

学 修 要 覧

(学部編)

2026年度入学生用

デザイン・アート学部

「立命館憲章」、「立命館大学学生育成目標」につきましては、以下のサイトをご覧ください。

● 「立命館憲章」

<https://www.ritsumei.ac.jp/profile/about/charter/>

● 「立命館大学学生育成目標」

https://www.ritsumei.ac.jp/profile/about/educational_mission_and_vision/

学 修 要 覧

(学部編)

2026年度入学生用

デザイン・アート学部

目 次

I. デザイン・アート学部の教学理念と人材育成目的	
1. デザイン・アート学部の教学理念と人材育成目的	2
2. 学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）	4
3. 教育課程の編成方針（カリキュラム・ポリシー）	4
4. 学年ごとの到達目標	7
II. デザイン・アート学部の履修	
1. デザイン・アート学部での学位取得（卒業）	10
2. 卒業に必要な単位数	10
3. 卒業見込証明書発行基準	10
4. セメスターごとの登録上限単位数	11
5. 専門科目	11
5.1 Design in Society (DiS)	12
5.2 Design Studies (DS)	12
5.3 Design Language (DL)	12
5.4 卒業研究	13
5.5 Design Study Abroad	13
6. 教養科目	13
7. 科目一覧	25
8. カリキュラムツリー	27
9. 科目ナンバリング	28
10. カリキュラムマップ	29
11. 科目概要	32
III. デザイン・アート学部の特色ある学び	
1. 教育方法の特色	48
2. 科目区分ごとの具体的な授業方法と担当回生	50
IV. 学部横断プログラム	
1. 海外留学	54
2. TOEFL ITP [®] テストと TOEIC [®] L&R IP テストの団体受験	56
3. 他学部受講	57
4. 大学院科目早期履修制度	57
V. キャリア形成・資格取得	
1. 大学院進学	60
2. デザイン・アート学部で取得できる資格（学芸員課程）	60
3. エクステンションセンター	62
VI. デザイン・アート学部学部則	
	63

I. デザイン・アート学部の教学理念と人材育成目的

1. デザイン・アート学部の教学理念と人材育成目的
2. 学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）
3. 教育課程の編成方針（カリキュラム・ポリシー）
4. 学年ごとの到達目標

1. デザイン・アート学部の教学理念と人材育成目的

— 教学理念 —

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した、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、フィジカルからデジタルに拡張し融合した未来の生活世界を感性豊かに創造できる人材を育成すべく、次世代研究大学を謳う総合大学としての本学の新たな発展を図ることを目的とする。

本学部は、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。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む。

この理念の基盤に、デザイン学を一つのディシプリンと捉えることを置くと、デザイン学のディシプリンとは、これまでのデザイン研究の成果から導かれた5つの観点：①問題解決行動としてのデザイン、②省察的实践としてのデザイン、③分野を横断する共通言語としてのデザイン、④思考方法としてのデザイン、⑤意味の創造としてのデザイン、の複合として理解される。

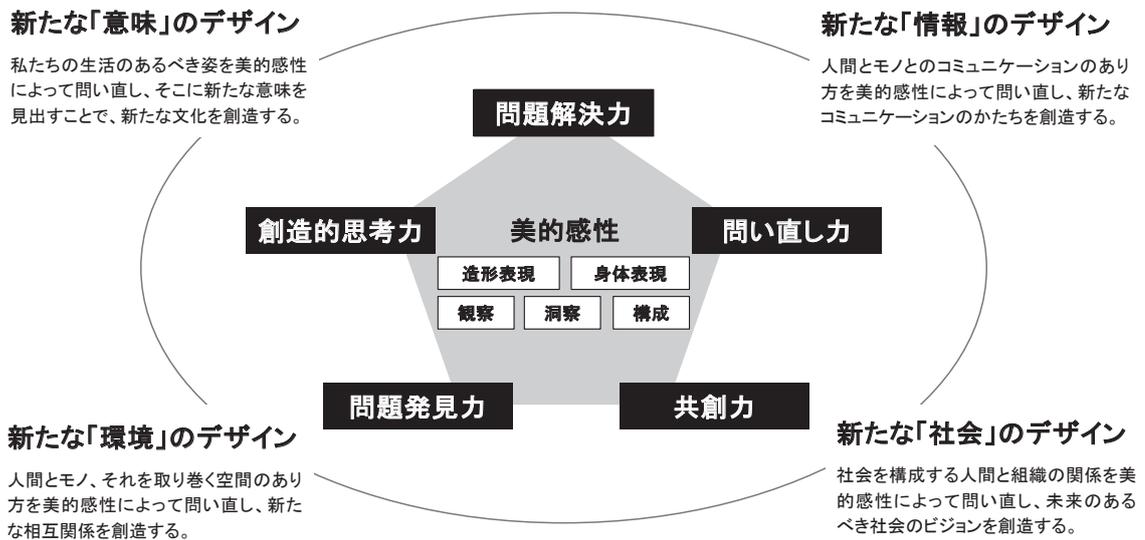
このデザイン学のディシプリンとしての5つの観点から、本学部で育成されるべき能力として「問題解決力」、「問い直し力」、「共創力」、「問題発見力」、「創造的思考力」が定義される。さらに、本学部において5つの能力は、いずれも「美的感性による裏打ち」を要するものとして特徴づけられる(図1)。なぜなら社会における人間観の大きな転換に伴う社会的価値判断基準の変化を踏まえ、本学が学園ビジョンに掲げる「新たな価値を創造する次世代研究大学」および「イノベーション・創発性人材を生み出す大学」の実現によってさらなる発展を遂げるためには、既存学問分野で主流であった理性的・論理的側面からのアプローチだけでなく、情動的・感性的側面からのアプローチによる、つまり「美的感性に裏打ちされた」創造性の涵養が重要だと考えるからである。

この美的感性は、ある物事や経験から引き起こされた自らの感覚・感情に基づき、観察、洞察、構成を経て、造形表現と身体表現として実現される実践的過程のなかに宿るものとして捉えられ、本学部のカリキュラムに遍く編み込まれる。そしてこの美的感性に裏打ちされた5つの能力を、本学部のカリキュラムを構成する4つの領野(「意味」のデザイン、「情報」のデザイン、「環境」のデザイン、「社会」のデザイン)に適用することで、現代に切り離されたデザインとアートの関係を再度本質的に捉えなおし、新たな次元での再結合を目指す。本学部ではこのプロセスによって、新たなデザイン学の構築を追究する。

本学部は、豊かな文化・生活様式や未来への持続可能な社会形成に関わる創造的な活動に取り組む、いわば新たな社会をデザインすることを試みるものであり、これには、自然科学と人文・社会科学を含めた総合知が必要となる。また、社会のデジタル化はもとより、デザインに関わる技術、思考ツールのデジタル化が進展しているなかで、デザイン教育、その基礎的な教育に関して、デジタル環境におけるモノと人との存在論・認識論・方法論の観点を検討した教育体系も必要である。さらに、人間の頭脳や五感、フィジカル空間で仮説を立て、実験、実習等により実証する活動のみならず、コンピュータやAIなどのサイバー空間、デジタル空間でビッグデータ解析、AIによる推論を通じてシミュレーションするような活動も必然となっている。

そこで、フィジカルとデジタルの両面における知識と技能を他者との協働プロセスを通じて涵養することを重視した教育課程を編成する。文系出身学生、理系出身学生が各々の特性をもったうえで、自身の関心や志向性に基づき、「意味のデザイン」「社会のデザイン」「環境のデザイン」「情報のデザイン」の4領野を学びつつ、社会実践プロジェクトにおいて実際に協働していく。このような学びの形態やプロセスが本学部での文理融合、分野横断のあり方となる。具体的には、プロジェクト型あるいは「Inquiry-Based Learning」ともいえる課題探究型の協働学習を複数の科目群において設計・実践し、異なる学習歴や多様な個性を持つ学生を混在させ、学びのコミュニティのなかで、相互補完や役割分担を経験させることにより、文理融合、分野横断となる学修を実体化させる。指導する教員体制においても、多領域の異なる専門性を有する教員が集い、集団で教育研究を実践する。

また、本学部におけるデザイン・アートの学びが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ることを踏まえ、まち全体をラーニングプレイスと捉えた、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および企業や社会との連携において、豊かな文化・



問題解決力: 人間、組織、社会のあるべき姿を実現するための問題解決の営みにおけるデザイン実践によって育成される。
問い直し力: 複雑に変化する状況に対応し、問題解決の行為の中の省察と修正を繰り返すデザイン実践によって育成される。
共創力: ひとつの解がなく問題解決に終わりが無い「厄介な問題」に対し、分野を横断し、多様な他者との協働によるデザイン実践によって育成される。
問題発見力: モノと人間との関係性にある意味に基づく理解や行動により、意味を創造するデザイン実践によって育成される。
創造的思考力: 探究的・無秩序であり、問題の本質と解決策の往還を繰り返す思考におけるデザイン実践によって育成される。

図1 デザイン・アート学部で育成される能力

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む。さらに、この多様な社会での学びの場を高次元に構築するために、リアルとともに、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、バーチャルコミュニティ、バーチャル授業を導入し、柔軟な学びの機会を設定すること、学生間や教員と学生間の共同作業やコミュニティ形成のプラットフォームを構築する。

一人材育成目的

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する。

2. 学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）

デザイン・アート学部は、学部則に規定する所定単位（合計124単位以上）を修得し、以下の資質・能力を備えた者に対して、「学士（デザイン・アート）」の学位を授与する。

①知識・技能

- (1)フィジカルとデジタルに跨り、デザイン・アートに関わる知識を身につけている。
- (2)フィジカルとデジタルに跨り、デザイン・アートに関わる技能を身につけている。
- (3)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。

②思考力・判断力、表現力等の能力

- (1)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」を総合的に発揮することができる。
- (2)職域を問わず多様な社会や組織において、デザイン・アートに関わる知識と技能に基づく意志決定や行動を行うことができる。
- (3)職域を問わず多様な社会や組織において、デザイン・アートに関わる知識と技能を活用してリーダーシップを発揮できる。

③主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度

- (1)他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、デザイン・アート領域における新たな問題を汲み上げることができる。
- (2)他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、新しいフィールドを開拓し、その対象や方法論を提起することができる。
- (3)他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、自分の構想を具体化することができる。

3. 教育課程の編成方針（カリキュラム・ポリシー）

人材育成目的に掲げた人材を育成するために、デザイン・アート学部のカリキュラムは、学部則に規定される所定単位を修得することを前提に、以下の専門科目群、教養科目群により構成される。

○専門科目群

「Design in Society (DiS) 科目群」

ディプロマ・ポリシー(DP)に設定した以下の能力を育成するために、Design in Society(DiS)科目群を開設する。

- ・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。(DP①(3))
- ・職域を問わず多様な社会や組織において、デザイン・アートに関わる知識と技能に基づく意志決定や行動を行うことができる。(DP②(2))
- ・職域を問わず多様な社会や組織において、デザイン・アートに関わる知識と技能を活用してリーダーシップを発揮できる。(DP②(3))

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」への参画を通して、デザイン・アートの実践知を修得する。「デザイン学生成プロジェクト演習1・2」(2回生以上)では、専門領野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)では、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回生以上)では、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。

特に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る。

「Design Studies (DS) 科目群」

ディプロマ・ポリシー (DP) に設定した以下の能力を育成するために、Design Studies (DS) 科目群を開設する。

- ・他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、デザイン・アート領域における新たな問題を汲み上げることができる。(DP ③ (1))
- ・他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、新しいフィールドを開拓し、その対象や方法論を提起することができる。(DP ③ (2))
- ・他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、自分の構想を具体化することができる。(DP ③ (3))

この科目群は 1 回生以上に担当され、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。この「意味づけ」は、「モノゴトの概念化」というデザイン・アートにおいて最も重要な役割を担うものである。

1 回生以上は、「デザイン学 1・2」で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。

2 回生以上は、「デザイン学 3A・3B・4」でデザイン・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。

3 回生以上は、「デザイン学 5・6」でデザイン・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。

このような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す。

特にここで国内外に渡る多様な社会実践者との対話によって理解されるあるべき社会のビジョンは、豊かな文化・生活世界の新たな形成理念を提案・創造する役割を担う卒業後のキャリア形成に資するものとなる。

「Design Language (DL) 科目群」

ディプロマ・ポリシー (DP) に設定した以下の能力を育成するために、Design Language (DL) 科目群を開設する。

- ・フィジカルとデジタルに跨り、デザイン・アートに関わる知識を身につけている。(DP ① (1))
- ・フィジカルとデジタルに跨り、デザイン・アートに関わる技能を身につけている。(DP ① (2))
- ・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」を総合的に発揮することができる。(DP ② (1))
- ・他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、自分の構想を具体化することができる。(DP ③ (3))

本学部では、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)」と捉えている。本科目群に配置された科目はまず「知識群 (Knowledge)」「技能群 (Skill)」に区分され、各群の導入系科目を 1 回生以上に担当、専門系科目を 2 回生以上に担当している。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。

さらにここに、DP ③に示される他者との協働と省察を通じた社会実践活動を円滑に実施するためのコミュニケーション能力を育成するために「英語 (English)」の区分を置く。ここで、グローバル化が進展する世界の中で、多文化な環境において他者と協働していくために、他者を理解し、円滑なコミュニケーションを実現することで自分の構想を具体化することに資するための基礎的英語能力を修得する。言語や文法の理解だけではなく、英語による情報を収集、分析し、自らの考えをまとめ発信できる力量の修得を目指す。

特にここで身につけられるデザイン・アートに関わる知識と技能および英語運用能力は、卒業後に職域・地域を問わず多様な国際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る。

○教養科目群

【卒業研究】

本学部では、以上の科目群での学びを通して自分の研究テーマを明確化したうえで、その学びの集大成として4回生以上での「卒業研究」に臨む。本学部では、卒業研究を必修科目としている。

【Design Study Abroad】

ディプロマ・ポリシー（DP）に設定した以下の能力を育成するために、Design Study Abroad 科目を開設する。

- ・フィジカルとデジタルに跨り、デザイン・アートに関わる知識を身につけている。（DP①（1））
- ・フィジカルとデジタルに跨り、デザイン・アートに関わる技能を身につけている。（DP①（2））
- ・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」を総合的に発揮することができる。（DP②（1））
- ・他者との協働と省察を通じた社会実践活動を通して、デザイン・アート領域における新たな問題を汲み上げることができる。（DP③（1））

Design Study Abroad では、短期間の海外研修により国際的に視野を広げ、異文化におけるデザイン・アートのアプローチや実践を学ぶことで、学生自身が取り組むべき研究課題を広い視野から再認識することを目的とする。学生は海外のデザイン・アートに関連する研究教育機関、組織、企業、公共施設、スタジオ、ワークショップ等での研修を通じて、グローバルなデザイン・アートの潮流、および地域文化に根ざした独自の美的感性や表現のあり方を直接体験する。さらに、異文化交流を通じて多様な価値観を理解し、将来のキャリアに役立つ国際的なネットワークを築く機会を得ることを目指す。

DP③に示される他者との協働と省察を通じた社会実践活動を円滑に実施し、DP②（3）に示される職域を問わず多様な社会や組織においてリーダーシップを発揮するための幅広い分野の知識を修得するために、教養科目群を開設する。

教養科目群では、総合大学の長を活かして、学部の専門領域からより幅広い分野の知識を修得し、自らの専門分野を相対化させ深めるとともに、多面的に思考・判断できる力量を身につける。

【学修方法と学修成果の評価方針】

本学部のカリキュラムはキャンパス内に留まらず、「まち全体がラーニングプレイス」というコンセプトに基づき、大学の学びをキャンパスの外へと広げ、地域社会での多様な学びの「場」、企業や社会との連携を重視した実践的な教育・研究の「機会」を創出するとともに、デジタル・インフラもフルに活用した多様な学びの手法を取り入れながら実践される。

専門科目群の各科目では、プロジェクトベースの探究活動を基本とし、グループワーク、実習、フィールドワークなどの実践的な学びを通じて、学生が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」を総合的に発揮できるよう設計する。これらの科目では、学修の成果を主に制作物やその制作プロセスをまとめたポートフォリオ、プロジェクト成果物、論文、報告書、展示・プレゼンテーション、口頭試問などによって評価する。なお、Design Language（DL）科目群「知識群（Knowledge）」や教養科目群において知識の獲得を目的とする一部の科目においては、学修成果を教場での記述式試験や論述レポートによって評価する。

【学生の主体的な学びの促進】

初年次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する。特に、初年次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する。

本学部では自分の学びのプロセス自体もデザインの対象と捉えている。つまり、ひとりひとりが自身のビジョンとその実現のための計画に基づき、DL 科目群に置かれた知識と技能をどの順番で、どのタイミングで身につけていくか、自分の学びを自分自身でデザインしていく主体的な姿勢が求められる。実際にどの科目をいつどのように履修していくかについては、各学年の年度末に教員による個人面談によって、「前年度までの学修成果」「個人の学修ビジョン」「当該年度の科目履修計画」を確認・相談することで決めていく。

4. 学年ごとの到達目標

1 回生

1 回生は、学部での専門的な学びの基礎となる力の修得を目標とする。プロジェクトへの参画を通して「経験したこと」に対して、自分自身がどのように「意味づけ」（モノゴトの概念化）していくか、その考え方や理論的・実践的アプローチの基礎について学ぶ「Design Studies (DS) 科目群」を履修する。「Design Studies (DS) 科目群」のうち「デザイン学 1」および「デザイン学 2」は小集団科目としてクラス機能を持たせ、デザイン・アートの学びを構成する 4 領域（意味・情報・環境・社会）の様々な角度からの知見を得ることでデザイン・アートに関わる学びの基礎はもちろん大学での生活と学修の導入として位置づける。

「Design Language (DL) 科目群」においては、知識群および技能群の導入系科目を履修し、協働における他者とのコミュニケーションのためのデザイン・アートに関わる「知識」「技能」の基礎を修得する。特にアートの視点から、対象（モチーフ）の在り方と自己との関係性を五感を駆使して感じ取り、既成概念を問い直すプロセスを通じて本学部のデザイン・アートの学びを社会に展開するために通底する基本的な視座と姿勢を獲得する。さらに、幅広い教養科目や英語の学修などにより、4 年間の学びの基盤を形成する時期とする。

2 回生

2 回生は、本学部の学びの主軸となるプロジェクト実践型授業が始まり、学びの展開期となる。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、デザイン・アートの実践知を修得することを目的とした「Design in Society (DiS) 科目群」の学びが開始し、小集団科目「デザイン学生成プロジェクト演習 1」および「デザイン学生成プロジェクト演習 2」の履修が始まる。この科目は理系文系なくクラス編成を行うことで幅広い視野を修得させる。京都をフィールドにデザイン・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し、「Design Studies (DS) 科目群」の「デザイン学 3A・3B」および「デザイン学 4」を通して「意味づけ」（モノゴトの概念化）の考え方や方法を学び、プロジェクトへの参画と「意味づけ」の学びを往還することで生成する新たなデザインの意味について批判的に検討し、アップデートし続ける自律性を育む。「Design Language (DL) 科目群」においては、知識群および技能群の専門系科目の履修を開始する。英語の学修では、デザイン・アートの専門領域に関連した英語による多様な表現方法およびアカデミック・ライティングの修得を目指す。秋学期には、1-2 回生での英語学修のまとめとして、クラスを越えた学部全体の成果報告会を実施する。

3 回生

3 回生は学びの発展期となる。「Design in Society (DiS) 科目群」の小集団科目である「デザイン学総合研究 1」および「デザイン学総合研究 2」を通して、学生は自身の関心テーマに沿い、教員の主要テーマに基づくプロジェクトに参画することで、研究テーマを明確化していく。同時に、「Design Studies (DS) 科目群」の「デザイン学 5」および「デザイン学 6」との学びの往還を通じて、「生成への参加」と「概念化」を反復し、自己の課題をより深く探究する。また、「Design Language (DL) 科目群」については、研究テーマに沿って履修する。

4 回生

4 回生は、デザイン・アート学部における学びの集大成期となり、「Design in Society (DiS) 科目群」の小集団科目「卒業演習 1」および「卒業演習 2」を通して「卒業研究」に向けた学びを展開する。同時に、就職または進学等の将来のキャリアを展望してさらに学びを広げることを目的に「Design Language (DL) 科目群」を履修する。

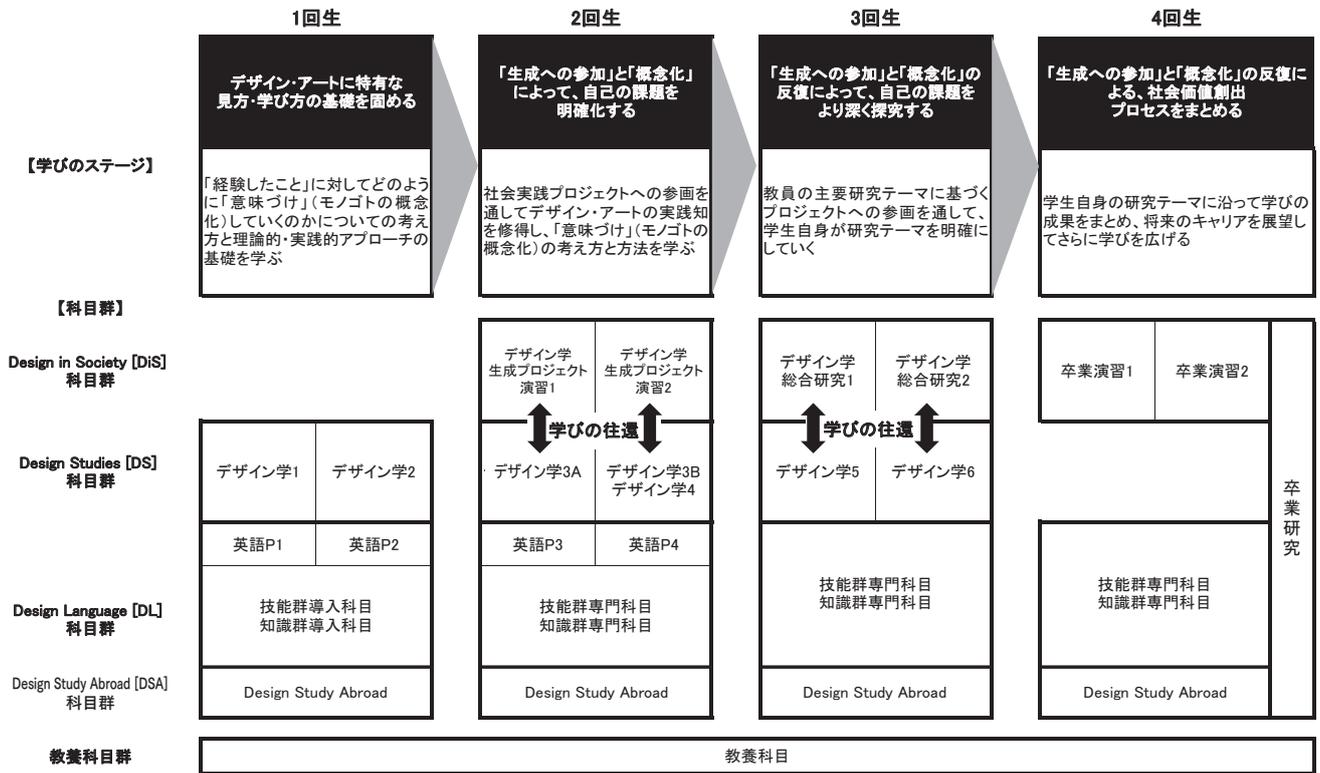


図2 4年間の教育方法（【学びのステージ】と【科目群】）

Ⅱ. デザイン・アート学部の履修

1. デザイン・アート学部での学位取得（卒業）
2. 卒業に必要な単位数
3. 卒業見込証明書発行基準
4. セメスターごとの登録上限単位数
5. 専門科目
 - 5.1 Design in Society (DiS)
 - 5.2 Design Studies (DS)
 - 5.3 Design Language (DL)
 - 5.4 卒業研究
 - 5.5 Design Study Abroad
6. 教養科目
7. 科目一覧
8. カリキュラムツリー
9. 科目ナンバリング
10. カリキュラムマップ
11. 科目概要

