～20名程度のチームを1つのクラスとし、本学が連携先とする企業から提供される実課題を解決することを通じて、「社会人基礎力」「自己肯定感」「自在に人と関わる力」を身につける。企業等からの課題は具体的であり、学内だけではなく学外でも積極的に活動することが求められる。授業回の最後には企業への報告とプレゼンテーションの機会を設け、この科目を通して得られたさまざまな知見やアイデアを実際に協力企業の方に伝えその評価を得ることで実践的な学びへとつなげる。</p>	
	社会連携PBLプログラム 2		<p>「社会連携PBLプログラム1」で培った基礎力をさらに発展させることを目指す。連携先企業や地方自治体などから提供される高度な実課題を解決することで、実践的な問題解決力やリーダーシップを養う。課題の解決には、チームでの協働が不可欠であり、学内外での活動を通じて、多様な人々と連携し、社会に貢献する力を身につける。また、自ら課題を見つけ提案する能力も育成され、社会での実践力、対応力をもった人材となることを目指す。</p>	
全学共通教育科目				

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">全学共通教育科目</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">キャリア科目</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">社会実践力育成プログラム</p>	<p>京都の伝統産業実習</p>		<p>1200年以上の歴史を持つ京都の伝統工芸、伝統産業の現場で実習をするインターンシップを軸とする科目である。事前指導を受けた後に、受講生は本学が指定するさまざまな伝統工芸、伝統産業の現場で直接指導を受ける。「手技を学ぶ」「歴史・文化的背景を学ぶ」「環境を学ぶ」など、日ごろ制作活動を学びの中心とする学生から、ことを軸とした学びに取り組む理論系の学生まで、様々な学部、専攻の学生が実習できるプログラムとする。伝統的な手仕事を体験し、その技術や知恵、精神性を理解し、伝統的な技法の目的、手順、結果などを正しく理解し、発表する。伝統文化への理解を深め、自身の専門領域での表現の幅を広げる力を養う。</p>	
		<p>キャリア1</p>	○	<p>入学直後に、大学生活の先にあるキャリアを意識させ、4年間の学びに主体性とモチベーションを与えることを目的とする履修指定科目。具体的には本学学生が目指すべきキャリアの考え方として「好きをきわめる」「創造性を活かす」「既成概念を超える」「人とながる」「社会に貢献する」「グローバルな視点を持つ」といった具体的な軸、方向性を例示。それぞれの方向性で目覚ましい活躍を見せている卒業生をゲスト講師として招き、インタビューもしくは講義形式で、大学時代の学び、就職する際のアプローチ、現在の仕事術などの体験談を聞く。自分たちの延長線上にある卒業生が社会のさまざまな分野、多様な働き方で活躍していることをリアルに認識することで、自身の将来に大きな可能性があることを実感させると同時に、その体験談から、大学での学びや学生生活への向き合い方を学び、仕事や社会に対する視野を広げていく。</p>	
		<p>キャリア2</p>		<p>2年次の段階で、就活のベースになる視点を身につけ、実社会で仕事やビジネスをしていく上での基礎的な知識を学ぶことを目的とする科目。自己分析で志向や強み、価値観を探り、職種、業界について深く研究するのはもちろん、ビジネスフレームワークやマーケティング、ブランディングの方法論などを学び、ワークショップを通じて、自分の興味や強みをどう社会で表現し、実現していくかを考えていく。また、この科目では、夏の「インターンシップ」に応募参加することを最終課題とし、そのための企業選択や応募書類・面接対策、さらには参加した後の姿勢やマナー指導も行う。</p>	<p>講義 12時間 演習 2時間</p>
		<p>キャリア3</p>	○	<p>本格的な就職活動のスタートを直前に控える3年生向けに開講する履修必修科目。自分の進路を明確に定め、その進路に進むためにクリアすべき準備や課題が何かを認識し、実践的な対策をたてることを目標とする。具体的にはまず、職種・業界・企業を適切に選択するための判断基準を確立し、就職活動の基本となる自己アピール、学生時代に力を入れたこと、志望動機という3つのプレゼンテーション要素を構築。そのうえで、履歴書作成、作文や筆記試験対策、ポートフォリオ作成のための方法、面接の実践的テクニックを、講義とワークショップをまじえながら、体験的に身につけていく。</p>	<p>講義 12時間 演習 2時間</p>
		<p>職業研究</p>		<p>自分の可能性を広げるために、さまざまな職業の存在をできるだけ数多く知り、その内容を主体的視点で研究していく科目。具体的には、職業を「技術でつくる」「ビジュアルをつくる」「企画する」「広める」「販売する」「もてなす」「支える・教育する」「管理・進行する」という8つの動詞で分類し、各カテゴリーの職業に就いている卒業生や社会人を招いて、インタビューもしくは講義形式で仕事の詳細や実情、必要な姿勢、能力など学ぶ。また、やりたい仕事をさまざまな角度から探究するワークショップを実施。時代の変化に対応するために、最先端の仕事や、新しい働き方についても事例研究を行う。</p>	<p>講義 24時間 演習 4時間</p>
		<p>新時代のキャリア</p>		<p>新たな産業が次々と生まれ、働き方もどんどん多様になっていく変革とイノベーションの時代に対応するため、この科目では、これからの時代に不可欠なビジネスの知識と、スタートアップも含めた新しい働き方、オルタナティブなキャリアの構築の方法論を集中的に学ぶ。具体的には、あらゆる職種で必要になる企画・アイデア創出の方法論、マーケティングに関する知識、ネットやテクノロジーをビジネスに活用するためのデジタルリテラシー。さらには、既存企業への就職でなく、自ら事業や会社を起こすスタートアップを新しいキャリアの軸ととらえ、事業構想から資金集めや会計、事業計画書の作成まで、実践的な知識を講義する。</p>	

全学共通教育科目 キャリア科目	クリエイティブの現場	アートやデザイン、エンタテインメントのありようが大きく変化している時代。クリエイターやアーティストには自己表現だけでなく、社会課題解決の視点や、マーケティング的な発想が求められるようになった。一方、自分の手で表現機会をつくりだし、作品を広めるセルフプロデュース能力も必要とされている。この選択科目では、そういった新しい時代のクリエイターに求められる発想やアプローチを実践的に学んでいく。具体的には、各分野の第一線で活躍する現役のプロデューサー、最先端のコンテンツ企業の経営者、セルフプロデュース能力の高いクリエイターなどをゲストに招き、「企画の立て方」「コンテンツプロデュースの方法論」「テクノロジーやメディアの活用法」「プロモーション戦略」などをテーマに、講義とワークショップを行う。	講義 24時間 演習 4時間
	ソーシャルスキルトレーニング	発達障害的特性に悩んでいた、集団への適応困難や極端に苦手な作業があるなどの理由で、社会に出ることに大きな不安を抱えている学生のキャリア構築を目的とした選択科目。発達障害的特性を個性ととらえ、強みを活かしたキャリア探しの方法論や公的サポートなどの情報を講義するのはもちろん、不安のもとになっている「極端に苦手なこと」を物理的にリカバリーするための、トレーニングを行う。「できない自分」を否定するのではなく、さまざまなツールやマニュアルを使ったり、新たなルーティンを指導することで、社会で活動するうえで支障がでない最低限のスキルを身につけ、社会参加に前向きになれる生活習慣を構築する。	
	留学生のための日本ビジネス論	外国人留学生が日本国内で就労するための基本知識と方法論を学ぶための科目。日本は外国人の就労に対して法的に高いハードルがあり、新卒時の採用方法も他国とは大きく違う。またビジネスマナーや社員に求めるスキル、企業と社員の関係なども独特で、海外出身者には理解しづらい部分がある。こうした政策・特徴にはグローバルで多様性の時代にそぐわないものも多いが、その根本的な是非については一旦棚上げした上で、国内企業に就職を目指す海外出身学生が不利にならないよう、日本特有の採用システム、雇用慣行、労働関連法制度、企業文化、ビジネスマナーなどを実践的に学んでいく。	
	ポートフォリオ基礎実習	デザイナーをはじめとするクリエイティブ職の就職には「作品ポートフォリオ」が最も重要な審査項目である。この科目では目指すクリエイティブ職を定め、学生が各自ポートフォリオにまとめ、業界で活躍するクリエイターからアドバイスを受けることを目標とする。ポートフォリオは業界職種によって求められる方向性は大きく異なっており、業界職種ごとのクリエイティブ職の理解からはじめ、目指すクリエイティブ職を定める。また制作ツール未経験者も対象とし、デジタルツールの復習や基礎的なデザインスキルの習得からポートフォリオ審査時のプレゼンテーション方法まで学んでいく。	
	ポートフォリオ専門実習	「ポートフォリオ基礎実習」等で業界職種を定めポートフォリオを制作した学生を対象として、ポートフォリオのブラッシュアップを目的とした科目。学生からのニーズ高いクリエイティブ業界（ゲーム業界等）からクリエイターや採用人事等をゲスト講師を招き、業界職種で求められるスキル・資質や業界の最新情報について学ぶ。同時に、ポートフォリオについては掲載されている作品の質が重要であるため、ゲスト講師からはポートフォリオそのものだけでなく、掲載作品に対しアドバイス・講評を受け、ポートフォリオや作品のブラッシュアップに繋げる。	
	コミュニケーション実践実習	社会に出る上でもっとも必要とされている「コミュニケーション力」をアップさせることを目的とする、ワークショップ形式の科目。「コミュニケーション力」とは、他者の考えをきちんと理解し、違いを尊重した上で、共有する部分を見出し、自分の気持ちやアイデアをわかりやすく伝える総合的な力であり、定形を覚えるだけの話し方講座などでは身につかない。本科目では、海外の最先端企業の企業研修で採用されているインプロビゼーションを中心に、インタビュー、ブレインストーミング、社会福祉の現場で注目されている臨床美術など、最先端のコミュニケーション教育の手法を駆使し、その場しのぎではない、他者と繋がるための本物の力を養っていく。	

キャリア科目	仕事体験 1	企業・団体等でクリエイティブ職等を実際に就業体験し、働くことや自己理解を深めることを目的とする。就業体験の前には、職場で求められる社会人マナー等について講座を通じて身につけ、就業体験に臨む。行き先企業や業界のクリエイティブスキルについて理解を深め、ポートフォリオのブラッシュアップに役立てる。また就業体験前から自己分析を行い、自身の適性や価値観を把握し、就業体験後にも振り返りを行うことで、希望する業界職種で働く上でのクリエイティブスキルを高めることはもちろん、自身の適性や価値観についての体験的な理解を深めることで、実際の就業や就職活動に役立てる。
	仕事体験 2	企業・団体等で総合職等を実際に就業体験し、働くことや自己理解を深めることを目的とする。就業体験の前には、職場で求められる社会人マナー等について講座を通じて身につけ、就業体験に臨む。行き先企業や業界のビジネスモデルの分析を行い、企業や業界が抱える課題に対し理解を深める。また就業体験前から自己分析を行い、自身の適性や価値観を把握し、就業体験後にも振り返りを行うことで、業界職種に対する知識や情報を蓄えるだけでなく、働く上での自身の適性や価値観についての体験的な理解を深めることで、実際の就業や就職活動に役立てる。
横断科目	京都の歴史	古代から近代に至る京都の歴史を概説する科目。古代史篇では、平安京遷都から11世紀までを対象とし、平安京に関する基礎的な事項について学習するとともに、貴族・人びとの「生活の場」として平安京がどのように変化していったかを取り上げる。中世史篇では、文献史料や地図情報をもとに、戦国時代の幕開けとされた応仁の乱以後、京都の都市空間がどのように変化していったのかを学習し、現代京都との関わりも確認する。近世史篇では、豊臣秀吉の都市改造を起点に、町の形成と展開について触れ、近代篇では、東京「遷都」後の都市改造を民衆生活との関わりから考察する。
	書誌学	古典主義的な批評からジェンダー批評、ポストコロニアル批評など、文学表現を考察し、評価するための多様な批評理論について、その基礎にある思想と文学理論と個々の具体的な批評実践までを紹介するための科目。叙事詩的物語の伝統を理解し、諸ジャンルの作品が有する共通の特徴を抽出しながら、現代の芸術的時空表現の中に保存されている過去の物語的因子を具体的な作品を検討しながら明らかにしつつ、フィクションという物語形式が現代社会において持つ意味を考察することを目的とする。
	比較文学	モノとしての書物について、成立・発展、書写・印刷・製本・材質・形態について学び、書物がどのように流通し、どう読まれたかといった側面にも触れつつ、履修生が書物の資料的価値を具体的に理解するための科目。講義では、和本の種類や刷技術の発達について、実物および複製本・影印本などを用いて解説し、書物の形態変遷をみることで、読書のあり方や人々の生活の変化を理解させる。また、時代ごとに書物がどのように保管されてきたのか、近代の図書館に到るまでの歴史もたどる。
	社会芸術論	芸術と社会の関係について考えるための科目。社会が芸術に与える影響については一般に論じられるが、芸術が社会に与える影響についてはみえにくい。同科目では、まずはじめに、芸術と社会それぞれについてその言葉の使用や概念を学ぶ。次に、地域アートやソーシャリー・エンゲージド・アートをはじめ、欧米や日本国内のアートを主な事例に芸術と社会の関係を見ていく。後半は、芸術と社会の関係という観点から、地域型アートプロジェクトなどの検討を通して、芸術と社会のあり方について考える。
	グローバル共生社会論	グローバル化する社会において、異なる集団間に起こる諸問題を理解し、多様な個人や社会集団が協働することにより、社会的諸課題を解決し、共生社会を構築するための理論と方法論を、諸外国や日本のこれまでの事例を参照しつつ学ぶための科目。本科目では、「先住民」とよばれる世界の民族を紹介しながら、歴史的な経緯や現代における動向、問題点や課題について考える。先住民は、国家の形成や支配によって周縁化（周辺化）され、支配・抑圧されてきたが、現在の国際的な動向では、もともとの権利や文化・慣習保持のためにそれらを保障する流れにある。他方で、グローバル化と地球環境の変化によって、強い影響を受けてきた人びともあり、世界各地の先住民について地域やテーマごとに事例として示すとともに、現代的な課題として考察する。

全学 共通 教育 科目	横 断 科 目	現代文化論	現代文化における諸実践と、その政治経済やメディアなどの社会的な要素との関係性を紹介しつつ、現代の社会構造とその変化のなかで「文化」がどのように構成され、またどのような社会的・経済的・政治的役割を果たしているのかを考察するための科目。文学作品から映画や音楽、マンガ・アニメーションなどのサブカルチャーに至る様々な「文化」を具体例として取り上げ、それらが現代の政治・経済や社会構造とせめぎ合いながら生成・発展している様相を考察すると同時に、我々にとって「文化」がいかなる意味をもつのかも考える。
		サウンドスケープ論	映像や音楽の聴覚情報である「サウンド(響き)」について考察を深め、それらを加工する際に前提となる問題意識や手法について学ぶ。身の回りのサウンドに耳を澄まし、日常生活の中でそれらがどのように利用されているかについて意識を高める。サウンドスケープの記録や調査の技法を学習しながら、利用者の意識調査などについても触れる。用途やシチュエーション、利用者の意識を考慮に入れることが、サウンドを扱う上での前提となっていることを理解する。
		ポピュラー音楽論	「媒介」メディアーション」という考え方を中心に、音楽の制作、流通、聴取に係る技術がどのような歴史的変遷を遂げ、それがポピュラー音楽の作られ方、聴かれ方にどのような影響を及ぼして来たかを紐解いてゆく。レコードやCD、あるいはネットやラジオやテレビを通して耳に届くポピュラー音楽は、逆に言えばレコーディング技術やメディア技術なしには成立し得ない現象であり、作り手と聴き手を結ぶこれらの媒介がなければ、音楽は《表現》としてさえ成り立たない。本科目では音楽そのものに耳を傾ける一方で、社会学、政治経済理論、メディア論などの方法を通し、その音楽を可能にしている力学を見極める能力の獲得を目標とする。
		画像工学2	映像コンテンツ制作においては、映像編集、映像合成、VFX(映像特殊効果)といった様々なデジタル画像処理が実施される。この科目では、そうしたデジタル画像処理の理論的背景を講義する。編集、合成、特殊効果のソフトウェアや映像機器を、その本質を理解した上で使用することにより、パターン化した使用を繰り返すだけでなく、表現の内容に応じた創意工夫ができるようになる。その理解をもとに、様々な不具合が生じた時に適切に対処できる能力が身につくことを目標とする。
		ゲームデザイン論	主要な書籍の内容を参考としつつ、アクティブラーニング形式で「楽しいゲームを作る理論」を考えていく。主なテーマは「ゲームとは何か」「ゲームが何を教えてくれるのか?」「何がゲームではないのか?」「おもしろさが人によって違うのはなぜか?」「何が学習の問題となるか?」「娯楽における倫理はどうあるべきか?」などであり、ゲームをデザインするうえで必要なさまざまな視点をとりあげることで、立体的な視野でゲームを設計するための考え方を身につける。
		メディア技術論1	企業や行政、団体が公開しているさまざまなデータを収集し、もしくは独自にデータを作成して、そのデータの分析を行うための基礎的な知識・技術を学ぶ。公開されているデータの種類ごとの特徴や、その所在を探すための調査法、自分でデータを収集しデータベースを作成する方法、データの正確性の検証方法を、具体的な事例を用いた練習によって習得する。そこから得た内容を活用して新たなサービスを企画できるようになることを目標とする。
		メディア技術論2	企業や行政、団体が公開しているさまざまなデータ、もしくは独自に作成したデータを解析し、有用な情報を引き出すための技術を学ぶ。統計分析の基礎概念を理解し、データの種類や目的に合わせた検定や解析の手法と、そこから抽出した情報の読み取り方を、具体的な事例を用いた練習によって習得する。さらに、解析技術を実用的な分野へと応用し、社会課題解決のためのプラットフォームやサービス企画に導入する方法を身につけることを目標とする。

全学共通教育科目 横断科目	コンテンツ産業論 1	音楽、マンガ、映像、ビデオゲーム、アニメなどのコンテンツ産業を取り上げ、コンテンツが企業、人々の生活文化、技術の発展などさまざまな要因を通じていかに価値づけられていくのかを理解する。産業ごとにコンテンツの生産・流通・受容の各側面にどのような特徴をもつのかを比較検討しながら、具体的な作品にどのような意味が与えられていくかを分析する。産業構造と価値の関係について、みずから考察できるようになることを目指す。
	コンテンツ産業論 2	音楽、マンガ、映像、ビデオゲーム、アニメなどのコンテンツ産業を取り上げ、コンテンツが企業、人々の生活文化、技術の発展などさまざまな要因を通じていかに価値づけられていくのかを理解する。この科目では特に日本製コンテンツを事例として読み解き、日本の文化的背景において当然視されているジェンダー意識や民族意識を浮き彫りにする。コンテンツを介して共有される価値観について、みずから考察できるようになることを目指す。
	美術基礎講座 1	美術を論理的に考える。美術が何故この世に存在するのか？美術とは何なのかを考える。【西洋編】美術の起源から近代までの主要な時代や運動、作家、作品を取り上げ、視覚表現の多様性と変遷を探求します。絵画、彫刻、版画などのジャンル別に主要な作品とその技法を学び、美術の役割や影響を理解します。講義を通じて美術の基礎知識を習得し、作品を分析する力を養います。さらに、芸術作品の創造過程を理解し、美術の動向を探求します。
	美術基礎講座 2	美術を論理的に考える。美術が何故この世に存在するのか？美術とは何なのかを考える。【日本編】美術の起源から近代までの主要な時代や運動、作家、作品を取り上げ、視覚表現の多様性と変遷を探求します。絵画、彫刻、版画などのジャンル別に主要な作品とその技法を学び、美術の役割や影響を理解します。講義を通じて美術の基礎知識を習得し、作品を分析する力を養います。さらに、芸術作品の創造過程を理解し、美術の動向を探求します。
	美術基礎講座 3	美術を論理的に考える芸術の表現様式が確立された時代から、大きく変わった現代の芸術の在り方を理解し、これからの芸術を考える。【立体編】さまざまな文化や地域の美術に焦点を当てて学ぶ。異なる文化圏の美術作品を比較し、その背景にある歴史や社会、宗教、政治、経済的要因を探求する。伝統的な美術から現代美術まで、幅広い視点で作品を検討し、作品が生まれた時代や地域の特徴を深く理解することを目指す。学生は異文化の美術に触れながら、その背後にある思想や価値観を探求し、将来の美術活動に役立つ洞察を得る。
	美術基礎講座 4	美術を論理的に考える。現代アートが果たす役割を考える。現代美術のトレンドや問題を探求し、その背後にある社会的、経済的、文化的要素を深く考察する。さまざまな表現手法やコンセプトを理解し、現代美術がどのように社会や個人に影響を与えるかを分析する。講義では、現代美術の異なるスタイルや流派を取り上げ、作家や作品に対する批判的な視点を養う。また、現代美術における技術やメディアの革新も取り上げ、その影響や可能性を考察する。学生は、未来の美術の方向性や可能性についての洞察を深めることで、現代美術のより豊かな理解と将来の展望を得ることができる。
	デザイン概論 1	サブタイトルは「技術とデザイン」。この科目の目的は、生活と密接に関わる製品デザインの成り立ちを技術革新の視点から解説し、今日のデザインに求められていることを発見するための、基礎的な知識を身につけることである。「デザインとは何か?」、「分業システムとデザイン」や「芸術とテクノロジーの接点」などの講義を通じて、さまざまなジャンルのデザインの実例を紹介し、社会的な役割やこれからの課題について学ぶ。また、最先端のデザインについて意欲的に考える姿勢を身につけることを目指す。
	デザイン概論 2	「デザイン概論 1」に引き続き、生活と密接に関わる製品デザインの成り立ちを技術革新の視点から解説し、今日のデザインに求められていることを発見するための、基礎的な知識を身につけることを目的とする。さまざまな事例を通して、基本的なデザイン行為における発想や考え方、多様化する生活、社会、情報、環境などとデザインとの関係について探る。生活者の視点、作り手の視点など、複数の視点から、デザインのあるべき姿を考察する。

全学共通教育科目	横断科目	CG史		本科目ではゲームや映像におけるビジュアルの変遷について取り上げる。CGの始まりから現在のメタバース、3Dプリンター、フォトグラメトリ、ゲームエンジンでの表現など、多数の資料を用いて解説する。また、AI技術を含め、今後どのようにCGが発展していくのかを考察していく。この科目を通して、「CG」という概念について基礎的な知識を身につけ、CGの実例や社会的な役割、これからの課題について説明できるようになることを目指す。	
		グローバルデザイン論1		今日のグローバル化に対応した持続可能な発展や豊かさ、多様な文化や地域を構成するコミュニティを理解し、デザインするための基本的な知識を身につけることを目指す。アフリカの事例を中心に各国におけるデザインの事例を取り上げ、デザインにおける課題発見、課題解決のあり方、多文化の共生のあり方について考える。多数の事例を教養として吸収し、受講生らが将来多様なコミュニティで働く場面において、デザインの果たす役割を意識し、チームを課題解決に導くスキルを身につけてもらうことを目指す。	
マンガ学部専門教育科目	学部基盤科目	マンガ概論1	○	日本の主要または重要なマンガ家とマンガ作品の特徴について学術的に考察することでマンガに対する見聞と視野を広げる。日本のマンガは、表現として産業として文化として目覚ましい発達を遂げ、世界の類似する領域のなかで独自の地位を築いてきている。主に戦後から現代に至るまでの日本のマンガ史を振り返り、代表的な作家とその作品を取り上げて、歴史、文化、社会、芸術などの幅広い観点から、それらの世界観やテーマや表現方法などについて学ぶ。それによって、日本マンガの表現として産業として文化としての特異性を知る。	
		マンガ概論2	○	日本の主要または重要なマンガ家とマンガ作品の特徴について学術的に考察することでマンガに対する見聞と視野を広げる。日本のマンガは、表現として産業として文化として目覚ましい発達を遂げ、世界の類似する領域のなかで独自の地位を築いてきた。現代日本マンガのなかで異彩を放つ作家たちとその作品を取り上げて、歴史、文化、社会、芸術などの幅広い観点から、それらの世界観やテーマや表現方法などについて学ぶ。それによって、日本マンガの多様な展開と特異性を概観する。	
		マンガ史1	○	マンガ表現の歴史とマンガ読者の成立過程を知ることで、文化や社会におけるマンガの存在価値とその変遷を学ぶ。マンガが存在しない時代の図像やメディアの在り方、あるいはその当時の人々の思想や価値観を手がかりに、「マンガを読む」という行為が現代日本に定着するまでの歴史を、主に江戸末期から明治期までの流れを追いながら、「マンガ」という「表現」の「歴史」の基礎知識を身に付ける。ただし「マンガの歴史」を年代順に並べて覚えていくような単純作業ではなく、「マンガとは何か」「歴史とは何か」を考察し理解を深める。	
	マンガ史2	○	「右手にマガジン、左手にジャーナル」という言葉が流行したのは1960年代後半のこと。つまり、大人になってもマンガを卒業しない世代が登場してきたわけである。この後期では、現在の私たちを取り巻くマンガ環境の成り立ちについて、戦後の代表的なマンガ作品・作家を取り上げながら、マンガ史の知識と理解を深める。同時に、もはやマンガですら世代をつなぐ共通体験にならない近年の状況をふまえ、かつてマンガでも「共通の書」として機能していた戦後史の意味を考察する。		
	学部共通科目	キャラクター造形論1		「キャラクター」とはなにか、「キャラクターデザイン」をするとはどういうことなのかについて概説する。また、日本で人気のあるキャラクター以外に世界中にはどのようなキャラクターが存在し、流行っているのか、さらには、「キャラクター」はなぜビジネスとして成り立つのか、といった問題をめぐって、様々なケーススタディを通じて、「キャラクター」と「キャラクターデザイン」に関する知識をそれらがおかれた社会的な文脈から学ぶ。	
		キャラクター造形論2		キャラクターの魅力を生かしたキャラクタービジネスの基本を把握する。前半では、典型的な成功例にフォーカスを当ててキャラクタービジネスの現状について典型的に学びながら、作品を製作するクリエイターの他に、キャラクタービジネスにおいて活躍するさまざまなポジションとその役割を知る。後半では、学んだ知識を生かして履修生自身がオリジナルキャラクターを試作することで、キャラクタービジネスの全体的な流れについて実践的に学ぶ。	

学部 共通科目	マンガリテラシー 1		マンガという表現の構成要素を知ること、表現文化におけるその存在価値を理解する。マンガには多様な表現方法があるが、実際に作品を鑑賞しながら検証し、その面白さや効果についての知識を深める。コマの読まれ方、漫符、一般的な「マンガリテラシー」の代表的な具体例に触れつつ、作品そのものの面白さを楽しみながら、日本マンガの発達のプロセスを学ぶ。また、マンガやアニメーションに関する様々なマンガ理論を学ぶことで創作の可能性を広げる。	
	マンガリテラシー 2		マンガの多様な表現、あるいはマンガから派生したコンテンツの特異性について、作品を分析しながら検証し、基礎的な知識と理解を深める。様々な「マンガリテラシー」の具体例を取り上げつつ、作品そのものの面白さを楽しみながら、マンガやアニメーションにおける独特の表現方法を学ぶ。また、受講生はテーマに沿った作品を選び、そのマンガ表現の魅力についてまとめ発表する。マンガやアニメーションにおける表現要素を知ること、表現文化におけるその存在価値を理解し、創作の幅を広げる。	
	メディア文化論		マンガの中の言葉は、状況を説明する地の文、吹き出しに囲われた音声、擬音や擬態を表すオノマトベの三種類があるが、それぞれ書(描)かれる場所と形が異なる。オノマトベは絵に調和させて描いた文字が物事の音を視覚的に表し、ここでは「読む」こと、「見る」こと、「聞く」ことが同時に行なわれる。現代マンガには自由な表現による豊富なオノマトベがみられ、そうした実験が戦後日本マンガに大きな可能性を与えた。この科目では言語や記号や表象という観点から、古今東西の様々な事例を取り上げ、絵と声と文字の相関を通じてメディア表現のメカニズムを知り、近代の表現において絵/音声/言葉が乖離した事情と、それらの連携によって表現が活性化化するマンガの特異性と可能性について学ぶ。	
マンガ学部 専門教育科目	キャラクター造形基礎 1	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、イラストレーションやマンガを制作するアプリの操作を学び、様々な機能を駆使して多様な作品を制作する。イラスト・マンガ制作の代表的なソフトであるCLIP STUDIOを用いてその特性と使用方法を習得しながら、名刺などの小品からキャラクターイラストに至るまで、デジタル作画やデジタル作品のアウトプットの実習を通して、2Dイラストレーションによるキャラクター造形の基礎的な知識と技術を学ぶ。	
	キャラクター造形基礎 2	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、水彩やアクリルなどの性質と使用方法を学び、それらを用いたイラストレーションの制作を通してアナログスキルを養う。企画書や文章を読み、ジャンルの違うキャラクターやイラストレーションを制作し、さらに、水彩画材を用いてアナログで制作した素材をデジタル作品に追加する技術を身につける。デジタルとアナログを組み合わせてキャラクター・イラストレーションを制作することで、2Dイラストレーションによるキャラクター造形の基礎的な知識と技術を学ぶ。	
	キャラクター造形基礎 3	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、人物を表現する描画を通じて作画技術を修得し、デジタル作画に応用できるアナログスキルを身につける。人物クロッキーや人物ポートレートを制作し、作品のポートフォリオの作成とプレゼンテーションを通じて、作画力とデジタル作画のベースとなるアナログスキルを身につけることで、2Dイラストレーションによるキャラクター造形の基礎的な知識と技術を学ぶ。	
	キャラクター造形基礎 4	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、美術解剖学によって美術の基礎的な知識と技術を学ぶことで、人体を描写したり造形したりする上で不可欠な観察力と描写力を養う。美術解剖学によって人体の骨格と筋肉の構造を正しく理解し、トレースやスケッチを反復的に行う。キャラクターイラストにおける人物や生物、さらに想像上のクリーチャーに対する描写力を身につけながら、2Dイラストレーションによるキャラクター造形の基礎的な知識と技術を学ぶ。	
	3Dグラフィックス基礎 1	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、ゲーム、アニメーション、映像などに使用される3DCGを用いた作品制作の基礎的なプロセスを知り、2Dイラストレーションとの共通性や相違点を理解することで、作品表現の幅を広げる可能性を見出す。ポリゴンによるモデリング、シェーディング、ライティング、カメラ、アニメーション、レンダリング等の各工程を体得しながら、3Dグラフィックスによるキャラクターデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
学科 専門科目 (選択必修)				

マンガ学部専門教育科目	学科専門科目（選択必修）	3Dグラフィックス基礎2	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスで、美術の基礎中の基礎であるデッサンを行う。この授業では、作品制作に不可欠な観察力、描写力、忍耐力、そして感じ取る力を養うことを目的としている。様々なモチーフを用い、対象物の形状や質感を正確に捉えるとともに、光源の把握や画面構成の基本を理解し、描画技術を習得する。これにより、2Dイラストレーションや3Dグラフィックスに必要な能力を身につけつつ、キャラクターデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
		3Dグラフィックス基礎3	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、3Dモデルの質感設定に使用するソフトの機能と特性を理解し、基本的な操作について学ぶ。質感を決定する要素を、光の反射、屈折、散乱、吸収などに分けて考え、その基本的な構造を知ることによって、現実的な質感表現の理解を深める。本格的なテクスチャーの制作について学ぶ前にシェーダーの基礎を体得しながら、3Dグラフィックスによるキャラクターデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
		3Dグラフィックス基礎4	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、粘土などを用いた造形を行いながら、道具の使い方から素材と技法に至るまで、立体造形の基礎的な知識と技術を学ぶ。人体（キャラクター）に限らない多種多様な形の立体造形に取り組んで、アナログ造形の技術を身につけることで、アナログ造形とデジタル造形の連続性と差異を見いだす感覚を養いながら、3Dグラフィックスによるキャラクターデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
		ゲームデザイン基礎1	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、ビジュアル制作アプリの基本的な操作を学び、ゲームの企画や制作におけるグラフィックデザインの基礎となる作品を作成する。PhotoshopやIllustratorなどのソフトの特性と使い方を学びながら、絵本や映画、マンガなどの制作過程を応用して物語や設定を構築し、ソフトを駆使してストーリーや世界観を様々な形でビジュアル化する技法を身につけることで、ゲームデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
		ゲームデザイン基礎2	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、キャラクターを中心とするコンテンツビジネスにおいてクリエイターやプロデューサーが身につけなければならない企画の作法を学ぶ。企画の流れ、調査と分析、企画書の形式、フローについて理解し、その過程で必要になるグループディスカッション、プレゼンテーションやファシリテーションの能力を養うことで、ゲームデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
		ゲームデザイン基礎3	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、ビジュアル制作アプリの基本的な操作を学び、ゲームの企画や制作におけるグラフィックデザインの基礎となる作品を作成する。IllustratorやPhotoshopを用いてソフトの特性と使い方を学びながら、イラストレーションの制作とDTP並びに印刷物の作成、さらに、ゲームのパッケージや広告、UIなどのデザインに必要な技能を身につけ、アナログとデジタルの両方の観点からゲームデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
		ゲームデザイン基礎4	○	教員1名あたり約25名の学生による少人数クラスを編成し、ゲーム、アニメーション、映像の制作に不可欠なストーリーボード（絵コンテ）を作成しながらゲーム制作の基礎を学ぶ。ゲーム制作の初期段階で映像を設計（絵コンテを作成）するため、動画の素材作り、映像の編集や演出について学び、その過程で必要となるプレゼンテーションやファシリテーションの能力を養うことで、ゲームデザインの基礎的な知識と技術を学ぶ。	
		キャラクター造形応用1	○	2D作品の制作を行う様々な実務のテーマや目的を想定したキャラクターデザインとイラストレーションの実習を行う。「キャラクター造形応用1」では、主に個人作家（フリーランス）として活動する際に必要な知識と技能を重点的に学ぶ。履修生は、専門性のいっそう高まった内容を学ぶことによって、キャラクター造形（2Dイラストレーション）、3Dグラフィックス、ゲームデザインの3領域の中から3年次以降に所属するゼミを決定する。	
		キャラクター造形応用2	○	2D作品の制作を行う様々な実務のテーマや目的を想定してキャラクターデザイン、イラストレーションの実習を行う。後期に履修する本科目では、主に組織に属して共同で製作する際に必要な知識と技能を重点的に学ぶ。履修生は、専門性のいっそう高まった内容を学ぶことによって、キャラクター造形（2Dイラストレーション）、3Dグラフィックス、ゲームデザインの3領域の中から3年次以降に所属するゼミを決定する。	

マンガ学部専門教育科目	学科専門科目 (選択必修)	3Dグラフィックス応用1	○	3Dグラフィックスを制作するソフトの操作に上達し、3Dで作品を制作する技術について本格的に学ぶ。使用するソフトの機能を理解し、3Dオブジェクトの制作を通してモデリング、テクスチャリング、ライティング、カメラ設定、レンダリングなどの知識と技術を身につけながら、キャラクターをモデリングして画像を作成することを目標とする。履修生は、専門性のいっそう高まった内容を学ぶことによって、キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの3領域の中から3年次以降に所属するゼミを決定する。	
		3Dグラフィックス応用2	○	3Dグラフィックスを制作するソフトの操作に上達し、3Dキャラクターにポーズやモーションを付ける技術について本格的に学ぶ。モデリングに必要な要素に加え、ポーズやアクションをつけるリギングの知識と技術を学びながら、3Dでキャラクターをつくる実習を行う。履修生は、専門性のいっそう高まった内容を学ぶことによって、キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの3領域の中から3年次以降に所属するゼミを決定する。	
		ゲームデザイン応用1	○	ゲームの企画と制作の一連の流れを理解し、ゲームのプランニングとデザインについて本格的に学ぶ。ゲームプランニングの実例、ゲームスタディーを通じて、企画、キャラクター設定やグラフィックデザイン、世界観の構築、背景の設計などの技法を学び、オリジナルゲームの企画書を作成する。履修生は、専門性のいっそう高まった内容を学ぶことによって、キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの3領域の中から3年次以降に所属するゼミを決定する。	
		ゲームデザイン応用2	○	ゲームの企画と制作の一連の流れを理解し、ゲームのプランニングとデザインについて本格的に学ぶ。「ゲームデザイン応用1」で作成した「企画書」に基づいて、グラフィックデザインを中心に各キャラクターの設定集、各種のマニュアルや仕様書を作成する。履修生は、専門性のいっそう高まった内容を学ぶことによって、キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの3領域の中から3年次以降に所属するゼミを決定する。	
	学科専門科目 (必修)	キャラクターデザイン研究1	○	キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの中で自身が所属するゼミの領域に沿った専門的な技術・知識をより深化させるとともに、4年次の卒業制作に向けて調査研究の方法を学び、調査研究を実践して問題の発見とテーマの設定を行い、プランを推進する能力を養う。その過程でプレゼンテーションやグループディスカッション、ピアレビューによってコミュニケーション能力を高める。	
		キャラクターデザイン研究2	○	「キャラクターデザイン研究1」に引き続き、キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの中で自身が所属するゼミの領域に沿った専門的な技術・知識をより深化させるとともに、4年次の卒業制作に向けて調査研究の点検・補完を行うことで問題意識を深め、テーマを明確にし、プランを発展させる能力を養う。その過程でプレゼンテーションやグループディスカッション、ピアレビューによってコミュニケーション能力を高める。	
		キャラクターデザイン実践1	○	キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの中で自身が所属するゼミの領域に沿った専門領域に沿った技術・知識をより深化させるとともに、4年次の卒業制作に必要な実践的能力、作成した作品を検証、分析、錬磨する能力を養う。その過程でプレゼンテーションやグループディスカッション、ピアレビューによってコミュニケーション能力を高める。	
		キャラクターデザイン実践2	○	「キャラクターデザイン実践1」に引き続き、キャラクター造形(2Dイラストレーション)、3Dグラフィックス、ゲームデザインの中で自身が所属するゼミの領域に沿った専門領域に沿った技術・知識をより深化させると共に、4年次の卒業制作に必要な実践的能力、作成した作品を検証、分析、錬磨する能力を養う。その過程でプレゼンテーションやグループディスカッション、ピアレビューによってコミュニケーション能力を高める。	

マンガ学部専門教育科目	学科専門科目（必修）	卒業研究実習 1	○	「キャラクターデザイン研究 2」と「キャラクターデザイン実践 2」に引き続いて、卒業制作を完成させるためにテーマやコンセプト、制作方法をいっそう明確にし、制作作業を進めるのに必要な知識と技術を実習形式で習得する必修科目である。各履修者の卒業制作とテーマや方法・技法を共有する先行作家・作品の調査研究を通じて、当該ジャンルに固有の形式を熟知し、自身のオリジナリティを模索するとともに、制作の途中経過の発表、ゼミ内でのディスカッションとピアレビューを行って他のゼミ生の制作の内容や進捗状況と比較し、各自の制作に欠如している部分を自覚しながら卒業制作作品を発展させる。	
		卒業研究実習 2	○	「卒業研究実習 1」に引き続いて、卒業制作を完成させるためにテーマやコンセプト、制作方法をいっそう明確にし、制作作業を進めるのに必要な知識と技術を実習形式で習得する必修科目である。各履修者の卒業制作とテーマや方法・技法を共有する先行作家・作品の調査研究を通じて、当該ジャンルに固有の形式を熟知し、自身のオリジナリティを模索するとともに、制作の途中経過の発表、ゼミ内でのディスカッションとピアレビューを行って他のゼミ生の制作の内容や進捗状況と比較し、各自の制作に欠如している部分を自覚しながら卒業制作作品を完成させる。	
		卒業制作	○	4年間の学修の集大成となる成果物を制作し、その作品を卒業制作展で一般に公開する必修科目である。社会や文化に対する問題意識に基づいて獨創性に富んだ作品のテーマを設定し、4年間の学修で身につけた知識と技術を駆使してテーマを実現するための方法を自ら構築し、作品を視覚的に表現する上で必要な技能を發揮し、当該領域の作家や作品に対し、その歴史と現在の動向を把握しながら自身の制作に活かし、口頭試問において作品のテーマ、制作の方法と意図、関連する領域の動向、展示計画について正確な言辭で論理的に発表し、複数の教員のルーブリック評価を受け、最終的には卒業制作展において作品と制作活動を一般に公開して示すことで評価を受ける。	
	学科専門科目（選択）	3Dモデリング技法		「3Dグラフィックス基礎 1～4」および「3Dグラフィックス応用 1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から3DCGに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。3DCGソフトウェアの使い方に熟達するとともに、デジタルによる3Dオブジェクトの造形表現、レンダリングによる撮影手法を学ぶ。	
		3Dテクスチャリング		「3Dグラフィックス基礎 1～4」および「3Dグラフィックス応用 1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から3DCGに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。3DCGソフトウェアの使い方に熟達するとともに、物体の質感表現に必要な物理を理解し、3Dオブジェクトのマテリアル、テクスチャを制作する。「3Dグラフィックス基礎 3」を修得していることが望ましい。	
		3D背景モデリング		「3Dグラフィックス基礎 1～4」および「3Dグラフィックス応用 1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から3DCGに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。3DCGソフトウェアの使い方に熟達するとともに、映像、アニメーション、ゲームの制作に必要な3DCGの各種素材データ（アセット）を制作する技能を身につける。主に小物や建物などの背景オブジェクトの制作技術を習得する。	
		アナログフィギュア造形		「3Dグラフィックス基礎 1～4」および「3Dグラフィックス応用 1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から3DCGに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。多様なプロダクトやデザインを知り、粘土を使ったアナログな造形によって、獨創的・空想的なキャラクターを含む、作家性に富むフィギュア制作。その過程で立体的な造形に必要な道具の使い方や塗装の技術に熟達する。	
		デジタルフィギュア造形		「3Dグラフィックス基礎 1～4」および「3Dグラフィックス応用 1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から3DCGに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。3DCGソフトウェアの使い方に熟達するとともに、立体的な3Dオブジェクトの出力と3Dプリンターの使用に必要な知識と技術を習得し、それを駆使したフィギュアを制作する。	

マンガ学部専門教育科目	学科専門科目（選択）	背景技法	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。Photoshopなどのソフトの使い方に熟達するとともに、デジタルによる作画における背景の描画技法の基礎と応用を学び、キャラクターイラスト表現の奥行きを想像する力と技能を深化させる。	
		表現実践技法	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。Photoshopなどのソフトの使い方に熟達するとともに、デジタルイラストレーションの多様な表現方法として、DTP・印刷・展示に関する知識と技術を実践的に学ぶ。	
		カメラ表現技法	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。カメラ操作、撮影技法、現像などに関する知識と技術を身につけながら、カメラや写真表現に対する理解を深める。画像や映像はレンズの焦点距離によって構図の雰囲気や意味合いに違いが持たせられることを学び、各々が作品の場面づくりにそれを活かせるための実習を行う。また、カメラの知識は、ゲーム制作の際に3DCGソフトを操作する上で必須であるため、3DCGで仮想空間を制作する際のカメラを通じた視点や、書き出しにおけるカメラの設定などについて学ぶ。	
		絵本技法	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。キャラクターの造形と物語の彫琢に関する技能を学んで絵本を制作する。それを通じて絵本というメディアの形式の自由さを理解するとともに、様々なビジュアル形式への応用を実践する。	
		クリーチャー作画実習	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。キャラクターの登場するシーンや活動する世界、詳細な設定を考察するとともに、想像上の生物をデザインすることで作画力を身につける。本科目では、観察眼を養うことが重要となるため、「動物作画実習」と合わせて履修するか、もしくはそれを修得していることが望ましい。	
		コスチューム作画実習	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。キャラクターを造形する上で、それが属するジャンルと位置する世界（時代と場所）を表す衣装の考察と造形が不可欠である。衣装の設定と作画を通じてキャラクターイラストにおける観察眼と描画力を養う。	
		アナログ描画技法	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。絵具やペンなどのアナログ画材を用いた描画技法を学びながら、モノクロやカラーを用いて色彩感覚と描画力を身につけることで、2Dイラストレーションに対する多角的で独創的な審美眼を養う。	
		ポートフォリオデザイン	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。学内外の活動、キャリア形成、就職活動、社会への発信などにおける自己アピールの一環として、ウェブサイトを含むデジタルとアナログの両方の媒体を通して、魅力的なポートフォリオを制作する技法を学ぶ。	

マンガ学部専門教育科目	学科専門科目（選択）	デジタルイラスト技法	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。デジタル作画によるキャラクターイラストレーションの制作に必要な不可欠なカラーリング、質感を表現するテクスチャの作成、写真を利用したフォトパッシュなどの技法を基礎から応用まで実践的に身につける。	
		動物作画実習	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。生身の動物のデッサンとクロッキーを通して観察眼を鍛え、描画力と造形力を養う。そして、想像上の生物をデザインするためのデータベース作りにつなげる。「クリーチャー作画実習」と合わせて履修することが望ましい。	
		映像編集	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。Adobe After Effectsのソフトの特性と使い方を学びながら、さまざまな機能を用いてビジュアルエフェクトやモーショングラフィックスといった、動画を効果的に加工する技法を学ぶ。また、2Dイラストレーションの制作にそうした技法を取り入れることで多角的な創作力を養う。	
		人体研究1	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。美術解剖学の知識と、実際にモデルをクロッキーやデッサンで描くことで得られる情報をと整合させることを通して、人体の構造を深く理解し、キャラクターイラストレーションはもちろん、クリーチャー作画などに応用する。「人体研究1」では主に頭部と体幹を取り上げるが、「人体研究2」と順次的に履修することが望ましい。	
		人体研究2	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。美術解剖学の知識と、実際にモデルをクロッキーやデッサンで描くことで得られる情報をと整合させることを通して、人体の構造を深く理解し、キャラクターイラストレーションはもちろん、クリーチャー作画などに応用する。「人体研究2」では主に上肢と下肢を取り上げるが、「人体研究1」を修得していることが望ましい。	
		デジタルソフト実習	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。DTPのスタンダードとされるAdobe Illustratorの機能に熟達し、選択必修科目の修得では物足りない技能を補充するとともに、イラストレーションの作画からテキストと画像の構成並びに編集までをデザインする能力を養う。	
		デジタル動画技法	「キャラクター造形基礎1～4」および「キャラクター造形応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口から2Dイラストレーションに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。映画、アニメーション、ゲームなどの制作に必要なストーリーボード（絵コンテ）を制作しながら、動画制作の基礎とさまざまな技法を学ぶことを通して、2Dイラストレーションに対する多角的な見方を持つようにする。	
		ゲームUIデザイン	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。多様なキャラクターから些細なアイテムに至るまで、ゲームにおける視覚的要素をユーザーとの接点またはユーザーの視線から捉えて、使いやすく楽しいゲームにデザインするための方法を実践的に学ぶ。	

マンガ学部専門教育科目	学科専門科目（選択）	ビジュアルストーリーテリング	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。日常生活の広範囲に渡ってビジュアルによるコミュニケーションがますます重要性を増している現状を理解し、ストーリーの概念を明確かつ感性的に伝える画像を作成する方法を学ぶことを通して、ゲーム開発においてゲームクリエイターやゲームディレクターが担う手法をケーススタディーや実践から習得する。	
		トランスメディアストーリーテリング	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。遍在性と操作性が極めて高いユビキタスネットワーク社会のエンターテインメントにおいて重要性を高まっているキャラクターデザイン並びにメディアミックスの現状を理解し、ゲーム業界、コンテンツ産業、企業のマーケティングなどに通用するIP戦略の基礎と構築について実践的に学ぶ。	
		ゲームプランニング	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。ゲームクリエイターやゲームディレクターが開発したゲームのアイデアに対して具体的なイメージをつくりだし、制作を進行させる方法を実践的に学ぶ。とりわけ、企画書や設定書を作成する2年次の選択必修科目の連携科目であり、開発の段階でゲームの世界観をつくりだす「ビジュアルストーリーリング」と合わせて履修することが望ましい。	
		アナログゲーム制作実習	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。アナログゲームは、デジタルゲームと違って人とのコミュニケーションが経験できるという特性をもつが、この科目では、ボードゲームなどのアナログゲーム歴史と広がりを知り、キャラクターの設定、ルールや難易度のデザインなどを通してアナログゲームの開発と制作について実践的に学ぶ。その過程でゲームに対する多角的な視点が持てるようになる。	
		ゲームエンジン実習	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。ゲームの開発からプレイ可能な作品・商品の制作に至るまでの過程で必要な多くの要素を統合したソフトウェアの特性と使い方を学ぶとともに、データの読み込み形式や方法など、アーティスト側の関わり方を学ぶ。	
		ゲーム編集技法	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。ゲームプランニングにおいて設定したステージに対して、プレイヤー視点に立ってその達成感（フロー）を想定しながら難易度＝レベルを構築する方法を実践的に学ぶことを通じて、レベル設定がゲームの面白さを左右する重要な要素であることを理解する。	
		VRコンテンツ制作	「ゲームデザイン基礎1～4」と「ゲームデザイン応用1・2」と連携し、多様な実務現場の現状を踏まえて実践的な切り口からゲームデザインに関する知識と制作技術を深化させ、専門性をいっそう高めるための実習形式の選択科目である。VR・AR技術で仮想空間を作りだし、キャラクターとしてデザインされたアバターがコミュニケーションをとり活動を行うメタバースを構築する方法と意義について実践的に学ぶ。主に地域おこし、教育や福祉などの領域に活用できるユースケースを発想し、社会実装のコンテンツを制作する。	
		キャラクター表現史	キャラクターを造形する上で基盤となる知識を自然科学、歴史、文化、社会、さらにオルタナティブの多方面から学ぶことで、創造の原動力となる教養を培う講義形式の選択科目である。西洋美術史、近現代絵画史、イラストレーション史、キャラクター産業史や、視覚文化研究、芸術批評などの諸分野を通して、キャラクターにまつわる表現の歴史と広がり現状を学ぶとともに、それらの知識をもとにした作品制作のためのリサーチの方法を学ぶ。	

マンガ学部専門教育科目	学科専門科目（選択）	空想生物デザイン論	キャラクターを造形する上で基盤となる知識を自然科学、歴史、文化、社会、さらにオルタナティブの多方面から学ぶことで、創造の原動力となる教養を培う講義形式の選択科目である。空想生物の「かたち」を創造する上では、古今東西のあらゆる生物デザインに目を向け、その生態や進化を知ることが重要である。それには絶滅種さらに想像界の生き物も含まれる。生物の形態に含まれる情報を読み取る方法や分類の体系を学ぶことで、デフォルメにおいて個性や特徴を適切に表現し、クリーチャーを創作する際に説得力を持たせることができるようになる。	
		神話キャラクター論	キャラクターを造形する上で基盤となる知識を自然科学、歴史、文化、社会、さらにオルタナティブの多方面から学ぶことで、創造の原動力となる教養を培う講義形式の選択科目である。様々なエンターテイメント作品が基づいている神話、伝説、昔話の伝統についてキャラクターを中心に学びながら、現代の作品に対する批評力や世界観の構築力を育成する。各履修生が制作する作品の世界観に応じたペルソナについてピアレビューを交えて考察する。	
		エンターテイメント総合講座	キャラクターを造形する上で基盤となる知識を自然科学、歴史、文化、社会、さらにオルタナティブの多方面から学ぶことで、創造の原動力となる教養を培う講義形式の選択科目である。各界のクリエイター、プロフェッショナル、研究者たちを招いて、彼らが携わった開発、デザイン、プロダクト、表現、ビジネスなどのケーススタディーを通して、エンターテイメントの歴史と現在と未来について学ぶ。	
		ゲーム史	キャラクターを造形する上で基盤となる知識を自然科学、歴史、文化、社会、さらにオルタナティブの多方面から学ぶことで、創造の原動力となる教養を培う講義形式の選択科目である。ゲームの歴史とハードの歴史のかかわりについて多面的に考察するとともに、ハードの移り変わりの必然やソフト戦略による市場形成、技術の進歩から発展と淘汰を繰り返す歴史を概観する。そのことをとおしてゲームの開発と制作と販促に必要な背景的な知識を備える。	
		ゲーム産業論	キャラクターを造形する上で基盤となる知識を自然科学、歴史、文化、社会、さらにオルタナティブの多方面から学ぶことで、創造の原動力となる教養を培う講義形式の選択科目である。ゲーム業界の市場規模を社会的、技術的な環境の変化と動向から捉える。主に、業界の全体像を様々なデータを中心に多角的視点から理解する。そのことをとおしてゲームの開発と制作と販促に必要な背景的な知識を備える。	
		基礎立体・彫塑	この科目では、ホーマーの石膏像の模刻を通して、立体および彫塑の基礎を身に付ける。ホーマーの石膏像はローマ時代に作られた彫像であり、デッサンや模刻のモチーフとして使用されることが多い。本科目ではまず、鉛筆デッサンにより特徴を捉えるところから始める。続いて心棒を作り、粘土を荒付けして、細部を制作していく。模刻を通して、「塊」「動き」「面」という彫刻における大切な三要素について学習し、三次元に対する理解を深める。	
		工芸	この科目では、木・漆・金属・土の内、ひとつを素材として取り上げ、素材の特性や技法を学んだ上で実際に作品を制作する。造形的なよさや美しさ、創造的な表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようになること、対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようになることを目指す。	

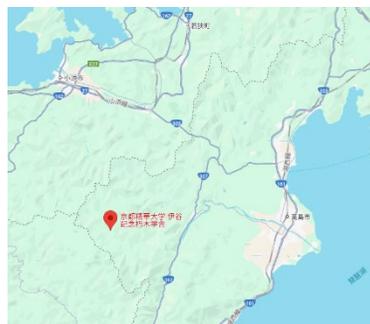
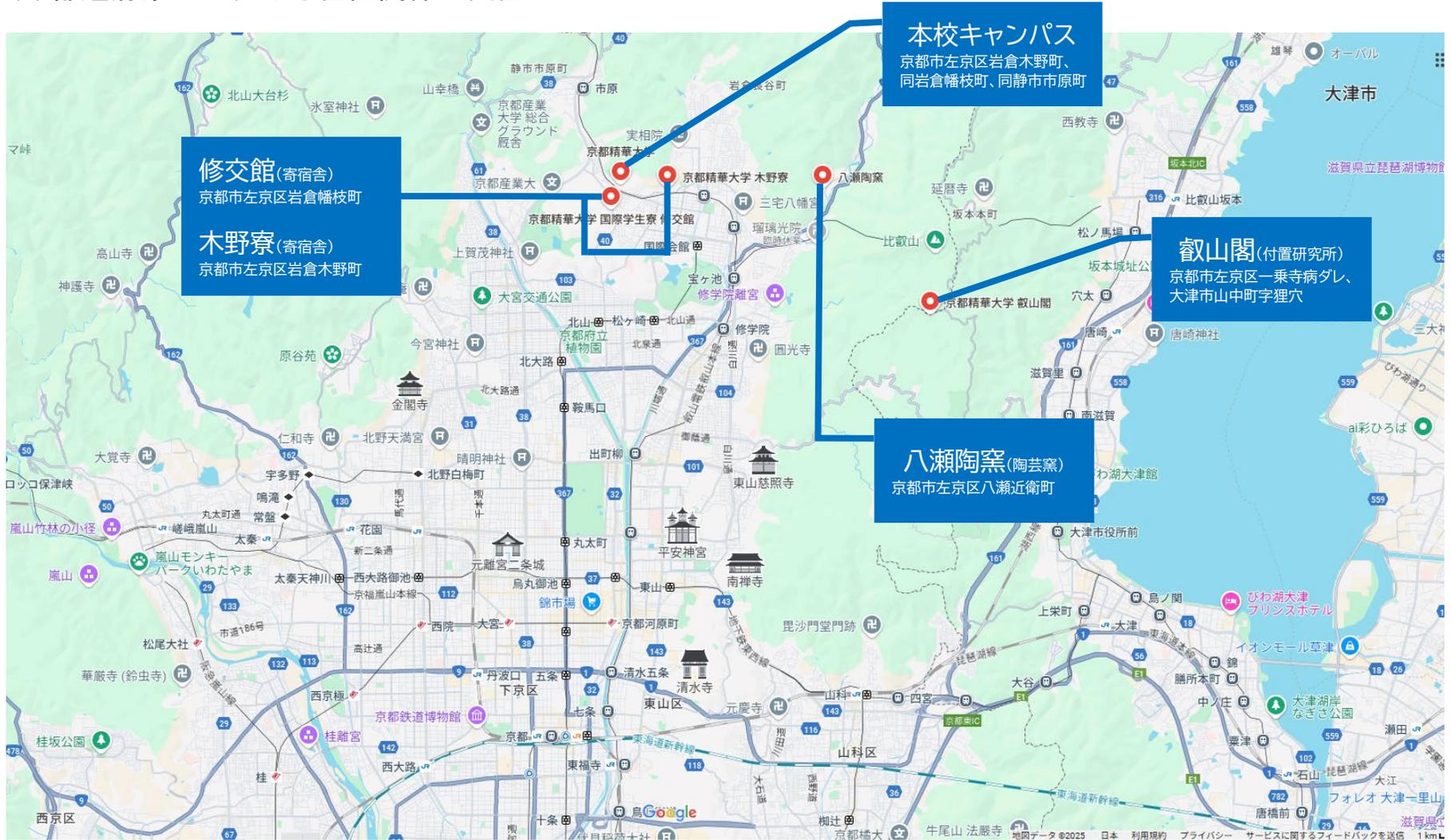
(注)

- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 2 専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目であって同時に授業を行う学生数が40人を超えることを想定するものについては、その旨及び当該想定する学生数を「備考」の欄に記入すること。
- 3 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行うとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行うとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 4 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校の学科を設置する場合は、「主要授業科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

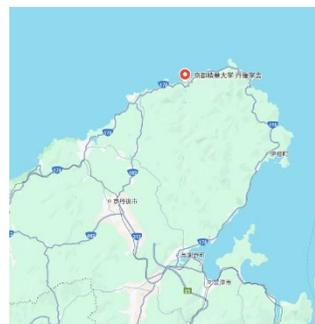
学校法人京都精華大学 設置認可等に関わる組織の移行表

令和7(2025)年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	令和8(2026)年度	入学 定員	編入学 定員	収容 定員	変更の事由
京都精華大学				京都精華大学				
芸術学部				芸術学部				
造形学科	140	—	560	造形学科	140	—	560	
デザイン学部				デザイン学部				
イラスト学科	67	—	268	イラスト学科	67	—	268	
ビジュアルデザイン学科	74	—	296	ビジュアルデザイン学科	74	—	296	
プロダクトデザイン学科	77	—	308	プロダクトデザイン学科	77	—	308	
建築学科	56	—	224	建築学科	56	—	224	
マンガ学部				マンガ学部				
マンガ学科	240	—	960	マンガ学科	128	—	512	定員変更 (△112)
アニメーション学科	84	—	336	キャラクターデザイン学科	112	—	448	学科の設置 (届出)
				アニメーション学科	84	—	336	
メディア表現学部				メディア表現学部				
メディア表現学科	177	—	708	メディア表現学科	177	—	708	
国際文化学部				人文学部				名称変更
人文学科	138	—	552	人文学科	47	—	188	定員変更 (△91)
グローバルスタディーズ学科	45	—	180	国際教養学科	30	—	120	名称変更 定員変更 (△15)
計	1098	—	4392	計	992	—	3968	
京都精華大学大学院				京都精華大学大学院				
芸術研究科				芸術研究科				
博士前期課程芸術専攻(M)	20	—	40	博士前期課程芸術専攻(M)	20	—	40	
博士後期課程芸術専攻(D)	5	—	15	博士後期課程芸術専攻(D)	5	—	15	
デザイン研究科				デザイン研究科				
デザイン専攻(M)	10	—	20	デザイン専攻(M)	10	—	20	
建築専攻(M)	5	—	10	建築専攻(M)	5	—	10	
マンガ研究科				マンガ研究科				
博士前期課程マンガ専攻(M)	20	—	40	博士前期課程マンガ専攻(M)	20	—	40	
博士後期課程マンガ専攻(D)	4	—	12	博士後期課程マンガ専攻(D)	4	—	12	
人文学研究科				人文学研究科				
人文学専攻(M)	10	—	20	人文学専攻(M)	10	—	20	
計	74	—	157	計	74	—	157	

(1) 都道府県内における位置関係の図面

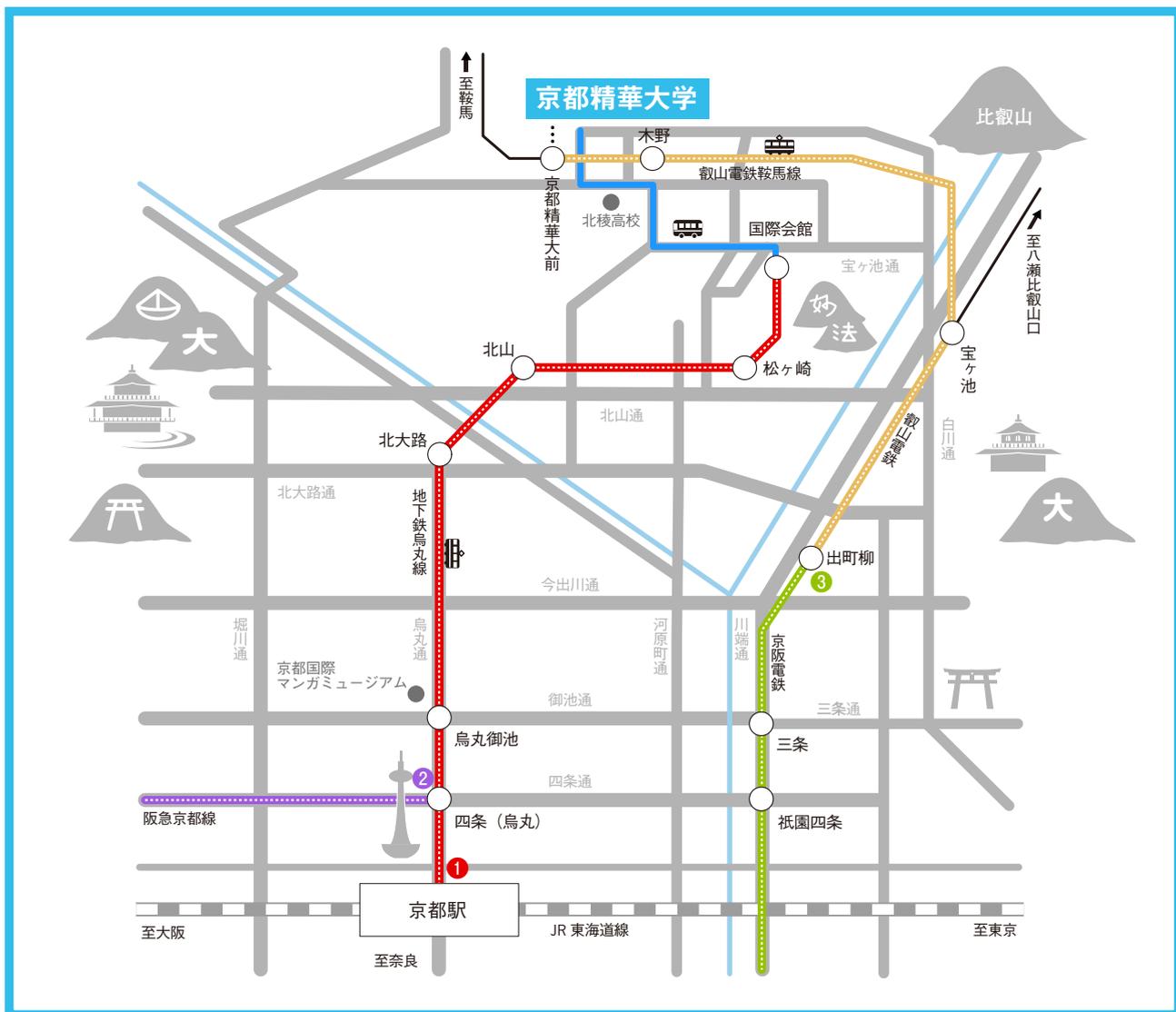


朽木学舎
(厚生補導施設)
高島市朽木古屋字沢原他



丹後学舎
(厚生補導施設)
京丹後市丹後町平小字七本松
/他

(2) 最寄駅からの距離, 交通機関及び所要時間がわかる図面



① 京都駅から



② 阪急沿線から



③ 京阪沿線から



京都精華大学

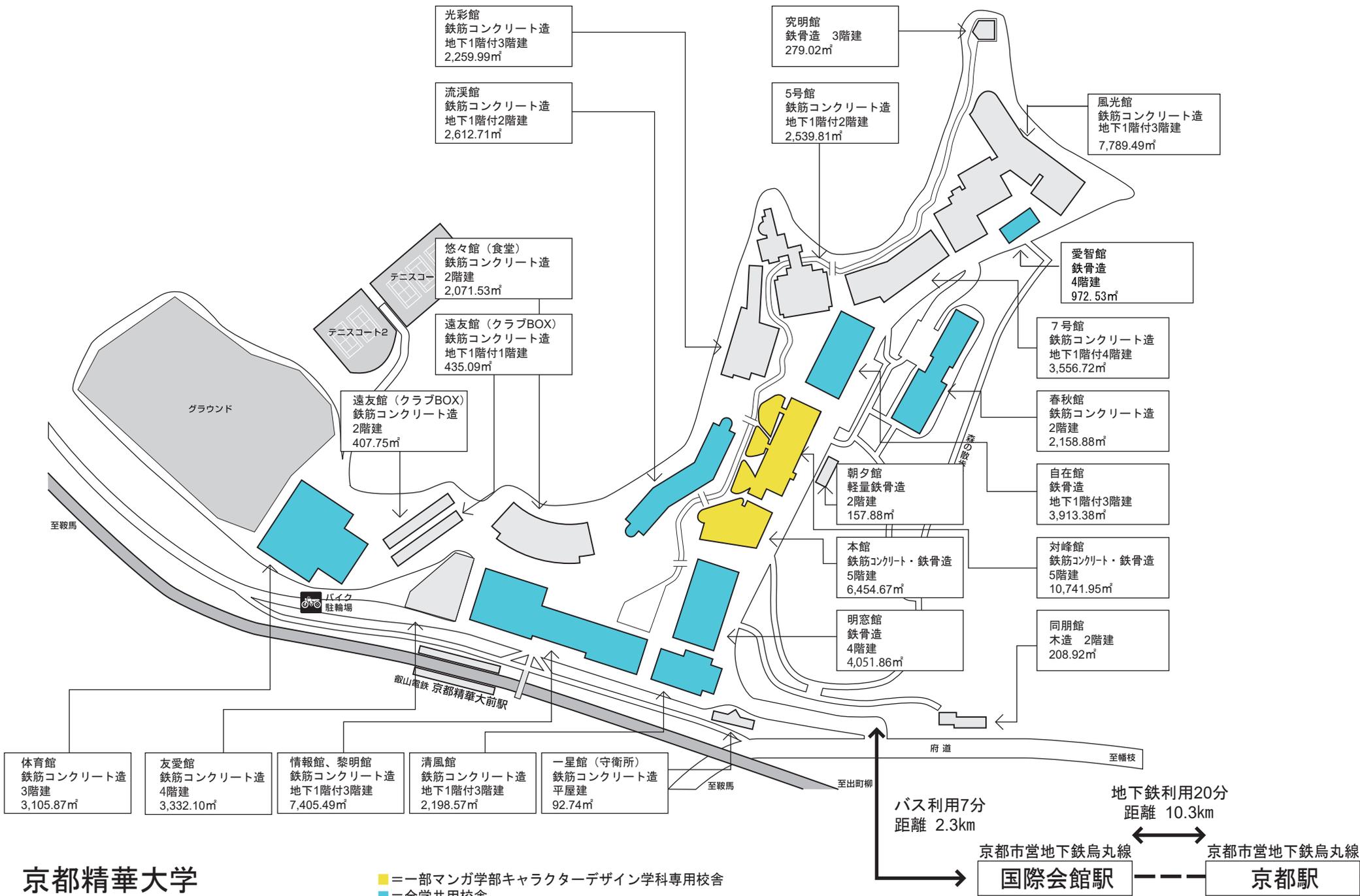
(3)校舎, 運動場等の配置図(完成年度のもの)

