

2021-2022
KYUSHU UNIVERSITY

INNOVATION



SCHOOL OF
DESIGN



GRADUATE
SCHOOL OF
DESIGN

DEVELOPMENT

DESIGN



FACULTY OF
DESIGN



キャンパス案内

九州大学 芸術工学部
大学院芸術工学府
大学院芸術工学研究院

九州大学 芸術工学部が生まれ変わりました

THE NEXT 50 YEARS

デザインの対象は「モノ」から「コト」へ、さらに「ビジョン」へ大きく拡大しています。

芸術工学部は2020年から、芸術工学科のみの

1学科5コース制となり、より柔軟な修学環境を提供します。



Message 芸術工学50年

1968年に九州芸術工科大学が設立されて以来、芸術工学は2018年に50周年を迎えました。芸工大開学時にはじめて使われた「芸術工学」は、科学技術と人間の最も自由な発現である芸術を融合させた学問分野を目指しました。1960年代末は経済発展の様々な歪が顕在化した時期でもあり、社会的にも学生運動の盛り上がりとともに、変革が求められていた時代でもありました。科学技術の発展は豊かで便利な暮らしをもたらした一方で、深刻な公害も招来し、科学技術の発展に対する反省も始まりました。芸術工学の発足はそのような社会状況に対するアカデミアからの応答でもあり、芸工大は「技術の人間化」を掲げ、技術を人間生活に適切に利用するための道筋を設計する「高次のデザイナー」を養成するとしました。

次の50年

そこから50年がたち、現在では公害問題は克服され、主要な社会的課題ではなくなりましたが、芸術工学の必要性はますます大きくなっているといえます。21世紀の社会的課題は公害から少子高齢化、環境共生、高度情報通信社会の形成へと変化しており、デザインの対象も「モノ」から「コト」へ、さらに「ビジョン」へ大きく拡大しています。このようなデザインを取り巻く変化に対応し、新しいデザイン教育を実施するために、2020年度から学部改組を行いました。また、2022年度には大学院の改組も予定しています。

さて、次の50年が経過し、「芸術工学100年」を迎えたとき、芸術工学はどうなっているのでしょうか。それは芸術工学にかかわる全ての人にかかっているといえます。より多くの、より優れた人々がかかわるほど、より良い芸術工学の未来が創られていきます。したがって、より多くの優れた人が集まる、集まりたい教育研究の場を作っていくことが、次の50年後に向けた我々の使命だと思えます。

デザインが生み出すのは技術や物質ではなく、新たな価値です。多様な視点、経験、文化背景は、新たな価値を生み出す力になると確信しています。そのために、大橋キャンパスの文化的、言語的バリアフリーを一層推しすすめ、多くの多彩な才能を持つ学生、研究者、デザイナーの皆様が集まり、その違いこそが芸術工学の前進への力となるような教育研究環境を作り、真に国際的なキャンパスになるように努めます。

夢を持ちさらにチャレンジ精神旺盛な皆様を心からお待ちしています。

あなたも芸術工学に参加してください。

P1 研究院長からのメッセージ

P2 2020年学部改組

P4 学部案内

P6 環境設計コース

P8 インダストリアルデザインコース

P10 未来構想デザインコース

P12 メディアデザインコース

P14 音響設計コース

P16 学府改組案内

P18 学府案内

芸術工学専攻

P20 デザイン人間科学コース

デザイン人間科学国際コース

P22 コミュニケーションデザイン科学コース

P24 環境・遺産デザインコース

P26 コンテンツ・クリエイティブデザインコース

P28 デザインストラテジー専攻

P30 学生の研究・作品紹介

P34 卒業生の活躍

P38 大橋キャンパス案内/キャンパスマップ

P40 教育研究施設/附属組織・関連組織

P42 芸術工学部・芸術工学府・
芸術工学研究院の構成

P43 教員・教育支援スタッフ紹介

P44 修学費・学生生活支援

P45 学生活動紹介

P46 国際交流/施設公開・オープンキャンパス

P47 主な就職先

P48 学部・大学院概要、統計情報

P50 入試情報

P52 沿革

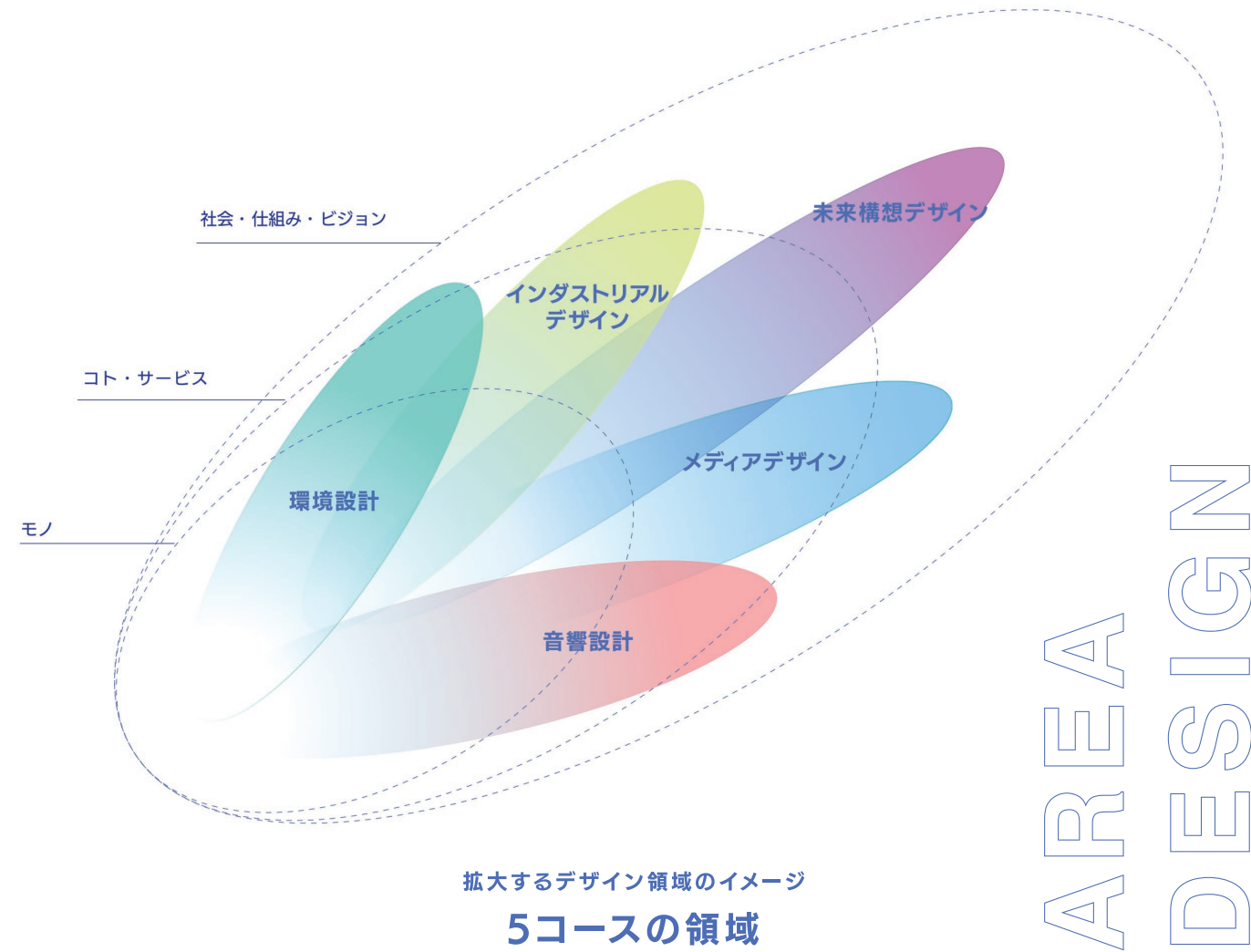
P53 アクセス



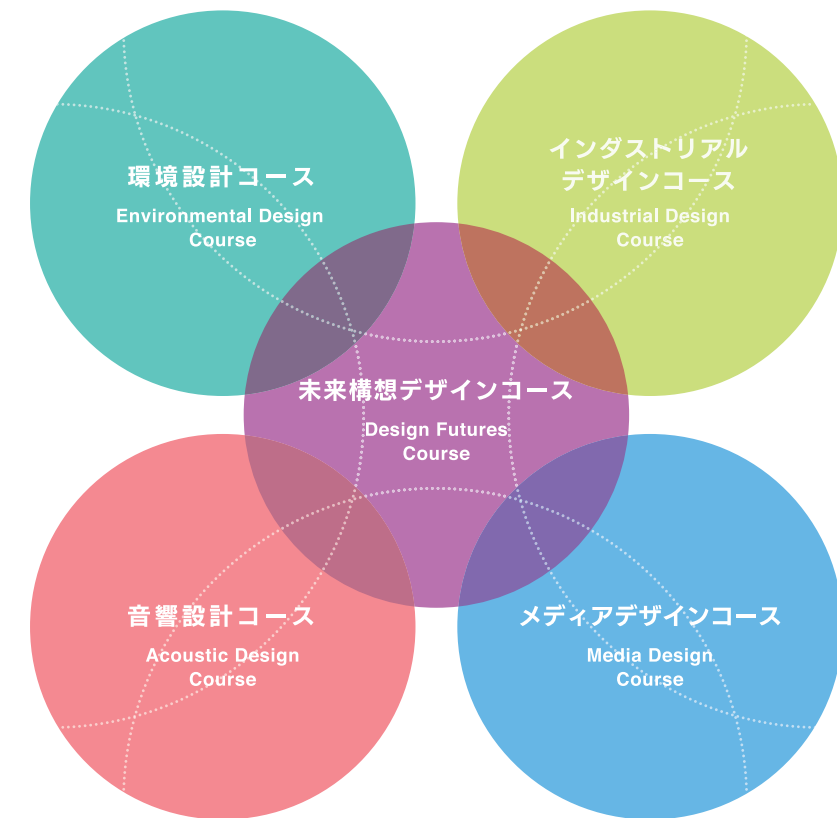
大学院芸術工学研究院長
大学院芸術工学府長
芸術工学部長

谷 正和

New Design Education



九州大学芸術工学部で
新しいデザイン教育が始まりました。



芸術工学部 芸術工学科
5コースの構成

COMPOSITION

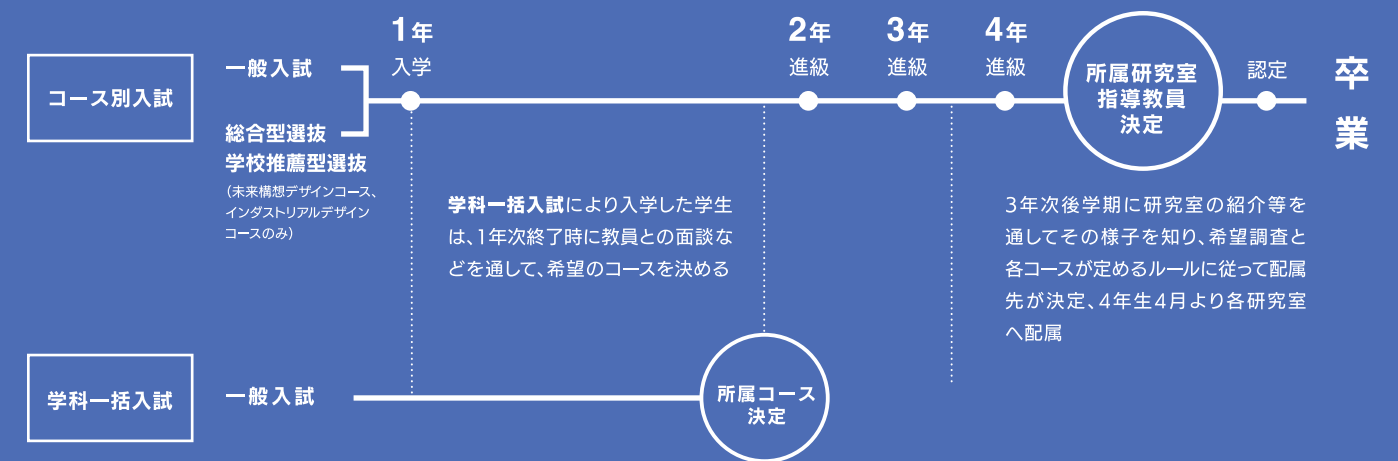
新しい芸術工学部の特徴

<p>Features 1</p> <p>新たな社会課題に対応できる柔軟で多様な教育プログラム(1学科5コース制)を導入しました。</p>	<p>Features 2</p> <p>50年間培ってきた伝統あるデザイン教育(文理融合+実践重視の教育)をさらに深化させます。</p>	<p>Features 3</p> <p>イノベーションを生み出すために必要な真の知識やスキルを教授します。</p>	<p>Features 4</p> <p>すべての人々にとって住みやすい社会をつくるためのデザインを多角的に考え、実践します。</p>	<p>Features 5</p> <p>世界のデザイン動向を注視しながら、国際的に活躍できる人材の教育に力を入れます。</p>
--	--	---	--	---

新しいカリキュラムの特色

- 多種多様な科目群から、コースを超えて興味に合った科目を履修することができます。
- 1~2年次にデザインの基礎(理論と実技など)をデザインリテラシー科目で体系的に学びます。
- コース横断の融合プロジェクト型の授業で実践的にデザインスキルを身につけます。
- コースを横断したプロジェクト型の授業や卒業研究では、関連分野の複数の教員から指導を受けることができます。
- 希望する学生は、国際プログラムを履修することができます。

入学から卒業までの流れ



Department of Design School of Design

芸術工学部 芸術工学科

芸術工学部では、工学や技術に関する科学的な知識、人間や社会に対する深い洞察、そして創造的な芸術的センスを兼ね備えた設計家あるいはデザイナーを養成することを目的としています。前身の九州芸術工科大学(1968~2003)では、「技術の人間化」という進歩的なスローガンをかけ、いかに技術を人間生活に適合させるかを教育してきました。

そして今日、IT技術の進歩とそれがもたらす新しい文化の形成、生産や流通の革新、生活様式の多様化、地球規模での環境問題など、設計やデザインを取り巻く状況は日々発展し続けています。デザインの対象は「モノ」だけでなく、ことがらや社会の仕組みにも及んでいるのです。芸術工学部は、こうした21世紀の状況に的確に対応できる豊かな教養を持ち、国際的にも通用する広い視野と学識を持つ、創造性あふれる人材を育成します。

P6 環境設計コース

環境設計コース長
鵜飼 哲矢 教授

建築・都市・ランドスケープの3つの分野が学べる、これからの時代の総合的な環境デザインのコースです。フィールドワークや、実践的な設計プロジェクト演習を中心として、それを専門講義科目群が支えるカリキュラムによって、幅広く専門的な知識と実践的な設計能力を修得できます。

P8 インダストリアルデザインコース

インダストリアルデザインコース長
前田 享史 教授

感性、工学、科学に基づく科目から人の生活や社会を支える対象を論理的に創造するための知識とスキルを学びます。社会課題や人間特性を考慮し、生活者の視点から魅力的な製品・生活環境・サービス・社会システムを創造できる人材を育成します。

P10 未来構想デザインコース

未来構想デザインコース長
古賀 徹 教授

いままでの想定を超える未来の社会や生活のあり方をデザインする発想法や、それを具体化する技術を学びます。新しいことに挑戦し、自分の働く場所をみずから作り出すアクティビストとしてのデザイナーを養成します。

P12 メディアデザインコース

メディアデザインコース長
須長 正治 教授

メディアデザインを「人を繋げ・人に伝える」デザインと捉え、「何をどのように伝えるのか(表現)」、「どのように人を繋げるのか(インタラクション)」、「どのように人が繋がるのか(コミュニケーション)」を体系的、総合的に学び、新時代のメディアデザインを切り拓く挑戦的な人材を育成します。

P14 音響設計コース

音響設計コース長
矢向 正人 教授

音楽、物理学、心理学などバラエティーに富む分野の専門科目を通して、音響設計を総合的に学んでいくことができる国内唯一のカリキュラムです。音に対する感性、音響の専門知識、実践的な課題解決力を兼ね備えた人材を育成します。



Environmental Design Course

環境設計コース

建築・都市・ランドスケープの
3つの分野が学べる、これからの時代の
総合的な環境デザインのコースです。

本コースでは、1年生から、基礎科学の授業とともに、
設計基礎スキルを培います。

2～4年生までは、フィールドワークなどの学外実習や、
実践的な設計プロジェクト演習を中心として、それを
専門講義科目群が支えるカリキュラムによって、多様
化する環境に関する諸問題や、建築、都市、地域、ラン
ドスケープなど、幅広く専門的な知識と実践的な設計
能力を修得します。

卒業研究、卒業設計を実施することで、実践的な問題
解決能力とともに、英文の読解力、表現能力、さらにプレ
ゼンテーションのスキルを身につけます。

一級建築士登録資格に対応しており、大学
院修士課程と接続して、国際的建築資格に
対応しています。



COURSE WEB



D



E

主に学ぶ2つの分野

都市・ランドスケープデザイン

- ・都市デザイン
- ・ランドスケープデザイン
- ・緑地環境デザイン など

建築デザイン

- ・建築デザイン
- ・建築構造
- ・建築環境 など

求める学生像

1

多様化する環境に関する
諸問題に対して、空間の広
がりや、歴史性をふまえて、
問題を解決するためにどの
ような提案をすべきか、自
ら判断する強い意欲を有す
る。

2

建築、都市、地域、ランド
スケープ等に関する専門知
識を修得するために必要
な基礎学力を有する。

3

環境を読み解く力、社会調
査スキル、科学的思考力、
表現能力、分析する力を修
得するために必要な環境
や事物を観察する能力、創
造的な感性を有する。

カリキュラム

	1年	2年	3年	4年
デザインリテラシー科目	デザインリテラシー基礎 デザイン・ケーススタディ I	基礎造形 I~IV 文化とデザイン 社会とデザイン 人間科学とデザイン 科学技術とデザイン	デザイン論 I-II デザイン・ケーススタディ II	
コース基礎科目	環境設計基礎 I-II インダストリアルデザイン基礎 I-II 未来構想デザイン概論 社会と多様性 メディアデザイン概論 I-II	空間デザイン実習 環境設計プロジェクト A・B 空間情報分析実習 I-II		
コース専門科目		構造理論 I-II 環境材料論 I-II 環境構法論 環境調整システム論 建築デザイン計画論 都市環境設計論 環境保全論 緑地環境設計論 緑地環境実習 建築法規 環境社会デザイン論 データ解析 物質文化論 Start-ups and Global Disruptors Global Design Innovations Design Pitching Skills Intellectual Property Rights: Global Perspective	構造システム論 I-II 構法設計論 建築生産 環境情報論 I-II 設備計画論 環境テクノロジー実習 A・B 建築空間設計論 西洋建築史 近代建築史 環境文化財論 日本建築史 歴史環境実習 ランドスケープデザイン論 ファシリテーション 環境倫理学 芸術コミュニケーション論 アーツマネジメント論 国際環境デザイン A I~IV 国際環境デザイン B I~IV インターンシップ(学部) I-II	
コース演習科目 (PBL)		環境設計プロジェクト C・D	環境設計プロジェクト E~H	環境総合プロジェクト A・B
融合プロジェクト・プラットフォーム		コース融合プロジェクト A・B		
卒業研究				卒業研究 I-II
深化・展開科目	自コース及び他の4コースから受講します。より幅広く、また深く学習していくための科目枠です。			



