

デザイン

SCHOOL OF
DESIGN



2022-2023
KYUSHU UNIVERSITY

芸術工学

創造力



GRADUATE SCHOOL
OF 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。



撮影：泉山 朗士

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 2022年学府改組

P18 学府案内

芸術工学専攻

P20 ストラテジックデザインコース

P22 環境設計コース

P24 人間生活デザインコース

P26 未来共生デザインコース

P28 メディアデザインコース

P30 音響設計コース

P32 学生の研究・作品紹介

P36 卒業生の活躍

P40 大橋キャンパス案内/キャンパスマップ

P42 教育研究施設/附属組織・関連組織

P44 芸術工学部・芸術工学府・

芸術工学研究院の構成

P45 教員・教育支援スタッフ紹介

P46 修学費・学生生活支援

P47 学生活動紹介

P48 国際交流/施設公開・オープンキャンパス

P49 主な就職先

P50 学部・大学院概要、統計情報

P52 入試情報

P54 沿革

P55 アクセス

Message

芸術工学の世界へようこそ

1968年に九州芸術工科大学が設立される際に、大学設置審議会で取りまとめられた芸術工学部の目的・性質は、以下のようものです。

「1. 一般技術を人間生活に適切に利用するために、技術の基礎である科学と、人間精神の最も自由な発現である芸術とを総合し、その全体的な精神によって技術の進路を計画し、その機能の設計について研究することを目的とする。

2. 現代社会の組織の複雑化、大学卒業者の活動分野の拡大に伴い、在来の専門家のほかに人文、社会、自然の諸科学にまたがる知識と芸術的感性を基礎とする総合的な設計家が要求されつつあり、この要請にこたえることを目的とする。」

設立当時、主たる技術は重厚長大産業に伴うものだったと思われませんが、それを現在の情報通信技術と置き換え、さらに設計という言葉を広義のデザインに、また大学卒業者を大学院修了者にするなど、いくつか置き換えながら読んでみても、全く色褪せない内容です。九州大学と統合してまもなく20年になりますが、これらの目的と「技術の人間化」という理念は、総合大学において唯一の芸術工学部、大学院芸術工学府として、大切にしていきたいと考えています。

同時に、我々を取り巻く社会環境の変化には敏感である必要があります。改組によって2020年に誕生した新しい芸術工学部の5つのコース、また2022年にスタートした大学院芸術工学府の6つのコースは、これまでの良い伝統を守りつつも、デザインの対象を「モノ」から「コト」、さらに「ビジョン」へと積極的に拡大していくという我々の強い意志の表明です。

芸術工学部・芸術工学府を目指す皆さんへ

芸工には、本当に多種多様な教員が在籍し、それぞれが、自分の専門性を先鋭化させながら研鑽を積んでいます。いわゆる「学際的」と言われる範囲を超えた幅広さでしょう。それに対応して、芸術工学部、芸術工学府では専門性の高い様々な授業科目とともに、幅広い分野を融合させるプロジェクト系の科目も多く設置されています。

さまざまな専門領域を横断的に学び、時には特定の分野を徹底的に深化させ、また時には幅広い視野を原動力として融合させてください。これらのプロセスを通して新しい領域の開拓に挑み、新しい価値を創造する高次のデザイナーを目指すことができるのは、誰よりも学生の皆さんです。その努力に対して、教員は全力でサポートします。

芸術工学の発祥、そして集積の地、狭くとも奥深い大橋キャンパスでお待ちしています。

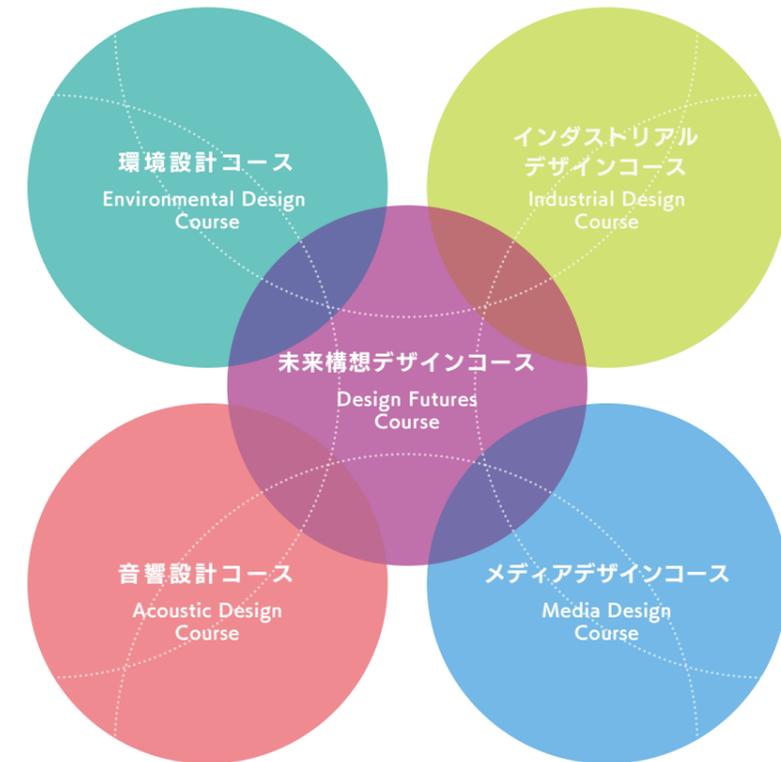
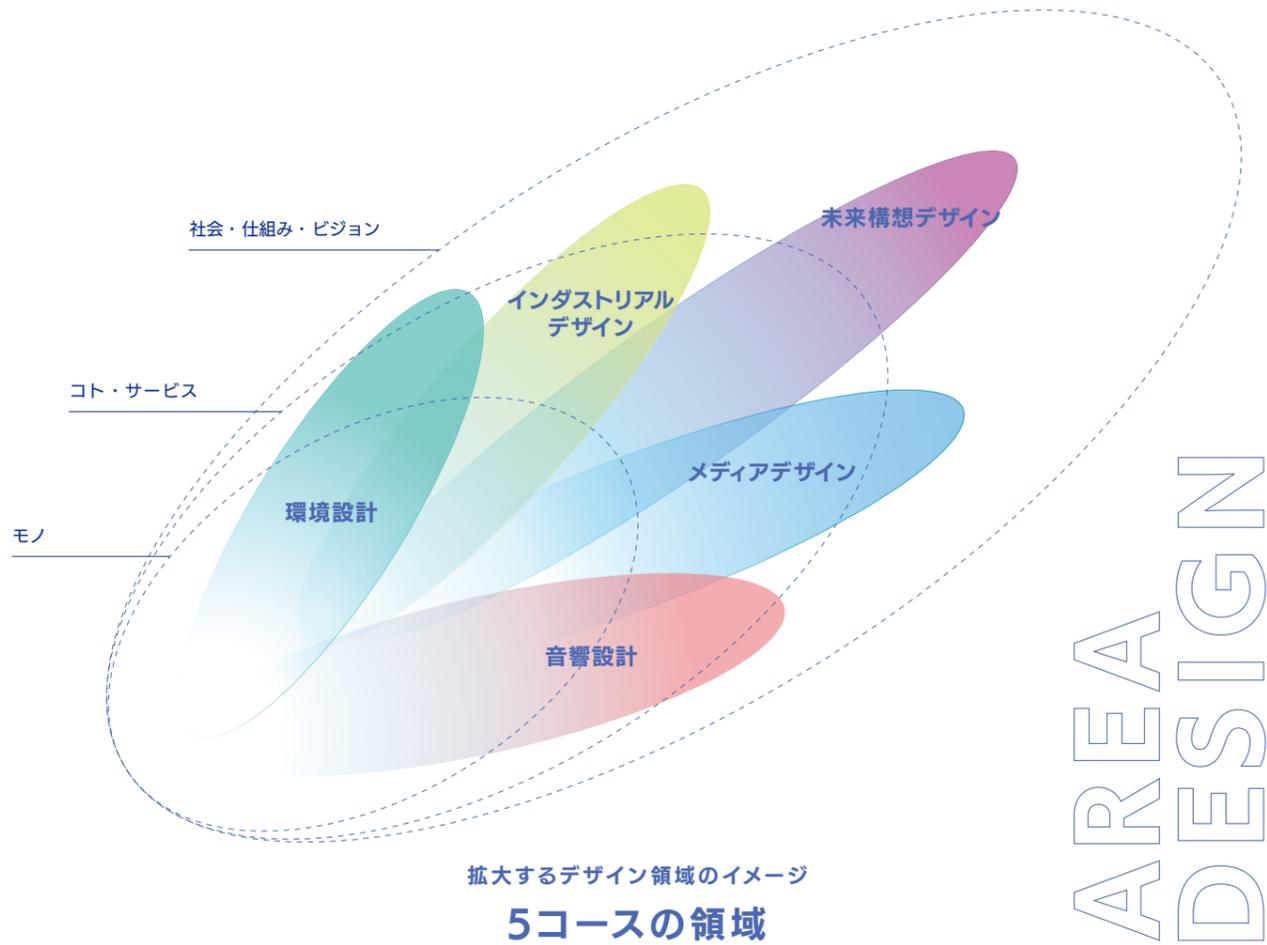


