College of Arts & Design

RITSUMEIKAN UNIVERSITY

2026.4 ―
立命館大学 衣笠キャンパス

デザイン・アート学部 設置構想中
デザイン・アート学研究科

※設置計画は、現在構想中であり、内容に変更が生じる可能性があります。

デザイン・アート学部/研究科の特色

歴史・文化都市「京都」に位置する衣笠キャンパスにおいて、未来志向の新たなデザイン学の追求とアートの技術・感性を基盤に自然科学と人文・社会科学領域を横断した教育・研究の展開を行います。

リアルだけでなく、オンライン・オンデマンド・バーチャル空間などを利用したバーチャルキャンパスなどを導入し、多様な社会に適したより柔軟で高次元の学びの環境を整備予定です。

美的感性に裏打ちされた、「問題解決力」「問い直し力」「共創力」「問題発見力」「創造的思考力」を総合的に身につけた、クリエイティブで柔軟な思考を涵養します。

デザイン・アートの現状と課題

現在、デザイン・アートを取り巻く状況には、以下のようなものが社会的課題として認識できます。

1 ― デザインの専門性の喪失
日本国内のデザインの歴史的変遷を見ると、デザインが多様な分野に拡張し、専門知が拡散しています。その結果、デザインの本来の意義が十分に理解されず、専門性が失われています。この事態を改善し、デザイン学を再構築する場が求められています。

2 ― デザイン思考におけるアートの観点の喪失
デザイン思考が普及する中で、デザインの「問題解決」の側面が過度に注目され、アートの観点が見落とされています。デザインとアートの関係を再評価し、再結合することが求められています。

3 ― デザインの定義の曖昧性
デザインの領域横断的な学際性が評価される一方で、応用分野ごとにデザインの定義が異なり、ミスコミュニケーションが発生しています。本学部では、各分野のデザインの意味を比較検討し、共通の意義を見出します。

4 ― 日本の歴史と文化を踏まえたデザイン教育研究の不在
日本の歴史と文化を基にした独自のデザイン教育研究が不足しています。京都の文化資源を最大限に活用し、日本独自のデザイン教育を展開します。

5 ― デジタルネイティブのデザイン教育研究の不在
デジタル化の進展に伴い、デジタル環境に適応したデザイン教育研究が必要です。デジタル技術を駆使し、学生が自らの感性に基づいた表現や研究を行える環境を整備します。

本学部・研究科では、社会環境の変化とデザイン・アートの現状における５つの課題を踏まえ、アートの観点からデザインの位置づけを見直します。そして、空洞化しているデザイン学領域に責任を持ち、日本の歴史と文化を反映した独自の視点とデジタルネイティブのデザイン教育研究を推進します。これにより、世界的なデザイン・アートの拠点である京都で、専門家、研究者、高度専門職業人を育成します。この新しいデザイン学への進化は古いデザイン学を否定するのではなく、それに基づき、新たなデザイン学の領域からの融合によって生じます。本学部・研究科は、この進化を基に、総合大学としての特性を生かし、「総合大学だからこそできるデザイン・アートの知」の創造を目指します。

教育理念

デザイン・アート学部は、デザイン学を一つのディシプリンとして捉え、歴史都市京都にある総合大学が展開する未来志向の新たなデザイン学を追求しつつ、アートの感性と技術を基盤に自然科学と人文・社会科学領域を横断した教育・研究を展開することを目的として設置するものです。企業や地域社会との連携を重視し、豊かな文化・生活様式や未来への持続可能な社会の形成に関わる創造的な表現活動に取り組みます。

人材育成目的

デザイン・アート学部は、人工知能や仮想・複合現実などのデジタル情報技術の発展を背景に、人間本来の思考と創造性のあり方自体が問い直されるべき社会的要請に応えるために、本学園の根幹である「建学の精神」、「教学理念」、「立命館憲章」に則り、長い歴史と重厚な文化のもとで革新的な知が創出されてきた京都という都市において、フィジカルとデジタルに跨がる知の蓄積と循環機能を戦略基盤に持ち、他者との協働と省察による社会実践活動を通して、美的感性に裏打ちされた「問題解決力」「問い直し力」「共創力」「問題発見力」「創造的思考力」 を総合的に身につけながら、職域を問わず多様な社会や組織において豊かな文化・生活世界の新たな形成理念を提案・創造することができる人材を育成します。

