

学校法人立命館  
立命館大学 デザイン・アート学部、大学院デザイン・アート学研究科（仮称）  
教員募集要項

立命館大学デザイン・アート学部、デザイン・アート学研究科（仮称）設置委員会  
委員長 松原 洋子

この度、立命館大学では、2026 年 4 月にデザイン・アート学部、大学院デザイン・アート学研究科（仮称）を設置するために準備を進めております。この度、下記の要領により、教授ないし准教授 1 名を募集いたします。

募集分野	フィジカルアート分野 (物理的時空間に触知認知可能な状態で存在し、身体性を伴う芸術表現・制作分野)
募集職種	任期の定めのない専任教員（教授または准教授）
職務内容・ 担当科目	<p>・以下の科目の担当（講師等のコーディネートを含む）および学部または大学全般の教育・研究・広報・社会貢献に関わる活動、高等学校との連携等に関する活動、大学院における研究指導等に従事する</p> <p>担当科目：</p> <p>（学部） デザイン学 1-6、デザイン学生成プロジェクト演習 1・2、デザイン学総合研究 1・2、卒業演習 1・2、フィジカルアート表現基礎（絵画）、フィジカルアート表現基礎（立体造形）、フィジカルアート表現基礎（身体パフォーマンス）、フィジカルアート表現応用（インスタレーション）、現代アートなど</p> <p>（研究科） 新領域デザイン学特論Ⅰ・Ⅱ、フィジカルアート表現演習、新領域デザインリサーチ方法論研究Ⅰ・Ⅱ、新領域デザイン学研究Ⅰ・Ⅱなど</p>
募集人数	1 名
求める 教員像	<p>立命館憲章、建学の精神、教学理念および「立命館大学デザイン・アート学部、大学院デザイン・アート学研究科（仮称）概要」を理解し、高等教育・研究に携わる者としての社会的責務を自覚し、法令遵守はもとより、基本的人権を尊重し、誠実かつ公正に職務を遂行し、高い倫理性と社会的良識に則って行動できる方</p> <p>（「立命館憲章」等については、立命館大学または学部（研究科）のホームページ、「立命館大学デザイン・アート学部、大学院デザイン・アート学研究科（仮称）概要」については本要項の添付資料をご確認ください）</p>
着任時期	2026 年 4 月 1 日
応募資格	<p>以下のすべてを満たし、上記の着任時期より勤務可能な方</p> <p>① 募集分野に関する博士学位または同等の研究業績を持つ方</p>

	② 募集分野に関する論文・研究業績を持つ方 ③ 募集分野に関する作品・制作物の社会公表実績を持つ方 ④ 募集分野に関する高等教育課程における教育実績を有する方 ⑤ 募集分野に関する新進の表現者・社会実践者・実務者（非常勤／授業担当講師など）を組織・コーディネートして教育実践を遂行できる方 ⑥ 募集分野に関する社会や企業組織と連携した研究教育・作品制作プロジェクトを運営・コーディネートできる方
雇用契約期間	任期の定めなし（試用期間なし）
所属・勤務地	デザイン・アート学部、デザイン・アート学研究科（仮称）・衣笠キャンパス（京都府） なお、学部・研究科の設置後は、びわこ・くさつキャンパス（滋賀県）、大阪いばらきキャンパス（大阪府）で開講される科目をご担当頂く場合があります。
担当授業時間	通年平均 5 授業時間（1 授業時間は 90 分） ※上記担当授業時間を超えて授業担当を命じることがあります。
休憩	労働基準法の定めに応じた休憩を付与します。
休日	土・日・祝日、夏期／年末・年始休日、その他大学が定める休日 但し、一部の土曜日・祝日が授業日・統一補講日となる場合があります。
給与等	(1) 月額本俸：（教授例）35 歳 491,000 円、40 歳 571,000 円、 45 歳 645,000 円、50 歳 689,000 円 ※いずれも 2023 年度実績 (2) 賞与：年 2 回（6 月・12 月） (3) 手当：通勤手当、職務手当、超過時間手当
定年	教授 65 歳、准教授 60 歳（※准教授には継続雇用制度あり）
社会保険	雇用保険、労災保険、社会保険制度完備
募集者	学校法人立命館
その他	○本学は女性活躍推進法の趣旨に則り、女性の積極的な応募を歓迎します ○本学はワークライフ・バランスに関する諸制度を整備しています <立命館大学男女共同参画推進リサーチライフサポート室ホームページ> <a href="http://www.ritsumeit.ac.jp/research/rsupport/">http://www.ritsumeit.ac.jp/research/rsupport/</a> ○本学は、各キャンパス内全面禁煙です
応募締切日	2024 年 5 月 27 日（月） ※応募書類必着

