

ディ ブ ロ マ ・ ポ リ シ ー	2つの力		人間力 自立した一人の人間として生きるための力			創造力 芸術の力を社会に活かすための力			
	6つの能力		知識・情報収集力	コミュニケーション力	倫理観	論理的思考力	発想・構想力	表現力	
	内容		自分を取りまく人間、社会、自然に対して開かれた好奇心をもち、自身の学修や企画に必要な知識と情報を、主体的かつ体系的に収集し理解することができる	人間の多様性を理解し、異なる価値観をもつ他者との間に相互理解を形成し、協働することができる	自身の良心と社会の多面的な理解に基づき、社会のために芸術の力を活かすことができる	所与の情報をもとに、物事を分析的かつ論理的に考えることができる	感性的な直観と理性的な分析や思考から得られた発想を統合し、具体的な研究・制作へと結びつくテーマや仮説として構想することができる	テーマや仮説を、適切な媒体・形式によってモノ・コトとして可視化し提示することができる	
学科別 内容			好奇心を持って自分自身を取り巻く環境を多様な視点で観察することで、情報を収集分析し、体系的な知識・方法論として身につけることができる。	自身が成し遂げたい世界を、多様な価値観を持つ他者との相互理解を形成し共感を得ることで、社会未来像の実現に向けて協働することができる。	芸術の力を活かして、社会全体の幸福に向けて自身が為すべきことを明確に語ることができる。	観察による情報をもとに、常識にとらわれない新たな視点で組み合わせることで、創作に向けた新しいアイデアを得ることができる。	根拠のある仮説を設定して新たな価値感を生み出し、練り上げられたテーマをもとに未来社会像を描くことができる。	構想した社会未来像を元に、挑戦的に領域を横断した表現として作品を完成させ、広く世の中へ発信し共感を得ることができる。	
学年	Q	段階	専門科目（必修）	専門科目（選択）	専門科目（コース別必修）	専門科目（コース別選択）	芸術教養科目（必修）	芸術教養科目（選択）※履修推奨	
4	16	発展	卒業研究・制作（8単位） 成し遂げたい未来社会像の最終研究成果を展示する						
	15								
	14		キャラクターデザイン創造演習2（2単位）創造世界コンテンツの機能を含めたプロトタイプを完成させる						
	13		キャラクターデザイン創造演習1（2単位）創造世界コンテンツの概要が伝わるモックアップを完成させる						
3	12	応用	進級研究・制作3（4単位） 未来社会像を構想し、創造世界におけるコンテンツ企画を策定する						
	11		キャラクターデザイン構想演習（2単位） 成し遂げたい未来社会像に向けて探求する						
	10		就職対策特講（1単位） インターンシップ・就職活動に向けて、準備&実践する	キャラクターデザインプロジェクト3（2単位）社会課題解決に向けて企画立案の過程を含めたコンテンツ制作					
	9		キャラクターデザインプロジェクト2（2単位）社会課題解決に向けて自らの調査研究を通した企画立案 就職対策特講（1単位） インターンシップ・就職活動に向けて、準備&実践する						
2	8	基礎	進級研究・制作2（4単位） 専門領域に新たな価値を提唱するオリジナルコンテンツを制作する						
	キャリア研究応用（1単位） 自己と職業への理解を深め、インターンシップの準備と実践を行う		キャラクターデザインプロジェクト1（2単位）社会課題解決に向けた、企画及びコンテンツを制作する	ポートフォリオデザイン（2単位） 目指す業界職種に対して効果的なポートフォリオを作成する			グラフィックデザイン演習4（2単位） クライアント案件を題材として実務的デザインを体験する		
	7	エフェクトデザイン（2単位） 動画エフェクトソフトの基本操作を習得する				思考法開発（2単位） デザイン思考を活用して自らの知見を超えた企画を立案する	グラフィックデザイン演習3（2単位） 先例作品から改善点を発見し、新たなデザインを再構築する	キャラクターデザイン総合演習5（4単位）専門領域に新たな価値を提唱するオリジナルコンテンツを企画する	
