

2021年度 産学公連携一覧

No	件名	期間	連携機関	概要	学生関与人数	単位認定
----	----	----	------	----	--------	------

<美術工芸学科>

美術工芸学科は0件

<マンガ学科>

1	東映株式会社 IP捜査官	2021/04 - 2021/08	東映株式会社京都撮影所	テレビ朝日木曜ミステリードラマ『IPサイバー捜査官』において、マンガ家志望の登場人物が描くマンガ原稿をドラマ脚本にあわせて、ドラマ監督や制作会社とすり合わせを行いながら新規に描き下ろし（徳井ひかり）。あわせて謎解きに関連する週刊誌の表紙素材として複数学生による既製キャラクター素材を提供いたしました。ドラマ放送内でもクライマックスシーンにおいて数多く露出いただくことができました。	9	なし
2	SPACE SAGA	2021/04 -	一般社団法人Space SAGA、株式会社XPJP	宇宙技術を持つ最先端企業と連携して、近未来の社会ビジョンをストーリーマンガによって見える化するプロジェクトです。第一弾として人口増大における食糧のあり方を考える『ジオ・ガストロノミー』。工場量産による食糧支配ではなく、地球に埋もれた食材を再発見する方向で、日本のカメノ文化など食文化と、衛星を用いた最新技術を組み合わせたプロジェクトをストーリーマンガ化いたしました。世界中の人々に価値を届けるために、共同でロケットを打ち上げ、宇宙技術の国際宇宙ステーション船外にQRコードパネル掲出しWEBサイトへの誘導に成功いたしました。	1	なし
3	沖縄泡盛海外PR	2021/09 -	内閣府、農林水産省、沖縄県、株式会社萌す、アクセントア株式会社	2021年度沖縄県酒類製造業自立経営促進事業において、海外に向けた泡盛のブランディング及び輸出事業。沖縄の地域文化や泡盛の製造過程などを他言語によるストーリーマンガ化。シンガポール・台湾・ベトナムなどアジア諸国に向けて、泡盛と合わせてマンガ作品を出版輸出をいたしました。3月には農水省主催のGFP超会議においてマンガを制作した学生がプロジェクト概要をプレゼンテーション登壇予定。	3	なし
4	ラクロス	2020/10 - 2022/02	株式会社XPJP	2028年ロサンゼルス・オリンピックにおいて正式種目となることを見込まれているラクロス。アメリカの先住民同士の戦争における平和的解決手段としての起源を持つラクロスの歴史的ストーリーを現代視点を織り交ぜてマンガ化することで、平和とスポーツの価値を表現しました。	1	なし
5	鎌倉武士文化観光PR	2021/10 -	一般社団法人BUSHIDO文化協会、文化庁	NHK大河ドラマでも注目される鎌倉幕府の設立とその後の歴史。当時代の社会制度は江戸幕府や現在においても大きな影響を与えている。インバウンド観光も見越して歴史的ストーリーを多言語化ARアプリとして制作し、鎌倉当地の由緒ある寺院などに配置。アプリに登場する歴史的人物のキャラクターデザイン及びイラスト制作を担当いたしました。	1	なし
6	TOボックスコミカライズ	2021/04 -	株式会社TOボックス	ライトノベル（小説）のコミカライズ（マンガ化）プロジェクト。TOボックス編集長に來校いただき、講義及び学生作品をレビューしていただきました。作画希望の学生から選出し、今期は2名が連載を獲得。コミックスも発売しました。	2	なし
7	出張編集部（第1回）	2021.10	株式会社集英社	集英社協力により、ジャンプやマーガレットなど商業誌の編集者が学生作品をレビューしていただきました。今年はコロナの影響でオンラインでの開催になりましたが、各誌編集者より評価いただいた多くの学生に担当をつけていただき、引き続きプロ漫画家デビューに向けて作品を制作します。	52	なし
8	出張編集部（第2回）	2022.01	株式会社集英社	集英社協力により、ジャンプやマーガレットなど商業誌の編集者が学生作品をレビューしていただきました。今年はコロナの影響でオンラインでの開催になりましたが、各誌編集者より評価いただいた多くの学生に担当をつけていただき、引き続きプロ漫画家デビューに向けて作品を制作します。	40	なし
9	コミックマーケット	2021.12	コミックマーケット準備会	世界最大の同人誌即売会であるコミックマーケットにマンガ学科として出典。自身の作品を読者に直接提供販売し、新たな視点を得られました。	26	なし
10	LINEマンガ	2020/10 - 2022/02	LINE Digital Frontier株式会社	国内最大級のLINEマンガと提携して、京都芸術大学マンガ学科の特設ページを設置。授業内でLINE社の編集者に講義をいただきながら作品を制作。完成作品を特設ページに公開して、一般の視聴者に広く見ていただく機会となります。	12	なし
11	アカツキ	2020/10 - 2022/02	株式会社アカツキ、株式会社フーモア、株式会社LOCKERROOM	ゲーム制作大手企業の株式会社アカツキとのWebtoon（スマートフォン向け縦読みマンガ）制作において協業関係を進めております。株式会社アカツキCEO香田哲朗氏はじめ、制作企業のトップにご来校いただきました。Webtoonを取り巻くマンガ業界の現状と今後をお話いただいた上で、学生作品をレビュー。マンガ制作分業化の流れの中で、インターンはじめ、今後マンガ制作における業務提携などを進めてまいります。	86	なし

<キャラクターデザイン学科>

1	ユニバーサルミュージック・ゴジラレコード・プロジェクト	2020/09 - 2021/09	ユニバーサルミュージック、ゴジラVS京都プロジェクト実行委員会	ゴジラVS京都のイベントの1コンテンツとなる「ゴジラ・レコード・プロジェクト 世界最速展示会」にてキャラクターデザイン学科の学生制作による「ゴジラ・レコード・アート」の展示を行った。	9	なし
2	京朋振袖クリエイタープログラム	2021/09 - 2022/02	株式会社京朋・ツカキグループ	株式会社京朋さまと京都芸術大学キャラクターデザイン学科は、京都ならではの縁から繋がり、柳社長のご提案で2021年にスタート。京都で芸術を学ぶ学生にとって、この京都で和服の事を学び、華やかな振袖のデザインを行い、京朋さま並びにご講評をいただきその後、ツカキグループ本社屋受付にてデザイン展示を行った。	29	あり

<情報デザイン学科>

1	KYOTO駅ナカアートプロジェクト2021事業	2021/03 - 2022/03	KYOTO駅ナカアートプロジェクト実行委員会、京都市交通局	国際観光都市・京都の重要な都市装置である「京都市営地下鉄」の「駅」のイメージアップを図るため、芸術系大学の学生が中心となったアート作品の展開により地下鉄を魅力的なものとして活性化させる。またこのことは、伝統が息づく京都から思いがけない新しい京都の魅力を発見・発信することとなり、活力ある京都のまちづくりにも寄与、「文化芸術都市京都」確立への一助ともなる。	5	なし
2	情報デザインプロジェクト基礎I・II (HappyElements)	2021/10 - 2021/11	Happy Elements株式会社	テクノロジーとゲームフィクションを融合した、メタバースクラスを活用したオープンイノベーションの入門的授業。産学連携事業へと接続をはかる授業。その中の1チームとして、Happy Elements様と共同で「バルクールペイント バトルゲーム」の世界観立案、ターゲット設定、プレイキャラクターおよびゲームグラフィック（ロゴ・UIなど）のグループ制作を行なった。	49	あり
3	宇宙感動体験コンペティション	2021/09 - 2021/12	ソニーグループ株式会社	ソニーグループ株式会社協力のもと「宇宙感動体験」をテーマに創造的な視点で宇宙を捉え、新たなエンタテインメントを創出することを目的としたコンペティションを実施。 ※コンペティションの概要は下記URLを参照 <a href="https://www.kyoto-art.ac.jp/student/event/news/210712-6433/">https://www.kyoto-art.ac.jp/student/event/news/210712-6433/</a> 情報デザインプロジェクト基礎 I・II 授業内の特別講義を通して宇宙の知識を深め、宇宙視点を学び、グループワークにて制作を進行。	49	あり
4	株式会社SUS+株式会社クロスリアリティ×京都芸術大学	2021/12 - 2022/01	株式会社SUS、株式会社クロスリアリティ	京都芸術大学はオリジナルのバーチャル空間「FuuRyuu」を開発した。生まれつきの新しい分野であるこの空間はまだ不安定で不完全である。学生の柔軟なアイデアでこの空間を「どう楽しむか」を模索し提案する。FuuRyuuをまずは触ってみたり、他のサービスや、他社開発のバーチャル空間について面白いものをリサーチしたうえで、アイデアを出し自由に表現する。	49	あり