1. デザイン・アート学部での学位取得（卒業）

以下全ての条件を満たすと、「学士（デザイン・アート）」の学位を取得（＝卒業）することができます。

- (1) 4年以上在学する
- (2) 必修科目を修得する
- (3) 科目区分ごとに定められた卒業に必要な単位数を修得する
- (4) 合計単位 124 単位以上を修得する

2. 卒業に必要な単位数

科目区分		卒業必要単位数	
Design in Society (DiS)		12 単位 (必修科目 (注 1))	124 単位 以上
Design Studies (DS)		18 単位 (必修科目 (注 1))	
Design Language (DL)	英語 (E)	8 単位 (必修科目 (注 1))	
	技能群 (S)	56 単位以上	
	知識群 (K)		
卒業研究		2 単位 (必修科目 (注 1))	
教養科目		20 単位以上	
Design Study Abroad		—	
〈要卒単位外〉学芸員課程		— (注 2)	

注 1) 必修科目は、単位を修得しなければ卒業ができない科目です。

注 2) 卒業に必要な単位数に算入されません。

注 3) 遠隔授業により実施する授業科目において修得する単位数は、大学設置基準第 32 条第 5 項等の規定及び立命館大学学則で定めるとおり、卒業要件として修得すべき単位のうち 60 単位を超えないものとして上限が設定されています。

3. 卒業見込証明書発行基準

「卒業見込証明書」とは卒業見込日が記載された証明書であり、就職試験や大学院入試等で受験先から提出を求められる場合があります。

「卒業見込証明書」は証明書を発行する時点において以下 (1) ~ (3) の基準全てを満たしている場合に、学内の証明書自動発行機およびコンビニエンスストアのマルチプリント機で発行できます。詳細については、学び支援サイトの「証明書・証紙・学割証・通学定期券購入」を確認してください。

- (1) 第 7 学期 (7 セメスター) 以降であること。
＝「履修状況確認」の「現セメスター」が、7 セメスター以降であること。
(「履修状況確認」は、RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL から CAMPUS WEB にログインして確認してください)
- (2) 「在学」中または「留学」中であること。(休学中は発行できません)

(3) 以下の時期において、「修得済単位数」が下表の基準を満たしていること。

証明書発行請求を行う時期	前学期末時点の修得単位数	証明書に記載される卒業日 (*3)
第7学期(7セメスター) 学期開始日(*2)～学期終了日	83単位以下	(証明書発行不可)
	84単位以上	翌学期卒業日
第8学期(8セメスター)以降(*1) 各学期開始日(*2)～学期終了日	83単位以下	(証明書発行不可)
	84単位以上 103単位以下	翌学期卒業日
	104単位以上	当学期卒業日

*1 第8学期(8セメスター)以降の場合は、修得単位数に応じて、証明書記載の卒業見込日が異なります。(卒業見込日を選択することはできません)

*2 システムメンテナンスのため、学期開始数日後から証明書の発行が可能になります。

*3 卒業日 春学期：秋分の日 秋学期：3月20日

4. セメスターごとの登録上限単位数

4年間の学修を計画的に進めるために、以下の通り、学期ごとに受講登録できる単位数を制限しています。

1回生		2回生		3回生		4回生		5回生以降
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	9セメスター以降
20	20	20	20	20	20	20	20	20

(1) 通年科目の取り扱い

通年科目を受講登録した場合は、春学期と秋学期において、科目単位数の1/2を、受講登録の単位数としてカウントします。

例：通年2単位の科目→春学期1単位、秋学期1単位の受講登録単位数としてカウント

(2) 登録上限単位数に含まれない科目

登録上限単位数に含まれない科目の詳細については「履修・登録の手引き」の「受講登録上限単位数」の項目を確認してください。

(3) 登録上限単位数の緩和を行う場合

学籍異動を伴う海外留学プログラムに参加した者は、派遣終了の翌学期の上限単位数を30単位とします。

5. 専門科目

本学部の学びは、プロジェクトへの参画を中心とした「Design in Society 科目群」と、プロジェクトでの経験を意味づけする「Design Studies 科目群」の学びの往還を主軸に展開し、各年度末に教員との相談によって立てられる回生履修計画に基づき、「Design Language (DL) 科目群」から学生自身のビジョンの実現に必要な科目を選択し履修します。これらの学びを通して学びの集大成として4回生に「卒業研究」を配置しています。

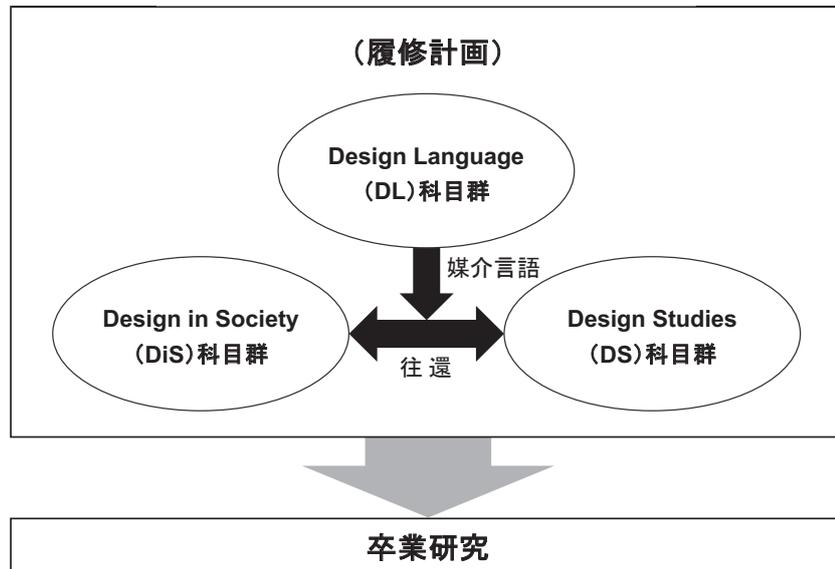


図3 専門科目の履修構造

5.1 Design in Society (DiS) : 12単位

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」への参画を通して、デザイン・アートの実践知を修得することを目的に設定します。

全学生必修ですので、もし単位修得できなかった場合は、次年度以降に再度履修してください。

科目区分	1回生		2回生		3回生		4回生	
	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期
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

5.2 Design Studies (DS) : 18単位

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に設定します。この「意味づけ」は、「モノゴトの概念化」というデザイン・アートにおいて最も重要な役割を担うものです。

全学生必修ですので、もし単位修得できなかった場合は、次年度以降に再度履修してください。

科目区分	1回生		2回生		3回生		4回生	
	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期
Design Studies (DS)	●デザイン学 1④	●デザイン学 2④	●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		

5.3 Design Language (DL)

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）」と捉えています。本科目群に配置された科目は「英語（English）」「技能群（Skill）」「知識群（Knowledge）」に区分され、「技能群（Skill）」「知識群（Knowledge）」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。

「英語 (English)」：8 単位

グローバル化が進展する世界の中で、多文化な環境において他者と協働していくために、他者を理解し、コミュニケーションを取るための基礎的英語能力を修得します。外国語を理解するだけでなく、デザイン・アートに関連する自らの経験や興味関心、テーマに関して、英語による情報を収集、分析し、自らの考えをまとめ発信できる力量の修得を目指すことを目的に設定し、本学部の専門教育と連携した内容としています。

全学生必修ですので、もし単位修得できなかった場合は、次年度以降に再度履修してください。

科目区分		1 回生		2 回生		3 回生		4 回生	
		春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期
Design Language (DL)	英語 (English)	●英語 P1	●英語 P2	●英語 P3	●英語 P4				

「知識群 (Knowledge)」 「技能群 (Skill)」：56 単位以上

「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に設定します。これは本学部がディシプリンとする新たなデザイン学のデザイン理論のひとつ「分野を横断する共通言語 (リベラルアーツ) としてのデザイン」を構成する科目区分となります。

5.4 卒業研究：2単位

4年間の学びの学修成果として卒業研究を設けています。内容としては、デザイン・アート分野の制作物とそれに関わる報告論文、またはデザイン・アート分野に関わるテーマの論文の作成となり、全学生必修です。もし単位修得できなかった場合は、次年度以降に再度履修してください。

5.5 Design Study Abroad

短期間の海外研修により国際的に視野を広げ、異文化におけるデザイン・アートのアプローチや実践を学ぶことで、学生自身が取り組むべき研究課題を広い視野から再認識することを目的としています。学生は海外のデザイン・アートに関連する研究教育機関、組織、企業、公共施設、スタジオ、ワークショップ等での研修を通じて、グローバルなデザイン・アートの潮流、および地域文化に根ざした独自の美的感性や表現のあり方を直接体験します。さらに、異文化交流を通じて多様な価値観を理解し、将来のキャリアに役立つ国際的なネットワークを築く機会を得ることを目指します。

6. 教養科目

(1) 本学の教養教育の理念および目標

本学の教養教育は、総合大学の長を活かして、専門教育と往還しながら自らの専門性を相対化し、物事を総合的に捉える視野を身につけ、人生の指針となる知性と知恵、価値観、考え方を涵養し、主体的かつ自律的な思考や行動、ならびに他者との対話や協働ができる力の育成を目指しています。

この理念のもと、3つの目標を掲げています。

〈教養教育の目標〉

【目標Ⅰ】 知識・理解	学部固有の専門教育とは異なる知的体系や方法論による学習によって、自らの専門性を相対化し考察する能力の習得を目指す。
【目標Ⅱ】 思考・判断・意識	豊かな教養と深い洞察力の獲得によって、人生の指針となる知性と知恵、価値観、考え方の涵養を目指す。
【目標Ⅲ】 態度・行動	他者と実践をともにする中で多様な価値観を踏まえて主体的に学習する姿勢を身につけ、現代社会を切り拓く力の育成を目指す。

(2) 教養教育の到達目標とカリキュラム・マップについて

(1) で掲げた 3 つの目標に対応する、より具体的な到達目標を定めています。各科目がどの到達目標と合致しているかを示したのがカリキュラム・マップです。バランスよく履修できるようカリキュラム・マップを活用してください((6) 教養科目一覧およびカリキュラム・マップを参照)。

〈教養教育の目標および到達目標〉

目標	到達目標
【目標Ⅰ】 知識・理解	【Ⅰ-a】 知識 幅広い知識を習得し、自らの専門や日常生活に活用できる
	【Ⅰ-b】 科学的考察力 科学的方法論に基づき、事象を考えることができる
	【Ⅰ-c】 総合的解釈力 物事を総合的に考えることができる
【目標Ⅱ】 思考・判断・意識	【Ⅱ-d】 洞察力 論理的・批判的に事象を洞察することができる
	【Ⅱ-e】 指針の確立 倫理観・正義感を持ち、多様な選択肢から適切な意思決定を行うことができる
	【Ⅱ-f】 創造性 既成の概念に拠らず、創造的に考えることができる
【目標Ⅲ】 態度・行動	【Ⅲ-g】 多様性・国際性 多様な価値観が異なる意味、対立する意味を考えることができる
	【Ⅲ-h】 自己表現力 問題を発見し、その解決に向けて自分の考えを他者へ伝えることができる
	【Ⅲ-i】 共創する力 他者やコミュニティへ関心を持ち、能動的で責任ある行動を取ることができる

(3) 教養科目の群・分野構成と卒業に必要な単位数

科目	群	分野、科目区分など	卒業に必要な単位数	
教養科目	立命館科目	—	20 単位以上	
	教養基盤科目 (A 群)	第 1 分野 思想と人間		
		第 2 分野 現代と文化		
		第 3 分野 芸術と創造		
		第 4 分野 社会・経済と統治		
		第 5 分野 世界の史的構成		
		第 6 分野 自然・科学と人類		
		第 7 分野 数理と情報		
	国際教養科目 (B 群)	国際教養科目区分		
		異文化交流科目区分		
		海外留学科目区分		
社会で学ぶ自己形成科目 (C 群)	キャリア教育科目			
	サービスラーニング科目			
スポーツ・健康科目 (D 群)	—			
学際総合科目 (E 群)	—			

(4) 各科目群の概要

①立命館科目

立命館科目は、学生自らが立命館大学で学ぶ意義を理解し、未来を描き、未来を創る人間への成長に向けて、その礎を築くための科目群です。大学における学びのスタイルを身につけ、高校までの学習観の「転換」を図り、自らの専門性を発展させる学びの展開と選択ができるようになるために、入学後早い段階（おおむね第 3 セメスターまで）で 1 科目以上履修することが望ましいです。

13の科目から構成される立命館科目は、次の3つの特徴をもって構成されています。(学部によっては一部開講していない科目があります)

第1に、立命館大学が経験してきた学問の自由と大学の自治の歴史、社会問題への向き合い方、大学創造の歴史の学びを通して、大学とは何かについて考える自校史科目、教学理念である「平和と民主主義」とこれらを支えるために必要な「人権」について学ぶ科目を置いています。

第2に、立命館大学の学生として必要な現代社会を生きる知恵を磨きます。地球市民の大前提となるシチズンシップを身につける必要があります。それを基礎にして、現代が直面する科学・技術・安全等の課題を見極める力、歴史的な視野で世界を俯瞰する力、多様化するメディア環境を批判的にみつめ活用する力、ビッグデータを実践的に扱い理解する力を身につけ、現代社会を生きる羅針盤となる知性を育みます。

第3に、自らの人生を切り拓く修養の場としての立命館で、知識を他者との出会いや対話のなかで自分のものにすることができるよう、自律と協働の力を養います。人々のいのち・生活・尊厳を脅かすものとそれを克服しようとする人々に学ぶフィールドスタディ、学生相互の学びあいとしてのピア・サポートの実践と理論を通して他者とともに社会のなかで学ぶ力を身につけるアクティブラーニングを重視しています。

②教養基盤科目 (A群)

学問や社会生活を営む上で必然とされる文化・芸術に関する幅広い知識を通して得られる理解力、洞察力及び創造的活力の獲得を目的とした分野別基盤科目群です。人類が培ってきた知的体系や先端的知識、現代的諸課題を多様な視点から学び、芸術における創造力、社会に対する問題意識や問題解決のための発想力の涵養を目指します。

教養基盤科目 (A群) は、「思想と人間」「現代と文化」「芸術と創造」「社会・経済と統治」「世界の史的構成」「自然・科学と人類」「数理と情報」の7つの分野から成り立っています。

第1分野 思想と人間	哲学や倫理学は、古代ギリシャの時代からそれぞれの時代ごとに論議の主要課題を変えつつ考察され、深められてきました。この分野では、社会思想史の成果を踏まえながら、人間存在がどのように考えられてきたかということについて哲学および倫理的に考察します。さらに単に哲学史などの学問の歴史を学ぶだけではなく、21世紀を生きる者に求められる哲学と倫理についての考察を促し、それらの課題や問題に関し主体的に思考します。また、現代社会が抱える宗教や心の問題についても、世界的な視野から多面的に考察します。
第2分野 現代と文化	人間を政治、経済、社会、文化の4側面から捉えたとき、文化的な観点から見ることの重要性から、この分野では、現代日本の特徴を世界の中に位置付けながら、社会および文化的存在としての人間を考察します。また、社会問題に対する考察を含みつつ、主に文化的存在としての人間について考察します。
第3分野 芸術と創造	人間の文化的活動の中には芸術が大きな役割を果たしています。表現芸術には絵画、音楽、演劇、文学、映像などがありますが、この分野では、人間の多様な表現能力や芸術理論についても考察します。芸術に関する広い知識や鑑賞力は、想像力の問題を喚起します。さらに異文化理解に役立ち、グローバル社会において、文化、芸術の総合的理解をもとにした思考力、創造力、感性を高めることが求められます。日本文化の深い理解にも資するような分野です。
第4分野 社会・経済と統治	この分野は、経済社会の維持とその発展を促してきた諸学問分野を中心とし、それに関連する科目を幅広く包含します。現代社会は、政治と経済の関係だけでなく、社会システム全体が変化しています。世界のボーダレス化はいっそう進展しており、今や世界のどの国や地域も政治経済上の再編の枠外に留まることはできない事態となっています。そのため、これまでの日本社会の在り様を法律、政治、経済、経営等の多面的な側面から検討する必要性が生じ、また、国際社会における地域主義の台頭などによって、国家統治の基礎となってきた法律や諸制度も変化しています。そうした社会構造を解明します。
第5分野 世界の史的構成	現代社会を理解する際の基礎的方法のひとつは、世界を歴史的に把握することです。この分野は、社会科学的な発想を基調としつつ人文科学の見方も包含して、社会を歴史的な観点から考察します。この分野では、分野全体の基礎概念等を説明する科目によって、歴史を見る際の見方と、世界を地域の観点から眺める際の見方を学習します。そして、それを基に世界を大きく5地域(日本、日本を除くアジア、ヨーロッパ、アメリカ、そしてイスラーム圏)に区分して、それぞれの主要課題を考察します。さらに、こうした理解に加えて本学に入学した学生諸君が身近な視点から歴史的存在としての自己の認識を深めることができるような科目を配置しています。

<p>第6分野 自然・科学と人類</p>	<p>この分野は、主に自然科学および科学技術に関する諸分野を対象とし、その歴史や到達点を学ぶとともに、現在および今後の課題について分析・考察する力を養うことを目標とします。現代社会においては、自然科学や科学技術が及ぼす影響は極めて大きくなっており、科学技術と社会の関わりに関心を持つことは不可欠です。とくに宇宙科学、地球科学、生命科学など最先端の科学技術や環境空間、生命倫理などを理解し、自然・科学分野での思考の方法と方向性を養います。問題への関心の強さと学ぶ意欲が求められます。</p>
<p>第7分野 数理と情報</p>	<p>この分野は、主に数理的なものの見方と考え方の涵養をはかりつつ、合わせて情報関連科学に注目します。数理の世界について学ぶことは、どのような分野を専門的に学習する際にも必要である、論理的で合理的な思考方法を身に付けることにつながります。ここで重要なのは、例えば代数学を学ぶ際には方程式の解法を学習するのではなく、方程式という数理事論の思考方法の特徴を学習することによって現象を論理的に把握することを学ぶことです。代数学、幾何学、解析学など数理の世界は多様ですが、ここではその歴史的発展の経緯、数理的思考法の特徴とその応用などを学習します。さらに、数理の世界の応用として、情報理論とコンピュータ、および情報科学についての、広範な学習を学生に期待します。情報科学の進展は、多様な回路から社会に大きな影響を及ぼしつつありますが、情報技術と社会の諸活動との連関にまで考察の範囲を広げます。</p>

③国際教養科目（B群）

グローバル化社会において必要となる異文化の相互理解の基礎となる科目群です。英語など日本語以外を授業言語とし、人文・社会・自然科学の基礎的学びを通じた幅広い教養とコミュニケーション能力を涵養し、確かな人間観・世界観の構築を目指す科目や、留学を視野に入れた学生のための科目など、外国語運用能力を活用し異文化理解を实践する科目で構成されます。

国際教養科目（B群）は、「国際教養科目区分」「異文化交流科目区分」「海外留学科目区分」の3つの科目区分から成り立っています。

<p>国際教養科目区分</p>	<p>人文・社会・自然科学などについて、英語など日本語以外を授業言語として学ぶ講義科目および演習科目を配置しています。もしくは初修外国語で学ぶ講義形式の科目を配置しています。「Liberal Arts Seminar」は、テーマに基づき、グループディスカッションやプレゼンテーションを積極的に取り入れた20～35人規模の小集団授業で、学部や回生、文化的な背景の異なる学生同士の学びあいを重視しています。</p>
<p>異文化交流科目区分</p>	<p>文化や歴史など多様な異文化背景を持った学生同士のコミュニケーションを通じて、国際的な感覚を涵養する科目を配置しています。母語と外国語の視点からのコミュニケーションや価値観の違いを通じて、異文化間コミュニケーションや他者理解を学ぶ科目「Cross-cultural Encounters 1」「Cross-cultural Encounters 2」や、グローバルなキャリア形成につながるテーマ設定のもとグループワーク等を通じて学びあい異文化理解を促進する科目「Cross-cultural Seminar」などがあります。</p>
<p>海外留学科目区分</p>	<p>主に、半年から1年程度の海外留学を目指す学生や留学が決定した学生を対象として、海外の大学での学びに必要な学習スキルを学ぶ留学準備科目を配置しています。語学の4技能（読む・聞く・書く・話す）を総合的に用いて留学リテラシーを集中的に学ぶ「Academic Skills 1」「Academic Skills 2」のほか、海外派遣プログラム単位授与科目があります。</p>

④社会で学ぶ自己形成科目（C群）

実社会（企業・公益団体・地域社会等）との連携・協働・相互理解を通して、現代社会を生きる上で求められる市民としての倫理観・正義感・責任感の必要性を理解するとともに、問題発見や創造的課題解決を行う能力を身につける科目群です。この科目群では、実社会の人々や受講生同士との対話や協働を通じて学ぶ「アクティブラーニング」の形式がとられ、特徴の異なる「キャリア教育科目」と「サービ斯拉ーニング科目」に分けられています。

キャリア教育科目	キャリア教育科目では、「自らの学びを活かして、どのように社会や世界と関わるか」を深く省察することにより、自らの将来を構想していきます。学部や専門領域が異なる学生が一つのクラスに集う「多様性」を活かし、全ての科目で受講生同士のグループワークを実施しています。また、多くの産業界の方々からの講演や学生の発表に対するコメントなどを通じて、大学での学びの意義を社会との関わりの中で考え、社会に出るまでに学ぶべきことに気づく機会を提供しています。 1 回生春 Semester から学生のキャリア発達段階に応じた科目が配置されているので、初年次から系統的に履修することが望まれます。
サービスラーニング科目	主に NPO・NGO や地域の市民団体、行政機関と共働して、まちづくり・伝統文化・地域福祉・環境保護・地域防災・災害復興などの身近な社会の課題や問題を地域の人々と一緒に考え、汗を流し、解決していくことを通じてシチズンシップを学ぶ科目です。この学び方の手法を「サービスラーニング」といいます。地域の人々の生活リズムに寄り添いながら授業を行うため、時間割以外の活動期間があります。主体的に取り組み、新たな視野を得るきっかけとしてください。

⑤スポーツ・健康科目 (D 群)

スポーツに親しみ健康に関する意識を高めることは、若者の人間形成と健康づくりに重大な役割を果たします。この認識のもとに、スポーツ実践そのものを学びの対象とする実技科目と、スポーツを題材としたスポーツの歴史、スポーツの現代社会との関り、スポーツの科学的な研究ならびに健康づくりを題材としたヘルスケア、地域コミュニケーションをテーマとする講義科目によって構成される科目群です。特に実習については、学部・回生を超えた組織・集団づくりを通じて、スポーツ技術やその知識、分析能力の習得のみならず集団に関する幅広い知識と分析能力の涵養を目指しています。

⑥学際総合科目 (E 群)

現代社会に必要な課題をテーマとし、学際的・総合的な知の構築を目指し、とりわけ学生の主体的な授業参加を重視する科目群です。既存の学問分野を超えた、また各分野にまたがるテーマで、講義だけでなくグループ学習などを取り入れた多様な授業方法で展開する参加型の授業を目指しています。小集団での調査・研究・討議・発表などを通じて学生が主体となって学びあうことを目指す「教養ゼミナール」、異なるバックグラウンドを持つ学生同士の協働学習を通じて他文化・多文化についての理解を深める「異文化間テーマ演習」、3 回生以上を対象とする「超領域リベラルアーツ」から成り立っています。

(5) 教養科目における各科目の位置付けについて

配当回生に基づき、教養科目を「導入」「形成」「先端」に位置付けています ((6) 教養科目一覧およびカリキュラム・マップを参照)。履修計画を立てる際に参考にしてください。

導入	低回生に受講を強く推奨する科目です。配当回生は、1 回生のみ、もしくは、1・2 回生とし、3 回生以上の履修は認めませんので、注意してください。具体的には以下の科目です。 ■ 1・2 回生：「日本の近現代と立命館」「ピア・サポート論」「メディアと図書館」 「学びとキャリア」「国の行政組織」「Cross-cultural Encounters 1」 「現代社会とボランティア」
形成	教養教育の多様性を実現する科目です。「導入」「先端」以外の科目は全て「形成」です。配当回生は 1 回生以上、もしくは、2 回生以上です (一部例外あり)。
先端	学部での専門教育を経た 3 回生以上を対象とする科目です。 具体的には、人類が直面する課題に対し、学問分野の枠にとらわれず、分野の壁を越えた先進的・学際的・学融合的アプローチを行う科目「超領域リベラルアーツ」のみです。

