

※2025年6月現在の情報です。なお、入学試験の一部を抜粋しています。内容は予定であり、変更する場合があります。詳細は、今後発行予定の各入学試験要項をご確認ください。

一般選抜

(1) 募集人数

一般選抜 募集人数	全学統一方式 (文系)	学部個別 配点方式 (情報型理系)	共通テスト方式		後期分割方式
			3教科型 (2月選考)	5	
60	35	15	5	5	5

(2) 入試方式

① 全学統一方式(文系) 試験日:2月1日、2月2日、2月3日、2月4日

英語	+	国語	+	1科目選択
				公民 地理歴史 数学

② 学部個別配点方式(情報型理系) 試験日:2月7日

英語	+	数学	+	情報
----	---	----	---	----

③ 共通テスト方式 2月選考の3教科型のみ実施

外国語	+	高得点2科目採用		
		国語	数学	公民
		地理歴史	理科	情報

④ 後期分割方式 2教科型(英語、国語) 試験日:3月7日

英語	+	国語
----	---	----

総合型選抜・外国人留学生入学試験

(1) 募集人数

総合型選抜 AO選抜 入学試験 募集人数	総合評価方式			外国人留学生 入学試験 (後期実施)
	視覚表現型 1期	視覚表現型 2期	ポート フォリオ型	
65	10	20	35	10

(2) 入試方式

① (総合型選抜)AO選抜入学試験  
「総合評価方式(視覚表現型1期 / 2期)」

募集人数	総合評価方式	
	(視覚表現型1期)	(視覚表現型2期)
10名	10名	20名
選考 スケジュール	出願:10月1日(水)~8日(水) 試験:11月2日(日) 合格発表:11月17日(月)	出願:11月13日(木)~20日(木) 試験:12月14日(日) 合格発表:12月22日(月)

選考方法 「書類選考(「エントリーシート」「調査書」等)」、「視覚表現」、「面接」による総合評価(1段階選抜)

入学試験の  
特徴 構想力を重視の総合型選抜と位置づけており、選考を通じてアドミッション・ポリシーに適合する人材かどうかを判断します。

書類選考では、高校3か年で取り組んだ活動、成果に至るまでの過程とその成果、本学部への志望動機、学習計画や今後のビジョンについて、「エントリーシート」等を通して確認します。

「視覚表現」では、本学が設定するテーマに対する「視覚表現」を通じて志願者の創造的な思考、発想を確認するとともに、論理性や説明力などの基礎学力を確認します。

面接試験では、基礎学力を確認するとともに、「エントリーシート」や「視覚表現」についての質疑を通じて、本学部のアドミッション・ポリシーに適合するかを審査します。

\*視覚表現とは、スケッチ、イラスト、写真、図、表など(いずれも表現手段は、アナログ、デジタルを問わない)の視覚に訴える表現をさします。

② (総合型選抜)AO 選抜入学試験  
「総合評価方式(ポートフォリオ型)」

総合評価方式(ポートフォリオ型)	
募集人数	35名
選考 スケジュール	[2段階選抜] 出願:10月17日(金)~24日(金) 第1次選考合格発表:11月21日(金) 第2次選考試験日:11月30日(日) 合格発表:12月10日(水)
選考方法	第1次選考:「書類選考(「エントリーシート」「調査書」等)および「ポートフォリオ」の総合評価 第2次選考:「面接」
入学試験の 特徴	第1次選考の書類選考では、「エントリーシート」を通じて本学部への志望動機、学習計画や今後のビジョンについて本学部のアドミッション・ポリシーに適合する人材かを評価します。また、あわせて出願時に提出いただく「ポートフォリオ」も評価の対象とします。「ポートフォリオ」は、デザインやアートに関わる制作活動や作品のみならず、探究学習などの正課での学習、部活動や自主的な課外活動などの活動実績について、そのコンセプトやプロセスなどが分かるように表現されたものを想定しています。 第2次選考では「ポートフォリオ」および「エントリーシート」等の出願書類をもとに面接を行い、質疑を通じて、アドミッション・ポリシーに適合する人材かどうか判断します。

③ 外国人留学生入学試験(後期実施)

外国人留学生入学試験(後期実施)	
募集人数	10名
選考 スケジュール	出願:2025年11月10日(月)~11月17日(月) 第1次選考合格発表:2025年12月25日(木) 面接試験日:2026年1月10日(土) 合格発表:2026年1月21日(水)

必要受験回:  
2025年度第1回(6月実施)または第2回(11月実施)

