

학교법인 우류야마학원 교토조형예술대학 서울사무소
(우)135-539 서울시 강남구 밤고개길1길10 현대벤처빌 1514호
Tel : +82-(0)70-7012-8260
Fax : +82-(0)31-263-5237
E-Mail : seoul@office.kyoto-art.ac.jp
Web : <http://www.kyoto-art.ac.jp/kr/>



KYOTO UNIVERSITY OF ART & DESIGN GUIDE BOOK 2017
교토조형예술대학 가이드북 2017
KYOTO UNIVERSITY OF ART & DESIGN



『예술입국』 『교토문예부흥』이라는 이념을 토대로...

교토조형예술대학은 2017년에 학원창립 40주년을 맞았습니다. 100년을 넘는 대학도 적지 않으므로 비교적 새로운 대학이라고 할 수 있습니다만, 현재 국내외의 여러 곳에서 주목 받고 있습니다.

「일본 최대규모의 예술대학」

통학부, 통신교육부를 합하면 전체 약 1만명이 모이는 일본 최대규모의 예술대학으로서 타 대학과는 차별화된 예술교육을 전개하고 있습니다.

「국제사회를 이끌다」

ALIA(아시아예술교육협의체, 2012년 설립)의 부이사교로, 아시아 예술대학 네트워크의 중심적 존재로 활동 중이며, 예술을 통한 아시아의 평화창조를 지향해갑니다.

「사회문제의 해결을 향한 노력」

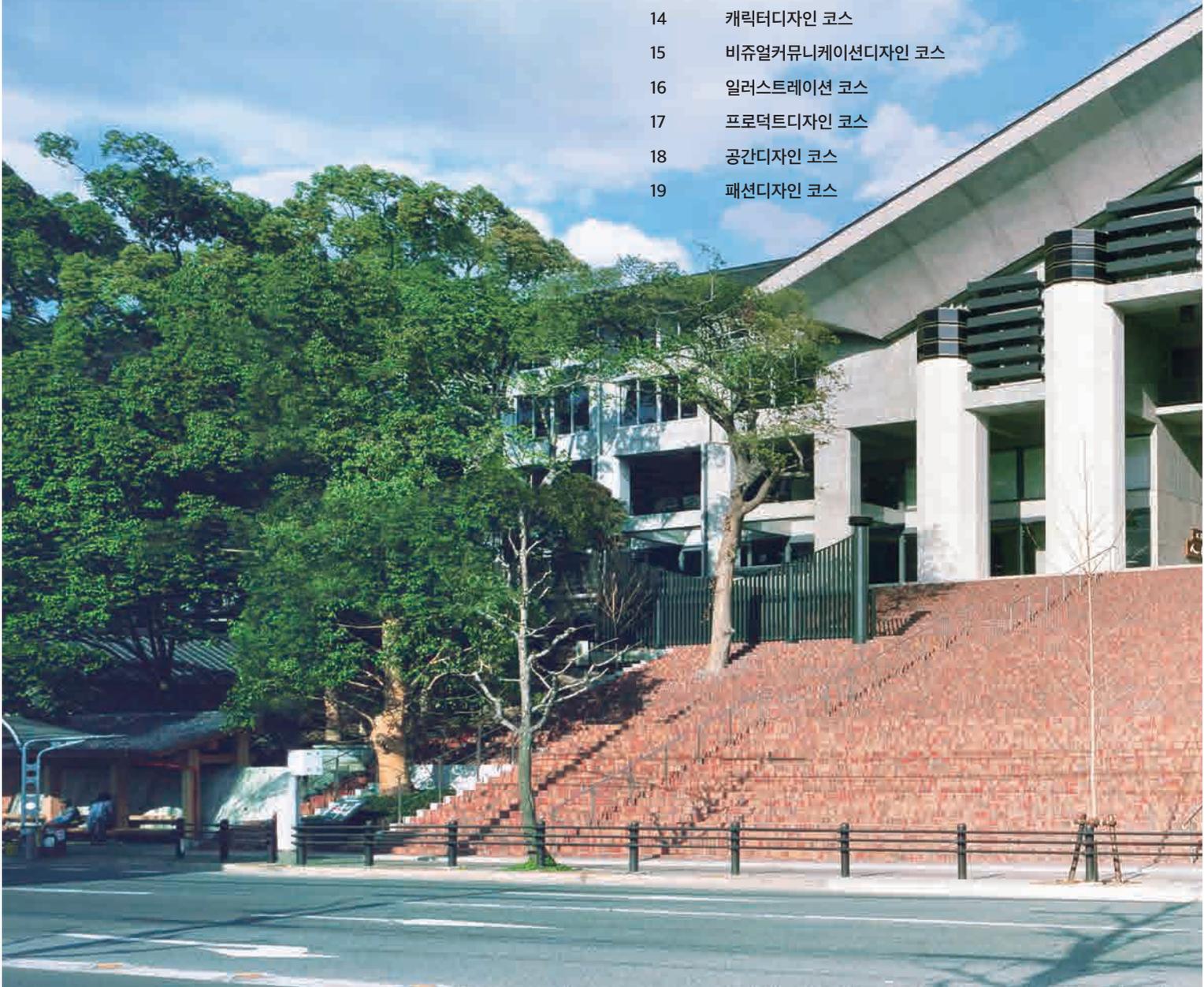
기업이나 지역, 지자체 등에서 의뢰 받은 다양한 과제를, 대학의 프로젝트나 ‘울트라팩토리’ 공방을 통해, 학생들이 가지는 아트나 디자인의 힘으로 해결하도록 노력하고 있습니다.

이러한 활동은 모두 저희 대학의 이념을 토대로 합니다.

이 곳 교토에서 아트과 디자인을 배우고 사회를 보다 좋게 바꾸어갈 학생들을 앞으로도 계속 배출할 것입니다.

Contents <목 차>

- 04 대학 프로필
- 06 학과·코스 소개
- 07 일본화 코스
- 08 유화 코스
- 09 사진·영상 코스
- 10 염직텍스타일 코스
- 11 종합조형 코스
- 12 기초미술 코스
- 13 스토리만화 코스
- 14 캐릭터디자인 코스
- 15 비주얼커뮤니케이션디자인 코스
- 16 일러스트레이션 코스
- 17 프로덕트디자인 코스
- 18 공간디자인 코스
- 19 패션디자인 코스





20	건축·인테리어·환경디자인 코스
21	영화제작 코스
22	배우 코스
23	연기·연출 코스
24	무대디자인 코스
25	크리에이티브라이팅 코스
26	아트프로듀스 코스
27	어린이예술 코스
28	문화재 보존수복·역사문화 코스
30	학과를 초월한 공통 프로그램 ~ 대학 전체의 배움 ~
32	취업에 관하여
34	입학 시험 안내
36	유학생 소개
37	병설교 및 자매교
38	찾아오시는 길
39	KUAD PRODUCTION



대학 프로필

University Profile

교토조형예술대학 기본데이터

[연혁]

- 1977년 교토예술단기대학 조형예술학과를 설치
- 1979년 전공과를 설치
- 1991년 교토조형예술대학 예술학부를 설치
- 1996년 대학원 예술연구과(석사과정)을 설치
- 1998년 예술학부 통신교육부를 설치
- 2000년 교토조형예술대학, 교토예술단기대학을 통합하여, 종합예술대학으로 재편
대학원 예술연구과 예술문화연구전공,
예술표현전공(석사과정), 예술전공(박사과정)을 설치
- 2001년 교토예술극장을 개설
- 2005년 어린이예술대학을 개설
코요도(康耀堂) 미술관이 본교에 기증됨
- 2007년 대학원 예술연구과(통신교육)
예술환경전공(석사과정)을 설치
예술학부를 10학과 29코스로 전면 개편
- 2009년 예술학부를 10학과 31코스로 개편
예술학부 통신교육부를 3학과 13코스로 개편
- 2010년 도쿄 메이지신궁 외원에 가이엔 캠퍼스 개설
오사카 새틀라이트 캠퍼스 개설
- 2011년 예술학부를 13학과 34코스로 개편
- 2013년 법인합병에 의해 교토예술디자인전문학교·
교토문화일본어학교가 병설교가 됨
예술학부를 13학과 21코스로 개편
예술학부 통신교육부를 4학과 14코스로 개편
- 2017년 예술학부를 13학과 22코스로 개편

교토조형예술대학은 1977년 「교토예술단기대학」으로 발족한 이래, 면면히 건학 이념을 계승하면서 발전을 거듭하고 있습니다. 교토 외에 도쿄(가이엔 캠퍼스), 오사카(새틀라이트 캠퍼스)에 캠퍼스가 있으며, 본교만의 독특한 수업을 실시 중에 있습니다.

[개요] (2016년6월1일현재)

본교 소재지 :

(우)606-8271 교토시 사쿄쿠 기타시라카와 우류야마 2-116

재적자수 :

예술학부	3,199명
통신교육부 예술학부	6,303명
대학원 예술연구과	160명
대학원 예술연구과(통신교육)	174명
교직원수 전임교원	220명
전임직원	190명

[교지·교사면적]

우류야마 캠퍼스 (교토시京都市 사쿄쿠左京区)

교지	80,974.89㎡
교사	65,593.25㎡

도쿄 가이엔 캠퍼스 (도쿄도東京都 미나토쿠港区)

부지	4,102.16㎡
건물	3,096.89㎡

오사카 새틀라이트 캠퍼스 (오사카시大阪市 기타쿠北区)

교실 등	466.92㎡
------	---------

코요당 미술관 (나가노켄長野県 치노시茅野市)

부지	16,861.00㎡
미술관	1,308.01㎡

교토, 도쿄, 오사카 개성 넘치는 3곳의 캠퍼스

우류야마캠퍼스[교토]

교토시사쿄구기타시라카와우류야마2-116



예술적 정취가 넘치는 천혜의 땅 '교토'에 자리잡은 교토 조형예술대학의 메인 캠퍼스. 캠퍼스에서는 교토시가 한눈에 내다보이며, 발길을 옮기면 '은각사'나 '철학의 길'이 멀지 않습니다. 세계적 레벨의 '울트라팩토리'나 교토 굴지의 영화스튜디오, 일본 탑 클래스의 극장까지 견비하고 있어, 예술을 익히기에는 더할 나위 없이 충실한 환경을 갖추고 있습니다.

도쿄가이엔캠퍼스[도쿄]

도쿄도미나미구기타야오야마1-7-15



2010년 7월 개설. 녹음이 우거진 메이지신궁 외원에 위치한 이층 건물의 캠퍼스에서는 연간 약 500회가 넘는 스쿨링 강좌가 열리고 있으며, 그 외 학술회, 참고도서의 열람, 작품 전시가 행해지고 있어 동일본의 배움의 거점이 되고 있습니다. 또한 동 캠퍼스에서는 1강좌부터 수강이 가능한 일반인 대상의 공개강좌「도쿄예술학사」도 개최되고 있습니다.

오사카새틀라이트캠퍼스[오사카]

오사카시키타구코마츠하라초2-4
오사카후코쿠생명빌딩5층



2010년 11월에 개설한 교토조형예술대학의 제3 캠퍼스. JR 오사카 역, 우메다 역으로부터 도보권내에 위치하고 있어, 사회인이라도 통학이 편리합니다. 강의계 과목과 뎡생 등의 실기계 과목의 스쿨링이 실시되는 것 외에 일반인을 대상으로 한 공개강좌「오사카예술학사」도 개최되고 있습니다.



학과 · 코스 소개

22 Courses Introduction

교토조형예술대학의 아트 & 디자인 교육

학과 · 코스, 학년은 물론, 대학이라는 틀조차 넘어서 사회로 이어지는, 다채로운 프로젝트와 프로그램 또한 교토조형예술대학의 교육이 지닌 커다란 특징입니다. 전공 분야의 배움만이 아닌 여러 영역의 지식을 습득하는 것으로, 폭넓은 시야와 사회성을 겸비한, 사회에서 활약하는 표현자로서 성장할 수 있습니다.

목표는 사회에서 활약할 수 있는 사람 만들기.