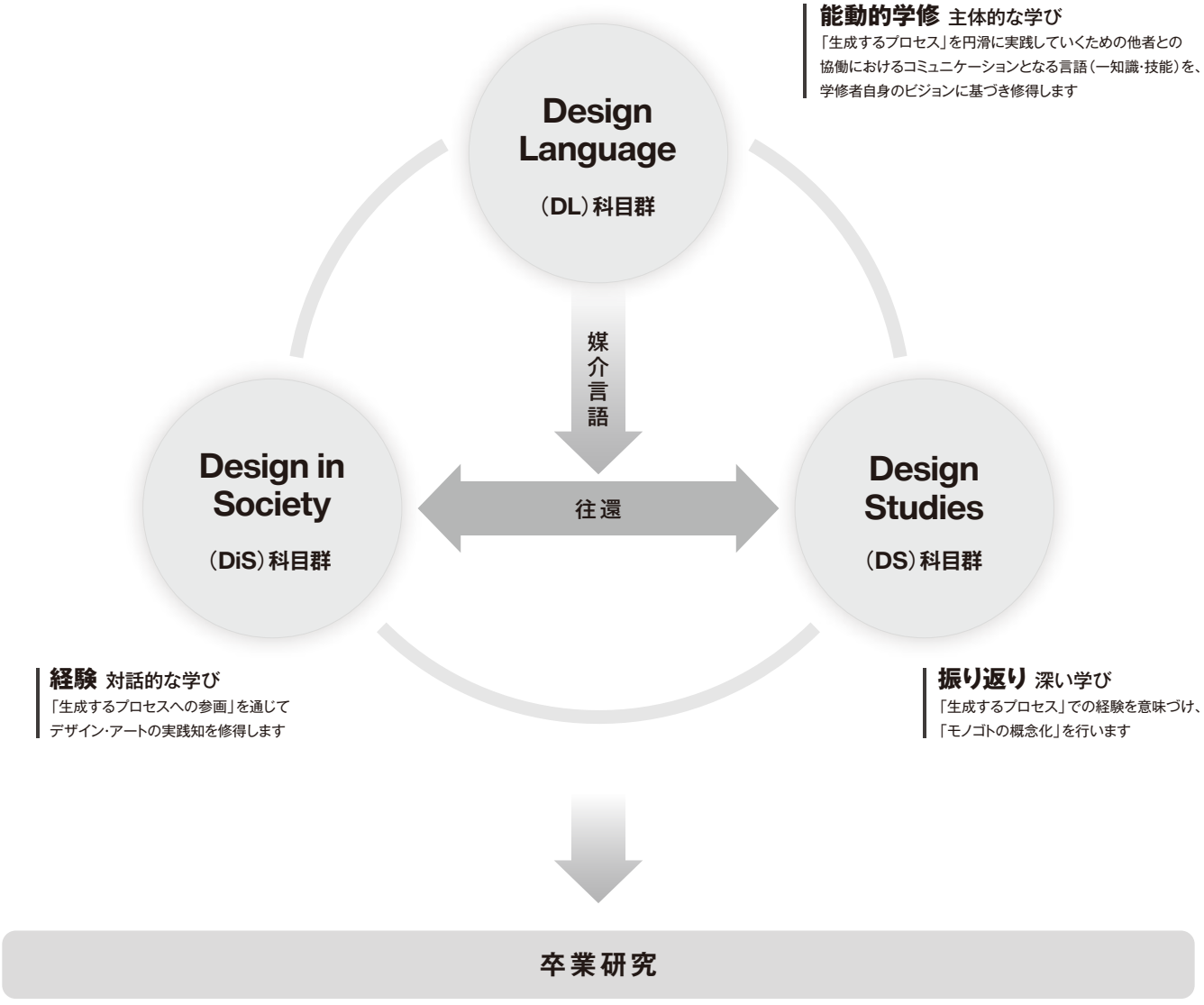
デザイン・アート学部における
カリキュラムレベルでのアクティブラーニング

デザイン・アート学部のカリキュラムには、アクティブラーニングの構成要素である「主体的な・対話的な・深い学び」がその構造に埋め込まれており、カリキュラムレベルでアクティブラーニングを実現します。

