

九州大学
芸術工学部 / 大学院芸術工学府 / 大学院芸術工学府 研究 院
キャンパス案内 2015-2016

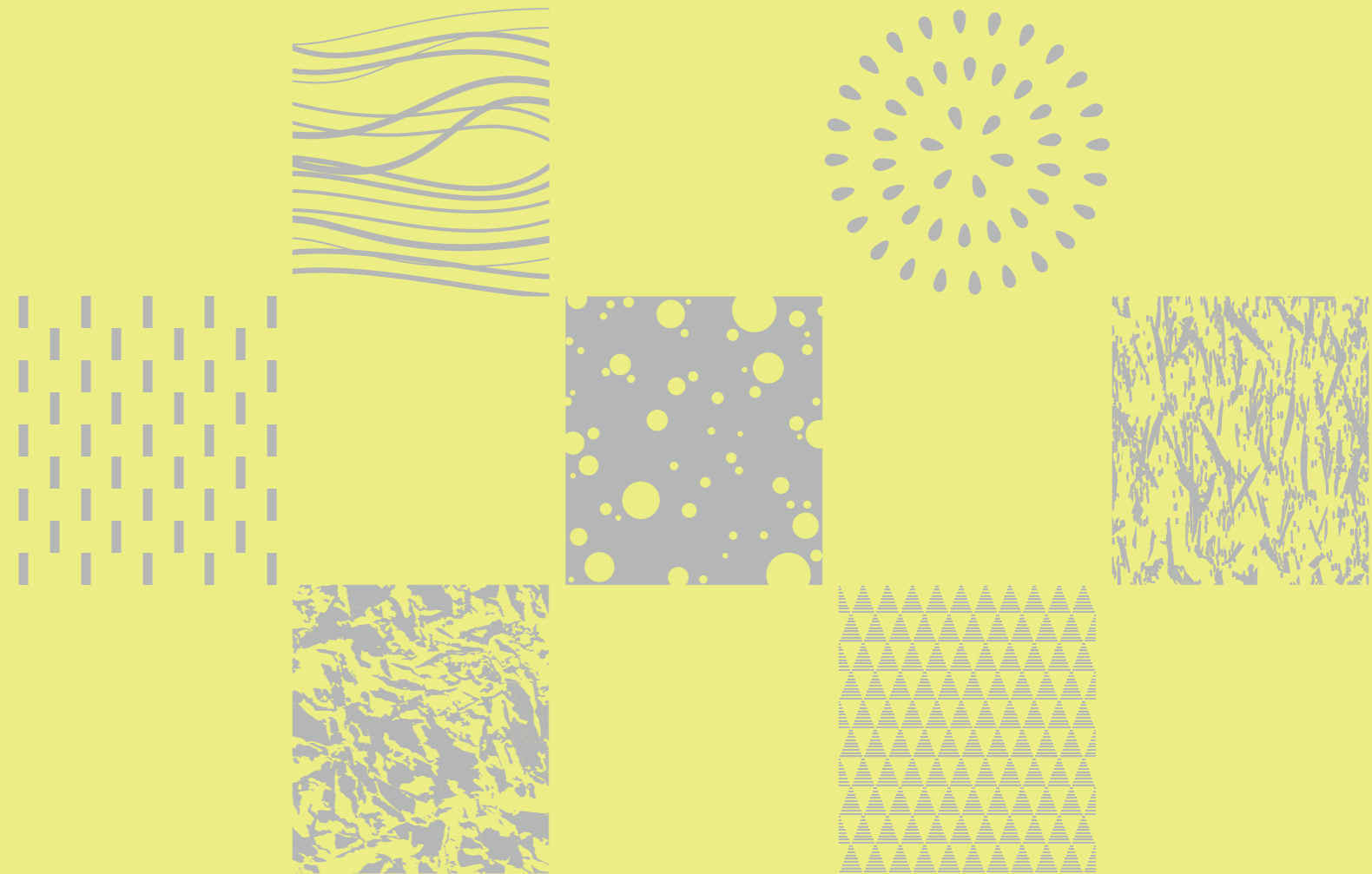
School of Design,
Graduate School of Design, Faculty of Design,
Kyushu University 2015-2016

九州大学



大学院芸術工学府 研究 院
大学院芸術工学府
芸術工学部

〒815-8540 福岡市南区塩原4-9-1
TEL 092-553-4400 (代表)
<http://www.design.kyushu-u.ac.jp/>



研究院長からのメッセージ

新しい科学技術によって社会のしくみを変え、

新しい価値を生み出すイノベーション力を持つ人材を育成します。

2003年10月に九州大学との統合を迎えた九州芸術工科大学は、1968年に開学し、全国で初めて「芸術工学部」を開設しました。教育研究理念である「技術の人間化」は統合後も踏襲され、その使命は時代とともにますます重要性を高めています。科学技術の進展は私たちの暮らしを便利にしていますが、一方では物質から心への転換が以前より増して重視されています。まさに技術の使い方が問われているのです。

資源に乏しい日本は、科学技術立国であり続ける必要があります。しかし、近隣諸国の急速な技術力の向上と低価格による生産力の増大は、まさに日本の地位を脅かしています。これからの日本は、技術力の向上だけでなく、人間性を基本にした思いもよらない全く新しい提案に至る技術の使い方が求められます。それは、新しい科学技術によって社会のしくみを変え新しい価値を生み出すイノベーション力であり、その人材育成が喫緊の課題となっています。イノベーションはテクノロジーだけでは実現できません。多様な文化や価値観を踏まえたデザイン力があってはじめて技術が活かされるのです。

イノベーション創発にはデザイン思考が基本になります。それは、社会に潜む課題を見つけ出し、理解し、その解決にあたって多様な専門家とコミュニケーションを図ることで必要なアイデアを抽出整理し、解決策を見出す、そして実行するプロセスといえます。近年、日本国内の有数な大学が大学院においてデザイン思考の教育に取り組んでいますが、大橋キャンパスではすでに学部教育においてデザイン思考力を涵養するさまざまな取り組みをしてきた実績があります。今年度は、3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタル工作機器にネットワーク回線を介して、世界中の学生や専門家とのコミュニケーションを通し、アイデアを瞬時に工作して可視化するデジタルファブリケーションのシステムを導入しました。私たちは常にデザイン思考を強力にサポートする新たな教育プログラムを開発しています。

デザイン思考を実践するには、自ら学ぶアクティブラーナーの姿勢が必要です。九州大学では2014年度から「ものの見方・考え方・学び方」を育成する基幹教育を、これまでの全学教育に代わって開始しました。2年次に、基幹教育を受けた学生が大橋キャンパスで最新のデザ

イン思考を学ぶことで、イノベーション能力をより効率かつ効果的に身に付けることができるのです。九州大学では、これまで以上にコミュニケーション能力と国際感覚を身につけた世界のリーダーを養成するための新学部を、2017年秋に開設する予定です。この機に合わせて大橋キャンパスでも国際芸術工学コース（仮称）を新設する対応をしています。現在、フィンランドのアールト大学とはすでに共通の教育プログラムを開発し、この2月にはアールト大学で両国の学生が合同プレゼンテーションをしました。今後も数多くある国際交流協定校間でこのようなプログラムを開発していきます。

芸術工学府においては、学部で学んだイノベーション創発の素養をより具体的にまた先端的研究レベルで実践することになります。芸術工学専攻では、人間の形態・生理・心理・行動の特徴を技術の人間化に活かす“デザイン人間科学コース”、歴史・文化・地域・社会を基盤として新しい価値を見出しデザインの実践に活かす“環境・遺産デザインコース”、新しい価値に先端技術を駆使したコンテンツを入れて視覚化する“コンテンツ・クリエイティブデザインコース”、さらにこれらを最新のメディア媒体で広く社会に伝える“コミュニケーションデザイン科学コース”の4コースがあります。デザイン戦略専攻では、芸術工学専攻における教育研究の一連の流れを受けて、デザインマネジメントをしてブランド化し、それをビジネスとして社会に広める役割を担うわけです。大橋キャンパスにおける芸術工学府の二専攻は、このような明確な目的をもつ教育プログラムを入れることでデザインの全てを包含する教育研究体系になっています。

さて、日本の生き残りをかけるイノベーション能力を開発する人材育成に対して、この大橋キャンパスへの期待は計り知れません。そのためにも、夢を持ちさらにチャレンジ精神旺盛な若い皆さんが必要です。第一線で活躍する教員と先端的设备をもって、皆さんを心からお待ちしております。

九州大学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
(デザイン人間科学部門 教授)

安河内 朗



芸術工学のもと

耳にする音、目にする風景、手にふれる感触…
五感で感じる、すべてのことが「芸術工学のもと」。

アーティスト？ エンジニア？ 最先端？ 普遍性？

そんな垣根は取り払えばいい。

私たちが目指すのは「技術の人間化」。

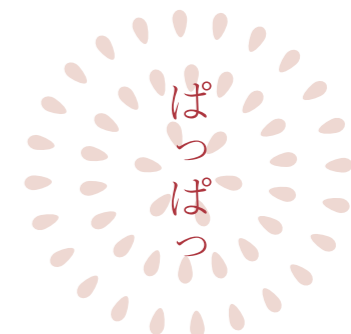
それこそが、世界を変えるカギ。

感性と情熱から生まれた、その確かな技術は、

また誰かの「芸術工学のもと」になる。

こうして、世界は輝きはじめる。

キミの手から。



芸工の学生におすすめの

授業をききました!

芸術工学部って、
一体どんな授業をしているのだろう
そんな疑問に答えるために
学部生五人と院生の方に
おすすめの授業を聞きました。

授業

発見

メディアアート表現 ワークショップ

おすすめ授業は「メディアアート表現ワークショップ」です。この授業ではOpen Frame Worksを用いてグループでプログラミング作品を作ります。Kinectで実写と音を組み合わせたり、心拍センサーを使って鼓動と映像を同期させました。身体感覚をデジタルで表現するというのが新鮮です。芸術情報設計学科では、前の学期で学んだプログラミングを次の学期でそれを活かした実践演習があるので、段階的に成長することができます。

芸術工学府芸術工学専攻
コンテンツクリエイティブデザインコース
神山 直都



聴能形成 I, II

「聴能形成 I, II」では、音に対する感性を高め、音響特性の違いを聞き分ける力、音を明確にイメージする力を養うための訓練を行います。毎授業、訓練内容に関する講義と、さまざまな音源を用いた訓練が行われる、音響設計学科の人気授業の一つです。この授業を通して、音に関する知識と実践の伴った理解を得ることができ、小さな音の変化や差異にも敏感に気づくことができるようになります。目指せ音のプロフェッショナル!

音響設計学科 3年
西川 永梨



現代生活デザイン論・演習

この授業では街を観察し、課題に合わせた調査や実験をして自分の解釈を深めます。今までには「役に立たないとは?」「ものを変えてみよう」という課題がありました。本で勉強して知識をためることも重要ですが、街を歩いているときの普段見過ごしてしまいがちな生活の一場面をストックしておくことも必要です。そういった意識をこの授業は習慣にしてくれます。他の人との考え方の違いがはっきり現れて、毎回の授業がおもしろいです。

工業設計学科 3年
川人 萌



造形発想法演習

わたしのおすすめ授業は「造形発想法演習」です。この授業では、石彫、フォトグラムなどを通して構成方法を学んだあとに、鉄の溶接作品を制作します。アセチレンバーナーを使って鉄を溶かして、金属同士をくっつけるという体験はなかなかできないものです。鉄は固く、加工できないという固定概念を見事に打ち砕いてくれる授業でした。芸術情報設計学科では情報系の授業だけではなく、このような制作系の授業も充実しています。

芸術情報設計学科 3年
中川 万莉奈



空間プロジェクト

私のおすすめの授業は「空間プロジェクト」です。この授業では私たちの生活においてなくてはならない「住宅」「商業施設」を設計します。この授業を通して空間をデザインする基礎的な能力を身に付けることができます。環境設計学科には他にも緑地設計や都市設計など身の回りにある様々な「環境」を設計する手法を学ぶことができる様々な授業が行われています。

環境設計学科 2年
堤 洸喜



拡張映像表現スタジオ演習

「拡張映像表現スタジオ演習」では、実際にムービー制作を行います。自らの手で写真や動画を撮影して集め、編集し、音楽を付けて一つの作品を作り上げます。最後に行う上映会では、周りの仲間の作品を見ることで良い刺激を得ることができます。またこのムービー制作を通して、将来プロジェクトに携わる際に必要な、企画の進め方のノウハウ、企画書の作り方等を学んでいます。楽しくて濃い、そんな授業のひとつです!

画像設計学科 3年
江頭 奈未



芸術でもなく工学でもない、
芸術工学って、なんだろう。
まずは先輩たちのものづくりの現場を、
ちらりと、のぞかせてもらう。

芸術

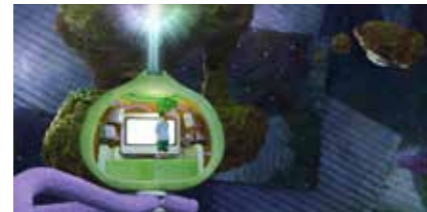
+

工学

= !?



■日本建築学会建築文化週間 学生ワークショップ2012
4位入賞, 審査員賞(中谷正人賞) 受賞作品



1 國本健太郎、三浦彩花、宮内美紀

國本: 芸術工学専攻環境・遺産デザインコース修士課程1年
三浦、宮内: デザインストラテジー専攻修士課程1年
(2014年3月修士課程修了)

がらんどうの壁

テーマ「2012年の茶室」/屏風をモチーフに「茶室」の概念を落とし込み、野点を行うための空間を設計しました。出展コンペの2次審査では、実際に杉を使用したモックアップ(1/1模型)を制作しています。

2 Ping Yeap LOH

芸術工学専攻デザイン人間科学コース修士課程2年
(2015年3月修士課程修了)

手関節角度が手根管内における正中神経の形状に及ぼす影響

手関節を過度に使用すると神経が圧迫され神経障害のリスクが高まります。本研究では、手首の角度を変化させた時の正中神経の横断面積を超音波装置で測定しました。手首を伸展位と屈曲位に変化した時、正中神経が圧迫され、神経の断面積が小さくなる事が分かりました。本研究で得られた知見は、手首の負担を軽減するための、パソコン作業の指針やキーボードなどの製品開発への応用が期待されます。

3

坂本直也

画像設計学科4年
(2015年3月卒業)

アニメーション作品
”NEKKO WORK”の制作

3DCGアニメーション作品。作品のテーマである”ネットワーク”をストップモーションのようなミニチュア風のビジュアルで表現することで独特な世界観を作り出しています。

4

後藤耕輔

音響設計学科4年
(2015年3月卒業)

分布モードスピーカに用いた音響再生システムの構築と性能評価

分布モードスピーカと呼ばれる一般的なスピーカとは少し異なるスピーカを用いた新しい音響再生システムの研究をしています。この再生システムを性能評価したところ、拡散性の高い音場が生成できることがわかりました。

5

北恭子

デザインストラテジー専攻修士課程2年
(2015年3月修士課程修了)

ニコイチカメラ

ヒアリングや行動観察から、一年間に4500枚も写真を撮る撮るギャルたちの「お祭りやライブなどの暗い場所では、自撮り写真が見切れる・暗すぎ・盛れる角度で撮れない」といった悩みを発見。高画質で明るく撮れる自撮りアプリを開発。iPhoneを2台連動して、1台目はカメラ兼フラッシュ、2台目は写り確認画面として使用しました。

