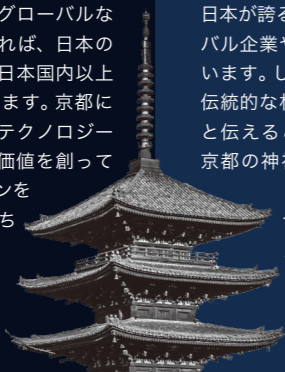




DA × インダストリアル

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
まちであり、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
根付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、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分かり
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ます。



DA × 工芸

工芸産業における
つな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、
地域や国を超えたつな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

まち全体をアートのスペースに
見立て、垣根を越えたイベントを
デザインする

古い町並みが残る京都には、まちのあちこち
に小さなアートのスペースがあり、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、まち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、京都でならで
きるかもしれません。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

考古学的な手法を生かして、
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生かして、
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なくてはなりません。
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
の手法や考え方を活用していきけるのかとい
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
する地域の特性を生かしなが、実践
と理論を結びつけ、活動していきます。

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」があらゆる分野で生かされます。
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

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)

※ 2027年4月、デザイン・アート学研究科
デザイン・アート学専攻博士課程後期課程
設置構想中。博士課程後期課程の設置に係る
認可申請に伴い、修士課程から博士課程前期
課程への課程変更についても2027年4月に
向けて申請中です。(設置計画は予定であり、
内容は変更となる場合があります。)

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



デザイン・アート学部・研究科事務室

〒603-8577
京都市北区等持院北町56-1
<https://www.ritsumeikai.ac.jp/da/>
✉ da2026@st.ritsumeikai.ac.jp



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

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。

歴史都市 京都で呼び覚ます「美的感性」 ダイナミックな共創が未来を拓く

デザイン・アート学部、ならびにデザイン・アート学研究科が、その歩みを開始します。西日本最大級の私立大学へと発展した立命館大学が、満を持して創設した第17番目の学部として、本学部・研究科がここに誕生することを、心から誇りに思います。

いま、私たちは歴史の大きな転換点に立っています。世界はかつてない速度で変化し、とりわけデジタル技術の進化、そしてAIの発展は、私たちの予想をはるかに超えるものとなりました。AIが自律的にAIを生み出し、成長させる可能性が論じられ、近い将来、人間の知能をはるかに超える「超知能」が誕生するのではないかと議論さえ現実味を帯びています。また、社会のあらゆる場所、あらゆる局面に浸透し、あらゆるモノやコトの中にAIが存在する「万有知能」とも言うべき社会が訪れるとも予測されています。こうした時代において、人間に最後まで残る力とは何でしょうか。私たちは長い議論を重ね、その答えとして「美的感性」に行き着きました。