本校キャンパス 校地図

京都精華大学校地

226,085 m²

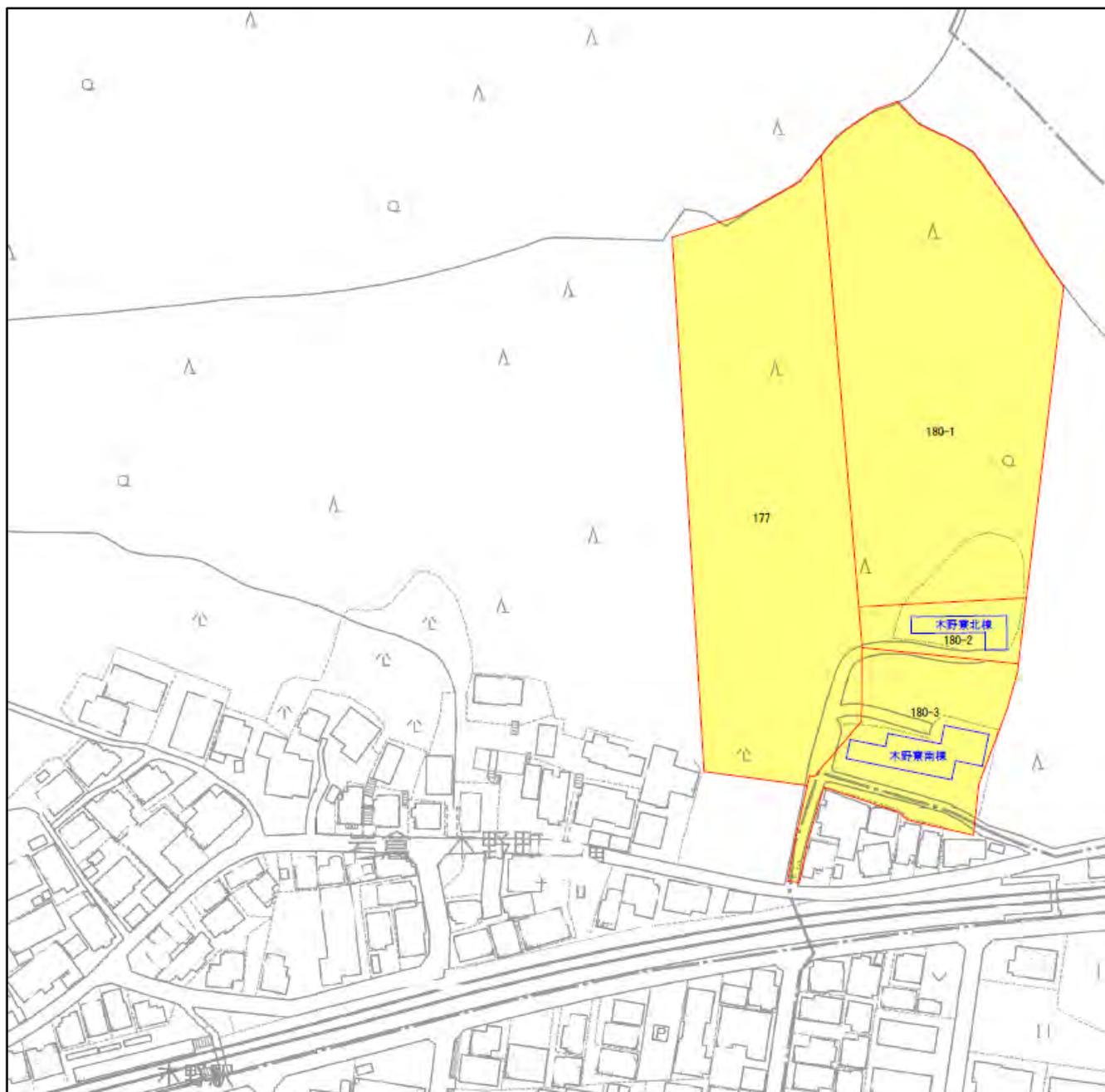




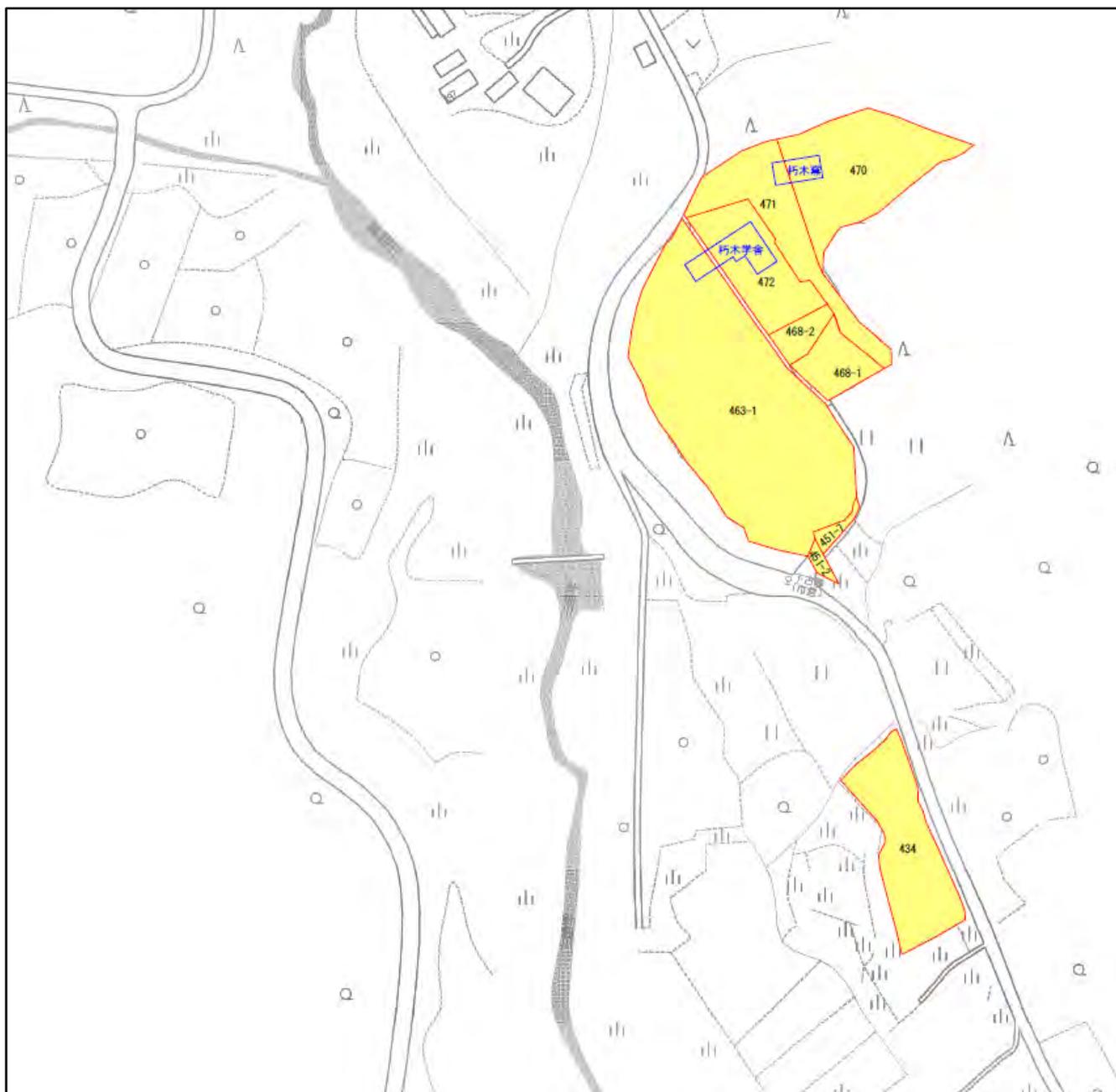
京都精華大学 本校キャンパス 平面図

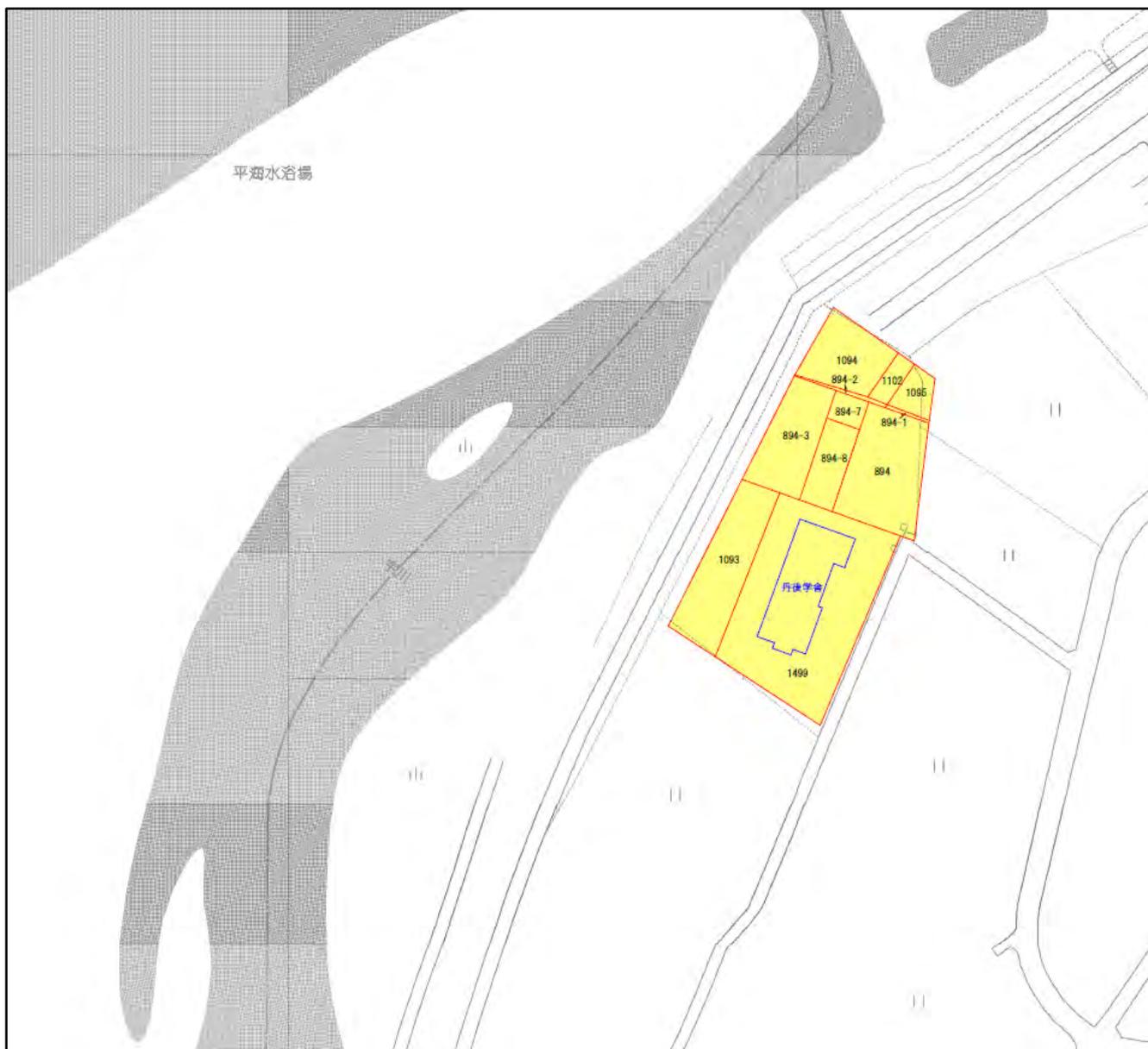
- = 一部マンガ学部キャラクターデザイン学科専用校舎
- = 全学共用校舎



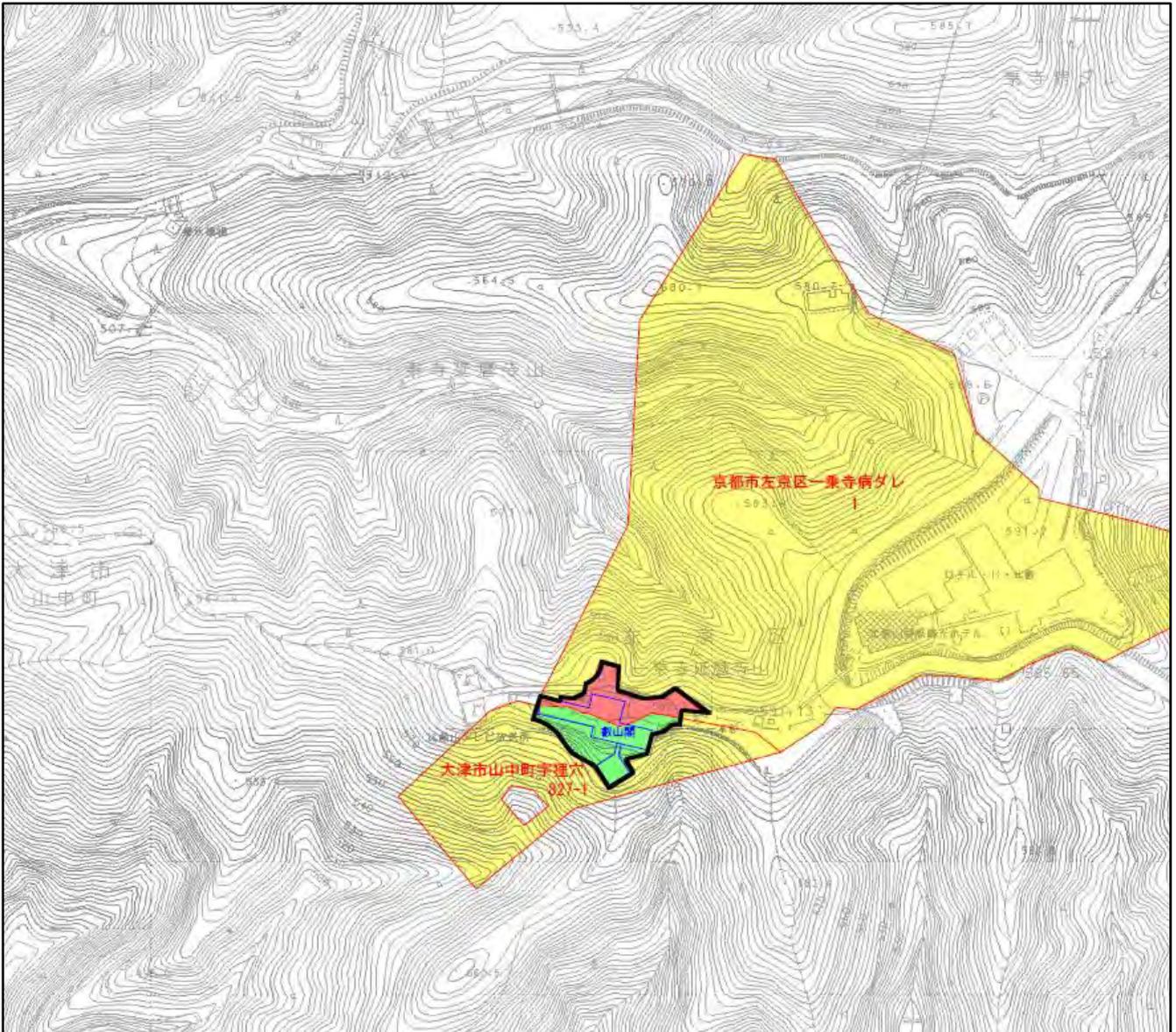








※校地は黒枠部



京都精華大学学則

第1章 総則

(目的)

第1条 本学は学校教育法および教育基本法の規定するところに従い、大学教育を施し、広く知識を授けるとともに、深奥な学問芸術を研究・教授し、よりよき社会人としての人間形成を行うことを目的とする。

(自己評価等)

第2条 本学は、教育研究水準の向上を図り、本学の目的および社会的使命を達成するため、本学における教育研究活動等の状況について自ら点検および評価を行い、その結果を公表する。

2 前項の点検および評価を行うため、委員会を設ける。

3 委員会に関する規程は、これを別に定める。

4 点検、評価の項目等については、別にこれを定める。

(学部、学科、入学定員および収容定員)

第3条 本学に次の学部・学科をおく。

芸術学部

造形学科

デザイン学部

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

マンガ学科

キャラクターデザイン学科

アニメーション学科

メディア表現学部

メディア表現学科

人文学部

人文学科

国際教養学科

2 前項の学部・学科の入学定員および収容定員は次のとおりとする。

学 部	学 科	入学定員	収容定員
芸術学部	造形学科	140 人	560 人
デザイン学部	イラスト学科	67 人	268 人

	ビジュアルデザイン学科	74人	296人
	プロダクトデザイン学科	77人	308人
	建築学科	56人	224人
マンガ学部	マンガ学科	128人	512人
	キャラクターデザイン学科	112人	448人
	アニメーション学科	84人	336人
メディア表現学部	メディア表現学科	177人	708人
人文学部	人文学科	47人	188人
	国際教養学科	30人	120人

(人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的)

第3条の2 前条の学部・学科の人材の養成に関する目的その他の教育研究上の目的は次のとおりとする。

芸術学部

人間の多様性を理解した上で、幅広い視野から適切な表現方法を用いてコミュニケーションをとることができ、さらに芸術によって培われる専門性と創造力で人類社会の諸課題に取り組むことができる主体性をもった人間形成を目的とする。

造形学科

伝統的造形芸術の知識技法にとどまらず、多角的な観察と自立した思考力によって新たな表現を創造する能力と造形芸術を開拓できる資質を備えた人材の養成を行う。

デザイン学部

デザイン領域において高度な技法知識を修得し新たな可能性を探究すること、および自立した思考によってグローバル社会および地域社会に現実的に貢献するデザイナー・プランナーの資質を備えた、よりよき社会人としての人間形成を行うことを目的とする。

イラスト学科

デザインやアートといった多様なフィールドで展開が可能となるイラスト領域において、現実の社会に貢献できる資質を備えた人材の養成を行う。

ビジュアルデザイン学科

情報技術の発展によってその目的および手法が飛躍的に拡大した視覚デザインの領域において、現実の社会に貢献できる資質を備えた人材の養成を行う。

プロダクトデザイン学科

社会活動や生活に使用される道具、器具、装置、衣服などのデザインの領域において、現実の社会に貢献できる資質を備えた人材の養成を行う。

建築学科

環境、建築、居住空間などのデザイン・設計の領域において、現実の社会に貢献できる資質を備えた人材の養成を目的とする。

マンガ学部

マンガ文化の再評価とともに重要視されるマンガやアニメーション、キャラクターの制作と理論について多角的な教育研究を行い新たな可能性を探究すること、およびマンガ文化の継承と発展に貢献する資質を備えた、よりよき社会人としての人間形成を行うことを目的とする。

マンガ学科

マンガの作品史、表現などについての理論および技法の修得にとどまらず、実践によってマンガ表現の発展に貢献できる資質を備えた人材の養成を目的とする。

キャラクターデザイン学科

キャラクターの作品史、表現などについての理論および技法の修得にとどまらず、実践によってキャラクター表現の発展に貢献できる資質を備えた人材の養成を目的とする。

アニメーション学科

アニメーションの作品史、表現などについての理論および技法の修得にとどまらず、実践によってアニメーションの発展に貢献できる資質を備えた人材の養成を目的とする。

メディア表現学部

メディアと情報に関する広範な知識と専門的な表現技能を活用した豊かな人間性を育む文化表現を通して、コンテンツの制作やメディアの活用、新しいビジネスモデルの構想などによって次世代の産業界の発展に貢献する資質を備えた、人間形成を行うことを目的とする。

メディア表現学科

技術革新が進む人類社会において、急激に変化し続けるメディアと産業システムの動向をふまえたうえで、豊かな文化の発展にも寄与し、時代の先端を切り開くコンテンツ、メディア、新たなビジネスモデルを創造できる人材の養成を目的とする。

人文学部

国際的な視野と体験を重視し、地球環境問題の深刻化、情報技術化、経済のグローバル化の時代に求められる人間の社会と文化についての学際的な教育研究を行うこと、および自立した思考力によって現実の社会と文化に貢献する資質を備えた、よりよき社会人としての人間形成を行うことを目的とする。

人文学科

日本の「文学」、「歴史」、「社会」を研究対象とし、日本を基点とした世界の文化と社会を多角的に捉え、課題の解決に貢献し、より良い共生社会の実現と世界の発展に寄与できる人材の養成を目的とする。

国際教養学科

グローバルとローカル双方のアプローチから、世界と日本の関わりを文化や社会の視点から多角的に捉え、課題の解決に貢献し、より良い共生社会の実現と世界の発展に寄与できる人材の養成を目的とする。

(大学院)

第4条 本学に大学院をおく。

2 大学院の学則は、別に定める。

(修業年限)

第5条 本学の修業年限は4年とする。ただし、8年を超えて在学することはできない。

2 学長が有益と認めるときは、他の大学等における修学期間を修業年限に算入することができる。ただし、修業年限については1年を超えて算入することはできない。

3 前項の規定は、外国の大学における修学期間についても準用する。

第2章 学年・学期および休業日

(学年)

第6条 本学の学年は4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

(学期および授業日数)

第7条 1学年の授業期間は定期試験の日数を含めて35週にわたることを原則とし、1学年を分けて次の2学期4クォーターとする。

① 前期(4月1日から9月30日まで)、第1クォーター(4月1日から学長が年度ごとに定める日まで)、第2クォーター(学長が年度ごとに定める日から9月30日まで)

② 後期(10月1日から3月31日まで)、第3クォーター(10月1日から学長が年度ごとに定める日まで)、第4クォーター(学長が年度ごとに定める日から3月31日まで)

2 前項に定める授業期間について、学長が必要と認めるときは、開始日および終了日を変更することができる。

(休業日)

第8条 休業日は次のとおりとする。

① 日曜日

② 国民の祝日に関する法律(昭和23年法律第178号)に規定する休日

③ 春季・夏季・秋季・冬季の休業期間は、学長が年度ごとに定める。

2 学長が必要と認めるときは、臨時に休業日を設け、または休業日を変更することができる。

3 学長が必要と認めるときは、休業日に授業を行うことができる。

第3章 教育課程・単位・教育課程の履修

(教育課程の編成)

第9条 本学は、学部および学科等の教育上の目的を達成するために必要な授業科目を開設し、

体系的に教育課程を編成する。

2 教育課程は、各授業科目を必修科目、選択科目に分け、これを各年次に配当して編成する。

(授業科目および単位数)

第10条 本学の授業科目および単位数は別表Ⅰ、別表Ⅱ、別表Ⅲ、別表Ⅳのとおりとする。

2 学長は他学部および他学科が開設する授業科目の中から学部交流科目および学科交流科目を定め、当該学部および学科の卒業に必要な単位とすることができる。

(授業の方法)

第10条の2 授業は、講義、演習、実験、実習もしくは実技のいずれかにより、またはこれらの併用により行う。

2 学長が教育上有益と認めるときは、前項の授業を、多様なメディアを高度に利用して、教室等以外の場所で授業を行うことができる。

3 前項により与えることができる単位数は60単位を超えないものとする。

4 第2項の規定により実施する授業科目については、学長が定め学生に通知するものとする。

5 第1項の授業の一部を、本学の校舎及び附属施設以外の場所で行うことができる。

(単位計算方法)

第11条 各授業科目の単位数は、1単位の授業科目を45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、前条の授業の方法に応じ、その授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、おおむね15時間から45時間までの範囲で別に定める授業の時間をもって1単位として単位数を計算するものとする。ただし、芸術等の分野における個人指導による実技の授業については、別に定める時間の授業をもって1単位とすることができる。

2 前項の規定にかかわらず、卒業研究、卒業論文、卒業制作、学外学修・個別課題学習等の授業科目および公の技能審査等による認定を受けた者については、これらに必要な学修等を考慮して、適切な単位数を定めることができる。

(教育課程の履修)

第12条 学生は原則として、別表Ⅰに定める教育課程に従い、各年次に配当された授業科目を履修する。

2 学生が各年次所定の授業科目を履修しない場合、または所定の単位を修得しない場合は、次学年に進級することができない。進級に関する事項は別にこれを定める。

3 卒業に必要な単位は、124単位とする。

(他の大学または短期大学における授業科目の履修等)

第13条 学長が教育上有益と認めるときは、学生が他の大学または短期大学の授業科目を履修することを認める。

2 前項の規定に基づいて学生が履修した単位は60単位を超えない範囲で、本学で修得したもの

とみなすことができる。

3 前項の規定は、学生が外国の大学に留学する場合に準用する。

4 留学に関する規程は、別にこれを定める。

(大学以外の教育施設等における学修)

第14条 学長が本学における教育水準を有し、教育上有益と認めるときは、学生が行う高等専門学校等の専攻科における学修、修業年限2年以上の専修学校専門課程における学修、文部科学大臣の認定を受けた技能審査の合格に係る学修を本学における履修とみなし単位を与えることができる。

2 前項により与えることができる単位数は、前条第2項の規定による単位数とあわせて60単位を超えないものとする。

(入学前の既修得単位等の認定)

第15条 学長が教育上有益と認めるときは、学生が本学入学前に大学または短期大学において履修した授業科目について修得した単位を本学で修得したものとみなすことができる。

2 学長が教育上有益と認めるときは、本学に入学する前に行った前条第1項に規定する学修を本学における授業科目の履修とみなし、単位を与えることができる。

3 前2項により修得したものとみなし、または与えることのできる単位数は、編入学、転入学の場合を除き、本学において修得した単位以外のものについては、第13条第2項および前条第2項の規定による単位数とあわせて60単位を超えないものとする。

(特別聴講生)

第16条 他の大学等の学生で、当該他の大学等との協議に基づき、本学において授業科目を履修することを志願する者については特別聴講生として、学長がこれを許可することがある。

2 特別聴講生に関する規程は本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(履修登録)

第17条 学生は履修しようとする授業科目を毎学期始め、所定の期日までに届け出なければならない。

2 学生は当該学部が定める登録上限単位数の範囲内で履修登録しなければならない。

(資格の取得)

第18条 本学に教育職員免許状授与の所要資格を得させるための課程をおく。

本学において教育職員免許状の取得を希望する者は、教育職員免許法および教育免許法施行規則に基づき、本学が別表Ⅱに定める教職および教科に関する専門科目を履修し、その単位を修得しなければならない。

本学における教育職員免許状の教科および種類は、以下の表に掲げるとおりとする。

学 部	学 科	免許状の種類(教科)
-----	-----	------------

芸術学部	造形学科	中学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(工芸)
デザイン学部	イラスト学科	中学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(美術)
	ビジュアルデザイン学科	中学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(美術)
	プロダクトデザイン学科	中学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(工芸)
マンガ学部	マンガ学科	中学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(美術)
	キャラクターデザイン学科	中学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(美術)
	アニメーション学科	中学校教諭一種免許状(美術) 高等学校教諭一種免許状(美術)
メディア表現学部	メディア表現学科	高等学校教諭一種免許状(情報)
人文学部	人文学科	中学校教諭一種免許状(国語) 中学校教諭一種免許状(社会) 高等学校教諭一種免許状(国語) 高等学校教諭一種免許状(地理歴史) 高等学校教諭一種免許状(公民)
	国際教養学科	中学校教諭一種免許状(英語) 高等学校教諭一種免許状(英語)

2 図書館司書の資格を取得しようとする者は、図書館法および図書館法施行規則に基づき、本学が別表Ⅲに定める図書館司書課程に関する授業科目を履修し、その単位を修得しなければならない。図書館司書課程を設置する学部および学科は、以下の表に掲げるとおりとする。

学 部	学 科
芸術学部	造形学科
デザイン学部	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
マンガ学部	マンガ学科
	キャラクターデザイン学科

	アニメーション学科
メディア表現学部	メディア表現学科
人文学部	人文学科
	国際教養学科

3 博物館学芸員の資格を取得しようとする者は、博物館法および博物館法施行規則に基づき、本学が別表IVに定める図書館司書課程に関する授業科目を履修し、その単位を修得しなければならない。博物館学芸員課程を設置する学部および学科は、以下の表に掲げるとおりとする。

学 部	学 科
芸術学部	造形学科
デザイン学部	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
マンガ学部	マンガ学科
	キャラクターデザイン学科
	アニメーション学科
メディア表現学部	メディア表現学科
人文学部	人文学科
	国際教養学科

4 人文学部国際教養学科に登録日本語教員課程をおく。所定する科目や履修等については別に定める。

5 削除

6 削除

第4章 教育課程修了の認定・単位の授与・卒業および称号

(教育課程修了の認定)

第19条 教育課程修了の認定は授業科目の試験、研究報告の成績を審査し、その結果に基づき、教授会の審議を経て学長が行う。

2 成績の評価はS(100点～90点)、A(89点～80点)、B(79点～70点)、C(69点～60点)、F(59点以下)、K(評価対象外)とし、S、A、B、Cをもって合格とする。

3 成績の評価をせず単位の認定のみを行う場合はN(認定)を用いる。

4 総合成績評価としてGPAを用いる場合は、第2項の成績評価のSを4、Aを3、Bを2、Cを1、FおよびKを0の評点に置き換え、履修科目の単位数で乗じた点数の合計を、総履修科目単位数で除して算出する。なおNの評価を受けた授業科目はGPA算出の対象外とする。

(単位の授与)

第20条 学長は、別表IからIVに定める授業科目を履修した学生に対し、当該授業科目の試験および研究報告の成績を審査し、その結果に基づき、教授会の審議を経て、相当する数の単位を与える。

(卒業)

第21条 学長は本学の学部で4年以上在学し、第12条に規定する卒業に必要な単位を修得し、かつ学費等納入金について大学への諸債務を滞納していない者について、教授会の審議を経て卒業を認定する。

2 学長は卒業を認定した者に対し、学位記を授与する。

(学位の授与)

第22条 本学の芸術学部、デザイン学部およびマンガ学部を卒業した者に、学士(芸術)の学位を授与する。

2 本学のメディア表現学部を卒業した者に、学士(メディア表現)の学位を授与する。

3 本学の人文学部を卒業した者に、学士(人文学)の学位を授与する。

第5章 入学・編入学・転入学・休学・復学・退学・転学・除籍および再入学

(入学)

第23条 本学の入学は学年の始めとする。

2 前項の規定にかかわらず、人文学部については、後期からの入学を認めることができる。

(入学資格)

第24条 本学の第1年次に入学することのできる者は、次の各号のいずれかに該当する者でなければならない。

- ① 高等学校または中等教育学校を卒業した者
- ② 通常の課程による12年の学校教育を修了した者(通常の課程以外の課程によりこれに相当する学校教育を修了した者を含む)
- ③ 外国において学校教育における12年の課程を修了した者、またはこれに準ずる者で文部科学大臣の指定した者
- ④ 文部科学大臣の指定した者
- ⑤ 文部科学大臣が高等学校の課程と同等の課程を有するものとして認定した在外教育施設の当該課程を修了した者
- ⑥ 専修学校の高等課程(修業年限が3年以上であることその他の文部科学大臣が定める基準を満たすものに限る。)で文部科学大臣が別に指定するものを文部科学大臣が定める日以降に修了した者
- ⑦ 高等学校卒業程度認定試験規則による高等学校卒業程度認定試験に合格した者(旧規程による大学入学資格検定に合格した者を含む。)

⑧ 相当の年齢に達し、高等学校を卒業した者と同等以上の学力があるものと本学が認めた者
(入学志願手続および合否判定)

第 25 条 入学を志願する者は、本学所定の出願書類に別表 V に定める入学検定料を添えて提出しなければならない。

2 提出の方法、時期、同時に提出すべき書類等については別に定める。

3 学長は入学を志願する者に対して入学試験を実施する。

4 学長は入学試験を受験した者に対して、教授会における合否判定の審議を経て、結果を通知する。

(入学手続金の納入および入学許可)

第 26 条 入学試験に合格した者は、学長が指定する期日までに所定の納付金を納入し、かつ必要書類を提出しなければならない。

2 学長は、前項の規定により所定の納付金を納入し、必要書類を提出した者に対して、入学を許可する。

(編入学)

第 27 条 本学の第 3 年次および編入学を希望する者については、選考のうえ、学長はこれを許可することがある。

2 第 3 年次に編入学できる者は、次の各号のいずれかに該当する者とする。

① 大学を卒業した者、または大学に 2 年以上在学した者

② 短期大学または高等専門学校を卒業した者

③ 専修学校の専門課程を修了した者のうち、学校教育法第 132 条の規定により大学に編入学できる者

3 第 2 年次に編入学できる者は、次の各号のいずれかに該当する者とする。

① 大学に 1 年以上在学した者

② 短期大学または高等専門学校を卒業した者

4 前 2 項の規定により入学を許可された者がすでに履修した科目および単位の取扱いについては、別にこれを定める。

(転入学)

第 28 条 他の大学に 1 年以上在学してから、本学の学部に転入学しようとする者について、選考のうえ、既に在学していた大学および履修した授業科目の内容と成績とを考慮して、学長は入学を許可することがある。

2 本条により入学を許可された者の修学年限は、他大学における在学年数が 1 年であった者は 3 年、2 年以上であった者は 2 年とし、それぞれ 6 年、4 年を超えて在学することはできない。

3 転入学を許可された者が既に履修した授業科目および単位の取扱いについては、別に定めると

ころによる。

(転学部、転学科)

第 28 条の 2 転学部および転学科に関する規程は、別にこれを定める。

(休学)

第 29 条 学生が疾病その他の事由によって 1 ヶ月以上就学することができないときは、保証人と連署のうえ、所定の様式により願い出て、休学することができる。

2 休学期間は 1 年以内とする。ただし、特別の理由がある場合は 1 年を限度として、休学期間の延長を認めることができる。

3 前項の定めに関わらず、学長が特別な理由があると認めるときは、休学期間を延長することができる。

4 休学の期間は通算して 4 年を超えることができない。

5 休学の期間は、第 5 条に定める修業年限および在学年限に算入しない。

6 休学期間中の学費は、半期 20,000 円、通年 40,000 円とし、納入等に関する規定は第 34 条による。

7 休学に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(復学)

第 30 条 休学者が復学しようとするときは、保証人連署のうえ、所定の様式により願い出て、学長の許可を得たうえ復学することができる。

2 復学は、学期の始めからとする。

3 復学に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(退学および転学)

第 31 条 疾病、その他の事由によって退学または転学しようとする者は、保証人連署のうえ、所定の様式により退学願または転学願を提出しなければならない。

2 退学および転学に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

3 懲戒による退学に関する規程は、第 50 条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(除籍)

第 32 条 学長は、学生が各号のいずれかに該当するときは、学生を除籍する。

① 第 5 条に規定する在学年限を超えた者

② 第 29 条第 2 項および第 3 項に規定する休学年限を超えた者

③ 所定の授業料等学費の納付を怠り、その督促を受けてもこれを納付しない者

④ 第 30 条の復学手続きのない者

⑤ 本学での就学の意思のない者

⑥ 本人が死亡したとき

⑦ その他、学長が相当の理由を認めた者

2 除籍に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(再入学)

第33条 退学または除籍となった者が、保証人連署のうえ、所定の様式により再入学を願い出たときは、教授会の審議を経て、学長がこれを許可することがある。

2 再入学を願い出ることのできる期間は、退学または除籍の日より2年以内とする。

3 再入学は学期の始めからとする。

4 再入学に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

第1節 入学検定料、入学金および授業料

(学費等納付金および手数料)

第34条 入学検定料、入学金および授業料は、別表Vの①のとおりとする。

2 前項に規定する既納の入学検定料、入学金および授業料等の学費は、原則として返還しない。

3 前項の規定にかかわらず、入学許可を得た者で、指定の期日までに入学手続きの取り消しを願い出た者については、入学金またはこれに相当する金額を除く学費を返還する。

4 入学検定料以外の手数料については、別にこれを定める。

5 学費納入等に関する規定は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

第2節 職員組織および教授会

(職員組織)

第35条 本学に学長、副学長、教授、准教授、講師、助教、助手、事務職員、その他の職員をおく。

2 学長は本学則に定める職務を行い、所属職員を統督する。

3 副学長は、学長の職務を助ける。

4 教授、准教授、講師、助教、助手、事務職員、その他の職員の職務は、学校教育法、その他の法令および本学諸規程の定めるところによる。

(教授会)

第36条 本学の教育研究に関する事項を審議するために教授会をおく。

2 教授会は、これを分けて全学教授会と学部教授会とする。

3 教授会に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(全学教授会)

第36条の2 全学教授会は、学長、専任の教授・准教授および講師を構成員として、これを組織する。

2 全学教授会は、前項に定める者の他、必要に応じ他の教職員などの出席を求めることができる。

3 全学教授会は、次の各号に掲げる事項を審議する。

- ① 全学に関する重要事項
- ② 各学部間の連絡調整に関する事項
- ③ 全学共通の教育課程の編成に関する事項
- ④ 全学共通の授業科目の担当に関する事項
- ⑤ 教員の人事に関する事項
- ⑥ その他学長が必要と認める事項

(学部教授会)

第 36 条の 3 学部教授会は、各学部に所属する専任の教授・准教授および講師を構成員として、これを組織する。

2 学部教授会は、前項に定める者の他、必要に応じ他の教職員などの出席を求めることができる。

3 学部教授会は、学長が次に掲げる事項について決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

① 学生の入学（編入学・転入学を含む）、卒業および課程の修了

② 学位の授与

③ 前 2 号に掲げるもののほか、教育研究に関する重要な事項で、学部教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの

4 学部教授会は、前項に規定するもののほか、学長及び学部長（以下、この項において「学長等」という。）がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、及び学長等の求めに応じ、意見を述べることができる。

第 3 節 聴講生・科目等履修生・委託生・研究生・外国人留学生・帰国生徒および社会人

(聴講生)

第 37 条 本学の教職課程科目のうち「教職に関する専門科目」について聴講しようとする者があるときは、本学の教育・研究に支障のない場合に限り教授会の審議を経て、学長がこれを許可する。

2 聴講を許可する授業科目は 1 年度につき 12 単位とし、在学年限は 1 年以内とする。

3 学長は、特定の授業科目を履修し、その単位を修得した聴講生に対して、単位修得証明書を交付することができる。

4 聴講料等の納付金については、別表 V の③に定めるところによる。

5 聴講生に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(科目等履修生)

第 38 条 本学の学生以外の者が本学の特定の授業科目を履修しようとするときは、本学の教育・研究に支障がない限り、教授会の審議を経て、学長がこれを許可することができる。

2 履修を許可する授業科目の単位数は、1 年度につき 12 単位とし、在学年限は 1 年以内とする。

3 学長は、特定の授業科目を履修し、その単位を修得した科目等履修生に対し、単位修得証明書

を交付することができる。

4 科目等履修の納付金については、別表Vの④に定めるところによる。

5 科目等履修生に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(委託生)

第39条 公共団体その他の機関から本学の特定の学科に修学を委託されたときは、選考のうえこれを受託し、委託の目的に合致する特定の授業科目の履修について、学長がこれを許可することができる。

2 前項の特定の授業科目の履修およびその単位は、委託者の希望を考慮し教授会の審議を経て、学長が決定する。

3 学長は、特定の授業科目を聴講し、その単位を修得した委託生に対し、単位修得証明書を交付することができる。

4 委託生の委託料は、別表Vの①に規定する授業料相当額とする。

5 委託生に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(研究生)

第40条 本学の専任教員のもとで研究しようとする者があるときは、教授会の審議を経て、学長がこれを許可することがある。

2 研究生の授業料等の学費は、別表Vの⑤に定めるところによる。

3 研究生に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(外国人留学生)

第41条 勉学の目的をもった外国人で、第24条に定める要件を充足する者が本学への入学を志願するときは、選考のうえ、学長が入学を許可することがある。

2 外国人留学生に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(帰国生徒)

第42条 長期間の海外生活を経験した者で、第24条に定める要件を充足する者が本学への入学を志願するときは、選考のうえ、学長が入学を許可することがある。

2 帰国生徒に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(社会人)

第43条 社会的経験を有する者で、第24条に定める要件を充足する者が本学への入学を志願するときは、選考のうえ、学長が入学を許可することがある。

2 社会人に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

第4節 公開講座および履修証明プログラム

(公開講座)

第44条 本学に公開講座をおくことができる。

2 公開講座は、一般市民に対し本学の教育を公開し、学問・芸術の研究向上に資することを目的とする。

3 公開講座に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

(履修証明プログラム)

第44条の2 本学に履修証明プログラムをおくことができる。

2 履修証明プログラムは、本学および他大学の学生以外の社会人等を対象として、体系的な知識、技術等の習得を目指す課程とする。

3 履修証明プログラムに関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

第5節 情報館

(情報館)

第45条 本学に情報館をおき、教育および研究活動に必要な図書、文献、画像、視聴覚資料および研究資料を収集管理し、教職員、学生および一般市民の利用に供する。

2 情報館に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

第6節 保健施設および学生寮

(保健施設)

第46条 本学に教職員および学生の保健衛生を管理するために、保健室をおく。

2 学生は、毎年定められた時期に健康診断を受けなければならない。

(学生寮)

第47条 本学に学生寮をおく。

2 学生寮に関する規程は、別にこれを定める。

第7節 育英奨学制度

(育英奨学制度)

第48条 本学に育英奨学制度を設ける。

2 育英奨学制度に関する規程は、別にこれを定める。

第8節 賞罰

(表彰)

第49条 学長は、品行・学業とも優秀で他の模範となる学生に対して、表彰を行うことがある。

(懲戒)

第50条 学長は学則または規則に違反し、その他学生の本分に背く行為のあった学生に対して、教授会の審議を経て懲戒する。

2 懲戒は訓告、停学および退学とする。

3 前項の退学は、次の各号のいずれかに該当する者に対して行う。

① 性行不良で改善の見込みがないと認められる者

- ② 正当の理由なく、出席が常でない者
- ③ 大学の秩序を乱し、その他学生の本分に背く者

4 学生の懲戒に関する規程は、本条に定めるもののほか、別にこれを定める。

附 則

第 1 項 この学則に定めるもののほか、学則の施行に関し、さらに必要な事項は別にこれを定める。

第 2 項 この学則は 1979(昭和 54)年 4 月 1 日から実施する。

第 3 項 1979(昭和 54)年度の美術学部造形学科・デザイン学科の総定員は第 4 条の規定にかかわらず次のとおりとする。

1979(昭和 54)年度

造形学科 120 名

デザイン学科 120 名

第 4 項 この学則は、1982(昭和 57)年 12 月 1 日から実施する。

第 5 項 この学則は、1983(昭和 58)年 4 月 1 日から実施する。

第 6 項 この学則は、1984(昭和 59)年 4 月 1 日から実施する。

第 7 項 この学則は、1985(昭和 60)年 4 月 1 日から実施する。

第 8 項 この学則は、1986(昭和 61)年 4 月 1 日から実施する。

第 9 項 この学則は、1987(昭和 62)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、第 4 条の規定にかかわらず、1987(昭和 62)年度から 1995(平成 7)年度までの間の入学定員は、次のとおりとする。

学部・学科等	入学定員
美術学部	人
造形学科	120
デザイン学科	120
計	240

第 10 項 この学則は、1988(昭和 63)年 4 月 1 日から実施する。

第 11 項 この学則は、1989(平成元)年 4 月 1 日から実施する。

第 12 項 この学則は、1990(平成 2)年 4 月 1 日から実施する。

第 13 項 この学則は、1991(平成 3)年 4 月 1 日から実施する。

第 18 条に規定する人文学部における英語・中学校 1 種免許状、高等学校 1 種免許状を取得しようとする者は、1989(平成元)年 4 月入学者より必要単位を履修できるものとする。

2 第 4 条および附則第 9 項ただし書きの規定にかかわらず、1991(平成 3)年度から 1999(平成 11)年度までの間の入学定員は、次のとおりとする。

学部・学科等	入学定員
美術学部	人
造形学科	150(1996(平成8)年度から1999(11)年度までは130人)
デザイン学科	150(1996(平成8)年度から1999(11)年度までは130人)
計	300(1996(平成8)年度から1999(11)年度までは260人)
人文学部	
人文学科	300
計	300

第14項 この学則は、1992(平成4)年4月1日から実施する。

ただし、第22条第1項については、1991(平成3)年12月1日より施行する。

第15項 この学則は、1993(平成5)年4月1日から実施する。

この学則は、1993(平成5)年4月1日入学者より適用する。1993(平成5)年以前の入学者(1993(平成5)年度美術学部編入生を含む)については、従来の第12条第1項別表Iを適用する。

第16項 この学則は、1994(平成6)年4月1日から実施する。

第17項 この学則は、1996(平成8)年4月1日から実施する。

2 ただし、第4条の規定にかかわらず、1996(平成8)年度から1999(平成11)年度までの間の入学定員は、次のとおりとする。

学部・学科等	入学定員
美術学部	人
造形学科	150
デザイン学科	150
計	300

第18項 この学則は、1997(平成9)年4月1日から実施する。

第19項 この学則は、2000(平成12)年4月1日から実施する。

2 別表I①に規定する芸術学部教育課程については全学年一斉に移行し、1999(平成11)年度以前入学者に対する移行・経過措置については、別にこれを定める。

3 第4条の規定にかかわらず、2000(平成12)年度から2003(平成15)年までの間の入学定員は、次のとおりとする。

学部・学科等	入学定員			
	2000(平成12)年度	2001(平成13)年度	2002(平成14)年度	2003(平成15)年度
芸術学部	人	人	人	人

造形学科	150	145	140	135
デザイン学科	170	165	160	155
計	320	310	300	290
人文学部				
人文学科	248	236	224	212
計	248	236	224	212

第 20 項 この学則は、2001(平成 13)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、第 18 条に規定する芸術学部マンガ学科における中学校教諭 1 種免許状(美術)および高等学校教諭 1 種免許状(美術)を取得しようとする者は、2000(平成 12)年 4 月入学者より必要単位を履修できるものとする。

また、人文学部環境社会学科において図書館司書の資格を取得しようとする者および芸術学部マンガ学科・人文学部環境社会学科において博物館学芸員の資格を取得しようとする者は、2000(平成 12)年 4 月入学者より必要単位を履修できるものとする。

第 21 項 この学則は、2003(平成 15)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、人文学部人文学科は、改定後の学則第 3 条の規定にかかわらず、当該学科に在籍する者が当該学科に在籍しなくなるまでの間、存続するものとする。

また、改定後の学則第 4 条の規定にかかわらず、2003(平成 15)年度の人文学部社会メディア学科および文化表現学科の入学定員は、人文学部人文学科の臨時的定員の漸減計画による人数を継承し、以下のとおりとする。

学部・学科等	入学定員
人文学部	人
社会メディア学科	116
文化表現学科	96
計	212

第 22 項 この学則は、2004(平成 16)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、人文学部社会メディア学科において第 18 条に規定する高等学校教諭 1 種免許状(公民)を取得しようとする者は、2003(平成 15)年 4 月入学者より必要単位を履修することができるものとする。

また、芸術学部造形学科・デザイン学科・マンガ学科、人文学部社会メディア学科・文化表現学科において図書館司書の資格を取得しようとする者、および人文学部社会メディア学科・文化表現学科において博物館学芸員の資格を取得しようとする者は、2003(平成 15)年 4 月入学者より必要単位を履修することができるものとする。

第 23 項 この学則は、2005(平成 17)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、人文学部環境社会学科において第 18 条に規定する高等学校教諭 1 種免許状(公民)を取得しようとする者は、2004(平成 16)年 4 月入学者より必要単位を履修することができるものとする。

第 24 項 この学則は、2006(平成 18)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、別表 I に規定する教育課程のうち、芸術学部基礎講義・演習科目、デザイン学部基礎講義・演習科目、マンガ学部基礎講義・演習科目、芸術学部専門講義科目、デザイン学部専門講義科目、デザイン学部建築学科専門教育科目の一部、マンガ学部専門講義科目については、芸術学部の 2005(平成 17)年 4 月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第 25 項 この学則は、2007(平成 19)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、別表 I に規定する教育課程のうち、デザイン学部建築学科専門教育科目の「身体空間演習」と「インテリア表現演習」については 2007(平成 19)年 4 月入学者より適用し、人文学部専門教育科目については 2005(平成 17)年 4 月入学者より適用し、それ以外については 2006(平成 18)年 4 月入学者より適用する。

第 26 項 この学則は、2008(平成 20)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、別表 I に規定する教育課程のうち、芸術学部造形学科専門教育科目、デザイン学部基礎講義・演習科目、ビジュアルデザイン学科専門教育科目、マンガ学部基礎講義・演習科目、専門講義科目、アニメーション学科専門教育科目の一部については 2008(平成 20)年 4 月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

また、第 34 条に規定する入学金は 2009(平成 21)年 4 月入学者より適用し、授業料は、2008(平成 20)年 4 月入学者より適用する。

さらに、第 29 条第 5 項に規定する休学期間中の学費は、2008(平成 20)年 4 月 1 日より在籍学生に一斉適用する。

第 27 項 この学則は、2009(平成 21)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、別表 I に規定する教育課程のうち、芸術学部基礎講義・演習科目の一部、専門講義科目、造形学科専門教育科目、素材表現学科専門教育科目の一部、デザイン学部基礎講義・演習科目の一部、ビジュアルデザイン学科専門教育科目の一部、プロダクトデザイン学科専門教育科目の一部、マンガ学部基礎講義・演習科目の一部、専門講義科目、マンガ学科専門教育科目、マンガプロデュース学科専門教育科目の一部、アニメーション学科専門教育科目については 2009(平成 21)年 4 月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第 28 項 この学則は、2010(平成 22)年 4 月 1 日から実施する。

ただし、別表 I に規定する教育課程のうち、芸術学部専門講義科目の一部、造形学科専門教育

科目の一部、素材表現学科専門教育科目の一部、メディア造形学科専門教育科目の一部、デザイン学部専門講義科目、ビジュアルデザイン学科専門教育科目の一部、プロダクトデザイン学科専門教育科目の一部、建築学科専門教育科目の一部、マンガ学部マンガプロデュース学科専門教育科目、アニメーション学科専門教育科目、人文学部総合人文学科専門教育科目については2010(平成22)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第29項 この学則は、2011(平成23)年4月1日から実施する。

ただし、別表Iに規定する教育課程のうち、芸術学部専門講義科目の一部、造形学科専門教育科目の一部、素材表現学科専門教育科目の一部、メディア造形学科専門教育科目の一部、デザイン学部基礎講義・演習科目の一部、ビジュアルデザイン学科専門教育科目の一部、プロダクトデザイン学科専門教育科目の一部、建築学科専門教育科目の一部、マンガ学部基礎講義・演習科目・専門講義科目の一部、マンガ学科専門教育科目の一部、マンガプロデュース学科専門教育科目の一部、アニメーション学科専門教育科目の一部、人文学部総合人文学科専門教育科目については2011(平成23)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第30項 この学則は、2012(平成24)年4月1日より実施する。

ただし、別表Iに規定する教育課程のうち、芸術学部基礎講義・演習科目の一部、デザイン学部基礎講義・演習科目の一部、デザイン学部建築学科専門教育科目の一部、マンガ学部基礎講義・演習科目の一部、人文学部基礎教育科目の一部については2012(平成24)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。また、芸術学部造形学科専門教育科目の一部については2011(平成23)年4月入学者についても適用する。その移行・経過措置は別に定める。

第31項 この学則は、2013(平成25)年4月1日より実施する。

別表Iに規定する教育課程のうち、芸術学部専門講義科目の一部、造形学科専門教育科目の一部、素材表現学科専門教育科目の一部、デザイン学部専門講義科目の一部、マンガ学部基礎講義・演習科目の一部、マンガ学部専門講義科目の一部、アニメーション学科専門教育科目の一部については2013(平成25)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第32項 この学則は、2014(平成26)年4月1日より実施する。

ただし、別表Iに規程する教育課程のうち、芸術学部専門講義科目の一部については2014(平成26)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第33項 この学則は、2015(平成27)年4月1日から実施する。

ただし、別表Iに規定する教育課程のうち、芸術学部専門講義科目の一部、造形学科専門教育

科目の一部、素材表現学科専門教育科目の一部、メディア造形学科専門教育科目の一部、デザイン学部プロダクトデザイン学科専門教育科目の一部、建築学科専門教育科目の一部については2015(平成27)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第34項 この学則は、2016(平成28)年4月1日から実施する。ただし、第29条(休学)および別表Ⅰに規定する教育課程のうち芸術学部、デザイン学部、マンガ学部、ポピュラーカルチャー学部の基礎講義演習科目の一部と人文学部総合人文学科専門教育科目の一部については2015(平成27)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第35項 この学則は、2017(平成29)年4月1日から実施する。ただし、別表Ⅰに規定する教育課程のうち全学共通科目の一部、および芸術学部、デザイン学部、マンガ学部、ポピュラーカルチャー学部、人文学部の専門教育科目の一部については2016(平成28)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第36項 この学則は、2018(平成30)年4月1日から実施する。ただし、別表Ⅰに規定する教育課程のうち全学共通科目の一部については2017(平成29)年4月以前入学者に対しても一斉に適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。また、人文学部の専門教育科目の一部については2015(平成27)年4月入学者より適用し、履修できるものとする。その移行・経過措置は別に定める。

第37項 この学則は、2019(平成31)年4月1日から実施する。ただし、別表Ⅰに規定する教育課程のうち、デザイン学部建築学科専門教育科目の「プレゼンテーション演習2」については2015(平成27)年4月入学者より適用する。また、別表Ⅴに規定する授業料については、2018(平成30)年4月以前入学者に対しても一斉に適用するものとする。

第38項 この学則は、2020(令和2)年4月1日から実施する。

第39項 この学則は、2021(令和3)年4月1日から実施する。ただし、第10条の2に規定する授業の方法については、2020(令和2)年4月以前入学者に対しても一斉に適用するものとする。

第40項 この学則は、2022(令和4)年4月1日から実施する。ただし、別表Ⅰおよび別表Ⅱに規定する教育課程は2021(令和3)年4月入学者より一斉に適用し、メディア表現学部メディア表現学科において第18条に規定する高等学校教諭1種免許状(情報)を取得しようとする者は、2021(令和3)年4月入学者より必要単位を履修することができるものとする。また別表Ⅲに規定する図書館司書課程に関する科目の一部については2021(令和2)年4月以前入学者に対しても適用する。その移行・経過措置は別に定める。

第41項 この学則は、2023(令和5)年4月1日から実施する。ただし、別表Ⅰに規定する教育課程のうちデザイン学部とマンガ学部の教育課程は2021(令和3)年4月入学者より、別表Ⅱに

規定する教育課程は2022（令和4）年4月入学者より一斉に適用する。

第42項 この学則は、2025（令和7）年4月1日から実施する。ただし、第11条第1項および同条第2項の単位計算方法については、2024（令和6）年度以前入学者に対しても一斉に適用するものとする。

第43項 この学則は、2026（令和8）年4月1日から実施する。

別表I 教育課程

①全学共通教育科目

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考
				必修	選択	計	
全学部共通	全学科共通	共通教育科目					●共通教育科目から36単位以上必修
		【導入プログラム】					
		大学入門	1・2・3・4		1	1	
		【表現科目】					
		デッサン	1・2・3・4		1	1	
		写真技法	1・2・3・4		1	1	
		グラフィックデザインソフトスキル	1・2・3・4		1	1	
		オフィスソフトスキル入門	1・2・3・4		2	2	
		プログラミング1	1・2・3・4		1	1	
		プログラミング2	1・2・3・4		1	1	
		芸術学	1・2・3・4		2	2	
		美学	1・2・3・4		2	2	
		工芸概論	1・2・3・4		2	2	
		美術史	1・2・3・4		2	2	
		日本美術史	1・2・3・4		2	2	
		東洋美術史	1・2・3・4		2	2	
		西洋美術史	1・2・3・4		2	2	
		身体表現論	1・2・3・4		2	2	
		身体文化演習	1・2・3・4		2	2	
		スポーツ実習1	1・2・3・4		1	1	
		スポーツ実習2	1・2・3・4		1	1	
		【グローバル科目】					
		日本文化概論	1・2・3・4		1	1	
		英語1	1・2・3・4		2	2	
		英語2	1・2・3・4		2	2	
		日本語1	1・2・3・4		2	2	
		日本語2	1・2・3・4		2	2	
		上級日本語	2・3・4		2	2	
		English Discussion	2・3・4		2	2	
		Effective Presentation	2・3・4		2	2	
		English Communication Advanced 1	2・3・4		2	2	
		English Communication Advanced 2	2・3・4		2	2	
		中国語1	1・2・3・4		2	2	
		中国語2	1・2・3・4		2	2	
		韓国語1	1・2・3・4		2	2	
		韓国語2	1・2・3・4		2	2	
		フランス語1	1・2・3・4		2	2	
		フランス語2	1・2・3・4		2	2	
		スペイン語1	1・2・3・4		2	2	
		スペイン語2	1・2・3・4		2	2	
		海外語学研修プログラム	1・2・3・4		2	2	
海外文化研修プログラム	1・2・3・4		2	2			
複言語学習入門	1・2・3・4		2	2			
日本語学	2・3・4		2	2			
言語学	1・2・3・4		2	2			
文化人類学	1・2・3・4		2	2			
地理学	1・2・3・4		2	2			
日本史	1・2・3・4		2	2			

●【グローバル科目】
 ・国内学生は、原則として「英語1」「英語2」の2科目4単位を必修とする。留学生は、原則として「日本語1」「日本語2」の2科目4単位を必修とする。

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
全学部共通	全学科共通	東洋史	1・2・3・4		2	2		
		グローバルヒストリー	1・2・3・4		2	2		
		和の伝統文化論	1・2・3・4		2	2		
		京都学	1・2・3・4		2	2		
		京都の伝統工芸講座1	2・3・4		2	2		
		京都の伝統工芸講座2	2・3・4		2	2		
		【リベラルアーツ科目】						
		アカデミックスキル1	1	2		2		
		アカデミックスキル2	1	2		2		
		哲学	1・2・3・4		2	2		
		倫理学	1・2・3・4		2	2		
		文学	1・2・3・4		2	2		
		歴史学	1・2・3・4		2	2		
		宗教学	1・2・3・4		2	2		
		政治学	1・2・3・4		2	2		
		法学	1・2・3・4		2	2		
		日本国憲法	1・2・3・4		2	2		
		経済学	1・2・3・4		2	2		
		社会学	1・2・3・4		2	2		
		考古学	1・2・3・4		2	2		
		民俗学	1・2・3・4		2	2		
		情報科学	1・2・3・4		2	2		
		データサイエンス	1・2・3・4		2	2		
		人類と人工知能	1・2・3・4		2	2		
		自然科学概論	1・2・3・4		2	2		
		科学史	1・2・3・4		2	2		
		生物学	1・2・3・4		2	2		
		数学	1・2・3・4		2	2		
		心理学	1・2・3・4		2	2		
		健康学	1・2・3・4		2	2		
		ダイバーシティと社会	1・2・3・4		2	2		
		ジェンダーと社会	1・2・3・4		2	2		
		サステナビリティと社会	1・2・3・4		2	2		
		情報と倫理	1・2・3・4		1	1		
		共通基礎演習	1・2・3・4		2	2		
		【社会実践力育成プログラム】						
		国内ショートプログラム	1・2・3・4		2	2		
		社会連携PBLプログラム1	2・3・4		2	2		
		社会連携PBLプログラム2	2・3・4		2	2		
		京都の伝統産業実習	2・3・4		2	2		
		【キャリア科目】						
		キャリア1	1・2・3・4		1	1		
キャリア2	2・3・4		1	1				
キャリア3	3・4		1	1				
職業研究	2・3・4		2	2				
新時代のキャリア	1・2・3・4		1	1				
クリエイティブの現場	2・3・4		2	2				
ソーシャルスキルトレーニング	1・2・3・4		1	1				
留学生のための日本ビジネス論	1・2・3・4		1	1				
ポートフォリオ基礎実習	2・3・4		1	1				

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
全学部共通	全学科共通	ポートフォリオ専門実習	2・3・4		1	1	<p>●横断科目から卒業要件に算入する単位数は8単位を上限とする。</p> <p>●人文学部 「京都の歴史／書誌学／比較文学／社会芸術論／グローバル共生社会論／現代文化論」の履修は不可</p> <p>●メディア表現学部 「サウンドスケープ論／ポピュラー音楽論／画像工学2／ゲームデザイン論／メディア技術論1／メディア技術論2／コンテンツ産業論1／コンテンツ産業論2」の履修は不可</p> <p>●芸術学部 「美術基礎講座1／美術基礎講座2／美術基礎講座3／美術基礎講座4」の履修は不可</p> <p>●デザイン学部 「デザイン概論1／デザイン概論2／CG史／グローバルデザイン論1」の履修は不可</p> <p>●マンガ学部 「マンガ史1／マンガ概論1／メディア文化論／マンガリテラシー1／マンガリテラシー2」の履修は不可</p>	
		コミュニケーション実践実習	1・2・3・4		1	1		
		仕事体験1	1・2・3・4		1	1		
		仕事体験2	1・2・3・4		1	1		
		【横断科目】						
		人文学部提供科目						
		京都の歴史	1・2・3・4		2	2		
		書誌学	2・3・4		2	2		
		比較文学	2・3・4		2	2		
		社会芸術論	2・3・4		2	2		
		グローバル共生社会論	1・2・3・4		2	2		
		現代文化論	1・2・3・4		2	2		
		メディア表現学部提供科目						
		サウンドスケープ論	1・2・3・4		1	1		
		ポピュラー音楽論	1・2・3・4		1	1		
		画像工学2	1・2・3・4		1	1		
		ゲームデザイン論	1・2・3・4		1	1		
		メディア技術論1	1・2・3・4		1	1		
		メディア技術論2	1・2・3・4		1	1		
		コンテンツ産業論1	1・2・3・4		1	1		
		コンテンツ産業論2	1・2・3・4		1	1		
		芸術学部提供科目						
		美術基礎講座1	1・2・3・4		1	1		
		美術基礎講座2	1・2・3・4		1	1		
		美術基礎講座3	1・2・3・4		1	1		
		美術基礎講座4	1・2・3・4		1	1		
		デザイン学部提供科目						
		デザイン概論1	1・2・3・4		1	1		
		デザイン概論2	1・2・3・4		1	1		
		CG史	2・3・4		1	1		
グローバルデザイン論1	2・3・4		1	1				
マンガ学部提供科目								
マンガ史1	1・2・3・4		1	1				
マンガ概論1	1・2・3・4		1	1				
メディア文化論	2・3・4		2	2				
マンガリテラシー1	2・3・4		2	2				
マンガリテラシー2	2・3・4		2	2				

別表I 教育課程

②人文学部

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
人文学部	人文学科	専門教育科目					●人文学科 88単位以上必修	
		【学部基礎科目】						
		人文学原論	1	2		2		
		基礎実習1	1	1		1		
		基礎実習2	1	1		1		
		ことば実習	1	2		2		
		地域学	1	2		2		
		現場学	2	2		2		
		フィールドワーク方法論	2	2		2		
		【学部基幹科目】						
		専門演習1	2	2		2		
		専門演習2	2	2		2		
		専門演習3	3	2		2		
		専門演習4	3	2		2		
		卒業研究演習1	4	2		2		
		卒業研究演習2	4	2		2		
		卒業論文	4	4		4		
		フィールド・スタディーズ1	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ2	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ3	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ4	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ5	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ6	2	2		2		
		フィールド・プログラム報告	3	2		2		
		フィールド・スタディーズ7	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ8	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ9	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ10	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ11	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ12	3・4		2	2		
		卒業研究調査	4		2	2		
		【人文学科基礎科目】						
		人文学概論	1	2		2		
		歴史学概論	2・3・4		2	2		
		文学概論	2・3・4		2	2		
		社会学概論	2・3・4		2	2		
		歴史学研究	3・4		2	2		
		文学研究	3・4		2	2		
		社会学研究	3・4		2	2		
		日本古代史特講	2・3・4		2	2		
		日本中世史特講	2・3・4		2	2		
		日本近世史特講	2・3・4		2	2		
		日本近代史特講	2・3・4		2	2		
		日本上代文学講読	2・3・4		2	2		
		日本中古文学講読	2・3・4		2	2		
		日本中世文学講読	2・3・4		2	2		
		日本近世文学講読	2・3・4		2	2		
		日本近代文学講読	2・3・4		2	2		
		現代社会特講1	2・3・4		2	2		
		現代社会特講2	2・3・4		2	2		
		現代社会特講3	2・3・4		2	2		
		現代社会特講4	2・3・4		2	2		
		現代社会特講5	2・3・4		2	2		
【人文学科専門科目(歴史)】								
京都の歴史	1・2・3・4		2	2				
古文書解読	2・3・4		2	2				
地誌学	2・3・4		2	2				
日本・アジア関係史	1・2・3・4		2	2				
日本藝能史	2・3・4		2	2				
日本思想史	2・3・4		2	2				
日本社会史	2・3・4		2	2				
日本文化史	2・3・4		2	2				
日本民俗学	2・3・4		2	2				
歴史地理学	2・3・4		2	2				

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考
				必修	選択	計	
人文学部	人文学科	【人文学科専門科目(文学)】					
		漢文学	2・3・4	2	2		
		くずし字読解	2・3・4	2	2		
		古典文法	2・3・4	2	2		
		詩歌論	2・3・4	2	2		
		書誌学	2・3・4	2	2		
		書道	2・3・4	2	2		
		説話・口承文学	1・2・3・4	2	2		
		日本語学特講	2・3・4	2	2		
		日本文学史	1・2・3・4	2	2		
		比較文学	2・3・4	2	2		
		批評理論	2・3・4	2	2		
		【人文学科専門科目(社会)】					
		社会藝術論	2・3・4	2	2		
		国際関係論	2・3・4	2	2		
		ジェンダー論	1・2・3・4	2	2		
		社会学特講	2・3・4	2	2		
		社会支援論	2・3・4	2	2		
		社会思想	2・3・4	2	2		
		社会調査法	2・3・4	2	2		
		大衆文化論	2・3・4	2	2		
		多文化共生論	2・3・4	2	2		
		地域社会論	1・2・3・4	2	2		
		【国際教養学科専門科目(国際文化)】					
		文化人類学特講	2・3・4	2	2		
		国際協力論	2・3・4	2	2		
		グローバル共生社会論	1・2・3・4	2	2		
		グローバル化とメディア	1・2・3・4	2	2		
		英語学概論1	2・3・4	2	2		
		英語学概論2	2・3・4	2	2		
		英語文学1	2・3・4	2	2		
		英語文学2	2・3・4	2	2		
		English Communication Intermediate	2・3・4	2	2		
		World Englishes	2・3・4	2	2		
		心理言語学	2・3・4	2	2		
		社会言語学	2・3・4	2	2		
		【国際教養学科専門科目(国際日本学)】					
		言語と社会	1・2・3・4	2	2		
	伝統文化論	2・3・4	2	2			
	現代文化論	1・2・3・4	2	2			
比較藝術論	2・3・4	2	2				
伝統芸能論	2・3・4	2	2				
サブカルチャー論	2・3・4	2	2				
日本の美学	2・3・4	2	2				
言語習得論	2・3・4	2	2				
日本語教育学特講1	2・3・4	2	2				
日本語教育学特講2	3・4	2	2				
日本語教授法1	3・4	2	2				
日本語教授法2	3・4	2	2				
国際教養学科	国際教養学科	専門教育科目				●国際教養学科 88単位以上必修	
		【学部基礎科目】					
		人文学原論	1	2	2		
		基礎実習1	1	1	1		
		基礎実習2	1	1	1		
		ことば実習	1	2	2		
		地域学	1	2	2		
		現場学	2	2	2		
		フィールドワーク方法論	2	2	2		
		【学部基幹科目】					
		専門演習1	2	2	2		
		専門演習2	2	2	2		
		専門演習3	3	2	2		
		専門演習4	3	2	2		
		卒業研究演習1	4	2	2		
		卒業研究演習2	4	2	2		
		卒業論文	4	4	4		

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
人文学部	国際教養学科	フィールド・スタディーズ1	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ2	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ3	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ4	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ5	2	2		2		
		フィールド・スタディーズ6	2	2		2		
		フィールド・プログラム報告	3	2		2		
		フィールド・スタディーズ7	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ8	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ9	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ10	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ11	3・4		2	2		
		フィールド・スタディーズ12	3・4		2	2		
		卒業研究調査	4		2	2		
		【国際教養学科基礎科目】						
			国際教養概論	1	2		2	
			国際文化概論	2・3・4		2	2	
			国際日本学概論	2・3・4		2	2	
			国際文化研究	3・4		2	2	
			国際日本学研究	3・4		2	2	
			国際文化特講1	2・3・4		2	2	
			国際文化特講2	2・3・4		2	2	
			国際文化特講3	2・3・4		2	2	
			国際文化特講4	2・3・4		2	2	
			国際日本学特講1	2・3・4		2	2	
			国際日本学特講2	2・3・4		2	2	
			国際日本学特講3	2・3・4		2	2	
			国際日本学特講4	2・3・4		2	2	
		【国際教養学科専門科目(国際文化)】						
			文化人類学特講	2・3・4		2	2	
			国際協力論	2・3・4		2	2	
			グローバル共生社会論	1・2・3・4		2	2	
			グローバル化とメディア	1・2・3・4		2	2	
			英語学概論1	2・3・4		2	2	
			英語学概論2	2・3・4		2	2	
			英語文学1	2・3・4		2	2	
			英語文学2	2・3・4		2	2	
			English Communication Intermediate	2・3・4		2	2	
			World Englishes	2・3・4		2	2	
			心理言語学	2・3・4		2	2	
			社会言語学	2・3・4		2	2	
		【国際教養学科専門科目(国際日本学)】						
			言語と社会	1・2・3・4		2	2	
			伝統文化論	2・3・4		2	2	
			現代文化論	1・2・3・4		2	2	
			比較藝術論	2・3・4		2	2	
			伝統芸能論	2・3・4		2	2	
			サブカルチャー論	2・3・4		2	2	
			日本の美学	2・3・4		2	2	
			言語習得論	2・3・4		2	2	
			日本語教育学特講1	2・3・4		2	2	
			日本語教育学特講2	3・4		2	2	
			日本語教授法1	3・4		2	2	
	日本語教授法2	3・4		2	2			
	日本語教育実習	4		2	2			
【人文学科専門科目(歴史)】								
	京都の歴史	1・2・3・4		2	2			
	古文書解読	2・3・4		2	2			
	地誌学	2・3・4		2	2			
	日本・アジア関係史	1・2・3・4		2	2			
	日本藝能史	2・3・4		2	2			
	日本思想史	2・3・4		2	2			
	日本社会史	2・3・4		2	2			
	日本文化史	2・3・4		2	2			
	日本民俗学	2・3・4		2	2			
	歴史地理学	2・3・4		2	2			