必須科目:  
・日本語(記述問題含む)  
・総合科目または数学(コース1またはコース2)のいずれか1科目

出願目安点:  
出願の目安点です。目安点以上を取得していなくても出願要件を満たします。  
・日本語(読解・聴解・聴読解)280点以上 / 400点  
・日本語(記述)35点以上 / 50点

選考方法 第1次選考:日本留学試験の成績  
第2次選考:日本留学試験の成績+面接(オンライン)の総合評価



デザインとアートが会う。  
今までの教育の枠組みにはなかった、新しいスタンダード  
**DESIGN×ART**



デザイン・アート学部設置準備事務局  
〒604-8520 京都市中京区西ノ京朱雀町1  
https://www.ritsumeikan.ac.jp/da/  
da2026@st.ritsumeikan.ac.jp



立命館大学 入学センター  
〒603-8577 京都市北区等持院北町 56-1  
入試情報サイト https://ritsnet.ritsumeikan.jp/



# その感性を、世界に解き放つ。

## 多様な実践を通じてクリエイティブに学ぶ

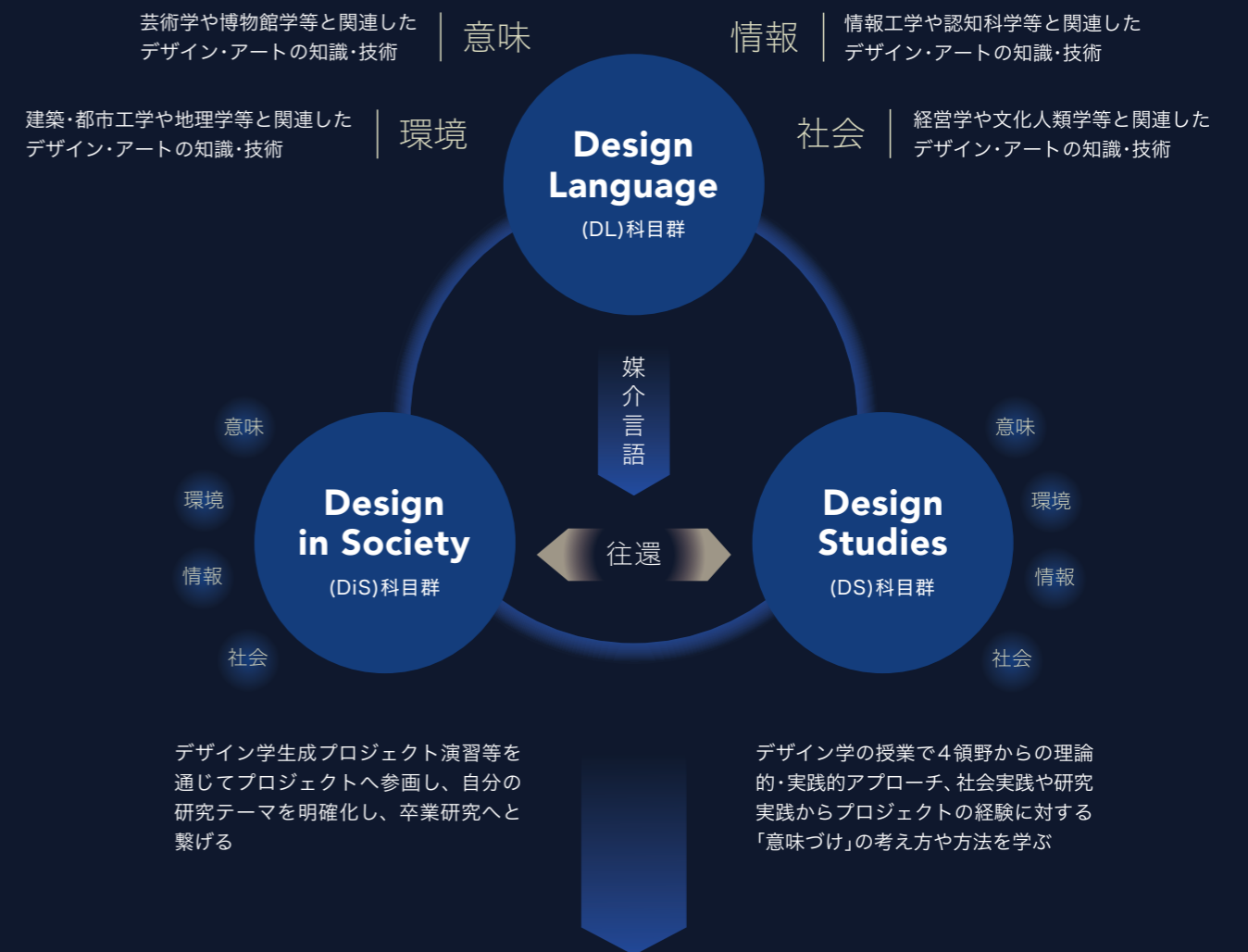
デザイン・アート学部での学びは、プロジェクトの実践を抜きにしては成り立ちません。みなさんの問題意識を掘り下げて、独自の課題を設定し、プロジェクトのかたちで探究してみましょう。学内リソースを用いるだけでなく、外部企業や自治体とコラボレーションする機会も豊富に用意しています。産学連携のプロジェクトや地域内での取り組みを通じて、個々の学生が社会実践のプロセスに参加していくことが期待されます。

