



本学独自試験の出題範囲⇒15ページ参照
大学入学共通テストの成績利用⇒14ページ参照
総合型選抜の入学試験概要⇒55ページ参照

デザイン・アート学部

COLLEGE OF ARTS AND DESIGN

2026年4月開設に向け設置届出予定。内容は予定であり、変更する場合があります。

募集方法・募集人数

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月選考)	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 ⇒ 6・7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
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 地理 地理歴史 数学	解答時に いずれか 1科目選択 100点
			政治・経済 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Ⅰ、数学Ⅱ、数学A、数学B(数列)、数学C(ベクトル))	合計 320点

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
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
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。「選考時期」と「学部・学科・学域・専攻・コース」、「科目・教科型」の組み合わせが異なれば、共通テスト方式の併願に制限はありません。

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。

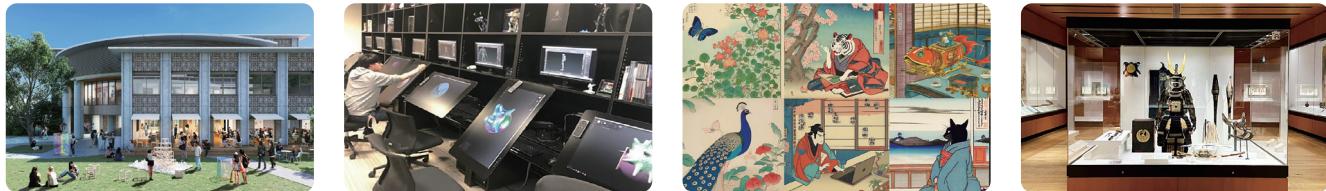
下表の注意事項 [注1] 英語外部資格試験のスコア等が一定基準に達している場合には「外国語」の特例措置があります。⇒13ページ参照
[注2] 『物理基礎／化学基礎／生物基礎／地学基礎』から2出題範囲は、2出題範囲の合計点を1科目の得点と見なします。

● 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
	国語	「国語」(近代以降の文章のみ)	高得点 2科目 を採用
	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」	

その感性を、 世界に解き放つ。

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、アートの感性と技術を基盤に自然科学と人文・社会科学を横断した教育・研究を展開することを目的として設置します。フィジカルとデジタルが融合した未来の生活世界を感性豊かに創造できる人材の育成を行います。

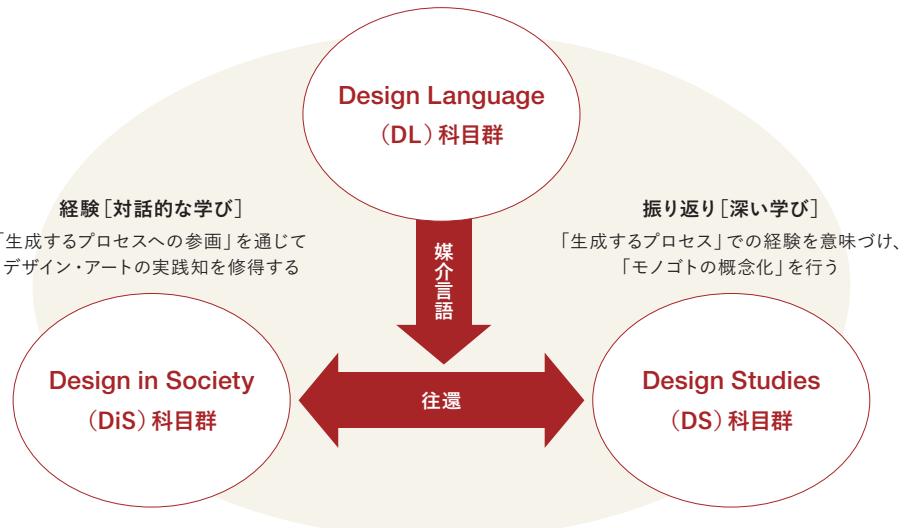


学びと成長の基盤となるカリキュラム構造

カリキュラムには、アクティブラーニングの構成要素である「主体的な・対話的な・深い学び」がその構造に埋め込まれており、カリキュラムレベルでのアクティブラーニングを実現します。「Design in Society」科目群でプロジェクトを中心とした「対話的な学び」を経験し、「Design Studies」科目群でプロジェクトの「振り返り」を行うことにより、深い学びが実践されます。次なるプロジェクトへ取り組むうえでそれぞれの学生が必要とする知識・技能を「Design Language」科目群で修得していきます。

一般的な「センス」という概念にとらわれない個々人のもつ個性・感性の融合により生み出す社会
▼
形にしていく力

能動的学修〔主体的な学び〕
「生成するプロセス」を円滑に実践していくための他者との協働におけるコミュニケーションとなる言語（＝知識・技能）を、学修者自身のビジョンに基づき修得する



想定される活動やキャリアモデル

デザイン・アート学部卒業後は、次のような活動やキャリアモデルが想定されています。

- 美的感性に基づいた企業組織の戦略とデザイン戦略の統合を担う。
- テクノロジーを熟知し、組織ビジョンの構想から実現までをトータルで設計・実行する。
- 社会的、経済的コンテキストを踏まえ、新たなビジネスやサービスの開発を通じて、社会的課題に対して解決策を提示する。
- 地域社会の生活や産業と結びついて新たなデザイン・アートの課題を提起するような政策的な活動を担う。
- デザイン・アートの視座から、現在、未来を透視し、あるべき生活世界の新たな理念形成を推進していく。
- 創造的で共感できるビジョンを探索し、それを他者と共有し、巻き込んでいくプロジェクト実践を行う。

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

カルチャラルデザイナー

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の立案

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

など