6

岡田翔太郎

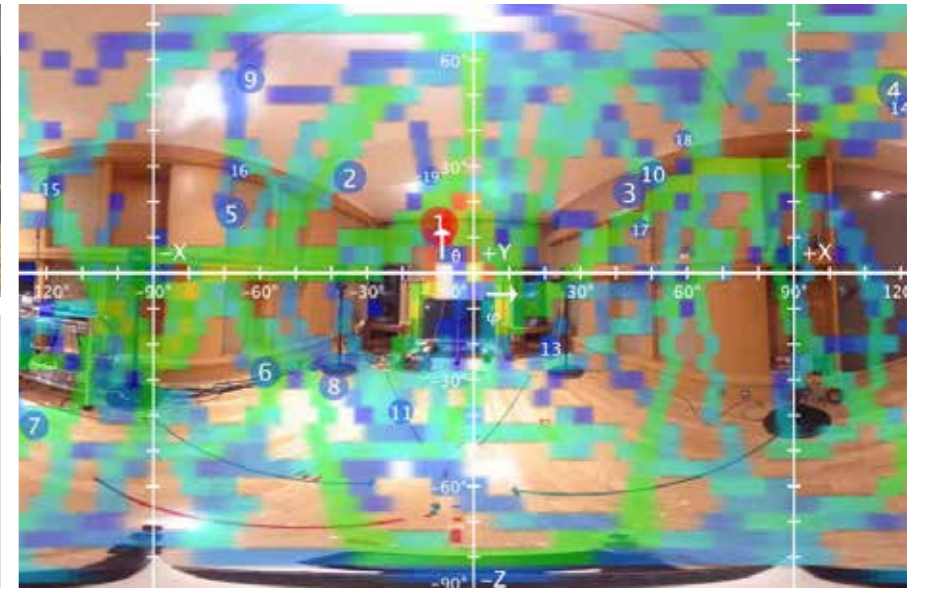
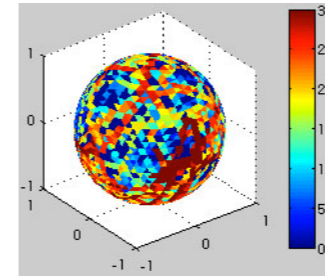
環境設計学科4年
(2014年3月卒業)

でか山

でか山のまちに生まれ、でか山の町に育った七尾の人々が夢見るでか山の建築群…祭りにのみ使われてきたでか山が人々に使われる建築に姿を変えていくこれからの100年間の物語。



2014年度
卒業研究



■情報処理学会CDS・MBL 研究会主催 スマートフォンアプリコンテスト
最優秀アプリケーション賞受賞
■福岡デジタル・ビジネス・コンテンツ賞2015
福岡県知事賞(大賞) /福岡県プロデューサー賞(特別賞)
■九州大学チャレンジ&クリエイションプロジェクト2013
総長賞(最優秀プロジェクト賞) 受賞



■せんだいデザインリーグ2014卒業設計日本一決定戦「日本一」受賞作品



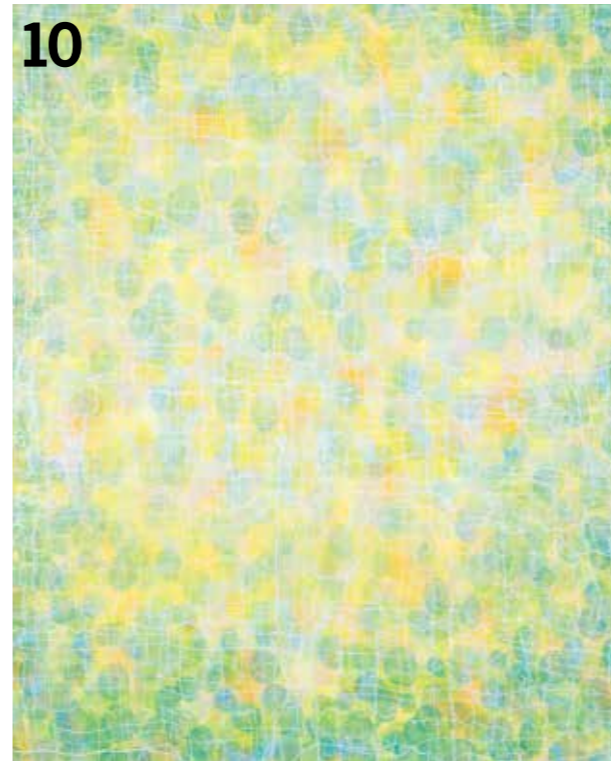
■雑貨大賞 supported by village vanguard
優秀賞受賞



■国際学会第9回Design&Emotion 2014
BEST DESIGN CASE賞



2014年度修士研究
■日本音響学会 第10回
(2014年秋季研究発表会) 学生優秀発表賞受賞

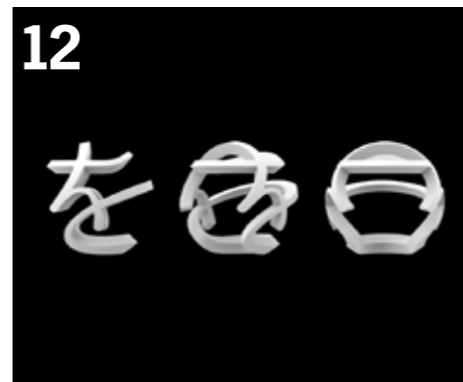


作品サイズ F100号(縦162cm×横130cm)
使用画材 アクリル絵具 ペン
制作年 2015年

■2015年第89回国展絵画部入選



山口真美, 上岡玲子
「空気玉触覚インタフェース『Puff・Puff System』による生理状態制御のための基礎的研究」
■電子情報通信学会 MVE賞, 2015年3月, 一般財団法人 電子情報通信学会。



■東京デザイナーズウィーク2014
ASIA DESIGN AWARD 2014学生賞 グランプリ



松尾朱織
デザインストラテジー専攻修士課程1年

ストロングEnterkey!!

このストロングEnterkey!!は、パソコン作業をしているとき、タイピングが激しくなり、夢中でまたはドヤ顔で、Enterkeyをターン！ターン！といちいち大きく叩いてしまいがちなアナタのための、特別なEnterkeyです。通常の4倍のサイズで、パソコン本体にUSBでつないで使えます。

7 伊藤慎一郎
デザインストラテジー専攻修士課程2年
(2015年3月修士課程修了)

Postur Aroma

本作品は、交換留学先のオランダ・アムステルダム応用科学大学MediaLAB Amsterdamで行った「女性の安全」をテーマとするプロジェクトにおいて、匂いと感情の関連性、正しい姿勢がもたらす自信に着目して提案したネックレス型ウェアラブルデバイスです。

8 大戸康平
芸術工学専攻コミュニケーションデザイン科学コース
修士課程2年(2015年3月修士課程修了)

膜鳴楽器の振動と音響放射特性

インドの民族楽器『 tabla 』をハンマーで叩いた音をマイクで収録し、分析装置(写真奥)で音響的な特徴を分析しています。この方法で20~1000Hz程度の周波数の音を一度に分析することができます。

岩崎可奈子
芸術工学専攻コンテンツ・クリエイティブデザインコース
修士課程2年

『まゆのめ』

命を包む『繭』をモチーフに、生まれてくる命が見ている内側からの景色を描きました。

10 山口真美
芸術工学専攻コンテンツ・クリエイティブデザインコース
修士課程2年(2015年3月修士課程修了)

空気玉触覚インタフェース『Puff・Puff System』による生理状態制御のための基礎的研究

空気圧の異なる空気玉を頬に当て、リラックス効果や覚醒効果を与え、快適に作業できるよう支援することを目的とし、心拍変動から推定したストレス状態に応じて空気玉を当てるシステムのプロトタイプを製作し、ストレス軽減効果の検証実験を行いました。

11 溝部洋平、亀岡瑠璃、須藤史実、宮垣貴宏
波多野有里、児島彩奈絵、長濱志穂

溝部：工業設計学科4年(2015年3月卒業)、亀岡：工業設計学科4年
須藤・宮垣・波多野・児島・長濱：画像設計学科3年

3Dプリンタを用いた新しいフォント表現『かなころ』

かなころは、球にひらがなを投影して作られた文字で、文字の新しい表現をするために作られました。制作には3Dプリンタが用いられ、3Dプリンタならではの造形であり、3Dプリンタがあれば誰でも出力できることから3Dフォントとしての提案が出来ました。手にとり、探りながら読む文字は、今までの文字とは全く違う体験を与えます。

OB

OB

∞

芸術工学を学んだ人たちは、
どう「技術の人間化」を
具現化しているのだろう。
各分野で活躍されている
OBの声から、
ヒントを見つけよう。



1989年画像設計学科卒

水口 洋二

サントリービジネスエキスパート株式会社
デザイン部
クリエイティブディレクター

商品デザインは
「無意識を感動させる」仕組み作りです。

私は、皆さんが日頃コンビニエンス
ストア、スーパーマーケット、自動販売
機で見かける飲料のデザインを手がけ
ています。飲料は車などとは違い、1~
2秒でなんとなく選ばれるものです。
ほぼ無意識に選択されるものだから、
お客さんに聞いても答は見つかりませ
ん。また、ただ美しいだけの表層的な

デザインでは無意識に語りかけること
はできません。世の中の人々の事をひ
たすら考え続け、無意識を感動させる
仕組みを作るのが仕事です。その仕
組みをカタチにしたものが伊右衛門、
DAKARA、烏龍茶などです。「無意識を
感動させる」のが難しく、楽しい仕事
です。



第56回グラミー賞トロフィー + 第14回ラテン・グラミー賞



右：RIAA ゴールド・レコードとダブルプラチナ・レコード
左：Unchainのアルバム「10fold」Produced/Engineered by Sadaharu Yagi



2005年音響設計学科卒

Sadaharu Yagi

レコーディング・エンジニア/プロデューサー

LAを拠点に活動する
レコーディング・エンジニア/プロデューサー

シャキータ、リッキー・マーティン、
ワイクリフ・ジョン、リンプ・ビスクット
といった数々の世界的プロジェクトに
参加。アメリカだけでなく、イギリス、
ドイツ、スペイン、フランス、アルゼン
チン、台湾といったチームとも、レコー
ディングを通して音楽制作に携わって
います。ドラコ・ロサのアルバム「VIDA」

を手掛け、2013年度の第14回ラテン
グラミー賞の年間最優秀アルバム賞を
受賞。さらに2014年、第56回グラミー
賞にて再び最優秀ラテン・ポップ・アル
バム賞を受賞。また、同年のグラミー
賞の最優秀アルバム賞でノミネート
されたサラ・バレルスの「The Blessed
Unrest」にも参加しています。



2010年環境設計学科卒

2012年芸術工学専攻/
環境・遺産デザインコース修士課程修了

山北 悠里菜

株式会社 環ヴィトーム
福岡設計室
ランドスケープアーキテクト

場所が持つ可能性を見つけ、実現していく仕事です

ランドスケープコンサルタントとして、
公園などの屋外空間の設計と、その利
用を考える仕事をしています。

デザインをするときには、地形や歴
史、コミュニティなど、その場所が持
つ潜在的な特徴の中から長所を抽出
し、課題を解決していく可能性を考え
ます。それらを実現するための作業は
様々で、施設計画では植栽計画や動

線計画などの図面を引き、活用計画で
は案内サインや広報パンフレットのデ
ザイン、イベントの開催などを行います。
このようにつくられていく場所や機会
が、人々に愛され、長く繰り返して使わ
れていくことで、徐々にその地域や人々
の生活に馴染み、役立っていくことが、
この仕事の魅力と実感しています。



福岡市月隈パークゴルフ場



広報用パンフレット



2011年芸術工学専攻/
デザイン人間科学コース修士課程修了

2015年同博士課程修了

小川 将樹

九州大学大学院芸術工学研究院
学術研究員

あなたを活かす道、
じっくりと考えてみてください。

動いた!と思ったのに、実際は止まっ
ていた。そんな経験は無いでしょうか。
私は今、「動いていないのに、動いてい
るように感じる錯覚(ベクション)」につ
いて研究しています。以前には、「無意
識に他人の視線の先に注意を払う能力」
について研究していました。私の仕事は、
誰も知らない、確かめたことのない事実を、
実験を通して明らかにしていくことです。

自分の確かめた事実が、世界のどこかで、
誰かの知識になる。それは研究職ならで
はの喜びです。

芸術工学の不思議を学び、ヒト、モノ、
デザインについて、もっと知りたいとい
う気持ちが強くなったら、こんな道もあり
ます。非常に険しい道ですが、踏み入れ
る価値はある、かもしれません。



国際学会におけるポスター発表場面



2002年工業設計学科卒
2004年芸術工学専攻修士課程修了

迫坪 知広

株式会社GKインダストリアルデザイン
第3デザイン部
第3デザイン室



鉄道車輛には、奇をてらわず、飽きの来ないデザインが必要です

鉄道車両は公共交通機関であり、どのような利用者にも受け入れられ、また長期間、飽きのこないデザインが求められます。

例えば、中央快速線E233系のデザイン。インテリアデザインでは、混み合う車内を快適な空間にするために、優先席エリアを顕在化し、荷棚と吊手の高さを見直し、立ち上がり易さを考慮した曲線の座席仕切りポールを設置し

ました。これらは、ユニバーサルデザインを考慮した上で新たにデザインしたものです。

エクステリアデザインは、中央線の路線カラーであるオレンジを踏襲しながらも帯状に扱い、端部を前頭形状に巻き込むことで豊かな曲面を強調し、チェックなカラーコンビネーションでスマートな印象を生み出しました。



2008年環境設計学科卒
(2005年-2006年 フランス・パリ・ラ・ヴィレット建築大学交換留学)
2010年デザインストラテジー専攻修士課程修了

森 啓彰

株式会社電通
第8営業局
アカウント・エグゼクティブ

「モノ」から「コト」まで、何でもプロデュース！

広告代理店の営業として、担当する大手企業に関わる、様々な「つくる=プロデュース」に携わらせていただいております。広告だけでなく、商品パッケージやコンテンツ、各種販促制作物などの「モノ」から、メディア企画やイベントプロデュースなど、「コト」としての広義のデザインまで、幅広く担当させていただいています。とにか

く何でもやります！さらに、社内外問わず、たくさんの人が関わるので、人間関係やチームを「つくる」ことも重要な役割で、それもまた醍醐味です。学生時代には、どちらかといえば「モノ」としての「つくる=デザイン」を学びましたが、今は「つくる=プロデュース」という立場で、「コト」までを包含して実践しています。



2007年環境設計学科卒

湯谷 紘介

YUTANI DESIGN
デザイン事務所主宰
建築家

環境設計学科で学んだ総合力を活かして、機能的でありながら魅力的な「空間」づくりに取り組んでいます。

「空間」にはそれぞれ、住まう、商品を買う、人を待つ、風景をながめる、食事をするなどの機能があります。私の仕事は、設計する場所や環境を丁寧な分析と観察を持って、機能的かつ唯一の魅力的な空間に仕立て上げることです。環境設計学科では通常の建築学科とは異なり、建物の設計だけでなくとどまらずその周囲の出来

事にも取り組むことで、まとめ上げる総合力を養うことができました。学部を卒業後、留学を経て社会に出てからはまさにこの総合力を活かして、カフェ、お肉屋さん、外部のウッドデッキ、住宅などを手がけています。これらも機能的でありながら、純粋な素晴らしい「空間」をひとつでも多く残していきたいです。



菅志島ブルーフィールド プラットフォーム



菅志島 展望台



上：イヴの時間 下：サカサマのパテマ



2003年芸術情報設計学科卒

吉浦 康裕

アニメーション監督

芸工を卒業してから12年が経ちました。

在学中に自主制作でアニメーションを制作し国内外で発表していたことをキッカケに、卒業後も個人制作を続行。福岡でDVD化を前提とした「ペイルコクーン」を制作、続いて東京に移り、webアニメ「イヴの時間」全6話を制作しました。この作品は後に「劇場版 イヴの時間」として全国劇場公開しました。2013年に劇場アニメ「サカサマのパテマ」、2014年以降も『アルモニ』『PP33』といった短編アニメを発表しています。現在はいくつかの仕事を請けつつ、長編作品

を準備中です。現在はアニメ業界の仕事色々を請けつつも、次回作を制作中です。2013年はフランスのアヌシー国際アニメーション映画祭の長編アニメ部門をはじめ、たくさんの映画祭で招待や賞を頂きました。初めて有名な国際メディア芸術祭で賞を頂いたときも芸工に在学中で、それからいろいろな形でつながりを持たせて頂いています。スタジオ六花(<http://studio-rikka.com/>)で最新の情報を公開しています。