社会のデジタル化、グローバル化、そしてAIの進化など、社会が大きく変化する中で、これからは、論理や合理性だけでなく、人の心を動かす「美的感性」や「創造性」がますます必要とされています。

論理的に問題を整理し、解決へと導く力。  
自分の感性で意味を問い直し、かたちにする力。

# DESIGN × ART

この2つのアプローチを自由に行き来できるデザインとアートこそが、これからの社会に新たな価値をもたらす鍵となります。立命館大学デザイン・アート学部は、これらの力を兼ね備えた創造的人材を、多様で複雑な社会課題に新たな視点で挑む存在として、育成していきます。



新たなデザイン学の追求



Design Studies [DS] 科目群	Design in Society [DiS] 科目群	Design Language [DL] 科目群	
		導入[I]	専門[M]
デザイン学1 デザイン学2	プロジェクトの実践から学びます	技能群[S] 知識群[K] <b>デザイン・アート 技能基礎</b> [DL-S] ・デザインリサーチ ・Webデザイン基礎	知識群[K]の科目は時間と場所に縛られないオンデマンド授業を実施します
デザイン学3A デザイン学3B デザイン学4		技能群[S] 知識群[K] <b>アート表現基礎</b> [DL-S] ・デジタルアート表現基礎(絵画) ・フィジカルアート表現基礎(立体造形)	デザインする/デザインされる4分野
デザイン学5 デザイン学6	技能群[S] 知識群[K] <b>デザイン・アート 知識基礎</b> [DL-K] ・デザイン理論 ・グローバルデザイン論	意味 [DL-S] ・アート作品のデジタル分析技術 ・工芸・美術・芸能の社会活用 [DL-K] ・視覚芸術表現論 ・現代アート論	
卒業演習1 卒業演習2	卒業演習1 卒業演習2	情報 [DL-S] ・デザインとバーチャルリアリティ ・コンピューターグラフィックス [DL-K] ・デジタルメディアデザイン論 ・デザインと人間工学	環境 [DL-S] ・コミュニティデザイン ・ジオデザイン [DL-K] ・建築情報論 ・歴史まちづくり
		社会 [DL-S] ・アートマネジメント演習 ・ワークショップデザイン [DL-K] ・戦略的デザイン論 ・デザイン・アートと国際社会	アート表現 [DL-S] ・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)

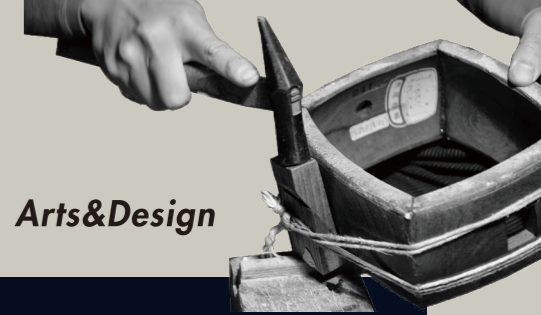
※一部の科目名を抜粋しています

卒業研究

こんなこともできるん



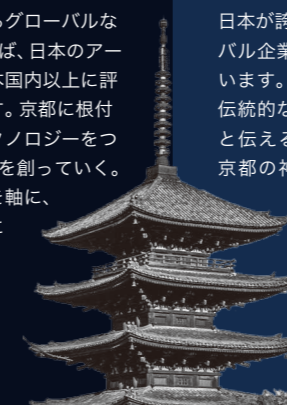
Arts&Design



DA × インダストリアル

グローバルな都・京都から  
コラボレーションで世界へ  
発信していく

京都は世界中で知られているグローバルな街であり、海外に目を向ければ、日本のアーティストやデザイナーは日本国内以上に評価されている側面もあります。京都に根づく伝統工芸や職人の技とテクノロジーをつなげて、これまでにない価値を創っていく。インダストリアルデザインを軸に、プロダクトを実際にかたちにしながら、世界へと発信していきます。