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考
				必修	選択	計	
人文学部	国際教養学科	【人文学科専門科目(文学)】					
		漢文学	2・3・4		2	2	
		くずし字読解	2・3・4		2	2	
		古典文法	2・3・4		2	2	
		詩歌論	2・3・4		2	2	
		書誌学	2・3・4		2	2	
		書道	2・3・4		2	2	
		説話・口承文学	1・2・3・4		2	2	
		日本語学特講	2・3・4		2	2	
		日本文学史	1・2・3・4		2	2	
		比較文学	2・3・4		2	2	
		批評理論	2・3・4		2	2	
		【人文学科専門科目(社会)】					
		社会藝術論	2・3・4		2	2	
		国際関係論	2・3・4		2	2	
		ジェンダー論	1・2・3・4		2	2	
		社会学特講	2・3・4		2	2	
		社会支援論	2・3・4		2	2	
		社会思想	2・3・4		2	2	
		社会調査法	2・3・4		2	2	
大衆文化論	2・3・4		2	2			
多文化共生論	2・3・4		2	2			
地域社会論	1・2・3・4		2	2			

別表I 教育課程

③メディア表現学部

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
メディア表現学部	メディア表現学科	専門実習科目					●メディア表現学科 88単位以上必修	
		【実習科目】						
		基礎実習1	1	2	2			
		基礎実習2	1	2	2			
		2年次実習1	2	4	4			
		2年次実習2	2	4	4			
		3年次実習1	3	4	4			
		3年次実習2	3	4	4			
		社会実践実習1	3	2	2			
		社会実践実習2	3	2	2			
		卒業研究実習1	4	4	4			
		卒業研究実習2	4	4	4			
		【卒業研究】						
		卒業研究	4	4	4			
		【基盤科目】						
		メディア表現概論	1	2	2			
		メディア表現史	1	2	2			
		プログラミング基礎	1	2	2			
		エクスターンシップ	2	2	2			
		メディアと知的財産権	2	1	1			
		メディア論	1・2・3・4		2	2		
		メディア数学	1・2・3・4		2	2		
		ライティング演習	3・4		1	1		
		プレゼンテーション演習	3・4		1	1		
		展示演習	3・4		1	1		
		キャリア演習	3・4		1	1		
		【専攻導入科目】						
		メディアイノベーション研究概論	1・2・3・4		1	1		
		メディアイノベーション初級演習	1・2・3・4		1	1		
		メディアデザイン研究概論	1・2・3・4		1	1		
		メディアデザイン初級演習	1・2・3・4		1	1		
		メディアコミュニケーション研究概論	1・2・3・4		1	1		
		メディアコミュニケーション初級演習	1・2・3・4		1	1		
		音楽メディア研究概論	1・2・3・4		1	1		
		音楽メディア初級演習	1・2・3・4		1	1		
		【学部選択科目】						
		メディア分析1	1・2・3・4		1	1		
		メディア分析2	1・2・3・4		1	1		
		メディア技術論1	1・2・3・4		1	1		
		メディア技術論2	1・2・3・4		1	1		
		メディアサービスストラテジー1	2・3・4		1	1		
		メディアサービスストラテジー2	2・3・4		1	1		
		メディアビジネス論1	2・3・4		1	1		
		メディアビジネス論2	2・3・4		1	1		
		ビジネスプロデュース論	2・3・4		1	1		
		グローバルコンテンツ研究	2・3・4		1	1		
		ビジネスモデル論	2・3・4		1	1		
グローバルUI/UXデザイン論	2・3・4		1	1				
メディアイノベーション演習1	2・3・4		1	1				
メディアイノベーション演習2	3・4		1	1				
メディアイノベーション演習3	3・4		1	1				
メディアイノベーション演習4	3・4		1	1				
メディアイノベーション演習5	3・4		1	1				
メディアイノベーション技法1	2・3・4		1	1				
メディアイノベーション技法2	2・3・4		1	1				
メディアイノベーション技法3	2・3・4		1	1				
メディアイノベーション技法4	2・3・4		1	1				
メディアイノベーション技法5	3・4		1	1				
メディアイノベーション技法6	3・4		1	1				
メディアイノベーション技法7	3・4		1	1				
メディアイノベーション技法8	3・4		1	1				
メディアとデザインの歴史	1・2・3・4		1	1				
メディアと美術の歴史	1・2・3・4		1	1				
画像工学1	1・2・3・4		1	1				

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考
				必修	選択	計	
メディア表現学部	メディア表現学科	画像工学2	1・2・3・4		1	1	
		ゲームデザイン論	1・2・3・4		1	1	
		メディアアート論	2・3・4		1	1	
		メディアと社会	2・3・4		1	1	
		メディアと美学	2・3・4		1	1	
		視覚表現技術論1	2・3・4		1	1	
		視覚表現技術論2	2・3・4		1	1	
		データビジュアライゼーション論	2・3・4		1	1	
		テクノロジーと表現論	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン演習1	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン演習2	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン演習3	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン演習4	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン演習5	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン演習6	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン演習7	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン技法1	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン技法2	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン技法3	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン技法4	2・3・4		1	1	
		メディアデザイン技法5	3・4		1	1	
		メディアデザイン技法6	3・4		1	1	
		メディアデザイン技法7	3・4		1	1	
		メディアデザイン技法8	3・4		1	1	
		メディア産業論1	1・2・3・4		1	1	
		メディア産業論2	1・2・3・4		1	1	
		メディア産業論3	1・2・3・4		1	1	
		コンテンツ産業論1	1・2・3・4		1	1	
		コンテンツ産業論2	1・2・3・4		1	1	
		コンテンツ分析1	1・2・3・4		1	1	
		コンテンツ分析2	1・2・3・4		1	1	
		広告メディア論	2・3・4		1	1	
		ソーシャルメディア論	2・3・4		1	1	
		メディアミックス論	2・3・4		1	1	
		社会課題論	2・3・4		1	1	
		マーケティング論	2・3・4		1	1	
		ブランディング論	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション演習1	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション演習2	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション演習3	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション演習4	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法1	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法2	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法3	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法4	2・3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法5	3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法6	3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法7	3・4		1	1	
		メディアコミュニケーション技法8	3・4		1	1	
		音楽理論1	1・2・3・4		1	1	
		音楽理論2	1・2・3・4		1	1	
		音響技術論1	1・2・3・4		1	1	
		音響技術論2	1・2・3・4		1	1	
		サウンドスケープ論	1・2・3・4		1	1	
		ポピュラー音楽論	1・2・3・4		1	1	
		比較音楽論	2・3・4		1	1	
		音響工学1	2・3・4		1	1	
		音響工学2	2・3・4		1	1	
		音楽分析1	2・3・4		1	1	
		音楽分析2	2・3・4		1	1	
作曲法1	2・3・4		1	1			
作曲法2	2・3・4		1	1			
音響合成論	2・3・4		1	1			
生成音楽論	2・3・4		1	1			
音楽メディア演習1	2・3・4		1	1			
音楽メディア演習2	2・3・4		1	1			

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考
				必修	選択	計	
メディア表現学部	メディア表現学科	音楽メディア技法1	2・3・4		1	1	
		音楽メディア技法2	2・3・4		1	1	
		音楽メディア技法3	2・3・4		1	1	
		音楽メディア技法4	2・3・4		1	1	
		音楽メディア技法5	3・4		1	1	
		音楽メディア技法6	3・4		1	1	
		音楽メディア技法7	3・4		1	1	
		音楽メディア技法8	3・4		1	1	
		メディア表現特講1	1・2・3・4		1	1	
		メディア表現特講2	1・2・3・4		1	1	
		A リテラシー	1・2・3・4		1	1	
		文化批評1	1・2・3・4		1	1	
		文化批評2	1・2・3・4		1	1	
		サブカルチャーとメディア	1・2・3・4		1	1	
		教育メディア論	1・2・3・4		1	1	
		グローバルメディア表現演習	1・2・3・4		1	1	
		プログラミング発展1	2・3・4		1	1	
		プログラミング発展2	2・3・4		1	1	
		プログラミング発展3	2・3・4		1	1	
		プログラミング発展4	2・3・4		1	1	

別表I 教育課程

④芸術学部

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
芸術学部	造形学科	【基礎実習科目】					●造形学科 88単位以上必修	
		美術基礎講座 1	1	1	1			
		美術基礎講座 2	1	1	1			
		美術基礎講座 3	1	1	1			
		美術基礎講座 4	1	1	1			
		芸術基礎実習 1	1	6	6			
		芸術基礎実習 2	1	6	6			
		芸術造形実習 1	2	4.5	4.5			
		芸術造形実習 2	2	4.5	4.5			
		芸術造形実習 3	2	4.5	4.5			
		芸術造形実習 4	2	4.5	4.5			
		芸術応用実習 1	3	4.5	4.5			
		芸術応用実習 2	3	4.5	4.5			
		芸術応用実習 3	3	4.5	4.5			
		芸術応用実習 4	3	4.5	4.5			
		【卒業研究科目】						
		卒業研究 1	4	2	2			
		卒業研究 2	4	2	2			
		卒業研究 3	4	2	2			
		卒業研究 4	4	2	2			
		卒業研究発表	4	4	4			
		【専門選択実習科目】						
		専攻基礎実習 1	1・2・3・4		2	2		
		専攻基礎実習 2	1・2・3・4		2	2		
		専攻基礎実習 3	1・2・3・4		2	2		
		専攻基礎実習 4	1・2・3・4		2	2		
		芸術社会実践実習 1	1・2・3・4		1	1		
		芸術社会実践実習 2	1・2・3・4		1	1		
		芸術社会実践実習 3	1・2・3・4		1	1		
		芸術社会実践実習 4	1・2・3・4		1	1		
		工芸 1	2・3・4		2	2		
		工芸 2	2・3・4		2	2		
		美術解剖学	1・2・3・4		2	2		
		表現研究 1	1・2・3・4		2	2		
		表現研究 2	2・3・4		2	2		
		表現研究 3	2・3・4		2	2		
		図法製図	2・3・4		2	2		
		美術概論 1	1・2・3・4		1	1		
		美術概論 2	1・2・3・4		1	1		
		美術史概論 1	1・2・3・4		1	1		
		美術史概論 2	1・2・3・4		1	1		
		美術史特論 1	1・2・3・4		1	1		
		美術史特論 2	1・2・3・4		1	1		
		美術史特論 3	1・2・3・4		1	1		
		美術史特論 4	1・2・3・4		1	1		
		美術史特論 5	1・2・3・4		1	1		
美術工芸史 1	1・2・3・4		1	1				
美術工芸史 2	1・2・3・4		1	1				
美術工芸史 3	1・2・3・4		1	1				
現代社会システム論	2・3・4		1	1				
美術リテラシー 1	2・3・4		1	1				
美術リテラシー 2	2・3・4		1	1				
視覚認知論	1・2・3・4		1	1				
美術特講 1	1・2・3・4		1	1				
美術特講 2	3・4		1	1				
アートマネジメント論	2・3・4		1	1				

別表I 教育課程

⑤デザイン学部

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
デザイン学部	デザイン学部共通	【デザイン学部基盤科目】						
		デザイン概論1	1	1		1		
		デザイン概論2	1	1		1		
		デザイン史1	1	1		1		
		デザイン史2	1	1		1		
		【デザイン学部共通科目】						
		家具史	2・3・4		1		1	
		製品材料学	2・3・4		1		1	
		プロダクトデザイン論	2・3・4		1		1	
		情報デザイン論	2・3・4		1		1	
		デザイン法規	2・3・4		1		1	
		色彩論	2・3・4		1		1	
		写真論	2・3・4		1		1	
		ビジュアルデザイン・アート批評	2・3・4		1		1	
		イラストレーション論1	2・3・4		1		1	
		イラストレーション論2	2・3・4		1		1	
		ファッション史	2・3・4		1		1	
		ファッション論	2・3・4		1		1	
		サステイナブルデザイン論	2・3・4		1		1	
		近代建築論	2・3・4		1		1	
		CG史	2・3・4		1		1	
		グローバルデザイン論1	2・3・4		1		1	
		グローバルデザイン論2	2・3・4		1		1	
		グローバルデザイン論3	2・3・4		1		1	
		社会連携演習1	1・2・3・4		2		2	
		社会連携演習2	1・2・3・4		2		2	
		インテリアデザイン論1	2・3・4		1		1	
		インテリアデザイン論2	2・3・4		1		1	
		人間工学1	2・3・4		1		1	
		人間工学2	2・3・4		1		1	
		まちづくりデザイン論1	2・3・4		1		1	
		まちづくりデザイン論2	2・3・4		1		1	
		ランドスケープデザイン論1	2・3・4		1		1	
ランドスケープデザイン論2	2・3・4		1		1			
デザイン学部	イラスト学科	【基礎実習科目】					●イラスト学科 デザイン学部基盤科目、デザイン学部共通科目、イラスト学科基礎実習科目、イラスト学科応用実習科目から88単位以上必修	
		イラスト基礎実習1	1	6		6		
		イラスト基礎実習2	1	6		6		
		描画1	1	2		2		
		PC基礎実習	1	2		2		
		イラスト基礎実習3	2	6		6		
		イラスト基礎実習4	2	6		6		
		デジタル表現	2・3・4		2			2
		デジタルドローイング	2・3・4		2			2
		ドローイング	2・3・4		2			2
		日本画	1・2・3・4		2			2
		水墨画	1・2・3・4		2			2
		銅版画	1・2・3・4		2			2
		イラスト動画	1・2・3・4		2			2
		立体表現1	1・2・3・4		2			2
		立体表現2	1・2・3・4		2			2
		シルクスクリーン	2・3・4		2			2
		写真	2・3・4		2			2
		映像表現	2・3・4		2			2
		描画2	2・3・4		2			2
		絵本1	2・3・4		2			2
		基礎立体・彫塑	2・3・4		2			2
		工芸	2・3・4		2			2
		【応用実習科目】						
		イラスト応用実習1	3	6		6		
		イラスト応用実習2	3	6		6		
		イラスト卒業制作1	4	4		4		
イラスト卒業制作2	4	4		4				
卒業制作・論文	4	4		4				
ゲームイラスト	3・4		2		2			

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
デザイン学部	イラスト学科	WEBデザイン	3・4		2	2		
		グラフィックデザイン	3・4		2	2		
		ビジュアルアート	3・4		2	2		
		デジタルアート	3・4		2	2		
		デジタル実習1	3・4		2	2		
		デジタル実習2	3・4		2	2		
		絵本2	3・4		2	2		
		絵本3	3・4		2	2		
		アートマネジメント論	2・3・4		1	1		
	ビジュアルデザイン学科	【基礎実習科目】						●ビジュアルデザイン学科 デザイン学部基盤科目、デザイン学部共通科目、ビジュアルデザイン学科基礎実習科目、ビジュアルデザイン学科応用実習科目、ビジュアルデザイン学科卒業実習科目、ビジュアルデザイン学科共通スキル科目から88単位以上必修
		ビジュアルデザイン基礎実習1	1	6		6		
		ビジュアルデザイン基礎実習2	1	6		6		
		ビジュアルデザイン技法1	1	2		2		
		ビジュアルデザイン技法2	1	2		2		
		【応用実習科目】						
		ビジュアルデザイン応用実習1	2	6		6		
		ビジュアルデザイン応用実習2	2	6		6		
		ビジュアルデザイン技法3	2	2		2		
		ビジュアルデザイン技法4	2	2		2		
		ビジュアルデザインプロジェクト実習1	3	6		6		
		ビジュアルデザインプロジェクト実習2	3	6		6		
		【卒業実習科目】						
		ビジュアルデザイン表現研究	4	4		4		
		ビジュアルデザインテーマ研究	4	4		4		
		卒業制作・論文	4	4		4		
		【学科共通スキル科目】						
		ビジュアルデザインスキル1	1・2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル2	1・2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル3	1・2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル4	1・2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル5	2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル6	2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル7	2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル8	2・3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル9	3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル10	3・4		2	2		
		ビジュアルデザインスキル11	3・4		2	2		
ビジュアルデザインスキル12		3・4		2	2			
ビジュアルデザインスキル13	3・4		2	2				
ビジュアルデザインスキル14	3・4		2	2				
ビジュアルデザインスキル15	4		2	2				
ビジュアルデザインスキル16	4		2	2				
基礎立体・彫塑	2・3・4		2	2				
工芸	2・3・4		2	2				
プロダクトデザイン学科	【基礎実習科目】					●プロダクトデザイン学科 デザイン学部基盤科目、デザイン学部共通科目、プロダクトデザイン学科基礎実習科目、プロダクトデザイン学科応用実習科目、プロダクトデザイン学科卒業実習科目、プロダクトデザイン学科選択科目、プロダクトデザイン学科建築士資格科目から88単位以上必修		
	工芸1	1	2		2			
	工芸2	1	2		2			
	プロダクトデザイン基礎実習1	1	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習2	1	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習3	1	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習4	1	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習5	2	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習6	2	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習7	2	2		2			
	プロダクトデザイン基礎実習8	2	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習9	2	3		3			
	プロダクトデザイン基礎実習10	2	2		2			
	【応用実習科目】							
	プロダクトデザイン応用実習1	3・4		3	3			
	プロダクトデザイン応用実習2	3・4		3	3			
	プロダクトデザイン応用実習3	3・4		3	3			
	プロダクトデザイン応用実習4	3・4		3	3			
	プロダクトデザイン応用実習5	3・4		3	3			
	プロダクトデザイン応用実習6	3・4		3	3			
プロダクトデザイン応用実習7	3・4		3	3				
プロダクトデザイン応用実習8	3・4		3	3				

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考		
				必修	選択	計			
デザイン学部	プロダクトデザイン学科	デザイン学部応用実習1	3・4		3	3			
		デザイン学部応用実習2	3・4		3	3			
		【卒業実習科目】							
		卒業制作テーマ研究1	4		3	3			
		卒業制作テーマ研究2	4		1	1			
		卒業制作研究1	4		3	3			
		卒業制作研究2	4		1	1			
		卒業制作・論文	4		4	4			
		【プロダクトデザイン学科選択科目】							
		プロダクトカラー論1	1・2・3・4		1	1			
		プロダクトカラー論2	1・2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習1	1・2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習2	1・2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習3	1・2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習4	1・2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習5	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習6	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習7	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習8	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習9	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習10	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習11	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン基礎選習12	2・3・4		1	1			
		プロダクトデザイン応用選習1	3・4		1	1			
		プロダクトデザイン応用選習2	3・4		1	1			
		社会実践演習1	1・2・3・4		2	2			
		社会実践演習2	2・3・4		2	2			
		社会実践演習3	3・4		2	2			
		社会実践演習4	4		2	2			
		基礎立体・彫塑	2・3・4		2	2			
		【建築士資格科目】							
		建築計画1	1・2・3・4		1	1			
		一般構造	1・2・3・4		2	2			
		西洋建築史	1・2・3・4		2	2			
		住環境論	2・3・4		2	2			
		日本建築史	1・2・3・4		2	2			
		建築力学	2・3・4		2	2			
		環境工学	3・4		2	2			
		近現代建築史	1・2・3・4		2	2			
		建築構造	2・3・4		2	2			
		設備工学	3・4		2	2			
		伝統建築工法	2・3・4		2	2			
		建築構法実習	2・3・4		2	2			
		建築法規	3・4		2	2			
		材料実験	3・4		2	2			
		建築施工	3・4		2	2			
		測量実習	2・3・4		2	2			
		積算実習	3・4		2	2			
		建築計画2	3・4		1	1			
		建築材料学	2・3・4		2	2			
		建築フィールドワーク	2・3・4		2	2			
		建築学科	【建築学科専門科目】						<p>●建築学科 建築専攻は、デザイン学部基盤科目、デザイン学部共通科目、建築学科専門科目、建築学科専門選択科目から88単位以上必修</p> <p>人間環境デザイン専攻は、デザイン学部基盤科目、デザイン学部共通科目、建築学科専門科目、建築学科専門選択科目、人間環境デザイン専攻専門講義科目から88単位以上必修</p>
			建築環境基礎実習1	1	1.5	1.5			
			建築環境基礎実習2	1	1.5	1.5			
			建築環境基礎実習3	1	1.5	1.5			
			建築環境基礎実習4	1	1.5	1.5			
			製図模型実習1	1	1.5	1.5			
			製図模型実習2	1	1.5	1.5			
			製図模型実習3	1	1.5	1.5			
			プレゼンテーション実習	1	1.5	1.5			
			建築環境デザイン概論	1	1	1			
			建築環境デザイン実習1	1	1	1			
			建築環境デザイン実習2	1	1	1			
			建築環境デザイン実習3	1	1	1			
			建築構法実習	2	2	2			
			コンピューター基礎実習1	2	3	3			

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
デザイン学部	建築学科	コンピューター基礎実習 2	2	3		3		
		建築応用実習 1	2・3・4		3	3		
		建築応用実習 2	2・3・4		3	3		
		人間環境デザイン応用実習 1	2・3・4		3	3		
		人間環境デザイン応用実習 2	2・3・4		3	3		
		仮想空間実習	2・3・4		2	2		
		自然環境実習	2・3・4		2	2		
		環境づくり実践	2・3・4		2	2		
		建築応用実習 3	3・4		6	6		
		建築応用実習 4	3・4		6	6		
		人間環境デザイン応用実習 3	3・4		6	6		
		人間環境デザイン応用実習 4	3・4		6	6		
		材料実験	3・4		2	2		
		コンピューター応用実習	3・4		2	2		
		素材応用実習	3・4		2	2		
		異文化環境演習	3・4		2	2		
		卒業研究実習 1	4	4		4		
		卒業研究実習 2	4	4		4		
		卒業制作・論文	4	4		4		
		【建築学科専門選択科目】						
		近現代建築史	1・2・3・4		2	2		
		建築計画 1	1・2・3・4		1	1		
		一般構造	1・2・3・4		2	2		
		建築社会実践実習 1	1・2・3・4		2	2		
		建築社会実践実習 2	1・2・3・4		2	2		
		自然環境フィールドワーク	2・3・4		1	1		
		住環境論	2・3・4		2	2		
		日本建築史	2・3・4		2	2		
		伝統建築工法	2・3・4		2	2		
		西洋建築史	2・3・4		2	2		
		仮想空間論	2・3・4		2	2		
		建築材料学	2・3・4		2	2		
		建築力学	2・3・4		2	2		
		建築構造	2・3・4		2	2		
		測量実習	2・3・4		2	2		
		建築フィールドワーク	2・3・4		2	2		
		建築環境デザイン論	2・3・4		1	1		
		地域学	2・3・4		2	2		
		コミュニティと社会論	2・3・4		2	2		
		都市環境論	2・3・4		2	2		
		コミュニティフィールドワーク	2・3・4		2	2		
		現場学	2・3・4		2	2		
		環境工学	3・4		2	2		
		設備工学	3・4		2	2		
		建築計画 2	3・4		1	1		
		建築施工	3・4		2	2		
		建築法規	3・4		2	2		
		積算実習	3・4		2	2		
		建築社会実践実習 3	4		2	2		
		建築社会実践実習 4	4		2	2		
【人間環境デザイン専攻専門講義科目】								
視覚認知論	2・3・4		1	1				
メディア産業論	2・3・4		1	1				
日本アニメーション史	2・3・4		1	1				
世界アニメーション史	2・3・4		1	1				
グローバルコンテンツ研究	2・3・4		1	1				
ソーシャルメディア論	2・3・4		1	1				
グローバル化とメディア	2・3・4		1	1				
伝統文化論	2・3・4		1	1				
批評理論	2・3・4		1	1				
日本・アジア関係史	2・3・4		1	1				
国際関係論	2・3・4		1	1				
社会調査法	2・3・4		1	1				
多文化共生論	2・3・4		1	1				
地域社会論	2・3・4		1	1				

別表I 教育課程

⑥マンガ学部

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考			
				必修	選択	計				
マンガ学部	マンガ学部共通	【マンガ学部基盤科目】								
		マンガ概論1	1	1		1				
		マンガ概論2	1	1		1				
		マンガ史1	1	1		1				
		マンガ史2	1	1		1				
		【マンガ学部共通科目】								
		キャラクター造形論1	2・3・4		2		2			
		キャラクター造形論2	2・3・4		2		2			
		マンガリテラシー1	2・3・4		2		2			
		マンガリテラシー2	2・3・4		2		2			
	メディア文化論	2・3・4		2		2				
	マンガ学科	マンガ学科	【学科専門科目（必修）】					●マンガ学科 マンガ学部基盤科目、マンガ学部共通科目、学科専門科目から 88単位以上必修		
			マンガデッサン1	1	3		3			
			マンガデッサン2	1	3		3			
			絵画技法1	1	3		3			
			絵画技法2	1	3		3			
			基礎デジタル実習1	1	2		2			
			基礎デジタル実習2	1	2		2			
			脚本実習1	2	3		3			
			脚本実習2	2	3		3			
			表現技法1	2	3		3			
			表現技法2	2	3		3			
			デジタル実習1	2	2		2			
			デジタル実習2	2	2		2			
			マンガ創作実習1	3	3		3			
			マンガ創作実習2	3	3		3			
			マンガ制作実習1	3	3		3			
			マンガ制作実習2	3	3		3			
			卒業研究実習1	4	4		4			
			卒業研究実習2	4	4		4			
			卒業制作	4	4		4			
			【学科専門科目（選択）】							
			マンガクロッキー	1・2・3・4		2			2	
カラー演習1			2・3・4		2		2			
カラー演習2	2・3・4		2		2					
動態描写技法1	2・3・4		2		2					
動態描写技法2	2・3・4		2		2					
マンガデザイン1	2・3・4		2		2					
マンガデザイン2	2・3・4		2		2					
マンガ背景技法	2・3・4		2		2					
基礎デッサン1	2・3・4		2		2					
基礎デッサン2	2・3・4		2		2					
実用マンガ実習1	2・3・4		2		2					
実用マンガ実習2	2・3・4		2		2					
コラボレーション実習1	2・3・4		2		2					
コラボレーション実習2	2・3・4		2		2					
B.Lマンガ実習1	2・3・4		2		2					
B.Lマンガ実習2	2・3・4		2		2					
脚本概論1	1・2・3・4		2		2					
脚本概論2	1・2・3・4		2		2					
マンガ社会文化概論	2・3・4		2		2					
ウェブトゥーン論	2・3・4		2		2					
B.L論	2・3・4		2		2					
新世代マンガ総合講座1	2・3・4		2		2					
新世代マンガ総合講座2	2・3・4		2		2					
マンガビジネス基礎講義	2・3・4		2		2					
マンガ演出論1	2・3・4		2		2					
マンガ演出論2	2・3・4		2		2					
メディア産業論	2・3・4		2		2					
マンガ表現史	2・3・4		2		2					
基礎立体・彫塑	2・3・4		2		2					
工芸	2・3・4		2		2					

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考	
				必修	選択	計		
マンガ学部	キャラクターデザイン学科	【学科専門科目（選択必修）】					●キャラクターデザイン学科 マンガ学部基盤科目、マンガ学部 共通科目、学科専門科目から 88単位以上必修	
		キャラクター造形基礎1	1・2・3・4		1.5	1.5		
		キャラクター造形基礎2	1・2・3・4		1.5	1.5		
		キャラクター造形基礎3	1・2・3・4		1.5	1.5		
		キャラクター造形基礎4	1・2・3・4		1.5	1.5		
		3Dグラフィックス基礎1	1・2・3・4		1.5	1.5		
		3Dグラフィックス基礎2	1・2・3・4		1.5	1.5		
		3Dグラフィックス基礎3	1・2・3・4		1.5	1.5		
		3Dグラフィックス基礎4	1・2・3・4		1.5	1.5		
		ゲームデザイン基礎1	1・2・3・4		1.5	1.5		
		ゲームデザイン基礎2	1・2・3・4		1.5	1.5		
		ゲームデザイン基礎3	1・2・3・4		1.5	1.5		
		ゲームデザイン基礎4	1・2・3・4		1.5	1.5		
		キャラクター造形応用1	2・3・4		3	3		
		キャラクター造形応用2	2・3・4		3	3		
		3Dグラフィックス応用1	2・3・4		3	3		
		3Dグラフィックス応用2	2・3・4		3	3		
		ゲームデザイン応用1	2・3・4		3	3		
		ゲームデザイン応用2	2・3・4		3	3		
		【学科専門科目（必修）】						
		キャラクターデザイン研究1	3	3		3		
		キャラクターデザイン研究2	3	3		3		
		キャラクターデザイン実践1	3	3		3		
		キャラクターデザイン実践2	3	3		3		
		卒業研究実習1	4	4		4		
		卒業研究実習2	4	4		4		
		卒業制作	4	4		4		
		【学科専門科目（選択）】						
		3Dモデリング技法	2・3・4		2	2		
		3Dテクスチャリング	2・3・4		2	2		
		3D背景モデリング	2・3・4		2	2		
		アナログフィギュア造形	2・3・4		2	2		
		デジタルフィギュア造形	2・3・4		2	2		
		背景技法	2・3・4		2	2		
		表現実践技法	2・3・4		2	2		
		カメラ表現技法	2・3・4		2	2		
		絵本技法	2・3・4		2	2		
		クリーチャー作画実習	2・3・4		2	2		
		コスチューム作画実習	2・3・4		2	2		
		アナログ描画技法	2・3・4		2	2		
		ポートフォリオデザイン	2・3・4		2	2		
		デジタルイラスト技法	2・3・4		2	2		
		動物作画実習	2・3・4		2	2		
		映像編集	2・3・4		2	2		
		人体研究1	2・3・4		2	2		
		人体研究2	2・3・4		2	2		
		デジタルソフト実習	2・3・4		2	2		
		デジタル動画技法	2・3・4		2	2		
		ゲームUIデザイン	2・3・4		2	2		
		ビジュアルストーリーテリング	2・3・4		2	2		
トランスメディアストーリーテリング	2・3・4		2	2				
ゲームプランニング	2・3・4		2	2				
アナログゲーム制作実習	2・3・4		2	2				
ゲームエンジン実習	2・3・4		2	2				
ゲーム編集技法	3・4		2	2				
VRコンテンツ制作	2・3・4		2	2				
キャラクター表現史	2・3・4		2	2				
空想生物デザイン論	1・2・3・4		2	2				
神話キャラクター論	2・3・4		2	2				
エンターテイメント総合講座	1・2・3・4		2	2				
ゲーム史	2・3・4		2	2				
ゲーム産業論	2・3・4		2	2				
基礎立体・彫塑	2・3・4		2	2				
工芸	2・3・4		2	2				

学部	学科	授業科目	配当年次	単位数			備考
				必修	選択	計	
マンガ学部	アニメーション学科	【学科専門講義科目】					●アニメーション学科 マンガ学部基盤科目、マンガ学部 共通科目、学科専門講義科 目、学科専門実習科目から88単 位以上必修
		日本アニメーション史	1・2・3・4		2	2	
		世界アニメーション史	1・2・3・4		2	2	
		【学科専門実習科目】					
		アニメーション作画基礎1	1	3		3	
		アニメーション作画基礎2	1	3		3	
		アニメーション人体構造	1	2		2	
		アニメーションCG基礎1	1	2		2	
		アニメーションCG基礎2	1	2		2	
		アニメーション基礎研究	1・2・3・4		2	2	
		ファーストステップ1	1・2・3・4		2	2	
		ファーストステップ2	1・2・3・4		2	2	
		ドローイング1	1・2・3・4		2	2	
		ドローイング2	1・2・3・4		2	2	
		アニメーション作画1	2	3		3	
		アニメーション作画2	2	3		3	
		アニメーション表現技法1	2	2		2	
		アニメーション表現技法2	2	2		2	
		アニメーション演出基礎1	2	2		2	
		アニメーション演出基礎2	2	2		2	
		アニメーション音響基礎1	2・3・4		2	2	
		アニメーション音響基礎2	2・3・4		2	2	
		アニメーション3DCG1	2・3・4		2	2	
		アニメーション3DCG2	2・3・4		2	2	
		ストップモーション1	2・3・4		3	3	
		ストップモーション2	2・3・4		3	3	
		アニメーション作品作家研究1	2・3・4		2	2	
		アニメーション作品作家研究2	2・3・4		2	2	
		アクションドローイング1	2・3・4		2	2	
		アクションドローイング2	2・3・4		2	2	
		シナリオ技法1	2・3・4		1	1	
		シナリオ技法2	2・3・4		1	1	
		卒業制作企画	3	1		1	
		アニメーション実践実習1	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習2	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習3	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習4	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習5	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習6	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習7	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習8	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習9	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習10	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習11	3・4		3	3	
		アニメーション実践実習12	3・4		3	3	
		アニメーション応用技法1	3・4		2	2	
		アニメーション応用技法2	3・4		2	2	
エフェクト技法1	3・4		2	2			
エフェクト技法2	3・4		2	2			
卒業研究実習1	4	4		4			
卒業研究実習2	4	4		4			
卒業制作	4	4		4			
基礎立体・彫塑	2・3・4		2	2			
工芸	2・3・4		2	2			

別表Ⅱ 教職に関する専門科目

教育の基礎的理解に関する科目等

学部	学科	授業科目	単位数			備考
			必修	選択	計	
芸術学部・デザイン学部・マンガ学部・人文学部・メディア表現学部	課程を設置する各学科	教育の基礎的理解に関する科目				「道徳教育論」および「教育実習Ⅱ」の単位は、中一種免取得希望者のみ必修とする。
		教育原論	2		2	
		教職論	2		2	
		教育制度論	2		2	
		教育心理学	2		2	
		特別支援教育論	1		1	
		教育課程論	2		2	
		道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目				
		道徳教育論		2	2	
		総合的な学習の時間の指導論	1		1	
		特別活動論	2		2	
		教育方法論	2		2	
		生徒・進路指導論	2		2	
		教育相談	2		2	
		情報通信技術を活用した教育の理論及び方法	1		1	
		教育実践に関する科目				
		事前・事後指導	1		1	
教育実習Ⅰ	2		2			
教育実習Ⅱ		2	2			
教職実践演習（中・高）	2		2			

教科及び教科の指導法に関する科目

芸術学部・デザイン学部・マンガ学部・人文学部・メディア表現学部	課程を設置する各学科	各教科の指導法				「各教科の指導法」は該当教科の指導法を履修する。なお、各教科の指導法より、中一種免は8単位、高一種免は4単位以上をそれぞれ選択必修とする。
		美術科教育法Ⅰ	2		2	
		美術科教育法Ⅱ	2		2	
		美術科・工芸科教育法Ⅰ	2		2	
		美術科・工芸科教育法Ⅱ	2		2	
		国語科教育法Ⅰ	2		2	
		国語科教育法Ⅱ	2		2	
		国語科教育法Ⅲ	2		2	
		国語科教育法Ⅳ	2		2	
		社会科地歴科教育法Ⅰ	2		2	
		社会科地歴科教育法Ⅱ	2		2	
		社会科公民科教育法Ⅰ	2		2	
		社会科公民科教育法Ⅱ	2		2	
		情報科教育法Ⅰ	2		2	
		情報科教育法Ⅱ	2		2	
		英語科教育法Ⅰ	2		2	
		英語科教育法Ⅱ	2		2	
英語科教育法Ⅲ	2		2			
英語科教育法Ⅳ	2		2			

大学が独自に設定する科目

学部	学科	授 業 科 目	単 位 数			備 考
			必修	選択	計	
芸術学部・デザイン学部・マンガ学部	課程を設置する各学科	人権教育論		2	2	「大学が独自に設定する科目」の選択科目又は最低修得単位を超えて履修した「教科及び教科の指導法に関する科目」「教育の基礎的理解に関する科目」「道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目」「教育実践に関する科目」について、併せて、中一種免の場合には4単位以上、高一種免の場合には12単位以上を修得する。
		現代学校論		2	2	
		障がい者理解		2	2	
		学校安全論		2	2	
		学校ボランティア		2	2	
人文学部・メディア表現学部	課程を設置する各学科	人権教育論	2		2	「大学が独自に設定する科目」の選択科目又は最低修得単位を超えて履修した「教科及び教科の指導法に関する科目」「教育の基礎的理解に関する科目」「道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目」「教育実践に関する科目」について、併せて、中一種免の場合には4単位以上、高一種免の場合には12単位以上を修得する。
		障がい者理解	2		2	
		学校安全論	2		2	
		学校ボランティア	2		2	

別表Ⅲ 図書館司書課程に関する科目

学部	学科	区分	授業科目	単位数			備考	
				必修	選択	計		
芸術学部・デザイン学部・マンガ学部 ・メディア表現学部・人文学部	課程を設置する学科	必修科目	生涯学習概論	2		2		
			図書館概論	2		2		
			図書館制度・経営論	2		2		
			図書館情報技術論	2		2		
			図書館サービス概論	2		2		
			情報サービス論	2		2		
			児童サービス論	2		2		
			情報サービス演習1	1		1		
			情報サービス演習2	1		1		
			図書館情報資源概論	2		2		
			情報資源組織論	2		2		
			情報資源組織演習1	1		1		
			情報資源組織演習2	1		1		
		選択科目	図書館サービス特論		2	2		4科目のうち2科目を選択必修。
			書誌学		2	2		
			芸術資料特論		2	2		
			図書館実習		2	2		

別表Ⅳ 博物館学芸員課程に関する科目

学部	学科	区分	授業科目	単位数			備考	
				必修	選択	計		
芸術学部・デザイン学部・マンガ学部・メディア表現学部・人文学部	課程を設置する学科	必修科目	生涯学習概論	2		2	2系列以上にわたり、それぞれ1科目以上、計2科目4単位以上を履修しなければならない。	
			博物館概論	2		2		
			博物館経営論	2		2		
			博物館資料論	2		2		
			博物館資料保存論	2		2		
			博物館展示論	2		2		
			博物館教育論	2		2		
			博物館情報・メディア論	2		2		
			博物館実習	3		3		
		選択科目	文化史	説話・口承文学		2		2
			美術史	美術史		2		2
				日本美術史		2		2
				東洋美術史		2		2
				西洋美術史		2		2
考古学	考古学		2	2				
民俗学	民俗学		2	2				
自然科学史	自然科学概論		2	2				
	生物学	生物学		2	2			

別表V

① 正規の学生の授業料等

1. 入学検定料

費 目	金 額
入 学 検 定 料	35,000円
大学入学共通テストを利用する入学試験の検定料	10,000円

注) 入学検定料は、学内規定により減免することができる。

2. 入学金

費 目	金 額
入 学 金	200,000円

3. 芸術学部学費

費 目	前期1期	前期2期	後期1期	後期2期	年 間
授 業 料	387,500円	387,500円	387,500円	387,500円	1,550,000円

4. デザイン学部学費

費 目	前期1期	前期2期	後期1期	後期2期	年 間
授 業 料	394,750円	394,750円	394,750円	394,750円	1,579,000円

5. マンガ学部学費

費 目	前期1期	前期2期	後期1期	後期2期	年 間
授 業 料	394,750円	394,750円	394,750円	394,750円	1,579,000円

6. メディア表現学部学費

費 目	前期1期	前期2期	後期1期	後期2期	年 間
授 業 料	296,500円	296,500円	296,500円	296,500円	1,186,000円

7. 人文学部学費

費 目	前期1期	前期2期	後期1期	後期2期	年 間
授 業 料	271,500円	271,500円	271,500円	271,500円	1,086,000円

- ② 編入学・転入学・再入学の授業料等は入学年次に相当する正規の学生の年次の授業料等に準ずるものとし、入学検定料および入学金については正規の学生の1年生に準ずるものとする。

③ 聴講料

登 録 料	15,000円
聴 講 料 (1 単 位 あ た り)	15,000円

④ 科目等履修料

登 録 料	15,000円
聴 講 料 (1 単 位 あ た り)	15,000円

⑤ 研究生学費

研 究 生	前 期	後 期	年 間
芸 術 学 部	291,500円	291,500円	583,000円
デ ザ イ ン 学 部	296,500円	296,500円	593,000円
マ ン ガ 学 部	296,500円	296,500円	593,000円
メ デ ィ ア 表 現 学 部	231,000円	231,000円	462,000円
人 文 学 部	214,500円	214,500円	429,000円

京都精華大学研究生学費算出基準

- (1) 研究生出願手数料 = 学部入学検定料×1/3
- (2) 研究生授業料 = (学部入学金+学部授業料)×1/3
- (3) ただし、1,000円未満は四捨五入とする。

第1章 総則

(目的)

第1条 この規程は、「京都精華大学学則」第36条第3項の規定により、本学の教授会運営について定めたものである。

(種類)

第2条 教授会は、これを分けて全学教授会と学部教授会とする。

第2章 全学教授会

(構成)

第3条 全学教授会は、学長、専任の教授・准教授および講師を構成員として、これを組織する。

2 全学教授会は、前項に定める者の他、必要に応じ他の教職員などの出席を求めることができる。

(議長)

第4条 全学教授会は、学長がこれを招集し、その議長となり議事を主宰する。

2 学長に事故あるときは、教学担当副学長がこれにあたる。

(開催)

第5条 全学教授会は、原則として毎月1回これを開く。

2 学長が必要と認めるときは、随時、これを開くことができる。

3 全学教授会構成員の4分の1以上から要求のあるときは、これを開かなければならない。

(成立)

第6条 全学教授会は、構成員の3分の2以上の出席をもって成立するものとする。ただし、4週間以上の出張者、欠勤者、休職者および学外研究員は、定足数の計算から除く。

(審議事項)

第7条 全学教授会は、次の各号に掲げる事項を審議する。

- (1) 全学に関する重要事項
- (2) 各学部間の連絡調整に関する事項
- (3) 全学共通の教育課程の編成に関する事項
- (4) 全学共通の授業科目の担当に関する事項
- (5) 教員の人事に関する事項
- (6) その他学長が必要と認める事項

第8条 全学教授会において、前条に定める事項につき、その提案および立案がある場合の手続に関しては、別に定めるところによる。

(議決)

第9条 削除

(委員会)

第10条 全学教授会は、必要に応じ各種の委員会を設置し、これに一定事項の調査、協議、立案、実施などを委嘱することができる。

第3章 学部教授会

(構成)

第11条 学部教授会は、各学部に属する専任の教授・准教授および講師を構成員として、これを組織する。

2 学部教授会は、前項に定める者の他、必要に応じ他の教職員などの出席を求めることができる。

(議長)

第12条 学部教授会は、学部長がこれを招集し、その議長となり議事を主宰する。

2 学部長は、あらかじめ、代理の議長を指名することができる。

(開催)

第13条 学部教授会は、必要に応じてこれを開く。

2 学部長が必要と認めるときは、随時、これを開くことができる。

3 学部教授会構成員の4分の1以上から要求あるときは、これを開かなければならない。

(成立)

第14条 学部教授会は、その構成員の3分の2以上の出席をもって成立するものとする。ただし、4週間以上の出張者、欠勤者、休職者および学外研究員は、定足数の計算から除く。

(審議事項)

第15条 学部教授会は、学長が次に掲げる事項について決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

(1) 学生の入学（編入学・転入学を含む）、卒業および課程の修了

(2) 学位の授与

(3) 前2号に掲げるもののほか、教育研究に関する重要な事項で、学部教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの

第15条の2 学部教授会は、前項に規定するもののほか、学長及び学部長（以下、この項において「学長等」という。）がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、及び学長等の求めに応じ、意見を述べることができる。

第16条 各学部の教授会において前条に定める事項につき、その提案および立案がある場合の手続に関しては、別に定めるところによる。

(議決)

第17条 (削除)

(改廃)

第18条 この規程の改廃は、常務理事会にて行う。

附 則

1 1986年11月13日制定・施行

2 1989年4月1日改定・施行

3 1994年4月1日改定・施行

4 1999年3月18日改定・施行

5 2003年12月6日改定・施行

6 2006年9月28日に改定し、2007年4月1日より施行する。

7 2015年3月26日に改定し、2015年4月1日より施行する。

8 2015年12月7日改定・施行

9 2019年3月18日改定・施行

目 次

- 第1条 (目的)
- 第2条 (構成)
- 第3条 (招集および議長)
- 第4条 (協議事項)
- 第5条 (審議事項)
- 第6条 (事務担当)
- 第7条 (改廃)

附 則

(目的)

第1条 この規程は、「学校法人京都精華大学組織および運営に関する規則」第59条第3項に基づき、大学運営会議（以下「会議」という。）の運営について定めたものである。

(構成)

第2条 会議は、次に掲げる者で構成する。

- (1) 学長
- (2) 教学担当副学長
- (3) 教育企画担当副学長
- (4) 研究科長
- (5) 学部長
- (6) 部長
- (7) 機構長
- (8) 学長室グループ長

2 学長がそのときの議題に基づき、必要と認めるときは、次に掲げる者の出席を求めることができる。その場合、構成員として含める。

- (1) 事務局長
- (2) グループ長

3 学長が必要と認めるときは、関係教職員の陪席を求めることができる。

(招集および議長)

第3条 会議は、学長が招集し、その議長となる。

2 学長に事故あるときは、教学担当副学長がこれにあたる。

3 会議は、原則として毎月1回開催する。ただし、議長が必要と認めるときは、随時、会議を開催することができる。

(議事等)

第4条 会議は、構成員の3分の2以上の出席をもって成立する。

2 会議の議事は、出席構成員の過半数をもって決し、可否同数のときは、議長の決するところによる。

(審議事項)

第5条 会議は、次の各号に関する事項を共有するとともに、その目的達成や課題解決の方策について審議する。

- (1) 全学的な教学上の方針等の策定、点検、評価、改善策の検討と実施に関する事項
- (2) 全学および各部局における以下の項目の点検、評価、改善策の検討と実施に関する事項

- ① 教育課程
- ② 学習支援状況、学習環境
- ③ 入学者選抜
- ④ 学生募集
- (3) 自己点検・評価報告書における教学に関する事項
- (4) 上記事項に関する部局間の調整に関する事項
- (5) その他学長が必要と認めた事項
(事務担当)

第6条 会議に関する事務は、学長室グループが担当する。

(改廃)

第7条 この規程の改廃は、常務理事会が行う。

附 則

この規程は、「京都精華大学教学運営会議規程」を廃し、2024年1月27日に制定し、2024年4月1日から施行する。

目 次

- 第1条 (目的)
- 第2条 (構成)
- 第3条 (招集および議長)
- 第4条 (成立)
- 第5条 (審議事項)
- 第6条 (事務担当)
- 第7条 (改廃)

附則

(目的)

第1条 この規程は、大学設置基準の趣旨に則り、「学校法人京都精華大学組織および運営に関する規則」第59条の2第3項に基づき、教育課程編成会議（以下「会議」という。）の運営について定めたものである。

(構成)

第2条 会議は、各学部属する専任教員および特別任用教員で構成する。

2 前項に定める者の他、大学設置基準に基づく基幹教員としての要件を満たし、議長が教育課程編成に関する審議に必要と認めた者の出席を求めることができる。その場合、構成員として含める。

3 議長が必要と認めたときは、関係教職員の陪席を求めることができる。

(招集および議長)

第3条 会議は、各学部別に開催することとし、各学部長が招集し、その議長となる。

2 会議は、原則として毎年1回開催する。ただし、議長が必要と認めたときは、随時、開催することができる。

(成立)

第4条 会議は、構成員の3分の2以上の出席をもって成立するものとする。ただし、4週間以上の出張者、欠勤者、休職者および学外研究員は、定足数の計算から除く。

(審議事項)

第5条 会議は、次に掲げる事項について審議する。

- (1) 学部の教育課程の編成に関する事項
- (2) 学部の教育課程の運営に関し、議長が必要と認める事項

2 議長は、審議結果について、必要に応じて学長に意見を具申する。

(事務担当)

第6条 会議に関する事務は、教学グループが、これを担当する。

(改廃)

第7条 この規程の改廃は、常務理事会が行う。

附 則

2024年1月27日に制定し、2024年4月1日から施行する。

設置の趣旨等を記載した書類（本文）

目次

1	設置の趣旨及び必要性	2
2	学部・学科等の特色	6
3	学部・学科等の名称及び学位の名称	6
4	教育課程の編成の考え方及び特色	6
5	授業期間や単位数の考え方	8
6	教育方法，履修指導方法及び卒業要件	9
7	留学生の在籍管理，入学後の履修指導，生活指導等	11
8	多様なメディアを高度に利用して， 授業を教室以外の場所で履修させる場合の具体的計画	12
9	企業実習（インターンシップを含む）や 海外語学研修等の学外実習を実施する場合の具体的計画	12
10	取得可能な資格	13
11	入学者選抜の概要	14
12	教育研究実施組織等の編成の考え方及び特色	16
13	研究の実施についての考え方，体制，取組	17
14	施設，設備等の整備計画	17
15	管理運営	18
16	自己点検・評価	19
17	情報の公表	20
18	教育内容等の改善を図るための組織的な研修等	23
19	社会的・職業的自立に関する指導等及び体制	24

1 設置の趣旨及び必要性

1-1 教育の理念及び沿革

京都精華大学は、人間を尊重し人間を大切にすることを教育の基本とし、学問・芸術によって、人類社会に尽くそうとする自立した人間の形成を目的に、美術科と英語英文科をもつ短期大学として1968年に開設された。1979年に4年制大学として美術学部造形学科、美術学部デザイン学科を設置。1989年に人文学部人文学科を開設。2000年に美術学部を芸術学部に変更し、同時に日本初となるマンガ学科を設置。2006年にマンガ学部、デザイン学部を開設、2021年にメディア表現学部、国際文化学部を開設へと展開してきた。

2024年現在では、芸術学部、デザイン学部、マンガ学部、メディア表現学部、国際文化学部の5学部と、芸術、デザイン、マンガ、人文学の大学院研究科を擁しており、芸術と文化を通して社会に貢献する人間の育成を行っている。これまでも社会の多様な場で活躍する多くの人材を輩出している。

また、マンガ学部を開設した2006年には京都市との共同事業として「京都国際マンガミュージアム」を開設し、展覧会や研究活動を通じて国内外へ広くマンガの文化的意義を発信する活動を積極的に展開している。

1-2 現状の課題と改組の目的等

(1)大学全体の課題からみた必要性

本学におけるマンガ領域の教育については、1973年に当時の京都精華短期大学美術科にマンガクラスを設置、4年制大学となった1979年には美術学部デザイン学科にマンガ専門分野を設置するなど、開学当初より先駆的にマンガを教育・研究の領域と捉え、人材育成に取り組んできた。

2006年に開設したマンガ学部は、2025年度現在においては、マンガ学科、アニメーション学科の2学科により構成され、マンガ学科にストーリーマンガ、新世代マンガ、キャラクターデザインの各コース、アニメーション学科にアニメーションコースを置いている。国内外において人気のある日本のマンガ表現、アニメーションの更なる発展に貢献できる資質を備えた人材の養成を目的とし、修得させる能力としては、理論および技法を学び、実践によって自己を表現できる制作技術としている。一方近年では、情報通信環境の発達、コンテンツのデジタル化が進み、またマンガ・アニメ関連のコンテンツは、メディアミックスといわれる手法により複数のメディアで展開されることも多く、異なるメディアをつなぐ「キャラクター」はいつそう重要な役割を果たすようになってきている。複数のメディアでの展開を進めるためには、マンガ・アニメーションに関する理論、技法に加えて、エンターテインメントやゲームといった領域を含む知識と能力を持つ人材の育成が求められており、従来のマンガ学科の枠組みでは捉えられない領域を含めた学科の新設が必要であるとの判断からマンガ学部キャラクターデザイン学科を設置することとした。

(2) 社会的背景からみた必要性

近年はパソコンとスマートフォンの利用が定着し、インターネットや SNS が普及したことにより情報通信環境が著しく変化し、サービスの多様化と端末の多機能化・高機能化が進み、いつでも、どこでも、誰でも、何でもネットワークに接続し、情報を受けるだけでなく、自ら必要な情報を探し出したり、自分で情報を発信したりすることができるユビキタスネットワーク社会が到来したと言える。

こうした情報通信環境の変化により、マンガ、アニメをはじめとしたコンテンツの提供と消費においても、サービスとメディアの多様化がもたらされている。コンテンツやゲーム産業のみならず、企業のマーケティング領域にも積極的に取り入れられているメディアミックスにおいては、ある世界観の下で、それに整合性のある複数の物語を複数のメディアで展開することにより、次第に物語の全貌を明らかにしていくことで、読者や観客やプレイヤーに魅力的な物語体験を提供することが求められており、コミュニケーションの中心的な地位を占め、複数のメディアを組み合わせる際に結節点となる「キャラクター」の重要性が増すとともに、「キャラクターデザイン」の必要性はさらに増している領域と考えられる。

このような情報通信環境とコンテンツの変容は、高等教育機関に対しても、マンガ、アニメーション、イラストレーション、ゲームなどの制作に加えて、キャラクター領域の高度な人材育成を要請し、教育の体系化と拡充を図ることが求められていると考える。

また、成長を続ける世界のコンテンツ市場において、日本は、世界第3位(2023年3月)に位置し、コンテンツ産業は、半導体産業、鉄鋼産業に次ぐ重要な国内産業である。(資料1・2) コンテンツ市場のうち、ゲームは、日本の海外売上59%を占める一方で、急成長を続ける中国や韓国からパソコン・スマートフォンゲームの分野で後れを取っている。

(資料3・4) このような背景から、ゲーム市場での日本の国際競争力を一層強化するため、新資本主義実現会議のもと、文化庁、経済産業省、総務省等が連携する国策として、クリエイターの育成や待遇・環境改善、コンテンツの海外展開促進などの事業が進められている。(資料5～7)

1-3 養成する人材像と3つのポリシー

学位授与の方針(ディプロマ・ポリシー)と教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー)、入学者受入方針(アドミッション・ポリシー)との相関は、(資料8)のとおりであり、方針間の整合性がとれるよう設定している。

(1) 養成する人材像

キャラクターデザイン学科で養成する人材像は、「キャラクターづくりによって生まれた絵心を持ち、コンテンツの創造と発信に意欲的に取り組む人材、またキャラクターデザインの力で、ゲームやエンターテインメントに携わるクリエイター」とする。

(2) ディプロマ・ポリシー

学位授与の方針として、以下の5つの力を身に付けていることとする。

DP1 知識と理解

「広い視野から複眼的に考察するための知識と理解力」

DP2 創造的思考・視点と考察

「新しい文化と価値を発想するための創造的思考力」

DP3 技術・研究と表現

「変化し続ける社会で専門領域の学びを生かすための応用力」

DP4 他者理解と協働

「地球規模の視点で社会的課題に取り組むための他者理解力と協働力」

DP5 社会への関心と行動

「より良い社会を創るための主体的な行動力」

(3) カリキュラム・ポリシー

学位授与の方針を達成するために、全学共通教育科目、学部専門教育科目を体系的に編成し、講義、演習、実習等を適切に組み合わせた授業を開講する。科目のナンバリングおよびカリキュラム・マップにより、カリキュラムの体系を明示している。

教育内容、教育方法、評価について以下のように定めている。

1. 教育内容

(1) 全学共通教育科目

全学共通教育科目は、各自の専門性を活かしつつ社会の中で自由な個人として生きる姿勢を培うため、様々な学問領域にわたる科目を配置する。具体的には、表現科目群、グローバル科目群、リベラルアーツ科目群に加え、導入プログラム、マイナー科目群、社会実践力育成プログラム、キャリア科目群から構成される。

(2) 学部専門教育科目

学部専門教育科目は、学部共通科目と学科専門科目から構成され、専門分野の基礎から専門的知識・技能や主体的に取り組む態度を修得し、それらを総合的に活用する力を養うため、体系的に科目を配置する。

2. 教育方法

(1) 学生の主体性を伸ばすため、能動的学修の視点を取り入れた教育方法を実施する。

(2) 授業内・外の学修時間を考慮した授業内容を設計する。

(3) 学修成果の可視化を通じて、学生の自律的な学修を支援する。

3. 学修成果の評価

本学では、学位授与の方針に掲げる能力・資質およびこれらの総合的な活用力の修得状況を、「学部・学科レベル」「科目レベル」の2つのレベルで把握し、評価する。各レベルの評価の実施方法は、以下のとおりとする。

(1) 学部・学科レベル

学部・学科レベルの評価は、学部学科所定の教育課程における卒業要件達成状況、進級要件達成状況により行う。

(2) 科目レベル

科目レベルの評価は、シラバスで提示された科目の学修目標に対する評価により行う。

(4) アドミッション・ポリシー

本学のアドミッション・ポリシーは以下の3つの領域を定めている。

① 知識・理解・技能

1. 高等学校の教育課程における基礎学力・技能を有している
2. 入学後に発展可能な、作品制作に関する基礎知識・技能を有している

② 思考・判断・表現

1. 身近な問題について、知識や情報をもとに筋道を立てて思考できる
2. 他者の意見を理解し、自分の考えをわかりやすく表現できる

③ 関心・意欲・態度

1. 新しい領域や多様な人々に対して先入観なく向き合い、生涯にわたって学習を継続する意欲がある
2. 学びたい学部・学科の知識や経験を社会で活かしたいという目的意識を持っている

1-4 中心的な学問分野

キャラクターデザイン学科の中心的な学びは「キャラクターデザイン」であり、本学のこれまでのマンガ、アニメーション関連の教育実績を踏まえ、大学における学科系統においては芸術のデザイン関係、その他の中に分類されるマンガ学、キャラクターデザイン学、アニメーション学に該当すると考えられる。

また、ゲームについては系統として確立されていないが、デザイン関係、メディア関係、コンテンツ関係など、広く芸術の領域を含むと考えられる。

2 学部・学科等の特色

キャラクターデザイン学科では、従来の2Dキャラクターイラストレーション中心の実技教育を充実させ、発展させるため、新たに「2D イラストレーション」「3D グラフィックス」「ゲームデザイン」の三つの軸を設け、それらを相関させたカリキュラムへと体系化し、拡充する。さらに、美術解剖学やメカニクスといった美術の基礎的な学修と、自然科学や物語などを通じてキャラクターの本質を学び、他方では、イラストレーション、モデリング、デザインを融合し拡張するためのストーリーテリングやコンセプトデザインに求められるスキルを身につける。それによって、普遍的な知識と問題発見力、クロスメディア展開において発揮できる創造力と問題発見力をもった人材を育成する。

カリキュラムの体系化と拡充の背景としては、近年オンラインゲームやゲームアプリをプラットフォームとして、「キャラクター」が産出されていることがあり、従来の2Dイラストレーションに、3D グラフィックスとゲームデザインというゲーム関連プログラムを導入した。ゲームの開発と制作においては、課題発見と発想、課題解決を行う様々な過程と工程が含まれるため、これら教育課程において横断的かつ総合的に学び、統合的な能力を養うことができると考える。

3 学部・学科等の名称及び学位の名称

キャラクターデザイン学科の教育・研究の中心はキャラクターであり、これらをコンテンツとして活用するためのスキルを身につけることを目的とする学科であるため、学科名称を「キャラクターデザイン学科」とし、英訳名称は“Department of Character Design”とする。学位に付記する専攻分野の名称は、マンガ学部と同様に、学士(芸術)とする。

4 教育課程の編成の考え方及び特色

(1) 全学共通科目

全学共通教育科目は「導入プログラム」「表現科目」「グローバル科目」「リベラルアーツ科目」「キャリア科目」「社会実践力育成プログラム」「横断科目」の科目区分により構成されている。

「導入プログラム」では、入学初年度に大学の理念や学部の学びについて理解し、学びの領域や姿勢、目的を理解する。

「表現科目」においては、表現技術であるコミュニケーションスキル、リテラシー能力、観察力を身につけるための科目が配当され、必修科目である「コミュニケーションスキル1・2」「アカデミックスキル1・2」は初年次に、「アカデミックスキル3・4」は3年次に履修し、卒業制作や卒業論文に求められる構成力、表現力、論理力の向上に取り組む。また、各学部それぞれの表現について専門的な知識を獲得するための科目が配当される。

「グローバル科目」では、英語、日本語を含めた12言語の語学科目を置くとともに、現代の世界における諸問題を理解するための科目が配当される。

「リベラルアーツ科目」では、哲学、法学、政治学などの大学における学びの基盤となる教養科目に加え、シティズンシップ（市民権）やダイバーシティ（多様性）、クリエイティブシンキング、データサイエンス、プログラミング、AIなど、これからの社会において一層重要となる基礎的な素養を身に着けるための科目を配当している。

「キャリア科目」では卒業後の進路選択のために身につけておくべき思考、態度などの修得をめざしている。また、留学生に向けたキャリア教育の一環として、外国人留学生在が日本の企業にスムーズに就職することができるよう、日本特有の企業文化を理解するための科目を配置していることが特徴といえる。

「社会実践力育成プログラム」では、短期留学、インターンシップなどを通して、学内外のさまざまな人々とともに、企業や行政と関わり、社会が抱える課題と向き合い、考える機会を設けている。主な学習環境は学外であり、これらの経験を通して学修への動機付けを高め、社会的に自立する経験を体感し、職業生活に必要な能力を育成する目的がある。

「横断科目」として、各学部における専門科目に加え、さまざまな専門分野を横断的に学修するために、本学の学部の各分野から提供された科目を選択することができる。学生の所属学部を超えて学修の幅を広げることが可能となる。

これらの科目を通して、グローバルな観点から思考し、リベラルアーツ（深く広い教養と見識）に基づいてより良い社会を創る意欲を持ち、多様な人々と協働し、世界の様々な課題に対する新しい価値を表現し、提供できる人間となる素地を形成する。

(2) 学部専門教育科目

「マンガ学部基盤科目」「マンガ学部共通科目」「キャラクターデザイン学科専門科目」の各科目区分により構成されている。

「マンガ学部基盤科目」は1年次の必修であり、配当されている複数の科目により、日本の主要または重要なマンガ家とマンガ作品の特徴について学術的な考察、日本マンガの表現、産業、文化としての特異性の理解、マンガ表現の歴史とマンガ読者の成立過程および文化や社会におけるマンガの存在価値とその変遷等を学習することを通じ、キャラクターデザインを学ぼううえで必要な、マンガという表現の基礎知識を身に付けることを目的としている。

「マンガ学部共通科目」は、2、3年次の選択科目として、「キャラクター造形論」「マンガリテラシー」「メディア文化論」が開講され、キャラクターおよびキャラクターデザインの考え方、基礎知識、国内外の動向、キャラクタービジネスの基本と方法論を学ぶ。また、作品の鑑賞も交えたマンガ表現独特の構成要素を具体的に学ぶ機会が提供され、あわせてマンガから派生したコンテンツの特異性を理解し、日本のマンガやアニメーションにおける表現について理論的に学ぶことで、キャラクターデザイン領域の創作の幅が広がると考える。

このようにキャラクターデザイン学科がマンガ学部 zu 置かれることで、マンガ学部 zu

開講される科目を受講でき、マンガ、アニメーションに関する基礎的知識の修得に加え、社会的、歴史、理論的背景を知ることが可能となり、国内外でひろく大衆に支持される日本のマンガ・アニメーション文化を理解したうえで、キャラクターデザインの実践を行うことができる。

「キャラクターデザイン学科専門科目」は、学科の特色としている「2D イラストレーション」「3D グラフィックス」「ゲームデザイン」の三つの軸を踏まえ編成しているが、1年次では全員が「2D イラストレーション」「3D グラフィックス」「ゲームデザイン」の全ての領域を経験でき、2年次より2領域まで絞り込み、3年次領域を確定することができるよう履修指導するために、「キャラクターデザイン学科専門科目」1年次あるいは2年次配当科目は選択必修科目としている。1年次あるいは2、3年次に配当している科目は、学生の興味・関心、制作する作品の方向性、希望する卒業後の進路等にあわせ選択する。

(3) 主要授業科目の設定における考え方

教育課程の概要において主要授業科目とした科目については、養成する人材像及び3つのポリシーを踏まえたうえで、本学キャラクターデザインが設定する「2D イラストレーション」「3D グラフィックス」「ゲームデザイン」の3つの軸について、それぞれの領域を学生が理解し、各学生の希望や適性を踏まえ選択し、選択した領域について専門的に学ぶ科目については、主要授業科目としている。

また、マンガ学部基盤科目および全学共通教育科目の「大学入門」「英語」「日本語(外国人留学生対象)」「アカデミックスキル」「情報と倫理」は、大学の学びの基礎を身に付け、円滑に学修を進めるうえで重要であることから主要授業科目としている。あわせて、卒業後の進路選択を見据え、学生個々の学修を実社会で活用する意識とモチベーションの向上に資する全学共通教育科目「キャリア」は、キャラクターデザイン学科の学生にとっても意義があることから主要授業科目としている。

(4) カリキュラム・ポリシーと授業科目の関連

カリキュラム・ポリシーに沿って専門科目を配置しており、その関連は(資料9)のとおりである。

5 授業期間や単位数の考え方

(学期および授業期間の設定)

本学の学期および授業日数については、学則第7条において以下のように定めている。

1学年の授業期間は定期試験の日数を含めて35週にわたることを原則とし、1学年を分けて次の2学期4クォーターとする。

①前期(4月1日から9月30日まで)、第1クォーター(4月1日から学長が年度ごとに

- 定める日まで)、第2クォーター(学長が年度ごとに定める日から9月30日まで)
 ②後期(10月1日から3月31日まで)、第3クォーター(10月1日から学長が年度ごとに定める日まで)、第4クォーター(学長が年度ごとに定める日から3月31日まで)

(単位数設定の考え方)

授業の単位数は、大学設置基準第21条に準じ、学則第11条において「各授業科目の単位数は、1単位の授業科目を45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準とし、前条の授業の方法に応じ、その授業による教育効果、授業時間外に必要な学修等を考慮して、おおむね15時間から45時間までの範囲で別に定める授業の時間をもって1単位として単位数を計算するものとする。ただし、芸術等の分野における個人指導による実技の授業については、別に定める時間の授業をもって1単位とすることができる」と定めている。

また、単位の計算方法は以下の通りである。

学期制	授業科目の分類	1週あたりの学修量			1学期あたりの授業週数	1学期あたりの学修量	1単位あたりの学修量	単位数
		授業時間	自学自習時間	合計				
セメスター制	講義・演習	2時間	4.5時間	6.5時間	14週	約90時間 (6.5時間×14週)	45時間	2
	外国語/実習	4時間	2.5時間	6.5時間	14週	約90時間 (6.5時間×14週)	45時間	2
クォーター制	講義・演習	2時間	4.5時間	6.5時間	7週	約45時間 (6.5時間×7週)	45時間	1
	外国語/実習	4時間	2.5時間	6.5時間	7週	約45時間 (6.5時間×7週)	45時間	1

これらのことから、1年間の授業期間や各授業科目の授業時間について十分な教育効果を確保することができる設定であると判断できる。

6 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

6-1 授業の方法、学生数、配当年次の設定

(1)授業の方法

授業目的、到達目標、科目の内容の特質に応じて、多様な教育方法の中から最適な教育方法(講義、演習、実習等)を設定し授業を行う。講義科目の場合は、プロジェクター、スクリーン、書画カメラ等のICT教育にも対応できる設備・機材を有効に活用する。演習・実習科目の場合は、実習室や教材や教具の整備された環境の中で効果的な授業運用を行う。

(2)学生数

授業あたりの学生数については、授業内容や授業形態に応じて授業目的を達成できる適切な学生数を設定する。演習・実習ではグループ分けなどにより、教員一人あたりの指

導学生を少なくし、学生と教員間のコミュニケーション頻度をあげる工夫を行う。学生数に応じた複数クラス運営を行うこともある。

(3)配当年次の設定

配当年次は、基礎から応用へと体系的な学習ができるように設定している。

1 年次では、大学および学科の基礎となる内容を学ぶ。また学科の有する 3 つの領域について知る機会を提供する。2 年次からは、3 つの領域から 2 つの領域に絞ったうえで、履修モデルを参考に体系的に専門的な知識や技術等を学ぶ。3 年次以降には、指導教員を選びゼミに所属し、卒業研究のテーマを設定することでさらに専門性を高める。4 年次では、卒業研究において自らの問題意識にもとづいてテーマを設定し、これまで学んできた知識と専門的手法及び構想力と融合を実践する。