5	『市川猿之助 特別舞踊公演』手ぬぐい/このすけグッズ制作案件	2021/07 - 2021/08	舞台芸術研究センター	本公演の「歌舞伎」や「演目」をキーワードにした企画・アイデアの実践、大学オリジナルこのすけグッズのデザイン制作、及び納品まで	4	なし
6	『立川志の輔 独演会』グッズ制作案件	2021/10 - 2021/11	舞台芸術研究センター	本公演の「落語」や「演目」をキーワードにした企画・アイデアの実践、大学オリジナルグッズのデザイン制作、及び納品まで	4	なし
7	電通人権アートプロジェクト	2021/09 - 2021/12	株式会社電通	学生の皆さんに「人権ポスター」を制作していただきます。 ポスターサイズ＝B 2 縦（728×515mm） ・「課題コピー」の中から選ばれたコピーに、ビジュアルとデザインを考えてください。 ・初日のレクチャーをオリエンテーションとし、制作の参考にしてください。 ・制作する際のクリエイティブディレクターは、電通のクリエイターが務めます。 ・クリエイターと学生が対話しながらアイデアとデザインを練り上げます。アイデアスケッチや原寸ラフを持ち寄り検討会を行い案をブラッシュアップしていきます。 ・最終日は、完成作品のプレゼンテーションと講評を行います。	16	なし
8	「Nearby NIFREL」NIFREL×京都芸術大学コラボレーションプロジェクト	2021/06 - 2022/03	NIFREL	2017 年度から行われている株式会社海遊館との共同プロジェクト。 ニフレルに来館するお客様のためのワークショップや、広報の新たな展開などを提案し、実際にミュージアムスペースにてプロジェクトの展示、ワークショップなどをおこなう。 5 回目となる2021 年度は、コロナ禍で来場者がニフレルに行くことができない状況下、ニフレルとお客様を応援するプロジェクトを実施。 会場に行かずともニフレルに触れ、楽しむことができるワークショップ企画やプロモーション、オンラインで楽しめるしかけづくりを展開した。	28	なし
9	情報デザイン学科×ヤプリアプリプラットフォーム「Yappli」を使った“実践型”アプリ開発の授業	2021/09 - 2021/11	Yappli	本授業は、アプリ開発を通してデザインを学ぶだけでなくチームで仕事をすることやテクノロジーを駆使したプランニングも学べる内容です。カスタマーサクセスやアプリデザイナーなどヤプリアの社員、役員が講師陣となり、実際の仕事現場さながらの雰囲気での授業が行われました。	90	あり
10	JR京都駅の桜シーズンのプロモーションを企画しよう	2021/11 - 2021/12	JR東海関西開発	2022年3月の京都駅の桜シーズンのプロモーションを学生のアイデアで実装しよう、というコンセプトのもと、JR東海関西開発様内で予算を確保いただいた上で、授業形式でプロジェクトはスタートしました。 実際の授業では、JR東海関西開発の福井様・阿部様よりJR京都駅における課題やお客様の傾向をインプットいただき、学生たちはその上で自由な発想で京都駅のプロモーションを様々考えました。	50	あり
11	「NIPPON FOOD SHIFT -農林水産省近畿農政局-連携協定推進-」	2021/09 - 2022/03	農林水産省近畿農政局	2021年10月京都芸術大学×農林水産省近畿農政局との連携協定締結に合わせ後期より授業として農水省未来提言「NIPPON FOOD SHIFT」をベースとし、未来提言を可視化し、アクションプランへと進めていく。 VCD-C領域3回生の「賞味期限2050」と題した展覧会を開催した。食の問題について情報を解りやすく表現し、提案型の展示となった。この展示をご覧下さった農水省広報課より連携協定へと進む運びとなった。 10月初旬-農林水産省～インストール 10月～11月リサーチ・フィールドワーク 11月～12月アウトプット 展示日程 農林水産省「食から日本を考える。NIPPON FOOD SHIFT FES in 大阪」～Z世代が「食」から社会を考え、生き方を考える～ 1月15日～16日大阪展示@グランフロント大阪 2月2日～8日名古屋展示@名古屋みなとTSUTAYA この展示を経て、追加オーダーを受け、東京展開催 幕張メッセFOODTEX JAPANにて開催。 3月8日～11日東京展@幕張メッセFOODEX JAPAN 農水省未来提言「みどり食料システム戦略」の提言を可視化・アクションプランへ展開する。 9チーム編成で14項目の提言をピックアップし、未来へアプローチする。インフォグラフィックス～ゲームデザイン、アクションプランのロジックをアウトプットする。 9つのゾーニングにより回遊性のある展示構成となる。	28	あり
12	ヒヤリハット啓発ツール提案	2021/10 - 2022/03	株式会社ハチオウ	産業廃棄物とリサイクル事業をしている株式会社ハチオウがヒヤリハットの啓蒙活動の一環として使用する、啓発ツールの企画提案を本学が行うプロジェクト。 同学科内より選抜された学生5名（3年生2名、2年生3名）が参加。 ■成果物 1.「ヒヤリハット写真集」 2.「ヒヤリハット絵本」	5	なし

### <プロダクトデザイン学科>

1	ダイソー プロジェクト	2021/04 - 2021/09	株式会社大創産業	株式会社大創産業とのプロジェクトには、2～3年生16人が参加。新商品の開発を学び、テーマに沿ってアイデアを提出、学内選考を経た71案について、2021年8月4日に学内で最終選考のプレゼンテーションを行いました。選ばれた作品は、同年12月からDAISO（ダイソー）にて販売予定です。	16	あり
2	PDプロジェクト（アクタス）	2021/09 - 2022/01	株式会社アクタス	概要：インテリアプロダクトのデザインを実施 アウトプット：家具などのインテリアプロダクト 詳細：自分の暮らしを豊かにする（QOLを高める）ためにできることはいくつもある。 例えば、友人と会う、美味しいものを食べる、ライブに行く、スポーツをする、旅行をする、美術鑑賞をする、本を読む、自然を愛でる、などなど。 それらと同じように、インテリアもQOLを高めるための一つの手段になる。 この考えをベースにリサーチを実施し、それに基づきコンセプトを立案、アイデア展開、スケールモック、原寸モックとプロセスを進めて検証を重ねる。	14	あり
3	ヨドコウCMFプロジェクト	2021/10 - 2021/11	株式会社淀川製鋼所	CMF領域に特化したデザイン応用演習（全15回授業）。 「令和時代の新しいエクステリアプロダクトを考える」というテーマにて、提供された鋼板という素材を基に、新たな製品の魅力度や価値向上につながるCMF デザイン起点の新商品を企業様に提案するプロジェクト。	26	あり
4	ワコウCMFプロジェクト	2021/11 - 2022/01	有限会社和晃プラスチック、東洋アルミニウム株式会社	CMF領域に特化したデザイン応用演習。 和晃プラスチック様から提供された「プラレイン」素材と、東洋アルミニウム様から提供された「サーマルギブス」という新素材を基に、「新素材を活用した新価値プロダクトを考える」というテーマにて、CMFの魅力の起点とした新たなプロダクトを開発し、各企業開発責任者へ提案する。	26	あり

5	見守り寄添うプロダクト：センシング技術を活かした製品・サービスの提案	2021/09 - 2022/02	ソニーグループ株式会社クリエイティブセンター	<p>【見守り寄添うプロダクト：センシング技術を活かした製品・サービスの提案】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・数ある社会課題の中から自らが取り組むべきテーマを選び出し、センサー技術とのマッチングを行いながらユーザーシナリオをまとめ、製品・サービスのデザインに落とし込む。</li> <li>・センシング技術だけに留まらず、信号処理やAIによる予測といった技術を組み合わせるモノを想定。</li> <li>・環境課題・アクセシビリティへの配慮にも気を配る。</li> </ul> <p>&lt;デザインの対象&gt; 製品・サービス &lt;最終提出物&gt; モックアップ + プレゼンテーション資料 &lt;ソニーグループ株式会社向け最終プレゼン&gt; 2022年1月21日 於 京都芸術大学</p>	13	あり
---	------------------------------------	-------------------	------------------------	---	----	----

### <空間演出デザイン学科>

1	京都ブランド「SOU・SOU」コラボレーションプロジェクト	2021/04 - 2021/07	若林株式会社、SOUニSOU	地域アイデンティティを持つローカル・ブランドとの連携によるファッション・ブランドを制作する。SOUSOUとの協働を続け、伝統産業を残すには多大な努力と魅力的なデザインが必要なことを学び、社会に発信する。京都ブランド「SOU・SOU」と弥生時代に生まれた貫頭衣をベースに三重県の伝統工芸品である伊勢木綿を使用した服の企画・デザイン・制作を行い、販売・接客までを行う。企画から販売までのプロセスを学ぶ。	18	あり
2	日野町PJ	2022/01 - 2022/02	株式会社ドットアーキテツ	本プロジェクトは、滋賀県日野町に工芸を中心とした小規模多機能施設を建設し、産業の創出と地域づくりを行うことを目的としています。日野町は江戸時代には全国的に名前が知られた漆器ブランド「日野腕」を展開した場所であり、木地師発祥の地でもあることから、工芸を中心とした小規模多機能施設を建設することで、産業を含めた地域づくりを行う場をつくることとなりました。 具体的には、作家の工房、作家の住居、ギャラリー、物販、飲食スペースを備えたものを建設予定です。 今年度は、建設される建築物が日野町の景観を壊さぬよう、日野町の街区を形成するデザインコードを調査してまとめ、建築の指針となる資料作成を目的としています。	3	なし
3	地域活性化・交流イベントプロジェクト「へんちくりん」	2021/04 - 2021/08	亀岡市役所	亀岡市のフィールドワーク、インタビューなどのリサーチをもとに、学内にてディスカッションを行った後、亀岡市へのプレゼンテーションを経て実施内容を決定しました。イベント実現のための広報物・演出装置・什器など必要な制作物を役割分担し、制作を行いました。今年度は「へんちくりん」と題して、亀岡市での放置竹林の問題や、地域資源に着目し、竹を素材とした空間演出や、玩具などを制作し、リニューアルした亀岡市役所地下の「開かれたアトリエ」にてイベントを実施しました。	19	あり