2009年芸術情報設計学科卒
2011年芸術工学専攻/
コンテンツ・クリエイティブデザインコース修士課程修了
2014年博士後期課程修了

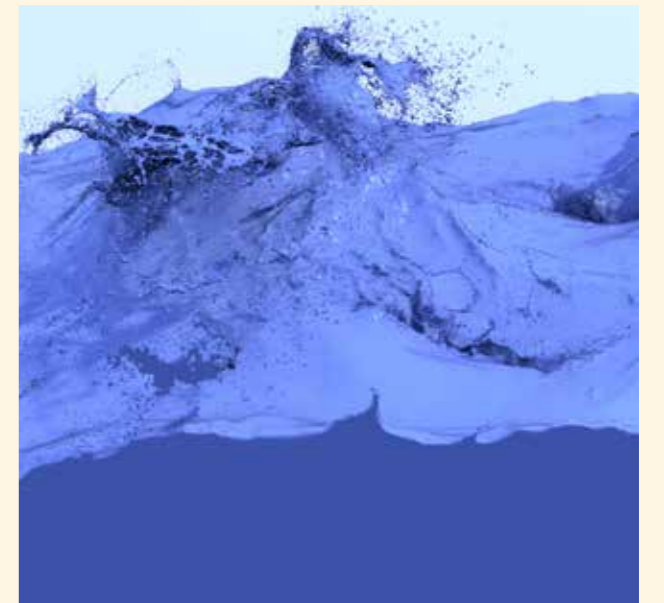
安東 遼一

The Institute of Science and Technology Austria
Visiting Scientist

水の表現を求めて

ウィーン郊外のオーストリア科学技術研究所で研究員をしています。専門はコンピューターグラフィックスで、特に映画産業のための流体の計算手法の開発に取り組んでいます。研究所は博士時代の共同研究を通して知り、最先端の研究を続けるためにこの道を選びました。流体の物理方程式は古くから知られていますが、未だ

計算が難しく、コップ一杯の水を数秒間計算するだけで何時間もかかります。研究所では数値計算、数学、物理、そして芸術の側面から、新しい流体計算のアルゴリズムに取り組んでいます。映画のデジタル特撮を支える研究者の一人として、世界に貢献しています。



学部・大学院案内

Course Guide

芸術工学部

School of Design

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。

芸術工学部

環境設計学科 _ P14

工業設計学科 _ P16

画像設計学科 _ P18

音響設計学科 _ P20

芸術情報設計学科 _ P22

大学院芸術工学府

Graduate School of Design

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、その達成にあつては

機器具、空間、環境、情報等のあり方について新たな観点からの取り組みが不可欠です。

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。

産業界にあつても「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。

大学院芸術工学府

□芸術工学専攻

デザイン人間科学コース

・デザイン人間科学国際コース _ P24

コミュニケーションデザイン科学コース _ P26

環境・遺産デザインコース _ P28

コンテンツ・クリエイティブデザインコース _ P30

□デザインストラテジー専攻 _ P32

環境設計学科

建築・都市・緑地などのあるべき姿を 計画・設計する創造的学科

環境設計とは人間と環境の共生という理念にたつて、両者の関係のありかたを考察しつつ、具体的な提案をすることです。したがって、エコロジー、持続可能性、資源、文化遺産といった近年の懸案に応えるため、芸術工学の基本理念にたつて技術、人間、社会、自然に関する見識を総合的に結集して、芸術的センスあふれる建築や都市、緑地や景観などを創造できる環境設計家を養成します。



環境設計学科で学ぶ3つの分野

環境とは学際的な対象です。ここでは建築、都市、自然、造園という、通常は異分野とされているものを総合的かつ実践的に教育します。多くの領域を統合的に学べるようフィールドワーク(野外調査など)やアトリエ(設計の演習)を重視し、3分野をまんべんなく学習します。



環境論

設計家としてはっきりした哲学を持つために、環境を評価し論じるために根本となる、自然や人間や社会に関する学問を学びます。



環境計画設計

創造的な設計能力を体得するために、地域、都市、建築、自然、歴史的遺産など具体的な環境の中で、実際に何をどう設計するかを学びます。



環境システム

持続可能な環境を設計するための根幹となるツールを修得するため、技術と社会のシステムを学びます。

4年間のカリキュラム

学年	1年	2年	3年	4年
何を学ぶか?	環境設計の入門として環境の概念、計画・設計のアプローチ、そして、建築、社会、自然等の観察の視点を学びます。さらにCAD、スケッチ、模型制作などを修得します。	比較的単純な条件のもとでの住空間や公共建築などのプロジェクトを学びます。またそれを可能にする、テクノロジー、社会、人間にかんする学問も修得します。	複合的な性格のある設計を学びます。ある程度複雑な条件のもとでの、景観や都市のプロジェクトを提案することを学び、またそれを可能にするテクノロジー、社会、人間、歴史に関する学問も修得します。	2年、3年のプロジェクトをふまえたより総合的な設計課題を学びます。同時に、より専門的なテーマを深く掘り下げ、設計に立脚した研究を学びます。
何ができるようになるか?	先入観にとらわれずに観察すること、自分自身の問題意識が芽生えます。頭の中で自由に図形を捉えたり、図や表で自分の考えを整理したりすることができるようになります。	空間とはなにか、建築とはなにか、それを可能にする技術や文化はなにかなどを、理論的に考察したうえで、オリジナリティのある設計ができるようになります。	都市や社会とはなにか、自然とはなにか、景観とはなにか、それらをどんな制度や価値観や錯綜した背景が構成しているかを把握しつつ、設計できるようになります。	建築からランドスケープまで総合的に設計できるようになります。またその設計のために、特定の領域を詳しく調べ、検証し、新たな知見を加えて、学問の発展に貢献できる研究能力も身につけます。
基幹教育科目	基幹教育セミナー			
	課題協学科目			
	言語文化科目			
	文系ディシプリン科目			
	理系ディシプリン科目			
	健康・スポーツ科目			
	高年次基幹教育科目			
専攻教育科目	基礎的な演習科目	環境野外実習Ⅰ 基礎造形		
	専門的な演習科目	空間デザイン実習 空間プロジェクト 空間情報分析実習 建築プロジェクト	環境設計文献講読 ランドスケーププロジェクト 環境テクノロジー実習 都市プロジェクト 環境野外実習Ⅱ	環境総合プロジェクト
	講義とセットになった専門的な演習科目		ポートフォリオマネジメント 主眼評価法	デザインストラテジー基礎
			インターンシップ(学部)	卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ インターンシップ(学部)
講義科目	基礎的な講義科目	構造理論		
	専門的な講義科目	環境設計基礎Ⅰ 環境設計基礎Ⅱ	環境材料論 環境調整システム論 環境保全論 建築デザイン計画論 緑地環境設計論 環境構法論 環境人類学 都市環境設計論 環境社会経済システム論 建築法規 知覚心理学	環境形成史 建築空間設計論 歴史環境設計論 環境倫理学 環境情報論 構造システム論 設備計画論 構法設計論 推測統計学 芸術文化環境論 建築生産

演習…教員の指導のもと、学生が研究・発表・討議を行うことを主眼とした、少人数の授業形式。 講義…学問の方法や成果、研究対象などについて、その内容・性質などを説き聞かせる授業形式。環境設計学科は、日本技術者教育認定機構(JABEE)の認定を目指した教育プログラムを準備しています。

求める学生像

環境設計学科では、芸術工学部共通の求める資質(感性:美しさ、心地よさ、文化的な深みなどを感じ取れる感性を持ち、様々なことを予備知識だけではなく、自分の視点から判断しようという意欲)にかかわるものとして、次の能力を持つ学生を歓迎します。

- 空間的なイマジネーション:室内、広場、風景といった空間の広がりを脳裏にありありと思いつかべようとする意欲とその能力。
- 時間的なイマジネーション:現代の環境が、どのような過去からの経緯でできているか、それを改善するために未来に向かってどう提案するかという意欲とその能力。

入学者選抜の基本方針

- 一般入試(前期日程):「P50の入試情報」をご覧ください。
- AO入試:基礎的な学力を備えたうえで、環境や事物の特徴を観察し、また創造できる感性を備えた意欲的で個性豊かな学生を歓迎します。そのために、個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験、実技及び面接の総合評価による選抜を行います。

工業設計学科

人々の生活とそれを取り巻く環境のさまざまな仕組みを把握し、望ましい生活環境・製品を計画・設計する学科

工業設計学科は、理想的な製品や生活環境を計画・設計する学科です。
 科学、工学、感性の観点から、「モノ」「コト」「空間」のデザインにアプローチすることにより、望ましい生活、社会の構築に貢献できる、エンジニアやプランナーなども含む広義のデザイナー、研究者を育成します。



工業設計学科で学ぶ3つの分野

上記の教育理念を実現するために、工業設計学科では、次の3つの分野を総合的に学びます。さらに、下記の3分野を統合するプロジェクトや演習科目を履修することにより、社会の複合的な課題を解決する能力を身につけます。



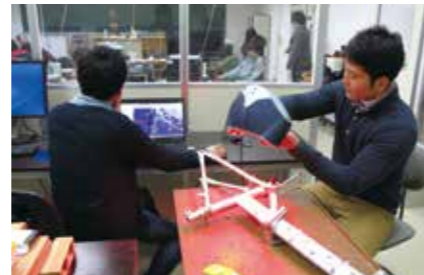
人間工学

安全で快適な生活環境や製品を創造するために、人間の形態的、生理的、心理的、行動的特性についての知識を身につけ、それらに関する科学的な研究方法を学びます。



インダストリアルデザイン

デザイン理論を踏まえ、生活空間や生活機器をデザインするための調査・分析手法、デザインのプロセスと表現方法を学びます。



知的機能工学

高度な機能を実現するために、力学や制御などの基礎学問、測定理論、データ処理技術と解析に必要な基礎数理及びそれらを支援するコンピュータ利用技術を学びます。

4年間のカリキュラム

学年	1年	2年	3年	4年
何を学ぶか?	基幹教育を通して、新たな知や技能を創出し、問題を解決していく根幹となる「ものの見方・考え方・学び方」を修得するとともに、専門教育への導入としてデザイン、工学、人間工学の基礎を学びます。	専門的な知識と手法を身につけます。講義では、デザイン実務や具体的なデザインプロセスの理解、モノや環境を設計するための人間工学的知識、工学分野の知識を深め、演習では実験手法や設計プロセスを経験します。	2年次までに身につけた専門的な知識をさらに深めるとともに、それらの知識や理論を具体的な計画、設計に活用する手法や技法を実践的に学びます。	各専門分野で得られた知見を総合的に関連させ、より実践的で高度な課題解決に取り組みます。さらに自らの研究テーマを設定し、深く掘り下げ、卒業研究に結実させます。
何ができるようになるか?	ものごとに対し知的好奇心をもって新たな視点から考え直し、課題に挑戦するための「問う」学びを習慣化できるようになります。これにより、工業設計の専門教育に主体的、創造的に取り組むための素地を身につけることができます。	人間工学、デザイン、知的機能工学分野の専門的な知識と手法を活用し、よりよい生活環境を構築するために必要な課題を見だし、具体的な解決策を考えられるようになります。	幅広い専門知識を総合し、具体的な個別の問題解決に向けて適切な手法を用い、実際に計画、設計ができるようになります。	社会、経済、文化など、より幅広い視点から人間の生活環境を総合的に捉えた上で、具体的な研究テーマについて調査・検証を行い、新たな知見を加えて学問的な研究としてまとめ、新しい提案をすることができるようになります。
基幹教育科目	基幹教育セミナー			
	課題協学科目			
	言語文化科目			
	文系ディシプリン科目			
	理系ディシプリン科目			
	健康・スポーツ科目			
		高年次基幹教育科目		
演習科目	基礎的な演習科目	工業設計モデリング演習 人間工学測定演習 イタダシリアルデザイン基礎演習A イタダシリアルデザイン基礎演習B 設計データ解析演習 工業設計プログラミング言語 フィールド調査演習 機械デザイン演習		
	専門的な演習科目		生体情報処理演習 コンピュータ活用演習 人間工学設計演習 計画設計プロジェクト演習 デジタルモデリング演習	工業設計プロジェクト研究
	講義とセットになった専門的な演習科目	生活機器設計論・演習 生活空間設計論・演習 電子工学	現代生活デザイン論・演習 生活機器造形論・演習 生活空間造形論・演習 デザイン文化論・演習 デザインシステム論・演習	主観評価法 情報理論 デザインストラテジー基礎
専攻教育科目	基礎的な講義科目	人間工学概論 デザイン理論 生活機器デザイン論 工業設計力学 生活空間デザイン論		
	専門的な講義科目	福祉人間工学 行動生理学 生理人類学 マン・デザイン ロボティクス コンピュータ援用設計 設計多変量解析 聴覚生理学 構造理論 知覚心理学 インタラクションデザイン デザイン思考法	感性科学 人間工学設計法 工業設計数理 環境人間工学 工業設計メカトロニクス 機能デザイン論 推測統計学 知的財産論 人間工学研究法 応用時系列解析 システム工学 デザイン思考法	卒業研究I、卒業研究II インターンシップ(学部) デザイン思考法

演習…教員の指導のもと、学生が研究・発表・討議を行うことを主眼とした、少人数の授業形式。 講義…学問の方法や成果、研究対象などについて、その内容・性質などを説き聞かせる授業形式。

求める学生像

工業設計学科では、求める資質(基礎学力・好奇心・感性・表現力・柔軟性)にかかわるものとして、次のような資質を持つ学生を歓迎します。

- ・高等学校で学んだ科目を確実に習得し、幅広い教養を身につけていること。
- ・人間とは何かを考え、モノづくりや美に対して関心が高いこと。
- ・豊かな人間性、創造性、チャレンジ精神を備え、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があること。

入学者選抜の基本方針

- ・一般入試(前期日程)：「P50の入試情報」をご覧ください。
- ・AO入試：基礎的な学力を備えたうえで、様々な活動に積極的に参加し、有意義な体験を重ねてきた意欲的で個性豊かな学生を歓迎します。そのために、個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験、実技の総合評価による選抜を行います。

画像設計学科

快適で豊かな情報環境の形成を目指し、
質の高い視覚情報のデザインを学ぶ学科

画像設計は、人間にとって価値の高い視覚情報を美的に構成し、効果的に処理・伝達するための設計を学ぶ分野です。多様化している現代の情報環境を背景として、画像設計学科では、視覚文化と視覚の感覚特性についての深い理解を踏まえて、視覚情報の数理・物理的特質に関する科学的・工学的な知識と豊かな表現力を併せ持った創造的なデザインを実践できる人材を育成します。