提出書類	<p>① 履歴・業績書（所定様式）  ※所定様式は以下の立命館ホームページよりダウンロードできます  <a href="https://www.ritsumeikan-trust.jp/publicinfo/recruitment/detail-da/">https://www.ritsumeikan-trust.jp/publicinfo/recruitment/detail-da/</a></p> <p>② 主要研究業績（著書または論文、3 件以内）  ③ 最終学位の証明書および修了・卒業証明書  ④ 教育・研究上の抱負、特色ある能力・経験を記述した書面（書式自由）  ⑤ 主要な作品および制作物（5 件以内）を解説したポートフォリオ</p> <p>※提出書類は返却いたしません</p> <p>※募集にあたり本学が入手した情報は、採用選考および採用後の人事管理以外の目的では使用いたしません</p>
選考方法	<p>① 書類選考  ② 面接審査（※模擬講義や研究報告を行っていただく場合があります）</p> <p>※採否については電子メールにて通知します</p>
応募書類の提出先	<p>提出書類をすべて PDF ファイルにして、以下の URL からご提出ください。</p> <p>提出先 URL :  <a href="https://rw.ritsumei.ac.jp/survey/SVA20D0.html?key=SUR20240328131646993217732">https://rw.ritsumei.ac.jp/survey/SVA20D0.html?key=SUR20240328131646993217732</a></p> <p>※ご応募いただく際は、アカウントのご登録が必要です。</p> <p>もし、主要研究業績として著書を現物でご提出される場合は、以下の住所に郵送してください。</p> <p>〒604-8520 京都市中京区西ノ京朱雀町 1  学校法人立命館 総合企画課 教員人事係 宛</p> <p>※応募封筒には、「『フィジカルアート分野』応募書類在中」と朱書きし、必ず書留郵便にて送付してください</p> <p>※応募締め切り日必着で郵送してください</p>
問い合わせ先	<p>学校法人立命館 総合企画課 担当：土山</p> <p>TEL：075-813-8130</p> <p>e-mail：da2026@st.ritsumei.ac.jp</p>

## 立命館大学デザイン・アート学部、大学院デザイン・アート学研究科(仮称)概要

### 1. 学部・研究科設置の意義 一次世代研究大学への貢献

立命館学園は、1900 年の創設以来、建学の精神を「自由と清新」、教学理念を「平和と民主主義」としてきた。さらに 2006 年には立命館憲章の制定にて「人類の未来を切り拓くために、学問研究の自由に基づき普遍的な価値の創造と人類の諸課題の解明に邁進する」ことを謳い、世界と日本の平和的・民主的・持続的発展に貢献するという教育・研究機関としての根源的な使命と役割を明示し、その具現化に努めてきた。

立命館大学におけるデザイン・アート学部およびデザイン・アート学研究科(仮称)の設置は、学園の根幹である「建学の精神」、「教学理念」、「立命館憲章」に則り、人工知能や仮想・複合現実などのデジタル情報技術の発展を背景にした、人間本来の思考と創造性のあり方自体が問い直されるべき社会的要請に応えるために、フィジカルからデジタルに拡張し融合した未来の生活世界を感性豊かに創造できる人材を育成すべく、次世代研究大学を謳う総合大学としての立命館大学の新たな発展を図ることを目的としている。

### 2. 学部・研究科を設置する社会的背景及び必要性

経済活動が多様化し複雑性を増す社会環境のもと、企業をはじめとした組織体の活動においては、自らの存在意義を再確立し、モノやサービスの機能・品質がコモディティ化している時代に独自性をもって取り組みの差別化を図り、国内外の社会的ニーズを生み出すための創造性あるイノベーション人材の育成が求められている。加えて、物質的欲求が満たされ、人間の欲求が高次化することによって文化的消費も多様化、細分化される傾向にあり、多様性や個性への理解がなければ独創的な企業・組織活動は展開できない状況にある。

この状況に対して、人間社会や自然科学への新たな見方や新たな価値観等の着想を、デザイン・アートの持つ多様な機能・効用から得ることが有用となる。さらに、デザイン・アートを通じて創発性を高めることは、企業活動のみならず、地域社会における文化の創造力を高め、尺度や価値観が多様化する人々の幸福度やウェルビーイングを高めることに繋がる。また、文化芸術立国の実現に向けた「文化芸術推進基本計画(第一期)」(2018 年)や経済産業省における「高度デザイン人材育成ガイドライン」(2019 年)の策定などに見られる政府の動向においても、デザイン・アートがもたらす美的価値および社会的・経済的価値、またその思考特性を通じた価値創出と人材の育成への期待が高まっていることが認識できる。

