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	与与の情報をもとに、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	文化やデザインの歴史から、未来社会動向に至る知識や、先行研究・事例から導き出されたデザイン原理・芸術理論を体系的に理解し、具体的な制作に活用することができる。	製品やサービスのターゲットユーザーの価値観を理解し、他者視点に立脚した提案ができ、実現のプロセスにおいて協力を仰ぐべき関係者との共創活動に参加し、リーディングすることができる。	より豊かな社会づくりに貢献するため、様々なプロフェッショナルの社会活動領域と実践の関係を研究することで、将来の自己のキャリア形成に活かすことができる。	モノのみでなくコトも含んだ思考で、論理的に活動を遂行し、第三者に伝えることができる。また「課題解決力」のみならず、問いを立てる「課題発見力」を身に付け活用することができる。	固定概念にとらわれない、柔軟なアイデアを発想できるようになる。またデザイン思考の主要構成となる「観察」「分析・計画」「再表現」「検証・改善」のプロセスを自力でアジャイル型で遂行することができる。	創出した価値を的確に表し、魅力的に伝える技法として(アイデア発想、図面化、プロトタイプング、プレゼンテーション、PR、マネジメント)を身につけ、それらを活用し継続的実践に結びつけることができる。	

学年	Q	段階	専門科目			芸術教養科目	
			コース共通科目 (必修)	XTCコース科目 (必修)	PDコース科目 (選択)	芸術教養科目 (必修)	
			コース共通科目 (選択)	XTCコース科目 (選択)	※XTCコースも履修可	芸術教養科目 (選択) ※履修推奨	

4	16 15 14 13	発展	卒業研究・制作 (8単位) 卒業制作					
					テーマ研究・制作2 (2単位) 卒業制作 プレ研究 (領域別ゼミ)			
					テーマ研究・制作1 (2単位) 卒業制作 プレ研究 (領域別ゼミ)			
			進級研究・制作3 (4単位) 進級制作					
3	12 11 10 9	応用	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					
			分野別ゼミ3 (2単位) 価値交換工学			ソフトウェア開発演習 (2単位) ゲーミングエンジン基礎	専門分野別応用3 (2単位) 専門分野別応用演習・学生作品展	
			分野別ゼミ2 (2単位) 体験拡張				専門分野別応用2 (2単位) 領域別応用	
			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					
			キャリアデザイン応用 (2単位) ポートフォリオ		アプリケーション開発演習 (2単位) Webアプリ開発		専門分野別応用1 (2単位) 専門分野別応用演習	
			分野別ゼミ1 (2単位) ブランディング					
2	8 7 6 5	基礎	進級研究・制作2 (4単位) 進級制作					
			キャリアデザイン基礎 (2単位) 自己鑑賞・キャリア志向確認			専門分野別基礎 (2単位) ファブリックデザイン基礎、照明デザイン基礎、パッケージデザイン基礎、CMFデザイン基礎		
			ソーシャルデザイン論 (2単位) 社会的課題の問題発見・解決	プロジェクト実践演習2 (2単位) 企画・外部交渉・実施				プログラミング演習 (2単位) プログラミング基礎
			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				彫刻基礎演習 (2単位) ※教職 彫刻分野の基礎を身につける。	
			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				デザイン基礎演習 (2単位) デザイン分野の基礎を身につける。 ※教職 (編入生用)	
			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					
								表現技法応用2 (2単位) 映像・編集
			コンセプトメイキング (2単位) 現代における芸術的アプローチの模索	マーケティング実践 (2単位) プロモーションとディレクション演習				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
			国際政治学 (1単位) 国際社会における国家間の関係や政策の基礎を学ぶ	プロジェクト実践演習1 (2単位) 企画・外部交渉・実施				
			スタートアップ思考3 (2単位) チーム運営				UI/UX 2 (2単位) UI/UXデザイン応用 GUI制作	絵画基礎演習 (2単位) ※教職 絵画分野の基礎を身につける。
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				プレゼンテーション演習 (2単位) プロジェクトマネジメントとブランニング技法	3DCAD演習2 (2単位) 3次元CADソリッドワークス応用			