당신의 미래를 만들어갈 13학과 22코스

미술공예 학과

- 01 일본화 코스
- 02 유화 코스
- 03 사진·영상 코스
- 04 엄직텍스타일 코스
- 05 종합조형 코스
- 06 기초미술 코스

만화 학과

- 07 스토리만화 코스

캐릭터디자인 학과

- 08 캐릭터디자인 코스

정보디자인 학과

- 09 비주얼커뮤니케이션디자인 코스
- 10 일러스트레이션 코스

프로덕트디자인 학과

- 11 프로덕트디자인 코스

공간연출디자인 학과

- 12 공간디자인 코스
- 13 패션디자인 코스

환경디자인 학과

- 14 건축·인테리어·환경디자인 코스

영화 학과

- 15 영화제작 코스
- 16 배우 코스

무대예술 학과

- 17 연기·연출 코스
- 18 무대디자인 코스

문예표현 학과

- 19 크리에이티브라이팅 코스

아트프로듀스 학과

- 20 아트프로듀스 코스

어린이예술 학과

- 21 어린이예술 코스

역사유산 학과

- 22 문화재보존수복·역사문화 코스

미술공예 학과

일본화 코스

공기감(空氣感)마저 그려내는 필력으로
힘차게, 보다 자유롭게

일본화는 전통적인 기법이나 양식들을 그저 답습하는 것만이 아닙니다. 선인들로부터 전해져온 표현기법이나 소재를 구사하여 기존의 이미지를 뛰어넘는 자유로운 발상으로 그림으로 그리는 것이 일본화의 본질입니다. 1,000여년 전에 그려진 두루마리 그림에서도 현대의 만화나 애니메이션으로 이어지는 표현 수법을 볼 수 있습니다. 이 곳의 다채로운 커리큘럼은 압도적인 필력과, 표현을 위해서는 수단을 두려워하지 않을 정도의 강한 표현자를 길러냅니다. 일본화의 기초를 익힌 후에는 현대적인 기법도 폭넓게 흡수하게 됩니다. 이러한 과정을 통해 덧생이나 만화 등, 어떠한 분야에서도 활약할 수 있는 '필력' 을 갖추게 됩니다.

학문 분야 · 특색

일본미술의 중심지, 교토에서 배운다

회화뿐만 아니라 절과 신사, 공예, 예능 등 일본 미술과 관계가 깊은 전통 문화가 여전히 질게 숨쉬고 있는 교토. 과거의 화가들이 소재로 삼았던, 풍부한 자연에 둘러싸인 이 거리는, 일본화를 공부하기에 최적의 조건을 갖추고 있습니다.

기법과 재료에 정통

일본화의 기초라고 할 수 있는 사생이나 운필을 토대로, 묘사와 먹 표현, 회화(만화), 그림책으로부터 천장화에 이르기까지 폭넓은 기법에 도전합니다. 일본 전통종이와 붓, 천연안색의 분말 물감 등의 화구에 대해 배우며 일본 미술의 교양도 기릅니다.

자유로운 발상의 작품제작

5미터가 넘는 벽화 작품에서 머리카락보다도 섬세한 붓으로 그리는 세밀화까지, 모든 회화적 표현을 습득합니다. 그림의 대상을 공간과 함께 파악하는 시점을 익히고, 본질을 그려내는 능력을 배양합니다.

미술공예 학과

유화 코스

그린다는 것은 살아있다는 것
 자신만의 표현을 즐겁게

‘그린다는 것’이란, 한번의 붓질로부터 시작되어, 그것을 새하얀 캔버스라고 하는 무한의 공간으로 넓혀가는, 매우 자유롭고 창조적인 행위입니다. 그 의미와 즐거움을 계속 추구하려는 것이 유화 코스라고 할 수 있습니다. 관찰과 묘사를 반복하여 한장의 그림을 완성해나아가는 과정에서, 화면의 구조와 역할을 알고 스스로의 테마를 좁혀나갑니다. ‘그리다’는 행위를 통해 상상력을 배양하고, 지금을 살아가는 자신만의 테마와 표현을 발견할 수 있습니다. 그리고 그것은 언제나 객관성을 요하는 것이기도 합니다. 그리는 것을 통하여 자기자신을 긍정하고 사회와도 연결되어 갑니다. 많은 도전으로 새로운 창조력이나 바람직한 ‘인간력’도 배양하게 됩니다.

학문 분야 · 특색

그림을 그리는 기쁨을 알게 된다는 것

눈 앞에 놓여진 세계를 차분히 관찰하고 자신의 머릿속에서 자신만의 표현으로 캔버스 위에 붓을 움직이는 것. 마치 세상을 만들어내는 것과 같은 재미를 느끼고 경험하는 것은 무엇과도 바꿀 수 없는 인생의 보물이 될 것입니다.

사회성을 기른다

그림을 그리는 것은 결코 내향적인 것이 아니며, 실은 사회와의 관계가 필수불가결한 것입니다. 작품이 사람들의 눈에 띄어, 의견을 받아, 완성으로 이어져가는 프로세스가 사회성을 길러주게 됩니다.

‘판(版)’ 표현도 배운다

원한다면 판(版) 표현영역을 선택하여 배울 수 있습니다. 대나무 껍질을 모아 솔이나 바렌(목판 등에서 종이를 문지르는 도구)을 만드는 것을 학습할 수 있으며, 일본의 우키요에 목판화에 대해 자세히 배우는 수업이나, 동판화 등을 행하기 위한 환경도 고루 갖추고 있습니다.

미술공예 학과

사진·영상 코스

기술과 이론을 배경으로 한
「세계표준」의 표현자로

우리들의 일상 사진과 영상으로 표현된 「이미지」에 둘러싸여 있습니다. 스마트폰이 전하는 생활풍경이나 기록 및 전달 수단으로서의 미디어, 첨단적인 아트표현에 이르기까지 사진·영상의 표현 영역은 무한한 가능성을 보여주고 있습니다. 따라서 기본적인 촬영기술의 습득과 더불어 표현자에게 필요한 감성을 길러주는 커리큘럼을 겸비하고 있습니다. 먼저 그래픽디자인이나 신체표현 등에 대한 이해를 넓히고, 이론적인 프레젠테이션을 공부하며, 졸업 후를 고려한 포트폴리오를 제작하여 자신의 성장을 리얼 타임으로 편집합니다. 세계를 필드로 활약 중인 교원과 다수의 유학생들과 함께 「세계표준」의 아트에 대해 배워갑니다.

학문 분야 · 특색

사진·영상기술의 기초와 응용력을 배운다

대형 카메라, 은염 사진에서 배우는 기초기술을 응용하여 디지털 제작의 가능성을 추구합니다. 촬영의 「보다」「생각하다」「찍다」라고 하는 기본과정에 입각하여 틀을 가리지 않고 표현할 수 있는 유연한 사고를 기릅니다.

표현자로서의 가능성을 배양한다

연극을 통한 커뮤니케이션의 힘이나 언어표현력을 길러 반복적인 드로잉으로 생각의 비주얼화를 배웁니다. 또한 미술사와 비평, 현대사상 등의 지식도 몸에 익힌 표현자로 그 가능성을 넓혀갑니다.

세계에 통용되는 인재육성

해외 유학생이 많아 교실에서는 영어, 프랑스어, 중국어, 한국어 등이 한데 엉켜 들려옵니다. 영어에 의한 프레젠테이션과 디스커션을 지원하고 있으므로 졸업 후의 진로 선택에서는 나라와 지역을 가리지 않고 도전할 수 있게 됩니다.

미술공예 학과

염직텍스타일 코스

전통에 접하며 첨단을 알게 되는 곳
수작업은 기대를 저버리지 않는다

실을 염색하여 엮어낸 천은 평면·입체를 불문하고 자유로운 표현을 가능하게 합니다. 섬유는 인류에서 가장 오래 된 표현 방식의 하나입니다. 그 중에서도 염직의 거리 '교토'가 만들어온 수많은 전통기법은 현대에도 창조적인 작품제작의 기초가 되고 있습니다. 선인의 지혜를 배우고 현대가 요구하는 작품에 도전한다... 이 넓은 학문의 폭이 텍스타일의 재미입니다. 실제로 손을 움직여가며 제작과정을 체험하면서 한가지씩 기술을 몸에 익혀갑니다. 전통기법을 토대로 제작한 작품은 각양각색, 기모노나 양복에 그치지 않고 자유로운 발상으로 입체조형이나 설치 미술에도 도전할 수 있습니다. 섬유라는 소재를 재발견하고 그 가능성을 추구하는 4년간이 될 것입니다.

학문 분야 · 특색

염직에 있어서의 수작업

본 코스가 중시하고 있는 것은 「손을 움직여 몸으로 기술을 익히는 것」입니다. 책상 위에서만의 학문만이 아닌, 실제로 실을 염색하고 베틀로 베를 짠 경험으로부터 얻어진 기술과 지혜는 4년간의 제작을 유지해줄 중요한 기초가 됩니다.

전통적인 염직기술

유물이나 기록에서 확인되는 고대염직기술이나 교토의 전통이 길러온 교유젠(京友禪), 산야의 풀꽃으로 물들이는 쿠사키조메(草木染め) 등, 선인들이 역사 속에서 계승해온 우수한 염직기법에 대해 공부합니다. 교토만의 특색 있는 강사진에 의한 실기 지도도 행하여집니다

사회성을 지닌 작품의 제작

기업과의 합동프로젝트나 인턴십을 통하여 의복과 장신구, 잡화 등 현대사회에서 요구하는 텍스타일 제품을 고안하고 제작합니다. 확실한 기술과 상품으로서의 매력을 겸비한 작품의 제작은 졸업 후의 활약으로 이어집니다.



미술공예 학과

종합조형 코스

3개의 공방을 활용한
입체조형에 대한 추구

이 코스를 한마디로 표현하자면 「입체조형의 제작」이라고 할 수 있습니다. 각종 소재와 표현기법을 익혀 평면에서는 실현할 수 없는 입체작품을 만듭니다. 학과가 보유하고 있는 「조각 아틀리에」와 「도예 아틀리에」, 특수 시설인 「울트라팩토리」의 3개의 공방을 자유롭게 오가며 장르를 넘나드는 표현을 자신만의 것으로 만들어갑니다. 아울러 제일선에서 활약하는 아티스트를 교수와 강사로 하여, 기존의 틀을 넘어선 자유로운 표현을 도모합니다. 개인제작 뿐만 아니라, 프로젝트형 제작도 다수 행하므로 공동으로 만들고 배우는 즐거움을 느낄 수 있으며 혼자서는 경험할 수 없는 스케일과 퀄리티의 작품을 추구할 수 있습니다. 이곳에는 차세대 아티스트의 모습이 무엇인가를 모색하고 육성할 수 있는 환경이 잘 갖추어져 있습니다.

학문 분야 · 특색

조각 아틀리에

철·수지·돌·나무 등 다양한 소재를 이용하여 상상 속에 그리던 형태를 조형할 수 있는 공방입니다. 폭넓은 기제가 구비되어 있는 이 공방에서는, 사용방법은 물론 소재를 자유자재로 다루기 위한 기술도 처음부터 배울 수 있습니다.

도예공방

흙과 같은 자연 소재, 이른바 「원재료」에 접하면서 제작을 행하기 위한 공방입니다. 작품 제작을 소재(=원점)부터 생각하며 진행합니다. 소재의 활용법을 생각하는 것으로 원점의 수법을 파악할 수 있습니다.

울트라팩토리

현대미술가 야노베 켄지가 이끄는 공방. 제일선에서 활약하는 아티스트 밑에서 입체의 표현법을 익혀갑니다. 동 프로젝트 등을 통해 아티스트의 업무에 대해서도 경험하게 됩니다.

미술공예 학과

기초미술 코스

미술을 기초부터 철저히 파악한다
무한의 가능성이 펼쳐지는 「0(제로)미술」

「기초」란 사물을 성립시키는 근간의 부분을 가르킵니다. 각종 분야나 직업에서는 「기초가 든든하니까 숙달이 빠르다」고 표현합니다. 즉, 미술에 있어서도 일체의 현상이나 사물의 베이스가 되는 사고나 사상을 이해하는 것이 중요합니다. 이번에 새롭게 개설되는 기초미술코스에서는 지금까지의 예술교육에서는 이룰 수 없었던 시스템과 방법론으로 미술을 배웁니다. 먼저 이 코스에서 배우는 것은 「기초=간단」이 아닌, 「기초=사물의 본질」이라는 것입니다. 「기술·소재·교양」의 3분야를 체계적으로 배우기 때문에 지금껏 미술 트레이닝을 쌓아온 사람도, 그 경험이 적은 사람도 환영합니다.

학문 분야 · 특색

교토에서 「일본」을 파악한다

국제사회를 무대로 일본의 기술과 마음을 세계에 전하고 있는 프로들이 「형태」와 「도구」라는 두가지 방법에 착목하여 프로젝트를 설계합니다. 이러한 질과 양을 경험할 수 있는 곳은 일본에서도 이 코스 밖에 없을 것입니다.