(6) 教養科目一覧およびカリキュラム・マップ

〈教養科目 科目一覧およびカリキュラム・マップ〉

群	分野、科目区分等	科目名	単位数	授業方法	配当回生	科目の位置付け	カリキュラム・マップ（教養教育の目標Ⅰ～Ⅲに対応する9つの到達目標のうち、特にあてはまるものに○、あてはまるものに◎）									科目ナンバリング
							Ⅰ－a	Ⅰ－b	Ⅰ－c	Ⅱ－d	Ⅱ－e	Ⅱ－f	Ⅲ－g	Ⅲ－h	Ⅲ－i	
立命館科目		日本の近現代と立命館	2	講義	1・2回生	導入	◎	○	○	◎		○				GE-CRA-1-001-J
		ピア・サポート論	2	講義	1・2回生	導入			○		○	○	◎			GE-CRA-1-002-J
		ジェンダーとダイバーシティ	2	講義	1回生以上	形成	○	○	○		○	◎		○		GE-CRA-1-003-J
		メディアと現代文化	2	講義	1回生以上	形成	○	○	◎	◎		○	○	○		GE-CRA-1-004-J
		市民と政治	2	講義	1回生以上	形成	○	○	○		◎					GE-CRA-1-005-J
		日本国憲法	2	講義	1回生以上	形成	○			○	◎					GE-CRA-1-006-J
		災害と安全	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	◎	○	○	○	○			GE-CRA-1-007-J
		歴史観の形成	2	講義	1回生以上	形成		◎	○	○	○		○	○		GE-CRA-1-008-J
		科学・技術と社会	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	○	◎		○	◎	○		GE-CRA-1-009-J
		現代平和論	2	講義	1回生以上	形成	○		○	○	◎		○		○	GE-CRA-1-010-J
		戦争の歴史と思想	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○	◎	○		GE-CRA-1-011-J
	平和人権フィールドスタディ	2	演習	2回生以上	形成		○	○	◎	○		◎		○	GE-CRA-2-001-J	
教養基盤科目(A群)	第1分野 思想と人間	哲学と人間	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○		○	○	○		GE-CAA-1-001-J
		人間性と倫理	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○	○		○			GE-CAA-1-002-J
		心理学入門	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○		○		○			GE-CAA-1-003-J
		論理と思考	2	講義	1回生以上	形成		◎	○		○			◎		GE-CAA-1-004-J
		社会思想史	2	講義	1回生以上	形成	◎	○	◎	○	◎	○	○			GE-CAA-1-005-J
		科学技術と倫理	2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	○	◎		○	◎		GE-CAA-1-006-J
		宗教と社会	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○			○		○	GE-CAA-1-007-J
		メンタルヘルス	2	講義	1回生以上	形成	◎	○	◎	○						GE-CAA-1-008-J
		(留) 日本の文化・地理・歴史	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○			◎			GE-CAA-1-009-J
	第2分野 現代と文化	メディアと図書館	2	講義	1・2回生	導入	◎		○	○			○		○	GE-CAB-1-001-J
		社会学入門	2	講義	1回生以上	形成	◎	○	◎	○		○	○	◎		GE-CAB-1-002-J
		文化人類学入門	2	講義	1回生以上	形成	○	○	◎	◎			◎			GE-CAB-1-003-J
		文学と社会	2	講義	1回生以上	形成	◎		◎	○		◎		○		GE-CAB-1-004-J
		現代の教育	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○	○					GE-CAB-1-005-J
		世界の言語と文化	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○			◎			GE-CAB-1-006-J
		世界と日本の食文化	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○	◎			GE-CAB-1-007-J
		観光学	2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	◎			○	○	○	GE-CAB-1-008-J
		京都学	2	講義	1回生以上	形成	○		◎				○			GE-CAB-1-009-J
	(留) 日本語学	2	講義	2回生以上	形成	○	◎								GE-CAB-2-001-J	
第3分野 芸術と創造	美と芸術の論理	2	講義	1回生以上	形成	○		◎	◎		○				GE-CAC-1-001-J	
	音楽原論	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	◎	○						GE-CAC-1-002-J	
	映像と表現	2	講義	1回生以上	形成	◎					○				GE-CAC-1-003-J	
	映像メディア実践入門	2	講義	1回生以上	形成						○		○	◎	GE-CAC-1-004-J	
	文芸創作論	2	講義	1回生以上	形成	○					◎	○	◎	○	GE-CAC-1-005-J	
第4分野 社会経済と統治	国の行政組織	2	講義	1・2回生	導入	○		◎						○	GE-CAD-1-001-J	
	現代社会と法	2	講義	1回生以上	形成	○		○		◎					GE-CAD-1-002-J	
	経済と社会	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	◎	○		○	○	○		GE-CAD-1-003-J	
	企業と社会	2	講義	1回生以上	形成			◎				○		○	GE-CAD-1-004-J	
	現代日本の政治	2	講義	1回生以上	形成	○			◎	○					GE-CAD-1-005-J	
	現代の国際関係と日本	2	講義	1回生以上	形成	○		○	○			◎		○	GE-CAD-1-006-J	

群	分野、科目区分等	科目名	単位数	授業方法	配当回生	科目の位置付け	カリキュラム・マップ（教養教育の目標Ⅰ～Ⅲに対応する9つの到達目標のうち、特にあてはまるものに◎、あてはまるものに○）									科目ナンバリング	
							【Ⅰ-a】知識	【Ⅰ-b】科学的考察力	【Ⅰ-c】総合的解釈力	【Ⅱ-d】洞察力	【Ⅱ-e】指針の確立	【Ⅱ-f】創造性	【Ⅲ-g】多様性・国際性	【Ⅲ-h】自己表現力	【Ⅲ-i】共創する力		
教養基盤科目(A群)	第4分野 社会経済	日本経済概説	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	○	GE-CAD-1-007-J	
		現代の世界経済	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	○	GE-CAD-1-008-J	
		現代の経営	2	講義	1回生以上	形成		○	◎	○						GE-CAD-1-009-J	
		社会と福祉	2	講義	1回生以上	形成	○	○	◎	○		○	◎		○	GE-CAD-1-010-J	
		ソーシャルデザイン論	2	講義	1回生以上	形成	○	○	◎	○		○	◎		○	GE-CAD-1-011-J	
		(留)日本の社会・政治	2	講義	1回生以上	形成	◎		○		○		○		○	GE-CAD-1-012-J	
		(留)日本の経済・経営	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	◎	○		○	○	○		GE-CAD-1-013-J	
	第5分野 世界の史的構成	エリアスタディ入門	2	講義	1回生以上	形成	○	○	◎	○			○			GE-CAE-1-001-J	
		新しい日本史像	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	○	○			○	○		GE-CAE-1-002-J	
		中国の国家と社会	2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	○			◎			GE-CAE-1-003-J	
		東アジアと朝鮮半島	2	講義	1回生以上	形成	○		○	○			◎		○	GE-CAE-1-004-J	
		ヨーロッパの歴史	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○	○	○	◎			GE-CAE-1-005-J	
		アメリカの社会と文化	2	講義	1回生以上	形成	◎		○	○	○	○	◎			GE-CAE-1-006-J	
		イスラーム世界の多様性	2	講義	1回生以上	形成	○		○	○			◎		○	GE-CAE-1-007-J	
	第6分野 自然科学と人類	科学的な見方・考え方	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	◎	○	○	○	○			GE-CAF-1-001-J	
		宇宙科学	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎				○				GE-CAF-1-002-J	
		地球科学	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎				○				GE-CAF-1-003-J	
		生命科学(分子と生命)	2	講義	1回生以上	形成	◎	○								GE-CAF-1-004-J	
		生命科学(生物と生態系)	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	○							GE-CAF-1-005-J	
		材料と化学	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	○							GE-CAF-1-006-J	
		現代環境論	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	◎	○	○					GE-CAF-1-007-J	
		科学と技術の歴史	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	○	○			○			GE-CAF-1-008-J	
		生命科学と倫理	2	講義	1回生以上	形成	◎	○	○				○			GE-CAF-1-009-J	
		近現代の科学技術	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎		○	◎	○	○			GE-CAF-1-010-J	
		(留)日本の自然・科学技術	2	講義	1回生以上	形成	○	◎			○	○	◎			GE-CAF-1-011-J	
		第7分野 数理と情報	数理の世界	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	◎				GE-CAG-1-001-J
			情報の数理	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	◎				GE-CAG-1-002-J
	情報科学		2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○				GE-CAG-1-003-J	
	情報技術と社会		2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○			○	GE-CAG-1-004-J	
	統計学		2	講義	1回生以上	形成	○	◎	◎	◎	○	○			○	GE-CAG-1-005-J	
	データサイエンス・AI基礎		2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○			○	GE-CAG-1-006-J	
	データエンジニアリング基礎		2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○			○	GE-CAG-1-007-J	
	国際教養科目(B群)	Liberal Arts Seminar	2	演習	1回生以上	形成			○				◎	○		GE-CBA-1-001-J	
Introduction to Law		2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	○	◎		○		○	GE-CBA-1-002-J		
Modern World History		2	講義	1回生以上	形成	○		○	○	○		◎		○	GE-CBA-1-003-J		
Japan and the West		2	講義	1回生以上	形成	○		○	○	○		◎		○	GE-CBA-1-004-J		
Introduction to Economics		2	講義	1回生以上	形成	○	◎	◎	○	○	○	◎	○		GE-CBA-1-005-J		
Introduction to Linguistics		2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	○	◎		○		○	GE-CBA-1-006-J		
Introduction to Anthropology		2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	○	◎		○		○	GE-CBA-1-007-J		
Introduction to the United Nations		2	講義	1回生以上	形成	○		○	○			◎		○	GE-CBA-1-008-J		
Introduction to Peace Studies		2	講義	1回生以上	形成	○		○	○	◎		○		○	GE-CBA-1-009-J		
Introduction to Gender Studies		2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	○	◎		○		○	GE-CBA-1-010-J		
Introduction to Computational Linguistics		2	講義	1回生以上	形成	◎	○	◎	○			◎			GE-CBA-1-011-J		
History of Computing		2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○			○			GE-CBA-1-012-J		

I. デザイン・アート学部
 教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部
 履修

III. デザイン・アート学部
 特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部
 学部則

群	分野、科目区分等	科目名	単位数	授業方法	担当回生	科目の位置付け	カリキュラム・マップ（教養教育の目標Ⅰ～Ⅲに対応する9つの到達目標のうち、特にあてはまるものに◎、あてはまるものに○）									科目ナンバリング	
							【Ⅰ-a】知識	【Ⅰ-b】科学的考察力	【Ⅰ-c】総合的解釈力	【Ⅱ-d】洞察力	【Ⅱ-e】指針の確立	【Ⅱ-f】創造性	【Ⅲ-g】多様性・国際性	【Ⅲ-h】自己表現力	【Ⅲ-i】共創する力		
国際教養科目(B群)	国際教養科目区分	Digital Archives: Applications of ICT to the Humanities	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○			○			GE-CBA-1-013-J	
		Understanding Language	2	講義	1回生以上	形成	◎	○	○	○			◎			GE-CBA-1-014-J	
		Computers in Education	2	講義	1回生以上	形成	◎	○	○	○			◎			GE-CBA-1-015-J	
		Language in Politics	2	講義	1回生以上	形成	◎	○	○	○			◎			GE-CBA-1-016-J	
		Introductory Course to Climate Change and Global Warming	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	◎	○	○	○	◎	○		GE-CBA-1-017-J	
		Introductory Course to International Project Development	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	◎	○	○	○	◎	○		GE-CBA-1-018-J	
		Understanding Visual Culture	2	講義	1回生以上	形成	◎		○				○			GE-CBA-1-019-J	
		Introduction to Food Culture	2	講義	1回生以上	形成	○	○	○	○		○	◎	◎	◎	GE-CBA-1-020-J	
		Cross Border Policy Issues	2	演習	1回生以上	形成	○		○		○	○	◎	◎	◎	GE-CBA-1-021-J	
		Introduction to Global Justice	2	講義	1回生以上	形成	○	◎	○		○		◎		○	GE-CBA-1-022-J	
		Foundations of Data Science and AI	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○		○	○	GE-CBA-1-023-J	
		Foundations of Data Engineering	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○	○	○		○	○	GE-CBA-1-024-J	
	異文化交流科目区分	Cross-cultural Encounters 1	2	演習	1・2回生	導入			○		○	○	◎	◎	◎	GE-CBB-1-001-J	
		Cross-cultural Encounters 2	2	演習	1回生以上	形成			○		○	○	◎	◎	◎	GE-CBB-1-002-J	
		Cross-cultural Studies	2	講義	1回生以上	形成	○					◎	◎		◎	GE-CBB-1-003-J	
		Cross-cultural Seminar	2	演習	1回生以上	形成	○					◎	◎		◎	GE-CBB-1-004-J	
		Non-verbal Communication	2	講義	1回生以上	形成	○		○	○		○	◎	○	◎	GE-CBB-1-005-J	
	海外留学科目区分	Academic Skills 1	2	演習	1回生以上	形成						○	◎	○		GE-CBC-1-001-J	
		Academic Skills 2	2	演習	1回生以上	形成						○	◎	○		GE-CBC-1-002-J	
		University of Hawaii Program	2	講義	2・3回生	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）					○		○	◎	◎	◎	GE-CBC-2-001-J
		グローバル社会の体験と理解	2	実習・講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）								◎			GE-CBC-1-003-J
		Intensive Language Workshop	2	講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）	○							◎	○		GE-CBC-1-004-J
		Language for Academic Communication	2	講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）	○							◎	○	○	GE-CBC-1-005-J
		Global Project-Based Learning	2	講義・実習	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）			○	○	○	○		◎	○	○	GE-CBC-1-006-J
Area Study I	2	講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）	○		○					◎			GE-CBC-1-007-J		

群	分野、科目区分等	科目名	単位数	授業方法	配当回生	科目の位置付け	カリキュラム・マップ（教養教育の目標Ⅰ～Ⅲに対応する9つの到達目標のうち、特にあてはまるものに◎、あてはまるものに○）									科目ナンバリング
							【Ⅰ-a】知識	【Ⅰ-b】科学的考察力	【Ⅰ-c】総合的解釈力	【Ⅱ-d】洞察力	【Ⅱ-e】指針の確立	【Ⅱ-f】創造性	【Ⅲ-g】多様性・国際性	【Ⅲ-h】自己表現力	【Ⅲ-i】共創する力	
国際教養科目(B群)	海外留学科目区分	Area Study II	4	講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）	○		○	○		○	◎			GE-CBC-1-008-J
		Global Study	4	講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）	○	○	○	○	○	○	◎			GE-CBC-1-009-J
		Academic Communication (Online Learning)	2	講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）	○						◎	○	○	GE-CBC-1-010-J
		Area Study (Online Learning)	2	講義	1回生以上	形成（海外派遣プログラム単位授与科目）	○		○			○	◎			GE-CBC-1-011-J
社会で学ぶ自己形成科目(C群)	キャリア教育科目	学びとキャリア	2	講義	1・2回生	導入			◎	○			◎	◎	○	GE-CCA-1-001-J
		仕事とキャリア	2	講義	2回生以上	形成			◎	○			◎	◎	○	GE-CCA-2-001-J
		コーオブ演習（理論）	2	講義	2回生以上	形成			◎	○			○	◎	◎	GE-CCA-2-002-J
		コーオブ演習（実践）	2	演習	2回生以上	形成				◎		○	○	◎	◎	GE-CCA-2-003-J
	サービスマーケティング科目	現代社会とボランティア	2	講義	1・2回生	導入	○	○	○		◎	○	◎	◎	○	GE-CCB-1-001-J
		シチズンシップ・スタディーズ	2	演習	2回生以上	形成		○	○	○	◎	○	◎	○	◎	GE-CCB-2-001-J
(D群)	スポーツ・健康科目	スポーツの歴史と発展	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	○	○			○			GE-CDA-1-001-J
		スポーツと現代社会	2	講義	1回生以上	形成	◎	◎	◎	○			○			GE-CDA-1-002-J
		スポーツのサイエンス	2	講義	1回生以上	形成	○	◎								GE-CDA-1-003-J
		現代人とヘルスケア	2	講義	1回生以上	形成	◎	○								GE-CDA-1-004-J
		スポーツ方法実習Ⅰ	1	実技	1回生以上	形成	○	○			○			◎	◎	GE-CDA-1-005-J
		スポーツ方法実習Ⅱ	1	実技	1回生以上	形成	○	○			○			◎	◎	GE-CDA-1-006-J
(E群)	学際総合科目	教養ゼミナール	2	演習	1回生以上	形成			○	○	○	◎	◎	◎	GE-CEA-1-001-J	
		異文化間テーマ演習	2	演習	1回生以上	形成				○			◎	○	GE-CEA-1-002-J	
		超領域リベラルアーツ	2	講義	3回生以上	先端	○	◎	◎	◎		○	○	○	GE-CEA-3-001-J	

I. デザイン・アート学部の
教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部の
履修

III. デザイン・アート学部の
特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部
学部則

(注意事項)

- 科目名に「(留)」とある科目は、日本に対する理解を様々な角度・視点から深めることを目的とした「日本事情等に関する科目」で正規留学生・短期留学生のみが受講できます。
- 国際教養科目 (B 群) は科目ごともしくは授業ごとに、4 段階の「Stage」を設定しています。「Stage」とは、授業で前提とする言語レベルや国際交流の関わり度合いのことです。受講にあたっては「Stage」に相当する語学力を身につけていることが必要です。なお、初修外国語開講のクラスは、各言語の検定 4 級以上相当の語学力が必要です。

〈英語開講の授業における言語レベル〉

Stage	TOEIC® LISTENING AND READING テスト	TOEFL ITP® テスト	TOEFL iBT® テスト※	IELTS
Stage1	380 未満	400 未満	(新) 1 ~ 2.5 (旧) 32 未満	4.5 未満
Stage2	380 ~ 580	400 ~ 480	(新) 2.5 ~ 3.5 (旧) 32 ~ 55	4.5 ~ 5.0
Stage3	580 ~ 630	480 ~ 530	(新) 3.5 ~ 4 (旧) 55 ~ 71	5.0 以上
Stage4	630 以上	530 以上	(新) 4 以上 (旧) 71 以上	5.5 以上

※ 2026 年 1 月からの TOEFL iBT スコアスケール改定に伴い、2025 年 12 月までのスコアは「旧」、2026 年 1 月以降のスコアは「新」として記載しています。

* TOEIC® および TOEFL® は Educational Testing Service(ETS) の登録商標です。

- 海外留学科目区分のうち、海外派遣プログラムについては、各プログラムの募集要項で詳細を確認してください。

(7) データサイエンス +R プログラムについて

本学の教養教育では、“デジタル社会の基礎知識”である数理・データサイエンス・AI に関する知識・技能を修得できる教育プログラム「データサイエンス +R プログラム」があります。

プログラムは数理・データサイエンス・AI を活用するための基礎的な知識・スキルを修得する「基礎」と、自らの専門分野への数理・データサイエンス・AI の応用基礎力を修得する「応用基礎」の 2 種類で構成されており、要件を満たすと履修証明書が発行されます。

デジタル社会が進展するなかで、データサイエンスや AI に関する知識は、従来の「読み・書き・そろばん」的な素養として位置づけられ、在学中に履修、修得することが望ましいです。

①データサイエンス +R プログラム (基礎)

対象科目	配当回生	単位
情報技術と社会	1 回生以上	2 単位

②データサイエンス +R プログラム (応用基礎)

対象科目	配当回生	単位
データサイエンス・AI 基礎	1 回生以上	2 単位
データエンジニアリング基礎	1 回生以上	2 単位
Foundations of Data Science and AI	1 回生以上	2 単位
Foundations of Data Engineering	1 回生以上	2 単位

【以下の通り、重複履修はできませんので、注意してください】

	対象科目	履修条件
A	データサイエンス・AI 基礎	どちらか 1 つのみ単位取得可能 (重複受講不可)
	Foundations of Data Science and AI	
B	データエンジニアリング基礎	どちらか 1 つのみ単位取得可能 (重複受講不可)
	Foundations of Data Engineering	

※ AB それぞれ 1 科目ずつ単位取得することにより応用基礎に求められる知識・技能を修得することができます。

③データサイエンス +R プログラムの修了について

上記、データサイエンス +R プログラム（基礎）ならびにデータサイエンス +R プログラム（応用基礎）双方の要件を満たした学生へは、その証として履修証明書（オープンバッジ）が付与されます。オープンバッジについての詳細は以下のHPから確認してください。

教養科目の詳細は、「教養教育」ホームページで確認してください。

- 右のQRコードから、アクセスできます。



- RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL からは、
学部生のページ > 外国語・教養科目・他学部受講 > B-2_教養科目の履修