大学院芸術工学研究院長
大学院芸術工学府長
芸術工学部長

尾本章

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>すべての人たち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
樋口 重和 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設計・デザイン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、安全・安心で魅力的な製品・生活環境・サービスなど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
尾方 義人 教授

今は想定していなかったことが次々と起こる時代です。未来構想デザインでは、本当の豊かさとは何なのか、幸せな社会や環境は何かを考え、つくることを目指します。そのため具体的な方法を社会学や数理や芸術等様々な分野から学び、実装できる人材を育成します。

P12 メディアデザインコース

メディアデザインコース長
伊藤 裕之 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



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 環境工学 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 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：富永重紀子



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 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 知覚心理学測定法 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(エクスピリエンス、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、「人を繋げ・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、人を繋げ、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



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、人を繋げ、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、数理科学的知識、人間の心理や知的財産に関する知識、芸術と文化に関わ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。

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> | 数理解造形 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 知覚心理学測定法 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 数理解造形と表現演習 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。 | | | |



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



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 音楽心理学 Start-ups and Global Distruptors Global Design Innovations Design Pitching Skills Intellectual Property Rights: Global Perspective | 知覚心理学測定法 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 収音音響構成 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。

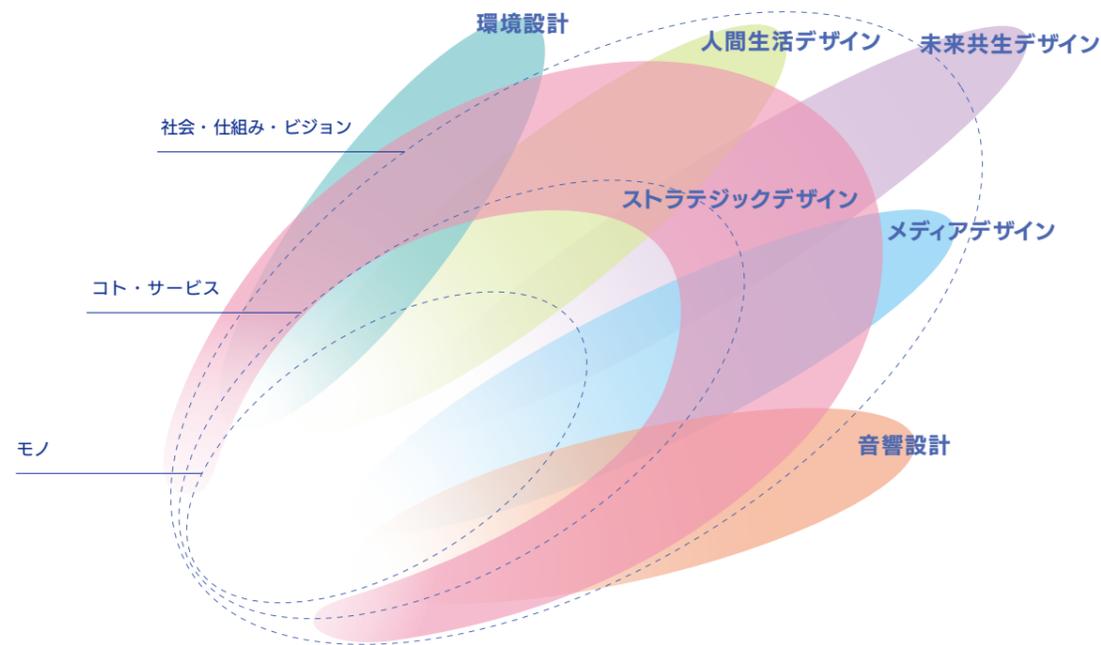


想定される職種 音響機器・建築・情報通信関係の研究開発職、音響コンサルタント、放送局等のサウンドエンジニア、サウンドデザイナー、メディアアーティスト など

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した。

新しい九州大学大学院芸術工学府では、拡大するデザイン領域に対応し、個別のデザイン分野がこれまで以上に横断・融合できる体制を構築することで、明確な社会実装のための戦略を立て、社会変化に柔軟に対応しながら、望ましい未来を構想し、それを実現する総合的な「高次のデザイナー」を育成します。



新しい芸術工学府は、1専攻6コース

新しい学府は1専攻とし、その中に「モノ」「コト」「ビジョン」をデザインの対象とする拡大したデザイン領域を包摂する次の6つのコースを配置しました。

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。

▶ P20

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。

▶ P22

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。

▶ P24

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・仕組みをデザインします。

▶ P26

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。

▶ P28

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。

▶ P30

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

Program 1

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。



Program 2

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。



Program 3

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。



学生の文化的多様性への対応

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化を促進します。

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した。

入学試験の一本化

入試においても外国人特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した。

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した。

自由で柔軟な研究の推進

従来型の一指導教員追従型ではなく、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した。

Information

各コースの説明や募集要項など、詳細については新学府案内Webページをご覧ください

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



Department of Design Graduate School of Design

大学院芸術工学府芸術工学専攻

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。

gn Design

P20

ストラテジックデザインコース

ストラテジックデザインコース長
平井 康之 教授

P22

環境設計コース

環境設計コース長
鷗飼 哲矢 教授

P24

人間生活デザインコース

人間生活デザインコース長
前田 享史 教授

P26

未来共生デザインコース

未来共生デザインコース長
古賀 徹 教授

P28

メディアデザインコース

メディアデザインコース長
鶴野 玲治 教授

P30

音響設計コース

音響設計コース長
鍋木 時彦 教授



ストラテジックデザインコース

デザイン×ビジネス×
アントレプレナーシップで
未来型社会をデザインするコース

ストラテジックデザインコースでは『高次のデザイン教育』という理念・目標に基づき、デザイン戦略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研究者を養成することを目標としています。

ビジネス、アントレプレナーシップを統合し、QBS・QREC連携科目、企業・自治体連携による実践的な授業を履修できます。



COURSE WEB



カリキュラム

| | デザイン科学系 | デザイン工学系 | 設計・制作系 | 文化・社会デザイン系 | コース共通系 | その他 |
|-----------------|--------------------|----------|---|--|--|---|
| 修士研究関連科目 | 芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳ、芸術工学演習 | | | | | |
| コースコア科目 | | | シリアスゲームデザイン1～2 コネクティッドデザイン デザインイノベーション ストラテジック・サービス・デザイン | プロデューサー原論 デザインマネジメント デザインマーケティング デザインプロジェクトマネジメント | ブランドビジネスデザイン デザイン産業事情1～2 知的財産法1～2 デザイン思考 リスタートアップ演習1～4 | |
| スタジオプロジェクト科目 | スタジオプロジェクトⅠ～Ⅳ-A、B | | | | | |
| 展開科目 | | 機能工学デザイン | HCIデザイン エクスペリエンス(UX)デザイン アート・シンキング インクルーシブデザイン ソサエタルデザイン ソーシャル・システム・デザイン | リーダーシップ論 組織行動 | 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) | 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 インターンシップⅠ～Ⅲ 芸術工学特別プロジェクトⅠ～Ⅷ |
| 博士後期課程 論文作成関連科目 | リサーチ研修Ⅰ、Ⅱ | | | | | |
| 博士後期課程 研究指導科目 | リサーチプロジェクトⅠ～Ⅲ | | | | | |

求める学生像

学生像①

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。

学生像②

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。

学生像③

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。

主に学ぶ3つの分野

デザイン戦略

デザインビジネスなどの専門知識を学び、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。



ソーシャルデザイン戦略

行政デザインやSDGs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戦略を構築できる能力を身につけます。



デザインアントレプレナー戦略

ビジネスやアントレプレナーシップとデザインの融合を深く理解し、アントレプレナーシップの精神でデザイン戦略を構築できる能力を身につけます。



【想定される職種】

卒業生は、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することが想定されています。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。

【卒業生の進路】

インダストリアルデザイナー、プロダクトデザイナー、サービスデザイナー、デザインストラテジスト、ビジネスデザイナー、デザインマネージャー、ビジョンデザイナー、アントレプレナー、デザインリサーチャー、行政職員、研究者 など