3가지 흐름 「기술·소재·교양」

일본인이 오래 전수해온 「틀을 따르는 것」이나 「도구의 준비」라는 문화의 전달방법을 현대적으로 최적화하여, 기초란 무엇인가를 참신한 시점에서 재구축합니다. 일본과 동양 미술의 방법과 사상을 기초부터 습득하여 세계에서 활약할 수 있는 인재를 육성합니다.

「기초미술」에서 다양한 전문성으로

3학년부터는 '글로벌·아트프로젝트 코스'로의 진급이 보증됨과 동시에, 미술공예학과 각 코스(일본화, 유화, 사진·영상, 종합조형, 염직텍스타일)로 이동하여 전문성을 넓히는 일도 가능합니다.

만화 학과

스토리만화 코스

재학 중 데뷔를 목표로
프로의 작가를 육성한다

만화학과에서는 「프로작가의 배출」을 중시하여 재학 중 현역 데뷔를 목표로 수업을 실시하고 있습니다. 연령, 성별, 국적을 넘어 많은 사람들을 매료시키는 만화 관련 시장규모는 헤아릴 수 없을 정도입니다. 그러한 만화를 그려내기 위해 숨겨진 메소드를 비롯하여 스토리 만들기, 컷 나누기, 펜 따기 등, 모든 과정을 기초부터 철저히 지도하고 있습니다. 또한 대형 출판사의 전면적인 협력으로 현역 연재작가나 현역 편집자가 학생들에게 개별지도도를 행하거나 원고작성에 대해 조언을 하는 시간도 마련하고 있습니다. 대학과 출판사가 일체가 되어 학생을 프로 작가 데뷔로 이끄는 수업을 전개하고 있습니다.

학문 분야 · 특색

스토리 만들기

만화에 있어서 없어서는 안 될 스토리를 생각합니다. 기존의 만화로부터 스토리를 분석하거나 교토의 오래된 점포를 방문하여 취재를 행하는 등, 스토리를 만들어내기 위해 실제로 보고 · 만지고 · 체험하고 · 조사하는 것으로 깊이를 더해갑니다.

기술·지식의 습득

잉크펜이나 스크린톤의 사용법, 손글씨와 컷 나누기 등 만화 그리기의 기초가 되는 기술이나 지식을 배웁니다. 또한 현역 만화가, 평론가, 연구가 등, 다양한 전문성을 가진 교원 밑에서 다각적인 지도를 받는 것이 가능합니다.

디지털 표현

PC나 스마트폰이 보급되고 있는 지금, 종이에 인쇄된 것만이 만화는 아닙니다. 현대의 수요에 맞춘 만화의 존재 방법을 추구하고 보다 많은 독자에게 만화를 전달하기 위해 디지털 만화의 표현법을 배웁니다.

캐릭터디자인 학과

캐릭터디자인 코스

만물에 깃든 생명을 발견하여
인간을, 그리고 세계를 배운다

캐릭터디자인 학과에서는 항상 '원소스 멀티유즈'(한가지 소재를, 형태를 바꾸어 다양한 매체로 확장·발전시켜 가는 것)의 사고를 시야에 넣고 사회를 의식한 후에, 일러스트레이션, 애니메이션, CG 디자인, 게임이라는 축을 중심으로, 이에 관련된 덧셈이나 아이디어, 스토리 제작, 입체조형, WEB 디자인, VFX, 롱 라이프 디자인 등에 대한 폭넓은 수업을 전개하고 있습니다. 이러한 기초적인 힘을 익힌 한명의 캐릭터(학생)도 다시 '원소스 멀티유즈' 기준에 따라 업종에 상관 없이 어떠한 세계에서도 터프하게 활약할 수 있는 인재가 되도록 힘쓰고 있습니다.

학문 분야 · 특색

제작 스튜디오 완비

캐릭터디자인 학과 내에 「영상편집 스튜디오」나 「더빙 스튜디오」 등 프로그가 실제로 사용하고 있는 설비를 도입하고 있어, 기획의 입안부터 완성까지 일련의 프로세스를 배우는 것이 가능합니다.

chalab (카라보) 에 의한 산학연계

학과가 독자적으로 설립한 「직업연구소 chalab」에서는 기업과 연계하여 학내의 학생이 프로그와 함께 여러 비즈니스 현장에 관여하게 됩니다. 이를 통해 기술을 연마하는 스페셜리스트와 사회를 움직이는 제네럴리스트의 양면을 육성해 갑니다.

사회의 과제를 해결하는 디자인의 힘

일러스트레이터, 애니메이터, 게임디자이너, CG디자이너 등 다채로운 현장에서 활약하는 프로그가 직접 지도합니다. 마켓의 현상과 비즈니스의 모델 구조를 익히면서 다양한 과제를 디자인의 힘으로 극복해가는 인재 육성을 지향합니다.

정보디자인 학과

비주얼 커뮤니케이션디자인 코스

디자인의 힘으로
일상 그리고 사회를 풍요롭게



책, 웹사이트, 상품 패키지 등의 디자인이나 텔레비전에서 볼 수 있는 CM광고, YouTube 등의 영상미디어는 현재 우리들 일상생활에 없어서는 안 될 존재들입니다. 그것들은 타인에게 전하고자 하는 어떤 메시지를 가지는데, 이것을 눈에 보이는 형태로 치환하여 전달해 가는 것이 디자인입니다.

필요한 것은, 「조사하고→생각하고→만들고→전하는」 것. 일상 속에서 아직 답이 없는 물음을 발견하고 여러 디자인의 제안을 통해 해결해갑니다. 때로는 참나에 놀라움이나 웃음, 감동을 불러일으킬 수 있는 비주얼 표현도 필요하게 됩니다. 그렇게 사회에서 요구되어지는 커뮤니케이션의 힘을 디자인을 통해 키워갑니다.

학문 분야 · 특색

그래픽디자인

상품이나 서비스의 가치 등 정보를 명확히, 그리고 매력적으로 전달하는 기술과 표현을 배웁니다. 포스터나 로고, 패키지, 광고나 잡지 등의 제작을 통해, 새롭고 아름다운 정보 전달의 형태를 탐구하며 표현하는 힘을 배양합니다.

영상디자인

영상미디어를 베이스로 디자인을 배웁니다. CM, 단편영화, 애니메이션, 뮤직비디오나 3DCG 등의 제작을 통하여 사람을 매료시키는 영상표현을 탐구하고 즐거움과 놀라움을 사회로 발산하는 힘을 기릅니다.

커뮤니케이션디자인

지역, 생활, 문화를 다양한 각도에서 생각하고 사람과 사회를 이어가는 디자인에 대해 공부합니다. 지역이나 기업과의 공동프로젝트 등을 통해, 최적의 커뮤니케이션 형태와 방법에 대해 탐구하면서 그것을 실현시키는 힘을 길러갑니다.

정보디자인 학과

일러스트레이션 코스

일러스트레이션으로
사회를 연결한다

일러스트레이션의 묘미는 제작된 그림이 대량으로 복제되어 사회에 발신된다는 점. 새로운 미디어가 잇달아 생겨나고 있는 요즘, 일러스트레이션을 요구하는 무대는 점점 늘어나고 있습니다. 그래픽디자인, 그림책, 애니메이션, 게임, 작화, WEB, 영상, 캐릭터디자인 등... 정보의 전달수단이 점점 확대됨에 따라 일러스트레이션의 역할도 커지고 있습니다. 그림에 담겨진 메시지를 정확히 전달하기 위해서는 호기심을 시각화하여, 유연한 사고로 이야기를 풀어나가는 것이 중요합니다. 일러스트레이션 표현에 제약은 없습니다. 묘사력을 몸에 익히고, 밝고 경쾌한 창의력을 기르도록 만들어진 커리큘럼은 「그리는 즐거움」을 탐구하는 시간이기도 합니다.

학문 분야 · 특색

아이디어를 손끝으로

사회에 발신하기 위하여 정밀도 높은 일러스트레이션의 실현방법을 배웁니다. 기본적인 묘사기술이나 디자인과의 융화, 아이디어를 손끝으로 전하는 방법 등, 풍부한 창조력을 그림으로 표현하는 힘을 기르게 됩니다.

전문영역을 깊고 넓게 배운다

3학년차 이후는 비주얼라이즈(디자인과 일러스트레이션)과 내러티브(그림책이나 애니메이션) 등, 전공 영역에 대한 배움을 깊게 하고 때론 서로의 영역을 횡단하면서 종합적인 표현기법을 몸에 익힙니다.

폭넓은 미디어를 통해 활약할 수 있는 능력

일러스트레이션의 발표장은 매스미디어에 국한되지 않습니다. 잡화나 문구, 패키지 등도 넓은 의미의 미디어로 파악하여 각각에 대한 최적의 표현을 익히게 됩니다. 폭넓은 필드에서 활약할 수 있는 힘을 기릅니다.

프로덕트디자인 학과

프로덕트디자인 코스

사용자의 기분을 생각하여
새로운 도구를 창조한다

자동차, 텔레비전, 의자, 컵, 스마트폰, 시계... 둘러보면 주변에 있는 도구는 모두 디자인되어 있습니다. 프로덕트디자인의 기본은, 도구와 사용하는 사람과의 사이에 관계성을 발견하여 그것을 기능을 가진 형태로 변환시키는 것. 형태의 아름다움을 추구하는 것 뿐만 아니라 사용감이나 편리함, 혹은 그 도구를 만들 때 수고의 절감에 대해서도 생각하지 않으면 안됩니다. 이를 위해서는 사용자가 편안하다고 느끼는가, 안전하게 오래 사용할 수 있는가, 나아가서는 도구를 세상에 내놓기 위해 생산하는 자가 문제 없이 형태로 만들어내는 것이 가능한가 등, 도구와 관련된 모든 사람에게 배려할 필요가 있습니다. 그러한 배려와 창조성을 엮어내어 새로운 디자인을 만들어냅니다.

학문 분야 · 특색

자신의 페이스로 맞추어 배우는 담당제

각 학생에게 담당 교원이 붙어 개별지도를 행하는 「담당제」를 도입. 학생들의 스킬, 성장 스피드, 방향성, 개성 등에 맞추어 수업을 진행하고 있습니다.

확실하게 기술을 습득할 수 있는 제작 지도

학교전용공방·프로덕트FAB에서는 제작기술을 지도하는 전임지도원이 상주합니다. 목공, 수지 가공, 3D프린터 등의 제작기술을 배우며, 가구 등 상상 속의 디자인 모델을 자유자재로 제작하는 힘을 배우게 됩니다.

프로와 함께 배우는 교육 프로그램

누구나 알고 있는 글로벌 기업, 독자의 기술을 가지고 있는 중소기업, 교토의 전통산업과 관련된 기업 등과 산학협동으로 수업을 진행합니다. 자신들의 아이디어가 사회와 어떻게 연결되는지를 알게 되며, 프로의 업무에 대해서도 배워갑니다.

공간연출디자인 학과

공간디자인 코스

작품 만들기로부터 구조 만들기로
새로운 디자인으로 나아가는 공간디자인

공간연출디자인 학과의 교육 목표는 앞으로의 사회를 보다 나은 곳으로 만들기 위해 수많은 과제에 대한 해결책을 제안하는 「소셜 디자인」의 습득입니다. 따라서 공간디자인 코스에서는 지금까지 당연하다고 생각되어 온 무수한 가치들을 다시 재확인해보는 시점을 중요하게 여깁니다. 그리고 사람과 사물, 사람과 사건으로부터 발생하는 공간을 생기 있게 만들어내는 디자인을 배워갑니다. 공간디자인(인테리어, 디스플레이, 전시, 이벤트)의 기초로부터 응용까지 다각적으로 배운 후에 그것을 사회의 과제 해결에 연결시키는 디자인을 전개합니다. 「작품의 디자인으로부터 구조의 디자인으로」. 새로운 디자인의 시대가 시작되고 있는 것입니다.

학문 분야 · 특색

사회에 도움이 되는 기초기술

1, 2학년은 공간디자인에 필요한 설계제도나 CAD, 모형, 그래픽, 디스플레이 등의 기초기술을 철저하게 습득하게 됩니다. 이것으로 사회에서의 과제해결에 대해 보다 넓은 시야로 그 응용 수법을 궁리하는 것이 가능해집니다.

풍부한 학과합동수업

패션디자인 코스와의 합동수업으로 공간연출디자인 학과의 대표적인 「공간」「패션」「주얼리」의 3영역을 종합적으로 배울 수 있습니다. 이를 통해 점포 디자인이나 판매, 유통 등을 다면적으로 파악할 수 있는 능력도 기르게 됩니다.