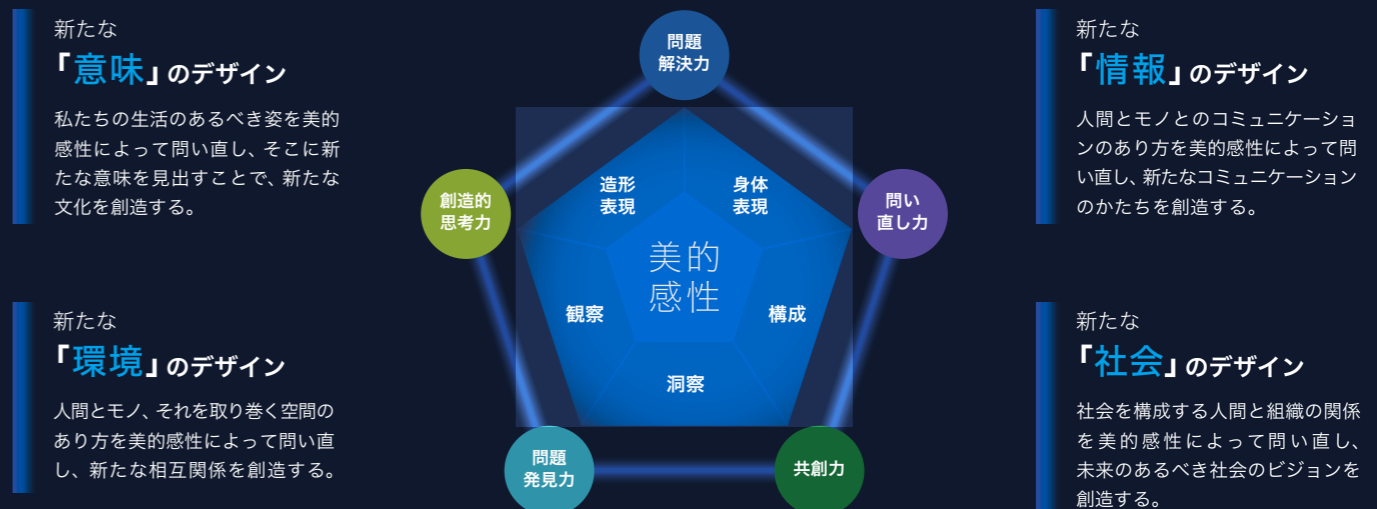
人類はこれまで、無数のモノを生み出し、無数の出来事を経験してきました。しかし歴史を変えてきた決定的な瞬間は、計算し尽くされた合理的な正解だけから生まれたわけではありません。そこには、誰も想像し得なかった優れた判断、すなわち美的感性が導いた一歩がありました。しかし、その直感は決して偶然のひらめきではありません。それは、美を感じ取る感性に支えられた能動的な「工夫」(Art)の積み重ねから生まれるものです。試行錯誤を繰り返し、何度も問い直し、挑戦し続ける。その過程の中でこそ、人は新しい価値を見だし、世界を前へと進めてきたのです。

本学部・研究科では、皆さん自身の中に潜むその美的感性を引き出すために、多彩な学びの場を用意しています。優れた作品や空間、文化の中に宿る「心映え」を感じ取る力を磨きながら、創造の喜びを体験していきます。そして、この京都という都市そのものが、皆さんの学びの舞台となります。長い歴史の中で培われた「ほんまもん」の文化に触れながら、世界に通用する日本発のデザイン学とともに探究していきます。AIが自律的に学び成長していくように、皆さん自身も主体的に学び、成長し続ける環境をここに整えています。私たちは、こうした環境の中で醸成される自己変容の先に生まれるダイナミックな共創の営みを「クリエイティブ・トランスフォーメーション(CX)」と名付けました。未来は、誰かが用意してくれるものではありません。それは、自らの手で切り開くものです。未来と現在のあいだに垂れられた帳(とばり)を、どうか皆さん自身の手で引き降ろしてください。その先に充ちあふれる光を、力強くつかみ取っていきましょう。デザインとアートの力によって、新しい時代とともに創っていくことを、心から期待しています。



