

【九州大学大学院芸術工学府 芸術工学専攻芸術 コンテンツ・クリエイティブデザインコース】  
(2021年度以降入学者)

1) ディプロマ・ポリシー (学位授与方針)

教育の目的

＜修士課程・博士後期課程＞

コンテンツ・クリエイティブデザインコースでは、論理的な思考能力と美的感性の涵養を図ることにより、メディアテクノロジーの応用や芸術文化の創造に寄与し、国際的視野を持って活躍する人材を育成し、所定の学修目標を達成した者に修士(芸術工学)、博士(芸術工学)、博士(工学)の学位を授与する。

参照基準

＜修士課程・博士後期課程＞

日本学術会議 分野別保証のための教育課程編成上の参照基準

言語・文学分野、機械工学分野、数理科学分野、地域研究分野、情報学分野、哲学分野、サービス学分野

到達目標

＜修士課程＞

学修目標 (A: 主体的な学び・協働)

A-1: 主体的な学び

専門分野の枠を超えて共通に求められる知識や思考法などの知的な技法、人間としての在り方や生き方に関する洞察、現実を正しく理解する力を主体的に身につけることができる。

A-2: 協働

A-2-1: 専門分野の枠を超えて多様な知の交流を行い、他者と協働し問題解決にあたることのできる。

A-2-2: 論文、口頭発表、ポスター等の様々な発表形式において、自分の考えを他者に正確に表現し、明快な議論を行うことができる。

学修目標 (B: 知識・理解)

B-1: 芸術文化と歴史を現代社会に活かすために、造形数理、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野の知識を体系的に理解し、説明することができる。

B-2: 芸術・科学・工学を架橋する、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、技術について体系的に理解し、説明することができる。

B-3: ものづくりと情報環境を支えるビジュアルデザイン、インダストリアルデザインに関する創造的、先端的な技術について体系的に理解し、説明することができる。

学修目標 (C: 能力)

C-1: 適用・分析

C-1-1: 文献調査、社会調査、実験等を通じて、人々が生きる現実について分析(批判的に吟味)し、その特徴や課題を明らかにすることができる。

C-1-2: 芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの成果を応用して、生活のうちにある問題を解決することができる。

C-2: 評価・創造

C-2-1: 社会に存在する作品、製品、サービスの意義を技術的・社会的・学術的な観点から説得的に説明できる。

C-2-2：人々の生活をより豊かにするために、発想力や創造力をもって、表現・製造・情報に関する理論や技術を取捨選択・評価・統合し、作品、製品、サービスを実現できる。

#### 学修目標 (D：実践)

##### D-1：実践

芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの総合的な理解に基づき、

- ・芸術文化と歴史を理解し、それを現代社会に活かすことができる。そのために造形数理、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野を体系的に関連づけることができる。
- ・映像、音楽、メディア芸術に関する表現理論、表現技術に基づき、作品を制作したり、創造的な情報環境の実現に貢献できる。
- ・ビジュアルデザイン、インダストリアルデザインを中心とするデザインに関する幅広い知識に基づき、ものづくりと情報デザインを支える実践的な創造力を発揮することができる。

#### <博士後期課程>

#### 学修目標 (A：主体的な学び・協働)

##### A-1：主体的な学び

専門分野の枠を超えて共通に求められる先端的な知識や思考法などの知的な技法、人間としての在り方や生き方に関する深い洞察、現実を多様な観点から正しく理解する力を主体的に身につけることができる。

##### A-2：協働

A-2-1：専門分野の枠を超えて多様な知の交流を行い、他者と協働して問題解決に自分が専攻する領域の専門家として貢献できる。

A-2-2：論文、口頭発表、ポスター等のような発表形式において、自分の考えを他者に正確かつ効果的に表現し、明快で建設的かつ発展的な議論を行うことができる。

#### 学修目標 (B：知識・理解)

B-1：芸術文化と歴史を現代社会に活かすために、造形数理、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野とその周辺領域の知識を体系的かつに理解し、説明することができる。

