

キャラクターデザイン学科 教員募集（ゲーム・プログラミング）※週 2 日の勤務

募 集 学 科	芸術学部 キャラクターデザイン学科
募 集 の 経 緯	学生収容定員拡大にともなう教員の増員を行います
専 門 分 野	ゲーム制作・プログラミング
職位及び人員	准教授または講師 1 名 ※任期制による採用となります
採 用 予 定	2026 年 4 月 1 日
任 用 期 間	任期制による年度毎の契約（試用期間 3 ヶ月） 最大 4 回まで更新する場合がある（契約期間満了時の業務量・勤務成績、態度・能力、学園の経営状況等により判断）
勤 務 地	（雇入れ直後及び更新時）学校法人瓜生山学園 京都芸術大学 瓜生山キャンパス （変更の範囲）無
業 務 内 容	（雇入れ直後及び更新時） 専門教育科目の授業担当、学生募集・入試業務含む学科運営、学生指導 本学の教員として、専門分野を生かした通学課程・通信教育課程・研究科等に関わる授業担当、運営業務、ほか 学部長・研究科長が指定する業務 （変更の範囲）学園の定める業務
担 当 授 業	「プログラミング演習」（2 年生）、「キャラクターデザイン総合演習」（2 年生）、「キャラクターデザインプロジェクト」（3 年生）、「卒業研究・制作」（4 年生）（6 コマ程度）
応 募 資 格	1) 企業や研究機関等または個人事業として上記専門分野の実務実績があること（大学等の教育機関での教育実績があればなおよし） 2) 専門領域における、国内外での研究・実務業績、あるいは国内外での評価を受けた作品制作・公開実績を有すること 3) 本学の理念『京都文藝復興』に賛同していただけること 4) 学部・学科の教育方針を理解し、学科・コース運営、学生の進路・就職指導に責任を持って携わること 5) 採用後は、京都市内または周辺地域に居住し、本学勤務に専念できること
求める人材像 スキル等	1) Unity や Un Real Engine 及び C 言語や JavaScript などプログラミングによるゲーム制作実績が 5 年以上あること 2) ゲーム制作及びプログラミングにおいて確立した技法を体系的に教授でき、業界動向や新技術に対する知見を有すること 3) 進路指導や学生募集・入試業務など学科運営にも積極的に従事できること
参考 URL	建学理念 https://www.kyoto-art.ac.jp/info/philosophy/ ご応募の前に、『京都文藝復興』、『藝術立国』、『まだ見ぬわかものたちに』、『通信による芸術教育の開学にあたって』を必ずご一読ください。 学科紹介 WEB ページ https://www.kyoto-art.ac.jp/department/character/ キャラクターデザインコース シラバス閲覧システム https://asm-ediea.com/kyoto-art/open/ja/syllabuses A-portal ※学科・科目名で検索をしますと、授業情報をご覧いただけます。

待 遇		
	給与	職務経験を考慮し、面接を経て職位決定のうえ、本学規定により決定
	諸手当	通勤手当 本学への出勤実績による実費精算
	賞与	無
	社会保険等	私学共済（健保・年金）加入：無 *週の契約労働時間が 20 時間未満のため適用対象外 雇用保険：無 *週の契約労働時間が 20 時間未満のため適用対象外 労災保険：有
	週の勤務日数	勤務は週 2 日を原則とし、都度合意の上、週 2 日以上勤務を行う場合がある。
	勤務時間	9 時 00 分～17 時 30 分(実働 7 時間 30 分) *時間割や業務により時差勤務の場合もあります
	休日・休暇	土日祝日及びその週で勤務のない日、休暇：年次有給休暇、年末年始等あり *学年暦により、土・日曜日、祝日出勤（振替休日取得）の場合もあります 年末年始休暇 2026 年度/2026 年 12 月 29 日～2027 年 1 月 5 日（予定） 有給休暇 有 （所定労働日数に応じた日数）
	退職金	無
	その他	受動喫煙対策あり：敷地内禁煙（屋外に喫煙場所設置）

