

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		社会と舞台芸術の密接なかかわりを理解し、新たな舞台芸術の創造と発信に向けて多角的に知識や情報を収集し理解できる。	舞台芸術が他者との協働によって成立していることを体験的に理解し、主体性と協調性を持ち合せることで一つの目標に向かって役割や役職の異なる他者と協働できる。	観客が存在してこそその舞台芸術であることを体験的に理解し、社会の縮図たる観客に多面的な価値観を提供することでより良い社会の形成に貢献できる。	自分を取り巻く社会の動向と戯曲や作品の世界観を論理的に統合し自らの考えを提案できる。また、自身の専門性に応じた戯曲や作品の分析、論理的思考が展開できる。	分析や思考から得られた発想を自身の専門性に応じてデザイン、プラン、役づくりなどへ発展させることができる。さらに、他者や他の役職と協働しリハーサルを体系的に展開できる。	独創性と協調性とを発揮し、作品テーマや世界観を説得力をもって広く社会へ表現することができる。

学年	Q	段階	専門科目			芸術教養科目	
			コース共通科目（必修）	舞台デザインコース科目（必修）	演技・演出コース科目（選択）	芸術教養科目（必修）	
			コース共通科目（選択）	舞台デザインコース科目（選択）	※舞台デザインコースも履修可	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） 社会へ向けた卒業制作公演の実施／論文、戯曲等の執筆							
	15									
	14						舞台芸術・総合演習2（2単位） 卒業制作公演準備2／論文執筆準備2			
	13					舞台芸術・総合演習1（2単位） 卒業制作公演準備1／論文執筆準備1				
3	12	応用	進級研究・制作3（4単位） 社会への第一歩となる作品を企画、準備する							
			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	先端・舞台デザイン研究（2単位） 専門の領域を超えて舞台デザインの現在から未来と社会の関係を考察する						
			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	社会実装プロジェクト4（2単位） 芸術と社会の関係を学び社会人に必要とされる能力を身につける：上級						
				社会実装プロジェクト3（2単位） 芸術と社会の関係を学び社会人に必要とされる能力を身につける：中級			リサーチ・スタディ3（2単位） 論文執筆	公演演習（4単位） 舞台作品を社会に発信することを学ぶ @春秋座		
	11						メディア・テクノロジー総合演習（2単位） ファイナル・プロジェクト	舞台デザイン専攻研究発展2（2単位） 大劇場でのデザインを生み出し実現するための方法論を研究・実践する		
			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	公演準備演習2（2単位） 演劇／ミュージカル公演リハーサル	キャリアデザイン（2単位） 企業研究／インターン演習／オーディション演習	リサーチ・スタディ2（2単位） 論文執筆のためのリサーチ・テクニック	舞台デザイン専攻研究発展1（2単位） 春秋座（大劇場）規模での公演のためのデザイン技法を研究する		
	9			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	社会実装プロジェクト2（2単位） 芸術と社会の関係を学び社会人に必要とされる能力を身につける：初級					
				リサーチ・スタディ1（2単位） 舞台創造、論文執筆のためのリサーチ・テクニック	公演準備演習1（2単位） 演劇／ミュージカル公演リハーサル	舞台デザイン専攻社会実装（2単位） 各専門領域での社会でのデザイン活動に参加して自身の専門性を探求する				
			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	社会実装プロジェクト1（2単位） 芸術と社会の関係を学び社会人に必要とされる能力を身につける：入門						
	2		8	基礎	進級研究・制作2（4単位） 舞台作品を社会に発信することを学ぶ @studio21					
					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					舞台デザイン専攻研究応用2（2単位） 小劇場でのデザインを生み出し実現するための方法論を研究・実践する
					メディア・テクノロジー特論2（2単位） データ・ビジュアライゼーション データとアウトプットの物語化					
空間論（1単位） 「空間」を科学的に考え、展示空間の構成力を養う										
7		作品研究4（2単位） 日本の伝統芸能 ー演劇における「伝統」と「現代」	公演準備演習基礎（2単位） 演劇公演の準備過程を体験する					舞台デザイン専攻研究応用1（2単位） studio21（小劇場）規模での公演のためのデザイン技法を研究する	ミュージカル演習応用（1単位） ミュージカル・パフォーマンス	
		作品研究3（2単位） 西洋の古典演劇 ーシェイクスピア演劇								
		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								
		文学入門（1単位） 芸術としての文学								
夏		色彩論1（1単位） 色彩を感じ、「色」を科学的に考える				舞台作品特講・劇作（2単位） オリジナル戯曲の創作				
		6	作品研究2（2単位） ミュージカル、エンターテインメント				舞台デザイン基礎研究2（2単位） 舞台デザインを多角的に再考し、自身の専門職へのロードマップを研究する	演技・演出基礎2（2単位） シェイクスピア劇を演じる		
作品研究1（2単位） 現代演劇							ミュージカル演習基礎2（2単位） ブロードウェイ型ミュージカル基礎2			
演技表現演習2（2単位） 俳優の素養として京舞を学ぶ										
メディア・テクノロジー特論1（2単位） データ・サイエンス（リサーチ） データ収集のアナザーモデル										
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										
デザイン概論（1単位） 「デザイン」とは何か？										
5	演技表現演習1（2単位） 俳優の素養として殺陣を学ぶ	舞台デザイン基礎研究1（2単位） 専門の領域にとらわれず自分の専門性を考察する力を身につける	舞台芸術プランニング（2単位） 業界研究／アート・マネージメント	演技・演出基礎1（2単位） 自分から離れたキャラクターを演じる			ミュージカル演習基礎1(2単位） ブロードウェイ型ミュージカル基礎1			
	心と身体の健康（1単位） 生涯にわたり健康的な生活を送るための基礎的理解									

