

**【九州大学大学院芸術工学府 芸術工学専攻（修士課程） メディアデザインコース】
（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。

メディア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を育成する。

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、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

Subject Benchmark Statement (UK)

Anthropology, Psychology, Biosciences, Computing, Music, Engineering, Art and Design

大学教育の分野別質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

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：視覚心理・視覚科学・人間の心理といった幅広い分野についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。

B-2：デジタルコミュニケーション、データサイエンス、ネットワークに関する理論、技術についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。

B-3：映像、メディアアート、造形美術、グラフィックデザイン、サインデザインに関する創造的な先端技術についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。

B-4：演劇、文化、ヒトのコミュニケーションといった社会文化に関わる幅広い分野についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。

- C-1 (適用・分析)

C-1-1：情報を収集・分析する高度な専門性を持ち、文献調査、社会調査、実験等を通じて課題を発見し、分析することができる。

- C-1-2：芸術工学およびメディアデザインの成果を応用し、幅広い分野にわたる内容を包含する論理的思考によって研究を推進する高次の設計ができる。

- C-2. (評価・創造)

C-2-1：次世代のメディアコンテンツを創生するプログラミング等の関連技術を実装し、独創的な表現することができる。

C-2-2：メディアデザインの分野にとどまらず、異分野の研究者・表現者との協働を通して、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. (実践)

D-1：芸術工学およびメディアデザインの総合的な理解に基づき、「つなぐ」「伝える」「共有する」ためのメディアデザインの探求と実践を行い、現代社会に活かすことができる。メディアを通じた表現に対する鋭い感性と、他分野との融合も視野に入れた高度な専門的知識を兼ね備え、総合的な設計能力をもって、革新的なメディア表現の創出や、メディアプロジェクトを実践できる能力を有する。

D-2：コース横断型のプロジェクトを実践し、「知識・理解」「適用・分析」「評価・創造」「実践」の能力を総合的に育成することができる。

D-3：メディアを通じた表現に対する鋭い感性と、他分野との融合も視野に入れた高度な専門的知識を兼ね備え、実践することができる。

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、これらを一貫して「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】

カリキュラム編成の考え方として、メディアデザインに関する学問分野を網羅するため、四つの系統において幅広い分野のコア科目（講義演習）を設定している。またこれらを横断的につなぐプロジェクト科目群を設定している。

コア科目について、デザイン科学系統においては、科学的知識と思考力を深く理解し、それを現代社会に活かす能力を育成するために、視覚心理学、色彩科学、心理学といった分野の科目群（デザイン科学群）を提供する。

デザイン工学系統においては、創造的な情報環境の実現のために、コンピュータグラフィ

ックス、視覚メディア設計、メカニクスデザイン、画像情報処理システム設計、メディアサービス、視覚環境知能設計、バーチャルリアリティ、コンピュータサイエンスといった分野の科目群（デザイン工学群）を提供する。

設計・制作系統においては、新しく挑戦的なメディア表現を具現化するために、映像コンテンツデザイン、グラフィックデザイン、造形芸術、ゲーム、視覚記号といった分野の科目群（設計・制作群）を提供する。

文化・社会デザイン系統においては文化多様性の理解を深め、共生社会を実現するために、演劇学、マルチモーダル・コミュニケーションといった分野の科目群（文化・社会デザイン群）を提供する。

各系統の横断的な知見を獲得するために、展開科目としてメディアデザインプレゼンテーション演習を行う。これはメディアデザインに関連する研究内容について、講座横断型の研究発表会を行うものである。これは、広い視野からの「各専門分野の(知識・理解)、(適用・分析)、(評価・創造)」をより確実にするためのものである。

この基盤の上に、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」を配することにより、「知識・理解」「適用・分析」「評価・創造」「実践」の能力を総合的に育成する。

【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

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、例えば音響設計とメディアデザインのように、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

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、メディアデザインコースでは、以下のような学生を求めている。

- a) メディア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) メディア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) メディア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、人類の幸福に資する探求と実践を行う意欲があること。

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。

入学者選抜方法との関係

修士課程では、自己推薦入試及び一般入試を実施する。

自己推薦入試は、提出書類（研究計画書・業績概要書・自己推薦書・成績証明書・外部英語試験スコア）と面接（プレゼンテーション・質疑応答・口頭試問）の成績を総合して判定する。

一般入試は、英語（外部英語試験スコア）、専門科目及び面接（プレゼンテーション・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 メディアデザインコース 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	メディアデザインコースコア科目	展開科目	研究指導
修士研究関連科目	スタジオプロジェクト科目	メディアデザインコースコア科目	展開科目	研究指導