画像設計学科で学ぶ3つの分野

視覚学、視覚芸術学、画像工学の3分野の有機的な編成と体系的・専門的な教育を行うことにより、学科が目指す上記の人材を育成します。



視覚学

視覚の神経機構から心理・美学美術史にわたる基礎理論を通して、私たちが視覚情報をどのように受容し、認識しているかを学びます。



視覚芸術学

サイン計画、広告・宣伝、映像表現、デジタルデザイン、美術表現など、私たちが頭の中に描くイメージや情報を、視覚的に創造する方法を学びます。



画像工学

光電子工学、画像情報解析・処理、画像・映像情報システムなど、コンピュータによる情報の可視化、画像の情報化に関わる技術を学びます。

4年間のカリキュラム

学年	1年	2年	3年	4年
何を学ぶか?	基幹教育を通して、新たな知や技能を創出し問題を解決していく根幹となる「ものの見方・考え方・学び方」を修得するとともに、専門教育への導入として視覚情報による伝達とその表現の基礎を学びます。	視覚の生理や心理、文化的性質についての知識から、画像の工学的知識、映像やコンテンツ制作、グラフィックデザインの理論まで、視覚情報のデザインに不可欠な専門的な知識を講義を通して学びます。	専門的な知識を演習によって検証し、自分で考える能力を身につけます。多様なケーススタディの演習を通して具体的なデザインの方法を学びます。	視覚情報のデザインの専門性を深めます。また、自分から問題を発見し、解決する能力を身につけます。
何ができるようになるか?	ものごとに対し知的好奇心をもって新たな視点から考え直し、課題に挑戦するための「問う」学びを習慣化できるようになります。これにより、画像設計の専門教育に主体的、創造的に取り組むための素地を身につけることができます。	視覚に関わる事象をより専門的な視点から多角的に考えられるようになります。また、最先端の視覚情報デザインの現状を知ることができます。	コンピュータを用いた画像情報の解析や、色彩や心理の実験、それらをふまえた視覚情報のデザインができるようになります。	視覚情報にかかわる広い領域において、視覚情報を見やすく、正確に、しかも美しく伝える能力を総合的に発揮できるようになります。
基幹教育科目	基幹教育セミナー			
	課題協学科目			
	言語文化科目			
	文系ディシプリン科目			
	理系ディシプリン科目			
	健康・スポーツ科目			
	高年次基幹教育科目			
演習科目	基礎的な演習科目	画像工学プログラミング		
	専門的な演習科目		色彩学演習 拡張映像表現スタジオ演習 グラフィックデザイン演習 画像メディア工学演習 画像処理演習 グラフィックスアルゴリズム演習 視覚心理学演習 画像論演習 コンピュータアニメーション演習 現代芸術とコミュニケーション演習 視覚芸術学プロジェクト	
	講義とセットになった専門的な演習科目	視覚芸術基礎Ⅰ 視覚芸術基礎Ⅱ	視覚芸術基礎Ⅲ	主観評価法 デザインストラテジー基礎
講義科目	基礎的な講義科目	視覚学 画像工学基礎 色彩学		
	専門的な講義科目	視覚生理システム学 画像論 デジタルイメージリレーション論 メディアコミュニケーション論 映像表現プロデュース論 グラフィックコミュニケーション論 芸術表現論 画像メディア工学 画像処理 グラフィックスアルゴリズム 知覚心理学 コンピュータグラフィックス 設計多変量解析	視覚心理学 知的財産論 推測統計学 視覚伝達論 メディア環境計画 システム工学	卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ インターンシップ(学部)

演習…教員の指導のもと、学生が研究・発表・討議を行うことを主眼とした、少人数の授業形式。講義…学問の方法や成果、研究対象などについて、その内容・性質などを説き聞かせる授業形式。

求める学生像

画像設計学科では、学科の幅広い分野を学ぶために必要な多様な学問領域にわたる高い学力およびその柔軟な応用能力を持ち、画像・映像分野における新しい研究や創作のできる意欲と可能性を持つ人材を求めます。

入学者選抜の基本方針

- ・一般入試(前期日程): 「P50の入試情報」をご覧ください。
- ・AO入試: 基礎的な学力を備えたうえで、創作活動に高い関心を持つ個性豊かな学生を歓迎します。そのために個別学力試験を免除し、書類選考、大学入試センター試験及び実技の総合評価方式による選抜を行います。

音響設計学科

あらゆる種類の音響を研究対象とし、
人間に適合した音環境を計画・設計し、創造する学科

音文化に対する理解を深め、正しい評価を行い、人間に適合した音環境を創出し、
さらに、音響情報の高度化、高品質化を推進することができる音響設計の専門家を養成するため、
人間、社会においての広い視野を有し、音に対する芸術的感性と音響科学技術に関する
専門的知識を兼ね備え、総合的な設計能力を有する人材を育成します。



音響設計学科で学ぶ3つの分野

横断的な教育として、音響実験、輪講、卒業研究を行い、音響設計の技術者としての総合的な能力を養います。



音文化学

人の意思や思想などの伝達手段である音声言語の体系的理解また音楽の演奏実技や歴史・社会理論的理解、さらに音楽学・作曲等に係わる領域の理解を深めることを通して、音声言語文化、音楽文化に関する研究を行います。



音響環境学

人間を取り巻く音環境に関して、人間の側面から各種の音環境を評価すること、また、物理的側面からは、解析、予測、計測、制御することを通して、人間にとって最適な音環境を構成するために必要な教育研究を行います。



音響情報学

音と人間が直接結びつく分野として、聴覚の生理・心理、言語・音楽等に関する情報の取り扱い方および音響情報の解析・抽出・処理・通信・伝達を含む音響情報機器、楽器等の最適化に関する教育研究を行います。

4年間のカリキュラム

学年	1年	2年	3年	4年
何を学ぶか？	音響設計学科で学ぶ領域を知り、自己の将来像について考えていきます。音響学や音楽学の基礎知識を学ぶと同時に、体験を通して、自らの耳で音を聴きわける能力を養います。	音響設計のための専門性を身につけていきます。音楽表現や演奏技法、聴覚・音声に関して学ぶとともに、信号処理、プログラミング、電気・電子工学など、工学分野についても知識を深めていきます。	実験・実習を通して、音響現象を記述・分析・評価する訓練を行い、音響設計の専門知識を修得します。各分野の専門知識をより深めるために、室内音響、楽器音響、聴覚医用工学、音響信号処理などを学びます。	卒業研究を通して、音響設計に関する専門的な課題解決能力・設計能力を身につけます。また、外国語の文献購読や録音実習を通して実践的な総合力を養います。最後に、卒業研究の成果を発表し合い、プレゼンテーションや討議の能力を高めます。
何ができるようになるか？	音響設計学科で学べることの広がりを知り、自己の指針を確立する手助けを得ることができます。音楽の成り立ちや、音の心理的側面、物理的側面など、音を取り巻くさまざまな要因について、認識できるようになります。	音を用いた芸術表現について知り、体験し、表現者の立場に立って音を理解できるようになります。また、音の物理的性質や音を聞き取る人間の性質を理解し、信号としての音の特性を把握できるようになります。さらに、言語などの情報を伝える音の働きについても理解できるようになります。	音に関係したさまざまな現象について、それらを知識として知っているだけでなく、具体的に測定、解析、評価できるようになります。音響の各分野における専門知識をより深めることで、一つの音現象・音事象についても、多角的にとらえることができるようになります。	音響の分野の中からテーマを設定し、課題に向かって計画・実行することで、音響設計に関する総合的な実践能力を得ることができます。その過程の中で、特定の領域を詳しく調べ、検証し、新たな知見を加えることで、学問の発展に貢献できる研究能力も身につけます。
基幹教育科目	基幹教育セミナー 課題協学科目	言語文化科目 文系ディシプリン科目	理系ディシプリン科目 健康・スポーツ科目	高年次基幹教育科目
専攻教育科目	基礎的な演習科目	プログラミング言語 サウンド・パフォーマンス		
	専門的な演習科目		デジタル信号処理演習 音響情報工学演習	輪講
	講義とセットになった専門的な演習科目 音文化論演習	音響信号処理演習 電気工学 音響理論演習Ⅰ 音楽理論表現演習 電子工学 音響理論演習Ⅱ 音楽構造基礎演習	主観評価法 情報理論 システム工学	音響構成 デザインストラテジー基礎
実験・実習科目	聴能形成Ⅰ	聴能形成Ⅱ	電気実験 音響実験Ⅰ 音響実験Ⅱ	卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ インターンシップ(学部)
講義科目	基礎的な講義科目	西洋音楽史 聴覚生理学 聴覚心理学 デジタル信号処理		
	専門的な講義科目	知覚心理学 音声学 比較音楽理論 設計多変量解析 音楽社会学	音楽学 言語学 室内音響学 応用音響理論 聴覚認知論 楽器・音響機器論 音響情報工学	推測統計学 応用音楽学 騒音環境学 非線形振動論 応用時系列解析

演習…教員の指導のもと、学生が研究・発表・討議を行うことを主眼とした、少人数の授業形式。 講義…学問の方法や成果、研究対象などについて、その内容・性質などを説き聞かせる授業形式。

求める学生像

音響設計学科では、私たちの日常生活の環境の中にある様々な音に着目し、これを人間に適した快適な音環境とするための計画・設計を学び、そのような専門知識と研究開発能力の両方を共に備えた人材の育成を目指しています。入学した学生たちは、科学的思考力、音に対する高い感性に裏付けされた、音響科学技術に関する専門的知識を身につけるために、様々な分野・領域の勉強をする必要があります。このため、理工学的素質とともに芸術的感性をも有する学生を歓迎します。

入学者選抜の基本方針

・一般入試(前期日程):「P50の入試情報」をご覧ください。

・AO入試:十分な学力を備えた上で、例えば、音響・音楽に関する様々な活動など、有意義で実践的な経験を持つ意欲的で個性豊かな学生を歓迎します。そのため、個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験、小論文および実技を含む面接による総合評価の選抜を行います。

芸術情報設計学科

ユビキタスネット社会のあるべき姿を描き、
経験価値をデザインする創造的学科

インターネットや携帯電話が日常生活に普及した高度情報通信社会において、より創造的な人間生活とグローバルな世界の動きを結びつけながら、人間とメディアの関係を調整し調和のとれたメディア環境を科学的に計画し設計できる設計家を養成することが目的です。

そのため芸術や文化に対する鋭い感受性と深い理解を養い、コミュニケーションの形成に関する科学的・理工学的な専門知識を身につけ、来たるべき社会に向け新たな価値を創出し、広い世界に向け貢献することのできる総合力と企画力を備えた人材を育成します。



芸術情報設計学科で学ぶ3つの分野

芸術と情報の相互作用から生じるものを総合的に学ぶことを目的に、芸術文化論、メディア設計学、情報環境学の3分野があります。また、各種プロジェクト演習を通じ、独創的で人間性に富み、かつ論理的な課題解決案を提案できる実践的な能力の育成に取り組んでいます。



芸術文化論

芸術・文化への洞察を深め、人間と調和のとれたメディア環境の創造と表現、国際的視野を持ったコミュニケーションのあり方を学びます。



メディア設計学

革新的・創造的な設計能力を体得するために、高度情報通信社会におけるメディア環境の中で、実際に何をどう設計するかを学びます。



情報環境学

最適なメディア環境を計画・設計し開発していくための基礎となる情報科学や数理工学分野を学びます。

4年間のカリキュラム

学年	1年	2年	3年	4年
何を学ぶか?	基幹教育を通して芸術工学と芸術情報設計を構成する各分野の基礎を学びます。学習、分析、制作、表現などの基礎学習を通して、知識の探し方、問題や解決方法の見つけ方などを身につけます。	芸術情報設計を構成する各分野の専門的知識の基礎を身につけます。造形、芸術文化、デジタルメディア、コンテンツ、情報環境など、専門的な方法論、感性、技術などを演習を通して修得していきます。	種々の演習を中心に、芸術情報に関する幅広い領域の専門的な知識・技術を修得します。芸術情報プロジェクト演習では、少人数グループ毎に、作品・コンテンツ制作、システム構築、研究開発、イベント実施等の実践的な課題に取り組みます。	研究室に所属し、専門性の高い研究・制作を行います。また、実社会で活躍の方々に講師として招き、最先端の動向について理解を深めます。
何ができるようになるか?	2年次から始まる芸術工学と芸術情報設計学に関連した専門教育科目にそなえ、それらに必要な多くの基礎知識と考え方を修得します。	専門的な見地から芸術情報設計を構成する芸術、文化、メディア、情報環境の各分野を理解します。多くの講義や演習を通して分析、企画、表現を体験し、自らの力で発信していくための基礎を身に付け、3年次からのさらに実践的な演習や活動に備えます。	芸術、文化、メディア、情報環境に関する専門知識・能力を融合的に応用して、先進的な作品・コンテンツ、サービス、システムを設計出来るようになります。	芸術文化、メディア設計、情報環境における専門分野で、広範囲にわたる専門知識・能力に裏打ちされた創造的な活動が出来るようになります。
基幹教育科目	基幹教育セミナー			
	課題協学科目			
	言語文化科目			
	文系ディシプリン科目			
	理系ディシプリン科目			
	健康・スポーツ科目			
	高年次基幹教育科目			
演習科目	基礎的な演習科目	基礎造形(平面) 基礎造形(立体) メディアアート表現ワークショップ		
	専門的な演習科目	デジタルコンテンツデザイン演習 コンピュータグラフィックス演習	芸術情報総合演習 芸術情報プロジェクト演習 Webコンテンツデザイン演習 インタラクティブインターフェース演習	
	講義とセットになった専門的な演習科目	芸術情報設計概論	プログラミング基礎 デジタルコンテンツデザイン	比較映画・演劇文化演習 フィールドワーク演習 主観評価法 デザインストラテジー基礎
専攻教育科目	基礎的な講義科目		インターンシップ(学部)	卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ インターンシップ(学部)
	専門的な講義科目	コンピュータ概論	文化比較論 芸術文化環境論 コンピュータグラフィックス 演劇文化論 コンテンツ環境デザイン インタラクションデザイン ソフトウェアアーキテクチャ 芸術情報先端特別講義 知覚心理学 色彩学 設計多変量解析	空間芸術表現論 知的財産論 メディア情報処理 人工生命デザイン 造形論 芸術文化施設論 バーチャリアリティ 知覚情報処理工学 推測統計学 画像論 システム工学

演習…教員の指導のもと、学生が研究・発表・討議を行うことを主眼とした、少人数の授業形式。 講義…学問の方法や成果、研究対象などについて、その内容・性質などを説き聞かせる授業形式。

求める学生像

芸術情報設計学科では、芸術工学部共通の求める資質(感性:美しさ、心地よさ、文化的な深みなどを感じ取れる感性を持ち、様々なことを予備知識だけではなく、自分の視点から判断しようという意欲)にかかわるものとして、次の資質のある学生を歓迎します。

- **対話と交流のセンス**: 他者への強い関心と時代感覚を持ち、多彩なメディアを駆使し人間生活を豊かにしようという意欲とその能力。
- **数理工学的なセンス**: 新たなメディア環境のツールやソフトを開発してみようという意欲とその能力。

入学者選抜の基本方針

- **一般入試(前期日程)**: 「P50の入試情報」をご覧ください。
- **AO入試**: 学力はもちろんのこと、学習の方法を体得し、かつ、論理性、問題の分析・解決能力、芸術性、情報メディアにおける創作意欲と適性を備えた、豊かな人間性を求めます。そのために、個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験、実技および小論文による総合評価の選抜を行います。

デザイン人間科学コース デザイン人間科学国際コース



人間の生理・心理特性を解析し、 人間にとって最適な環境・モノ・情報をデザインするコース

デザイン人間科学コースは21世紀COEプログラムを発展させたものです。「技術の人間化」を達成するために、人間の特性を科学的に理解してもらい、最適な環境・「もの」・情報の総合体を実現する際に必要な能力を身に付けてもらいます。また、人間の生理・心理特性に基づいてデザインの科学的な指針を考え、さらに、数理解析などの工学的手法による理論と実践との統合を図ることを目標としています。このような理念の下、以下の教育目標及び到達目標を設定して教育を行います。デザイン人間科学国際コースは、グローバル30プロジェクトに基づいて、英語能力が十分な留学生に英語の授業を提供し英語で学位指導をすることで、日本語能力にかかわらず学位取得ができるように開設された博士後期課程のコースです。

修了した学生が次の2つの能力を持つことを目標として教育を行います。

- ・人間の特性に関する研究を科学的な見地から理解できる能力
- ・卒業後数年以内に、人間の特性に従った最適な環境、製品、情報を提案するための研究を遂行できる能力

こうした教育の中で、実験や理論を通じて、人間特性に基づく設計の基盤を探ることに興味と適正を持ち、また、人間の特性を深く理解し、人間にとって最適な環境、もの、情報の総合体を提案できる能力を養成します。

