

京都芸術デザイン専門学校 情報公開

(専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン)

1. 学校の概要

教育理念・目的・人材育成

京都芸術デザイン専門学校では、文藝復興を担う人間の育成という基本使命に基づき、「社会が真に欲する、より専門的で人間性のゆたかな人材を育成する」ことを教育目標として掲げている。現場を見る・聴く・体験する事を通して、社会の課題や要望に応える事ができるデザインの力を習得させる事に努めている。産学協同教育を中核とする教育を実践し、正課授業、インターンシップ、社会連携成果展での企業連携指導を行う「企業連携教育」と併設店舗や学園祭を中心とした、商品制作～販売までを通した実践学習である「商品販売教育」を教育手法の柱としている。プレゼンなどを通し、デザイン基礎をつけ、社会人基礎力とデザイン基礎力をもった自立した人材を育成する。

所在地・校長名

所在地 〒606-8252 京都府京都市左京区北白川上終町 3 番地
設置者 学校法人瓜生山学園
連絡先 075-722-9231
校長名 富永 良子

沿革

1983 年 4 月	前身である京都国際文化専門学校が開校 2 年制国際観光旅行学科、国際観光ホテル学科、国際貿易・航空貨物学科、国際文化学科設置
1984 年 4 月	創々館新築により新町校舎より移転 2 年制国際情報社会学科設置
1987 年 6 月	田中貞夫校長就任
1989 年 4 月	秀徳館新築
1990 年 4 月	国際貿易・航空貨物学科を国際貿易エアカーゴ学科へ名称変更
1994 年 4 月	天心館新築
1995 年 4 月	3 年制国際トラベル総合学科、国際ホテル総合学科、国際コンピュータ総合学科設置
1996 年 4 月	2 年制語学ビジネス学科設置 語学ビジネス学科を国際学科に名称変更
1998 年 4 月	4 年制情報デザイン総合学科設置 情報学科を情報デザイン学科、経営学科を情報ビジネス学科に名称変更
1999 年 4 月	情報デザイン学科をクリエイティブデザイン学科に名称変更
1999 年 6 月	小椋秀樹校長就任
2000 年 4 月	京都芸術デザイン専門学校と校名を変更、「新専門学校宣言」を採択 情報デザイン総合学科をデザイン総合学科に名称変更 1 年制クリエイティブデザイン専攻科を新設
2001 年 4 月	旅行学科、国際学科、情報ビジネス学科を廃止
2002 年 4 月	徳山豊理事長就任
2004 年 4 月	同法人である京都文化日本語学校が開校
2005 年 4 月	北村誠校長就任
2013 年 4 月	法人統合により法人名が学校法人瓜生山学園へと変更 大野木啓人校長就任 デザイン総合学科を募集停止
2015 年 4 月	文部科学大臣が認定して奨励する職業実践専門課程に認定
2021 年 3 月	職業実践専門課程不適合(コース新設のため)
2023 年 4 月	富永良子校長就任 文部科学大臣が認定して奨励する職業実践専門課程に認定

学校の特徴

企業ニーズに応える社会人基礎力・デザイン基礎力を持った自立した人材の育成を目標に、全科目において定義付けを行い、達成すべき行動目標として授業計画書において設定している。スクールコンセプト「design for happiness」を掲げ、学生が主体となり教え合い学び合う「協働型学習」の環境づくりを行っている。また、1 年次より実施しているインターンシップにおいては、「①社会を知る②仕事を知る」を目的に掲げている。

教育環境

秀徳館、希望館を使用し、全館で無線 LAN の接続が可能。定期的に消防局指下、教職員による防災訓練を実施。避難経路や避難誘導、防災組織の確認を行い、通報の仕方、消火器の使用手法など実地による訓練により、万が一の防災に努めている。

京都芸術デザイン専門学校 避難場所
上終公園



2. 目標および計画

教育理念・目的・人材育成

京都芸術デザイン専門学校では、文藝復興を担う人間の育成という基本使命に基づき、「社会が真に欲する、より専門的で人間性のゆたかな人材を育成する」ことを教育目標として掲げている。現場を見る・聴く・体験する事を通して、社会の課題や要望に応える事ができるデザインの力を習得させる事に努めている。産学協同教育を中核とする教育を実践し、正課授業、インターンシップ、社会連携成果展での企業連携指導を行う「企業連携教育」と併設店舗や学園祭を中心とした、商品制作～販売までを通した実践学習である「商品販売教育」を教育手法の柱としている。プレゼンなどを通し、デザイン基礎をつけ、社会人基礎力とデザイン基礎力をもった自立した人材を育成する。