デザイン・アート学部での学びは、常に学内外の他者との協働において生成するプロセスのなかにあります。

デザイン・アート学部では、「まち全体をラーニングプレイス」と捉え、大学の学びをキャンパスの外に広げた多様な社会での学びの場において、豊かな文化・生活様式や未来への持続可能な社会の形成に関わる創造的な表現活動に取り組みます。

この中核となるのが「Design in Society（DiS）科目群」で実施されるプロジェクト実践型の授業形態でとなります。



デザイン・アート学部のカリキュラム

● Design in Society [DiS] 科目群

この科目群は2回生以上に配当され、他者との協働において「生成するプロセス」への参画を通じて、デザイン・アートの実践知を修得することを目的としています。
ここで社会実践に参画し、多様な社会実践者との協働によって身につけられる社会的スキルは、卒業後に職域を問わず多様な社会や組織において活躍するためのキャリア形成に資するものとなります。

「デザイン学生成プロジェクト演習1・2」(2回生以上)
専門性の異なる複数の教員から考案されるデザイン・アートに関わる最新のテーマ・トピックに基づいたプロジェクトへ参画する。

「デザイン学総合研究1・2」(3回生以上)
教員の主要研究テーマに基づくプロジェクトへ参画する。

「卒業演習1・2」(4回生)
自身が興味を持つデザイン・アート領域に関わる新たな研究テーマを定め、それに基づいた卒業研究プロジェクトを構想し具現化する。

科目区分	1回生		2回生		3回生		4回生	
	1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター	7セメスター	8セメスター
Design in Society [DiS]			**デザイン学生成プロジェクト演習1**	**デザイン学生成プロジェクト演習2**	**デザイン学総合研究1**	**デザイン学総合研究2**	**卒業演習1**	**卒業演習2**

● Design Studies [DS] 科目群

この科目群は1回生以上に配当され、他者との協働において生成するプロセスへの参画を通して「経験したこと」に対して、自分自身がどのように「意味づけ」していくか、その考え方と方法について学ぶことを目的としています。
古今東西のさまざまなモノやコトの生成について、ケーススタディから自分が参画したプロジェクト(他者との協働において生成するプロセス)への意味づけ(モノゴトの概念化)を深く広く行えるようになることを目指します。

「デザイン学1・2」(1回生)
本学部でのデザイン・アートの学びを構成する4 領野(「意味」「情報「環境」「社会」)からそれぞれの理論的・実践的アプローチを学ぶ。

「デザイン学3A・3B・4」(2回生)
デザイン・アートに関わるさまざまな社会実践者の取り組み、および教員の研究実践から学ぶ。

「デザイン学5・6」(3回生)
デザイン・アートに関わる国内外での最新の社会実践事例から学び、議論し、意味づけをしていく。

科目区分	1回生		2回生		3回生		4回生	
	1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター	7セメスター	8セメスター
Design Studies [DS]	**デザイン学1**	**デザイン学2**	**デザイン学3A**	**デザイン学3B デザイン学4**	**デザイン学5**	**デザイン学6**		

●Design Language［DL］科目群

デザイン・アートに関わるさまざまな「知識」や「技能」を、協働における他者とのコミュニケーションのための「言語（ランゲージ）」と捉えた上で、本科目群に配置された科目はさらに「知識群（Knowledge）」「技能群（Skill）」に区分され、各群の導入系科目を１回生以上に配当、専門系科目を２回生以上に配当しています。

この科目群に置かれた「知識」と「技能」を身につけていくことで、さまざまな他者との協働を円滑に、そして効果的に実践していくことが可能となることを目的としています。

デザイン・アートの学びを構成する4領野とアートの視点

意味デザイン

意味デザインは、人間による感性や知性に基づいた営みから生み出される有形無形の資源を蓄積し、それらに対して新たな「意味」や「表現」を付与し、人間社会に還元していくプロセスであり、そこでは、デザインされた文化的資源がさらに人間による文化的営みのなかでかたちを変え、それらが新たにデザインの対象となっていくサイクルが含まれる。