想定される職種 建築家、造園家、都市プランナー、環境コンサルタント

取得できる資格 一級建築士の登録資格

卒業生の進路 約半数が大学院に進学し、約半数が就職等となっています。主な就職先は住宅会社、設計事務所、建設会社などの建設業のほか、家具や設備、内装デザイン、事務機器、情報関連、公務員、不動産、造園関連の企業への就職が見られます。また、毎年数名は海外へ留学しています。大学院進学後は、より専門性を深め、様々な分野へ羽ばたいていきます。

Industrial Design Course

インダストリアルデザインコース

人にやさしいデザイン

本コースでは、社会とのつながりを踏まえ、人間の特性をさまざまな側面から理解し、生活者の立場からの新しい俯瞰的視点を備え、安全・安心で魅力的な「製品」「生活環境」「サービス」「社会システム」を創造するクリエイター、プランナー、エンジニアなども含む広義のデザイナー・研究者を育成します。

そのために、社会実装のためのデザインの理論・方法論に関して、感性、工学、科学などの複数の考え方に基づいて体系化したカリキュラムを構成しています。また、講義と演習を行い、相互に作用して深い理解と知識・技術の定着を図る教育体系となっています。具体的には、幅広い理論と実践の専門基礎となるクリエイティブデザインと人間工学を核に、深化した専門科目群から学生の興味・志向に応じて構成できるカリキュラム体系を用意しています。



COURSE WEB



本学出身の多くの教員が日本全国の大学でデザインの教育研究に携わっており、本コースは日本のデザイン教育の起点の一つとなっています。学生は日頃の授業ばかりでなく、課外で活発に活動し、国内外のデザインコンペ等で多くの学生が受賞しています。



主に学ぶ2つの分野

クリエイティブデザイン

- ・ プロダクトデザイン
- ・ ライフスケープデザイン
- ・ ソーシャルデザイン など

人間工学

- ・ 感性科学
- ・ 生理人類学
- ・ 福祉人間工学 など

求める学生像

1

人間とは何かを考え、人間の生活や社会を支える「製品」「生活環境」「サービス」「社会システム」の創造に対して強い意欲を有する。

2

人間の特性と論理的にデザインを創造する幅広い専門知識を修得するために必要な基礎学力を有する。

3

社会的視点を持って物事を考え、実践する努力を惜しまない意欲を有する。

カリキュラム

	1年	2年	3年	4年
デザインリテラシー科目	デザインリテラシー基礎 デザイン・ケーススタディ I	基礎造形 I~IV 文化とデザイン 社会とデザイン 人間科学とデザイン 科学技術とデザイン	デザイン論 I-II デザイン・ケーススタディ II	
コース基礎科目	環境設計基礎 I-II インダストリアルデザイン基礎 I-II 未来構想デザイン概論 社会と多様性 メディアデザイン概論 I-II	プロダクトデザイン概論 ライフスケープデザイン概論 サービスデザイン概論 人間工学概論		
コース専門科目		プロダクトデザイン実践論 ライフスケープデザイン実践論 サービスデザイン実践論 福祉人間工学 データ解析 環境人間工学 環境生理学 感性科学 行動生理学 Start-ups and Global Disruptors Global Design Innovations Design Pitching Skills Intellectual Property Rights: Global Perspective	イノベーションデザイン論・演習 I-II ライフスケープデザイン実践論・演習 I-II ソーシャルデザイン論・演習 I-II クリエイティブデザイン演習 データマイニング I-II 生理人類学 生体情報処理論 生活機能支援科学 人間工学先端セミナー リサーチリテラシー 国際インダストリアルデザイン A I~IV 国際インダストリアルデザイン B I~IV インターンシップ(学部) I-II	
コース演習科目 (PBL)		プロダクトデザイン実践論・演習 I-II ライフスケープデザイン論・演習 I-II ビジネスデザイン論・演習 I-II 人間工学演習 I フィールド調査論・演習	人間工学演習 II 人間工学プロジェクト演習	
融合プロジェクト・プラットフォーム			コース融合プロジェクトA・B	
卒業研究				卒業研究 I-II
深化・展開科目	自コース及び他の4コースから受講します。より幅広く、また深く学習していくための科目枠です。			



想定される職種

インダストリアルデザイナー
(プロダクト、パブリック、インテリア、ブランド、サービス、ビジネスなどの領域)
クリエイター (エンジニア、プランナー、リサーチャーなど)
人間工学専門家 など

卒業生の進路

約半数が大学院に進学し、約半数が就職します。卒業生は、家電・自動車・家具などのメーカー、空間・建築・都市計画関連、商社、広告代理店、印刷会社、出版社、情報関連、銀行、官公庁などの行政機関などの様々な業界で活躍することが期待されます。大学院進学者は、これらの業界への就職に加えて、企業内の研究所や大学などの教育研究機関で研究者として活躍することも期待されます。

Design Futures Course

未来構想デザインコース

挑戦的であることが、このコースの理念です。

自動車産業が移動サービスを考える時代、医療費削減のために未病対策が講じられる時代、そして、AI活用のための新しい社会の仕組みづくりが求められる時代——。持続可能な生態系と多様で豊かな社会への転換が望まれる今、発想力や創造力の豊かなデザイナーへの期待が高まっています。

2020年4月に新設された未来構想デザインコースでは、これからの社会で必要とされる「アート・デザイン」、「社会構想」、「生命・情報科学」という3つの分野を組み合わせ合わせたユニークなカリキュラムから学びを深め、社会の仕組みやサービスなど、今までデザインの対象とされてこなかった領域に踏み込みます。



COURSE WEB

撮影：富永亜紀子



主に学ぶ3つの分野

アート・デザイン

豊かな感性と発想で未来のビジョンを描き、それを実現する知識や技術を学ぶ

社会構想

環境や社会、人間のありようを理解し、望ましい未来を構想する理論や方法を学ぶ

生命・情報科学

自然や社会の現象を数理科学的に捉える方法や、生命現象の背後にある仕組みを学ぶ

求める学生像

1

近い将来の我々の社会のありように関心を持ち、既存概念にとらわれることなく、新たなデザインの分野の開拓や表現活動への挑戦と創造への強い意欲を有する。

2

よりよい社会を構想するために、芸術、技術、思想に関する知識と、自然や社会を数理科学的に捉える生命科学、情報科学に関する知識を修得するために必要な基礎学力を有している。

3

社会的な課題に関心を持ち、論理的な思考力と実証的な志向性を有する。

カリキュラム

	1年	2年	3年	4年
デザインリテラシー科目	デザインリテラシー基礎 デザイン・ケーススタディ I	基礎造形 I~IV 人間科学とデザイン 文化とデザイン 科学技術とデザイン 社会とデザイン	デザイン論 I・II デザイン・ケーススタディ II	
コース基礎科目	環境設計基礎 I・II インダストリアルデザイン基礎 I・II 未来構想デザイン概論 社会と多様性 メディアデザイン概論 I・II	視覚芸術基礎 プログラミング基礎 情報科学 I デザインスケッチ 生命科学入門 I 社会と多様性 環境と持続可能性 クリティカルシンキング		
コース専門科目		芸術表現論 西洋美術史 芸術文化論 身体表現演習 I・II 応用音楽表現演習 I・II デザイン哲学 デザイン美学 デザイン編集論・演習 デザイン材料論・演習 未来デザイン方法論 デザイン要素論・演習 物質文化論 アート・デザイン・ライティング演習 ウェブサービスデザイン データ解析 プログラミング設計 情報科学 II 先端情報生命科学 I・II 知覚心理学 Start-ups and Global Disruptors Global Design Innovations Design Pitching Skills Intellectual Property Rights: Global Perspective	芸術環境論 先端芸術表現論 バイオアート&デザイン論・演習 デザイン設計論・演習 デザイン実装論・演習 環境倫理学 グローバル化と伝統的社会 価値と政策 芸術コミュニケーション論 アーツマネジメント論 教育における多様性 ファシリテーション 主観評価法 フィジカルコンピューティングとIoT シミュレーション数理 シミュレーション演習 情報科学 III データマイニング I・II 生命科学入門 II 生命科学実習 国際未来構想デザイン A I~IV 国際未来構想デザイン B I~IV インターンシップ(学部) I・II	
コース演習科目 (PBL)		共通課題 PBL 演習 A プラットフォーム演習 A プラットフォーム演習 C	共通課題 PBL 演習 B プラットフォーム演習 B プラットフォーム演習 D	
融合プロジェクト・プラットフォーム		コース融合プロジェクト A・B		
卒業研究				卒業研究 I・II
深化・展開科目	自コース及び他の4コースから受講します。より幅広く、また深く学習していくための科目枠です。			



想定される職種

デザイナー(エクスペリエンス、ビジョンなど)、デザイン・ディレクター、データサイエンティスト(社会データや生命情報など)、コンサルタント、行政職員、アートマネージャー、クリエイター、起業家 など

卒業生の進路

これからの社会をデザインする仕事に就くことを卒業生に期待しています。たとえば、人々の体験や社会の仕組みを新たに作り出す独立したクリエイターやデザイナー、新しい生活価値や商品価値を創造する企業の企画担当者、メーカーのデザインセンターで調査分析に従事するリサーチャー、研究所で社会や生命に関する情報を扱うデータサイエンティスト、国や地方自治体の政策を立案する行政職員、国際NPOや援助機関において活躍するアクティビストなどを想定しています。また大学院進学を通して大学教員や研究職を目指すことを推奨しています。

Media Design Course

メディアデザインコース

多様なメディアを駆使し、「人を繋ぐ・人に伝える」デザインを学ぶ。

メディアデザインコースでは、画像設計学科と芸術情報設計学科で培われた豊富な研究教育資源を発展的に継承しつつ、新時代のメディアデザインを切り拓く挑戦的な人材を育成します。情報が表現されたコンテンツはもちろんのこと、情報を利用するためのハードウェアやソフトウェア、そして情報を伝える手段など全てが、「メディア」です。メディアデザインとは、これらのメディアを駆使して、「人を繋ぐ・人に伝える」デザインです。本コースでは、メディアデザインを、「何をどのように伝えるのか」「どうやって、人を繋ぐ、人に伝えるのか」「どのようにして人が繋がり、人に伝わるのか」の3つの要素を踏まえたカリキュラムによって、体系的、総合的に学びます。



COURSE WEB



カリキュラム

	1年	2年	3年	4年
デザインリテラシー科目	デザインリテラシー基礎 デザイン・ケーススタディ I	基礎造形 I~IV 人間科学とデザイン 文化とデザイン 科学技術とデザイン 社会とデザイン	デザイン論 I・II デザイン・ケーススタディ II	
コース基礎科目	環境設計基礎 I・II インダストリアルデザイン基礎 I・II 未来構想デザイン概論 社会と多様性 メディアデザイン概論 I・II	メディアデザイン概論 III メディア表現基礎 メディアプログラミング		
コース専門科目		芸術論 色彩学 演劇文化論 情報デザイン ゲームデザイン タイポグラフィックデザイン グラフィックデザイン インタラクションデザイン メカニクスデザイン コンピュータグラフィックス ウェブサービスデザイン 映像表現 アニメーション表現 言葉とコミュニケーション メディア情報処理 コンテンツ工学 <small>Start-ups and Global Disruptors Global Design Innovations Design Pitching Skills Intellectual Property Rights: Global Perspective</small>	数理造形 広告クリエイティブデザイン バーチャルリアリティ コンピュータビジョン フィジカルコンピューティングとIoT 心理学的思考法 知的財産法 主観評価法 国際メディアデザイン A I~IV 国際メディアデザイン B I~IV	インターンシップ(学部) I・II
コース演習科目 (PBL)		コンテンツデザイン演習 I・II 造形表現演習 コミュニケーションデザイン演習 I メディアサイエンス演習 I	メディアデザイン総合プロジェクト I・II 数理造形と表現演習 コミュニケーションデザイン演習 II コンテンツインタラクション演習 実世界インタラクション演習 クリエイティブ発想演習 クリエイティブプロトタイプング演習 メディアサイエンス演習 II 比較演劇・メディア文化演習 知的財産マネジメント演習	
融合プロジェクト・プラットフォーム			コース融合プロジェクト A・B	
卒業研究				卒業研究 I・II
深化・展開科目	自コース及び他の4コースから受講します。より幅広く、また深く学習していくための科目枠です。			

主に学ぶ3つの分野

メディア表現

「何をどのように伝えるのか」コンテンツデザインや芸術表現を学ぶ。

メディアインタラクション

「どうやって、人を繋ぐ、人に伝えるのか」伝えるための技術的手法を学ぶ。

メディアコミュニケーション学

「どのようにして人が繋がり、人に伝わるのか」伝える対象である人間を理解し、人間のふるまいや社会について学ぶ。

求める学生像

1

メディアとコミュニケーションに関わるデザインと芸術的表現に強い意欲を有する。

2

メディアとコミュニケーションに関わるデザインの知識、数理工学的知識、人間の心理や知的財産に関する知識、芸術と文化に関する知識を修得するために必要な基礎学力を有する。

3

メディアとコミュニケーションに関わるデザイン、コンテンツ創成に関する基礎的な表現能力を有する。



想定される職種

デザイナー
エンジニア(メディア関連、インタラクションデザイン関連)
クリエイター(メディアアート、ゲーム、映像、広告など) など

卒業生の進路

メディアデザインコースの前身である画像設計学科および芸術情報設計学科の卒業生は、マスコミ、ゲーム、IT、映像、広告、印刷をはじめとする様々な業界で、クリエイターやエンジニアなどとして活躍しています。また、大学や研究所で研究者として活躍されている方も少なくありません。メディアデザインコースの卒業生も、これらの業界を中心に、より幅広い分野で活躍することが期待されます。

Acoustic Design Course

音響設計コース

音に関する鋭い感性と
高度な知識を備えた音響設計技術者、
研究者を養成するコース

低年次において基礎科学やデザインリテラシーの授業とともに、音に関連する芸術、科学、技術の分野の基礎科目を配置しています。

その後、音響設計の専門家として必要な、音に対する感性と「音文化学」「音響環境工学」「音響情報科学」の各分野についての専門知識を修得、深化させ、さらにコースにまたがる横断的な科目を履修することを通して、総合的に課題を解決するための応用能力を修得します。

4年次では、音楽、メディアアート、音デザイン、物理音響、音環境、聴覚、音響情報処理に関するテーマで卒業研究を行います。



COURSE WEB

A



D



カリキュラム

	1年	2年	3年	4年
デザインリテラシー科目	デザインリテラシー基礎 デザイン・ケーススタディ I	基礎造形 I~IV 文化とデザイン 社会とデザイン 人間科学とデザイン 科学技術とデザイン	デザイン論 I-II デザイン・ケーススタディ II	
コース基礎科目		聴覚生理学 音文化論 音響理論演習 I 音響理論演習 II 音響信号処理 デジタル信号処理	聴覚心理学	
コース専門科目		知覚心理学 電気工学 電子工学 データ解析 質的社会調査法 比較音楽理論 西洋音楽史 音文化論演習 音声情報学 デジタル信号処理演習 応用音響理論 音響機器論 Start-ups and Global Disruptors Global Design Innovations Design Pitching Skills Intellectual Property Rights: Global Perspective	主観評価法 情報理論 データマイニング I-II 芸術コミュニケーション論 音楽学 聴覚認知論 音響メディア工学 音響メディア工学演習 騒音環境学 非線形理論 楽器音響学 室内音響学 国際音響デザイン A I~IV 国際音響デザイン B I~IV	インターンシップ(学部) I-II
コース演習科目 (PBL)	聴能形成 I	聴能形成 II 音響プログラミング演習 音楽理論表現演習 応用音楽表現演習 I-II 收音音響構成 環境音響構成	電気実験 音響生成演習 音響実験 I-II	
融合プロジェクト・プラットフォーム			コース融合プロジェクト A・B	
卒業研究				卒業研究 I-II
深化・展開科目	自コース及び他の4コースから受講します。より幅広く、また深く学習していくための科目枠です。			

主に学ぶ3つの分野

音文化学

音楽・音響に関する
文化的・芸術的活動に深く関わる分野

音響環境工学

音環境における
人間的・物理的側面に深く関わる分野

音響情報科学

聴覚の生理・心理、音響信号や音響情報に
深く関わる分野

求める学生像

1

音に関連する芸術、科学、技術の幅広い分野に関心を持ち、専門的知識を自発的に修得する強い意欲を有する。

2

音響設計の専門家として必要な音に対する感性と、音に関連する文化、環境、情報の各分野についての専門的な知識を修得するための基礎学力を有する。

3

音響・音楽等に関する強い関心や有意義な経験を持ち、芸術的感性を有して個性豊かであるとともに、音響設計コースにおいて自主的に修学する意欲を有する。



想定される職種

音響機器・建築・情報通信関係の研究開発職、音響コンサルタント、放送局等のサウンドエンジニア、サウンドデザイナー、メディアアーティスト など

卒業生の進路

半数以上が本学大学院等に進学して専門知識を深め、研究を進展させるほか、学部卒業、大学院修了後は、音響通信機器・電機・楽器などのメーカーをはじめ、建築音響・騒音制御関連、ソフトウェア、通信関連、企業内の研究所など、音に関わる様々な企業において活躍することが期待されています。

2022年4月から、九州大学大学院芸術工学府が新しくなります。

新しい九州大学大学院芸術工学府は、個別のデザイン分野の充実、拡大するデザイン領域への挑戦、そして社会実装するための戦略の3本柱を融合したカリキュラムにより、領域間を越境・横断し、社会変化に柔軟に対応しながら、望ましい未来を構想し、それを実現する「高次のデザイナー」を育成します。

2 特色あるカリキュラム

デザインの総合化を促進し、社会的要請の高い横断的デザインを可能とするカリキュラムを提供します。

すべての授業科目を専攻全体として提供します。同時に各コースでは、「コースコア科目」として分野の軸を形成する科目を指定しています。これによって、学生が研究の志向に従って全専攻科目(展開科目)から自らの専門性を構築できるカリキュラムを導入します。

英語による授業を充実させ、多様性を包摂する柔軟性に富み、国際通用性のある学術リテラシーを涵養します。

特色ある授業 スタジオプロジェクト科目

コース横断型のデザインプロジェクト演習科目である「スタジオプロジェクト科目」では、実践的な演習課題により「モノ」、「コト」、「ビジョン」の要素を総合するデザインを学びます。

科目事例	ストラテジックデザインコース	環境設計コース	人間生活デザインコース	未来共生デザインコース	メディアデザインコース	音響設計コース	所属コースのコースコア科目から6単位選択
環境化学特論	■コースコア科目						
熱環境学特論	■コースコア科目						
応用人工工学		■コースコア科目					
生理人類学特論		■コースコア科目					
時間生物学			■コースコア科目				
分子生物学			■コースコア科目				
視覚心理学特論				■コースコア科目			
色彩科学特論				■コースコア科目			
聴覚心理学特論					■コースコア科目		
時間知覚特論					■コースコア科目		
ほか							
建築構造学特論	■コースコア科目						
環境心理学特論	■コースコア科目						
人間情報工学		■コースコア科目		■コースコア科目			
機能工学デザイン		■コースコア科目		■コースコア科目			
生体模倣工学			■コースコア科目				
コンピュータグラフィックス特論				■コースコア科目			
バーチャリアリティ特論				■コースコア科目			
音声情報学特論					■コースコア科目		
音響工学特論					■コースコア科目		
ほか							
デザインイノベーション	■コースコア科目						
シリアゲームデザインI	■コースコア科目				■コースコア科目		
建築計画特論	■コースコア科目						
ランドスケープデザイン特論	■コースコア科目						
パブリックデザイン		■コースコア科目					
コンテクストデザイン		■コースコア科目					
生命とアート			■コースコア科目				
スペキュラティブデザイン			■コースコア科目				
メディアアート表現				■コースコア科目			
映像コンテンツデザイン特論				■コースコア科目			
サウンドデザイン特論					■コースコア科目		
音響芸術特論					■コースコア科目		
ほか							
知的財産法1・2	■コースコア科目						
デザインマネジメント	■コースコア科目						
日本建築史特論	■コースコア科目						
文化財学特論	■コースコア科目						
コミュニケーションデザイン論		■コースコア科目					
ライフスケープデザイン		■コースコア科目					
アーツマネジメント			■コースコア科目				
デザイン哲学			■コースコア科目				
演劇学特論				■コースコア科目			
マルチモーダルコミュニケーション特論				■コースコア科目			
音楽社会文化特論					■コースコア科目		
民族音楽学特論					■コースコア科目		
ほか							
スタジオプロジェクト科目 2単位選択必修	スタジオプロジェクト科目群						
展開科目 14単位	専攻内科目 芸術工学特別プロジェクト、コースの指定する他部局開設科目など						
修士研究 関連科目 18単位	芸術工学演習 芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳ						
修士課程学位	修士(芸術工学) または 修士(デザインストラテジー)						