사회에 대한 문제의식을 양성

지역 생활이나 환경 문제, 상품 유통 등, 공간디자인코스에서 다루는 테마는 다양합니다. 3학년 이후는 사회로 나아가 자신의 문제의식에서 생겨난 테마들을 찾아갑니다. 졸업 후의 진로에도 연결되는 실천적인 배움이라고 할 수 있습니다.

공간연출디자인 학과

패션디자인 코스

기술을 추구하고 신체를 배우고
사람과 사람과의 관계성의 미래를 그려간다

본교에 있어서의 패션디자인 코스란, 앞으로의 사회를 보다 좋게 만들기 위해, 과제들을 해결하는 디자인을 배우는 과정입니다. 세계를 보다 좋게 만들기 위해 패션에서는 어떠한 것들이 가능할까요? 사회가 직면하고 있는 문제를 디자인으로 어떻게 해결할 수 있을까요? 그것은 단순히 옷을 만드는 기법, 주얼리를 만드는 기법을 배우는 것만으로 그치지 않고, 그것들을 「신체 공간의 디자인」으로 파악하여 몸과 마음을 풍요롭게 하는 패션을 만드는 것으로 가능할 것입니다. 시대에 맞는 라이프스타일이란 무엇인가를 생각하며, 옷, 주얼리, 신발, 잡화의 디자인을 통해 사람과 사람과의 새로운 관계성을 창조합니다.

학문 분야 · 특색

신체의 디자인, 의복의 시점

소재연구 등의 지식과 기술을 습득하여 의복이 가지는 특성을 이해합니다. 더하여 공간성을 의식한 전개를 생각합니다. 비즈니스 측면, 코스튬적인 표현까지를 시야에 넣어 사람과 의복의 관계성에 대해 다시 생각해봅니다.

신체의 디자인, 주얼리의 시점

소재에 대한 어프로치와 형태를 만들어내는 기술을 습득합니다. 또한 신체를 둘러싼 사물이나 공간의 디자인을 기초부터 응용까지 배우고, 그것들을 활용하여 독자적인 시점을 가진 디자인의 전개방법에 대해 배웁니다.

사회의 과제를 해결하는 디자인의 힘

공간연출디자인이란, 사람들의 생활과 예술이 만나는 경계에 존재합니다. 그러한 공간성을 의식하여 디자인의 힘으로 사회 문제를 해결한다는 본 학과만의 독특한 시점을 중요시 하면서, 모든 상황에서 이를 실천할수 있는 인재의 육성에 힘쓰고 있습니다.

환경디자인 학과

건축·인테리어·환경디자인 코스

사람이 환경과 살아가는
모든 장소를 디자인한다

이 코스에서 디자인하는 것은, 사람이 사는 모든 장소입니다. 「가구」 「인테리어」 「주택」 「건축」 「랜즈케이프」 「정원」 「마을 만들기」의 7가지 영역이 연결되어 생활을 풍요롭게 채색하고, 거리에 윤택함을 가져오는 환경의 창조를 목표로 합니다. 교토의 거리에 숨쉬는 전통과 혁신의 에너지를 계승하여 세계에서 활약할 수 있는 창조력을 익히고, 예술대학에서의 기획력·설계력·표현력을 단련시킵니다. 본 코스라면 좁은 전공 분야에 영역에 갇히는 일 없이 지구 규모의 넓은 환경 의식을 가지고, 뛰어난 예술적 감성을 구사하여 아름다운 환경 만들기예 공헌하는 인재로 성장할 수 있을 것입니다.

학문 분야 · 특색

프로로 이어지는 전문영역

1, 2학년은 전 영역의 기초가 되는 제조나 드로잉을 배우며, 3학년부터 전문 영역에 대하여 본격적으로 배워갑니다. 교원들은 전원 실무경력자. 학생들은 세계에서 통용되는 첨단기법이나 지식을 흡수하면서 프로로서의 길을 걷게 됩니다.

사회에서도 바로 사용할 수 있는 힘

졸업과 동시에 2급 건축사의 수험자격이 취득이 가능하며, 졸업 후 2년 이상의 실무 경험을 거치면 1급 건축사의 수험자격을 취득할 수 있게 됩니다. 본 학과만의 인턴십 제도 등을 통해 졸업 후에도 사회에서 바로 활약할 수 있는 힘을 기릅니다.

교토에서 배우고 세계에서 활약하는 인재로

교토에 현존하는 전통건축의 구조는 최첨단 공법에도 뒤지지 않는 내성을 가지고 있습니다. 역사에서 배워 그 지혜를 미래의 건축에 응용하는 법을 배우면서 교토의 예술대학만이 가지는 기획력과 설계력, 표현력을 길러갑니다.

영화 학과

영화제작 코스

집단으로 행하는 영화 제작을 통해
사회와의 관계를 배운다



저희는, 영화가 「언어」라고 생각합니다. 여러분은 마치 새로운 외국어를 접하듯이 영화를 배울 수 있습니다. 이 새로운 언어는 당신의 표현의 폭을 크게 넓혀 줄 것입니다. 하지만 영화는 「머리」만으로는 만들어지지 않습니다. 「신체」를 움직이지 않으면 안됩니다. 또한 혼자서 만드는 것은 거의 불가능합니다. 따라서 여러분은 집단으로 행하는 「작품 제작」을 통해 사회생활에 있어서 무엇보다 중요한 「주위 사람에 대한 상상력 = 커뮤니케이션 능력」이나 「발신력」, 나아가 종합적인 「인간력」을 갖추게 됩니다. 영화 학과는 영화와 영상의 프로를 양성함과 동시에 사회에 널리 기여할 수 있는 인재를 배출합니다.

학문 분야 · 특색

프로의 영화 감독의 옆에서 영화 제작을 배운다

학과 프로젝트인 「키타시라카와파 영화(北白川派 映画)」 제작이나 극장 공개작의 현장에 스텝 혹은 인턴심으로 참가하거나 오디션을 거쳐 출연을 하는 등, 학생이 프로 감독의 옆에서 제작에 참여할 기회가 많이 준비되어 있습니다.

본격적인 스튜디오에서의 실전

본 학과는 스튜디오 시설을 완비하고 있습니다. 1년차부터 수업을 통해 영화 제작에 참가하여 실질적인 배움을 경험하기도 합니다만, 자주제작(독립영화, 인디영화)을 포함하여 많은 촬영과 강연이 이 스튜디오에서 행해지고 있습니다. 연간 수십편의 학생 작품이 이 곳에서 탄생합니다.

집단 제작을 통해 '인간력'을 완성한다

영화 만들기는 집단 제작의 형태를 이룹니다. 배역이나 스텝과 함께 긴 시간에 걸쳐 작품을 완성해가는 과정을 통해 만들어지는 '인간력'은, 사회에 진출했을 때에 많은 상황에서 도움이 되는 협동력, 커뮤니케이션 능력이 됩니다.

영화 학과

배우 코스

「영화연기」를 통하여 연기자로서의
인간력을 배양한다



영화 속의 난투 장면 · 현대 액션 · 탭 댄스 등 다양한 표현기법을 배워가며 배우로서 연기의 폭을 넓혀갑니다. 허구의 인물에게 혼을 불어넣는 것, 그것은 「연기자」만이 맞볼 수 있는 감동입니다. 또한 연기 공부와 함께 다양한 영화를 감상하게 됩니다. 나아가서는 영화제작 코스와 함께 실제로 영화 제작에 참가하여, 각본, 감독, 제작, 촬영, 조명, 미술, 녹음, 편집이라는 여러 영역을 학습합니다. 영화 제작이라는 그룹 워크를 통해 커뮤니케이션이나 표현력을 배우는 것을 통해 「연기자」로서만이 아닌, 적극적으로 의사표시가 가능한 사회성 있는 인간으로도 성장할 수 있습니다.

학문 분야 · 특색

프로의 영화 감독 곁에서 영화 제작을 배운다

학과 프로젝트인 「키타시라카와파 영화(北白川派映画)」 제작이나 극장 공개작의 현장에 스텝 혹은 인턴십으로 참가하거나 오디션을 거쳐 출연을 하는 등, 학생이 프로 감독의 곁에서 제작에 참여할 기회가 많이 준비되어 있습니다.

본격적인 스튜디오에서의 실전

본 학과는 스튜디오 시설을 완비하고 있습니다. 1년차부터 수업을 통해 영화 제작에 참가하여 실질적인 배움을 경험하기도 합니다만, 자주제작(독립영화, 인디영화)을 포함하여 많은 촬영과 강연이 이 스튜디오에서 행해지고 있습니다. 연간 수십편의 학생 작품이 이 곳에서 탄생합니다.

연기는 '인간력'을 완성한다

영화 만들기는 집단 제작의 형태를 이룹니다. 제작 스텝이나 감독과 함께 하나의 작품을 완성해가는 과정에서 공동 창작의 힘을 배워갑니다. 또한 연기에 있어서의 표현력은 많은 커뮤니케이션 현장에서도 도움이 되는 '인간력'이 됩니다.

무대예술 학과

연기·연출 코스

연극은 살아있는 예술
관객에게 온몸으로 이야기하는 표현자가 된다



풍부한 상상력과 표현력을 몸으로 익혀 「허구의 인간의 인생을 연기하는 것」의 본질을 추구하며, 무대나 영상미디어에서 자유롭게 표현할 수 있는 배우를 육성합니다. 학내 극장에서의 공연활동에 병행하여 수업에서는 배우로서의 몸과 마음가짐을 배양하는 체계적인 트레이닝이나, 고전부터 현대 연극까지 다양한 스타일을 익히는 연기·연출 실습, 그 외에도 배우의 소양이 되는 댄스나 신체표현을 공부하게 됩니다. 또한 많은 제작 스텝들이 협동하는 무대운영에서, 리더십을 발휘하여 독창적인 세계관을 표현하는 연출가를 육성합니다. 본격적인 극장을 배움의 장으로 연기·연출의 가능성을 다면적으로 익히고, 각자가 지닌 능력이나 감성을 다른 연기자나 스텝과의 협동 속에서 최대한 발휘할 수 있는 표현자를 양성합니다.

학문 분야·특색

다면적인 각도에서의 연기·연출

세익스피어를 시작으로 고전부터 현대 연극의 조류까지 폭넓게 배우며, 표현의 틀에 구애받지 않는 유연한 사고와 표현력을 기릅니다. 또한 무대예술사나 무대 연극론 등을 통해 연극에 관련된 지식을 이론적으로 흡수합니다.

커뮤니케이션 능력

무대디자인 코스에서의 학과협동수업으로 무대 운영에 대해 종합적으로 체험합니다. 많은 스텝들과의 협동 속에서 필요한 커뮤니케이션 능력과 자신의 의도를 정확하게 전달하는 프레젠테이션 능력을 길러줍니다.

세계의 연극·무대

본 학과에서는 세계의 연극계·영화계에서 활약하는 호화로운 강사진을 초빙하여 수시로 특별수업이나 워크숍을 개최하고 있습니다. 언어의 장벽을 넘어, 선두주자의 감성과 표현력을 마음껏 흡수할 수 있습니다.

무대예술 학과

무대디자인 코스

교실은 진정한 극장
실전 경험에서 확실한 기술을 배운다

무대 미술 · 조명 · 음향 · 무대 감독 등, 무대작품의 창작에는 여러 분야를 담당하는 스태프들이 협동합니다. 여기에 연출가나 배우가 더해져, 상호의 기술과 사고가 융합되면서 무대 표현이 완성됩니다. 무대가 「종합 예술」이라고 불리는 이유입니다. 따라서 스태프 워크의 기초에서 응용까지를 철저하게 습득하여 프로의 현장에서 활약할 수 있는 인재를 육성하고자 합니다. 대학 내의 소극장 「studio21」, 대극장 「춘추좌」, 야외무대 「라쿠신소」도 교실이 되어줍니다. 이 천혜의 환경을 최대한으로 활용한 4년간의 학문은 실전적인 경험까지 길러줍니다. 무대 공연을 통한 배움도 풍부하게 준비되어 있으므로, 학생들의 성장의 기회는 무수합니다.

학문 분야 · 특색

본격적인 극장에서의 무대제작

대극장 「춘추좌」 등 실제로 운영 중인 극장을 사용하여 무대기구 및 기자재의 취급이나 제작진행 등을 배워갑니다. 프로의 업무 환경과 동일한 실비에 접하면서, 기초부터 응용까지를 습득할 수 있는 환경은 무대디자인 코스만의 장점입니다.

풍부한 학과합동공연

학과합동공연에서는 배우 · 연출가와의 관계성이나 스태프 간의 「협동」에 대해 경험합니다. 특정 분야의 기술을 전문적으로 배우는 것뿐만 아니라, 많은 스태프가 관여되는 무대 제작의 실제 현장과 같은 배움의 환경이 이곳의 일상입니다.

