

【九州大学大学院芸術工学府 芸術工学専攻（修士課程）ストラテジックデザインコース】 （2022年度以降入学者）

1) ディプロマ・ポリシー

教育の目標

芸術工学専攻において養成する人材像は、九州大学教育憲章に定める教育の目的と4つの原則（人間性の原則、社会性の原則、国際性の原則、専門性の原則）を踏まえ、人類が直面する課題に真摯に向き合うため、科学技術と芸術的感性を融合する「技術の人間化」の理念を継承しつつ、「モノ・コト・ビジョン」へ拡大する新しいデザイン領域に対する意識と人文、社会、自然にまたがる広い知識を基盤とする「高次のデザイナー」である。

本コースでは、『高次のデザイン教育』という理念・目標に基づき、デザインストラテジーに関わる多様な関係性と方向性を的確に把握・構想・実践できるストラテジック・デザイナー、それらを評価・分析できるデザイン・リサーチャー、ビジネス知識やアントレプレナーシップも踏まえた起業・実践を行うための方法論を構築できるイノベーション・リードの専門性を身につけた人材の育成を目指す。

本コースで掲げる教育課程を通して「芸術工学」の基本・基礎を十分に理解しながら到達目標を達成し、実社会において指導的立場を果たし得る能力を修得した者に修士（芸術工学）の学位を授与する。

また、特に本コースの特徴である内容、つまりアントレプレナーシップやデザイン実務に関する専門知識を修得し、特にデザインとビジネスに関する修士研究に取り組んだ者に修士（デザインストラテジー）を授与する。

参照基準

- 1) Subject Benchmark Statement(UK): Art and Design (2017)
- 2) RCA Postgraduate Art & Design (2017)
- 3) RCA Quality Handbook (2014)
- 4) Subject Benchmark Statement(UK): Architecture (2010)
- 5) Subject Benchmark Statement(UK): Master's Degrees in Business and Management (2015)

学修目標

- A-1.（主体的な学び）深い専門的知識と豊かな教養を背景とし、自ら問題を見出し、創造的・批判的に吟味・検討することができる。
- A-2.（協働）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ができる。
- B.（知識・理解）デザイン実務におけるコンセプト構想、実際の企画、生産、知財化、流通、販売するまでの高度な専門的知識、さらにリーダーシップやチーム・コミ

コミュニケーションといったアントレプレナーシップに関する高度な専門的知識を有し、十分に理解した上でその方法論を説明することができる。

- C-1. (知識・理解の応用) デザインを主題とするビジネスの基礎から知的財産として活用する能力、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、ビジネス知識やアントレプレナーシップも踏まえた、起業・実践を行うための方法論を構築できる高次の設計能力を有する。
- C-2. (新しい知見の創出) デザインストラテジーとは異なる分野との協働を通して、専門知識を総合的に活用しながら、社会の複合的な課題を提起し、解決のための実践的な方向性を示すことができる。
- D. (知識・理解の実践的場面での活用) デザインの社会実装やビジネスに関わる戦略を把握・構想・実践し、それらを評価・分析しながら、起業・社会的実践につながる方法論を構築することができる。

2) カリキュラム・ポリシー

ディプロマ・ポリシーを達成するために、別表(カリキュラム・マップ)の通り、教育課程を編成する。

デザインに対する課題は現実社会から発せられるため、ほとんどの場合「分野横断的」である。デザインの営為が社会に対して有効であるためには、デザイン教育も横断的である必要がある。このため、芸術工学専攻内の6つのコースはそれぞれの専門性を深化させる一方で、コース間の障壁を下げて分野横断的な教育実践を可能とするため、少ない必修科目の設定、コース間共通科目の配置、分野横断を推進する科目群の配置、という考えに沿った単位履修制度とした。また特に芸術工学府は、その母体となる芸術工学部と同様に、実験・実習等の演習系科目を通して、自ら体験し、実践することを教育方法の中での重要な方針として掲げており、教育課程の編成に当たっても、この考え方を継承拡大している。

各コースで開講される科目は「Ⅰ. デザイン科学系統」、「Ⅱ. デザイン工学系統」、「Ⅲ. 設計・制作系統」、「Ⅳ. 文化・社会デザイン系統」の4系統に分類され、全体を通して総合的なデザイン教育研究を可能にする。この4つの系統は、コースが提供する専門性を縦方向に並べると、これらを貫く「横串」となり、コース間の連携融合のための制度となる。系統は以下のように性格づけできる。