環境設計コース

建築・都市・地域・ランドスケープを対象とし、高度な調査・研究と創造的なデザインの実践を行うコース

環境設計コースでは、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。空間的・時間的な広がりや社会の多様性を念頭に、現代において顕在化する諸問題に真摯に向き合うとともに、人間と環境の関係のありかたを根源的に考察し、国際的な建築家教育課程として認定された内容(グローバル・アーキテクト・プログラム)を含む、より豊かな環境デザインの実現に寄与する教育が提供されます。



COURSE WEB



ED

カリキュラム

| | デザイン科学系 | デザイン工学系 | 設計・制作系 | 文化・社会デザイン系 | コース共通系 | その他 | |
|-----------------|---|---|---|---|--|---|--|
| 修士研究関連科目 | 芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳ、芸術工学演習 | | | | | | |
| コースコア科目 | 環境化学特論 熱環境学特論 | 建築構造学特論 環境材料学特論 音響環境学特論 音環境評価特論 環境心理学特論 | 建築計画特論 建築構法計画特論 環境保全学特論 景観生態学特論 ランドスケープデザイン特論 | 日本建築史特論 西洋建築史特論 文化財学特論 国際環境政策特論 環境人類学特論 | 共生社会デザイン論 環境リスクマネジメント デザイン哲学 美術史 環境文化特論 | 環境デザインプロジェクトA 環境デザインプロジェクトB | |
| スタジオプロジェクト科目 | スタジオプロジェクトⅠ～Ⅳ-A、B | | | | | | |
| 展開科目 | 環境人間工学特論 聴覚心理学特論 視覚心理学特論 色彩科学特論 統計情報学 | | インクルーシブデザイン | | ランドスケープデザインプロジェクト ストラテジックアーキテクトプロジェクトA ストラテジックアーキテクトプロジェクトB 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Ⅰ～Ⅱ 建築インターンシップ | 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 インターンシップⅠ～Ⅲ 芸術工学特別プロジェクトⅠ～Ⅷ | |
| 博士後期課程 論文作成関連科目 | リサーチ研修Ⅰ、Ⅱ | | | | | | |
| 博士後期課程 研究指導科目 | リサーチプロジェクトⅠ～Ⅲ | | | | | | |

求める学生像

学生像①

国内外をフィールドとした実践的な教育により、多様な環境の価値評価能力を持ち、環境設計の国際ネットワークを支えることができる。

学生像②

環境の価値を評価し将来へ継承するためにサステナブルな建築・景観・社会システムをデザインする専門性を習得し、環境の維持向上に貢献しうる。

学生像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・快適性を実現するプロセスについて習得し、空間的な調和と時間的な視野を持って技術面から環境設計を支えることができる。

主に学ぶ5つの分野

デザイン科学

環境化学・熱環境などの環境デザインに関連する物事の原理、仕組みについて学びます。

デザイン工学

建築構造・環境材料・音響環境・環境心理学などの環境デザインに関連する技術について学びます。

設計・制作

建築計画・建築構法計画・環境保全学・景観生態学・ランドスケープデザインなどの環境デザインにおける具体的な形、仕組み、やり方を身につけます。

文化・社会デザイン

日本建築史・西洋建築史・文化財・国際環境政策・環境人類学・共生社会デザイン・環境リスクマネジメント・デザイン哲学・美術史・環境文化などの環境デザインに関連する文化・社会について学びます。

共通

環境デザインに関する方法論や知識を演習を通じて習得し、応用する力を身につけます。



[想定される職種]

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)、工学・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)など。

[卒業生の進路]

大学・研究所・博物館等の研究職、工学・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

人間生活 デザインコース

人間の特性や感性・創造性、高度な科学技術を基盤に、安心安全で魅力的なヒューマンライフをデザインするコース

人間生活デザインコースでは、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します。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捉え直し、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、安心安全で魅力的な生活(ヒューマンライフ)を実現するための最先端の科学的知見を有する人材の育成を目指します。



COURSE WEB



カリキュラム

| | デザイン科学系 | デザイン工学系 | 設計・制作系 | 文化・社会デザイン系 | コース共通系 | その他 |
|-----------------|---|---|---|---------------------------------------|-------------------------------|---|
| 修士研究関連科目 | 芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳ、芸術工学演習 | | | | | |
| コースコア科目 | 応用人間工学 生活機能支援科学特論 環境人間工学特論 生理人類学特論 | 脳・行動生理学特論A 脳・行動生理学特論B 感性科学特論 統計情報学 | デザイン認知論 人間情報工学 機能工学デザイン 生体模倣工学 | パブリックデザイン コンテキストデザイン レジリエンスデザイン | コミュニケーションデザイン論 ライフスケープデザイン | 人間生活デザイン特論 |
| スタジオプロジェクト科目 | スタジオプロジェクトⅠ～Ⅳ-A、B | | | | | |
| 展開科目 | | リーガルデザイン | | | | 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 インターンシップⅠ～Ⅲ 芸術工学特別プロジェクトⅠ～Ⅷ |
| 博士後期課程 論文作成関連科目 | リサーチ研修Ⅰ、Ⅱ | | | | | |
| 博士後期課程 研究指導科目 | リサーチプロジェクトⅠ～Ⅲ | | | | | |

求める学生像

学生像①

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者。

学生像②

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者。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者。

学生像③

生活者としての人間の特性と最新の科学技術を基に、様々な社会課題の解決や価値創造に意欲を有する者。

主に学ぶ3つの分野

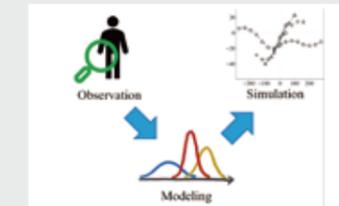
デザイン科学

人間工学
生理人類学
感性行動科学



デザイン工学

創造型工学
機能工学
科学技術に関する先端的学際的な知識および統計的・数理的推論に基づいて情報を分析し、デザインへと展開する能力を身に付けます。



ライフスケープデザイン

パブリックデザイン
プロダクトデザイン
コミュニケーションデザイン



[想定される職種]

大学等の研究職、公務員、IT系企業、家電・自動車・家具などのメーカー、デザイナー(プロダクト、パブリック、インテリア、エクスペリエンス、グラフィック他)、広告、マスコミ、エンターテインメント関連、クリエイター、クリエイティブディレクター、プランナー、アナリスト、コンサルタント、ファシリテーター、デザインエンジニア、設計・開発、研究開発職 など

[卒業生の進路]

情報機器・家電・自動車・家具・生活雑貨などの製造業関連、空間・建築・都市計画関連、商社、広告代理店、アプリ・システム開発関連、マスメディア・出版社、印刷会社、情報アーキテクト、エクスペリエンスデザイン関連、銀行、官公庁などの行政機関、大学などの教育・研究機関 など

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・仕組みを
デザインするコース

未来共生デザインコースでは、生命情報科学、生命工学、デザイン、アート、文化、社会の知識と方法論を身につけ、多面的で創造性に富んだアプローチで未来社会のビジョンを描き、それを実現するための教育・研究を行うことを目的としています。そのため、学生は次のような能力を身につけます。

①情報科学、生命科学を体系的に理解し説明する能力②アート作品の制作やその表現理論、マネジメントや技術等について体系的に理解し、説明・実践する能力③哲学、環境学、社会学、教育学、芸術学に関する学際的な知のあり方を理解し、説明する能力

これらの総合的な理解と習得した技術や方法を駆使しながら、未来共生社会実現のために、科学的知見の提示、社会的な課題の解決、文化の創造に貢献することを目指します。



COURSE WEB



撮影: 富永 亜紀子

撮影: yashiro photo office

カリキュラム

| | デザイン科学系 | デザイン工学系 | 設計・制作系 | 文化・社会デザイン系 | コース共通系 | その他 |
|-----------------|-------------------------------------|--|--|--|--------|---|
| 修士研究関連科目 | 芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳ、芸術工学演習 | | | | | |
| コースコア科目 | 統計情報学 時間生物学 数理モデリングA 分子生物学 | Design in General Education 生体模倣工学 バイオマテリアルエンジニアリング | 現代アート実践 情報編集デザイン レジリエンスデザイン サステイナブルデザイン | アート&リサーチ アーツマネジメント 共生社会デザイン論 環境リスクマネジメント デザイン哲学 イメージ感性論 | | |
| スタジオプロジェクト科目 | スタジオプロジェクトⅠ～Ⅳ-A、B | | | | | |
| 展開科目 | 数理モデリングB | 人間情報工学 Curriculum and Management for- Design Education | 生命とアート スペキュラティブデザイン デザイン・シビック | 文化政策 美術史 | | 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 インターンシップⅠ～Ⅲ 芸術工学特別プロジェクトⅠ～Ⅷ |
| 博士後期課程 論文作成関連科目 | リサーチ研修Ⅰ、Ⅱ | | | | | |
| 博士後期課程 研究指導科目 | リサーチプロジェクトⅠ～Ⅲ | | | | | |