6-2 履修指導

入学時に、本学のカリキュラム編成の概要、時間割の組み方、履修登録、成績評価等を説明するオリエンテーションと、学科教員による卒業までの学科カリキュラム構成・目的・流れ・履修方法・単位数、及び各科目とコース選択の関係の詳細について説明する学科別オリエンテーションを行う。なお2年次以降も事務局及び学科教員によるオリエンテーションは、原則、毎学期に実施している。

その他、基幹教員を含む専任・特任教員は、授業期間内の毎週定めた時間をオフィスアワーとして設定し、授業内容に留まらず、履修相談や作品制作方法等の質問に対応できるようにしている。

成績不振者への対応については、学内で定める修得単位数や GPA の基準以下の学生に対して、教員から履修登録時に、履修指導や学修指導などの助言を行う。また、事務局教学グループでは学科の教員と連携し、学生の資質や将来の目標に合わせて指導、アドバイス等を行う支援体制をとる。

また、学生が目標に沿った適切な授業科目の履修が可能となるように、養成する具体的な人材像に対応した複数の履修モデルを提示する。(資料10～12)

6-3 卒業要件

キャラクターデザイン学科の卒業要件は、全学共通教育科目から 36 単位以上（必修科目 4 単位）、および専門教育科目から 88 単位以上（必修科目 28 単位、「キャラクター造形基礎 1」「キャラクター造形基礎 2」「キャラクター造形基礎 3」「キャラクター造形基礎 4」「3Dグラフィックス基礎 1」「3Dグラフィックス基礎 2」「3Dグラフィックス基礎 3」「3Dグラフィックス基礎 4」「ゲームデザイン基礎 1」「ゲームデザイン基礎 2」「ゲームデザイン基礎 3」「ゲームデザイン基礎 4」から 12 単位、「キャラクター造形応用 1」「キャラクター造形応用 2」「3Dグラフィックス応用 1」「3Dグラフィックス応用 2」「ゲームデザ

イン応用1」「ゲームデザイン応用2」から12単位を選択必修とする)修得し、124単位以上修得することが必要である。

6-4 履修科目の年間登録上限 (CAP 制)

各学年において履修登録できる単位数の上限は、「京都精華大学履修規程」に基づき、予習・復習を含む学修時間の確保を考慮し、各学期(各クォーター)に履修できる単位数は10単位を上限とし、集中授業の履修登録上限単位数8単位を含め、年間48単位としている。ただし資格課程専門科目については履修登録上限単位に含めない。

6-5 他大学における授業科目の履修

本学が加盟する「大学コンソーシアム京都」の単位互換制度は、京都地域の大学および短期大学が相互に単位互換協定を締結し、学生の興味関心や視野を広げることを目的に、これらの大学に所属する学生が他大学の授業を受講し、修得した単位をその学生が所属する大学の単位として認定できるようにする制度であり、40以上の加盟大学がそれぞれ特色ある科目を提供している。本学では、学則第13条に基づき、学生がこの制度で修得した単位を「大学コンソーシアム認定」として認定している。

7 留学生の在籍管理, 入学後の履修指導, 生活指導等

外国人留学生の支援を担当する事務局である学生グループには、留学生サポートする職員が配置され、在留資格に関する手続きが適切に行われるよう支援している。留学生の在籍状況は文部科学省に月1回届け出ており、出入国管理庁にも受入開始時、終了時に報告を行うなど適切に管理している。入学後の履修指導においては、履修登録状況、単位修得状況を確認し、欠席が続く学生、成績不振がいる場合は、担当教員等とも連携を図り適切な学修支援を行っている。外国人留学生対象の学外の奨学金、学内の経済支援制度により、経済的な支援を行っている。

また、外国人留学生は、全学共通科目において留学生対象クラスとして1年次前期に「日本語1」、1年次後期に「日本語2」を履修する。大学で学び日本語でレポートや論文を書くための基礎的な技術を身に付けることを目標とし、異文化理解につながる様々なトピックを扱いながら、日本での生活に適応できるような「聞く」「話す」「読む」「書く」の4技能をバランスよく学ぶ。2年次以降の選択科目である「上級日本語」では、文字・語彙、聴解、文法、読解の問題を解きながら、日本語への理解を深め、現代小説やエッセイに加え、新聞記事などの生きた教材を読み、日本語の読解力を伸ばし語彙力を身に付ける。

また、本学では、専門スタッフが常駐する語学学習支援室を開設しており、留学希望者への資格試験対策や、英語学習を苦手とする学生に対する個別のサポートなど語学学習を行うとともに、外国人留学生に対する日本語学習サポートを行っており、個別の相談等を通じて外国人留学生が日本の大学で学ぶための日本語能力向上に関する支援を実施している。

8 多様なメディアを高度に利用して、授業を教室以外の場所で履修させる場合の具体的計画

本学では、大学設置基準第 25 条 2 項、平成 13 年文部科学省告示第 51 号（大学設置基準第二十五条第二項の規定に基づく大学が履修させることができる授業等）に基づき、多様なメディアを高度に利用して、授業を教室以外の場所で履修させることができるよう、学則にて、以下のように定めている。

第 10 条の 2

授業は、講義、演習、実験、実習もしくは実技のいずれかにより、またはこれらの併用により行う。

2 学長が教育上有益と認めるときは、前項の授業を、多様なメディアを高度に利用して、教室等以外の場所で授業を行うことができる。

3 前項により与えることができる単位数は 60 単位を超えないものとする。

4 第 2 項の規定により実施する授業科目については、学長が定め学生に通知するものとする。

5 第 1 項の授業の一部を、本学の校舎及び附属施設以外の場所で行うことができる。

科目の目的、内容を踏まえ、対面授業に相当する教育効果があると判断した場合に遠隔授業を実施している。Zoom 等のオンラインシステムや動画配信等を活用している。学生に対しては、各授業の実施形態を以下の分類に基づきシラバスにて示している。

- (1) 対面授業：教室で教員と直接対面して受ける授業
- (2) 対面授業（一部、遠隔授業含む）：総授業時間数の半分以上が対面で行われる授業
- (3) 遠隔授業（オンデマンド型）：資料掲示、動画配信等の教材で学修し、オンライン上で課題のやりとりを行う
- (4) 遠隔授業（同時双方向型）：Zoom 等のツールを使って、時間割通りにオンライン上で受講する授業
- (5) 遠隔授業（一部、対面授業含む）総授業時間数の半分以上が遠隔で行われる授業

9 企業実習（インターンシップを含む）や海外語学研修等の学外実習を実施する場合の具体的計画

全学共通科目「社会実践力育成プログラム」「キャリア科目」群では、国内の企業や行政、NGO 等の組織や日本の伝統産業を支える工房における研修、インターンシップを行う科目を配置し、「グローバル科目」群においては「海外語学研修プログラム」「海外文化研修プログラム」を配置し、主な学習の場を学外とし、学内外のさまざまな人々とともに学ぶ中で、協働性、社会性、アイデアの出し方や企画の立て方等、実践的なスキルや目標達成能力、また語学力、異文化を理解する力を身につけることをめざす。これらの科目を通じて、学習

への動機付けを高め、社会的に自立する経験を体感し、職業生活に必要な多岐にわたる能力を涵養する。

インターンシップを含む企業研修については、毎年度実習先を設定し各企業と受け入れ人数を決定する。実施する科目としては、「社会連携 PBL プログラム」「京都の伝統産業実習」があり、それぞれの研修先に配置する担当教員により、実習先企業等の業務内容や課題に合わせ事前事後を含めた指導を行っている。また、大学の学びを実社会と関連付け、職業への理解を深め、実際に仕事を体験することにより、学生自身の適性や価値観について体験的な理解を深めるために企業での就業体験を中心に据えた「仕事体験」では、新設学科での学修が活かせるクリエイティブ職の特色を踏まえた指導を行うことが本学の特徴と言える。

海外での語学研修については、外国語の習得を目的とした正規科目である「海外語学研修プログラム」には、以下のプログラムがあり、本学事務局グローバル推進グループと本プログラムを担当する専任教員とが実習先教育機関とが連携をとり、現地での研修内容を確認し単位認定を行っている。

研修名	受入先機関	定員
英語研修	カリフォルニア大学デーヴィス校 (アメリカ)	10名
英語研修	オークランド大学 (ニュージーランド)	10名
英語研修	IGLC(フィリピン)	10名
フランス語研修	西カトリック大学(フランス)	10名
韓国語研修	大邱大学(韓国)	15名
中国語研修	東呉大学(台湾)	5名

10 取得可能な資格

本学科において取得可能な資格は次のとおりである。これらはいずれも卒業の要件とはせず、課程の履修は学生の自由意志による。

資格名	種別	資格取得・ 受験資格の別	卒業要件との かかわり	追加科目履修の 必要性
中学・高校教員一種 (美術)	国家資格	資格取得可能	資格取得が卒業の要件ではない。	資格取得には教職関連科目の履修が必要。
博物館学芸員	国家資格	資格取得可能	資格取得が卒業の要件ではない。	資格取得には博物館学芸員関連科目の履修が必要。
図書館司書	国家資格	資格取得可能	資格取得が卒業の要件ではない。	資格取得には図書館司書関連科目の履修が必要。

1.1 入学者選抜の概要

(1) 入学者選抜の概要

入学者選抜は、文部科学省通知「大学入学者選抜実施要領」及びアドミッション・ポリシーに基づき実施する。志願者がこれまでに身につけた力を、学力、技能、意欲などを様々な観点から評価する試験方式として「総合型選抜」「学校推薦型選抜」「一般選抜」「大学入学共通テスト利用入試」「外国人留学生入試」「社会人入試」「海外帰国生徒入試」を設けている。受験生の能力が発揮できるよう「学力」「実技」「面接」等の試験科目を設定するとともに、学科への適性を測るためのプログラム(体験授業形式により与えられた課題に取り組む)を選考方法に取り入れる等により、多様な学生を受け入れる。

(2) 入学者選抜方法別の募集割合

入学者選抜方法別の募集割合は、以下のとおりとする。

入学者選抜方法	募集人数
総合型選抜	68名
学校推薦型選抜(公募制)	9名
一般選抜	5名
大学入学共通テスト利用入試	2名
外国人留学生入試	14名
その他入試(学校推薦型(指定校)、海外帰国生徒入試、社会人入試等)	14名

(3) 学生募集活動

大学案内、入学試験要項の配布および本学ウェブサイトを活用し、ひろく広報活動を行うとともに、オープンキャンパス等を通じて、アドミッション・ポリシーに適合する学生を確保するための学生募集活動を実施している。

(4) アドミッション・ポリシー

本学は、アドミッション・ポリシー(入学者受け入れの方針)を以下のように定めている。

領域1 知識・理解・技能

- ・高等学校の教育課程における基礎学力・技能を有している
- ・入学後に発展可能な、作品制作に関する基礎知識・技能を有している

領域2 思考・判断・表現

- ・身近な問題について、知識や情報をもとに筋道を立てて思考できる

- ・他者の意見を理解し、自分の考えをわかりやすく表現できる

領域3 関心・意欲・態度

- ・新しい領域や多様な人々に対して先入観なく向き合い、生涯にわたって学習を継続する意欲がある
- ・学びたい学部・学科の知識や経験を社会で活かしたいという目的意識を持っている

アドミッション・ポリシーと入学者選抜方法については、試験方法ごとに評価する領域を設定し、以下のように対応している。

試験方法	領域1 知識・理解・技能	領域2 思考・判断・表現	領域3 関心・意欲・態度
個別プログラム	○	○	○
オンライン面接	○	○	○
学力2科目	○	○	—
鉛筆デッサン	○	○	—
マンガ表現	○	○	—
大学入学共通テスト利用	○	○	—

(5) 留学生の受け入れ

①日本語能力等の資格要件

外国人留学生の出願資格における日本語能力の要件は出願時点においてのいずれかの日本語能力試験に関する要件に該当することを求める。

- ・公益財団法人日本国際教育支援協会と独立行政法人国際交流基金が主催する日本語能力試験(JLPT)における N2 レベル以上
- ・独立行政法人日本学生支援機構が主催する日本留学試験(EJU)における「日本語」科目において[読解]/[聴解・聴読解]の合計が220点以上、および[記述]が25点以上
- ・一般社団法人日本語能力試験実施委員会が主催する日本語能力試験(JPT) 525点以上
- ・日本語検定協会・J.TEST 事務局が主催する実用日本語検定(J.TEST) において A-C レベルで認定を受け、600点以上
- ・公益財団法人日本漢字能力検定協会が主催するビジネス日本語能力テスト(BJT) における 420点以上

②経費支弁能力の確認方法、在籍管理方法

外国人留学生の経費支弁能力については入学前の入学手続時において経費支弁能力を確認するための各種書類の提出を求め、入学後も在籍状況を適宜確認し、文部科学省、出入国管理庁へ適切に報告を行い、事務局担当部署において管理している。

1 2 教育研究実施組織等の編成の考え方及び特色

新設学科の教育目的を実現するために、カリキュラム・ポリシーおよびディプロマ・ポリシーに沿って、教育上、研究上又は実務上の優れた知識、能力及び実績を有する教員を、大学設置基準等の関連法令に基づいた教員数を満たし、学生数を考慮した教員組織となるよう適切な編成を行っている。新設学科には、教授 5 名、准教授 3 名、講師 5 名、および助手を 4 名配置し、主要授業科目の担当者には基幹教員を充てている。また、基幹教員の年齢構成については、年齢バランスに配慮し、学科設置時に 30 代 2 名、40 代 4 名、50 代 5 名、60 代 2 名であり、完成年度にまでに定年に達する基幹教員はおらず、教育研究水準の維持向上及び教育研究の活性化に支障がない構成になっている。(資料 1 3)

以上のことから、本学科の教員組織の編成は、充実した教育研究活動を十分に保証し、継続できるものとする。

なお、本学では「京都精華大学教員組織編成方針」を定め公開している。(資料 1 4) 全学の編成方針、大学として求める教員像を示している。なお、マンガ学部において求める教員像を以下のように定めている。

- ・マンガ、アニメーション、キャラクターデザイン・ゲームデザイン等の領域を中心とした専攻分野に関する高度の研究業績・研究能力を有する者、または同領域における実務経験と高度の実務能力を有し、既存のアカデミズムに収まりきらないオルタナティブを見いだす能力を有し、研究の成果および実務経験を広く社会に提供することにより社会の発展に寄与する能力を有する者。
- ・教育、研究、社会貢献、ならびに京都精華大学・マンガ学部の運営における責任を自覚し、他の教職員と協働してそれらの発展に寄与しようとする者であって、高い倫理と清廉性を有する者。

教育研究活動の運営等が組織的かつ効果的に行われるよう、担当部局の職員が教員との役割分担の下で、教学、学生生活支援、進路支援、入試、海外交流、研究支援、社会連携等の委員会に職員も参加している。また、全学的な教学上の方針等の策定、点検、評価、改善策の検討と実施や自己点検、評価に関する事項を審議する大学運営会議には職員である学長室グループ長が構成員として参加している。このように、新設学科の運営においても、教職相互の協働や連携がとれるような体制としている。

1 3 研究の実施についての考え方、体制、取組

本学では、以下のような規程を設け教職員の研究活動の支援を行っている。「京都精華大学個人研究費規程」に基づき専任教員へは年額 30 万円を上限額(2024 年度実績)として支給している。また、本学の学術研究および教育の向上を期することを目的とし、「京都精華大学学長指定課題研究費規程」、「京都精華大学個人研究奨励費規程」、「京都精華大学共同研究に関する規程」「京都精華大学出版助成金規程」、「京都精華大学芸術表現助成規程」を整備し、個々の教職員の研究活動に対する支援、文化および芸術等の諸領域における学際的な研究の支援、研究成果の公開等を推進し、研究活動が活性化するための支援を行っている。

科学研究費等の競争的研究費、外部資金による研究費の執行支援を行う事務局担当部局では、これら研究費の獲得支援業務も行うとともに、研究者として求められる、研究倫理、研究執行における不正防止等に関する研修等を実施している。

また、本学は「国際マンガ研究センター」「アフリカ・アジア現代文化研究センター」「伝統産業イノベーションセンター」の研究組織を有し、本学が有する特徴的な教育資源について研究し、学外へ広く公開する活動を推進している。特にマンガ関連としては、2001 年度に開設した表現研究機構マンガ文化研究所でマンガとその周辺に関する研究活動を多角的に行い、日本マンガ学会の設立・運営の助成をはじめ、研究基盤に必要な人的・情報ネットワークの形成を推進し、現在では上述の「国際マンガ研究センター」を設置し、国内外の研究・教育機関とのネットワークを構築し、マンガの書籍資料や原画のアーカイブ等を通じて研究を進めている。これらの研究成果は本学の教育活動に還元、反映されるとともに、イベント等を通じて広く社会にも公開している。

企業・自治体等からの相談や依頼に基づき行う社会的な課題解決のための研究への対応として、大学及び教員が持つ専門的知見を活かした研究を展開するために「京都精華大学受託研究規程」がある。

研究成果を公開する媒体として、『京都精華大学紀要』を定期発行している。

本学の学部学科構成、教学内容に即した多種多様な研究、成果公表形態に対して規程を整備し、研究者が自らの専門分野や知見に合わせて取り組むことができるよう、幅広く研究会を提供しており、新設学科においても先進的で創造的な研究活動が創出されることが期待される。

1 4 施設、設備等の整備計画

(1)校地、運動場の整備計画

校地、校舎は大学設置基準の定める要件を十分に上回っているほか、各学科棟の講義室や演習室、図書館や体育施設などの施設設備も目的に沿って整備されている。

運動場(グラウンド)は、授業としての使用に加えて、課外活動などにおいて学生に有効に活用されている。学生福利厚生施設として、学生食堂、カフェ、コンビニエンスストア、購買部を設置し、学生生活支援に資するとともに、休息の場、学生同士の交流の場として

利用されている。

(2)校舎等施設の整備計画

キャラクターデザイン学科の入学定員数 112 名は、現在のマンガ学科キャラクターデザインコースにおいて基準としている入学者数と同数である。マンガ学科キャラクターデザイン学科には既に 1 年次から 4 年次までの学生が授業および実習を受講するための教室、実習室等の教育施設が設置され運用されている。キャラクターデザイン学科においては、これら教育施設を引き続き活用していくため、入学定員、収容定員に対して必要な教室、実習室が整備されている。基幹教員はすべて研究室が備えられており、教育研究上の情報管理等の観点から、プライバシーを確保した環境が整備されている。

また全学共通科目のための教室も、学内の各棟の中に配置されており、体育館、グラウンドと共に、授業を行うための環境を整えている。

(3)図書等の資料及び図書館の整備計画

図書館の機能を担う施設である「情報館」では、本学の教育、研究に必要な人文科学の諸領域および芸術、デザイン、マンガに関する専門分野の資料を中心に、その周辺領域を含めた資料を収集、管理、提供している。

開設時時点の蔵書は、図書 239,958 冊〔うち外国書 50,203 冊〕、学術雑誌 671 種〔うち外国書 502 種〕を所蔵している。デジタルデータベースは現在、「Japan Knowledge Lib」「JSTOR Arts & Sciences I・III・V」等の複数のサービスを導入しており、引き続き運用する。また、NACSIS-ILL を利用した他大学図書館との相互利用に加え、本学が加盟する図書館相互利用制度により、専門分野を超えた文献探索・収集が可能な環境となっている。

いずれも設置学部分野に対応して収集されており、学科間での共用も可能なため、引き続き教育・研究に活用していく。

新設学科の教学内容に対応し、キャラクターデザイン、デジタル造形、CG プログラミング、ゲームコンテンツ制作に関連する最新資料について、学生の利用に供するよう収集していく。

1 5 管理運営

本学では、教授会を、全学教授会と学部教授会に分けて置いている。全学教授会は学長が議長となり、原則として毎月 1 回開催している。構成員と審議事項は、京都精華大学教授会規程に基づき、以下のように定めている。

(構成)

第 3 条 全学教授会は、学長、専任の教授・准教授および講師を構成員として、これを組織する。

(審議事項)

第7条 全学教授会は、次の各号に掲げる事項を審議する。

- (1) 全学に関する重要事項
- (2) 各学部間の連絡調整に関する事項
- (3) 全学共通の教育課程の編成に関する事項
- (4) 全学共通の授業科目の担当に関する事項
- (5) 教員の人事に関する事項
- (6) その他学長が必要と認める事項

学部教授会は学部長が議長となり、原則として毎月1回開催している。構成員と審議事項は、京都精華大学教授会規程に基づき、以下のように定めている。

(構成)

第11条 学部教授会は、各学部に属する専任の教授・准教授および講師を構成員として、これを組織する。

2 学部教授会は、前項に定める者の他、必要に応じ他の教職員などの出席を求めることができる。

(審議事項)

第15条 学部教授会は、学長が次に掲げる事項について決定を行うにあたり意見を述べるものとする。

- (1) 学生の入学（編入学・転入学を含む）、卒業および課程の修了
- (2) 学位の授与
- (3) 前2号に掲げるもののほか、教育研究に関する重要な事項で、学部教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの

第15条の2 学部教授会は、前項に規定するもののほか、学長及び学部長（以下、この項において「学長等」という。）がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、及び学長等の求めに応じ、意見を述べることができる。

また、大学設置基準の趣旨に則り、基幹教員を構成員とした教育課程編成会議を設置し、学部長が議長となり、学部の教育課程の編成について審議している。

1.6 自己点検・評価

本学では、学則第2条1項において「本学は、教育研究水準の向上を図り、本学の目的および社会的使命を達成するため、本学における教育研究活動等の状況について自ら点検および評価を行い、その結果を公表する。」と定め、大学運営会議を設置し、内部質保証に関する体系図（資料15）を示し、学長を中心とした自己点検・評価活動を実施している。本学は、2008年度、2015年度、2022年度の公益財団法人大学基準協会による大学評価の結

果、同協会が定める大学基準に適合していることが認定されている。また年度毎に「自己点検評価報告書」としてまとめており、本学ホームページにて公開している。

1.7 情報の公表

本学では、在学生・保護者・卒業生・受験生等に向けて、本学ホームページ内の「大学情報の公表」を中心に、教育研究活動等の情報の周知・公表について積極的に行っている。

「大学情報の公表」

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/>

(京都精華大学ホームページ>大学紹介>大学情報の公表)

「教育研究上の基本的な情報」

(1)大学の教育研究上の目的に関すること

- ・学部、学科、課程、研究科、専攻ごとの名称及び教育研究上の目的

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/>

- ・教育の3つのポリシー

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/policy.html>

(2)教育研究上の基本組織に関すること

- ・法人および大学組織図・寄附行為・役員

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/organization.html>

(3)教員組織、教員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関すること

- ・専任教員数(学部)

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/gjh1lq00000013kh-att/gjh1lq00000045om.pdf>

- ・専任教員・非常勤教員比率

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/gjh1lq00000013kh-att/gjh1lq00000045ok.pdf>

- ・教員年齢帯分布

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/gjh1lq00000013kh-att/gjh1lq00000045oi.pdf>

- ・任期制教員に関する規程

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/gjh1lq00000013kh-att/20230401.pdf>

(4)入学者に関する受入れ方針及び入学者の数、収容定員及び在学する学生の数、卒業又は修了した者の数並びに進学者数及び就職者数その他進学及び就職等の状況に関すること

- ・アドミッション・ポリシー

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/policy.html>

- ・学部、学科、入学定員および収容定員（京都精華大学学則第3条）

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1lq00000029dg-att/pn05ej0000002xxi.pdf#page=2>

- ・研究科入学定員および収容定員（大学院学則第5条）

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1lq00000029dg-att/pn05ej000000aewp.pdf#page=1>

- ・入学定員・入学者数・入学定員充足率

https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/gjh1lq00000013kh-att/2024_nyugakuteiin.pdf

- ・収容定員充足率

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/gjh1lq00000013kh-att/gjh1lq00000045v7.pdf>

- ・学生数・教員数

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/number.html>

- ・卒業(修了)者数、進学者数、就職者数

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/career/status.html>

(5)授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業計画（シラバス又は年間授業計画の概要）

- ・学習のてびき

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/pdf/2025/tebiki.pdf>

- ・シラバス検索システム

https://portal.kyoto-seika.ac.jp/uprx/up/pk/pky001/Pky00101.xhtml?_ga=2.22160507.1367447592.1743983078-161352458.1716163368

(6)学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定に当たっての基準（必修・選択・自由科目別必要単位修得数及び取得可能学位）

〈学部〉

- ・教育課程・単位・教育課程の履修（京都精華大学学則第3章）
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1lq00000029dg-att/pn05ej0000002xxi.pdf#page=5>
- ・教育課程修了の認定・単位の授与・卒業および称号（京都精華大学学則第4章）
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1lq00000029dg-att/pn05ej0000002xxi.pdf#page=9>
- ・授業科目および単位数（京都精華大学学則 別表 I 教育課程 I～IV）
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1lq00000029dg-att/pn05ej0000002xxi.pdf#page=23>

〈大学院〉

- ・課程の修了および学位（京都精華大学大学院学則第5章）
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1lq00000029dg-att/pn05ej000000aewp.pdf#page=6>
- ・授業科目および単位数（京都精華大学大学院学則 別表 第3-1～3-4）
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/gjh1lq00000029dg-att/pn05ej000000aewp.pdf#page=9>

(7)校地・校舎等の施設その他の学生の教育研究環境

- ・施設紹介・キャンパスマップ
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/map/index.html>
- ・交通アクセス
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/access.html>

(8)授業料、入学料そのほかの大学等が徴収する費用

- ・学費(入学手続、授業料の納入期日含む)
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/tuition-and-fee/index.html>
- ・奨学金・経済的支援制度
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/scholarship/index.html>

(9)学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援

- ・学びの支援(授業・カリキュラム、授業サポートに関する情報)
<https://www.kyoto-seika.ac.jp/campuslife/class/index.html>

- ・ 学生生活(学生生活のサポート、課外活動、寮、学内施設等)

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/campuslife/index.html>

- ・ 就職サポート

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/career/index.html>

(10) その他

- ・ 国際交流・留学

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/campuslife/ie/index.html>

- ・ 学則

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/disclosure/gjh1lq00000013kh-att/pn05ej000000aewx.pdf>

- ・ 大学評価(自己点検報告書、認証評価の結果、学生アンケート等の結果を含む)、認可申請・届出関係書類(設置計画履行状況報告書含む)

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/>

- ・ 大学院設置基準第 14 条 2-2 に規定する「学位論文に係る評価に当たっての基準」に関する情報

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/#hdg11>

- ・ 事業報告(財務に関する情報含む)

<https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/report/>

- ・ 公的研究費の適正な運営・管理について

https://www.kyoto-seika.ac.jp/about/research/reserch_funds.html

1 8 教育内容等の改善を図るための組織的な研修等

本学では、教育内容の充実を図り、授業の内容および方法を改善するための組織として FD 委員会を設置している。FD 委員会では、教育内容の改善について審議し、提案を行うため、全科目を対象とした授業評価アンケートを実施、教員による授業参観、FD 研修会などを行っている。

授業評価アンケートは年 4 回実施し、個別集計結果は担当教員にフィードバックされる。教員はその結果を踏まえ、授業の改善点などを学生向けコメントとして提出する。授業参観は授業アンケートで評価の高い科目や全学共通必修科目などを対象として実施し、授業実践に関する知見の共有に取り組んでいる。

FD 研修会では全学的な研修会を年 2 回、各学部学科での研修会を年 2 回計画的に実施している。近年は「研究倫理コンプライアンスについて」「授業における合理的配慮」「成績評価の現場対応についての事例報告」「留学生対応について」「生成 AI を活用した教育実践」

といった、教育に関する幅広いテーマで開催し、大学が現状抱える教育上の課題について、改善および向上に資する取り組みを行っている。

その他、大学運営や教育研究活動などの適切かつ効果的な運用を図るため、教職員に対してSD研修を実施し、必要な知識および技能を習得させる取り組みを行っている。

新設学科においても同様に、教育内容の充実を図り、授業の内容および方法を改善するための組織的な研修等を実施する。

19 社会的・職業的自立に関する指導等及び体制

キャラクターデザイン学科の卒業後の進路としては、キャラクターデザイナー、ゲームデザイナー、イラストレーター、マンガの作家等としての活躍が期待され、ゲーム、コンテンツ、ウェブ制作、デザイン、出版・編集、教育等に関連する企業、機関などが就職先として想定される。クリエイターとして活躍する場合も、企業等に就職する場合も、一般的な企業就職だけではなく、多様な選択肢が考えられる。

①教育課程内の取組

全学共通教育科目のキャリア科目の中には、初年次からの職業意識を醸成させる科目、デザイン、アート等クリエイティブ職の最新動向を知る科目、自らビジネスを興すことも含めた新しい働き方を考える科目等、大学において制作する作品や学修成果を効果的に作品集にまとめるスキルを学ぶ科目、キャラクターデザイン学科の多様な卒業後の進路に対応する多様な科目が配置されている。また実際の企業や団体等との連携により、課題を解決することを通じて社会人としての基礎力と問題解決能力を実践的に学ぶ「社会連携PBLプログラム」、就業体験を通じて自身の適性や必要な能力を理解する「仕事体験」といった科目も置かれている。

②教育課程外の取組

本学では学生のキャリア支援に関する事項について、教職員の情報共有および円滑な連携を図るため、各学部教員および職員により構成される「キャリア支援委員会」が設置されており、卒業後の進路指導に関する現状を把握し、全学的な課題として共有している。

また、事務局学生グループキャリア支援チームでは、学生との個別相談、ガイダンス、企業説明会、卒業生を招いたイベント等の取り組みを積極的に実施している。

③適切な体制の整備

本学は新設学科以外にも芸術系学部を有しており、長年にわたりアート、デザイン、クリエイティブ関連の職業指導、作家やクリエイターへの支援の実績があり、新設学科においても、最新の社会や業界の動向を踏まえた、社会的・職業的に関する支援が可能と考える。

設置の趣旨等を記載した書類（別添資料）

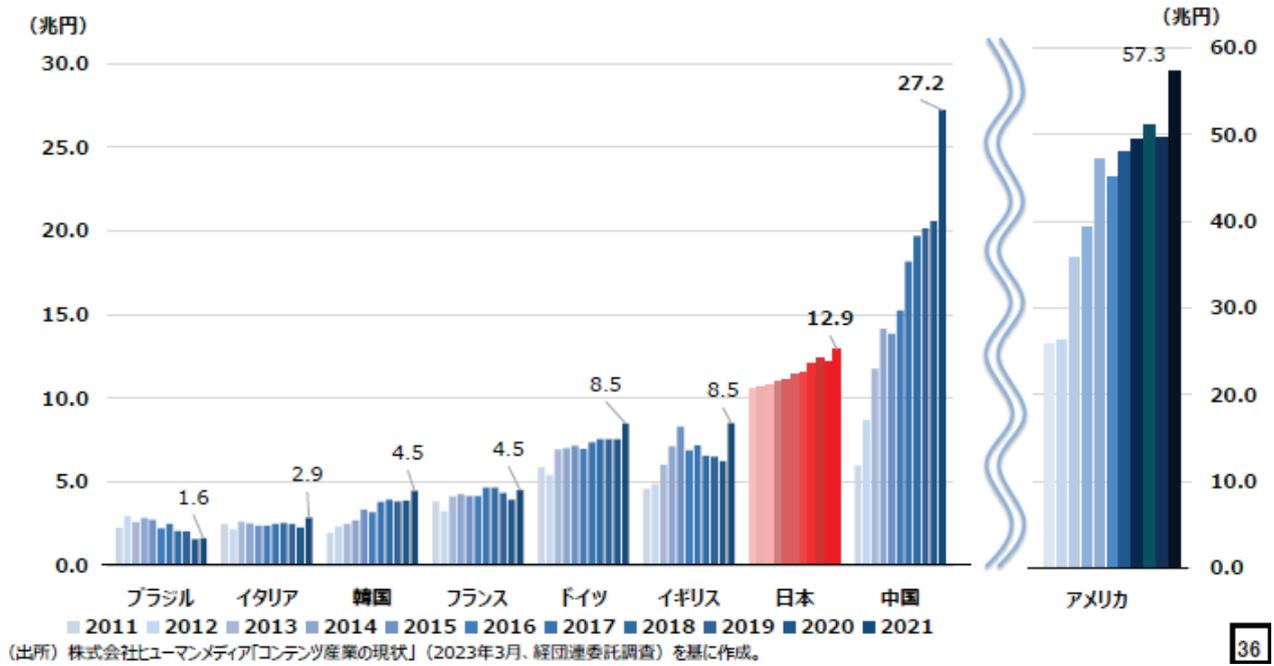
目次

【資料1】	世界のコンテンツ市場の規模	2
【資料2】	コンテンツ産業の世界市場・日本の輸出額規模	3
【資料3】	日本のコンテンツの海外売上のジャンル別構成比	4
【資料4】	コンテンツの海外進出の日中韓比較	5
【資料5】	クリエイター支援基金の統合・抜本強化	6
【資料6】	クリエイター・コンテンツ産業関連の予算	7
【資料7】	海外展開推進パッケージ	8
【資料8】	養成する人材像及び3つのポリシーの相関	9
【資料9】	カリキュラムポリシーと専門科目の関連図	10
【資料10】	履修モデル（2D イラストレーション）	11
【資料11】	履修モデル（3D グラフィックス）	12
【資料12】	履修モデル（ゲームデザイン）	13
【資料13】	学校法人京都精華大学就業規則（定年に関する規程）	14
【資料14】	京都精華大学教員組織編成方針	25
【資料15】	京都精華大学内部質保証規程および体系図	28

【資料 1】世界のコンテンツ市場の規模

世界のコンテンツ市場の規模

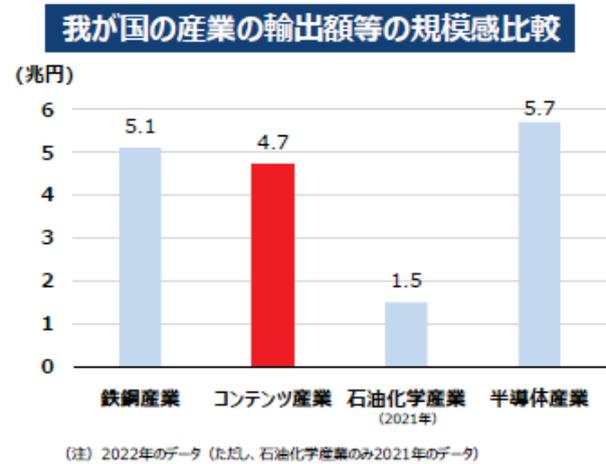
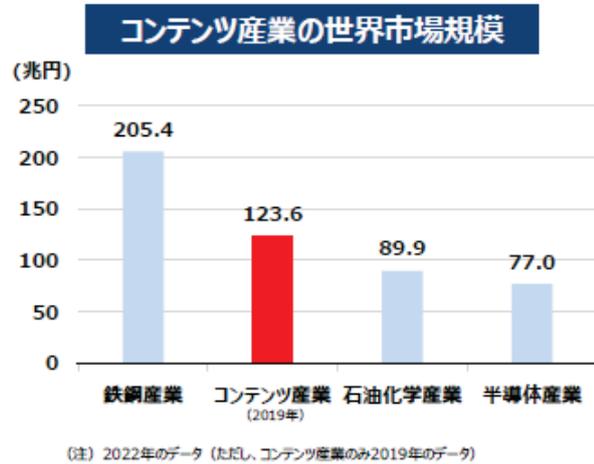
- 世界のコンテンツ市場規模の推移を見ると、日本は世界第3位。2021年は12.9兆円。
- 中国は、2013年に日本を抜き世界第2位へ。2021年時点で日本の2倍の市場規模（27.2兆円）。



内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024 年改訂版」より引用

コンテンツ産業の世界市場・我が国輸出額規模の相場感

- 世界のコンテンツ市場の規模は、石油化学産業、半導体産業よりも大きい。
- 日本由来コンテンツの海外売上は、鉄鋼産業、半導体産業の輸出額に匹敵する規模。



(注) 2019年は1ドル=109.0円、2022は1ドル=128.4円で算出。
(出所) 以下を基に作成。

鉄鋼 世界市場→株式会社グローバルインフォメーション「鉄鋼の世界規模、2027年に1兆9286億米ドル到達予測」 <https://japan.zdnet.com/release/30847425/>
輸出額→一般社団法人日本鉄鋼連盟「鉄鋼輸出入家数概況」 <https://www.iisf.or.jp/data/boeki/index.html>

コンテンツ 世界市場→独立行政法人日本貿易振興機構「プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策及び事例調査」(注)出版・マンガ・音楽・ゲーム・映画・アニメ・放送・キャラクターを抽出の上、重複排除のため簡易的に補正
輸出額→株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023(確定版)」(2023年12月31日) ※海外市場の売上 <http://humanmedia.co.jp/database/POF/D82023y3tirashi.pdf>

石油化学 世界市場→株式会社グローバルインフォメーション「石油化学製品の市場規模、2027年に7867億4000万米ドル到達予測」 <https://japan.zdnet.com/release/30892496/>
輸出額→石油化学工業協会「石油化学製品の国別輸出額」 https://www.jpca.or.jp/statistics/annual/kuni_ex_im.html

半導体 世界市場→WORLD SEMICONDUCTOR TRADE STATISTICS (世界半導体市場統計)
輸出額→財務省貿易統計(半導体等電子部品)

37

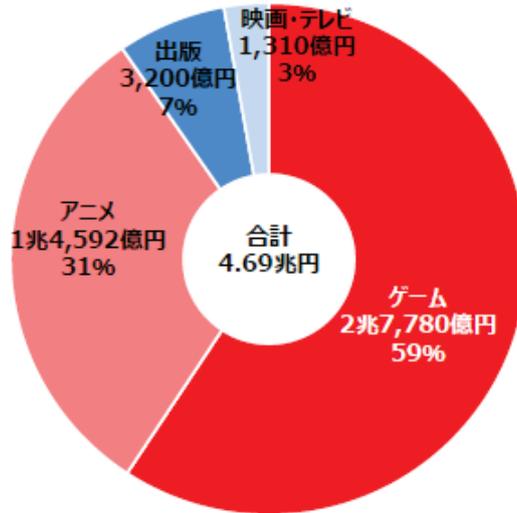
内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版」より引用

【資料3】日本のコンテンツの海外売上のジャンル別構成比

日本のコンテンツの海外売上のジャンル別構成比 ※音楽除く

○ 日本のコンテンツの海外売上のジャンル別の割合は、ゲームが59%、アニメが31%、出版が7%、映画・テレビが3%。

日本コンテンツの海外売上のジャンル別の割合（2022年）
（単位：億円）



(注) 音楽の海外輸出額は含んでいない。
(出所) 株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023」(2023年12月31日)を基に作成。

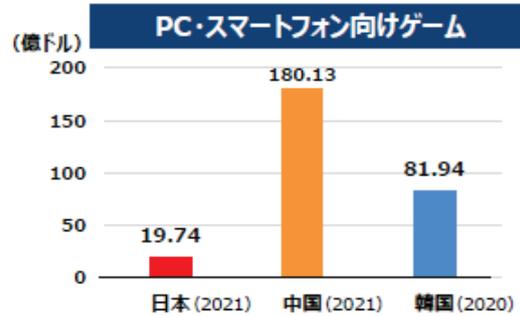
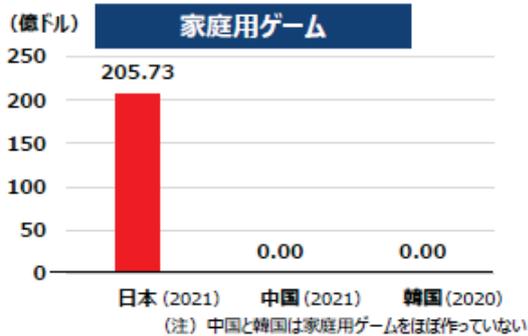
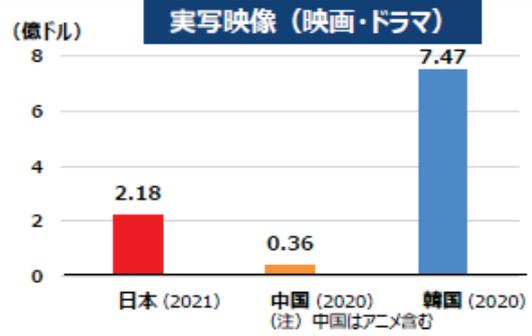
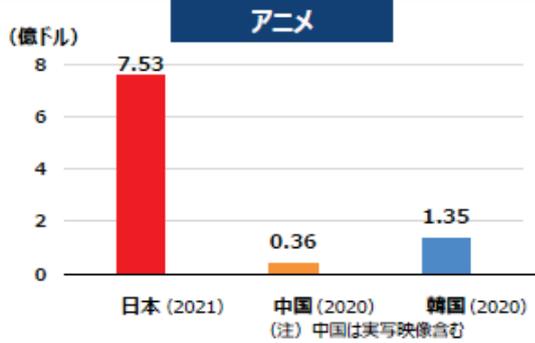
38

内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版」より引用

【資料4】コンテンツの海外進出の日中韓比較

コンテンツの海外進出の日中韓比較

- 日本はアニメ、家庭用ゲームの海外収入では中国、韓国に勝り、実写映像の海外収入では韓国を下回る。
- PC・スマートフォン向けゲームでは中国・韓国を下回る。



(出所) 株式会社ヒューマンメディア「コンテンツ産業の現状」(2023年3月、経団連委託調査)を基に作成。

内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版」より引用

【資料5】クリエイター支援基金の統合・抜本強化

令和6年度補正

クリエイター・コンテンツ産業の一貫的な支援を行う「クリエイター支援基金」の統合・抜本強化

令和6年度補正予算額

120億円



- クリエイター等支援について、(独)日本芸術文化振興会に設置する「クリエイター支援基金」を活用し、3年程度弾力的かつ複数年度にわたってシームレスな枠組みで海外展開等を戦略的に推進。
- 両省庁連携により 120億円

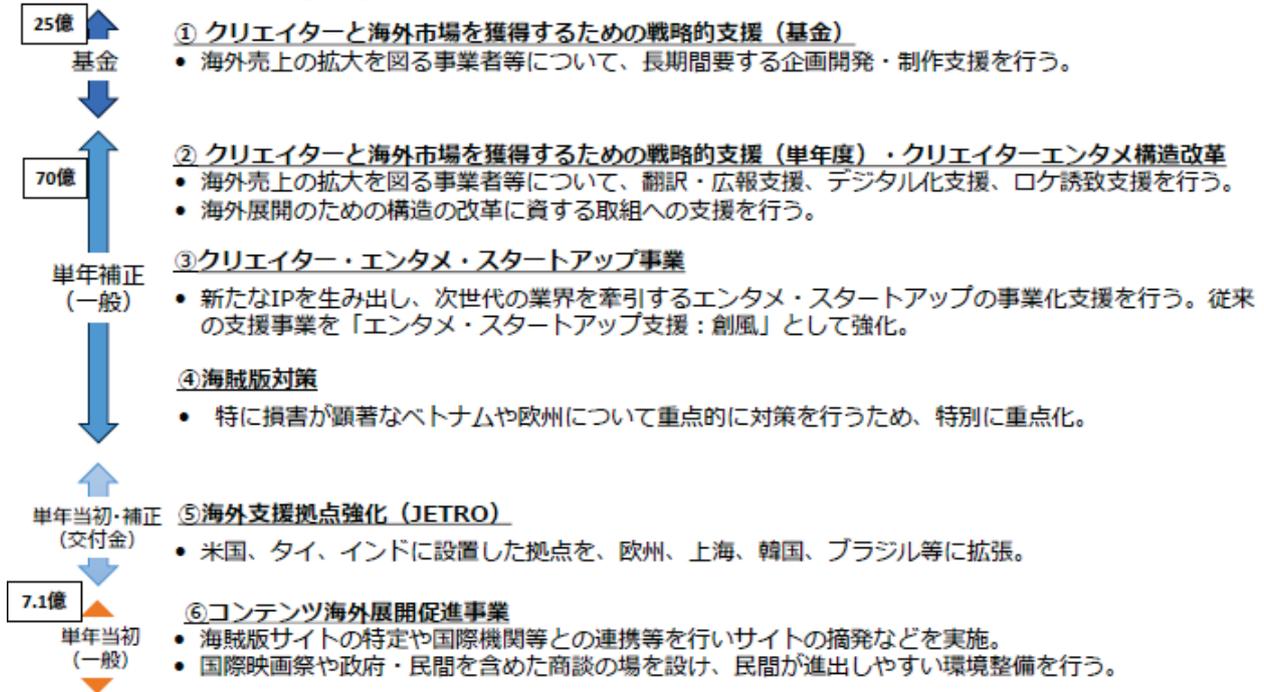


4

第2回コンテンツ産業官民協議会「資料2：文化庁提出資料」より引用

経産省のクリエイター・コンテンツ産業関連の予算

- 令和6年度補正予算では、海外展開に係る単年で事業者支援と海賊版の重点対策、海外支援拠点強化を実施。このうち基金で長期間を要する制作の支援。
- 令和7年度当初予算案では、国が主催する国家レベルのイベント（映画祭支援）や海賊版対策など民間が進出しやすい環境整備を実施。



2

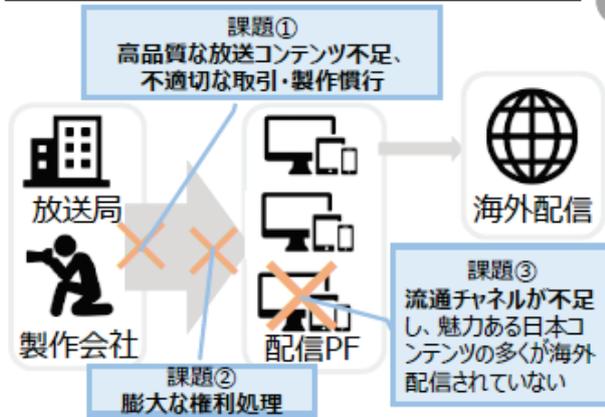
第2回コンテンツ産業官民協議会「資料3：経済産業省提出資料」より引用

放送コンテンツの製作力強化・海外展開推進パッケージ

1

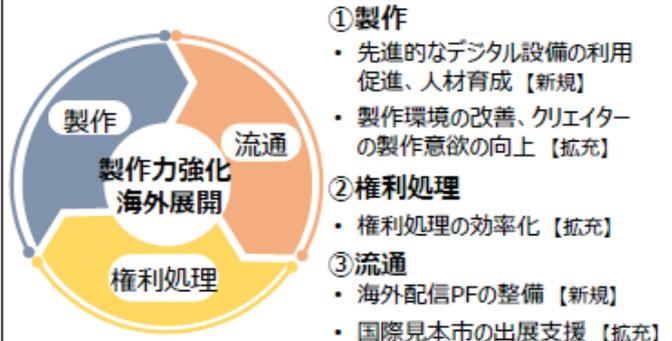
- 日本発コンテンツの海外市場規模20兆円（2033年）※達成のため、日本の放送コンテンツのさらなる製作力強化・海外展開の推進が必要。
※「新たなクールジャパン戦略」（令和6年6月、知的財産戦略本部決定）
- 製作力強化・海外展開にあたって、①グローバルで求められる高品質コンテンツの不足、先進的技術・ノウハウ等を有した人材の不足、不適切な取引・製作慣行、②膨大な権利処理、③海外流通チャネル不足等の課題が存在。
- ①人材育成支援を含めた高品質の放送コンテンツの製作促進、②権利処理の効率化、③日本の放送コンテンツを集約した配信プラットフォーム（PF）の整備等に取り組むことにより、「製作・権利処理・流通」の好循環の実現を図り、放送コンテンツの製作力強化・海外展開を推進。

現状・課題



目指す姿

「製作・権利処理・流通」の好循環による
放送コンテンツの製作力強化・海外展開を実現



令和6年度補正+令和7年度当初(案)：25.6億円

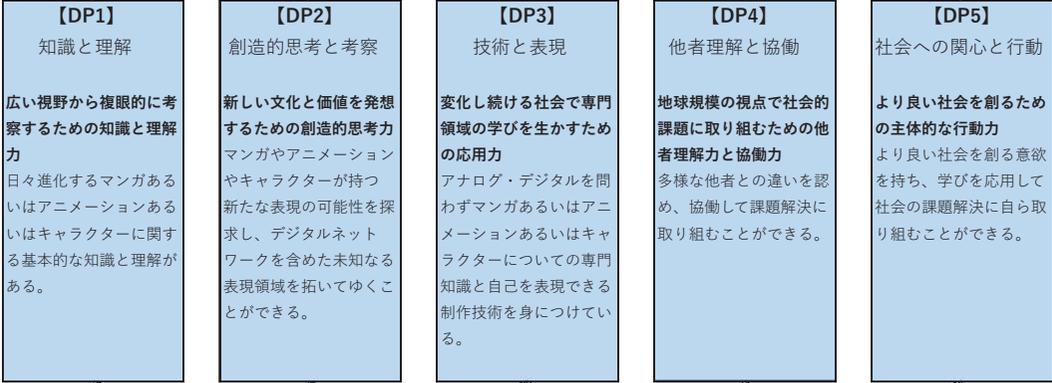
第2回コンテンツ産業官民協議会「資料4：総務省提出資料」より引用

【資料8】養成する人材像及び3つのポリシーの相関

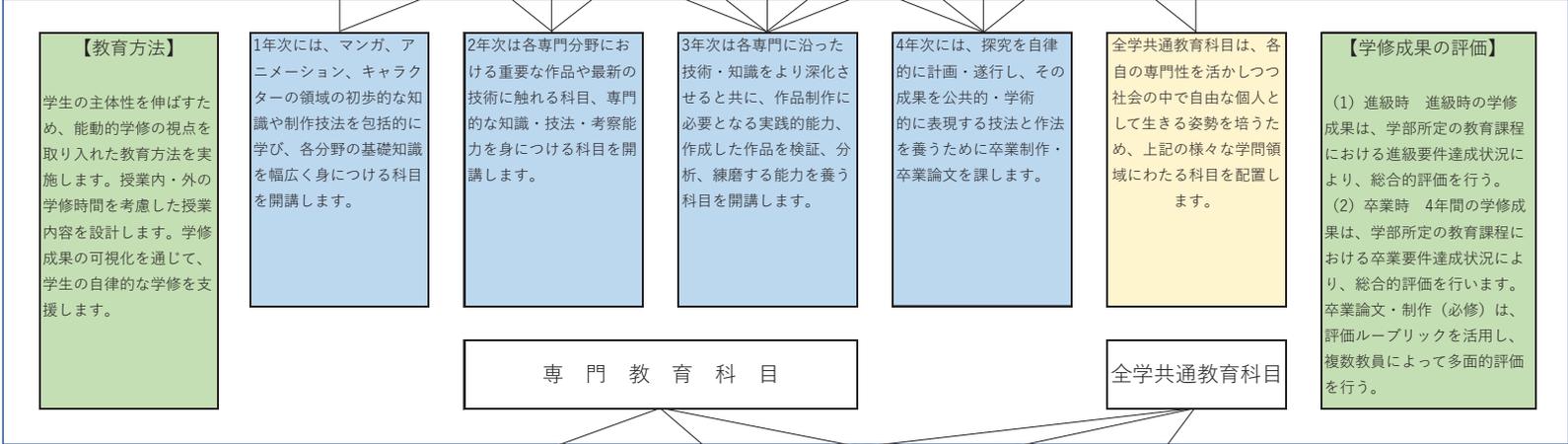
養成する人材像

キャラクターづくりによって育まれた絵心を持ち、コンテンツの創造と発信に意欲的に取り組む人材、
またキャラクターデザインの力で、ゲームやエンターテインメントに携わるクリエイター

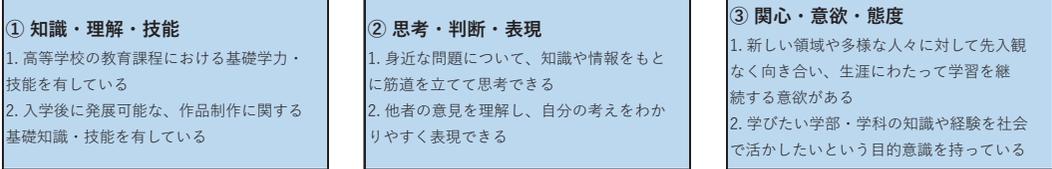
ディプロマ・ポリシー【DP】



カリキュラム・ポリシー【CP】



アドミッション・ポリシー【AP】



カリキュラムマップ (学部専門教育科目)

カリキュラム・ポリシー

1年次

1年次には、マンガ、アニメーション、キャラクターの領域の初歩的な知識や制作技法を包括的に学び、各分野の基礎知識を幅広く身につける科目を開講します。

2年次

2年次は各専門分野における重要な作品や最新の技術に触れる科目、専門的な知識・技法・考察能力を身につける科目を開講します。

3年次

3年次は各専門に沿った技術・知識をより深化させると共に、作品制作に必要となる実践的能力、作成した作品を検証、分析、練磨する能力を養う科目を開講します。

4年次

4年次には、探究を自律的に計画・遂行し、その成果を公共的・学術的に表現する技法と作法を養うために卒業制作を課します。

必修科目

学科専門科目 (選択必修)

- ・キャラクター造形基礎1～4
- ・3Dグラフィックス基礎1～4
- ・ゲームデザイン基礎1～4

学部基盤科目

- ・マンガ史1・2
- ・マンガ概論1・2

- ・キャラクター造形応用1・2
- ・3Dグラフィックス応用1・2
- ・ゲームデザイン応用1・2

学科専門科目 (必修)

- ・キャラクターデザイン研究1・2
- ・キャラクターデザイン実践1・2

- ・卒業研究実習1・2

- ・卒業制作

選択科目

学科専門科目 (選択必修)

- 講義系科目
- ・エンターテインメント総合講座
- ・空想生物デザイン論

講義系科目

- ・キャラクター表現史
- ・神話キャラクター論
- ・ゲーム史
- ・ゲーム産業論

実技系科目

- ・背景技法
- ・表現実践技法(DTP・展示・発表)
- ・カメラ表現技法
- ・絵本技法
- ・クリーチャー作画実習
- ・コスチューム作画実習
- ・アナログ描画技法
- ・ポートフォリオデザイン
- ・デジタルイラスト技法
- ・動物作画実習
- ・映像編集
- ・人体研究1・2
- ・デジタルソフト実習
- ・デジタル動画技法
- ・3Dテクスチャリング
- ・3Dモデリング技法
- ・3D背景モデリング
- ・アナログフィギュア造形
- ・デジタルフィギュア造形
- ・ゲームUIデザイン
- ・ビジュアルストーリーテリング
- ・トランスメディアストーリーテリング
- ・ゲームプランニング
- ・アナログゲーム制作実習
- ・ゲームエンジン実習
- ・ゲーム編集技法
- ・VRコンテンツ制作

学部共通

講義系科目

- ・マンガリテラシー1・2
- ・キャラクター造形論1・2
- ・メディア文化論

【資料10】履修モデル（2Dイラストレーション）

「キャラクターづくりを通じて絵心を育み、コンテンツの創造と発信に意欲的に取り組みたい学生」

科目区分	1年次			2年次			3年次			4年次			修得単位数		
	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	小計	合計	
全学共通教育科目	導入プログラム	履修指定	1.0										1.0	124.0	
	表現科目			工芸概論	選択	2.0				身体表現論	選択	2.0	6.0		
				美術史	選択	2.0									
	グローバル科目	英語1/日本語1	選択必修	2.0	京都学	選択	2.0	文化人類学		2.0					8.0
		英語2/日本語2	選択必修	2.0											
	リベラルアーツ科目	アカデミックスキル1	必修	2.0				科学史	選択	2.0	心理学	選択	2.0		9.0
		アカデミックスキル2	必修	2.0											
情報と倫理		履修指定	1.0												
社会実践力育成プログラム				国内ショートプログラム	選択	2.0	京都の伝統産業実習		2.0				4.0		
キャリア科目	キャリア1	履修指定	1.0				キャリア3	履修指定	1.0	仕事体験1	選択	1.0	4.0		
							ポートフォリオ専門実習	選択	1.0						
横断科目				CG史	選択	1.0	ゲームデザイン論	選択	1.0	社会芸術論	選択	2.0	4.0		
学部専門教育科目	マンガ学部基礎科目	マンガ史1	必修	1.0									4.0		
		マンガ史2	必修	1.0											
		マンガ概論1	必修	1.0											
		マンガ概論2	必修	1.0											
	マンガ学部共通科目				キャラクター造形論1		2.0	メディア文化論	選択	2.0			4.0		
	学科専門科目 (選択必修)	キャラクター造形基礎1	選択必修	1.5	キャラクター造形応用1	選択必修	3.0							30.0	
		キャラクター造形基礎2	選択必修	1.5	キャラクター造形応用2	選択必修	3.0								
		キャラクター造形基礎3	選択必修	1.5	3Dグラフィックス応用1	選択必修	3.0								
		キャラクター造形基礎4	選択必修	1.5	3Dグラフィックス応用2	選択必修	3.0								
		3Dグラフィックス基礎1	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎2	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎3	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎4	選択必修	1.5											
		ゲームデザイン基礎1	選択必修	1.5											
ゲームデザイン基礎2		選択必修	1.5												
ゲームデザイン基礎3	選択必修	1.5													
ゲームデザイン基礎4	選択必修	1.5													
学科専門科目 (必修)							キャラクターデザイン研究1	必修	3.0	卒業研究実習1	必修	4.0	24.0		
							キャラクターデザイン研究2	必修	3.0	卒業研究実習2	必修	4.0			
							キャラクターデザイン実践1	必修	3.0	卒業制作	必修	4.0			
							キャラクターデザイン実践2	必修	3.0						
学科専門科目 (選択)	空想生物デザイン論	選択	2.0	キャラクター表現史	選択	2.0	カメラ表現技法	選択	2.0				26.0		
	エンターテインメント総合講座	選択	2.0	デジタルイラスト技法	選択	2.0	表現実践技法	選択	2.0						
				人体研究1	選択	2.0	ポートフォリオデザイン	選択	2.0						
				神話キャラクター論	選択	2.0	クリーチャー作画実習	選択	2.0						
				アナログフィギュア造形	選択	2.0									
				3Dモデリング技法	選択	2.0									
			3D背景モデリング	選択	2.0										

【資料 1 1】履修モデル (3Dグラフィックス)

「キャラクターを造形する新しい技術や知識を学びとろうとする好奇心が旺盛で、3Dモデラー、CGクリエイター、原型師などのものづくりの仕事に就きたい学生」

科目区分	1年次			2年次			3年次			4年次			修得単位数		
	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	小計	合計	
全学共通教育科目	導入プログラム	履修指定	1.0										1.0	124.0	
	表現科目			工芸概論	選択	2.0				身体表現論	選択	2.0	6.0		
				美術史	選択	2.0									
	グローバル科目	英語 1 / 日本語 1	選択必修	2.0	京都の伝統工芸講座1	選択	2.0	グローバルヒストリー	選択	2.0					8.0
		英語 2 / 日本語 2	選択必修	2.0											
	リベラルアーツ科目	アカデミックスキル 1	必修	2.0				考古学	選択	2.0	人類と人工知能	選択	2.0		9.0
		アカデミックスキル 2	必修	2.0											
		情報と倫理	履修指定	1.0											
社会実践力育成プログラム				社会連携PBLプログラム 1	選択	2.0	国内ショートプログラム	選択	2.0				4.0		
キャリア科目	キャリア 1	履修指定	1.0				キャリア 3	履修指定	1.0	仕事体験 2	選択	1.0	4.0		
							ポートフォリオ専門実習	選択	1.0						
横断科目				ゲームデザイン論	選択	1.0	CG史	選択	1.0	メディア技術論 1	選択	1.0	4.0		
										メディア技術論 2	選択	1.0			
マンガ学部基礎科目	マンガ史 1	必修	1.0										4.0		
	マンガ史 2	必修	1.0												
マンガ学部共通科目	マンガ概論 1	必修	1.0										4.0		
	マンガ概論 2	必修	1.0												
学部専門教育科目				マンガリテラシー 1	選択	2.0	キャラクター造形論 1	選択	2.0				4.0		
	学科専門科目 (選択必修)	キャラクター造形基礎 1	選択必修	1.5	キャラクター造形応用 1	選択必修	3.0							30.0	
		キャラクター造形基礎 2	選択必修	1.5	キャラクター造形応用 2	選択必修	3.0								
		キャラクター造形基礎 3	選択必修	1.5	3Dグラフィックス応用 1	選択必修	3.0								
		キャラクター造形基礎 4	選択必修	1.5	3Dグラフィックス応用 2	選択必修	3.0								
		3Dグラフィックス基礎 1	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎 2	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎 3	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎 4	選択必修	1.5											
		ゲームデザイン基礎 1	選択必修	1.5											
		ゲームデザイン基礎 2	選択必修	1.5											
	ゲームデザイン基礎 3	選択必修	1.5												
	ゲームデザイン基礎 4	選択必修	1.5												
	学科専門科目 (必修)							キャラクターデザイン研究 1	必修	3.0	卒業研究実習 1	必修	4.0	24.0	
							キャラクターデザイン研究 2	必修	3.0	卒業研究実習 2	必修	4.0			
							キャラクターデザイン実践 1	必修	3.0	卒業制作	必修	4.0			
							キャラクターデザイン実践 2	必修	3.0						
学科専門科目 (選択)	エンターテインメント総合講座	選択	2.0	3Dモデリング技法	選択	2.0	3D背景モデリング	選択	2.0				26.0		
	空想生物デザイン論	選択	2.0	3Dテキストチャリング	選択	2.0	アナログフィギュア造形	選択	2.0						
				人体研究 1	選択	2.0	デジタルフィギュア造形	選択	2.0						
				カメラ表現技法	選択	2.0	ゲームエンジン実習	選択	2.0						
				映像編集	選択	2.0	ゲームUIデザイン	選択	2.0						
				ゲーム史	選択	2.0									

【資料12】履修モデル（ゲームデザイン）

「キャラクターデザインから、ゲームやエンターテインメントを創り出すクリエイターやデザイナーを目指す学生」

科目区分	1年次			2年次			3年次			4年次			修得単位数		
	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	科目名	必修/選択	単位数	小計	合計	
全学共通教育科目	導入プログラム	履修指定	1.0										1.0	124.0	
	表現科目			工芸概論	選択	2.0				身体表現論	選択	2.0	6.0		
				美術史	選択	2.0									
	グローバル科目	英語1/日本語1	選択必修	2.0	京都学	選択	2.0	文化人類学	選択	2.0					8.0
		英語2/日本語2	選択必修	2.0											
	リベラルアーツ科目	アカデミックスキル1	必修	2.0				自然科学概論	選択	2.0	社会学	選択	2.0		9.0
		アカデミックスキル2	必修	2.0											
		情報と倫理	履修指定	1.0											
社会実践力育成プログラム				社会連携PBLプログラム2	選択	2.0	国内ショートプログラム	選択	2.0			4.0			
キャリア科目	キャリア1	履修指定	1.0				キャリア3	履修指定	1.0	仕事体験1	選択	1.0	4.0		
							ポートフォリオ専門実習	選択	1.0						
横断科目				ゲームデザイン論	選択	1.0	グローバルデザイン論1	選択	1.0	コンテンツ産業論1	選択	1.0	4.0		
										コンテンツ産業論2	1.0				
マンガ学部基礎科目	マンガ史1	必修	1.0										4.0		
	マンガ史2	必修	1.0												
マンガ学部共通科目	マンガ概論1	必修	1.0										4.0		
	マンガ概論2	必修	1.0												
学部専門教育科目				キャラクター造形論	選択	2.0	メディア文化論	選択	2.0				4.0		
	学科専門科目 (選択必修)	キャラクター造形基礎1	選択必修	1.5	キャラクター造形応用1	選択必修	3.0						30.0		
		キャラクター造形基礎2	選択必修	1.5	キャラクター造形応用2	選択必修	3.0								
		キャラクター造形基礎3	選択必修	1.5	ゲームデザイン応用1	選択必修	3.0								
		キャラクター造形基礎4	選択必修	1.5	ゲームデザイン応用2	選択必修	3.0								
		3Dグラフィックス基礎1	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎2	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎3	選択必修	1.5											
		3Dグラフィックス基礎4	選択必修	1.5											
		ゲームデザイン基礎1	選択必修	1.5											
		ゲームデザイン基礎2	選択必修	1.5											
	ゲームデザイン基礎3	選択必修	1.5												
	ゲームデザイン基礎4	選択必修	1.5												
	学科専門科目 (必修)							キャラクターデザイン研究1	必修	3.0	卒業研究実習1	必修	4.0	24.0	
							キャラクターデザイン研究2	必修	3.0	卒業研究実習2	必修	4.0			
							キャラクターデザイン実践1	必修	3.0	卒業制作	必修	4.0			
							キャラクターデザイン実践2	必修	3.0						
学科専門科目 (選択)	エンターテインメント総合講座	選択	2.0	ゲーム産業論	選択	2.0	ポートフォリオデザイン	選択	2.0			26.0			
	空想生物デザイン論	選択	2.0	ゲームエンジン実習	選択	2.0	ゲーム編集技法	選択	2.0						
				ゲームUIデザイン	選択	2.0	ビジュアルストーリーテリング	選択	2.0						
				ゲームプランニング	選択	2.0	トランスメディアストーリーテリング	選択	2.0						
				アナログゲーム制作実習	選択	2.0	V Rコンテンツ制作	選択	2.0						
				ゲーム史	選択	2.0									

【資料 1 3】 学校法人京都精華大学就業規則（定年に関する規程）

学校法人京都精華大学就業規則

1993年10月13日 制定

第1章 総則

（目的）

第1条 この就業規則は、学校法人京都精華大学(以下「法人」という。)の職員(以下「教職員」という。)の就業に関する事項を定めることを目的とする。

2 法人および教職員は、ともに誠意をもってこの規則を守らなければならない。

（教職員の定義）

第2条 この規則において「教職員」とは、第6条第1項に規定する条件を満たし、同条第2項に規定する手続きを経て、法人に採用された専任の教育職員、事務職員をいう。ただし、特別任用教員、非常勤講師、その他期間を定めて雇用する要員に関する事項は、別に定める。

（役職者の定義）

第2条の2 この規則において「役職者」とは、管理および監督する地位にある教職員とし、その職位および職務については、「役職者の職位および職務規程」に定める。

（義務）

第3条 教職員は、法人の建学の精神を尊重し、その民主的伝統を重んじ、職責を誠実に遂行し、互いに協力して教育目的の達成に努め、これに背反する言行があってはならない。

2 教職員は、上司の指揮命令に従い、誠実に職務を遂行しなければならない。

3 教職員は、互いに人格を尊重し、以下に該当する行為を行ってはならない。

(1) 学内外を問わず、法人の名誉または信用を傷つけ、その利益を害し、または教職員全体の不名誉となるような行為を行うこと

(2) 職務上知り得た守秘事項をもらすこと

(3) 職場の風紀、秩序の維持の妨げとなる行為を行うこと

(4) 言葉や行為により、相手方に不利益や不快感を与え、その尊厳を損なう行為を行うこと

(5) その他教職員として不相当と認められる行為を行うこと

4 前項第4号については、「学校法人京都精華大学ハラスメントの防止・対策に関する規程」に定めるものとする。

5 法令による証人、鑑定人等となり、職務上の秘密に属する事項を公表するには、事前に許可を得なければならない。

第4条 削除

第5条 法人は、業務の都合等により、教職員に職場、職種の変更を命ずることがある。教職員は、正当な理由がなければこれを拒むことができない。

第2章 人事

（採用）

第6条 教職員として新たに採用される者は、次の条件を備えなければならない。

(1) 健康 職務を遂行するために十分な健康を有すること。

(2) 年齢 満18歳以上の者

(3) 学力技能 従事する勤務に必要な程度の学力と技能を有すること。

2 教職員として新たに採用される者は、速やかに次の書類を提出しなければならない。

(1) 履歴書(必要があるときは写真を添付したもの。)

(2) 住民票記載事項証明書、その他身分を証明する書類

- (3) 最終卒業学校の卒業証明書および成績証明書
- (4) 健康診断書(最近3か月以内に実施したもの。)
- (5) その他法人が必要と認める書類

3 教職員として新たに採用される者が、法人外の他の業務を兼ねようとするときは、あらかじめ届け出て、理事長の承認を得なければならない。

4 削除

(試用期間)

第7条 法人は、新たに採用した教職員に対して、3か月間の試用期間を設ける。

2 試用期間中または試用期間終了の際、引き続き教職員として就業させることを不適当と認めた場合は、第13条に規定する手続を経てこれを解雇する。

(異動の届出)

第8条 教職員は、次に掲げる事項について異動のある場合は、その都度、速やかに届け出なければならない。

- (1) 現住所の変更
- (2) 諸手当支給や休暇取得に係る家族の異動
- (3) 法人に就職した後の学歴および資格の変更
- (4) その他身分上必要な事項

