

未来の問題集

未来構想デザインコースの授業の一部を紹介します。

シラバス（講義・授業の授業計画）は、授業開始時に示され公開されていますが、試験と同等の授業評価のための課題はあまり公開されず、また年度によりその内容も異なります。

最終的な課題はその授業の目的にもなり、スキルの蓄積でもあります。どんな授業でどんな課題が出されたのか、カリキュラムマップやシラバスなどとあわせて見ていただくことで、未来構想デザインコースの授業がどんなものかよりわかりやすくなると思います

授業名は、わかりやすいように若干修正しております。また、開講年度により、授業名がことなる場合があります。

デザインリテラシー基礎

配布した紙に鉛筆などを用いて「意図しない」あるいは「自分の制御下でない」あるいは「偶然できあがる」線を描きなさい。

未来構想デザイン概論

SDGsに関連するテーマをひとつ選び詳しく調べ、
未解決課題を見つけ、解決に向けた取り組み案を提案
せよ。

基礎造形Ⅱ

Fusion 360などを用いて3D描画で設計し、
スチレンボードを手で加工して多面体パズルを制作せ
よ。

基礎造形Ⅲ

ノミやノコギリなどを用いて木材を加工し、LEDの
ティーライトを取り付けられるオブジェ「木のあかりの
彫刻」を制作せよ。

鋼板と丸鋼を素材としてガス溶接機などの工作機械を
用いて「鉄の彫刻」を制作せよ。

Design For Inclusive Education

Using the concepts of multiple intelligence, students will design an educational prototype to promote inclusive education in a classroom.

応用音楽表現演習 II

多様な人たちがともに音楽の「場」を共有するための
ワークショップの考案せよ。

質的社会調査法

「人はアート／デザインを通じて何をしているのか」を大きなテーマとして、個別の関心に応じたテーマ設定をしグループでレポートを執筆せよ。

ファシリテーション

この授業を受講していない学部生に、ファシリテーションの意義を伝えるとともに、自分が実際に体験して身につけた／気づいたファシリテーションのノウハウを紹介せよ。

芸術コミュニケーション論

講義を踏まえ、芸術のコミュニケーションを図で表し、それを自分の言葉で説明せよ。

現代アート実践

「一回性」をテーマとする作品を制作し、展示をせよ。また、展示した作品をプレゼンテーションすること。

先端芸術表現論

「①と②の2つを衝突させて、芸術作品へと昇華させ
なさい」

デザインリテラシー基礎（8回目）

作品としてのインストラクションを作成せよ。再現（実現）の可否、表現方法や技法は問いません。

芸術学入門

「美術の始源」として、旧石器時代の彫刻や洞窟壁画、縄文時代の土偶と現代美術との相似性について理解した上で、自分が縄文人だったらどのような土偶を作るか考え、樹脂粘土や絵の具を使って制作せよ。

デザイン哲学

授業で示された哲学的概念を2つ選び、その2つの概念がいかに論理的に関係するか、具体的实例に即して全体で800字以上で論じよ。

社会とデザイン

古賀徹『愛と貨幣の経済学』より、3つの理論概念をえらび、それらの論理的関係を実例をもとにして800字以上で論じよ。

クリティカル・デザイン

現代倫理学の5つの考え方にしたがって現代的課題を論じ、自分の意見を他者に説得する小論文を記述せよ。

環境倫理学

日本文化・東洋文化における自然との関係について、歴史的な文化財・資料を一つ選び、それを用いて800字程度で論ぜよ。

芸術環境論

5つの「作品」を提示し、その展覧会を企画せよ。

文化とデザイン

現在の社会やデザインについての批判的論点を一つ取り上げ、それに対する社会的現実などを説明せよ。また、それに対応するあるべきデザインについて、一つ取り上げ、それを説明・補充する形で、全体で800字程度で記述せよ。

キュレーション構想論

授業で取り扱った作家の都市の写真を使い、写真展をキュレーションし、そのプレスリリーステキストを作成せよ。

コンセプト論

- 作品などを1つ選び、コンセプトを読み取りそれを記述せよ。
- 「Design for a Better Student Life」をテーマに、学生生活をリサーチし、そこからあったら良いものやことを発想し、デザインコンセプトを導き出してデザインを展開せよ。