【想定される職種】

修了生は、サービスや体験、仕組みづくりに関わるクリエイターやデザインコンサルタント、新しい生活価値や商品価値をつくる企画担当、メーカーでサービスデザインを行うUXデザイナー、メーカーのデザインセンターで調査分析を行うリサーチャーやプランナー、研究所で社会データや生命情報を分析するデータサイエンティスト、国や地方の政策デザインに関わる行政職、国際関連のマネジメント職、大学院進学を通しての研究職など、幅広い分野で活躍す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。

【卒業生の進路】

クリエイター、デザインコンサルタント、企画担当、UXデザイナー、デザインセンター、プランナー、データサイエンティスト、行政職、国際関連マネジメント職、研究職 など

求める学生像

学生像①

他者、動植物、過去や未来の世代など、これまで視野に入りにくかった存在と共に豊かに生きていくことを志向する学生。

学生像②

自らの追求を他者に分かりやすく説明し、他分野の知見や技能と効果的にコミュニケーションを取ることを通じて、新たなデザインの可能性を切り開いていく意欲を持つ学生。

学生像③

そのために必要とされる芸術、人文、社会、科学の基礎的知識を備え、調査や思考、創造や表現の基本的能力を備える学生。

主に学ぶ4つの分野

科学系科目

生命科学と情報数理を深く理解し、それを共生社会に活かす能力を育成します。

デザイン工学系科目

エンジニアリングから生命や未来・環境社会を創造できる能力を育成します。

デザイン設計・制作系科目

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、アートとデザインを支える科目群を提供します。

文化・社会デザイン系科目

デザインを分析・批評する能力、文化や社会をデザインする能力を育成します。

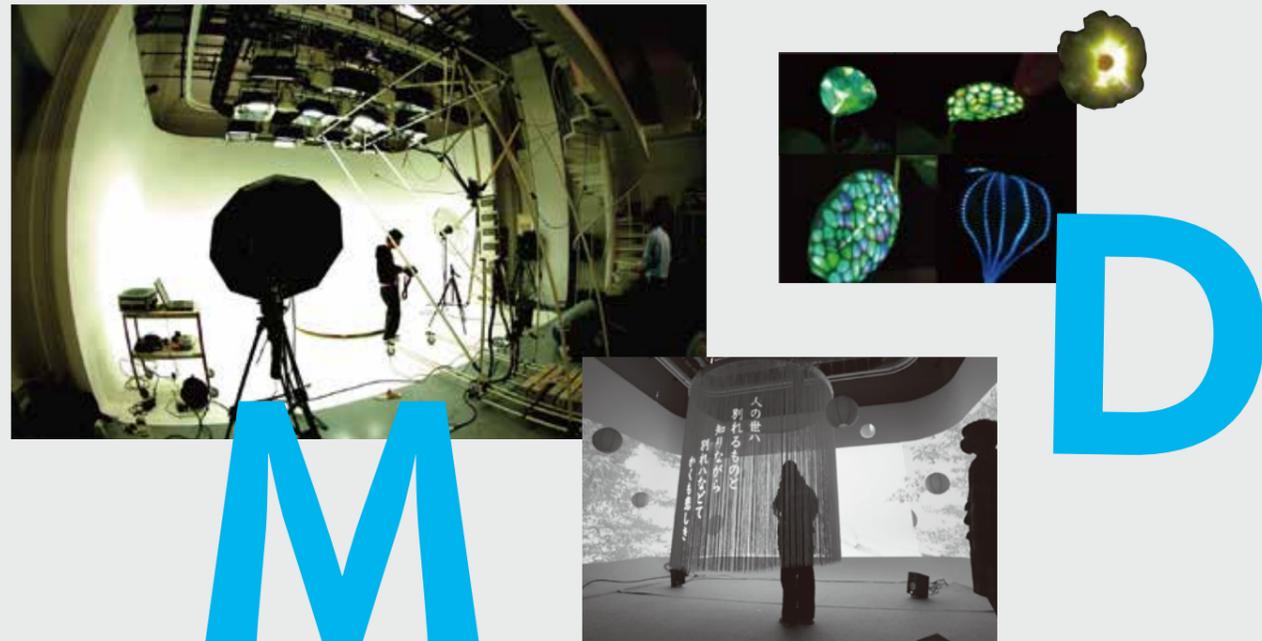
メディアデザインコース

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するメディアデザインコースは、デザイン科学講座、デザイン工学講座、設計・制作講座、文化・社会デザイン講座の4つの講座で構成されており、最先端のメディアテクノロジーによるデジタルコミュニケーション、データサイエンス、ネットワークから、人間の視覚科学、心理学、芸術表現、人間社会コミュニケーションなどについて教育し、科学的知識と思考力、美的感性、創造力、表現力の調和を通して、「繋ぐ」「伝える」「共有する」メディアデザインの探求と実践を行うことを目標とします。



COURSE WEB



カリキュラム

| | デザイン科学系 | デザイン工学系 | 設計・制作系 | 文化・社会デザイン系 | コース共通系 | その他 | |
|-----------------|----------------------------------|--|---|---|------------------------------|---|--|
| 修士研究関連科目 | 芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳ、芸術工学演習 | | | | | | |
| コースコア科目 | 視覚心理学特論 色彩科学特論 心理学的思考法特別演習 | コンピュータサイエンス特論 視覚メディア設計特論 画像情報処理システム設計特論 視覚環境知能設計特論 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 メディアサービス特論 バーチャルリアリティ特論 | メディアアート表現 視覚記号特論 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 シリアスゲームデザインⅠ 映像表現史特論 造形芸術特論 | 演劇学特論 マルチモーダル・コミュニケーション特論 | | |
| スタジオプロジェクト科目 | スタジオプロジェクトⅠ～Ⅳ-A、B | | | | | | |
| 展開科目 | | | | | メディアデザイン プレゼンテーション演習 | 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 インターンシップⅠ～Ⅲ 芸術工学特別プロジェクトⅠ～Ⅶ | |
| 博士後期課程 論文作成関連科目 | リサーチ研修Ⅰ、Ⅱ | | | | | | |
| 博士後期課程 研究指導科目 | リサーチプロジェクトⅠ～Ⅲ | | | | | | |

【想定される職種】

デザイナー・企画者・ディレクター（グラフィックデザイン、広告など）／エンジニア（ネットワークエンジニア、データサイエンティスト、デザインエンジニア、ビジュアルサイエンティストなど）／クリエイター（メディアアート、ゲーム、映像など）／芸術家／科学ジャーナリスト／インターメディアコミュニケーションター／研究者／教育者 など

【卒業生の進路】

本コースを構成するそれぞれの分野を修得した人材は多角的で国際的視野を持った高度な人材として、コンテンツデザイン分野、情報デザイン分野、メディアコミュニケーション分野などで、研究者・芸術家、企画者、ディレクター、教育者などとしての活躍が期待されます。

求める学生像

学生像①

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。

学生像②

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。

学生像③

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。

主に学ぶ4つの分野

メディアサイエンス

人間の視覚科学、心理学などの科学的知識と思考力を修得します。



メディア工学

高度なメディア表現・活用の基盤となる先進的なテクノロジーについて学びます。



メディア表現

創造的な専門的知識および方法論等を学び、高度な美的感性と表現力、創造力を修得します。



メディア社会文化学

文化多様性とコミュニケーションに関する知識と思考力を修得します。



音響設計コース

人間に適合した音環境の創出、音響情報の高品質化、音に関する芸術文化の創造を実現できる人材を養成するコース

音に関連する芸術、科学、技術の幅広い分野を対象として、基礎研究や応用研究、作品制作などの実践的な教育を行います。まず、コースコア科目を通して、音に関する芸術文化の創造に資する研究や制作、人間に適合した音響環境の創出、音響情報の高品質化を計画し、遂行する能力を修得します。また、展開科目を通して、専門的知識を統合・応用し、音響設計に関わる諸課題を解決する能力を身につけます。さらに、スタジオプロジェクトや芸術工学演習などを通して様々な技能を実践的に修得した上で、修士論文または修士作品を提出します。