この分野においては、文化情報学、芸術学、文化財科学、博物館学などの知識を基盤とした方法論からデザイン学にアプローチする。

情報デザイン

人類史における様々な技術の発展は、情報の可視化、蓄積、伝達のかたちを変え、そのことを通じて情報自体が持つ意味の質や方向づけをも変えてきた。デザイン・アート学部が研究対象とする情報デザインは、感覚や認知の次元も含めてコミュニケーションを成り立たせている条件の総体に対して、新たな「かたち」や「機能」を与えることで、価値創造を目指すものである。

この分野においては、情報工学、電気・電子工学、感性工学、認知科学などの知識を基盤とした方法論からデザイン学にアプローチする。

環境デザイン

人間は自己を取り巻く環境を創り出す主体であると同時に、その認知や行動は環境からの大きな影響を受ける。この意味で人間とそれを取り巻くモノやそれによって構成される空間の関係は相互的なダイナミズムがある。デザイン・アート学部が研究対象とする環境デザインは、例えば、一つの部屋から都市や地域に至るまで、さまざまなスケールの「環境」に対して、このダイナミズムを可視化し、そこに創造的な介入をおこなっていくプロセスである。

この分野においては、建築・都市工学、地理学、地域社会学、生活科学などの知識を基盤とした方法論からデザイン学にアプローチする。

社会デザイン

社会デザインは、社会に流通・布置されているデザインされた人工物（製品・サービスや組織、制度を含む）の根底にある意味を対象に、それらに介在する全てのものの関係性を見直し、そこから得られる経験を再定義することで新たな価値創出を目指すプロセスである。その実践は、人工物が生み出された理念をはじめ、生成過程や、人的物的リソース、それらの営みの主体となる組織やコミュニケーション自体のデザインが含まれるが、そうした人工物が消費される生活や社会のあり方について、空間軸・時間軸をまたいだ洞察が必要となる。

この分野においては、経営学、社会学、文化人類学、史学などの知識を基盤とした方法論からデザイン学にアプローチする。

科目区分			1回生		2回生		3回生		4回生	
			1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター	7セメスター	8セメスター
Design Language［DL］	英語［E］		**英語P1**	**英語P2**	**英語P3**	**英語P4**				
	技能群［S］	導入 I	**デザイン・アート技能基礎［DL-S-1-a］** デザインリサーチ / デザインリサーチのためのアカデミック・ライティング / デジタルビジュアルデザイン基礎 / Webデザイン基礎 / アート・ドキュメンテーション / デザイン・アートのためのプログラミング / デザイン・アートのための製図 **アート表現基礎［DL-S-I-b］** デジタルアート表現基礎（絵画） / デジタルアート表現基礎（立体造形） / フィジカルアート表現基礎（身体パフォーマンス） / フィジカルアート表現基礎（絵画） / フィジカルアート表現基礎（立体造形）							
		専門 M			**デザインする / デザインされる意味［DL-S-M-a］** デザイン評価法 / アート作品のデジタル分析技術 / 美術品・工芸品のデジタル化技術 / 工芸・美術・芸術の社会活用 / デジタル文化資源の活用 / パフォーマンス制作と記録 / データベース構築法 / テキストマイニング **デザインする / デザインされる情報［DL-S-M-b］** デザインとAI・人工知能・機械学習 / デザインとバーチャルリアリティ / デザインのためのビッグデータ解析 / Webアーカイブ技術 / Webコンテンツ活用システム デジタルファブリケーション / コンピュータグラフィックス / サウンド処理 / 映像・音声アーカイブ **デザインする / デザインされる環境［DL-S-M-c］** コミュニティデザイン / データビジュアライゼーション / CAD / CG演習 / 地域調査法 / ジオデザイン **デザインする / デザインされる社会［DL-S-M-d］** デザインエスノグラフィー / サービスデザイン / アートマネジメント演習 / グラフィックファシリテーション / ワークショップデザイン **アート表現応用［DL-S-M-e］** デジタルアート表現応用（インスタレーション） / フィジカルアート表現応用（インスタレーション）				
	知識群［K］	導入 I	**デザイン・アート知識基礎［DL-K-1-a］** デザイン理論 / グローバルデザイン論 / デザイン態度論 / デザイン・アートとビジュアルコミュニケーション / インダストリアルデザイン論 / デジタルヒューマニティーズ概論 / デザイン・アートとコンピュータ基礎 / 地域デザイン論 / 人間中心デザイン論 / 京都・伝統文化論 / 芸術批評論							
		専門 M			**デザインする / デザインされる意味［DL-K-M-a］** 視覚芸術表現論 / デザインと人類学 / 芸能・演劇史 / 工芸・産業史 / 視覚文化・芸術史 / 身体表現論 / 音楽とデザイン / 現代アート論 **デザインする / デザインされる情報［DL-K-M-b］** デジタルメディアデザイン論 / デザインと知覚 / デザインとコンピュータ応用 / デザインのための数理 / デジタルアーカイブ概論 / 感性・認知情報処理論 / メディア処理論 / デザインと人間工学 / デザインのためのデータマイニング **デザインする / デザインされる環境［DL-K-M-c］** コ・デザイン論 / 都市デザイン / 地理情報科学 / 建築意匠論 / 建築情報論 / ランドスケープ・庭園史 / 歴史まちづくり **デザインする / デザインされる社会［DL-K-M-d］** 戦略的デザイン論 / デザインとマーケティング / デザインと行政 / デザインと知的財産権 / デザインマネジメント論 / アートマネジメント論 / ミュゼオロジー / 美術教育論 デザイン・アートと国際社会 / デザイン・アートと世界史 / デザイン・アートと歴史・考古学				