■デザイン基礎力

2024 年度より評価対象「プレゼンテーション」「レポート」のルーブリックを定め、評価基準の可視化を実施。

問題発見力: 本当に解決すべきことをつかむ。

発想力: 問題を解決に導くアイデアを出すことができる。

視覚化力: 考えや思いをカタチ (画像や文字等) にし、アイデアをわかりやすく共有することができる。

造形力: アイデアをきちんと表現 (造形の完成度、造形美等) ができる。

プレゼンテーション力: 考えや思いを発表できる。

■社会人基礎力

2023 年度より、全科目の評価対象に「修学姿勢」を導入しルーブリックを公開。

「リーダーシップ」「協働力」「取り組み姿勢」「スケジュール管理」における社会人基礎力育成を図る。

学校の教育計画

2022 年度からの 5 ヵ年中期計画により、社会実装による教育力の強化を掲げ、学校運営や授業内容の改革を行っている。

①社会が求める能力を身につけるカリキュラムの開発

専門技術教育に社会人基礎力の育成を組み込んだカリキュラムの開発。

デザインを学ぶ上で必要な知識・意識の獲得を目的とした新入生対象全学共通プログラムの実施。

振り返りシートの全科目への導入。

「挨拶」「時間」「協働」「清掃」等の授業内指導。

②教育における社会実装の強化

実案件に対し、企業担当者と連携指導を行う正課授業の実施。

企業と目的共有したコミュニケーションを行うインターンシップの実施。

社会に即した企業視点での連携指導を行う卒業・進級制作の実施。

企業による教育評価と結果のフィードバック。

企業視点で構築したスカウトシステムの運用改善。

③教育の質を保証する組織の強化

アクティブラーニング授業手法の習得、カリキュラムの開発、授業運営の 3 つを柱とした FD 研修の実施。業界の最先端を提供できる教員の積極的採用。

3. コース等の教育

各コースの教育内容

ビジュアルデザイン	広告・Web などのクリエイティブ業界におけるスペシャリストを養成
コミックイラスト	イラスト・ゲーム・マンガ・アニメ業界におけるスペシャリストを養成
インテリアデザイン	住宅設計や商業施設の内装、雑貨・家具など幅広くインテリア業界におけるスペシャリストを養成
ファッションクリエイト	アパレル業界の制作・販売・企画に携わるスペシャリストを養成
ハンドメイド	雑貨・小物の企画・販売に携わるスペシャリストを養成
キャラクターデザイン	デジタルイラスト、Live2D、CG などデジタルコンテンツ制作を学ぶことで、デジタルメディアやアニメーション、ゲーム分野でのスペシャリストを養成
クリエイティブデザイン 専攻科	1 年制上級科であり、本科 2 年制のクリエイティブデザイン学科から卒業後、より実践的プロセスを学ぶことによって即戦力となる人材育成を行う

学科の定員数、入学者数、在学学生数等 (2025 年 5 月 1 日付)

分野		課程名	学科名	専門士	高度専門士		
商業実務		商業実務専門課程	クリエイティブデザイン学科	○			
修業年限	昼 夜	全課程の修了に必要な総授業時 数又は総単位数	開設している授業の種類				
			講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼	2,070 単位時間／132 単位	0 単位時間 /0 単位	1,890 単位時 間/126 単位	180 単位時間 /6 単位	0 単位時間 /0 単位	0 単位時間 /0 単位
			単位時間／単位				
生徒総定員数			生徒実員		うち留学生数		
600 人			668 人		100 人		

成績評価の基準・方法

科目ごとに設定したプレゼンテーション、制作物、実技、筆記試験、レポート、修学姿勢による総合評価。100 点満点で 60 点以上が合格となり、単位認定。59 点以下の場合是不合格となり、単位不認定。「プレゼンテーション」「レポート」「修学姿勢」はルーブリックを導入し、学習目標の到達度を判断するための【評価の観点】と、観点の尺度を数段階に分けて内容を記述した【評価の基準】を分かり易く説明し、学習内容の習熟度確認に活用している。