### <環境デザイン学科>

1	門司港アートプロジェクト	2019/06 - 2022/02	門司港美術工芸研究所、SAHAランドスケープ設計事務所	<p>門司港のまちづくりプロジェクトとして、門司港美術工芸研究所に協力。</p> <p>「北九州港開港130周年記念事業」 (作品名) Friend Ship (作品紹介) Friend(友達)+Ship(船)=Friend Ship(友情、友好、親善、親睦、交際、交遊など) 地域活性化の拠点となる友好、交流を深める憩いの場を提供したいという思いから、舟型のアートベンチ、灯台、アートサインを制作しました。主な材料は木材。釘や接着剤などをできるだけ使わない“組子構造”とし、環境に配慮した作品にしました。</p> <p>「門司港アートワーク」 (作品名) みどりのあしあと (作品紹介) まちの風景は、建築やみどり、人の営みなど、寿命あるものの「ある一瞬」の組み合わせによって構成されていると考えます。今回我々は取り壊し予定である建築の最期を花・みどりで修景することにより、その痕跡を再確認してもらうとともに、我々の営みが未来のまちづくりにつながることを願い、市民のみなさまと協働で制作します。門司港のまちとみなさまの心に『みどりのあしあと』を残せればと。</p>	7	なし
---	--------------	-------------------	-----------------------------	---	---	----

### <映画学科>

映画学科は0件						
---------	--	--	--	--	--	--

### <舞台芸術学科>

1	京都府警犯罪被害者支援室プロジェクト	2021/08 - 2021/09	京都府警察本部犯罪被害者支援室	京都府警犯罪被害者支援室訓練のロールプレイにおいて演技・演出コースの学生が被害者家族を演じた。	5	なし
2	NHK BS「五山の送り火」プロジェクト	2021/06 - 2021/08	株式会社ダイメディア	2021年8月16日に本学「楽心荘」より放映されたNHK BS「生中継 京都五山の送り火2021」のセット一式（デザイン、製作、仕込み、収録運営）を担当。	15	なし

<文芸表現学科>

文芸表現学科は0件

<アートプロデュース学科>

1	市民会館クロージングに向けてのリサーチプロジェクト及びリサーチ報告実施支援業務	2021/04 -	公益財団法人高槻文化振興事業団、高槻市街にぎわい部 歴史にぎわい推進課	1964年に開館した高槻市民会館（高槻現代劇場）が57年にわたり培ってきた価値と、現状の課題を明らかにして、2023年に開館する新劇場の運営に活かすことを目的としたプロジェクト。前期に事前調査を行い、夏休みに来館者にアンケート調査を実施。後期に集計と分析を行った。結果、高槻現代劇場には、「普段使いの劇場」「市外からの来館が多い」という2つの個性があること、若年層や文化芸術に関心が薄い人との関係づくり＝パブリック・リレーションズが課題であると結論づけた。最終的には、学生から劇場を運営する事業団職員、市役所の職員に向けた報告会とディスカッションを行い、全ての成果を収めた104ページの報告書を作成した。	8	あり
---	---	-----------	--	--	---	----

<こども芸術学科>

1	プレイシアター「プレイ！シアター-in Summer 2021」	2021/08	公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団（ロームシアター京都）	ロームシアター京都と京都府内の文化会館が主催する「プレイ！シアター-in Summer 2021」（こどもを対象とした演劇プログラム）において、こども芸術学科の学生が、親子向けワークショップを企画した。コロナ禍により夏祭りの中止が余儀なくされている状況の中、夏らしさを体験してもらえるワークショップを企画。多くの子どもたちに参加いただいた。	12	なし
2	こがのこがさん こうさくワークショップ（映葉座 ずーっと縁日）	2021/08	京福電気鉄道株式会社、京都新聞社	帷子ノ辻駅、映葉座でのずーっと縁日において、京都新聞PRブースでの、ワークショップを実施。ワークショップの内容は、学生が考案した「このこなんてこ？」。紙をちぎって見立て遊びをしたものに名前をつけたりして遊んだ。最後は、なんてこバッジにして子供たちへのお土産にした。	4	なし
3	「視覚に障害のある人・ミーツ・アート」プロジェクト 学生ボランティア参加	2021/11 - 2022/03	アトリエみつしま	視覚に障害のある方々の創作を支援するボランティアスタッフを学生が行った。 視覚障害のある方1名と見える方が2名がグループで、材料の研究や、道具の使用のサポートをする。制作物は、アトリエみつしま（アトリエみつしま Sawa-Tadori（1Fカウンター部屋））にて、作品展覧会（2022年2月19日(土)－3月18日(金)）で発表された。	6	なし
4	「こうさくのそうさく」造形広場 in花辺	2021/12 - 2022/03	花辺	【こうさくのそうさく】プロジェクト 「こうさくのそうさく」は、こどもと一緒に楽しい工作を探索/創作する京都芸術大学こども芸術学科の学生と教員によるプロジェクトです。“こどもたちと一緒に素材に向き合い、本気で遊ぶ”をモットーに造形広場の企画や実践、ドキュメントを行います。くだらなくて、しょうもない、ヘンテコな工作や遊びも、本気で研究しています。 (2021年度【学長予算B】教改革支援制度 採択) ●12月「巨大クルクル版画」 お肉やお魚が入っているトレーの素材を使って、ステン版画の制作。旗を作り、公園を行進した。子ども12名の参加。 ●1月「さくさく倶楽部-こっばだらけの日-」 木端をメインの素材として、「さくさく倶楽部-こっばだらけの日-」を開催しました。子どもと、京都芸術大学こども芸術学科の学生と一緒に（こうさくのそうさく倶楽部、略して）さくさく倶楽部の部員となり、木端をあそびの素材として研究した。あそび研究の結果は、学生たちと一緒に報告書（にっしっし日誌）にまとめた。子ども12名の参加。 ●2月「帰ってきたブクロマンズ」 紙ブクロの被り物を制作するワークショップを開催。制作後は、かっこいいポーズも開発し撮影会を行った。	14	なし
5	京都新聞社 京都新聞ジュニアタイムズ	2021/04 - 2022/03	京都新聞社	学生が、京都新聞ジュニアタイムズ（2019年5月創刊 / 毎週日曜日発行 / 16ページ）の第8面「こがのこがさん こうさく道場」を制作する。4月～3月の全12回（月1回 / 第3週の発行版）を作成した。紙面の内容は、家庭で子どもが作ってみたいくなる工作、遊んでみたいくなる遊びの紹介。紙面の内容は保育内容V表現1の授業内の課題として、学生が共同で制作した。	55	なし
6	京都市京セラ美術館 談話室 「ほんまかもうそう 美術館（勝手に）企画書」	2021/10 - 2022/02	京都市京セラ美術館	「ほんまかもうそう美術館（勝手に）企画書」は、美術館で、「こんなことやってみよう！」「こんな面白いか？」「こんなことを誰かと一緒に考えてみたい」と考えたことを勝手に提案する企画書。京都市京セラ美術館を楽しむために談話室のラーニングツールで遊びながら、学生たちが考えた企画であった。次年度以降は、考案した企画を実施しながら、「これは本当に面白いのか？」を検証していくことができたらと考えている。	9	あり
7	親子向けワークショップの開発と実施	2021/10 - 2022/03	MtK contemporary Art	MtK contemporary Artと共同で親子向けワークショップのプログラム開発をおこない、京都市内にあるスペース（MtK Contemporary Art、メルセデスベンツ京都中央、メルセデスベンツ京都中央、京都BMW宝ヶ池、アウディ京都）でワークショップを実施。実施記録は小冊子にまとめ発行する。小冊子には活動記録だけでなく、親子で気軽に取り組むことができるあそびのレシピなどを掲載。	8	あり
8	東山アートスペース	2021/10 - 2021/12	京都市東山青少年活動センター	知的な障がいをもつ青少年を対象に造形活動の機会を支援する事業「東山アートスペース（主催：京都市東山青少年活動センター）」において、学生はボランティアスタッフとして制作活動のサポートをおこなう。	3	あり
9	親子向けワークショップの開発と実施	2021/02	自学自炊コミュニティalba	MtK contemporary Artと共同で親子向けワークショップのプログラム開発をおこない、京都市内にあるスペース（MtK Contemporary Art、メルセデスベンツ京都中央、メルセデスベンツ京都中央、京都BMW宝ヶ池、アウディ京都）でワークショップを実施。実施記録は小冊子にまとめ発行する。小冊子には活動記録だけでなく、親子で気軽に取り組むことができるあそびのレシピなどを掲載。 作成した小冊子は、京都市内で活動展開されている只本屋が管理する棚に配架。	3	あり
10	親子向けワークショップの実施	2021/03	京都府立京都学・歴史館	京都府立京都学・歴史館において親子向けワークショップ「へんてこ食堂」を実施。学生は親子での制作活動のサポートをおこなう。	8	なし
11	京都市吉祥院図書館おたのしみ会	2021/01	京都市吉祥院図書館	京都市吉祥院図書館おたのしみ会－こども芸術学科、学科サークルあんぷあんぷによるオリジナル人形劇「ひみつの温泉」の公演	10	なし

