

**【九州大学大学院芸術工学府 芸術工学専攻（修士課程） 未来共生デザインコース】
（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。

未来共生デザインコースでは、情報科学、生命工学、デザイン・アート、デザイン文化の各分野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る。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、斬新な手法で設計、計画し、実装に導くデザインスキルや挑戦的なマインドを持ち、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. 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

- 生物学分野
- 数理科学分野
- 社会学分野
- 社会福祉分野
- 情報学分野
- 哲学分野
- 統計学分野
- サービス学分野
- 教育学分野

2. Subject Benchmark Statement (UK)

- Art and Design (2019)
- Biosciences (2019)
- Computing (2019)
- Mathematics, Statistics and Operational Research (2019)

- ・ Social Policy (2019)

学修目標

A：主体的な学び・協働

A-1：主体的な学び

専門分野の枠を超えて共通に求められる知識や思考法などの知的な技法、人間としての在り方や生き方に関する洞察、現実を正しく理解する力を主体的に身につけることができる。

A-2：協働

A-2-1：自分が専攻する領域の専門家として参加しつつ、専門分野の枠を超えて多様な知の交流を行い、他者と協働して問題解決に貢献できる。

A-2-2：論文、作品制作、口頭発表、ポスター、その他多様な表現・発表形式において、聴衆を理解した上で、自分の考えを正確かつ効果的に表現し、明快かつ建設的・発展的な議論を行うことができる。

B：知識・理解

B-1：未来共生社会の構築と創造に活かすため、生命情報科学、生命工学、数理統計学といった幅広い分野の知識を体系的に理解し、説明することができる。

B-2：アート・デザイン・社会・文化を架橋する、アート作品の制作やその表現理論、技術について体系的に理解し、説明することができる。

B-3：生命科学と地球環境を支える哲学・環境学・社会学・教育学・芸術学に関する創造的、先端的な技術について体系的に理解し、説明することができる。

C：能力

C-1：適用・分析

C-1-1：文献調査、社会調査、実験等を通じて、人々が生きる現実について分析（批判的に吟味）し、その特徴や課題を明らかにすることができる。

C-1-2：芸術工学及び未来共生デザインの成果を応用して、人間のうちにある問題を解決することができる。

C-2：評価・創造

C-2-1：社会や環境に存在する人間や生命を科学的・学術的・創造的な観点から理解し表現できる。

C-2-2：人々の生活をより豊かにするために、発想力や創造力をもって、表現・思考・しくみづくりに関する理論や方法を取捨選択・評価・統合し、表現・設計・実現できる。

D：実践

芸術工学及び未来共生デザインの総合的な理解に基づき、習得した情報科学、生命工学、デザイン・アート、デザイン文化の知識と方法論を駆使し、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、これらを一貫する「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、三つの系統に分かれた講義科目と、それと密接に関連した実践的な芸術工学特別研究群、その二つを土台としたスタジオプロジェクト科目群を設定している。

まず、講義科目としては、科学系科目系統においては、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するために、統計情報学、時間生物学、数理モデリング、分子生物学といった生命数理情報科学に関わる幅広い分野の科目を提供する。

デザイン工学系科目系統においては、人間情報工学、バイオマテリアルエンジニアリング、Design in General Education、Curriculum and Management for Design Education、生体模倣工学などの教育を通じて、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する。

デザイン設計・制作系科目系統においては、現代アート実践、生命とアート、スペキュラティブデザイン、情報編集デザイン、サステイナブルデザイン、デザイン・シビック、レジリエンスデザインといった分野において、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する。

文化・社会デザイン系科目系統においては、共生社会デザイン論、環境リスクマネジメント、イメージ感性論、デザイン哲学、アート&リサーチ、文化政策、アーツマネジメントといった分野において、個人の思考法や批評や評価する能力を育成するための科目群を提供する。

実践的な演習科目としては、芸術工学特別研究Ⅰ～Ⅳを提供し、これにより、各専門分野の「知識・理解」、「適用・分析」、「評価・創造」をより確実なものにしていく。

その基盤の上に、演習・実習・実技型のスタジオプロジェクト系科目群を配することにより、「知識・理解」、「適用・分析」、「評価・創造」そして「実践」の能力を総合的・統合的に育成する。