卒業・進級の認定基準

本校が定めた期間在学し、規定の授業時間数を修得したものに、平素の学業及び科目ごとの総合評価のうえ認定を判定。2024 年度以降の入年生は、授業時数 2,070 単位時間以上(132 単位以上)の修得を卒業要件とする(授業の種類 演習 1,890 単位時間/126 単位、実習 180 単位時間/6 単位)。※インテリアデザインコースの住宅・店舗デザイン専攻については、卒業と同時に 2 級建築士受験資格を習得できるカリキュラムであるため、2,070 単位時間(132 単位)を超えて必要単位を取得。2022 年度・2023 年度の入学生は、授業時数 2,100 単位時間以上(132 単位以上)の修得を卒業要件とする(授業の種類 演習 1,890 単位時間/126 単位、実習 210 単位時間/6 単位)。

主な学修成果(資格・検定等)

受験資格が得られる資格: 二級建築士(インテリアデザインコース)

建築 CAD 検定、カラーコーディネーター検定、色彩検定、ファッションビジネス能力検定、Web デザイナー検定

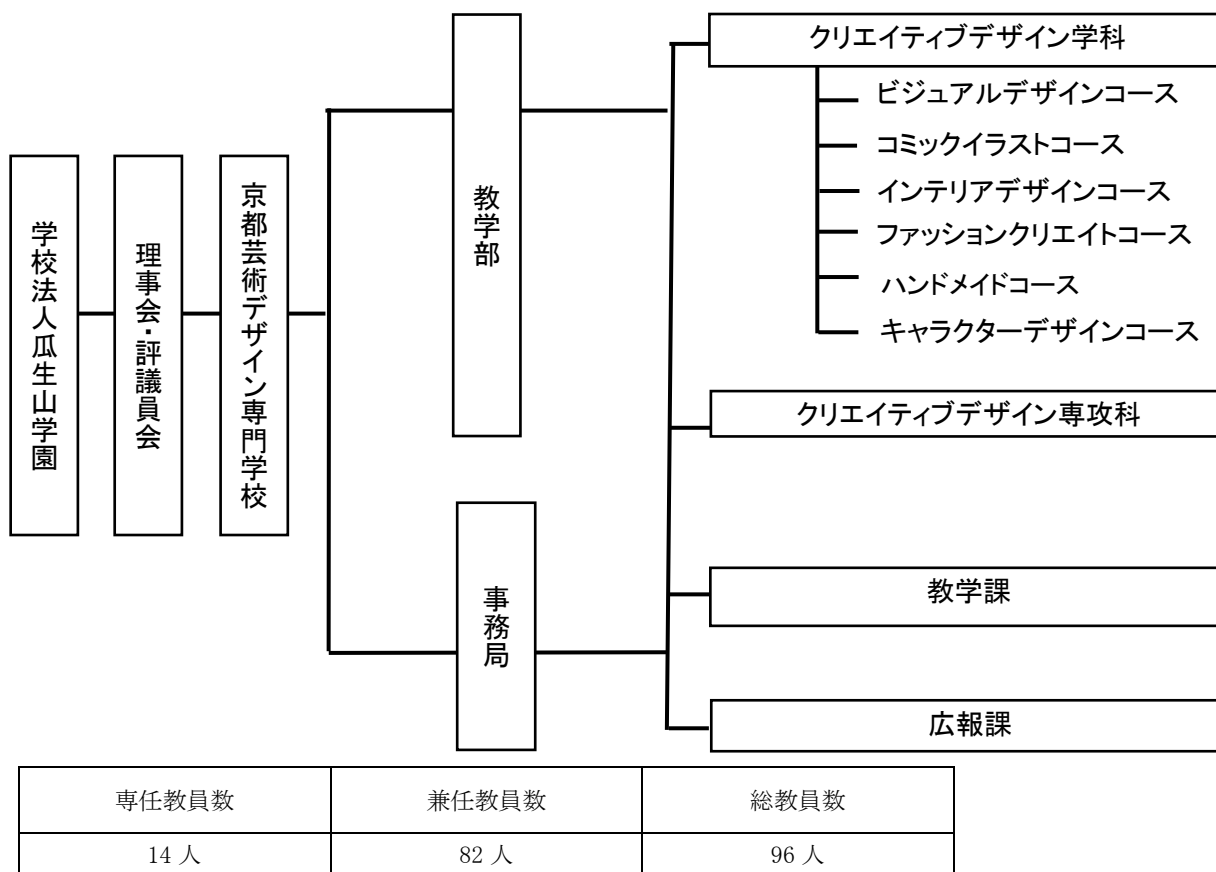
全科目において定義付けを行い、達成すべき行動目標として授業計画書において設定。

前期: <https://www.kid.ac.jp/student/learningnews/6035/>

後期: 2025 年 9 月上旬公開予定

4. 教職員

教職員の組織



5. キャリア教育・実践的職業教育

キャリア教育への取り組み状況

産学連携授業を積極的に導入し、デザインに関する専門知識及び技術の習得と、幅広い業種・職種で活躍できる汎用的なデザイン思考を育成するためのカリキュラムを構築している。また、1 年次より実施しているインターンシップにおいて、「①社会を知る②仕事を知る」を目的に掲げ、事前事後の学習を含めたインターンシップを行う。学生の社会に対する情報量を増やすことで、就職活動のハードルを下げ、より密接に就職活動を意識できるプログラムを構築している。担任教員・就職スタッフ・就職カウンセラーが連携をとり、学生一人ひとりの目標や将来像に合わせて細かく指導。キャリアガイダンスや業界研究、ビジネスマナーなどのプログラムを 1 年次から組み込み、就職活動に向けての準備を進めるとともに、履歴書添削指導、ポートフォリオ指導、個別就職相談、求人票閲覧会等を実施している。

実習・実技などの取り組み状況