1 新しい芸術工学府は、1専攻6コース

個別デザイン領域はもとより、拡大するデザイン領域、社会実装に向けた実践領域に対応するために、ひとつの専攻を6つのコースで有機的に構成しています。

ストラテジックデザインコース

芸術工学専攻とデザインストラテジー専攻の一本化により、デザイン×ビジネスによる社会実装までを扱います。

環境設計コース

人々を取り巻く環境すなわち建築・都市・地域・ランドスケープを主な対象として、高度な調査・研究と創造的なデザインの実践を行います。

人間生活デザインコース

人間の特性や高度な科学技術に基づくモノ・サービス・システム・生活環境の創造について学び、研究することができます。

未来共生デザインコース

生命体や他者、環境と共生する「あってほしい未来」を構想し、それを実現するもの・こと・しくみをデザインします。

メディアデザインコース

人と人、感性と表現、感覚と空間、仮想と現実をつなぐメディアコミュニケーションデザインの未来を創造します。

音響設計コース

音に関連する芸術、科学、技術の幅広い分野を対象として、総合的な課題解決能力を身につけます。

3 専門に特化した3つのサーティフィケート・プログラムを提供

〈 クリエイティブリーダーシップ・プログラム 〉

デザイン、アート、ビジネス、リーダーシップの4要件からなる「高度デザイン人材」の育成を目的としたプログラムです。

〈 グローバル・アーキテクト・プログラム 〉

建築・環境設計に関する工学的知識及び文化芸術に関する知識を備えた、総合的設計能力を有する人材を育成するプログラムです。

〈 ホールマネジメントエンジニア 育成プログラム 〉

劇場・音楽堂等の公共施設を主たる対象とし、ハードとしてのホール機能の理解と、そこで上演されるコンテンツの芸術文化の理解、加えてそれを実際に企画運用するための企画・実践能力を兼ね備えた人材の育成を目指すプログラムです。

4 学生の文化的多様性の促進

創造的、革新的なデザインを生み出すために価値観の多様性を重視し、学府を構成する学生の文化的背景の多様性を促進します。

授業科目の英語対応の推進

修士課程の全てのコース及び博士後期課程で、科目の英語対応を進め、日本語の習得が学位取得の条件とならないような仕組みを構築します。

入学試験の一本化

入試においても外国人別入学試験を廃止し、全受験者を対象とする入学試験に一本化します。

5 博士後期課程における高度の融合的研究の推進

学生の自由な意志を尊重し、柔軟な運用を図るために、芸術工学専攻とデザインストラテジー専攻を統合した1コース制を採用します。

自由で柔軟な研究の推進

従来型の一指導教員追尾型ではなく、博士課程院生個々の視点を尊重し、また、意欲を引き出し、自信を与えるために、自由で柔軟な博士課程院生みずからの個別研究を推進します。

多角的な指導体制

研究の質を担保し、幅広い知的基盤を獲得する体系的な教育機能と、先端的・専門的学術研究機能の両者を備えた環境を構築するために、複数・多分野からなる最適な指導教員グループによる体制を整えます。



各コースの説明や募集要項など、詳細については本学府改組告知Webページをご覧ください。
<https://www.design.kyushu-u.ac.jp/pages/new-gsd/>

Graduate School of Design

大学院芸術工学府

近年の社会においては、知的で豊かな生活が求められており、その達成にあっては機器、空間、環境、情報等のあり方について新たな観点からの取組が不可欠です。また、この背景には、個と全体、多様化の中の調和と統一、開発と保全、不易流行等の複雑な関係網の中で解決策を求める社会的背景があります。産業界にあっても「環境ビジネス」、「ソフト産業」、「知的情報産業」、「感性産業」と言うべき新たな複合領域が形成される環境にあります。

そのため、環境共生社会、高度情報通信社会へ寄与すべき科学・技術の知識や探求力を身につけるとともに、人間性を尊重し感性豊かな発想ができる極めて高次の設計の確立を目指し、専門分野のみならず、「文化・人間科学」、「計画・設計」、「科学・技術」の領域で協調し、芸術工学の高度な設計方法を開発し修得するための教育研究を行います。

そして、芸術工学の目標である「技術の人間化」を達成するため、独創的研究を行い、かつ指導的役割を果たし得る総合的な設計能力を備えた人材の育成を目指しています。

P20

芸術工学専攻
デザイン人間科学コース・
デザイン人間科学国際コース

生理人類学 知覚心理学 生体情報数理学

P22

芸術工学専攻
コミュニケーションデザイン
科学コース

視聴覚情報融合 音響情報伝達
画像情報伝達
ホルママネジメントエンジニアリング

P24

芸術工学専攻
環境・遺産デザイン
コース

遺産理論 環境・遺産マネジメント
環境デザインテクノロジー

P26

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

芸術表現学 クリエイティブデザイン
デジタルコンテンツデザイン

P28

デザインストラテジー
専攻

デザインビジネス
ストラテジックアーキテクト
ストラテジックエクスペリエンス



芸術工学専攻

Human Science Course
Human Science
International Course

デザイン人間科学コース
デザイン
人間科学国際コース

デザイン人間科学コースでは「技術の人間化」を達成するために、人間の特性を科学的に理解し、最適な環境・もの・情報の総合体を実現する際に必要な能力を身につけることを目指します。人間の生理・心理特性に基づいてデザインの科学的な指針を考え、数理的解析による理論と実践の統合を図ることを目標としています。デザイン人間科学国際コースは、グローバル30プロジェクトに基づいて、留学生に英語の授業を提供し英語で学位論文指導をすることで、日本語能力にかかわらず学位取得ができるように開設された博士後期課程のコースです。



COURSE WEB

人間の生理・心理特性を解析し、人間にとって最適な環境・モノ・情報をデザインするコース

H



S

適正人材像

実験や理論を通じて、人間特性に基づく設計の基盤を探ることに興味と適性を持つ方



- デザイン人間科学を目指す明確な動機があり、またそれに関する基礎知識を持っていること
- 勉学意欲が旺盛で、観察力があり、想像力があること

教育の目標

サイエンスの立場から人間特性に基づくデザインに興味と適性を持つ人材を養成



- 1 人間の特性に関する研究を科学的な見地から理解する能力
- 2 卒業後数年以内に、人間の特性に従った最適な環境、製品、情報を提案するための研究を遂行できる能力

講座紹介・授業科目

人間の特性を深く理解し、人間にとって最適な環境、もの、情報の総合体を提案できる能力を養成します。

生理人類学



人間の形態および生理特性を調べることによって、安全で快適な製品や生活環境を考慮するための体系的な教育研究を行います。

知覚心理学



人間の知覚システムが製品や生活環境からの情報をどのように受け取り、どのように意味づけているかを考察するための体系的な教育研究を行います。

生体情報数理学



人間の生理・心理計測データを解析・処理する数理工学的な基盤に立って、最適な製品や生活環境を設計するための体系的な教育研究を行います。

カリキュラム

	生理人類学	知覚心理学	生体情報数理学
専門科目	音声情報学特論 福祉人間工学特論 聴覚生理学特論 環境人間工学特論 視覚生理学特論 生活機能支援科学特論	視覚心理学特論 音響環境評価特論 デザイン心理評価法 視覚環境理解システム設計特論 心理学的思考法特別演習 聴覚心理学特論 時間知覚特論 認知心理学特論 色彩科学特論	知能情報学特論 生物モデリング特論 情報統計学特論 機械学習特論 ヒューマンインターフェース特論 バーチャルリアリティ特論 コンピュータグラフィックス特論 数理・データ科学特論 A
共通科目	デザイン人間科学特論 A・B 科学英語特論演習 インターンシップ デザイン人間科学特別演習 I・II 芸術工学特別研修 1~20		
博士後期課程 独自開設科目	デザイン人間科学特別研修 デザイン人間科学プロジェクト研究 I・II デザイン人間科学特別演習 III		

養成人材像

人間特性を理解し応用する研究者・デザイナー

- 企業などの研究開発部門、統括部門、デザイン部門、SE
- マスコミ関係のプロデューサーや技術者
- 地方公共団体などの研究所、試験センターの研究職
- 大学、国立研究機関などの研究職

卒業生の進路

本コースの修了生の進路先は様々な業種に展開されています。人間の特性理解についての深い理解と専門的な知識に基づいて、幅広い分野で活躍する人材を輩出し続けています。



芸術工学専攻

Communication Design Science Course

コミュニケーションデザイン科学コース

視聴覚情報のトータル・コミュニケーションアーキテクトを育成するコース

コミュニケーションデザイン科学コースは、芸術工学の視点から、芸術工学的感性を持ち、視聴覚情報を核とするコミュニケーションに関するツール・機器及びスキルを統合し、通信の最終的な目的である「トータル・コミュニケーション」の質を高め、人間生活の向上に資するための教育・研究を行うことを目的としています。そのため、視聴覚情報融合・音響情報伝達・画像情報伝達・ホールマネジメントエンジニアリングという4つの講座において、コミュニケーションの源としての言語、音楽、音声、画像・映像などの情報の成り立ちや特質および伝達技術や処理方法、それらの情報を伝達・受容するホール等の空間におけるエンジニアリングに関して教育を行います。



COURSE WEB



本コースの修了生は、情報処理産業、映像通信産業、放送、放送機器、楽器製造、画像計測・測量、医療技術、医療機器産業、建築音響、騒音制御、音環境計画、出版・印刷業、音声言語教育、学芸員、音楽マネジメント、ロボット産業、官公庁の研究所、大学等の教育・研究者など幅広い分野で活躍できることが期待されており、それらに資する教育を提供することを目指しています。



適正人材像

コミュニケーション環境の計画・設計に適性と興味を持つ方

- コミュニケーションデザイン科学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
- コミュニケーションデザイン科学コースを目指す明確な意思を持っていること
- 主体的な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
- コミュニケーションデザイン科学を基礎とした高度職人研究者・教育者を目指していること

教育の目標



視聴覚コミュニケーションのコンテンツを理解し、メディア及び場すなわちコミュニケーション環境の特性を熟知した、視聴覚情報のトータル・コミュニケーションのデザインを担える人材を育成します。

講座紹介・授業科目

視聴覚情報コミュニケーションのコンテンツを理解し、コミュニケーション環境の特性を熟知した高次のトータルコミュニケーションデザイン能力の養成



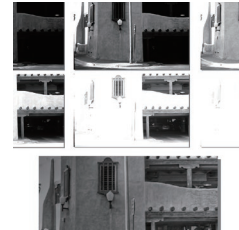
視聴覚情報融合

言語、音楽、環境音、画像などを体系的に学び、視聴覚情報を融合する手段、その具現化のための方策、視聴覚文化のあり方について教育・研究を行います。



音響情報伝達

音情報源の機能や特性を体系的に学び、情報伝達の場を物理的に解析・制御し、人間にとって最適な音響情報伝達を実現するための技術について教育・研究を行います。



画像情報伝達

画像情報の処理・解析・認識、コンピュータビジョン、画像生成アルゴリズムなど、画像工学の先端的基礎理論および社会への応用技術について教育・研究を行います。



ホールマネジメントエンジニアリング

劇場・ホール等において、工学的知識を基盤として、文化芸術振興の意義を理解しつつマネジメントを行う手法に関して、実践的な教育・研究を行います。
※本講座の教育課程は修士課程のみ設置

カリキュラム

	視聴覚情報融合	音響情報伝達	画像情報伝達	ホールマネジメントエンジニアリング
専門科目	音響環境評価特論 多次元システム解析・構成特論 情報統計学特論 機械学習特論 視覚記号特論 西洋近代美術史特論 演劇学特論 ネットワークサービス特論	音響環境制御特論 音声情報学特論 音響信号処理特論 統計工学特論 生物モデリング特論 聴覚生理学特論 メカニクスデザイン特論	視覚環境理解システム設計特論 画像情報伝達システム設計特論 視覚メディア設計特論 視覚環境知能設計特論 コンピュータグラフィックス特論 知能情報学特論	文化政策特論 アートマネジメント特論 ホール工学技術特論 ホール工学技術演習 ホールマネジメントエンジニアリングプロジェクトⅠ-Ⅳ
共通科目	視聴覚情報融合 PBL 音響情報伝達 PBL 画像情報伝達 PBL 視聴覚情報融合特論・演習 音響情報伝達特論・演習 画像情報伝達特論・演習 インターンシップ コミュニケーションデザイン科学特別演習Ⅰ・Ⅱ 芸術工学特別研修Ⅰ～20			
博士後期課程 独自開設科目	コミュニケーションデザイン科学特別研修 コミュニケーションデザイン科学プロジェクト研究Ⅰ・Ⅱ コミュニケーションデザイン科学特別演習Ⅲ			

養成人材像

視聴覚情報のトータル・コミュニケーションアーキテクト

- 情報関係、放送関係企業
- 音環境系企業、出版関係企業
- 研究職、教育職

卒業生の進路

通信、音響、電機などのメーカーをはじめ、情報、放送、音環境、出版など、視聴覚情報に関わる企業に就職、あるいは、大学院博士後期課程に進学しています。



Environment and Heritage Design Course

環境・遺産デザインコース

地球環境の価値を創造する
環境・遺産デザイナーを育成するコース

私たちの身の回りの環境は、現在という一時点だけのものではなく、過去から受け継ぎ未来へと手渡していく遺産=「環境・遺産」です。本コースは、このような「環境・遺産」の価値を、自然と文化の持続性・多様性から学び、これらを尊重しつつ、未来の地域と生活を創造していくデザイン能力の養成を目的とします。環境・遺産デザインが、人間の様々な営みの生態的・空間的な調和を目指すと同時に、時間的な視野を持ち、持続可能な環境を目指すサステナブル・デザインとして行われるべきであるとの理念に基づき、下記のような観点で人材の育成を行っています。



COURSE WEB

E



HD



適正人材像

環境・遺産デザインの関連実務や能力開発を目指す方

- 環境・遺産デザインコースの教育を受けるための基礎学力を持っていること
- 環境・遺産デザインに関連する専門分野に関心と理解があること
- 主体的な勉学と自己啓発に積極的であり、高い倫理意識を有していること
- 環境・遺産デザインを基礎とした高度職業人・研究者・指導者等を目指していること

教育の目標

- 1 豊富な国内外の地域をフィールドとした実践的な教育を展開し、多様な環境・遺産の価値評価能力を持ち環境・遺産デザインの国際ネットワークを支える人材を育成します。
- 2 環境・遺産の価値を評価・保護・継承するための専門性と地域環境の価値となるべき建築・景観・社会システムをデザインする専門性を習得させ、環境・遺産マネジメントを支える人材を育成します。
- 3 人間と環境の関係をふまえたサステナブル・デザインを可能とする安全性・健康性・機能性・快適性を実現する技術を修得させ、空間的な調和と時間的な視野を持って環境デザインを支える人材を育成します。

講座紹介・授業科目

地域資産である環境・遺産をマネジメントする計画・設計の実践を通して、地域を発展に導く能力の養成

遺産理論



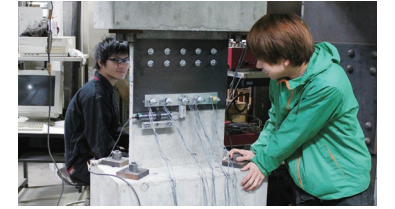
環境・遺産を評価し保全・活用できる能力を開発します。地域の自然や歴史が培った多様な環境・遺産の意味を考究し評価を行うとともに、その多面的な評価に基づいて自然・景観・都市・建築・文化・芸術・生活・工芸などの遺産とその環境を保存し、その活用をデザインするための調査・研究を展開します。

環境・遺産マネジメント



環境・遺産をマネジメントできる能力を開発します。環境・遺産の文化的価値を国際的な視野に立って考究し理解するとともに、地域の資産として都市・建築・景観などの価値を保存・再生させ、これらを活用して地域の持続的・自立的発展を促す仕組みのデザインを行うための調査・研究を展開します。

環境デザインテクノロジー



現代社会において環境・遺産の価値を技術によって向上、創生できる能力を開発します。そのための技術をグローバルな枠組みから考究し開発するとともに、地域の資産である都市・建築・景観などの価値を持続させ、新たな価値を創生するデザインを行うための調査・研究を展開します。

カリキュラム

	遺産理論	環境・遺産マネジメント	環境デザインテクノロジー
専門科目	自然・森林遺産論 田園・都市景観論 都市・建築遺産論 芸術・文化環境論 国際文化遺産保護法 メディア環境思想特論 文化政策特論	ランドスケープマネジメント 都市・建築遺産マネジメント ツーリズムマネジメント 持続社会マネジメント 国際協力マネジメント ヘリテージ・マネジメント アジア近現代建築論 デザイン教育マネジメント 国際環境政策評価論 ストラテジックプロジェクト史 プロジェクトマネジメント アートマネジメント特論 森林景観生態学特論	生産システムデザイン 防災システムデザイン デザイン心理評価法 統計工学特論 環境化学特論 地域熱環境工学 建築デザイン 次世代建築空間 次世代都市空間
共通科目	環境・遺産デザインプロジェクト I~III 建築設計インターンシップ グローバル・アーキテクト・プロジェクト アーキテクトインターンシップ 1・2 インターンシップ 環境・遺産デザイン特別演習 I・II 芸術工学特別研修 1~20		
博士後期課程 独自開設科目	環境・遺産デザイン特別研修 環境・遺産デザインプロジェクト研究 環境・遺産デザイン特別演習 III		

養成人材像

地域環境の価値を創造する環境・遺産デザイナー

- 大学、研究所、博物館等の研究職(大学・学校法人、独立行政法人、公益法人等)
- 建築・造園・都市計画・文化振興・環境政策等の行政職(国、地方公共団体、国際機関)
- まちづくり・むらおこし等のプランナー(シンクタンク、コンサルタント等)
- 遺産保護・遺産修復等のマネージャー(コンサルタント、設計事務所等)
- 建築・造園・景観等のデザイナー(設計事務所、建設会社、住宅会社等)
- 建築・造園等のエンジニア(建設会社、設備会社、建築会社等)

卒業生の進路

大学・研究所・博物館等の研究職、建築・造園・都市計画・文化振興・環境政策等の行政職、まちづくり・むらおこし等のプランナー、遺産保護・遺産修復等のマネージャー、建築・造園・景観等のデザイナー、建築・造園等のエンジニアなど