一方、現在のデザイン・アートを取り巻く現況において、①デザインの専門性の喪失、②デザイン思考におけるアートの観点の喪失、③デザインの定義の曖昧性、④日本の歴史と文化を踏まえたデザイン教育研究の不在、⑤デジタルネイティブのデザイン教育研究の不在、が社会的課題として認識できる。

#### ① デザインの専門性の喪失

国内でのデザインを取り巻く社会的状況の歴史的な変遷を見ると、プロダクトデザインやインダストリアルデザイン、ブランドコミュニケーションデザインなど、経済活動への貢献の観点からデザインが取り扱われる状況が続いてきた。また、デザインの社会化が進み、持続可能な社会のシステム構築やそのためのビジョン形成、DX に関わるデジタルと人間の円滑な接点(インタフェース)の検討、地域コミュニティの活性化など、様々な現場でデザインに関わる活動が実践されている。その実践は多様な領域にさらに拡張し、これまでデザインに関係が希薄だった分野に広くデザインの実践知が浸透した。

この「デザインの民主化」現象により、デザインの専門知自体も拡散し、デザイン本来の意義が踏まえられずに十分

な成果が得られない社会実践が多発している混乱した現況がある。言い換えれば、現在、社会においてデザインの民主化によりデザイン知が拡散されたことで、逆説的に「デザインの専門性」という中心の喪失が起こっている。このような事態を批判的に検討し、同時代における「デザインの専門性」＝「デザイン学」という中心を(再)構築するために、現代社会におけるデザイン教育の意味・意義とそのあるべき実践を担う場が求められている。

## ② デザイン思考におけるアートの観点の喪失

近年の特徴的なデザインに関わる国際的状況として、スタンフォード大学 d.school および米国のデザイン会社 IDEO にて開発された「デザイン思考 (design thinking)」方法論の世界的普及により、「ビジネス活動一般にデザインの考え方を活かす」という認識が主流となった。特にこの文脈では、デザインの持つ「問題解決」の側面が過度に注目され、本来多様な意味や意義を持つ普遍的なデザインの知が見落とされてきた。このデザイン思考の社会的浸透において大きく見落とされてきたもののひとつが、アートの観点である。こうしたデザインとアートが社会的に別々の役割を担うような捉え方に対し、アートの感性や技術を基盤にした新たなデザイン学の創出が求められる。

新たなデザイン学では、このようなアートの感性や技術がデザイン学の再構成の要となる。なぜなら、デザインの応用領域の拡散に伴う「デザインの専門性の喪失」は、もともとデザインの実践において不可分であったアートの要素をデザインから切り離し、「デザイン思考」に典型的なようにデザインを形式知的に方法化した結果として生じたものだからである。バウハウス(ドイツの教育機関:1919-1933)が「技術と芸術の結合」を謳い近代デザインの理念を確立させたように、本学部・研究科では現代に切り離されたデザインとアートの関係を再度本質的に捉えなおし再結合することを目指す。

## ③ デザインの定義の曖昧性

「デザインと〇〇学(自然科学および人文・社会科学諸分野)との融合」のように、デザインの領域横断的な学際性への貢献が社会的・学術的に評価されながらも、そこでは「〇〇学」の専門的観点から有用なデザインの側面のみが限定的に解釈される場合が多く、デザインそのものの知見の広範囲な多様性が看過され狭義に捉えられてしまっている傾向にある。よって、それぞれの応用分野において独自に解釈されるデザインの定義の齟齬によってミスコミュニケーションが誘発され、社会におけるデザインの共通認識の形成が難しく、その定義が曖昧模糊となる状況を生み出している。本学部・研究科では、各々の領野におけるデザインの意味を比較検討し、そこに共通のデザイン独自の意味を見出す学びと研究を構築する。

## ④ 日本の歴史と文化を踏まえたデザイン教育研究の不在

これまでに国内他大学で展開されてきたデザイン学系学部・研究科では、工学系や美術系、経営系を基盤にしつつ、西洋デザイン教育研究の源流である欧州(バウハウス)・米国(デザイン思考)等における歴史と文化を多分に含んだまま展開されており、日本の歴史と文化を踏まえた独自のデザイン教育研究を生み出すには未だ至っていない。

本学部・研究科が立地する京都は、世界的にも有数のデザイン・アートのキャピタル・シティであり、様々な文化、歴史や芸術に日常的に触れることができる環境である。この環境は、日本の歴史と文化を踏まえた美的感性を育成するうえで掛け替えのないものであり、デザイン・アートの教育研究において大きな優位性を持つ。また、本学京都衣笠キャンパスには、世界でも有数のデジタル・ヒューマニティーズ型研究を推進し、日本文化・芸術分野や文化情報分野に特化した研究成果と 190 万点以上の文化芸術に関わる作品・資料のアーカイブを擁するアート・リサーチセンターがあり、京都の文化組織、文化人、企業とのネットワークを含むこれらのリソースを、日本の独自性として打ち出す教育研究コンテンツとして最大限に活用できる。