2 年間という限られた修業年限の中で実践型人材を育成するため、専門教育、社会人教育、就職活動教育など切り分けて科目構成を行わず、3 つの要素を融合させた職業一体型教育プログラムを全コースで導入している。専門教育を行う中で社会人基礎力や就職活動に必要な知識や技術が身につく授業設計を行っており、効率性だけでなく、より実践に即した教育が最大限の効果を生み出している。また、コースごとに協働企業を設定し、教育のあらゆる場所に企業が実際に参加し、課題の提供から評価まで指導に携わる企業連携教育も取り入れている。また、実習、実技に関わらず学生が受け身となる一方的な情報詰め込み型の授業を廃止し、学

生の好奇心を高め、自発的に学ぶ意欲を引き出すほか、学生が考え意見を交わし合うなど学生が主体となる協働型学習を行っている。

企業等との連携

企業連携教育と商品販売教育を合わせた社会連携教育を制度化し導入している。企業連携教育では、コースごとに協働企業を設定し、教育のあらゆる場所に企業が実際に参加し、課題の提供から評価まで指導に携わる仕組みを構築している。また、受託案件として企業の依頼に対し、デザインの提案や、企画、設営などを行い、実際の仕事に近い形で経験を積む機会も並行して積極的に設けている。1 年次より実施しているインターンシップは必修科目とし、「①社会を知る②仕事を知る」を目的に掲げ、事前事後の学習を含めた企業研修を行っている。就業体験を通して、職業観の形成を促し、目指すキャリアについて考える機会としている。商品販売教育では、学校併設の店舗で内装デザインや設営を学生が企画し、学生が製作した雑貨やアクセサリ、かばんやポストカードなどを販売するなど、商品企画から金銭管理、販売まで行う実践的な教育を取り入れている。また、企業と連携した学外施設での販売機会も多数設けている。

企業プロジェクト・コンペティション一覧（一部抜粋）

城陽市 様	公式リーフレット・Web サイトデザイン
はんなり小町 様	京都発アイドル「はんなり小町」の衣装デザインを担当
イオンモール(株) 様	クリスマスディスプレイのデザイン提案から設営まで実施
(株)八清 様	京町家リノベーションデザイン
京都・滋賀 中小企業家同友会 様	企業紹介パンフレット表紙イラスト
よーじやグループ	ファンづくりプロモーションプロジェクト

全科目において定義付けを行い、達成すべき行動目標として授業計画書において設定。

卒業生数、進学者数、就職者数(2024 年度)