<歴史遺産学科>

1	株式会社千總所蔵美術工芸品の調査研究	2021/09 - 2026/08	株式会社千總	本プロジェクトは歴史遺産学科における社会実装プログラムとして、株式会社千總が所蔵する美術工芸品の学術調査研究に本学学生が参画し、当該資料の社会的活用に寄与するものである。 授業では、型友禅の絵刷冊子の写真撮影によるドキュメンテーションと、資料に記された当時の商いの記録を読み解く作業を中心に行っている。これらの作業を通して歴史遺産学科の初年次から2年次までに基礎トレーニングを受けたスキルをブラッシュアップする。 座学や模擬資料を用いた基礎演習だけでは身につけることのできない「作業の精緻さ」の意識付けや責任感の醸成にもつながり、技術面のみならず人間力の育成にも寄与するものである。	18	あり
---	--------------------	-------------------	--------	---	----	----

<芸術教養センター>

1	さとゆめ地域創生プロジェクト	2021/04 - 2022/03	株式会社さとゆめ	株式会社さとゆめの協力のもと、兵庫県宍粟(しそ)市における地域活性化に関する企画と制作を行うプロジェクト。2021年度はコロナ禍での非常事態宣言などの影響により、宍粟市への訪問・フィールドワークなどの実地調査を行う機会が少ない中で、宍粟市役所や株式会社さとゆめの方々とzoom会議や前期後半・後期前半での小規模フィールドワークなどを通して、1年間学生が中心となってリサーチや課題の設定、企画と制作をおこなった。(最終プレゼンテーションは3月に実施予定。)	27	あり
2	南座看板の意匠制作 <夏>	2021/04 - 2021/07	松竹株式会社南座	400年という伝統を持つ南座の正面入り口に掲げられる一文字看板のデザインを作成し、そのデザインを手描き看板にして納品する。2021年度前期は以下の2つの演目について看板を作成した。「松竹新喜劇 夏まつり特別公演」「坂東玉三郎 特別舞踊公演」。単にデザインを考えるだけでなく、学生は京都市景観条例についても学び、実際の社会で使用できるデザインについての見地も広げた。京都市景観条例という厳しい条件の中で新鮮なデザインを考え、そのデザインを10mを超えるサイズで手描きで再現するという2つの大きなハードルを学生は超えることができた。	35	あり
3	南座看板の意匠制作 <冬>	2022/01	松竹株式会社南座	400年という伝統を持つ南座の正面入り口に掲げられる一文字看板のデザインを作成し、そのデザインを手描き看板にして納品する。2021年度後期は以下の演目について看板を作成した。「初笑い 松竹新喜劇 新春特別公演」。単にデザインを考えるだけでなく、学生は京都市景観条例についても学び、実際の社会で使用できるデザインについての見地も広げた。京都市景観条例という厳しい条件の中で新鮮なデザインを考え、そのデザインを10mを超えるサイズで手描きで再現するという2つの大きなハードルを学生は超えることができた。	28	あり
4	VIVAプロモーション企画プロジェクト	2021/04 - 2022/03	株式会社VIVA	このプロジェクトは、季節を問わず楽しめる京都市内唯一の屋外型スケートリンクがある、VIVA SQUARE KYOTOをクライアントとするプロジェクトです。夏はVIVA SQUARE KYOTOのプール施設を活用したイベント企画の提案と実施、空間演出を行い、冬には、同スケートリンク施設を活用したイベント企画の提案と実施、プロモーション活動を行いました。 前期では学生たちが多く参加できる夏のイベント"Link in Pool"を開催。後期では、昨年度好評であった"Link on Rink"をアレンジして今年度メンバーで考えた"フユノアソビバ"と題して、リニューアルしたイベントを実施しました。また、プロモーション活動の一環としては、メンバーたちがポスターやチラシ、ステッカーを作成し、学内での掲示を行い、動画制作やTwitter、InstagramなどSNSを用いて広報活動を行い、集客に努めました。	52	あり
5	粟田大燈呂プロジェクト	2021/04 - 2022/03	粟田大燈呂実行委員会	京都東山にある粟田神社。天保3年以前に途絶えたといわれる粟田神社の「夜渡り神事」を、180年ぶりにアートで復活させ今回で14年目となります。単なる制作だけでなく、神社や周辺地域の歴史・伝承等を調査、京都の歴史・芸術・文化を掘り下げ、そこから見てくる日本人の感性を捉えなおし、モノづくりとはどういう事なのかを考察します。京都の、日本の祭りを再発見し、モノづくりにおける「モノがたり」が如何に必要であるかを経験、より一歩進んだグループワークを実施します。また、コロナ禍の今後のお祭りの在り方を考えながら、新しい試みとして、画像コンテンツの作成、SNS等の配信を行った。	38	あり
6	フコクアトリウム空間プロデュースプロジェクト	2021/04 - 2022/03	富国生命保険相互会社	大阪駅前にある大阪富国生命ビルの地下1階アトリウム「フコク生命の森」の空間演出を行うプロジェクト。夏季は地域に対する文化貢献を目的として「生命の森」をテーマに巨大壁画の制作を行う。冬季は「UMEDA MEETS HEART 2021」へ出展する立体作品「想いのかたち」の制作を行いました。	31	あり
7	ホスピタルアートHAPii+プロジェクト	2021/09 - 2022/03	公益財団法人 田附興風会 医学研究所 北野病院	2019年度の京大病院NICU・GCUでのホスピタルアート施工実績が契機となり、大阪梅田にある北野病院よりホスピタルアート導入の依頼を受けた。本館リノベーション計画の一環として行われるNICU・GCUの改修工事にともない、病院利用者や医療従事者の心理的ケアを目的として、壁画などの壁面装飾を制作し、安心して治療・療養空間の実現を目指した。おもにオンラインでヒアリングや中間報告、プレゼンテーション等を重ね、病院側の要望を随時確認しながら、12月の末にNICU室内、相談室、前室、NICUロゴのデザインを完成させた。3月の後半にGCUの工事が終わり次第、GCU室内、面会窓、授乳室、エントランス、EVホールの施工を行う予定。	34	あり
8	パナソニックプロジェクト	2021/04 - 2022/03	パナソニック株式会社コネクティッドソリューションズ社 イノベーションセンター	パナソニックのBtoBの新作「illumine」による空間演出プロデュースをおこなった。この照明は、音楽と映像プログラムが光と連動するもので、それにより空間を演出。クリスマスにじきに、大阪のパナソニックセンターで2週間にわたり実演を行なった。	2	なし
9	クオインタムプロジェクト	2021/04 - 2022/03	株式会社クオインタム	中山博喜先生による「iPhoneによる撮影テクニック」などは撮影。他にも、「地域プロデュース論」「ブランドプロデュース論」「キャリアデザイン論」等の動画の制作を実行	2	なし
10	ミス・パールプロジェクト	2021/04 - 2022/03	株式会社カムデン	コロナ禍で学園祭等でのイベント実施はできなくなったものの、「パール」の魅力を伝える動画製作等を行なった。特に、「パール博士の〇〇」というシリーズは、これまで暗黙の了解とされていた業界知を検証するものとして好評を博している。また、阪急うめだ店で活用されるガチャガチャ機の制作等も行なった。	3	なし
11	税の教室・税の作文	2021/04 - 2022/03	左京税務署、左京納税協会、大阪国税局	大阪国税局の「確定申告ポスター」左京税務署・左京納税協会の「マスクケース」のデザインをおこなった。確定申告のセミナーは、優秀賞・最優秀賞の表彰をうけ、プレスも5社を超え、公共交通・主要ターミナルステーションで掲示された。	5	なし
12	学園祭お化け屋敷	2021/04 - 2021/09	蒼山会	学園祭の大人気企画である「おばけ屋敷」の企画、制作、運営ができるプロジェクトです。京都の地で「人はなぜ怖いものに惹かれるのか」「本当の恐怖とは何か」をグループワークで学び、企画の「軸」となるストーリーを作るところから始めます。蒼山会から補助金を受け、チラシ制作やPR動画を撮影・編集する広報チーム、世界観や設定を考案する脚本チーム、衣装・メイク担当、小道具・仕掛け作り担当、音・光の演出担当等に分かれて準備し本番はキャスト等も全員で取り組みます。	33	あり
13	瓜生山イルミネーション	2021/12	蒼山会	京都芸術大学の人間館入り口になる人間館の柱や大階段付近を灯りによってアートな空間に演出し、学生や地域の方々、また白川通を行き交う人たちにイルミネーションを楽しんでいただくプロジェクトです。2005年から始まり2021年度で16年目を迎えます。チームが一丸となって冬の京都芸術大学を色鮮やかに演出します。今年のイルミネーションのタイトルは「期待」です。この大学に入学した時に抱いた期待、「明日は何かができるだろう」と胸を弾ませる期待。学生たちが抱くさまざまな「期待」を、花を咲かそうとする蕾で表現しています。また、プロジェクトは蒼山会からの活動補助をいただいております。また、蒼山会役員会からの意見も反映したデザインとなっています。	25	あり
14	手しごと職人のまち東山	2021/04 - 2022/03	東山区役所	東山区は伝統工芸の職人が多く集まる地域であるが、職人は組合ごとのタテのつながりはあっても地域の中でのヨコのつながりは希薄である。そこで、地域というフィルターで伝統工芸をリサーチして発信するのが手しごと職人のまち東山プロジェクトである。 今年度は、 ・職人リサーチ：38の工房に実際にインタビューを行いリサーチをした ・まとめ媒体の制作：東山職人マップ、東山職人データベースを制作展示を行った	12	あり