인턴십

3학년부터는 무대 제작에 종사하는 기업에서의 인턴십 프로그램을 준비하고 있습니다. 프로의 현장에 참가하는 것으로 실전적인 기술을 배우고 학내에서 얻은 실력을 시험해 볼 수 있습니다. 졸업 후의 목표를 정하는 기회가 되기도 합니다.

문예표현 학과

크리에이티브라이팅 코스



읽기·쓰기·연기
말과 이야기를 다루는 프로가 된다

「말」을 자아내어 이야기를 만드는 일은, 인류에게 있어서 보편적인 행위이며 앞으로도 결코 사라지지 않을 것입니다. 이 학과에서는 폭넓은 장르의 소설이나 시, 에세이, 각본, 만화원작, 일본 고유의 단시나 단가, 취재 편집이나 잡지 제작에 이르기까지 다양한 「말」의 표현을 배웁니다. 또한 완성된 작품을 제본하거나 WEB 매체에 공개하는 등, 사회로 발신해나가는 일에도 적극적으로 관여합니다. 졸업생은 소설가, 시인, 출판사의 편집자, 취재를 생업으로 하는 라이터, 책이나 언어의 세계로 친근하게 이끌어줄 도서관의 사서, 서점 직원 등 다양한 직업에 진출합니다. 물론, 일반기업에서 활약하고 있는 졸업생도 많습니다.

학문 분야 · 특색

읽고, 쓰고, 편집하다

문예표현은 「말에 의한 예술」을 다루는 영역입니다. 어떠한 일, 어떠한 분야에서든 필수불가결한, 사람과의 커뮤니케이션의 기본이 되는 말을 다양한 관점에서 탐구하여, 사회에 진출해서도 언어를 자유롭게 다룰 수 있는 인재를 육성합니다.

기존의 문학부와 어떻게 다른가?

쓰면 쓸 수록 읽는 것에 대한 중요함을 깨닫게 되고, 읽으면 읽을 수록 더 잘 쓰게 됩니다. 많은 트레이닝과 프로에 의한 정확한 지도를 통해 쓰는 쪽과 읽는 쪽의 생각을 파고드는 기술을 습득합니다.

소설만이 아니다

글을 쓰는 것은 소설가만의 일이 아닙니다. 만화나 '라이트 노벨'의 원작, 게임 시나리오 등, 현재 다양한 형태로 전개되고 있는 엔터테인먼트의 이야기 창작에 대해서도 충실히 지도하고 있습니다.

아트프로듀스 학과

아트프로듀스 코스

아트의 현장을 만든다
아트로 사회를 만든다

미술은 물론, 음악, 연극, 영화 등, 폭넓은 범위의 아트를 사회 속에서 활용하고, 아트로 사회를 만들어갈 인재를 육성하는 학과입니다. 이를 위하여 저희들이 배움의 중심으로 두고 있는 것이 「커뮤니케이션」입니다. 먼저, 작품의 매력을, 그것을 보는 사람 간의 커뮤니케이션으로 이끌어내고, 말로 만들어, 사람들에게 전달해가는 능력을 배양합니다. 또한 갤러리 [ARTZONE]에서의 전람회나 이벤트를 학생 스스로가 기획하여, 아티스트를 사회에 데뷔시켜가는 수업도 실시하고 있습니다. 미술사나 평론, 문화정책 등에 대해서도 철저히 공부합니다. 졸업생들의 진출은 미술관, 갤러리, 지역만들기 재단, 일반기업, 대학원 진학에 이르기까지 다양하며, 실사회 속에서 「아트프로듀스」의 힘을 발휘하고 있습니다.

학문 분야 · 특색

대화형 감상 프로그램

학과 단독의 「대화를 기본으로한 감상프로그램(ACOP)」에서는, 그룹으로 작품을 감상하고 대화를 나누면서 「보고 · 생각하고 · 말하고 · 듣는」 능력을 높입니다. 여러분은 아트와도, 사람과도 커뮤니케이션이 가능한 달인이 되어 갑니다.

사회와 연결되는 곳

수업의 일환으로서, 교토 시내 중심부에 위치한 갤러리 [ARTZONE]을 학생들이 직접 운영합니다. 전람회 등을 기획하고, 만들어가고, 여러 활동의 실습장으로 활용하면서 사회와 직접 연결되는 기회가 마련됩니다.

장래로 연결되는 인턴십

인턴십을 통해 기업이나 미술관 등의 각종 문화시설, 갤러리, NPO 등에서 경험을 쌓는 것이 가능합니다. 이것이 졸업 후의 진로에도 연결되는 풍부한 지식이 되므로 장래에 대해서도 생각해보게 됩니다.

어린이예술 학과

어린이예술 코스

어린이의 미래를 생각하는 일
그것은 우리들의 미래를 생각하는 일

「어린이」와 「예술」, 이 두가지를 축으로, 강의와 제작의 양면에서 「어린이 성장에 도움이 되는 예술」에 대해 배웁니다. 유년기에 체험하는 놀이나 회화는 인간의 감성을 결정 짓는 원점이 됩니다. 영유아의 그림에서 나타나는 자유롭고 대담한 발상은 표현의 즐거움을 상징합니다. 본 학과는 이렇게 어린이들과 접하는 것을 통하여 예술의 근원이 되는 「내재된 동심」을 직시하고 교육자 및 표현자로서의 풍부한 교양을 배워줍니다. 「보육에 대한 학문」과 「작품 제작」을 양립시킨 커리큘럼은, 보육사자격·유치원교원1종 면허장의 취득을 목표로 하면서, 본격적인 예술에도 몰두할 수 있는 유일한 영역이라 할 수 있습니다. 「예술을 통한 성장」을 추구하면서 풍요로운 사회를 만들어갑니다.

학문 분야 · 특색

실전적인 전문교육

회화나 디자인, 피아노 등 유아 교육과 자신의 작품 제작에 필요한 기술을 전문 교원의 지도를 통해 배워갑니다. 또한 본교의 부속기관인 「어린이 예술대학」에서의 체험은, 교육 현장과 동일한 실전적 학문의 기회를 제공합니다.

유아 교육 자격에 관한 특전

본 코스에서는 「유치원교원 1종면허장」 「보육사 자격」 「사회복지주사 임용자격」의 취득이 가능합니다. 유치원이나 보육소, 아동시설 등 풍부한 학외 실습을 통해 일상적으로 어린이와 접하면서 과제 해결에 몰두할 수 있는 점이 특징입니다.

자신만의 예술표현을 모색

자신만의 표현법으로 어린이들이 웃을 수 있는 작품의 제작을 행합니다. 회화나 그림책, 워크샵, 유구, 복식, 도자기, 인스탈레이션 등, 매년 수많은 소재와 기법을 구사한 작품들이 발표되고 있습니다.

역사유산 학과

문화재 보존수복·역사문화 코스

교과서는 진품 문화재
천년의 수도에서 지식과 기술을 연마한다

「역사유산」이란, 오래된 절과 신사, 공예품만을 의미하지 않습니다. 예를 들면 민가나 민예품. 불과 50년 전만 해도 흔했던 것들이 현재는 과거 생활을 알기 위한 귀중한 단서가 됩니다. 문화재에 대해 생각하는 일은, 옛 사람들의 생활을 알게 하고 현재와 미래에 대해 생각하는 관점을 제공합니다. 과거를 알고 역사를 배우는 것은, 미래를 어떻게 살아갈 것인가를 생각하는 것입니다. 더욱이 교토는 궁정이나 절·신사, 민중의 문화가 지금도 숨쉬고 있어, 역사와 문화를 배울 수 있는 절호의 환경이라고 할 수 있습니다. 늘상 접하는 풍경 속에서도 계승이 위태로운 것이 있습니다. 문화재의 보존·수복, 조사연구의 실전을 통해 「역사유산」을 지키고 전하는 일원으로 성장해갑니다.

학문 분야 · 특색

천년의 수도 교토의 역사와 문화

교토에 현존하는 풍부한 문화재가 교과서가 됩니다. 현지조사를 중심으로 한 학습은, 많은 지견을 던져줍니다. 또한 지역의 전통 행사나 필드 조사 등을 통해 역사유산이 숨쉬는 거리의 매력을 실감하게 됩니다.

지식과 기술을 동시에 키운다

전문적인 강의나 연습으로 역사문화에 관한 광범위한 지식을 쌓고, 실습을 통해 문화재보존수복의 기초적 기술을 습득합니다. 지식과 기술, 생방을 충실히 학습함으로써 역사유산을 다면적으로 파악하는 시점을 기르게 됩니다.

역사에서 배워 현대에 활용한다

박물관 학예원자격이나 사회과 교원자격의 취득, 수복공방에서의 인턴십 과정 등을 거쳐 졸업 후 본격적인 역사문화 관련분야에 종사하게 됩니다. 4년간의 다채로운 배움을 활용할 수 있는 진로는 매우 다양합니다.

교토조형예술대학의 기초지식

학과를 초월한 공통 프로그램 ~ 대학 전체의 배움 ~	30
취업에 관하여	32
유학생 소개	36
병설교 및 자매교	37
찾아오시는 길	38
KUAD PRODUCTION	39

학과를 초월한 공통 프로그램 ~ 대학 전체의 배움 ~

Common Program That Exceeds Subject

아트와 디자인의 힘으로 사회를 움직이는 인재를 육성하고자 “사회와 예술”의 관계를 증시한 예술 교육을 추진하고 있습니다. 전공분야 교육에 더하여 학과를 초월한 프로그램을 실시하여 사회성을 갖춘 아티스트를 육성해드립니다.

먼데이 프로젝트 MONDAY PROJECT

※문부과학성 '질 높은 대학교육 추진 프로그램(교육GP)' 인정



> 학과 · 코스외의 벽을 넘어, 1학년 전체가 함께 창작의 저력을 학습한다.

○ 먼데이 프로젝트란?

1학년 전체가 이수하는 본교만의 특색 있는 교육 프로그램. 1학년의 모든 학생은 1학기 매주 월요일에, 학과와 코스외의 벽을 넘어 창작에 필요한 '사물을 보고 만들고 생각하는 힘'을 배양하는 '베이지 워크숍'을 수강하게 됩니다. 그리고 반년간 연마한 각각의 힘을 바탕으로 9월의 2주간 '그룹 워크숍(교조네부타; 교토조형예술대학 대형 등 제작)'을 실시합니다. 그룹 워크숍에서는 서로가 목적을 공유하고 계획의 입안→실시→수정의 단계를 거쳐 거대한 네부타를 제작하게 됩니다. 입학한 지 반년밖에 되지 않은 학생들은 많은 사람들을 감동시키는 작품을 제작하기까지의 과정을 직접 경험하며 기초력을 배양하게 됩니다.

○ 프로젝트가 지향하는 것

대부분의 학생들은 각 학과와 코스에서 배우는 전문적인 기술만 공부하면 된다고 생각합니다. 그러나 전문적인 기술만을 배우면 사회에서 활용할 수 있는 힘을 기르기 힘듭니다. 이러한 힘을 기르기 위해서는 우선 창작활동 전반을 통해 기초력을 철저히 단련시킬 필요가 있습니다. 본래 대학 입학 전까지 많은 경험과 학습을 통해 그러한 힘을 배양하는 것이 바람직하지만, 유감스럽게도 사회나 교육현장의 급속한 변화로 인하여 입학생들의 기초력이 충분하지 못합니다. 따라서 저희 대학에서는 먼데이 프로젝트를 통해 모든 학생들에게 필요한 능력인 '사물을 보고 만들고 생각하는 힘'과 더불어 '팀의 일원으로 일을 완수하는 힘'을 철저히 습득해드립니다.

리얼 워크 프로젝트 REAL WORK PROJECT

※문부과학성 '질 높은 대학교육 추진 프로그램(교육GP)' 인정



> 전학과 · 전학년이 참가할 수 있다. 실전을 통해 프로에게 필요한 자세와 능력을 알아간다.

○ 리얼 워크 프로젝트란?

'실제로 작업을 하면서 배우는' 교육 프로그램입니다. 먼저 기업 및 지자체로부터 다양한 요청을 받고, 학생들 스스로가 아트와 디자인의 힘을 발휘하여 이 문제들을 해결해갑니다. 여기까지는 요즘 사회에서 드문 일이 아닐 것입니다. 리얼 워크 프로젝트의 특징은 참가 방식과 구성원에 있습니다. 일반적으로 프로젝트 형태의 의뢰는 전공 학과 및 코스의 학생들, 그리고 어느 정도 능력이 갖추어진 고학년이 전공 관련 세미나 등을 통해 맡는 경우가 대부분입니다. 하지만 이는 대학이 학생들의 힘을 한정 짓는 것입니다. 본교에서는 전 학과와 전 학년의 학생들에게 본 프로젝트에 참여할 기회를 주고 있으며, 전공이 다른 학생들이 매년 약 40~50건의 일을 맡게 됩니다.