卒業生数	進学者数	就職者数 (自営業を含む。)	その他
318 人 (100%)	41 人 (12.9%)	260 人 (81.8%)	17 人 (5.3%)

(主な就職、業界等)

WEB デザイナー、グラフィックデザイナー、商品企画、広報、インテリアコーディネーター、設計士、イラストレーター、アニメーター、アパレル販売 等

(主な進学先)

京都芸術大学、神戸芸術工科大学、京都精華大学 等

6. 様々な教育活動

学校行事

2 年生が学習の発表を通じてプレゼンテーションスキルの向上を目指すコンテスト、略して『ぷれこん』を 8 月に実施している。連携企業より評価やアドバイスを受けることによって、学生が自身の課題を見つけ今後の学習の深化を図ることを目的としている。学校法人全体で取り組む学園祭『大瓜生山祭』を毎年 9 月に開催している。雑貨販売など学生たちが学んだ知識や技術を発揮できる機会となるほか、学生生活を楽しむ機会としている。また、毎年 2 月には 2 年間の学習及び企業連携の成果発表の場としての社会連携展『K 展』を開催している。一般的な卒業制作展と同様に保護者や高校生、卒業生も多く来場するが、企業連携の成果やそのレベルを確認するため、多くの企業が来場する。会場で新たな案件の依頼や採用のオファーが行われる。

部活動、サークル活動

同法人である京都芸術大学の部活動やサークルに参加でき、学生が経験を積み能力向上を図るだけでなく、交流を広げる環境を用意している。

7. 学生の生活支援

学生支援の取組み

新入生オリエンテーション・新入生共通プログラム・在校生オリエンテーション・在校生共通プログラム・正課授業外での制作指導等を実施また、入学時より、将来を見据えたクラス担任との個別面談を行い、事情に応じ、欠席が多い傾向にある学生には個人面談、保護者と連携し、サポートを行っている。また同窓会と連携して、創作イベント補助制度等、卒業生支援策の拡充を行っている。

8. 学納金・修学支援

学納金

クリエイティブデザイン学科 (2年制・全コース)	1年次		2年次	
	前期	後期	前期	後期
納入時期	入学前	8月末	2月末	8月末
入学金	150,000円			
学費(年間)	600,000円	600,000円	600,000円	600,000円
学生災害生涯保険料・ インターンシップ保険料・ 自治会費・同窓会費	11,860円		10,000円	
合 計	761,860円	600,000円	610,000円	600,000円
	1,361,860円		1,210,000円	

就学支援措置

入学予定者の中から、人物・学力ともに優れ、将来の目的を明確に持って本校に入学した学生を対象とした「京都芸術デザイン専門学校特待生制度」は1年次前期終了時に30万円を奨学金として給付。また、在学生からも学業成績・出席状況等を考慮した選考を実施し、1年次の結果をふまえ2年次に15万円の給付を行う「京都芸術デザイン専門学校在学生奨学金制度」を設けている。

9. 学校の財務

財務状況

貸借対照表	https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/business_report/2025/pdf/1-1.pdf
収支計算書又は損益計算書	https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/business_report/2025/pdf/1-1.pdf
財産目録	https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/business_report/2025/pdf/1-1.pdf
事業報告書	https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/business_report/2025/pdf/1-2.pdf
監事による監査報告(書)	https://www.kyoto-art.ac.jp/info/disclosure/business_report/2025/pdf/1-3.pdf

※財務諸表等を学校HPで公開。

10. 学校評価

自己評価結果の公表 ※2024年度実績

<https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>

学校関係者評価の基本方針

「学校法人瓜生山学園京都芸術デザイン専門学校 学校関係者評価委員会規則」に則り実施。

委員構成

本校教育内容に関する知識・技術・技能について知見を有する専攻分野に関する企業、関係団体等の関係者。

実施運営

学校運営や教育活動、学修成果や学生支援等、11 項目の自己評価に対する意見を聴取。特に教育活動においては、議題を設けた上で重点的に意見を聴取。評価委員会終了後、翌年度への反映検討を目的とした学内会議を実施し、改善等に活用。

学校関係者評価結果の公表

<https://www.kid.ac.jp/kihonjoho/>