<ウルトラファクトリー>

1	「KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 –」 京都市京セラ美術館におけるGIG展の作品製作及び展示	2021/04 - 2021/12	公益財団法人京都高度技術研究所	アート×サイエンス・テクノロジーをテーマに開催する文化・芸術事業「KYOTO STEAM – 世界文化交流祭 –」において、京都市の芸術系大学を拠点にアーティストとサイエンティストが協力して実施する「STEAM THINKING LABO」の一環として、2018年度より、本学は微細藻類の培養研究開発を行う株式会社SeedBankとブランクト工学を専門とする仲村康秀（島根大学）を共同研究者に、ヤノベケンジ、美術工芸学科総合造形コース4年生大野裕和ら学生とワークショップや協同作品制作を展開してきた。最終年度となる今年度は、これまでの活動の集大成として、ブランクト（珪藻）が紹介するエネルギー循環型の未来像を、模型や映像イメージ、実際の藻類のバイオリアクターと共にロームシアター京都で展示した。 ■プログラム「STEAM THINKING – 未来を創るアート 京都からの挑戦 Art × Science GIG」 展示会期：2021年12月23日（木）～12月27日（月） 会場：ロームシアター京都 パークプラザ3F第1会議室	1	なし
2	新・美術館XYZプロジェクト	2021/05 - 2021/12	-	作品制作や発表の現場をとおして美術家・ヤノベケンジの理念、思考、技術、戦略を体得するプロジェクト。21年度は大阪、中之島美術館、倉敷の大原美術館新児島館（仮称）と国内有数の新たな美術館の開館にあわせた作品制作や設営をとおして、大規模な美術館開幕の裏舞台に立ち会った。中ノ島美術館の門番となるような彫刻作品は多くのメディアで取り上げられ、大原美術館の作品は、装飾となるレリーフを学生がデザイン、造形し、新しい美術館誕生を飾る若い力とのコラボレーションとして話題となり、関わった学生にとって誇らしい成果となった。また、ギャラリーでのヤノベケンジの個展「90年代のヤノベケンジ」や、北加賀谷の美術作品収蔵庫兼アトスペースMASKでのイベント「Open Storage 2021 – 拡張する収蔵庫 –」など、多様なアートの現場を経験した。 ■展示「Tanking Machine -Rebirth- 90年代のヤノベケンジ展」 会期：2021年5月29日～7月19日 会場：MtK Contemporary Art ■作品《SHIP'S CAT (Muse)》 設置場所：中之島美術館（大阪）2022年2月2日開館 ■作品《Sun Sister (Rebirth)》 設置場所：大原美術館新児島館（仮称）2021年10月1日開館 ■展示「Open Storage 2021 – 拡張する収蔵庫 –」 会期：2021年11月12日～11月14日 会場：Mega Art Storage Kitakagaya (MASK)	8	あり
3	リモート・コントロール・エキジビション計画	2021/04 - 2021/12	-	「オタマトーン」や「SUSHI BEAT」など、ユニークなガジェットでアート&パフォーマンスを展開する「明和電機」によるプロジェクト。世界的なコロナ感染症流行の状況を鑑み、中国で企画されている大型展覧会のために、作家が現地に行かなくても「リモート」で開催できる展覧会パッケージ（コンテナ）の制作を行った。その後、愛知県、豊川市での展示にも、会場で展示什器や販売ブースになるコンテナを制作し、現地での設営、イベント出演も経験。また、学生メンバーそれぞれのオリジナルプロダクトを作成し、秋葉原にある明和電機の店舗、ラジオスーパーでの販売にも挑戦したほか、刊行物「明和電機ジャーナル」にも学生企画のページが掲載されるなど、さまざまな媒体を通じて明和電機の方法論を体験した。 ■展覧会「超常識創造力工場・明和电机学芸展」 会期：2021年10月30日（土）～2022年2月20日（日） 会場：IOMA 愛馬思艺术中心（中国・北京） ■展覧会「明和電機ナンセンスファクトリー-in愛知」 会期：2021年10月2日（土）～11月6日（土） 会場：豊川市桜ヶ丘ミュージアム ■ラジオスーパー（秋葉原）プロダクト販売 2021年12月13日（月）～	9	あり
4	やなぎ演劇プロジェクト	2021/05 - 2022/01	-	美術作家でありながら、演劇の世界に活動の場を広げるやなぎみわによるプロジェクト。今年度はコロナ禍での相次ぐ延期を経てようやく実現に至った、台湾オペラと呼ばれる歌仔戲とのコラボレーション作品『アフロディーテ ～阿婆蘭』の、衣裳や宣材撮影、演出実験など、演劇を取り巻く多岐にわたる制作活動に学生が携わった。特に、胡蝶蘭をテーマにした作品の衣裳は、学生が植物園でのリサーチなどを経て構想した衣装デザインが元となり、台湾の衣裳作家によって実現された。また、制作面だけでなく、関連のある展示やイベントへ参加する勉強会も行われ、思考面でも考えを広げ深めるアプローチがなされた。 ■日台合作台湾オペラ『アフロディーテ ～阿婆蘭』 会場：衛武营国家文化艺术センター（台湾高雄） 公演：2021年12月25日（土）	3	あり
5	ULTRA SANDWICH PROJECT	2021/05 - 2022/03	-	名和晃平が主宰する、クリエイティブ・プラットフォーム「Sandwich」における制作、企画、運営に学生が参加するプロジェクト。アーティスト、建築家、デザイナーなど、国内外からさまざまなクリエイターが集い進行する複数のプロジェクトに関わる。2021年度は、sandwichで生み出される作品の発表の場や他のクリエイターを交えたワークショップなどに参加しつつ、ベルギーの振付師ダミアン・ジャレとの新たなパフォーマンスに向けた舞台演出用の素材リサーチや実験や、平面作品の素材、装置開発に携わった。前年度の学生も関わったパフォーマンス『Planet [wanderer]』がパリで公演され、報告会も行われた。 ■『Planet [wanderer]』 会場：シャイヨー国立劇場（パリ） 公演：2021年9月15日～30日	9	あり
6	カラフル・ラボ	2021/06 - 2021/11	-	東京・原宿を拠点に「Kawaii」文化を世界に発信するアーティスト、アートディレクターの増田セバスチャンが実施するプロジェクト。世界的なコロナ禍の状況を受けて立ち上げた「Kawaii」でつながるコミュニティに参加し、世界の人々とオンラインセッションをしたり、漫画、アニメ、ファッションの歴史と「Kawaii」の関係のリサーチをとおして、人々を惹きつける「Kawaii」を深堀りし、大阪・北加賀谷で開催された増田セバスチャンの展覧会でそのリサーチ成果を展示した。また、展覧会限定で販売したグッズの企画・制作にも携わった。 ■展示「Yes, Kawaii Is Art」 会期：2021年10月30日（土）～11月21日（日） 会場：大阪・北加賀谷kagoo、音ビル、千鳥文化	12	あり
7	ニッポン画屏風プロジェクト	2021/05 - 2022/03	-	日本の古典絵画と現代の風俗が融合した、日本画ならぬ「ニッポン画」を提唱する画家・山本太郎によるプロジェクト。本年は、山本太郎の作品と大学の美術館所蔵の浮世絵コレクションとの掛け合わせによる企画展覧会に向けて、浮世絵のリサーチからスタートし、出品する新作の構想から制作、展覧会プランやビジュアルデザインまで、作家と協働して展覧会を作り上げた。浮世絵の現代的な解釈から、参加学生が「推し」のキーワードを考案し、作品選定や展示方法も積極的に提案するなど、作家の仕事を経験だけでなく、実践的な発表の場で企画を実現する活躍が見られた。そのほか、昨年引き続き、狂言家茂山千五郎からの依頼で、狂言Tシャツ、狂言をモチーフにしたフィギュアのデザインと制作も行った。	10	あり