### ⑤ デジタルネイティブのデザイン教育研究の不在

社会のデジタル化はもとより、デザインに関わる技術や思考ツールのデジタル化が急速に進展しているなかで、デザイン教育およびその基礎的な教育に関して、デジタル環境におけるモノと人との存在論・認識論・方法論観点を十分に検討したうえでの教育研究体系は未だ確立されていない。

このような現況において、デジタルに関する知識や技術を体系的に身につけ、自らの感性に基づき表現および研究に展開できる人材を育成するために、④に述べたようにアート・リサーチセンターの研究蓄積、またその情報蓄積(デジタルアーカイブ)の技術の活用が欠かせない。また、学生の学修・研究環境においても、学生が個人のPCを所有・持参して活用すること(BYOD)を前提とし、Zoomのような会議形式概念を超えた、デジタルワークプレイスやVDI(Virtual Desktop Infrastructure)の導入など、DXを積極的に推進し、デジタル環境の整備を行う。

以上の社会環境の変化とデザイン・アートの現況に関わる5つの社会的課題を踏まえ、本学部・研究科では、現在から将来の社会情勢を展望しながら、アートの観点からデザインの位置づけを改め、空洞化しているデザイン学領域に責任をもち、日本の歴史と文化を踏まえた独自の視点とデジタルネイティブのデザイン教育研究によって、世界的なデザイン・アートのキャピタル・シティである京都において専門家、研究者および高度専門職業人を育成する。なお、この新たなデザイン学へ進化は、決してより古いデザイン学の否定や捨象によって生じているものではなく、むしろそれに立脚しつつ、より新しいデザイン学の領域からの逆包摂によって生じる。本学部・研究科はそうした進化の帰結としての、いわばデザイン学の総合知化を踏まえた上で、「総合大学だからこそできるデザイン・アートの知」の創造を謳う。

## 3. 学部・研究科の教学理念

### ＜デザイン・アート学部＞

デザイン・アート学部は、デザイン学を一つのディシプリンとして捉え、歴史都市京都にある総合大学が展開する未来志向の新たなデザイン学を追求しつつ、アートの技術と感性を基盤に自然科学と人文・社会科学領域を横断した教育・研究を展開する。企業や地域社会との連携を重視し、豊かな文化・生活様式や未来への持続可能な社会の形成に関わる創造的な表現活動に取り組む。

本学部でのデザイン・アートの学びは、常に学内外の他者との協働において生成するプロセスのなかにある。教育カリキュラムでは、美的感性に裏打ちされた「問題解決力」「問い直し力」「共創力」「問題発見力」「創造的思考力」を総合的に身につけながら、クリエイティブで柔軟な思考を涵養し、創造性に満ちた文化的生活や社会生活様式、あるべき未来社会像を具現化できる人材を育成する。