本コースのカリキュラム

人間の特性を科学的に探究し、人間にとって、最適な環境、物、情報の総合体を提案できる人材を育成することを目指しています。



生理人類学

人間の形態および生理特性を調べることで、安全で快適な製品や生活環境を考察するための体系的な教育研究を行います。



知覚心理学

人間の知覚システムが製品や生活環境からの情報をどのように受け取り、どのように意味づけているかを考察するための体系的な教育研究を行います。



生体情報数理学

人間の生理・心理計測データを解析・処理する数理工学的な基盤に立って、最適な製品や生活環境を設計するための体系的な教育研究を行います。

適性人材像

実験や理論を通じて、人間特性に基づく設計の基盤を探ることに興味と適正を持つ方

- ・デザイン人間科学を目指す明確な動機があり、またそれに関する基礎知識を持っていること。
- ・勉学意欲が旺盛で、観察力があり、発想力・創造力があること。

人間の特性を深く理解し、人間にとって最適な環境、もの、情報の総合体を提案できる能力を養成します

	生理人類学	知覚心理学	生体情報数理学
到達目標	生理人類学、知覚心理学、応用数学、計算機科学の基礎知識を有し、説明することができる。専攻分野の専門家としての責任を理解する。		
知識・理解	人間の形態、行動、生理特性に関する最先端の知見を有する。	人間の知覚システムに関する最先端の知見を有する。	人間の生理学的もしくは心理学的データを解析する上で必要な応用数学もしくは工学の知識を有する。
専門的能力	人工的な環境下における人間の行動を形態的および生理的な面から調べる実験を、環境適応能の観点から計画、遂行することができ、そのデータを分析および解釈することができる。	ヒトの知覚システムに関する実験を計画、遂行することができる。またヒトの知覚に関する心理学的測定データを分析し、解釈することができる。	統計学、計算機科学、機械設計の知見を利用して、生理・心理学的データの解析、問題の定式化、適切な解決法の提案、を行うことができる。
汎用的能力	数理科学、自然科学、応用科学の知識を活用し問題解決をはかることができる。さまざまな専門分野の人材からなるチームの一員として働くことができる。		
専門科目	生理適応人類学特論(E) 感性科学特論(E) 音声情報学特論 生体情報システム学特論(E) 福祉人間工学特論(E) 聴覚生理学特論(E) 生体ストレス人類学特論(E)	視覚心理学特論(E) 視聴覚融合デザイン特論 デザイン心理評価法 視覚環境理解システム設計特論 聴覚心理学特論(E) 時間知覚特論(E) 心理物理学特論(E) 認知心理学特論	計算機援用特論(E) 知能情報学特論(E) 生物モデリング特論(E) 統計データ解析特論(E) ヒューマンインタフェース特論 バーチャルリアリティ特論
コース内共通科目	生理人類学特論(E)/知覚心理学特論(E)/生体情報数理学特論(E)/科学英語特論演習(E)/インターンシップ デザイン人間科学特別演習Ⅰ/デザイン人間科学特別演習Ⅱ		
博士後期課程 独自開設科目	デザイン人間科学特別研修(E)/デザイン人間科学プロジェクト研究Ⅰ(E)/デザイン人間科学プロジェクト研究Ⅱ(E)/ デザイン人間科学特別演習Ⅲ		

(E)：デザイン人間科学コースの博士後期課程学生が履修して英語授業を希望した場合は英語対応講義になります。

養成人材像

人間特性を理解し応用する研究者・デザイナー

- ・企業などの研究開発部門、統括部門、デザイン部門、SE
- ・マスコミ関係のプロデューサーや技術者
- ・地方公共団体などの研究所、試験センターの研究職
- ・大学・国立研究機関などの研究職

コミュニケーション デザイン科学コース



視聴覚情報のトータル・コミュニケーションアーキテクトを 育成するコース

コミュニケーションデザイン科学コースは、芸術工学の視点から、芸術工学的感性を持ち、視聴覚情報を核とするコミュニケーションに関するツール・機器及びスキルを統合し、通信の最終的な目的である「トータル・コミュニケーション」の質を高め、人間生活の向上に資するための教育・研究を行うことを目的としています。そのために、視聴覚情報融合・音響情報伝達・画像情報伝達・ホールマネジメントエンジニアリングという四つの講座において、コミュニケーションの源としての言語、音楽、音声、画像・映像などの情報の成り立ちや特質および伝達技術や処理方法、それらの情報を伝達・受容するホール等の空間におけるエンジニアリングに関して教育を行います。本コースでは視聴覚コミュニケーションのコンテンツを理解し、メディア及び場すなわちコミュニケーション環境の特性を熟知した、視聴覚情報のトータル・コミュニケーションのデザインを担える人材を育成します。

本コースの修了生は、情報処理産業、映像通信産業、放送、放送機器、楽器製造、画像計測・測量、医療技術、医療機器産業、建築音響、騒音制御、音環境計画、出版・印刷業、音声言語教育、学芸員、音楽マネジメント、ロボット産業、官公庁の研究所、大学等の教育・研究者など幅広い分野で活躍でき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。

本コースのカリキュラム

「視聴覚情報融合、音響情報伝達、画像情報伝達、ホールマネジメントエンジニアリング」の4講座制をとり、下記のカリキュラムの下に教育を行います。



視聴覚情報融合

言語、音楽、環境音、画像などを体系的に学び、視聴覚情報を融合する手段、その具現化のための方策、視聴覚文化のあり方について教育・研究を行います。



音響情報伝達

音情報源の機能や特性を体系的に学び、情報伝達の場を物理的に解析・制御し、人間にとって最適な音響情報伝達を実現するための技術について教育・研究を行います。



画像情報伝達

画像情報の処理・解析・認識、コンピュータビジョン、画像生成アルゴリズムなど、画像工学の先端的基礎理論および社会への応用技術について教育・研究を行います。



ホールマネジメント エンジニアリング

劇場・ホール等において、工学的知識を基盤として、文化芸術振興の意義を理解しつつマネジメントを行う手法に関して、実践的な教育・研究を行います。

※本講座の教育課程は修士課程のみ設置

適性人材像

コミュニケーション環境の計画・設計に適性と興味を持つ方

- コミュニケーションデザイン科学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。
- コミュニケーションデザイン科学コースを目指す明確な意思を持っていること。
- 主体的な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。
- コミュニケーションデザイン科学を基礎とした高度職業人・研究者・教育者を目指していること。



視聴覚情報コミュニケーションのコンテンツを理解し、コミュニケーション環境の 特性を熟知した高次のトータルコミュニケーションデザイン能力の養成

	視聴覚情報融合	音響情報伝達	画像情報伝達	ホールマネジメント エンジニアリング
専門科目	視聴覚融合デザイン特論 言語学特論 多次元システム解析・構成特論 知覚心理学特論 統計データ解析特論 視覚記号特論 西洋近代美術史特論 演劇学特論 ネットワークサービス特論	音響環境制御特論 音声情報学特論 音響信号処理特論 聴覚生理学特論 メカニクスデザイン特論 流体音響学特論	視覚環境理解システム設計特論 画像情報伝達システム設計特論 視覚メディア設計特論 視覚環境知能設計特論 計算機援用特論 知能情報学特論	文化政策特論 アートマネジメント特論 ホール工学技術特論 ホール工学技術演習 ホールマネジメント エンジニアリングプロジェクト I、II、III、IV
授業科目	視聴覚情報融合PBL / 音響情報伝達PBL / 画像情報伝達PBL / 視聴覚情報融合特論・演習 / 音響情報伝達特論・演習 / 画像情報伝達特論・演習 / インターンシップ / コミュニケーションデザイン科学特別演習I / コミュニケーションデザイン科学特別演習II			
博士後期課程 独自開設科目	コミュニケーションデザイン科学特別研修 / コミュニケーションデザイン科学プロジェクト研究I / コミュニケーションデザイン科学プロジェクト研究II / コミュニケーションデザイン科学特別演習III			



養成人材像

視聴覚情報のトータル・コミュニケーションアーキテクト

- 情報関係、放送関係企業
- 音環境系企業、出版関係企業
- 研究職、教育職

環境・遺産 デザインコース



地域環境の価値を創造する 環境・遺産デザイナーを育成するコース

私たちの身の回りの環境は、現在という一時点だけのものではなく、過去から受け継ぎ未来へと手渡していく資産＝「環境・遺産」です。本コースは、このような「環境・遺産」の価値を、自然と文化の持続性・多様性から学び、これらを尊重しつつ、未来の地域と生活を創造していくデザイン能力の養成を目的とします。環境・遺産デザインが、人間の様々な営みの生態的・空間的な調和を目指すと同時に、時間的な視野を持ち、持続可能な環境を目指すサステナブル・デザインとして行われるべきであるとの理念に基づき、下記のような観点で人材の育成を行っています。

- ①豊富な国内外の地域をフィールドとした実践的な教育を展開し、多様な環境・遺産の価値評価能力を持ち、環境・遺産デザインの国際ネットワークを支える人材を育成します。
- ②環境・遺産の価値を評価・保護・継承するための専門性と地域環境の価値となるべき建築・景観・社会システムをデザインする専門性を修得させ、環境・遺産マネジメントを支える人材を育成します。
- 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・快適性を実現する技術を修得させ、空間的な調和と時間的な視野を持って環境デザインを支える人材を育成します。

本コースの修了生は、大学・研究所・博物館等の研究職、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等の幅広い職種において、地域環境の価値を創造する環境・遺産デザイナーとして活躍することが期待されます。

本コースのカリキュラム

「遺産理論、環境・遺産マネジメント、環境デザインテクノロジー」の3講座制をとり、下記のカリキュラムの下に教育を行います。



遺産理論

環境・遺産を評価し保全・活用できる能力を開発します。地域の自然や歴史が培った多様な環境・遺産の意味を考究し評価を行うとともに、その多面的な評価に基づいて自然・景観、都市・建築、文化・芸術、生活・工芸などの遺産とその環境を保存し、その活用をデザインするための調査・研究を展開します。



環境・遺産マネジメント

環境・遺産をマネジメントできる能力を開発します。環境・遺産の文化的価値を国際的な視野に立って考究し理解するとともに、地域の資産として都市・建築・景観などの価値を保存・再生させ、これらを活用して地域の持続的・自立的発展を促す仕組みのデザインを行うための調査・研究を展開します。



環境デザインテクノロジー

現代社会において環境・遺産の価値を技術によって向上、創生できる能力を開発します。そのための技術をグローバルな枠組みから考究し開発するとともに、地域の資産である都市・建築・景観などの価値を継続させ、新たな価値を創生するデザインを行うための調査・研究を展開します。

適性人材像

環境・遺産デザインの関連実務や能力開発を目指す方

- 環境・遺産デザインコースの教育を受けるための基礎学力を持っていること。
- 環境・遺産デザインに関連する専門分野に関心と理解があること。
- 主体的な勉学と自己啓発に積極的であり、高い倫理意識を有していること。
- 環境・遺産デザインを基礎とした高度職業人・研究者・指導者等を目指していること。



地域資産である環境・遺産をマネジメントする計画・設計の実践を通して、 地域を発展に導く能力の養成

	遺産理論	環境・遺産マネジメント	環境デザインテクノロジー
教育目標	<ul style="list-style-type: none"> ・過去から受け継ぐ環境・遺産を評価し保全・活用できる能力 ・環境・遺産をマネジメントできる能力 ・未来へと手渡す環境の価値を技術によって向上・創生できる能力 		
専門科目	自然・森林遺産論 田園・都市景観論 都市・建築遺産論 芸術・文化環境論 遺産考古学 国際文化遺産保護法 メディア環境思想特論	ランドスケープマネジメント 都市・建築遺産マネジメント ツーリズムマネジメント 持続社会マネジメント 国際協力マネジメント ストラテジックプロジェクト史 プロジェクトマネジメント アートマネジメント特論 森林景観生態学特論 国際環境政策評価論	生産システムデザイン 素材システムデザイン 防災システムデザイン デザイン心理評価法 統計学的調査分析法 建築デザイン 次世代建築空間 地域熱環境工学
コース内共通科目	環境・遺産デザインプロジェクトI/環境・遺産デザインプロジェクトII/環境・遺産デザインプロジェクトIII 建築設計インターンシップ/インターンシップ/環境・遺産デザイン特別演習I/環境・遺産デザイン特別演習II		
博士後期課程 独自開設科目	環境・遺産デザイン特別研修/環境・遺産デザインプロジェクト研究 環境・遺産デザイン特別演習III		

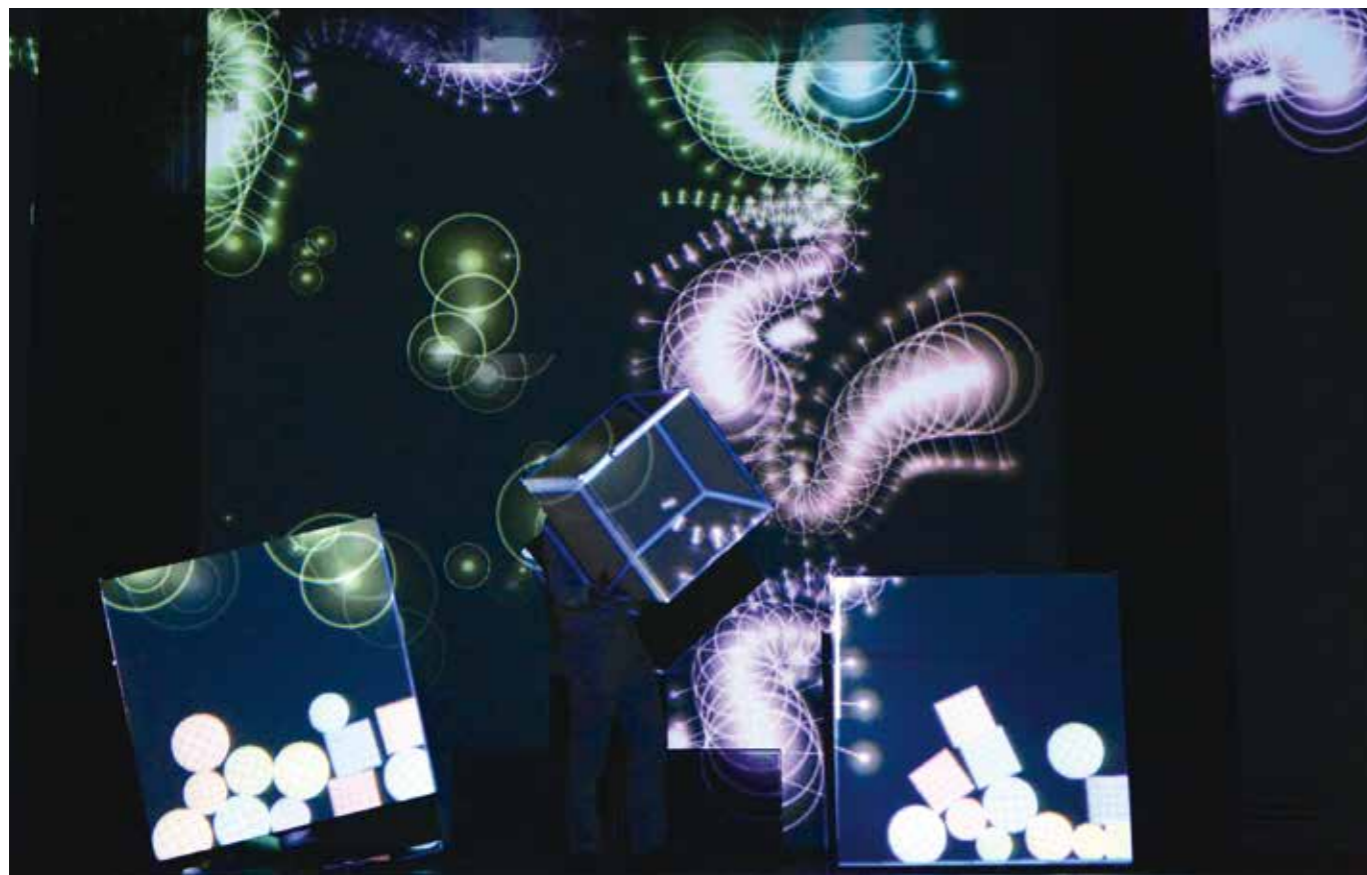


養成人材像

地域環境の価値を創造する環境・遺産デザイナー

- 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)
- 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)

コンテンツ・クリエイティブ デザインコース



国際舞台で活躍する 高度なクリエイター・研究者を育成する創造的コース

コンテンツ・クリエイティブ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の育成を目指します。

本コースを修了した学生が、次の3つの能力を持つことを目標として教育を行います。

- ①芸術文化と歴史を深く理解し、それを現代社会に活かす能力。
- ②表現理論、技術の研究など、芸術・科学・工学にわたる体系的な教育研究を理解し実践する能力。
- ③ものづくりと情報環境を支える豊かな創造力。