COURSE WEB



カリキュラム

| | デザイン科学系 | デザイン工学系 | 設計・制作系 | 文化・社会デザイン系 | コース共通系 | その他 | |
|-----------------|--|---|--|-------------------------------|---|---|--|
| 修士研究関連科目 | 芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳ、芸術工学演習 | | | | | | |
| コースコア科目 | 聴覚心理学特論 聴覚生理学特論 時間知覚特論 音声生成特論 | 音声情報学特論 音響制御特論 音響工学特論 計算音響学 福祉音響学 | 音響イメージ特論 音響信号処理特論 音響環境学特論 音環境評価特論 | 音響芸術特論 作曲学特論 サウンドデザイン特論 | 民族音楽学特論 音楽社会文化特論 聴覚文化論特論 言語学特論 | 音響設計特別講話 輪講 | |
| スタジオプロジェクト科目 | スタジオプロジェクトⅠ～Ⅳ-A、B | | | | | | |
| 展開科目 | | 人間情報工学 | | | ホール工学技術特論 ホール工学技術演習 | 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 インターンシップⅠ～Ⅲ 芸術工学特別プロジェクトⅠ～Ⅶ | |
| 博士後期課程 論文作成関連科目 | リサーチ研修Ⅰ、Ⅱ | | | | | | |
| 博士後期課程 研究指導科目 | リサーチプロジェクトⅠ～Ⅲ | | | | | | |

【想定される職種】

情報処理産業、映像通信産業、放送、放送機器、楽器製造、自動車産業、医療技術、医療機器産業、建築音響、騒音制御、音環境計画、作品制作、エンタテインメント産業、ソフトウェア開発、音楽マネジメント、劇場・ホール管理運営、官公庁の研究所、大学等の教育・研究者など。

【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、エンターテインメント業界など、視覚情報に関わる企業や官公庁等への就職、スタートアップの起業、アーティストとしての活動、大学院博士後期課程への進学など。

求める学生像

学生像①

音響学の基礎的な現象および理論の理解に基づき、音響に関する現象や表現を自然科学や人文科学の観点から説明する能力を有する。

学生像②

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、音響情報科学といった音響に関わる代表的な分野についての専門的知識を有する。

学生像③

音に関する文化、環境、情報の視点からデザイン対象に多面的にアプローチし、音に関わる新しい芸術、科学、工学の分野を切り開く力を有する。

主に学ぶ3つの分野

音文化学

音や音楽に関わる歴史や文化、作品制作や表現理論、技術に関する知識や実践力を活用し、音文化の特徴や課題について学びます。



音響環境工学

数理や工学の基盤の上に、音の解析・制御・評価、すべての人に適した音環境の設計、音響情報の適切な処理・伝達について学びます。



音響情報科学

人間の視聴覚に関する知覚システムと生理的機序、音声によるコミュニケーションなど、人間の情報処理について科学的観点から学びます。



撮影：五感応用デバイス研究開発センター

Student Works

芸術工学部 学生の研究・作品紹介

1



Title
隠れ里のイマをつなぐ
—限界集落と支えあう児童養護施設—
渡邊 雪乃
2021年度 環境設計学科 4年

故郷の限界集落は四方を海と山に囲まれた地形のため、争いや差別から逃れた人々が隠れ住んだ場所でありました。この地域の祖先と虐待や不幸から逃れた子どもたちを重ね合わせ、富津の空き家を改装した児童養護施設を提案します。集落の居間を共有する習慣に倣い、施設の「居間」を子どもどうしさらに子どもと地域住民の共有空間とすることで限界集落の交流拠点となると共に、地域住民に見守られながら育つことのできる新たな形態の児童養護施設となります。



Title
釣り経験のない女子大生のための
釣具デザイン研究
友田 悠社
2021年度 工業設計学科 4年

釣り業界が抱えている問題に、釣りを趣味とする女性の少なさが挙げられます。そこで、釣り経験のない女子大生を対象に釣具のデザインを行いました。アンケートや既製品の調査から、釣りに必要な道具の多さや道具の使い方のわかりにくさが問題であることが明らかになりました。そこで、竿とリールを一体化し、なめらかで大きな曲面によるくびれ・ふくらみがある美容機器のようなデザインを行いました。海辺、湖等の新しいフィールドへの女性たちの船出を願い、Forira(エスペラント語で船出を意味するForiroと女性名詞の語尾につくaを組み合わせた造語)と名付けました。

2



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。

4

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



Title
Cicada Flute,
(ribbit) ribbit ribbit
鷺尾 拓海
2021年度 音響設計学科 4年

〈Cicada Flute〉片方の節を抜き、意図的に表面に小さな穴を開けた竹の中にミンミンゼミを入れることで、虫籠としての性質を満たしつつ、その音響的な構造によりミンミンゼミの鳴き声を微小に変化させることを目指した創作楽器です。
〈(ribbit) ribbit ribbit〉実際にはその場には存在しない3匹目のカエルの鳴き声によって、虫籠内に実在する2匹のカエルの鳴き声を誘発させることを目指した創作楽器です。イエアメガエルの鳴き声の反復性と同期現象に着目することにより、一種のトランス状態を生み出すことを目的としています。

3

学生作品

5



6

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。

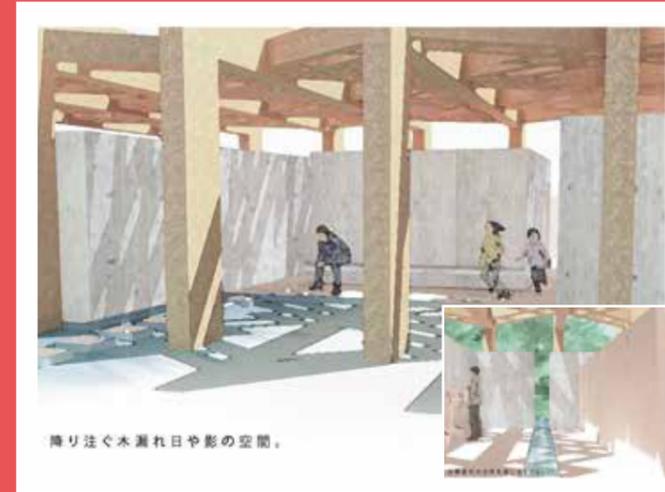
7

| GRBAS尺度 ※0(無症状)~3(最強度) | | |
|------------------------|---------------------------------|---|
| G | Grade of hoarseness (嗁声の全体的な程度) | 3 |
| R | Rough (粗糙性) | 0 |
| B | Breathy (氣息性) | 3 |
| A | Asthenic (無力性) | 0 |
| S | Strained (努力性) | 1 |

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。嗁声(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。



8

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

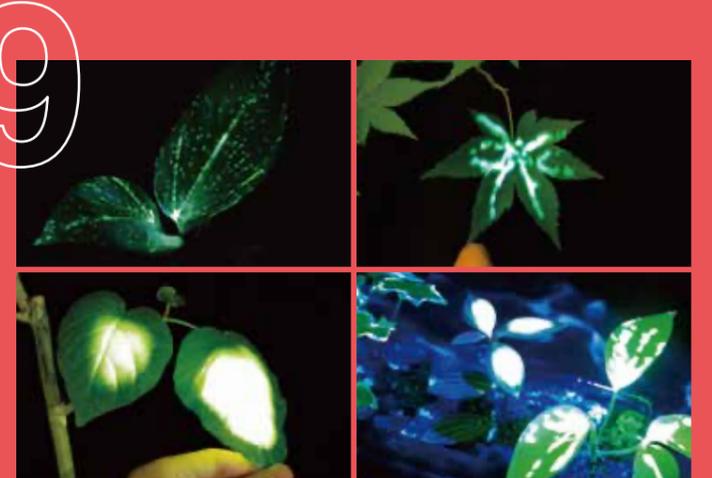
道の駅あわくらんどに建つCLTを用いた公衆トイレの提案です。厚みのあるCLTを、西粟倉村章を重ね合わせたパターンでくり抜き、自然換気が行えるよう壁と屋根を切り離しました。屋根から落ちる木漏れ日や影で村の時間の流れを表しています。