7. 科目一覧

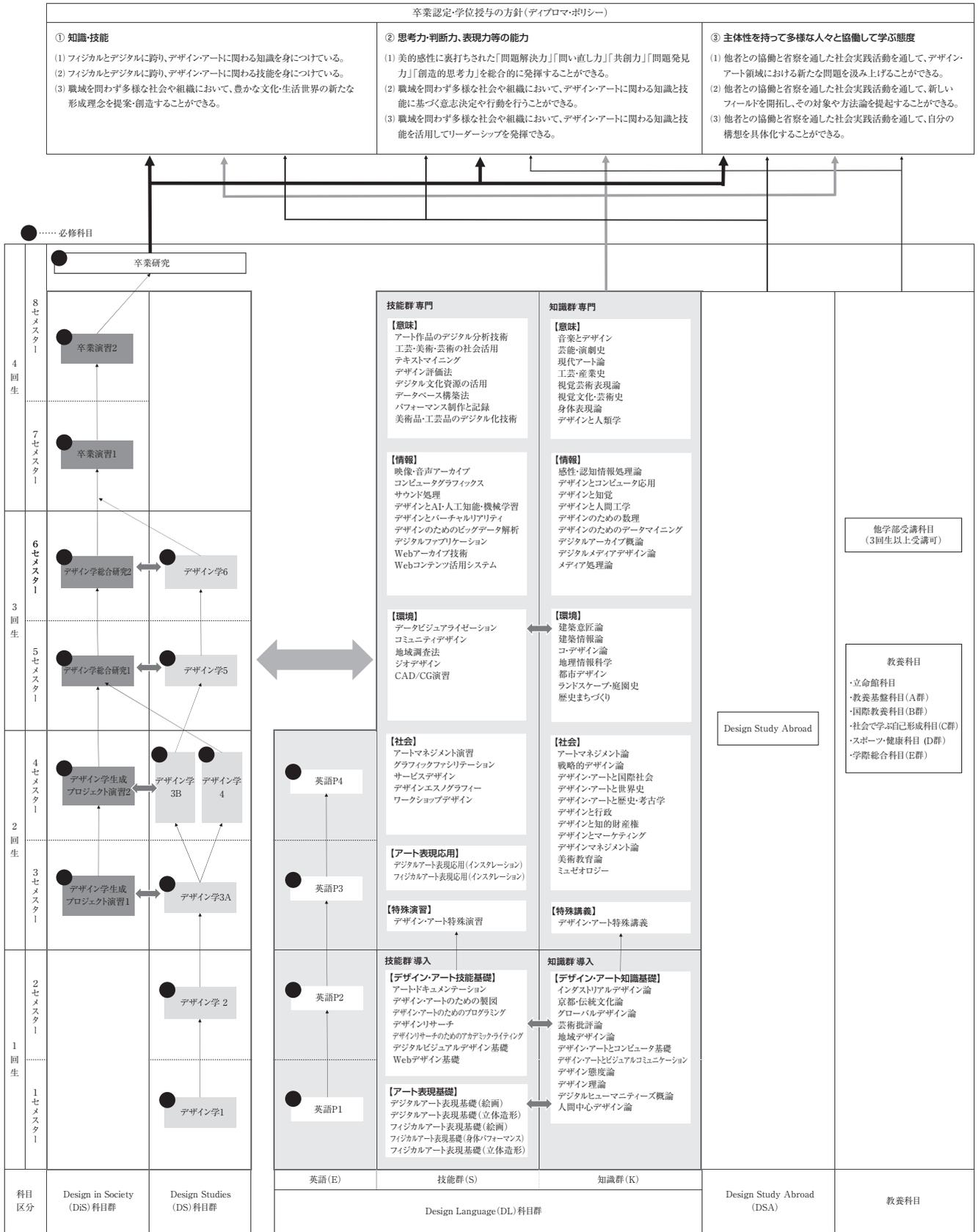
科目区分		1回生		2回生		3回生		4回生		卒業必要単位数	
		春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	最低限修得すべき単位数	
Design in Society (DIS)				●デザイン学生プロジェクト演習1	●デザイン学生プロジェクト演習2	●デザイン学総合研究1	●デザイン学総合研究2	●卒業演習1	●卒業演習2	12単位	
Design Studies (DS)		●デザイン学1④	●デザイン学2④	●デザイン学3A	●デザイン学3B ●デザイン学4	●デザイン学5	●デザイン学6			18単位	
Design Language (DL)	英語 (E)	●英語P1	●英語P2	●英語P3	●英語P4					8単位	
	技能群 (S)	導入	デザイン・アート技能基礎 アート・ドキュメンテーション デザイン・アートのための製図 デザイン・アートのためのプログラミング 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							56単位以上
		アート表現基礎	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(絵画)	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(立体造形)							
	専門	デザインする/デザインされる意味			アート作品のデジタル分析技術 工芸・美術・芸能の社会活用 テキストマイニング デザイン評価法	デジタル文化資源の活用 データベース構築法 パフォーマンス制作と記録 美術品・工芸品のデジタル化技術					
		デザインする/デザインされる情報			映像・音声アーカイブ コンピュータグラフィックス サウンド処理 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 デジタルファブリケーション Webアーカイブ技術 Webコンテンツ活用システム					
		デザインする/デザインされる環境			コミュニティデザイン ジオデザイン 地域調査法	データビジュアライゼーション CAD/CG演習					
		デザインする/デザインされる社会			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 サービスデザイン	デザインエスノグラフィ ワークショップデザイン					
		アート表現応用			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)					
		特殊演習			デザイン・アート特殊演習						
	知識群 (K)	導入	デザイン・アート知識基礎 インダストリアルデザイン論 京都・伝統文化論 グローバルデザイン論 芸術批評論 地域デザイン論 デザイン・アートとコンピュータ基礎	デザイン・アートとビジュアルコミュニケーション デザイン態度論 デザイン理論 デジタルヒューマニティーズ概論 人間中心デザイン論							
デザインする/デザインされる意味				音楽とデザイン 芸能・演劇史 現代アート論 工芸・産業史	視覚芸術表現論 視覚文化・芸術史 身体表現論 デザインと人類学						
デザインする/デザインされる情報				感性・認知情報処理論 デザインとコンピュータ応用 デザインと知覚 デザインと人間工学 デザインのための数理	デザインのためのデータマイニング デジタルアーカイブ概論 デジタルメディアデザイン論 メディア処理論						
デザインする/デザインされる環境				建築意匠論 建築情報論 コ・デザイン論 地理情報科学	都市デザイン 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				アートマネジメント論 戦略的デザイン論 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 デザインと行政	デザインと知的財産権 デザインとマーケティング デザインマネジメント論 美術教育論 ミュージアロジー						
特殊講義				デザイン・アート特殊講義							
卒業研究								●卒業研究		2単位	
教養科目		立命館科目・A群・B群・C群・D群・E群科目(P.18-21 参照)								20単位以上	
Design Study Abroad		Design Study Abroad								-	
学芸員課程				(芸)生涯学習概論 (芸)博物館概論 (芸)博物館経営論 (芸)博物館資料論	(芸)博物館資料保存論 (芸)博物館展示論 (芸)博物館教育論 (芸)博物館情報・メディア論	(芸)博物館・学内実習		(芸)博物館・館園実習①		-	

124
単位以上

要
添
外

●印：必修科目(単位を取得しないと卒業できない科目)
科目名の後の①、④は単位数を示しています。記載されていない科目は「2単位」です。
開講される学期については、年度によって変更になる可能性があります。

8. カリキュラムツリー



I. デザイン・アート学部の 教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部の 履修

III. デザイン・アート学部の 特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部

9. 科目ナンバリング

科目ナンバリングは、授業科目に当該科目のカリキュラム上の位置づけに対応する番号を付すことで、学生が科目の系統履修および卒業要件充足の自己管理を容易にするためのものです。

D	A	X	X	X	1	0	0	0	J
学部・横断科目		科目区分			配当 回生	分類番号			使用 言語
①		②			③	④			⑤

① 2桁のアルファベットで学部・研究科・全学横断科目の区分を表しています。

【学部・研究科・全学横断科目の区分コード】

デザイン・アート専門科目：DA、教養科目：GE、その他：ZZ

② 3桁のアルファベットで科目区分を表し、卒業要件と対応させています。

【科目区分コード】

CRA	立命館科目
CAA	A群第1分野思想と人間
CAB	A群第2分野 現代と文化
CAC	A群第3分野 芸術と創造
CAD	A群第4分野 社会・経済と統治
CAE	A群第5分野 世界の史的構成
CAF	A群第6分野 自然・科学と人類
CAG	A群第7分野 数理と情報
CBA	B群 国際教養科目区分
CBB	B群 異文化交流科目区分
CBC	B群 海外留学科目区分
CCA	C群 キャリア教育科目
CCB	C群 サービスラーニング科目
CDA	D群
CEA	E群
DIS	Design in Society
DDS	Design Studies
DLE	Design Language English
DLS	Design Language Skill
DLK	Design Language Knowledge
DGR	卒業研究
DSA	Design Study Abroad
CRT	学芸員課程

③ 1桁の数字で配当回生を表しています。

【配当回生コード】

1	学部1年次相当
2	学部2年次相当
3	学部3年次相当
4	学部4年次相当

④整理番号として3桁の数字で分類番号を表しています。

1xx	デザイン・アート〇〇基礎
2xx	アート表現基礎
3xx	デザインする / デザインされる意味
4xx	デザインする / デザインされる情報
5xx	デザインする / デザインされる環境
6xx	デザインする / デザインされる社会
7xx	アート表現応用
8xx	特殊演習・特殊講義
0xx	その他

⑤1桁のアルファベットで使用言語を表しています。

【使用言語コード】

J	日本語開講
---	-------

10. カリキュラムマップ

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	単位	配当 回生	履修 区分	DP ①(1)	DP ①(2)	DP ①(3)	DP ②(1)	DP ②(2)	DP ②(3)	DP ③(1)	DP ③(2)	DP ③(3)	ナンバリング 科目	
Design- Foundation (S)	-	-	-	デザイン学生成プロジェクト演習 1	2	2	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DIS-2-001-J	
	-	-	-	デザイン学生成プロジェクト演習 2	2	2	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DIS-2-002-J	
	-	-	-	デザイン学総合研究 1	2	3	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DIS-3-001-J	
	-	-	-	デザイン学総合研究 2	2	3	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DIS-3-002-J	
	-	-	-	卒業演習 1	2	4	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DIS-4-001-J	
	-	-	-	卒業演習 2	2	4	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DIS-4-002-J	
Design- Structure (S)	-	-	-	デザイン学 1	4	1	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DDS-1-001-J	
	-	-	-	デザイン学 2	4	1	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DDS-1-002-J	
	-	-	-	デザイン学 3A	2	2	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DDS-2-001-J	
	-	-	-	デザイン学 3B	2	2	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DDS-2-002-J	
	-	-	-	デザイン学 4	2	2	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DDS-2-003-J	
	-	-	-	デザイン学 5	2	3	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DDS-3-001-J	
	-	-	-	デザイン学 6	2	3	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DDS-3-002-J	
Design Language (DL)	英語 (E)	-	-	英語 P1	2	1	必修				○					○	DA-DLE-1-001-J	
		-	-	英語 P2	2	1	必修				○				○	○	DA-DLE-1-002-J	
		-	-	英語 P3	2	2	必修				○				○	○	DA-DLE-2-001-J	
		-	-	英語 P4	2	2	必修				○			○	○	○	DA-DLE-2-002-J	
	技能群 (S) 導入	デザイン・アート技能基礎	-	-	アート・ドキュメンテーション	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-101-J
			-	-	デザイン・アートのための製図	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-102-J
			-	-	デザイン・アートのためのプログラミング	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-103-J
			-	-	デザインリサーチ	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-104-J
			-	-	デザインリサーチのためのアカデ ミック・ライティング	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-105-J
			-	-	デジタルビジュアルデザイン基礎	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-106-J
		アート表現基礎	-	-	Web デザイン基礎	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-107-J
			-	-	デジタルアート表現基礎 (絵画)	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-201-J
			-	-	デジタルアート表現基礎 (立体造形)	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-202-J
			-	-	フィジカルアート表現基礎 (絵画)	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-203-J
			-	-	フィジカルアート表現基礎 (身体パ フォーマンス)	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-204-J
			-	-	フィジカルアート表現基礎 (立体造形)	2	1	選択	○		○						○	DA-DLS-1-205-J

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	単位	配当回数	履修区分	DP①(1)	DP①(2)	DP①(3)	DP②(1)	DP②(2)	DP②(3)	DP③(1)	DP③(2)	DP③(3)	ナンバリング科目				
Design Language (DL)	技能群 (S)	専門	デザインする / デザインされる意味	アート作品のデジタル分析技術	2	2	選択	○	○							○	DA-DLS-2-301-J				
				工芸・美術・芸能の社会活用	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-302-J		
				テキストマイニング	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-303-J		
				デザイン評価法	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-304-J		
				デジタル文化資源の活用	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-305-J		
				データベース構築法	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-306-J		
				パフォーマンス制作と記録	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-307-J		
			美術品・工芸品のデジタル化技術	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-308-J			
			デザインする / デザインされる情報	映像・音声アーカイブ	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-401-J		
				コンピュータグラフィックス	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-402-J		
				サウンド処理	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-403-J		
				デザインとAI・人工知能・機械学習	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-404-J		
				デザインとバーチャルリアリティ	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-405-J		
				デザインのためのビッグデータ解析	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-406-J		
				デジタルファブリケーション	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-407-J		
				Webアーカイブ技術	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-408-J		
			デザインする / デザインされる環境	Webコンテンツ活用システム	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-409-J		
				コミュニティデザイン	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-501-J		
				ジオデザイン	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-502-J		
				地域調査法	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-503-J		
				データビジュアライゼーション	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-504-J		
			デザインする / デザインされる社会	CAD/CG 演習	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-505-J		
				アートマネジメント演習	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-601-J		
				グラフィックファシリテーション	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-602-J		
				サービスデザイン	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-603-J		
			アート表現応用	デザインエスノグラフィー	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-604-J		
				ワークショップデザイン	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-605-J		
				デジタルアート表現応用 (インスタレーション)	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-701-J		
			特殊演習	フィジカルアート表現応用 (インスタレーション)	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-702-J		
				デザイン・アート特殊演習	2	2	選択	○	○									○	DA-DLS-2-801-J		
			知識群 (K)	導入	デザイン・アート知識基礎	インダストリアルデザイン論	2	1	選択	○		○							○	DA-DLK-1-101-J	
						京都・伝統文化論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-102-J
						グローバルデザイン論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-103-J
						芸術批評論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-104-J
						地域デザイン論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-105-J
						デザイン・アートとコンピュータ基礎	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-106-J
						デザイン・アートとビジュアルコミュニケーション	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-107-J
						デザイン態度論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-108-J
						デザイン理論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-109-J
						デジタルヒューマニティーズ概論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-110-J
						人間中心デザイン論	2	1	選択	○		○								○	DA-DLK-1-111-J

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	単位	配当回数	履修区分	DP①(1)	DP①(2)	DP①(3)	DP②(1)	DP②(2)	DP②(3)	DP③(1)	DP③(2)	DP③(3)	ナンバリング 科目			
Design Language (DL)	知識群(K)	専門	デザインする / デザインされる意味	音楽とデザイン	2	2	選択	○			○						○	DA-DLK-2-301-J		
				芸能・演劇史	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-302-J	
				現代アート論	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-303-J	
				工芸・産業史	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-304-J	
				視覚芸術表現論	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-305-J	
				視覚文化・芸術史	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-306-J	
				身体表現論	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-307-J	
				デザインと人類学	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-308-J	
			デザインする / デザインされる情報	感性・認知情報処理論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-401-J
				デザインとコンピュータ応用	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-402-J
				デザインと知覚	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-403-J
				デザインと人間工学	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-404-J
				デザインのための数理	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-405-J
				デザインのためのデータマイニング	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-406-J
				デジタルアーカイブ概論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-407-J
				デジタルメディアデザイン論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-408-J
			デザインする / デザインされる環境	メディア処理論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-409-J
				建築意匠論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-501-J
				建築情報論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-502-J
				コ・デザイン論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-503-J
				地理情報科学	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-504-J
				都市デザイン	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-505-J
				ランドスケープ・庭園史	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-506-J
				歴史まちづくり	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-507-J
			デザインする / デザインされる社会	アートマネジメント論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-601-J
				戦略的デザイン論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-602-J
				デザイン・アートと国際社会	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-603-J
				デザイン・アートと世界史	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-604-J
				デザイン・アートと歴史・考古学	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-605-J
				デザインと行政	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-606-J
				デザインと知的財産権	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-607-J
				デザインとマーケティング	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-608-J
				デザインマネジメント論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-609-J
				美術教育論	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-610-J
				ミュゼオロジー	2	2	選択	○			○								○	DA-DLK-2-611-J
			特殊講義	デザイン・アート特殊講義	2	2	選択	○			○							○	DA-DLK-2-801-J	
			卒業研究	-	-	-	卒業研究	2	4	必修	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DA-DGR-4-001-J
			Design Study Abroad	-	-	-	Design Study Abroad	2	1	選択	○	○		○			○			DA-DSA-1-001-J

I. デザイン・アート学部
の
教
学
理
念
と
人
材
育
成
目
的

II. デザイン・アート学部
の
履
修

III. デザイン・アート学部
の
特
色
あ
る
学
び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部
の
学
部
則

11. 科目概要

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design in Society (DIS)	-	-	-	デザイン学生生成プロジェクト演習 1	本科目では、この協働的な生成プロセスに主体的に参画しながら、デザイン・アートにおける実践知を修得することを目指す。専門分野の異なる複数の教員が考案する、デザイン・アートの最前線に位置するテーマやトピックに基づくプロジェクトへ参加することで、学生は異なる視点や方法論を統合し、新たな価値を創出する力を養う機会を得る。
	-	-	-	デザイン学生生成プロジェクト演習 2	本科目では、「デザイン学生生成プロジェクト演習 1」とは異なる専門領域から複数の教員が提案する最先端のデザイン・アートに関するテーマやトピックを基盤にしたプロジェクトに参画する。この演習では、「デザイン学生生成プロジェクト演習 1」での実践経験を基に、異なる専門領域の視点を融合し、より広範な知識とスキルを実践的に活用する機会を提供する。学生は、多様で創造的なアプローチを用いて現代社会の課題を発見し、その解決能力を高めるとともに、未来社会のビジョンを構築する方法を修得することを目的とする。
	-	-	-	デザイン学総合研究 1	本科目では、専任教員の主要研究テーマに基づくプロジェクトに取り組む。最新の研究知見を学び、実践的なデザイン手法やアート表現技術を習得するとともに、専任教員が研究を実践するコミュニティや社会的ネットワークに参画することで、多様な専門家や関係者との接点を持ち、実社会での応用力を高める機会を得る。このような研究プロジェクトへの参加によって、実社会におい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」を発揮するための基盤を築くことを目指す。
	-	-	-	デザイン学総合研究 2	本科目では、「デザイン学総合研究 1」で培った知識や経験を基に、異なる専任教員の主要研究テーマに基づくプロジェクトに取り組む。複数のプロジェクトを通じて、異なる視点や手法に触れ、専門領域ごとのアプローチの違いを理解することで、デザインやアート領域を広い視野で捉える力を養う。特に、学際的な知識を統合し、実践に活かすための基礎的な能力を育成することを目指す。プロジェクトを進める過程で、学生は多角的な視点から問題を発見し解決する力を培い、デザインやアートにおける創造的なアプローチを身につける。また、異なる教員の研究テーマに取り組むことで、学生はさまざまな学術的・実践的手法に触れ、学際的な知識とスキルをさらに深化させる。これにより、デザイン学全体を俯瞰し、複雑な課題に対処できる力を養うことを目指す。
	-	-	-	卒業演習 1	本科目では、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、研究計画を策定する。計画にあたっては、以下の 6 点について検討する。①プロジェクトの目的やビジョンを明確にする、②関連する文献や先行研究・事例を調査する、③研究テーマに関する理論的なフレームワークを構築する、④目的を達成する方法・アプローチと手順を明確にする、⑤研究成果発表の形態（展示計画）を明確にする、⑥成果の社会的貢献について明確にする。
	-	-	-	卒業演習 2	本科目では、「卒業演習 1」で策定した計画に基づき、研究プロジェクトを実行しその目的を具現化する。プロジェクトの進捗を適切に管理しながら、実行にあたってはこれまでに学修した内容（デザイン・アートに関わる最新の理論、デザイン・アートに取り組む姿勢・思考・態度、デジタルツールやテクノロジーを駆使した制作手法、他者とのコミュニケーション、組織・集団のファシリテーション、諸理論に基づく評価手法など）を活かし、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」を十全に発揮する。
Design Studies (DS)	-	-	-	デザイン学 1	<p>本科目では、「デザイン学 1-6」全体のスコープ（視野）とパースペクティブ（視角）を理解することに重点を置く。そのために、本学部でのデザイン・アートの学びを「デザイン」「アート」「サイエンス」「ヒューマニティーズ」の 4 つの研究視角から多角的に捉え、それぞれがどのようにデザイン・アートの学びや研究に貢献し得るのか、理論的・社会実践的な観点から検討する。この過程を通じて、今後の学びに対する明確な指針を形成することを目指す。</p> <p>テーマ 1（デザイン） デザインに関わる研究の視角から、本学部のデザイン・アートの学びや研究の発展可能性がどのように捉えられるかについて、理論的・社会実践的な観点から検討を行う。</p> <p>テーマ 2（アート） アートに関わる研究の視角から、本学部のデザイン・アートの学びや研究の発展可能性がどのように捉えられるかについて、理論的・社会実践的な観点から検討を行う。</p> <p>テーマ 3（サイエンス） サイエンスに関わる研究の視角から、本学部のデザイン・アートの学びや研究の発展可能性がどのように捉えられるかについて、理論的・社会実践的な観点から検討を行う。</p> <p>テーマ 4（ヒューマニティーズ） ヒューマニティーズに関わる研究の視角から、本学部のデザイン・アートの学びや研究の発展可能性がどのように捉えられるかについて、理論的・社会実践的な観点から検討を行う。</p>

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
D Design Studies (D)	-	-	-	デザイン学 2	<p>本科目では、デザイン学 1-6 全体のスコープ（視野）とパースペクティブ（視角）をより深く掘り下げるために、「デザイン学 1」とは異なるパースペクティブを提示する。そこで本科目では、「意味」「情報」「環境」「社会」という本学部でのデザイン・アートの学びを構成する 4 つの基本領域において、それぞれどのようにデザイン・アートの学びや研究を推進できるかについて理論的・実践的な探究を行う。この探究を通じて、学生個人の今後の具体的な学びや活動指針を得ることを目指す。</p> <p>テーマ 1（意味領域） 意味領域において、どのようにデザイン・アートの学びや研究を推進できるかについて理論的・社会的実践的な観点から検討を行う。</p> <p>テーマ 2（情報領域） 情報領域において、どのようにデザイン・アートの学びや研究を推進できるかについて理論的・社会的実践的な観点から検討を行う。</p> <p>テーマ 3（環境領域） 環境領域において、どのようにデザイン・アートの学びや研究を推進できるかについて理論的・社会的実践的な観点から検討を行う。</p> <p>テーマ 4（社会領域） 社会領域において、どのようにデザイン・アートの学びや研究を推進できるかについて理論的・社会的実践的な観点から検討を行う。</p>
	-	-	-	デザイン学 3A	<p>本科目では、プロジェクト実践に従事する「デザイン学生成プロジェクト演習 1」と連動し、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の基礎を学ぶ。本科目では、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のケーススタディから、自身の経験との比較吟味を行い、自身のこれまでの学びや活動にどのような社会的意味が付与できるのかについて探究する。</p>
	-	-	-	デザイン学 3B	<p>本科目では、「デザイン学生成プロジェクト演習 2」と連動し、当該演習におけるプロジェクト実践を通じた自身の経験に対して、どのように社会的意味を付与していくかについて、学術的な視点からその方法論を学ぶ。本科目では、デザイン・アートに関わるさまざまな社会実践や研究のケーススタディから、自身のこれまでのプロジェクト実践および意味づけの経験との比較を行い、自身の活動に社会的意味を付与するプロセスの理論的枠組みを探究する。</p>
	-	-	-	デザイン学 4	<p>本科目では、それまでに「デザイン学 1-3」で学んだ内容の応用実践フェーズである。本科目では、本学部の専任教員の研究内容と社会実践およびビジョン、さらに社会的意味生成・付与のプロセスから、デザイン・アートに関わる実践研究を進めるための、理論的なフレームワークと研究手法・アプローチを学び、3 回生以降の自分の研究テーマと活動計画を構想する。</p>
	-	-	-	デザイン学 5	<p>本科目では、本学部でのデザイン・アートの学びを構成する 4 つの領域である「意味」「情報」「環境」「社会」および「デザイン学」「アート学」研究において展開されている、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のケーススタディから、「デザイン学 4」において構想した自身の研究活動にどのような新たな「意味」が付与できるのかについて探究する。</p>
	-	-	-	デザイン学 6	<p>本科目では、デザイン・アートに関わる社会実践における国際的な視野を拡大するため、国外の著名な社会実践者たちの取り組みをケーススタディとして取り上げる。これらの事例を通じて、自身の研究活動にいかにより新たな「意味」を付与し得るかを深く探究し、グローバルな文脈の中で自らの研究実践のあり方を再定義する機会とする。異なる文化圏におけるデザイン・アートの実践が持つ多様な価値観や、社会的インパクトについての理解を深めることで、より広範な視座から自己の研究実践の意味を見直すことが求められる。</p>
	D Design Studies (E)	-	-	-	英語 P1
-		-	-	英語 P2	<p>本科目では、英語 P1 に引き続き、デザイン・アートに関連する学生個人の関心に基づくテーマを設定しリサーチを行う。ここでは、そのプロセスと成果を英語のライティングによるレポートにまとめ発表することで、英語で表現する力をさらに向上させる。英語 P1 で身につけた、英語によるリサーチとプレゼンテーションのスキルをさらに磨き上げることに加え、英語によるアカデミック・ライティングの基礎的なスキルと、その向上に資するマルチメディアテクノロジーの活用法を学ぶことで、ライティングの側面からさらに英語での自己表現力を養う。</p>

