● 2027年度一般選抜入学試験　実施内容　衣笠キャンパス

デザイン・アート学部

COLLEGE OF ARTS AND DESIGN

学部HP

本学独自試験の出題範囲⇒13ページ参照
大学入学共通テストの成績利用⇒12ページ参照

募集方法・募集人数

学部一括で募集します。

学　科	一般選抜募集人数（合計）	全学統一方式（文系）	学部個別配点方式	共通テスト方式	後期分割方式
			情報型理系	3教科型	2教科型（英語・国語）
デザイン・アート学科	60名	35名	15名	5名	5名

入試方式

試験地・試験日程 ⇒ 4・5ページ参照

全学統一方式（文系）　試験日：２月１日、２日、３日、４日

時　限		教　科		科　目		配　点	
1時限	10:20～11:40（80分）	外国語		英　語		120点	合計320点
2時限	13:10～14:30（80分）	国　語		国　語（漢文の独立問題は出題しません）		100点	
3時限	15:20～16:40（80分）	選択科目	公　民	政治・経済	解答時にいずれか1科目選択	100点	
			地理歴史	地　理（地理総合、地理探究）			
				日本史（日本史探究）			
				世界史（世界史探究）			
			数　学	数　学（数学Ⅰ、数学Ⅱ、数学A、数学B（数列）、数学C（ベクトル））			

学部個別配点方式　試験日：２月７日

情報型理系

時　限		教　科	科　目	配　点	
1時限	10:20～11:40（80分）	外国語	英　語	150点	合計400点
2時限	13:10～14:50（100分）	数　学	数　学（数学Ⅰ、数学Ⅱ、数学Ⅲ、数学A、数学B（数列）、数学C（ベクトル、平面上の曲線と複素数平面））	150点	
3時限	15:40～17:00（80分）	情　報	情　報（情報Ⅰ）	100点	

後期分割方式　試験日：３月７日

2教科型（英語・国語）

時　限		教　科	科　目	配　点	
1時限	10:20～11:40（80分）	外国語	英　語	120点	合計220点
2時限	13:10～14:30（80分）	国　語	国　語（近代以降の文章のみ）	100点	

共通テスト方式

本学独自試験は実施せず、大学入学共通テストの得点のみで判定します。共通テスト方式の併願に制限はありません（7ページ参照）。
また、共通テスト方式と本学独自試験を利用する方式の併願においても制限はありません。

下表の注意事項
【注1】英語外部資格試験のスコア等が一定基準に達している場合には「外国語」の特例措置があります。⇒11ページ参照
【注2】『「物理基礎／化学基礎／生物基礎／地学基礎」から2出題範囲』は、2出題範囲の合計点を1科目の得点と見なします。

● 3教科型 ▶ 2月選考

教　科		科　目		配　点	
大学入学共通テスト	外国語	「英語」「ドイツ語」「フランス語」「中国語」「韓国語」から1科目選択【注1】		200点	合計600点
	国　語	「国語」（近代以降の文章のみ）	高得点2科目を採用	2科目で400点（各200点）	
	数　学	「数学I,数学A」「数学II,数学B,数学C」から高得点1科目			
	公　民	「公共,倫理」「公共,政治・経済」から高得点1科目			
	地理歴史	「地理総合,地理探究」「歴史総合,日本史探究」「歴史総合,世界史探究」			
	理　科	『「物理基礎／化学基礎／生物基礎／地学基礎」から2出題範囲』「物理」「化学」「生物」「地学」から高得点1科目【注2】			
	情　報	「情報I」			

デザイン・アート学部 2026年4月に開設

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。**

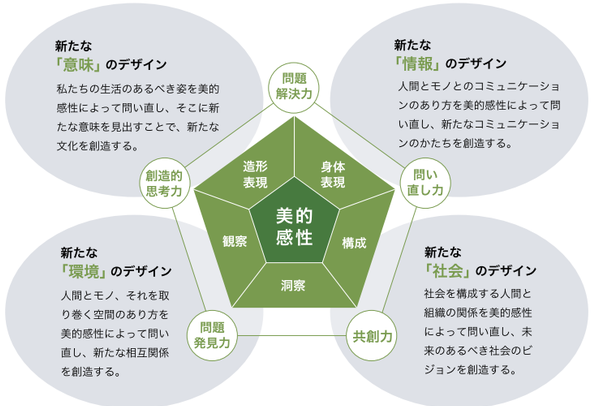
デザインとアートが出会う。
今までの教育の枠組みにはなかった、新しいスタンダード
DESIGN×ART

学部の学び

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ます。
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。

育む５つの能力と、応用する４つの領野



Q&A

これまでの美術大学・芸術大学との違いは何ですか。

入学試験の段階で専攻を選ぶのではなく、一つの学部・学科の中で、デザインとアートを分け隔てなく学びはじめます。その後、自らの興味や関心に応じて、さまざまな専門科目から学びを深めることができます。また、絵や造形のスキルを磨くことにとどまらず、社会とのつながりを強く意識した学びを重視している点も大きな特徴です。

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。

社会の中で「当たり前」や「ふつう」とされていることに対して、「本当にそうなのか？」「未来にはどうあるべきか？」と問い直す視点を持っていること。そして、そのような自分自身の違和感や問いを出発点に、独創的な表現や構想、実践に取り組みたいと考えている人であれば、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はずです。

関連する進路・資格・想定されるキャリア

卒業後は、この学部で培った人の心を動かす「美的感性」や「創造性」があらゆる分野で活かされます。
企業等への就職や大学院進学などのこれまでの進路・進学だけではなく、次のような活動やキャリアモデルも想定しています。

・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＊
社会の動きから憶測される未来の姿を提示する。人や社会のあるべき姿への問いを投げかけ社会を巻き込みながら未来の体験をプロトタイピングし、表現する人材。

デザインストラテジスト＊
自社組織のリソースである人、テクノロジーなどを熟知し、組織ビジョンに基づいて事業戦略、組織戦略、デザイン戦略を合致させる人材。

ビジネスデザイナー＊
社会的・経済的コンテキストを踏まえて、新しいビジネスやサービスの開発を通して社会に存在する問題への斬新で実現可能な解決策を示す人材。

**クリエイティブディレクター
アートディレクター**
組織への共感や信頼を高めるためのさまざまな施策・ツール等の企画立案から制作までの全ての工程をまとめる人材。

など

＊出典：「高度デザイン人材育成の在り方に関する調査研究報告書　概要版」／経済産業省・株式会社コンセント／2019年3月29日

・取得できる資格　学芸員　　**・進学先**　大学院（デザイン・アート学研究科／海外デザイン系またはアート系大学院など）