



KYOTO UNIVERSITY OF ART & DESIGN

学校法人 瓜生山学園  
京都造形芸術大学

京都芸術短期大学  
造形芸術学科を設置

1977

1979 専攻科を設置

150人

京都造形芸術大学  
芸術学部を設置

1991

1996 大学院  
芸術研究科を設置

2,103人

芸術学部  
通信教育部を設置

1998

2000

京都造形芸術大学、  
京都芸術短期大学を統合

5,662人

京都芸術劇場を開設

2001

2005 こども芸術大学を  
開設

2007

大学院 芸術研究科  
(通信教育)を設置

2010

東京外苑キャンパス、  
大阪サテライトキャンパス  
開設

2013

京都芸術デザイン専門学校  
京都文化日本語学校  
併設校に

2019

認可保育園 こども芸術大学、  
京都造形芸術大学附属高等学校  
(広域通信制課程)設置

11,392人  
(2019年5月1日現在)

2020 大学名称変更

2021



大学開学30周年  
(2021年4月)

KYOTO UNIVERSITY OF THE ARTS

学校法人 瓜生山学園  
京都芸術大学

(2020年4月1日より)

2030

Campus 2.0 構想

学校法人 瓜生山学園 京都造形芸術大学 30周年  
GRAND DESIGN 2030  
将来構想

# 「京都文藝復興」「藝術立国」の実現に向けた 取り組みをみなさんと共に。

京都造形芸術大学は、2021年4月1日に開学30周年を迎えます。  
それに伴い、2020年4月1日-2021年3月31日は、開学30周年記念事業として、  
本学の理念である「京都文藝復興」「藝術立国」の実現に向けた  
今後の10年間の「グランドデザイン2030」(将来構想)の策定を行い、  
さまざまな活動を推進してまいります。  
また、そのグランドデザインの策定と合わせて、  
2020年4月1日より大学名称を「京都芸術大学」に変更いたします。

## 5つのGRAND DESIGN

- 1 「京都文藝復興」「藝術立国」実現に向けたさらなる活動の展開
- 2 「音楽」「エンターテインメント」「テクノロジー」等の領域拡充
- 3 「附属高等学校」のさらなる展開と新たな高大接続モデルの構築
- 4 次世代の学習環境を創造する「Campus2.0」構想
- 5 2020年4月1日より「京都芸術大学」へ大学名称変更

### 1 「京都文藝復興」「藝術立国」実現に向けたさらなる活動の展開 京都や世界の抱える課題の解決に向けたネットワークの強化

2021年度中に「新・文化庁」の本格移転が控えている  
京都では、「文化国際交流のハブ」「文化芸術を起爆剤とした  
日本創生」に向けた取り組みの推進が期待されています。  
京都市が発信しているとおり、「伝統産業、映像・マンガ・  
アニメ・コンテンツ、食、観光などの京都の強みを文化政策に  
反映し、従来の文化芸術にとらわれないような新しい文化が  
京都から次々と生まれていくこと」が、今後ますます求めら  
れていきます。

そうした中で、これまで「京都文藝復興」「藝術立国」の  
理念の実現に向けて、教育・研究・社会貢献活動に取り組ん  
できた本学が担うべき役割は何かを考えています。  
自由・平等・博愛といった人類が共有する理念の実体化

に向け研究を進める「文明哲学研究所」。京都における伝  
統文化の継承・発展に寄与することを目指す「京都伝統文  
化イノベーション研究センター」。国連サミットで採択さ  
れた持続可能な世界を実現するための目標SDGsを芸術  
および教育の視点から取り組む「SDGs推進室」。このよ  
うに本学は開学以来、京都や世界の抱える課題の解決に  
向けた取り組みを積極的に推進してきました。

30周年を契機に、多くの芸術大学が集まるこの京都か  
ら、芸術を学ぶ学生たちが協働して共に新たな価値を創  
造することを目指し、本学はこれまで築いてきた企業、  
自治体、研究機関、海外とのネットワークをさらに強化し、  
その共創を推進する役割を担ってまいります。