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design Information (D)	英語 (E)	-	-	英語 P3	本科目では、英語 P2 までに身につけた個人の英語表現力をグループワークで発揮させることで、英語によるリサーチ・コラボレーション能力を養う。デザイン・アートに関連する関心に基づくテーマをグループで設定し、協力してリサーチを行い、その成果を英語によるパネル・ディスカッションやディベート形式等で発表する。英語によるアカデミック・リサーチとマルチメディアテクノロジーの活用スキルをさらに向上させ、グループでのリサーチやディスカッションに基づく自分たちの主張を多様なチャンネルのメディアにおいて英語で発信する。
				英語 P4	本科目では、英語 P3 までに身につけた個人の英語表現力と英語によるリサーチ・コラボレーション能力をさらに向上させ、3 回生以降のリサーチプロジェクトへの応用が可能なように、英語によるアカデミック・ライティングとプレゼンテーションスキルをさらに磨き上げる。教員のカウンセリングやグループでのディスカッションを通して、これまでの一連のプロジェクトの成果を英語によるエッセイとマルチメディアテクノロジーを駆使したプレゼンテーションにまとめ、最終成果報告会にて発表する。
	技能群 (S)	導入	デザイン・アート技能基礎	アート・ドキュメンテーション	本科目では、アートの意味を問う基礎的な考え方を身につけることができる。広くアートを対象に、それが持つ様々な要素や意味を理解し、どのようにその情報を記録・ドキュメンテーションするのかを学ぶ。アート・ドキュメンテーションの目的と歴史を理解する。前デジタル時代と現代とで、さまざまな環境の変化によりアートを対象とする享受者や享受方法が大きく変化し、かつ急速に変貌している。アートを記録するという営みは、まさにアートの本質を追究する活動でもあるが、それが何をもちたらし、何に貢献できるのか、アート・ドキュメンテーションが応用的に何を生むのかについても考察する。
				デザイン・アートのための製図	本科目では、デザイン・アートを学ぶための基礎的な素養を身につけることを目的に、製図の基礎や図面の読み取り、図学、模型制作、スケッチ、デザイン思考に役立つ構成原理など、幅広い学習と演習を行う。製図の基礎知識を習得し、正確に図面を読み取る能力を磨くとともに、図面の模写（トレース）、模型制作、透視図の作図を通じて、空間やデザインを表現するためのプレゼンテーション技術を習得する。これらの学習を通じて、デザインに対する理解を深め、実践的な表現力を養うことを目指す。
				デザイン・アートのためのプログラミング	本科目では、デザイン・アート制作にとって欠かせないコンピュータプログラミングについて学ぶ。入門的なプログラミング言語としてビジュアルライズされたコマンドインタプリタ言語（例えば Processing など）を取り上げ、プログラミングの構造やデータ構造及びアルゴリズムを学ぶ。特に静止画や動画の生成に加えて、簡易ゲーム制作の要素も取り入れ、視覚的にプログラムを捉えることで、デザイン・アート制作に役立つプログラミングを学ぶ。
				デザインリサーチ	デザインリサーチには、①プロダクトやサービスをデザインするためのリサーチ手法、②デザインに特有な知や技法を用いたリサーチ手法、という 2 つの捉え方がある。本科目では、その両方を扱い、①では、まだ世の中に存在しないプロダクトやサービスを組織的に生み出すためにはどのようなリサーチが必要か、②では、仮説の正しさを客観的なデータを分析して検証するマーケットリサーチとの根本的な視座・手法の違い、が主な論点となる。ここでは、この 2 つのプロセスをワークショップ形式で実践的に学ぶことで、その特性と理論的構成要素、およびその実践に必要な知識と技能を理解する。
				デザインリサーチのためのアカデミック・ライティング	本科目では、デザインリサーチプロジェクトに基づく研究の成果を、学術論文や報告書のかたちにまとめるためのアカデミック・ライティングに関する基礎的なスキルについて、演習課題とフィードバックセッションにおける議論を通して実践的に身につける。アカデミックな文書の基本構造（先行研究の批判的検討、課題導出、調査計画の作成、調査実施、データ分析、結論の導出）や基本原則（存在論・認識論に基づいた方法論の選択、パラグラフ・ライティング、図・表の表現、適切な引用方法など）について理解したうえで、アカデミックな文書にまとめる際のデザインリサーチに特有の課題や障壁について議論する。
				デジタルビジュアルデザイン基礎	本科目では、「デジタルツールを用いたビジュアルデザイン実践」ではなく、「デジタルネイティブにおけるビジュアルデザイン理論の構築」をコンセプトに掲げ、既存のビジュアルデザインに関わる基礎理論（色彩論、視覚言語、タイポグラフィ、コンポジション、レイアウトシステムなど）を踏まえ、デジタルに特化し発展した新たなビジュアルデザイン理論を実践的な演習課題の制作、およびフィードバックセッション（クリティーク）における議論とリフレクションを通して検証しながら理解する。

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design Information (D)	Skill Group (S)	Introduction	Design Art Skill Basis	Web デザイン基礎	Web デザインの対象は、既に PC やモバイルブラウザ上でのエレメントのレイアウト表示技術を超え、XR、ソーシャルメディア、モバイルテクノロジー、デジタルマーケティング、デジタルアーカイブ、フィンテックなど Web を介した多様なメディア上での表現と円滑なコミュニケーションをサポートする領域へと拡張している。また、そのデザインプロセスは複数の専門性や個性によるコラボレーションを基盤としたものとなっており、特に協調的なコミュニケーション能力が要求される。本科目では、これらの多様な Web メディア上でクリエイティブなビジョンを表現するために必要な、最新の拡張した領域での Web デザインを構成する基礎的な概念と制作技術について、プロジェクトベースの協調的な課題制作を通して実践的に理解することを目的とする。
				デジタルアート表現基礎 (絵画)	本科目では、デジタルツールを用いた絵画制作実践において、物理的な対象の認識を自己という変換装置を通して、どのようにデジタル化し表現できるかを問い、その基礎的なプロセスを体感的に理解する。ここでの目的は、デジタルツールを用いた絵画制作技法の修得ではなく、対象 (モチーフ) の在り様と自己との関係性を五感を駆使して感じとり、デジタルにおける自在な表現空間への変換によって、既成概念を問い直すプロセスを通じた自己変容であり、本学部のデザイン・アートの学びを社会に展開するために通底する基本的な視座と姿勢の獲得である。
				デジタルアート表現基礎 (立体造形)	本科目では、デジタル空間上での立体 (3D) 表現方法について、その基本的な原則と主要なデジタルツールを用いた制作プロセスを体感的に理解する。ただし、ここでの目的は、デジタルツールを用いた 3D 表現技法の修得ではなく、デジタルにおける自在な表現空間における立体概念の再検討と再構築であり、空間のあり方の既成概念を問い直すプロセスで生じる自己変容を通して、本学部のデザイン・アートの学びを社会に展開するために通底する基本的な視座と姿勢の獲得である。
				フィジカルアート表現基礎 (絵画)	本科目では、物理的な素材を使用した絵画制作実践において、物理的な対象の認識を自己という変換装置を通して、どのように表現できるかを問い、その基礎的なプロセスを体感的に理解する。ここでの目的は、絵画制作技法 (描画のテクニック) の修得ではなく、対象 (モチーフ) の在り様と自己との関係性を五感を駆使して感じとり、既成概念を問い直す表現プロセスを通じた自己変容であり、本学部のデザイン・アートの学びを社会に展開するために通底する基本的な視座と姿勢の獲得である。
				フィジカルアート表現基礎 (身体パフォーマンス)	本科目では、物理的な対象の認識を自己の身体という変換装置を通してどのように表現できるかを問い、身体を媒体とした表現の基礎的なプロセスを体感的に理解する。ここでの目的は、対象 (モチーフ) の在り様と自己との関係性を五感を駆使して感じとり、身体が空間とどのように対話するかを問うことによって、身体表現が持つ文化的な意味や社会的なコンテキストといった既成概念を問い直すプロセスを通じた自己変容であり、本学部のデザイン・アートの学びを社会に展開するために通底する基本的な視座と姿勢の獲得である。
				フィジカルアート表現基礎 (立体造形)	本科目では、物理的な素材を使用した立体造形物の制作において、物理的な対象の認識を自己という変換装置を通して、どのように表現できるかを問い、その基礎的なプロセスを体感的に理解する。ここでの目的は、制作技法 (テクニック) の修得ではなく、対象 (モチーフ) の在り様と自己との関係性を五感を駆使して感じとり、既成概念を問い直す表現プロセスを通じた自己変容であり、本学部のデザイン・アートの学びを社会に展開するために通底する基本的な視座と姿勢の獲得である。
		Special	Designing / Designing Meaning	アート作品のデジタル分析技術	現在、文化財やデジタルコンテンツを対象とした様々な分析技術があり、赤外線カメラを使った絵具層の下に書かれた下絵や、よごれて判別が出来なくなった文字の撮影、画像マッチングシステムによるバージョン検査などの他、蛍光 X 線やラマン分光を使った材料の分析や、反射光分析による作品の特性分析などにより、従来にはない客観的な作品評価が可能となってきている。本科目では、デジタル技術を活用することで、正確に作品を理解、評価する技術を学ぶ。専門性の高い機材を使った分析については、他機関との連携により実施することもある。なお、本科目では、文化財修復にかかわる技術取得にも繋げることができる。
				工芸・美術・芸能の社会活用	本科目では、教員がこれまで実践してきたアート分野の社会活用プロジェクトに参加し、具体的なプロジェクトの理解を深め、技術的な演習・実践を行う。京都の工芸・美術・芸能の現場にインターンシップ型で参加し、社会実践の現場での体験型学習も行う。現場での体験を通じて、アートが社会にどのように活用されているかを学び、具体的な知識やスキルを身につける。最終講義では、各自がその体験と成果を報告し、社会活用のための新たな手法を提案する。これにより、アートの社会的価値や実践の可能性について理解を深め、アートを通じた社会貢献の方法を探求する力を育成することを旨とする。

I. デザイン・アート学部の
教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部の
履修

III. デザイン・アート学部の
特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部
別

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design Information (D)	技能群 (S)	専門	デザインする/デザインされる意味	テキストマイニング	本科目では、テキストマイニングと総称されるような、コンピュータを用いた大量の文書情報に対する情報処理がテーマである。特に、テキスト情報を取り扱い、テキスト・エディタとKH Coder を主に使用し、その処理方法・分析手法・解釈の方法を、実際にコンピュータを扱いつつ、実践的に学ぶ。文字コードなどのテキスト・データに対する基本的な知識、テキスト・エディタを用いたテキスト処理、テキストマイニングを理解し、分析ツールなどの活用を学ぶ。
				デザイン評価法	デザインの評価基準の明確な設定は、デザインプロジェクトにおける目標の達成に向けた第一歩である。本科目では、デザインの目的やコンセプトに対して成果物がどのように対応しているのかについて、主観的な意見を採取するデザインレビューやクリティークの実践に加え、量的なデータや統計的手法を用いてデザインを客観的に評価する方法論を実践的に身につける。ユーザーインタビューやアンケート、アイ・トラッキング、脳血流計測などの手法を通じて、デザインがユーザーに与える影響や課題を把握し、改善点を見つけ出すプロセスを学ぶことで、デザインの評価実践がネガティブな批判実践の場ではなく、さらなる進化のための貴重なツールであることを理解する。
				デジタル文化資源の活用	デジタル化された文化資源は、アーカイブされることでさまざまな活用が可能となる。デジタル文化資源は、産業創出に活用できるだけでなく、新たなアートを創出できる。本科目では、2D・3D複製技術や映像・VRなど新しいデジタル技術を応用し、プロジェクトマッピングやメタバースなどの新しい活用プラットフォームの活用に挑戦する。この授業では、さまざまな技法を駆使することになるが、受講者相互の技術情報の交換、助言による高度化を行っていく。
				データベース構築法	本科目では、データベース設計、及びマルチメディア・データベース（画像、音楽、文書、映像データベース）構築のための方法を演習を通して習得する。まず、マルチメディア・データベースの構築の方法として、メディア・データ（画像データ、動画データ、音楽データ、ドキュメント・データ）を対象とした検索、編集、統合、データマイニングの実現方法を習得する。メディア・データ、特に、画像データ、音楽データ、ドキュメント・データを対象とし、それらのメディア・データをデータベースに蓄積し、検索、統合するデータベース構築方法を習得する。実際のデータベースシステムを用い、マルチメディアデータによって構成されるデータベースの構築と公開方法を身につける。
				パフォーマンス制作と記録	本科目では、主としてフィジカルなパフォーマンス（演劇・ダンスなど）を制作する過程を学ぶ。制作活動には、従来のアナログ型とデジタル型の組み合わせを積極的に活用するとともに、アート・リサーチセンターにデジタルアーカイブされているパフォーマンス・アーカイブとの連動による、エコシステム型プロダクトを実践する。また、フィジカルに演じられる作品のデジタル記録を作品の性質にあわせた方法で行い、デジタルアーカイブすることで、作品分析と同時に、次の制作活動に活用できるようにする。
			美術品・工芸品のデジタル化技術	本科目では、フィジカル存在、あるいは製作されている美術品・工芸品を対象とし、その対象の本質（意味）を理解した上で、何をデジタル化するのかを問いながら、技術的・経済的に最適と考えられるデジタル化技術を応用することで、対象のデジタル化とアーカイブを実践的に行う。デジタル化にあたっては共同作業となり、タスクフォーメーションのマネジメントを体験する。加えて、デジタル化する過程で必要となる著作権、著作隣接権、活用にあたっての知的財産権に関わる契約についても実践的に学ぶことができる。	
			デザインする/デザインされる情報	映像・音声アーカイブ	映像・音声は、それをコンテンツとして位置づけると、非常に大きな情報量を持つものである。デザイン・アート領域での映像・音声の活用はそれだけに魅力的であり、それらをデジタルアーカイブし、さまざまなデザイン実践の場で活用していく能力が必要である。本科目では、映像・音声のアーカイブにかかわる基礎的な技術を学び、効果的なデジタルアーカイブを構築する能力を身につける。なお、映像・音声は、YouTube を代表とする視聴覚コンテンツプラットフォームが独占的に存在しており、それらのプラットフォームの活用方法や注意点についても学ぶが、コンテンツの性質上、著作権・著作隣接権についても十分に理解した上で、独自プラットフォームの運用についても挑戦的に学ぶ。
				コンピュータグラフィックス	本科目では、コンピュータを使って画像を生成する技術であるコンピュータグラフィックスの基礎から3次元コンピュータグラフィックス（3次元CG）まで幅広く学ぶ。コンピュータグラフィックスは様々な映像製作や表現支援のための重要な基盤技術であり、特に本科目では3次元CG技術の基礎の修得を目的とする。授業はコンピュータグラフィックスの基礎を学んだ後、モデリング（3次元形状の表現法）を学び、さらにレンダリング（3次元形状の描き方）も学ぶことで、映像デザイン・アート制作に役立てる。また簡易のCG制作を通じて問題点や課題も学び、包括的な力を身につける。

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design (D)	技能群 (S)	専門	デザインする/デザインされる情報	サウンド処理	本科目では、コンピュータを使って音を扱う技術であるサウンド処理の基礎を学ぶ。サウンド処理は動画制作や表現支援のための重要な基盤技術であり、特に本科目では音の生成、伝達、放射などのコンピュータ上での音処理の基礎の習得を目的とする。授業はデジタルサウンドの基礎を学んだ上で、音の生成技術、加工技術、認識さらには放射技術も学ぶことでサウンドデザイン・アート制作に役立てる。また簡易の音制作を通じて、問題点や課題も学び、包括的な力を身に着ける。
				デザインと AI・人工知能・機械学習	本科目では、人工知能の基礎から最新の機械学習までを包括的に学ぶ。ChatGPTをはじめとする生成系 AI が急速に普及する現代において、人工知能および AI の仕組みや構造を正しく理解することを目的とする。さらに、最新の機械学習技術を用いて、実際に簡易な AI を構築・使用する実践的なスキルも養う。これにより、AI の応用力を高めるとともに、現在の AI 技術が抱える問題点や課題についても深く考察する力を身につけることを目指す。
				デザインとバーチャルリアリティ	本科目では、急速に発展するバーチャルリアリティ (VR) とデザインの関係について学ぶ。コンピュータによって作り出された世界であるバーチャル空間を現実 (フィジカル空間) として知覚させる技術であるバーチャルリアリティは、時空を超える環境技術であり、人類の認知を拡張する可能性を秘めている。このバーチャルリアリティ技術の基礎から簡易実践までを学ぶことで、デザイン制作空間の幅を広げ、より大きな世界観を持つデザイン・アート制作につなげる。
				デザインのためのビッグデータ解析	本科目では、地域の空間デザインを行うために、多種多様なビッグデータの利活用法に基づき、知識を抽出するデータ処理技術と可視化手法について概説する。ビッグデータが社会でどのように活用されているかを説明できるようになること、データマイニングの基礎を説明できるようになることを目的とし、大規模なデータも処理可能であり多くのデータサイエンティストにも利用されている統計解析用のプログラミング言語「R」を主に利用し、また機械学習・AI に有用なプログラミング言語「Python」も副次的に用いることで、社会のニーズに応えられる技術力を身につける。
				デジタルファブリケーション	本科目では、CAD (Computer-Aided Design) ソフトウェアを使用した 3D モデルの作成と、3D プリンティング、レーザーカッティング、CNC 加工などのデジタルファブリケーション技術を活用して自身のビジョンとアイデアを物理的なプロトタイプとして具現化する方法について、演習課題における実制作を通して身につける。また、デジタルファブリケーション技術の発展に伴う、オープンソースや共同制作文化の浸透によるデザインプロセスのイノベーション、分散型製造が地域社会に与える影響、製品カスタマイズの可能性が個人のアイデンティティに及ぼす影響など、社会にもたらす変革について先進的な具体例のケーススタディを行う。
				Web アーカイブ技術	本科目では、文化芸術作品・活動を対象に、デジタル化されたコンテンツを収集・蓄積し、構造化・組織化 (データベース構築) する技術を学ぶ。自身でデジタル化したコンテンツの管理技術、WEB 上のコンテンツの収集手法、データベース化するためのデータ処理、WEB アクセスのためのソフトウェアの利用方法、さらにはデータベース構築のプログラミングについても学び、総合的な WEB アーカイブ能力を身につけることができる。
				Web コンテンツ活用システム	本科目では、デジタルアーカイブされた文化芸術コンテンツの、オンライン型活用方法を主としつつ、さまざま手法を習得する。外部のツールを活用した実践だけでなく、コンテンツマネジメントシステム等を使った自身が設計したオンライン展示、生成 AI との連携システムの導入など、実施時における可能な技術を駆使した活用実践を行う。最終制作物の提出を目的とするが、制作物の企画案、中間報告、成果発表によって、受講者相互の技術情報の交換、助言による高度化を行っていく。
				コミュニティデザイン	本科目では、フィールドワークを通じ、都市・地域、建築、公園などのデザインの一連のプロセスと方法を身につけることを目的とする。グループ作業による現地でのフィールドワーク及び GIS などのデジタルツールを駆使しながら地域資源調査を行い、行政や地域コミュニティの声に耳を傾け、提案をまとめ、プレゼンボードや動画などを活用して、関係者へのプレゼンテーションを行い、地域コミュニティへ成果を還元する。
				ジオデザイン	ジオデザインとは、現実の地理空間を対象として行われるデザインの過程に地理的な思考・分析を取り入れたフレームワークであり、地理空間情報や GIS と組み合わせることで、より効率的にプロセスを進めていくことができる。本科目では、2 次元・3 次元の多様な地理空間情報と GIS を活用して、ジオデザインのフレームワークを用いて、持続可能な地域づくりに向けた、人口増減、気候変動、資源需要の増大、カーボンニュートラルなどの重要な課題の解決策を見出す手法を学ぶ。
				デザインする/デザインされる環境	

I. デザイン・アート学部
 教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部の
 履修

III. デザイン・アート学部の
 特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
D-05-01-01 (1-0)	D-05-01-01 (S)	技術群 (S)	デザインする/デザインされる環境	地域調査法	本科目では、地域社会における人々の活動を対象にした調査・研究を的確かつ効果的に進めるために必要な社会調査法として、地域資料・地域情報を検索・入手・活用するための手法である地域資料・地域情報を調査する際に有用な、地域の図書館・博物館等の利用方法や対象地域におけるフィールドワークの方法を学ぶ。文書資料や視聴覚資料、デジタル情報などの多様な地域資料・地域情報の入手・活用に関して、国及び地方自治体等が発信するオープンデータや地域で眠ったままの資料を取り上げながら、GIS やデジタル・アーカイブ技術を用いた具体的な方法を実践する。また、個人情報の取り扱いと知的財産権（著作権）の尊重についても学ぶ。
				データビジュアライゼーション	データのビジュアライゼーション（データ可視化）とは、情報やデータを視覚的にわかりやすく表現し、膨大なデータに潜むパターンや傾向を把握し、そこから新たな発見を促す方法である。本科目では、多種多様なデータを対象に、様々なチャートタイプ（グラフ形式）や視覚的な要素を用いて、傾向や異常、規則性などを直感的に理解することを促す方法や、ビジュアライゼーションのために必要となるビッグデータの処理・分析方法を、Excel や Python、GIS、Illustrator などを用いながら学ぶ。
				CAD/CG 演習	本科目では、デジタルツールを活用した建築及び都市のデザイン・スタディ・プレゼンテーションの考え方や技術を学ぶことで、思考の自由度・拡張性を高める。課題を通して、アルゴリズムデザイン、リアルタイムレンダリング、デジタルファブリケーション、オンラインデザインコミュニケーション/プレゼンスキル（映像、3次元モデルプラットフォーム、YouTube、360度画像（動画）を使ってプレゼン）を体得する。
			デザインする/デザインされる社会	アートマネジメント演習	本科目では、アートに関わるイベントやプロジェクトの企画、組織、および実施についてプロジェクトベースの実践を通して学ぶことで、アートマネージャーやキュレーターとして必要な態度とスキルの基礎を身につけることを目的とする。履修者はチームでの協力的なプロジェクト実践を通して、アート分野におけるマネジメントの基本原則、予算管理、イベントプロモーション、プロジェクトスケジュールの策定、アーティストとのコミュニケーション、ステイクホルダーとのネットワーキング、法的管理、マーケティングや広報戦略についての知識を深め、アート・社会・ビジネスの境界を横断した課題に対処する能力を養う。
				グラフィックファシリテーション	本科目では、情報を視覚的に整理し共有することによってグループワークや会議を効果的にサポートするグラフィックファシリテーションのスキルを実践的に身につけることを目的とする。履修者は、アイデアの可視化やコンセプトの共有に関わるさまざまなグラフィック表現手法、デジタルツールとアナログツールの使用法とその効果的な使い分け、それらを用いたコラボレーションおよびファシリテーションの手法を学ぶことで、ビジュアルコミュニケーションスキルとファシリテーション能力を組み合わせ、クリエイティブな問題解決や意思決定の場面でグラフィックファシリテーションを使いこなすリーダーシップスキルを習得する。
				サービスデザイン	サービスデザインとは、デザインの対象をモノの外観や機能からモノが生み出す経験として捉え直し、顧客をはじめとする多様な関係者をパートナーとして捉えたいうえで、ビジネスをサイクルとしてトータルに再構築する手法であり、世界各国のさまざまな企業や公共サービスで導入されているデザイン実践である。本科目では、サービスデザイン実践を支える概念（参加型デザイン、共創、人間性中心、経験価値、サステナビリティ、プロダクト・サービス・システム）と、サービスデザイン実践に関わるさまざまな手法（ペルソナ、カスタマージャーニーマップ、サービスブループリント、ストーリーボード、プロトタイピング、ユーザーテストなど）を実践的に学ぶことで、デザインとビジネスの方法論の融合が社会にどのように新しい価値を生み出すかについて理解する。
				デザインエスノグラフィー	デザインエスノグラフィーは、デザインの実践において実際の社会的場に飛び込み、生活者の実際の日常を観察することから洞察を得るための手法であり、文化人類学の手法の一つであるエスノグラフィーをデザインのためのリサーチに適用したものである。本科目では、実際にデザインエスノグラフィーを実施するリサーチプロジェクトへの参加を通じて、この手法の実施のために理解すべき姿勢、文化人類学手法との差異、方法、ツール、理論化のプロセスに関する知識と経験を得ることで、学修者自身のデザイン実践においてこの手法を適用し実践できるようにすることを目的とする。
			ワークショップデザイン	本科目では、多様な参加者による創造的なコラボレーションを実現するワークショップのデザインについて、企画・設計・評価を担うデザイナーの立場、プロジェクトのアサイン・資金調達・関係者との事前事後調整やネットワーキングを行うプロデューサーの立場、参加者の体験や感情および対話の設計・実施時のファシリテーション・インタラクティブなコミュニケーションを担うファシリテーターの立場から捉え、各立場の活動を支える理論を学びながら、プロジェクトの実践を通して効果的なワークショップを計画・実施するための手法を身につける。	