DA × 海外発信

工芸の文化や技術を  
海外に発信する場をつくる

日本が誇る手仕事の技術は今、世界のグローバル企業やハイブランドから注目を集めています。しかし、その歴史や職人の高齢化、伝統的な材料の枯渇といった現状をきちんと伝えることのできる人は減る一方です。京都の神社仏閣や歴史ある企業と連携し、日本のものづくり文化をわかりやすく海外へ発信することのできる人材が集まる場所をつくりたい。



DA × 工芸

工芸産業における  
繋がりをデザインする

工芸作品の原材料や道具がどのように作られ、使われているのかについて学んでいくと、地域や国を超えた繋がりが見えてきます。産業としての工芸に注目し、生産者、制作者との結びつきをみていくことで、改めて日本を深く理解することを試みます。国内のさまざまな地域と連携しながら工芸産業の活性化に関わるプロジェクトを展開します。

DA × 芸術祭

街全体をアートの空間に  
見立て、垣根を超えたイベントを  
デザインする

古い町並みが残る京都には、街のあちこちに小さなアートスペースがあり、生活と芸術が近接しています。学内のギャラリーを中心としながら、街中にあるギャラリーや、町家や解体予定の家屋などに作品を展示する芸術祭も、京都ならではの魅力かもしれません。出展者と参加者の垣根すらも越境した、参加型のイベントデザインを試みます。



DA × 考古学

考古学的な手法を活かして、  
レジリエンスのある社会をつくる

変化の大きい時代において、豊かなレジリエンス(頑健性と柔軟性)を有する社会の構築が求められています。縄文時代を対象とした考古学では、儀礼というものがレジリエンスを育む要素であったことが明らかになってきています。そんな考古学的手法を活かして、問題発見力、創造的思考力、技術解決力、問い直し力といったレジリエントな社会を構築するために必要な能力を培っていきます。



DA × 行政

地域の持続可能性と  
豊かな生活基盤をデザインする

人口減少が進む中で、行政は地域の持続可能性と向き合っていく必要はありません。行政組織、自治体、中央省庁などの市民の生活を支える公的機関が、どのようにデザイン的手法や考え方を活用しているのかという観点で、ソーシャルデザイン、ソーシャルイノベーションについて研究を行います。京都というコンパクトな都市部を中心とし、農山村も有する地域の特性を活かしながら、実践と理論を結びつけながら活動していきます。

新たなキャリアモデル想定の一部例

- ・ビジョンデザイナー  
新しいビジョンを提示、これからのあるべき生活世界の形成に向けた社会課題や市場を構想する
- ・カルチュラルデザイナー  
社会や組織に新たな文化を創り、ライフスタイルとして提案する取り組みを実践する
- ・デザインストラテジスト  
ビジネスとデザイン・アートの融合により可能となる事業戦略を立案する
- ・ビジネスデザイナー  
組織の理念を可視化し、事業価値と顧客価値の両立、サービス、ビジネスをリードする

取得できる資格

学芸員 博物館や美術館等で資料収集、展示、調査研究に携わる専門職員

大学院(研究科)

デザイン・アート学研究科  
アートの技術と感性を基盤に自然科学と人文・社会科学を横断した研究領域を開拓し、新たなデザイン学を追求することを目的としています。

- 設置課程
- ・修士課程(2年制)
  - ・修士課程(1年制)
  - ・博士課程後期課程(2027年設置構想中)

## 総合大学ならではの 多分野との研究、融合

デザイン・アート学部は立命館大学で17番目の学部となります。多くの自然科学系の学部、人文・社会科学系の学部との学びや研究の融合が期待されます。これまで名前のない方法論や専門性を身につけて第一人者になるというそんな未来もありえます。

例えば、デジタル化した生活環境のなかでの新たな道具をデザインするためのフィールドリサーチが必要になったとしたら、どうでしょう？ 情報技術系の学問と文化人類学とデザイン学と美学がかけ合わせることで、「デジタル文化人類デザイン美学」のような領域が構想できるかもしれません。



オープンスタジオ  
(現段階で建設・整備が計画されている建物・施設のイメージ図です)

## 京都も、世界も コラボレーションを 待っている。

## 京都のまち全体が ラーニングプレイス — 京都で、世界で学ぶ —

あなた自身のプロジェクトを、京都のまちにぶつけていきましょう。ふせんにアイデアを書き出すだけでも、スライドショーで発表するだけでもありません。現実の都市を舞台にして、あなた独自のプロジェクトを実施できます。現場で培った経験がもととなり、学びがさらに深まるでしょう。また、デザイン・アート学部の専門施設には、クリエイティブな制作や実務を行うための最新の設備や機材を取り揃えています。スタジオやラボを活用することで、プロジェクトを携えてまちに飛び出すための準備を行い、振り返りのプロセスを経てさらなるブラッシュアップを可能にします。