デザイン・アート学研究科のカリキュラム

デザイン・アート学研究は、アートの技術と感性を基盤に自然科学と人文・社会科学を
横断した研究領域を開拓し、新たなデザイン学を追究することを目的として構想してます。

修士課程（2年制） 様々な領域の学部からの進学者を対象とした一般的な修業年限の２年制コース

科目区分		1回生		2回生	
		1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター
研究指導科目			●新領域 デザイン・アート学研究Ⅰ	●新領域 デザイン・アート学研究Ⅱ	●新領域 デザイン・アート学研究Ⅲ
新領域 デザイン・アート学 基盤科目群		●新領域デザイン・アート学の探究 ●新領域デザイン・アート学特論Ⅰ ●新領域デザイン・アートリサーチ 方法論研究Ⅰ	●新領域デザイン・アート学特論Ⅱ ●新領域デザイン・アートリサーチ 方法論研究Ⅱ		
新領域 デザイン・ アート ランゲージ 科目群	理論	戦略的デザインマネジメント論 / デジタルメディアデザイン論 / 戦略的アートマネジメント論 / デジタルデザインヒューマニティーズ論 / グローバルデザイン論 / デザインリーダシップ論 / ローカルデザイン論 / コンピューティングデザイン論 / デジタルデータデザイン論 / 新領域デザイン・アート学特殊講義			
	技能	ファシリテーションデザイン演習 / デジタルアーカイブ演習 / 質的デザイン評価法演習 / デザイン科学評価法演習 / デジタルデザイン表現演習			
		デザインフィールドワーク演習 / デジタルアート表現演習 / フィジカルアート表現演習 / 新領域デザイン・アート学特殊演習			

●── 必修科目 ｜ 下線は「対面授業」を想定

修士課程（1年制） デザイン関連の社会人、将来のアカデミックフィールドを目指す社会人向けの１年制コース
「新領域デザインストラテジー専修」と「新領域アートディレクション専修」の２専修を設置

科目区分		1回生	
		1セメスター	2セメスター
研究指導科目		●新領域デザイン・アート学研究A	●新領域デザイン・アート学研究B
新領域 デザイン・アート学 基盤科目群		●新領域デザイン・アート学特論Ⅰ ●新領域デザイン・アートリサーチ方法論研究Ⅰ	●新領域デザイン・アート学特論Ⅱ ●新領域デザイン・アートリサーチ方法論研究Ⅱ
新領域 デザイン・ アート ランゲージ 科目群	理論	★戦略的デザインマネジメント論 ★デジタルメディアデザイン論 ☆戦略的アートマネジメント論 ☆デジタルデザインヒューマニティーズ論	●グローバルデザイン論 ●デザインリーダシップ論 ●ローカルデザイン論 新領域デザイン・アート学特殊講義
	技能	ファシリテーションデザイン演習 デジタルアーカイブ演習	質的デザイン評価法演習 デザイン科学評価法演習 デジタルデザイン表現演習
		デザインフィールドワーク演習 デジタルアート表現演習 フィジカルアート表現演習	新領域デザイン・アート学特殊演習