○ 프로젝트가 지향하는 것

사회에는 '예술은 취미의 세계이며, 예술로는 생계를 유지할 수 없다'라는 잘못된 가치관이 만연해 있습니다. 하지만 세계적으로는 '아트와 디자인적 사고를 통한 문제해결이 널리 요구되고 있으며, 앞으로 그 중요성은 더욱 강조될 것입니다. 그러나 '막힌 예술대학'의 교육 현실 속에서 학생들은 이러한 사실을 깨닫기 힘듭니다. 따라서 저희 대학에서는 '모든 학생들이 대학에서의 배움을 바탕으로 기업이나 자치체가 안고 있는 구체적인 문제와 해결하는 과정을 경험할 필요가 있다'고 생각하여 리얼 워크 프로젝트를 실시하고 있습니다.

울트라 팩토리 ULTRA FACTORY

※문부과학성 '질 높은 대학교육 추진 프로그램(교육GP)' 인정



> 세계에서 활약하는 아티스트와 함께 최첨단 프로젝트에 도전한다.

○ 울트라 팩토리란?

교토조형예술대학의 전 학과와 전 학년 학생들이 사용할 수 있는 공용 공방입니다. 금속가공 및 수지성형 공방과 목재 가공 공방의 두 곳으로 구성된 입체전문 공방입니다. 최전선에서 활약하는 세계적 아티스트와 디자이너를 초청하여 프로젝트 형태의 실전 훈련 'ULTRA PROJECT'를 실시합니다. 참가 학생들의 기술력과 사고력 향상을 목적으로 한 유례가 없는 특수교육이라고 할 수 있습니다. 초일류의 전문가들과 함께 프로젝트에 참여하면서 그들의 레벨과 작업에 임하는 자세까지 날날이 확인할 수 있는 세계 수준의 공방입니다.

○ 프로젝트가 지향하는 것

대부분의 학생들은 기초력이 부족한 상태로 대학에 들어오게 됩니다. 입학 후 코스의 전문성 특화만 의식하는 학생들은 갈수록 시야가 좁아질 수 밖에 없습니다. 그러한 학생들을 세계를 상대로 활약할 수 있는 크리에이터로 만드는 것은 간단하지 않습니다. 따라서 저희 대학은 울트라 팩토리를 통해 다양한 실전형 프로젝트를 실시하고 있으며, 일류 예술가의 창조성과 미의식, 숙련된 기술과 제작에 대한 열정을 경험하면서 사회적인 자각을 가지고 행동할 수 있는 인재 육성에 힘쓰고 있습니다.

국제교류프로그램 INTERNATIONAL EXCHANGE PROGRAMS



> 세계로부터 배우고, 세계로 통하는 표현을 익힌다.

○ 해외연수 투어

본교 교원의 인솔 하에 아트 및 디자인을 배우는 투어 형식의 해외연수가 있습니다. 해외가 처음인 학생들도 편하게 참가할 수 있으며, 현지 대학생과 교류하며 미술관, 공방 등을 견학합니다 (수업의 일환으로 학점인정을 받을 수 있는 연수도 있습니다). 또한 해외에서 집중적으로 어학을 배우고자 하는 학생들을 위하여 현지에서 직접 영어를 배우는 프로그램도 준비되어 있습니다.

○ 교환유학프로그램

본교와 협정을 맺은 해외 대학에서 반년간 유학을 할 수 있는 제도입니다. 해외 대학에서 현지 학생들과 함께 아트와 디자인을 배우면서 생각과 표현의 폭을 넓힐 수 있습니다.

▶ 4가지 장점

- 1 해외 대학에서 습득한 학점을 본교 학점으로 인정받을 수 있습니다.
- 2 해외 대학에서의 학비가 들지 않습니다. (본교의 학비로 유학하실 수 있습니다)
- 3 휴학을 하지 않은 상태로 유학을 떠나게 되므로 4년 만에 졸업할 수 있습니다.
- 4 본교 운영의 장학금 제도가 마련되어 있습니다.

▶ 2014년도 해외연수 투어

체코, 애니메이션 · 건축 · 공방 여행 ... [체코 프라하 등]
 북유럽, 아트디자인 연수 ... [스웨덴 스톡홀름 등]
 이탈리아, 그림책과 아트를 둘러보는 여행 ... [이탈리아 볼로냐 등]
 영국, 홈스테이 & 어학연수 ... [영국 본머스]
 호주, 홈스테이 & 어학연수 ... [호주 멜버른]

※대학콘소시엄교도 주최

교토예술극장 KYOTO ART THEATER



> 다양한 예술 · 문화를 접하고 넓은 시야와 창조의 열쇠를 얻는다.

○ 교토예술극장이란?

일본 최초로 대학이 운영하는 본격적인 극장입니다. 대극장 '춘추좌'와 소극장 'studio 21'로 구성되어, 무대예술연구센터가 관리운영을 맡고 있습니다. 현 예술감독은 가부키 배우 이치카와 엔노스케(市川猿之助) 씨. 춘추좌는 노(能), 교겐(狂言), 가부키(歌舞伎), 라쿠고(落語) 등, 일본의 전통 예능은 물론 뮤지컬, 연극, 오페라, 콘서트, 영화상영 등 다양한 형태의 공연이 가능한 '차세대형 극장'으로 평가 받고 있습니다. 매년 약 50편 이상의 공연을 행해지고 있으며, 이 극장을 통해 국내외의 다양한 예술과 문화를 많은 학생들과 시민 여러분들께 알리고 있습니다.

○ 교토예술극장이 지향하는 것

'학창 시절에 많은 좋은 작품과 조우하기를 바라는 마음'이 교토예술극장을 교내에서 운영하는 이유입니다. '아이디어=기존 정보와의 조합'이라는 말이 있듯이 새로운 창작 활동을 만들어내기 위해서는 의식적으로 지식과 경험을 습득해갈 필요가 있습니다. 좋은 작품을 의식적으로 접하는 것도 같은 맥락에서입니다. 하지만 가부키(歌舞伎)나 노(能), 연극을 감상하는 것이 좋다고 알고 있어도 금전적 혹은 시간적 여유가 없어 놓쳐버리는 학생들이 많은 것 같습니다. 이 또한 극장이 교내에 존재하는 이유입니다. 학생들은 거의 매주 행해지는 훌륭한 프로그램의 공연을 특별요금으로 관람할 수 있습니다. 진정한 작품과 접하면서 틀에 박히지 않은 넓은 시야와 창조의 밑거름을 만들어 가시길 바랍니다.

일본문화학습 JAPANESE CULTURE STUDIES



> 고정 관념을 깨기 위해 먼저 일본의 전통을 배운다.

○ 일본문화 연습이란?

저희 대학에는 '예술입국' 이념에 공감하여 일본 문화의 맥을 이어가고자 하는 교수들이 집결해 있습니다. 일본문화학습에서는 역사 속에서 계승되어 온 전통 예능의 대가들로부터 일본 문화의 진수를 배웁니다. 모든 학생이 수강할 수 있는 수업입니다.

▶ 개강 과목

[노(能; 가면 악극)] [교겐(狂言; 희극)] [일본무용] [카도(茶道; 꽃꽂이)] [비파]
 [와다이코(和太鼓; 일본의 옛복)] [수목화] [소우카(装花; 혼인·결혼식의 꽃장식)]

○ 일본문화학습이 지향하는 것

최근 동아시아 국가들의 급성장과 더불어 일본의 힘이 쇠퇴하고 있다는 표현을 자주 합니다. 그러나 세세한 부분까지 의식하여 정성스럽게 만들어내는 '모노즈쿠리 (고도의 장인 정신의 상징적 표현으로 최고의 품질을 추구하는 행위를 말함)'의 정신은 여전히 세계로부터 높은 평가를 받고 있습니다. 이렇게 '일본의 품질'을 유지하면서 정성을 다해 무언가를 만들어내는 힘은 단지 새로운 것만을 추구한다고 해서 얻어지는 것이 아닙니다. 오랜 기간에 걸쳐 계승되어온 일본의 문화 속에 그 힘을 익히는 힌트가 숨겨져 있습니다. 또한 새로운 발상을 할 때도 전통을 이해하는 것이 중요합니다. 가부키의 세계에서 '틀을 깨다'는 틀을 익히는 것에서부터 출발합니다. 새로운 가치를 창조하기 위해서는 무엇보다 기초를 철저하게 익힌 후 다시 그 틀을 깨나갈 필요가 있습니다.

취업에 관하여

About The Recruit <취업에 관하여>

기업이 취직활동 과정에서 대학생들에게 묻는 질문은?

1. 당신이 학창시절에 힘을 쏟았던 것은 무엇입니까?
2. 왜 그것에 힘을 쏟고자 했습니까?
3. 그 활동을 통해 구체적으로 무엇을 깨닫고 무엇을 배웠습니까?

메뉴얼대로 외운 듯한 내용은 기업에서는 통용되지 않는다.

취직활동을 하는 대학생들의 대부분은 '○○를 열심히 했습니다'라고 만 말합니다. 이것은 대학 4년간 진지하게 배우고, 적극적으로 나선 경험이 부족하기 때문입니다. '당신이 학창시절에 힘을 쏟았던 것은 무엇입니까?' 라는 질문에 전국의 90퍼센트 이상의 대학생들은 '동아리, 아르바이트, 수업, 단기유학, 축제 집행위원회' 의 5가지를 언급했다고 합니다. 이래서야 다른 대학생들과 차이가 나지 않는 것도 무리가 아닙니다. 기업은 무엇을 진지하게 고민하고, 무엇을 깨달았는지를 구체적인 "자신의 말"로 표현할 수 있는 학생을 찾고 있습니다.

실제 체험을 통한 구체적인 깨달음을
자신의 말로 표현하는 것이 요구되고 있습니다.

이
미
지
를
볼
식
시
키
고
높
은
취
업
률
을
자
랑
하
는
이
유
는?
교
토
조
형
예
술
대
학
이
「
예
대
생
은
취
직
에
불
리
하
다
」
라
는

대
학
전
체
교
육
프
로
그
램

+

캐
리
어
디
자
인
센
터
에
의
한
서
포
트

○ 주요 취직처 소개

주식회사 액세스게임즈
아식크스 상사 주식회사
주식회사 잇세이미야케
주식회사 가이낙스
주식회사 KADOKAWA
주식회사 캡콤
타마홀 주식회사
주식회사 카미카제 동영상
주식회사 프로덕션.아이지
마루가메 시 이노쿠마겐이치로 현대미술관

주식회사 교토애니메이션
주식회사 미츠코시 이세탄
유니버설 스튜디오 재팬
주식회사 시세이도
스미토모 임업주식회사
제브라 주식회사

주식회사 TYO
주식회사 덴츠
주식회사 도후쿠신샤 필름
주식회사 펠리시모
주식회사 토세
주식회사 일본디자인센터
주식회사 하쿠호도 프로덕츠
효고현립미술관
주식회사 코나미 디지털엔터테인먼트
주식회사 COMME des GARÇONS

그 외 공무원 등 다수

대학전체 교육 프로그램

교토조형예술대학의 교육 프로그램은 기업이 요구하는 힘을 자연스럽게 익힐 수 있도록 구성된 프로그램입니다.



MONDAY PROJECT
(먼데이 프로젝트)



REAL WORK PROJECT
(리얼 워크 프로젝트)



ULTRA FACTORY
(울트라팩토리)

[대학 전체에서의 배움]

교토조형예술대학이 제공하고 있는 교육 프로그램은 '무엇을 진지하게 고민하고, 무엇을 깨달았는지를 구체적인 "자신의 말"로 표현할 수 있는 학생'을 길러냅니다. '먼데이 프로젝트'를 통해 사물을 관찰하는 힘 · 만드는 힘 · 생각하는 힘의 기초를 철저히 단련하고, '교조 네부타'에서는 팀의 일원으로 임하는 과정을 통해 협조성과 커뮤니케이션 능력을 기르고 있습니다. '리얼 워크 프로젝트'에서는 기업 및 지자체가 실제로 고민하고 있는 문제를 아트 및 디자인의 힘으로 해결합니다. 이 과정을 통해 논리적 사고력 및 문제해결 능력을 기르며 구체적인 성장 에피소드를 자신의 언어로 이야기할 수 있게 됩니다. '울트라 팩토리'에서는 전 세계에서 활약하는 크리에이터 곁에서 철저히 세계에서 통용되는 사고력과 기술력을 강화시킵니다. 이처럼 높은 허들에 도전하는 것은 곤란에 맞서는 도전 정신과 스트레스에 대한 내성을 길러줍니다. 이런 모든 활동을 소속 학과에서의 배움과 병행하기 위해서는 진지한 자세로 임해야만 합니다. 이렇게 힘겨운 경험을 했을 때, 깨달은 것을 자신의 구체적인 언어로 이야기할 수 있게 되는 것입니다. 그 결과 사회에서 높은 평가를 받는 학생으로 성장하게 됩니다.