本コースの修了者はコンテンツデザイン分野(映像、音楽、ゲーム、グラフィックデザイン等)、インダストリアルデザイン分野(情報家電、輸送機器、メカニクスデザイン等)、情報デザイン分野(ネットワーク エンジニア、プログラマー等)、コンテンツ・クリエイティブデザインに関する教育者・研究者・芸術家等の分野において、高次のクリエイター、エンジニア、研究者等としての活動が期待されます。

本コースのカリキュラム

「芸術表現学」、「デジタルコンテンツデザイン」、「クリエイティブデザイン」の3講座制をとり、下記のカリキュラムの下に教育を行います。



芸術表現学

芸術表現学講座では、造形数理や美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった人間がこれまで培ってきた文化についての知識を学び、表現の理解と実践能力を身につけます。



デジタルコンテンツデザイン

デジタルコンテンツデザイン講座では、芸術・科学・工学を横断して、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、技術について高度な知識と能力を身につけます。

作品/藤原尚紀:F(music)



クリエイティブデザイン

クリエイティブデザイン講座では、視覚コミュニケーションの分野とものづくりの分野を横断して、記号環境、情報グラフィックスのデザイン、プロダクトデザイン、メカニクスデザインなどに関する実践的で先端的な知識と能力を身につけます。

適性人材像

高度なクリエイター、芸術文化の研究者を志向する方

- コンテンツ・クリエイティブデザインコースの教育を受けるための基礎学力を持っていること。
- コンテンツ・クリエイティブデザインに対する強い関心と高い追求意識を持っていること。
- 主体的な勉学と自己啓発に積極的であり、高い倫理意識を有していること。
- コンテンツ・クリエイティブデザインを基礎とした高度職業人・研究者・指導者を目指していること。



論理的思考能力を背景に美的感性を持つ高度なクリエイター、 先導的なコンテンツやものづくり設計の背景となるメディアテクノロジーおよび 芸術文化の理論と実践を研究する能力の養成

	芸術表現学	デジタルコンテンツデザイン	クリエイティブデザイン
専門科目	現代造形特論 造形解析特論 メディア環境思想特論 西洋近代美術史特論 音楽・伝統芸能コンテンツ特論 比較メディア文化特論 演劇学特論 現代芸術特論 アートマネジメント特論 視覚心理学特論	先端メディア芸術表現 音楽系メディアアート特論 バーチャルリアリティ特論 ネットワークサービス特論 コンピュータグラフィックス特論 映像コンテンツデザイン特論 コンテンツ知的財産論I コンテンツ知的財産論II インタラクティブデザイン イベント・展示映像デザイン 博物館情報学特論	視覚記号特論 プロダクトデザイン特論 プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 グラフィックデザイン特論 インクルーシブデザイン パブリックデザイン 生活文化デザイン
コース内共通科目	芸術表現学プロジェクト/デジタルコンテンツデザインプロジェクト/クリエイティブデザインプロジェクト/ プレゼンテーション特別演習/インターンシップ/ コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習I/コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習II		
博士後期課程 独自開設科目	コンテンツ・クリエイティブデザイン特別演習III/コンテンツ・クリエイティブデザインプロジェクト研究/ コンテンツ・クリエイティブデザイン特別研修		

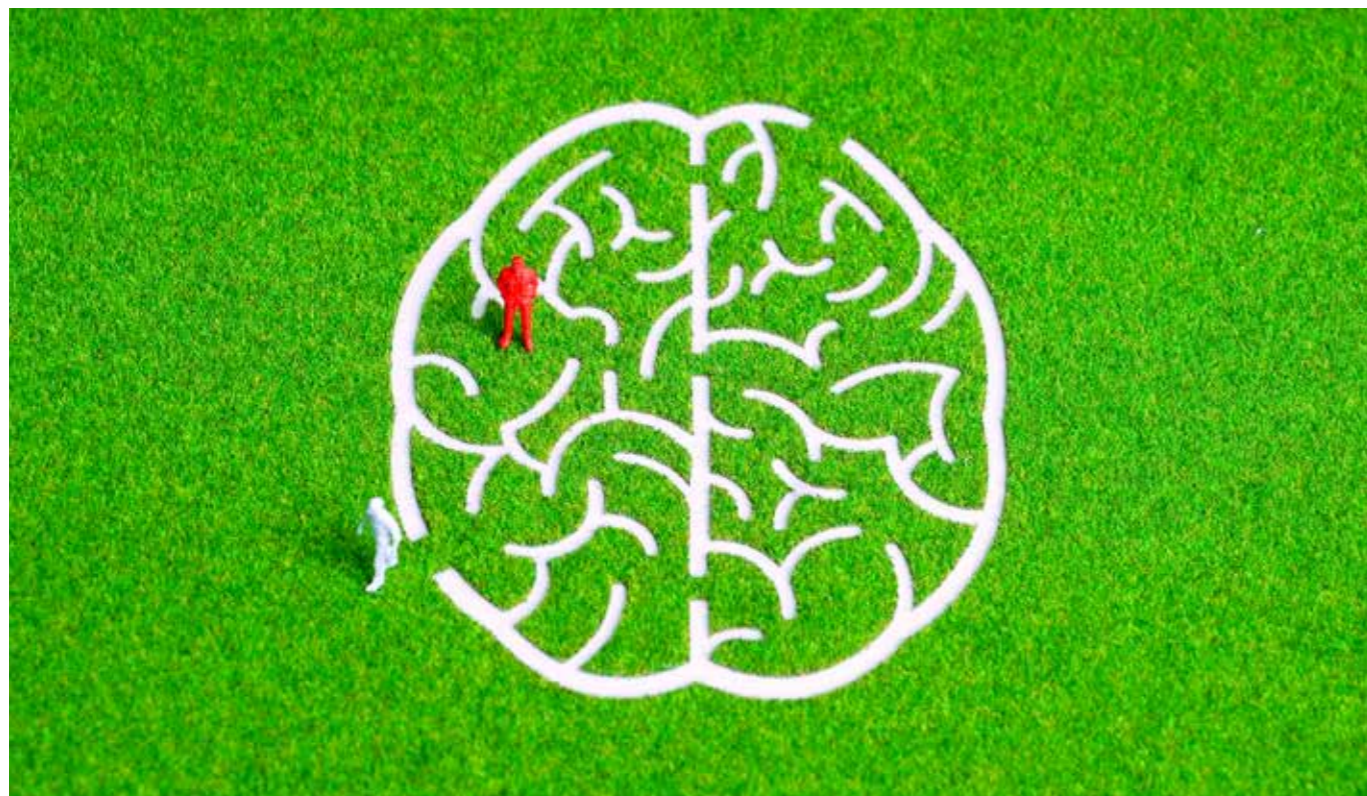


養成人材像

高度なコンテンツ・クリエイティブデザイナー

- コンテンツクリエイター(メディアアート、情報関連デザイナー・プランナー等)
- コンテンツ関連企業(映画、ゲーム、グラフィック、音楽、情報展示等企業職人等)
- プロダクトデザイン関連企業(情報家電、自動車、ロボティクス、インタフェイス等)
- 教育者、研究者(エンターテインメント科学、教育コンテンツ、メディア文化領域等)

デザインストラテジー 専攻



高度なデザインストラテジストを育成する専攻

デザインストラテジー専攻は、デザインビジネス過程においてデザインを戦略的に推進する多様な関係性と方向性を的確に判断・創造・提案・実行する力を養うために、次のような能力を主に養成します。

- ①各種デザインを統合し、プロジェクトの立案・策定・実施に結びつける能力
- ②プロジェクトを戦略的に推進でき、成果・評価を確約できる能力
- ③責任感と信頼感を持ってプロジェクトを推進できる能力
- ④時代の変化やニーズに対応できるスピードと高度なスキルを合わせ持つ能力

修士課程においてはデザインストラテジー能力、特に「デザインに関する専門知識や技能を背景に、各デザイン領域を融合した先導的なプロジェクトを立案し、その事業計画を策定・実施する能力」、「事業の経済性から社会的影響までを配慮し、さらに成果の知的財産化、流通・販売までのデザインビジネス過程を戦略的に推進できる能力」に優れたデザインストラテジスト（デザインプロデューサー、ストラテジックデザイナーなど）を育成します。

また、博士後期課程においては、自ら「デザインプロデューサー、デザインストラテジスト（デザインストラテジー人材）」でありながら、この分野でデザインストラテジーに関する教育研究能力を持ち、大学や企業等において人材の育成をも担える極めて高度なデザインストラテジー能力、すなわち「独自の実践型デザインストラテジー方法論を構築し教育研究を担える能力」を有する人材を育成します。

本専攻のカリキュラム

「デザインビジネス、ストラテジックアーキテクト、ストラテジックエクスペリエンス」の3講座制をとり、下記のカリキュラムの下に教育を行います。



デザインビジネス

デザインビジネスの基礎から知的財産として活用する専門知識までを学び、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養成します。



ストラテジックアーキテクト

生活環境を形成する都市・建築デザイン、空間デザイン、インダストリアルデザイン、生活文化デザインなど、幅広いデザイン領域において、デザインビジネスとの統合を踏まえたデザインストラテジー方法論を構築できる能力を養成します。



ストラテジックエクスペリエンス

情報環境を形成する映像デザイン、インタラクティブデザイン、リスニングデザイン、イベントデザインなどの情報デザイン領域における、デザインビジネスとの統合を踏まえたデザインストラテジー方法論を構築できる能力を養成します。

適性人材像

デザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ方

- 芸術工学系、デザイン系大学卒業生・大学院修了生、デザインに関心の高い理工学系、人文社会学系大学卒業生・大学院修了生も含め、デザインプロデューサー等のデザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ人
- デザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ、デザイン関連実務に携わっている社会人



デザインコンセプトを決める構想力を持ちながら、実際に企画し、生産、知財化、流通、販売までを推進・支援する能力の養成

	デザインビジネス	ストラテジックアーキテクト	ストラテジックエクスペリエンス
専門科目	プロデューサー原論 デザインノベーション ブランドビジネスデザイン プロジェクトマネジメント デザインインテグレーション デザインマネジメント コンテンツ知的財産論Ⅰ コンテンツ知的財産論Ⅱ プレゼンテーション ビジネス財務 ビジネスモデル・デザイン デザインコンサルタント デザイン産業事情 デザインベンチャー	建築デザイン 次世代都市空間 ストラテジックプロジェクト史 パブリックデザイン 機能工学デザイン 次世代建築空間 生活文化デザイン インクルーシブデザイン プロダクトデザイン特論 プロダクトデザインメソッド特論 メカニクスデザイン特論 まちづくりデザイン	インタラクティブデザイン リスニングデザイン イベント・展示映像デザイン デジタル映像デザイン 国際コミュニケーションA 国際コミュニケーションB 映像コンテンツデザイン特論 視覚記号特論 グラフィックデザイン特論 先端メディア芸術表現 アートマネジメント特論
授業科目	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/ストラテジックエクスペリエンスプロジェクトA ストラテジックエクスペリエンスプロジェクトB/ストラテジックデザイン思考/グローバルデザインプロジェクト/デザインストラテジープロジェクトA /デザインストラテジープロジェクトB/アーキテクトインターンシップ1/アーキテクトインターンシップ2/インターンシップ		
博士後期課程 独自開設科目	デザインストラテジー・リサーチ研修/デザインストラテジー・リサーチプロジェクトA/ デザインストラテジー・リサーチプロジェクトB/デザインストラテジー・リサーチプロジェクトC		



養成人材像

高度なデザインストラテジスト

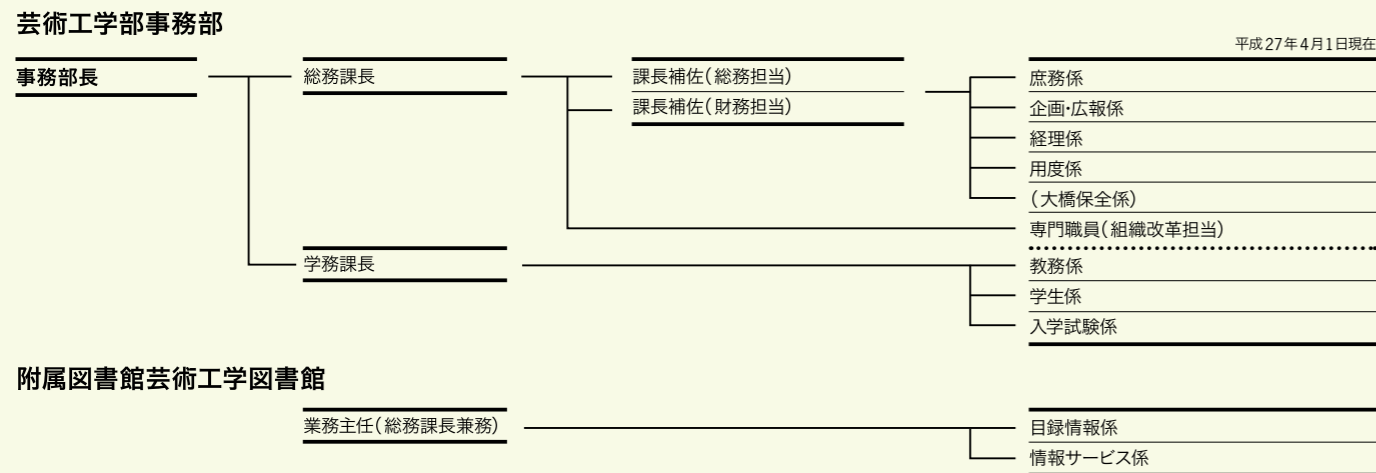
- デザインプロデューサー
- デザインディレクター
- ストラテジックデザイナー
- 教育研究者

教育研究組織の構成

九州大学では、平成12年4月に、全国でも初めての「学府・研究院」制度を設けました。これは、大学院の教育研究組織である「研究科」を、大学院の教育組織としての「学府」(Graduate School)と教員の所属する研究組織である「研究院」(Faculty)とに分離して、相互の柔軟な

連携を図るものです。大学院を教育組織と研究組織に分離することにより、各研究院が枠を越えて、学府・学部教育に多様に対応できるようになりました。また、教育・研究双方の組織をそれぞれの必要性から独自に再編することが可能な編成となっています。九州芸術工科大学は、平

成15年10月九州大学との統合に伴い、教育研究組織であった大学院芸術工学研究科及び芸術工学部を、「大学院芸術学学府」(Graduate School of Design)、「大学院芸術工学研究院」(Faculty of Design)および「芸術工学部」(School of Design)として再編しました。



教員・教育支援スタッフ

平成27年4月1日現在

デザイン人間科学部門

- 伊藤 裕之 教授 知覚心理学
- 坂田 年男 教授 数理統計学、多変量解析、計算代数統計学
- 高木 英行 教授 知能情報学
- 中島 祥好 教授 知覚心理学、音声信号処理
- 樋口 重和 教授 生理人類学、光生物学、感性科学
- 前田 享史 教授 生理人類学、環境人間工学、温熱生理学
- 安河内 朗 教授 生理人類学、人間工学
- 綿貫 茂喜 教授 感性科学・生理人類学
- 上田 和夫 准教授 聴覚心理学、聴覚認知心理学
- Kim Yeon-Kyu 准教授 感性科学、生理人類学、神経科学
- 須長 正治 准教授 色彩・視覚科学
- 能野 謙介 准教授 機械設計(CAD, CG)、強度解析(接着継手)
- 村木 里志 准教授 福祉人間工学
- Gerard B. REMIJN 准教授 Cognitive psychology (auditory perception, visual perception, time perception, speech perception), neuroscience
- 伊藤 浩史 助教 生理学
- 小崎 智照 助教 人間工学、生理人類学、生理心理学
- 平松 千尋 助教 視覚の生理と知覚
- 山下 友子 助教 知覚心理学と言語学