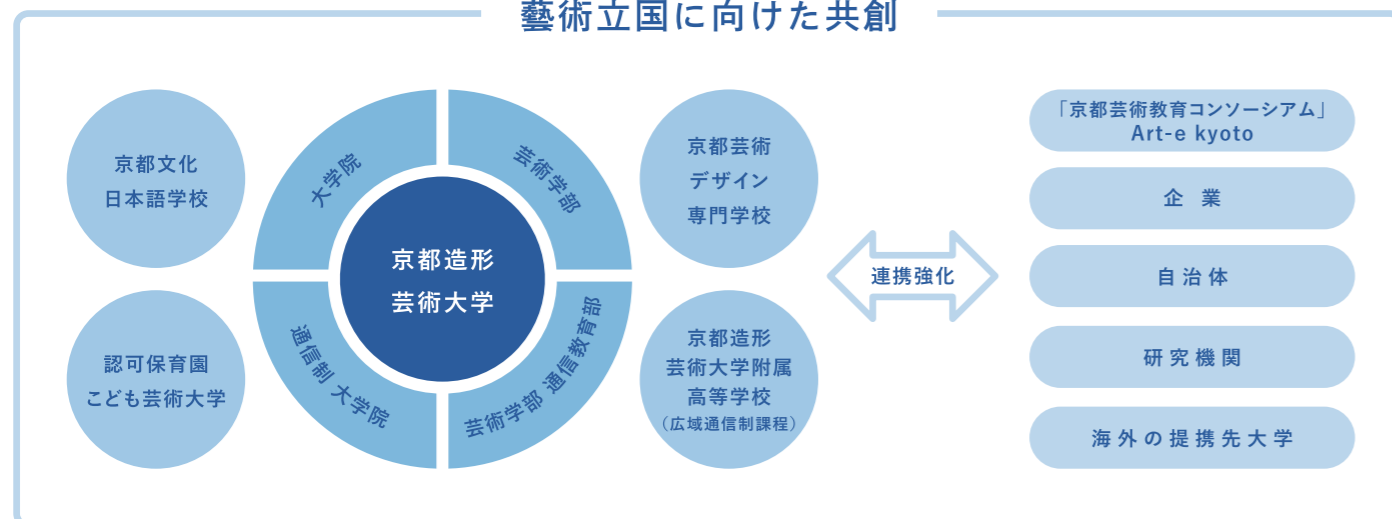
### 2 「音楽」「エンターテインメント」「テクノロジー」等の領域拡充 横断的な学びの構築が期待される時代の新しい芸術教育の創造

社会はテクノロジーの長足の進歩によって急激な変化  
を遂げており、より領域横断的な学びを構築することが  
期待される時代になっています。本学では、そうした社  
会の変化を見据え、「映画」「舞台芸術」「文芸表現」「キ  
ャクターデザイン」「マンガ」など、広く社会を楽しませ  
るエンターテインメントやコンテンツを生み出す学科の  
設置を行ってきました。さらに、伝統音楽、ミュージカル、  
音楽制作など特色ある音楽教育にも取り組んできました。

本学では、これまでの取り組みをさらに強化すること  
を目指し、「音楽」「エンターテインメント」「テクノロ

ジー」などを横断する新たな学問領域の拡充に向けた準備  
を進めてまいります。また、大学院では、2020年度より  
「文化創生領域」を新設し、地域の文化やコミュニティ  
の成熟に寄与する人材育成を行います。さらに、通信教  
育課程では、WEB完結型の大学院を設置し、社会人が研  
究をより深めやすい環境の整備を行います。また、「ICA  
KYOTO (Institute of Contemporary Arts)」を立ち上  
げ、高等教育を修了したアーティストの卵が、複雑化し  
拡大したグローバルな現代アート界と接続する道筋を構  
築していきます。