B-2：芸術・科学・工学を架橋する、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、技術とその周辺領域について体系的に理解し、説明することができる。

B-3：ものづくりと情報環境を支えるビジュアルデザイン、インダストリアルデザインに関する創造的、先端的な技術とその周辺領域について体系的かつに理解し、説明することができる。

#### 学修目標 (C：能力)

##### C-1：適用・分析

C-1-1：文献調査、社会調査、実験等を通じて、人々が生きる現実について分析(批判的に吟味)し、その特徴や課題を独自の観点から明らかにすることができる。

C-1-2：芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの成果を応用して、生活のうちにある未知の問題を先進的な手法を用いて解決することができる。

##### C-2：評価・創造

C-2-1：社会に存在する作品、製品、サービスの意義を技術的・社会的・学術的な観点から独自の視点に基づいて説得的に説明できる。

C-2-2：人々の生活をより豊かにするために、発想力や創造力をもって、表現・製造・情報に関する理論や技術を取捨選択・評価・統合し、オリジナリティを有する作品、製品、サービスを実現できる。

## 学修目標 (D:実践)

### D-1:実践

芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの総合的かつ深い理解に基づき、

- ・芸術文化と歴史を理解し、それを現代社会に活かすことができる。そのために造形数理、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野を体系的に関連づけ、オリジナリティのある提案を行うことができる。
- ・映像、音楽、メディア芸術に関する表現理論、表現技術に基づき、オリジナリティのある作品を制作したり、新規性のある創造的な情報環境の実現に貢献できる。
- ・ビジュアルデザイン、インダストリアルデザインを中心とするデザインに関する幅広い知識に基づき、ものづくりと情報デザインを支える実践的でオリジナリティのある創造力を発揮することができる。

## 2) カリキュラム・ポリシー (教育課程編成方針)

ディプロマ・ポリシーを達成するために、以下の方針に基づき、別表 (カリキュラム・マップ) の通り、教育課程を編成している。

### 【コースワーク】

#### <修士課程・博士後期課程>

カリキュラム編成の考え方として、三つの講座 (領域) に分かれた講義科目と、それと密接に関連した実践的な演習科目、その二つを土台としたプロジェクト科目群を設定している。まず、講義科目としては、芸術表現学講座においては、芸術文化と歴史を深く理解し、それを現代社会に活かす能力を育成するために、造形数理、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった芸術表現に関わる幅広い分野の科目群 (芸術学群、文化学群) を提供する。デジタルコンテンツデザイン講座においては、映像、音楽、メディア芸術の作品制作や技術、表現理論などの研究を通じて、新たなデジタルメディアのコンテンツを具体的に提案し創造できる能力を育成するために、芸術・科学・工学にわたる実践的科目群 (コンテンツデザイン群、メディアデザイン群) を提供する。クリエイティブデザイン講座においては、ビジュアルデザインやインダストリアルデザインといった分野において、個人の創造性を活かしたデザインを実践する能力を育成するために、ものづくりと情報環境を支える科目群 (コミュニケーションデザイン群、生活環境デザイン群) を提供する。

実践的な演習科目としては、プロジェクト系科目群 (芸術表現学プロジェクト、デジタルコンテンツデザインプロジェクト、クリエイティブデザインプロジェクト、プレゼンテーション特別演習) を提供し、これにより、「各専門分野の(知識・理解)、(適用・分析)、(評価・創造)」をより確実なものにしている。

その基盤の上に、演習・実習・実技型のプロジェクト系科目群を配することにより、「知識・理解」「適用・分析」「評価・創造」「実践」の能力を総合的・統合的に育成する。

### 【研究指導体制】

#### <修士課程・博士後期課程>

- ・入学時に研究指導教員を定める。
- ・学生は、指導教員と相談の上、研究テーマを決定する。
- ・研究指導教員は、研究計画に基づいて、学生が適切な手順で研究を実施できるように助言を行い、論文執筆の指導を行う。
- ・一年に1回以上、講座またはコースを単位とした中間発表の機会を設け、研究の進捗状況を確認し、幅広い専門をもつ教員からの助言を得られるようにする。