グローバル・アーキテクト・プログラム

このプログラムは、建築・環境設計に関する工学的知識及び文化芸術に関する知識を備えた、総合的設計能力を有する人材を育成するものです。

履修の条件:以下の両方を満たす者
 ①九州大学芸術工学部環境設計学科を卒業、又は他大学の建築系学科を卒業し環境設計学科の教育到達目標を達成していると認められた者
 ②大学院芸術工学部芸術工学専攻環境・遺産デザインコース修士課程又はデザインストラテジー専攻修士課程に在学し芸術工学部長が許可した者

Content and Creative Design Course

コンテンツ・クリエイティブデザインコース

国際舞台で活躍する高度なクリエイター・研究者を育成する創造的コース

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通じて、先導的なメディアテクノロジーの応用および芸術文化の創造に関わる、国際的視野を持った高度なクリエイターや研究者の育成を目指します。

芸術文化と歴史の深い理解、また、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、技術、そして、幅広く実践的な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力を身に付け、それらを現代社会に活かします。



COURSE WEB

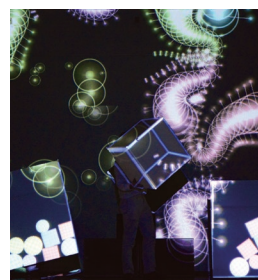


適正人材像

高度なクリエイター、芸術文化の研究者を志向する方

- 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の基礎学力を持っていること
- コンテンツ・クリエイティブデザインに対する強い関心と高い追求意識を持っていること
- 主体的な勉学と自己啓発に積極的であり、高い倫理意識を有していること
- 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・指導者を目指していること

教育の目標



- 1 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
- 2 表現理論、技術の研究など、芸術・科学・工学にわたる体系的な教育研究を理解し実践する能力
- 3 ものづくりと情報環境を支える豊かな創造力

講座紹介・授業科目

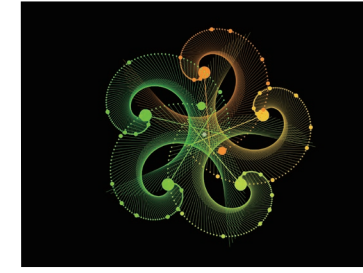
論理的思考能力を背景に美的感性を持つ高度なクリエイター、先導的なコンテンツやものづくり設計の背景となるメディアテクノロジーおよび芸術文化の理論と実践を研究する能力の養成

芸術表現学



造形数理や美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった人間がこれまで培ってきた文化についての知識を学び、表現の理解と実践能力を身につけます。

デジタルコンテンツデザイン



芸術・科学・工学を横断して、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、技術について高度な知識と能力を身につけます。

クリエイティブデザイン



視覚コミュニケーションの分野とものづくりの分野を横断して、記号環境、情報グラフィックスのデザイン、プロダクトデザイン、メカニクスデザインなどに関する実践的で先端的な知識と能力を身につけます。

カリキュラム

	芸術表現学	デジタルコンテンツデザイン	クリエイティブデザイン	
専門科目	現代造形特論 先端芸術表現特論 造形解析特論 メディア環境思想特論 西洋近代美術史特論 西洋音楽史特論 音楽・伝統芸能コンテンツ特論 比較メディア文化特論 演劇学特論 現代芸術特論 アートマネジメント特論	文化政策特論 視覚心理学特論	先端メディア芸術表現 メディアアート特論 バーチャルリアリティ特論 ネットワークサービス特論 コンピュータグラフィックス特論 映像コンテンツデザイン特論 コンテンツ知的財産論Ⅰ・Ⅱ インタラクティブデザイン	視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 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 インクルーシブデザイン パブリックデザイン 情報編集デザイン論 オートモーティブデザイン
共通科目	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 クリエー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 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・Ⅱ 芸術工学特別研修 1~20			
博士後期課程 独自開設科目	コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習Ⅲ コンテンツ・クリエイティブデザインプロジェクト研究 コンテンツ・クリエイティブデザイン特別研修			

養成人材像

高度なコンテンツ・クリエイティブデザイナー

- コンテンツクリエイター(メディアアート、情報関連デザイナー・プランナー等)
- コンテンツ関連企業
(映画、ゲーム、グラフィック、音楽、情報展示等企業職人等)
- プロダクトデザイン関連企業
(情報家電、自動車、ロボティクス、インタフェイス等)
- 教育者、研究者(エンターテインメント科学、教育コンテンツ、メディア文化領域等)

卒業生の進路

コンテンツデザイン分野、インダストリアルデザイン分野、情報デザイン分野、コンテンツ・クリエイティブデザインに関する教育者・研究者・芸術家等の分野において、高次のクリエイター、エンジニア、研究者等としての活動が期待されます。

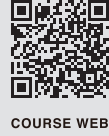


Department of Design Strategy

デザイン戦略専攻

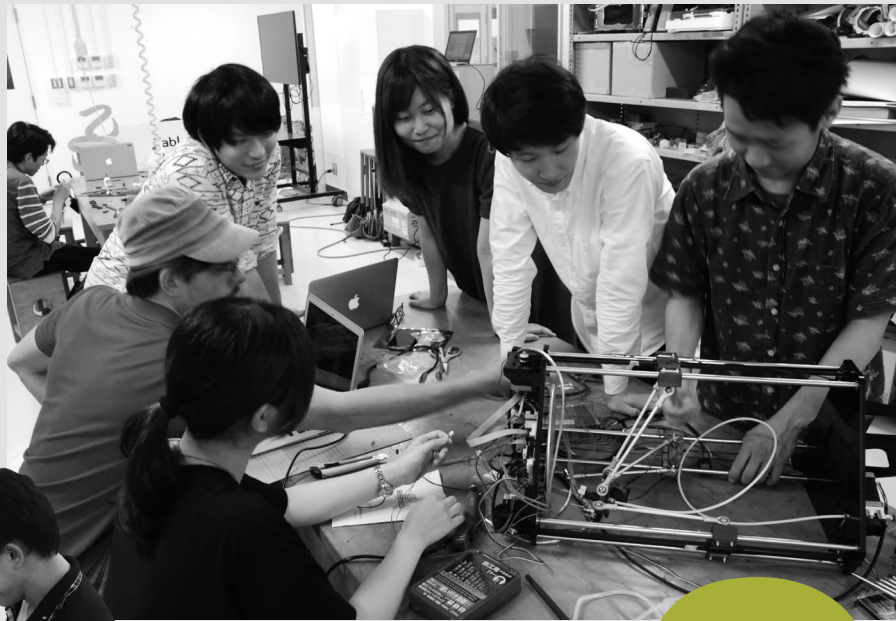
高度なデザインストラテジストを育成する専攻

デザインストラテジー専攻は、デザインビジネス課程においてデザインを戦略的に推進する多様な関係性と方向性を的確に判断・創造・提案・実行するための能力を養成します。修士課程においてはデザインストラテジー能力、特に「デザインに関する専門知識や技能を背景に、各デザイン領域を融合した先導的なプロジェクトを立案し、その事業計画を策定・実施する能力」、「事業の経済性から社会的影響までを配慮し、さらに成果の知的財産化、流通・販売までのデザインビジネス過程を戦略的に推進できる能力」に優れたデザインストラテジスト（デザインプロデューサー、ストラテジックデザイナーなど）を育成します。



COURSE WEB

D



博士後期課程においては、自ら「デザインプロデューサー、デザインストラテジスト（デザインストラテジー人材）」でありながら、この分野でデザインストラテジーに関する教育研究能力を持ち、大学や企業等において人材の育成をも担える極めて高度なデザインストラテジー能力、すなわち「独自の実践型デザインストラテジー方法論を構築し教育研究を担える能力」を有する人材を育成します。

S

適正人材像

デザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ方

- 芸術工学系、デザイン系大学卒業生・大学院修了生、デザインに関心の高い理工学系、人文社会学系大学卒業生・大学院修了生も含め、デザインプロデューサー等のデザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ人
- デザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ、デザイン関連実務に携わっている社会人



教育の目標



- 1 各種デザインを統合し、プロジェクトの立案・策定・実施に結びつける能力
- 2 プロジェクトを戦略的に推進でき、成果・評価を確約できる能力
- 3 責任感と信頼感を持ってプロジェクトを推進できる能力
- 4 時代の変化やニーズに対応できるスピードと高度なスキルをあわせ持つ能力

講座紹介・授業科目

デザインコンセプトを決める構想力を持ちながら、実際に企画し、生産、知財化、流通、販売までを推進・支援する能力の養成

デザインビジネス



デザインビジネスの基礎から知的財産として活用する専門知識までを学び、さらに社会、経済、産業との関わりから新しいデザインニーズを開拓し、解法に結びつける方法論を構築できる能力を身につけます。

ストラテジックアーキテクト



都市・建築デザイン、空間デザイン、インダストリアルデザイン、生活文化デザインなどにおいて、デザインビジネスとの統合をふまえたデザインストラテジーを構築できる能力を身につけます。

ストラテジックエクスペリエンス



ユーザーエクスペリエンスを形成する映像デザイン、インタラクティブデザイン、リスニングデザインなどの情報デザイン分野における、デザインビジネスとの統合をふまえたデザインストラテジーを構築できる能力を身につけます。

カリキュラム

	デザインビジネス	ストラテジックアーキテクト	ストラテジックエクスペリエンス
専門科目	プロデューサー原論 デザインイノベーション ブランドビジネスデザイン プロジェクトマネジメント コミュニケーション・デザイン論 デザインマネジメント コンテンツ知的財産論Ⅰ・Ⅱ プレゼンテーション サステナブルデザイン ソーシャルデザイン デザインコンサルタント デザイン産業事情 デザインベンチャー	建築デザイン 次世代都市空間 ストラテジックプロジェクト史 パブリックデザイン 機能工学デザイン 次世代建築空間 情報編集デザイン論 インクルーシブデザイン プロダクトデザイン特論 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 まちづくりデザイン	インタラクティブデザイン リスニングデザイン デジタル映像デザイン 国際コミュニケーション A・B 映像コンテンツデザイン特論 視覚記号特論 グラフィックデザイン特論 先端メディア芸術表現 アートマネジメント特論
専攻内 共通科目	ストラテジックアーキテクトプロジェクト A・B ストラテジックエクスペリエンスプロジェクト A・B ストラテジックデザイン思考特論 グローバルデザインプロジェクト デザインストラテジープロジェクト A・B インターンシップ アーキテクトインターンシップ 1・2 グローバル・アーキテクト・プロジェクト 芸術学特別研修1~20		
博士後期課程 独自開設科目	デザインストラテジー・リサーチ研修 デザインストラテジー・リサーチプロジェクト A・B・C		

養成人材像

高度なデザインストラテジスト

- デザインプロデューサー
- デザインディレクター
- ストラテジックデザイナー
- 教育研究者

卒業生の進路

家電・家具・玩具などのメーカー、空間・建築・都市計画関連、情報・メディア関連、広告代理店、商社・小売、インフラ、官公庁などの行政機関など、様々な企業に就職、あるいは、大学院博士後期課程に進学しています。大学院後期課程修了後は、企業内の研究所や大学などの教育研究機関で研究者として活躍することも期待されます。



Student Works

芸術工学部 学生の研究・作品紹介

3



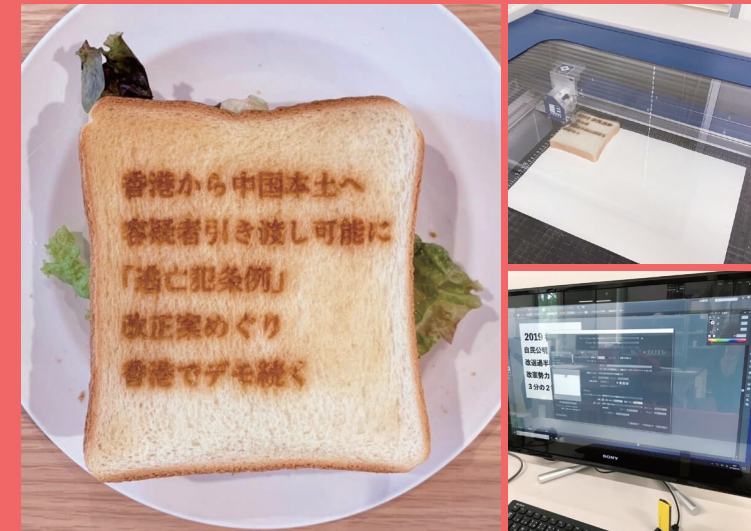
1

TITLE

日常階段

田中 華乃
2021年度 環境設計学科 4年

滋賀県大津市に建つ菊竹清訓設計の西武大津ショッピングセンターがいま壊されようとしている。菊竹氏は通常ネガティブな要素になりがちな非常階段を過剰に配置することで造形美に転換した。しかし階段群が人々に実際に使われることはなかった。この過剰で無駄とも思える西武大津の階段システムを再解釈し、躯体を部分的に残しつつ隣接する新しい棟を設計することで人々の活動と結びつく商業施設と集合住宅を再構築する。これまで使われることのなかった「非常」階段を「日常」階段に変えるプロジェクトである。



TITLE

食パン新聞

高木 美南 江藤 一弥
2019年度 芸術情報設計学科 3年
(未来構想デザインコースプロジェクトによる制作)

食パン新聞は、「未来の新聞」をテーマに制作したものです。レーザーカッターを使い、レーザーを照射する強度や動く速度を調整しながら文字を刻んでいます。この食パン新聞を読んで、食べて、会話をする…。そんな朝食のひとつを思い浮かべながら制作しました。時代とともに、私たちの情報の受け取り方も日々変化しています。情報を「食べる」ことも、情報を受け取る「新しいかたち」のひとつになるかもしれません。

TITLE

遠くへ行きたい

岩永 さくら 福嶋 友人
2018年度 芸術情報設計学科 4年

遠くへ行きたいは、商品広告における発想や演出の新規性を追求した広告動画です。「商品に魅力を与え、使いたいと思ってもらう動画」という提示された課題に対して「ボールペン一本で世界は広がる」というテーマを設定し企画・演出・制作を行いました。

第3回BOVA
(Brain Online Video Award)
学生部門賞 協賛企業PILOT

4



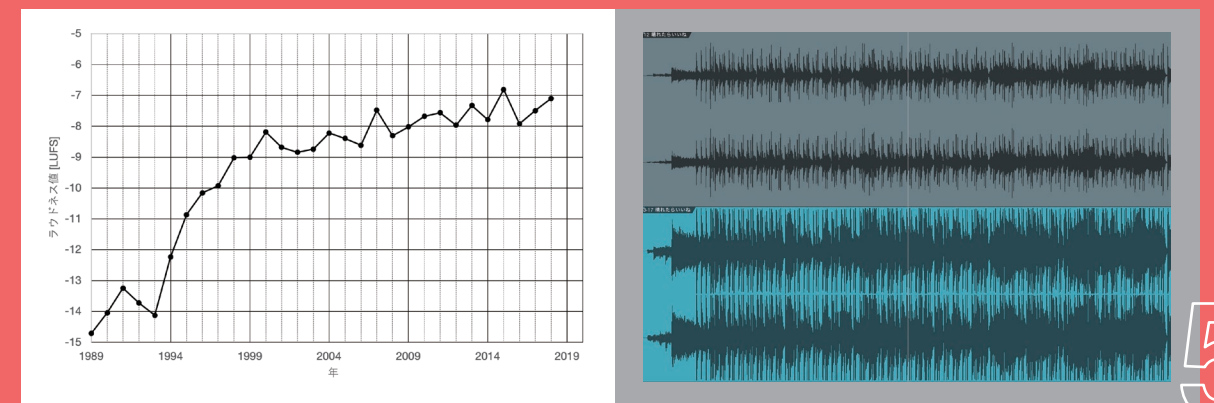
2

TITLE

みらいのこ内閣

三笥 源
2020年度 工業設計学科 4年

本研究では、総合的な学習の時間に着目し、探究型学習の新たな探究ツールのデザイン提案を目的としています。能古島小中学校のふるさと科の授業を研究対象とし、課題を調査した結果、「生徒が自ら問いを立てることができる」、「探究型学習のリテラシーが身につく」、「地域の特性を取り入れる」が新たなツールに必要な要件であることが分かりました。そこで、生徒が環境省や農林水産省といった省チームを組織し、地域の人と協働して、島の未来の政策アイデアを構想し実践する「みらいのこ内閣」を提案しました。



TITLE

日本のポピュラー音楽におけるラウドネスの変遷 ～「音圧戦争」に関するメディア史的考察～

渡邊 和馬
2019年度 音響設計学科 4年

90年代初頭のデジタル音源と比べて、2020年現在の音源の方がラウドネス(音の大きさ)が大きく感じるといいます。これは「他よりもさらに大きい音を」という考えのもと起こった「音圧戦争」が原因とされています。本研究では、日本のCDアルバム年間売上ベスト10の音源過去30年分(全5534曲)を対象に、ラウドネス値(LUFS)の年平均を算出しました。90年代中盤からラウドネスは急激に上昇しており、実際に日本においても音圧戦争が起こっていたことが確認されました。

5

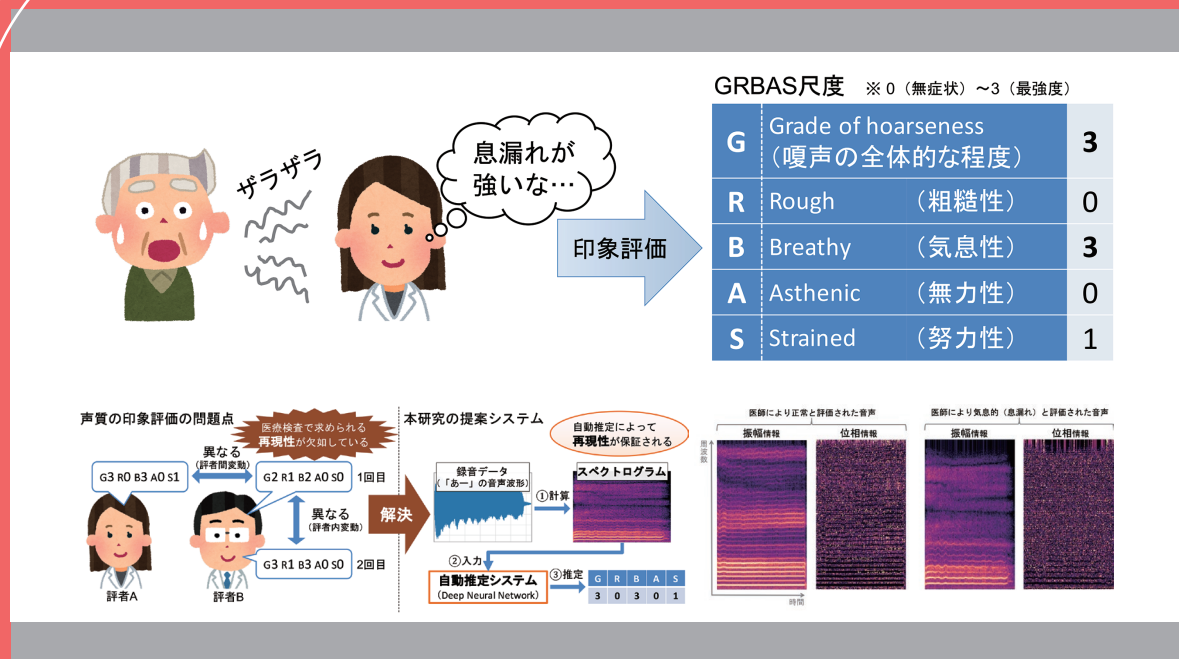


TITLE
視覚駆動性自己移動感覚
(バクシオン)を変調する様々な方法

佐藤 博太郎
2020年度 デザイン人間科学コース 修士 2年

視覚刺激によって錯覚的な自己移動感覚を引き起こす現象(バクシオン)の心理実験に取り組んでいます。CG映像の素材質感がバクシオンに及ぼす効果や、実験者が被験者に与える教示が、バクシオンの強度に及ぼす効果について明らかにしています。