프로그램을 통해 습득할 수 있는 힘은?



사물을 관찰하는 힘 · 만드는 힘 · 생각하는 힘
협조성
커뮤니케이션 능력
이론적 사고력
문제해결 능력
세계에서 통용되는 사고력과 기술력
곤란에 맞서는 도전정신
스트레스에 대한 내성

캐리어디자인 센터에 의한 서포트

교토조형예술대학의 캐리어 지원은 취업에 필요한 힘을 기를 수 있는 체제를 갖추고 있습니다.



4년이라는 과정을 통해 기초능력과 실천능력의 향상, 전문지식의 습득, 자기표현의 확립과 같은 사회에서 요구되는 능력의 향상을 서포트합니다. 이를 위해 사회와 직결되는 교육프로그램을 다수 준비하고 있습니다. 일찍부터 진로에 대한 의식을 기르고 개인의 적성에 맞는 개별지도를 실시합니다. 또한 포트폴리오 작성 및 프레젠테이션 지도를 실시하는 등 '예대생 맞춤형' 취직활동을 친절하게 지원합니다. 또한 캐리어디자인 센터는 취직활동 시에만 이용하는 것이 아닙니다. 1학년 때부터 진로 고민이나 불안 등에 대해 캐리어 카운슬러에게 상담을 받을 수 있으므로, 해결을 위한 실마리를 찾아가는데 도움이 됩니다.

구체적으로는?



교내 합동 기업설명회

연 2회 약 50개사의 합동 기업설명회를 개최합니다. 다채로운 실적이 있는 기업과 본과 학생을 적극적으로 채용하고자 하는 기업이 모입니다.

교내 기업설명회

연간 약 50개사의 개별 기업설명회를 개최합니다. 기업의 채용담당자가 직접 학생들의 불안과 의무사항에 대해 자세히 답변해 줍니다.

캐리어 이벤트

주 1·2회 이벤트를 개최합니다. 취직활동 일정 및 학생의 상황에 맞추어 최신정보를 제공합니다.

캐리어 디자인 센터

개별상담 및 면접연습 등을 실시합니다. 캐리어 디자인 센터에 등록하면 다양한 취직활동 지원받을 수 있습니다.

저학년부터 시작하는 캐리어 수업

입학할 때부터 지도를 의식한 수업으로 개강합니다. 수준에 맞는 내용으로 자신의 캐리어를 구체적으로 그려 나갈 수 있습니다.

입학 시험 안내

Entrance Examination

2017년도 교토조형예술대학 외국인유학생한국입학시험

(※자세한것은 모집요강을 확인해주세요)

	커뮤니케이션 입학 체험수업형 입학시험 장소 : 일본 교토 우류야마 캠퍼스	한국입학시험 (1기·2기) 한국현지면접형 입학시험 장소 : 한국서울시내회장
5~6월	모집요강 · 응모신청서 · 출원서류 요청, 수험준비	
7월	응모기간 : ~8월1일 필착 (한국에서 응모할 경우 ~7월22일까지 응모신청서 필착)	
8월	시험일 A일정 : 8월4일 ·5일 시험일 B일정 : 8월6일 ·7일 응모결과발표 : 8월10일 출원수속기간 : 8월12일~8월24일 1차심사합격발표 : 8월26일	
9월		(1기) 출원수속기간 : 9월13일~9월27일
10월	교토조형예술대학 0년생프로그램수강(~3월)	(1기) 시험일 : 10월15일 또는 10월16일
11월		(2기) 신청수속기간 : 11월1일~11월15일
12월		(2기) 시험일 : 12월3일 또는 12월4일
1월	최종합격발표 : 1월10일 입학수속 : 1월10일~1월24일	최종합격발표 : 1월12일 입학수속 : 1월12일~1월24일
2월~3월	※ 입학수속이 끝나는 대로 비자를 신청합니다. ※ 하숙 정보 등에 대해서도 순차적으로 연락 드립니다.	

신청 · 출원자격

- ①일본 외 국적을 가지며, 한국에 있어서 12년 이상의 학교교육과정을 수료한 자, 또는 2017년 3월까지 수료 예정인 자.
 - ②일본 외 국적을 가지며, 상기와 동등한 학력이 있다고 인정되는 자.
- 상기 ①② 중 어느 한쪽에 해당하는 자로, 동시에 하기의 조건을 충족하고 있는 자.
- 일본학생지원기구(JASSO)가 주최하는 일본유학시험(EJU)의 「일본어」 를 2016년 6월 혹은 11월에 수험하는 자.
혹은 일본국제교육지원협회(JEES)가 주최하는 일본어능력시험(JLPT) N2 레벨 이상을 2016년 7월에 수험하는 자.
 - 입학에 면하여 「유학」 의 재류자격을 취득할 수 있는 자.
 - 국제 바칼로레아 자격, 검정고시 등 고교졸업인정시험합격 등의 자격으로 수험하는 자는 2017년 4월까지 18세에 달할 것.

■ 커뮤니케이션입학 (체험수업형 입학시험)에 대하여

각 코스별로 나뉘어져 2일간 체험수업을 실시합니다. 수업 중에 주어진 과제에 몰두하는 과정(프로세스)를 통하여 지원자 여러분의 능력·의욕·적성을 다면적이고 종합적으로 평가 및 판정하는 입학시험입니다. 입학 후 4년간 지도할 교원이 여러분이 4년간 사용할 시설에서 4년간의 학문 내용을 전합니다. 체험수업을 통해 지원자 여러분은 자신에게 적합한 코스인지를 직접 확인할 수 있습니다. 출원할 학과와 코스를 결정하기 힘들 경우에는 2코스를 병행하여 수험하는 것을 권장합니다. 2코스를 함께 응모할 경우는 2일씩 2일정, 함께 4일간 연속으로 시험을 치르게 됩니다.

예: ①8월4일(목)·5일(금)에 정보디자인학과 일러스트레이션코스의 수업을 받음

②8월6일(토)·7일(일)에 공간연출디자인학과 패션디자인코스의 수업을 받음

1차 심사에 합격하면 반년간 「입학 전 학습프로그램」에 참가하여 기초능력을 강화하게 됩니다. 그리고 일본유학시험(일본어)의 결과를 반영하여, 2017년 1월 중순 경 최종합격여부를 판정 받게 됩니다.

■ 0년생 프로그램에 대하여

입학 전 프로그램 = 대학에서의 수업 참가 (예년 3회) + 자택에서의 과제 활동 · 제출

심사를 통과하면, 반년간에 걸쳐 「입학 전 학습프로그램」을 수강하게 됩니다. 하기 커뮤니케이션 입학(체험수업형 입학시험)의 평가관점은 의욕·열의 등을 포함한 종합적인 판단이며, 「기초학력이나 기초조형능력에 대한 평가」 전반에 대한 판단이 아닙니다. 그러므로 합격자라도 실제로는 대학입학 후의 전문적인 창작활동이나 연구 수행을 위한 기초능력이 충분하지 않을 수 있습니다. 이에 따라 대학에서는 연구와 탐구에 필요한 「사물에 대한 관찰법이나 사고법」을 익히기 위한 프로그램을 마련하고 있습니다. 자택에서의 과제는 논리적 사고력, 문장력, 관찰력, 구성력, 표현력, 색채감, 자기관리능력의 기초를 배양하는 내용으로 구성됩니다. 입학까지의 반년간, 본인이 무엇을 의식하고 무엇에 몰두해야 하는지를 인식하면서, 일본 유학에 조금씩 익숙해지는 것을 통하여 입학 후의 불안감을 해소해 갑니다.

■ 한국입시시험(한국현지 면접형 입학시험)에 대하여

포트폴리오 심사 + 면접 심사

포트폴리오는 A4사이즈로 제한되며, 수험생 본인이 제작한 작품을 제출하여 주십시오.

영상 작품의 경우, 일본에서 재생할 수 있는 규격으로 작성하여 주십시오. 면접시험은 1인 15분 정도입니다.

■ 입학금감면제도



본교에는 외국인 유학생의 경제적 부담을 경감하기 위해 입학금 (20만엔)을 감면해드립니다.

유학생 소개

Interview



고보림

예술공예학과 종합조형코스

Q : 수많은 일본의 예술대학 중에서 교토조형예술대학을 선택한 이유를 알려주세요.

A : 저는 처음에 교토조형예술대학의 다양한 프로젝트에 대해 매력을 느꼈습니다. '먼데이 프로젝트', '울트라 팩토리' 등 여러 프로젝트를 통해 다른 학부생들과도 교류하며 자신의 전공 이외의 것도 배우면서 시야를 넓힐 수 있는 기회라고 생각했습니다. 또한 교토조형예술대학은 지금 활약하고 있는 아티스트가 교수님이시기 때문에 그분들로부터 조언을 얻고 배울 수 있어 귀중한 경험이 될 것이라고 생각했습니다.

Q : 교토조형예술대학에서 배운 것은 무엇입니까? (어떠한 경험을 통해 어떤 기술, 지식을 얻었는가)

A : 저는 종합조형 코스에 들어와서, 목조부터 석조, 도예 등 여러 가지 장르와 재료를 접하며 다양한 기술을 배웠습니다. 그 경험은 자신의 예술표현의 폭을 넓혀 주는 귀중한 밑바탕이 되었습니다. 또한 수업시간 중에 야노베 켄지, 나와 코헤이 등 현역 아티스트들의 작업 현장과 실제 활동을 직접 보고 배울 수 있어서 현재의 아트 시장에 대해서도 자세히 알 수 있게 되었고, 예술을 한층 더 깊게 이해할 수 있는 기회가 되었습니다.

Q : 고등학생 · 수험생에게 하고 싶은 말이나 진학에 대한 어드바이스가 있다면 자유롭게 기재해주세요.

A : 4년간 학교를 다니면서 이 학교에 들어온 걸 후회한 적이 없을 정도로, 예술에 대한 풍부한 지식과 많은 경험을 얻을 수 있었습니다. 또한 훌륭한 교수님들과 친구들을 보면서 제가 가야 할 길에 대해 깊게 생각하게 되었습니다. 교토조형예술대학은 예술을 공부하려는 학생분들께 많은 지원과 기회가 주어지기 때문에 예술에 대해 더욱 폭넓게 배울 수 있습니다. 파이팅!



서창욱

캐릭터디자인학과 캐릭터디자인코스

Q : 일본(혹은 교토)에 유학하려고 생각한 계기나 동기를 알려주세요.

A : 어릴 적부터 일본의 애니메이션이나 게임을 좋아했습니다. 그 중에서도 특히 이 대학을 졸업한 아마다 나오코 감독의 '케이온'이라는 작품을 가장 좋아했습니다. 좋아하는 감독님이 이 대학을 나오셨고, 더욱이 대학 주변의 '교토'라는 환경이 굉장히 마음에 들었습니다.

Q : 교토조형예술대학에서 배운 것은 무엇입니까? (어떠한 경험을 통해 어떤 기술, 지식을 얻었는가)

A : 입학 당시에는 생각도 못했었는데, 개인적으로 3D와 이펙트(효과음) 분야에 굉장히 흥미를 갖게 되었습니다. 앞으로 게임업계 진출을 목표로 하고 있는데, 게임을 만드는 법도 독학할 수 있게 되었습니다.

Q : 입학하고 나서 알게 된 교토조형예술대학의 특징(입학 전에는 몰랐던...)은 무엇인가요?