- Ⅰ. デザイン科学系統：デザインに関連する物事の原理、仕組みを追求する
- Ⅱ. デザイン工学系統：デザインに関連する技術を開発する
- Ⅲ. 設計・制作系統：具体的な形、仕組み、やり方を作る
- Ⅳ. 文化・社会デザイン系統：デザインに関連する文化・社会のあり方を研究する

これら4つの系統には、それぞれ「講義」、「演習」また「共通」の性格を持つ専門科目が配置される。主として「講義」、「演習」の科目を通して、自らの専門分野にとらわれずに、学修目標A（主体的な学び・協働）及びB（知識・理解）に対応する項目を修得し、さらに幅広く「共通」の性格を持つ科目によって幅広い領域への関心や意欲、課題に取り組む態度を修得、さらに問題解決のための実践的な能力や技能を修得する。これは学修目標C（能力：適応・分析、創造・評価）並びにD（実践：知識・理解の実践的場面での活用）に対応する。

特にストラテジックデザインコースでは、設計・制作系統に配置されるアート・シンキング、ソサエタルデザインなどの科目を通して新しい価値の提案、社会実装に関して学び（学修目標A）、文化・社会デザイン系統のデザインマネジメント、デザインマーケティングなどの科目で基礎的な内容から実務にまで至る知識と理解能力を修得する（学修目標B）。さらに各系統に配置される演習科目、コース共通の科目であるスタジオプロジェクトや芸術工学演習などを通して、デザイン・リサーチ、イノベーション・リードなどに関する能力や技能を（学修目標C-1、C-2）、実践的に修得する（学修目標D）。

【コースワーク】

本専攻は、デザインストラテジーの実践に必要な能力を、相互に関連するデザインエレメントとして再構築し、それを3つの科目区分に整理し、教育の基礎的な単位となる「領域」を編成している。これにより、本コースが目標としているデザインストラテジーの実践能力の涵養を目指す。

○デザインストラテジー科目区分

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る科目区分。

○ソーシャルデザインストラテジー科目区分

ソーシャルインクルージョンの理念のもとに、ソサエタルデザインなどの行政デザイン、SDGs など持続的สังคมで実現が期待されるサーキュラエコノミーを実現するデザインなど、国際的な視点からさまざまな社会課題と向き合い、事業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る科目区分。

○デザインアントレプレナーストラテジー科目区分

ビジネスやアントレプレナーシップとデザインとの融合などの方法論と考え方を深く理解するとともに、アート・シンキングなどの新たなアプローチを検証しながらアントレプレナーシップの精神で社会への働きかけ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る科目区分。

これらの基盤の上に、修士課程では、講義型/演習（プロジェクト型含む）/実験/実習・実技型のコア科目、展開科目、プロジェクト科目に区分される科目を通して、「デザインストラテジーに関わる多様な関係性と方向性を的確に把握・構想・実践できるストラテジック・デザイナー、それらを評価・分析できるデザイン・リサーチャー、ビジネス知識やアントレプレナーシップも踏まえた起業・実践を行うための方法論を構築できるイノベーション・リード、それらの専門性を有する人材」を育成する。なお、修士論文作成（あるいは修士作品制作）に関わる科目を「ストラテジックデザイン特別研究Ⅰ～Ⅳ」と位置付ける。

○修了要件（修士課程）

修了要件としては、修士課程に定められた期間在学し、下記1および2の要件を満たすことが必要である。

1. 以下の各区分で設ける必要単位数を修得し、全体として専攻教育として開講する科目の履修による40単位を修得すること。

・「修士研究関連科目」18単位

本科目は、個々の大学院生と指導教員（もしくは指導教員グループ）によって進められる継続的な研究活動を含む科目であり、研究室における定期的な研究指導「ゼミ」に限らず、研究室外での調査研究活動、研究成果の学内発表、学会発表、研究論文、修士論文の執筆など一連の研究活動を包含するものであり、大学院生の教育の中核をなすものである。