(休職事由)

第9条 法人は、次のいずれかに該当する場合には教職員に休職を命ずる。ただし、第2号の場合は、常務理事会の議を経て休職を命じないことがある。

- (1) 業務外の傷病により、正常な勤務に堪えられないと認められたとき
- (2) 刑事訴追を受けたとき
- (3) 法人の命により、留学その他で職務を離れるとき

(休職期間)

第10条 前条に規定する休職の期間は、次の通りとする。ただし、この休職期間は在籍年数に通算する。

- (1) 前条第1号による休職の期間は5年間とし、同一傷病もしくは同一傷病に起因すると認められる傷病が再発した場合の休職期間は、すでに取得した休職期間の残存期間とする。
- (2) 前条第2号による休職の期間は、その事件が裁判所に係属する期間とする。
- (3) 前条第3号による休職の期間は、休職の事由が解消するまでの期間とする。

2 休職者は本法人の教職員としての身分を保有する。

(復職)

第11条 法人は、第9条による休職者の事由が解消したときは、復職を命ずる。ただし、同条第2号の規定による休職者については、復職を命じないことがある。

2 第9条第1号による休職者の場合、復職を命ずるにあたっては、就労可能であることを証明する医師の診断書の提出を求める。さらに、必要と認める場合は法人が指定する医師の診断書の提出を求めることがある。

(定年)

第12条 教職員は、満65歳に達した年度末をもって退職するものとする。

2 年齢の計算方法は、「年齢計算に関する法律」の規定によるものとする。

第12条の2 法人は、定年等により退職した教職員を退職日の翌日から再雇用することができる。

2 再雇用に関する規定は、別に定める。

(定年の延長)

第12条の3 学長に就任する者が、当該任期の終了前に定年年齢に達する場合は、当該任期の終了まで定年年齢を延長するものとする。

第12条の4 本学が新設する学部、研究科の学部長、研究科長に就任する者が、当該学部、研究科の完成年度前に定年年齢に達する場合は、当該学部、研究科の完成年度まで定年年齢を延長するものとする。

第12条の5 「寄附行為」第6条第1項第2号により理事に就任する者が、当該任期の終了前に定年年齢に達する場合は、当該任期の終了まで定年年齢を延長するものとする。

(解雇)

第13条 法人は、教職員が次の各号の一に該当するときは、解雇する。

- (1) 職務に著しく不適任で配置転換しても改善の見込みがないと認められたとき
- (2) 精神または身体に著しい障害があつて、業務に耐えられないと認められたとき
- (3) 法人の承認を得ないで他の業務に従事し、その停止の勧告に応じないとき
- (4) 正当な事由なく、14日以上無断欠勤したとき
- (5) 本規則第45条第2項に該当するとき
- (6) 天災事変、その他やむを得ない事由の為、事業継続が不可能となったとき
- (7) 休職期間が満了し、復職できないとき

2 前項第1号から第6号により解雇するときは、30日前に解雇の予告をするか、または30日分の平均賃金を支給する。

(解雇の制限)

第14条 法人は、教職員が業務上で負傷または疾病にかかり、療養のために第33条による特別休暇をうけている場合は、解雇しない。

(退職)

第15条 教職員が退職を希望するときは、退職を希望する日の30日前までに、法人所定の退職願を提出しなければならない。ただし、選択定年制による退職を希望するときの手続については、別に定める。

(身分の喪失)

第16条 教職員は、次の場合には教職員の身分を失う。

- (1) 本人が死亡したとき
- (2) 法人が休職を命じ、休職期間が終了しても復職を命じないとき
- (3) 雇用契約の期間に定めがあつて、その期間が終了したとき

第17条 教職員は、退職の際、身分証明書および日本私立学校振興・共済事業団が管掌する私学共済制度の加入者証を遅滞なく返却しなければならない。

第3章 給与・退職金・旅費

(給与)

第18条 教職員に支給する給与は、本俸と諸手当とし、別に定める給与規程による。

(休職手当)

第19条 削除

第20条 削除

(退職金)

第21条 教職員が退職したときは、別に定める退職金規程により、退職金を支給する。

(旅費)

第22条 教職員が業務のために出張を命じられたときは、別に定める旅費規程により旅費を支給する。

第4章 勤務・休日・休暇・休業

(勤務時間)

第23条 教職員の勤務時間は1週あたり37時間30分、勤務時間中の休憩時間は1日あたり1時間とする。

2 前項の勤務時間およびその内の休憩時間の配分は次の通りとする。

(1) 勤務時間については、原則として、月曜日から土曜日の午前9時から午後6時までのうち7時間30分とする。

(2) 休憩時間については、前号の勤務時間のうち1時間とする。

3 法人は、業務等の都合により、前項第1号および第2号の時間を変更することがある。

第24条 教育職員の授業担当時間数は、前条第1項の範囲内で、別に定める「学校法人京都精華大学専任教員の授業担当時間数に関する規程」による。

2 前項にかかわらず、学長等の役職者の授業担当時間数は、これを軽減することができる。学長等の役職者の授業担当時間数については、別に定める。

3 教育職員の授業担当時間の配分については、前条第2項にかかわらず、法人の定める時間割によることとする。

4 教育職員は、前条にかかわらず、業務に差し支えない範囲内で、法人以外の場所で教育・研究等に従事することができる。

5 教育職員が法人外で非常勤講師に就任しようとする場合は、あらかじめ所定の書式によって届け出て、理事長の承認を得なければならない。ただし法人外における非常勤講師授業担当時間は、原則として、1週あたり6時間を超えないものとする。

6 教育職員が法人外の研究機関において、共同研究員、法人外の各種審議会等の委員等、その他教育・研究業務等に就こうとする場合は、あらかじめ所定の書式によって届け出て、理事長の承認を得なければならない。
(事務職員の本法人における授業担当)

第24条の2 本法人の学部または研究科等が事務職員に授業担当を委嘱するときは、理事長の承認を得なければならない。

2 前項の場合の手続きについては、これを別に定める。

(事務職員の他大学非常勤講師等の就任)

第24条の3 事務職員が、他大学の非常勤講師に就任しようとするときは、理事長はこれを認めることができる。

2 事務職員が、法人外の各種審議会等の委員等に就任しようとするときは、理事長の承認を得なければならない。

3 事務職員が、法人外の教育研究機関等の共同研究員等に就任しようとするときは、理事長の承認を得なければならない。

4 第1項、第2項および第3項に関する手続きについては、これを別に定める。

(遅刻、早退、欠勤)

第25条 教職員が病気その他やむを得ない事由で遅刻、早退または欠勤するときは、あらかじめ所属長に届け出なければならない。ただし、事前に余裕のないときは、事後速やかに届け出なければならない。

2 病気欠勤が7日以上におよぶときは、前項の届出の他に医師の診断書を提出しなければならない。

3 法人は、本人の申し出により欠勤を有給休暇に振り替えることができる。

4 欠勤した教職員の給与の支給については、給与規程に定める。

(時間外勤務、休日出勤)

第26条 法人は、業務の都合上、やむを得ない事由のある場合は、労働基準法第36条に基づく協定に従い、第23条の規定を超え、または第28条第1項の休日に通常の勤務をさせることがある。

2 前項に規定する時間外労働および休日勤務を命じた場合は、別に定める時間外勤務手当を支給する。

3 小学校入学前までの子の養育または要介護状態にある家族の介護を行う教職員のうち、延長することができる時間を短くすることを申し出た者の勤務時間については、別に定める。

(代休)

第26条の2 休日勤務は次の通りとし、記載の通りの代休を与える。

事項	条件	代休
休日勤務	休日に出勤して5時間以上勤務した場合	4週間以内に与える。

2 平日の時間外勤務が1ヶ月につき7.5時間以上ある場合、当月に限り、7.5時間につき1日の残業代休を与えることがある。

(日直、宿直)

第27条 法人は、業務上の必要があるとき、教職員に日直、宿直を命ずることがある。

(休日)

第28条 教職員の休日は、次のとおりとする。

- (1) 日曜日
- (2) 1週につき日曜日以外の1日
- (3) 国民の祝日に関する法律に規定する休日
- (4) 年末・年始(法人が別に定める日)
- (5) その他、法人が定める臨時休業日

2 法人は、業務等の都合により、前項各号の休日を4週間を通じて4日間の範囲内で変更することがある。

3 第1項各号の規定にかかわらず、振替休日として業務の都合により所定の休日を他の日と振替えることがある。

4 振替休日は、原則として所定の休日の前後4週間以内にあらかじめ休日を指定のうえ、振替えるものとする。

(年次有給休暇)

第29条 教職員は、1か年(4月1日から翌年3月31日まで)を通じて20日の年次有給休暇を取得することができる。ただし、前年度において勤務すべき日数の8割以上勤務しない者はこの限りでない。また、年度途中採用者については、採用月により別表第1に定めるとおり取得することができる。

2 年次有給休暇の詳細については、労働基準法(昭和22年法律第49号)第39条の規定による。

3 前各項の規定により10日以上年次有給休暇を付与したときは、当該有給休暇日数のうち5日については、基準日から1年以内に、法人が時季を指定することにより付与するものとする。ただし、5日のうち、教職員が取得し、または計画的付与が行われたときは、法人は、その日数分について時季を指定して付与しない。

4 法人は、前項の規定により、年次有給休暇の時季を定めるときは、あらかじめその時季について当該教職員の意見を聴くものとする。

第30条 教職員は、前条の年次有給休暇のうち未取得日数を次年度に繰り越すことができる。ただし、繰越日数を合算して40日を超えることはできない。

第31条 教職員は、欠勤を年次有給休暇に振り替えることができる。

(年次有給休暇の時間単位での付与)

第31条の2 労使協定に基づき、年次有給休暇の日数のうち、1か年について5日の範囲内で、労使協定で定めた時間単位で年次有給休暇を取得することができる。

2 年次有給休暇の時間単位での付与に関する詳細は労使協定に定めるものとする。

(代替休暇)

第31条の3 1ヵ月の時間外勤務時間が60時間を超えた教職員に対して、労使協定に基づき代替休暇を与えるものとする。

2 代替休暇は半日または1日単位で与える。

3 代替休暇に関する詳細は労使協定に定めるものとする。

(特別休暇)

第32条 教職員は、次のいずれかに該当する場合には、有給の特別休暇を取得することができる。休暇日数については、別表第2に定めるとおりとする。

- (1) 本人が結婚する場合
- (2) 本人の子が結婚する場合
- (3) 本人の妻が出産する場合
- (4) 親族が死亡した場合
- (5) 本人の父母、配偶者もしくは子の死亡該当日に墓参または法要を行う場合
- (6) 教職員が生理休暇を請求した場合
- (7) 天災、事変その他教職員の責に帰すことのできない理由によって災害を受け、または交通遮断のため勤務できない場合
- (8) 公民権の行使等の場合（公民権の行使または証人、監査人として出頭を命じられたとき）

2 前項における用語の定義は、以下のとおりとする。

- (1) 結婚 入籍、内縁関係、および結婚に相当する関係として法人に申請し受理されたもの
- (2) 配偶者 前号の相手方
(業務上、通勤途上の傷病)

第33条 教職員が業務上または通勤途上で負傷し、あるいは疾病にかかった場合は、医師の診断書に基づき、法人が認めた場合に特別休暇を与えることができる。ただし、必要がある時は、法人の指定する医師の診断書の提出を求めることができる。

2 前項の期間の給与等は、別に定める業務上災害における法定外補償給付および法定外通勤災害補償規程による。

(産前産後休暇)

第34条 出産予定の教職員は、請求によって出産予定日前8週間(多胎妊娠の場合は14週間)の有給休暇を取得することができる。

2 実際の出産が予定日より遅れた場合は、この産前休暇を遅れた日数分だけ延長することができる。

3 産後8週間を経過しない教職員は就業させない。この期間は、有給とする。ただし、産後6週間を経過した教職員が勤務を申し出たときは、当該教職員を医師が支障ないと認めた業務に就かせることがある。

(母性健康管理)

第34条の2 妊娠中および出産後1年以内の教職員が健康診査等を受けるために通院する場合、必要時間の遅刻、早退、離席を認める。通院のため出勤不能の場合は、本人の請求により有給休暇の取得を認める。

2 前項の通院時間については、有給とする。

3 妊娠中および出産後1年以内の教職員が健康診査等を受け、医師等から指導を受けた場合は、その指導事項を守ることができるよう、勤務時間の変更、勤務の軽減等を認める。

また、休業が必要な場合は、特別休暇の取得を認める。

4 前項の措置のうち、休業中の給与は、「学校法人京都精華大学休職を命じられた教職員に対する給与および休職給付に関する取扱い細則」によるものとする。

(育児休業等)

第35条 教職員は請求によって、子の養育のために育児休業、育児短時間勤務、子の看護休暇、育児のための時間外労働および深夜労働の制限等の適用を受けることができる。

2 前項に掲げる制度の適用に関する必要事項については、別に定める「学校法人京都精華大学育児休業等に関する規程」による。

(介護休業等)

第36条 教職員は請求によって、家族の看護のために介護休業、介護短時間勤務、介護休暇、介護のための時間外労働および深夜労働の制限等の適用を受けることができる。

2 前項に掲げる制度の適用に関する必要事項については、別に定める「学校法人京都精華大学介護休業等に関する規程」による。

第5章 保健・衛生

(健康診断)

第37条 教職員は、毎年少なくとも1回定期的に健康診断を受けなければならない。

2 法人は、教職員に対して、前項の他に必要に応じて健康診断または予防措置を命ずることができる。

(就業の禁止)

第38条 法人は、産業医または専門医が必要と認めたときは、次のいずれかに該当する者を就業させない。ただし、第1号に規定する者が伝染予防の措置をした場合は、この限りでない。

- (1) 伝染性の疾病にかかっている者
- (2) 精神病の患者で、就業することが不適当な者
- (3) 前2号以外の疾病で、就業することによって著しく病勢が悪化するおそれのある者
- (4) 病後、健康回復の十分でない者
- (5) その他、医師が就業を不適当と認めた者

(職務の軽減措置)

第38条の2 産業医または衛生管理者の助言により、理事長は、傷病・事故等により職員の担当職務を十分に遂行できないと認めた場合、当該職員の職務を軽減することができる。

第6章 災害補償および通勤災害給付

(届出の義務)

第39条 教職員が業務上または通勤途上で負傷し、あるいは疾病にかかったときは、速やかに届け出なければならない。

(災害補償)

第40条 教職員が、業務上または通勤途上で負傷し、もしくは疾病にかかり、その結果障害を受け、もしくは死亡したときの災害補償および保険給付は、労働者災害補償保険法に定めるところによる。

(法定外補償)

第41条 法人は、教職員が労働者災害補償保険法による保険給付を受けることになった場合には、別に定めるところにより、法定外補償給付または法定外給付を行う。

第7章 非常事故

(非常事故)

第42条 教職員は、災害その他非常事態が発生する危険があることを知ったときは、速やかに法人に通知するとともに臨機の措置をとらなければならない。

2 教職員は、非常災害が発生した場合は、互いに協力して、その被害を阻止しなければならない。

第8章 表彰・懲戒

(表彰)

第43条 教職員が次の各号の一に該当したときは、表彰する。

- (1) 法人の名誉を特に発揚し、教職員の模範となる行為をしたとき
- (2) 教育・研究・発明において、著しい功績をあげ、法人に貢献したとき
- (3) その他、上記各号に準ずる功績があり、表彰の必要を認めたとき

2 表彰は、総務担当常務理事の発議により、常務理事会の議を経て行う。

3 表彰は賞状を授与してこれを行う。賞状には、賞品または賞金を付すことがある。

(懲戒)

第44条 懲戒は、譴責、減給、出勤停止、諭旨解雇、懲戒解雇とする。

(懲戒の事由)

第45条 教職員が、次の各号の一に該当した場合、譴責、減給、出勤停止に処するものとする。

- (1) 法人の信用を傷つけ、または不名誉となるような行為を行ったとき
- (2) 職務上知り得た守秘事項をもらしたとき
- (3) 第3条第3項第4号に該当する行為により、相手方に被害を与えたとき
- (4) 故意または過失により法人に損害を与えたとき
- (5) 職務に対する熱意・誠意がなく、怠慢で業務に支障が及ぶと認められるとき
- (6) 部下の、懲戒に該当する行為に対し、監督責任があるとき
- (7) その他この規則および諸規程に違反し、または前各号に準ずる不都合な行為があったとき

2 教職員が次の各号の一に該当するときは、諭旨解雇または懲戒解雇に処するものとする。ただし、情状により減給または出勤停止とすることがある。

- (1) 法人の信用を著しく傷つけ、または極めて不名誉となるような行為を行ったとき
- (2) 故意または重大な過失により、法人に重大な損害を与えたとき
- (3) 重要な経歴を偽り採用されたとき、および重大な虚偽の届出・申告を行ったとき
- (4) 第3条第3項第4号に該当する行為により、相手方に重大な被害を与えたとき
- (5) 飲酒運転または酒気帯び運転をし、交通事故を発生させ、重大な被害を及ぼしたとき
- (6) 再三の注意・指導にもかかわらず、職務に対する熱意・誠意がなく、怠慢で業務に支障が及ぶと認められるとき
- (7) 刑罰法規の適用を受け、または刑罰法規の適用を受けることが明らかとなり、法人の信用を害したとき
- (8) 前項の懲戒を受けたにもかかわらず、あるいは再三の注意・指導にもかかわらず改悛または向上の見込みがないとき
- (9) その他この規則および諸規程に違反し、または前各号に準ずる重大な行為があったとき

3 第3条第3項第4号に該当する行為により懲戒を行う場合は、「学校法人京都精華大学ハラスメントに関する懲戒規程」の定めるところによる。

4 懲戒は、懲戒委員会による審議の結果を受け、理事長の発議により、常務理事会の議を経て理事長が決定する。

5 懲戒委員会に関する事項は、これを別に定める。

(出勤停止)

第46条 前条に定める出勤停止の期間は3ヶ月以内とし、出勤停止期間中の賃金は支払わないものとする。

(懲戒の手続き)

第47条 懲戒解雇・諭旨解雇に係る手続は、これを別に定める。

(懲戒前自宅待機措置)

第48条 教職員の行為が懲戒解雇・諭旨解雇事由に該当しないしそのおそれがある場合、調査または審議決定するまでの間、自宅待機させることがある。

(懲戒不服審査委員会)

第48条の2 懲戒処分を受けた教職員の不服についての審査は、懲戒不服審査委員会が行う。

(懲戒処分の公表)

第48条の3 懲戒処分の公表に関する事項は、これを別に定める。

(損害賠償)

第49条 懲戒に該当し、法人に損害を与えた者には、その損害の全部または一部を賠償させることがある。

第9章 雑則

(兼職)

第50条 教職員が法人に採用された後、法人外の他の業務を兼ねようとするときは、あらかじめ届け出て、理事長の承認を得なければならない。

2 削除

(公益通報者の保護等)

第51条 公益通報者の保護等については、「学校法人京都精華大学における公益通報者の保護等に関する規程」の定めるところによる。

(出向)

第52条 法人の業務執行上その意義を認めた場合には、法人は、職員の同意を得て、関係諸団体に出向させることがある。

2 事務職員の出向については、「学校法人京都精華大学事務職員出向規程」の定めるところによる。

附 則

1 この規則は、1993年10月13日に制定し、1994年4月1日より施行する。

2 1997年3月22日改定・施行

3 1999年3月27日に改定し、1999年4月1日より施行する。

4 2001年3月24日に改定し、2001年4月1日より施行する。

5 2001年10月6日に改定し、同日より施行する。

6 2003年3月29日改定・施行

7 2005年3月26日改定・施行

8 2007年3月31日に改定し、2007年4月1日より施行する。

9 2007年5月26日改定・施行

10 2007年9月29日改定・施行

11 2007年12月8日改定・施行

12 2008年3月29日に改定し、2008年4月1日より施行する。

13 2009年3月28日に改定し、2009年4月1日より施行する。

14 2010年3月27日に改定し、2010年4月1日より施行する。

15 2011年3月26日に改定し、2011年4月1日より施行する。

16 2016年3月26日に改定し、2016年4月1日より施行する。

17 2017年3月25日に改定し、2017年4月1日から施行する。ただし、第12条に規定する定年年齢について、2027年度までは次の通り段階的に移行するものとする。

年度	定年
2018年度まで	満70歳
2019年度	満70歳、満69歳
2020年度	満69歳
2021年度	満69歳、満68歳
2022年度	満68歳
2023年度	満68歳、満67歳
2024年度	満67歳
2025年度	満67歳、満66歳
2026年度	満66歳
2027年度	満66歳、満65歳

- 18 2017年9月23日に改定し、同日から施行する。ただし、前項に規定する定年年齢の段階的移行については、2018年4月1日以降に採用された教職員には適用しないものとする。
- 19 2019年3月23日に改定し、同日から施行する。ただし、第12条の2および第29条第3項ならびに第4項については2019年4月1日から施行する。
- 20 2019年9月28日に改定し、2020年4月1日から施行する。
- 21 2019年11月9日に改定し、2020年4月1日から施行する。
- 22 2020年1月25日に改定し、2020年4月1日から施行する。
- 23 2021年3月27日に改定し、2021年4月1日から施行する。
- 24 2021年11月27日に改定し、2022年4月1日から施行する。

別表第1（第29条関係）

年度途中採用月による有給休暇取得可能日数

採用月	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
日数	20	18	16	14	13	11	9	7	6	4	2

別表第2（第32条関係）

特別休暇取得日数基準

- (1) 本人が結婚する場合…5日以内
 （ただし、入籍日、挙式日、および結婚に相当する関係として法人に申請し受理された日のいずれか早い日から1年以内一括して取得のこと。）
- (2) 本人の子が結婚する場合…2日以内
- (3) 本人の妻が出産する場合…3日以内
- (4) 親族が死亡した場合
- ア 配偶者…10日以内
- イ 血族 ① 父母（1親等の直系尊属）…7日以内
 ② 子（1親等の直系卑属）…7日以内
 ③ 祖父母（2親等の直系尊属）…3日以内
 ④ 孫（2親等の直系卑属）…3日以内
 ⑤ 兄弟姉妹（2親等の傍系者）…3日以内
 ⑥ 曾祖父母（3親等の直系尊属）…2日以内
 ⑦ 伯叔父母（3親等の傍系尊属）…2日以内
 ⑧ 甥姪（3親等の傍系卑属）…2日以内
- ウ 姻族 ① 父母（1親等の直系尊属）…3日以内
 ② 祖父母（2親等の直系尊属）…3日以内
 ③ 兄弟姉妹（2親等の傍系者）…2日以内
 ④ 伯叔父母（3親等の傍系尊属）…1日以内
 （ただし、生計を一にする姻族の場合は血族に準ずる）
- (5) 本人の父母、配偶者または子の死亡該当日に墓参もしくは法要を行う場合…1日
 （ただし、前4号および同5号の場合で、遠隔地に赴く必要のあるときは、実際に要する往復日数を加算することができる。）
- (6) 教職員が生理休暇を請求した場合（生理日の就業が著しく困難な者からの請求があったときは、生理日について特別有給休暇を与える。）

- (7) 天災、事変その他教職員の責に帰すことのできない理由によって災害をうけ、または交通遮断のため勤務できない場合…本学の認めた期間
- (8) 公民権の行使等の場合（公民権の行使または証人、監査人として出頭を命じられたとき）…その必要とする時間、日数

京都精華大学 教員組織編成方針

京都精華大学は、「人間尊重」「自由自治」を建学の理念とし、「学問・芸術によって、人類社会に尽くそうとする 自立した人間の形成」をその使命として掲げています。その建学の理念と使命に基づく具体的な目標として、「グローバルな観点から思考し、リベラルアーツに基づいてより良い社会を創る意欲を持ち多様な人々と協働し、世界の様々な課題に対する新しい価値を表現し、提供できる人間」を教育目標とし、「知識と理解」「創造的思考・視点と考察」「技術・研究と表現」「他者理解と協働」「社会への関心と行動」の5つの要素を全学的な学位授与方針のベースとして設定しています。

建学理念に基づいたこうした人間の育成を実現するため、本学が求める教員像と教員組織の編成方針を以下のとおり定めます。

【大学として求める教員像】

- (1) 本学の建学理念と教育の目的を深く理解し、教育の3つの方針（ディプロマポリシー、カリキュラムポリシー、アドミッションポリシー）の実現に貢献する者。
- (2) 専門分野に関する高度な教育研究上の業績を有する者、または専門分野における実務経験と高度の実務能力を有する者。
- (3) 大学教育を担うことができる教育上の能力を有し、教育の向上に努める者。
- (4) 本学の各種教員要件に示される全教職員共通行動基準（※1）に則った行動特性を有する者。

【教員組織の編成方針】（全学共通）

- (1) 必要教員数
「大学設置基準」、「大学院設置基準」等の関連法令に基づき、適切な教員を配置する。
収容定員に対する教員一人あたりの学生数を適切に考慮した教員組織を適切に編成する。
- (2) 教員編成
特定の範囲の年齢、性別に著しく偏ることのないようバランスを確保する。また国籍の多様性や学歴・職歴等における国際性の確保にも留意する。
- (3) 主要授業科目の担当
教育上主要と認める授業科目については、原則として専任教員が担当する。
- (4) 教員の募集・採用・昇任
教員の募集は、原則公募とし、求める人材像や実績等を公募要項に明記する。教員の採用・昇任では、「京都精華大学専任教員役職別能力要件」「京都精華大学専任教員職位別要件」をふまえ、各職位ごとの採用・昇任に関する規程と細則にもとづき、公正性、適切性、透明性を担保し運用する。

(5) 教育内容の改善のための組織的な研修等

自己点検、授業改善、カリキュラム改革等による内部質保証の実現に資するため、組織的な FD 活動を行い、教員の資質向上を図る。

【各学部・共通教育機構において求める教員像】

国際文化学部	<p>(1) 国際文化学部内の各専攻・専門領域に関する高度の研究業績と教育実績を有する者。またそれらの業績を広く市民に公開することで、社会の発展に寄与しようとする意欲を有する者。</p> <p>(2) 国際文化学部の運営に関して強い使命感を持ち、他の大学構成員と協働して大学・学部の発展に尽力する者。</p> <p>(3) 平素の業務においては高い倫理と清廉性を有し、学部教員会議をはじめとした諸会議に滞りなく出席し、学部運営に必要な情報の収集と理解に努める者。</p> <p>(4) 入学試験、広報活動に積極的に参加・協力し、国際文化学部の社会的プレゼンスの向上に尽力する者。</p>
メディア表現学部	<p>(1) メディア表現学部の各専攻・専門領域に関する高度の研究業績と教育実績を有する者。または同領域における実務経験を有し、既存のアカデミズムに収まりきらないオルタナティブを見いだす能力を有し、研究の成果および実務経験を広く社会に提供することで、社会の発展に寄与する能力を有する者</p> <p>(2) メディア表現学部の運営に関して強い使命感を持ち、他の大学構成員と協働して大学・学部の発展に尽力する者。</p> <p>(3) 平素の業務においては高い倫理と清廉性を有し、学部教員会議をはじめとした諸会議に滞りなく出席し、学部運営に必要な情報の収集と理解に努める者。</p> <p>(4) 入学試験、広報活動に積極的に参加・協力し、メディア表現学部の社会的プレゼンスの向上に尽力する者。</p>
芸術学部	<p>(1) 芸術学部の教育の目的ならびに教育方針の実現のため、芸術の専門分野に関する高度の研究業績と実務経験を有し、豊かな教育上の能力を持つ者。美術・工芸の教員免許状においては、取得に関連する教育を担当するにふさわしい教育上の能力、教育実績を持つ者。これら高度な教育研究上の業績を有し、研究の成果および実務経験を広く社会に提供することにより社会の発展に寄与する能力を有する者。</p> <p>(2) 教育、研究、社会貢献、ならびに京都精華大学・芸術学部の運営における責任を自覚し、他の教職員と協働してそれらの発展に寄与しようとする者であって、高い倫理と清廉性を有する者。</p>

デザイン学部	<p>(1) デザインの専門分野で優れた研究活動と豊かな実務経験を有する者。美術・工芸の教員免許状および建築学科においては1級建築士の取得に関連する必要な授業を担当できる者。</p> <p>(2) デザインによる創造的な活動を通じて社会貢献を推進する能力、教職員と協働して学部を運営する能力、学生に対する実践的な指導力、それらを有する者。</p>
マンガ学部	<p>(1) マンガ、アニメーション、キャラクターデザイン・ゲームデザイン等の領域を中心とした専攻分野に関する高度の研究業績・研究能力を有する者、または同領域における実務経験と高度の実務能力を有し、既存のアカデミズムに収まりきらないオルタナティブを見いだす能力を有し、研究の成果および実務経験を広く社会に提供することにより社会の発展に寄与する能力を有する者。</p> <p>(2) 教育、研究、社会貢献、ならびに京都精華大学・マンガ学部の運営における責任を自覚し、他の教職員と協働してそれらの発展に寄与しようとする者であって、高い倫理と清廉性を有する者。</p>
共通教育機構	<p>(1) 語学教育およびスポーツ教育、キャリア教育を含む一般教育、社会実践プログラム、資格課程等の専門分野に関する高度の研究業績・研究能力を有する者、または同領域における実務経験と高度の実務能力を有し、研究の成果および実務経験を広く社会に提供することにより社会の発展に寄与する能力を有する者。</p> <p>(2) 教育、研究、社会貢献、ならびに京都精華大学共通教育機構の運営における責任を自覚し、他の教職員と協働してそれらの発展に寄与しようとする者であって、高い倫理と清廉性を有する者。</p>

(※1)

バリュー (本学が重視する価値観)	全教職員共通行動基準 (本学が重視する価値観を守るためにどのような行動をするべきか)
教育第一	教育機関に勤める者として、常に学生の成長に寄与する教育を最優先に活動します。
自由自治	既成の価値観にとらわれず主体的/自立的に思考し、大学の運営を責任を持って担います。
社会貢献	文化・芸術の価値を信じ、それらを用い日本や世界の社会的問題解決に貢献します。
人格的平等	人間の多様性を念頭に置き、大学の全構成員が人格的に平等であることを認めて協働します。
創造	新しい挑戦や改革をためらわず、大学に新しい価値を付加する創造に取り組みます。

京都精華大学 内部質保証規程

（目的）

第 1 条 京都精華大学は、本学の理念・目的、教育目標および各種方針の実現に向けて、以下の通り規程を定め、内部質保証を推進する。

（定義）

第 2 条 教育・研究、組織・運営、施設・設備ならびに社会貢献等（以下「教育研究等」という。）の活動状態について、本学自らの責任において点検・把握し適切に評価を行い（以下「自己点検・評価」という。）、その結果をもとに恒常的・継続的に改善・向上を行うことで教育研究等の質と学生の学習成果の水準等を保証する一連の取組のことを、「内部質保証」と定義する。

2 内部質保証の一環として、自己点検・評価の客観性・妥当性を担保するために本学が自主的に実施する外部有識者による評価を、「外部評価」と定義し、学校教育法に定められた学外の認証評価機関による第三者評価を「認証評価」と定義する。

（基本方針）

第 3 条 本学の内部質保証は、以下の各号の基本方針に沿って実行されるものとする。

- (1) 学長のリーダーシップのもとに内部質保証のための組織を整備し、全学的な観点から教育研究等に関する改革・改善を推進する。学長は、必要に応じて常務理事会および理事会と連携する。
- (2) 自己点検・評価は、学外の認証評価機関が定める大学評価基準に準拠し、全学、各学部・研究科等部局、授業科目の 3 つのレベルにおいて実施する。
- (3) 自己点検・評価においては、アセスメントプランに則り、教育活動、教育効果、学生の学習成果について恒常的に測定・評価を行う。
- (4) 自己点検・評価においては、IR 担当部門から提供される各種客観的データ等をもとに現状を把握し、長所の把握および改善点の検証に活用する。
- (5) 自己点検・評価においては、学外有識者、学生、卒業生、地域社会、産業界等から意見を得ることで、自己点検・評価活動に対する客観性・公平性を担保する。
- (6) 自己点検・評価、外部評価、認証評価、ならびに教育研究活動、学習成果、教育成果を公表し、社会に対する説明責任を果たす。
- (7) 本学の内部質保証の体制および役割、結果、方向性等について、全ての教職員の理解と共有を促し、組織文化として定着をはかる。

（組織および役割）

第 4 条 前条に定める基本方針のもとに、以下の各号により各組織の内部質保証上の関連性および役割を定める。

- (1) 大学運営会議

学長を議長とし、全学的な教学マネジメント体制のもとに全学レベルの内部質保証を推進する責任を負い、自己点検・評価報告、外部評価委員会による外部評価報告、認証評価結果を基に本学の教育研究等における全学的な特色を把握し、改善を要する事項について協議し各部局に対して改善指示を行う。大学運営会議の運営に関する事項は、別に定める「京都精華大学大学運営会議規程」による。

(2) 学長室グループ

全学の自己点検・評価、外部評価委員会および認証評価を所管し、主に全学レベル、各学部・研究科等部局レベルにおける点検において、アセスメントプランに基づく IR データを提供することで教育研究等の点検支援を行い、部局別自己点検・評価報告をとりまとめ、全学の自己点検・評価報告書を作成し公表する。また、全学レベルで必要となる研修の企画運営を行う。

(3) 各部局

各学部、研究科、機構、事務局グループ等（以下、「各部局」という。）は、各部局において主体的に設定した方針や事業計画等をもとに部局別自己点検・評価を実施し、各部局レベルにおける内部質保証を推進する責任を負う。また、各部局に属する部門、学科、コース、チーム等で実行される各業務において自主的な改善・改革が恒常的に行われるようマネジメントし、教育・研究等の水準の確保と向上をはかる。学長からの改善指示を受けた場合は、これを着実に実行する。

(4) FD 委員会

主に授業レベルにおける点検において、アセスメントプランに基づく検証の指標をチェックし、授業や学生支援等の質向上に向けて改善が必要となる事項に関する FD 研修の企画運営を行う。FD 委員会の運営に関する事項は、別に定める「京都精華大学 FD 委員会規程」による。

(5) 外部評価委員会

学外の有識者で構成される学長の諮問機関として、自己点検・評価報告書等を基に本学の教育研究等について客観的な評価を行い、外部評価報告書を学長に報告する。外部評価委員会の運営に関する事項は、別に定める「京都精華大学外部評価委員会規程」による。

（手続）

第 5 条 学長を議長とする大学運営会議を中心として、以下の各号に示す手続により PDCA サイクルを適切に機能させることにより、内部質保証の実現と推進をはかる。

(1) 各部局において主体的に目標や各種方針、事業計画等を設定し、自主的な改善・改革を恒常的に行い、教育・研究等の水準の確保と向上をはかる。

(2) 学長室グループは、前年度までのアンケート結果、アセスメント結果等各種教学データを基に分析結果を可視化し、大学運営会議等を通じて各部局に提供する。

- (3) 各部局は、大学運営会議で策定された自己点検・報告の方針、体制等と IR 提供データにもとづき、部局内における各種会議体において部局別自己点検・評価を行い、部局別自己点検・評価報告書を学長に提出する。
- (4) 大学運営会議において、部局別自己点検・評価報告書を全学的な観点から点検し、本学の特徴や課題を確認し、全学版の自己点検・評価報告書に集約する。
- (5) 学長は、全学版の自己点検・評価報告書をもとに、本学の自己点検・評価活動全体の客観性・妥当性について、外部評価委員会に諮問し、外部評価委員会は外部評価報告書を学長に提出する。
- (6) 学長は、全学版の自己点検・評価報告書、外部評価報告書、および認証評価における各種指摘事項等をふまえ、短期的、中長期的に必要な改善内容を確認し、大学運営会議において各部局に対し改善指示を行う。
- (7) 各部局は、改善指示にもとづき、事業計画への反映など確実な実行を行う。
- (8) 大学運営会議において、学長指示に対する実行状況を議事録等の根拠資料にもとづき確認し、PDCA サイクルを適切に機能させる。

(所轄部署)

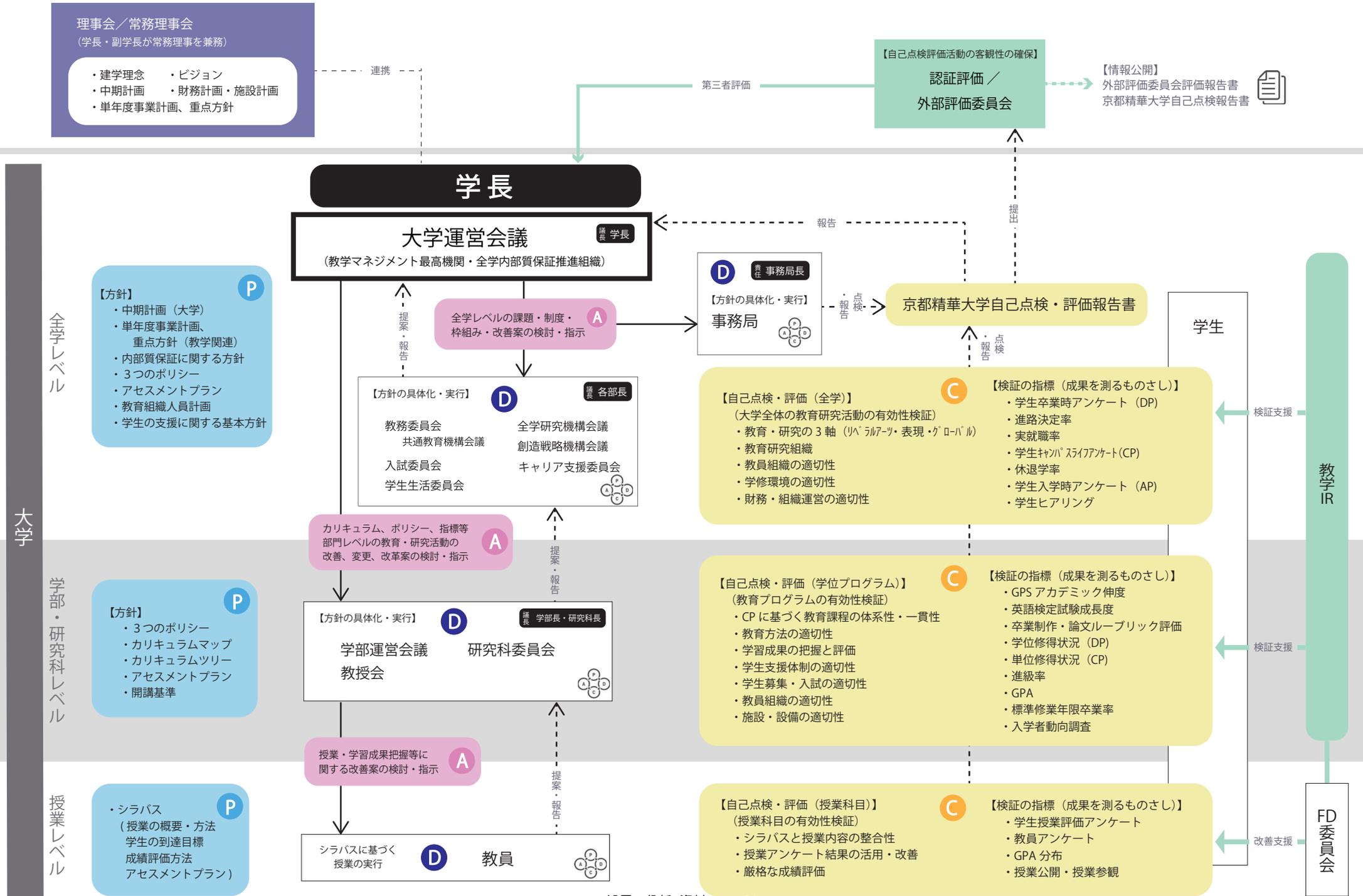
第 6 条 内部質保証に関連する自己点検・評価、外部評価委員会および認証評価への対応および評価結果に関する事務は、学長室グループが担当する。

(改廃)

第 7 条 この規程の改廃は、常務理事会が行う。

附則

この規程は、「内部質保証に関する方針」および「学校法人京都精華大学自己点検・自己評価規程」を廃止し、2024 年 3 月 18 日に制定し、2024 年 4 月 1 日から施行する。



学生の確保の見通し等を記載した書類（本文）

目次

(1) 新設組織の概要	
① 新設組織の概要	2
② 新設組織の特色	2
(2) 人材需要の社会的な動向等	
① 新設組織で養成する人材の全国的，地域的，社会的動向の分析	2
② 中長期的な 18 歳人口等入学対象人口の全国的，地域的動向の分析	3
③ 新設組織の主な学生募集地域	4
④ 既設組織の定員充足の状況	5
(3) 学生確保の見通し	
① 学生確保に向けた具体的な取組と見込まれる効果	
ア 既設組織における取組とその目標	6
イ 新設組織における取組とその目標	6
ウ 当該取組の実績の分析結果に基づく，新設組織での入学者の見込み数	8
② 競合校の状況分析	
ア 競合校の選定理由と新設組織との比較分析，優位性	9
イ 競合校の入学志願動向等	11
ウ 新設組織において定員を充足できる根拠等	11
エ 学生納付金等の金額設定の理由	11
③ 先行事例分析	11
④ 学生確保に関するアンケート調査	11
⑤ 人材需要に関するアンケート調査等	14
(4) 新設組織の定員設定の理由	17

(1) 新設組織の概要

① 新設組織の概要 (名称, 入学定員 (編入学定員), 収容定員, 所在地)

新設組織	入学定員	収容定員	所在地
京都精華大学マンガ学部 キャラクターデザイン学科	112	448	京都府京都市左京区 岩倉木野町 137

※編入学定員は設けない。

② 新設組織の特色

新設するキャラクターデザイン学科は、キャラクターづくりによって育まれた絵心を持ち、コンテンツの創造と発信に意欲的に取り組む人材、またキャラクターデザインの力で、ゲームやエンターテインメントに携わるクリエイターの養成を目的とする。

「(2) ①新設組織で養成する人材の全国的, 地域的, 社会的動向の分析」にて後述する通り、社会動向を踏まえ、これまで「2D キャラクターイラストレーション」中心の実技教育を行ってきたマンガ学科キャラクターデザインコースを学科として独立させ、「2D イラストレーション」「3D グラフィックス」「ゲームデザイン」の3つの軸による学びを提供するキャラクターデザイン学科を設置することとした。これらの体系的な学びにより、高度な作画力に加え、普遍的な知識、クロスメディア展開における創造力及び問題発見力等、現代社会において求められる素養を身に付けさせるとともに、様々な分野でキャラクターデザインの力を発揮できる人材を養成する。

なお、この改組により、入学定員は、マンガ学科の240名から112名をキャラクターデザイン学科に移し、マンガ学科128名、キャラクターデザイン学科112名とする。

(2) 人材需要の社会的な動向等

① 新設組織で養成する人材の全国的, 地域的, 社会的動向の分析

近年の急速な情報通信技術の発達には、エンターテインメントコンテンツに大きな変化をもたらしている。現代では、コンテンツの提供において、メディアミックスによる手法が主流となり、マンガ、アニメ、ゲーム、グッズというように、一つのキャラクターが様々な展開し、各市場に相乗効果が生まれている。**(資料1)**つまり、複数のメディアをつなぐ重要な役割をキャラクターが担っているのである。このような流れは、企業のマーケティングにも波及しており、高等教育機関にも、キャラクターデザイン領域の高度な教育が求められている。

また、成長を続ける世界のコンテンツ市場において、日本は、世界第3位(2023年3月)に位置し、コンテンツ産業は、半導体産業、鉄鋼産業に次ぐ重要な国内産業である。**(資料2、3)**コンテンツ市場のうち、ゲームは、日本の海外売上59%を占める一方で、急成長を続ける中国や韓国からパソコン・スマートフォンゲームの分野で後れを取っている。**(資料4、5)**このような背景から、ゲーム市場での日本の国際競争力

を一層強化するため、新資本主義実現会議のもと、文化庁、経済産業省、総務省等が連携する国策として、クリエイターの育成や待遇・環境改善、コンテンツの海外展開促進などの事業が進められている。(資料 6~8)

地域においては、令和 5 年(2023 年)に策定された「京都府総合計画」にて定められた 8 つのビジョンの 1 つに「7:文化の力で世界に貢献する京都の実現」が掲げられている。文化庁の拠点となり、アニメ、映画、ゲーム等のメディア文化コンテンツが揃う京都を「文化の都・京都」として位置付けるための取組が展開されている。(資料 9)

また、本学と京都市が共同で運営している「京都国際マンガミュージアム」では、マンガ文化全体を扱う研究・教育機関として、マンガ文化の価値を創出するとともに、国内や世界各国からの観光客を呼び込む地域振興を行なっている。

このように、国際的にも、国内的にも、今後、人材需要が高まる領域であるため、社会需要に応える計画である。

② 中長期的な 18 歳人口等入学対象人口の全国的、地域的動向の分析

『リクルート進学総研』が公表している「マーケットリポート 2024」では、日本全国の 18 歳人口は、本学科を新設する 2026 年の 109.3 万人から 2036 年で 94.2 万人へと 15.1 万人が減少すると予測されており、2026 年の 18 歳人口を 100%としたときに 2036 年は 86.2%となり 13.8%の減少率となる。(資料 10、11) 本学が所在している近畿地方では、2026 年の 17.9 万人から 2036 年には 15.3 万人となり、2.6 万人の減少が予測されており、これは 15.0%の減少率となる。(資料 11) 京都府では 2024 年から 2036 年の間に 17.3%の減少率となる。(資料 12) これらのことから、近畿は全国の減少率と大差はないが、京都府は少し早いペースで 18 歳人口が減少していることが分かる。

次に、大学進学率および地元残留率、他都道府県から京都府の大学への流入数から分析する。大学進学率は、2015 年から 2024 年までの 10 年間を平均すると、全国 52.2%、近畿 57.7%となっている。(資料 13) 都道府県別大学進学率ランキングでは、京都府は、70.8%で第 2 位となっており、全国の中でも突出して大学進学率が高くなっている。(資料 14) 自県への進学率を表す地元残留率では、2024 年度の京都府は、53.5%となり、全国平均に比べて高い水準になっている。(資料 15) また、京都府の大学への他都道府県からの流入数は、2022 年度の学校基本統計で流入超過となっている都道府県は 9 都道府県となり、京都府は東京都に次いで 2 番目に流入超過が多い都道府県となっている。(資料 16)

これらの状況から、全国と同様に地域の 18 歳人口は減少傾向であるものの、大学進学率・自県進学率や他都道府県からの流入数により、京都府の大学への進学者数は一定数維持される見込みであることから、京都府に所在する本学は学生確保の面で地理

的な優位性があると思われる。

また、2024年度5月1日現在に本学に在籍していた外国人留学生は、マンガ学部マンガ学科471名（収容定員960名）、マンガ学部アニメーション学科170名（収容定員336名）であり、マンガ学部の留学生数は、大学の学部在籍学生数全体の15.6%となっている。主な出身地域としては中国、韓国の外国人留学生が大半を占めている。

（資料17）

本学の外国人留学生の中でも大半を占めている中国・韓国の日本への留学生数は、独立行政法人日本学生支援機構（JASSO）が発表している「外国人留学生在籍状況調査結果」によると、平成26年（2014年）から令和5年（2023年）までの10年間で平均すると中国が108,911人、韓国が15,628名であり、コロナ禍以降留学生数は減少したが、継続して日本への留学を目指す者が一定数いると思われる。（資料18）令和5年（2023年）4月27日に教育未来創造会議が提言した「未来を創造する若者の留学促進イニシアティブ<J-MIRAI>」（第二次提言）では、外国人留学生の受け入れとして、高い志を有する優秀な外国人留学生の戦略的受入推進に関する記載がある。その際、多様な文化的背景に基づいた価値観を学び理解し合う環境創出のために受入地域についてさらなる多様化を図るとともに、大学院段階の受入に加え、留学生比率の低い学部段階や高校段階における留学生の受入を促進するとあり、具体的には2033年までに40万人の外国人留学生を受入れ、定着させる目標を立てている。（資料19）

以上の観点から、国内における18歳人口（大学進学者）の地理的優位性に加え、今後もターゲットとしている留学生数の増加が見込まれるため、新設後の収容定員を充足できると考える。

③ 新設組織の主な学生募集地域

本学では、新設組織における国内の学生募集地域として、京都府、大阪府、滋賀県、兵庫県、奈良県を設定している。本学における出身高校所在地別入学者数の直近5年平均では、上位5地域が、京都府、大阪府、滋賀県、兵庫県、奈良県の順となっている。（資料20）この状況は、「収容定員を変更する組織が置かれる都道府県への入学状況」からも確認することができる。（資料21）「学校基本調査」をもとに作成した「出身高校の所在地県別の入学者数の構成比（上位5都道府県、直近年度）」では、本学の設定する学生募集地域と同様の結果となっている。以上のことから、これらの地域を新設組織における学生募集地域とすることは妥当であると考えられる。

また、本学は、国外の学生募集地域として、中国および韓国を設定している。本学の直近5年間における外国人留学生の出身国別入学者数では、中国、韓国からの入学者が突出しており、これまでの実績をもとに継続的な入学者数を見込むことができる。

（資料22）この結果と併せて、（資料17）で示した留学者数の推移から見ても、中国、韓国を軸とした外国人留学生の募集設定には合理性があると考えられる。

④ 既設組織の定員充足の状況

既設組織における直近5年間の入学定員の充足状況は(資料23)に記載の通りである。今後の定員充足の見通しについては、直近5年間の平均志願者数を、必要な合格者数で割って算出した志願倍率の予測値は、(資料24)で示した通りである。造形学科、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、マンガ学科、アニメーション学科、メディア表現学科は1倍以上となっており、入学定員を充足できる見込みである。

しかし、上記と同じ条件で算出した人文学科、グローバルスタディーズ学科の志願倍率は人文学科0.65倍、グローバルスタディーズ学科0.67倍であり、直近5年間の平均志願者数をベースにすれば入学定員の充足は厳しくなることが予想される。

国際文化学部人文学科およびグローバルスタディーズ学科は収容定員充足率が0.7倍未満の学科であり、定員未充足の要因としては、開設前年に発生した新型コロナウイルス感染症の影響により、本学の重点カリキュラムであるフィールドワークプログラムを当初計画通りに実施できず、それに伴い、重点カリキュラムを中心とした授業運営ができなかったことが主たる要因である。コロナ禍以降の世界情勢を見ると、社会全体で広範にわたり、多面的な影響を与えられている。そのような予測困難な社会の中で深刻化する自然災害や科学技術の国際競争力低下などの新たな社会的課題や、次代を担う人材に関する課題を解決するためには、自然科学のみならず、人文・社会科学も含めた多様な「知」の創造が求められている。こうした現在の募集状況と、人文学系への社会的ニーズに応えるために学科の収容定員を適正な規模に変更する。

具体的な定員設定としては、2026年度より、人文学科の入学定員を138名から47名へ変更し、91名減少させる。グローバルスタディーズ学科の入学定員は、45名から30名へ変更し、15名減少させる。学部全体では、106名の減少となる。また、2021年度の開設から完成年次までの4年間に顕在化した課題を解決すべく、2025年度より、学則上の育成する人材像にも変更を加えた。人文学科では、歴史・文化都市である京都の立地を活かしながら歴史、文学、社会を研究対象として学びを深め、広く、かつ深く、人間とその営みについて理解を進めていく。グローバルスタディーズ学科は、これまで育成する人材像において、アジア・アフリカという一定の地域を学びの場として重視していたが、グローバルな視点を特定の地域だけではなく世界全体と捉え、より広い視野から世界と日本の関わりを文化や社会の視点から多角的に捉えていく。また、近年、国内外で日本語を学ぶ外国人留学生が増加する一方で、日本語教師の不足と、日本語教育の質の保証が課題となっている。このような状況を鑑み、資格取得指向の志願者へ訴求すると共に、卒業後の進路の確保を目指すため、グローバルスタディーズ学科へ登録日本語教員養成課程の設置を行なった。

以上のことから、芸術系学部では前述の通り、直近5年間の平均志願者数を必要な合格者数で割って算出した志願倍率の予測値をシミュレーションした結果、全学科で

1 倍を超えていることから、入学定員の充足が見込めると考えている。一方で、国際文化学部の人文学科、グローバルスタディーズ学科の 2 学科では、入学定員を満たすために必要な合格者の確保は厳しい状況であるため、適正な入学定員へ変更する。また、2025 年度より、社会や学生のニーズに合わせた人材育成像への修正や資格取得の可能な課程の設置等、教育課程の改善を行ない、同学部の入学定員の充足を図っている。

(3) 学生確保の見通し

① 学生確保に向けた具体的な取組と見込まれる効果

ア) 既設組織における取組とその目標

定員を変更する組織における学生募集のための PR 活動については、**(資料 25)**「既設学科等の学生募集のための PR 活動の過去の実績」に主要な取り組みを挙げる。全学で実施するオープンキャンパスには、2023 年度入試対象の回は 4,833 名、2024 年度は 4,351 名が参加した。参加者のうちからは、2024 年度入試では、1526 人 (55.0%) が受験し、664 人 (24.0%) が入学した。

資料請求者に対する DM 等の郵送も、2023 年度入試対象者には、22,391 件、2024 年度 24,054 件に発送するなどして、積極的に行なった。DM 発送者のうちからは、2024 年度入試では、1,526 人 (7.6%) が受験し、901 人 (4.5%) が入学した。

高校や特設会場で実施するガイダンス、入試説明会は、2024 年度入試対象の回はのべ 11,266 人が参加し、1818 人 (46.5%) が受験し、722 人 (18.5%) が入学した。

加えて、2020 年から実施している高校生向け作品コンペティション「セイカアワード」には、2023 年には 960 件、2024 年には 974 件の作品の応募があった。2024 年度入試におけるコンペ応募者からの受験者は 30 人、入学者は 24 人であり、受験者に占める入学率も高い (80.0%)。本取組みでは、全国の高校や画塾 6,718 校にポスター等を送付して、本学の認知度向上を図っている。

イ) 新設組織における取組とその目標

新設組織における学生募集のための PR 活動について、2026 年度入試対策としては、以下のような計画がある。

新設組織の学生募集のためのPR活動の実施計画

取組名	方針および戦略	実施計画	目標
【イベント】オープンキャンパスの開催	<ul style="list-style-type: none"> ・高校生の本学への志願意欲を高め、ステークホルダーへ情報提供するために、年間5回、7日間のオープンキャンパスを開催する。 ・開催情報の告知は、本学ウェブサイト上の専用ページ、1年分の日程を記載したポスター・チラシの配布、接触者および高校への開催回ごとの告知はがきの送付などを行なう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・4月 ・6月 ・8月(2日間) ・10月 ・2月(2日間) 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者数 ・アンケート結果
【営業】学外説明会（高校内・会場型ガイダンス）への参画	<ul style="list-style-type: none"> ・大学の認知度向上、志願者増加、定員充足等を目的に、学外での説明会に参画する。 ・業者が主催する会場型の高校生向けガイダンスは、近畿圏内への参加を基本とし、四国、九州、東海等も検討する。分野別企画は、他大学の参加状況や過去の来場者実績を参考に検討する。 ・高校内説明会は、予算と本学への進学実績、高校の分野系統に基づき対象を選定する。 	2025年4月～ 2026年3月	<ul style="list-style-type: none"> ・接触者数 ・オープンキャンパス参加者数
【イベント】オンラインイベントの開催	<ul style="list-style-type: none"> ・高校生の本学への興味を高めるとともに、不安を解消すること、遠方に在住するステークホルダーへの情報提供等を目的に、オンラインイベントを開催する。 ・オンラインイベントに関する告知を計画的に行なう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・7月(総合型入試) ・6月(留学生) ・夏前(学科別説明会) ・8月(総合型入試) ・10月(推薦入試) ・1月(一般入試) 	<ul style="list-style-type: none"> ・実施回数 ・アンケート結果
【大学認知拡大】高校生向け作品コンペ「セイカアワード」の実施	<ul style="list-style-type: none"> ・高校教員や高校生を対象に、本学への認知度を高めるため、高校生対象コンペティション「セイカアワード」を開催する。 ・チラシやポスターの配布、入選作品展、表彰式などを通じて、広く広報する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・8月以降(募集活動) ・1月(募集受付) ・3月(作品展) 	<ul style="list-style-type: none"> ・チラシ、ポスターの配布数 ・高校訪問校数 ・作品応募点数 ・展覧会来場者数
【情報発信】大学ウェブサイトの運営、SNSの更新	<ul style="list-style-type: none"> ・ステークホルダーへの情報提供や志願者の増加等を目的に大学に関する情報を発信する。 ・ウェブサイトを随時更新し、本学の教育研究内容について効果的、効率的に情報を発信する。 ・SNS (Facebook、Twitter、Instagram、note、LINE) を計画的に更新し、教育研究内容に加え、大学の日常や学生の様子なども伝える。 	2025年4月～ 2026年3月	<ul style="list-style-type: none"> ・ホームページアクセス数 ・資料請求者数 ・SNS更新回数
【情報発信】「大学案内」冊子の制作と郵送	<ul style="list-style-type: none"> ・ステークホルダーへの情報提供や本学の認知度向上、志願者の増加等を目的に、本学の特色を説明する大学案内冊子を制作し、受験生、高校・団体へ計画的に配布する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・通年(写真撮影) ・2025年9月～ 2026年2月(編集) 	<ul style="list-style-type: none"> ・制作部数 ・配布件数

【広告】進学媒体への広告出稿	<ul style="list-style-type: none"> 資料請求を促し、オープンキャンパス集客、志願者増加を目的に、計画的な広告出稿を行なう。 業者に偏りが無いよう進学メディアへ広告を出稿する。 ガイダンスとの関連性を考慮する。 特別連企画やターゲティングしたメッセージ配信にも参画し、留学生対象媒体も対象とする。 	・2025年4月～ 2026年3月	<ul style="list-style-type: none"> 出稿数 資料請求者数
【広告】進学媒体以外への広告出稿	<ul style="list-style-type: none"> 大学の認知度向上やオープンキャンパスの集客増加、定員充足等を目的に、計画的な広告出稿を行なう。 交通広告、高校生をターゲットに含んだ雑誌等への広告出稿、協賛広告（地域の運動会や地図、高校の展覧会や文化祭、教員やPBL連携先企業や自治体の係るプロジェクトへの協賛）、SNSへの動画広告出稿など、幅広く展開する。 	・2025年4月～ 2026年3月	<ul style="list-style-type: none"> 出稿数 資料請求者数
【営業】高校訪問の実施	<ul style="list-style-type: none"> 3期に分けて選定した対象高校を訪問し、高校教員へ本学の情報提供を行う。 出身学生の学修状況を報告するとともに、高校の取り組み等についてもヒアリングし、今後のPR活動に反映する。 	・2025年4月～ 2026年3月(年3期)	・高校訪問数
【営業・高大連携】高大連携活動の実施	<ul style="list-style-type: none"> 大学の認知度向上、志願者増加、高校との関係構築、協定校からの志願者増などを目的に、本学教員が特別協定校の高校生へ模擬授業を実施する。 特別協定校へのバスの手配、美術系高校の制作展への営業、高校教員対象説明会等も開催する。 	・2025年4月～ 2026年3月	・実施回数
【営業】留学生を対象としたPR活動	<ul style="list-style-type: none"> 日本語学校教員への情報提供、留学生志願者増加を目的に、日本語学校の訪問、日本語学校教職員対象の説明会などを実施する。 留学生対象ガイダンス（国内・国外）へブース出展する。 	・2025年4月～ 2026年3月	<ul style="list-style-type: none"> 訪問数 参画数

ウ) 当該取組の実績の分析結果に基づく、新設組織での入学者の見込み数

(資料25)の「取組概要と入学者数等に関する分析」に記載した通り、2023年度入試、2024年度入試の実績に基づき、入学者見込み数を試算した。試算にあたっては、2通りの方法で入学者見込み数を算出した。

一つ目は、実績から求めた増加率をもとに算出する方法である。入試広報施策については、投入する人的資源と経費を年々増加し、重点化を図っている。その結果、2023年度入試と2024年度入試の比較が可能な取組については、いずれも、入学者数が増加し、入学率も上昇している。そこで、このような状況を鑑み、2023年度入試から2024年度入試への入学率の増加率をもとに、2026年度入試における入学者見込み数を算出した。なお、2023年度入試に関するデータがない項目については、2024年度入試の入学者数を2026年度入試の入学者見込み数とした。

二つ目は、2年間（2023年度入試および2024年度入試）の実績平均をもとに算出する方法である。

なお、新設組織と近接する学問分野を持つ既設組織の学科等は、既設のマンガ学科であるが、学科単位での学生募集のためのPR活動の実績を算出することが困難なため、**（資料25）**では、大学全体の実績数を計上している。

新設組織の入学定員112名は、大学全体の入学定員992名の約0.11倍となる。そこで、前述のいずれの方法においても、大学全体の実績数から求めた数値を0.11倍することで、新設組織の入学者見込み数を算出した。

一人の受験生がいくつかのPR活動の対象となることがあるため、各取組の入学者見込み数には、一定の重複があるものと考えられる。一方で、入学者見込み数が、新設組織の入学定員112名を超える項目があることから、各PR活動を展開することにより、2026年度入試においても十分に入学者が確保できると考える。

② 競合校の状況分析（立地条件，養成人材，教育内容と方法の類似性と定員充足状況） ア）競合校の選定理由と収容定員を変更する組織との比較分析，優位性

《競合校の選定理由》

新設組織の競合校として、以下の大学（学部・学科）を選定した。

京都芸術大学芸術学部（キャラクターデザイン学科）

大阪芸術大学芸術学部（キャラクター造形学科）

嵯峨美術大学芸術学部（デザイン学科キャラクターデザイン領域）

上記の競合校は、学校種、定員規模、学問分野等の観点から見た類似性が高い。加えて、いずれの大学も、自学の入学者が併願校として受験した実績があることから、競合校として適切であると考えられる。

《競合校との比較分析》

◆ 教育内容と方法

本学は、日本で初めて大学におけるマンガ教育を開始し、2000年の芸術学部マンガ学科開設、2006年のマンガ学部マンガ学科・マンガプロデュース学科・アニメーション学科開設、2010年のマンガ研究科マンガ専攻修士課程開設、2012年のマンガ研究科博士後期課程開設と、マンガ教育の先駆者として教育・研究を行ってきた。長年にわたる実績をもとに支えられたカリキュラムには、国内のみならず、世界においても、高いブランド力があり、マンガに興味を持つ留学生からの認知度が高い。また、京都市と運営する京都国際マンガミュージアム（中京区）やマンガの国際的な研究機関である国際マンガ研究センターの取組も国内外から高い評価を得ている。

カリキュラムの特徴としては、「2D イラストレーション」「3D グラフィックス」「ゲームデザイン」を軸とし、ストーリーテリングやコンセプトデザインに求められる高度なスキルが修得可能なことが挙げられる。

このように、マンガ教育に関する確かな実績にもとづく教育は、優位性があると考えられる。

◆ 入学試験

入学試験の実施時期は、京都芸術大学が 2024 年 9 月～2025 年 1 月の間に 4 種別・8 回、大阪芸術大学が 2024 年 9 月～2025 年 3 月の間に 3 種別・6 回実施、嵯峨美術大学が 2024 年 9 月～2025 年 3 月の間に 7 種別 10 回しているのに対し、本学は 2024 年 9 月～2025 年 3 月の間に 5 種別 9 回の試験を行なっている。各入試の入学手続締切日も支障無く設定されている（各大学入試要項調べ）。

◆ 学生納付金・奨学制度などの修学支援の内容

初年度納入金については本学が 1,779,000 円、京都芸術大学が 1,920,000 円、大阪芸術大学が 1,860,000 円、嵯峨美術大学が 1,750,000 円であり、本学は、4 大学の平均学生納付金額より安くなっている。**(資料 26)** 大学が独自に設ける奨学金制度・就学支援制度は、本学では 12 件、京都芸術大学が 1 件、大阪芸術大学が 7 件、嵯峨美術大学が 6 件と、大差をつけて上回っている。

◆ 就職支援の内容・取得できる資格

進路指導についてはクリエイティブ職を対象とした就職支援に注力しており、作家指向の強い学生も支援している。競合校にて取得できる資格は、中学校教諭一種免許状（美術）、高等学校教諭一種免許状（美術）、博物館学芸員、図書館司書のいずれかである。本学の場合、上記 4 つすべての資格が取得可能なため、この点は優位だと言える。

◆ その他

海外協定校についても、本学は 24 校あり、京都芸術大学の 22 校、大阪芸術大学の 12 校と比べてもっとも多い（嵯峨美術大学は不明）。

また、幹線駅からのアクセス面では、京都芸術大学が京都駅から 50 分、大阪芸術大学が大阪駅から 50 分、嵯峨美術大学が京都駅から 30 分である。それに対して、本学は京都駅から 30 分のため、利便性でも同等もしくは上回っている（各大学 Web サイト調べ）。

イ) 競合校の入学志願動向等

上記(3)②アにて選定した競合校の類似学科について、過去3年間の入学志願状況の比較を行なった。(資料27) 過去3年間の定員充足率は、いずれの大学も概ね100%を超えた。また、各大学の過去3年間の平均定員充足率は、いずれの大学も100%を超えた。よって、類似性の高い本学の新設組織においても、定員を充足する見込みがあると考えられる。

ウ) 新設組織において定員を充足できる根拠等(競合校定員未充足の場合のみ)

上記(3)②イの通り、いずれの競合校も、定員を充足していることから、説明を省略する。

エ) 学生納付金等の金額設定の理由

本学の学生納付金は、大学の健全な運営と新設組織の教育・研究の充実にを図ることを目的に、入学金200,000円、年間授業料1,579,000円を設定している。(資料26) に示す通り、各競合大学の現時点での設定額の範囲内に設定している。

また、(資料28)の「令和5年度私立大学入学者に係る初年度学生納付金等平均額(定員1人当たり)」(文部科学省「私立大学等の令和5年度入学者に係る学生納付金等調査結果について」/「(資料1) 令和5年度私立大学入学者に係る初年度学生納付金平均額(定員1人当たり)の調査結果について」から抜粋)における芸術系については入学料の平均額が239,945円、初年度納付金の平均額が1,641,446円であり、合計すると、1,881,391円となる。このことから、本学の学生納付等の金額は、全国的平均値に照らしても妥当であると考えられる。

③ 先行事例分析

本届出は、短期大学から四年制の大学に改組する場合に該当しない。また、修業年限や学生納付金などの条件変更も生じないため、説明を省略する。

④ 学生確保に関するアンケート調査

本学科の設置を検討するにあたり、学生募集におけるニーズを把握するため、以下のアンケート調査を実施した。(資料29) なお、本アンケート調査は、学外の第三者機関に依頼したため、客観性が担保できるものである。

《調査目的》

2026年4月開設予定の京都精華大学「マンガ学部キャラクターデザイン学科」新設構想に関して、高校生からの進学ニーズを把握するため。

《調査概要》

	①高校留め置き調査	②オープン キャンパス調査	③接触者調査
調査 対象	高校2年生 (資料 30)	オープンキャンパス 参加者	接触者
調査 エリア	滋賀県、京都府、大阪 府、兵庫県、奈良県	— (オープンキャンパスに て参加者に直接配布)	—
調査 方法	高校留め置き調査	来場者調査	Web アンケート調査
調査 時期	2024年11月1日(金)～ 2024年12月20日(金)	2024年8月3日(土)～ 2024年10月6日(日)	2024年11月1日(金)～ 2024年12月12日(木)
有効 回収数	2,248名	240名	48名
調査 委託機関	株式会社 進研アド		

※①高校留め置き調査については、本学のPR活動において、訪問している高等学校を対象とした。本学の学部構成およびカリキュラム内容を一定程度認知している高等学校を選定することで、現在のカリキュラムと比較しつつ、新たなカリキュラムの魅力について検討してもらうことをねらったものである。**(資料 30)**

《調査時に明示した情報》

調査にあたっては、学部学科の名称、設置の理念、養成する人材像、アドミッションポリシー、カリキュラムの特色、想定される進路、設置場所、アクセス、学生納付金、競合する大学の学部学科名称等を明示したリーフレットを配付した。**(資料 31、32)**

《調査項目》

「日本の高校在籍者」については、性別、学年、在籍している高等学校および所属クラス、「日本の高校以外在籍者」については、性別、学年、在籍している学校、大学進学予定年を調査した。