環境デザイン部門

- 包清 博之 教授 ランドスケープ・マネジメント、緑地環境設計
- 笹淵 祥一 教授 統計数学
- 谷 正和 教授 環境人類学
- 富板 崇 教授 環境化学、建築材料
- 土居 義岳 教授 西洋建築史
- 藤原 恵洋 教授 日本近代建築史学
- 朝廣 和夫 准教授 緑地保全学
- 鶴飼 哲矢 准教授 建築デザイン、都市デザイン
- 大井 尚行 准教授 都市・建築環境工学、環境心理学
- 岸 泰子 准教授 都市建築史
- 近藤 加代子 准教授 環境政策、環境経済学、社会思想史
- 田上 健一 准教授 建築計画・建築設計
- 藤田 直子 准教授 ランドスケープエコロジー
- 吉岡 智和 准教授 建築構造
- 井上 朝雄 助教 建築構法計画
- 川本 陽一 助教 建築・都市環境工学
- 福島 綾子 助教 文化財学

デザインストラテジー部門

- 清須美 匡洋 教授 ブランドデザイン、プロモーションデザイン
- 都甲 康至 教授 プロジェクトマネジメント
- 森田 昌嗣 教授 パブリックデザイン(公共デザイン)、生活空間デザイン、インダストリアルデザイン、デザイン評価
- 池田 美奈子 准教授 現代デザイン、情報編集、デザインジャーナリズム
- 尾方 義人 准教授 インダストリアルデザイン、デザイン学
- 齋藤 俊文 准教授 広告文化デザイン
- 杉本 美貴 准教授 プロダクトデザイン、エコデザイン
- 曾我部 春香 准教授 デザインプロセス(公共空間のスペースおよびエレメントデザイン)
- 田村 良一 准教授 デザインマネジメント、デザインシステム
- 平井 康之 准教授 インテリアデザイン、オフィスデザイン、ものづくりデザイン、インクルーシブデザイン
- 藤 智亮 准教授 機能工学、設計工学
- Hall Michael 准教授 英語、環境リスクマネジメント
- 秋田 直繁 助教 インテリアデザイン、デザインエンジニアリング、インクルーシブデザイン

コミュニケーションデザイン科学部門

- 板橋 義三 教授 比較言語学、接触言語学、言語変化類型論、福祉言語学、地域言語学
- 岩宮 眞一郎 教授 音響心理学、音響工学、音響生理学
- 浦濱 喜一 教授 画像情報処理
- 尾本章 教授 建築音響学
- 坂本 博康 教授 画像情報工学
- 白石 君男 教授 聴覚医学
- 中村 滋延 教授 作曲、メディアアート
- 藤枝 守 教授 作曲、実験的音律、リスニング・アート
- 矢向 正人 教授 音楽学、音楽美学
- 井上 光平 准教授 パターン認識、画像処理
- 小野 直樹 准教授 画像解析処理
- 籾木 時彦 准教授 音声情報処理
- 鮫島 俊哉 准教授 音響工学
- 高田 正幸 准教授 音響心理学、音響環境学
- 中村 美亜 准教授 音楽社会学、アートマネジメント
- 原 健二 准教授 コンピュータビジョン、パターン情報処理
- 吉永 幸靖 准教授 画像処理、パターン認識
- 大草 孝介 助教 計算機統計学、センシング
- 河原 一彦 助教 音響工学、音響システム
- 西田 紘子 助教 音楽学
- 山内 勝也 助教 音響心理学、騒音環境学
- 若宮 幸平 助教 音声科学

コンテンツ・クリエイティブデザイン部門

- 石井 明 教授 プロダクトデザイン(輸送機械、家電製品、日用品等)、自動車の空気力学
- 伊原 久裕 教授 グラフィックデザイン
- 佐藤 優 教授 視覚記号、サイン・景観の計画設計に関する研究
- 富松 潔 教授 インタラクティブデザイン、メディアアート
- 藤村 直美 教授 計算機ソフトウェア、コンテンツ工学
- 脇山 真治 教授 マルチ映像、展示映像、プレゼンテーション
- 上岡 玲子 准教授 バーチャルリアリティウェアラブルコンピュータ
- 牛尼 剛聡 准教授 コンテンツ環境、WWW、データベース
- 大島 久雄 准教授 演劇学、英国演劇、シェイクスピア
- 片山 雅史 准教授 現代美術
- 金 大雄 准教授 映像・WEBコンテンツデザイン、デジタルアーカイブ
- 古賀 徹 准教授 哲学、倫理学、美学、デザイン原論
- 竹之内 和樹 准教授 メカニクスデザイン
- 鶴野 玲治 准教授 コンピュータグラフィックス科学
- 知足 美加子 准教授 彫刻
- 松隈 浩之 准教授 デジタル映像デザイン
- 米村 典子 准教授 美術史
- 麻生 典 助教 知的財産法
- 石井 達郎 助教 映像表現、情報の視覚化
- 藤 紀里子 助教 視覚デザイン、ネットワークにおける情報デザイン
- 冬野 美晴 助教 メディアと教育、メディアと言語文化、認知言語学、コーパス言語学、英語教育学

- 基幹教育院
 - 山本 和彦 教授
- 高等研究院
 - 妹尾 武治 准教授
- 産学連携センター
 - 早濑 百合子 准教授
- 教育支援スタッフ
 - 平山 善一 教務職員(デザイン基盤センター情報基盤室)
 - 岡 達也 技術専門員(デザイン基盤センター情報基盤室)
 - 田中 敬大 技術職員(デザイン基盤センター情報基盤室)
 - 津田 三朗 技術専門員(工作工房)
 - 笠原 和治 技術専門員(工作工房)
 - 栗原 淳一 技術職員(工作工房)
 - 福澤 萌 技術職員(工作工房)
 - 藤原 陸弘 技術職員(工業特殊実験室)
 - 宮本 守久 技術職員(画像特殊実験室)
 - 岩見 貴弘 技術職員(音響特殊実験室)
 - 今坂 智子 教務職員(特殊実験室(化学))
 - 上妻 多紀子 教務職員(特殊実験室(生物))

大橋キャンパス案内

Campus Guide

大橋キャンパスマップ _ P38

教育・研究施設 _ P40

修学費・学生生活支援 _ P41

学生生活案内 _ P42

国際交流 _ P43

地域社会連携 _ P44

年間スケジュール _ P46



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、何か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、香山寿夫助教授（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、学生諸君・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種類が想定され、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

建築の内部においても外部においても人の動きや気配を感じることができるようにと配慮されています。

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。大橋キャンパスの学生諸君の大学滞在時間の長さは有名ですが、インテリジェントコミュニティのためには、こういった建築上の工夫も一役かっていると考えられます。

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。九州芸術工科大学の開学から40年以上が経ちましたが、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。

（環境デザイン部門 准教授 田上 健一）

大橋キャンパス マップ



大橋キャンパスを 歩いてみましょう。

正門からアプローチすると、静かな木立の先に中庭の噴水とシンボルツリーの楠が見えてきます。緑・水・人工物が巧みに融合されたランドスケープデザインとなっていることに気が付きましたか？

大橋キャンパスには4つの境界のない中庭があります。それぞれの中庭は大きさも役割も異なり、多様な空間が体験できるようにと演出されています。特に、噴水のある中庭と、1号館と2号館で囲まれた通称「フライパン」と呼ばれる中庭は、キャンパスに求心性をもたらしています。普段は静寂で緊張感ある広場も、学園祭やイベント時にはにぎやかな非日常空間へと反転します。知の拠点としての空間性と、やわらかなコミュニケーションの場としての空間性という両面性を実現しているのです。

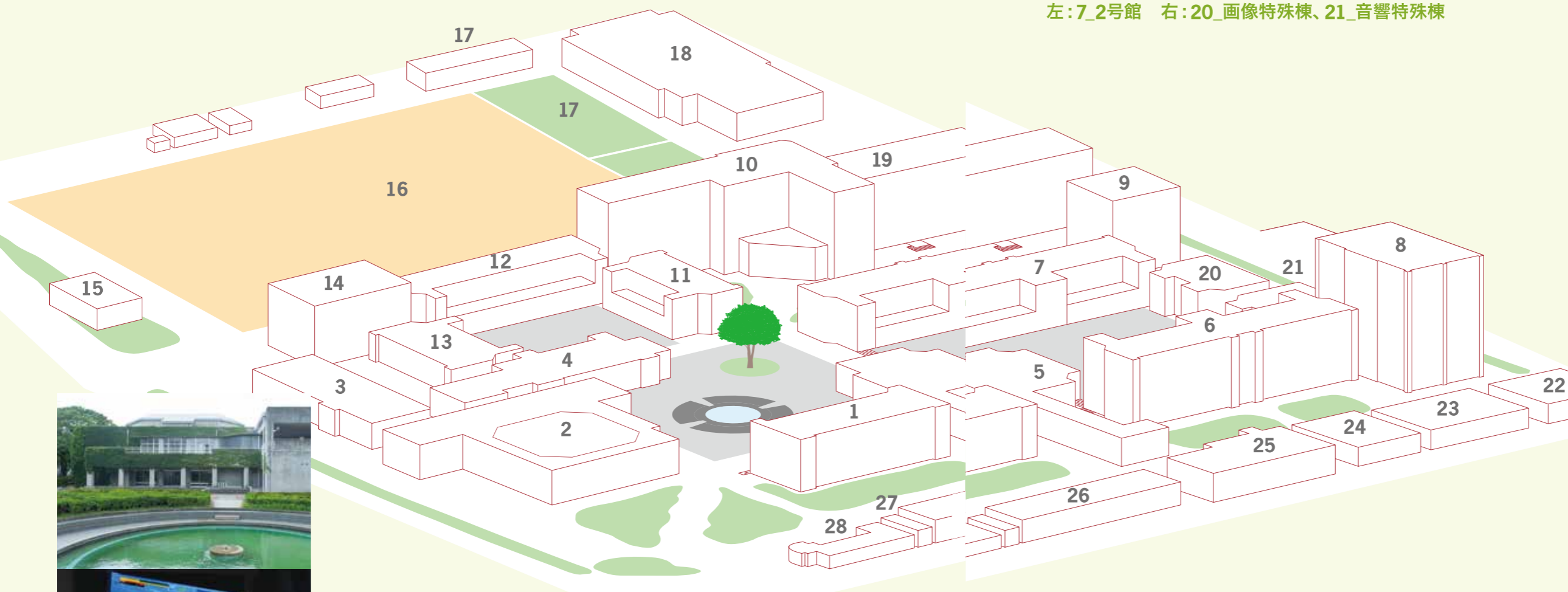
建築にはどんな印象を持ちましたか？

建築はコンクリート打ち放し仕上げによる、陰影の深いボリュームが端正かつダイナミックに構成されています。刻々と変化する太陽光が外壁にあたり、コンクリート打ち放し仕上げ独特の建築の表情を変化させます。また、内部空間にもやわらかい光、反射する光など多様な自然光が降り注ぎます。終日滞在すると、その変化を楽しむことができるでしょう。

自由にアクティビティの高い空間と、緻密にデザインされた建築は、人間的なスケールのもと、すべての人々のためのコミュニケーション醸成へとリンクしています。

(環境デザイン部門 准教授 田上 健一)

左: 7_2号館 右: 20_画像特殊棟、21_音響特殊棟



2_次元デザイン実験棟

次元デザイン実験棟は、学生の間で通称「次元」と呼ばれている多目的施設です。メインの施設である中央実験ホールと付随する4つの基礎実験室、そしてそれらを取り囲む展示ホール等で構成されています。中央実験ホールは、ホール内に設置された各種音響・映像装置を用い、外界とは全く異質な実験空間を作り出すことが可能な施設です。音や光、そして映像といったさまざまな媒体がひとつの空間の中で統合できるように計画・設計されたこのホールは、教育、実験、演出のための装置空間といえます。



4_附属図書館芸術工学図書館

附属図書館芸術工学図書館は、平成15年10月、九州大学と九州芸術工科大学との統合を機に誕生しました。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。全面オープン方式を採用し、ビデオ室・ステレオ室等、芸術工学関係の多様な資料に応じた施設も備えています。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。



5_工作工房

工作工房は、基礎造形を始めとする各種授業や卒業研究並びに各部門の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習得し、デザイナー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、体験的にスケール感を習得させ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。



25_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。



教育・研究施設

24_感性融合デザインセンター

感性融合デザインセンターは、平成15年10月、九州大学と九州芸術工科大学との統合を機に、両大学のこれまでの研究成果を踏まえ、芸術的感性の諸科学への融合による新しい価値の創造と有為な人材の育成を目的として設置された「感性融合創造センター(学内共同研究施設)」を改組し、平成21年4月に発足したセンターです。同センターには、「コンテンツ創成科学部門」および「ユーザーサイエンス部門」の2つの教育研究部門が置かれ、次の3つの理念・目的を掲げて活動しています。



1. 芸術的感性と諸科学を融合した新しい価値観の創造と学際的研究の推進
2. 豊かな感性と論理的思考力に優れた世界に通用する人材を育成するための教育支援
3. 学内における全学的な学際的研究・教育プロジェクトの支援とその推進



24_デジタル工房

デジタル工房は、デジタルイメージ形成のための装置やソフトを集中させた工房で、多面撮影用スタジオ、3次元デジタルデザイナー、モーションキャプチャ装置、専用コンピュータ装置群といった施設・機能を持ち、高度なコンテンツ制作やアーカイブの制作等に役立てられています。



15_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、団欒、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。

19_応用知覚科学研究センター

応用知覚科学研究センターは、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。応用知覚研究センター(平成22-23年度)「文理融合型の知覚・認知研究拠点」プロジェクト(平成24-25年度)をさらに発展させて、平成25年度に発足しました。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、「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。



3_情報基盤研究開発センター 大橋分室

情報基盤研究開発センター大橋分室情報基盤研究開発センター大橋分室は、芸術工学部・芸術工学府の教育・研究を支える重要な施設のひとつであり、最新のコンピュータシステムはもちろん、学内は超高速ネットワークが整備されており、快適にインターネットの利用ができます。



2_ソーシャルアートラボ

ソーシャルアートラボは、社会の課題にコミットし、人間どうしの新しいつながりを生み出す芸術実践を「ソーシャルアート」と捉え、その研究・教育・実践・提言を通じて、新しい生の価値を提示することを目的としています。ラボでは「アート」を美術分野に限定せず、広義の芸術を示す総称として用い、作品という側面だけでなく実践の側面も重視しながら、環境デザイン、テクノロジー、マネジメントの観点からの総合的アプローチを試みます。



14_産学連携センターデザイン総合部門

産学連携センターデザイン総合部門では、高次のデザインの実践的研究を通じた「技術の人間化」を目指す芸術工学分野、感性と技術シーズの産業化に資するデザイン分野、自然的にも社会的にも持続可能な環境の計画・設計に資するデザイン分野などを基盤とした産学官連携によるプロジェクト研究の企画・実施およびコーディネートを目指しています。



6_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で行われてきました。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。

修学費・学生生活支援

(1) 入学料及び授業料等

入学料	282,000円
授業料	前期 267,900円/後期 267,900円 年額 535,800円
入学の際の必要経費	入学料+授業料前期=549,900円

(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4月と10月の2期に分けての納入ですが、4月に一括して納入することもできます。

(2) 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。

(注) 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。

(3) 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 日本学生支援機構の奨学金

種類	自宅通学者	自宅外通学者
第1種奨学金(無利子貸与)	30,000円と45,000円から選択	30,000円と51,000円から選択
第2種奨学金(有利子貸与)	3.5, 8, 10, 12万円の中から選択。	

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。

(4) 学生寮

① 井尻寮(男子学生用)

大橋・筑紫キャンパスで学ぶ男子学生もしくは大橋地区及び筑紫地区に研究室を持つ教員を指導教員とする学生、又は芸術工学部の1年生のために、鉄筋4階建の井尻寮があります。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が、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	1室の面積	料金	光熱水料等
110人(1室1人)	14㎡	寄宿料4,700円/月	5,000円程度/月

※光熱水料等の額は、居室の電気代(別途徴収)を除く。

② ドミトリー1(男子学生・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階建てで、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	1室の面積	料金	光熱水料等
254人(1室1人)	13㎡	寄宿料18,500円/月、共益費4,500円/月	個別契約による支払