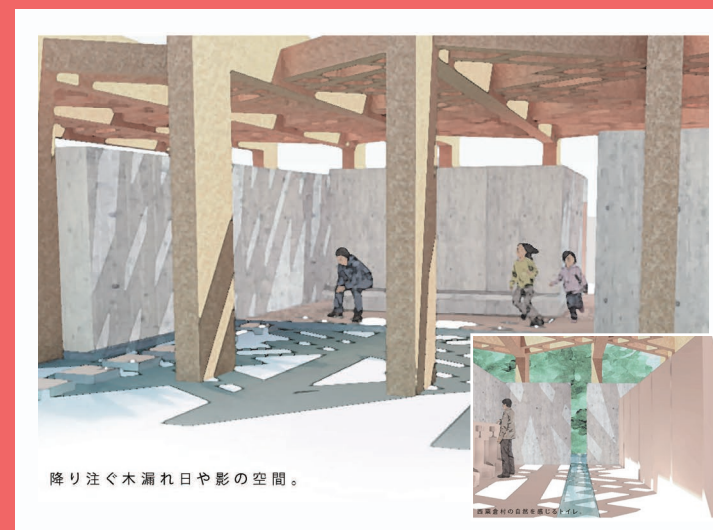
7



TITLE
人工知能を用いた
病的音声の声質評価

日高 駿介
2019年度 コミュニケーションデザイン科学コース 修士 2年

耳鼻咽喉科領域における音声医学では、喉頭癌などの器質的疾患から、発声の病的な問題である機能的疾患まで、様々な音声障害を取り扱います。嗄声(させい;声質異常)の印象評価は重要な診察項目ですが、主観に依存するため再現性に欠けるという問題があります。これを解決するため、本研究では、人工知能を用いた声質の自動評価に取り組んでいます。自動評価システムは、医療機関への支援技術としてだけでなく、疾患のスクリーニングへの応用も期待されます。



TITLE
組子屋根のトイレ
~CLTでつくる栗倉組み~

竹下 大徳
2017年度 環境・遺産デザインコース 修士 2年

道の駅あわくらんどに建つCLTを用いた公衆トイレの提案です。厚みのあるCLTを、西栗倉村章を重ね合わせたパターンでくり抜き、自然換気が行えるよう壁と屋根を切り離しました。屋根から落ちる木漏れ日や影で村の時間の流れを表しています。

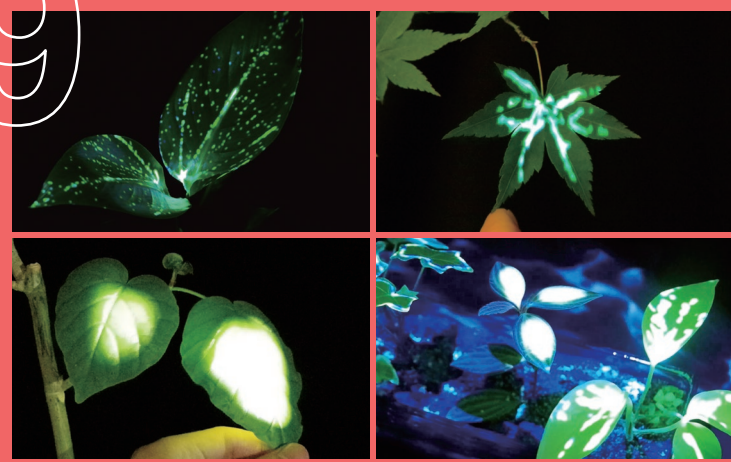
平成28年 おかやまCLT建築
学生デザインコンペ 優秀賞(2位)

TITLE
薄型植物を対象とした触れる
プロジェクションマッピングの
自動生成

末吉 知樹
2019年度 コンテンツ・
クリエイティブデザインコース 修士 2年

植物の葉や花を投影対象としたプロジェクションマッピングを自動で生成する手法の研究を行いました。人が触れるなどの外的要因による動きを考慮し、位置合わせと追跡を行うことで、植物へのダイナミックプロジェクションマッピングを実現します。位置合わせと追跡の自動生成システムを提案し、作品を制作しました。

9



2018 アジアデジタルアート 学生カテゴリー / インタラクティブアート部門 優秀賞、福岡市長賞
NICOGRAPH2018 優秀展示作品賞



TITLE
学生が勉強しやすいノート

城川 真実
2019年度 デザインストラテジー専攻 修士 1年
宇山 明穂 寺崎 薫 平沢 洸
2019年度 工業設計学科 3年

社会実装を目的とした実践的な産学連携プロジェクトで、学生が本当に欲しいノートを自分たちでデザインした「学生が勉強しやすいノートシリーズ」です。既存のノートへの不満や、自分たちが工夫しているノートの使い方をヒントにデザインを行いました。例えば「FILENOTE」は、袋状になっているページに授業のプリントを挟め、袋を切り離せば通常のノートとしても使えるノートです。第21回福岡デザインアワードで銀賞を受賞し、九州内の大手雑貨量販店を中心に販売されていますので是非使ってみてください。

2020年度グッドデザイン賞 受賞 第21回福岡デザインアワード銀賞

10

Alumni Activities

卒業生の活躍



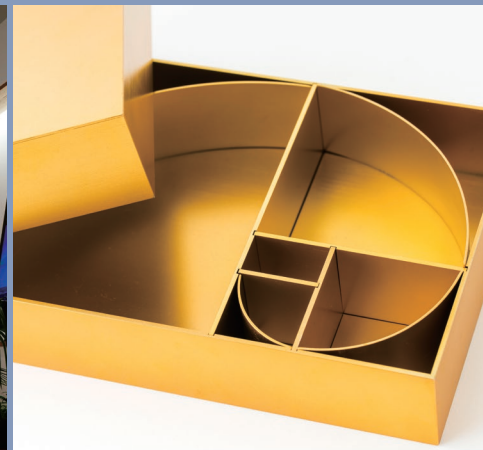
環境につながる建築

建築を設計する際に考えることは、いかに環境につながるかです。環境は周囲の物理的環境だけでなく、土地に根付く人々の記憶、特有の文化、都市の歴史など時間軸も含む大きな概念として捉えています。紹介している三作品は「長崎の木造ゴシック教会」、「住宅地における葬祭場」、「桜並木と祈りの場所」というそれぞれ異なる着眼点を基に設計しました。こうした大きな環境に建築がつながることで、時空を超えたような体験ができるのでは無いかと考えています。



株式会社 百枝優建築設計事務所
代表取締役
百枝 優

2006年 環境設計学科卒業



「黄金比箱」
東京ミッドタウンアワード2018 グランプリ
(制作: 広川楽馬 / 迫健太郎 / 中進屋祥平)

「GENOME HOUSE」適任子レベルでくつろげる家

未来の「あったらいいな」をデザインする仕事

家電や住空間の新しいデザインやコンセプトを考える仕事をしています。GENOME HOUSE プロジェクトでは、空間デザインの新しい手法を世の中に提案しました。個人の遺伝子を解析して「その人の身体が潜在的に心地よいと感じる家電やインテリアの組み合わせ」をデザインする、世界初の取り組みです。芸工で学んだのは、プロダクトデザインに限らず空間設計や人間工学など、幅広い領域を統合してものごとを考える力です。ワクワクするアイデアを考えてカタチにできる、このおいしいスキル。次はぜひみなさんがゲットしてください。



パナソニック株式会社アプライアンス社
デザインセンター
デザイナー / デザインストラテジスト
迫 健太郎

2013年 工業設計学科卒業
2015年 デザインストラテジー専攻修了



学院卒業後、福岡に本社を置く都市開発コンサルティング会社・自治体シンクタンクを経て、2017年に株式会社YOUIを設立しました。YOUIは、「社会課題解決から社会価値提案へ」を掲げ、企業・行政・市民などの多様な主体が協力して、よりよい社会づくりを進めるための調査研究や、それぞれの団体の立場に寄り添った支援をしています。NPOや行政、大企業などの様々な関係をデザインし、SDGsの推進に取り組んでいます。



株式会社YOUI 代表取締役
原口 唯

2009年 環境設計学科卒業
2011年 デザインストラテジー専攻修了

インハウスデザイナーは、アイデアで日常生活の未来を描く。

わたしたちインハウスデザイナーには2つの仕事があります。1つは現在の飲料市場に向けた商品コンセプトとデザイン開発。もう1つは未来に向けて、全く新しいアイデアをゼロから生み出し提案する仕事です。企業に属しているため、インハウスデザイナーには社会に新しい価値を提案するチャンスと、社会的責任を果たす義務があり、そのためにアイデアを提案し続けます。実際にはなかなか実現できないことも多いですが、日常生活の未来に新しい価値をつくり出せるかもしれない、そんなワクワクする仕事です。



サントリーコミュニケーションズ株式会社
デザイン部
藤田 淑子

2005年 画像設計学科卒業

「良い音ってなんだろう」わたしの永遠のテーマです！

ホームオーディオ機器の設計・開発を担当しています。周波数特性や振動解析等で数値として性能の良さをみることもありますが、自分の耳を頼りに音の良し悪しを判断して製品の音を作ることもあります。大学では、音響理論を学ぶとともに、音に対する感性を磨く機会が多くあったので、全ての経験が今の仕事に繋がっています。感覚的に「良い音」と思ったことを理論で説明するのは難しいですが、難しいからこそ面白い分野だと思っています。これからも製品の開発を通して音を追求していきます！



株式会社オーディオテクニカ 技術本部
商品開発部 ホームリスニング開発課
溝口 舞子

2018年 音響設計学科卒業

Alumni Activities 卒業生の活躍

店舗の課題や改善の方法がひとめでわかる
お店の経営アシスタント

AirMATE

—サービス利用イメージ—

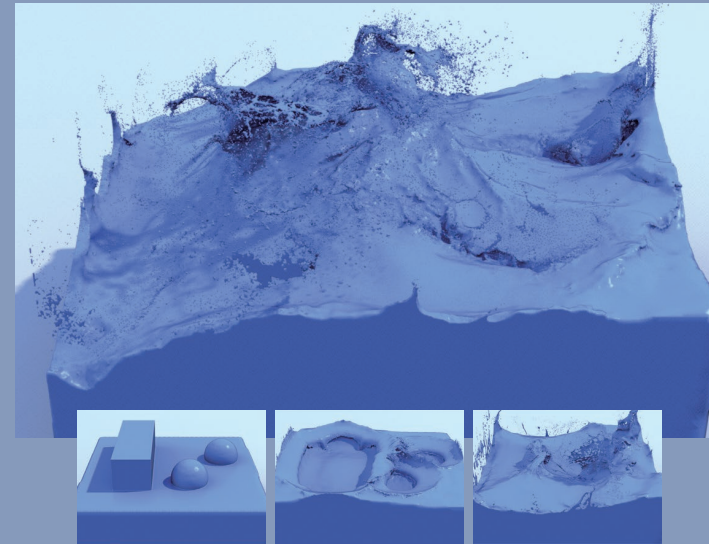
1. 経営状況の把握
いつでも、どこでも、誰でも
2. 店舗改善の実施
改善のヒントを数分でいただけます
3. 振り返り
実践した取り組みをすぐにポイントで振り返ることができます

『Airメイト』は、店舗経営の「改善の仕組み」を提供する、お店の経営アシスタントです。リクルートの業務支援サービス「Air ビジネスツールズ」と一緒に日々の店舗業務で使うことで、売上やシフト、仕入れの情報などが蓄積され、クラウド上で自動的に分析されます。手間のかかる集計作業や面倒な分析をしなくても、スマホやPCから店舗の課題や改善の方法がひとめでわかり、さらに、実施した改善の取り組みの振り返りまで簡単に行えます。この仕組みは中小企業や個人運営のお店でもすぐに導入することができ、それによりオーナーは、経営改善の打ち手を考えたり経営判断に集中することができます。店舗運営のさまざまな管理業務を効率化し、利益最大化のお手伝いをします。



株式会社リクルート
プロダクト統括本部
プロダクトデザイン室
デザインマネジメント部
小島 清樹

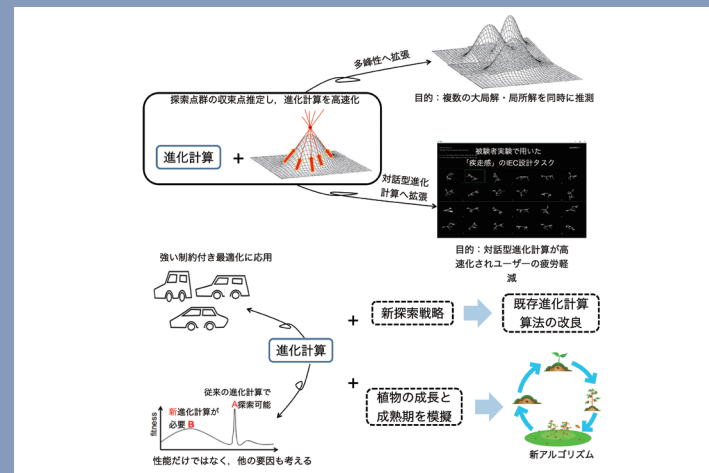
2016年
デザインストラテジー専攻修了



国立情報学研究所・助教
安東 遼一

2009年 芸術情報設計学科卒業
2011年 コンテンツ・クリエイティブ
デザインコース修士課程修了
2014年 博士後期課程修了

芸術工学府では、進化計算による最適化の研究を行いました。最適化は、色々な機器やシステムの設計に使われています。今では、単に最適化するだけでなく、人間と協力しながらの最適化、より知的な最適化、などが求められています。人間の感性を最適化設計に反映させるためには、最適化アルゴリズムとユーザ双方の長所を学ぶことが必要です。芸術工学府には、生理、心理、数理などの幅広い研究だけでなく、さまざまな国からの学生もいます。異なる研究方向や設計概念を知ることができる非常に良い研究融合環境であると思えましたので、私は人間と工学を融合させる最適化研究をすることにしました。そして、単なる問題解決ではなく、人々により良い未来を提供することが研究である、という考えが私の目標となりました。



新潟大学 自然科学系
情報電子工学系 助教
余 俊

2019年 デザイン人間科学国際コース
博士課程修了

多様な視点で未来へつながる環境づくりを行う

建設コンサルタントとして、河川や道路等のインフラ整備に伴う自然環境の調査や保全・再生・創出に関わる計画を担当しています。現地調査やデータ分析、地域住民の要望などから課題を明らかにし、よりよい環境を未来へつなぐことを意識して計画します。最近では子どもの遊び環境や地域再生に関する研究、広報や水辺の利活用に関する検討の仕事もしています。様々な場所を訪れ、生き物や人とふれあひながら計画を具体化していく仕事は面白く、感動ややりがいもあります。この仕事では、自然以外にも複数の分野に関わる知識や技術、アイデア、地域の歴史・文化、多様な立場の人を結び付けていくことが求められ、学生時代にフィールドワークや研究で培った視点を活かせる場が増えてきていることも感じています。

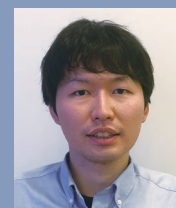


株式会社建設技術研究所
九州支部環境室 建設コンサルタント
高橋 裕美

2011年 環境設計学科卒業
2013年 環境・遺産デザインコース修了



音楽ホールなどの建築物の音響設計やそれに関連する技術の研究開発をしています。特に現在は計算などに基いてリアルティのある音空間を再現する技術の開発に取り組んでいます。言葉や数字だけではよくわからない...けど、音で聞けばなんとなく違いがわかる。このように音を再現することによって、プロジェクトに関わる多くの人と問題意識などを共有することが容易になります。再現する音の物理的な正確さと聴き心地良さを両立することは難しい作業で壁にぶつかってしまうこともあります。そのような時には学生時代に培ってきた知識や感性、経験が課題解決の助けになっていると感じます。



株式会社竹中工務店技術研究所
建築環境部 音響計画グループ
後藤 耕輔

2015年 音響設計学科卒業
2017年 コミュニケーション
デザイン科学コース
修士課程修了



Ohashi Campus

大橋キャンパス案内

大学キャンパスのデザインは、どこに行っても同じだと感じていませんか?多くの大学では均質的な建築が規則正しく配置されていて、排他的で冷たい感じがしませんでしたか?大橋キャンパスを訪れると、そういった既視感はずき飛んでしまうはずです。

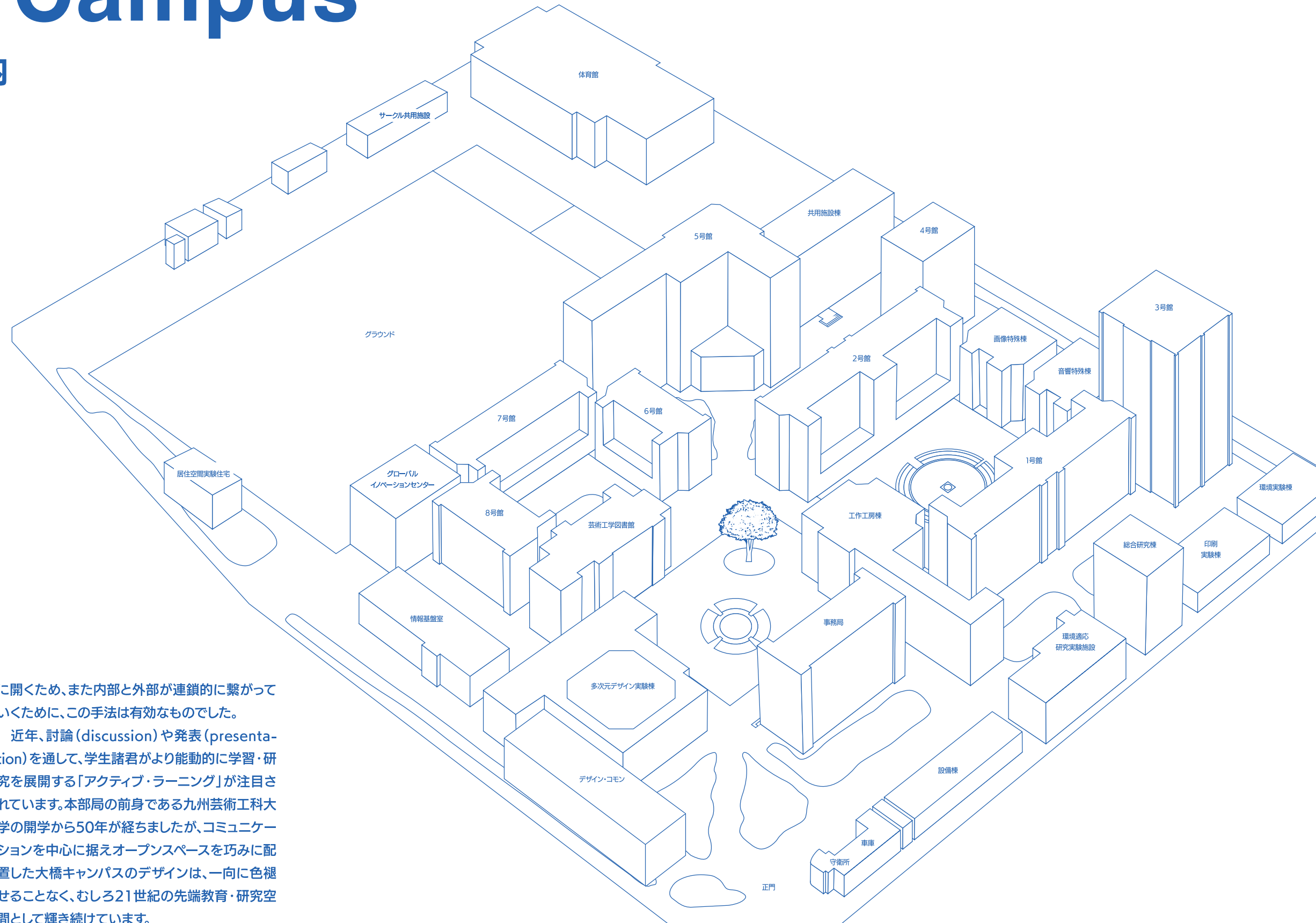
大橋キャンパスでは、それまでにはない新しい教育理念のもとに建築群がデザインされています。設計を担当したのは、香山壽夫助教授(1972年当時。東京大学名誉教授)です。設計の基本コンセプトを「コミュニケーション」とし、学生・教員・スタッフ・地域が、さまざまな議論を深め、学問を発展させていくことが意図されていました。