### 藝術立国に向けた共創



### 3 「附属高等学校」のさらなる展開と新たな高大接続モデルの構築 急変する時代を見据えた新たな高大接続モデルをリードする大学を目指して

本学は、これまで表現教育センターや教員研修大  
会を通じて高等学校における芸術教育の新たな展開につ  
いて実践的な研究を行ってきました。

その実績をもとに2019年4月に「京都造形芸術大学附  
属高等学校(広域通信制課程)普通科」を開校しました。

急激に変化する社会の中では、これまでのような画一  
的な教育スタイルだけではなく、学習者のニーズに合わ  
せた多様な学習スタイルの提供が強く求められています。  
本学では、今後の社会の変化を見据えた新たな「高大接続  
モデル」の構築を目指します。

# 4 次世代の学習環境を創造する「Campus2.0」構想

## 日本最大規模の芸術大学として、京都から世界へ

1991年の開学当初150人の入学者からスタートした本学は、2016年に学生数1万人を超え、2019年には11,392人の日本最多の学生数を擁する芸術大学となっています。

今後は、さらなる学問領域の拡充や社会人の多様な学習モデルを構築すると同時に、変化する社会に求められ

るキャンパスの姿とは何かを問い直し、次世代の学習環境を創造する「Campus2.0」構想に入ります。これまで築き上げてきたネットワークを活かし、学習者が各地域に眠る資源や魅力に光を当て、さまざまな課題を解決するモデルをこの京都から日本各地、世界へと波及させていくことを目指します。

# 5 2020年4月1日より「京都芸術大学」へ大学名称変更

## 「造形芸術」の枠を超え、「芸術立国」の実現に向けて

本学のこれまでの歩みと、現状の学問領域、将来構想(グランドデザイン2030)の3点を踏まえて、その教育内容や活動に相応しい大学名称として、2020年4月1日より「京都芸術大学」への名称変更を行います。

1977年に開学した短期大学では、「京都芸術短期大学」という名称を用いておりました。1991年の4年制大学設置申請時には、「京都芸術短期大学」という名称に沿って「京都芸術大学」という名称で大学設置申請を行うことも検討しておりました。しかし当時の大学の学科構成は、「芸術学科」「美術科」「デザイン科」の3学科と限定されたもので

あり、大学名称についても、専門分野との適合性の観点から「造形芸術」の定義を用い、「京都造形芸術大学」の名称で設置認可を得ました。

開学後は、教育研究の充実を図り、学部学科の新增設を進めて今日に至っており、現在は学科数も17学科に増え、「造形芸術」の枠を超えた、より広義の「芸術」領域の教育・研究に取り組んでいます。「Art」の語源であるラテン語の「Ars」が意味する、「人が生きる術」すべてを表す「芸術」をその名に抱き、「人間とは何か」を問い続け、この京都から「芸術立国」の実現に向けた取り組みを推進してまいります。

	1991年4月(大学開設時)	2019年4月
芸術学部	芸術学科 美術科 デザイン学科 在学学生数 150人	美術工芸学科 情報デザイン学科 プロダクトデザイン学科 空間演出デザイン学科 環境デザイン学科 マンガ学科 キャラクターデザイン学科 映画学科 舞台芸術学科 文芸表現学科 アートプロデュース学科 こども芸術学科 歴史遺産学科 在学学生数 3,587人
芸術学部 通信教育部	未設置(1998年開設)	美術科 デザイン科 芸術学科 芸術教養学科 7,430人
在学学生数 合計	計 150人	(大学院375人含む) 計 11,392人

### 「造形芸術」「芸術」の定義

※参照：「広辞苑」第6版

**造形芸術**：物質的材料で形象をつくり、もっぱら視覚に訴える芸術。絵画・彫刻・建築の類。

**芸術**：①技芸と学術。②一定の材料・技術・身体などを駆使して、観賞的価値を創出する人間の活動およびその所産。絵画・彫刻・工芸・建築・詩・音楽・舞踊などの総称。

※本学は、略称としては「瓜芸(うりげい)」「KUA(ケーユーエー)」を使用し、「京芸」「京都芸大」は使用いたしません。  
※なお、申し上げるまでもなく、本学は、公立大学法人「京都市立芸術大学」とは異なる大学です。