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。



2018 アジアデジタルアート大賞展 / 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



10

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

Alumni Activities

卒業生の活躍



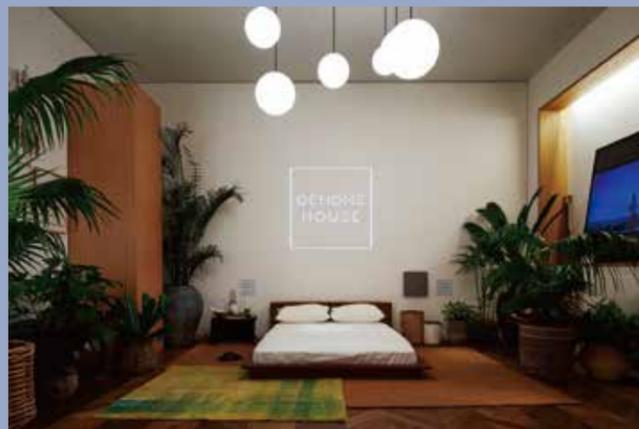
建築を実践し学びつづける

建築を構想し建てるということは誇大妄想と現実を繋いでいくプロセスです。大学では主に前者を育て、実務では後者とバランスさせます。そこでの葛藤から具現化する過程で得られる高揚感が建築を実践しつづける原動力となっています。実際の設計では個別の与件にデザインで解を出すことに加えて、時代的な位置づけや国際的な潮流といった大局に目を向ける姿勢を大切にしています。その中でも特に「象徴的な形」を手掛かりとし、与件に導かれる必然性から飛躍できる建築の作り方を模索しています。



株式会社ウルトラスタジオ 取締役
東京藝術大学大学院
美術研究科 建築専攻
青木淳研究室 教育研究助手
菅田 侑志

2011年 環境設計学科卒業



「GENOME HOUSE」遺伝子レベルでつくる家



「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 / 中塩屋祥平)

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、大企業などと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専攻修了

インハウスデザイナーは、アイデアで未来を描きつづける。

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のコンセプトとデザイン開発。もう1つは、未来に向けた全く新しいアイデアをゼロから提案する仕事です。企業に属しているからこそ、インハウス デザイナーには、世の中に提案したい新しい価値を具現化できる環境に恵まれていて、それが一番の醍醐味だと思います。具象化と抽象化を繰り返しながら価値を磨く活動は果てしないですが、未来をわくわくさせる商品やサービスを、実際に形にするんだ!と、未踏の地を進む仕事はとても楽しく、やりがいのあるものです。



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



入社初年度である昨年は補聴器販売に従事し、今年度より微粒子計測器開発に携わっています。補聴器営業では、聴覚生理学などの知識が頼りになりました。現在の所属は、光工学というなじみのない分野ですが、光学の勉強中。音と光の違いはあれど、波動の性質を持っているため、音を勉強していたからこそ取り掛かりやすい部分が多くありました。何をしても、大学で学んだことは私の礎になっています。音に興味があって入学し、卒業時には漠然とした音というイメージではなく、工学・聴覚・文化など、さまざまな側面の“音”を捉えられる人間になることができました。だからこそ、知識を応用することができ、少し違った光学分野にも挑戦できていると感じています。



リオン株式会社 微粒子計測器事業部
開発部 開発課
川上 里以菜

2021年 音響設計学科卒業

Alumni Activities 卒業生の活躍



デザインディレクターとして様々なサービスやプロダクトのUI/UXの開発をしています。例えば『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。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。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。デザインストラテジー専攻で培ったビジネスとユーザーの架け橋としてプロダクトやブランドなど様々な面でデザインを実装する視座が活かしています。



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



音で、ヒトの感覚をクルマに拡げる

自動車のNVH性能、いわゆる騒音 (Noise)、振動 (Vibration)、乗り心地 (Harshness) を改善・コントロールし、心地よい車室内空間を作りこむ仕事をしています。ヒトが安心・快適に運転できる車には、高い静粛性が求められるだけでなく、クルマの状態を把握するために必要な音や振動を残しておくことが大切となります。私が担当しているMX-30 EVmodelは、電気自動車の動力源であるモーターが静か過ぎるが故の運転のしにくさを解消するために、モーターの駆動力を音で伝えることでクルマとの一体感を向上させています。



マツダ株式会社 車両開発本部
NVH性能開発部 第1NVH開発Gr.
高崎 神風

2016年 音響設計学科卒業
2018年 コミュニケーション
デザイン科学コース修了



現在は社内横断的に基盤となる技術の開発に携わっています。芸工時代の専攻は芸術表現学だったので、全く新しい分野に挑戦しています。楽器や音響機器を作る会社なので、音に関するスキルはもちろん必要だと思いますが、最近はそのだけではないと感じます。例えば、多分野の知識をくっつけてアイデアを生み出す力、音以外の分野の知識、新しいコト・モノへの関心などです。多彩な興味・スキルを持った芸工生との関わりがとても活きていると感じます。



ヤマハ株式会社
音響事業本部 基板技術開発部
ソフトウェアエンジニア
密岡 稜大

2019年 芸術情報設計学科卒業
2021年 コンテンツ・クリエイティブ
デザインコース修了

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ー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
情報電子工学系列 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



光の気配やうつろいで、多様な景色をつくる

照明デザイナーとして、街の光環境や住宅照明など様々なスケールのプロジェクトに取り組んでいます。照明デザインは、ユーザーにとっての快適さを考慮した適切な照明環境を設計し、さらにその場にふさわしい特別な気配やうつろいを光によって作り出す仕事です。学生時代に行った設計課題でのフィールドワークや、環境心理学での印象評価の研究を通して得た知識や視点が、設計を進める上で土台になっています。また、照明デザイナーはいろいろなジャンルのデザイナーと協働でプロジェクトを進めていきますが、他学科との距離が近い大橋キャンパスでの経験が非常に役に立っていると感じます。



Mist Light Design, LLC 代表/
照明デザイナー
木下 美沙

2006年 環境設計学科卒業
2008年 芸術工学専攻 環境計画系 修了

Ohashi Campus

大橋キャンパス案内

芸術工学図書館および情報基盤室は、令和5(2023)年2月のリニューアルに向け、現在改装中です。

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吹き飛んでしまうはずです。

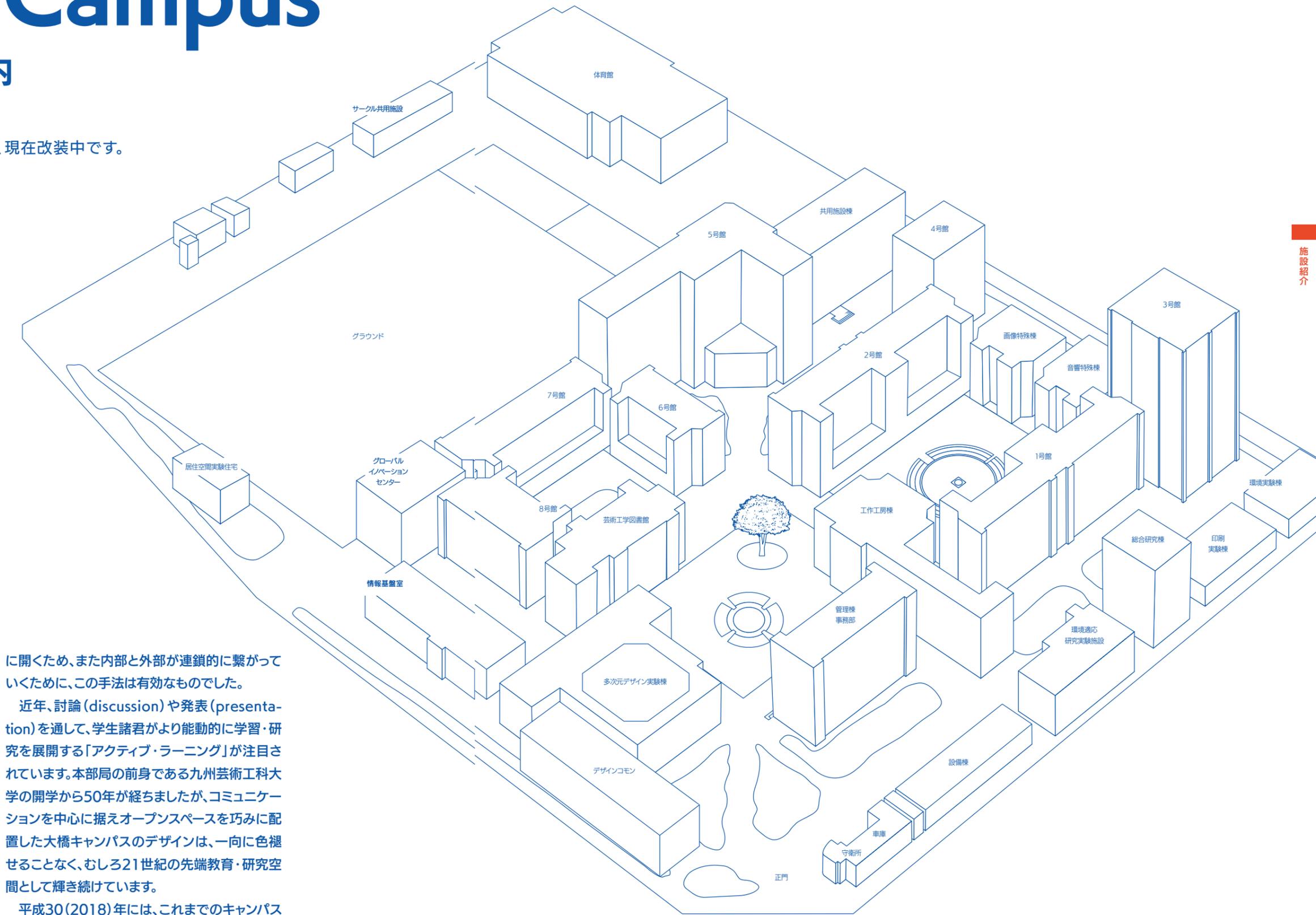
大橋キャンパスでは、それまでにはない新しい教育理念のもとに建築群がデザインされています。設計を担当したのは、香山壽夫助教授昭和47(1972)年当時。東京大学名誉教授です。設計の基本コンセプトを「コミュニケーション」とし、学生・教員・スタッフ・地域が、さまざまな議論を深め、学問を発展させていくことが意図されていました。