### ＜デザイン・アート学研究科＞

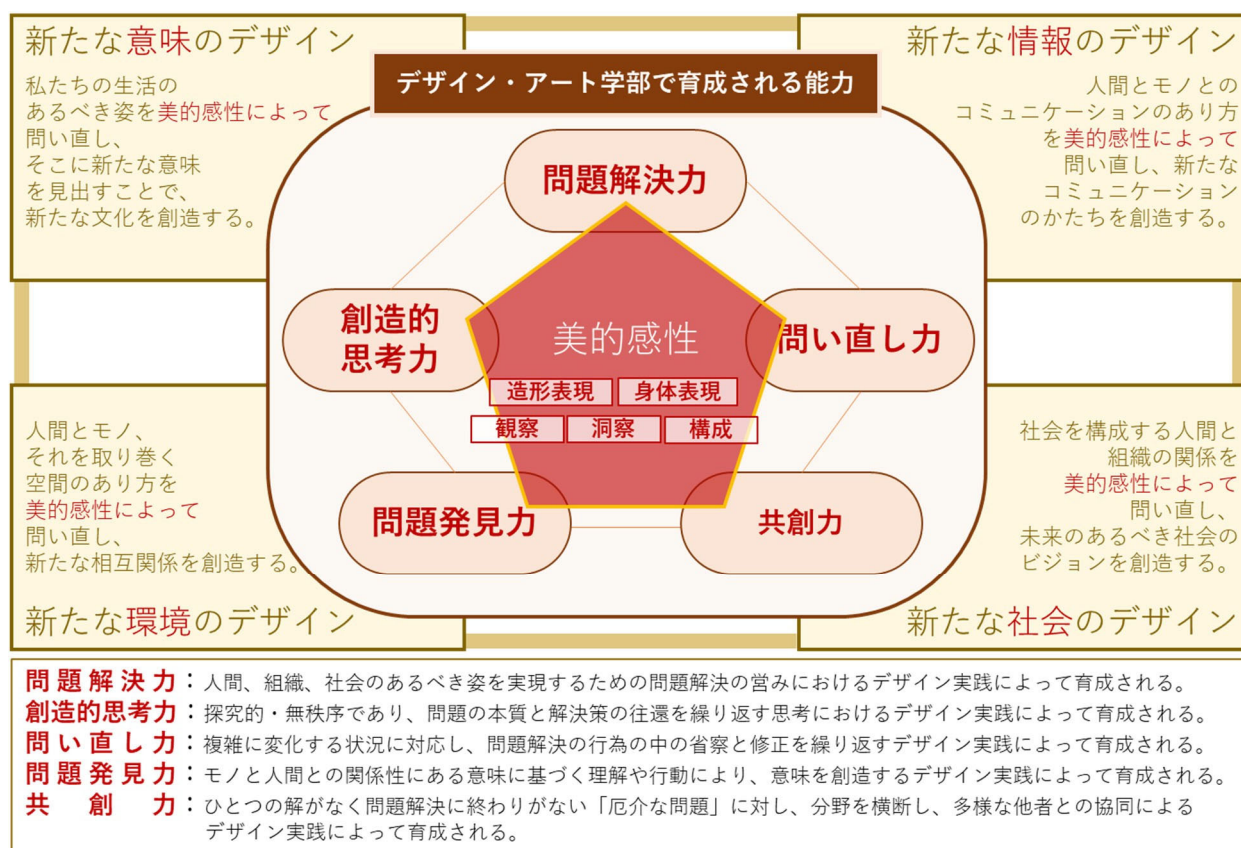
デザイン・アート学研究科は、デザイン学を一つのディシプリンとして捉え、京都という重厚で斬新な知の中心都市において、美的感性に裏打ちされた「問題解決力」「問い直し力」「共創力」「問題発見力」「創造的思考力」を総合して高度に発揮しながら国内外の他者と積極的に協働し、その能力の社会的意義と効用を評価すること(前期課程)、社会にその能力を敷衍するための学術的検証を行うこと(後期課程)によって、フィジカルからデジタルに拡張し融合した未来社会を感性豊かに創造できる研究者および高度専門職業人を育成する。

この理念の基盤に、デザイン学を一つのディシプリンと捉えることを置くとき、デザイン学のディシプリンとは、これまでのデザイン研究の成果から導かれた5つの観点:①問題解決行動としてのデザイン、②省察的实践としてのデザイン、③分野を横断する共通言語としてのデザイン、④思考方法としてのデザイン、⑤「意味の創造としてのデザイン」の複



合として理解される。

このデザイン学のディンプリンとしての5つの観点から、本学部・研究科で育成されるべき能力として「問題解決力」、「問い直し力」、「共創力」、「問題発見力」、「創造的思考力」が定義される。これら5つの能力は、いずれも美的感性による裏打ちを要するものである。これがデザイン学のベースにアートの知と技法が不可分に組み込まれるべき根拠でもある。この美的感性は、ある物事や経験から引き起こされた自らの感覚・感情に基づき、観察、洞察、構成を経て、造形表現と身体表現として実現される実践的過程のなかに宿るものとして捉えられ、本学部・研究科のカリキュラムに編み込まれる。そしてこの美的感性に裏打ちされた5つの能力は、本学部・研究科のカリキュラムがカバーする4つの領域、すなわち「意味のデザイン」、「情報のデザイン」、「環境のデザイン」、「社会のデザイン」の4つのデザインを新たな次元で追究することを可能にする(下図)。



本学部・研究科は、豊かな文化・生活様式や未来への持続可能な社会形成に関わる創造的な活動に取り組む、いわば新たな社会をデザインすることを試みるものであり、これには、自然科学と人文・社会科学を含めた総合知が必要となる。また、社会のデジタル化はもとより、デザインに関わる技術、思考ツールのデジタル化が進展しているなかで、デザイン教育、その基礎的な教育に関して、デジタル環境におけるモノと人との存在論・認識論・方法論の観点を検討した教育体系を必要とする。さらに、人間の頭脳や五感、フィジカル空間で仮説を立て、実験、実習等により実証する活動のみならず、コンピュータや AI などのサイバー空間、デジタル空間でビックデータ解析、AI による推論を通じてシミュレーションするような活動も必然となる。

そこで、フィジカルとデジタルの両面における知識と技能を他者との協働プロセスを通じて涵養することを重視した教

育研究課程を編成する。デザイン・アート系出身学生・社会人、文系出身学生・社会人、理系出身学生・社会人が各々の特性をもったうえで、自身の関心や志向性に基づき、アドホックに「意味のデザイン」「社会のデザイン」「環境のデザイン」「情報のデザイン」の4領域を学びつつ、社会実践プロジェクトにおいて実際に協働していく。このような学びの形態やプロセスが本学部・研究科での文理融合、分野横断のあり方となる。