赤間 亮 立命館大学デザイン・アート学部 学部長
立命館大学大学院デザイン・アート学研究科 研究科長

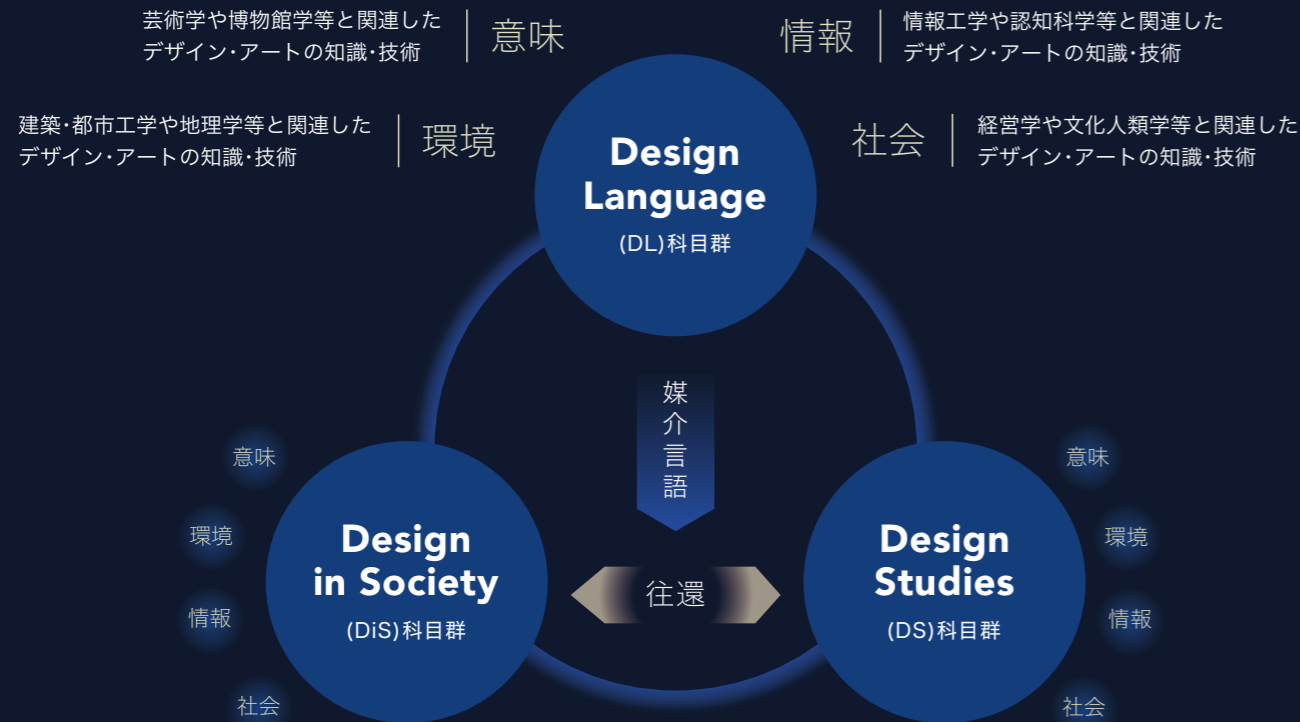
育む5つの能力と、応用する4つの領野



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。



デザイン学生成成プロジェクト演習等を通じてプロジェクトへ参画し、自分の研究テーマを明確化し、卒業研究へと繋げる

デザイン学の授業で4領域からの理論的・実践的アプローチ、社会実践や研究実践からプロジェクトの経験に対する「意味づけ」の考え方や方法を学ぶ

新たなデザイン学の追求

4年間の学び

	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]
			技能群[S] 知識群[K]	技能群[S] 知識群[K]
1 回生 デザイン・アートに特有な見方・学び方の基礎を固める	デザイン学1 デザイン学2		デザイン・アート技能基礎 [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
2 回生 「生成への参加」と「概念化」によって、自己の課題を明確化する	デザイン学3A デザイン学3B デザイン学4	デザイン学生成成プロジェクト演習1 デザイン学生成成プロジェクト演習2	アート表現基礎 [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(身体パフォーマンス) デザイン・アート知識基礎 [DL-K] ・デザイン理論 ・グローバルデザイン論	デザインする/デザインされる4分野
3 回生 「生成への参加」と「概念化」の反復によって、自己の課題をより深く探究する	デザイン学5 デザイン学6	デザイン学総合研究1 デザイン学総合研究2	PICK UP 知識群・導入 「京都・伝統文化論」 歴史都市京都に生まれ育まれてきた、茶の湯や工芸、ゲームなどさまざまな芸術・文化について学びます。それらが現代の生活にどのように伝承され、生かされているのかについて学び、新たな創作作品・分野の創出についても考えます。	意味 [DL-S] ・美術品・工芸品のデジタル化技術 ・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
4 回生 「生成への参加」と「概念化」の反復による、社会価値創出プロセスをまとめる		卒業演習1 卒業演習2	PICK UP 技能群・導入 「デジタルアート表現基礎(絵画)」 デジタルツールを用いた絵画制作において、物理的な対象をどのようにデジタル化し表現できるかを問います。デジタルにおける自在な表現空間への変換によって、既成概念を問い直す表現プロセスを通じて自己変容を促し、デジタルツールを用いた絵画制作技法の修得ではなく、デザイン・アートの学びを社会に展開するための基本的な姿勢を獲得します。	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
			PICK UP 「デザイン学1」 デザイン・アートの学びを「デザイン」「アート」「サイエンス」「ヒューマニティ」の4つの研究視角から多角的に捉え、それぞれがどのようにデザイン・アートの学びに貢献するのか理論的・社会実践的な観点から検討します。	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
				社会 [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

