

ディプロマ・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	自分をとりまく人間、社会、自然に対して開かれた好奇心をもち、自身の学修や企図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元的な理解に基づき、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	情報デザインという専門分野の学修を念頭に、社会、経済、生活、人間の行動と心理について知識を広く蓄えるとともに、多様なリサーチによって情報を収集し理解することができる。	礼節と創意ある対話ならびにビジュアルコミュニケーションによって、他者との合意形成をはかり、協働をすすめることができる。	社会通念やコモンセンスを自問し、デザインやクリエイションによる社会的価値を、説得力をもって伝えることができる。	多角的な視点による情報収集と分析によって、論理的に考えることができる。	企画や目的に基づいた豊かなリサーチと思考のプロセスによって創造的なアイデアやイメージを生み出すとともに、それを実現するために的確且つ柔軟に構想することができる。	企画やアイデア、イメージを時代性と社会性を見据えた上で、的確で魅力的なクリエイションによって具現化し、プレゼンテーションすることができる。	
学年 Q 段階	専門科目（必修）	専門科目（選択）	専門科目（コース必修）※コース別	芸術教養科目（必修）	芸術教養科目（選択）※履修推奨		
16	発展	卒業研究・制作（8単位） 卒業制作					
15		現代社会概論（1単位） 日本社会や世界の事象をリアルタイムで考える					
14		文学入門（1単位） 芸術としての文学					
13		民俗学1（1単位） 民俗学の性格と特徴を知り、調査方法の基礎を学ぶ 生命科学（1単位） 人間と自然の関係を生命という観点からとらえなおす					
12		民俗学2（1単位） 伝承を基盤に構成された、豊かな日本の民俗を学ぶ 民俗学1（1単位） 民俗学の性格と特徴を知り、調査方法の基礎を学ぶ 生命科学（1単位） 人間と自然の関係を生命という観点からとらえなおす					
11	応用	進級研究・制作3（4単位） 3年次までの学修・制作を統合する					
10		データサイエンス入門2（1単位） データを理解、分析する際に必要な基礎スキルを学ぶ 工芸デザイン論2（1単位） パウハウスマーチの歴史					
9		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 心理学基礎（1単位） 生活やメンタルヘルスに役立つこころの科学 文化人類学特論（1単位） 文化人類学の範囲と方法を知り、人間文化の多様性を学ぶ 工芸デザイン論1（1単位） 19世紀末からパウハウスマーチまでのデザイン史 音と芸術特論（1単位） 西洋音楽を芸術史・文化史の中で考える 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 歴史学（1単位） 歴史学を通してみた現在 工芸デザイン論2（1単位） パウハウスマーチの歴史 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 工芸デザイン論1（1単位） 19世紀末からパウハウスマーチまでのデザイン史	テーマ研究・制作1（2単位） 卒業制作のテーマリサーチ1	テーマ研究・制作3（2単位） 「プレ卒業制作」のためのテーマ研究とキャリアデザイン3	表現展開3（2単位） 表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習の展開3	表現展開2（2単位） 表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習の展開2	
8		進級研究・制作2（4単位） 2年次までの学修・制作を統合する					
2		情報デザイン講義4（2単位） デザインのバースペクティブ4 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 現代アート2（1単位） 現代アート理解： 1970年代以降、現代までの美術の歴史	デザイン・スタディ4（2単位） デザインプロジェクト4	テーマ研究1（2単位） 「プレ卒業制作」のためのテーマ研究とキャリアデザイン1	ビジュアルデザイン展開（2単位） ビジュアルデザイン展開演習 -クリエイティブディレクション- 映像クリエイション展開（2単位） 映像クリエイション展開演習 -映像のメディア展開- ゲームクリエイション展開（2単位） ゲームクリエイション展開演習 -ゲーム企画・制作展開- イラストレーション展開（2単位） イラストレーション展開演習 -社会展開-	表現展開1（2単位） 表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習の展開1	