具体的には、プロジェクト型あるいは「Inquiry-Based Learning」ともいえる課題探究型の協働学習を複数の科目群において設計・実践し、異なる学習歴や多様な個性を持つ学生を混在させ、学びのコミュニティのなかで、相互補完や役割分担を経験させることにより、文理融合、分野横断となる学修を実体化させる。指導する教員体制においても、多領域の異なる専門性を有する教員が集い、集団で教育研究を実践する。

また、本学部・研究科におけるデザイン・アートの学びが常に学内外の他者との協働において生成するプロセスのなかにあることを踏まえ、「まち・社会全体をラーニングプレイス」と捉えた、大学の学びをキャンパスの外に広げた多様な社会での学びの場および企業や社会との連携において、豊かな文化・生活様式や未来への持続可能な社会の形成に関わる創造的な表現活動に取り組む。さらに、この多様な社会での学びの場を高次元に構築するために、リアルとともに、オンライン・オンデマンド・バーチャル空間などを利用したバーチャルキャンパス、バーチャルコミュニティ、バーチャル授業を導入し、柔軟な学びの機会を設定すること、学生間や教員と学生間の共同作業やコミュニティ形成のプラットフォームを構築する。

#### 4. デザイン・アート学部の概要と教学・カリキュラム

##### <学部概要>

名称	デザイン・アート学部 (College of Arts and Design)
開設年度	2026 年 4 月開設
入学定員	180 名
収容定員	720 名
学位名称	学士 (デザイン・アート) (Bachelor of Arts and Design)
学位分野	美術関係を中心とした学位分野を想定
キャンパス	衣笠キャンパス
資格課程	学芸員



# <学部教学概要>

分野	科目区分	特徴や概要	
専門	Design in Society  全学生 受講	<p>「生成するプロセス」への参画</p> <p>この科目群では、他者との協働において生成するプロセスへの参画を通して、デザイン・アートの実践知を修得する。2 回生は「デザイン学生生成プロジェクト演習 1・2」で専門領野の異なる複数の教員から考案されるデザイン・アートに関わる最新のテーマ・トピックに基づいたプロジェクトへ参画する。3 回生は「デザイン学総合研究 1・2」で専任教員の主要研究テーマに基づくプロジェクトへ参画する。これらのプロジェクト実践型授業への参画を通じて、自分の研究テーマを明確化したうえで、4 回生での「卒業研究」に臨むことになる。</p>	
	Design Studies  全学生 受講	<p>「生成するプロセス」での経験への意味づけ</p> <p>この科目群では、他者との協働において生成するプロセスへの参画を通して「経験したこと」に対して、自分自身がどのように「意味づけ」していくか、その考え方と方法について学ぶ。この「意味づけ」は、「モノゴトの概念化」というデザイン・アートにおいて最も重要な役割を担うものである。</p> <p>1 回生は「デザイン学 1・2」で本学部でのデザイン・アートの学びを構成する 4 領野からそれぞれの理論的・実践的アプローチを学ぶ。</p> <p>2 回生は「デザイン学 3・4(2 回生配当)」でデザイン・アートに関わるさまざまな社会実践者の取り組み、および専任教員の研究実践から学ぶ。</p> <p>3 回生は「デザイン学 5・6」でデザイン・アートに関わる国内外での最新の社会実践事例から学び、議論し、意味づけしていく。このような古今東西のさまざまなモノやコトの生成について、ケーススタディから自分が参画したプロジェクト(他者との協働において生成するプロセス)への意味づけ(モノゴトの概念化)が、深く広く行えるようになることを目指す。</p>	
	Design Language  全学生 受講	技術群 知識群	<p>「生成するプロセス」を円滑に実践していくための「言語(ランゲージ)」の修得</p> <p>本学部でのデザイン・アートの学びは、常に他者との協働において生成するプロセスのなかにある。そこで本学部では、デザイン・アートに関わるさまざまな「知識」や「技能」を、協働における他者とのコミュニケーションのための「言語(ランゲージ)」と捉える。この科目群に置かれた「知識」と「技能」を身につけていくことで、さまざまな他者との協働を円滑に、そして効果的に実践していくことが可能となる。</p> <p>また、本学部では自分の学びのプロセス自体もデザインの対象と捉える。つまり、ひとりひとりが自身のビジョンとその実現のための計画に基づき、この科目群に置かれた「知識」と「技能」をどの順番で、どのタイミングで身につけていくか、自分の学びを自分自身でデザインしていく主体的な姿勢が求められる。</p>
	卒業研究	本学部では卒業研究を必修科目として設定する。	
言語	外国語科目	プロジェクト発信型の「PEP(Project-based English Program)」を発展させた英語教育の導入を進めていく。	
教養	教養科目	教養科目は、学部の専門領域からより幅広い分野の知識を修得し、自らの専門分野を相対化させ深めるとともに、多面的に思考・判断できる力量を身につける。	