立命館大学アート・リサーチセンター



学部棟外観(現段階で建設・整備が計画されている建物・施設のイメージ図です)

### 国際的共同研究を牽引する 立命館大学アート・リサーチセンター

1998年の設立以来、芸術・文化を対象にデジタル技術を導入し、応用し、日本のデジタル人文学(デジタル・ヒューマニティーズ)を先導してきた立命館大学アート・リサーチセンターは、世界でも注目される存在です。世界各国の大学や美術館・博物館とも連携し、世界中に存在する日本美術を中心にデジタルアーカイブを実施。それを活用する研究ネットワークを有しているのも大きな特長です。アート・リサーチセンターが提案する「アートの感性」と「デジタル技術」によって作り出される新たなコラボレーション。そのチャンスは世界に溢れています。京都という土地にある多くの可能性を活かしながら、国内外を問わず博物館・美術館、他大学や企業とのコラボレーションを生み、さまざまな共同研究を立ち上げていくことが期待されます。

### こんな施設、創造のための設備なども充実しています！

デザイン・アート学部では、みなさんの感情や思考を表現するためのあらゆる設備を揃えています。水彩や油彩の画材だけではなく、例えば、木材やアクリルをカットするためのレーザーカッター、立体的な造形物を創作できる高精度な3Dプリンタ、塗装ブースも完備するなど充実した機材を揃えています。充実した施設と機材がみなさんの作品制作をサポートします。

## 教員紹介

### 教授

赤間 亮 —Ryo AKAMA—  
専門分野:文化資源・デジタルアーカイブ

井登 友一 —Yuichi INOBORI—  
専門分野:デザインとイノベーション

植田 彩芳子 —Sayoko UEDA—  
専門分野:アートマネジメント

岡田 万里子 —Mariko OKADA—  
専門分野:身体表現・音楽・芸能文化

大島 陽 —Yo OSHIMA—  
専門分野:デジタルデザイン表現

上平 崇仁 —Takahito KAMIHIRA—  
専門分野:デザイン文化の創造

桐村 喬 —Takashi KIRIMURA—  
専門分野:建築・地理空間情報

中村 大 —Oki NAKAMURA—  
専門分野:デザイン・アートと歴史

中山 雅人 —Masato NAKAYAMA—  
専門分野:フィジカル/サイバー空間  
デザイン

前崎 信也 —Shinya MAEZAKI—  
専門分野:京都・地域の芸術・文化

松葉 涼子 —Ryoko MATSUBA—  
専門分野:美術・工芸・造形文化

迎山 和司 —Kazushi MUKAIYAMA—  
専門分野:デジタルアート

八重樫 文 —Kazaru YAEGASHI—  
専門分野:デザイン理論

山下 範久 —Norihisa YAMASHITA—  
専門分野:デザイン・アートと国際社会

### 准教授

飯沼 洋子 —Yoko IINUMA—  
専門分野:フィジカルアート

小田 裕和 —Hirokazu ODA—  
専門分野:ストラテジックデザイン

北本 英里子 —Eriko KITAMOTO—  
専門分野:建築・空間設計

木村 智 —Satoru KIMURA—  
専門分野:建築理論・建築史

佐藤 弘隆 —Hiroataka SATO—  
専門分野:まちづくり・文化財保存

中山 郁英 —Ikuei NAKAYAMA—  
専門分野:デザインと社会のマネジメント

橋口 哲志 —Satoshi HASHIGUCHI—  
専門分野:知覚メディア・感性情報

### 助教

磯邊 美香 —Mika ISOBE—  
専門分野:コミュニケーションデザイン

杉山 直織 —Naoki SUGIYAMA—  
専門分野:デザイン方法・評価・分析

## Q&A

どのような学生がデザイン・アート学部に適していますか。

社会のグローバル化、デジタル化、AIの進化など社会が大きく変化する中で論理や合理性のみならず、人の心を動かす美的感性や創造性が重視されます。豊かな文化、豊かな人々の生活する世界を創造し、貢献したいという意欲や興味・関心のある学生のみなさんは、文系・理系の違いや美術・造形の得意不得意に関わらず、デザイン・アート学部での学びが有意義なものになるでしょう。

これまでの美術大学・芸術大学との違いは何ですか。

大学入学後にデザインやアートの基礎を学びつつ、自らの関心に基づき、学びをデザインできる点に大きな特長があります。絵や造形のスキルの向上に特化した学部ではありません。