・「コースコア科目」6単位

本科目は、コースごとの専門的特色を表す科目であり、制作・設計系統、文化・社会デザイン系統の2系統に配置されており、講義、演習を問わない科目である。

・「スタジオプロジェクト科目」2単位

本科目は、デザインの総合性を理解し、分野横断的なデザインを修得する科目である。

・「展開科目」14単位

本科目は、学生自らの興味と指導教員の指導の下、専門性をさらに構築・展開するため、他部局から提供される科目も含め全専攻科目から幅広く履修することができる科目である。なお前掲した「コア科目」の修了に必要な6単位以上を履修した場合、これの属する科目を展開科目として位置づけることができる。

2. 修士論文あるいは修士作品を提出し、修士論文等調査委員会による最終試験に合格すること。

修士論文等調査委員会による最終試験では、修士論文等の精査と口頭発表及び口頭試

問により学力の確認が行われ、修士学生の芸術工学に関する知識、理解、表現・討議力を総合的に評価し、可否を判定する。

【研究指導体制】

本専攻では学位授与の評価は、上記の参照基準を参考にしながら、ディプロマ・ポリシーに基づいて行う。

1) 異なるコースと共同での修士研究中間報告

2年間にわたる修士研究の中で、1年次修了時に芸術工学演習の一環として修士研究の中間発表会を開催する。芸術工学府は、デザインの対象に対応した6コースが縦軸となり、横軸としてデザイン科学系統、デザイン工学系統、設計・制作系統、文化・社会デザイン系統の方法論別の系統が配置されていることが特徴である。この中間発表会は、横軸である各系統別に開催される。これによって、異なるデザイン対象でありながら、研究方法において同様な専門性を有する教員や学生から幅広い批評を得る機会を設ける。また2年次修了時、修士研究の最終的な評価は、コースごとに行い、質の保証を確実に行うものとする。

2) 複数の教員による修士論文指導

芸術工学府の学生に対しては、上述の中間報告を終えた2年次進級時に、主指導教員とともに、副指導教員を1~2名割り当てる。このときの考え方として、主指導教員とは異なる専門性を有する副指導教員により、専門性の幅を広げる方向性を担保することとする。なお、副指導教員は、芸術工学府の教員に限定せず、他学府、国内外を問わず他大学からも割り当て可能とする。具体的な割り当ては学生の資質・希望を勘案して主指導教員との協議によって定める。

学生は、2年次の各クォーターに1回以上、副指導教員へ進捗を報告し、指導を受けることとする。この指導は必ずしも対面によらず、オンライン形式も含んだ形も可能とする。学生は指導を受けた記録を残し、主指導教員と共有し、その後の修士研究推進に活用する。

【学位論文審査体制】

修士論文調査委員会を組織して審査を行う。この委員会は主指導教員及び副指導教員をそれぞれ主査、副査とし、その他各「系統」における芸術工学演習の一環として実施される中間発表時の評価者等で構成する。また、学術面のみならずデザインの社会への展開の観点からの評価を受ける趣旨から、学外の企業等でデザイン実践を行う関係者からアドバイスをもらう機会も確保し、必要に応じて調査委員会への参画も進める。

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。

【継続的なカリキュラム見直しの仕組み(内部質保証)】

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「ストラテジックデザインコース担当教員による定例会議(ストラテジックデザインコース会議)」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】

- ・修士1年次修了時に芸術工学演習の一環として開催する修士研究の中間発表会において学修目標達成度を評価する。
- ・修士2年次の各クォーターに1回以上、副指導教員(芸術工学府の教員に限定せず、他学府、国内外を問わず他大学からも割り当て可能)へ進捗を報告し、学修目標達成度を評価する。
- ・修士修了時は修士論文等審査における学修到達度を評価する。

3. アドミッション・ポリシー

求める学生像

九州大学では、九州大学教育憲章の理念と目的を達成するために、高等学校等における基礎的教科・科目の普遍的履修を基盤とし、大学における総合的な教養教育や専門基礎教育を受け、自ら学ぶ姿勢を身に付け、さらに進んで自ら問いを立て、創造的・批判的に吟味・検討し、他者と協働し、幅広い視野で問題解決にあたる力を持つアクティブ・ラーナーへと成長する学生を求めている。

芸術工学専攻修士課程では、九州大学が求める学生像を踏まえ、本学府の理念である「技術の人間化」に基づき、技術を人間生活に適切に利用するための道筋を設計でき、指導的立場を果たし得る「高次のデザイナー」の養成を目的としており、本専攻での就学を目指す学生には次のことが求められている。