デザイン編集論・演習

- 架空のイベントを考え、告知のためのフライヤーを編集+デザインせよ。
- 日常の中にあるものごとを収集し、独自の視点で編集したカタログを制作せよ。

アート&デザインライティング演習

- デザインされたモノをよく見て、なるべくありのままをディスクリプション（文章による描写）せよ。
- アートやデザインの展覧会やイベントを見て各自が評論を書き、グループワークで編集し、ブックレットを制作せよ。

プラットフォーム演習

身の回りの社会問題を顕在化、定式化し、それらを解決する統計・情報科学的手法を定式化、実装し、結果をフィードバックせよ。

未来デザイン方法論

二酸化炭素回収技術で、世界各国の問題も解決する方法を考えよ。

九州大学第2病院のコンセプトを作成せよ

デザイン要素論・演習

新しい朝ごはんをデザインせよ

デザイン設計論・演習

「ルールとジェンダー」の展示を企画し、実施せよ。

婚姻届をリデザインせよ。

デザインスケッチ

100円ぐらいのお菓子の箱と内包装とお菓子自体を
みたまま書かれている文字など全部含めて観察スケッチ
せよ。その、意味構造を理解したうえで新しいお菓子
とそのパッケージをデザインせよ。

デザイン実装論演習

「一人だけ殺して良い法」や「プラスチック新規生産禁止法」、「改正祝日法,新労働基準法」を想定し、倫理、プラスチック問題、労働子育て問題などに言及する文章を作成せよ。

生命科学入門 I

授業で取り扱った内容のうち、最も興味を持ったこと、もしくは最も疑問に思ったことを一つ挙げ、①なぜ興味や疑問を持ったか、②自身でさらに調べて理解を深めたことについて説明せよ。

生命科学実習

「DNA」バーコーディングによる大橋キャンパスの植物多様性実習」全体の内容を科学レポートとしてまとめよ。

生命科学入門Ⅱ

この科目で学んだことが、どのようにデザインに活かされるかを考察して説明せよ。

シミュレーション

車が渋滞する過程をセル・オートマトンで示せ。

プログラミング基礎・設計

問題 ラマヌジャンの円周率公式

$$\frac{1}{\pi} = \frac{2\sqrt{2}}{99^2} \sum_{n=0}^{\infty} \frac{(4n)!(1103 + 26390n)}{(4^n 99^n n!)^4}$$

を利用して円周率 π の近似値を求めよ。

情報科学 I

グラフなどを対象とした情報科学の基礎的な問題を解く。

情報科学 II

機械学習プロセス全体に対する知識を問う。

情報科学Ⅲ

ChatGPTなどの最新深層学習モデルの基礎技術となっている分散表現（ベクトル表現）、アテンション、MLM (Masked Language Modeling) とNSP (Next Sentence Prediction) を深堀調査し、ヒトの二つの単語概念の類似性と分散表現との違いを考察せよ。

コース融合プロジェクト 1

持続可能な食のレシピを考案し作り、食べるプロセスを踏んだ上で、工夫した点や料理の写真を添えたレシピを制作せよ。

コース融合プロジェクト2

聴覚障害のある人とない人が共有できる「音楽」をデザインせよ

プラットフォーム演習 1

「認知症の人とのコミュニケーションデザイン」リサーチやゲストのトーク&意見交換を通じて、コミュニケーションそのもののあり方を問い直すことから、認知症の人との共創的なコミュニケーションのあり方を考案し、それを「〇〇向けパンフレット」という形で表現せよ。

プラットフォーム演習 2

「認知症とアートベースリサーチ」 認知症高齢者の施設で実施したアートワークショップの体験を第三者に伝えることができる方法&興味をもっていただける方法でレポートを作成せよ。

。

プラットフォーム演習 3

脳波データ等から入眠時の夢の有無を機械学習手法で予測できるようにせよ。

プラットフォーム演習 4

身の回りの社会問題を顕在化させ、それらに役立つアプリを設計し、実装せよ。