## 【学位論文等審査体制】

### ＜修士課程＞

学位論文評価基準として5つの評価項目（1. 研究の課題設定、2. 先行研究の理解と提示、3. 研究方法の妥当性、4. 論証方法や結論の妥当性と意義、5. 論文の形式・体裁）を、修士作品評価基準として5つの評価項目（1. 作品の課題設定、2. 先行作品・先行研究の理解と活用、3. 作品の制作方法と技術力、4. 作品の表現力と意義、5. 作品説明書の形式・体裁）を設け、修士論文及び修士作品の審査の際に、審査委員がそれぞれの観点から評価し、最終試験の可否を判定する。

### ＜博士後期課程＞

学位論文評価基準として5つの評価項目（1. 研究主題(テーマ)の意義、2. 先行研究の理解と提示、3. 研究方法の妥当性、4. 論証方法や結論の妥当性と意義、5. 論文の形式・体裁）を設け、博士論文審査の際に、審査委員がそれぞれの観点から評価し、最終試験の可否を判定する。

## 【継続的なカリキュラム見直しの仕組み（内部質保証）】

### ＜修士課程・博士後期課程＞

学修目標の達成度は、以下の方針（アセスメント・プラン）に基づいて評価し、その評価結果に基づいて、授業科目内の教授方法や授業科目の配置等の改善の必要性がないかを学務専門委員会の下に設置するカリキュラム検討WGの下で、講座、コース、専攻において検討することで、教学マネジメントを推進する。

#### 《アセスメント・プラン》

- ・講座毎に、各講座が提供している授業科目の教授方法と教授内容を共有し、改善の必要性がないかを検討する。
- ・コース全体で、コース内共通科目の教授方法と教授内容を供給し、改善の必要性がないかを検討する。さらに、学生の他講座科目及び自由科目の履修状況を調査し、カリキュラム全体について改善の必要性を検討する。

## 3) アドミッション・ポリシー（入学者受け入れ方針）

### 求める学生像

#### ＜修士課程＞

コンテンツ・クリエイティブデザインコース修士課程では、以下の学生を求めている。

- a) コンテンツ・クリエイティブデザインコースの教育を受けるために十分な基礎学力を持っていること
- b) コンテンツ・クリエイティブデザインコースを目指す明確な意思を持っていること。
- c) 主体的で勉学意欲が旺盛であり、各種課題に対して真摯に取り組めること。
- d) コンテンツ・クリエイティブデザインを基礎とした高度職業人・研究者・教育者を目指していること。

なお本コースは九州大学芸術工学部の学士課程プログラムを基盤として展開するものであることから、同課程の学修目標を達成している、もしくは同等以上の知識・能力を習得しているとみなされている事を、入学の要件とする。

#### ＜博士後期課程＞

コンテンツ・クリエイティブデザインコース博士後期課程では、修士課程に求められる学生像に加え、以下の学生を求めている。

- e) 総合的かつ統合的な コンテンツ・クリエイティブおよび専門的・学術的な基礎や実践力、芸術文化に関する専門的・学術的な基礎や実践力を高度に発展させながら、世界レベルで高い影響力をもつ独創的な研究成果を生み出し、指導的な立場で力強く発信できるような専門家を目指していること。

なお本コースは九州大学大学院芸術工学府コンテンツ・クリエイティブデザインコースの修士課程プログラムを基盤として展開するものであることから、同課程の学修目標を達成している、もしくは同等以上の知識・能力を習得しているとみなされている事を、入学の要件とする。

## 入学者選抜方法との関係

### <修士課程>

- ・一般選抜、外国人留学生特別選抜、社会人特別選抜を実施する。
- ・一般選抜および外国人留学生特別選抜では、成績証明書や研究計画書等の提出書類に加え、外国語試験、専門試験、面接試験を課す。(a) にかかわる資質や態度を見るため、専門試験に加え外国語試験を、(b) (c) (d) にかかわる資質や態度を見るため、面接試験を実施する。
- ・社会人特別選抜では、業績報告書や研究計画書、TOEFL-iBT 又は TOEIC L&R の公開テストの成績証明書等の提出書類に加え、面接試験を実施し、アドミッション・ポリシーに合致する意欲的な社会人を積極的に受け入れる。