★── 新領域デザインストラテジー（NDS）必修科目 ｜ ☆── 新領域アートディレクション（NAD）必修科目
●── 新領域デザインストラテジー（NDS）、新領域アートディレクション（NAD）必修科目 ｜ 下線は「対面授業」を想定

博士課程後期課程（2027年設置構想中）

科目区分	1回生		2回生		3回生	
	1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター
研究指導科目	新領域 デザイン・アート学 特別研究Ⅰ	新領域 デザイン・アート学 特別研究Ⅱ	新領域 デザイン・アート学 特別研究Ⅲ	新領域 デザイン・アート学 特別研究Ⅳ	新領域 デザイン・アート学 特別研究Ⅴ	新領域 デザイン・アート学 特別研究Ⅵ
新領域デザイン・ アート学 応用プロジェクト 科目群	新領域 デザイン・アート学 応用プロジェクト 研究Ⅰ	新領域 デザイン・アート学 応用プロジェクト 研究Ⅱ	新領域 デザイン・アート学 応用プロジェクト 研究Ⅲ	新領域 デザイン・アート学 応用プロジェクト 研究Ⅳ	新領域 デザイン・アート学 応用プロジェクト 研究Ⅴ	新領域 デザイン・アート学 応用プロジェクト 研究Ⅵ

キャリアモデル

デザイン・アート学部を卒業後は、企業等への就職や大学院進学などのこれまでの進路・進学
のみならず、次のような活動やキャリアモデルが想定されています。

- 企業組織の戦略とデザイン戦略の統合を担う。
- テクノロジーを熟知し、組織ビジョンの構想から実現までをトータルで設計・実行する。
- 社会的、経済的コンテクストを踏まえ、新たなビジネスやサービスの開発を通じて、社会的課題に対して解決策を提示する。
- 地域社会の生活や産業と結びついて新たなデザインの課題を提起するような政策的な活動を行う。
- デザイン・アートの視座から、現在、未来を透視し、あるべき生活世界の新たな理念形成を推進していく。
- 創造的で共感できるビジョンを探索し、それを他者と共有し、巻き込んでいくプロジェクト実践を行う。

デザインストラテジスト、デザインコンサルタント/デザインリサーチャー、
クリエイティブディレクター/アートディレクター、ビジネスデザイナー、デジタルデザインエンジニア、
エクスペリエンスデザイナー、共創型ローカルデザイナー、アートナビゲーター/イベントプロデューサー、
キュレーター/デジタルアーキビスト、ビジョンデザイナー、カルチュラルデザイナー など

デザインストラテジスト
ビジネスとデザイン・アートの融合により可能となる事業戦略の立案

デザインコンサルタント / デザインリサーチャー
企業・組織におけるデザイン戦略の策定やブランディングなど企業や組織の持続的な価値提
供の支援

クリエイティブディレクター / アートディレクター
組織への共感や信頼を高めるためのさまざまな施策・ツール等の企画立案から制作までの全
ての工程をまとめる

ビジネスデザイナー
組織の理念を可視化し、事業価値と顧客価値の両立、サービス、ビジネスをリードする

デジタルデザインエンジニア
デジタルプロダクトの開発プロセスおよび、人間とコンピューター・デジタル技術の相互作
用をデザインする

エクスペリエンスデザイナー
ユーザーがサービスや製品から得られる体験価値をデザインする

共創型ローカルデザイナー
地域活性化において価値の創出、情報発信、人材育成などをデザインする

アートナビゲーター / イベントプロデューサー
アートの社会動向や作品などに関する幅広い知識を生かし、アートの社会的価値を広く伝
える / アートの社会的価値を応用展開することによる各種イベントの企画運営責任者