ディ ィ ブ ロ マ ・ ポ リ シ ィ	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カ	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		社会と舞台芸術の密接なかかわりを理解し、新たな舞台芸術の創造と発信に向けて多角的に知識や情報を収集し理解できる。	舞台芸術が他者との協働によって成立していることを体験的に理解し、主体性と協調性とを持ち合せることで一つの目標に向かって役割や役職の異なる他者と協働できる。	観客が存在してこそその舞台芸術であることを体験的に理解し、社会の縮図たる観客に多面的な価値観を提供することでより良い社会の形成に貢献できる。	自分を取り巻く社会の動向と戯曲や作品の世界観を論理的に統合し自らの考えを提案できる。また、自身の専門性に応じた戯曲や作品の分析、論理的思考が展開できる。	分析や思考から得られた発想を自身の専門性に応じてデザイン、プラン、役づくりなどへ発展させることができる。さらに、他者や他の役職と協働しリハーサルを体系的に展開できる。	独創性と協調性とを発揮し、作品テーマや世界観を説得力をもって広く社会へ表現することができる。

学年	Q	段階	専門科目			芸術教養科目	
			コース共通科目（必修）	舞台デザインコース科目（必修）	演技・演出コース科目（選択）	芸術教養科目（必修）	
			コース共通科目（選択）	舞台デザインコース科目（選択）	※舞台デザインコースも履修可	芸術教養科目（選択）※履修推奨	

1	4	入 門	進級研究・制作1（2単位） 短編作品の舞台化を通して協働を体験的に学ぶ									
			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		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		衣装・小道具・制作入門（2単位） 舞台衣装・小道具・制作の基礎を学ぶこ とで舞台デザインを理解する					
							ミュージカル演習入門4（2単位） シアター・ダンス、ミュージカル・ナン バー入門2					
							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					
			作品研究入門2（2単位） 演劇を中心とした舞台芸術の歴史				舞台デザインDX入門（2単位） DX化が進む舞台デザインに必要な デジタルツールの活用方法を学ぶ					
			メディア・テクノロジー概論（2単位） メディア・テクノロジー副専攻の学びべ きテーマと事柄を理解する				舞台音響入門（2単位） 舞台音響の基礎を学ぶことを通じて舞台 デザインを音響の視点から理解する					
			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				ミュージカル演習入門3（2単位） シアター・ダンス、ミュージカル・ナン バー入門1					
			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									
			芸術基礎演習1（2単位） IllustratorとPhotoshopの基礎を知る									
2	夏	入 門	作品研究入門1（2単位） 舞台芸術概論		芸術立国論（1単位） 京都芸術大学を学ぶ	舞台監督・映像入門（2単位） 舞台監督・舞台映像の基礎を学ぶことで 舞台デザインを理解する		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				
			ミュージカル演習入門2（2単位） ダンス、ボーカルの基礎を学ぶ			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		舞台照明入門（2単位） 舞台照明の基礎を学ぶことを通じて舞台 デザインを照明の視点から理解する		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					
							プロジェクト入門（1単位） プロジェクト活動に必要な能力と ビジネススキルを身につける					
							舞台劇場入門（2単位） 舞台芸術における劇場での作法と心得・ 安全に作業する方法を学ぶ					
							舞台美術・大道具入門（2単位） 舞台美術・大道具の基礎を学ぶことで 舞台デザインを理解する					
							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					
							プロジェクト入門（1単位） プロジェクト活動に必要な能力と ビジネススキルを身につける					
			1	1	入 門	芸術教養論（1単位） 大学での学び方を学ぶ		舞台芸術リテラシー（2単位） 「協働」による表現の可能性を知る		舞台芸術における劇場での作法と心得・ 安全に作業する方法を学ぶ		演技・演出入門1（2単位） モノローグを演じる準備
ミュージカル演習入門1（2単位） ダンス、ボーカルの基礎を学ぶ						舞台美術・大道具入門（2単位） 舞台美術・大道具の基礎を学ぶことで 舞台デザインを理解する						
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						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						
芸術基礎演習1（2単位） IllustratorとPhotoshopの基礎を知る						プロジェクト入門（1単位） プロジェクト活動に必要な能力と ビジネススキルを身につける						