8	BYEDIT	2021/05 - 2022/03	-	「編集」の力をつかひながら、モノはつくり、出来事やメディアを作り出すプロジェクト。毎週企画編集会議を行い、独自の切り口からイベントや冊子、ウェブサイトなどを企画、制作する。2021年度は、参加メンバーの幼少期の絵や日記に、現在の視点でツッコミを入れる「ハリセンもって、会いにゆく。」という冊子の制作や、書き溜めたコラムのアウトプットをカセットテープを用いて行うなどのメディア実験も行った。また、ほかのウルトラプロジェクトの取材から、ウルトラの年刊誌「THE ULTRA vol.14」の記事の企画・編集・執筆も行った。	8	あり
9	MILESTONES	2021/05 - 2022/03	-	西陣織の老舗「細尾」が所蔵する約2万点の帯図案をデジタルアーカイブし、世界のラグジュアリーマーケットに向けて伝統素材を用いた新たな展開を企画、実現するプロジェクト。21年度は、烏丸御池にある、HOSOO FLAGSHIP STORE内のラウンジで提供するクッキーを帯図案を元に企画し、3Dプリンターでクッキー型を制作、試作を行い、今年春から店頭で販売することとなった。また、22年4月から京都伝統産業ミュージアムで帯図案アーカイブを素材に行う展示会の企画・制作にも携わっている。	4	あり
10	kumagusukuプロジェクト	2021/05 - 2022/03	-	美術家の矢津吉隆が経営し企画運営を行うアート複合施設kumagusukuに関わるプロジェクト。kumagusukuは、現代美術を中心に様々な展示会やイベントを企画、人と美術のあらたな関係を築いていく場として話題を集める。2021年度は、アートの副産物（廃材）を利活用する「副産物産店」の活動を中心として、店舗の運営企画や、商品企画開発、製品の自動販売機の制作などを行う一方、ワークショップへの参加や、「副産物産店の“芸術資源循環センター”展」 (@KCUA)、「かめおか霧の芸術祭」での展示にも携わった。 ■展示「副産物産店の“芸術資源循環センター”展」 会期：2021年11月13日（土）～12月5日（日） 会場：京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA ■展示「かめおか霧の芸術祭 霧の美術館2021」 会期：2022年1月15日（土）～1月30日（日） 会場：亀岡市文化資料館、開かれたアトリエほか	8	なし
11	淀川テクニク！プロジェクト	2021/05 - 2022/01	-	様々な場所に向き現地のゴミを用いた作品を制作したり、ワークショップを行うなど全国的に活動を繰り返している淀川テクニクの柴田英昭によるプロジェクト。今年度は、マスキングテープを製造するカモ井加工紙の工場から出た端材をもちいて、カラフルな象の彫刻を制作したほか、工具カルタや淀川テクニクの作成、ワークショップにサポーターとして参加するなど、大型作品の制作から、デジタル機材を用いたグッズ展開、イベントへの参加まで、作家活動に幅広く参画した。 ■マスキングテープの象の展示「mt博2021」 会期：2021年10月8日（金）～10月21日（木） 会場：青森県旧弘前偕行社 ■ワークショップ「ゴミジナル工作」 日時：2021年8月21日（土） 会場：HDC神戸 ■ワークショップ「ゴミジナル工作」 日時：2021年12月4日（土） 会場：京エコロジーセンター	10	あり
12	The Projected Image Laboratory	2021/05 - 2022/03	-	「時間」をテーマに映像メディアを用いた作品を展開するアーティスト・山城大督によるプロジェクトとして、2020年度より始動。コロナ禍で、コミュニケーションや発信のメディアとして必要不可欠となった映像やオンラインコンテンツの役割や表現について、映像制作や配信のスキルを身につけながら実践的に開拓、探求する。今年度は国立新美術館でのオンラインワークショップのサポートをはじめ、ロームシアター京都での「劇場の学校」、本学のホームカミングデー、大阪府立江之子島文化芸術創造センターでの「enocoのバンバク(picnic&plays)」など、オンライン配信や映像コンテンツを用いた様々な現場で実践を積み、技術や知識を身につけた。 ■オンライン映像ワークショップ YOUR VIDEO 日時：2021年8月7日（土）、9月5日（日） 主催：国立国際美術館 ■2021年度 劇場の学校プロジェクト【メディア表現コース】 日時：2021年8月18日（水）～22日（日） 主催：ロームシアター京都 ■京都芸術大学「ホームカミングデー2021」 日時：2021年10月30日（土）オンライン配信 主催：京都芸術大学 ■enocoのバンバク(picnic&plays) 日時：2021年11月20日（土）オンライン配信 主催：大阪府立江之子島文化芸術創造センター[enoco]	7	あり
13	新・用の美	2021/05 - 2022/03	株式会社資生堂、株式会社ワコール	バンデミックを受け、変化する生活様式を目的にしている現代において、これから私たちの暮らしが求める新しい美のかたちとは何かを探り、「新・用の美」として提案することを試みるプロジェクト。株式会社資生堂と株式会社ワコール協賛し、デザイナーの服部滋樹、美術家のミヤケマイ、美術家で研究者の白石晃一、デザイナーの中家寿之の、異なる分野からの4名をディレクターに、柳宗悦の「民藝運動」や、デジタル時代の工芸などをリサーチし、「時間」「空間」「見方」「機能」をキーワードに、学生それぞれが「新・用の美」となる作品やプロダクトのプロトタイプを制作し、11月にワコールスタディホール京都で「新・用の美展」を開催した。その後、数点の作品をブラッシュアップして、烏丸御池のQUESTIONで販売プロダクトを、FabCafeKyotoでプロセスを展示する展示会を同時開催した。 ■展示「新・用の美展 用をあらため、美にかえる (NEW) NORMAL ART」 会期：2021年11月10日（水）～12月17日（金） 会場：ワコールスタディホール京都 ■展示「新・用の美展 用をあらため美にかえる」 会期：2022年3月1日（火）～2022年3月6日（日） 会場：FabCafe Kyoto トークイベント：2022年3月4日（金）19:30-21:00 ■展示「新・用の美展 用をあらため美にかえる」 会期：2022年2月26日（土）～3月11日（金） 会場：QUESTION（京都） トークイベント：2022年3月4日（金）17:00-18:00	16	あり