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。

平成30(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。

環境設計部門 教授 田上 健一

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、平成28(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)」を新設。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、ラピ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。



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次元デジタルタイザー、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。



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。



写真:八代写真事務所

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、団集、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。



附属組織・関連組織

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。



環境設計グローバル・ハブ(eghub)

環境系を中心とし平成29(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。



SDGsデザインユニット

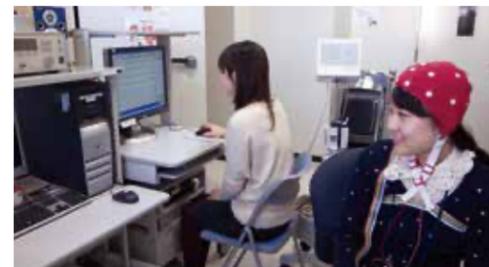
国連が掲げたSDGs(Sustainable Development Goals)に対して、デザインの領域で貢献していく組織として「SDGsデザインユニット」を設立しました。本組織は、官公庁、国際機関、産業界などと連携し、社会課題に対しての「デザインによる解決」を目指して活動を推進しています。当デザインユニットでは、社会問題を解決するデザインに関わる教育活動・研究活動・制

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。



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。



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、あらゆる人たち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。)



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。



デザイン基礎学研究センター

令和4年4月に、デザイン基礎学研究センターは設置されました。デザイン基礎学とは、デザインとは何か、その真理・価値(倫理)・美を根底から考えることを通じて、デザインを一つの学として成立させる思考の蓄積を指します。この目的を実現するため4つの研究の柱を立てています。第1に、デザインを根底から問い直す刺激的な批評の実践、第2にデザイン基礎教

育・共通教育の開発と実践、第3にデザインの方法論の解明とその体系化の試み、第4にデザインにおける文化的多様性の推進です。デザイン基礎学研究センターはこれらの研究事業を通じて未来のデザインを構想することを目的としています。



Support / Dormitory

修学費・学生生活支援

● 入学料及び授業料等

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

入学時には「入学料」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. 入学料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5月と10月の2期に分けての納入です。

● 入学料・授業料免除制度等

1 入学料免除制度

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、入学料を免除するものです。

2 入学料の徴収猶予制度

経済的理由によって入学料の納付期限までに入学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、納付期限までに入学料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、入学料の納入を猶予するものです。

※この制度は、入学料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料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。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 |
| 第一種奨学金 (無利子貸与) | 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 |
| 第二種奨学金 (有利子貸与) | 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料・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、入学料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4年7月1日現在)

| 体育会系 | 文化系 |
|----------------|------------------------------|
| 格闘技研究会 | 照明屋(演出・舞台照明) |
| バスケットボール部 | テープ・レポート・プレイ(音響・録音) |
| バドミントン部 | フィルハーモニー管弦楽団(オーケストラ) |
| バレーボール部 | 軽音楽部(バンド演奏) |
| ラグビー部(KID-RFC) | JAZZすきもの会(演奏) |
| | フォークソング部 |
| | 演劇部 |
| | SOLA(映像制作) |
| | Shaders |
| | 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 |
| | Paper |
| | 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 |
| | Cleative Lab |
| | (広報・デザイン製作) |

● 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、音を組み合わせることで一つのテーマに基づいた創造的な空間を作り上げます。



未定研

芸工祭で今までにない映像体験をしてもらうことを目的とした団体です。どのような映像、音効、劇場を作るのかを、映像を主体としてすべて1から考えます。



噴水企画

噴水企画は、噴水の周りにつく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集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。(令和4(2022)年度はオンラインで実施)



Career

主な就職先

※芸術工学部は、令和2年度学部改組を行いました。下記の進路は芸術工学部の旧課程のものです。

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 ランズ計画研究所 | 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ンツ 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・研究職関連 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 | 丹靑社 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 レベルファイブ ▼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 / 神経医療研究センター 国立環境研究所 ▼大学・研究職関連 北海道大学 | 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 サガテレビ 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 カプコン 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 レベルファイブ バンダイナムコエンターテインメント 任天堂 | ▼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 パナソニックソフト 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ド KDDI 野村総合研究所 ▼メーカー関連 サントリー 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 富士通 ▼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・ケアー事業部) 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 小川理研 ニューズ環境設計 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 カプコン 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・研究職関連 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 レベルファイブ セガ コナミ GREE ▼印刷・出版・情報・サービス関連 富士フィルム ▼行政・公共機関関連 福岡県庁 福岡市役所 北九州市役所 | ▼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・研究職関連 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 |
|---|--|---|---|---|---|

組織・学生生活の紹介等

Statistics

学部・大学院概要、統計情報

● 入学者選抜状況

学部 (令和4年4月1日現在)

| 学部 | 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 | 学校推薦計 | 一般 | 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 | 62 | 15 77 (2) 【5】 | 70 | 28 20 118 (1) | 48 | 19 18 85 | 96 | 58 154 | 102 | 38 140 (1)【4】 | 76 | 650 (4)【9】 |
| 合格者数 | 27 | 6 33 (1) | 23 | 16 5 44 | 11 | 7 6 24 | 22 | 20 42 | 29 | 5 34 | 21 | 198 (1) |
| 入学者数 | 25 | 6 31 | 23 | 16 5 44 | 11 | 7 6 24 | 20 | 20 40 | 28 | 5 33 | 21 | 193 |

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4年4月1日現在)

| 専攻 | コース | 募集人員 | 自己推薦入試(4月入学) | | | | 一般入試(4月入学) | | | | 入学者数 |
|------|------|------|----------------|------|------|------|------------|------|------|------|------|
| | | | 募集人員 | 志願者数 | 合格者数 | 入学者数 | 募集人員 | 志願者数 | 合格者数 | 入学者数 | |
| 修士 | 芸術工学 | 120 | 11 | 7 | 6 | 13 | 8 | 7 | 13 | | |
| | | | 8 | 4 | 3 | 27 | 21 | 21 | 24 | | |
| | | | 9 | 5 | 5 | 15 | 14 | 14 | 19 | | |
| | | | 18 | 11 | 10 | 18 | 16 | 15 | 25 | | |
| | | | 22 | 12 | 11 | 41 | 27 | 26 | 37 | | |
| | | | 7 | 7 | 7 | 28 | 23 | 22 | 29 | | |
| 学院合計 | | 120 | 42 | 75 | 46 | 42 | 78 | 142 | 109 | 105 | 147 |
| 博士後期 | 専攻 | 募集人員 | 博士後期課程入試(4月入学) | | | | | | | | |
| | | | 募集人員 | 志願者数 | 合格者数 | 入学者数 | 募集人員 | 志願者数 | 合格者数 | 入学者数 | |
| 30 | 30 | 17 | 15 | 14 | | | | | | | |
| 学院合計 | | 30 | 30 | 17 | 15 | 14 | | | | | |

※修士一般入試(4月入学)の志願者数については、自己推薦入試合格者で一般入試に併願していた者を除いた数で記載している。

● 外国人留学生数 (非正規生を含む)