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さることで、「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・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。

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。

教員紹介

教授

- 赤間 亮 — AKAMA RYO — 文化資源・デジタルアーカイブ
- 石原 尚 — ISHIHARA HISASHI — アンドロイドロボティクスにおける人間情報処理
- 井登 友一 — INOBORI YUICHI — デザインとイノベーション
- 岡田 万里子 — OKADA MARIKO — 身体表現・音楽・芸能文化
- 大島 陽 — OSHIMA YO — デジタルデザイン表現
- 上平 崇仁 — KAMIHIRA TAKAHITO — デザイン文化の創造
- 木村 修平 — KIMURA SYUHEI — 外国語教育
- 桐村 喬 — KIRIMURA TAKASHI — 建築・地理空間情報
- 中村 大 — NAKAMURA OKI — デザイン・アートと歴史
- 中山 雅人 — NAKAYAMA MASATO — フィジカル/サイバー空間デザイン
- 野々山 正章 — NONOYAMA MASAOKI —
- 福井 崇人 — FUKUI TAKASHI —
- 前崎 信也 — MAEZAKI SHINYA — 京都・地域の芸術・文化
- 松井 龍哉 — MATSUI TATSUYA —
- 松葉 涼子 — MATSUBA RYOKO — 美術・工芸・造形文化
- 迎山 和司 — MUKAIYAMA KAZUSHI — デジタルアート
- 八重樫 文 — YAEGASHI KAZARU — デザイン理論
- 山下 範久 — YAMASHITA NORIHISA — デザイン・アートと国際社会

准教授

- 飯沼 洋子 — IINUMA YOKO — フィジカルアート
- 小田 裕和 — ODA HIROKAZU — ストラテジックデザイン
- 北本 英里子 — KITAMOTO ERIKO — 建築・空間設計
- 木村 智 — KIMURA SATORU — 建築理論・建築史
- 佐藤 弘隆 — SATO HIROTAKA — まちづくり・文化財保存
- 中山 郁英 — NAKAYAMA IKUEI — デザインと社会のマネジメント
- 橋口 哲志 — HASHIGUCHI SATOSHI — 知覚メディア・感性情報

助教

- 磯邊 美香 — ISOBE MIKA — コミュニケーションデザイン
- 伊東 和輝 — ITO KAZUKI — 生物規範ロボティクスにおける運動情報処理
- 加藤 明洋 — KATO AKIHIRO — デジタルアート
- 杉山 直樹 — SUGIYAMA NAOKI — デザイン方法・評価・分析
- 戸塚 史織 — TOTSUKA SHIORI — デジタルアーカイブ
- 堀内 悠希 — HORIUCHI YUKI — フィジカルアート
- 南井 勇輝 — MINAMI YUKI — バーチャルリアリティ

客員教授

- 秋元 康 — AKIMOTO YASUSHI —
- 隈 研吾 — KUMA KENGO —
- コシノ ヒロコ — KOSHINO HIROKO —
- 佐藤 可士郎 — SATO KASHIWA —
- しりあがり 寿 — SHIRIAGARI KOTOBUKI —