A : 특히 캐릭터디자인학과 이야기를 하자면, 커리큘럼의 폭이 굉장히 넓습니다. 단지 한 분야만을 공부하는 게 아니라 예를 들어 그림을 그리는 사람도 연출이나 3D 등의 공부를 하거나 합니다. 기술자가 되는 것만을 목표로 하는 것이 아니라, 최종적으로는 '디렉터'가 되기 위한 학생들을 위해 만들어진 커리큘럼이라고 생각합니다. 처음엔 이 커리큘럼의 의도를 잘 몰랐지만, 최근 업계견학 등을 자주 가게 되다 보니

드디어 의미를 알게 된 것 같습니다. (웃음)

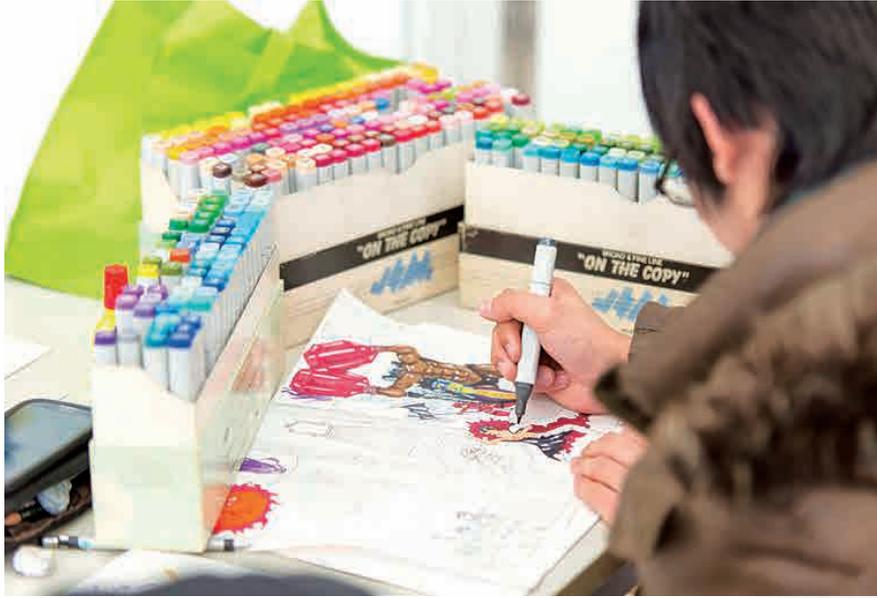
Q : 고등학생 · 수험생에게 하고 싶은 말이나 진학에 대한 어드바이스가 있다면 자유롭게 기재해주세요.

A : 많은 수험생분들이 동경 쪽 대학과 저희 대학을 두고 고민을 할 거라고 생각합니다. 개인적으로는 동경도 자주 갔었지만 예술가를 위한 환경은 이곳이 더 우수하지 않을까? 생각합니다. 선택은 자유입니다만, 어디를 가시든 대학생활을 만끽해 주세요!

병설교 및 자매교도 있습니다!

데이터로 만나보는 교토조형예술대학

교토조형예술대학에는 병설교와 자매교가 있어 상호가 연계한 프로그램을 진행하기도 합니다. 어느 쪽이든 사회를 직시하면서 아트나 디자인을 배울 수 있는 커리큘럼을 구비하고 있으며, 서로가 이념을 공유하면서 각각의 개성에 맞춘 교육을 전개하고 있습니다.



【병설교】

교토예술디자인전문학교

(교토시 京都市 사쿄구 左京区)

<http://www.cdc.ac.jp/>

교토조형예술대학과 연계하여, 충실한 커리큘럼과 시설 속에서 배울 수 있는 전문학교. 「실제 기업과의 연계에 의한, 업무와 직결된 학문」 「담임-취업담당 스텝의 세심한 서포트에 의한 높은 취직율과 확실한 대학 편입학 지원」이 특징. 본교와 공동으로 프로젝트나 수업을 행하므로 다른 전문학교에서는 얻을 수 없는 배움을 체험할 수 있습니다. 또한 디자인 관련 기업을 중심으로 폭넓은 네트워크를 구축하고 있어, 늘 현장과 접할 수 있는 환경을 구비하고 있습니다. 여러 가지 상황에서 활용할 수 있는 디자인, 일러스트레이션, 작품 제작에 대해 배우며, 높은 기술력과 풍부한 아이디어를 가진 크리에이터의 양성을 추구합니다.



【병설교】

교토문화일본어학교

(교토시 京都市 사쿄구 左京区)

<http://www.kicl.ac.jp/>

지금까지 세계 67개국의 학생이 입학하고 있는 「교토문화일본어학교」. 각자의 능력에 맞춘 레벨링과 진급시스템으로 실사회에서 활용할 수 있는 일본어 스킬을 익힙니다. 교토라는 예부터의 일본 문화가 짙게 베어 있는 지역에서, 다양한 문화에 접하면서 일본에 대한 이해를 돈독히 할 수 있는 곳입니다. 교토조형예술대학의 일본인 학생이나 지역 주민들과 함께 하는 프로그램도 준비되어 있어 교류는 유학생 사이에서 만으로 그치지 않습니다. 교토조형예술대학, 교토예술디자인전문학교의 교육자산을 활용한 특별수업이나 문화체험 프로그램에도 참가하실 수 있습니다. 충실한 유학 생활을 보내기 위한 환경이 잘 갖추어진 일본어학교입니다.



【자매교】

동북예술공과대학

(야마가타현 山形県 야마가타시 山形市)

<http://www.tuad.ac.jp/>

야마가타 시에 있는 자매교 「도호쿠예술공과대학」에서는 예술학부와 디자인공학부, 2학부를 통해 사회에 필요한 아트와 디자인의 힘을 기르고 있습니다. 도호쿠의 독특한 문화, 지역과 공생하여 학문을 추구한다는 「도호쿠 르네상스」를 슬로건으로, 개성이 넘치는 교원의 지도 하에 세계로부터 요구되는 소양을 가꾸고 있습니다. 본교의 학생은 자매교에서 개설한 수업을 받고 단위를 취득할 수 있으므로, 이러한 교환유학제도를 통해 매년 수명의 학생이 도호쿠예술공과대학을 방문하고 있습니다. 문화와 역사가 다른 환경에서의 학습이나 단위 교환의 교류 등은 학생 자신의 제작과 연구활동을 보다 폭넓게 활용할 수 있는 기회가 됩니다.



찾아오시는 길

Access

1 JR·킨테츠교토역에서부터

▶ 시버스 5번 / 긴카쿠지·이와쿠라 행
'카미하테초 교토조케이 게이다이마에 (上終町 京都造形芸大 前)' 에서 하차
교토역에서부터 약 50분

2 한큐 카와라마치역에서부터

▶ 시버스 5번 / 긴카쿠지·이와쿠라 행
'카미하테초 교토조케이 게이다이마에 (上終町 京都造形芸大 前)' 에서 하차
한큐 카와라마치역에서부터 약 30분

▶ 시버스 3번 / 기타시라카와 시부세초 행
'기타시라카와 벳토초 (北白川別当町)' 에서 하차한 뒤 북쪽으로 도보 5분
한큐 카와라마치역에서부터 약 30분
※운행경로에 따라서는 카미하테초 교토조케이 게이다이마에에 정차하는 편도 있습니다.

3 지하철 기타오지역에서부터

▶ 시버스 204번 / 긴카쿠지 행
'카미하테초 교토조케이 게이다이마에 (上終町 京都造形芸大 前)' 에서 하차
기타오지역에서부터 약 15분
※지하철 기타오지역은 JR교토역에서부터 약 15분

4 케이한 산조역에서부터

▶ 시버스 5번 / 긴카쿠지·이와쿠라 행
'카미하테초 교토조케이 게이다이마에 (上終町 京都造形芸大 前)' 에서 하차
케이한 산조역에서부터 약 20분

5 케이한 데마치야나기역에서부터

▶ 시버스 3번 / 기타시라카와 시부세초 행
'기타시라카와 벳토초 (北白川別当町)' 에서 하차한 뒤 북쪽으로 도보 5분
케이한 데마치야나기역에서부터 약 10분
※운행경로에 따라서는 카미하테초 교토조케이 게이다이마에에 정차하는 편도 있습니다.

▶ 에이잔 전차
'차야마 (茶山)' 에서 하차
케이한 데마치야나기역에서 환승
차야마역에서부터 도보로 약 10분

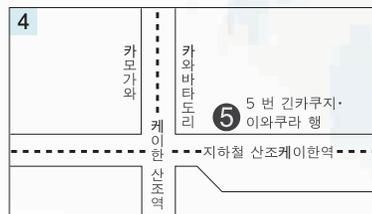
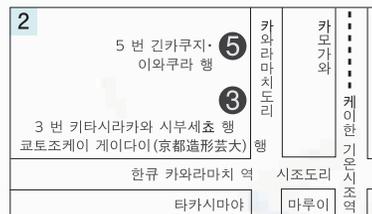
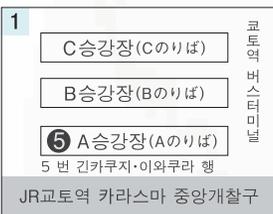


학교법인 우류야마학원
교토조형예술대학

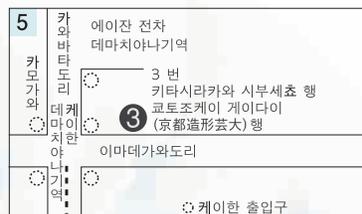
[교토·우류야마 캠퍼스]

(우)606-8271
교토시 사쿄쿠 기타시라카와 우류야마 2번지116호
< TEL > 075-791-9122 (대표)
< URL > <http://www.kyoto-art.ac.jp>

지하철 기타오지역



! 대학으로 가시는 길
소요시간은 어디까지나 참고적인 표준시간입니다.
날씨나 교통사정에 따라 바뀔 수 있으므로 주의해 주십시오.
본교에는 주차장이 없습니다.
자동차나 오토바이로 오시는 것은 삼가해 주시길 바랍니다.



※시간표는 각 교통기관의 홈페이지를 확인해 주십시오.
※행선지 표시 및 운행횟수는 변경될 가능성이 있으므로 주의해 주십시오.

「KUAD PRODUCTION」

365일 갱신중!



통학부13학과 22코스, 통신교육부 4학과 14코스, 대학원, 어린이예술대학.
 세계 어디에도 유례가 없는, 3세부터 96세까지가 배움을 익히는 교토조형예술대학은 각자가 넘치는 재능을 보유한 "프로덕션"과 같은 곳입니다. 따라서 13학과와 활동할 수 있도록 "KUAD PRODUCTION(쿠아드 프로덕션)"라는 사이트를 개설하여 하루하루 무슨 일이 일어나고 있는가, 수업이나 활동의 모습, 학생들의 작품집이나 화제의 인물 등을 소개하고 있습니다. 멈출 곳을 모르고 끊임 없이 변화하는 교토조형예술대학 "프로덕션"의 면면. 그 곳에 채워지는 충분한 에너지를 매일 갱신되는 사이트에서 느껴 보세요.



KUAD PRODUCTION

<http://www.kyoto-art.ac.jp/production/> (스마트폰 대응)

[병설교]

교토예술디자인전문학교 (교토시 사쿄구)

<http://www.cdc.ac.jp/>

교토문화일본어학교 (교토시 사쿄구)

<http://www.kicl.ac.jp/>

[자매교]

도호쿠예술공과대학 (야마가타시 카미사쿠라다)

<http://www.tuad.ac.jp/>



KYOTO UNIVERSITY OF ART & DESIGN



KYOTO UNIVERSITY OF ART & DESIGN

교토가 아니면 배울 수 없는 '일본' 이 있다

교토는 1200년의 전통을 지닌 일본의 옛수도로서 널리 알려져 있습니다. 신사와 절 등 세계유산이 살아숨쉬는 거리, 곳곳에 미술공예품과 기모노, 예능 등 여러가지 전통문화와 예술이 숨어있는 일본에서 가장 아름답고 인상적이라 할 수 있는 마을입니다. 또한 교토는 일본 고유의 전통을 보존하는 것에만 그치지 않고 그 전통을 발판삼아 언제나 새로운 문화와 예술을 창조해 온 마을이기도 합니다. 예를들어, 전세계 No.1 게임기 메이커인 닌텐도. 그 외에도 시마즈, 무라타, 오므론, 로옴, 와코루 등 세계적으로 유명한 하이테크기업과 메이커가 교토에 다수 존재하고 있습니다. 이러한 교토의 중심지에서 매일 새로운 예술교육을 추진해나가고 있는 것이 저희 교토예술대학입니다. 아트와 디자인의 힘으로 사회를 움직일 인재를 육성하는 것이 교육목표이며, 예술 / 디자인 / 만화 / 캐릭터디자인 등 13학과 22코스를 설치하고 있습니다. 학과나 학년을 뛰어넘는 충실한 교육프로그램으로 여러분을 기다립니다. 전문분야에만 국한되지않는 넓은 시야와 사회성을 구비한 표현자를 육성하겠습니다.