(令和4年5月1日現在)

| 国地域 | イラン | インド | インドネシア | エクアドル | エジプト | オランダ | カナダ | クウェート | セネガル | タイ | タンザニア | パングラデシュ | フィリピン | フィンランド | ブラジル | フランス | ベトナム | ペネズエラ | マレーシア | ミャンマー | ラトビア | 韓国 | 台湾 | 中国 | 米国 | 合計 |
|-----|-----|-----|--------|-------|------|------|-----|-------|------|----|-------|---------|-------|--------|------|------|------|-------|-------|-------|------|----|----|----|----|-----|
| 学部 | 1 | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 7 | 11 | |
| 大学院 | 1 | | 9 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 8 | 1 | 92 | 3 | 137 |
| 計 | 1 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 8 | 3 | 99 | 3 | 148 |

● 学生数

(令和4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 | 31 | 32 | 35 | | 98 |
| | 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 | 44 | 44 (1) | 48 | | 136 (1) |
| | 学科一括入試入学者 | 24 | 25 | 27 (1) | | 76 (1) |
| | メディアデザインコース | 40 | 55 (1) | 50 (1) | | 145 (2) |
| | 音響設計コース | 33 | 39 | 40 | | 112 |
| | 計 | 21 | | | | 21 |
| 大学院 | 修士 | | | | 44 (1) | 44 (1) |
| | 環境設計学科 | | | | 61 | 61 |
| | 工業設計学科 | | | | 51 (1) | 51 (1) |
| | 画像設計学科 | | | | 43 | 43 |
| | 音響設計学科 | | | | 52 (1) | 52 (1) |
| | 芸術情報設計学科 | | | | | |
| | 計 | 193 | 195 (2) | 200 (2) | 251 (3) | 839 (7) |
| 大学院 | 修士 | | | | | |
| | (新コース) | 13 (2) | | | | 13 (2) |
| | ストラテジックデザインコース | 24 (4) | | | | 24 (4) |
| | 環境設計コース | 19 (1) | | | | 19 (1) |
| | 人間生活デザインコース | 25 (5) | | | | 25 (5) |
| | 未来共生デザインコース | 37 (4) | | | | 37 (4) |
| | メディアデザインコース | 29 (1) | | | | 29 (1) |
| | 音響設計コース | | 21 (8) | | | 21 (8) |
| | (旧コース) | | | | | |
| | デザイン人間科学コース | | | | | |
| デザイン人間科学国際コース | | | | | | |
| コミュニケーションデザイン科学コース | | 37 (10) | | | 37 (10) | |
| 環境・遺産デザインコース | | 28 (7) | | | 28 (7) | |
| コンテンツ・クリエイティブデザインコース | | 32 (6) | | | 32 (6) | |
| デザインストラテジー専攻 | | 45 (5) | | | 45 (5) | |
| 計 | 147 (17) | 163 (36) | | | 310 (53) | |
| 博士 | 芸術工学専攻 | 23 (16) | 21 (12) | 32 (14) | | 76 (42) |
| | デザインストラテジー専攻 | 2 (1) | 6 (2) | 13 (3) | | 21 (6) |
| | 計 | 25 (17) | 27 (14) | 45 (17) | | 97 (48) |

注) ()内の数字は留学生で内数

● 学生の進路

(令和4年5月1日現在)

| 学部 | 卒業生数 | 就職 | | 進学 | その他 |
|-------|----------------------|-----|------|----|-----|
| | | 企業 | 公務員等 | | |
| 芸術工学部 | 環境設計学科 | 17 | 3 | 20 | 1 |
| | 工業設計学科 | 18 | | 27 | 2 |
| | 画像設計学科 | 14 | | 18 | 4 |
| | 音響設計学科 | 7 | | 29 | |
| | 芸術情報設計学科 | 16 | | 20 | 3 |
| | 計 | 199 | 72 | 3 | 114 |
| 芸術工学府 | デザイン人間科学コース | 22 | | 3 | |
| | コミュニケーションデザイン科学コース | 28 | | 1 | |
| | 環境・遺産デザインコース | 26 | 2 | 1 | 1 |
| | コンテンツ・クリエイティブデザインコース | 32 | | 1 | 8 |
| | デザイン人間科学国際コース | 1 | | | 1 |
| | デザインストラテジー専攻 | 31 | 3 | 1 | 2 |
| 計 | 163 | 139 | 5 | 7 | 12 |

注) 芸術工学府の卒業生については博士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年度入試から学校推薦型選抜を2コース(インタリアルデザインコース、未来構想デザインコース)で実施しています。

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・他学部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 | |
| 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 | |

● 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 | 九州大学と統合 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 | ソーシャルアトラボを廃止し、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 |
| 2022(令和4)年 | 4月1日 | 大学院芸術工学府を芸術工学専攻の1専攻に改組 【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、音響設計コースの6コースを設置】 大学院芸術工学研究院を改組 【ストラテジックデザイン部門、環境設計部門、人間生活デザイン部門、未来共生デザイン部門、メディアデザイン部門、音響設計部門の6部門へ改組】 大学院芸術工学研究院の内部組織として、デザイン基礎学研究センターを設置 |

九州芸術工科大学
歴代学長

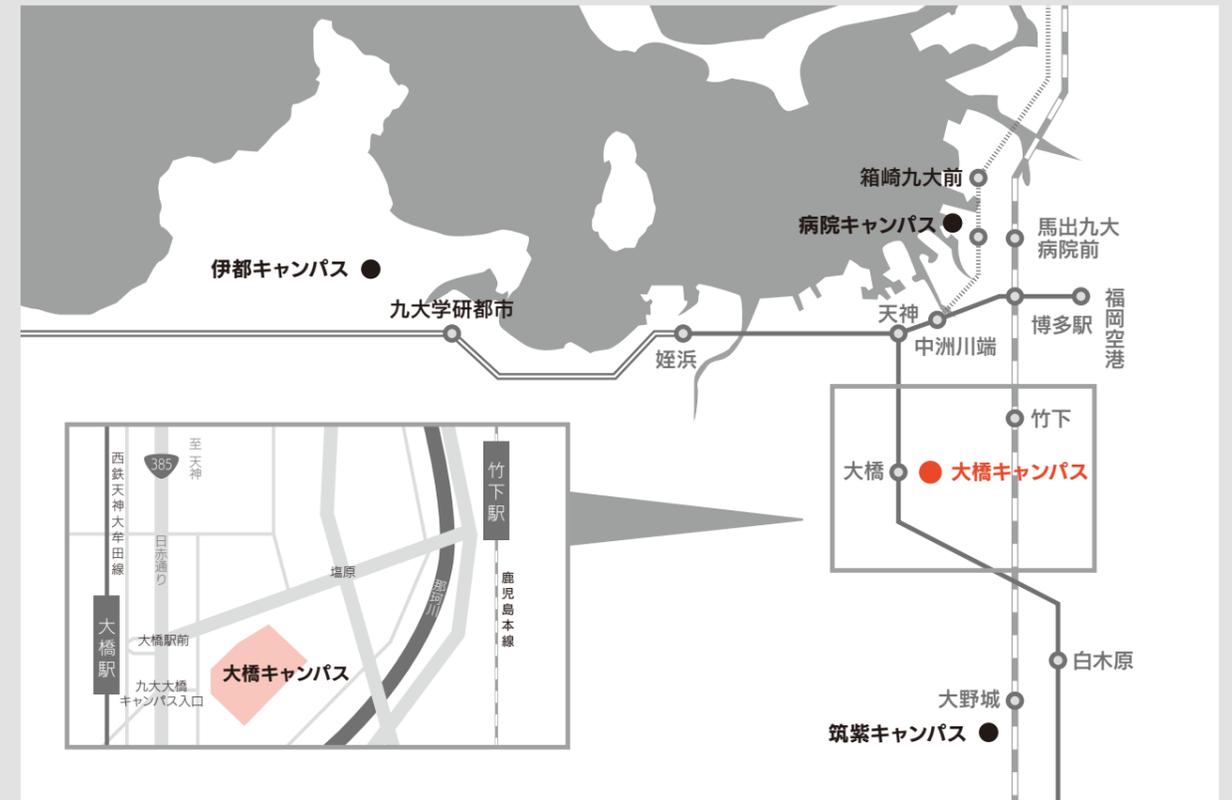
小池 新二 (昭和43年 - 昭和49年)
太田 博太郎 (昭和49年 - 昭和53年)
吉武 泰水 (昭和53年 - 昭和61年)
安藤 由典 (昭和61年 - 平成6年)
吉田 将 (平成6年 - 平成14年)
瀧山 龍三 (平成14年 - 平成15年)

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 - 令和3年)
尾本章 (令和3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



Kyushu U 111th Anniversary

VISION EXPO