

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様な理解に基づき、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。	社会通念やコンセンサスを自問し、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の確目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
----	---	----	----------	----------	------------------	------------	-----------------

4	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				
			文学入門（1単位） 芸術としての文学				
			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				
14	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			テーマ研究・制作2（2単位） 卒業制作のテーマリサーチ2			
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	テーマ研究・制作1（2単位） 卒業制作のテーマリサーチ1					
	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						

3	12	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						
			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） バウハウス以降のモダンデザインの歴史						
	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				テーマ研究3（2単位） 「ブレ卒業制作」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			
	心理学基礎（1単位） 生活やメンタルヘルスに役立つところの科学								
	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世紀末からバウハウス誕生までのデザイン史								
	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								
	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			テーマ研究2（2単位） 「ブレ卒業制作」のためのテーマ研究とキャリアデザイン2			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
			歴史学（1単位） 歴史学を通じてみた現在						
			工芸デザイン論2（1単位） バウハウス以降のモダンデザインの歴史						
	9		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			テーマ研究1（2単位） 「ブレ卒業制作」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－	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	
			工芸デザイン論1（1単位） 19世紀末からバウハウス誕生までのデザイン史			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－								

2	8	基礎	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				
			情報デザイン講義4（2単位） デザインのパースペクティブ4	デザイン・スタディ4（2単位） デザインプロジェクト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				

ディ 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様な理解に基づき、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。	社会通念やコンセンサスを自問し、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の確目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	7	基礎	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			デザイン・スタディ3（2単位） デザインプロジェクト3		統合計画（2単位） 「進級研究・制作2」のためのテーマ研究		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 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 ーアートディレクションー 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 ーモーションデザイン応用-3Dー 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 ーゲーム企画・制作応用ー 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 ーアートディレクションー				
			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											
			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											
			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											
			経済学基礎（1単位） 芸大生のための経済・お金の基礎知識											
			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											
	6		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			デザイン・スタディ2（2単位） デザインプロジェクト2		企画と構想2（2単位） 企画と構想2		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 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 ーデジタルテクニクの社会展開ー 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 ームービーデザイン応用ー 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 ープログラミング入門ー 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 ー視覚設計とビジュアル展開ー				
			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											
			デザイン概論（1単位） 「デザイン」とは何か？											
	5		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			企画と構想1（2単位） 企画と構想1				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 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 ーUI/UXデザインー 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 ーモーションデザイン応用-2Dー 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 ーゲーム企画とプロセスー 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 ー視覚設計とビジュアル表現ー				
			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			デザイン・スタディ1（2単位） デザインプロジェクト1								
			西洋の美術初歩（1単位） これだけは知っておきたい西洋の美術											
			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											
			経済学基礎（1単位） 芸大生のための経済・お金の基礎知識											
			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											
								彫刻基礎演習（2単位）※教職 彫刻分野の基礎を身につける。						
						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。								
						絵画基礎演習（2単位）※教職 絵画分野の基礎を身につける。								
								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） 1年次の学修・制作を統合する											
			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				リーディングスキル2（1単位） 日本語の読解と表現の技術について考えなおす力を身につける				ゲームクリエイション基礎2（2単位） ゲーム企画入門			
											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			
	3		美術史1（1単位） 日本・中国の美術の基礎的な歴史を学ぶ	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			構想基礎2（2単位） リサーチと構想2 ー観察-思考-発想力基礎2ー				ゲームクリエイション基礎1（2単位） ゲーム分析と視覚設計			
			リーディングスキル1（1単位） 日本語の読解と表現の技術について学ぶ				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					デジタルリテラシー3（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3		
	夏												クリエイティブプロジェクト（4単位） 個人力と協働力、相互理解を通じて集団でひとつの課題に取り組む	
	2		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	構想基礎1（2単位） リサーチと構想1 ー観察-思考-発想力基礎1ー			芸術立国論（1単位） 京都芸術大学を学ぶ		リーディングスキル2（1単位） 日本語の読解と表現の技術について考えなおす力を身につける				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	
			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	マンディプロジェクト2（2単位） 協働で正解のない問いにのぞむ					マンディプロジェクト2（2単位） 協働で正解のない問いにのぞむ				ベーシックデザイン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	
	1		芸術教養論（1単位） 大学での学び方を学ぶ	情報デザイン概論（2単位） 情報デザインの現在を概観し、ラーニングリテラシーを学ぶ					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				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	
			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	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					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				ベーシックデザイン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	
			美術史1（1単位） 日本・中国の美術の基礎的な歴史を学ぶ											
			リーディングスキル1（1単位） 日本語の読解と表現の技術について学ぶ											