### <博士後期課程>

博士後期課程の選抜（一般選抜、社会人特別選抜）にあたっては、修士論文、研究計画書などの提出書類、それに基づく面接試験によって、上記(a)～(d)の資質・態度を身につけているかどうかを検討し、可否の判定を行う。

芸術工学府芸術工学専攻 コンテンツ・クリエイティブデザインコース カリキュラムマップ

凡例	科目区分	コース内共通科目	クリエイティブデザイン講座科目	デジタルコンテンツデザイン	芸術表現学講座科目	研究指導
(再掲は薄色表示)		コース内共通科目	クリエイティブデザイン講座科目	デジタルコンテンツデザイン	芸術表現学講座科目	研究指導

区分	領域	学習目標		M1				M2				D1-3			
		修士課程	博士後期課程	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
実践	コース内共通科目	D-1:実践 芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの総合的な理解に基づき、 ・芸術文化と歴史を理解し、それを現代社会に活かすことができる。そのために造形、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野を体系的に関連づけることができる。 ・映像、音楽、メディア芸術に関する表現理論、表現技術に基づき、作品制作したり、創造的な情報環境の実現に貢献できる。 ・ビジュアルデザイン、インダストリアルデザインを中心とするデザインに関する幅広い知識に基づき、ものづくりと情報デザインを支える実践的な創造力を発揮することができる。	D-1':実践 芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの総合的かつ深い理解に基づき、 ・芸術文化と歴史を理解し、それを現代社会に活かすことができる。そのために造形、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野を体系的に関連づけることができる。 ・映像、音楽、メディア芸術に関する表現理論、表現技術に基づき、オリジナリティのある作品制作したり、新規性のある創造的な情報環境の実現に貢献できる。 ・ビジュアルデザイン、インダストリアルデザインを中心とするデザインに関する幅広い知識に基づき、ものづくりと情報デザインを支える実践的でオリジナリティのある創造力を発揮することができる。	芸術工学特別研修 1-20				芸術工学特別研修 1-20				芸術工学特別研修 1-20			
				コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習I				コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習II				コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習III			
評価・創造	デジタルコンテンツデザイン	C-2:評価・創造 C-2-1:社会に存在する作品、製品、サービスの意義を技術的・社会的・学術的な観点から説得的に説明できる。 C-2-2:人々の生活をより豊かにするために、発想力や創造力をもって、表現・製造・情報に関する理論や技術を取捨選択・評価・統合し、作品、製品、サービスを実現できる。	C-2':評価・創造 C-2-1':社会に存在する作品、製品、サービスの意義を技術的・社会的・学術的な観点から独自の視点に基づいて説得的に説明できる。 C-2-2':人々の生活をより豊かにするために、発想力や創造力をもって、表現・製造・情報に関する理論や技術を取捨選択・評価・統合し、オリジナリティを有する作品、製品、サービスを実現できる。	パブリックデザイン プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 コンピュータグラフィックス特論 メディアアート特論 造形解析特論 クリエイティブデザインプロジェクト デジタルコンテンツデザインプロジェクト 芸術表現学プロジェクト	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論			パブリックデザイン プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 コンピュータグラフィックス特論 メディアアート特論 造形解析特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論			パブリックデザイン プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 コンピュータグラフィックス特論 メディアアート特論 造形解析特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論		
		コース内共通科目													
適用・分析	クリエイティブデザイン	C-1:適用・分析 C-1-1:文献調査、社会調査、実験等を通じて、人々が生きる現実について分析(批判的に吟味)し、その特徴や課題を明らかにすることができる。 C-1-2:芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの成果を応用して、生活のうちにある未知の問題を先進的な手法を用いて解決することができる。	C-1':適用・分析 C-1-1':文献調査、社会調査、実験等を通じて、人々が生きる現実について分析(批判的に吟味)し、その特徴や課題を独自視点から明らかにすることができる。 C-1-2':芸術工学及びコンテンツ・クリエイティブデザインの成果を応用して、生活のうちにある未知の問題を先進的な手法を用いて解決することができる。	パブリックデザイン プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 コンピュータグラフィックス特論 メディアアート特論 造形解析特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論			パブリックデザイン プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 コンピュータグラフィックス特論 メディアアート特論 造形解析特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論			パブリックデザイン プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 コンピュータグラフィックス特論 メディアアート特論 造形解析特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論		