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design Informatics (D)	技能群 (S)	専門	アート表現応用	デジタルアート表現応用 (インスタレーション)	本科目では、コンピュータプログラミング、センサー技術、プロジェクションマッピングなどのデジタルテクノロジーを活用して、ヴァーチャル/デジタルツイン空間および場における環境—ヒト、ヒト—ヒトのインタラクションやコミュニケーションの新たな関係性を問うテーマを課し、インスタレーションによる作品・展示物の制作を行う。また、その企画・考案から作品展示に至る思考と制作プロセスをドキュメンテーション・アーカイブ化することを課す。この制作実践とリフレクションによって、学修者の思考・表現技術の拡大と社会的な意味づけを可能にし、本学部のデザイン・アートの学びをさまざまな社会実践に応用展開するための知識・技能・思考・判断・表現力を身につけることができる。
			アート表現応用	フィジカルアート表現応用 (インスタレーション)	本科目では、物理的現実空間および場における環境—ヒト、ヒト—ヒトのインタラクションやコミュニケーションの新たな関係性を問うテーマを課し、インスタレーションによる作品・展示物の制作を行う。また、その企画・考案から作品展示に至る思考と制作プロセスをドキュメンテーション・アーカイブ化することを課す。この制作実践とリフレクションによって、学修者の思考・表現技術の拡大と社会的な意味づけを可能にし、本学部のデザイン・アートの学びをさまざまな社会実践に応用展開するための知識・技能・思考・判断・表現力を身につけることができる。
			特殊演習	デザイン・アート特殊演習	デザイン・アートが関わる状況は常に進化しており、今後も新たな社会実践領域が続々と現れていく。本科目では、デザイン・アートの新たな領域に対応するスキルや能力を実践的な演習を通して身につけることを目的とする。テクノロジーの進化、社会的な変化、文化や国際情勢の変容、地球環境の変化などに応じた新たなデザイン・アート領域における最新のトピックとそこに新たに隆起する方法論・技法を学び、今後の自身の研究や制作活動に役立てることを目指す。
	知識群 (K)	導入	デザイン・アート知識基礎	インダストリアルデザイン論	インダストリアルデザインは、「機能的で美しい製品とは何か」を問い、その理想を社会性・文化性・経済性のバランスのもとに組織的にどのように生み出すのかという営みである。またその歴史は常に各時代の社会背景とデザインの理念との葛藤を孕んできた。本科目では、産業製品の組織的なデザインプロセス、および産業製品のデザインが有する社会的な役割や歴史的な意義、文化的な要素について理解し、産業におけるデザインがこれまで社会に与えてきた影響とともに、これからの社会に資する産業デザインのビジョンについて考察する。
				京都・伝統文化論	歴史都市京都に生まれ育まれてきた、さまざまな芸術・文化について学ぶ。対象となるのは、雅楽・能楽・歌舞伎・いけばな・茶の湯・香・食・礼法・祭礼・美術・音楽・工芸・繊維などの分野から、演劇・映画・ゲームなどのエンターテインメント産業に至るまで、京都の芸術文化を広く対象とするが、本科目では、とくに現代においてそれらがどのように伝承され、現代の生活にどのように生かされているのかについて学び、ブランディングによる産業創出、新たな創作作品・分野の創出についても考えていく。
				グローバルデザイン論	本科目では、グローバルな視点からデザインに取り組むために、異なる文化や地域でのデザインのあり方について、各国・地域のデザインに関する市場動向、デザイン政策、デザイン教育の理念、デザインの文化的影響、デザインと地球環境持続可能性との関係についての現状と課題の理解から学ぶことを目的とする。国際的な状況の把握のために、担当教員のコーディネートのもとで、海外の大学のデザイン教育理念やその国のデザイン事情などをヒアリングしながら、議論と考察を行う。
				芸術批評論	本科目では、さまざまな芸術表現を深く理解し、芸術の社会的な意義と価値を多角的な観点から評価するために、芸術に関する批評的な視点と態度を養うことを目的とする。造形芸術、舞台芸術、文学、写真、映画、パフォーマンスアート、サブカルチャー、デジタルメディアやテクノロジーに関わるアートなど芸術のさまざまな形式における、コンセプト、表現手法、文化的・歴史的背景、社会的影響、現代的な潮流などの分析視角から、批評に関する理論的な枠組みを通じて、芸術表現の背後にある社会的・政治的文脈と洞察を解釈し、その意味や人々への影響を評価する力を身につける。
				地域デザイン論	地域社会の課題は多様化し、その解決に向けた道筋も複雑化している。本科目では、課題解決のための手法として地域デザインの具体的な手法を理解するとともに、これからの地域社会のあり方を構想する力を身に付ける。特に、地域が抱える様々な問題にそこに住む人自身が「コミュニティ」をつくり、向き合うことで問題を解決していく「持続性のあるしくみ」を考案する。具体的にはいくつかの政策課題について、地域の将来ビジョンを描きながら、現場の課題を解決に結びつけるソリューションを発見し、それを社会のシステムとして発信する。
				地域デザイン論	

I. デザイン・アート学部の
教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部の
履修

III. デザイン・アート学部の
特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design Information (D)	知 識 群 (K)	導 入	デザイン・アート知識基礎	デザイン・アートとコンピュータ基礎	本科目では、デザイン・アート制作に欠かせないコンピュータの基礎知識と操作方法に加え、コンピューティング思考について学ぶ。コンピュータは現代のデザイン・アート制作において必須のツールであり、その構成や機能、役割、特徴を包括的に理解することが重要である。これにより、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚など、五感に訴えるデジタルに特化した魅力的なデザイン・アートを制作するための基盤を構築する。コンピュータの可能性を最大限に活用し、デジタル技術を駆使した新たな表現手法を探求することで、創造力を高め、より豊かなデザイン・アートの実践を目指す。
				デザイン・アートとビジュアルコミュニケーション	本科目では、ビジュアルコミュニケーションに関わるデザイン・アートの特性について、表現者の視点、解釈者の視点、およびその相互作用としての社会文化的な視点から捉え、その理論的な枠組みの理解を目的とする。表現者の視点としてビジュアルデザイン・アートの表現技法に関わるコンポジションや色彩の基礎理論、解釈者の視点として視覚心理やメディアリテラシーに関わる基礎理論、社会文化的な視点として記号論や視覚文化論のアプローチを学ぶ。
				デザイン態度論	デザイン態度とは、デザイナーやアーティストに特有な、問題の理解のしかた自体を再形成し、状況を自ら変化させ、社会に望ましい選択肢を作り出していく態度である。方法論としてのデザイン思考をさまざまな場面に適用し実践するためには、デザイン思考を用いる個人や組織がデザイン態度を持ち、その特性を受け入れることが重要となる。本科目では、学修者自身がデザイン態度の特性を学び、適切な場面で発揮できるようになること、また同時にデザイン態度を組織や社会に敷衍させるリーダーシップを身につけるために、その特性を理論的な側面から理解することを目的とする。
				デザイン理論	本科目では、デザインの社会化が進み、多様な分野で独自のデザイン実践が行われている状況において、拡散したデザインの知を総合・統合的に把握するためのデザイン理論について、近年のデザイン研究の成果から得られた5つの観点：①問題解決行動としてのデザイン、②省察的实践としてのデザイン、③分野を横断する共通言語としてのデザイン、④思考方法としてのデザイン、⑤意味の創造としてのデザイン、から理解する。この5つの観点の理解を通して、現代社会の諸問題を捉え直し、学修者自身のデザイン実践の礎を構築することを目的とする。
				デジタルヒューマニティーズ概論	2000年代以降、人文学にも研究手法としてデジタル技術が積極的に取り入れられるようになった。この潮流をデジタルヒューマニティーズと呼ぶようになった。現在、デジタル技術が日進月歩で進展し、新たな技法が次々と生まれることで、それを応用する方法の学問として人文学分野での重要な領域となっている。アートを対象とした研究にも、こうした研究手法は必須となっており、本科目では、デジタル技術活用の考え方やアート研究にかかわる具体的な実践的手法を事例を取り交えつつ学ぶ。
				人間中心デザイン論	人間中心デザインとは、技術合理性に基づくものづくりの発想を批判し、社会における生活者としての個人への共感に基づく発想に転回したデザイン理念である。本科目では、人間中心デザイン理念の成立過程を、①エルゴノミクス、②ユーザビリティ、③インタラクションデザイン、④UCD(User-Centered Design)、⑤HCD(Human-Centered Design)、⑥UX(User-eXperience)デザイン、⑦デザイン思考、⑧意味論的転回、⑨人間性中心デザイン、という9つの文脈から検討する。また、近年のサステナビリティに関する議論から批判される「人間中心主義」との差異についても議論し、人類学的なパースペクティブに向かうデザインの認識論の潮流について考察する。
	専 門	デザインする/デザインされる意味	音楽とデザイン	本科目では、人々の歴史と生活を彩ってきた音楽（民族音楽や大衆音楽を含む）を、地域、民族、時代との関わりを通じて考察する。音楽の社会的側面や文化的側面に加え、他の関連領域との関わりについても、具体的な事例を用いながら学習する。また、音響や音楽が社会や生活をどのようにデザインできるのかについても探究する。さらに、ARC（アーカイブ）の音声・映像資料を活用し、具体的なテーマを設定して進めることで、音楽が持つ多様な影響力や役割について深く考察することを目的とする。	
			芸能・演劇史	人類は、その最初期から身体表現によってコミュニケーションをとり、表現能力を発達させてきた。言語や音楽をも取り入れ、総合的な表現技法として芸能が生まれ祭礼が行われるようになった。本科目では、表現の根源に位置する身体表現芸術の歴史を、日本を中心にして諸外国との比較を取入れながら学ぶ。とくに、さまざまなメディアが発達した現代において、メディアミックス型の展開に注目しつつ、歴史的な知識を身につけるだけでなく、メタバースなどの新しい技術がどのように芸能・演劇の世界を変えていくのかにも注目し、未来指向型の芸能・演劇史を提示していく。	
			現代アート論	本科目では、現代アートを解釈するための理論的枠組みを検討し理解することを目的とする。美学・美術理論、ポストコロナリズム、ジェンダー論、環境美学など、現代アートに関連する様々な理論的な視角から、現代アートに関わる作品や活動を取り上げ分析し、その背後にあるコンセプトやビジョン、歴史・社会的な文脈を探究する。また、最新の実践事例および潮流を理解することから、理論的枠組みの学修成果を社会的実践に結合し、学修者自身の表現活動に活かす視点を創出する。	

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Dosem Course (D)	知識群(K)	専門	デザインする/デザインされる意味	工芸・産業史	服飾・工芸分野においては、それ自体が産業として成立しているが、つねに視覚的デザインが作品の成功に強く関わっている。本科目では、日本の工芸史を、漆器・陶磁器・ガラス・竹工芸や繊維などを対象に、また茶・食などの文化とも関連させながら考察する。これらは、現代においても魅力的な分野であるが、それをどのようにマネージメントし、産業としても活性化させていくかについても、実践事例を取り上げながら具体的に考えていく。
				視覚芸術表現論	本科目では、視覚型芸術がどのように表現されてきたかを、前デジタル時代から現代に至るまで、表現方法・技法に注目して歴史とたどり、デジタル時代にも変わらない表現技法とは何か、デジタル時代に獲得しなければならない表現にかかわる思考方法について、具体的な事例を取り上げながら考察する。美術館・博物館での作品鑑賞や芸術祭等の見学などを取り入れ、受講者間での討論によって、実践的に表現法を学ぶ。
				視覚文化・芸術史	本科目では、諸外国を視野にいれつつ日本を中心とした芸術史を踏まえながら、とくに視覚文化について学ぶ。視覚文化を絵画などの分野に限定することなく、写真、映像などのメディアにも対象を広げ、また広告、マンガ、ファッション等、従来美術史では取り上げてこなかった広いジャンルを対象にすることになる。現代、我々を取り巻く視覚的イメージを、どのようにして理解しているのか、またその理解を深めるにはどのような方法や実践があるのか、とくにジャンルを超えたイメージの往還に注目し、具体的な事例も使いながら考察していく。
				身体表現論	本科目では、身体表現型芸術にはどのようなものがあり、それがどのように実演されてきたかを、表現方法・技法に注目して歴史とたどる。また、デジタル時代において、フィジカルとデジタルがどのように融合して新たな表現方法が生まれているのか。あるいは生んで行けるのかを考察する。デジタルアーカイブされた映像を活用し、具体的な事例を取り上げながら分析・評価するが、講義期間中には劇場・イベントなどの観賞を取り入れ、受講者間での討論によって、実践的に身体表現の表現法を通じた批評方法を身につける。
				デザインと人類学	本科目では、デザインと文化の相互関係を理解するために、あるデザインの規範が埋め込まれた社会集団やグループの習慣、信念、価値観、倫理を明らかにするためのアプローチとして人類学の視角を取り入れ、その理論的枠組みを理解することを目的とする。国内外の人類学的手法を活用したデザインリサーチプロジェクトの事例分析を通じて、その意義と成果および課題を検証し、文化的な理解を基にした戦略的デザインプロセスの検討、異なる背景を持つ人々に対してより意味のあるプロダクトやサービスを提供する方法、人類学的なアプローチが現代デザインのあり方の革新にどのように寄与するかについて議論する。
			デザインする/デザインされる情報	感性・認知情報処理論	本科目では、人間の感性情報をさまざまな形で数値化し、それらを解析・分析することで有用な知識や規則、さらには新しいものを生成することを目的とした感性情報処理、さらには感性に基づく知識や規則および生成物を把握・理解することを目的とした認知情報処理について学ぶ。特に人間の感性や認知処理を理解することはデザイン・アート制作にとって非常に重要な観点となる。本科目を履修することで、人間の感性や認知メカニズムを踏まえたデザイン・アート制作につなげる。
				デザインとコンピュータ応用	本科目では、コンピュータ応用技術を活用し、視覚、聴覚、触覚などの感覚をテーマに、コンピュータを中心とした各種デバイスの制御に関する留意点や特徴を学ぶ。学んだ技術や知識を基に、魅力的なデザイン・アート制作を実践することを目的とする。特に、視覚と聴覚など複数のモダリティを取り上げ、これらを同時に制御する技術を学習し、複合的な表現手法を探索する。また、こうしたスキルを卒業論文や卒業制作に応用し、複数の感覚に訴える作品制作や研究を行うための基礎力を身につける。授業を通じて、デジタル技術を活かした新しい表現の可能性を広げ、創造的なデザインやアートの分野での実践力を養成する。
				デザインと知覚	本科目では、デザインされたモノの知覚に影響を与える、人間の視覚、聴覚、触覚を通じた認知および情報処理のメカニズムについての基礎的な理論について理解することを目的とする。視覚については色彩、形状、配置およびその総合的な構成、聴覚については音楽や身のまわりの音の構成要素、触覚については素材やテクスチャの選択がそれぞれにもたらす人間への心理的・生理的影響とその知覚情報処理プロセスに関わる諸理論、およびそれらの評価方法論について学ぶ。
				デザインと人間工学	本科目では、デザイン制作にとって欠かせない人間工学とデザインの関係性を学ぶ。特に様々なデザイン活動において道具や機器が使用されるが、これらを設計したり扱ったりする際には、使用するヒトの快適、安全、能率、経済性等を考慮する必要がある。履修によりヒトの持つ様々な特性（形態、生理、心理）を理解し、その特性を用具や機器の設計、作業効率、安全性の確保等への活かし方を身につけることを目標とする。特にヒューマンコンピュータインターフェースやヒューマンコンピュータインタラクションを踏まえたデザインと人間工学の関係を深く学ぶ。

I. デザイン・アート学部
 教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部の
 履修

III. デザイン・アート学部の
 特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部
 学部則

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
D	design	K	専門	デザインのための数理	本科目では、情報や環境デザイン・アート分野において不可欠な数理モデルを学修する。コンピュータはあらゆるデータを2進数で表現できるため、数理表現を習得することで、入力された多様な数値情報から意味のあるデータを抽出し、解析することが可能となる。その解析に基づいた意思決定やデザインプロセスの最適化に有効な理論と方法を学ぶことを目的とする。講義では、簡単な数理モデルの構築を通じて、データ解析の基礎を理解し、それをデザイン・アート制作にどのように応用するかを包括的に学習する。これにより、数理的な思考をもとにした効果的なデザインやアート表現を追求するための基礎的なスキルを身につける。
				デザインのためのデータマイニング	本科目では、統計学、パターン認識、人工知能などのデータ解析技法を大量のデータに適用し、知識を抽出する技術であるデータマイニングとデザインとの関係について学ぶ。特に、データマイニングを用いて特徴を見出し、その特徴に基づいたデザインやアート制作を行うことで、より多くの人々に受け入れられる制作物の創出を目指す。データ解析によって得られたインサイトをデザインに反映させることで、客観的なデータと創造的なプロセスを結びつけ、デザインの効果や影響を向上させる技術と方法論を習得する。また、制作を通じてデータとデザインの相互作用を体験し、データ駆動型デザインの可能性を探る。
				デジタルアーカイブ概論	本科目では、アーカイブの歴史や現代のデジタルアーカイブの現状を、環境、技術、制度面において多角的に考察し、アートやデザインの学術的な動向にデジタルアーカイブがどのように影響を及ぼしているかについて概観する。デジタルアーカイブの特性として、サステナビリティやコピーライトの問題が常に問われてきたが、そうした時代とともに変化していくデジタルアーカイブ上での課題についても、具体的な事例を使いながら考察し、次世代のデジタルアーカイブについても学ぶ。
				デジタルメディアデザイン論	本科目では、まずデジタルコミュニケーションの発展が、情報流通や社会構造にどのような影響を与えてきたか、デジタルメディアの歴史と進化に関わる社会的な課題について学ぶ。次に、情報のデジタル化、ネットワークの構築、デジタルインタラクションなどの観点からデジタルメディアの技術的発展史を理解する。さらに、Webサイト、モバイルアプリケーション、ソーシャルメディア、デジタル広告など、さまざまなデジタルメディアにおけるデザイン戦略について、デジタルメディアが持つ独自のデザイン要素やユーザーエクスペリエンスの観点から分析する。
				メディア処理論	本科目では、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚などの五感に関するメディア情報をコンピュータで処理する際の手法や応用について深く学ぶ。特にCG,VR,サウンド,AIなどの各種メディア処理技術を学んだ上で、社会実装を行う際の課題や問題点を抽出し、その解決策を議論することで未来社会に構築につなげる。特にデザイン・アート制作の観点からメディア処理技術を捉え、未来社会創造につなげることが本科目の目的となる。
			デザインする/デザインされる環境	建築意匠論	建築意匠論は、建築物の外観やインテリアデザインに関する理論と実践を探究する学問である。本科目では、建築デザインの歴史をたどり、現代のデザイン理論における基本的なルールや建築家の思想を学ぶ。また、建物の内部と外部に現れるかたちの仕組みについても考察し、具体的な建築作品を通じてデザインプロセスやコンセプトの構築方法を理解する。さらに、素材や技術の選択が建築デザインにどのように影響を与えるかについても深く掘り下げ、建築意匠の理論と実践を幅広く学習する。
				建築情報論	本科目では、情報技術を活用した建築および空間デザインに関する基礎的な知識と方法について学ぶ。具体的には、外観や内装、展示、照明、人間行動などに焦点を当て、空間の形態や人間の寸法、行動法則を理解し、空間を計画する意義とその手法を探究する。また、センシング技術やメタバース空間、コンピューショナルデザインといった最先端の情報技術を活用した次世代の空間デザインの意義とその具体的な手法についても学習する。これにより、現代および未来の空間デザインにおける技術的革新とその応用方法を総合的に理解することを目指す。
				コ・デザイン論	コ・デザインとは、デザイナーや専門家などの限られた人々によってだけでなく、実際の利用者や利害関係者たちと積極的にかかわりあいながらデザインを進めていく取り組みのことであり、ビジネス、地域社会、教育、異文化コミュニケーションなどさまざまな社会実践分野への応用が期待されている。本科目では、コ・デザインの概念とその実践方法の理解を目的とし、コラボレーションと共創の概念を通じてデザインを理解し、異なるバックグラウンドからの多様な視点や知識を組み合わせる新しいビジョンやソリューションを生み出す手法を実践的に学ぶ。

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Course Information (CI)	知 識 群 (K)	専 門	デザインする/デザインされる環境	地理情報科学	本科目では、地理情報システム (GIS) と地理情報科学の内容を、具体的な事例を交えながら学ぶ。GIS とは地理的位置を手がかりに、地理空間情報を総合的に管理・加工し、視覚的に表示し、高度な分析や迅速な判断を可能にする技術であり、地理情報科学は、GIS に関わる様々な方法論に関する学問分野である。また、地理情報科学の展開や、地理空間情報の作成、管理、処理・分析方法、表現・可視化方法、WebGIS の活用方法だけでなく、空間ビッグデータや 3D 都市モデル、デジタル人文学など、近年の地理情報科学に関わる重要なトピックについても事例を交えながら理解する。
				都市デザイン	地域・地区から、街区・街路・オープンスペース、建築などのヒューマンスケールに至るまで、様々なスケールを横断できる能力が都市デザインには必要である。また、空間像にとどまらず、生活像 (=ライフスタイル) や社会像 (=事業の仕組みやファイナンス) をセットで提案することが求められている。本科目では、都市デザインの事例を通じて、国内外の都市デザインの思潮、都市デザインの専門基礎用語と手法、都市デザインに関わる技術者の倫理を理解することを目的とする。
				ランドスケープ・庭園史	日本の庭園文化や国内外のランドスケープ作品等を通じて、風景や景観の美的価値や文化的意味を探究する学問である。本科目では、日本庭園や国内外の公園や広場などのランドスケープ作品が造営される歴史的背景、主要な庭園の様式、空間構成、デザインの原則、植物や石材などの材料などを学びつつ、景観設計の理論と実践、そして現代の景観保全や修景の課題に風景論との比較を行う。また、各時代を象徴する事例に取り上げ、それぞれの美的な特徴と文化的意義を深く考えていく。
				歴史まちづくり	本科目では、建造物・史跡・祭礼などの歴史文化資源の価値を理解し、それらを保存・再生するための仕組みやデザイン手法を学ぶ。また、歴史的都市の町並みや暮らしを構成する歴史文化資源がどのように創造され、継承されてきたのかを考察する。さらに、歴史文化資源を活用した「歴史まちづくり」に関する事例や方法、関連する法制度についても学びながら、それらを活かし続けるための地域の課題や将来の展望についても議論していく。歴史文化資源の保存と再生に対する理解を深めることで、地域の持続可能な発展に寄与するための知識と視点を身につけることを目指す。
			デザインする/デザインされる社会	アートマネジメント論	本科目では、持続的な社会と文化の構築に資するアートの意味と価値に関わる議論に焦点を当て、アート領域における組織、リーダーシップ、戦略、マーケティング、ファイナンス、法整備、倫理、社会およびビジネス環境の動向についての理解を深めるために、理論的な側面から探究する。アートに関わるイベントやプロジェクトを遂行するための戦略的アプローチについて国内外の事例のケーススタディや関係者へのインタビューなどをもとに、アートに関わる市場の動向や組織運営に関する諸問題について学ぶことで、アート領域において持続可能で有益な組織運営を行うための戦略的な思考を身につける。
			戦略的デザイン論	戦略的デザイン (Strategic Design) とは、企業組織におけるデザイン実践に関わる新しいステークホルダーのネットワークを構成することや、製品・サービス、コミュニケーションの接続されたシステムをデザインすることを通して、中長期のプランを含む包括的なデザイン行為である。特に、社会的・倫理的で公共的な側面から新たな価値を創造するために、技術や生産のイノベーションだけでなく、人々の生活や行動のイノベーションを目的とし、ユーザー中心デザイン (UCD: User-Centered Design) からコミュニティ中心デザイン (CCD: Community-Centered Design) への転換によって、社会システムの進化というかたちでブレークスルーをもたらす。本科目では、国際的な戦略的デザインの実践事例を分析することから、実践者や実践組織に特徴的な思考・態度・行動規範・スキル等を多角的に検討し、学修者自身のデザイン実践へ応用できる知識を獲得する。	
			デザイン・アートと国際社会	デザイン・アートは、人間とそれを取り巻くさまざまなモノによって構成された環境のあいだの生態学的な関係の網の目の上にかたちをとるものであり、その意味で現代の国際社会の基層にある文明的多元性と密接にかかわっている。本科目では、現代の国際社会における競争と共生の両面から、パワーの源泉としてのデザイン・アート、および相互理解・相互変容の過程・媒介としてのデザイン・アートについて概観し、グローバルな諸関係のなかで、デザイン・アートを通じて実現される、政治的、経済的、社会的な価値について、実例に即しつつ概念的な理解を獲得する。	

