

**【九州大学大学院芸術工学府 芸術工学専攻（修士課程） 人間生活デザインコース】  
（2022 年度以降入学者）**

## **1. ディプロマ・ポリシー**

### **教育の目的**

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。

人間生活デザインコースは、人間の特性や高度な科学技術を基盤に、生活の在り方を俯瞰的に捉え構想し、その実現に向けて応用することができる人材を養成する。具体的には、人間の生理的・形態的・行動的・心理的特性を理解し、人間の感性や創造性を踏まえ生活の在り方をとらえ直しの科学的・文化的により豊かな生活を創造するための知識の応用・統合ができる人材、安全安心で魅力的な生活を実現するための最先端の科学的知見を有する人材を指す。

以下に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学修目標を達成し、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、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):
  - Anthropology (2019)
  - Art and Design (2016)
  - Biomedical science (2019)
  - Computing (2019)
  - Engineering (2019)
  - Health Studies (2019)
  - Mathematics, Statistics and Operational Research (2019)
  - Psychology (2019)
- 2) Royal College of Art Postgraduate Art & Design (2020)

## 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)
- B-1.人間の特性及び科学技術に関する先端的学際的な知識を有し、それらの概念、考え方、方法論について十分に理解し説明できる。
- B-2.創造・ものづくりのために必要な工学的な知識を有し、それらの概念、考え方、方法論について十分に理解し説明できる。
- B-3.生活の在り方を創造し、生活に具体的に表出させるためのライフスケープ (インダストリアル) デザインの基本概念、考え方、方法論について十分に理解し説明できる。
- C-1. (適用・分析)
- C-1-1.課題解決のために、人間に関する最先端の科学的知見を理解・解釈しながら、統計的・数理的推論に基づいて情報を分析できる。
- C-1-2.生活の在り方を構想・定義し、その実現に向けた応用かつ統合ができる高次の設計能力を有する。
- C-2. (評価・創造)
- C-2-1.人間生活に関わる科学や感性・デザインの分野にとどまらず、異分野の研究者・技術者との協働を通して、人間生活を豊かにするモノ・コト・場等の創造ができる。
- C-2-2.人間生活に表出するモノ・コト・場等を科学や感性・デザインの視点から高度な専門知識をもとに正確に評価・検証できる。
- C-2-3.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. (実践)
- D-1.人間生活に関わる鋭い感性と、高度な専門知識を活用し、他分野との融合を行いながら生活のあり方を構想・定義し実現に向けた実践ができる。
- D-2.高度な専門知識と総合的な設計能力をもって、人間生活にある既存の様々な具体的課題を解決できる。

## 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。

### 【コースワーク】

本コース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。修士課程の学生は人間生活デザインコースを俯瞰する必修の共通科目（人間生活デザイン特論）により、本コースが対象とする領域の基本的な主体的で協働の学びの姿勢を修得し（学修目標 A）、デザイン科学系統の科目を通して人間の特性、生活のあり方などを、デザイン工学系統の科目で人間に関わる先端的科学技術を、設計・製作系統、文化・社会デザイン系統の科目で生活の在り方を創造し、生活に具体的に表出させるためのライフスケープ（インダストリアル）デザインの基本概念を修得する（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、人間生活の科学的なデザインに関する能力や様々な技能を（学修目標 C-1、C-2）実践的に修得する（学修目標 D）。

## 【研究指導体制】

### 1) 異なるコースと共同での修士研究中間報告

修士課程の学生はデザイン科学系統、デザイン工学系統、設計製作系統、文化・社会デザイン系統のいずれかの研究室に所属して学位論文作成を行う。

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

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。

以上のコースワークと研究指導を通して、人間生活デザイン分野の幅広い知識を習得させ、人間の特性や高度な科学技術を基盤に、生活の在り方を俯瞰的に捉え構想し、その実現に向けて応用することができる人材を養成する。

## 【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。

デザイン科学系統、デザイン工学系統は、修士論文の提出により修士論文等調査委員会による最終試験に合格する必要がある。学位論文審査基準としては、専門分野の知識を備えているか、学術論文としての形式が整っているか、論理的な展開がなされているか、当該学問分野における新規性を有しているかをもとに修士論文の可否を決定する