また、新設組織に関する以下の項目について調査を行なった。

- ・高校卒業後の希望進路
- ・希望する進学先の設置者
- ・興味のある学問分野
- ・新設組織の特色に対する魅力度

- ・新設組織への受験意向
- ・新設組織への入学意向

さらに、重複回答者を抽出するため、同アンケートへの回答実績についても尋ねた。

《回答者の属性》

本アンケート調査における回答者の属性は、以下の通りである。

なお、「同じ調査に回答したことがある」と回答した者を集計から除外したため、各調査回答者に重複はない。

- ・調査対象者別の回答者数は、①高校留め置き調査が 2,248 名、②オープンキャンパス調査が 240 名、③接触者調査が 48 名である。回答者全体に占める割合は、①高校留め置き調査が 88.6%、②オープンキャンパス調査が 9.5%、③接触者調査が 1.9%である。
- ・「日本の高校在籍者」が 98.9%、「日本の高校以外在籍者」が 1.1%である。
- ・日本の高校在籍者の性別は「男性」が 34.9%、「女性」が 62.5%、日本の高校以外在籍者の性別は「男性」が 37.9%、「女性」が 58.6%である。
- ・日本の高校在籍者の学年は「高校 2 年生」が 100.0%、日本の高校以外在籍者の大学進学予定年は「2026 年 4 月に大学進学予定」が 100.0%である。
- ・日本の高校在籍者の高校種別は「国立」が 0.1%、「公立」が 16.4%、「私立」が 83.2%である。
- ・日本の高校在籍者の在籍高校所在地は、京都精華大学の所在地である「京都府」が 65.7%を占め、最も多い。次に「大阪府」が 22.9%と続く。
- ・日本の高校在籍者の所属クラスは「文系クラス(文系コース)」が 39.7%を占め、最も多い。次に「その他」が 27.9%と続く。

《調査結果および分析》

有効回収数 2,536 名のうち、私立の 4 年制大学を選択した高校 2 年生は 1,847 名、そのうち、興味のある学問分野において、「マンガ学、イラスト学」「キャラクター造形学」「ゲーム&メディア学」のいずれかを選択した者は、548 名であった。

これらのうち、新設組織である「マンガ学部キャラクターデザイン学科」について、「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した者は、104 名であった。これにより、新設組織の入学定員 112 名のうち、92.9%を満たす 104 名について、確保の見通しが立った。

また、「第二志望として受験する」かつ「志望順位が上位の他の志望校が不合格の場合に入学する」と回答した者は、74 名であった。これらのうち、一定数の者が第二志望として新設組織に入学することが想定される。本学が実施した 2023 年度および 2024 年度の新入生対象「キャンパスライフアンケート」をもとに、新設組織と近

接する学問分野を持つ既設組織であるマンガ学部マンガ学科入学生の「学部学科・志望度」について、2か年平均を算出したところ、第二志望として入学した者は28名、学科全体の入学者数における平均割合は12.1%であった。**(資料 33)**そこで、新設組織の入学定員112名に12.1%を乗じ、新設組織における第二志望入学者を13名と想定した。「第二志望として受験する」かつ「志望順位が上位の他の志望校が不合格の場合に入学する」と回答した者が74名いるため、想定される第二志望入学者13名は、この中から確保することが可能である。

よって、「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した者104名に、想定される第二志望入学者13名を加えた計117名は、入学定員112名を上回ることから、入学定員を充足できると考えられる。

加えて、留学生の確保に関する観点からも分析する。

本学は、留学生の比率が高く、新設組織と近接する学問分野を持つ既設組織であるマンガ学部マンガ学科においても、**(資料 33)**の通り、入学生のうち47.3%が留学生である。新設組織においても同様の割合で算出すると、想定される留学生の入学者数は、入学定員112名に47.3%を乗じた52名となる。

次に、本アンケート調査の回答者における留学生数を整理する。上述の通り、回答者の内訳は、「日本の高校在籍者」98.9%、「日本の高校以外在籍者」1.1%である。つまり、回答者のうち、留学生だと仮定できる者は、最大でも全有効回収数2,536名に1.1%を乗じた28名となる。

続いて、本アンケート調査の回答者における「日本の高校在籍者」数を整理する。「日本の高校在籍者」数は、確保できると見込んだ117名から留学生だと仮定した回答者数28名を減じ、89名となる。つまり、確保できる「日本の高校在籍者」を一番少なく見積もった場合が、89名である。

そして、確保できると見積もった「日本の高校在籍者」89名(最小値)に、想定される留学生の入学者数52名を加えると、確保できる学生数は141名となり、入学定員112名を上回ることになる。

以上のことから、学生の確保および定員の充足に問題がないと考える。

⑤ 人材需要に関するアンケート調査等

本学科の設置を検討するにあたり、本学科卒業者の社会的ニーズを把握するため、以下の企業アンケート調査を実施した。**(資料 34)**なお、本アンケート調査は、学外の第三者機関に依頼したため、客観性が担保できるものである。

《調査目的》

2026年4月開設予定の京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」新設構想に関して、企業・団体からの採用ニーズを把握するため。

《調査概要》

調査対象	企業の採用担当者
調査エリア	北海道、青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県、茨城県、栃木県、埼玉県、千葉県、東京都、神奈川県、新潟県、富山県、石川県、福井県、山梨県、長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県、滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県、鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県、徳島県、香川県、愛媛県、高知県、福岡県、長崎県、熊本県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県
調査方法	郵送調査
調査時期	2024年11月11日(月)～2024年12月12日(木)
調査依頼数	1,621社
調査回収数	175社
調査委託機関	株式会社 進研アド

《調査項目》

対象企業へのアンケートにより、以下の項目について調査を行なった。

- ・ 人事採用への関与度
- ・ 本社所在地
- ・ 業種
- ・ 正規社員の従業員数
- ・ 正規社員の平均採用数
- ・ 本年度の採用予定数
- ・ 採用したい学問分野
- ・ 新設組織の特色に対する魅力度
- ・ 新設組織の社会的必要性
- ・ 新設組織の卒業生に対する採用意向
- ・ 新設組織の卒業生に対する毎年の採用想定人数

《回答者（企業）の属性における分析》

回答企業の属性は、以下の通りである。

- ・ 「採用の決裁権があり、選考にかかわっている」人は36.0%、「採用の決裁権はないが、選考にかかわっている」人が48.6%である。
- ・ 本社本部所在地は、「東京都」が61.1%と最も多く、次いで「大阪府」が12.0%、京都精華大学の本部所在地である「京都府」が8.6%と続く。

- ・業種としては、「映像／テレビ」が 30.9%と最も多く、次いで「ゲーム」が 19.4%と多い。

- ・正規社員の従業員数は、「50 名未満」が 49.7%と最も多く、次いで「100 名～500 名未満」が 24.0%、「50 名～100 名未満」が 22.3%と多い。

以上のことから、本アンケート調査の回答にあたり、採用や選考に関わる人事担当者から意見を聴取できているものと考えられる。

《回答者（企業）の採用状況における分析》

回答企業の採用状況は、以下の通りである。

- ・平均的な正規社員の採用人数は「1 名～5 名未満」が 44.6%と最も多く、次いで「5 名～10 名未満」「10 名～20 名未満」がそれぞれ 16.6%と多い。

- ・本年度の採用予定数は、「昨年度並み」が 50.3%と最も多く、次いで「増やす」が 18.9%と多い。

- ・採用したい学問系統は、新設組織の学びと関連する「ゲーム＆メディア学」が 38.9%と最も高く、次いで「その他芸術（美術、音楽など）」が 33.7%、「マンガ学、イラスト学」が 32.6%、「キャラクター造形学」が 31.4%と高い。

以上のことから、毎年、正社員を採用しており、本年度は、昨年度以上の採用を予定している企業が多く、安定した人材募集が行なわれることが確認できた。

《新設組織の特色に対する魅力度における分析》

新設組織の特色に対する魅力度において、「とても魅力を感じる」、「ある程度魅力を感じる」と回答した企業の割合は、以下の通りであった。

- ・「特色①：2D イラストレーション、3D グラフィックス、ゲームデザインを 3 つの軸とした実技系科目。」が、79.4%である。

- ・「特色②：美術解剖学やメカニクスなど、美術の基本と、多様な理論系科目を配した、専門性の高い授業。」が、78.3%である。

- ・「特色③：2D、3D、ゲームの 3 分野からアプローチする様々な選択授業を通じて、キャラクター作りを学ぶための土台を築く。」が、72.0%である。

- ・「特色④：ゲームやエンターテインメント領域でも活躍が期待される人材を育成。」が、76.0%である。

以上の通り、魅力度は、4 つの項目すべてにおいて 7 割を超えており、新設組織の理念およびカリキュラムと企業における人材需要が一致していることが確認できた。

《新設組織の社会的必要性等における分析》

新設組織の社会的必要性、卒業生に対する採用意向・毎年の採用想定人数は、以下の通りであった。

- ・社会的必要性は、「必要だと思う」が 77.1% (135 企業)、「必要だと思わない」が 20.6%である。
- ・卒業生に対する採用意向は、「採用したいと思う」が 60.0% (105 企業)、「採用したいと思わない」が 37.1%、無回答が 2.9%である。
- ・卒業生に対する毎年の採用想定人数は、150 名である。

上記の通り、社会的必要性および卒業生に対する採用意向について、いずれも 100 を超える企業から肯定的な回答があり、入学定員 112 名を超える 150 名の採用需要があるため、新設組織卒業後の進路が確保できていると考えられる。

以上の採用ニーズ調査から、新設組織の学びへの関心および明確な採用意思等、新設組織への社会的なニーズを確認することができた。よって、新設組織における卒業後の進路に十分な見通しがあると考えられる。

(4) 新設組織の定員設定の理由

上述の分析を踏まえた新設組織の入学定員設定 112 名の根拠は、次の通りである。

新設組織の入学定員は、新設組織と近接する学問分野を持つ既設組織であるマンガ学科の中から移すものである。現在、既設組織においては、国内学生のみならず、留学生からの需要が高く、新設組織の入学定員 112 名を超える学生を確保している。そのため、既設組織同様、新設組織においても、入学定員の安定的な確保が可能であると考えられる。また、学校種、定員規模、学問分野等に類似性のある競合校における入学定員が、90～200 名の範囲で設定されているため、この点においても、新設組織における 112 名の入学定員設定が妥当だと言える (資料 27)。

さらに、コンテンツ市場の拡大により、新設組織の学問分野に関する産業は、今後も成長が見込まれており、社会的な需要が一層高まっている。また、企業への人材需要に関するアンケート調査の結果、毎年の採用予定人数が入学定員を超えたため、社会的な大きな動向に加え、人材需要の実態として、企業からの人材需要の高まりも確認することができた。

以上のことから、新設組織における定員設定は、適切であると判断した。

学生の確保の見通し等を記載した書類（別添資料）

目次

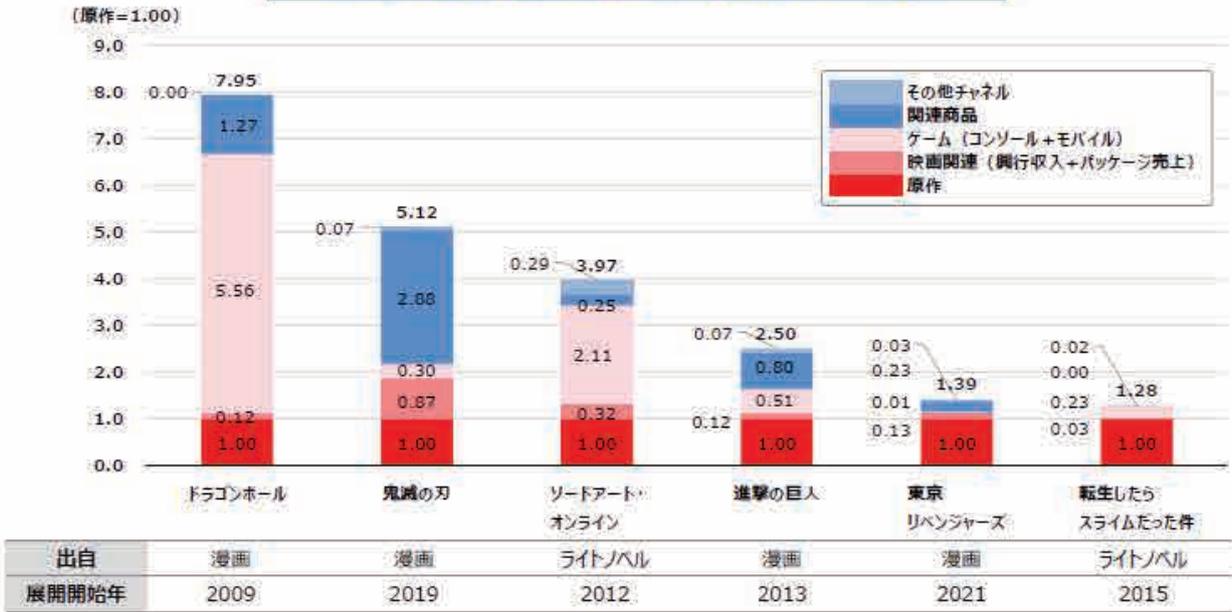
【資料1】	メディアミックス展開の状況	2
【資料2】	世界のコンテンツ市場の規模	3
【資料3】	コンテンツ産業の世界市場・日本の輸出額規模	4
【資料4】	日本のコンテンツの海外売上のジャンル別構成比	5
【資料5】	コンテンツの海外進出の日中韓比較	6
【資料6】	クリエイター支援基金の統合・抜本強化	7
【資料7】	クリエイター・コンテンツ産業関連の予算	8
【資料8】	海外展開推進パッケージ	9
【資料9】	文化の力で世界に貢献する京都の実現	10
【資料10】	18歳人口動態の変化	11
【資料11】	18歳人口予測（全体：エリア別：2024～2036年）	12
【資料12】	18歳人口予測（全体：都道府県別：2024～2036年）	13
【資料13】	大学進学率の推移（現役：エリア別：2015～2024年）	14
【資料14】	大学進学率ランキング（現役：都道府県別：2024年）	15
【資料15】	地元残留率（都道府県別：2024年）	16
【資料16】	大学進学時の都道府県別流入・流出者数	17
【資料17】	本学の出身国別留学生数	18
【資料18】	出身国(中国・韓国)別留学生数の推移	19
【資料19】	未来を創造する若者の留学促進イニシアティブ	20
【資料20】	本学の出身高校所在地別入学者数（2020～2024年度）	21
【資料21】	新設組織が置かれる都道府県への入学状況	22
【資料22】	外国人留学生の出身国別入学者数（2020～2024年度）	23
【資料23】	既設学科等の入学定員の充足状況（直近5年間）	24
【資料24】	志願者倍率の予測値	33
【資料25】	既設学科等の学生募集のためのPR活動の過去の実績	34
【資料26】	競合校との学生納付金の比較	35
【資料27】	競合校の入学志願動向（2022～2024年度）	36
【資料28】	令和5年度私立大学入学者に係る初年度学生納付金等平均額	37
【資料29】	学生確保に関するアンケート調査	38
【資料30】	学生確保に関するアンケート調査実施校一覧	58
【資料31】	キャラクターデザイン学科リーフレット①	60
【資料32】	キャラクターデザイン学科リーフレット②	62
【資料33】	本学マンガ学部マンガ学科入学者の入学志望順位(2023・2024年度)	64
【資料34】	人材需要に関するアンケート調査	65

【資料1】メディアミックス展開の状況

メディアミックス展開の状況

○ メディアミックス展開がなされた原作の売上総合計は、日本の国内市場で、原作売上を1とした場合、最大7.95倍に達する。

原作売上を1とした場合の他チャンネルからの売上



(注) 「ドラゴンボール」の原作以外の売上は「ドラゴンボール改」のリリース展開以降(2009年〜)を集計。

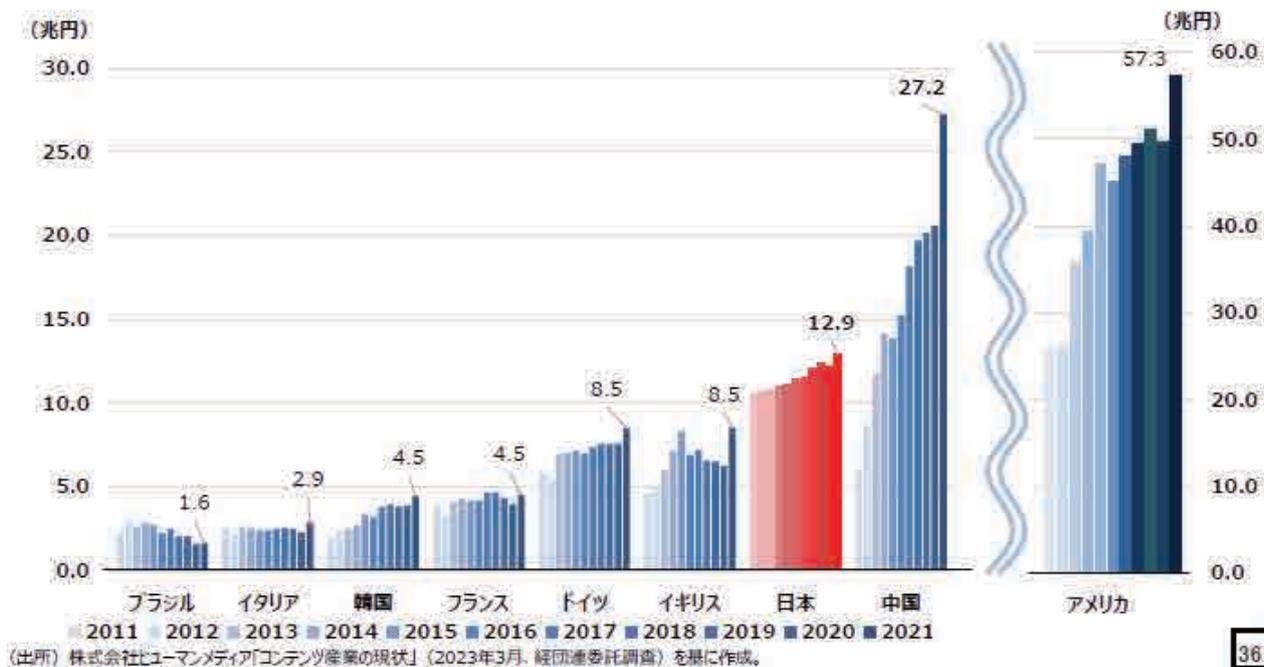
(出所) PwC Strategy& 「メディアミックスのパワーと可能性 海外市場攻略の加速する投資流入 コンテンツ経済波及の可視化が呼び水に」(2024年)を基に作成。

内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版」より引用

【資料2】世界のコンテンツ市場の規模

世界のコンテンツ市場の規模

- 世界のコンテンツ市場規模の推移を見ると、日本は世界第3位。2021年は12.9兆円。
- 中国は、2013年に日本を抜き世界第2位へ。2021年時点で日本の2倍の市場規模（27.2兆円）。

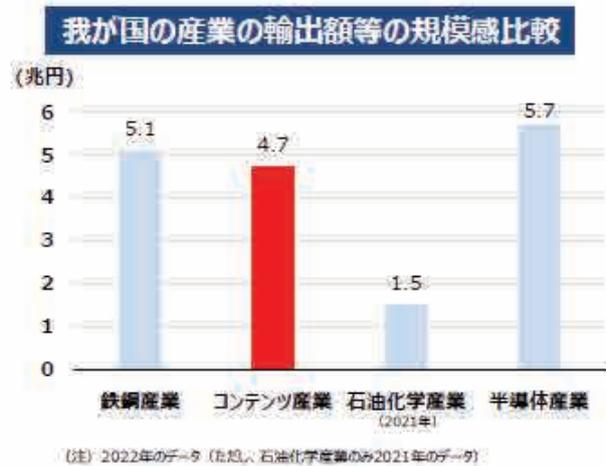
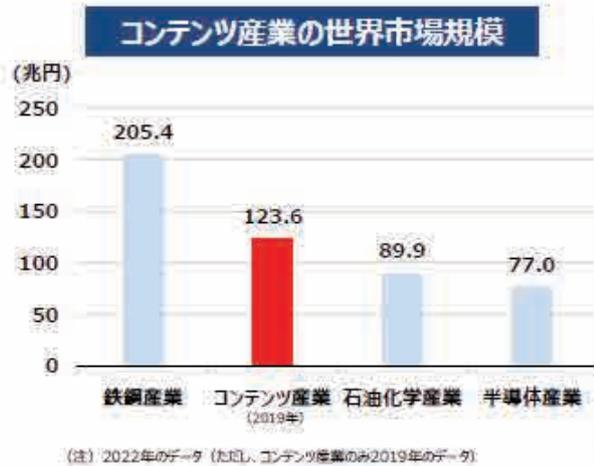


36

内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版」より引用

コンテンツ産業の世界市場・我が国輸出額規模の相場感

- 世界のコンテンツ市場の規模は、石油化学産業、半導体産業よりも大きい。
- 日本由来コンテンツの海外売上は、鉄鋼産業、半導体産業の輸出額に匹敵する規模。



(注) 2019年対ドル = 109.0円、2022対ドル = 128.4円で算出。
 (出所) 以下を基に作成。
 鉄鋼 世界市場…株式会社グローバルインフォメーション「鉄鋼の世界市場規模、2027年に1兆9290億米ドル到達予測」 <https://japan.zdnet.com/release/30847425/>
 輸出額…一般社団法人日本鉄鋼連盟「鉄鋼輸出入実績概況」 <https://www.jisf.or.jp/data/boeki/index.html>
 コンテンツ 世界市場…独立行政法人日本貿易振興機構「プラットフォーム時代の韓国コンテンツ産業振興策及び傾向調査」(注)出版・マンガ・音楽・ゲーム・映画・アニメ・放送・キャラクターを抽出の上、重複排除のため簡易的に修正
 輸出額…株式会社エコーメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023(確定版)」(2023年12月31日) ※海外市場の売上
<http://humanmedia.co.jp/database/BOF/DB2023v3tirashi.pdf>
 石油化学 世界市場…株式会社グローバルインフォメーション「石油化学製品の市場規模、2027年に7867億4000万米ドル到達予測」 <https://japan.zdnet.com/release/30892496/>
 輸出額…石油化学工業協会「石油化学製品の国別輸出額」 https://www.jpca.or.jp/statistics/annual/kuh_ex_im.html
 半導体 世界市場…WORLD SEMICONDUCTOR TRADE STATISTICS (世界半導体市場統計)
 輸出額…財務省貿易統計(半導体等電子部品)

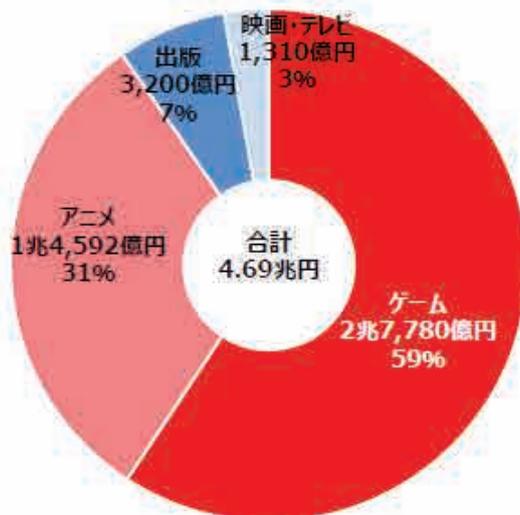
内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版」より引用

【資料4】日本のコンテンツの海外売上のジャンル別構成比

日本のコンテンツの海外売上のジャンル別構成比 ※音楽除く

○ 日本のコンテンツの海外売上のジャンル別の割合は、ゲームが59%、アニメが31%、出版が7%、映画・テレビが3%。

日本コンテンツの海外売上のジャンル別の割合（2022年）
（単位：億円）



(注) 音楽の海外輸出額は含んでいない。

(出所) 株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2023」(2023年12月31日)を基に作成。

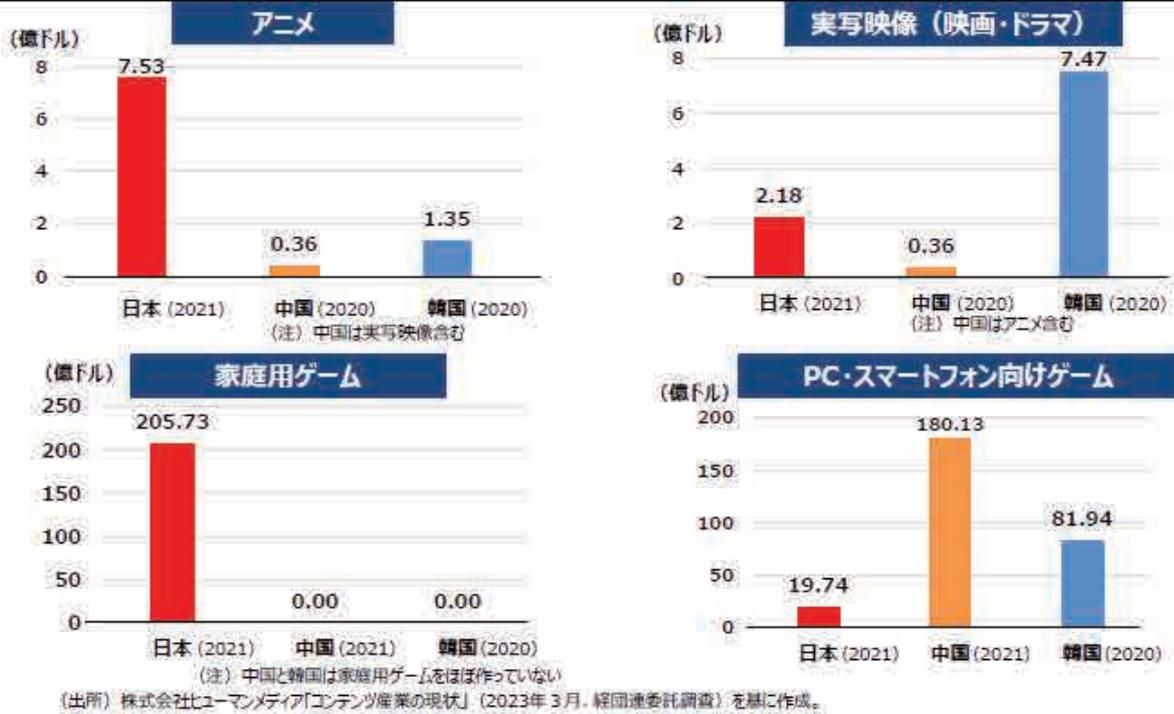
38

内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024 年改訂版」より引用

【資料5】コンテンツの海外進出の日中韓比較

コンテンツの海外進出の日中韓比較

- 日本はアニメ、家庭用ゲームの海外収入では中国、韓国に勝り、実写映像の海外収入では韓国を下回る。
- PC・スマートフォン向けゲームでは中国・韓国を下回る。



内閣官房「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改訂版」より引用

【資料6】クリエイター支援基金の統合・抜本強化

令和6年度補正

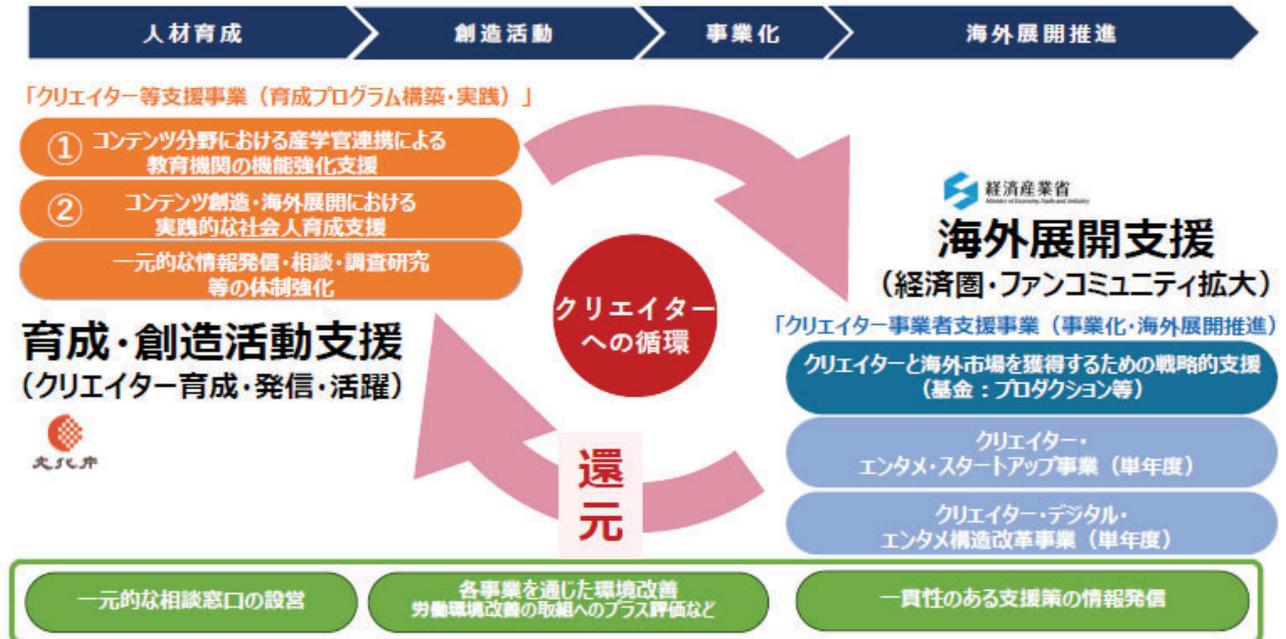
クリエイター・コンテンツ産業の一貫的な支援を行う「クリエイター支援基金」の統合・抜本強化

令和6年度補正予算額

120億円



- クリエイター等支援について、(独)日本芸術文化振興会に設置する「クリエイター支援基金」を活用し、3年程度弾力的かつ複数年度にわたってシームレスな枠組みで海外展開等を戦略的に推進。
- 両省庁連携により 120億円

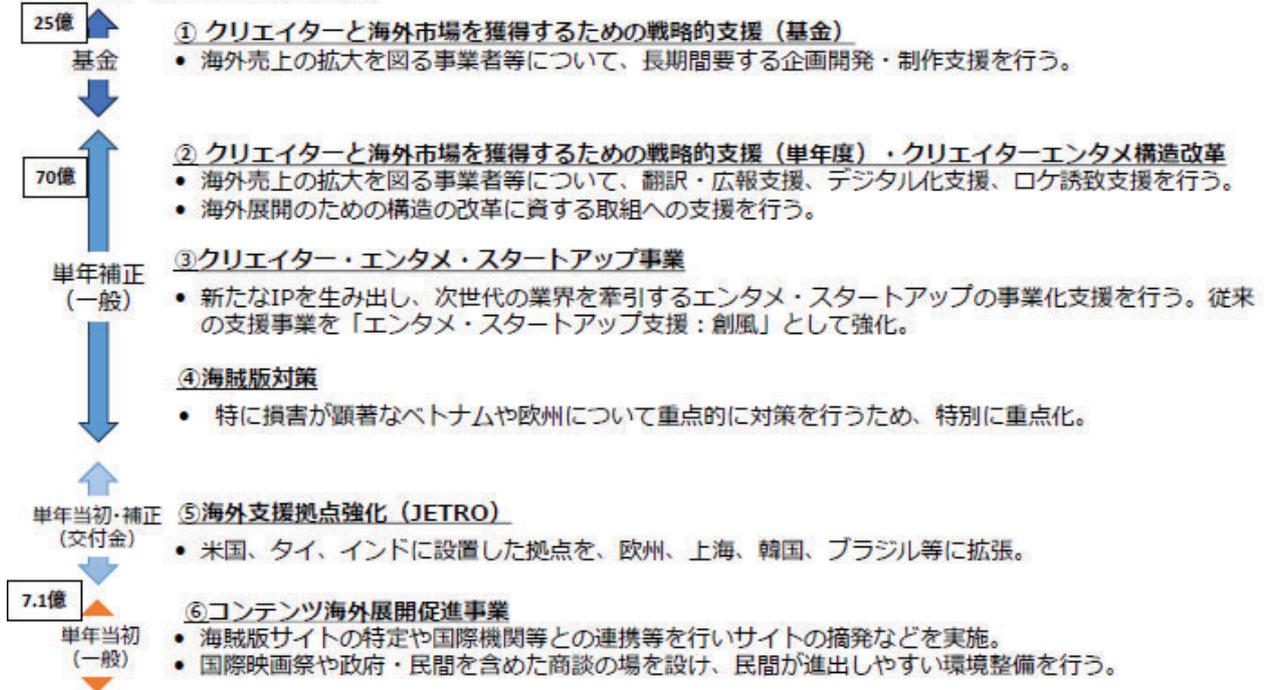


4

第2回コンテンツ産業官民協議会「資料2：文化庁提出資料」より引用

経産省のクリエイター・コンテンツ産業関連の予算

- 令和6年度補正予算では、海外展開に係る単年で事業者支援と海賊版の重点対策、海外支援拠点強化を実施。このうち基金で長期間を要する制作の支援。
- 令和7年度当初予算案では、国が主催する国家レベルのイベント（映画祭支援）や海賊版対策など民間が進出しやすい環境整備を実施。



2

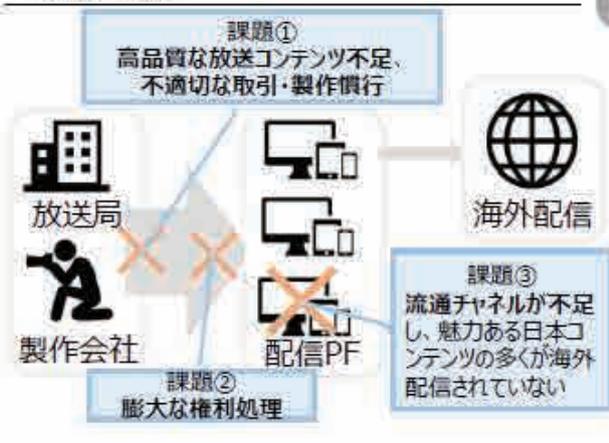
第2回コンテンツ産業官民協議会「資料3：経済産業省提出資料」より引用

放送コンテンツの製作力強化・海外展開推進パッケージ

1

- 日本発コンテンツの海外市場規模20兆円（2033年）※達成のため、日本の放送コンテンツのさらなる製作力強化・海外展開の推進が必要。
※「新たなクールジャパン戦略」（令和6年6月、和的財産戦略本部決定）
- 製作力強化・海外展開にあたって、①グローバルで求められる高品質コンテンツの不足、先進的技術・ノウハウ等を有した人材の不足、不適切な取引・製作慣行、②膨大な権利処理、③海外流通チャネル不足等の課題が存在。
- ①人材育成支援を含めた高品質の放送コンテンツの製作促進、②権利処理の効率化、③日本の放送コンテンツを集約した配信プラットフォーム（PF）の整備等に取り組むことにより、「製作・権利処理・流通」の好循環の実現を図り、放送コンテンツの製作力強化・海外展開を推進。

現状・課題



目指す姿

「製作・権利処理・流通」の好循環による放送コンテンツの製作力強化・海外展開を実現



- ①製作
 - ・ 先進的なデジタル設備の利用促進、人材育成【新規】
 - ・ 製作環境の改善、クリエイターの製作意欲の向上【拡充】
- ②権利処理
 - ・ 権利処理の効率化【拡充】
- ③流通
 - ・ 海外配信PFの整備【新規】
 - ・ 国際見本市の出展支援【拡充】

令和6年度補正+令和7年度当初(案)：25.6億円

第2回コンテンツ産業官民協議会「資料4：総務省提出資料」より引用

【資料9】文化の力で世界に貢献する京都の実現

改定のポイント

京都府がめざす施策の方向性 「8つのビジョンと基盤整備」

「安心」・「温もり」・「ゆめ実現」の3つの視点に対応

安心	温もり	ゆめ実現
01 安心できる健康・医療・福祉の実現	03 子育て環境日本一・京都の実現	06 未来を拓く京都産業の実現
02 災害・犯罪等からの安心・安全の実現	04 誰もが活躍できる生涯現役・共生の京都の実現	07 文化の力で世界に貢献する京都の実現
	05 共生による環境先進地・京都の実現	08 交流と連携による活力ある京都の実現

「8つのビジョン」を支える人・物・情報・日々の生活の基盤づくり

7 文化の力で世界に貢献する京都の実現

歴史に裏付けられた、伝統文化から最先端の文化までが共存する、多様性と寛容性のある京都の文化を土台として京都から文化創造・発信を行い、多彩な交流を図ることで、活力とるおいのある豊かな社会を築き上げ、世界に貢献する「文化の都・京都」を実現



文化庁京都庁舎

4 文化政策 8 経済 9 社会政策 10 国土政策 11 産業政策 12 環境政策 17 国際政策

主要な取組

- 文化庁の京都移転や世界中が注目する2025年日本国際博覧会(略称「大阪・関西万博」)の開催のインパクトを生かし、京都から文化創造・発信を行うとともに、多彩な交流を図ることで、国内外から高い評価を受ける「文化の都・京都」の実現をめざした取組を展開します。
- 文化の維持・保存・継承・定着を進めることで、文化の力で活力とるおいがあり、豊かさを感じられる社会の実現をめざします。

主要な取組

- 文化庁の京都移転や大阪・関西万博開催の機会を捉えたオール京都での「文化の都・京都」の実現に向けた展開
アニメ・映画・ゲーム等のメディア文化のコンテンツが揃う京都ならではの取組など、これまでの太秦メディアパークにおける取組等を土台として、更に京都発の新たなメディア文化等を世界へ発信することにより、文化の国際交流の舞台となる京都を志向
- 京都の伝統文化・生活文化・文化財の次代への継承と活用
小学生等による地域の伝統芸能を発表する機会を創出し、伝統芸能を支える次世代の担い手を育成
- 多彩な文化の交流の場の創出による新たな文化の創造
コンテンツ産業の集積を生かしたクリエイターと伝統産業や医療関係等との交流や、VR・ARやメタバースなどの先端テクノロジーとの融合の促進によるコンテンツイノベーションの創出

到達目標

府内のアートフェア等に参加する若手アーティスト(40歳以下)の数

2026年度に **200人**に増加

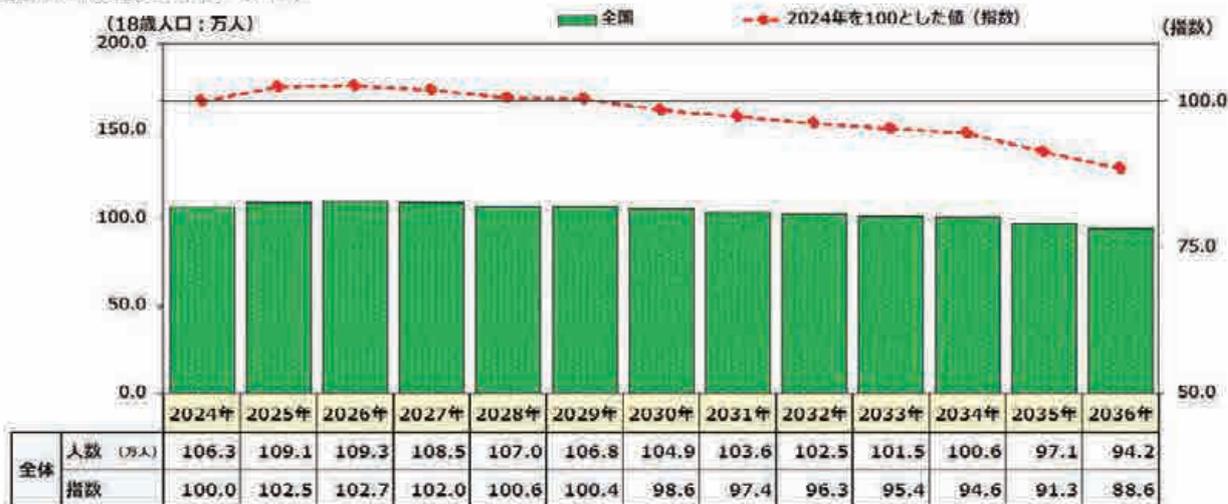
歴史的な文化遺産や文化財などが社会全体で守られ、活用されていると思う人の割合

2026年度に **90.0%**に上昇

京都府総合政策室「京都府総合計画(概要版)」より引用

【資料10】18歳人口動態の変化

■18歳人口動態の変化 (P.4)



※データ元：文部科学省「学校基本調査」

※「学校基本調査」を基にリクルート進学総研にて作成

リクルート進学総研「マーケットレポート2024」より引用

【資料 1 1】18歳人口予測（全体：エリア別：2024～2036年）

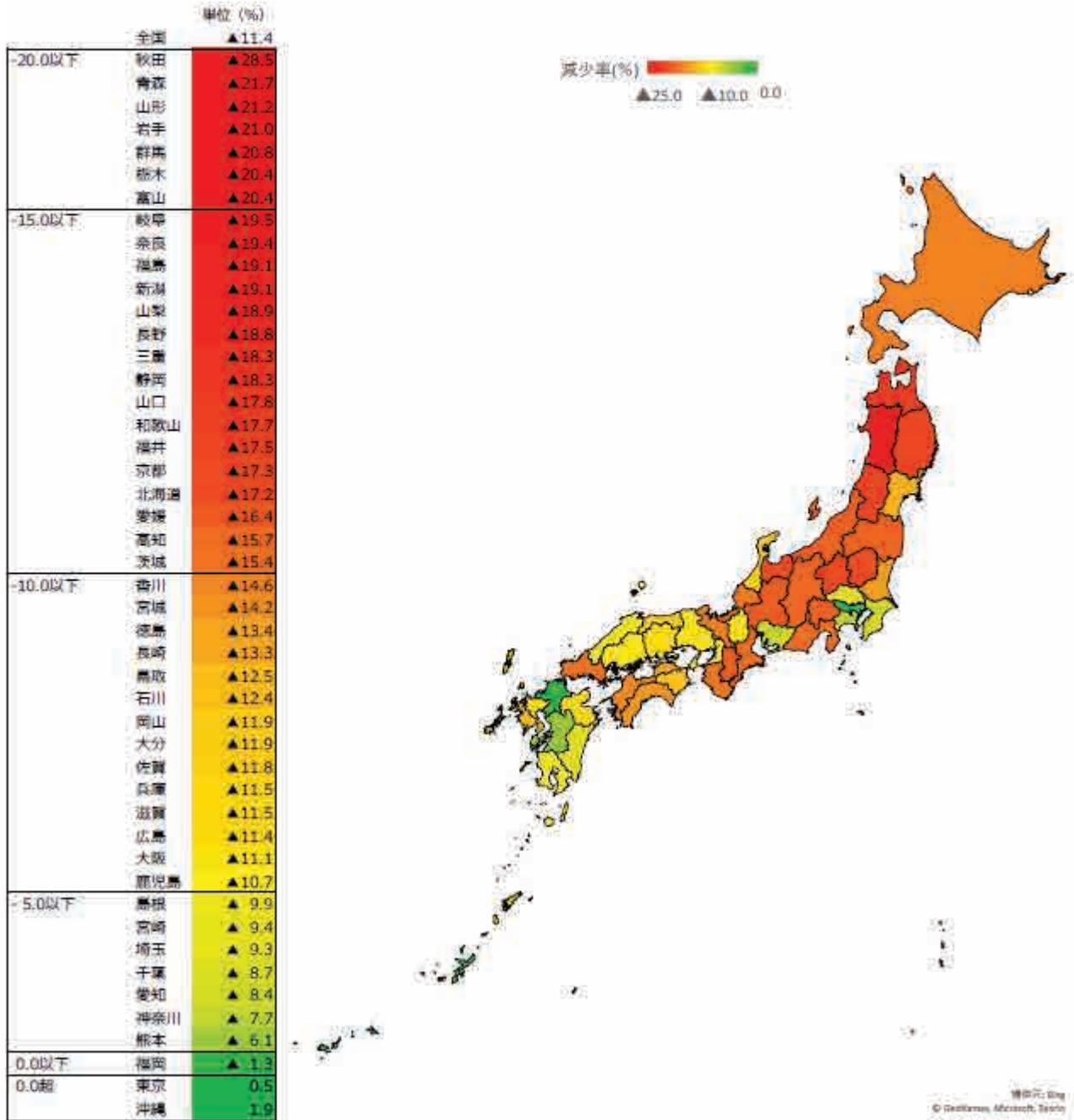
18歳人口予測（全体：エリア別：2024～2036年）

		2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2026-2036年
全体 計	人数(人)	1,092,664	1,085,123	1,069,950	1,067,555	1,048,971	1,036,250	1,024,561	1,014,564	1,006,056	970,564	942,498	-150,166
	指数(%)	102.7	102.0	100.6	100.4	98.6	97.4	96.3	95.4	94.6	91.3	88.6	-14.1
北海道	人数(人)	41,168	40,934	40,072	39,977	39,214	38,186	37,958	36,930	36,614	34,643	33,972	-7,196
	指数(%)	100.4	99.8	97.7	97.5	95.6	93.1	92.6	90.1	89.3	84.5	82.8	-17.6
東北	人数(人)	71,988	70,770	68,749	68,171	66,203	65,111	65,300	63,666	63,223	60,068	57,718	-14,270
	指数(%)	100.2	98.5	95.7	94.9	92.2	90.7	90.9	88.6	88.0	83.6	80.4	-19.8
北関東	人数(人)	60,222	59,546	58,692	57,205	55,683	54,945	53,664	53,679	52,394	50,638	48,791	-11,431
	指数(%)	100.7	99.5	98.1	95.6	93.1	91.8	89.7	89.7	87.6	84.6	81.6	-19.1
南関東	人数(人)	299,464	298,541	297,098	296,291	290,653	290,558	288,993	290,872	288,975	279,425	271,794	-27,670
	指数(%)	104.3	104.0	103.5	103.2	101.2	101.2	100.6	101.3	100.6	97.3	94.6	-9.7
甲信越	人数(人)	44,081	43,314	42,040	42,270	41,257	40,296	39,776	39,217	38,644	36,808	35,717	-8,364
	指数(%)	100.0	98.3	95.4	95.9	93.6	91.4	90.3	89.0	87.7	83.5	81.0	-19.0
北陸	人数(人)	26,261	25,741	25,150	24,353	24,393	23,739	23,536	22,900	22,817	22,026	21,691	-4,570
	指数(%)	101.0	99.0	96.7	93.7	93.8	91.3	90.5	88.1	87.8	84.7	83.4	-17.6
東海	人数(人)	137,611	136,301	134,386	134,104	132,009	129,840	126,934	124,199	124,004	119,662	115,589	-22,022
	指数(%)	103.0	102.1	100.6	100.4	98.8	97.2	95.0	93.0	92.8	89.6	86.5	-16.5
近畿	人数(人)	179,292	178,296	174,708	174,275	171,986	169,443	166,153	164,654	162,897	158,390	153,019	-26,273
	指数(%)	102.1	101.5	99.5	99.2	97.9	96.5	94.6	93.8	92.8	90.2	87.1	-15.0
中国	人数(人)	65,050	63,998	63,653	63,788	62,726	61,732	60,960	59,813	59,177	56,629	55,286	-9,764
	指数(%)	102.8	101.1	100.6	100.8	99.1	97.6	96.3	94.5	93.5	89.5	87.4	-15.4
四国	人数(人)	31,612	31,605	31,022	30,821	30,502	29,912	29,341	28,774	28,198	27,440	26,639	-4,973
	指数(%)	100.6	100.6	98.7	98.1	97.1	95.2	93.4	91.6	89.7	87.3	84.8	-15.8
九州沖縄	人数(人)	135,915	136,077	134,380	136,300	134,345	132,488	131,946	129,860	129,113	124,835	122,282	-13,633
	指数(%)	104.8	104.9	103.6	105.1	103.6	102.2	101.8	100.1	99.6	96.3	94.3	-10.5

リクルート進学総研「マーケットレポート2024」より本学作成

18歳人口予測（全体：都道府県別：2024～2036年）

■東北の減少率が高く、6県中4県で減少率20%以上
東京・沖縄の2都県のみ増加する見込み



※データ元：文部科学省「学校基本調査」

リクルート進学総研「マーケットレポート2024」より引用

【資料13】大学進学率の推移（現役：エリア別：2015～2024年）

大学進学率の推移（現役：エリア別：2015～2024年）

単位(%)

	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年	10年間の平均
計	48.9	49.3	49.6	49.7	50.0	51.1	52.9	55.3	56.9	58.4	52.2
北海道	36.8	37.8	39.0	40.1	41.1	42.9	44.0	46.4	48.1	49.6	42.6
東北	39.0	39.9	40.1	40.9	40.5	41.3	42.8	44.7	45.7	47.7	42.3
北関東	47.0	47.6	47.5	47.6	47.7	48.6	50.2	52.2	53.6	54.9	49.7
南関東	57.7	57.8	57.8	57.4	57.5	58.6	61.1	64.1	65.9	67.7	60.6
甲信越	42.6	43.0	42.0	42.8	43.0	44.7	45.9	48.3	50.3	51.6	45.4
北陸	45.7	45.9	46.9	47.7	47.3	49.5	50.9	52.5	54.4	55.4	49.6
東海	50.8	50.4	50.6	50.7	50.7	51.9	52.9	55.1	56.6	57.9	52.8
近畿	53.8	54.4	54.3	54.3	54.8	56.7	59.2	61.6	63.3	64.7	57.7
中国	45.6	46.1	46.7	47.3	47.7	48.2	49.3	51.0	52.8	53.9	48.9
四国	43.7	44.5	45.0	45.5	46.0	48.1	49.1	51.3	52.8	53.9	48.0
九州沖縄	39.1	39.9	40.3	40.7	40.9	41.3	42.3	44.4	45.6	46.8	42.1

リクルート進学総研「マーケットレポート2024」より本学作成

【資料14】大学進学率ランキング（現役：都道府県別：2024年）

大学進学率ランキング（現役：都道府県別：2024年）

（）内は前回からの変動 単位（%）

順位	都道府県	進学率	
1	東京	73.0	(1.6)
2	京都	70.8	(1.2)
3	神奈川	67.3	(1.7)
4	兵庫	65.6	(1.8)
5	大阪	65.3	(1.6)
6	広島	63.2	(1.6)
7	埼玉	62.9	(1.6)
8	千葉	62.3	(2.8)
9	奈良	61.7	(1.7)
10	愛知	61.3	(1.4)
11	山梨	57.6	(1.4)
12	石川	57.4	(2.3)
	滋賀	57.4	0.0
14	福井	57.1	(▲0.5)
15	岐阜	56.6	(1.5)
16	徳島	56.5	(1.2)
17	茨城	56.0	(2.0)
18	静岡	55.4	(1.5)
19	群馬	54.5	(1.2)
20	愛媛	54.4	(1.9)

リクルート進学総研「マーケットレポート2024」より本学作成

地元残留率（全体：大学・短期大学入学者数：都道府県別：2024年）

■ 大学入学者の地元残留率1位は愛知、短期大学入学者の地元残留率1位は福岡

大学入学者地元残留率

残留率が高いのは、1位 愛知（71.4%）、2位 東京（68.8%）、3位 福岡（65.9%）
 残留率が低いのは、1位 鳥取（15.1%）、2位 奈良（15.2%）、3位 佐賀（17.5%）

短期大学入学者地元残留率

残留率が高いのは、1位 福岡（94.3%）、2位 愛知（89.0%）、3位 北海道（87.5%）
 残留率が低いのは、1位 島根（37.2%）、2位 和歌山（40.9%）、3位 奈良（43.6%）

【大学入学者地元残留率：全体】



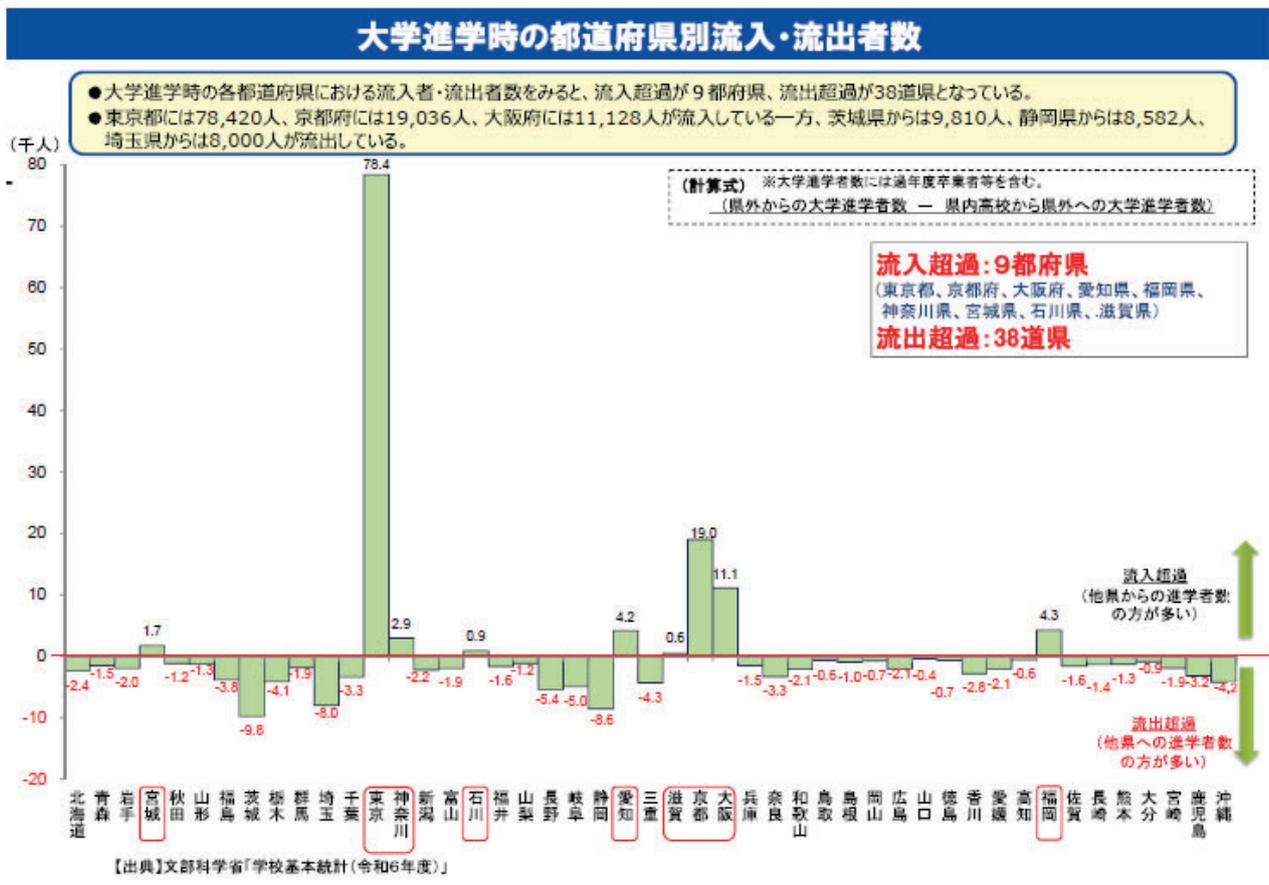
【短期大学入学者地元残留率：全体】



※データ元：文部科学省「学校基本調査」

リクルート進学総研「マーケットレポート2024」より引用

【資料16】大学進学時の都道府県別流入・流出者数



中央教育審議会「我が国の「知の総和」向上の未来像～高等教育システムの再構築～（答申）」
 関係データ集(2)より引用

【資料 17】 本学の出身国別留学生数

本学の出身国別留学生数

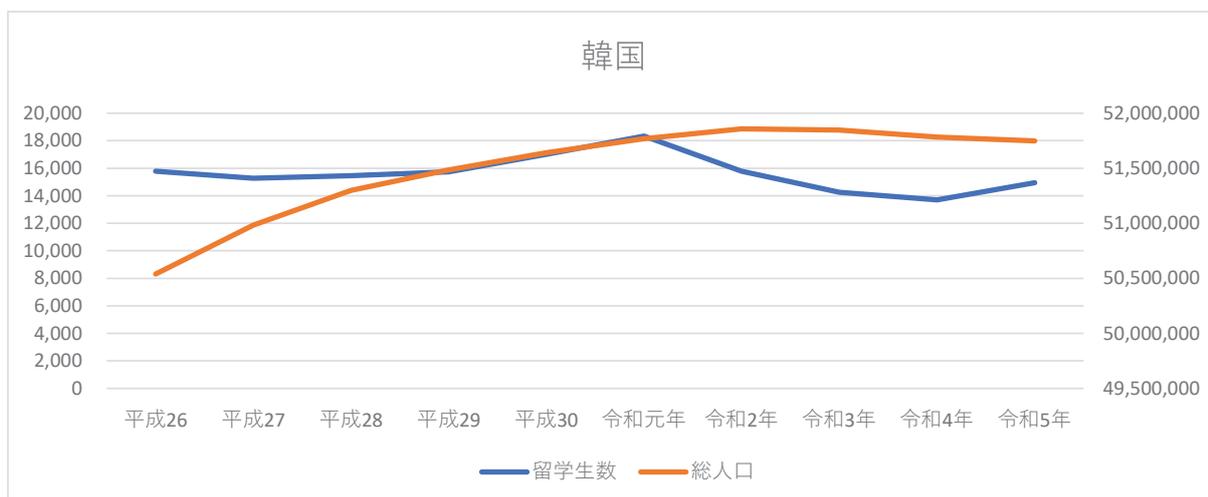
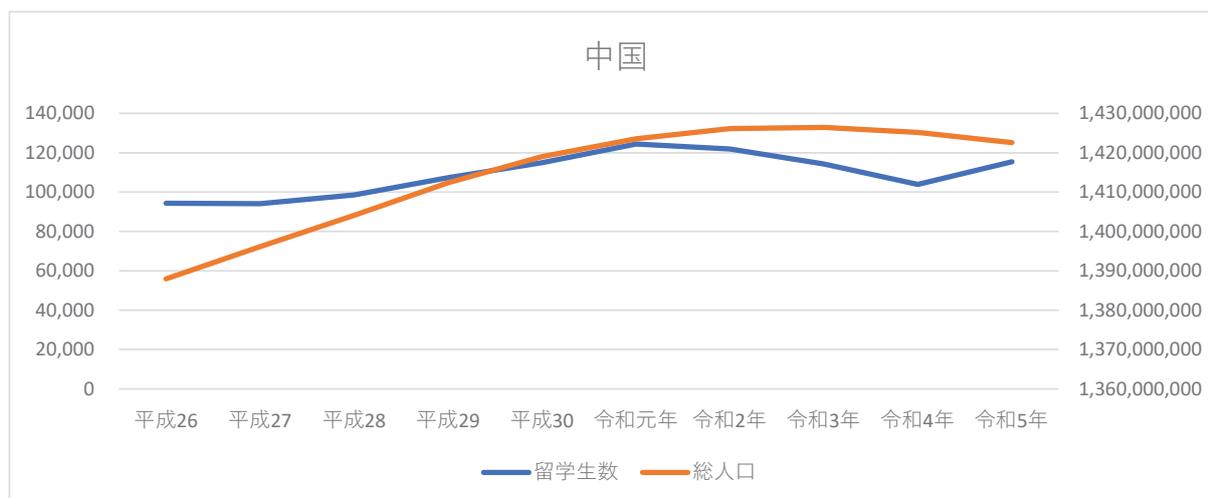
単位(人)

出身国	マンガ学科	デザインコース	アニメーション学科	学部全体
アメリカ	2	1	0	5
アルゼンチン	0	0	1	1
インドネシア	0	0	1	12
カナダ	1	1	0	1
シンガポール	1	1	0	2
スペイン	1	0	0	1
タイ	2	1	0	3
トルコ	0	0	0	0
ニュージーランド	1	0	0	1
ノルウェー	0	0	0	1
フィリピン	1	1	0	1
ブラジル	0	0	0	0
ベトナム	1	0	0	3
マダガスカル	0	0	0	0
マレーシア	2	1	1	8
ミャンマー	0	0	0	2
メキシコ	0	0	0	1
ロシア	1	0	0	2
韓国	118	24	53	268
台湾	8	2	0	17
中国	328	120	110	822
中国(香港)	4	3	4	16
総計	471	155	170	1167

本学のデータに基づき作成

【資料18】出身国（中国・韓国）別留学生数の推移

出身国（中国・韓国）別留学生数の推移



JASSO「外国人留学生在籍状況調査結果」（平成26年～令和5年）より本学作成

「未来を創造する若者の留学促進イニシアティブ＜J-MIRAI＞」(第二次提言) 案概要

J-MIRAI: Japan-Mobility and Internationalisation, Re-engaging and Accelerating Initiative for future generations.
教育未来創造会議 令和5年4月27日

I. コロナ後のグローバル社会を見据えた人への投資の在り方

- 「成長と分配の好循環」と「コロナ後の新しい社会の開拓」をコンセプトとした新しい資本主義を実現するためには、人への投資を進めることが重要。
- 世界最先端の分野で活躍する高度人材から地域の成長・発展を支える人材まで厚みのある多様な人材を育成・確保し、多様性と包摂性のある持続可能な社会を構築することにより、我が国の更なる成長を促し、国際競争力を高めるとともに、世界の平和と安定に貢献していくことが必要不可欠。
- 留学生交流について量重視するこれまでの視点に加え、日本人学生の海外派遣の拡大や有望な留学生の受入れを進めるために、より質の向上を図る視点も重視。
- 今後、より強力に高等教育段階の人的交流を促進し、質の高い大学や留学生の交流を積極的に進めるとともに、初等中等教育段階から多様性・包摂性に向けた教育を充実。
- 高度外国人材の受入れ制度について、世界に伍する水準への改革を進めるとともに、海外留学した日本人学生の就職の円滑化や日本での活躍を希望する外国人留学生の国内定着を促進。

II. 今後の方向性

1. 留学生の派遣・受入れ

(1) 日本人学生の派遣

- ・ 海外大学・大学院における日本人留学生の中長期留学者の数と割合の向上を図り、特に、大学院生の学位取得を推進。このため、高校段階から大学院までを通して、短期から、中期、長期留学まで学位取得につながる段階的な取組を促進。

(2) 外国人留学生の受入れ

- ・ 高い志を有する優秀な外国人留学生の戦略的受入れを推進。その際、多様な文化的背景に基づいた価値観を学び理解し合う環境創出のために受入れ地域についてより多様化を図るとともに、大学院段階の受入れに加え、留学生比率の低い学部段階や高校段階における留学生の受入れを促進。

2. 留学生の卒業後の活躍のための環境整備

- ・ 留学生が将来のキャリアパスについて予見可能性をもって、入学前から安心して留学を決断できるようにするため、海外派遣後の日本人留学生の就職円滑化を推進するとともに、外国人留学生の卒業後の定着に向けた企業等での受入れや起業を推進。

3. 教育の国際化

- ・ 多様な文化的背景に基づく価値観を持った者が集い、理解し合う場が創出される教育研究環境や、高度外国人材が安心して来日できる子供の教育環境の実現を通して教育の国際化を推進。

III. 2033年までの目標



教育未来創造会議「未来を創造する若者の留学促進イニシアティブ(第二次提言)」より引用

【資料20】本学の出身高校所在地別入学者数（2020～2024年度）

本学の出身高校所在地別入学者数（2020～2024年度）

単位(人)

都道府県	直近5年 合計入学者数	5年平均
外国の学校・その他	1364	272.8
京都府	985	197.0
大阪府	666	133.2
滋賀県	338	67.6
兵庫県	255	51.0
奈良県	127	25.4
沖縄県	106	21.2
北海道	80	16.0
愛知県	74	14.8
広島県	73	14.6
長野県	61	12.2
高知県	58	11.6
静岡県	57	11.4
岡山県	55	11.0
三重県	54	10.8
東京都	50	10.0
福岡県	43	8.6
香川県	40	8.0
石川県	39	7.8
福井県	36	7.2
愛媛県	34	6.8
茨城県	33	6.6
山口県	30	6.0
鹿児島	30	6.0
千葉県	28	5.6
富山県	28	5.6
山梨県	26	5.2
島根県	26	5.2
徳島県	25	5.0
和歌山	25	5.0
岐阜県	21	4.2
埼玉県	19	3.8
熊本県	18	3.6
新潟県	18	3.6
神奈川	15	3.0
鳥取県	15	3.0
福島県	14	2.8
長崎県	12	2.4
宮城県	11	2.2
宮崎県	10	2.0
群馬県	10	2.0
山形県	9	1.8
岩手県	8	1.6
大分県	7	1.4
栃木県	7	1.4
佐賀県	6	1.2
秋田県	2	0.4
青森県	1	0.2

本学のデータに基づき作成

【資料 2 1】新設組織が置かれる都道府県への入学状況（別紙 1）

新設組織が置かれる都道府県への入学状況

別紙 1

○出身高校の所在地県別の入学者数の構成比（上位 5 都道府県）※直近年度

	都道府県名	人 数	構成比
1	京都府	8,543人	38.3%
2	大阪府	6,653人	29.8%
3	滋賀県	3,139人	14.1%
4	兵庫県	2,589人	11.6%
5	奈良県	1,386人	6.2%
	全 体	22,310人	100.0%

※「学校基本調査」の「出身高校の所在地県別入学者数」から作成すること。

※大学、学部、学部の学科、短期大学、短期大学の学科を設置する場合や収容定員の増加に係る学則変更認可申請の場合に作成（専門職大学、専門職短期大学、高等専門学校を含む）。大学院は作成不要。

○新設組織が置かれる都道府県の定員充足状況

	新組織所在地 (都道府県)	充足率		
		令和 4 年度	令和 5 年度	令和 6 年度
1	京都府	101.30%	101.37%	98.44%

※2校地で教育課程を実施する場合はそれぞれの状況を記載すること。

○新設組織の学問分野（系統区分）の定員充足状況

	系統区分	充足率		
		令和 4 年度	令和 5 年度	令和 6 年度
1	芸術系学部（大学）	105.50%	105.32%	104.77%

※「系統区分」は日本私立学校振興・共済事業団の「今日の私学財政」の系統区分に従うこと。

【資料 2 2】 外国人留学生の出身国別入学者数 (2020～2024年度)

本学の外国人留学生の出身国別入学者数 (2020～2024年度)

単位(人)

国籍	直近5年 合計入学者数	5年平均
中国	933	186.6
韓国	280	56.0
台湾	20	4.0
中国(香港)	18	3.6
インドネシア	15	3.0
マレーシア	11	2.2
アメリカ	6	1.2
ベトナム	4	0.8
タイ	4	0.8
その他	4	0.8
ロシア	2	0.4
ミャンマー	2	0.4
シンガポール	2	0.4
メキシコ	1	0.2
フィリピン	1	0.2
ノルウェー	1	0.2
ニュージーランド	1	0.2
スペイン	1	0.2
カナダ	1	0.2

本学のデータに基づき作成

【資料23】既設学科等の入学定員の充足状況(直近5年間) (別紙2)

既設学科等の入学定員の充足状況(直近5年間)

別紙2-1

大学学部学科等名:芸術学部造形学科

(大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。)

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数	40人	32人	34人	56人	56人	44人	
	延べ人数	志願者数	95人	104人	84人	136人	173人	118人
		受験者数	92人	97人	72人	115人	148人	105人
		合格者数	90人	81人	71人	77人	98人	83人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	23人	24人	24人	20人	31人	24人
	実人数	志願者数	95人	103人	84人	136人	173人	118人
		受験者数	92人	97人	72人	115人	148人	105人
		合格者数	90人	81人	71人	77人	98人	83人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	23人	24人	24人	20人	31人	24人
	入学者数	67人	57人	47人	57人	67人	59人	
	学校推薦型選抜	募集人数	27人	27人	37人	24人	24人	28人
		延べ人数	志願者数	114人	113人	112人	120人	124人
受験者数			109人	113人	112人	120人	122人	115人
合格者数			54人	68人	64人	43人	50人	56人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			21人	32人	38人	16人	13人	24人
実人数		志願者数	75人	69人	69人	77人	81人	74人
		受験者数	72人	69人	69人	77人	80人	73人
		合格者数	51人	60人	58人	43人	50人	52人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	18人	24人	32人	16人	13人	21人
入学者数		33人	36人	26人	27人	37人	32人	
一般選抜		募集人数	22人	31人	27人	13人	13人	21人
		延べ人数	志願者数	109人	100人	108人	102人	115人
	受験者数		102人	95人	98人	99人	112人	101人
	合格者数		18人	14人	36人	38人	42人	30人
	うち追加合格者数		0人	0人	7人	6人	0人	3人
	辞退者数		10人	8人	14人	17人	21人	14人
	実人数	志願者数	80人	64人	70人	69人	81人	73人
		受験者数	75人	62人	65人	68人	79人	70人
		合格者数	16人	14人	36人	38人	42人	29人
		うち追加合格者数	0人	0人	7人	6人	0人	3人
		辞退者数	8人	8人	14人	17人	21人	14人
	入学者数	8人	6人	22人	21人	21人	16人	
	共通テスト利用入試	募集人数	12人	12人	4人	4人	4人	7人
		延べ人数	志願者数	97人	39人	33人	27人	34人
受験者数			97人	39人	33人	27人	34人	46人
合格者数			8人	12人	9人	5人	7人	8人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			0人	0人	0人	1人	2人	1人
実人数		志願者数	84人	37人	33人	27人	34人	43人
		受験者数	84人	37人	33人	27人	34人	43人
		合格者数	8人	12人	9人	5人	7人	8人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	5人	11人	8人	5人	5人	7人
入学者数		3人	1人	1人	0人	2人	1人	
その他の特別選抜		募集人数	11人	10人	10人	15人	15人	12人
		延べ人数	志願者数	76人	122人	92人	87人	103人
	受験者数		75人	108人	83人	74人	93人	87人
	合格者数		16人	35人	28人	23人	21人	25人
	うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数		0人	12人	4人	5人	1人	4人
	実人数	志願者数	41人	65人	66人	55人	59人	57人
		受験者数	40人	60人	61人	50人	53人	53人
		合格者数	14人	29人	28人	23人	21人	23人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	4人	16人	9人	13人	12人	11人
	入学者数	10人	13人	19人	10人	9人	12人	
	合計	募集人数	112人	112人	112人	112人	112人	112人
		延べ人数	志願者数	491人	478人	429人	472人	549人
受験者数			475人	452人	398人	435人	509人	454人
合格者数			186人	210人	208人	186人	218人	202人
うち追加合格者数			0人	0人	7人	6人	0人	3人
辞退者数			54人	76人	80人	59人	68人	67人
実人数		志願者数	375人	338人	322人	364人	428人	365人
		受験者数	363人	325人	300人	337人	394人	344人
		合格者数	179人	196人	202人	186人	218人	196人
		うち追加合格者数	0人	0人	7人	6人	0人	3人
		辞退者数	58人	83人	87人	71人	82人	76人
入学者数		121人	113人	115人	115人	136人	120人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員	112人	112人	112人	112人	112人	112人
入学定員充足率	1.08	1.01	1.03	1.03	1.21	1.07
歩留率	0.65	0.54	0.55	0.62	0.62	0.60