I. デザイン・アート学部
 教学理念と人材育成目的

II. デザイン・アート学部の
 履修

III. デザイン・アート学部の
 特色ある学び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部
 学部則

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Course Introduction (CI)	知識群 (K)	専門	デザインする／デザインされる社会	デザイン・アートと世界史	歴史という実践は、過去との対話と現在との対話という二つの対話を同時に行うことである。本科目では、特に「世界史」という主題において、デザイン・アートの視点と技法を介して、一方で過去との対話において、歴史をつくるエージェンシーを人間以外のさまざまな有形・無形の存在に開き、他方で現在との対話において、歴史を内在的かつマルチモーダルに語る方法論的・概念的枠組みを提供し、より開かれた歴史記述に根差した創造的な歴史コミュニケーションのあり方を多面的に考察する。
				デザイン・アートと歴史・考古学	本科目では、考古学の理論や手法を用いて過去の時代や文化のアーティファクト（人工物）から得られる情報を分析することで、その背後にある歴史的文脈を理解し、それらが当時の社会や文化にどのように影響を与えたか、歴史の中でどのように変容し新たな表現形式が生まれたのかについて探究する。この知の探究によって、デザイン・アートと社会との相互作用の変遷を理解することで、現代のデザイン・アートの生成プロセスやさらに先の未来洞察に応用する視座を獲得する。
				デザインと行政	近年、公共サービスや政府機関において、デザインの知を行政分野に応用することで、市民との関係構築、効果的な政策立案と施行、公共施設の改善などに貢献する成果が見られ始めている。本科目では、デザインの持つどのような特徴と特性が、行政に対してどのような価値を提供できるかについて、国内外の行政分野におけるデザイン知の介入事例研究と関係者へのインタビューなどを通して検討することで、現代社会における複雑な問題に対処するために、デザインがどのように政策やプロセスを変革するかについて理解する。
				デザインと知的財産権	本科目では、学修者自身の将来的なデザイン活動において、知的財産権の戦略的な運用や法的な問題に対処する能力を養うために、著作権、意匠権、商標法、特許などの法的な枠組みを通じて、デザインに関する権利と法的な保護の仕組みについて学ぶことを目的とする。また、デザインを用いた競合他社との差別化や競争優位性の確立において、知的財産権の活用がどのように役立つか、具体的な実務事例を通じて検証する。さらに、近年のオープンイノベーションやクリエイティブコモンズ概念を取り上げ、デザイン産業界における共有と保護のバランスについて検討する。
				デザインとマーケティング	本科目では、企業の効果的なコミュニケーション戦略を構築するために、ブランディング、市場調査、消費者行動分析、競合分析などの伝統的なマーケティング手法を、商品やサービスの価値を高め顧客の感情や意識に影響を与え社会に新たなビジョンを提起するデザインプロセスに統合し、デザインとマーケティングをシームレスに結びつける方法論を検討する。特に、デジタルマーケティングやソーシャルメディアの影響など、現代のマーケティング環境の変化に対応するデザインのアプローチに焦点を当て、デザインの知や思考特性が企業のマーケティング戦略にどのように組み込まれ、顧客とのエンゲージメントを高め、企業の社会的価値の向上に貢献するかについて、具体的なケーススタディを通して明らかにする。
				デザインマネジメント論	本科目では、デザインがビジネスにおいてどのように価値を生み出し、組織の成功に寄与するかについて、デザインを戦略的かつ効果的に組織内外で管理・展開するための理論と実践方法について学ぶ。デザインプロセスやクリエイティブなアプローチを効果的に組織に統合し戦略的な目標達成に資する方法、デザイン思考を組織文化に編み込む手法、デザインマネジメントがもたらすイノベーション、デザインを外部に委託する際の適切なパートナーシップの構築、組織内外のデザインリソースを最大限に活用する方法について、具体的な実践のケーススタディと担当者へのインタビューを通して検討する。
				美術教育論	本科目では、美術教育が社会に与える影響や美術が抱える社会的課題について学び、美術教育における文化的多様性や社会的包摂の重要性を理解する。まず、芸術の理解、表現力の発展、美的感覚の涵養など、美術教育が目指す理念と目的について整理する。次に、美術教育の歴史的な背景を通じて、美術教育が社会変革や文化的な発展に果たしてきた役割を検討することから、異なる文化や社会における美術教育の違いを理解し、それが教育制度や社会制度に与える影響を考察する。さらに、美術教育が人々の文化的アイデンティティや文化的創造力をどのように形成し、社会的な共感や批判的思考、および多様性と包摂を促進できるかについて議論する。

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
Design Language (DL)	知識群 (K)	専門	デザイン系/デザイン系社会	ミュージオロジー	本科目では、博物館や美術館等における持続可能な運営と社会的価値の創出に資するミュージオロジー（博物館学）の意義と役割に焦点を当てる。近年の博物館・美術館の多様化と概念の広がりに対応し、組織運営、展示企画、コレクション管理、教育普及活動、マーケティング、ファイナンス、法規制、倫理、および社会・ビジネス環境の動向について、理論的な視点から深く探究する。国内外の博物館・美術館およびその多様化と広がりについて事例研究や関係者へのインタビューを通じて、社会的な存在意義、展示企画やコレクション管理、来館者の多様なニーズに応えるための戦略的アプローチについて学び、今後のあるべき博物館・美術館等における持続可能で有益な運営を実現するための実践的な知識を身につけることを目的とする。
			特殊講義	デザイン・アート 特殊講義	本科目では、デザイン・アートの新たな領域に対応する知識を身につけることを目的とする。テクノロジーの進化、社会的な変化、文化や国際情勢の変容、地球環境の変化などに応じた新たなデザイン・アート領域における最新のトピックや社会実践動向についてケーススタディを通じて学び、今後の自身の研究や制作活動に役立てることを目指す。
卒業研究	-	-	-	卒業研究	本科目では、「卒業演習1」「卒業演習2」にて計画・実施した卒業研究プロジェクトの成果について、①卒業研究・制作展における展示とプレゼンテーション、②論文または実践報告書（「卒業演習1」で策定した研究の骨子をもとに、プロジェクトの成果と全体を通じて得られた経験や洞察をまとめる）、の2つのかたちをまとめる。
Design Structure Abroad	-	-	-	Design Study Abroad	本科目では、短期間の海外研修により国際的に視野を広げ、異文化におけるデザイン・アートのアプローチや実践を学ぶことから、学生自身の取り組むべき研究課題を広い視野から再認識することを目的とする。学生は海外のデザイン・アートに関連する研究教育機関、組織、企業、公共施設、スタジオ、ワークショップ等での研修を通じて、グローバルなデザイン・アートの潮流、および地域文化に根ざした独自の美的感性や表現のあり方を直接体験する。さらに、異文化交流を通じて多様な価値観を理解し、将来のキャリアに役立つ国際的なネットワークを築く機会を得ることを目指す。
学芸員課程	-	-	-	生涯学習概論	本科目では、生涯学習及び社会教育の本質と意義の理解を図り、教育に関する法律、自治体行政や施策、学校教育と家庭教育の関連について学ぶ。さらに、社会教育施設や専門的職員の役割、学習活動への支援等の基本的考え方を学ぶ。生涯学習・社会教育の必要性や急速に変化する社会の実情を踏まえた課題の明確化、またそれをどのように解決するのかを、事例を踏まえながら議論し、さまざまな手法や対処方法を提案する。さらには、生涯学習・社会教育を支援する者に求められる特徴的な能力等を考察する。
	-	-	-	博物館概論	本科目では、博物館学の基本、博物館の多様なジャンルと運営の現状、学芸員の活動の基本を踏まえ、世界の博物館、日本の博物館の歴史と現在を概観する。国内外の博物館の具体的な事例を通して、博物館の目的、機能、種類、歴史、施設、組織、運営を理解する。とりわけ学芸員の仕事、博物館の展示、展示の資料とその保存、情報技術とメディアの進化に伴う新たな課題と可能性、博物館と教育、社会連携、博物館の経営、現在の博物館の課題やその方策等について概説的、包括的に学ぶ。
	-	-	-	博物館経営論	本科目では、博物館の形態面と活動面における適切な管理・運営について理解し、博物館経営に欠かせない組織や人材、経営手法・形態、連携などについて学ぶ。近年、博物館の社会的役割が大きく拡充しており、観光行政の中での重要性の高まりや、またデジタル技術の進展によって、その経営実態はさらに多様化・複雑化しており、多様な役割に見合う経営手法の重層性を社会の変化の中で理解し、博物館や学芸員の果たすべき多様な使命や内容、ならびにその重要性を考察する。
	-	-	-	博物館資料論	本科目では、美術館や博物館における資料調査や研究活動の意義と必要性、資料調査や研究活動に必要な基礎的な概念、資料収集、整理、保管、活用に関する基礎的な理論や方法に関する知識・技術を習得する。また美術館や博物館の収蔵品を文化資源学的に調査研究する基本的概念や研究手法・活動について理解することを通して、美術館・博物館が単なる収蔵庫ではなく、意味のある作品や資料を所有・保管するという根幹たる思想について考察を深め、作品や資料に対峙するうえでの高度な能力を養う。

I. デザイン・アート学部
の
教
学
理
念
と
人
材
育
成
目
的

II. デザイン・アート学部
の
履
修

III. デザイン・アート学部
の
特
色
あ
る
学
び

IV. 学部横断プログラム

V. キャリア形成・資格取得

VI. デザイン・アート学部
の
部
則

科目区分1	科目区分2	科目区分3	科目区分4	科目名称	科目概要
学芸員課程	-	-	-	博物館資料保存論	本科目では、博物館・美術館等に収蔵されている「有形」文化財を対象に、保存・活用するうえで必要となる様々な要素について考察する。収蔵品が生産・生成された時代背景や環境、素材の分析や製作技法の理解、保存方法・修復技法、作品・資料ごとに必要となる保存環境や環境維持の技法等を広く学び、資料保存の基本的思想について理解する。博物館・美術館等の多様な収蔵品に対する具体的な資料保存の事例を参照し、その意義や応用手法について包括的に学ぶ。
	-	-	-	博物館展示論	本科目では、人類の遺産、歴史、文化、作品、自然や科学が、いかにして美術館・博物館の「展示」として表現されてきたのかの歴史を確認し、さまざまな社会的な要求や技術の進化により、「展示」手法や「展示」の目的の多様化を国内外、多様な分野の事例を通じて理解する。「展示」という概念・手法を通じて、博物館の種類、展示の種類、展示の構造などの概要を学び、日本と世界の博物館の事例を通して、多様な博物館の特徴を理解する。また、デジタル技術によって生まれている展示の可能性や拡大するメッセージ性についても学ぶ。
	-	-	-	博物館教育論	博物館施設における教育活動は、生涯学習社会実現のために必要な学習の場として一翼を担っている。本科目では、生涯学習、社会教育の視点から、教育的役割を中心に据えた利用者のための博物館のあり方について考察する。また、学校教育においても、博物館を活用した学習効果の向上が大いに期待できることから、学習支援を担う専門職員としての博物館学芸員の学習支援に関する基礎的な知識と課題の考え方を学び、さらには、学習プログラム編成の技法の習得を目指す。
	-	-	-	博物館情報・メディア論	本科目では、博物館法に加えられた、電磁的記録の作成や活用業務にあたり、特に収蔵品を中心とする文化遺産・文化財に関するデジタル化された「情報」に焦点をあて、デジタル・アーカイブやバーチャル展示（メタバースを活用した展示や情報発信技術を含む）とその活用について学ぶ。デジタル化された文化遺産や文化財をデジタル資源としてとらえ、展示や発信に活かすだけでなく、データ分析や情報処理技術を応用して、博物館経営や学校教育・社会教育への利用、さらには、人文科学全体への寄与について、実際の研究事例を提示しながら学ぶ。また、それらのデジタルコンテンツを活用した成果物を制作することで、実務の技術も身につける。
	-	-	-	博物館・学内実習	本科目では、連携する美術館・博物館等における見学実習、学内の実習施設等において、現物資料やデジタル資料の取扱いや収集、保管、展示、整理、分類等の方法、調査研究の手法等について学ぶ実務実習、ならびに事前・事後の指導を行う。見学実習においては、地域の連携する博物館の展覧会の見学とともに、学内の博物館相当施設のバックヤードの見学を行う。実務実習においては、デジタル技術・バーチャル空間を有効活用することで、実務のシミュレーションを経験する。
	-	-	-	博物館・館園実習	本科目では、学内実習で学んだ知識や技術をもとに、博物館の現場で実際に業務を経験することで、博物館の理念や設置目的、業務の流れや実践的な技術、またその応用等に対する経験と理解を深める。実際の博物館活動の現場で、博物館資料を取り扱い、教育普及活動、来館者対応実務を補助的に担うことにより、体験的に学芸員としての責任感や社会意識を身につけ、博物館で働く心構えを養う。経験豊富な学内担当者の事前・事後の指導を加えることで、分野・国内外での多様性についても意識を深めることができる。

Ⅲ. デザイン・アート学部の特徴ある学び

1. 教育方法の特徴
2. 科目区分ごとの具体的な授業方法と配当回生

1. 教育方法の特色

デザイン・アート学部の専門科目においては、以下の特色をもって教育方法を展開します。

a. プロジェクト実践型授業の実施

本学部での学びは、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。これを踏まえ、本学部では、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」における「デザイン学生成プロジェクト演習 1・2」(2 回生以上)、「デザイン学総合研究 1・2」(3 回生以上)、「卒業演習 1・2」(4 回生以上)にて実施されるプロジェクト実践型の授業形態です。「デザイン学生成プロジェクト演習 1・2」で学生は、専門領野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企業・組織との連携に基づく社会実践プロジェクトへ参画します。「デザイン学総合研究 1・2」で学生は、教員の主要研究テーマに基づく社会実践プロジェクトへ参画します。さらに、「卒業演習 1・2」では、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します。

ここで自己主導型の課題探究を社会との協働を通じて実践し、異なる学習歴や多様な個性を持つ学生や社会人を混在させ、実社会で起こっている真正な課題に取り組む学びのコミュニティを形成します。さらに役割分担や相互補完などの協調的な経験をするることにより、文理融合、分野横断となる学修を実体化させていきます。学生はここで、既有知識や経験を実社会で起こっている真正な課題に繋げ、さらに他者や集団の理解や考えを取り込んで、その知識世界を構成的に発展させることとなります。指導する教員体制も複数領野の異なる専門性を有する教員が集い集団で教育研究指導を実践します。

b. アクティブラーニングを取り入れたカリキュラムと授業の実施

本学部のアクティブラーニングは、カリキュラムレベルと授業レベルの 2 層によって展開されます。

・カリキュラムレベル

本学部のカリキュラムには、以下図に示すように、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するものです (図 4)。

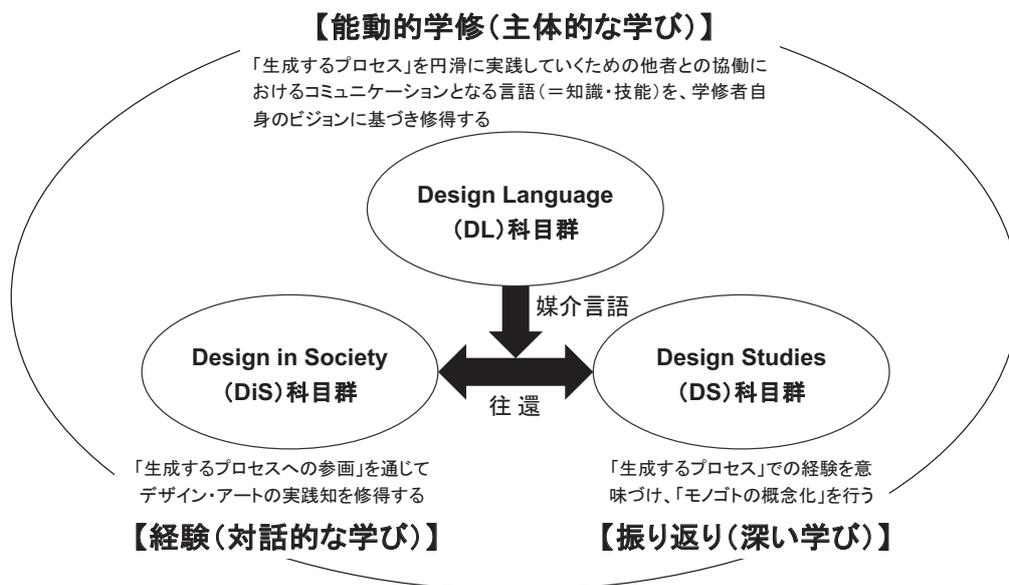


図 4 本学部におけるカリキュラムレベルでアクティブラーニング

このカリキュラムに埋め込まれたアクティブラーニングによって新たなデザイン学を追求する本学部では、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」を総合的に発揮することができる人材を育成します。よって、これらをコンピテンシーとして捉え、評価するルーブリックを活用することで、学生個人の学修成果と到達度を回生ごと・形式的に評価し、次年度の履修計画に活用します。履修計画は各年度始めに教員との相談によって立てられます。

・授業レベル

前述のプロジェクト実践型授業を行う「Design in Society (DiS) 科目群」、およびプロジェクト実践の振り返りと意味付けを行う「Design Studies (DS) 科目群」、また「Design Language (DL) 科目」のうち実技・演習を中心に行う「技能群」科目においては、必然的に「主体的な・対話的な・深い学び」の要素を持つアクティブラーニングが実施されることとなります。その円滑な実施を支えるために本学部では特に、学修を実施する学内施設要件に留意します。従来の固定型スクール形式の受け身を誘発する教室ではなく、アトリエ・スタジオ・イノベーション型オープン環境整備において、デザイン・アート教育の特徴である「自己の発話が起点になる（主体的な学び）」「多声的な議論を可能にする（対話的な学び）」「他者の活動が可視化され、自己を相対的に捉える（深い学び）」を誘発することで、施設要件の面からもアクティブラーニングの実現を支えます。

一方に残された「Design Language (DL) 科目」のうち知識修得を行う「知識群」においても、アクティブラーニングを実施することが本学部の特徴となります。特に、後述のようにこの知識群科目は、「メディア授業（遠隔授業）」を積極的に取り入れた授業形態となるため、前述のアクティブラーニングを支える環境要件をオンライン環境において実現します。つまり、「自己の発話が起点になる（主体的な学び）」「多声的な議論を可能にする（対話的な学び）」という点においては、教員と学生および学生間のディスカッションとコミュニケーションを行う仕組みの整備とその機会を持つことをこの群の授業に必須とします。また、「他者の活動が可視化され、自己を相対的に捉える（深い学び）」という点においては、各授業で本学部の教育研究の特色のひとつであるデジタルアーカイブの知見を活用した学修プロセスの可視化を行う仕組みを導入します。

C. 「メディア授業（遠隔授業）」の活用

学部の特徴的なコンセプトである「まち全体がラーニングプレイス」を具現化するために、多様な連携先とキャンパスを越えて学びの場を展開するため、本学部では、現実空間（リアルキャンパス）とともに、オンライン・オンデマンド・バーチャル空間（メタバース等）などを統合したバーチャルキャンパスを構築します。

本学部カリキュラムの中心となる、複数のプロジェクト実践型授業（「Design in Society (DiS) 科目群」）を学外で十全に実施するためには、活動時間や移動時間の十分な確保が必要であり、授業時間割の配置構成に特段の配慮を要します。他方、この学外でのプロジェクト実施と、その振り返りと意味づけ（「Design Studies (DS) 科目群」）、およびプロジェクト実践に資する知識・技能を修得すること（「Design Language (DL) 科目群」）を同時に実現することが、本学部カリキュラムの要諦でもあります。

そこで本学部カリキュラムでは、「Design Studies (DS) 科目群」「Design Language (DL) 科目群」のうち、特別な施設・道具を要しない知識修得を中心に行う科目において、バーチャルキャンパス上での「メディア授業（遠隔授業）」形態を積極的に活用することで、学外でのプロジェクト実施の時空間的な機会確保を実現しながら、同時にプロジェクト実施に資する技能・知識の修得を実現します。なお、前項で言及したように、「メディア授業（遠隔授業）」においても、すべての授業でアクティブラーニングを実施します。

2. 科目区分ごとの具体的な授業方法と配当回生

科目区分ごとの具体的な授業方法・配当回生は以下のとおりです。

「Design in Society (DiS) 科目群」

この科目群は、プロジェクト実践型授業となり、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、デザイン・アートの学びを構成する4領域（意味・情報・環境・社会）からデザイン・アートの実践知を修得することを目的に配置し、いずれも「演習」として授業を展開します。小集団科目として位置づけ、必修科目とします。

「デザイン学生成プロジェクト演習 1・2」および「デザイン学総合研究 1・2」はプロジェクト実践型授業です。2回生以上に配置する「デザイン学生成プロジェクト演習 1・2」は、専門領域の異なる2名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し、デザイン・アートの実践知を広げます。3回生以上に配置する「デザイン学総合研究 1・2」は担当教員の主要研究テーマに基づくプロジェクトへ参画し、幅広いテーマに触れるなかで自身の研究テーマを明確にしていきます。1回生から3回生における経験で得たものを基に学生は自身の研究テーマを指導してもらった教員のゼミを選択し、指導教員の指導のもとで4回生以上に「卒業演習 1・2」が展開され、4年間の学びの集大成として「卒業研究」を形作ります。

各授業科目の配当回生は、基礎から段階的に学びを展開していくことを念頭に以下の通りとします。

- 2回生配当 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
- 3回生配当 デザイン学総合研究 1 デザイン学総合研究 2
- 4回生配当 卒業演習 1 卒業演習 2

「Design Studies (DS) 科目群」

この科目群では、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びます。「デザイン学 1」「デザイン学 2」は「演習」として、「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」は「講義」として授業を展開し、全ての科目を必修科目とします。

「デザイン学 1」および「デザイン学 2」はデザイン・アートの学びを構成する4領域から理論的・実践的アプローチを学びます。具体的には、2クラスごとに4つのスタジオを周回していき、春学期では「アート」、「デザイン」、「サイエンス」、「ヒューマニティーズ」、秋学期では「意味」、「情報」、「環境」、「社会」の領域に関して学び、2回生から「Design in Society (DiS) 科目群」で展開するプロジェクト実践型授業を履修するうえでの基盤を創ります。講義を通して課題制作等に取り組み、各領域の講義終了後は各教員からの評価及びフィードバックを含めたりフレキションの授業回を設けます。小集団科目として位置づけられます。

「デザイン学 3A」および「デザイン学 3B」は、教員1名がコーディネーターとなり、「デザイン学生成プロジェクト演習 1・2」で展開するプロジェクト先から講師を招聘し、社会実践者の取組から「意味づけ」についての考え方と方法を学びます。「メディア授業（遠隔授業）」としますが、講師による講義後は学修支援システムを活用して講義に関わる質問や意見交換等を行い、双方向を意識した授業運営を行います。また、学修を振り返り、自身の学修成果を内在・定着させるための課題制作（報告書、ポートフォリオ、論述レポート等）に取り組みます。

「デザイン学 4」は教員の研究実践から「意味づけ」についての考え方と方法を学びます。教員1名がコーディネーターとなり、オムニバス方式とします。各授業回では複数の教員による対話の形で講義を実施します。「デザイン学 3A」および「デザイン学 3B」同様に「メディア授業（遠隔授業）」とし、学修支援システムを活用して講義に関わる質問や意見交換等を行い、双方向を意識した授業運営を行います。また学修を振り返り、自身の学修成果を内在・定着させるための課題制作（報告書、ポートフォリオ、論述レポート等）に取り組みます。「デザイン学 4」を通して、「Design in Society (DiS) 科目群」の「デザイン学総合研究 1・2」で取り組みたい学びを明確化します。