# <学部カリキュラム表>

分野	科目区分	1回生		2回生		3回生		4回生		
		1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター	7セメスター	8セメスター	
言語	外国語科目	英語S・英語P		英語S1/英語S2/英語S3/英語S4 英語P1/英語P2/英語P3/英語P4						
教養	教養科目	全学教養科目								
専門	Design in Society [DiS]				デザイン学学生 プロジェクト 演習 1	デザイン学学生 プロジェクト 演習 2	デザイン学 生成総合 研究 1	デザイン学 生成総合 研究 2	卒業演習 1	卒業演習 2
	Design Studies [DS]		デザイン学 1	デザイン学 2	デザイン学 3	デザイン学 4	デザイン学 5	デザイン学 6		
	Design Language [DL]	導入 I	デザイン・アート技能基礎 [DL-S-I-a] デザインリサーチ / デザインリサーチのためのアカデミック・ライティング / デジタルビジュアルデザイン基礎 / Webデザイン基礎 / アート・ドキュメンテーション / デザイン・アートのためのプログラミング / デザイン・アートのための製図 アート表現基礎 [DL-S-I-b] デジタルアート表現基礎（絵画） / デジタルアート表現基礎（立体） / フィジカルアート表現基礎（身体パフォーマンス） / フィジカルアート表現基礎（絵画） / フィジカルアート表現基礎（立体）							
			技能 群 [S]	デザインする/デザインされる 意味 [DL-S-M-a] デザイン評価法 / 作品の分析技術実習 / 美術品・工芸品のデジタル化技術実習 / 工芸・美術品の社会活用実習 / デジタル文化資源の活用実習 / パフォーマンス制作と記録 / データベース構築実習 / テキストマイニング デザインする/デザインされる 情報 [DL-S-M-b] デザインとAI・人工知能・機械学習 / デザインとバーチャルリアリティ / デザインのためのビッグデータ解析 / Webアーカイブ技術 / Webコンテンツ活用システム / デジタルファブリケーション / コンピュータグラフィックス/ サウンド処理 / 音響・音声アーカイブ デザインする/デザインされる 環境 [DL-S-M-c] コミュニティデザイン / ヴィジュアルライゼーション / CAD / CG演習 / 実測演習 / 地域調査法 / まちづくり演習 / ランドスケープ・プランニング デザインする/デザインされる 社会 [DL-S-M-d] デザインエスノグラフィ / サービスデザイン / アートマネジメント実習 / ミュゼオロジー実習 / グラフィックファシリテーション / ワークショップデザイン アート表現応用 [DL-S-M-e] デジタルアート表現応用（インスタレーション） / フィジカルアート表現応用（インスタレーション）						
		導入 I		デザイン・アート知識基礎 [DL-K-I-a] デザイン理論 / グローバルデザイン論 / デザイン態度論 / デザイン・アートとビジュアルコミュニケーション / インダストリアルデザイン論 / デジタルヒューマニティーズ概論 / デザイン・アートとコンピュータ基礎 / 地域デザイン論 / 人間中心デザイン論 / 京都・伝統文化論 / 芸術批評論						
				知識 群 [K]	デザインする/デザインされる 意味 [DL-K-M-a] 視覚文化表現論 / デザインと人類学 / 芸能・演劇史 / 工芸・産業史 / 視覚文化・芸術史 / 身体表現論 / 音楽とデザイン / 現代アート論 デザインする/デザインされる 情報 [DL-K-M-b] デジタルメディアデザイン論 / デザインと知覚 / デザインとコンピュータ応用 / デザインのための数理 / デジタルアーカイブ概論 / 感性・認知情報処理論 / メディア処理論 / デザインと人間工学 / デザインのためのデータマイニング デザインする/デザインされる 環境 [DL-K-M-c] コ・デザイン論 / 都市地域論 / 景観論 / 地理情報科学 / 建築意匠論 / 建築空間論 / 日本庭園文化史 / 歴史まちづくり デザインする/デザインされる 社会 [DL-K-M-d] 戦略的デザイン論 / デザインとマーケティング / デザインと行政 / デザインと知的財産権 / デザインマネジメント論 / アートマネジメント論 / ミュゼオロジー / 美術教育論					
		卒業研究								