(備考) 特記事項がある場合は記載すること。

既設学科等の入学定員の充足状況（直近5年間）
 大学学部学科等名：デザイン学部イラスト学科

（大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。）

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数	30人	26人	26人	32人	32人	29人	
	延べ人数	志願者数	125人	153人	129人	126人	189人	144人
		受験者数	123人	146人	119人	106人	164人	132人
		合格者数	59人	52人	62人	57人	52人	56人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	17人	13人	16人	19人	20人	17人
	実人数	志願者数	110人	142人	129人	126人	189人	139人
		受験者数	109人	136人	119人	106人	164人	127人
		合格者数	59人	51人	62人	57人	52人	56人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	17人	12人	16人	19人	20人	17人
	入学者数	42人	39人	46人	38人	32人	39人	
	学校推薦型選抜	募集人数	11人	13人	15人	15人	15人	14人
		延べ人数	志願者数	40人	58人	45人	61人	44人
受験者数			40人	58人	45人	61人	44人	50人
合格者数			16人	18人	10人	22人	22人	18人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			7人	9人	4人	6人	7人	7人
実人数		志願者数	25人	34人	27人	40人	29人	31人
		受験者数	25人	34人	27人	40人	29人	31人
		合格者数	14人	17人	9人	22人	22人	17人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	5人	8人	3人	6人	7人	6人
入学者数		9人	9人	6人	16人	15人	11人	
一般選抜		募集人数	12人	16人	15人	7人	7人	11人
		延べ人数	志願者数	49人	76人	67人	69人	41人
	受験者数		44人	75人	60人	66人	41人	57人
	合格者数		6人	10人	18人	8人	7人	10人
	うち追加合格者数		0人	0人	3人	0人	1人	1人
	辞退者数		2人	3人	10人	7人	4人	5人
	実人数	志願者数	35人	49人	40人	44人	26人	39人
		受験者数	30人	48人	37人	43人	26人	37人
		合格者数	6人	9人	17人	8人	7人	9人
		うち追加合格者数	0人	0人	3人	0人	1人	1人
		辞退者数	2人	2人	9人	7人	4人	5人
	入学者数	4人	7人	8人	1人	3人	5人	
	共通テスト利用入試	募集人数	3人	3人	2人	2人	2人	2人
		延べ人数	志願者数	25人	24人	20人	22人	11人
受験者数			25人	24人	20人	22人	11人	20人
合格者数			9人	8人	3人	2人	2人	5人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			7人	6人	2人	1人	1人	3人
実人数		志願者数	22人	23人	20人	22人	11人	20人
		受験者数	22人	23人	20人	22人	11人	20人
		合格者数	9人	8人	3人	2人	2人	5人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	7人	6人	2人	1人	1人	3人
入学者数		2人	2人	1人	1人	1人	1人	
その他の特別選抜		募集人数	8人	6人	6人	8人	8人	7人
		延べ人数	志願者数	101人	117人	112人	105人	134人
	受験者数		91人	107人	92人	94人	118人	100人
	合格者数		15人	13人	5人	13人	20人	13人
	うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数		5人	5人	2人	4人	6人	4人
	実人数	志願者数	51人	58人	61人	57人	67人	59人
		受験者数	47人	54人	57人	52人	63人	55人
		合格者数	13人	12人	5人	13人	20人	13人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	3人	4人	2人	4人	6人	4人
	入学者数	10人	8人	3人	9人	14人	9人	
	合計	募集人数	64人	64人	64人	64人	64人	64人
		延べ人数	志願者数	340人	428人	373人	383人	419人
受験者数			323人	410人	336人	349人	378人	359人
合格者数			105人	101人	98人	102人	103人	102人
うち追加合格者数			0人	0人	3人	0人	1人	1人
辞退者数			38人	36人	34人	37人	38人	37人
実人数		志願者数	243人	306人	277人	289人	322人	287人
		受験者数	233人	295人	260人	263人	293人	269人
		合格者数	101人	97人	96人	102人	103人	100人
		うち追加合格者数	0人	0人	3人	0人	1人	1人
		辞退者数	34人	32人	32人	37人	38人	35人
入学者数		67人	65人	64人	65人	65人	65人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員	64人	64人	64人	64人	64人	64人
入学定員充足率	1.05	1.02	1.00	1.02	1.02	1.02
歩留率	0.64	0.64	0.65	0.64	0.63	0.64

（備考）特記事項がある場合は記載すること。

大学学部学科等名：デザイン学部ビジュアルデザイン学科

（大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。）

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数	24人	22人	20人	32人	32人	26人	
	延べ人数	志願者数	96人	171人	136人	175人	199人	155人
		受験者数	93人	159人	120人	158人	177人	141人
		合格者数	61人	62人	60人	56人	55人	59人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	15人	19人	19人	16人	22人	18人
	実人数	志願者数	88人	160人	136人	175人	199人	152人
		受験者数	86人	152人	120人	158人	177人	139人
		合格者数	61人	62人	60人	56人	55人	59人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	15人	19人	19人	16人	22人	18人
	入学者数	46人	43人	41人	40人	33人	41人	
	学校推薦型選抜	募集人数	14人	16人	20人	14人	14人	16人
		延べ人数	志願者数	78人	89人	128人	105人	123人
受験者数			76人	89人	128人	104人	123人	104人
合格者数			20人	21人	20人	23人	38人	24人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			3人	8人	6人	5人	10人	6人
実人数		志願者数	50人	51人	76人	69人	72人	64人
		受験者数	48人	51人	76人	68人	72人	63人
		合格者数	20人	20人	19人	23人	38人	24人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	3人	7人	5人	5人	10人	6人
入学者数		17人	13人	14人	18人	28人	18人	
一般選抜		募集人数	14人	16人	16人	8人	8人	12人
		延べ人数	志願者数	73人	123人	143人	128人	137人
	受験者数		67人	115人	134人	122人	131人	114人
	合格者数		15人	10人	19人	21人	11人	15人
	うち追加合格者数		0人	0人	3人	2人	0人	1人
	辞退者数		7人	4人	12人	10人	7人	8人
	実人数	志願者数	54人	78人	81人	87人	85人	77人
		受験者数	48人	75人	79人	84人	82人	74人
		合格者数	15人	10人	18人	21人	11人	15人
		うち追加合格者数	0人	0人	3人	2人	0人	1人
		辞退者数	7人	4人	11人	10人	7人	8人
	入学者数	8人	6人	7人	11人	4人	7人	
	共通テスト利用入試	募集人数	6人	6人	4人	2人	2人	4人
		延べ人数	志願者数	34人	39人	48人	41人	44人
受験者数			34人	39人	48人	41人	44人	41人
合格者数			7人	8人	4人	5人	2人	5人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			6人	5人	4人	5人	2人	4人
実人数		志願者数	31人	34人	48人	41人	44人	40人
		受験者数	31人	34人	48人	41人	44人	40人
		合格者数	7人	8人	4人	5人	2人	5人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	6人	5人	4人	5人	2人	4人
入学者数		1人	3人	0人	0人	0人	1人	
その他の特別選抜		募集人数	6人	4人	4人	8人	8人	6人
		延べ人数	志願者数	73人	105人	59人	99人	96人
	受験者数		68人	92人	56人	84人	85人	77人
	合格者数		5人	11人	7人	13人	15人	10人
	うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数		3人	3人	3人	8人	3人	4人
	実人数	志願者数	42人	68人	41人	55人	54人	52人
		受験者数	42人	63人	40人	49人	49人	49人
		合格者数	5人	11人	7人	13人	15人	10人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	3人	3人	3人	8人	3人	4人
	入学者数	2人	8人	4人	5人	12人	6人	
	合計	募集人数	64人	64人	64人	64人	64人	64人
		延べ人数	志願者数	354人	527人	514人	548人	599人
受験者数			338人	494人	486人	509人	560人	477人
合格者数			108人	112人	110人	118人	121人	114人
うち追加合格者数			0人	0人	3人	2人	0人	1人
辞退者数			34人	39人	44人	44人	44人	41人
実人数		志願者数	265人	391人	382人	427人	454人	384人
		受験者数	255人	375人	363人	400人	424人	363人
		合格者数	108人	111人	108人	118人	121人	113人
		うち追加合格者数	0人	0人	3人	2人	0人	1人
		辞退者数	34人	38人	42人	44人	44人	40人
入学者数		74人	73人	66人	74人	77人	73人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員	64人	64人	64人	64人	64人	64人
入学定員充足率	1.16	1.14	1.03	1.16	1.20	1.14
歩留率	0.69	0.65	0.60	0.63	0.64	0.64

（備考）特記事項がある場合は記載すること。

大学学部学科等名：デザイン学部プロダクトデザイン学科

（大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。）

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数	16人	15人	18人	36人	36人	24人	
	延べ人数	志願者数	49人	120人	82人	86人	83人	84人
		受験者数	47人	111人	75人	72人	72人	75人
		合格者数	43人	64人	68人	58人	65人	60人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	15人	23人	27人	21人	27人	23人
	実人数	志願者数	47人	114人	82人	86人	83人	82人
		受験者数	46人	108人	75人	72人	72人	75人
		合格者数	43人	64人	68人	58人	65人	60人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	15人	23人	27人	21人	27人	23人
	入学者数	28人	41人	41人	37人	38人	37人	
	学校推薦型選抜	募集人数	10人	21人	21人	15人	15人	16人
		延べ人数	志願者数	39人	37人	56人	52人	43人
受験者数			36人	37人	55人	52人	43人	45人
合格者数			17人	18人	17人	29人	28人	22人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			6人	5人	5人	17人	12人	9人
実人数		志願者数	24人	29人	33人	37人	31人	31人
		受験者数	24人	29人	32人	37人	31人	31人
		合格者数	17人	18人	15人	29人	28人	21人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	6人	5人	3人	17人	12人	9人
入学者数		11人	13人	12人	12人	16人	13人	
一般選抜		募集人数	12人	21人	21人	9人	9人	14人
		延べ人数	志願者数	80人	83人	51人	38人	55人
	受験者数		77人	80人	49人	32人	51人	58人
	合格者数		20人	17人	26人	18人	24人	21人
	うち追加合格者数		0人	0人	1人	4人	4人	2人
	辞退者数		15人	10人	17人	13人	15人	14人
	実人数	志願者数	52人	54人	38人	29人	39人	42人
		受験者数	50人	51人	37人	26人	37人	40人
		合格者数	17人	17人	25人	18人	24人	20人
		うち追加合格者数	0人	0人	1人	4人	4人	2人
		辞退者数	12人	10人	16人	13人	15人	13人
	入学者数	5人	7人	9人	5人	9人	7人	
	共通テスト利用入試	募集人数	6人	9人	6人	3人	3人	5人
		延べ人数	志願者数	46人	32人	20人	23人	24人
受験者数			46人	32人	20人	23人	24人	29人
合格者数			11人	11人	7人	14人	12人	11人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	1人	0人
辞退者数			7人	8人	6人	10人	10人	8人
実人数		志願者数	41人	31人	20人	23人	24人	28人
		受験者数	41人	31人	20人	23人	24人	28人
		合格者数	11人	11人	7人	14人	12人	11人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	1人	0人
		辞退者数	7人	8人	6人	10人	10人	8人
入学者数		4人	3人	1人	4人	2人	3人	
その他の特別選抜		募集人数	6人	6人	6人	9人	9人	7人
		延べ人数	志願者数	59人	112人	34人	53人	78人
	受験者数		59人	105人	33人	50人	69人	63人
	合格者数		12人	10人	13人	23人	26人	17人
	うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数		6人	4人	6人	12人	13人	8人
	実人数	志願者数	32人	67人	23人	36人	50人	42人
		受験者数	32人	65人	22人	35人	45人	40人
		合格者数	12人	10人	13人	23人	26人	17人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	6人	4人	6人	12人	13人	8人
	入学者数	6人	6人	7人	11人	13人	9人	
	合計	募集人数	50人	72人	72人	72人	72人	68人
		延べ人数	志願者数	273人	384人	243人	252人	283人
受験者数			265人	365人	232人	229人	259人	270人
合格者数			103人	120人	131人	142人	155人	130人
うち追加合格者数			0人	0人	1人	4人	5人	2人
辞退者数			49人	50人	61人	73人	77人	62人
実人数		志願者数	196人	295人	196人	211人	227人	225人
		受験者数	193人	284人	186人	193人	209人	213人
		合格者数	100人	120人	128人	142人	155人	129人
		うち追加合格者数	0人	0人	1人	4人	5人	2人
		辞退者数	46人	50人	58人	73人	77人	61人
入学者数		54人	70人	70人	69人	78人	68人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員	72人	72人	72人	72人	72人	72人
入学定員充足率	0.75	0.97	0.97	0.96	1.08	0.95
歩留率	0.52	0.58	0.53	0.49	0.50	0.53

（備考）特記事項がある場合は記載すること。

既設学科等の入学定員の充足状況（直近5年間）
 大学学部学科等名：マンガ学部マンガ学科

別紙2-5

（大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。）

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数	101人	95人	93人	127人	127人	109人	
	延べ人数	志願者数	542人	797人	516人	744人	789人	678人
		受験者数	501人	755人	476人	686人	705人	625人
		合格者数	249人	196人	229人	191人	181人	209人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	66人	59人	68人	54人	55人	60人
	実人数	志願者数	485人	717人	516人	744人	789人	650人
		受験者数	451人	691人	476人	686人	705人	602人
		合格者数	249人	195人	229人	191人	181人	209人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	66人	58人	68人	54人	55人	60人
	入学者数	183人	137人	161人	137人	126人	149人	
	学校推薦型選抜	募集人数	40人	46人	57人	53人	53人	50人
		延べ人数	志願者数	119人	159人	139人	124人	142人
受験者数			117人	157人	138人	123人	139人	135人
合格者数			37人	48人	44人	46人	45人	44人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			8人	9人	6人	6人	11人	8人
実人数		志願者数	79人	98人	92人	88人	89人	89人
		受験者数	78人	96人	91人	88人	86人	88人
		合格者数	35人	46人	43人	46人	44人	43人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	6人	7人	5人	6人	10人	7人
入学者数		29人	39人	38人	40人	34人	36人	
一般選抜		募集人数	44人	54人	52人	17人	17人	37人
		延べ人数	志願者数	144人	166人	195人	167人	180人
	受験者数		137人	162人	184人	162人	176人	164人
	合格者数		16人	23人	23人	26人	29人	23人
	うち追加合格者数		0人	0人	0人	2人	5人	1人
	辞退者数		6人	7人	8人	7人	8人	7人
	実人数	志願者数	89人	87人	118人	111人	116人	104人
		受験者数	84人	87人	116人	108人	114人	102人
		合格者数	16人	23人	20人	26人	29人	23人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	2人	5人	1人
		辞退者数	6人	7人	5人	7人	8人	7人
	入学者数	10人	16人	15人	19人	21人	16人	
	共通テスト利用入試	募集人数	12人	12人	5人	6人	6人	8人
		延べ人数	志願者数	84人	37人	52人	43人	50人
受験者数			84人	37人	52人	43人	49人	53人
合格者数			12人	11人	6人	13人	10人	10人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	1人	1人	0人
辞退者数			8人	8人	4人	6人	10人	7人
実人数		志願者数	62人	32人	52人	43人	50人	48人
		受験者数	62人	32人	52人	43人	49人	48人
		合格者数	12人	11人	6人	13人	10人	10人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	1人	1人	0人
		辞退者数	8人	8人	4人	6人	10人	7人
入学者数		4人	3人	2人	7人	0人	3人	
その他の特別選抜		募集人数	35人	25人	25人	29人	29人	29人
		延べ人数	志願者数	475人	479人	359人	554人	500人
	受験者数		457人	450人	292人	492人	447人	428人
	合格者数		47人	41人	24人	51人	83人	49人
	うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数		17人	4人	5人	11人	23人	12人
	実人数	志願者数	237人	263人	195人	257人	263人	243人
		受験者数	236人	252人	178人	243人	242人	230人
		合格者数	43人	40人	23人	51人	83人	48人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	13人	3人	4人	11人	23人	11人
	入学者数	30人	37人	19人	40人	60人	37人	
	合計	募集人数	232人	232人	232人	232人	232人	232人
		延べ人数	志願者数	1364人	1638人	1261人	1632人	1661人
受験者数			1296人	1561人	1142人	1506人	1516人	1404人
合格者数			361人	319人	326人	327人	348人	336人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	3人	6人	2人
辞退者数			105人	87人	91人	84人	107人	95人
実人数		志願者数	952人	1197人	973人	1243人	1307人	1134人
		受験者数	911人	1158人	913人	1168人	1196人	1069人
		合格者数	355人	315人	321人	327人	347人	333人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	3人	6人	2人
		辞退者数	99人	83人	86人	84人	106人	92人
入学者数		256人	232人	235人	243人	241人	241人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員	232人	232人	232人	232人	232人	232人
入学定員充足率	1.10	1.00	1.01	1.05	1.04	1.04
歩留率	0.71	0.73	0.72	0.74	0.69	0.72

（備考）特記事項がある場合は記載すること。

既設学科等の入学定員の充足状況（直近5年間）
 大学学部学科等名：マンガ学部アニメーション学科

（大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。）

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数	30人	34人	32人	44人	44人	37人	
	延べ人数	志願者数	154人	169人	129人	182人	175人	162人
		受験者数	147人	159人	120人	164人	157人	149人
		合格者数	48人	51人	55人	42人	48人	49人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	6人	8人	7人	8人	13人	8人
	実人数	志願者数	136人	155人	129人	182人	175人	155人
		受験者数	130人	147人	120人	164人	157人	144人
		合格者数	48人	51人	55人	42人	48人	49人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	6人	8人	7人	8人	13人	8人
	入学者数	42人	43人	48人	34人	35人	40人	
	学校推薦型選抜	募集人数	11人	17人	21人	17人	17人	17人
延べ人数		志願者数	42人	44人	52人	48人	61人	49人
		受験者数	42人	44人	52人	48人	61人	49人
		合格者数	11人	11人	16人	13人	17人	14人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	1人	1人	3人	0人	3人	2人
実人数		志願者数	24人	28人	32人	28人	33人	29人
		受験者数	24人	28人	32人	28人	33人	29人
		合格者数	11人	10人	15人	13人	17人	13人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	1人	0人	2人	0人	3人	1人
入学者数		10人	10人	13人	13人	14人	12人	
一般選抜		募集人数	11人	18人	17人	7人	7人	12人
	延べ人数	志願者数	40人	72人	81人	55人	65人	63人
		受験者数	36人	68人	75人	54人	65人	60人
		合格者数	5人	11人	5人	7人	18人	9人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	1人	1人	0人
		辞退者数	2人	5人	2人	3人	4人	3人
	実人数	志願者数	28人	42人	52人	40人	46人	42人
		受験者数	27人	41人	48人	39人	46人	40人
		合格者数	4人	11人	5人	7人	18人	9人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	1人	1人	0人
		辞退者数	1人	5人	2人	3人	4人	3人
	入学者数	3人	6人	3人	4人	14人	6人	
	共通テスト利用入試	募集人数	3人	3人	2人	2人	2人	2人
延べ人数		志願者数	27人	29人	23人	14人	23人	23人
		受験者数	27人	29人	23人	14人	23人	23人
		合格者数	4人	8人	1人	4人	5人	4人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	4人	5人	0人	2人	5人	3人
実人数		志願者数	25人	26人	23人	14人	23人	22人
		受験者数	25人	26人	23人	14人	23人	22人
		合格者数	4人	8人	1人	4人	5人	4人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	4人	5人	0人	2人	5人	3人
入学者数		0人	3人	1人	2人	0人	1人	
その他の特別選抜		募集人数	25人	8人	8人	10人	10人	12人
	延べ人数	志願者数	201人	154人	111人	206人	180人	170人
		受験者数	191人	142人	93人	190人	165人	156人
		合格者数	19人	14人	10人	17人	25人	17人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	6人	3人	2人	1人	6人	4人
	実人数	志願者数	95人	76人	61人	101人	83人	83人
		受験者数	92人	72人	58人	96人	77人	79人
		合格者数	18人	14人	10人	17人	25人	17人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	5人	3人	2人	1人	6人	3人
	入学者数	13人	11人	8人	16人	19人	13人	
	合計	募集人数	80人	80人	80人	80人	80人	80人
延べ人数		志願者数	464人	468人	396人	505人	504人	467人
		受験者数	443人	442人	363人	470人	471人	438人
		合格者数	87人	95人	87人	83人	113人	93人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	1人	1人	0人
		辞退者数	19人	22人	14人	14人	31人	20人
実人数		志願者数	308人	327人	297人	365人	360人	331人
		受験者数	298人	314人	281人	341人	336人	314人
		合格者数	85人	94人	86人	83人	113人	92人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	1人	1人	0人
		辞退者数	17人	21人	13人	14人	31人	19人
入学者数		68人	73人	73人	69人	82人	73人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員	80人	80人	80人	80人	80人	80人
入学定員充足率	0.85	0.91	0.91	0.86	1.03	0.91
歩留率	0.78	0.77	0.84	0.83	0.73	0.79

（備考）特記事項がある場合は記載すること。

大学学部学科等名：メディア表現学部メディア表現学科

（大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。）

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数		34人	34人	34人	34人	34人	
	延べ人数	志願者数		195人	167人	127人	125人	154人
		受験者数		186人	150人	117人	114人	142人
		合格者数		109人	83人	74人	89人	89人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	0人	17人	7人	9人	18人	10人
	実人数	志願者数		186人	160人	126人	123人	149人
		受験者数		178人	144人	116人	112人	138人
		合格者数		109人	83人	74人	89人	89人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	0人	17人	7人	9人	18人	10人
	入学者数		92人	76人	65人	71人	76人	
	学校推薦型選抜	募集人数		50人	51人	50人	50人	50人
		延べ人数	志願者数		155人	136人	114人	87人
受験者数				153人	136人	114人	87人	123人
合格者数				89人	89人	75人	73人	82人
うち追加合格者数				0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			0人	4人	5人	11人	9人	6人
実人数		志願者数		131人	112人	97人	76人	104人
		受験者数		130人	112人	97人	76人	104人
		合格者数		89人	88人	75人	73人	81人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	0人	4人	4人	11人	9人	6人
入学者数			85人	84人	64人	64人	74人	
一般選抜		募集人数		50人	52人	50人	50人	51人
		延べ人数	志願者数		249人	159人	96人	98人
	受験者数			241人	146人	92人	83人	141人
	合格者数			19人	31人	58人	51人	40人
	うち追加合格者数			0人	0人	2人	0人	1人
	辞退者数		0人	8人	14人	22人	18人	12人
	実人数	志願者数		129人	87人	72人	64人	88人
		受験者数		128人	82人	69人	58人	84人
		合格者数		19人	26人	58人	51人	39人
		うち追加合格者数		0人	0人	2人	0人	1人
		辞退者数	0人	8人	9人	22人	18人	11人
	入学者数		11人	17人	36人	33人	24人	
	共通テスト利用入試	募集人数		17人	14人	17人	17人	16人
		延べ人数	志願者数		81人	59人	45人	49人
受験者数				81人	59人	45人	49人	59人
合格者数				7人	13人	36人	38人	24人
うち追加合格者数				0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数			0人	5人	10人	29人	30人	15人
実人数		志願者数		64人	57人	45人	47人	53人
		受験者数		64人	57人	45人	47人	53人
		合格者数		7人	13人	36人	37人	23人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	0人	5人	10人	29人	29人	15人
入学者数			2人	3人	7人	8人	5人	
その他の特別選抜		募集人数		17人	17人	17人	17人	17人
		延べ人数	志願者数		87人	34人	25人	28人
	受験者数			76人	31人	22人	28人	39人
	合格者数			5人	8人	12人	16人	10人
	うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数		0人	1人	3人	2人	8人	3人
	実人数	志願者数		66人	24人	16人	19人	31人
		受験者数		62人	24人	15人	19人	30人
		合格者数		5人	8人	11人	16人	10人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	0人	1人	3人	1人	8人	3人
	入学者数		4人	5人	10人	8人	7人	
	合計	募集人数	0人	168人	168人	168人	168人	134人
		延べ人数	志願者数	0人	767人	555人	407人	387人
受験者数			0人	737人	522人	390人	361人	402人
合格者数			0人	229人	224人	255人	267人	195人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	2人	0人	0人
辞退者数			0人	35人	39人	73人	83人	46人
実人数		志願者数	0人	576人	440人	356人	329人	340人
		受験者数	0人	562人	419人	342人	312人	327人
		合格者数	0人	229人	218人	254人	266人	193人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	2人	0人	0人
		辞退者数	0人	35人	33人	72人	82人	44人
入学者数		0人	194人	185人	182人	184人	149人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員		168人	168人	168人	168人	168人
入学定員充足率	#DIV/0!	1.15	1.10	1.08	1.10	1.11
歩留率	#DIV/0!	0.85	0.83	0.71	0.69	0.77

（備考）特記事項がある場合は記載すること。

メディア表現学部メディア表現学科は令和3年開設のため令和2年度入学者の欄は記入無し。

大学学部学科等名：国際文化学部人文学科

（大学の学科、短大の専攻課程、高専の学科ごとに作成。大学院は作成不要。）

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数		32人	32人	32人	32人	32人	
	延べ人数	志願者数		53人	56人	24人	27人	40人
		受験者数		51人	51人	20人	25人	37人
		合格者数		46人	48人	18人	25人	34人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		12人	17人	2人	3人	9人
	実人数	志願者数		52人	55人	24人	27人	40人
		受験者数		50人	50人	20人	25人	36人
		合格者数		46人	47人	18人	25人	34人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		12人	16人	2人	3人	8人
	入学者数		34人	31人	16人	22人	26人	
	学校推薦型選抜	募集人数		48人	48人	48人	48人	48人
		延べ人数	志願者数		82人	81人	57人	35人
受験者数				80人	80人	57人	35人	63人
合格者数				74人	73人	50人	32人	57人
うち追加合格者数				0人	0人	0人	0人	0人
辞退者数				21人	27人	13人	11人	18人
実人数		志願者数		72人	68人	51人	33人	56人
		受験者数		72人	67人	51人	33人	56人
		合格者数		71人	67人	50人	32人	55人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		18人	21人	13人	11人	16人
入学者数			53人	46人	37人	21人	39人	
一般選抜		募集人数		48人	50人	48人	48人	49人
		延べ人数	志願者数		117人	86人	63人	41人
	受験者数			111人	74人	62人	36人	71人
	合格者数			92人	67人	50人	26人	59人
	うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数			51人	43人	30人	15人	35人
	実人数	志願者数		90人	63人	53人	30人	59人
		受験者数		85人	57人	53人	26人	55人
		合格者数		81人	56人	50人	25人	53人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		40人	32人	30人	14人	29人
	入学者数		41人	24人	20人	11人	24人	
	共通テスト利用入試	募集人数		16人	14人	16人	16人	16人
		延べ人数	志願者数		92人	61人	45人	27人
受験者数				92人	61人	45人	27人	56人
合格者数				88人	56人	39人	27人	53人
うち追加合格者数				0人	0人	3人	0人	1人
辞退者数				73人	47人	34人	22人	44人
実人数		志願者数		90人	61人	45人	27人	56人
		受験者数		90人	61人	45人	27人	56人
		合格者数		87人	56人	39人	27人	52人
		うち追加合格者数		0人	0人	3人	0人	1人
		辞退者数		72人	47人	34人	22人	44人
入学者数			15人	9人	5人	5人	9人	
その他の特別選抜		募集人数		16人	16人	16人	16人	16人
		延べ人数	志願者数		42人	14人	14人	5人
	受験者数			38人	11人	8人	3人	15人
	合格者数			24人	9人	4人	1人	10人
	うち追加合格者数			0人	0人	0人	0人	0人
	辞退者数			9人	2人	1人	0人	3人
	実人数	志願者数		36人	12人	8人	3人	15人
		受験者数		32人	9人	5人	2人	12人
		合格者数		24人	9人	4人	1人	10人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		9人	2人	1人	0人	3人
	入学者数		15人	7人	3人	1人	7人	
	合計	募集人数	0人	160人	160人	160人	160人	128人
		延べ人数	志願者数	0人	386人	298人	203人	135人
受験者数			0人	372人	277人	192人	126人	193人
合格者数			0人	324人	253人	161人	111人	170人
うち追加合格者数			0人	0人	0人	3人	0人	1人
辞退者数			0人	166人	136人	80人	51人	87人
実人数		志願者数	0人	340人	259人	181人	120人	180人
		受験者数	0人	329人	244人	174人	113人	172人
		合格者数	0人	309人	235人	161人	110人	163人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	3人	0人	1人
		辞退者数	0人	151人	118人	80人	50人	80人
入学者数		0人	158人	117人	81人	60人	83人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員		160人	160人	160人	160人	160人
入学定員充足率	#DIV/0!	0.99	0.73	0.51	0.38	0.65
歩留率	#DIV/0!	0.49	0.46	0.50	0.54	0.50

（備考）特記事項がある場合は記載すること。
国際文化学部人文学科は令和3年開設のため令和2年度入学者の欄は記入無し。

1. 各選抜方法の状況

		R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均	
総合型選抜	募集人数		18人	18人	18人	18人	18人	
	延べ人数	志願者数		22人	29人	13人	9人	18人
		受験者数		21人	28人	13人	8人	18人
		合格者数		18人	26人	12人	7人	16人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		5人	8人	2人	1人	4人
	実人数	志願者数		22人	29人	13人	9人	18人
		受験者数		21人	28人	13人	8人	18人
		合格者数		18人	26人	12人	7人	16人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		5人	8人	2人	1人	4人
	入学者数		13人	18人	10人	6人	12人	
	学校推薦型選抜	募集人数		27人	27人	27人	27人	27人
延べ人数		志願者数		24人	34人	19人	18人	24人
		受験者数		22人	34人	19人	18人	23人
		合格者数		19人	23人	18人	16人	19人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		7人	13人	10人	3人	8人
実人数		志願者数		18人	27人	18人	17人	20人
		受験者数		17人	27人	18人	17人	20人
		合格者数		17人	23人	18人	16人	19人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		5人	13人	10人	3人	8人
入学者数			12人	10人	8人	13人	11人	
一般選抜		募集人数		27人	28人	27人	27人	27人
	延べ人数	志願者数		45人	32人	20人	10人	27人
		受験者数		41人	26人	18人	10人	24人
		合格者数		33人	22人	13人	7人	19人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		21人	14人	11人	6人	13人
	実人数	志願者数		36人	22人	14人	7人	20人
		受験者数		33人	19人	13人	7人	18人
		合格者数		30人	19人	13人	7人	17人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		18人	11人	11人	6人	12人
	入学者数		12人	8人	2人	1人	6人	
	共通テスト利用入試	募集人数		9人	8人	9人	9人	9人
延べ人数		志願者数		36人	23人	12人	9人	20人
		受験者数		36人	23人	12人	9人	20人
		合格者数		35人	16人	10人	9人	18人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		33人	14人	7人	8人	16人
実人数		志願者数		35人	23人	12人	9人	20人
		受験者数		35人	23人	12人	9人	20人
		合格者数		34人	16人	10人	9人	17人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		32人	14人	7人	8人	15人
入学者数			2人	2人	3人	1人	2人	
その他の特別選抜		募集人数		9人	9人	9人	9人	9人
	延べ人数	志願者数		16人	9人	4人	2人	8人
		受験者数		16人	7人	2人	2人	7人
		合格者数		9人	5人	1人	1人	4人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		5人	3人	1人	0人	2人
	実人数	志願者数		12人	9人	2人	2人	6人
		受験者数		12人	7人	1人	2人	6人
		合格者数		9人	5人	1人	1人	4人
		うち追加合格者数		0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数		5人	3人	1人	0人	2人
	入学者数		4人	2人	0人	1人	2人	
	合計	募集人数	0人	90人	90人	90人	90人	72人
延べ人数		志願者数	0人	143人	127人	68人	48人	77人
		受験者数	0人	136人	118人	64人	47人	73人
		合格者数	0人	114人	92人	54人	40人	60人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	0人	71人	52人	31人	18人	34人
実人数		志願者数	0人	123人	110人	59人	44人	67人
		受験者数	0人	118人	104人	57人	43人	64人
		合格者数	0人	108人	89人	54人	40人	58人
		うち追加合格者数	0人	0人	0人	0人	0人	0人
		辞退者数	0人	65人	49人	31人	18人	33人
入学者数		0人	43人	40人	23人	22人	26人	

3. 入学定員充足率

	R2年度入学者	R3年度入学者	R4年度入学者	R5年度入学者	R6年度入学者	平均
入学定員		90人	90人	90人	90人	90人
入学定員充足率	#DIV/0!	0.48	0.44	0.26	0.24	0.36
歩留率	#DIV/0!	0.38	0.43	0.43	0.55	0.45

（備考）特記事項がある場合は記載すること。
 国際文化学部グローバルスタディーズ学科は令和3年開設のため令和2年度入学者の欄は記入無し。

【資料 2 4】 志願者倍率の予測値

志願者倍率の予測値

既設学科	A	B	C=A/B	D	E=D/C
	変更後の 入学定員（人）	直近5年間の 歩留まり率（%）	必要な合格者数（人） ※小数点第1位以下 切り上げ	直近5年間の 平均実志願者数（人）	志願倍率の予測値
造形学科	140	60%	233	365	1.56
イラスト学科	67	64%	105	287	2.74
ビジュアルデザイン学科	74	64%	116	384	3.32
プロダクトデザイン学科	77	53%	145	225	1.55
マンガ学科	240	72%	333	1134	3.40
アニメーション学科	84	79%	106	331	3.11
メディア表現学科	177	77%	230	340	1.48
人文学科	138	50%	276	180	0.65
グローバルスタディーズ学科	45	45%	100	67	0.67

本学のデータに基づき作成

【資料25】既設学科等の学生募集のためのPR活動の過去の実績（別紙3）

別紙3

既設学科等の学生募集のためのPR活動の過去の実績

①募集を行った学科等名称及び取組の名称：京都精華大学のオープンキャンパス

	R5年度入試	R6年度入試	取組概要と入学者数等に関する分析
参加者等総数(a)	4883人	4351人	①取組概要 ・受験希望者を対象としてキャンパスを開放し、大学の特色やカリキュラムの紹介、模擬授業、教職員や在学生との懇談、キャンパスツアーを実施した。 ・R5年度入試対象（R4開催）：計7日開催（4/24. 6/5. 8/6. 8/7. 10/2. 2/18. 2/19） ・R6年度入試対象（R5開催）：計7日開催（4/23. 6/4. 8/5. 8/6. 10/1. 2/17. 2/18） ②過去の取組実績を踏まえた新設組織の入学者数の見込みに関する分析 R5年度入試からR6年度入試への大学全体入学者数の増加率をもとに、R8年度入試における入学者数を算出した場合、114名の入学者が見込まれる。
うち受験対象者数(b)	2960人	2773人	
うち受験者数(c)	1253人	1526人	
うち入学者数(d)	438人	664人	
(受験率 c/b)	42.3%	55.0%	
(入学率 d/b)	14.8%	23.9%	

②募集を行った学科等名称及び取組の名称：京都精華大学の資料発送数

	R5年度入試	R6年度入試	取組概要と入学者数等に関する分析
参加者等総数(a)	22391人	24054人	①取組概要 ・進学媒体や大学Webサイトを經由して資料請求をした人に対し、大学パンフレットやDMなどを郵送した。 ・R5年度入試対象（R4実施）22391件 ・R6年度入試対象（R5実施）24054件 ②過去の取組実績を踏まえた新設組織の入学者数の見込みに関する分析 R5年度入試からR6年度入試への大学全体入学者数の増加率をもとに、R8年度入試における入学者数を算出した場合、157名の入学者が見込まれる。また、R6年度と同じ大学全体入学者数をもとに算出した場合は、84名となる。よって、本取組により、新設組織入学定員112人のうち、140.1%～75.0%の入学者が確保できると考える。
うち受験対象者数(b)	18284人	20086人	
うち受験者数(c)	1319人	1526人	
うち入学者数(d)	585人	901人	
(受験率 c/b)	7.2%	7.6%	
(入学率 d/b)	3.2%	4.5%	

③募集を行った学科等名称及び取組の名称：京都精華大学の資料発送数（留学生のみ）

	R5年度入試	R6年度入試	取組概要と入学者数等に関する分析
参加者等総数(a)		1181人	①取組概要 ・進学媒体や大学Webサイトを經由して資料請求をした人に対し、大学パンフレットやDMなどを郵送した（留学生のみ）。 ・R5年度入試対象（R4実施）データ無し ・R6年度入試対象（R5実施）1181件発送 ②過去の取組実績を踏まえた新設組織の入学者数の見込みに関する分析 R6年度と同じ大学全体入学者数をもとに算出した場合は、9名となる。よって、本取組により、新設組織入学定員112人のうち、8.0%の入学者が確保できると考える。
うち受験対象者数(b)		386人	
うち受験者数(c)		320人	
うち入学者数(d)		84人	
(受験率 c/b)		82.9%	
(入学率 d/b)		21.8%	

④募集を行った学科等名称及び取組の名称：ガイダンス・進学説明会

	R5年度入試	R6年度入試	取組概要と入学者数等に関する分析
参加者等総数(a)		11266人	①取組概要 ・大学認知拡大や出願促進を図るため、高校別や会場別に実施されるガイダンスや進学説明会に参加した。 ・R5年度入試対象（R4実施）データ無し ・R6年度入試対象（R5実施）のべ11266人参加 ②過去の取組実績を踏まえた新設組織の入学者数の見込みに関する分析 R6年度と同じ大学全体入学者数をもとに算出した場合は、82名となる。よって、本取組により、新設組織入学定員112人のうち、73.2%の入学者が確保できると考える。
うち受験対象者数(b)		3914人	
うち受験者数(c)		1818人	
うち入学者数(d)		722人	
(受験率 c/b)		46.4%	
(入学率 d/b)		18.4%	

⑤募集を行った学科等名称及び取組の名称：高校生向け作品コンペ「セイカアワード」

	R5年度入試	R6年度入試	取組概要と入学者数等に関する分析
参加者等総数(a)	960人	974人	①取組概要 ・高校教員、高校生への本学の認知度向上のため、作品コンペティションを実施。 ・R5年度入試対象（R4実施）960名応募 ・R6年度入試対象（R5実施）974名応募 ②過去の取組実績を踏まえた新設組織の入学者数の見込みに関する分析 R5年度入試からR6年度入試への大学全体入学者数の増加率をもとに、R8年度入試における入学者数を算出した場合、4名の入学者が見込まれる。また、R6年度と同じ大学全体入学者数をもとに算出した場合は、2名となる。よって、本取組により、新設組織入学定員112人のうち、3.6%～1.8%の入学者が確保できると考える。
うち受験対象者数(b)	263人	177人	
うち受験者数(c)	20人	30人	
うち入学者数(d)	17人	24人	
(受験率 c/b)	7.6%	16.9%	
(入学率 d/b)	6.5%	13.6%	

【資料26】競合校との学生納付金の比較

競合校との学生納付金の比較

単位(円)

年度	入学金	年間授業料	教育充実費等 (諸会費を除く)	初年度合計
京都芸術大学芸術学部 キャラクターデザイン学科	250,000	1,320,000	350,000	1,920,000
大阪芸術大学芸術学部 キャラクター造形学科	280,000	1,120,000	460,000	1,860,000
嵯峨美術大学芸術学部 デザイン学科	200,000	1,250,000	300,000	1,750,000
京都精華大学マンガ学部 キャラクターデザイン学科	200,000	1,579,000	0	1,779,000

4大学の平均学生納付金額：1,827,250円

各大学Webサイト情報 より本学作成

【資料27】競合校の入学志願動向（2022～2024年度）

〈京都芸術大学芸術学部キャラクターデザイン学科〉

年度	入学定員	志願者数	合格者	入学者	入学定員充足率
2022年度	90人	1035人	-	91人	101.1%
2023年度	90人	1225人	-	91人	101.1%
2024年度	200人	2238人	-	214人	107.0%

過去3年間の平均定員充足率：103.1%

〈大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科〉

年度	入学定員	志願者数	合格者	入学者	入学定員充足率
2022年度	150人	405人	-	196人	130.7%
2023年度	150人	487人	-	197人	131.3%
2024年度	150人	619人	-	194人	129.3%

過去3年間の平均定員充足率：130.4%

〈嵯峨美術大学芸術学部デザイン学科〉

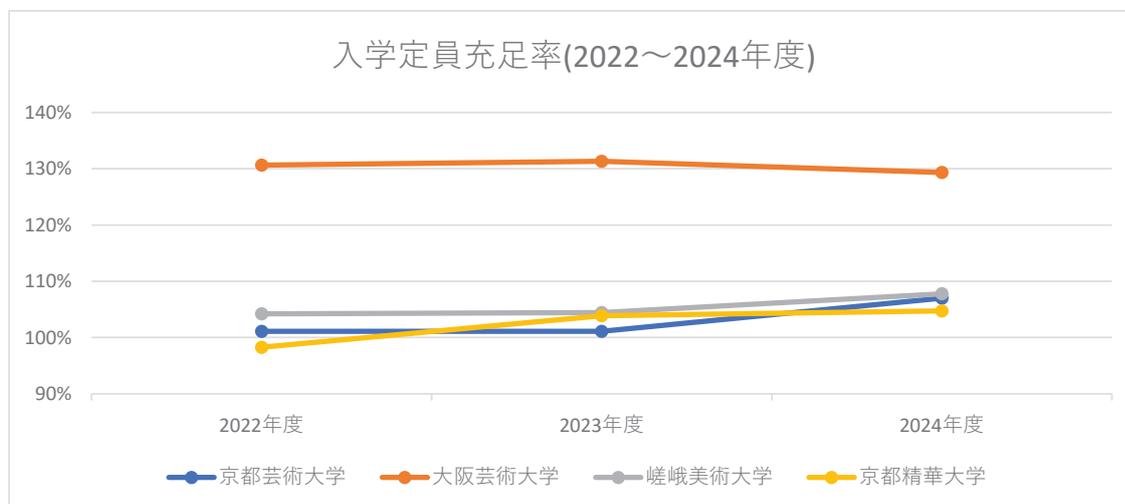
年度	入学定員	志願者数	合格者	入学者	入学定員充足率
2022年度	95人	-	-	99人	104.2%
2023年度	90人	-	-	94人	104.4%
2024年度	90人	-	-	97人	107.8%

過去3年間の平均定員充足率：105.5%

〈京都精華大学マンガ学部マンガ学科(既設組織)〉

年度	入学定員	志願者数	合格者	入学者	入学定員充足率
2022年度	232人	1638人	319人	228人	98.3%
2023年度	232人	1267人	325人	241人	103.9%
2024年度	232人	1632人	327人	243人	104.7%

過去3年間の平均定員充足率：102.3%



各大学Webサイト情報 より本学作成

【資料28】令和5年度私立大学入学者に係る初年度学生納付金等平均額

令和5年度私立大学入学者に係る初年度学生納付金等平均額(定員1人当たり)

調査校: 600校

(星間部)

※()内は対前回調査(令和3年度)増減率
(単位:円)

		授業料		入学料		施設設備費		合計	
		令和3年度	令和5年度	令和3年度	令和5年度	令和3年度	令和5年度	令和3年度	令和5年度
文科系	文・教育	821,813	835,587 (1.7%)	225,770	223,686 (△0.9%)	155,794	161,748 (△2.6%)	1,203,377	1,211,021 (0.6%)
	神・仏教	770,742	768,832 (△0.2%)	221,067	220,745 (△0.1%)	154,743	154,518 (△0.1%)	1,146,551	1,144,095 (△0.2%)
	社会福祉	782,154	792,688 (1.3%)	216,339	218,549 (1.0%)	170,198	171,128 (0.5%)	1,168,691	1,182,365 (1.2%)
	法・商・経	812,758	823,706 (1.3%)	226,215	224,364 (△0.8%)	141,447	136,333 (△3.6%)	1,180,420	1,184,403 (0.3%)
	平均	815,069	827,135 (1.5%)	225,651	223,867 (△0.8%)	148,272	143,838 (△3.0%)	1,188,991	1,194,841 (0.5%)
理科系	理・工	1,111,240	1,148,551 (3.4%)	238,432	223,534 (△6.2%)	154,990	109,005 (△29.7%)	1,504,662	1,481,090 (△1.6%)
	薬	1,427,708	1,433,292 (0.4%)	334,717	332,681 (△0.6%)	311,125	310,097 (△0.3%)	2,073,550	2,076,070 (0.1%)
	農・獣医	1,008,511	1,033,471 (2.5%)	251,393	250,752 (△0.3%)	208,826	199,543 (△4.4%)	1,468,730	1,483,766 (1.0%)
	平均	1,136,074	1,182,738 (2.3%)	251,029	234,756 (△6.5%)	179,159	132,956 (△25.8%)	1,566,262	1,530,451 (△2.3%)
医歯系	医	2,670,071	2,656,053 (△0.5%)	1,340,379	1,360,098 (1.5%)	1,097,202	1,063,284 (△3.1%)	5,107,652	5,079,434 (△0.6%)
	歯	3,267,136	3,218,227 (△1.5%)	599,454	594,849 (△0.8%)	631,980	568,631 (△10.0%)	4,498,551	4,381,708 (△2.6%)
	平均	2,882,894	2,863,713 (△0.7%)	1,076,278	1,077,425 (0.1%)	931,367	880,566 (△5.5%)	4,890,539	4,821,704 (△1.4%)
その他	家政	828,378	833,396 (0.6%)	240,706	240,020 (△0.3%)	186,041	183,698 (△1.3%)	1,255,126	1,257,113 (0.2%)
	芸術	1,130,319	1,131,010 (0.1%)	242,414	239,945 (△1.0%)	273,410	270,491 (△1.1%)	1,646,143	1,641,446 (△0.3%)
	体育	839,357	870,889 (3.8%)	250,277	240,072 (△4.1%)	210,443	194,664 (△7.5%)	1,300,077	1,305,625 (0.4%)
	保健	993,583	996,528 (0.3%)	266,006	262,142 (△1.5%)	246,452	243,128 (△1.3%)	1,506,041	1,501,799 (△0.3%)
	平均	969,074	977,635 (0.9%)	254,836	251,164 (△1.4%)	235,702	231,743 (△1.7%)	1,459,612	1,460,542 (0.1%)
全平均		930,943	959,205 (3.0%)	245,951	240,806 (△2.1%)	180,186	165,271 (△8.3%)	1,357,080	1,365,281 (0.6%)

※医学部看護学科は「医」区分に含まず、「保健」区分に含まれる。

文部科学省「(資料1) 令和5年度私立大学入学者に係る初年度学生納付金平均額(定員1人当たり)の調査結果について」より引用

京都精華大学
「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)
設置に関するニーズ調査
結果報告書
【高校生対象調査】

令和7年3月
株式会社 進研アド

1. 調査目的

2026年4月開設予定の京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」新設構想に関して、高校生からの進学ニーズを把握する。

2. 調査概要

		高校生対象調査		
		調査①	調査②	調査③
調査対象		高校2年生	オープンキャンパス参加者	接触者
調査エリア		滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県	— (オープンキャンパスにて参加者に直接配布)	—
調査方法		高校留め置き調査	来場者調査	Webアンケート調査
調査対象数	依頼数	3,582名(26校)	—	7,557名
	有効回収数	2,248名(24校) 有効回収率:62.7%	240名	48名 有効回収率:0.5%
調査時期		2024年11月1日(金)～ 2024年12月20日(金)	2024年8月3日(土)～ 2024年10月6日(日)	2024年11月1日(金)～ 2024年12月12日(木)
調査実施機関		株式会社 進研アド		

※重複してアンケートに回答していないかを聞く質問を設け、「すでに回答したことがある」と回答した人は集計から除外している。各調査回答者の重複はない。

3. 調査項目

高校生対象調査
<ul style="list-style-type: none"> ・性別 ・高校種別 ・高校所在地 ・所属クラス ・高校卒業後の希望進路 ・興味のある学問分野 ・京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の特色に対する魅力度 ・京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」への受験意向 ・京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」への入学意向

入学意向調査 調査結果

※報告書内の表中の%の母数は、
特に断りがない場合、回答者全体(2,536名)

※本調査は、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」に対する需要を確認するための調査として設計した。以下の3種類の調査を実施して、合計2,536名の有効な対象者から回答を得た。

- ①高校留め置き調査
- ②オープンキャンパス調査
- ③接触者調査

※各調査とも、重複してアンケートに回答していないかを聞く質問を設け、「同じ調査に回答したことがある」と回答した人は集計から除外している。そのため、①高校留め置き調査、②オープンキャンパス調査、③接触者調査で回答した高校生の中に回答者の重複はない。

- 調査対象者別の回答者数は、①高校留め置き調査が2,248名、②オープンキャンパス調査が240名、③接触者調査が48名である。回答者全体に占める割合は、①高校留め置き調査が88.6%、②オープンキャンパス調査が9.5%、③接触者調査が1.9%である。
- 回答者のうち「日本の高校在籍者」が98.9%、「日本の高校以外在籍者」が1.1%である。
- 回答者のうち日本の高校在籍者の性別は「男性」が34.9%、「女性」が62.5%、日本の高校以外在籍者の性別は「男性」が37.9%、「女性」が58.6%である。
- 回答者のうち日本の高校在籍者の学年は「高校2年生」が100.0%、日本の高校以外在籍者の大学進学予定年は「2026年4月に大学進学予定」が100.0%である。
- 日本の高校在籍者の高校種別は「国立」が0.1%、「公立」が16.4%、「私立」が83.2%である。
- 日本の高校在籍者の在籍高校所在地は、京都精華大学の所在地である「京都府」が65.7%を占め、最も多い。次に「大阪府」が22.9%と続く。
- 日本の高校在籍者の所属クラスは「文系クラス(文系コース)」が39.7%を占め、最も多い。次に「その他」が27.9%と続く。

回答者の属性

調査対象

上段:件数(名) 下段:%	標本数	① 調査 高校 留め 置き	② ン オ パ ス プ ン キ ヤ	③ 接 触 者 調 査	無 回 答
全体	2,536 100.0	2248 88.6	240 9.5	48 1.9	0 0.0

※オープンキャンパス調査の回答者のうち25名、接触者調査の回答者のうち4名の計29名が日本の高校以外在籍者

性別

上段:件数(名) 下段:%	標本数	男 性	女 性	回 答 し な い	無 回 答
全体	2,536 100.0	885 34.9	1586 62.5	60 2.4	5 0.2

学年

上段:件数(名) 下段:%	標本数	1 年 生	2 年 生	3 年 生	無 回 答
日本の 高校在籍者	2,507 100.0	0 0.0	2507 100.0	0 0.0	0 0.0

※%の母数は、日本の高校在籍者(2,507名)

大学進学予定年

上段:件数(名) 下段:%	標本数	に2 大0 学2 進5 学 年 予4 定月	に2 大0 学2 進6 学 年 予4 定月	そ の 他	無 回 答
日本の高校以外 在籍者	29 100.0	0 0.0	29 100.0	0 0.0	0 0.0

※%の母数は、日本の高校以外在籍者(29名)

高校種別

上段:件数(名) 下段:%	標本数	国 立	公 立	私 立	無 回 答
日本の 高校在籍者	2,507 100.0	2 0.1	410 16.4	2086 83.2	9 0.4

※%の母数は、日本の高校在籍者(2,507名)

回答者の属性

■ 高校所在地

上段:件数(名) 下段:%	標本数	北海道	岩手県	福島県	茨城県	千葉県	東京都	神奈川県	新潟県	石川県
全体	2,507 100.0	1 0.0	1 0.0	1 0.0	5 0.2	3 0.1	6 0.2	2 0.1	1 0.0	2 0.1

上段:件数(名) 下段:%	標本数	福井県	山梨県	長野県	岐阜県	静岡県	愛知県	三重県	滋賀県	京都府
全体	2,507 100.0	3 0.1	1 0.0	5 0.2	5 0.2	7 0.3	5 0.2	3 0.1	68 2.7	1648 65.7

上段:件数(名) 下段:%	標本数	大阪府	兵庫県	奈良県	鳥取県	岡山県	広島県	山口県	徳島県	香川県
全体	2,507 100.0	574 22.9	51 2.0	67 2.7	1 0.0	8 0.3	4 0.2	7 0.3	3 0.1	6 0.2

上段:件数(名) 下段:%	標本数	愛媛県	福岡県	長崎県	熊本県	宮崎県	沖縄県	無回答
全体	2,507 100.0	1 0.0	4 0.2	1 0.0	1 0.0	2 0.1	7 0.3	3 0.1

■ 所属クラス

上段:件数(名) 下段:%	標本数	(文系クラス)	(理系クラス)	い コース 選択はな	その他	無回答
全体	2,507 100.0	995 39.7	193 7.7	542 21.6	700 27.9	77 3.1

※%の母数は、日本の高校在籍者(2,507名)

- 回答者のうち、今後「大学」に進学することを検討・希望している人は79.6%。次いで、「専門学校」に進学が24.4%、「短期大学」が8.9%と続く。「専門職大学」に進学は6.5%、「専門職短期大学」に進学は1.4%が興味を示している。
- 高校卒業後の希望進路として「大学」「短期大学」「専門職大学」「専門職短期大学」のいずれかを選択した人に、設置者ごとの進学希望を複数回答で聴取した。その結果、京都精華大学の該当する「私立」への進学を希望する人は90.9%、「国立」が16.1%、「公立」が26.0%であった。

高校卒業後の希望進路

■ 高校卒業後の進路

Q1.あなたは、卒業後の進路をどのように考えていますか。

現在検討している(希望している)進路すべてに○をつけてください。(複数選択可)

	標本数	大学	短期大学	専門職大学	専門職短期大学	専門学校	就職	その他	無回答
上段:件数(名) 下段:%									
全体	2,536 100.0	2018 79.6	225 8.9	165 6.5	35 1.4	618 24.4	172 6.8	87 3.4	7 0.3

※「大学」「短期大学」「専門職大学」「専門職短期大学」のいずれかを選択した2,122名を抽出

■ 高校卒業後の進路(設置者別)

Q2.Q1で①～④を選択した方に質問です。(※Q1で①～④を選択しなかった方は、Q3へ進んでください。)

志望する大学等の設置者の希望を選択してください。現在検討している(希望している)設置者すべてに○をつけてください。(複数選択可)

	標本数	私立	国立	公立	無回答
上段:件数 下段:%					
全体	2,122 100.0	1928 90.9	341 16.1	552 26.0	31 1.5

※%の母数は、Q1で「大学」「短期大学」「専門職大学」「専門職短期大学」のいずれかを選択した2,122名

- 回答者の興味のある学問分野を複数回答で聴取したところ、「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の学びと関連する「マンガ学、イラスト学」が23.3%で最も高く、次いで、「キャラクター造形学」が18.5%と続く。
- 「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の学びと関連する学問分野への関心は、「マンガ学、イラスト学」23.3%、「キャラクター造形学」18.5%、「ゲーム&メディア学」14.0%。
- 回答者のうち、私立大学進学希望者に限定すると、興味のある学問分野は、「マンガ学、イラスト学」が23.2%で最も高い。次いで、「社会科学(法学、商学など)」が21.3%、「キャラクター造形学」が18.0%と続く。
- また、私立大学進学希望者の「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の学びと関連する学問分野への関心は、「マンガ学、イラスト学」23.2%、「キャラクター造形学」18.0%、「ゲーム&メディア学」13.4%。

<私立大学進学希望者>

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。

興味のある学問分野

Q3.ここからは**全員**にお聞きします。高校を卒業後、学びたいと考えている興味のある学問分野を次の中から選択してください。
以下の項目から、興味のある学問分野すべてに○をつけてください。(複数選択可)
(現時点で進学を希望されていない方も、進学する場合を想像してお答えください。)

上段:件数(名) 下段:%	標本数	学 マンガ学、 イラスト	キ ャラクタ ー造形学	ゲ ーム& メ ディア学	音 楽 な ど	そ の 他 芸 術 (美 術、 音 楽 な ど)	学 人 文 科 学 (文 学、 史 学 な ど)	学 社 会 科 学 (法 学、 商 学 な ど)	理 学 (数 学、 化 学、 生 物 な ど)	工 学 (機 械 工 学、 土 木 建 築 工 学 な ど)	農 学 (林 学、 水 産 学 な ど)	保 健 (医 学、 薬 学、 看 護 学 な ど)	学 教 育 (教 育 学、 体 育 学 な ど)	そ の 他	わ か ら な い	無 回 答
全体	2536 100.0	591 23.3	468 18.5	356 14.0	435 17.2	281 11.1	424 16.7	99 3.9	123 4.9	57 2.2	293 11.6	314 12.4	463 18.3	251 9.9	57 2.2	

上段:件数(名) 下段:%	標本数	学 マンガ学、 イラスト	キ ャラクタ ー造形学	ゲ ーム& メ ディア学	音 楽 な ど	そ の 他 芸 術 (美 術、 音 楽 な ど)	学 人 文 科 学 (文 学、 史 学 な ど)	学 社 会 科 学 (法 学、 商 学 な ど)	理 学 (数 学、 化 学、 生 物 な ど)	工 学 (機 械 工 学、 土 木 建 築 工 学 な ど)	農 学 (林 学、 水 産 学 な ど)	保 健 (医 学、 薬 学、 看 護 学 な ど)	学 教 育 (教 育 学、 体 育 学 な ど)	そ の 他	わ か ら な い	無 回 答
私立大学進学希望者	1847 100.0	429 23.2	332 18.0	248 13.4	304 16.5	252 13.6	393 21.3	75 4.1	88 4.8	42 2.3	219 11.9	260 14.1	274 14.8	161 8.7	44 2.4	

※%の母数は、私立大学進学希望者(1,847名)

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」 クロス集計結果

■ 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」クロス集計結果

- Q5. あなたは、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)が開設された場合、受験を希望しますか。あなたの考えに近い選択肢を、次より一つ選択してください。
- Q6. **Q5で①～③(受験する)を選択した方**に質問です。
あなたは、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)を受験して合格した場合、入学を希望しますか。あなたの考えに近い選択肢を、次より一つ選択してください。

回答者数 (合計)	Q1 卒業後の進路	Q2 進学希望の 大学設置者	Q3 興味のある 学問分野	Q5 新設組織の 受験希望有無	Q6 合格した場合の 入学希望有無
2,536名	①大学に進学 2,018名 (79.6%)	①私立 1,847名 (72.8%)	①マンガ学、 イラスト学 ②キャラクター 造形学 ③ゲーム& メディア学 を選択 548名 (21.6%) ※新設組織に該 当する学問分野い ずれかを選択した 者のみ記載	うち、	うち、
				①第一志望として 受験する 118名 (4.7%)	①入学する 104名 (4.1%)
				②第二志望として 受験する 106名 (4.2%)	②志望順位が上位の 他の志望校が不合格 の場合に入学する 14名 (0.6%)
				③第三志望以降 として受験する 101名 (4.0%)	③入学しない 0名 (0.0%)
				④受験しない	③入学しない 0名 (0.0%)
					③入学しない 6名 (0.2%)



**入学見込者※
104名**

※%の母数は、回答者全体(2,536名)

※「入学見込者」=ターゲット層のうち、Q5で「第一志望として受験する」かつQ6で「入学する」と回答した人

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の特色魅力度

【マンガ学部 キャラクターデザイン学科 ターゲット層】

下記の①～③の条件すべてに合致する回答者: 548名 (回答者全体の21.6%)

- ① Q1で卒業後の進路として「大学」を希望。
- ② Q2で「私立」への進学を希望。
- ③ Q3で、「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の学びと関連する学問分野への興味あり (マンガ学、イラスト学、キャラクター造形学、ゲーム&メディア学のいずれかに興味あり)

- ターゲット層における「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の特色に対する魅力度(※)を見ると、最も高いのは「①2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインを3つの軸とした実技系科目。」。次点で高いのは「③2D、3D、ゲームの3分野からアプローチする様々な選択授業を通じて、キャラクター作りを学ぶための土台を築く。」。
- ターゲット層該当者のうち、「第一志望として受験する」かつ「入学する」と回答した人(第一志望者)における「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の特色に対する魅力度(※)を見ると、最も高いのは「①2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインを3つの軸とした実技系科目。」「③2D、3D、ゲームの3分野からアプローチする様々な選択授業を通じて、キャラクター作りを学ぶための土台を築く。」

※魅力度＝「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した人の合計値

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の特色に対する魅力度

Q4. 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。それぞれの特色について、あなたはどの程度魅力を感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

特色①: 2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインを3つの軸とした実技系科目。

特色②: 美術解剖学やメカニクスなど、美術の基本と、多様な理論系科目を配した、専門性の高い授業。

特色③: 2D、3D、ゲームの3分野からアプローチする様々な選択授業を通じて、キャラクター作りを学ぶための土台を築く。

特色④: ゲームやエンターテインメント領域でも活躍が期待される人材を育成。

	標本数	特色①	特色②	特色③	特色④
上段: 件数(名)					
下段: %					
ターゲット層	548	501	440	495	473
	100.0	91.4	80.3	90.3	86.3
第一志望者	104	100	89	100	91
	100.0	96.2	85.6	96.2	87.5

※第一志望者:

ターゲット層(大学進学希望×私立×関連学問興味あり)該当者のうち、
京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」を「第一志望として受験する」
かつ「入学する」と回答した人

卷末資料 調查票



京都精華大学 マンガ学部 キャラクターデザイン学科 (仮称、設置構想中)に関するアンケート

京都精華大学では2026年(令和8年)4月より、「マンガ学部 マンガ学科 キャラクターデザインコース」を改め、「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)を新設することを構想しています。
このアンケートは、高校生のみなさんの進路選択に対する考え方や、大学で学びたいことなどの意見をお伺いし、京都精華大学の教育をより充実したものにするための参考資料とさせていただきます。
このアンケートで得られた情報や回答内容は、上記の目的のための統計資料としてのみ活用し、個人を特定することは一切ありません。また、回答いただいた内容が、みなさんの本学への入学に影響を及ぼすことは一切ありません。
つきましては、ぜひアンケートへのご協力をお願いいたします。

※ このアンケートや同封した資料に記載されている「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)に関する事項はすべて予定であり内容が変更になる可能性があります。

記入方法

1. 回答は、あてはまる番号に「○」印をつけてください。
2. 記入は、必ず鉛筆またはシャープペンシルで濃く書いてください。
3. 【良い例】にしたがって記入してください。
特に、「○印」は、番号丸枠からはみ出さないようにしてください。
4. 訂正する場合は、消しゴムであとが残らないように消してください。

良い例

- 文学 ● 法学 □ 社会学
○ 語学 □ 国際関係学

悪い例

- × 文学 ● 法学 ● 社会学
× 語学 □ 国際関係学

◆最初にあなた自身についてお聞きします。 ※AがBのいずれかが当てはまる内容についてお答えください。

0 1 2 3 4

A. 日本の高校に在籍している方は以下をお答えください。

性別(1つに○)	<input type="radio"/> 男性	<input type="radio"/> 女性	<input type="radio"/> 回答しない
学年(1つに○)	<input type="radio"/> 1年生	<input type="radio"/> 2年生	<input type="radio"/> 3年生
在籍している 高校名	高校所在地 [] 都・道・府・県 <input type="radio"/> 国立 <input type="radio"/> 公立 <input type="radio"/> 私立(←1つに○) [] 高等学校		
所属クラス (1つに○)	<input type="radio"/> 文系クラス(文系コース)	<input type="radio"/> コース選択はない	
	<input type="radio"/> 理系クラス(理系コース)	<input type="radio"/> その他	

B. 日本の高校以外(日本語学校など)に在籍している方は以下をお答えください。

性別(1つに○)	<input type="radio"/> 男性	<input type="radio"/> 女性	<input type="radio"/> 回答しない
在籍している 学校名	[] ※現在、学校に在籍していない場合は、「特になし」とご記入ください。		
大学進学予定年 (1つに○)	<input type="radio"/> 2025年4月に大学進学予定	<input type="radio"/> 2026年4月に大学進学予定	<input type="radio"/> その他

◆高校卒業後の進路や、興味のある学びについてお聞きします。

Q1 あなたは、卒業後の進路をどのように考えていますか。現在検討している進路すべてに○をつけてください。(複数選択可)
※日本国内への進学を想定してお答えください。

<input type="checkbox"/> 大学	<input type="checkbox"/> 専門職大学	<input type="checkbox"/> 専門学校	<input type="checkbox"/> その他
<input type="checkbox"/> 短期大学	<input type="checkbox"/> 専門職短期大学	<input type="checkbox"/> 就職	

Q2 Q1で①～④を選択した方に質問です。(※Q1で①～④を選択しなかった方は、裏面のQ3に進んでください。)

志望する大学等の設置者の希望を選択してください。

現在検討している(希望している)設置者すべてに○をつけてください。(複数選択可)

- 私立 国立 公立

Q3 ここからは**全員**にお聞きします。

高校を卒業後、学びたいと考えている興味のある学問分野を次の中から選択してください。
以下の項目から、興味のある学問分野すべてに○をつけてください。(複数選択可)
※現時点で進学を希望されていない方も、進学する場合を想像してお答えください。

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> マンガ学、イラスト学 | <input type="checkbox"/> 人文科学(文学、史学など) | <input type="checkbox"/> 農学(林学、水産学など) |
| <input type="checkbox"/> キャラクター造形学 | <input type="checkbox"/> 社会科学(法学、商学など) | <input type="checkbox"/> 保健(医学、歯学、看護学など) |
| <input type="checkbox"/> ゲーム&メディア学 | <input type="checkbox"/> 理学(数学、化学、生物など) | <input type="checkbox"/> 教育(教育学、体育学など) |
| <input type="checkbox"/> その他芸術(美術、音楽など) | <input type="checkbox"/> 工学(機械工学、土木建築工学など) | <input type="checkbox"/> その他 |
| | | <input type="checkbox"/> わからない |

◆京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)についてお聞きします。

京都精華大学では、みなさんが大学生となる2026年(令和8年)4月に、
新しく「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)を設置することを構想しています。

※ ここからは、アンケートに同封している資料を見てからお答えください ※

Q4 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。
それぞれの特色について、あなたほどの程度魅力を感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

例.		とても 魅力を 感じる	ある程度 魅力を 感じる	あまり 魅力を 感じない	まったく 魅力を 感じない
例. ○○である。	→	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A. 2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインを3つの軸とした 表技系科目。	→	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. 美術解剖学やメカニクスなど、美術の基本と、多様な理論系科目を 配した、専門性の高い授業。	→	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. 2D、3D、ゲームの3分野からアプローチする様々な選択授業を通じて、 キャラクター作りを学ぶための土台を築く。	→	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. ゲームやエンターテインメント領域でも活躍が期待される人材を育成。	→	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q5 あなたは、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)が開設された場合、
受験を希望しますか。あなたの考えに近い選択肢を、次より**一つ**選択してください。

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> 第一志望として受験する | <input type="checkbox"/> 受験しない (→Q7にお進みください。) |
| <input type="checkbox"/> 第二志望として受験する | |
| <input type="checkbox"/> 第三志望以降として受験する | |

Q6 Q5で①～③(受験する)を選択した方に質問です。

あなたは、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)を受験して合格した場合、
入学を希望しますか。あなたの考えに近い選択肢を、次より**一つ**選択してください。

- | | | |
|-------------------------------|--|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 入学する | <input type="checkbox"/> 志望順位が上位の他の志望校が不合格の場合に入学する | <input type="checkbox"/> 入学しない |
|-------------------------------|--|--------------------------------|

Q7 最後に**全員**にお聞きします。

あなたは、過去に本アンケートと同じ京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」についてのアンケートに
回答したことがありますか。