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	文化やデザインの歴史から、未来社会動向に至る知識や、先行研究・事例から導き出されたデザイン原理・芸術理論を体系的に理解し、具体的な制作に活用することができる。	製品やサービスのターゲットユーザーの価値観を理解し、他者視点に立脚した提案ができ、実現のプロセスにおいて協力を仰ぐべき関係者との共創活動に参画し、リーディングすることができる。	より豊かな社会づくりに貢献するため、様々なプロフェッショナルの社会活動領域と実践の関係を研究することで、将来の自己のキャリア形成に活かすことができる。	モノのみでなくコトも含んだ思考で、論理的に活動を遂行し、第三者に伝えることができる。また「課題解決力」のみならず、問いを立てる「課題発見力」を身に付け活用することができる。	固定概念にとらわれない、柔軟なアイデアを発想できるようになる。またデザイン思考の主要構成となる「観察」「分析・計画」「再表現」「検証・改善」のプロセスを自力でアジャイル型で遂行することができる。	創出した価値を的確に表し、魅力的に伝える技法として(アイデア発想、図面化、プロトタイピング、プレゼンテーション、PR、マネジメント)を身につけ、それらを活用し継続的実践に結びつけることができる。	

学年	Q	段階	専門科目			芸術教養科目	
			コース共通科目 (必修)	XTCコース科目 (必修)	PDコース科目 (選択)	芸術教養科目 (必修)	
			コース共通科目 (選択)	XTCコース科目 (選択)	※XTCコースも履修可	芸術教養科目 (選択) ※履修推奨	

1	入 門	4	進級研究・制作1 (2単位) 進級制作				
			境界科学技術応用 (2単位) 境界領域科学技術への理解		UI/UX1 (2単位) UI/UXデザイン基礎 UX概念	専門分野別入門 (2単位) 各専門分野の基礎知識と演習	
			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			デジタルファブリケーション実習 (2単位) デジタルファブリケーション基礎	
			デジタル造形入門 (2単位) デジタル造形のための基礎的なリテラシーを修得する				
			プロダクトデザイン基礎 (2単位) ユーザビリティ軸のデザイン基礎		プロダクトデザイン基礎 (2単位) ユーザビリティ軸のデザイン基礎		
			CMF入門 (2単位) 色彩学や素材加工に関する基礎知識		ブランドマーケティング (2単位) プレゼンとコミュニケーション	スタートアップ思考2 (2単位) スタートアップ思考とマネタイズの実践/検証	3DCAD演習1 (2単位) CAD基礎
		3	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				
			芸術基礎演習1 (2単位) IllustratorとPhotoshopの基礎を知る				
		夏				表現技法応用1 (2単位) 写真・グラフィック	
		2	スタートアップ思考1 (2単位) スタートアップ思考とお金の理解	芸術立国論 (1単位) 京都芸術大学を学ぶ		プランニングベーシック (2単位) 発想/デザイン思考ベースのプランニング	製図基礎 (2単位) 2次元製図の基本スキル
			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				造形演習2 (2単位) 立体造形の基礎スキル、樹脂加工塗装と金属加工の基礎演習 (FABライセンス2)
1					表現技法基礎 (2単位) Adobeグラフィック系ソフトの基本スキル		
	プロダクトデザイン概論 (2単位) 概論・デザイン史			プレゼンテーションベーシック (2単位) 企画書作成・プレゼン	造形演習1 (2単位) 立体造形の入門スキル、木材加工の基礎演習 (FABライセンス1)		
	芸術教養論 (1単位) 大学での学び方を学ぶ				造形基礎 (2単位) デザインスケッチの基本スキル		
					コンピュータ基礎 (2単位) コンピュータ基礎		