設計・製作系統と文化・社会デザイン系統においては修士論文あるいは修士作品とその作

品解説文の提出により修士論文等調査委員会による最終試験に合格する必要がある。学位論文審査基準としては、専門分野の知識を備えているか、学術論文としての形式が整っているか、論理的な展開がなされているか、当該学問分野における新規性を有しているかをもとに修士論文の可否を決定する。修士作品の評価基準としては、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、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人間生活デザインコース担当教員による定例会議および以下WG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・ポリシー】

- ・「発展」期の評価：学びの集大成である修士研究を対象とし、1年次修了時に芸術工学演習の一環として行われる修士研究の中間発表会で進捗の確認を行う。
- ・「統合」期の評価：修士研究について、主査・副査による審査と合わせて内容を適切な方法で発表したうえで、総合的に審査する。

## 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、人間生活デザインコースでは、以下のような学生を求めている。

- A) 生活者としての人間に興味を持ち、その特性を生理的、形態的、行動的、心理的に明らかにするための基盤を有する。
- B) 人間の感性や創造性に興味を持ち、そのプロセスの可視化やデザイン応用に興味を有する。
- C) 人間の生活を安全安心で魅力的なものにするための理工学的な知識を有する。
- D) 生活者としての人間の特性と最新の科学技術を基に、様々な社会問題の解決や価値創造に意欲を有する。

### **入学者選抜方法との関係**

一般入試、自己推薦入試を実施する。

- ・自己推薦入試は第一次選抜と第二次選抜からなる。第一次の書類選抜で、英語（外部英語試験の成績）、学業成績（GPA）、自己推薦書、志望理由書により選抜する。第二次選抜では面接を行い、書類審査では評価が難しい点（論理的思考能力、説明・表現力）を中心に評価を行う。A)にかかわる資質や態度を見るため、第一次選の自己推薦書、志望理由書の評価に加え第二次選抜の面接を、B)にかかわる資質や態度を見るため英語試験を、C)に関わる資質を見るため、第二次選抜の面接を実施する。
- ・一般入試では、成績証明書や研究計画書等の提出書類に加え、英語（外部英語試験の成績）、専門科目試験、総合面接により試験を実施する。A)にかかわる資質や態度を見るため、専門科目試験に加え総合面接を、B)にかかわる資質や態度を見るため英語試験を、C)に関わる資質を見るため、総合面接を実施する。

# 芸術工学府芸術工学専攻 人間生活デザインコース 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	人間生活デザインコースコア科目	展開科目	〇〇科目
(再掲は薄色表示)	(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	人間生活デザインコースコア科目	展開科目	〇〇科目