その「コミュニケーション」は、以下の3つが想定され、それぞれに相応しい場が創出されています。

- 1 対話によるフォーマル・コミュニケーション→(講義室・演習室など)
- 2 学生や教員のインフォーマル・コミュニケーション→(ラウンジ・テラスなど)
- 3 フリー・コミュニケーションの場→(中庭など)

囲われて閉ざされがちな大学キャンパスのデザインが多い中で、大橋キャンパスでは建築の内部にいても外部にいても人の動きや気配を感じることができるように配慮されています。

全体の配置も工夫されています。「コの字型の建物配置」、「中庭」、「45度軸線」が配置上の大きな特徴です。大学での活動を密度高くするためには空間の統合が必要ですが、内に閉じずに外



に開くため、また内部と外部が連鎖的に繋がっていくために、この手法は有効なものでした。

近年、討論 (discussion) や発表 (presentation) を通して、学生諸君がより能動的に学習・研究を展開する「アクティブ・ラーニング」が注目されています。本部局の前身である九州芸術工科大学の開学から50年が経ちましたが、コミュニケーションを中心に据えオープンスペースを巧みに配置した大橋キャンパスのデザインは、一向に色褪せることなく、むしろ21世紀の先端教育・研究空間として輝き続けています。

2018年には、これまでのキャンパスデザインのコンセプトを継承・強化し、デザインを地域や世界に発信していくための施設「デザインコモン」が完成しました。

Ohashi Campus Map

教育研究施設



芸術工学図書館

主に芸術工学系の学生・教職員へのサービスを行っています。所蔵する「ロイド・モーガンコレクション」は、建築図面を多数収蔵する貴重な資料です。また、2016年4月には、1階にアクティブ・ラーニング・スペース「AIVEA(アイビー)」が新設されました。大型ディスプレイ、ホワイトボード、可動式電源等が設置され、多様な学習を行うことができます。また、エリア内にCuter(学習サポーター)デスクを設置することにより、ソフト面でも学修活動への支援を充実しています。



工作工房

基礎造形を始めとする各種造形授業やモデル制作、各コースの卒業研究並びに実体制作等が行われる施設です。ここでは、各種工具、加工機械の基本的な操作や工作技術を経験し、デザインにとって重要な素材に対する感覚や造形的な思考を養うことを目的とした実習、体験的に身体感覚を取得することを目指した演習、並びに各種実験機器の試作研究を行っています。また多様なデジタルファブリケーション機器を導入し、ラビッドプロトタイピングを利用した演習も行われています。

附属組織・関連組織



応用知覚科学研究センター

ヒトと環境とのより良い関係を築くために、文系、理系、芸術系などの枠を超えた学際的研究分野「知覚科学」を確立するための研究センターです。例えば「数学と脳科学」「聴覚心理学と信号処理」「視覚心理学と人工現実研究」など複数の分野で活躍中の研究者が協力して独創的なアイデアを組み合わせて、「知覚科学」の立場からヒトに適した環境の実現に取り組んでいます。



応用生理人類学研究センター

技術・情報の飛躍的革新は生活を一見便利で快適にしていますが、一方でヒトが生き残りをかけて生物学的に適応してきた環境との乖離はますます大きくなり、その歪みはすでに人の健康リスク等の様々な問題を引き起こしています。これらの問題を解決するため、ヒトの生物学的適応に関する基礎研究が九州芸術工科大学設置以来45年にわたり生理人類学分野にて行われてきました。この基礎研究を土台とし、現代社会が抱える喫緊の諸問題を解決するための応用研究に取り組んでいます。



デジタル工房

デジタルイメージ形成のための装置やソフトウェアなどデジタル機器を集中させた工房で、多面撮影用スタジオ、3次元デジタイザー、モーションキャプチャ装置といった施設・機能を持ち、高度なコンテンツ制作やデジタルアーカイブの制作等に活用されています。



写真:八代写真事務所

バイオ・フードラボ

遺伝子解析装置および画像解析装置を備えたバイオラボ、そして調理可能な厨房設備を備えたフードラボは、生命美学、人工知能、バイオアート、人工生命、DIYバイオ、食といった知性と生命をとりまく複数の視点から、学内外の様々な研究者と共に研究活動に取り組むための教育研究施設です。



環境設計グローバル・ハブ(eghub)

環境系を中心とし2017年1月に設置された部局内センターです。領域横断し創造的な環境設計のグローバル展開を目指し、人・社系、設計・デザイン系、造園系、建築系などの27名の研究者が、主にアジア圏の大学と連携し、環境設計という専門的な観点からの教育やアジア圏の環境整備に関する研究活動等を展開しています。



社会包摂デザイン・イニシアティブ

社会包摂とは、障害、性、国籍、貧困などの理由で社会から阻害されてきた人々を含めた、あらゆる人々の存在が尊重される社会のあり方を指します。社会包摂デザイン・イニシアティブは、多様なニーズに応じたサービスを提供し、個人のポテンシャルを引き出すための「しくみ」をデザインすることで、健全な成長や、豊かさの新しい価値を生み出す社会づくりを先導する研究教育機関です。(ソーシャルアートラボの取組を継承発展する後継組織です。)



環境適応研究実験施設

環境適応研究実験施設は、気圧、温度、湿度、気流、照度、水圧等を広範囲に制御できる人工気候室9室からなり、ヒトの環境適応能を詳細に検討することにより、健康で快適な生活環境や製品のあるべき条件を明らかにすることを目的とした世界最大規模の実験施設です。



居住空間実験住宅

居住空間実験住宅は、2階建ての実験住宅で、入浴動作、排泄動作、炊事動作、歩行動作、介助動作など住宅内における日常動作を3次元で解析できます。また、入浴、睡眠、休息、食事、団欒、家事、学習、機器操作などの実生活時の行動観察や生理反応測定ができます。



SDGsデザインユニット

国連が掲げたSDGs(Sustainable Development Goals)に対して、デザインの領域で貢献していく組織として「SDGsデザインユニット」を設立しました。本組織は、官公庁、国際機関、産業界などと連携し、社会課題に対しての「デザインによる解決」を目指して活動を推進しています。当デザインユニットでは、社会問題を解決するデザインに関わる教育活動・研究活動・制作活動・社会連携活動を実践しており、対象を小学生から社会人まで幅広く捉え、講義、ワークショップ、プレゼンテーション、協働プロジェクト、シンポジウム等を積極的に行っています。



未来デザイン学センター

平成29年1月1日に国際的なデザイン学の研究拠点形成を目的に、これまでの「感性融合デザインセンター」を再編して設置されました。デザイン学と学内外の多様な研究分野とを結びつけ、デザイン学研究開発により創出された成果を、産官民と連携を取って、スピーディな社会実装を推進し、未来社会の創生に積極的に貢献していくことを目指しています。毎年アジアにおけるデジタルコンテンツのコンペティションADAAをはじめ、SDGsインターナショナルデザインアワード、国立デザイン系大学会議、ウェブサイト「DESIGN ACADEMIA」など様々なデザイン学に関する活動を推進しています。

Organization

芸術工学部・芸術工学府・芸術工学研究院の構成

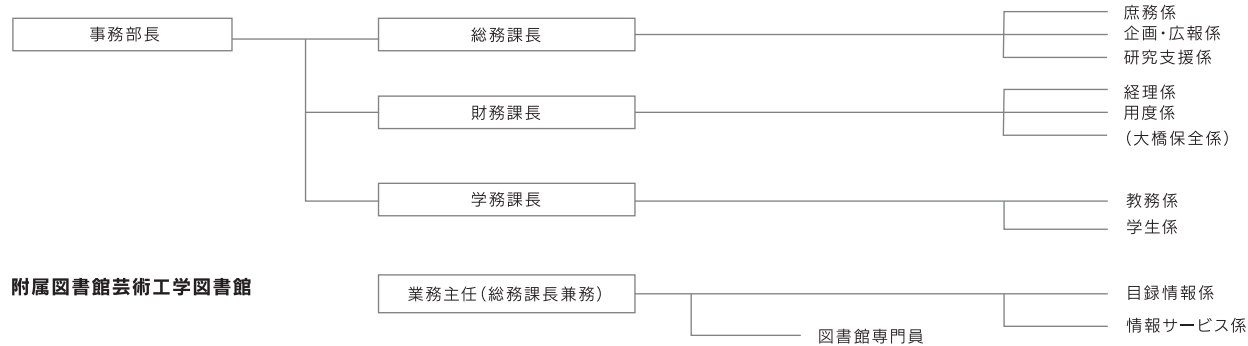
九州大学では、学生が所属する教育組織である「学部」(School)及び「学府」(Graduate School)と、教員が所属する研究組織である「研究院」(Faculty)を分離し、教員の専門分野の枠を超えて、多様な教育に対応できる体制をとっています。

この制度に基づき、芸術工学部と大学院芸術工学府には、芸術工学研究院に所属する教員を中心に様々な専門分野の教員が配属され、社会の変化をふまえた最新の教育を行います。芸術工学部は2020年から、芸術工学科のみの1学科5コース制となり、学生の興味に基づいて修学可能な柔軟なカリキュラムを提供しています。大学院の教育組織である芸術工学府は、芸術工学専攻とデザインストラテジー専攻の2専攻から構成され、芸術工学専攻は5コースに分かれています。

研究組織 教員の教育組織への配置

大学院芸術工学研究院	
部門	講座
デザイン人間科学部門	生理人類学 知覚心理学 モデリング・最適化
コミュニケーションデザイン科学部門	音文化・アートマネジメント 音響デザイン学 情報音響システム 画像情報工学
環境デザイン部門	ランドスケープ・社会環境デザイン 構築環境デザイン 建築史学・文化財学
コンテンツ・クリエイティブデザイン部門	芸術 クリエーティブデザイン コンテンツデザイン インタラクションデザイン
デザインストラテジー部門	ソーシャル・システムデザイン ソーシャル・イノベーションデザイン ソーシャル・コミュニケーションデザイン
グローバルイノベーションセンター	

芸術工学部事務部



(令和3年4月1日現在)

Faculty

教員・教育支援スタッフ紹介

● デザイン人間科学部門

生理人類学
樋口 重和 教授 感性と行動の科学、時間生物学
前田 享史 教授 生理人類学、環境人間工学、温熱生理学
村木 里志 教授 福祉人間工学、身体運動科学
平松 千尋 准教授 視覚の生理と知覚
西村 貴孝 講師 生理人類学
元村 祐貴 助教 生理人類学、感性科学、精神生理学
LOH Ping Yeap 助教 人間工学、作業療法学

知覚心理学
伊藤 裕之 教授 心理学
須長 正治 教授 色彩・視覚科学
上田 和夫 准教授 聴覚心理学、聴覚認知心理学
妹尾 武治 准教授 心理学
REMIJN, Gerard Bastiaan 准教授 Experimental Psychology

モデリング・最適化
高木 英行 教授 知能情報学
伊藤 浩史 准教授 生物のリズム現象
丸山 修 准教授 Computational biology(計算生物学) バイオインフォマティクス
井上 大介 助教 生物物理、バイオアート、材料科学
関 元秀 助教 数理生物学、進化生物学
森 史 助教 非線形動力学、ネットワーク科学

● コンテンツ・クリエイティブデザイン部門

芸術
古賀 徹 教授 哲学、倫理学、美学、デザイン原論
知足 美加子 教授 彫刻
大島 久雄 准教授 演劇学
栗山 斉 准教授 芸術表現、基礎デザイン
増田 展大 講師 美学・芸術学、感性論、映像論、メディア論
中村 恭生 助教 日本画、芸術基礎論
冬野 美晴 助教 応用言語学、コーパス言語学
吉村 理一 助教 言語学(英語学)・異文化間コミュニケーション研究

クリエイティブデザイン
伊原 久裕 教授 グラフィックデザイン
竹之内 和樹 教授 生体機械工学、機械科学
工藤 真生 助教 サイン計画、視覚記号
迫坪 知広 助教 トランスポーターション(公共交通機関)・デザイン、プロダクトデザイン、インタラクティブデザイン
藤 紀里子 助教 ウェブデザイン

コンテンツデザイン
金 大雄 教授 映像コンテンツデザイン
石井 達郎 准教授 映像メディアにおける情報の視覚化
徳久 悟 准教授 サービス・デザイン・イノベーション・マネジメント、ヒューマン・コンピュータ・インタラクション
松隈 浩之 准教授 デジタル映像デザイン
森本 有紀 助教 コンピュータグラフィックス

インタラクションデザイン
鶴野 玲治 教授 コンピュータグラフィックス
麻生 典 准教授 知的財産法
牛尼 剛聡 准教授 コンテンツ環境デザイン
何 昕霽 准教授 触覚情報学

● コミュニケーションデザイン科学部門

音文化・アートマネジメント
尾本 章 教授 建築音響学
矢向 正人 教授 音楽学、音楽美学
河原 一彦 准教授 音響システムの性能評価に関する研究
城 一裕 准教授 メディア・アート
中村 美亜 准教授 芸術社会学
西田 紘子 准教授 音楽学
齋藤 一哉 講師 デジタルファブリケーション、機械工学
JAMIESON, Daryl Steven 助教 作曲、音楽美学
長津 結一郎 助教 アートマネジメント

音響デザイン学
鮫島 俊哉 准教授 音響工学
高山 正幸 准教授 音響心理学、音響工学
山内 勝也 准教授 音響心理学、脳音環境学
村上 泰樹 助教 聴覚情報処理

情報音響システム学
鎗木 時彦 教授 音声情報処理
澤井 賢一 助教 数理工学、知覚の数理モデル
若宮 幸平 助教 音声科学

画像情報工学
原 健二 教授 コンピュータビジョン、パターン情報処理
井上 光平 准教授 パターン認識、画像処理
小野 直樹 准教授 画像解析処理
吉永 幸晴 准教授 画像処理、信号処理

● デザインストラテジー部門

ソーシャル・システムデザイン
井上 滋樹 教授 社会的課題のデザインによる解決
都甲 康至 教授 プロジェクトマネジメント、地域ブランド、まちづくり、情報・コミュニケーションデザイン
田村 良一 准教授 デザインマネジメント、デザインシステム
藤 智亮 准教授 機能工学、設計工学
HALL, Michael 准教授 英語、環境リスクマネジメント
張 彦芳 講師 コニバーサルデザイン、ソーシャルデザイン
土屋 潤 講師 建築材料、仕上材料、景観材料

ソーシャル・イノベーションデザイン
尾方 義人 教授 インダストリアルデザイン、デザイン学
平井 康之 教授 インテリアデザイン、オフィスデザイン、ものづくりデザイン、インクルーシブデザイン
杉本 美貴 准教授 インダストリアルデザイン、プロダクトデザイン、コンセプトデザイン、日本美
曾我部 春香 准教授 デザインプロセス、公共空間デザイン
松前 あかね 准教授 創造性、関係性の動的メカニズム、場のデザイン、ソーシャルイノベーション
稲村 徳州 助教 デザインエンジニアリング

ソーシャル・コミュニケーションデザイン
清須美 匡洋 教授 ブランドデザイン、プロモーションデザイン
秋田 直繁 准教授 デザインエンジニアリング、インクルーシブデザイン、インテリアデザイン、プロダクトデザイン

池田 美奈子 准教授 デザイン理論、デザイン史、情報編集デザイン、伝統工芸
齋藤 俊文 准教授 広告表現、文化事象(ミュージアム、映画、動画、アート作品、文学他)に関わるコミュニケーション

● 環境デザイン部門

ランドスケープ・社会環境デザイン
包清 博之 教授 ランドスケープ・マネジメント、緑地環境設計
近藤 加代子 教授 環境政策、環境経済、社会思想史
谷 正和 教授 環境人類学
朝廣 和夫 准教授 緑地保全学
高取 千佳 准教授 景観生態学
LOH Wei Leong 助教 デザイン教育

構築環境デザイン
鷓飼 哲矢 教授 建築デザイン、都市デザイン
大井 尚行 教授 都市・建築環境工学、環境心理学
田上 健一 教授 建築計画・建築設計
井上 朝雄 准教授 建築構法計画
吉岡 智和 准教授 建築構造
今坂 智子 講師 環境化学
岩元 真明 助教 建築デザイン
川本 陽一 助教 建築・都市環境工学

建築史学・文化財学
加藤 悠希 准教授 日本建築史
福島 綾子 准教授 文化財学

● 芸工インターナショナルオフィス

下村 萌 助教 (デザイン人間科学部門)

● グローバルイノベーションセンター

早淵 百合子 准教授 (アドバンスプロジェクト部門)

● 教育支援スタッフ

デザイン基盤センター情報基盤室
岡 達也 技術専門員
北 祐一郎 技術専門職員
田中 敬大 技術専門職員

デザイン基盤センター工房

笠原 和治 技術専門職員
栗屋 淳一 技術職員
福澤 萌 技術職員
津田 三朗 特定有期技術職員
池浦 和彦 有期技術職員
藤田 絃生 教務職員

特殊実験室

前田 康彦 技術職員(環境適応研究実験施設)
奥田 健士郎 技術職員(総合研究棟・画像特殊実験棟)
岩見 貴弘 技術職員(音響特殊実験棟)
上妻 多紀子 教務職員(特殊実験室(生物))

(令和3年7月1日現在)

Support / Dormitory

修学費・学生生活支援

● 入学科及び授業料等

入学科 282,000円	授業料 前期・後期 各267,900円
--------------	---------------------

入学時には「入学科」と「授業料(前期分)」の合計549,900円を納付いただく必要があります。

- 注) 1. 入学科及び授業料の額は予定額であり、入学時及び在学中に納付金額の改訂が行われた場合は、改訂時から新たな納付金額が適用されます。
2. 授業料は4月と10月の2期に分けての納入です。

● 入学科・授業料免除制度等

1 入学科免除制度

入学前1年以内において、本人の学費負担者が死亡又は本人若しくは学費負担者が風水害等の災害を受けたことにより、入学科の納付が著しく困難であると認められる者について、本人からの申請に基づいて選考のうえ、入学科を免除するものです。

2 入学科の徴収猶予制度

経済的理由によって入学科の納付期限までに入学科の納付が困難であり、かつ、学業優秀と認められる者及び入学前1年以内において、本人の学費負担者の死亡又は本人若しくは学費負担者が風水害等の災害を受けたことにより、納付期限までに入学科の納付が困難と認められる者について、本人からの申請に基づいて選考のうえ、本学が定めた期日までの間、入学科の納入を猶予するものです。