応募方法

提出書類 * 4 種	1) 履歴書 ※本学指定書式あり ※ 写真貼付、連絡用のメールアドレス・電話番号を明記ください。														
	2) 業績書（過去 5 年間の研究・業務実績、活動歴） ※本学指定書式あり ※ 専門分野の業績は、5 年に限らず特筆すべきものをお書きください。														
	3) 「芸術大学におけるキャラクターデザイン教育の可能性と社会に資する人材育成」について 800～1,200 字程度のレポート（A 4 判、書式自由）														
	4) 作品ポートフォリオ（1 冊程度） ※主要作品の掲載誌の抜刷やコピー等を一つの PDF にまとめたものでも可														
	※ 1)、2) の本学指定書式は、JREC-IN 本学公募ページ（応募方法欄）からダウンロードいただけます。														
提出方法	JREC-IN を通じての WEB 応募になります。 1) 上記（1）～（4）の書類を PDF 形式に変換 2) 4 つのデータをひとつのフォルダにまとめて圧縮【圧縮：Zip 形式／データ容量上限:30MB】 3) JREC-IN Portal から WEB 応募してください 各書類のタイトルは、下記のとおり表記してください。 <table border="1"> <tr> <th>▼応募書類 PDF タイトル</th><th>（タイトル表記例）</th></tr> <tr> <td>（1）履歴書（氏名）</td><td>（1）履歴書（瓜生山太郎）</td></tr> <tr> <td>（2）業績書（氏名）</td><td>（2）業績書（瓜生山太郎）</td></tr> <tr> <td>（3）レポート（氏名）</td><td>（3）レポート（瓜生山太郎）</td></tr> <tr> <td>（4）ポートフォリオ（氏名）</td><td>（4）ポートフォリオ（瓜生山太郎）</td></tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>▼圧縮フォルダ タイトル</th><th>（タイトル表記例）</th></tr> <tr> <td>ローマ字氏名（※半角）</td><td>Uryuyama-Taro</td></tr> </table> JREC-IN Portal URL https://jrecin.jst.go.jp/seek/SeekJorDetail?id=D125101853 ※ JREC-IN Portal から応募できない場合、データ容量（上限 30MB）オーバーが疑われます。 容量を 30MB 以下にご応募ください。	▼応募書類 PDF タイトル	（タイトル表記例）	（1）履歴書（氏名）	（1）履歴書（瓜生山太郎）	（2）業績書（氏名）	（2）業績書（瓜生山太郎）	（3）レポート（氏名）	（3）レポート（瓜生山太郎）	（4）ポートフォリオ（氏名）	（4）ポートフォリオ（瓜生山太郎）	▼圧縮フォルダ タイトル	（タイトル表記例）	ローマ字氏名（※半角）	Uryuyama-Taro
▼応募書類 PDF タイトル	（タイトル表記例）														
（1）履歴書（氏名）	（1）履歴書（瓜生山太郎）														
（2）業績書（氏名）	（2）業績書（瓜生山太郎）														
（3）レポート（氏名）	（3）レポート（瓜生山太郎）														
（4）ポートフォリオ（氏名）	（4）ポートフォリオ（瓜生山太郎）														
▼圧縮フォルダ タイトル	（タイトル表記例）														
ローマ字氏名（※半角）	Uryuyama-Taro														
提出期限	2026 年 1 月 6 日（火） 必着														

選考方法

第一次 書類選考 : 選考結果は、可否に関わらず、応募締切後 10 日後程度にメールでご連絡します



第二次 面接、模擬授業 : 一次通過者のみ、京都 瓜生山キャンパスにて 2026 年 1 月 22 日（木）に実施いたします。



第三次 面接 : 二次通過者のみ実施

※ 選考結果に関する通知は JREC-IN に登録のメールアドレスまたは履歴書に記載されている携帯電話番号にご連絡いたします。

※ 応募データは選考に係る事由にのみ使用し、選考終了後は当方で責任を持って処分いたします。

※ 天災等やむを得ない事態が生じた場合、日程変更の可能性があります。

【お問い合わせ】平日 9:00-17:30 （※土日祝は休み） TEL：075-791-8301（総務課直通）

e-mail：saiyo@office.kyoto-art.ac.jp

※2025 年 12 月 26 日（金）～2026 年 1 月 5 日（月）は冬季の事務局一斉休業期間になります。期中にお問い合わせをいただいた内容は翌営業日以降のご返答になりますこと、ご了承ください。

以 上