学修目標			M1				M2				
区分	領域	修士課程	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
実践	共通	D-2. 高度な専門知識と総合的な設計能力をもって、人間生活にある既存の様々な具体的な課題を解決できる。	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Ⅲ		芸術工学特別研究Ⅳ		
		D-1. 人間生活に関わる鋭い感性と、高度な専門知識を活用し、他分野との融合を行いながら生活のあり方を構想・定義し実現に向けた実践ができる。	スタジオプロジェクトI-A	スタジオプロジェクトII-A	スタジオプロジェクトIII-A	スタジオプロジェクトIV-A	スタジオプロジェクトI-A	スタジオプロジェクトII-A	スタジオプロジェクトIII-A	スタジオプロジェクトIV-A	
			スタジオプロジェクトI-B	スタジオプロジェクトII-B	スタジオプロジェクトIII-B	スタジオプロジェクトIV-B	スタジオプロジェクトI-B	スタジオプロジェクトII-B	スタジオプロジェクトIII-B	スタジオプロジェクトIV-B	
			ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		
					芸術工学演習	芸術工学演習					
評価・創造	文化・社会デザイン/設計・製作/デザイン工学	C-2-3. 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。	パブリックデザイン	コンテキストデザイン	情報編集デザイン	レジリエンスデザイン	パブリックデザイン	コンテキストデザイン	情報編集デザイン	レジリエンスデザイン	
			スペキュラティブデザイン	デザイン・シビック	インクルーシブデザイン	デザインプロジェクトマネジメント	スペキュラティブデザイン	デザイン・シビック	インクルーシブデザイン	デザインプロジェクトマネジメント	
						デザインイノベーション				デザインイノベーション	
			スタジオプロジェクトI-A	スタジオプロジェクトII-A			スタジオプロジェクトI-A	スタジオプロジェクトII-A			
	デザイン工学/デザイン科学	C-2-2. 人間生活に表出するモノ・コト・場等を科学や感性・デザインの視点から高度な専門知識をもとに正確に評価・検証できる。	応用人間工学	デザイン認知論		生理人類学特論	応用人間工学	デザイン認知論		生理人類学特論	
			環境人間工学特論	機能工学デザイン			環境人間工学特論	機能工学デザイン			
				生活機能支援科学特論				生活機能支援科学特論			
				視覚心理学特論				視覚心理学特論			
				スタジオプロジェクトIII-A	スタジオプロジェクトIV-A			スタジオプロジェクトIII-A	スタジオプロジェクトIV-A		
	共通	C-2-1. 人間生活に関わる科学や感性・デザインの分野にとどまらず、異分野の研究者・技術者との協働を通して、人間生活を豊かにするモノ・コト・場等の創造ができる。	スタジオプロジェクトI-B	スタジオプロジェクトII-B	スタジオプロジェクトIII-B	スタジオプロジェクトIV-B	スタジオプロジェクトI-B	スタジオプロジェクトII-B	スタジオプロジェクトIII-B	スタジオプロジェクトIV-B	
適用・分析	文化・社会デザイン/設計・製作/デザイン工学	C-1-2. 生活の在り方を構想・定義し、その実現に向けた応用かつ統合ができる高次の設計能力を有する。	パブリックデザイン	イメージ感性論		アーツマネジメント	パブリックデザイン	イメージ感性論		アーツマネジメント	
			コミュニケーションデザイン論	環境心理学特論			コミュニケーションデザイン論	環境心理学特論			
			アート&リサーチ	リーガルデザイン			アート&リサーチ				
				ブランドビジネスデザイン			バーチャルリアリティ特論	ブランドビジネスデザイン			
	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト		
	デザイン工学/デザイン科学	C-1-1. 課題解決のために、人間に関する最先端の科学的知見を理解・解釈しながら、統計的・数理的推論に基づいて情報を分析できる。	統計情報学		感性科学特論	生体模倣工学	統計情報学		感性科学特論	生体模倣工学	
			人間情報工学				人間情報工学				
			脳・行動生理学特論A	脳・行動生理学特論B			脳・行動生理学特論A	脳・行動生理学特論B			
音響信号処理特論						音響信号処理特論					
芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト	芸術工学特別プロジェクト			
知識・理解	設計・製作/文化・社会デザイン	B-3. 生活の在り方を創造し、生活に具体的に表出させるためのライフスケープ（インダストリアル）デザインの基本概念、考え方、方法論について十分に理解し説明できる。	パブリックデザイン	コンテキストデザイン	デザイン哲学	レジリエンスデザイン	パブリックデザイン	コンテキストデザイン	デザイン哲学	レジリエンスデザイン	
			コミュニケーションデザイン論	グラフィックデザイン特論	知的財産法1	知的財産法2	コミュニケーションデザイン論	グラフィックデザイン特論	知的財産法1	知的財産法2	
			共生社会デザイン論				共生社会デザイン論				
	デザイン工学	B-2. 創造・ものづくりのために必要な工学的な知識を有し、それらの概念、考え方、方法論について十分に理解し説明できる。	統計情報学	デザイン認知論		生体模倣工学	統計情報学	デザイン認知論		生体模倣工学	
			人間情報工学	機能工学デザイン			人間情報工学	機能工学デザイン			
	デザイン科学	B-1. 人間の特性及び科学技術に関する先端の学際的な知識を有し、それらの概念、考え方、方法論について十分に理解し説明できる。	応用人間工学	生活機能支援科学特論	感性科学特論	生理人類学特論	応用人間工学	生活機能支援科学特論	感性科学特論	生理人類学特論	
			環境人間工学特論				環境人間工学特論				
			脳・行動生理学特論A	脳・行動生理学特論B	分子生物学		脳・行動生理学特論A	脳・行動生理学特論B	分子生物学		
	主体的な学び・協働	共通	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。	ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン	
				インターンシップ	インターンシップ	インターンシップ	インターンシップ	インターンシップ	インターンシップ	インターンシップ	インターンシップ
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。			ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		ライフスケープデザイン		
			人間生活デザイン特論			人間生活デザイン特論					
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。								