ディプロマ・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にの力			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	自分をとりまく人間、社会、自然に対して開かれた好奇心をもち、自身の学修や企図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人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元的な理解に基づき、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	情報デザインという専門分野の学修を念頭に、社会、経済、生活、人間の行動と心理について知識を広く蓄えるとともに、多様なリサーチによって情報を収集し理解することができる。		礼節と創意ある対話ならびにビジュアルコミュニケーションによって、他者との合意形成をはかり、協働をすすめることができる。	社会通念やコモンセンスを自問し、デザインやクリエイションによる社会的価値を、説得力をもって伝えることができる。	多角的な視点による情報収集と分析によって、論理的に考えることができる。	企画や目的に基づいた豊かなリサーチと思考のプロセスによって創造的なアイデアやイメージを生み出すとともに、それを実現するために的確且つ柔軟に構想することができる。	企画やアイデア、イメージを時代性と社会性を見据えた上で、的確で魅力的なクリエイションによって具現化し、プレゼンテーションすることができる。
学年 Q 段階	専門科目（必修）	専門科目（選択）	専門科目（コース必修）※コース別	芸術教養科目（必修）	芸術教養科目（選択）※履修推奨		
2 基礎	7	<p>情報デザイン講義3（2単位） デザインのパースペクティブ3</p> <p>現代アート1（1単位） 現代アート理解： 20世紀前半-1960年代頃まで</p> <p>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</p> <p>社会学（1単位） 社会学の基本概念を学び、社会の諸問題に対して理解を深める</p> <p>経済学基礎（1単位） 芸大生のための経済・お金の基礎知識</p> <p>表象文化特論（1単位） 視覚文化を理論的に考察するために基本的概念を学ぶ</p>	<p>デザイン・スタディ3（2単位） デザインプロジェクト3</p>	<p>統合計画（2単位） 「進級研究・制作2」のためのテーマ研究</p>	<p>表現演習3（2単位） 表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習3</p> <p>ビジュアルデザイン応用3（2単位） ビジュアルデザイン応用演習3 -アートディレクション-</p> <p>映像クリエイション応用3（2単位） 映像クリエイション応用演習3 -モーションデザイン応用-3D-</p> <p>ゲームクリエイション応用3（2単位） ゲームクリエイション応用演習3 -ゲーム企画・制作応用-</p> <p>イラストレーション応用3（2単位） イラストレーション応用演習3 -アートディレクション-</p>		
6	6	<p>情報デザイン講義2（2単位） デザインのパースペクティブ2</p> <p>現代アート2（1単位） 現代アート理解： 1970年代以降、現代までの美術の歴史</p> <p>デザイン概論（1単位） 「デザイン」とは何か？</p>	<p>デザイン・スタディ2（2単位） デザインプロジェクト2</p>	<p>企画と構想2（2単位） 企画と構想2</p>	<p>表現演習2（2単位） 表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習2</p> <p>ビジュアルデザイン応用2（2単位） ビジュアルデザイン応用演習2 -デジタルテクニックの社会展開-</p> <p>映像クリエイション応用2（2単位） 映像クリエイション応用演習2 -ムービーデザイン応用-</p> <p>ゲームクリエイション応用2（2単位） ゲームクリエイション応用演習2 -プログラミング入門-</p> <p>イラストレーション応用2（2単位） イラストレーション応用演習2 -視覚設計とビジュアル展開-</p>		