※この制度は、入学科の徴収を猶予する制度のため、申請をして許可された場合であっても必ず入学科を納付しなければなりません。

3 授業料免除制度

経済的理由によって授業料の納付が困難であり、かつ、学業優秀と認められる者及び入学前1年以内において、本人の学費負担者の死亡又は本人若しくは学費負担者が風水害等の災害を受けたことにより、授業料の納付が著しく困難であると認められる者について、本人からの申請に基づいて選考のうえ、授業料を免除するものです。

● 学生寮

1 井尻寮(男子学生用)

男子学生のために、鉄筋4階建の寮があります。居室には学習机、クローゼット、洗面台、ベッド、エアコン等が備え付けられていますが、このほか寮内に、集団生活を営むうえで必要な談話ホール、談話室、浴室、洗濯場、共同自炊室等が設けられています。井尻寮と同じ敷地内に、留学生及び外国人研究者のための「井尻国際交流会館」もあります。



収用人員/110人(1人部屋) 1室の面積/14㎡
寄宿料/4,700円/月 光熱水料等/7,000円程度/月

2 ドミトリー1(男子・女子学生用)

主に伊都キャンパスの学部2年生以上及び大学院生のための学生寄宿舎です。建物は鉄筋10階建てで、居室には、机、椅子、本棚、ベッド、下駄箱、収納戸棚、ミニキッチン、エアコン、ユニットバス、ミニ冷蔵庫等が備え付けられており、1階には多目的ホール、コインランドリー室、身体障害者用居室(2室)等があります。



収用人員/254人(1人部屋) 1室の面積/13㎡ 寄宿料/18,500円/月
共益費/4,500円/月 光熱水料等/個別契約による支払

3 ドミトリー2(男子・女子学生用)

主に伊都キャンパスで基幹教育を履修する学生のための学生寄宿舎です。建物は鉄筋10階建てで、居室には、机、椅子、本棚、ベッド、下駄箱、収納戸棚、ミニキッチン、エアコン、ユニットバス、冷蔵庫等が備え付けられており、各階にコインランドリー室、談話室等があります。また、学生用居室の他に留学生夫婦用、研究者単身用、研究者夫婦用居室があります。



収用人員/248人(1人部屋) 1室の面積/17㎡ 寄宿料/25,500円/月
共益費/4,500円/月 光熱水料等/個別契約による支払

● 奨学金制度

奨学資金には、現在奨学生の大半を占めている日本学生支援機構奨学制度と、地方公共団体・民間の奨学制度があります。これらの奨学金は、人物・学業ともに優れ、かつ健康的であり、経済的理由により修学が困難と認められる者が対象となり、選考の上、奨学団体へ推薦します。なお、募集時期は4月から6月に集中しており、条件等についても団体により異なります。

1 日本学生支援機構(JASSO)の奨学金

種 類	学 部		大学院	
	自宅通学者	自宅外通学者	修士課程	博士後期課程
(無利子貸与) 第一種奨学金	20,000円	20,000円	50,000円	80,000円
	30,000円	30,000円	88,000円	122,000円
	45,000円 から選択	40,000円 51,000円 から選択	から選択	から選択
(有利子貸与) 第二種奨学金	2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12 万円の中から選択		5/8/10/13/15 万円の中から選択	

2 その他の奨学金

地方自治体や民間奨学団体などが、成績優秀で経済的な理由により修学が困難な学生に対し、学費を給与・貸与する制度もあります。

● 高等教育の修学支援制度

住民税非課税世帯及びそれに準じる世帯の学部生(留学生を除く)に対して、日本学生支援機構の給付奨学金と大学の入学科・授業料減免により支援する制度です。

日本学生支援機構の給付奨学生に採用された学部生は、給付奨学金の支援区分(第1～第III区分)に従い、入学科及び授業料について、全額、2/3の額、1/3の額が免除されます。

(詳細は九州大学Webサイトをご確認ください)
<https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/education/fees/>



Student Activities

学生活動紹介

● サークル活動

芸術工学部には、他の学部にはないようなサークルがあります。ライブの音響や照明、撮影を行うサークルや、映像制作サークルなど、デザインを勉強する学部ならではのものも多くあります。

(令和3年7月1日現在)

体育会系	文化系		
格闘技研究会 バスケットボール部 バドミントン部 バレーボール部 ラグビー部(KID-RFC)	照明屋(演出・舞台照明) テープ・レポート・プレイ(音響・録音) フィルハーモニー管弦楽団(オーケストラ) 軽音楽部(バンド演奏) JAZZすきもの会(演奏) フォークソング部 演劇部 SOLA(映像制作)	生音部(楽器演奏) Rec-lab.(レクラブ)(映像記録) BUG PROJECT(映像制作) ANIMA Production (集団作品制作) impression!(創作活動) 留学生協議会(異文化交流) 吹奏楽団	芸術工学部表千家茶道部 Qmns(くものす) (Webサイト構築) ペランチェポロンチョ (エンターテインメント企画) 3DD(作品制作) 大橋映画サークル MAKE

● 芸工祭・学祭企画

九州大学の学園祭期間中に、「芸工祭」と呼ばれる芸術工学部独自の学園祭を大橋キャンパスで開催しています。ファッションショーやインスタレーション等、様々な企画を芸術工学部の学生が協力してゼロから作り上げます。また、学祭企画はサークルとは少し異なり、芸工祭に向けての活動が主軸となります。学年学科の枠を超えて様々な分野の技術を駆使し、それぞれの学祭企画が特色を盛り込んだエンターテインメントを作り上げます。



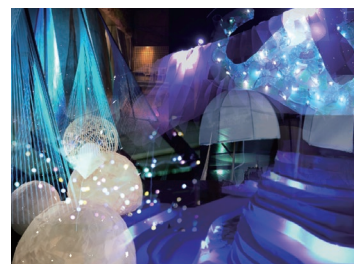
ZENYA

芸工祭関係者の士気を高めるために芸工祭の前日に行われる学内向けの前夜祭イベントを作り上げる団体。舞台・裏方・演者の全てを自分たちの手で作り上げ、ライブパフォーマンスを披露します。



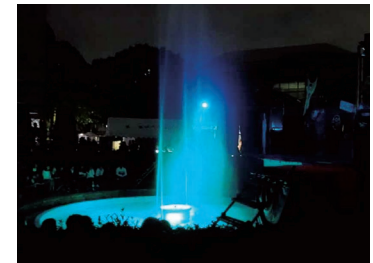
5研

芸工祭の運営を取り仕切る実行委員会企画です。芸工祭当日にはライブステージや芸工を紹介する展示会、ワークショップなどを開催します。



2研

「インスタレーション」と呼ばれる体験型イベントを提供する団体です。舞台装置、美術展示や照明、映像、音を組み合わせて一つのテーマに基づいた創造的な空間を作り上げます。



噴水企画

噴水企画は、噴水の周りに作ったステージで映像、音響、舞台美術などを用いたパフォーマンスをするエンターテインメント集団です。



Panf

芸工祭で配布するパンフレットを作成する団体です。パンフレットには芸工祭の魅力的な各企画やイベントの紹介の他に、Panf独自の面白ページなどもあり、見ていて楽しいパンフレットになっています。



CBA

舞台、衣装、音楽、映像などショーのすべてを自分たちで一から作り上げるファッションショー団体です。既存の枠にとらえられない新しいエンターテインメントに挑戦し、観客に驚きと感動を届けます。



火祭り

芸工祭最終日の夜に行われる火祭り。グラウンドの真ん中で芸工祭関係者や地域の方々と共に大きな火柱を囲みひたすら踊る。芸工祭と等しい歴史を持ち伝統を重んじながら独自のcreativityを発展させ続ける企画です。

International / Open Campus

国際交流 / 施設公開・オープンキャンパス

● 国際交流の推進

大学院芸術工学研究院(大学院芸術工学府・芸術工学部)は、研究・教育の両面で積極的に国際交流活動を展開しています。活動の内容としては、交流協定に基づく教員・学生の交流や学術情報の交換、共同研究の実施などを行うほか、多数の外国人留学生を積極的に受け入れています。さらには、国際シンポジウムや研究会を開催するなど国際化社会に貢献しています。また、大橋キャンパス内では、各国の留学生と本学の教員および学生との交流活動も活発に行われています。



交換留学と単位互換の制度

芸術工学部では、学術研究などの交流のほか、単位互換制度による学生交流も行っています。この制度は、交換留学生として留学した大学で修得した授業科目の単位を卒業単位として認定することができる制度で、留学期間は1年以内です。

国際交流締結校(部局間)

(令和3年5月1日現在)

大学名	国名	学術交流 協定締結日	学生交流 協定締結校
ハサドス大学 工学部	インドネシア	2013.12.2	○
ヌサンタラ・マルチメディア大学	インドネシア	2017.3.31	
蔚山科学技術大学校 デザイン及び人間工学部	韓国	2014.9.2	○
韓国産業技術大学校 デザイン学院	韓国	2017.3.30	○
ナンヤン工科大学 人文芸術社会科学カレッジ アート・デザイン・メディア学部	シンガポール	-	2017.7.18
大連理工大学 建築芸術学部	中国	-	2017.6.12
香港高等学校教育科技学院 環境及設計学院	中国	2017.10.1	
北京理工大学 設計与芸術学院	中国	2017.12.1	○
国立台北科技大学 設計学院	台湾	-	2015.3.19
銘傳大学 設計学院	台湾	2015.7.15	○
国立成功大学 計画デザイン学部	台湾	2017.6.22	○
台北市立大学	台湾	2020.9.1	○
アナドル大学 建築・デザイン学部、美術学部、美術大学院	トルコ	2014.11.1	○
エスキシェヒル工科大学	トルコ	2019.4.1	○
バングラデシュ農業大学	バングラデシュ	2014.10.30	
バングラデシュ工科大学 建築・計画学部	バングラデシュ	2015.8.8	○
プレミアア大学 工学部	バングラデシュ	2016.11.14	
ボンガバンデフ・シェイク・ムジブル・ラーマン農業大学	バングラデシュ	2017.10.3	
ラフバラー大学 デザイン学部	イギリス	2007.11.28	
ミラノ工科大学	イタリア	2002.2.28	○
HKUコトレヒト芸術大学ゲーム&インタラクティブコース	オランダ	2015.8.26	○
NHL応用科学大学	オランダ	2012.2.14	○
アムステルダム応用科学大学デジタルメディア・クリエイティブインダストリー学部	オランダ	2012.4.23	○
ダルムシュタット科学技術大学 デザイン学部 建築学科	ドイツ	2007.10.10	○
ケルン応用科学大学 文化学部	ドイツ	2009.8.31	○
カールスルーエ造形大学	ドイツ	2003.7.24	○
アールト大学 アート・デザイン・建築学部	フィンランド	2014.8.25	○
パリ・ラ・ヴィレット・建築大学	フランス	2020.4.1	○
ベルフォーール・モンペリエール工科大学	フランス	2009.9.21	○
ヘント大学 芸術・哲学部、工学・建築学部、政治・社会科学部	ベルギー	2012.2.16	○

国際交流ポータルサイト

芸術工学部・芸術工学府では、国際化推進の取組みのひとつとして、海外からの留学生、そして本学から海外の大学への交換留学を希望する学生の皆さんをサポートするポータルサイトを設置しています。



<http://www.gg.design.kyushu-u.ac.jp/>

芸工インターナショナルオフィス

芸術工学研究院では、国際化構想を実現するための各種国際関係事業(国際交流協定の締結、学生派遣、教員派遣など)の企画・立案等を行う、「芸工インターナショナルオフィス」を設置し、様々な面で学生や教職員のサポートを行っています。

● 施設公開・オープンキャンパス

施設公開

日頃の教育研究成果を広く地域社会に還元することにより地域の発展に寄与することを目的として、毎年大橋キャンパスを無料開放し、子どもから大人まで「芸術工学」の魅力を楽しんでもらう体験型のイベントを開催しています。



オープンキャンパス

高校生を対象として、毎年8月上旬に開催しています。各コースの研究室公開や学生作品の展示、模擬授業、在学生から直接話しを聞く企画など、芸術工学部に興味を持つ高校生のために様々な企画を実施しています。



Career

(令和3年4月1日現在)

主な就職先

環境設計学科

▼建築設計関連 鹿島建設設計部 竹中工務店設計部 日建設計 日本設計 NTTファシリティーズ JR九州建築部 光井純&アソシエーツ建築設計事務所 納屋建築設計事務所 吉村靖孝建築設計事務所 安藤忠雄建築研究所 ▼ゼネコンなど建設業関連 清水建設	大成建設 大林組 ▼不動産関連 野村不動産 ▼各種デザイン関連 YKK AP LIXIL 乃村工務社 東芝ライテック コイズミ照明 DNPメディアクリエイト ライティング・プランナーズ・アソシエーツ	資生堂 ▼インテリアデザイン関連 岡村製作所 内田洋行 ジーク サンゲツ ▼マスコミ・情報・出版関連 富士通 日本IBM TBS-Vision 西日本新聞 ▼造園関連 ランス計画研究所	ブレック研究所 西武造園 内山緑地 ▼コンサル関連 パンフィックコンサルタツツ 国際航業 ランドブレイン 八千代エンジニアリング 構造計画研究所 ▼各種技術開発関連 テクノ愛和 高砂熱学工業 西部ガスリビング	▼行政関連 国土交通省 特許庁 福岡県庁 佐賀県庁 (独)都市再生機構 福岡市 春日市 ▼住宅産業関連 ミサワホーム 積水ハウス 大和ハウス工業	▼広告代理店関連 電通 博報堂 ▼大学・研究機関関連 九州大学 東京大学 ▼その他 野村総研 JTB 大丸 三菱東京UFJ 銀行
--	--	--	--	---	--

工業設計学科

▼自動車・自動二輪 トヨタ自動車 日産自動車 ホンダ マツダ SUBARU ヤマハ 家電・情報・医療・精密機器 日立製作所 パナソニック 東芝 シャープ ソニー キャノン リコー	富士通 デンソー エプソン オムロン ダイキン工業 ▼住宅・設備 積水ハウス 大和ハウス TOTO LIXIL (INAX、トステム) ▼照明機器 コイズミ 東芝ライテック ▼内外装 乃村工務社	丹青社 博展 ▼オフィス・家具 ココロ イトーキ オカムラ ニトリ 大塚家具 ▼玩具・ゲーム関連 バンダイ タカラトミー セガ レバルファイブ ▼スポーツ・ファッション アシックス シマノ	伊藤忠ファッションシステム ▼デザイン事務所・設計事務所・都市開発 GK デザイン機構 福岡地所 nendo ▼情報通信 NTT DoCoMo NTTコミュニケーションズ 日本IBM ▼広告・印刷・出版・放送 電通 博報堂 / 博報堂プロダクツ アサツーディ・ケイ 大日本印刷 ベネッセ	朝日放送 NHK ▼インフラ・運輸・サービス 全日空 三菱東京UFJ銀行 福岡銀行 JR東日本/ 西日本/ 九州 西日本鉄道 ▼研究機関・研究職 清水建設技術研究所 豊田中央研究所 IBM研究所 博報堂 / 博報堂プロダクツ アサツーディ・ケイ 大日本印刷 ベネッセ	富山大学 福島医科大学 千葉大学 静岡文化芸術大学 金沢医科大学 京都工芸繊維大学 福岡女子大学 九州大学 ▼行政 特許庁 労働局 工業技術センター (福岡・佐賀・大分・広島・岩手など) 県庁(福岡県・山口県) 市役所(福岡市・北九州市)
---	---	---	---	--	---

画像設計学科

▼印刷情報関連 ゼネラルアサヒ 大日本印刷 凸版印刷 ▼放送・インターネット関連 九州朝日放送 NHK セガテレビ 日本テレビ WOWOW ジャパネットたかた ▼映像・CM 制作関連 RKB 映画社	テレビマンユニオン 日本アニメーション 東北新社 イマジカ KOO-KI ▼ゲームソフト制作関連 カブコン セガ・エンタープライズ ソニーコンピュータエンタテインメント ナムコ レバルファイブ バンダイナムコエンターテインメント	▼広告制作関連 電通 博報堂 アサツーディ・ケイ 大広 KBCメディア 西鉄エージェンシー ▼サービス・出版関連 リクルート アスキー 毎日コミュニケーションズ ▼情報通信関連 NTTコミュニケーションズ	川鉄情報システム サイエンスソフト ジャストシステム 日本IBM 富士通 インテル 日本ヒューレット・パッカー KDDI ▼メーカー関連 NEC シャープ ソニー 日立製作所	パナソニック電工 三菱電機 関西ペイント ベッセル ▼運輸業関連 全日本空輸 ▼照明機器関連 ヤマギワ ▼食品関連 サントリー 大塚食品 ▼内外装設計施工関連 乃村工務社	トータルメディア ▼大学関連 九州大学 九州工業大学 神戸大学 筑波技術大学 九州産業大学 神戸芸術工科大学
---	---	--	---	---	---

音響設計学科

▼音響通信機器・補聴器・電機関連 アルパイン オーディオテクニカ キャノン ソニー ソニーモバイル デンソーテン TOA 東芝 日本電気(NEC) パイオニア パナソニック	ハーマンインターナショナル 日立製作所 フォスター電機 富士通 ホシデン九州 リオン JVCケンウッド ▼楽器製造関連 ヤマハ 河合楽器製作所 ローランド カシオ ▼音響計測・建築音響・騒音制御関連	スペクトリス (ブリュエル・ケア事業部) ソナ 永田音響設計 日本音響エンジニアリング 大林組 鹿島建設 大成建設 竹中工務店 小林理研 ニュース環境設計 四元音響設計事務所	▼自動車関連 トヨタ自動車 本田技術研究所 日産自動車 マツダ ▼ソフトウェア・システムエンジニア関連 NTTデータ カブコン デジオン ▼運輸業関連 全日本空輸 成田国際空港	▼放送・通信関連 日本放送協会(NHK) TBSテレビ テレビ朝日 毎日放送 NHKメディアテクノロジー WOWOW NTT NTTコミュニケーションズ NTT東日本 NTTドコモ ソフトバンク	▼実演芸術・アートマネジメント関連 劇団四季 札幌市芸術文化財団 ▼大学・研究機関関連 九州大学 福島大学 東京藝術大学 九州工業大学 福岡大学 東京情報大学 NTT研究所 情報科学芸術大学院大学
---	---	--	---	--	---

芸術情報設計学科

▼情報通信関連 NTT ソフトバンク KDDI NTT西日本 NTT東日本 NTTデータ ▼広告・企画関係 電通 博報堂 ADK(アサツーディ・ケイ) 大広	▼放送・メディア・コンテンツ関連 NHK テレビ朝日 WOWOW 東北新社 ポニーキャニオン 東映アニメーション 西日本新聞 TBSビジョン ▼Web・ICTサービス関連 ヤフー サイバーエージェント チームラボ	面法人カヤック ▼エンタテインメント関連 任天堂 スクウェアエニックス レバルファイブ セガ コナミ GREE ▼印刷・出版・情報・サービス関連 富士フィルム 凸版印刷 大日本印刷 リクルート ゼンリン	▼情報機器・電気機器関連 パナソニック 日立製作所 三菱電機 富士通 NEC ソニー カシオ計算機 富士フィルム ▼行政・公共機関関連 福岡県庁 福岡市役所 北九州市役所	検察庁 由布院美術館 東京国際フォーラム ▼大学・研究機関関連 東京大学 九州大学 東京藝術大学 首都大学東京 国立情報学研究所 理化学研究所 ▼その他 乃村工務社 三菱東京UFJ銀行	福岡銀行 西日本シティ銀行 東京海上日動火災保険 全日本空輸 JR東日本 西日本鉄道 花王 日本郵便
---	--	--	---	--	---