		キャリア研究応用（1単位） 自己と職業への理解を深め、インターンシップの準備と実践を行う							
		データサイエンス入門1（1単位） データを基に世界を正しく見る							
	夏		色彩論1（1単位） 色彩を感じ、「色」を科学的に考える						
			色彩論2（1単位） 「色」を科学的に捉え、表現する						
	6	基礎	コンテンツプロデュース論（2単位） コンテンツプロデューサーの業務内容を理解し、企画を立案する				マーケティング基礎（2単位） 市場分析の手法を習得して、自らの価値を成功に結びつける戦略を立てる	背景表現技法2（2単位） 空間の奥行きや応用表現を学び、オリジナルの世界を創造する	
			芸術基礎演習3（2単位） Adobe XDを中心としたWEBデザイン学ぶ						グラフィックデザイン演習2（2単位） 多様な要素を含めたデザインを制作する
									キャラクターデザイン総合演習4（4単位）専門領域に求められる技術レベルのコンテンツを制作する
	5		背景表現技法1（2単位） 空間の理解を深め、背景美術の基礎知識と豊かな表現手法を習得する				キャラクターデザイン総合演習3（4単位）専門領域知識技術を身につけ、実現可能な企画の立案を行う	ビジネスポートフォリオ（2単位） 就職活動に向けたポートフォリオのデザイン	
			キャラクターデザイン論3（2単位） メディアコンテンツの歴史を学び、未来の社会像を展望する			彫刻基礎演習（2単位）※教職 彫刻分野の基礎を身につける。			
			業界研究・著作権概論（2単位） コンテンツ業界の変化を予測する。法律とルールの本質を理解し活用する			絵画基礎演習（2単位）※教職 絵画分野の基礎を身につける。			
グラフィックデザイン演習1（2単位） デザインの基本要素を理解して企画を立案する					工芸基礎演習（2単位）※教職 工芸分野の基礎を身につける。				
1	4	入門	進級研究・制作1（2単位） 創造世界において自遊に構想し、イラストレーションとして表現する						
	アカデミックライティング（1単位） 研究・制作のためのレポート・文章の書き方を学ぶ							キャラクターデザイン総合演習2（4単位）プロとして求められる高度なコンテンツ制作を完成させる	
							キャラクター表現技法2（2単位） 物語の役者としての感情やシーンに合わせたキャラクター表現を学ぶ		
	キャラクター表現技法1（2単位） キャラクターの基本的なポーシング表現と構図構成手法を学ぶ		社会探求入門（2単位） 課題発見からテーマ設定および探求する手法を習得する				キャラクターデザイン総合演習1（4単位）プロとして求められる高度なコンテンツ制作に向けた設計構想		
	アカデミックリサーチ（1単位） 研究・制作のための調査と情報収集の方法を学ぶ		キャリア研究基礎（1単位） 理想の学生生活・将来設計（進路）をつくる						
			ことばのワークショップ2（1単位） 受け手に届く「ことば」と表現を実践を通して学んで行く	藝術立国論（1単位） 京都芸術大学を学ぶ	マンガ演習2（4単位） マンガ制作における演出方法を習得し、マンガ作品を完成させる	キャラクターデザイン論2（2単位） 現代におけるキャラクターの社会的存在意義について考察する	芸術基礎演習2（2単位） Illustratorを中心にグラフィックデザインの基礎を学ぶ		
	マンガ演習1（4単位） マンガ制作における基礎的な技法を習得しネームを制作する					キャラクターデザイン論1（2単位） キャラクターデザインの理念を学び、個人から社会との関係性を考察する	デッサン演習1（2単位） 観察力を鍛える・形の構造を捉える：基本形体と静物を描く		
	芸術教養論（1単位） 大学での学び方を学ぶ								
	ことばのワークショップ1（1単位） 大学生に必要な「ことば」と「コミュニケーション」								
1		芸術基礎演習1（2単位） IllustratorとPhotoshopの基礎を知る							
		ビジネス企画入門（1単位） 商品や作品を顧客が購入する理由を顧客ニーズの理解を通じて学ぶ							