<社会実装支援課>

1	株式会社長栄とのワンルームマンションのリフォーム案の提案 (Stamp!)	2021/05 - 2022/04	株式会社長栄	株式会社長栄が管理するマンションを学生のアイデアでリフォームするプロジェクト。学生は長栄社員や施工請負スタッフに対してプレゼンテーションを行い、最優秀賞・優秀賞・特別賞が決定される。受賞作品は実際に施工され、賃貸物件として居住者を募集される。	17	なし
2	京都府PR動画のキャラクターデザイン制作	2021/04 - 2021/05	株式会社天空PR、株式会社元気な事務所	株式会社天空PR、株式会社 元気な事務所が制作する京都府公式Youtubeチャンネル中の京都府PR動画で登場する、知ったかモグラのキャラクターデザイン (「#知ったかモグラ」で検索) を制作。動画には、京都府知事も出演。	1	なし
3	株式会社アマナ_MoPP写真美術館プロジェクト	2021/04 - 2022/01	株式会社アマナ	2021年度から5か年計画で進行しているプログラム。産学連携を軸に美術館 (MMoP) と教育 (京都芸術大学) と長野県御代田町の町民との関係性を構築する。 2021年の取組は「amana×京都芸術大学ワークショップ +タウンミーティング」としてMMoPに対する地元住民の関心度を高めるイベントを企画開催し、そのイベントを通じて、MMoPと地元住民の関与のあり方を模索する。ワークショップの狙いとしては写真というものに触れるワークショップやアートフォトの楽しみ方を伝えるワークショップを通じてMMoPに対する地元住民の関心度を高め、また、MMoPと地元住民の関与のあり方を模索する。また京都芸術大学附属康耀堂美術館の視察もを行い、MoPP写真美術館のハード面に関する課題解決に向けたミーティングを実施。	0	なし
4	UPMytown_MV制作プロジェクト	2021/06 - 2022/03	有限会社NOTHING TO LOSE	音楽プロデューサーYANAGIMAN氏 (本学客員教授) とバンド「かりゆし58」のボーカル前川真悟氏 (本学客員教授) 、実業家の平良司氏との連携による、音楽を媒体にした地域活性化プロジェクト。本学はクラウドファンディング「嫁ごと一緒に作ろう!! 全国の商店街を盛り上げる「エルソング」プロジェクト」にて集められた資金を元に制作された楽曲のミュージックビデオ (以下MV) の作成を担当。舞台芸術学科の学生が振付とMV制作におけるダンサーを担当、本学教員を中心とした撮影チームを編成し、沖縄の商店街の方々とエンタテインメント関連のアーティストと協働して各所でのロケ撮影を実施。制作されたMVはSNSでの発信とともに一連の全国の商店街活性化プロジェクトのPRに使用。	7	なし
5	アニメーションスタジオGONZO、カフェVerdiとの連携	2021/05 - 2021/11	株式会社ゴンゾ、株式会社ヴェルディ	海外市場への展開も豊富なアニメーションスタジオ株式会社ゴンゾとの産学連携にて、「キャラクターデザイナー×プロダクションデザイナー×声優の特別講義」、アニメ・ラストエグザイルシリーズからなる「コロボカフェ&特別企画展」を実施。アニメの世界観を活かした「コロボカフェ&特別企画展」では、TwitterなどのSNSで大きな反響を得るなど、大盛況のイベントとなった。	8	なし
6	美保関ライトアッププロジェクト	2021/05 - 2021/10	松江ライトアップキャラバン実行委員会 (松江市観光協会)	松江市観光協会と本学の産学連携事業です。 島根県松江市美保関町にて10月開催される「青石畳ライトアップ」での展示に合わせ、美保関にちなんだぬぶたを立案→プレゼン→制作→現地設置の一連を行った地域活性化プロジェクトです。	8	なし
7	バプテスト病院クリスマスカード制作	2021/10 - 2021/12	日本バプテスト連盟医療団	日本バプテスト病院が2020年12月に関係各所へ配布する「クリスマスカード制作」を行う取り組み。 バプテスト病院のチャプレンより公表される聖句に合わせ、デザイン起案→確認→ブラッシュアップを経て印刷及び納品までを一貫して行った。 進行は打合せから全てオンラインで行った。 ■成果物: オリジナルデザインが施されたクリスマスカード2,000部	1	なし
8	NAQUYOイベントにおける平安時代の音研究プロジェクト	2021/07 - 2021/12	株式会社電通京都支社、KYOTO STEAM実行委員会	京都市主催の祭典「KYOTO STEAM - 世界文化交流祭 - 」の一環として行う取り組み。 「KYOTO STEAM」が「MUTEK.jp」と実施するコラボレーションプロジェクト「NAQUYO」において、本学がコンテンツの一部を担う活動を行った。内容は平安京のサウンドスケープデザインにおける、歴史調査・研究・フィールドレコーディングを行うというもの。その成果は、2021年10/22に行われた「NAQUYO # 5」にて発表した。 ■アウトプット ・研究・調査資料一式 ・研究発表_2021年10/22(金)	10	なし
10	クリーンテックス・ジャパンプロジェクト	2021/02 - 2021/06	クリーンテックス・ジャパン株式会社	クリーンテックス・ジャパン株式会社が運用計画中のECサイトのプランニングやUI/UXデザインを学生が提案するプロジェクト。参加学生全員が企画を提出し、その中で採用された2案でチームを分け、それぞれがAdobeXDにてUI/UXデザインデータを制作。その後データやデザインのブラッシュアップを重ね、納品した。	8	なし
11	100kg積載可能自転車デザイン+3Dデータ制作プロジェクト	2020/10 - 2021/06	株式会社きたむら	株式会社きたむらが2021年秋開催予定のサイクルモード展へ出展する、「100kg積載可能自転車」のデザイン及び3Dデータ制作」を行うプロジェクト。学生全員よりデザイン提案を行い、プレゼンにて採用デザインを決定。その後3Dデータを制作し納品する。 ■成果物 「①積載可能自転車のデザインスケッチ」 「②積載可能自転車の3Dデータ」	5	なし
12	ホテルMIMARU (コスモホテルマネジメント) コンセプトルーム提案	2021/10 - 2021/12	株式会社コスモホテルマネジメント (アパートメントホテルMIMARU)	グループ滞在型のMIMARUホテルを運営されるコスモホテル様からの依頼。本件ホテルの設立当初は、増加する外国人ファミリー客の長期ステイを対象としていたが、新型コロナ感染症の水際対策で方針を見直す必要が生じた。そこで、国内の新規層の拡充のため「Z世代のグループが楽しめるコンセプトルーム」の提案を依頼された。	12	なし

<アート・コミュニケーション研究センター>

1	観察力・対話力を高める ～対話型鑑賞でアート思考を獲得しよう～	2021.04.20/05.18 2021.9.28/10.25-26	株式会社サントリーホールディングス	2020年度に本センターが開催したファシリテーション講座を受講されたサントリーホールディングス(株)にご勤務の上田俊二様からのご提案により実現した。昨今、ビジネス界では「アート思考」と呼ばれるクリエイティブシンキングが求められており、本センターの対話型鑑賞やそれらを応用したワークショップは高い評価を受けている。ビジネス界からのニーズの高いコミュニケーション力や新たなものを生み出すための観察力に力点を置いた研修講座を開設し評価を得たため、下期や今年度の研修も受託している。	-	なし
2	大地の芸術祭対話型鑑賞プログラム開発	2021.08.30-11.30	NPO法人越後妻有里山協働機構	コロナ禍で開催が延期された大祭に向けて新たな集客のために「対話型鑑賞」を用いることとしたNPO法人越後妻有里山協働機構からファシリテーション力の育成を求められた。現地でかねてからボランティアガイドとして活躍しているスタッフ対象にオンラインと現地での実践を併催し、ファシリテーター育成に務めた。特に現地での実践においては「いつも見慣れていた作品が違った作品に見える」など、実りのある評価言があった。	-	なし
3	「Open Storage2020-2021」展 対話型鑑賞プログラム 及び 鑑賞冊子の作成	2021.10.23-24	一般財団法人おおさか創造千島財団	一般財団法人おおさか創造千島財団主催の展覧会「Open Storage 2020-2021」展における対話型鑑賞プログラムとして、小学生から大人までを広く対象としたACOPを用いたワークショップの企画・開発から実施までを行った。アートプロデュース学科の学生が参加し、来場した多くの子どもたちと交流する姿が見られた。また、今年度は鑑賞用の冊子を刷新することになり、学生のアイデアをふんだんに取り入れ、子どもたちの喜ぶ顔のみられるものが完成した。	-	なし
4	対話型鑑賞ファシリテーション講座INえひめ	2021.09.07-2022.01.18	伊予鉄総合企画株式会社	対話型鑑賞の先進地である愛媛県の児童館やこどもの城に勤務する職員対象のファシリテーション講座を行った。こどもの城では2022年に本祭が予定されており、それに向けて児童館の主体的な活動を引き出すことのできる職員の育成が必須と考えての要請であった。コロナ禍でもあるので10回の講座のうち9回をオンラインで、1回のみ現地に赴き開催した。好評であったので今年度も継続事業として受託している。	-	なし

アート・コミュニケーション研究センター主催事業

1	主催セミナー「大学生と学ぶ対話型鑑賞ファシリテーション講座」チャプター1-4 Fbグループフォーラム・オンライン練習会	2021.7.10-11 09.04-05 11.06-07 2022.01.22-23 2021.10.23-2022.03.31 2021.10	-	全国の美術館や学校教育はもちろん、ビジネスパーソンのトレーニングへの活用など対話型鑑賞が広く普及し始めた一方で、実施者であるファシリテーターの技術を学べる場や機会の少なさという課題に対し、レクチャーと実践を交えたセミナーをオンラインにて開講。オンラインでの開催であることから全国各地からの参加者があり、ニーズの広さが窺えた。ACOPを学んだ学生とともに協同で開発、実施した。また、昨年度の受講者をメンターとして迎え、ファシリテーションスキルのブラッシュアップを狙ったFBグループ・フォーラムもチャプター2の終了後に開設し、学生も共に交流する場を設けた。学生にとっては社会人に接する貴重な場であり、社会人先輩のアドバイスを受け、成長する姿も見られた。	ASP学生12名	有
2	教員免許状更新講習 「コミュニケーション・スキルアップの3日間！」	2021.08.20-22	-	教員免許状更新制度の見直しを図られる直前で最後の講習会となった。コロナ禍の状況ではあったが、対面での開催を望む現任教員が多数参加した。「コミュニケーション・スキルアップの3日間！」と謳った本講座は「主体的・対話的で深い学び」を柱とする新学習指導要領にも通じることから、対話力やコミュニケーション力を引きだそうと考える意欲的な先生方からの熱い支援を受けている。教員免許状取得予定の学生もアルバイトで参加し、現任教員との交流を図った。有終の美を飾るにふさわしい、熱気あふれる3日間となった。	ASP学生4名	なし

アート・コミュニケーション研究センター協賛事業

1	東川町未来チャレンジ活動支援事業 「高齢者福祉事業 Art作品対話型鑑賞」	2022.01.28-03.26	北海道上川郡東川町	JA北海道厚生連旭川厚生看護専門学校看護教員(教務科長)奥原真仁氏の要請により、北海道上川郡東川町から未来チャレンジ活動支援事業として助成を受け、高齢者の抑うつや認知症予防に「対話型鑑賞」が有効なのではないかという仮説に基づいた調査・研究に協力した。アンケートによる調査結果では微細だが「対話型鑑賞」は抑うつや認知症予防に効果があるという結果が出ており、活動は継続される見込みである。	0	なし
2	iPS細胞研究所 「細胞の人為的改変に関する制度論と印象論」研究協力	2021.04.01-2022	iPS細胞研究所	先端科学医療に関する法整備は日進月歩の技術革新に追い付いていないのが現状である。しかし、生命尊重の観点から鑑みても法整備は最重要課題と言える。その整備に向けて、一般人の細胞の人為的改変に関する意識をArtを切り口に考察していこうという試みに協力することになった。医療や先端科学を意識しないでArt作品に対話を通して親しむ姿から、人の意識の奥にある倫理観を探る手立てについてどのような作品からアプローチするのか考察していく。	0	なし