(再掲は薄色表示)

(再掲は薄色表示)

学修目標			M1				M2					
区分	領域	修士課程	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q		
実践	デザイン科学 デザイン工学 設計・制作 文化・社会デザイン	D-3. メディアを通じた表現に対する鋭い感性と、他分野との融合も視野に入れた高度な専門的知識を兼ね備え、実践することができる。	メディアデザインプレゼンテーション演習				メディアデザインプレゼンテーション演習					
		D-2. コース横断型のプロジェクトを実践し、「知識・理解」「適用・分析」「評価・創造」「実践」の能力を総合的に育成することができる。	スタジオプロジェクト科目				スタジオプロジェクト科目					
		D-1. 芸術工学およびメディアデザインの総合的な理解に基づき、「つなぐ」「伝える」「共有する」ためのメディアデザインの探求と実践を行い、現代社会に活かすことができる。総合的な設計能力をもって、革新的なメディア表現の創出や、メディアプロジェクトを実践することができる。	芸術工学特別研究 I				芸術工学特別研究 II					
評価・創造	デザイン工学 設計・制作	C-2-2: メディアデザインの分野にとどまらず、異分野の研究者・表現者との協働を通して、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。 C-2-1: 次世代のメディアコンテンツを創生するプログラミング等の関連技術を実装し、独創的な表現することができる。			画像情報処理システム設計特論				画像情報処理システム設計特論			
						視覚環境知能設計特論				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						コンピュータグラフィックス特論	
			メカニクスデザイン特論							メカニクスデザイン特論		
					メディアサービス特論						メディアサービス特論	
			バーチャルリアリティ特論								バーチャルリアリティ特論	
			コンピュータサイエンス特論								コンピュータサイエンス特論	
					グラフィックデザイン特論						グラフィックデザイン特論	
					映像コンテンツデザイン特論						映像コンテンツデザイン特論	
					造形芸術特論						造形芸術特論	
適用・分析	デザイン科学 文化・社会デザイン	C-1-2: 芸術工学およびメディアデザインの成果を応用し、幅広い分野にわたる内容を包含する論理的思考によって研究を推進する高次の設計ができる。 C-1-1: 情報を収集・分析する高度な専門性をもち、文献調査、社会調査、実験等を通じて課題を発見し、分析することができる。		視覚心理学特論				視覚心理学特論				
					色彩科学特論					色彩科学特論		
						心理学的思考法特別演習					心理学的思考法特別演習	
			演劇学特論							演劇学特論		
					マルチモーダル・コミュニケーション特論						マルチモーダル・コミュニケーション特論	
知識・理解	デザイン科学 デザイン工学	B-4: 演劇、文化、ヒトのコミュニケーションの高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明することができる。 B-3: 映像、メディアアート、造形美術、グラフィックデザイン、サインデザインに関する創造的な先端技術についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明することができる。	演劇学特論				演劇学特論					
					マルチモーダル・コミュニケーション特論					マルチモーダル・コミュニケーション特論		
					グラフィックデザイン特論						グラフィックデザイン特論	
					映像コンテンツデザイン特論						映像コンテンツデザイン特論	
					造形芸術特論						造形芸術特論	
			映像表現史特論						映像表現史特論			
			メディアアート表現						メディアアート表現			
			シリアスゲームデザインI						シリアスゲームデザインI			
			視覚記号特論						視覚記号特論			
	デザイン工学 設計・制作 文化・社会デザイン	B-2: デジタルコミュニケーション、データサイエンス、ネットワークに関する理論、技術についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明することができる。			画像情報処理システム設計特論				画像情報処理システム設計特論			
						視覚環境知能設計特論				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						コンピュータグラフィックス特論	
			メカニクスデザイン特論							メカニクスデザイン特論		
					メディアサービス特論						メディアサービス特論	
			バーチャルリアリティ特論						バーチャルリアリティ特論			
		コンピュータサイエンス特論						コンピュータサイエンス特論				
		視覚心理学特論						視覚心理学特論				
		色彩科学特論						色彩科学特論				
								心理学的思考法特別演習				
主体的な学び・協働	デザイン科学 デザイン工学 設計・制作 文化・社会デザイン	A-2. 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。	インターンシップ				インターンシップ					
		A-1. 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。	芸術工学特別研究 I				芸術工学特別研究 II					
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。									

修士論文研究・修士論文等審査および最終試験