- ・芸術工学に関連する高度な専門知識を修得し、社会の課題を発見・提起でき、かつ解決・実践する力を修得するために、人文、社会、自然にまたがる知識、論理的な思考能力、芸術的感性を有する。
- ・広い視野に立って異なる専門領域や価値観・文化が異なる者と協力・連携しながら課題解決へ向かう力を修得するために必要な、国際性、多様性に対する好奇心・配慮、豊かな寛容性と柔軟性を有する。

- ・自らの強み、経験、専門的知識を有効的に活用し、新しいデザイン領域を開拓・先導するために必要な自己・社会分析力、柔軟な思考力・対応力、創造的意欲、行動力を有する。

これらに加えて、ストラテジックデザインコースでは、以下のような学生を求めている。

- ・社会・文化の長期的なビジョンへの関心を有する。
- ・人間理解・環境理解にもとづく創造的思考力を有する。
- ・多様な他者へ共感し、価値共創を推進する志向を有する。
- ・価値提案を社会実装可能な人材と協働することに関心を有する。
- ・グローバルに活躍できるコミュニケーション能力を有する。

入学者選抜方法との関係

修士課程・一般入試では、学力検査（英語（外部試験の得点）、専門科目）、面接（プレゼンテーション及び日本語または英語での口頭試問）の成績を総合して判定する。なお専門科目は、ストラテジックデザインの1科目を受験する。

修士課程・自己推薦入試では、提出された書類（自己推薦・志望理由書、研究計画書、業績概要書）と面接（プレゼンテーション及び日本語または英語での口頭試問）の成績を総合して判定する。

芸術工学府芸術工学専攻 ストラテジックデザインコース カリキュラムマップ

科目区分	凡例 科目区分	修士研究関連科目	スタジオプロジェクト科目	SDコースコア科目	展開科目	QBS/QREC科目
(再掲は薄色表示)	(再掲は薄色表示)	修士研究関連科目	スタジオプロジェクト科目	SDコースコア科目	展開科目	QBS/QREC科目