【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。

【学位論文等審査体制】

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）を設け、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未来共生デザインコース会議の下に設置するカリキュラム検討ワーキング・グループの下で検討することで、教学マネジメントを推進する。

【アセスメント・プラン】

- ・「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、未来共生デザインコースでは、以下のような学生を求めている。

- ・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を求めている。
- ・そのための装置や作品、制度、技術、考え方をつくりあげていくために、学部課程でそれぞれ培った基礎的な能力に立脚しながら、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を求めている。

- ・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を求めている。

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 未来共生デザインコース 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		未来共生デザインコースコア科目		展開科目	
(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		未来共生デザインコースコア科目		展開科目	
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. 芸術工学及び未来共生デザインの総合的な理解に基づき、習得した情報科学、生命工学、デザイン・アート、デザイン文化の知識と方法論を駆使し、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ができる。	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				
			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				
						芸術工学演習	芸術工学演習							
	設計・制作系科目			情報編集デザイン				情報編集デザイン						
		現代アート実践				現代アート実践								
	文化・社会デザイン系					美術史				美術史				
		科学系	数理モデリングA				数理モデリングA							
				数理モデリングB				数理モデリングB						
	評価・創造	設計・制作系科目	C-2-2. 人々の生活をより豊かにするために、発想力や創造力をもって、表現・思考・しくみづくりに関する理論や方法を取捨選択・評価・統合し、表現・設計・実現できる。				レジリエンスデザイン				レジリエンスデザイン			
工学系		C-2-1. 社会や環境に存在する人間や生命を科学的・学術的・創造的な観点から理解し表現できる。	人間情報工学		生体模倣工学		人間情報工学		生体模倣工学					
設計・制作系科目			スペキュラティブデザイン			スペキュラティブデザイン								
文化・社会デザイン系			共生社会デザイン論		デザイン哲学		共生社会デザイン論		デザイン哲学					
適用・分析	工学系	C-1-2. 芸術工学及び未来共生デザインの成果を応用して、人間のうちにある問題を解決することができる。		バイオマテリアルエンジニアリング				バイオマテリアルエンジニアリング						
	文化・社会デザイン系				文化政策			文化政策						
	文化・社会デザイン系	C-1-1. 文献調査、社会調査、実験等を通じて、人々が生きる現実について分析(批判的に吟味)し、その特徴や課題を明らかにすることができる。		環境リスクマネジメント			環境リスクマネジメント							
					アーツマネジメント			アーツマネジメント						
知識・理解	科学系	B-3. 生命科学と地球環境を支える哲学・環境学・社会学・教育学・芸術学に関する創造的、先端的な技術について体系的に理解し、説明することができる。	統計情報学				統計情報学							
	設計・制作系科目	B-2. アート・デザイン・社会・文化を架橋する、アート作品の制作やその表現理論、技術について体系的に理解し、説明することができる。		生命とアート				生命とアート						
					サスティナブルデザイン			サスティナブルデザイン						
主体的な学び・協働	工学系	A-2-2. 論文、作品制作、口頭発表、ポスター、その他多様な表現・発表形式において、聴衆を理解した上で、自分の考えを正確かつ効果的に表現し、明快かつ建設的・発展的な議論を行うことができる。			Design in General Education			Design in General Education						
	文化・社会デザイン系		アート&リサーチ			アート&リサーチ								
	設計・制作系科目		A-2-1. 自分が専攻する領域の専門家として参加しつつ、専門分野の枠を超えて多様な知の交流を行い、他者と協働して問題解決に貢献できる。	デザイン・シビック			デザイン・シビック							
	工学系			Curriculum and Management for Design Education			Curriculum and Management for Design Education							
	文化・社会デザイン系	Aー 1. 主体的な学び専門分野の枠を超えて共通に求められる知識や思考法などの知的な技法、人間としての在り方や生き方に関する洞察、現実を正しく理解する力を主体的に身につけることができる。		イメージ感性論			イメージ感性論							
			共通	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				
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。											