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 同じアンケートに回答したことはない | <input type="checkbox"/> 同じアンケートに回答したことがある |
|--|--|

*** 質問は以上です。ご協力ありがとうございました。***

京都精華大学 マンガ学部 キャラクターデザイン学科 (仮称、設置構想中)に関するアンケート

京都精華大学では2026年(令和8年)4月より、「マンガ学部 マンガ学科 キャラクターデザインコース」を改め、「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)を新設することを構想しています。

このアンケートは、高校生のみなさんの進路選択に対する考え方や、大学で学びたいことなどの意見をお伺いし、京都精華大学の教育をより充実したものにするための参考資料とさせていただきます。

このアンケートで得られた情報や回答内容は、上記の目的のための統計資料としてのみ活用し、個人を特定することはありません。また、回答いただいた内容が、みなさんの本学への入学に影響を及ぼすことはありません。

つきましては、ぜひアンケートへのご協力をお願いいたします。

※このアンケートや同封した資料に記載されている「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)に関する事項はすべて予定であり内容が変更となる可能性があります。

次へ

◆最初にあなた自身についてお聞きます。

あなたについて、当てはまる方をお選びください。

- 日本の高校に在籍している
- 日本の高校以外に在籍している
※日本国内の日本語学校に在籍している、日本国外に住んでいるなど

戻る

次へ

A. 日本の高校に在籍している方は以下をお答えください。

性別(1つ選択)

- 男性
- 女性
- 回答しない

学年(1つ選択)

- 1年生
- 2年生
- 3年生
- その他

在籍している高校所在地

選択して下さい▼

在籍している高校種別(1つ選択)

- 国立
- 公立
- 私立

在籍している高校名

高等学校

所属クラス(1つ選択)

- 文系クラス (文系コース)
- 理系クラス (理系コース)
- コース選択はない
- その他

戻る

次へ

B. 日本の高校以外(日本語学校など)に在籍している方は以下をお答えください。

性別(1つ選択)

- 男性
- 女性
- 回答しない

在籍している学校名

※現在、学校に在籍していない場合は、「特になし」とご記入ください。

大学進学予定年(1つ選択)

- 2025年4月に大学進学予定
- 2026年4月に大学進学予定
- その他

戻る

次へ

◆高校卒業後の進路や、興味のある学びについてお聞きます。

Q1 あなたは、卒業後の進路をどのように考えていますか。
現在検討している進路をすべてお選びください。(複数選択可)

※日本国内への進学を想定してお答えください。

- 大学
- 短期大学
- 専門職大学
- 専門職短期大学
- 専門学校
- 就職
- その他

[戻る](#) [次へ](#)

前問で「大学、短期大学、専門職大学、専門職短期大学」いずれかを選択した方に質問です。

Q2 志望する大学等の設置者の希望を選択してください。
現在検討している(希望している)設置者をすべてお選びください。(複数選択可)

- 私立
- 国立
- 公立

[戻る](#) [次へ](#)

Q3 高校を卒業後、学びたいと考えている興味のある学問分野を次の中から選択してください。
以下の項目から、興味のある学問分野をすべてお選びください。(複数選択可)

※現時点で進学を希望されていない方も、進学する場合を想像してお答えください。

- マンガ学、イラスト学
- キャラクター造形学
- ゲーム&メディア学
- その他芸術(美術、音楽など)
- 人文科学(文学、史学など)
- 社会科学(法学、商学など)
- 理学(数学、化学、生物など)
- 工学(機械工学、土木建築工学など)
- 農学(林学、水産学など)
- 保健(医学、薬学、看護学など)
- 教育(教育学、体育学など)
- その他
- わからない

[戻る](#) [次へ](#)

◆京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)についてお聞きします。

京都精華大学では、みなさんが大学生となる2026年(令和8年)4月に、
新しく「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)を設置することを構想しています。

ここからの質問には、以下の 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)の
内容を説明した資料を見てからお答えください。

▼画像をクリックして、別画面で表示されるリーフレットをご覧ください(必須)



▼画像をクリックして、別画面で表示されるリーフレットをご覧ください(必須)



※このアンケートに記載されている 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)に関する事項はすべて予定であり、内容が
変更になる可能性があります。

[戻る](#)

[次へ](#)

Q4 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。
それぞれの特色について、あなたほどの程度魅力を感じますか。

▼リーフレットを再度確認される場合は、こちらをクリックしてください(任意)



		とても魅力を感じる	ある程度魅力を感じる	あまり魅力を感じない	まったく魅力を感じない
2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインを3つの軸とした実技系科目。	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
美術解剖学やメカニクスなど、美術の基本と、多様な理論系科目を配した、専門性の高い授業。	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2D、3D、ゲームの3分野からアプローチする様々な選択授業を通じて、キャラクター作りを学ぶための土台を築く。	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ゲームやエンターテインメント領域でも活躍が期待される人材を育成。	→	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[戻る](#)

[次へ](#)

Q5

あなたは、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)が開設された場合、受験を希望しますか。あなたの考えに近い選択肢を、次より一つ選択してください。

▼リーフレットを再度確認される場合は、こちらをクリックしてください(任意)



- 第一志望として受験する
- 第二志望として受験する
- 第三志望以降として受験する
- 受験しない

戻る

次へ

前問で「 」を選択した方に質問です。

Q6

あなたは、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)を受験して合格した場合、入学を希望しますか。あなたの考えに近い選択肢を、次より一つ選択してください。

▼リーフレットを再度確認される場合は、こちらをクリックしてください(任意)



- 入学する
- 志望順位が上位の他の志望校が不合格の場合に入学する
- 入学しない

戻る

次へ

Q7

あなたは、過去に紙の調査票で配布された本アンケートと同じ京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」についてのアンケートに回答したことがありますか。

- 同じアンケートに回答したことはない
- 同じアンケートに回答したことがある

戻る

次へ

【資料30】学生確保に関するアンケート調査実施校一覧

学生確保に関するアンケート調査実施校一覧

No.	高等学校名称	No.	高等学校名称
1	旭川龍谷高等学校	46	滋賀県立栗東高等学校
2	クラーク記念国際高等学校京都キャンパス	47	滋賀県立水口東高等学校
3	岩手高等学校	48	滋賀県立信楽高等学校
4	福島県立会津高等学校	49	滋賀県立草津東高等学校
5	茨城県立土浦第三高等学校	50	滋賀県立河瀬高等学校
6	翔洋学園高等学校	51	滋賀県立甲西高等学校
7	S高等学校	52	滋賀短期大学附属高等学校
8	国立筑波大学附属聴覚特別支援学校	53	比叡山高等学校
9	千葉県立佐原白楊高等学校	54	近江兄弟社高等学校
10	千葉敬愛高等学校	55	綾羽高等学校
11	東京都立農芸高等学校	56	京都府立朱雀高等学校
12	東京都立総合芸術高等学校	57	京都府立桂高等学校
13	東京高等学校	58	京都府立北嵯峨高等学校
14	東亜学園高等学校	59	京都府立向陽高等学校
15	八王子実践高等学校	60	京都府立城陽高等学校
16	明星高等学校	61	京都府立木津高等学校
17	湘南白百合学園高等学校	62	京都府立亀岡高等学校
18	シュタイナー学園高等部	63	京都府立園部高等学校
19	新潟県立高田高等学校	64	京都府立福知山高等学校
20	小松大谷高等学校	65	京都府立西舞鶴高等学校
21	福井県立大野高等学校	66	京都市立紫野高等学校
22	福井県立若狭高等学校	67	京都市立美術工芸高等学校
23	敦賀気比高等学校	68	京都府立南陽高等学校
24	日本航空高等学校山梨キャンパス	69	京都市立開建高等学校
25	長野県岩村田高等学校	70	大谷高等学校
26	長野県田川高等学校	71	花園高等学校
27	松本国際高等学校	72	京都文教高等学校
28	岐阜県立岐阜各務野高等学校	73	華頂女子高等学校
29	済美高等学校	74	京都精華学園高等学校
30	高山西高等学校	75	京都西山高等学校
31	静岡県立富士宮東高等学校	76	京都明德高等学校
32	静岡県立焼津中央高等学校	77	洛陽総合高等学校
33	静岡県立富士東高等学校	78	福知山成美高等学校
34	静岡聖光学院高等学校	79	京都翔英高等学校
35	浜松日体高等学校	80	京都芸術高等学校
36	愛知県立豊明高等学校	81	京都つくば開成高等学校
37	愛知県立一宮興道高等学校	82	京都芸術大学附属高等学校
38	岡崎城西高等学校	83	大阪府立桜塚高等学校
39	栄徳高等学校	84	大阪府立寝屋川高等学校
40	三重県立松阪工業高等学校	85	大阪府立交野高等学校
41	海星高等学校	86	大阪府立藤井寺高等学校
42	三重高等学校	87	大阪府立高槻北高等学校
43	滋賀県立大津高等学校	88	大阪府立東高等学校
44	滋賀県立大津商業高等学校	89	大阪府立いちりつ高等学校
45	滋賀県立長浜北高等学校	90	大阪府立都島工業高等学校

No.	高等学校名称	No.	高等学校名称
91	大阪府立工芸高等学校	136	奈良育英高等学校
92	大阪府立港南造形高等学校	137	奈良大学附属高等学校
93	大阪府立枚方なぎさ高等学校	138	檀原学院高等学校
94	大阪府立咲くやこの花高等学校	139	育英西高等学校
95	大阪府立北かわち阜が丘高等学校	140	関西文化芸術高等学校
96	大阪府教育センター附属高等学校	141	鳥取県立境高等学校
97	大阪夕陽丘学園高等学校	142	岡山県立玉野光南高等学校
98	大阪学芸高等学校	143	岡山市立岡山後楽館高等学校
99	好文学園女子高等学校	144	岡山県立高梁城南高等学校
100	浪速高等学校	145	岡山高等学校
101	大阪星光学院高等学校	146	鹿島朝日高等学校
102	大阪信愛学院高等学校	147	広島市立基町高等学校
103	帝塚山学院高等学校	148	武田高等学校
104	金光藤蔭高等学校	149	盈進高等学校
105	大阪成蹊女子高等学校	150	山口県立柳井高等学校
106	関西福祉科学大学高等学校	151	山口県立光高等学校
107	関西大倉高等学校	152	山口県立周防大島高等学校安下庄校舎
108	関西創価高等学校	153	精華学園高等学校
109	帝塚山学院泉ヶ丘高等学校	154	松陰高等学校
110	大阪青凌高等学校	155	徳島県立城南高等学校
111	京都長尾谷高等学校	156	徳島県立城北高等学校
112	ルネサンス大阪高等学校	157	徳島県立富岡東高等学校
113	大阪つくば開成高等学校	158	香川県立香川中央高等学校
114	兵庫県立東灘高等学校	159	香川県立高松桜井高等学校
115	兵庫県立鳴尾高等学校	160	香川県立観音寺総合高等学校
116	兵庫県立芦屋高等学校	161	坂出第一高等学校
117	兵庫県立伊丹北高等学校	162	香川県藤井高等学校
118	兵庫県立明石高等学校	163	筑紫女学園高等学校
119	兵庫県立姫路工業高等学校	164	福岡女学院高等学校
120	兵庫県立八鹿高等学校	165	明光学園高等学校
121	兵庫県立加古川南高等学校	166	熊本県立高森高等学校
122	兵庫県立宝塚北高等学校	167	鵬翔高等学校
123	兵庫県立大学附属高等学校	168	沖縄県立開邦高等学校
124	神戸市立六甲アイランド高等学校	169	N高等学校
125	兵庫県立三田祥雲館高等学校		
126	兵庫県立淡路三原高等学校		
127	百合学院高等学校		
128	甲陽学院高等学校		
125	兵庫県立三田祥雲館高等学校		
126	兵庫県立淡路三原高等学校		
127	百合学院高等学校		
128	甲陽学院高等学校		
129	奈良女子大学附属中等教育学校		
130	奈良県立郡山高等学校		
131	奈良県立高取国際高等学校		
132	奈良県立西和清陵高等学校		
133	奈良県立奈良北高等学校		
134	奈良県立法隆寺国際高等学校		
135	奈良県立高円芸術高等学校		

株式会社進研アド提供データより本学作成

京都精華大学の

キャラクターデザインコースが

パワーアップ!

マンガ学部

キャラクター デザイン学科

2026年
4月

が開設

仮称・設置構想中

学科名称は仮称であり、紙面に記載している計画内容は変更となる可能性があります。

養成する
人材像

キャラクターづくりによって育まれた
絵心を持ち、コンテンツの創造と
発信に意欲的に取り組む人

キャラクターデザインので、
ゲームやエンターテインメントに
携わるクリエイター



1

2Dイラストレーションに加えて、
新たに3Dグラフィックスとゲーム
デザインを取り入れることで、「キャ
ラクターデザイン」の学びがパワー
アップし、高度化します。

3 キャラクターデザイン学科 つの特徴



2

美術の基礎に多様な理論を合わせて
更に専門性の高い授業に。



3

2D、3D、ゲームの3分野にアプ
ローチしたさまざまな選択授業を用
意し、キャラクターづくりに必要な
技術や知識を学ぶための土台を固
めます。

設置の理念

京都精華大学マンガ学部がキャラクターデザイン領域を強化し、「キャラクターデザイン学科」を新設。メディア多様化の現代において、キャラクターデザインの力で活躍する人を育成します。

デジタル化により、エンターテインメントのコンテンツも大きく変容した現代において、「メディアミックス」などを舞台に、〈キャラクター〉はいっそう重要な役割を果たすようになりました。大学でのマンガ教育をリードする、京都精華大学マンガ学部では、2026年度にキャラクターデザインの領域を強化・高度化し「キャラクターデザイン学科」を新設します。これまでのメインカリキュラムである2Dイラストレーションはそのままに、新たに3Dグラフィックス、ゲームデザインの3つを軸にします。美術解剖学やメカニクスなど美術の基礎を固め、また、自然科学や神話学などを通じた本質も養うことで、ストーリーテリングやコンセプトデザインに求められる高度なスキルを身につけます。こうした学びを通じて、キャラクターデザインの力を諸領域で開花させる、現代で強く求められている人を育てます。

アドミッション・ポリシー

領域1 知識・理解・技能

- 1 高等学校の教育課程における基礎学力・技能を有している
- 2 入学後に発展可能な、作品制作に関する基礎知識・技能を有している

領域2 思考・判断・表現

- 1 身近な問題について、知識や情報をもとに筋道を立てて思考できる
- 2 他者の意見を理解し、自分の考えをわかりやすく表現できる

領域3 関心・意欲・態度

- 1 新しい領域や多様な人々に対して先入観なく向き合い、生涯にわたって学習を継続する意欲がある
- 2 学びたい学部・学科の知識や経験を社会で活かしたいという目的意識を持っている

学生納付金

学部学科	マンガ学部		
	マンガ学科	キャラクターデザイン学科	アニメーション学科
年間授業料	1,579,000円		

※入学時には、入学金(200,000円)とその他諸経費(20,000円)が必要となります。

競合する大学又は学部学科等

- 京都芸術大学芸術学部キャラクターデザイン学科
- 大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科
- 嵯峨美術大学芸術学部デザイン学科
キャラクターデザイン領域

お問い合わせ

経営企画グループ

TEL. 075-702-5201
E-mail. kikaku@kyoto-seika.ac.jp

京都精華大学

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

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



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」下車すぐ



マンガ学部

キャラクター デザイン学科

2026年4月
開設

※仮称・設置構想中 学科名称は仮称であり、紙面に記載している計画内容は変更になる可能性があります。

養成する人材像

1 キャラクターづくりによって育まれた絵心を持ち、コンテンツの創造と発信に意欲的に取り組む人。

2 キャラクターを造形する新しい技術や知識を学びとろうとする好奇心が旺盛で、3Dモデラー、CGクリエイター、原型師などのものづくりの領域で活躍する人。

3 キャラクターデザインのかた、ゲームやエンターテインメントに携わるクリエイター。

キャラクターデザインコースがパワーアップ！

設置の理念

なぜ、いま、キャラクターか？

デジタル化によりエンターテインメントのコンテンツが大きく変容しています。複数の物語を複数のメディアで展開する「メディアミックス」が主流となる今、異なるメディアをつなぎ、魅力的な物語展開の役割を担うキャラクターが重要視されています。ゲーム業界やコンテンツ産業はもちろん、企業のマーケティング領域にもキャラクターが積極的に取り入れられています。

コースを発展、 新カリキュラムを導入

マンガ学部は、これまでのコースを発展させて「キャラクターデザイン学科」を新設。従来の「2Dイラストレーション」に加え、「3Dグラフィックス」や「ゲームデザイン」を導入し、ストーリーテリングやコンセプトデザインに求められる高度なスキルも身につけることができるカリキュラムに更新します。さまざまな分野でキャラクターデザインの力を発揮できる人を育てます。

飛び込もう、物語の世界へ。

キャラクターデザイン学科 ※開設

2026年4月

※仮称・設置構想中 記載の内容は変更される場合があります。

キャラクターデザインに関する 総合力を育てるカリキュラム



1 ゲーム関連プログラムを導入

2Dイラストレーションに加えて、新たに3Dグラフィックスとゲームデザインを取り入れることで「キャラクターデザイン」の学びがパワーアップし、高度化します。



2 基本となる「描く力」を磨く



人や動物の身体構造を学び、リアリティあるキャラクターを生み出すための描写力と造形力を養成。美術の基礎に多様な理論を合わせてより一層専門性の高い授業を展開します。

3 キャラクターづくりを実践

2D、3D、ゲームの3分野にアプローチしたさまざまな選択授業を用意し、キャラクターづくりに必要な知識や技術を学ぶための土台を固めます。



学びの場は、キャンパスだけでない!

京都精華大学は、社会と関わり実践的に学ぶことを重視しています。新たなキャラクターデザイン学科でも、キャンパスを超えて、学生たちが実社会の課題に取り組むプログラムを多数展開します。

○マンガ学部キャラクターデザインコースの社会連携活動(一例)

ホテル
「相鉄フレッサイン清水五条」
展示用イラスト制作

京都信用金庫
カレンダーイラスト制作

「京都の四季」をテーマとしたイラストを、フィールドワークでリサーチした題材に基づき、制作し、ホテルのロビーに展示しました。

学生、卒業生が、京阪滋の名所や風景にまつわるイラストを制作。銀行の本支店で約3万部が配付され、本店での展示会も開催予定です。



PICK UP 授業

企画の作法

企画の基本的な流れを体験し、プロのクリエイターに必要な「企画力」を育てる授業です。デジタルイラスト・マンガ制作に欠かせない「CLIP STUDIO」の使い方も学べます。

デジタル技法

デジタルイラスト、キャラクターイラスト制作における着色、テキスト作成、フォトパッシュといった多様な作画技法を実践。作品づくりに必要な画力を身につけます。

設置概要(予定)

学部学科名称:マンガ学部 キャラクターデザイン学科
修業年限:4年 開設時期:2026年4月 入学定員:112名
開設場所:京都精華大学(京都市左京区岩倉木野町137)
学 位:学士(芸術)
学 費:初年度納付金 1,579,000円
※入学時には入学金(200,000円)とその他諸経費(20,000円)が必要となります。

近隣の類似する学部学科(参考)

- 京都芸術大学 芸術学部 キャラクターデザイン学科
- 大阪芸術大学 芸術学部 キャラクター造形学科
- 嵯峨美術大学 芸術学部 デザイン学科
キャラクターデザイン領域

アドミッション・ポリシー

領域1 知識・理解・技能

1. 高等学校の教育課程における基礎学力・技能を有している
2. 入学後に発展可能な、作品制作に関する基礎知識・技能を有している

領域2 思考・判断・表現

1. 身近な問題について、知識や情報をもとに筋道を立てて思考できる
2. 他者の意見を理解し、自分の考えをわかりやすく表現できる

領域3 関心・意欲・態度

1. 新しい領域や多様な人々に対して先入観なく向き合い、生涯にわたって学習を継続する意欲がある
2. 学びたい学部・学科の知識や経験を社会で活かしたいという目的意識を持っている

■めざせる将来

キャラクターデザイナー / イラストレーター(ライトノベル・書籍、各メディアコンテンツなど) / ゲームデザイナー / マンガ家・マンガ作家 / 美術教師 など

■めざせる就職先

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



1 JR「京都」駅から約30分

2 京阪電車「出町柳」駅から約20分

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

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

✕ @seika_sekai | @seika_shikao

📷 @kyotoseika

📍 @KyotoSeikaUniversity

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

【資料33】本学マンガ学部マンガ学科入学者の入学志望順位（2023・2024年度）

本学マンガ学部マンガ学科入学者の入学志望順位（2023・2024年度）

入学年度	第一志望の 入学者数	第二志望の 入学者数	無回答の 入学者数	学科全体の 入学者数	留学生数
2023年度	205人	29人	1人	235人	111人
2024年度	207人	28人	1人	236人	112人
学科全体の入学者数 に対する平均割合	87.5%	12.1%	0.4%	-	47.3%

本学のデータに基づき作成

京都精華大学
「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)
設置に関するニーズ調査
【企業対象調査】

令和7年3月
株式会社 進研アド

－ 学生確保(資料) 65

1. 調査目的

2026年(令和8年)4月開設予定の京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)設置構想に関して、企業・団体からの採用ニーズを把握する。

2. 調査概要

		企業対象調査
調査対象		企業の採用担当者
調査エリア		北海道、青森県、岩手県、宮城県、秋田県、山形県、福島県、茨城県、栃木県、埼玉県、千葉県、東京都、神奈川県、新潟県、富山県、石川県、福井県、山梨県、長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、三重県、滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県、鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県、徳島県、香川県、愛媛県、高知県、福岡県、長崎県、熊本県、宮崎県、鹿児島県、沖縄県
調査方法		郵送調査
調査対象数	依頼数	1621社
	回収数(回収率)	175社(10.8%)
調査時期		2024年11月11日(月)～2024年12月12日(木)
調査実施機関		株式会社 進研アド

3. 調査項目

企業対象調査
<ul style="list-style-type: none"> ・ 人事採用への関与度 ・ 本社所在地 ・ 業種 ・ 正規社員の従業員数 ・ 正規社員の平均採用数 ・ 本年度の採用予定数 ・ 採用したい学問分野 ・ 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の特色に対する魅力度 ・ 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の社会的必要性 ・ 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の卒業生に対する採用意向 ・ 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の卒業生に対する毎年の採用想定人数

採用意向調査 調査結果

※報告書内の表中の%の母数は、
特に断りがない場合、回答企業全体(175企業)

回答企業(回答者)の属性

※本調査は、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」に対する人材需要を確認するための調査として設計し、京都精華大学の卒業生就職先として想定される企業の人事関連業務に携わっている人を対象に調査を実施し、175企業から回答を得た。

- 回答者の人事採用への関与度を聞いたところ、「採用の決裁権があり、選考にかかわっている」人は36.0%、「採用の決裁権はないが、選考にかかわっている」人が48.6%であり、採用や選考にかかわっている人事担当者から意見を聴取できていると考えられる。
- 回答企業の本社(本部)所在地は、「東京都」が61.1%と最も多く、次いで「大阪府」が12.0%、京都精華大学の本部所在地である「京都府」が8.6%と続く。
- 回答企業の業種としては、「映像／テレビ」が30.9%と最も多く、次いで「ゲーム」が19.4%と多い。
- 回答企業の正規社員の従業員数は、「50名未満」が49.7%と最も多く、次いで「100名～500名未満」が24.0%、「50名～100名未満」が22.3%と多い。

回答企業の採用状況(過去3年間)／本年度の採用予定数／採用したい学問系統

- 回答企業の平均的な正規社員の採用人数は「1名～5名未満」が44.6%と最も多く、次いで「5名～10名未満」「10名～20名未満」がそれぞれ16.6%と多い。毎年正規社員を採用している企業がほとんどである。
- 回答企業の本年度の採用予定数は、「昨年度並み」が50.3%と最も多く、次いで「増やす」が18.9%と多い。回答企業の多くで昨年度以上の採用が予定されている模様である。
- 回答企業の採用したい学問系統を複数回答で聞いたところ、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の学びと関連する「ゲーム&メディア学」が38.9%と最も高く、次いで「その他芸術(美術、音楽など)」が33.7%、「マンガ学、イラスト学」が32.6%、「キャラクター造形学」が31.4%と高い。

回答企業(回答者)の属性、採用状況等

■業種

Q3. 貴社・貴団体の業種について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

	標本数	Web、情報／通信業	ゲーム	映像／テレビ	広告、印刷	デザイン事務所	アニメ	キャラクターグッズ	雑貨／文具	伝統工芸	ディスプレイ／展示	メーカー／製造
上段: 件数(企業) 下段: %												
全体	175 100.0	18 10.3	34 19.4	54 30.9	7 4.0	14 8.0	23 13.1	2 1.1	0 0.0	0 0.0	2 1.1	2 1.1

	標本数	アパレル	食品	教育	小売	人材	旅行／観光	商社／卸売	行政／公的サービス	その他	無回答
上段: 件数(企業) 下段: %											
全体	175 100.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	3 1.7	0 0.0	15 8.6	1 0.6

■従業員数

Q4. 貴社・貴団体の従業員数(正規社員)について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

	標本数	50名未満	50名～100名	100名～500名	500名～1,000名	1,000名～5,000名	5,000名以上	無回答
上段: 件数(企業) 下段: %								
全体	175 100.0	87 49.7	39 22.3	42 24.0	4 2.3	3 1.7	0 0.0	0 0.0

回答企業(回答者)の属性、採用状況等

■正規社員の平均採用人数

Q5. 貴社・貴団体の過去3か年の平均的な正規社員の採用数について、お教えてください。(あてはまる番号1つに○)

	標 本 数	0 名	1 名 〜 5 名 未 満	5 名 〜 1 0 名 未 満	1 0 名 〜 2 0 名 未 満	2 0 名 〜 3 0 名 未 満	3 0 名 〜 5 0 名 未 満	満 5 0 名 〜 1 0 0 名 未	1 0 0 名 以 上	無 回 答
上段: 件数(企業) 下段: %										
全体	175 100.0	17 9.7	78 44.6	29 16.6	29 16.6	8 4.6	6 3.4	6 3.4	2 1.1	0 0.0

■本年度の採用予定数

Q6. 貴社・貴団体の本年度の採用予定数は、昨年度と比較していかがですか。(あてはまる番号1つに○)

	標 本 数	増 や す	昨 年 度 並 み	減 ら す	未 定	無 回 答
上段: 件数(企業) 下段: %						
全体	175 100.0	33 18.9	88 50.3	11 6.3	43 24.6	0 0.0

■採用したい学問分野

Q7. 貴社・貴団体では、今後、大学でどのような学問分野を学んだ人物を採用したいとお考えですか。
(あてはまる番号すべてに○)

上段: 件数(企業) 下段: %	標本数	学 マンガ学、イラスト	キ ャラクター造形学	ゲ ーム&メディア学	音 楽など)	そ の他芸術(美術、	学 人文科学(文学、史	学 社会科学(法学、商	生 理学(数学、化学、
全体	175 100.0	57 32.6	55 31.4	68 38.9	59 33.7	13 7.4	14 8.0	18 10.3	

上段: 件数(企業) 下段: %	標本数	木 工学(機械工学、土	農 学(林学、水産学	保 健(医学、薬学、	学 教育(教育学、体育	そ の他	こ だわらない	無 回答
全体	175 100.0	24 13.7	2 1.1	3 1.7	6 3.4	9 5.1	56 32.0	2 1.1

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の特色に 対する魅力度

- 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」共通の特色に対する魅力度(※)は、4つの項目すべてで7割を超える。
- 最も魅力度が高いのは、「①2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインを3つの軸とした実技系科目。」で79.4%である。次いで、「②美術解剖学やメカニクスなど、美術の基本と、多様な理論系科目を配した、専門性の高い授業。」が78.3%、「④ゲームやエンターテインメント領域でも活躍が期待される人材を育成。」が76.0%と続く。

※魅力度=「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した人の合計値

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の 特色に対する魅力度

Q8. 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)には、以下のような特色があります。貴社・貴団体(ご回答者)にとって、これらの特色はそれぞれの程度魅力に感じますか。(それぞれ、あてはまる番号1つに○)

特色①:2Dイラストレーション、3Dグラフィックス、ゲームデザインを3つの軸とした実技系科目。

特色②:美術解剖学やメカニクスなど、美術の基本と、多様な理論系科目を配した、専門性の高い授業。

特色③:2D、3D、ゲームの3分野からアプローチする様々な選択授業を通じて、キャラクター作りを学ぶための土台を築く。

特色④:ゲームやエンターテインメント領域でも活躍が期待される人材を育成。

	標本数	とても魅力を感じる	ある程度魅力を感じる	あまり魅力を感じない	まったく魅力を感じない	魅力度(※)	無回答
上段:件数(企業) 下段:%							
特色①	175 100.0	65 37.1	74 42.3	25 14.3	10 5.7	139 79.4	1 0.6
特色②	175 100.0	52 29.7	85 48.6	26 14.9	11 6.3	137 78.3	1 0.6
特色③	175 100.0	57 32.6	69 39.4	36 20.6	12 6.9	126 72.0	1 0.6
特色④	175 100.0	60 34.3	73 41.7	27 15.4	14 8.0	133 76.0	1 0.6

※魅力度=「とても魅力を感じる」「ある程度魅力を感じる」と回答した人の合計値

※魅力度は、人数をもとに%を算出し、小数点第二位を四捨五入しているため、「とても魅力を感じる」と「ある程度魅力を感じる」の合計値と必ずしも一致しない

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の 社会的必要性

- 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」について「必要だと思う」と回答した企業は77.1% (135企業)であり、多くの企業がこれからの社会にとって必要な学部・学科と捉えていることがうかがえる。

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の 卒業生の採用意向/毎年の採用想定人数

- 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業は60.0% (105企業)である。
- 京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業へ、卒業生の採用を毎年何名程度想定しているか聞いたところ、採用想定人数の合計は150名で、予定している入学定員数を上回っている。

このことから、安定した人材需要があることがうかがえる。

京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の社会的必要性/採用意向/採用想定人数

■京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」の社会的必要性

Q9. 貴社・貴団体(ご回答者)は、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)は、これからの社会にとって必要だと思いますか。(あてはまる番号1つに○)

上段:件数(企業) 下段:%	標本数	必要だ と思う	必要 ない だと思 わ	無 回 答
全体	175 100.0	135 77.1	36 20.6	4 2.3

■京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」卒業生に対する採用意向

Q10. 貴社・貴団体(ご回答者)では、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)を卒業した学生について、採用したいと思われませんか。(あてはまる番号1つに○)

上段:件数(企業) 下段:%	標本数	思 う 採 用 し た い と	思 わ な い 採 用 し た い と	無 回 答
全体	175 100.0	105 60.0	65 37.1	5 2.9



「採用したいと思う」と答えた105企業のみ抽出

■京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」卒業生に対する毎年の採用想定人数

Q11. Q10で「1. 採用したいと思う」と回答された方におたずねします。
採用を考える場合、●●大学「●●学部 ●●学科」(仮称、設置構想中)を卒業した学生について、毎年何名程度の採用を想定されますか。(あてはまる番号1つに○)

上段:件数(企業) 下段:%	標本数	単 位	1 名	2 名	3 名	4 名	5 名 ~ 9 名	1 0 名 以 上	計 (※)	お よ び た 採 用 想 定 人 数 ・ 計 人 数 を 計 算 す る に 使 用 す る 人 数	毎 年 の 採 用 想 定 人 数
			企業数	%	名	名	名	名			
全体	105	企業数	71	15	7	2	4	0	⇒	99	150
		%	67.6	14.3	6.7	1.9	3.8	0.0			
		名	71	30	21	8	20	0			

※%の母数は、京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」卒業生を「採用したいと思う」と回答した企業(105企業)

※毎年の採用想定人数・計 「5名~9名」=5名、「10名以上」=10名 を代入し合計値を算出

卷末資料 調查票



京都精華大学「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」 (仮称、設置構想中)に関するアンケート

京都精華大学では2026年(令和8年)4月より、「マンガ学部 マンガ学科 キャラクターデザインコース」を改め、「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称)を新設することを構想しています。
このアンケートは採用ご担当者の皆様からご意見をお伺いし、より充実した大学や学部・学科にするための参考資料とさせていただきます。
このアンケートで得られた情報や回答内容は、上記の目的のための統計資料としてのみ活用し、個人を特定することは 切ありません。
つきましては、ぜひアンケートへのご協力をお願いいたします。

※ このアンケートや同封した資料に記載されている「マンガ学部 キャラクターデザイン学科」(仮称、設置構想中)に関する事項は、すべて予定であり内容が変更になる可能性があります。

はじめに、貴社・貴団体についてお伺いいたします。

Q1. アンケートにお答えいただいている方の、人事採用への関与度をお教えてください。

(あてはまる番号1つに○)

1. 採用の決裁権があり、選考にかかわっている
2. 採用の決裁権はないが、選考にかかわっている
3. 採用時には直接かかわらず、情報や意見を収集・提供する立場にある

Q2. 貴社・貴団体の本社(本部)所在地について、都道府県名をお教えてください。

本社(本部)所在地

都・道・府・県 ←1つに○

Q3. 貴社・貴団体の業種について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

- | | | | |
|---------------|---------------|-------------|---------------|
| 1. Web、情報／通信業 | 6. アニメ | 11. メーカー／製造 | 16. 人材 |
| 2. ゲーム | 7. キャラクターグッズ | 12. アパレル | 17. 旅行／観光 |
| 3. 映像／テレビ | 8. 雑貨／文具 | 13. 食品 | 18. 商社／卸売 |
| 4. 広告、印刷 | 9. 伝統工芸 | 14. 教育 | 19. 行政／公的サービス |
| 5. デザイン事務所 | 10. ディスプレイ／展示 | 15. 小売 | 20. その他 |

Q4. 貴社・貴団体の従業員数(正規社員)について、ご回答ください。(あてはまる番号1つに○)

- | | | |
|---------------|------------------|--------------------|
| 1. 50名未満 | 3. 100名～500名未満 | 5. 1,000名～5,000名未満 |
| 2. 50名～100名未満 | 4. 500名～1,000名未満 | 6. 5,000名以上 |

Q5. 貴社・貴団体の過去3か年の平均的な正規社員の採用数について、お教えてください。

(あてはまる番号1つに○)

- | | | |
|-------------|--------------|---------------|
| 1. 0名 | 4. 10名～20名未満 | 7. 50名～100名未満 |
| 2. 1名～5名未満 | 5. 20名～30名未満 | 8. 100名以上 |
| 3. 5名～10名未満 | 6. 30名～50名未満 | |

Q6. 貴社・貴団体の本年度の採用予定数は、昨年度と比較していかがですか。(あてはまる番号1つに○)

- | | |
|----------|--------|
| 1. 増やす | 3. 減らす |
| 2. 昨年度並み | 4. 未定 |

裏面へ続く→

教 員 名 簿

学 長 又 は 校 長 の 氏 名 等						
調書 番号	役職名	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額基本給 (千円)	現 職 (就任年月)
—	学長	サワダ マサト 澤田 昌人 <令和4年4月>		理学博士		京都精華大学 学長 (令和4.4~令和8.3)

教 員 の 氏 名 等																		
(マンガ学部キャラクターデザイン学科)																		
調書 番号	教員 区分	職位	フリガナ 氏名 <就任(予定)年月>	年齢	保有 学位等	月額 基本給 (千円)	担当授業科目の名称	主要授 業科目	配当 年次	担当 単位数	年間 開講数	現 職 (就任年月)	教育課程の編成等の意思決定に係る会議等への 参 画 状 況				申請に係 る大学等 の職務に 従事する 適当たり 平均日数	申請に係る学部等以外 の組織(他の大学等に 置かれる学部等を含 む)での基幹教員とし ての勤務状況
			教授会										教務委員会	その他	也」の場合、会議等			
1	基(主 専)	教授	イノウエ ジュンイチ 井上 純一 <令和9年4月>		高等学校卒業		キャラクター造形応用1 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	2 前 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	3 3 3 3 3 4 4 4	1 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科特任教授 (令和6年4月)			○	教育課程編成会議		3日
2	基(主 専)	教授	オダ タカシ 小田 隆 <令和8年4月>		修士(芸術 学)		キャラクター造形基礎4 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作 人体研究1 人体研究2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後 2・3 前 2・3 後	6 3 3 3 3 4 4 4 2 2	4 1 1 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任教授 (令和2年4月)	○		○	教育課程編成会議		5日
3	基(主 専)	教授 (学科長)	カン ジュン 姜 竣 <令和8年4月>		博士(文学)		マンガ概論1 マンガ概論2 メディア文化論 神話キャラクター論 エンターテインメント総合講座	○ ○ ○ ○ ○	1 ① 1 ② 2・3 ① 2・3 後 1・2 後	1 1 2 2 2	1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任教授 (平成23年4月)	○		○	教育課程編成会議		5日
4	基(主 専)	教授	ツジタ ユキヒロ 辻田 幸広 <令和8年4月>		MA(RCA) Animation		ゲームデザイン基礎4 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	6 3 3 3 3 4 4 4	4 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任教授 (平成29年4月)	○		○	教育課程編成会議		5日
5	基(主 専)	教授	マルオカ シンイチ 丸岡 慎一 <令和8年4月>		修士(芸術)		ゲームデザイン基礎1 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作 絵本技法	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後 2・3 前	6 3 3 3 3 4 4 4 2	4 1 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任准教授 (令和5年4月)	○		○	教育課程編成会議		5日
6	基(主 専)	准教授	ウノ マサトモ 宇野 元智 <令和8年4月>		高等学校卒業		3Dグラフィックス基礎1 3Dグラフィックス応用2 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 2 後 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	6 3 3 3 3 3 4 4 4	4 1 1 1 1 1 1 1 1	UNO FACTORY代表 (平成22年11月)			○	教育課程編成会議		4日
7	基(主 専)	准教授	オガワ ツヨシ 小川 剛 <令和8年4月>		修士(芸術)		キャラクター造形基礎3 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	6 3 3 3 3 4 4 4	4 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任准教授 (令和3年4月)	○		○	教育課程編成会議		5日

8	基(主専)	准教授	スギウラ(ジヨウ) タミ 杉浦(城) た美 〈令和8年4月〉	準学士	キャラクター造形基礎2 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	6 3 3 3 3 4 4 4	4 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任准教授 (令和5年4月)	○		○	教育課程編成会議	5日	
9	基(主専)	准教授	チン エン チン エン 〈令和8年4月〉	修士(文学)	キャラクター造形論1 キャラクター造形論2 ゲームデザイン基礎2 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	2・3 前 2・3 後 1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	2 2 6 3 3 3 3 4 4 4	1 1 4 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任准教授 (令和2年4月)	○		○	教育課程編成会議	5日	
10	基(主専)	講師	サトウ ユウゴ 佐藤 佑悟 〈令和8年10月〉	学士(芸術)	ゲームデザイン応用1 ゲームデザイン応用2 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作 エンターテイメント総合講座	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	2 前 2 後 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後 1・2・3・4 後	3 3 3 3 3 3 4 4 4 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	株式会社八代目儀兵衛 Webデザイ ナー (令和6年5月)			○	教育課程編成会議	3日	
11	基(主専)	講師	アイザワ マコト 相澤 亮 〈令和8年4月〉	修士(美術)	3Dグラフィックス基礎4 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	6 3 3 3 3 4 4 4	4 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任講師 (令和5年4月)	○		○	教育課程編成会議	5日	
12	基(主専)	講師	ミサキ マシロ(オカネ ミサキ) 岬 ましろ(岡根 みさき) 〈令和8年4月〉	専門士	ゲームデザイン基礎3 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	6 3 3 3 3 4 4 4	4 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任講師 (令和6年4月)			○	教育課程編成会議	3日	
13	基(主専)	講師	ムツキ ムンク(マエダ ヒサコ) 睦月 ムンク(前田 久子) 〈令和8年4月〉	学士(人文)	キャラクター造形基礎1 キャラクターデザイン研究1 キャラクターデザイン研究2 キャラクターデザイン実践1 キャラクターデザイン実践2 卒業研究実習1 卒業研究実習2 卒業制作	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1 ①②③④ 3 前 3 後 3 前 3 後 4 前 4 後 4 後	6 3 3 3 3 4 4 4	4 1 1 1 1 1 1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任講師 (令和3年4月)	○		○	教育課程編成会議	5日	
14	その他	教授	イソベ ユカリ 磯辺 ゆかり 〈令和8年4月〉	博士(言語コミュニケーション文化)	英語1 英語2 English Communication Advanced 1 English Communication Advanced 2 海外語学研修プログラム 複言語学習入門	○ ○ ○ ○ ○ ○	1 前 1 後 2・3 前 2・3 後 1・2 ②④ 1・2 後	2 2 2 2 6 2	1 1 1 1 3 1	京都精華大学国際文化学部グロー バルスタディーズ学科教授 (平成27年4月)						
15	その他	教授	イトウ ガビン(マサトシ) 伊藤 ガビン(雅敏) 〈令和8年6月〉	学士(経済学)	ゲームデザイン論		2・3 ②	1	1	京都精華大学メディア表現学部メ ディア表現学科教授 (令和3年4月)						
17	その他	教授	コマツ マサフミ 小松 正史 〈令和8年10月〉	修士(美術)	サウンドスケープ論		2・3 ③	1	1	京都精華大学メディア表現学部メ ディア表現学科教授 (平成13年4月)						
18	その他	教授	サイトウ ヒカル 斎藤 光 〈令和8年6月〉	理学修士	グローバルヒストリー 科学史		1・2 ④ 1・2 ②	2 2	1 1	京都精華大学マンガ学部アニメー ション学科教授 (平成2年10月)						
19	その他	教授	シン チャンホウ 申 昌浩 〈令和8年4月〉	博士(学術)	宗教学		1・2 ①	2	1	京都精華大学国際文化学部グロー バルスタディーズ学科教授 (平成15年4月)						

20	その他	教授	タカハシ シンイチ 高橋 伸一 〈令和9年10月〉		博士 (文学)	比較文学		2・3 後	2	1	京都精華大学国際文化学部人文学 科教授 (平成10年4月)						
21	その他	教授	タニモト(マスオカ) ナオコ 谷本(益岡) 尚子 〈令和8年6月〉		学術博士	デザイン概論1 デザイン概論2		2・3 ① 2・3 ②	1 1	1 1	京都精華大学デザイン学部デザイ ン学部共通教授 (令和3年4月)						
22	その他	教授	ニシダ シンジロウ 西田 真二郎 〈令和9年10月〉		文芸学士	マンガリテラシー1 マンガリテラシー2		2・3 ③ 2・3 ④	2 2	1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任教授 (平成20年4月)	○		○	教育課程編成会議		
23	その他	教授	ハットリ シズエ 服部 静枝(静江) 〈令和8年4月〉		修士(経済 学)	大学入門		1 ①	1	1	京都精華大学国際文化学部人文学 科教授 (平成15年9月)						
24	その他	教授	ハマダ クニヒロ 濱田 邦裕 〈令和8年4月〉		工学修士	美術基礎講座1 美術基礎講座2 美術基礎講座3 美術基礎講座4		2・3 ① 2・3 ② 2・3 ③ 2・3 ④	1 1 1 1	1 1 1 1	京都精華大学芸術学部造形学科教 授 (平成4年10月)						
25	その他	教授	ヤスダ マサヒロ 安田 昌弘 〈令和9年1月〉		Doctor of Philosophy (英)	ポピュラー音楽論		2・3 ④	1	1	京都精華大学メディア表現学部メ ディア表現学科教授 (平成21年4月)						
26	その他	教授	ヤブウチ サトン 藪内(藪内) 智 〈令和9年1月〉		修士(教育 学)	言語学		1・2 ④	2	1	京都精華大学国際文化学部グロー バルスタディーズ学科教授 (平成15年4月)						
27	その他	教授	ヤマダ ソウヘイ 山田 創平 〈令和8年4月〉		博士 (文学)	ダイバーシティと社会 社会芸術論		1・2 ① 2・3 後	2 2	1 1	京都精華大学国際文化学部人文学 科教授 (平成21年4月)						
28	その他	教授	ヨシムラ カズマ 吉村 和真 〈令和8年10月〉		修士 (文学) ※	マンガ史1 マンガ史2	○ ○	1 ③ 1 ④	1 1	1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任教授 (平成18年4月)	○		○	教育課程編成会議		
29	その他	教授	ヨネモト マサシ 米本 昌史 〈令和10年1月〉		修士 (工学)	社会連携PBLプログラム2		2・3 ④	4	2	京都精華大学デザイン学部プロダ クトデザイン学科教授 (平成19年4月)						
30	その他	教授	ワタナベ トモリ 渡辺 知規 〈令和8年4月〉		博士 (数理科学)	情報科学 データサイエンス 人類と人工知能 数学 情報と倫理 共通基礎演習	○	1・2 ③ 1・2 ④ 1・2 ③ 1・2 ④ 1・2 ② 1・2 ①	4 4 4 4 1 2	2 2 2 2 1 1	京都精華大学共通教育機構教授 (令和4年4月)						
31	その他	准教授	エサカ ユキコ 恵阪 友紀子 〈令和9年10月〉		博士 (文学)	書誌学		2・3 後	2	1	京都精華大学国際文化学部人文学 科准教授 (令和3年4月)						
32	その他	准教授	ササキ(クシヒキ) アタル 佐々木(櫛引) 中 〈令和8年4月〉		博士 (文学)	哲学		1・2 ①②③④	4	2	京都精華大学国際文化学部人文学 科准教授 (平成27年4月)						
33	その他	准教授	サバエ ヒデキ 鯖江 秀樹 〈令和8年4月〉		博士 (人間・ 環境学)	美術史 西洋美術史		1・2 ①③ 1・2 ②④	4 4	2 2	京都精華大学芸術学部造形学科准 教授 (平成30年4月)						
34	その他	准教授	シミズ タカオ 清水 貴夫 〈令和8年6月〉		修士 (文学)	海外文化研修プログラム		1・2 ②④	6	3	京都精華大学国際文化学部グロー バルスタディーズ学科准教授 (令和2年4月)						
35	その他	准教授	シライ サトン 白井 聡 〈令和8年6月〉		博士 (社会 学)	政治学		1・2 ②	2	1	京都精華大学国際文化学部人文学 科准教授 (平成27年4月)						

36	その他	准教授	スミダ テツロウ 住田 哲郎 〈令和8年4月〉	博士(学術)	日本語1 日本語2 上級日本語 日本語学	○ ○	1 前 1 後 2・3 前 1・2 ③	2 2 2 2	1 1 1 1	京都精華大学共通教育機構准教授 (平成29年4月)							
37	その他	准教授	ニシノ アツシ 西野 厚志 〈令和9年1月〉	博士(学術)	文学		1・2 ④	2	1	京都精華大学国際文化学部人文学 科准教授 (平成27年4月)							
38	その他	准教授	マツシタ テツヤ 松下 哲也 〈令和9年4月〉	博士(歴史学)	キャラクター表現史		2・3 前	2	1	京都精華大学マンガ学部マンガ学 科専任准教授 (令和4年4月)	○						
39	その他	准教授	ミナミ リョウタ 南 了太 〈令和8年6月〉	文学修士	国内ショートプログラム 社会連携PBLプログラム1		1・2 ②④ 2・3 ②	6 4	3 2	京都精華大学国際文化学部グロー バルスタディーズ学科准教授 (令和2年4月)							
40	その他	准教授	ヤマダ アキコ 山田 亜紀子 〈令和8年6月〉	修士(経営 学)	キャリア2 キャリア3 新時代のキャリア ソーシャルスキルトレーニング 仕事体験2	○	2・3 ② 3 ③ 1・2 ③ 2・3 前後 1・2 ②④	1 1 1 2 2	1 1 1 2 2	京都精華大学共通教育機構准教授 (令和6年4月)							
41	その他	准教授	ユーシーエヌブイ(コムラ マ サノブ) ucnv(小村 雅信) 〈令和8年4月〉	修士(メデ ィア表現)	画像工学2		2・3 ①	1	1	京都精華大学メディア表現学部メ ディア表現学科准教授 (令和5年4月)							
42	その他	准教授	ヨシカワ ヨシモリ 吉川 義盛 〈令和8年10月〉	学士(教育 学)	メディア技術論1 メディア技術論2		2・3 ③ 2・3 ④	1 1	1 1	京都精華大学メディア表現学部メ ディア表現学科准教授 (令和5年4月)							
43	その他	准教授	ヨシナガ タカノ 吉永 隆記 〈令和8年6月〉	博士(文学)	歴史学 京都の歴史		1・2 ② 2・3 後	2 2	1 1	京都精華大学国際文化学部人文学 科准教授 (令和6年4月)							
44	その他	准教授	ヨネハラ ユウジ 米原 有二 〈令和9年4月〉	修士(政策科 学)	京都の伝統工芸講座1 京都の伝統工芸講座2 京都の伝統産業実習		2・3 前 2・3 後 2・3 ②	2 2 4	1 1 2	京都精華大学国際文化学部人文学 科准教授 (令和2年4月)							
45	その他	講師	アオノ クミコ 青野 久美子 〈令和8年4月〉	学士(文学)	オフィスソフトスキル入門		1 前後	2	1	株式会社モーリス 講師 (平成23年9月)							
46	その他	講師	アサト イッセイ 朝戸 一聖 〈令和9年10月〉	学士(芸術)	アナログゲーム制作実習		2・3 後	2	1	京都精華大学デザイン学部 非常勤 講師 (令和5年4月1日)							
47	その他	講師	アベ ケンイチ 阿部 健一 〈令和8年4月〉	修士(農学)	和の伝統文化論 京都学		1・2 ①③ 1・2 ②	4 2	2 1	総合地球環境学研究所 客員教授 (平成20年4月)							
48	その他	講師	アレハンドロ コロミナス アレハンドロ コロミナス 〈令和8年4月〉	学士(歴史 学)	スペイン語1 スペイン語2		2 前 2 後	2 2	1 1	(株)ECC 講師 (令和2年9月)							
49	その他	講師	イシモト ユキコ 石本 幸子 〈令和9年4月〉	学士(英語学)	ポートフォリオデザイン デジタルソフト実習		2・3 後 2・3 後	2 2	1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学科 非常勤講師 (平成31年4月1日)							
50	その他	講師	イソベ アツシ 磯部 淳史 〈令和8年10月〉	博士(文学)	東洋史		1・2 ③	2	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤 講師 (平成30年4月)							
51	その他	講師	イマグチ リオ 今口 法雄 〈令和9年10月〉	修士(美術)	動物作画実習		2・3 前	2	1	株式会社ビー・エフ・エムコーポレー ション デザイン担当 (令和6年12月まで)							
52	その他	講師	イワタ マユコ 岩田 真由子 〈令和8年10月〉	博士(文化史 学)	日本史		1・2 ③	2	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤 講師 (令和4年4月)							

16	その他	講師	ウスビ サコ ウスビ・サコ 〈令和9年10月〉	博士(工学)	グローバルデザイン論1		2・3 ④	1	1	京都精華大学デザイン学部建築学科非常勤講師 (令和7年4月)							
53	その他	講師	オオガミ タケヒコ 大上 竹彦 〈令和9年10月〉	短期大学士(インテリア・建築)	3Dモデリング技法 デジタルフィギュア造形		2・3 後 2・3 後	2 2	1 1	大阪芸術大学 非常勤講師 (平成28年4月)							
54	その他	講師	オオタニ マサキ 大谷 正樹 〈令和9年4月〉	専門士	ビジュアルストーリーテリング		2・3 前	2	1	株式会社エクスペクタ 代表 (令和6年3月)							
55	その他	講師	オカモト シュウ 岡本 秀 〈令和9年10月〉	修士(芸術)	コスチューム作画実習		2・3 後	2	1	株式会社中村藤吉本店 デザインスタッフ (令和6年12月)							
56	その他	講師	オガワ タイセイ 小川 大成 〈令和8年6月〉	法務博士(専門職)	法学		1・2 ②	2	1	京都大学大学院法学研究科 在学 (令和4年4月)							
57	その他	講師	オガワ タケル 小川 雄 〈令和8年4月〉	博士(哲学)	倫理学		1・2 ①	2	1	同志社大学文学部 助教 (平成30年4月)							
58	その他	講師	オギノ シンカイ 荻野 慎譜 〈令和8年8月〉	博士(理学)	空想生物デザイン論		1・2 前	2	1	徳島県勝浦町参与地域プロジェクトマネージャー (令和3年4月)							
59	その他	講師	オグラ ヨシヤ 小倉 由也 〈令和9年4月〉	高等学校卒業	3Dグラフィックス応用1	○	2 前	3	1	大阪芸術大学 客員教授 (令和6年10月)							
60	その他	講師	オザキ マサユキ 尾崎 正幸 〈令和8年4月〉	体育学修士	スポーツ実習1		1・2 前	1	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤講師 (平成17年4月)							
61	その他	講師	オノ ヒロノブ 小野 啓亘 〈令和9年6月〉	学士(教育学)	基礎立体・彫塑		2・3 ②	2	1	京都府立洛北高等学校 再任用教員 (令和3年4月)							
62	その他	講師	オンチ ノリオ 恩地 典雄 〈令和8年6月〉	工学博士	経済学 サステナビリティと社会		1・2 ② 1・2 ③	2 2	1 1	京都精華大学 国際文化学部 教授 (平成13年4月)							
63	その他	講師	カタヤマ タツキ 片山 達貴 〈令和9年10月〉	学士(芸術)	カメラ表現技法		2・3 後	2	1	京都芸術大学 非常勤講師 (平成31年4月)							
64	その他	講師	カヨウ ヒデアキ 嘉陽 英朗 〈令和8年6月〉	修士(経済学)	自然科学概論		1・2 ②④	4	2	京都精華大学 共通教育機構 非常勤講師 (平成29年4月)							
65	その他	講師	カワセ(カワモト) サヨ 川瀬(河本) 紗世 〈令和8年4月〉	学士(芸術)	キャリア1 職業研究 クリエイティブの現場 ポートフォリオ専門実習 仕事体験1	○	1 ① 2・3 後 2・3 前 2・3 ④ 1・2 ②④	1 2 2 1 2	1 1 1 1 2	京都精華大学 共通教育機構 講師 (令和6年4月)							
66	その他	講師	キタ コウダイ 来田 広大 〈令和8年4月〉	修士(美術)	3Dグラフィックス基礎2	○	1 ①②③④	6	4	京都精華大学 マンガ学部 非常勤講師 (令和7年4月)							
67	その他	講師	キタムラ タスク 来田村 輔 〈令和8年4月〉	博士(理学)	生物学		1・2 ①③	4	2	京都精華大学 共通教育機構 非常勤講師 (令和2年4月)							
68	その他	講師	キヌカワ ヤスノリ 衣川 泰典 〈令和8年4月〉	修士(美術)	写真技法		1・2 ①②③④	2	2	京都精華大学 芸術学部 非常勤講師 (平成21年4月)							

69	その他	講師	キム テヒョン 金 兌炫 〈令和8年4月〉	修士(教育学)	韓国語 1 韓国語 2		2 前 2 後	2 2	1 1	(株)ECC 講師 (令和4年10月)							
70	その他	講師	クロナユタ くろなゆた(安井 那央子) 〈令和9年10月〉	学士(芸術)	キャラクター造形応用2	○	2 後	3	1	京都精華大学 マンガ学部 非常勤講師 (令和5年4月)							
71	その他	講師	コヤマ タケアキ 小山 武聡 〈令和8年4月〉	学士(経営学)	プログラミング 1		1・2 ①	1	1	株式会社モーリス講師 (平成28年11月)							
72	その他	講師	サイトウ ユキノブ 斉藤 幸延 〈令和9年4月〉	学士(芸術工学)	クリーチャー作画実習		2・3 前	2	1	株式会社バンタン バンタンゲームアカデミー大阪港 非常勤講師 (平成28年4月)							
73	その他	講師	サクシャ2 さくしゃ2(尾身 はるな) 〈令和9年4月〉	学士(文学)	デジタルイラスト技法		2・3 前	2	1	京都精華大学 マンガ学部 非常勤講師 (令和7年4月)							
74	その他	講師	サダクニ タカノブ 貞國 貴信 〈令和8年10月〉	法学士	アカデミックスキル 2	○	1 後	2	1	株式会社イング講師 (平成28年4月)							
75	その他	講師	サトウ ヨシアキ 佐藤 嘉晃 〈令和9年4月〉	修士(文学)	English Discussion Effective Presentation		2・3 前 2・3 後	2 2	1 1	京都精華大学 共通教育機構非常勤講師 (令和5年4月)							
76	その他	講師	サルガロロ ルディ サルガロロ ルディ 〈令和8年4月〉	博士(公法学)	フランス語 1 フランス語 2		2 前 2 後	2 2	1 1	(株)ECC 講師 (令和5年10月)							
77	その他	講師	シンド アキヒコ 宍戸 明彦 〈令和8年4月〉	修士(アメリカ研究)	ジェンダーと社会		1・2 ③	2	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤講師 (令和4年4月)							
78	その他	講師	シバタ アツキ 芝田 篤紀 〈令和9年1月〉	博士(学術)	地理学		1・2 ④	2	1	奈良大学 文学部 講師 (令和3年4月)							
79	その他	講師	シモモト ヨシミツ 下元 善光 〈令和9年4月〉	学士(美術)	ポートフォリオ基礎実習		2・3 前後	2	2	京都精華大学 共通教育機構 非常勤講師 (平成21年4月)							
80	その他	講師	シン ヒョンオ 申 ヒョンオ 〈令和8年4月〉	博士(国際関係学)	日本国憲法		1・2 ①③	4	2	京都精華大学 共通教育機構 非常勤講師 (令和2年4月)							
81	その他	講師	スギウラ ユキ 杉浦 由紀 〈令和9年10月〉	専門士	表現実践技法		2・3 後	2	1	京都精華大学 マンガ学部 非常勤講師 (令和7年4月)							
82	その他	講師	スギヤマ ケイジ 杉山 圭司 〈令和8年4月〉	学士(工学)	3Dグラフィックス基礎3	○	1 ①②③④	6	4	大阪情報コンピュータ専門学校教員 (令和5年7月)							
83	その他	講師	スズキ タケオ 鈴木 起生 〈令和8年10月〉	博士(文学)	グローバル共生社会論		2・3 後	2	1	京都精華大学国際文化学部 グローバルスタディーズ学科講師 (令和5年10月)							
84	その他	講師	スマジ マホ 隅地 菜歩 〈令和8年6月〉	文学修士	身体表現論		1・2 ②	2	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤講師 (平成26年4月)							

85	その他	講師	セン ギョウバイ 戦 暁梅 〈令和9年1月〉		博士(学術)		日本文化概論			1・2 ④	1	1	国際日本文化研究センター 教授 (令和4年10月)					
86	その他	講師	タカハシ チアキ 高橋 千晶 〈令和8年6月〉		修士(美術)		芸術学			1・2 ②④	4	2	京都精華大学 共通教育機構 非常勤 講師 (令和4年4月)					
87	その他	講師	タグチ リョウイチ 田口 涼一 〈令和8年4月〉		博士(芸術)		デッサン			1・2 ①	1	1	京都精華大学芸術学部非常勤講師 (平成24年4月)					
88	その他	講師	タナカ ヒサヤ 田中 寿哉 〈令和8年6月〉		学士(経済学)		留学生のための日本ビジネス論			2・3 ②	1	1	株式会社 コトブック (平成29年7月)					
89	その他	講師	チタリ 千足(武田 恵子) 〈令和9年4月〉		専門士		アナログ描画技法			2・3 前	2	1	嵯峨美術大学・嵯峨美術短期大学 客員准教授 (令和3年4月)					
90	その他	講師	トダ コウタ 戸田 康太 〈令和8年10月〉		修士(芸術)		コンテンツ産業論 1 コンテンツ産業論 2			2・3 ③ 2・3 ③	1 1	1 1	京都精華大学メディア表現学部メ ディア表現学科講師 (令和3年4月)					
91	その他	講師	ナカムラ ジュンコ 中村 潤子 〈令和8年6月〉		文学修士		考古学			1・2 ②	2	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤 講師 (平成2年4月)					
92	その他	講師	ナゴヤ ヒデヒト 名古屋 秀仁 〈令和8年4月〉		学士(法律)		ゲーム史 ゲーム産業論			2・3 前 2・3 後	2 2	1 1	ハッピージャム株式会社 エグゼクティブプロデューサー (令和1年10月)					
93	その他	講師	ナミキ セイシ 並木 誠士 〈令和9年1月〉		修士(文学)		工芸概論			1・2 ④	2	1	京都工芸繊維大学 特定教授 (平成7年4月)					
94	その他	講師	ニシガキ ユウ 西垣 有 〈令和8年4月〉		博士(人間科 学)		文化人類学			1・2 ①	2	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤 講師 (令和4年4月)					
95	その他	講師	ニシモト ユウキ 西本 裕樹 〈令和8年4月〉		社会学士		アカデミックスキル 1		○	1 前	2	1	株式会社インテグレーション講師 (平成27年4月)					
96	その他	講師	ノムラ ハルミ 野村 晴美 〈令和8年10月〉		博士(医療福祉 学)		スポーツ実習2			1・2 後	1	1	京都精華大学 共通教育機構 非常勤 講師 (平成10年4月)					
97	その他	講師	ハシモト アキヒコ 橋本 章彦 〈令和8年4月〉		博士(文学)		民俗学			1・2 ①③	4	2	京都精華大学 共通教育機構 非常勤 講師 (平成16年4月)					
98	その他	講師	フナキ リユウ 船木 理悠 〈令和8年10月〉		博士(芸術学)		美学			1・2 ③	2	1	同志社大学 嘱託講師 (令和1年4月)					
99	その他	講師	ベーテ ユーリ クロサキ ベーテ・有理・黒崎(ベーテ ユーリ クロサキ) 〈令和9年4月〉		学士(アジア研 究)		ゲームプランニング ゲーム編集技法			2・3 後 3・4 前	2 2	1 1	株式会社グループSNE所属クリエイ ター (平成21年10月)					
100	その他	講師	ホリウチ ショウヘイ 堀内 翔平 〈令和8年4月〉		修士(人間・環 境学)		社会学			1・2 ①	2	1	合同会社SHUJUSHU(S huJu 不動 産) 代表 (令和5年2月)					
101	その他	講師	マスク ますく(坂本一樹) 〈令和9年4月〉		学士(美術)		CG史			2・3 ③	1	1	京都精華大学 デザイン学部 非常勤 講師 (令和5年12月)					
102	その他	講師	マツオカ ミチヒロ 松岡 ミチヒロ 〈令和9年4月〉		高等学校卒業		アナログフィギュア造形			2・3 前	2	1	京都精華大学マンガ学部マンガ学科 非常勤講師 (令和2年4月1日)					
103	その他	講師	マツダ スグル 松田 卓 〈令和9年4月〉		高等学校卒業		ゲームUIデザイン ゲームエンジン実習			2・3 前 2・3 前	2 2	1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学科 非常勤講師 (令和4年4月1日)					

104	その他	講師	マツナガ ジュンコ 松永 順子 〈令和8年4月〉		経営学士	グラフィックデザインソフトスキル		1 ①②③④	1	1	株式会社モーリス講師 (平成18年7月)						
105	その他	講師	マルヤマ マキコ 丸山 真貴子 〈令和9年4月〉		学士(人文)	映像編集 デジタル動画技法		2・3 後 2・3 後	2 2	1 1	京都精華大学マンガ学部マンガ学科 非常勤講師 (令和3年4月1日)						
106	その他	講師	ミノイ ユキエ 溝井 ゆきゑ 〈令和8年6月〉		経済学士	プログラミング2		1・2 ②	1	1	株式会社モーリス講師 (平成24年4月)						
107	その他	講師	ムラタ コウケン 村田 好謙 〈令和9年6月〉		高等学校卒業	工芸		2・3 ②	2	1	京都精華大学芸術学部非常勤講師 (平成5年4月)						
108	その他	講師	モデキ ケンタロウ 茂出木 謙太郎 〈令和9年10月〉		修士(DCM)	トランスメディアストーリーテリング VRコンテンツ制作		2・3 後 2・3 後	2 2	1 1	株式会社キッズプレート 代表取締役 (平成18年3月)						
109	その他	講師	モリシタ マサナオ 森下 正修 〈令和8年4月〉		文学博士	心理学		1・2 ①③	4	2	京都府立大学 公共政策学部 教授 (平成17年10月)						
110	その他	講師	ヤマダ サヤカ 山田 小夜歌 〈令和8年4月〉		博士(学術)	身体文化演習 健康学		1・2 前後 1・2 ②	4 2	2 1	京都精華大学共通教育機構講師 (令和4年4月)						
111	その他	講師	ヤマナ シンセイ 山名 伸生 〈令和8年4月〉		文学修士	日本美術史 東洋美術史		1・2 ①③ 1・2 ②④	4 4	2 2	京都精華大学 国際文化学部 教授 (昭和62年4月)						
112	その他	講師	ユウ スギヨウ ユウ スギヨウ(庚 水敬) 〈令和8年10月〉		博士(芸術)	現代文化論		2・3 後	2	1	京都精華大学国際文化学部人文学 科講師 (令和6年4月)						
113	その他	講師	ヨウ ヘキセイ 楊 璧菁 〈令和8年4月〉		学士(発達心 理学)	中国語1 中国語2		2 前 2 後	2 2	1 1	(株)ECC 講師 (令和6年3月)						
114	その他	講師	ヨコタ ユウキ 横田 雄輝 〈令和9年4月〉		専門士	3Dテクスチャリング 3D背景モデリング		2・3 前 2・3 後	2 2	1 1	大阪デザイナー専門学校 非常勤講 師 (平成26年3月)						
115	その他	講師	ロウニン 浪人(幸田 和磨) 〈令和9年4月〉		学士(情報学)	背景技法		2・3 前	2	1	京都精華大学 非常勤講師 (平成31年4月)						
116	その他	講師	ワタリ タケシ 渡 猛 〈令和8年4月〉		高等学校卒	コミュニケーション実践実習		1・2 ①③	2	2	即興演劇パフォーマー (平成10年)						

(注)

- 1 教員の数に応じ、適宜枠を増やして記入すること。
- 2 私立の大学の学部又は短期大学の学科の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合又は大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合は、この書類を作成する必要はない。
- 3 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。
- 4 「教育課程の編成等の意思決定に係る会議等への参画状況」の欄は、教育課程の編成等についての意思決定を行う会議体で所属予定の会議体がある場合、欄に「○」を記入すること。
- 5 「申請に係る大学等の職務に従事する週当たりの平均日数」及び「申請に係る学部等以外の組織(他の大学等に置かれる学部等を含む)での基幹教員としての勤務状況」の欄は、基幹教員のみ記載すること。
- 6 「申請に係る学部等以外の組織(他の大学等に置かれる学部等を含む)での基幹教員としての勤務状況」の欄は、申請に係る学部等以外の組織(他の大学等に置かれる学部等を含む)で基幹教員として勤務している場合、その大学及び学部等の名称及びそれらの学部等での教員区分を記載すること。

基幹教員の年齢構成・学位保有状況										
職 位	学 位	29歳以下	30～39歳	40～49歳	50～59歳	60～64歳	65～69歳	70歳以上	合 計	備 考
教 授	博 士	人	人	人	人	1人	人	人	1人	その他： 高等学校 卒業
	修 士	人	人	人	2人	1人	人	人	3人	
	学 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	短 期 大 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	そ の 他	人	人	人	1人	人	人	人	1人	
准 教 授	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	その他： 高等学校 (1準 卒業 名)、 (1 学 士 名)
	修 士	人	人	2人	人	人	人	人	2人	
	学 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	短 期 大 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	そ の 他	人	人	人	2人	人	人	人	2人	
講 師	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	その他： 専門士
	修 士	人	1人	人	人	人	人	人	1人	
	学 士	人	人	2人	人	人	人	人	2人	
	短 期 大 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	そ の 他	人	1人	人	人	人	人	人	1人	
助 教	博 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	修 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	学 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	短 期 大 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	そ の 他	人	人	人	人	人	人	人	人	
合 計	博 士	人	人	人	人	1人	人	人	1人	
	修 士	人	1人	2人	2人	1人	人	人	6人	
	学 士	人	人	2人	人	人	人	人	2人	
	短 期 大 士	人	人	人	人	人	人	人	人	
	そ の 他	人	1人	人	3人	人	人	人	4人	

(注)

- この書類は、申請又は届出に係る学部等ごとに作成すること。
- この書類は、基幹教員についてのみ作成すること。
- この書類は、申請又は届出に係る学部等の開設後、当該学部等の修業年限に相当する期間が満了する年度における状況を記載すること。
- 「基幹教員の年齢構成・学位保有状況」欄の「基幹教員」は、大学院の研究科又は研究科の専攻の場合、「専任教員」と読み替えること。
- 専門職大学院若しくは専門職大学の前期課程を修了した者又は専門職大学又は専門職短期大学を卒業した者に対し授与された学位については、「その他」の欄にその数を記載し、「備考」の欄に、具体的な学位名称を付記すること。