5	5	<p>情報デザイン講義1（2単位） デザインのパースペクティブ1</p> <p>現代アート1（1単位） 現代アート理解： 20世紀前半-1960年代頃まで</p> <p>西洋の美術初步（1単位） これだけは知っておきたい西洋の美術</p> <p>社会学（1単位） 社会学の基本概念を学び、社会の諸問題に対して理解を深める</p> <p>経済学基礎（1単位） 芸大生のための経済・お金の基礎知識</p> <p>表象文化特論（1単位） 視覚文化を理論的に考察するために基本的概念を学ぶ</p>	<p>企画と構想1（2単位） 企画と構想1</p>	<p>デザイン・スタディ1（2単位） デザインプロジェクト1</p>	<p>表現演習1（2単位） 表現技法ならびにメディア・テクノロジーの活用を軸とした超域的演習1</p> <p>ビジュアルデザイン応用1（2単位） ビジュアルデザイン応用演習1 -UI/UXデザイン-</p> <p>映像クリエイション応用1（2単位） 映像クリエイション応用演習1 -モーションデザイン応用-2D-</p> <p>ゲームクリエイション応用1（2単位） ゲームクリエイション応用演習1 -ゲーム企画とプロセス-</p> <p>イラストレーション応用1（2単位） イラストレーション応用演習1 -視覚設計とビジュアル表現-</p> <p>彫刻基礎演習（2単位）※教職 彫刻分野の基礎を身につける。</p> <p>デザイン基礎演習（2単位）※教職 デザイン分野の基礎を身につける。</p> <p>絵画基礎演習（2単位）※教職 絵画分野の基礎を身につける。</p> <p>工芸基礎演習（2単位）※教職 工芸分野の基礎を身につける。</p>		
4 入門	4	<p>進級研究・制作1（2単位） 1年次の学修・制作を統合する</p>					
3	3	<p>美術史2（1単位） ヨーロッパの美術の基礎的な歴史を学ぶ</p>	<p>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</p>	<p>リーディングスキル2（1単位） 日本語の読み解きと表現の技術について 考え方を身につける</p>	<p>構想基礎2（2単位） リサーチと構想2 -観察-思考-発想力基礎2- 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</p>	<p>クリエイティブプロジェクト（4単位） 個人力と協働力、相互理解を通して集団でひとつの課題に取り組む</p>	<p>イラストレーション基礎2（2単位） イラストとグラフィックデザイン</p>
2	2	<p>美術史1（1単位） 日本・中国の美術の基礎的な歴史を学ぶ</p>					<p>デジタルリテラシー4（2単位） デジタルリテラシーと デジタル表現の基礎を学ぶ4</p>
1 夏	1	<p>情報リテラシー（1単位） 情報を活用するうえでの基礎知識を修得する</p> <p>美術史2（1単位） ヨーロッパの美術の基礎的な歴史を学ぶ</p> <p>芸術教養論（1単位） 大学での学び方を学ぶ</p> <p>情報リテラシー（1単位） 情報を活用するうえでの基礎知識を修得する</p> <p>美術史1（1卖位） 日本・中国の美術の基礎的な歴史を学ぶ</p> <p>リーディングスキル1（1卖位） 日本語の読み解きと表現の技術について学ぶ</p>	<p>構想基礎1（2単位） リサーチと構想1 -観察-思考-発想力基礎1- マンディプロジェクト2（2単位） 協働で正解のない問い合わせにのぞむ</p>	<p>藝術立国論（1単位） 京都芸術大学を学ぶ</p>	<p>リーディングスキル2（1卖位） 日本語の読み解きと表現の技術について 考え方を身につける マンディプロジェクト2（2単位） 協働で正解のない問い合わせにのぞむ</p>	<p>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 マンディプロジェクト1（2単位） 個々の学修姿勢のベースをつくる</p>	<p>デジタルリテラシー2（2単位） デジタルリテラシーと デジタル表現の基礎を学ぶ2</p> <p>ペーシックデザイン2（2単位） 視覚設計および視覚表現の基礎スキルを学ぶ2</p>
1	1						<p>デジタルリテラシー1（2単位） デジタルリテラシーと デジタル表現の基礎を学ぶ1</p> <p>ペーシックデザイン1（2単位） 視覚設計および視覚表現の基礎スキルを学ぶ1</p>