<日本庭園・歴史遺産研究センター 日本庭園研究部門>

2002/5/1

1	名勝柴田氏庭園植栽整備指導業務	2021.04.22 2022.03.18	敦賀市	福井県敦賀市に所在する豪農の屋敷であった柴田家の名勝柴田氏庭園において、名勝庭園本来の姿・魅力を取り戻すための整備を行なうにあたり、必要な設計等を行い、専門的見地からの指導及び助言を行い、保全整備委員会の運営を支援した。	1名 (卒業生含)	なし
2	泰勝寺跡仰松軒保存修理工事に伴う調査記録等業務委託(庭園)	2021.04.21 2022.02.15	一般社団法人京都伝統建築技術協会	熊本市に所在する細川藩の菩提寺である泰勝寺跡敷地内には茶室仰松軒と庭園が築造されている。茶室ならびに庭園は各部に経年的な損傷が目立つようになってきた状況から、建物と庭園の損傷調査のうえ整備設計を行った。庭園整備に対し工事立会指導を行った。	2名 (卒業生含)	なし
3	宇治の文化資源―意義の究明と活用方策―に係る委託研究契約	2021.06.01 2022.03.31	京都府立京都学・歴史館	宇治地域の豊かな文化資源の意義の究明をめざし、活用方策について検討を加えることにより、京都文化の発展と機能強化に資するため、調査研究を行った。	3名 (卒業生含)	なし
4	名勝会津松平氏庭園池護岸修復報告書作成業務委託	2021.05.06 2022.03.25	会津若松市	名勝会津松平氏庭園御葉園における修復整備事業は、継続事業であるが年度ごとに単年度契約で受託してきた。事業は国庫補助事業であり、本年度はこれまでの事業内容を中間総括する整備報告書の刊行に向けて取りまとめた。2002年度から2019年度に実施した池護岸整備にかかわる発掘調査と修復工事の成果に基づき、報告書原稿を作成し、護岸修復報告書の印刷製本を行った。	2名 (卒業生含)	なし
5	彦根城博物館内庭園修景整備委託業務	2021.05.01 2022.03.31	彦根市教育委員会	滋賀県彦根市に所在する彦根城博物館（表御殿）の庭園は発掘調査と古絵図を基に復元した庭園があり、彦根を代表する大名庭園である。この庭園の修景と適切な維持管理を図るため、主要樹木の剪定等および博物館作業員への技術指導を行った。	1名 (卒業生含)	なし
6	R3名勝玄宮楽々園植栽整備委託業務	2021.06.10 2022.03.25	彦根市	彦根城下屋敷の名勝玄宮楽々園を構成する主要因である植栽のうち、特にマツを対象とした修復を行った。名勝玄宮楽々園にとって『特別管理樹木』であるマツは、将来の復元整備に向けた専門技術を用いた適切な維持管理が必要である。名勝庭園の保存整備に精通した専門機関として本センターが適切な樹木整備を行い、本来の姿に復元することを目的とし、専門技術者を庭園管理アドバイザーとして派遣し、指定管理者への専門的な技術指導等を行う。	2名 (卒業生含)	なし
7	2021年度京都御苑拾翠亭保存修理・機能強化工事監理業務のうち庭園管理委託業務	2021.05.06 2022.03.28	一般財団法人京都伝統建築技術協会	京都御苑内の九條池遺構拾翠亭等について、前回の修理から20年余りが経過したことから、建造物ならびに庭園の保存修復を行うとともに、公家文化の伝承・体験施設としての機能を強化するための整備が実施された。2021年度は整備の立会い指導を行った。	7名 (卒業生含)	なし
8	2021年度空中茶室閑雲軒再建プロジェクト	2021.05.18 2022.03.25	国立大学法人京都大学 ころの未来研究センター	本プロジェクトは、石清水八幡宮の空中茶室・瀧本坊閑雲軒の再建という目標に向かって、調査成果に基づき模型製作を手掛けるもので、令2021年度は主に史資料調査によって得た情報を精査し、おこし絵図の組立を行った。	7名 (卒業生含)	なし
9	2021年度市来大迫家庭園調査	2021.10.01 2022.03.25	大迫 玲	鹿児島県いちき串木野市に所在する市来大迫家住宅の庭園調査を実施した。市来大迫家住宅は大正期の木造平屋建で、座敷ほか洋室、居室、炊事場、浴室を置き、建具、天井、欄間などに繊細な意匠をみせる大規模近代和風建築の好例として2018年3月27日に登録有形文化財（建造物）に指定されている。本調査は建造物まわりに展開する庭園の記録とともに構成要素の把握、文化的価値評価の簡易所見を作成し、あわせて登録指定を目指す基礎資料とした。	2名 (卒業生含)	なし
10	史跡および名勝平等院庭園維持管理作業委託	2021.10.01 2022.03.31	宗教法人平等院	史跡及び名勝平等院庭園の見所である鳳凰堂周辺の洲浜敷き均し作業を中心に、庭園景観を整える作業を実施した。	41名 (卒業生含)	なし
11	2021年度日本万国博覧会記念公園日本庭園におけるクロマツ等剪定指導	2021.08.05 2022.08.31	阪神造園建設業協同組合	阪神造園建設業協同組合が大阪府より受注した「日本万国博覧会記念公園 日本庭園植栽等景観創出業務」に基づき、日本庭園・歴史遺産研究センターは日本万国博覧会記念公園日本庭園の黒松の剪定指導を公開講座形式で実施した。	2名 (卒業生含)	なし
12	2021年度日本万国博覧会記念公園日本庭園植栽等景観創出業務に係る修景管理技術指導	2021.11.01 2022.03.31	阪神造園建設業協同組合	阪神造園建設業協同組合が大阪府より受注した「日本万国博覧会記念公園 日本庭園植栽等景観創出業務」に基づき、日本庭園・歴史遺産研究センターは日本万国博覧会記念公園日本庭園において計2回の修景管理技術を指導した。	2名 (卒業生含)	なし
13	2021年度旧正蔵坊住宅庭整に伴う調査計画委託業務	2021.11.09 2022.03.31	旧正蔵坊橋本敏子	本業務は、滋賀県大津市に所在する県指定名勝旧正蔵坊庭園について、修理のための調査と一部修復作業を行った。	5名 (卒業生含)	なし
14	吉城園周辺地区土堀修景設計修正に係る現地確認調査等委託業務	2021.11.01 2021.12.10	株式会社スペースビジョン研究所	本業務は、平成29年度に実施した奈良公園内に残る土堀の現況調査に引き続き、吉城園周辺地区の土堀修景設計修理に係る現地確認調査を実施した。	1名 (卒業生)	なし
15	R3玄宮園護岸保存整備工事工事監理委託業務	2021.12.16 2022.03.18	彦根市長	名勝玄宮楽々園において実施されている護岸保存整備工事において、第5-2工区の工事監理を依頼された。主に石組護岸、木杭護岸、川砂利敷き均し等の保存整備に対し、埋蔵文化財の発掘調査成果と文献史料等の検証により、工事指導を行った。	2名 (卒業生)	なし

<日本庭園・歴史遺産研究センター 歴史遺産研究部門>

1	真田山旧陸軍墓地の墓石に関する調査および強化処理	2021.4.1~2022.3.31	公益財団法人 真田山陸軍墓地維持会	真田山旧陸軍墓地における、墓石のクリーニングおよび樹脂注入による強化処理を行い、2021年度は58基の処理を完了させた。また、修復方法確立の為、破碎した墓石の接合処置を試験的にを行い、2基分の破片接合と、その内1基分を元の墓石に戻す処置を完了させた。	0	なし
2	坂田墨珠堂 絵画のXRF（蛍光X線）分析	2021.11.1~2022.3.31	株式会社 坂田墨珠堂	絵画のXRF（蛍光X線）測定・データ解析・報告書作成	4名 (学部2名/院生2名)	なし
3	臼杵市所蔵 日本大学水泳部寄せ書き修理	2021.12~2022.3.31	臼杵市	臼杵市所蔵 日本大学水泳部寄せ書き修理（昭和27年5月16日） ・クリーニング、漂白処置および破れや切り込みの固定処置 ・ブックマットにマウントし、展示にも保存にも対応できる形態にて納品	5名 (学部1名/院生4名)	なし
4	NPO法人 文化財保存支援機構会計委託	2021.4.1~2022.3.31	NPO法人 文化財保存支援機構	特定非営利活動法人 文化財保存支援機構の関西支部における金銭出納、帳簿記載事務	0	なし