「デザイン学 5」および「デザイン学 6」は、デザイン・アートに関わる教員による研究実践や国内外での最新の社会実践事例から学び、議論し、意味づけしていきます。古今東西の様々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）への意味づけをより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 5」は「デザイン学」「意味」「情報」「環境」「社会」「アート」のテーマに分けてテーマごとに教員が講義を行ない、「デザイン学 6」は教員 1 名がコーディネーターとなり、国内外で活躍する社会実践者を講師として招聘して展開します。「デザイン学 5」は対面授業ですが、「デザイン学 6」は「メディア授業（遠隔授業）」（講師により同時双方向型とオンデマンド型となる）とします。チュートリアルもオンラインで実施します。

配当回生は学びの基礎からの段階的な実践知の展開、深化に合わせて、以下のとおりとします。

- 1 回生配当 デザイン学 1 デザイン学 2
- 2 回生配当 デザイン学 3A デザイン学 3B デザイン学 4
- 3 回生配当 デザイン学 5 デザイン学 6

「Design Language (DL) 科目」

デザイン・アートの学びは、常に他者との協働において生成するプロセスのなかにあり、「知識」や「技能」を、他者とのコミュニケーションのための「言語（ランゲージ）」と捉えて、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を目的に科目を配置します。

〈英語 (English)〉

「英語 (English)」は必修科目であり、プロジェクト型の授業として展開します。学生は、自身の経験や興味・関心を起点としてプロジェクトの内容を設定し、個人またはグループで探究的な学習に取り組みます。

本科目では、従来の「読む・書く・聞く・話す」といった英語技能にとどまらず、「リサーチ、オーサリング、コラボレーション、アウトプット」といった探究的な活動を通じて、統合的な英語運用能力の育成を図ります。

P1 から P4 へと学年・段階が進むにつれて、プロジェクトの内容や問いの深さ、アウトプットの形式・完成度は段階的に高度化し、より発展的な探究と、その成果を英語で表現する力へとつながっていきます。

- 1 回生配当 英語 P1 英語 P2
- 2 回生配当 英語 P3 英語 P4

〈技能群 (Skill) / 知識群 (Knowledge)〉

「技能群 (Skill)」および「知識群 (Knowledge)」は、導入系科目を 1 回生以上配当科目、専門系科目を 2 回生以上配当科目に設定します。2 回生以上では、協働的制作活動を軸としながら、各年度始めに教員との相談によって立てられた履修計画に基づき、学生の学びの必要性に応じて技能群、知識群を履修していくこととなります。これらの科目群から 56 単位を卒業に必要な単位として設定します。

「技能群 (Skill)」ではスタジオ、ラボ、アトリエを利用し、原則「対面授業」として展開します。配当回生は導入系科目を 1 回生以上、専門系科目を 2 回生以上とします。

本学部はプロジェクトへの参画を中心に、通常のキャンパス教室内だけの学修にとどまらない「まち全体がラーニングプレイス」というコンセプトに基づきキャンパスの外へと広がる学びのスタイルとなります。したがって、知識を中心に学ぶ「知識群 (Knowledge)」については、原則、「メディア授業（遠隔授業）」として展開し、学びの場を限定しない柔軟な学びの環境を提供します。配当回生は導入系科目を 1 回生以上、専門系科目を 2 回生以上とします。

- 1 回生以上配当 導入系科目
- 2 回生以上配当 専門系科目

【卒業研究】

学びの集大成として位置づけ、必修科目とします。「Design in Society (DiS) 科目群」および「Design Studies (DS) 科目群」の学びの往還を通して明確となった学生自身の研究テーマを基に学修成果としてまとめています。なお、当該科目はデザイン・アート分野の制作物とそれに関わる報告論文、またはデザイン・アート分野に関わるテーマの論文とし、その作成に関する研究活動を単位として授与します。

【Design Study Abroad】

本学部独自の日本固有の知と文化資源を海外の知見と結び付け、国際的な幅広い視野をもって自身の構想を具体化することを目的に、短期派遣留学プログラムを選択科目として配置します。配当回生は1回生以上とします。海外のデザイン・アートに関連する研究教育機関、組織、企業、公共施設、スタジオ、ワークショップ等での研修を通じて、グローバルなデザイン・アートの潮流及び地域文化に根差した独自の美的感性や表現のあり方を直接体験する内容とします。

IV. 学部横断プログラム

1. 海外留学
2. TOEFL ITP[®]テストとTOEIC[®] L&R IPテストの団体受験
3. 他学部受講
4. 大学院科目早期履修制度

1. 海外留学

立命館大学は、「地球市民として活躍できる人間」を目的として、海外に多くの協定校を有し、目的やレベルに応じた多彩な海外留学プログラムを用意しています。立命館大学国際教育センターが主催する全学生が応募可能なプログラムのほか、各学部や教学機関でも独自のプログラム（※）を用意しています。在学中に海外留学を経験することは、皆さんの大学生生活を豊かなものとし、また将来の進路選択にとっても大切な機会となります。

※デザイン・アート学部の独自海外プログラム「Design Study Abroad」については、p.13をご確認ください。

1.1 海外留学を計画するにあたって

限られた大学生活のなかで「海外留学」を成功させるためには、明確な目的意識を持ち、留学中・留学後を見通した学生生活の計画を立てる必要があります。例えば、①目的意識と動機を明確にする、②経費を含めた留学計画の情報を保護者と共有する、③留学に向けた継続的な学習を進める、④帰国後の目標・進路を考える、ことなどです。また、長期の留学では、派遣前の約1年前に募集・選考を行いますので、日々の学習はもちろん、応募条件となる語学検定試験の受験など、早めの準備を心掛けましょう。なお、長期留学に参加する場合は、その時期や期間、履修状況によって4年間での卒業ができなくなる可能性があります。事前に学部事務室または学びステーションで相談したうえで、海外留学の計画を行いましょう。

1.2 海外留学プログラムの種類

	全学募集の海外留学プログラム	各学部・教学機関の海外留学プログラム
主催	国際教育センター	各学部・教学機関
対象	全学部学生（一部を除く）	所属学部学生（一部他学部生も可）
区分	<p>留学を通じて「経験したいこと」や「身に付けたい力」の目的・目標に沿ってプログラムを選択し参加できるよう、以下の通り、留学の「ねらい」ごとに海外留学プログラムを類型しています。</p> <p>〈留学の「ねらい」〉</p> <p>①グローバルな体験を通じ世界を知る ②アカデミックな外国語を習得する ③特定の課題について解決策を探る ④世界の地域を深く知る ⑤専門的な内容を外国語で学ぶ</p>	<p>学部教学に関連した内容のプログラムが展開されています。</p> <p>学部によっては、中期間/長期間のプログラムも提供されています。</p> <p>詳細は、主催する学部または教学機関にお問い合わせください。</p>

*各プログラムの内容・募集時期・実施時期・プログラム内容・単位修得・応募方法・応募条件等の詳細は、各募集要項や海外留学プログラムホームページなどで確認してください。

*上記の留学プログラムには、給付型の奨学金（立命館大学海外留学チャレンジ奨学金）があります。詳細は各プログラムの募集要項を確認してください。

1.3 留学中の学籍・留学中に修得した単位の認定等

区分	学籍状態の概要	単位認定・単位授与
立命館大学の海外留学プログラムを利用して留学する場合	<p>①派遣期間や要件に応じて学籍が「在学」から「留学」となる場合があります。</p> <p>また、実際の派遣期間と学籍上の「留学」期間は一致しない場合があります。（*1）</p> <p>②学籍上「留学」となる期間は、原則として本学の科目を受講登録できません。一部受講登録を認められる科目がありますので、デザイン・アート学部事務室に相談してください。（*2）</p>	プログラム内容に基づいて、単位認定・単位授与が行われます。詳細は、各プログラムの募集要項で確認してください。（*3）
休学制度を利用して留学する場合（私費留学）（*4）	学籍が「休学」の期間は、在学期間には含まれません。	単位認定は行いません。

1.4 大学で得られる 海外留学に関する 情報について

- * 1: 「学修要覧（全学部共通編）Ⅰ.学籍 11.留学」を参照してください。
- * 2: 「学修要覧（全学部共通編）Ⅲ.本学での履修 4.受講登録（4.1 受講登録とは【留学から帰国した場合の受講登録について】）」を参照してください（ただし、学部共同学位プログラム（DUDP）は除く）。
- * 3: 「学修要覧（全学部共通編）Ⅲ.本学での履修 6.成績および単位授与・認定」を参照してください。
- * 4: 休学制度を利用して留学する場合は、留学先機関の受入許可手続きや渡航に関する手続きをはじめ、自分自身で留学手続きを行います。休学する場合は、「学修要覧（全学部共通編）Ⅰ.学籍 9.休学」を参照して、事前にデザイン・アート学部事務室に相談してください。

全学募集の海外留学プログラムについては「海外留学プログラムホームページ」、学部・教学機関の海外留学プログラムについては各学部・教学機関のホームページから確認してください。

①国際教育センター

- ・「Study Abroad Guide」などの留学ガイドを配布しています。
- ・「海外留学フェア」など、海外留学を支援する様々な企画を実施しています。
- ・海外留学に関する相談は、「海外留学プログラムホームページ」の「海外留学相談」ページを確認してください。

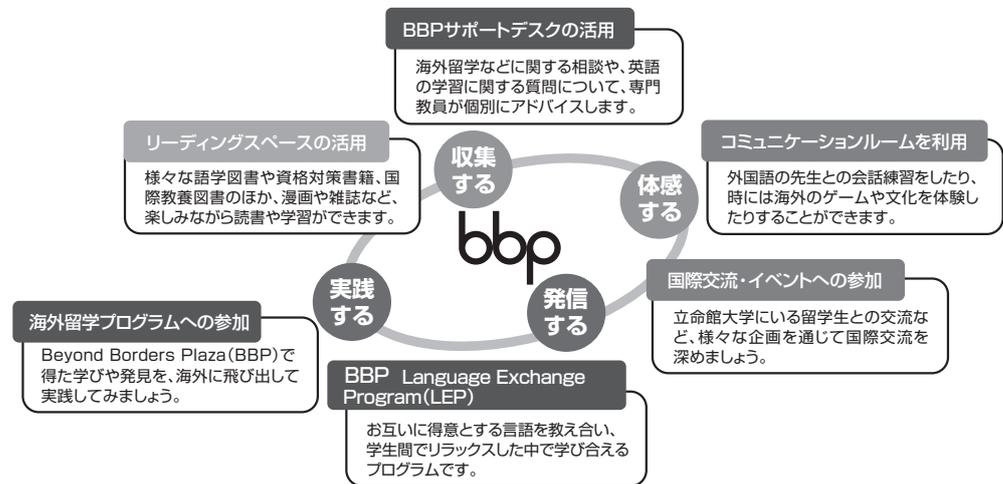
【海外留学プログラムホームページ】



② Beyond Borders Plaza (BBP)

BBPは、国境の壁、文化の壁、言葉の壁、価値観の壁など、様々なBorderを超えて繋がりを生み出し、共に学ぶ、国際交流や言語学習をコンセプトにした空間です。学部や回生、国籍、話す言語等に関係なく誰でも利用・活用できます。

BBPでは、国際交流企画や言語学習、海外留学に向けた準備を活発に行えるよう、様々な企画や取り組みを実施しています。みなさんも積極的に活用してください。



【WEB サイト】

RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL > 学び支援サイト > 留学・外国語学習 > 外国語での交流の場



③国際教養科目（B群）

国際教養科目 B 群は、グローバル化社会において必要となる異文化の相互理解の基礎となる科目群です。文化や歴史など多様な異文化背景を持った学生同士のコミュニケーションを通じて、国際的な感覚を涵養する「異文化交流科目」や、主に、海外留学を目指す学生や留学が決定した学生を対象として、海外の大学での学びに必要な学習スキルを学ぶ「海外留学準備科目」があります。

【国際教養科目 B 群ホームページ】



2. TOEFL ITP[®]テストとTOEIC[®] L&R IPテストの団体受験

立命館大学では、正課授業の到達度を測るため、また主体的な外国語学習の自己検証を目的として、学内で年に数回、TOEFL ITP[®]テストと TOEIC[®] L&R IP テストを団体受験として実施しています。

■ TOEFL ITP[®] テスト

TOEFL[®] テストは、英語を母国語としない人の英語能力を測る世界共通のテストです。TOEFL ITP[®] テストは、学校などの団体向けプログラムで、主に TOEFL[®] テストで過去に出された問題から出題されます。このスコアは、各種留学プログラムなどへの応募に利用することができます。

■ TOEIC[®] L&R IP テスト

TOEIC[®] L&R テストは、英語によるコミュニケーション能力を幅広く評価する世界共通のテストです。IP テストは、大学などの団体向けプログラムで、TOEIC[®] L&R テストの過去問題を中心に試験されます。このスコアは、就職活動などで提示を求められることも多いため、学内団体受験をぜひ活用してください。

※団体受験で発行されるスコアは公式スコアではありませんが、公式テストと同等の評価として、多くのケースで利用できます。利用の可否については、提出先に必ず確認してください。

※団体受験は TOEFL ITP[®] テスト、TOEIC[®] L&R IP テスト、もしくはその他のテストで実施されます。実施形態はオンライン形式あるいはキャンパスの教室を利用した集合形式のいずれかとなります。

※実施日程、試験種別・実施形態など詳細については、言語教育センターのホームページで公開していますので、必ず確認のうえ受験してください。

「言語教育センター」ホームページ

<https://www.ritsumei.ac.jp/gengo/gaikokugo-gakusyu/dantai.html/>

もしくは RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL > 学び支援サイト > 留学・外国語学習 > 英語団体受験

※ TOEIC[®]、TOEFL[®] は Educational Testing Service(ETS) の登録商標です。

※ TOEIC[®] L&R テストの「L&R」は LISTENING AND READING の短縮形です。

3. 他学部受講（3回生以上）

総合大学としてのメリットを活かし、他学部の専門科目でデザイン・アート学部が許可した科目について、各自の問題関心の広がりや深まりに応じて履修することができます。他学部受講可能科目および登録時期については、受講登録時に RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL 上で案内する『履修・登録の手引き』『他学部受講時間割表』等で確認してください。

※他学部受講を履修した場合の単位について合計単位をあわせて、最大 10 単位まで教養科目の単位に含め、卒業に必要な単位として算入することができます。

10 単位を超えた単位については、卒業に必要な単位としては認められません。

4. 大学院科目早期履修制度

立命館大学の学部生で立命館大学大学院への進学を希望する者（あるいは本学大学院入学試験に合格した者）を対象として、「大学院科目早期履修制度」を実施します。

これは、本学学部生に大学院科目を早期に履修する機会を提供することで、大学院進学へのモチベーションを高め、目的意識と計画性をもって大学院進学への準備を十全に行ってもらいたいことを期すものです。大学院進学を視野に入れ、大学院入学前の時期を有効に使ってさらに学習を進めたいと考えている方は、本制度を積極的に活用してください。

受講資格・履修上限等の詳細は、RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL 上で案内する「募集要項」を確認してください。

V. キャリア形成・資格取得

1. 大学院進学
2. デザイン・アート学部で取得できる資格（学芸員課程）
3. エクステンションセンター

1. 大学院進学

みなさんの学びは、学部4年間で完結するものではありません。学部での学びを卒業で閉じてしまうのではなく、そこで見出した自分自身のビジョンや課題を、さらに深く探究していく道として、大学院への進学があります。

デザイン・アート学部を基礎とし、接続する大学院として本学には「デザイン・アート学研究科」が設置されています。学部から研究科へと進むことで、自身の関心やビジョンの探究を途切れさせず、学修と実践を積み上げていくことができます。

大学院に進学するメリットはいくつかありますが、まず押さえておきたいのは、大学院が「特別な人だけの場」ではないという点です。学部で得た力を基盤に、それを企業や社会の現場でより確かな専門性として活かしていこうとすると、大学院進学は自然な選択肢の一つになります。

学部の4年間では、制作やプロジェクト実践、卒業研究を通して、自分なりの視点やテーマが形づくられていきます。研究科では、それらを出発点に、修士研究（博士課程前期課程）、博士研究（博士課程後期課程：2027年度開設予定）として体系的に深め、専門性の核として確かなかたちにまとめていきます。そこで得られる成果は、その後どのような進路を選ぶとしても、自身の活動を支える土台となります。

また現在、デザイン・アート分野の学位（修士・博士）を持ち、企業や社会の現場で専門性を発揮できる人材は、とりわけ日本ではまだ十分とは言えません。企業や社会で活躍したいと考える方にとって、修士・博士の学位を取得し、自身の専門性を明確に示せることは、むしろ近道になります。国際社会のビジネス現場では、デザイン・アートの専門性を中核に据えて価値を生み出し、組織や事業を動かせる人材が強く求められています。修士・博士学位は国際的に通用する標準的な資格であり、国内外を問わずキャリアの選択肢を広げていくための確かな基盤となります。

大学院への進学を視野に入れるだけで、授業・制作・プロジェクト・卒業研究への向き合い方が変わり、取り組みの密度は確実に高まります。学部で見出したビジョンや課題を、その先につなげていくためにも、デザイン・アート学研究科への進学を重要な選択肢として、早い段階から視野に入れてください。

2. デザイン・アート学部で取得できる資格（学芸員課程）

デザイン・アート学部で取得できる資格として、博物館の専門職である「学芸員」の資格があります。

本学部での学びの核心の一つには、「モノに意味を与えること」があります。博物館の専門職である「学芸員」の仕事も、まさにこのプロセスに当てはまります。対象となる「モノ」に意味を与え、展示という手段を用いて視覚的に表現することで、鑑賞者にその価値を伝えます。本学部で培うデザイン学による多様な思考法は、学芸員というプロフェッショナルな現場で、強力な武器となるでしょう。

また、2023年（令和5年）施行の博物館法の改正により、現在の博物館には従来の枠を超えた役割が求められています。それは、資料をデジタル技術で保存・活用する「デジタルアーカイブ化」や、地域の多様な主体と連携・協力してその魅力を発信する「文化観光による地域振興」などです。

展示企画、教育普及、デジタル技術の活用なども含め、多角化する博物館、美術館の事業は、本学部で学ぶ学生の皆さんが力を発揮できるフィールドです。学芸員資格の取得は、美術館・博物館への就職はもちろん、デザイン・アートの力で社会に新しい仕組みを作るような、より広いキャリアを築くための大きな糧となります。

なお、本課程は本学部の卒業要件（卒業するために必要な単位）には含まれません。希望者は、卒業に必要な科目とは別に、単位を修得する必要があるため、計画的な履修を心がけてください。

博物館には、博物館法に基づき資料の収集・保管・展示と調査研究およびこれらと関連する事業を行う専門職として学芸員の設置が義務付けられています。また、博物館には美術館・資料館・動物園・水族館・植物園なども含まれ、学芸員の職域が開かれています。

学芸員の資格取得については「博物館法」第5条で定められており、この法律に基づいて本学では文学部/映像学部/デザイン・アート学部にのみ学芸員課程を設置しています。ここでは本学部の履修方法を掲載しますが、これ以外にも様々な細かい手続きが必要であり、RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL のお知らせ通知には常に注意を払い、必ず指示に従うようにしてください。

(1) 学芸員資格取得までの流れ

注意：下記の手続きは資格取得の為にすべて必要です。

また、日程はあくまで予定ですので、RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL のお知らせを必ず確認してください。

【1 回生】

11月頃……………	新規履修者ガイダンス（「学芸員課程の手引き」の配布）
12月頃……………	所定の申請手続きと履修料の納入をもって学芸員課程履修の申し込み

【2 回生～3 回生】

4月……………	2回生配当科目を履修開始
---------	--------------

p.62「(3) カリキュラム」に記載のある条件のとおり指定の科目を5科目以上を修得しないと、3回生春学期もしくは秋学期の「(芸) 博物館・学内実習」の履修はできません。

【3 回生】

11月頃……………	〔(芸) 博物館・館園実習〕第1回ガイダンス
3月下旬……………	〔(芸) 博物館・館園実習〕実習料の納入

3回生終了時までには4回生配当の「(芸) 博物館・館園実習」を除くすべての必修科目を修得できない場合、4回生時に「(芸) 博物館・館園実習」の履修ができません。

【4 回生】

4月……………	受講登録時に「(芸) 博物館・館園実習」を必ず登録すること
6月中旬……………	〔(芸) 博物館・館園実習〕事前ガイダンス（事前指導）
6月以降（随時）	〔(芸) 博物館・館園実習〕実習開始
11月頃……………	〔(芸) 博物館・館園実習〕事後ガイダンス（事後指導）
3月……………	卒業式、学芸員資格証明書授与、博物館実習簿の返却

(2) 履修料

1回生秋学期に所定の申請手続きと、課程履修料（2026年度は3,000円の予定）を納入する必要があります。この届け出をしていない場合、学芸員課程の受講を原則認めません。

(3) カリキュラム

省令科目	本学開講科目名称	必要 単位数	配当 回生	科目 ナンバリング
生涯学習概論	(芸) 生涯学習概論	2	2	ZZ-CRT-2-001-J
博物館概論	(芸) 博物館概論	2	2	ZZ-CRT-2-002-J
博物館経営論	(芸) 博物館経営論	2	2	ZZ-CRT-2-003-J
博物館資料論	(芸) 博物館資料論	2	2	ZZ-CRT-2-004-J
博物館資料保存論	(芸) 博物館資料保存論	2	2	ZZ-CRT-2-005-J
博物館展示論	(芸) 博物館展示論	2	2	ZZ-CRT-2-006-J
博物館教育論	(芸) 博物館教育論	2	2	ZZ-CRT-2-007-J
博物館情報・メディア論	(芸) 博物館情報・メディア論	2	2	ZZ-CRT-2-008-J
博物館実習	(芸) 博物館・学内実習	2	3	ZZ-CRT-3-001-J
	(芸) 博物館・館園実習	1	4	ZZ-CRT-4-001-J

●すべて要卒外の単位認定となり、卒業に必要な単位としては認められません。また、学芸員資格課程の科目はすべて受講登録上限単位数に含まれません。

●「(芸) 博物館・学内実習」とは、博物館資料の取り扱いの基本について、学内実習と学外の博物館等施設の見学を通じて、実践的能力を身に付ける授業です。なお、「(芸) 博物館・学内実習」の受講条件は、「(芸) 生涯学習概論」、「(芸) 博物館概論」、「(芸) 博物館経営論」、「(芸) 博物館資料論」、「(芸) 博物館資料保存論」、「(芸) 博物館展示論」、「(芸) 博物館教育論」、「(芸) 博物館情報・メディア論」の合計 8 科目のうち、5 科目以上を修得していることです。詳細については、1 回生の 11 月下旬の「新規履修者ガイダンス」で説明します。

●「(芸) 博物館・館園実習」とは、学外の諸施設において現職の学芸員から指導を受ける館務実習といわれるもので、学芸員課程の総仕上げとなる重要な実習です。「事前ガイダンス・事後ガイダンス」への出席を含め単位認定します。

●「(芸) 博物館・館園実習」の受講資格は、以下のとおりです。

- ①その前年度までに「(芸) 博物館・館園実習」を除く全ての必修科目（18 単位）を単位修得していること。
- ②「(芸) 博物館・館園実習」を受講しようとするその年度に卒業見込みであること。
- ③所定の手続きを全て完了していること。

※博物館・館園実習実習料を徴収します（10,000 円〔科目等履修生は 12,000 円〕の予定）。

また、実習に関わる交通費・宿泊費・食事代などは学生の自己負担です。

※受講資格が揃わない場合は、事前にデザイン・アート学部事務室に相談してください。

3. エクステンションセンター

エクステンションセンターは、学生の皆さんのキャリア開発や資格取得に関する多彩な講座を開講しています。公務員試験においても、エクステンション講座を活用して学生がチャレンジし大きな成果を上げています。その他資格講座も含め、多くの講座がありますので、詳しくはエクステンションセンターの窓口へ相談、もしくは下記のエクステンションセンターのホームページにて確認してください。

<https://www.ritsumeai.ac.jp/extension/>

VI. デザイン・アート学部学部則

学部則については、RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL に記載しています。

RITSUMEIKAN STUDENT PORTAL > 学部生のページ > その他
> L-1_ 諸規則

学生証 番号									-	フリガナ	
										氏名	