		コース内共通科目													
知識・理解	デジタルコンテンツデザイン	B-3:ものづくりと情報環境を支えるビジュアルデザイン、インダストリアルデザインに関する創造的、先端的な技術について体系的に理解し、説明することができる。 B-2:芸術・科学・工学を架橋する、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、技術について体系的に理解し、説明することができる。 B-1:芸術文化と歴史を現代社会に活かすために、造形、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野の知識を体系的に理解し、説明することができる。	B-3':ものづくりと情報環境を支えるビジュアルデザイン、インダストリアルデザインに関する創造的、先端的な技術とその周辺領域について体系的かつ理解し、説明することができる。 B-2':芸術・科学・工学を架橋する、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、技術とその周辺領域について体系的に理解し、説明することができる。 B-1':芸術文化と歴史を現代社会に活かすために、造形、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野とその周辺領域の知識を体系的かつ理解し、説明することができる。	プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 バーチャルリアリティ特論 ネットワークサービス特論 コンテンツ知的財産論I 視覚心理学特論 文化政策特論 比較メディア文化特論 西洋音楽史特論 西洋近代美術史特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論			プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 バーチャルリアリティ特論 ネットワークサービス特論 コンテンツ知的財産論I 視覚心理学特論 文化政策特論 比較メディア文化特論 西洋音楽史特論 西洋近代美術史特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論			プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 情報編集デザイン論 バーチャルリアリティ特論 ネットワークサービス特論 コンテンツ知的財産論I 視覚心理学特論 文化政策特論 比較メディア文化特論 西洋音楽史特論 西洋近代美術史特論	オートモーティブデザイン インクルーシブデザイン 視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 映像コンテンツデザイン特論 先端メディア芸術表現 現代芸術特論 現代造形特論		
		コース内共通科目													
主体的な学び・協働	コース内共通科目	A-2:論文、口頭発表、ポスター等の様々な発表形式において、自分の考えを他者に正確に表現し、明快な議論を行うことができる。 A-2-1:専門分野の枠を超えて多様な知識の交流を行い、他者と協働して問題解決にあたることことができる。 A-1:専門分野の枠を超えて共通に求められる知識や思考法などの知的な技法、人間としての在り方や生き方に関する洞察、現実を多様な観点から正しく理解する力を主体的に身につけることができる。	A-2':論文、口頭発表、ポスター等の様々な発表形式において、自分の考えを他者に正確かつ効果的に表現し、明快で建設的かつ発展的な議論を行うことができる。 A-2-1':専門分野の枠を超えて多様な知識の交流を行い、他者と協働して問題解決に自分が専攻する領域の専門家として貢献できる。 A-1':専門分野の枠を超えて共通に求められる先端的な知識や思考法などの知的な技法、人間としての在り方や生き方に関する深い洞察、現実を多様な観点から正しく理解する力を主体的に身につけることができる。	プレゼンテーション特別演習 インターンシップ コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習I			プレゼンテーション特別演習 インターンシップ コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習II			プレゼンテーション特別演習 インターンシップ コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習III			プレゼンテーション特別演習 インターンシップ コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習III		
区分	領域	修士課程	博士後期課程	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
学習目標				M1				M2				D1-3			
アセスメント・プラン				履修科目の成績・単位認定および、修士論文結果に基づいて行う。								履修科目の成績・単位認定および、博士論文結果に基づいて行う。			

博士論文：博士論文等審査および最終試験