履修指定

必修

## 5. デザイン・アート学研究科の概要と教学・カリキュラム

### <学部研究科概要>

名称	デザイン・アート学研究科 (Graduate School of Science in Arts and Design)
開設年度	2026 年 4 月開設
入学定員	博士課程前期課程 20 名 主として社会人を対象とした 1 年制、および 2 年制課程を設置 博士課程後期課程 5 名
収容定員	博士課程前期課程 40 名 博士課程後期課程 15 名
学位名称	修士 (デザイン・アート学) (Master of Science in Arts and Design) 博士 (デザイン・アート学) (Doctor of Science in Arts and Design)
学位分野	美術関係を中心とした学位分野を想定
キャンパス	衣笠キャンパス

### <研究科教学概要>

	科目区分	特徴や概要
前期課程	研究指導科目	研究指導を受けながら、修士論文または課題研究の完成に向けた活動に取り組む。
	新領域デザイン学基盤科目	デザイン・アートに関する研究領域に特化した研究方法論やリサーチ手法、アカデミックライティングなどを学ぶ。
	新領域デザインランゲージ科目	「理論」と「技能」に区分され、「理論」では、意味・情報・環境・社会の4視座から学び、「技能」では、アートの視座からデジタル造形表現やフィジカル造形表現を学ぶことに加え、理系・文系視座の双方からデザイン・アートに関わる実践の評価法について学ぶ。
後期課程	研究指導科目	研究指導を受けながら、博士論文の完成に向けた活動に取り組む。
	新領域デザイン学特別研究	専門領域の異なる複数の教員や研究者から考案されるデザイン・アートに関わる最新のテーマ・トピックに基づいた研究実践プロジェクトへ参画することによって、多様な領域において独自の研究を行う学生が集い、高度な専門性と研究知見の融合を図り、デザイン・アート領域の新たな実践知を生成・修得する。

## <研究科カリキュラム表(博士課程前期課程 2 年制)>

科目区分	1年生		2年生	
	1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター
研究指導科目	新領域デザイン学研究Ⅰ		新領域デザイン学研究Ⅱ	
新領域デザイン学 基盤科目	新領域デザイン学特論Ⅰ 新領域デザインリサーチ方法論研究Ⅰ	新領域デザイン学特論Ⅱ 新領域デザインリサーチ方法論研究Ⅱ		
新領域 デザイン ランゲージ 科目	理論	グローバルデザイン論 / デジタルメディアデザイン論 / コンピューティングデザイン論 / デジタルデータデザイン論 / デジタルデザインヒューマニティーズ論 / ローカルデザイン論 / デザインリーダーシップ論 / 戦略的デザインマネジメント論		
		デジタルアート表現演習(夏期集中) / フィジカルアート表現演習(夏期集中) / デザインフィールドワーク演習(夏期集中)		
	技能	デジタルデザイン表現演習 / デザイン科学評価法演習 / 質的デザイン評価法演習 / デジタルアーカイブ演習 / ファシリテーションデザイン演習		

## <研究科カリキュラム表(博士課程前期課程 1 年制)>

科目区分	1年生	
	1セメスター	2セメスター
研究指導科目	新領域デザイン学研究Ⅰ	新領域デザイン学研究Ⅱ
新領域デザイン学 基盤科目	新領域デザイン学特論Ⅰ 新領域デザインリサーチ方法論研究Ⅰ	新領域デザイン学特論Ⅱ 新領域デザインリサーチ方法論研究Ⅱ
新領域 デザイン ランゲージ 科目	理論	ローカルデザイン論 / デザインリーダーシップ論 / 戦略的デザインマネジメント論
		デジタルアート表現演習(夏期集中) / フィジカルアート表現演習(夏期集中) / デザインフィールドワーク演習(夏期集中)
	技能	デジタルデザイン表現演習 / デザイン科学評価法演習 / 質的デザイン評価法演習

## <研究科カリキュラム表(博士課程後期課程)>

科目区分	1年生		2年生		3年生	
	1セメスター	2セメスター	3セメスター	4セメスター	5セメスター	6セメスター
研究指導科目	新領域デザイン学 特別研究Ⅰ	新領域デザイン学 特別研究Ⅱ	新領域デザイン学 特別研究Ⅲ	新領域デザイン学 特別研究Ⅳ	新領域デザイン学 特別研究Ⅴ	新領域デザイン学 特別研究Ⅵ
新領域デザイン学 応用プロジェクト科目	新領域デザイン学応 用プロジェクト研究 Ⅰ	新領域デザイン学応 用プロジェクト研究 Ⅱ	新領域デザイン学応 用プロジェクト研究 Ⅲ	新領域デザイン学応 用プロジェクト研究 Ⅳ	新領域デザイン学応 用プロジェクト研究 Ⅴ	新領域デザイン学応 用プロジェクト研究 Ⅵ

以上