Statistics

学部・大学院概要、統計情報

● 入学者選抜状況

学部 (令和3年4月1日現在)

	環境設計コース			インダストリアルデザインコース			未来構想デザインコース			メディアデザインコース			音響設計コース			学科一括	合計											
	一般	総合	計	一般	総合	学校推薦計	一般	総合	学校推薦計	一般	総合	計	一般	総合	計													
募集人員	24	7	31	20	16	5	41	10	8	5	23	21	20	41	26	5	31	20	187									
志願者数	72	18	90	(1)	[3]	65	30	19	114	[4]	34	16	15	65	[2]	72	68	140	[5]	83	39	122	(1)	[7]	107	638	(2)	[21]
合格者数	26	7	33			22	16	5	43	[1]	12	7	5	24		22	20	42	[2]	29	5	34			21	197	[3]	
入学者数	24	7	31			22	16	5	43	[1]	12	7	5	24		20	20	40	[1]	28	5	33			21	192	[2]	

注)《 》内の数字は帰国子女入試で外数。【 】内の数字は外国人留学生入試で外数。

大学院 (令和3年4月1日現在)

	専攻	コース	募集人員	志願者数	合格者数(博士後期課程は4月入学者のみ)				入学時期変更者*	入学者数
					一般入試	社会人入試	外国人留学生入試	計		
修士	芸術工学	デザイン人間科学	92	18	12		5	17	1	15
		コミュニケーションデザイン科学		38	26	1	5	32		33
		環境・遺産デザイン		36	17		6	23		22
コンテンツ・クリエイティブデザイン	35	27			4	31	30			
	小計		127	82	1	20	103	1	100	
	デザインストラテジー		28	49	33	1	5	39		35
	合計		120	176	115	2	25	142	1	135
博士後期	芸術工学	デザイン人間科学	25	2		2		2		2
		デザイン人間科学国際		2	1		1	1	2	
		コミュニケーションデザイン科学		1						
		環境・遺産デザイン		7	3	2	5	5		
	コンテンツ・クリエイティブデザイン	4	4		4	4	4			
	小計		16	8	4	12	1	13		
	デザインストラテジー		5	5	4	1	5		5	
	合計		30	21	12	5	17	1	18	

注) 入学時期変更者2020(令和2)年度入試合格者で、コロナの影響により入学時期2021年(令和3)年度に変更した者

● 外国人留学生数 (非正規生を含む)

(令和3年5月1日現在)

国・地域	イラン	インドネシア	エジプト	クウェート	タイ	タンザニア	バングラデシュ	フィリピン	ブラジル	フランス	ベトナム	マレーシア	ミャンマー	ラトビア	リトアニア	韓国	台湾	中国	アメリカ	合計
学部												1				2	1	9		13
大学院	1	5	1	2	1	1	1	2	2	5	1		2	1	1	6	3	115	1	151
計	1	5	1	2	1	1	1	2	2	5	1	1	2	1	1	8	4	124	1	164

● 学生数

(令和3年5月1日現在)

		1年次	2年次	3年次	4年次	合計	
学部	芸術工学科	環境設計コース	31	33			64
		インダストリアルデザインコース	44	47			91
		未来構想デザインコース	24	27			51
		メディアデザインコース	41	46			87
		音響設計コース	33	40			73
	学科一括入試入学者	21				21	
	環境設計学科			38	49	87	
	工業設計学科			49	61	110	
	画像設計学科			41	48	89	
	音響設計学科			37	45	82	
	芸術情報設計学科			41	51	92	
	計	194	193	206	254	847	
大学院	修士	芸術工学専攻	100	136			236
		デザインストラテジー専攻	35	40			75
	計	135	176			311	
	博士	芸術工学専攻	21	21	26		68
		デザインストラテジー専攻	6	6	15		27
	計	27	27	41		95	

注) ()内の数字は留学生で内数

● 学生の進路

(令和3年5月1日現在)

	卒業者数	就職		進学	その他
		企業	公務員等		
芸術工学部	環境設計学科	15	2	16	1
	工業設計学科	11	2	33	
	画像設計学科	14		12	6
	音響設計学科	17		22	2
	芸術情報設計学科	19	2	14	5
	計	76	6	97	14
芸術工学府	デザイン人間科学コース	19	1	1	6
	コミュニケーションデザイン科学コース	23			1
	環境・遺産デザインコース	15	2	2	6
	コンテンツ・クリエイティブデザインコース	26		1	10
	デザインストラテジー専攻	26		1	6
計	109	3	5	29	

注) 芸術工学府の卒業者については博士後期課程単位修得退学者含む

写真:八代写真事務所



Admissions

入試情報

● 入学者選抜の基本方針

芸術工学部

芸術工学部芸術工学科の入学試験は、コース別入試と学科一括入試の2種類に大別されます。

コース別入試では、出願時にコースを選択するのに対して、学科一括入試では、1年次の年度末に所属コースが決まります。

学科一括入試では、1年次に開講されるデザインリテラシー科目や各コースの専門科目を受講してから、自分が中心的に学習したい分野を選択できるという利点があります。

コース別入試としては、一般選抜(前期日程)と総合型選抜の2種類の入試を行っています。

一般選抜(前期日程)では、高等学校で学習した科目をよく理解しているのかどうかを基準に選抜します。

総合型選抜はコースごとに内容が異なり、実技スキル、発想力、意欲、適性などをもとに評価します。また、令和3年度入試から新たに学校推薦型選抜を2コース(インダストリアルデザインコース、未来構想デザインコース)で実施します。

芸術工学府

芸術工学専攻

● 修士課程

芸術工学府芸術工学専攻の修士課程の入学試験は、自己推薦入試と一般入試の2種類に大別されます。それぞれの募集人員(春・秋入学合計)は42名程度および78名程度です。

自己推薦入試では、学士課程を含む入学前までの経歴において有意義な学習・研究・創作活動等に取り組み成果を上げてきた人を社会人・留学生・他学部・大学生も含め積極的に受け入れます。選抜は書類(外部英語試験スコア、成績証明書、自己推薦理由など)と面接により行います。面接はオンラインで行うため来日・来学する必要がなく、海外在住の者や国内遠方の者が受験しやすい入試制度になっています。

一般入試では一定水準の英語能力に加え、志望するコースに必要な基礎学力・知識を持つ者を選抜します。英語(外部英語試験スコアを利用)、専門科目および面接にて試験を実施します。専門科目は志望するコースが指定する科目から選択します。尚、芸術工学専攻は教育の国際化を推進しており、英語による科目のみで必要な単位を取得できる仕組みを導入します。そのため、いずれの入試においても日本語に加え英語にても出願・受験することができます。

● 博士後期課程

芸術工学府芸術工学専攻博士後期課程の定員は30名です。

高度な研究・実践活動等に取り組み成果を上げてきた人を、社会人・留学生・他大学大学院生も含め積極的に受け入れます。

入学試験は面接により行い、オンライン面接も可能としています。入学希望者は指導を希望する教員に事前にご相談下さい。

尚、芸術工学専攻は教育の国際化を推進しており、博士後期課程での提供科目を全て英語対応としています。

● インターネット出願について

九州大学では、平成29年度入学者選抜から、学部における入学者選抜(編入学試験を除く)を対象に、インターネット出願へ移行しました。

これにより、該当の入学者選抜の出願にあたっては、紙媒体の学生募集要項(願書)による出願方法は原則廃止となり、インターネット出願のみとなります。インターネット出願の詳細については、各学生募集要項や九州大学Webサイトを参照してください。

※全ての入学者選抜の学生募集要項の公表は、九州大学Webサイトで行います。

<https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/admission>



各学生募集要項の公表時期(予定)

入学者選抜	公表時期(予定)	問い合わせ先
一般選抜	12月中旬頃	〒819-0395 福岡市西区元岡744 九州大学学務部入試課入試第一係 TEL 092-802-2004
学校推薦型選抜	8月上旬	〒819-0395 福岡市西区元岡744 九州大学学務部入試課入試第一係 TEL 092-802-2004
総合型選抜	8月下旬	〒819-0395 福岡市西区元岡744 九州大学学務部入試課入試第一係 TEL 092-802-2004
帰国生徒選抜	8月下旬	〒819-0395 福岡市西区元岡744 九州大学学務部入試課入試第二係 TEL 092-802-2005
私費外国人留学生入試(4月入学)	9月上旬	〒819-0395 福岡市西区元岡744 九州大学学務部入試課入試第二係 TEL 092-802-2005

● 受験生向け情報

次のサイトで最新の情報を確認できます。

九州大学Webサイト




<https://www.kyushu-u.ac.jp/>

九州大学芸術工学部
大学院芸術工学府Webサイト




<https://www.design.kyushu-u.ac.jp/>



History

沿革

1963(昭和38)年	2月27日	国立九州芸術大学設置期成会創立
1966(昭和41)年	10月18日	国立産業芸術大学(仮称)設立準備会創立
1967(昭和42)年	6月1日	九州芸術工科大学創設準備室設置
1968(昭和43)年	4月1日	九州芸術工科大学(芸術工学部)開設 環境設計学科、工業設計学科、画像設計学科および音響設計学科の4学科設置
1972(昭和47)年	4月1日	芸術工学専攻科設置
1977(昭和52)年	4月1日	芸術工学専攻科廃止
	5月2日	大学院芸術工学研究科(修士課程)設置 生活環境専攻および情報伝達専攻の2専攻設置
1980(昭和55)年	4月1日	保健管理センター設置
1986(昭和61)年	4月1日	環境設計学科および画像設計学科の2学科を改組(大講座制導入)
1988(昭和63)年	4月1日	工業設計学科および音響設計学科の2学科を改組(大講座制導入)
1993(平成5)年	4月1日	大学院芸術工学研究科(博士課程)設置 生活環境専攻および情報伝達専攻の2専攻設置
1997(平成9)年	4月1日	環境設計学科、工業設計学科、画像設計学科および音響設計学科の4学科を環境設計学科、工業設計学科、画像設計学科、音響設計学科および芸術情報設計学科に改組(3大講座制導入) 地域共同研究センター設置
2001(平成13)年	4月1日	大学院芸術工学研究科を芸術工学専攻の1専攻に改組
2003(平成15)年	10月1日	九州大学と結合 九州大学大学院芸術工学研究院・大学院芸術工学府・芸術工学部設置
2006(平成18)年	4月1日	大学院芸術工学府にデザインストラテジー専攻設置
2008(平成20)年	4月1日	大学院芸術工学府にデザインストラテジー専攻(博士後期課程)設置 大学院芸術工学府芸術工学専攻を再編(コース制の導入)【デザイン人間科学コース、コミュニケーションデザイン科学コース、環境・遺産デザインコース、コンテンツ・クリエイティブデザインコース
2009(平成21)年	7月1日	大学院芸術工学研究院を改組 【環境計画部門、人間生活システム部門、視覚情報部門、音響部門、芸術情報部門、応用情報部門を、デザイン人間科学部門、コミュニケーションデザイン科学部門、環境・遺産デザイン部門、コンテンツ・クリエイティブデザイン部門、デザインストラテジー部門の5部門へ改組】
2010(平成22)年	4月1日	大学院芸術工学府芸術工学専攻にデザイン人間科学国際コースを設置
2013(平成25)年	4月1日	大学院芸術工学研究院の内部組織として、応用知覚科学研究センターを設置
	10月1日	大学院芸術工学研究院を改組(講座制の導入) 環境・遺産デザイン部門を環境デザイン部門に改組し、計17講座を設置
2014(平成26)年	8月1日	大学院芸術工学研究院の内部組織として、応用生理人類学研究センターを設置
2015(平成27)年	4月1日	大学院芸術工学研究院の内部組織として、ソーシャルアートラボを設置
2017(平成29)年	4月1日	大学院芸術工学研究院の内部組織として、環境設計グローバル・ハブを設置
2018(平成30)年	4月1日	大学院芸術工学研究院の内部組織として、SDGsデザインユニットを設置
	6月1日	芸術工学50周年
2020(令和2)年	4月1日	芸術工学部を芸術工学科の1学科に改組 【環境設計コース、インダストリアルデザインコース、未来構想デザインコース、メディアデザインコース、音響設計コースの5コースを設置】
2021(令和3)年	4月1日	大学院芸術工学研究院の内部組織として、社会包摂デザイン・イニシアティブを設置

九州芸術工科大学
歴代学長

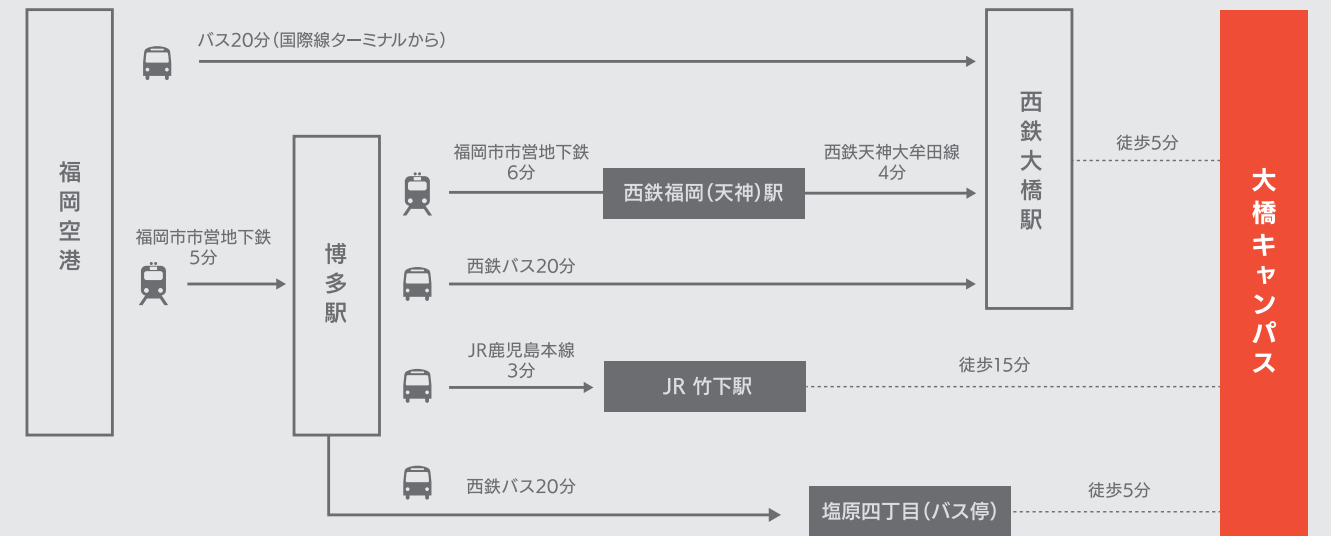
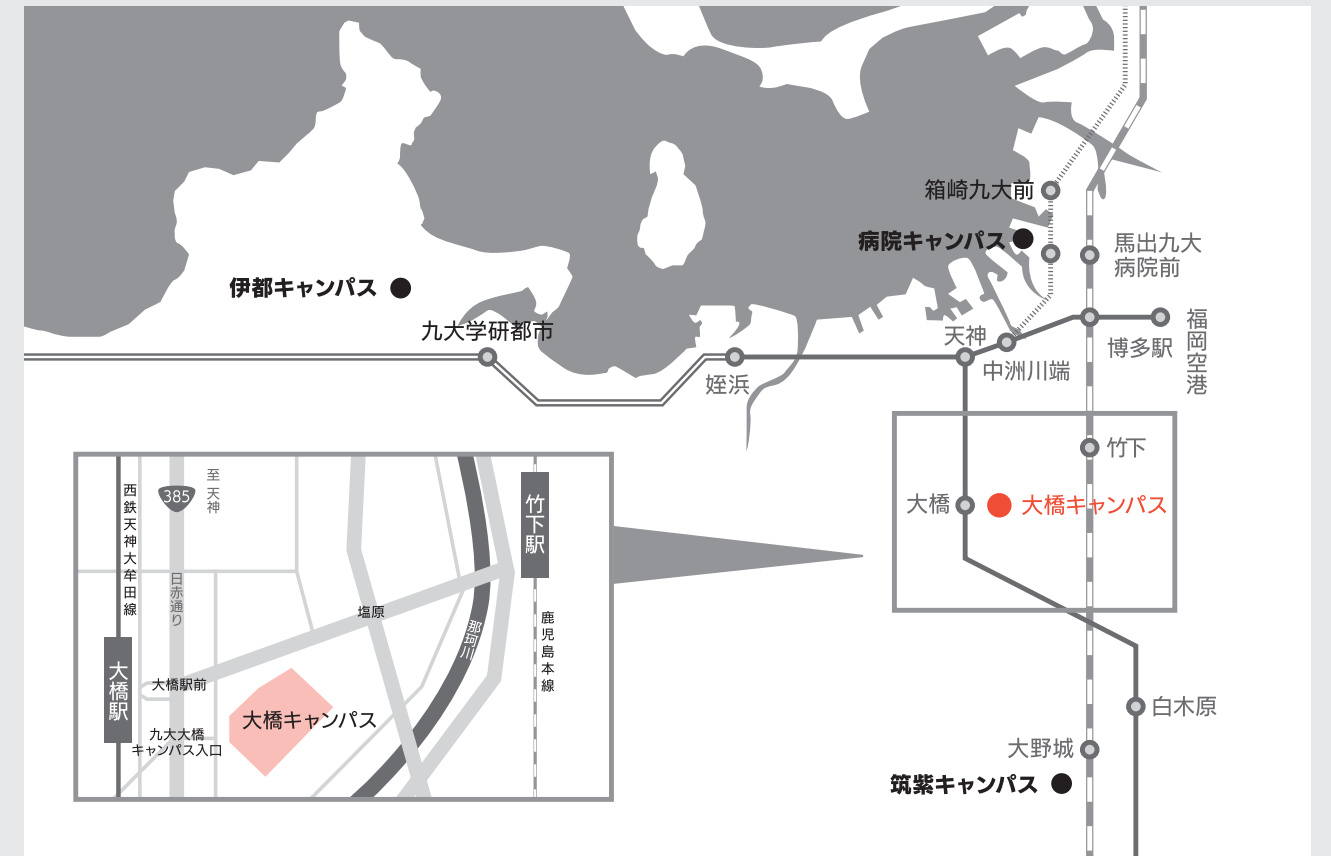
小池 新二 (昭和43年 - 昭和49年)
太田 博太郎 (昭和49年 - 昭和53年)
吉武 泰水 (昭和53年 - 昭和61年)
安藤 由典 (昭和61年 - 平成6年)
吉田 将 (平成6年 - 平成14年)
瀧山 龍三 (平成14年 - 平成15年)

九州大学
芸術工学研究院
歴代研究院長

佐藤 陽彦 (平成15年 - 平成17年)
安河内 朗 (平成17年 - 平成21年)
石村 真一 (平成21年 - 平成25年)
安河内 朗 (平成25年 - 平成29年)
谷 正和 (平成29年 - 現在)

Access

大橋キャンパスへのアクセス



● 伊都キャンパスからの交通アクセス



*「地下鉄天神駅」から「九大学研都市駅」へ行く際は、途中「姪浜駅」で乗り換える場合もあります * 全ての所要時間は目安です。

九州大学



大学院芸術工学研究院
大学院芸術工学府
芸術工学部

〒815-8540 福岡市南区塩原4-9-1 TEL 092-553-4400(代表)

<https://www.design.kyushu-u.ac.jp/>

無断転載・複製を禁じます。

この冊子では、読みやすく、見やすいフォントとして、九州大学大学院芸術工学研究院との共同研究を元にフォントワークス株式会社が開発した「UDフォント(ユニバーサルデザインフォント)」を使用しています。