学修目標			M1				M2			
区分	領域	修士課程	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
実践		D. (知識・理解の実践的場面で活用) デザインの社会実装やビジネスに関わる戦略を把握・構想・実践し、それらを評価・分析しながら、起業・社会的実践につながる方法論を構築することができる	芸術工学特別研究Ⅰ	芸術工学特別研究Ⅰ	芸術工学特別研究Ⅱ	芸術工学特別研究Ⅱ	芸術工学特別研究Ⅲ	芸術工学特別研究Ⅲ	芸術工学特別研究Ⅳ	芸術工学特別研究Ⅳ
			スタジオプロジェクト科目Ⅰ-A	スタジオプロジェクト科目Ⅱ-A	スタジオプロジェクト科目Ⅲ-A	スタジオプロジェクト科目Ⅳ-A	スタジオプロジェクト科目Ⅰ-A	スタジオプロジェクト科目Ⅱ-A	スタジオプロジェクト科目Ⅲ-A	スタジオプロジェクト科目Ⅳ-A
			スタジオプロジェクト科目Ⅰ-B	スタジオプロジェクト科目Ⅱ-B	スタジオプロジェクト科目Ⅲ-B	スタジオプロジェクト科目Ⅳ-B	スタジオプロジェクト科目Ⅰ-B	スタジオプロジェクト科目Ⅱ-B	スタジオプロジェクト科目Ⅲ-B	スタジオプロジェクト科目Ⅳ-B
			リーンスタートアップ演習1	リーンスタートアップ演習2	リーンスタートアップ演習3	リーンスタートアップ演習4	リーンスタートアップ演習1	リーンスタートアップ演習2	リーンスタートアップ演習3	リーンスタートアップ演習4
			芸術工学特別プロジェクトⅠ	芸術工学特別プロジェクトⅡ	芸術工学特別プロジェクトⅢ	芸術工学特別プロジェクトⅣ	芸術工学特別プロジェクトⅤ	芸術工学特別プロジェクトⅥ	芸術工学特別プロジェクトⅦ	芸術工学特別プロジェクトⅧ
			SD特別プロジェクトⅠ	SD特別プロジェクトⅡ(ストラテジック・デザイン)	SD特別プロジェクトⅢ(ソーシャル・デザイン)	SD特別プロジェクトⅣ(アントレプレナー)	SD特別プロジェクトⅠ	SD特別プロジェクトⅡ(ストラテジック・デザイン)	SD特別プロジェクトⅢ(ソーシャル・デザイン)	SD特別プロジェクトⅣ(アントレプレナー)
			インターンシップⅠ	インターンシップⅡ			インターンシップⅠ	インターンシップⅡ		
評価・創造	制作・設計	C-2. (新しい知見の創出) デザインストラテジーとは異なる分野との協働を通して、専門知識を総合的に活用しながら、社会の複合的な課題を提起し、解決のための実践的な方向性を示すことができる	シリアスゲームデザイン1	シリアスゲームデザイン2	ストラテジック・サービス・デザイン		シリアスゲームデザイン1	シリアスゲームデザイン2	ストラテジック・サービス・デザイン	
				ソーシャル・システム・デザイン		ソサエタルデザイン		ソーシャル・システム・デザイン		ソサエタルデザイン
通用・分析	制作・設計	C-1. (知識・理解の応用) デザインを主題とするビジネスの基礎から知的財産として活用する能力、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、解決に結びつける方法論、ビジネス知識やアントレプレナーシップも踏まえた、起業・実践を行うための方法論を構築できる高次の設計能力を有する。	デザイン思考		コネクティッドデザイン	デザインイノベーション	デザイン思考		コネクティッドデザイン	デザインイノベーション
			エクスペリエンスデザイン	アートシンキング	HCIデザイン		エクスペリエンスデザイン	アートシンキング	HCIデザイン	
知識・理解	デザイン工学	B. (知識・理解) デザイン実務におけるコンセプト構想、実際の企画、生産、知財化、流通、販売するまでの高度な専門的知識、さらにリーダーシップやチーム・コミュニケーションといったアントレプレナーシップに関する高度な専門的知識を有し、十分に理解した上でその方法論を説明することができる		機能工学デザイン				機能工学デザイン		
	デザインマネジメント		デザインマーケティング	デザイン産業事情1	デザイン産業事情2	デザインマネジメント	デザインマーケティング	デザイン産業事情1	デザイン産業事情2	
			ブランドビジネスデザイン				ブランドビジネスデザイン			
			知的財産法1	知的財産法2			知的財産法1	知的財産法2		
				インクルーシブデザイン				インクルーシブデザイン		
			リーダーシップ論	組織行動			リーダーシップ論	組織行動		
			ベンチャー企業(QBS)	起業機会探索(QREC/QBS)			ベンチャー企業(QBS)	起業機会探索(QREC/QBS)		
			ベンチャーファイナンス(QREC)☑	企業戦略(QBS)			ベンチャーファイナンス(QREC)☑	企業戦略(QBS)		
			イノベーション・マネジメント(QBS)	産学連携マネジメント(QBS/QREC)			イノベーション・マネジメント(QBS)	産学連携マネジメント(QBS/QREC)		
				コーポレートアントレプレナーシップ特論(QREC/QBS)				コーポレートアントレプレナーシップ特論(QREC/QBS)		
		アントレプレナーシップ・組織論応用(QREC)				アントレプレナーシップ・組織論応用(QREC)				
		グローバルPBLプログラム(QREC)				グローバルPBLプログラム(QREC)				
			テクノロジーマーケティングゲーム(QREC)☑			テクノロジーマーケティングゲーム(QREC)☑				
主体的な学び・協働	文化・社会デザイン	A-2. (協働) 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ことができる。	プロデューサー原論			デザインプロジェクトマネジメント	プロデューサー原論			デザインプロジェクトマネジメント
			インターンシップⅠ	インターンシップⅡ			インターンシップⅠ	インターンシップⅡ		
			インターンシップⅢ				インターンシップⅢ			
			デザインと日本A	デザインと日本B			デザインと日本A	デザインと日本B		
			アカデミックイングリッシュ				アカデミックイングリッシュ			
			インターンシップⅠ	インターンシップⅡ			インターンシップⅠ	インターンシップⅡ		
		インターンシップⅢ				インターンシップⅢ				
区分	領域	修士課程	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
学修目標			M1				M2			
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。							