キュレーター / デジタルアーキビスト
博物館や美術館等で資料収集、展示、調査研究に携わる専門職員：学芸員 / アーカイブのデ
ジタル化についての知識と技能を持ち、総合的な文化情報の管理・活用をする専門家

ビジョンデザイナー
新しいビジョンを提示、これからのあるべき生活世界の形成に向けた社会課題や市場を構
想する

カルチュラルデザイナー
社会や組織に新たな文化を創り、ライフスタイルとして提案する取り組みを実践する

4年間の学びのステージ

初回生教育から卒業研究までを一貫して、学生が主体的に学びを展開できるように支援します。

特に、初回生教育では学生が自己の主体的な学び方を確立すること、DiS科目群では社会実践に参画すること、DS科目群では社会実践の経験を概念化すること、DL科目群では知識や技能を身につけることを方針とした科目を提供します。

学びのステージ	Design in Society [DiS] 科目群	Design Studies [DS] 科目群	Design Language [DL] 科目群
1回生 デザイン・アートに特有な見方・学び方の基礎を固める		デザイン学1 デザイン学2	技能群導入科目 知識群導入科目
2回生 「生成への参加」と「概念化」によって、自己の課題を明確化する	デザイン学 生成プロジェクト 演習1	往還 デザイン学3A	技能群専門科目 知識群専門科目
	デザイン学 生成プロジェクト 演習2	往還 デザイン学3B デザイン学4	
3回生 「生成への参加」と「概念化」の反復によって、自己の課題をより深く探究する	デザイン学 総合研究1	往還 デザイン学5	技能群専門科目 知識群専門科目
	デザイン学 総合研究2	往還 デザイン学6	
4回生 「生成への参加」と「概念化」の反復による、社会価値創出プロセスをまとめる	卒業演習1 卒業演習2		技能群専門科目 知識群専門科目

卒業研究

Q&A

高校では文系クラスに所属していますが、文系・理系でデザイン・アート学部の勉強に向き不向きはありますか？

文系クラスでも理系クラスの学生のみなさんでも支障はありません。教育内容をよく理解して関心のある学生のみなさんのチャレンジをお待ちしています。

デザイン・アート学部ではカリキュラムのほかにはどのような特徴がありますか？

共同、共創の場となるプロジェクト活動を重視し、大学キャンパスだけでなく、京都、日本国内外を学びの場とした「まち全体がラーニングプレイス」というコンセプトを掲げています。

デザイン・アート学部に進学希望なのですが、企業等への就職で不利ではありませんか？

デザイン・アートの価値創出やデザイン人材は社会から求められており、左頁**「キャリアモデル」**に記載のようなキャリアが形成できます。

私は、社会人で時間的な余裕がありませんが、デザイン・アート学研究科で学ぶことは可能ですか？

社会人のみなさんが学びやすいよう修士課程には「1年制コース」を設置予定です。
また、オンラインやオンデマンド授業を組み込む予定としており、仕事と学業の両立が可能となります。

衣笠キャンパス ACCESS

■JR・近鉄京都駅から
市バス50にて42分、市バス・JRバス「快速立命館」にて36分、「立命館大学前（終点）」下車
市バス205にて38分、「衣笠校前」下車、徒歩10分
JRバス「高尾・京北線」にて30分、「立命館大学前」下車

■JR円町駅から
市バス・JRバス「快速立命館」にて8分、「立命館大学前（終点）」下車
市バス15にて10分、「臨」にて9分、「立命館大学前（終点）」下車
市バス204/205にて5分、「衣笠校前」下車、徒歩10分
JRバス「高尾・京北線」にて8分、「立命館大学前」下車

■阪急電車西院駅から
市バス・JRバス「快速立命館」にて15分、「臨」にて17分、「立命館大学前（終点）」下車
市バス205にて13分、「衣笠校前」下車、徒歩10分

■京阪電車三条駅から
市バス12にて53分、市バス15にて34分、市バス51にて36分、「立命館大学前（終点）」下車
市バス59にて40分、「立命館大学前」下車

RITSUMEIKAN UNIVERSITY

立命館大学デザイン・アート学部・研究科設置準備事務室
〒604-8520 京都市中京区西ノ京朱雀町1番地
da2026@st.ritsumei.ac.jp | https://www.ritsumei.ac.jp/da/