③ ドミトリー2(男子学生・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階建てで、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	1室の面積	料金	光熱水料等
242人(1室1人)	17㎡	寄宿料25,500円/月、共益費4,500円/月	個別契約による支払

学生生活案内

サークル活動

学生生活をより豊かなものにするために、芸術工学部には文科系から体育系まで個性豊かなサークルがたくさんあります。「芸術工学部」

のサークルは大橋キャンパスで活動し、「全学」のサークルは伊都や箱崎キャンパスなどで活動しています。

【芸術工学部】

文化系サークル

フィルハーモニー管弦楽団	演劇部	レクラブ	マンガ屋
軽音楽部	Voice Academy	GP(geikou press)	芸術工学部表千家茶道部
テーブル・レポート・プレイ	照明屋	ANIMA Production	Qmns(くものす)
JAZZすきもの会	生音部	留学生協議会	KENDAMA-KID
空間音楽研究会	マイバード部	Impression!	
フォークソング部	BUG PROJECT	吹奏楽団	
フォトちゃんズ(写真部)	SOLA	自作自演	

体育系サークル

硬式庭球部	格闘技研究会	蹴球設計	卓球ラバーズ
バスケットボール部	バドミントン部	Plan-O-Blast	すのぼるず
バレーボール部	合気道部	テニコン	
ラグビー部(KID-REC)	フットサル部	芸工名球会	

【全学】

文化系サークル

囲碁部	書道部	百人一首愛好会	民族舞踊研究会
映画研究部	吹奏楽団	フィルハーモニーオーケストラ	マジックサークル
英語研究部(E.S.S)	生物研究部	フォークソング部(Q-folk)	アニメーション研究会
SF研究部	タップダンスサークル	物理研究(パソコン)部	模型部
演劇部	探検部	舞踏研究部	環境サークルEcoa(エコア)
音楽鑑賞部	男声合唱団コールアカデミー	文芸部	ピアノの会
会計学研究会	地学研究部	邦楽部	ジャクリング部
化学研究部	鉄道研究同好会	放送研究会	unplugged
ギターアンサンブル	ATP	法律相談部	クイズ研究会
グリーンクラブ	カフェ運営サークル茶処	ボランティアサークル	九大祭実行委員会
軽音楽部ジャズ研究会	HarmoQ	漫画研究部	manavee九州キャンパス
国際親善会	ディベートクラブ(QDC)	マンドリンクラブ	ポケモン研究会
混声合唱団	鳥人間チーム	落語研究会	釣りサークル
茶道部(裏千家)	能楽部	ロック研究会(Be-Rock)	
写真部	バンド同好会	Planet-Q	
将棋部	美術部	ICPCチャレンジ部	

体育系サークル

合気道部	山岳部	男子バスケットボール部	練心館空手道部
アイスホッケー部	自動車部	女子バスケットボール部	ワンダーフォーゲル部
芦原空手部	柔道部	バドミントン部	サイクリング同好会
アメリカンフットボール部	準硬式野球部	男子バレーボール部	相撲同好会
応援団	護身武術部	女子バレーボール部	トライアスロン部
空手道部	少林寺拳法部	ハンドボール部	ハンググライダー愛好会
弓道部	水泳部	フェンシング部	ラケットボール愛好会
剣道部	スキー部	ポート部	ウィンドサーフィン愛好会
航空部	ソフトテニス部	洋弓部	体育総務委員会
硬式ソフトボール部	体操部	ヨット部	水球同好会
硬式庭球部	卓球部	ラグビー部	チアリーディング愛好会
硬式野球部	テコンドー部	男子ラクロス部	
ゴルフ部	軟式野球部	女子ラクロス部	
サッカー部	馬術部	陸上競技部	



厚生施設棟

1階に売店と食堂があり、2階にキャンパスライフ・健康支援センターがあります。2階のキャンパスライフ・健康支援センター大橋分室には医師と保健師(看護師)が常駐し健康診断、健康相談、健康教育、応急処置、カウンセリングなどを行なっています。

サークル施設棟

1階は体育系サークルの部室、2階は文化系サークルの共用施設として防音室や機材を保管する物品保管庫、器具庫などがあります。



グラウンド・テニスコート・体育館

課外活動用としてナイター設備を備えた「グラウンド」、「テニスコート2面」および武道場としての機能を兼ね備えた「体育館」があります。

国際交流

国際交流活動の推進

九州大学は、世界に開かれた大学として国際感覚豊かな人材の育成を目指しており、そのなかで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。九州芸術工科大学時代の昭和55年10月にオーストラリアのクィーンズランド大学との学術交流協定締結をかきりとして、国際交流活動の推進を図っています。国際交流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っているほか、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、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。

交換留学と単位互換制度

学術交流協定とあわせて学生交流に関する覚書を取り交わした大学には、交換留学の途も開かれています。交換留学先で学びながら異国の文化に触れることで、学業の発展とともに国際感覚を身に付けることができます。また、単位互換制度による学生の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というもので、留学期間は1年以内です。

国際化促進の取組み

(English Community Space)

平成26年度から、国際化促進のための取組として、English Community Spaceを設置し、日本人学生と留学生が各種イベントを通して多文化交流を行っています。また、日本人学生の留学を促進するために、英会話セッションなどの課外教育も行っています。学生に親しみやすい名前を募集し、いろいろな具材が混じった日本の「鍋」料理のように、多文化交流が進むようにというアイデアから、通称「CULTURE NABE」として活動しています。

- ・多文化交流促進のためのCULTURE NABE イベント(月1回開催)
- ・英語力向上・留学促進のための英会話セッション(毎週開催)
- ・内容を絞った、外国語力向上および多文化理解のための会：英語読書会(Book Club)、映画鑑賞会(Movie Night)、交流ゲーム会(Games and Lounge)等(各月2回程度開催)



平成26年度交換留学生数

国名	大学名	日本人学生派遣数	留学生受入数
ドイツ	ダルムシュタット科学技術大学	1	3
	ケルン応用科学大学	2	1
フランス	パリ・ラ・ヴィレット・建築大学	2	2
	ボルドー大学(※)		3
イタリア	ベレフォール・モンペリエール工科大学		2
	ミラノ工科大学	1	1
オランダ	アムステルダム応用科学大学	3	
フィンランド	アールト大学	2	1
タイ	マヒドン大学(※)	1	
オーストラリア	シドニー工科大学(※)		1
合計		12人	14人

※大学間交流協定校

部局間交流協定一覧

平成27年5月1日現在

国名	大学名	学生交流協定締結校	学術交流協定締結日
韓国	東西大学校	○	2003年2月17日
	国民学校建築大学	○	2008年3月18日
	国民学校造形大学	○	2009年2月11日
	蔚山科学技術大学校デザイン及び人間工学部	○	2014年9月2日
インドネシア	ハサヌディン大学工学部	○	2014年1月27日
イタリア	ミラノ工科大学	○	2002年2月28日
イギリス	ロイヤル・カレッジ・オブ・アート建築デザイン学部		2003年6月30日
	ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、ヘレン・ハムリン・センター・フォー・デザイン		2004年3月24日
オランダ	ラフバラー大学デザイン学部		2007年11月28日
	ユトレヒト芸術大学アート・メディア・テクノロジー学部	○	2008年9月25日
トルコ	NHL応用科学大学コミュニケーション&マルチメディアデザイン学部	○	2012年2月14日
	アムステルダム応用科学大学デザイン・情報学部	○	2012年4月23日
ドイツ	アナドル大学建築・デザイン学部、美術学部及び美術大学院	○	2015年4月13日
	カールスルーエ造形大学	○	2003年7月24日
フィンランド	ケルン応用科学大学文化学部	○	2013年12月2日
	ケルン応用科学大学文化学部	○	2014年5月22日
フランス	アールト大学アート・デザイン・建築学部	○	2014年8月25日
	パリ・ラ・ヴィレット・建築大学	○	2004年6月28日
ベルギー	ペルフォール・モンペリエール工科大学	○	2009年9月21日
	ゲント大学バイオサイエンス工学部、芸術・哲学部、工学・建築学部	○	2012年2月16日
アメリカ	カリフォルニア州立ポリテクニク大学モナ校	○	1990年6月7日

地域社会連携

芸術工学部大公開（研究施設公開イベント）

実施時期：5月

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5月に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。平成27年度は5月17日（日）に開催しました。



オープンキャンパス

実施時期：8月

高校生を対象として、毎年8月上旬にオープンキャンパスを開催しています。学部紹介DVD上映を含めた学部説明会を始め、各学科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。平成27年度は8月2日（日）に開催します。



社会連携活動

芸術工学部では、教育研究活動で得られた知的成果を広く社会に還元するために、自治体等と連携して地域社会が抱える諸問題を解決するために様々な取り組みを行っています。平成26年度に実施した社会連携活動は次のとおりです。



連携事業名	連携先	実施代表者	連携期間
人にやさしい / 人がやさしい社会実現のためのフォーカスプロジェクト	福岡県福岡市総務企画局企画調整部、NPO法人 生き方のデザイン研究所	デザインストラテジー部門 准教授 平井 康之	平成26年4月～平成27年3月
津屋崎千軒の建築文化継承に関わる地域連携	福岡県福津市 都市計画課	デザインストラテジー部門 准教授 田上 健一	平成26年4月～平成27年3月
大濠ひまわり芸術祭り実行委員会	福岡県営大濠公園・西公園管理事務所	コンテンツ・クリエイティブデザイン部門 准教授 片山 雅史	平成26年4月～平成27年3月
ユネスコ世界文化遺産をものがたる天草石工と九大生がつながりもやう域学連携デザインワークショップ	熊本県天草市	環境デザイン部門 教授 藤原 恵洋	平成26年4月～平成27年3月
産学官連携をすすめる九州大学社会イノベーションデザインハブプロジェクト	福岡市、NPO法人ドルモネ	デザインストラテジー部門 准教授 平井 康之	平成26年4月～平成27年3月

公開講座

芸術工学部では、高校生から一般まで幅広い層を対象に、地域社会の教育・文化向上と教育研究成果を広く学習できる機会を提供することを目的として公開講座を実施しています。平成26年度の実績は右表のとおりです。

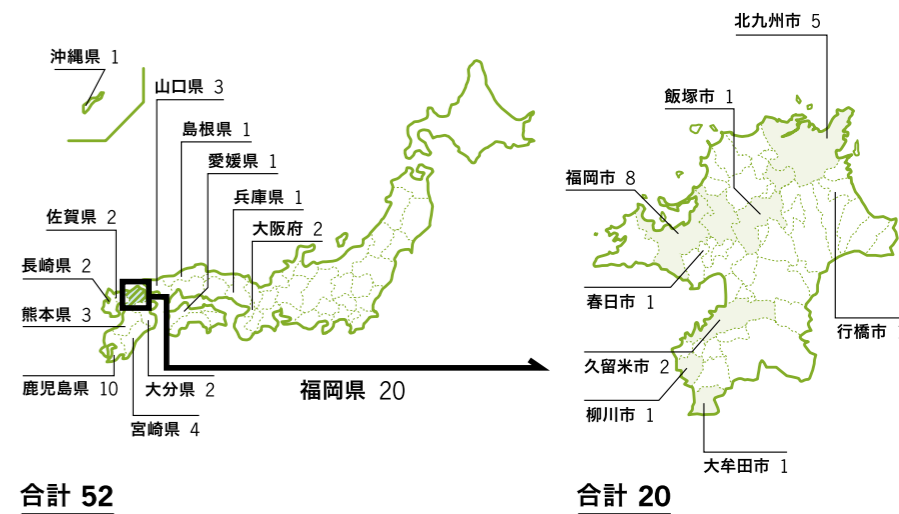


講座名	対象者	受講者数
建築探偵シリーズその10 創造都市の歩き方(2) -アジアの創造都市を訪ねて-	一般市民	20名
建築探偵シリーズその11 汎美計画から芸術工学へ～芸術工学の創造者 小池 新二(九州芸術工科大学初代学長)の戦前期デザイン思想と戦後の実践を巡る物語～	一般市民	16名
蓄音機でよみがえる大正・昭和の芸能文化	一般市民	48名
聴能形成実務担当者講座	専門職	2名
黒澤映画で楽しむシェークスピア	一般市民	11名
絵画の学校 油絵、アクリル画、水彩、デッサン	一般市民	21名
3D-CADと3Dプリンタでモデルをつくろう -3Dデジタルモデリングの1日体験-	一般市民・学生・高校生	28名
はじめての工業デザイン	一般市民	11名
高校生のための環境設計公開講座	高校生	13名
高校生のための工業設計学科のデザイン講座(基礎編)	高校生	17名
高校生のための工業設計学科のデザイン講座(演習編)	高校生	18名
高校生のための工業設計学科のデザイン講座(体験編)	高校生	16名
高校生のための「フィルム写真撮影と現像」講座	高校生	9名
高校生のための音と画像の実験	高校生	33名
高校生のための最先端メディアスタジオワークショップ	高校生	14名

平成27年度の情報は九州大学芸術工学部ホームページをご覧ください。

出前授業

芸術工学部では、主に九州地区の高校生を対象に、高度な教育研究に触れる機会を提供することにより、高校生の能力や適正の伸張を図るとともに、芸術工学に対する理解を深めてもらうことを目的として出前授業を実施しています。平成26年度の実績は右図のとおりです。



年間スケジュール

前期	4月	1日(水)	前学期開始
		1日(水)~10日(金)	春季休業
		3日(金)、7日(火)	学生定期健康診断
		7日(火)	学部入学式
		7日(火)~10日(金)	新入生オリエンテーション
		8日(水)	大学院入学式
		8日(水)、9日(木)、10日(金)	在学生ガイダンス
		13日(月)	前学期授業開始
		25日(土)、26日(日)	新入生合宿研修
	5月	11日(月)	本学記念日
		17日(日)	施設公開事業
	6月	1日(月)	九州芸術工科大学創立記念日
7月	31日(水)	前学期授業終了	
後期	8月	8月2日(日)	オープンキャンパス
		3日(月)~7日(金)	前学期補講・定期試験
		8日(土)~(9月30日(水)まで)	夏季休業
	9月	25日(金)	秋季学位記授与式
		30日(水)	前学期終了
	10月	1日(木)	後学期開始
			秋季入学式
			後学期授業開始
		10日(土)	体育祭
	11月	20日(金)~23日(月)	九大祭(芸工祭)
	12月	26日(土)~(1月5日(火)まで)	冬季休業
	2月	3日(水)	後学期授業終了
	4日(木)~10日(水)	後学期補講・定期試験	
	12日(金)~14日(日)	卒業研究展開催	
3月	25日(金)	学位記授与式	
	31日(木)	後学期終了	

「芸工祭」火祭どんたく隊(5月上旬)

九州芸術工科大学時代の学園祭は6月初めごろに行われていたため、学園祭前のイベントとして、「博多どんたく港祭り」のパレードに「火祭どんたく隊」として参加していました。平成15年10月に九州大学と統合したことにより、現在は九州大学大橋キャンパス「芸工祭」をPRするために参加しています。芸工祭に携わる学生たちが横断幕を張り、「芸工祭」の目玉である火祭の太鼓に合わせて麻袋を纏って行進する様は、他の団体と比べても異色を放っています。



かんじん 勸進(後期)

学生の教養の向上を図るとともに、自立性のかん養、社会性の陶冶及び学生相互の啓発を図り、学生が芸術工学・設計について理解を深めることを目的とし、教員、学生双方からの委員による企画会議を組織し、企画立案のうえ、実施する、芸術工学部独自企画。



芸工祭(11月下旬)

前夜祭を皮切りに、空間構成、噴水企画、ダンスパーティー、ファッションショーなどといった一般来場者の想像をはるかに超えるたくさんの企画があります。また、芸工祭をPRするクリエイティブなパンフレットを作成する企画もあります。さらに、「芸工祭」の一番の目玉は最終日、火祭隊を中心一般の方もまきこんで3時間踊り続ける火祭です。この時、「芸工祭」はクライマックスを迎え、燃え尽きます。



アクセス



学部・大学院概要

入学者選抜状況

平成27年4月1日現在

学部	募集人数	環境設計学科			工業設計学科			画像設計学科			音響設計学科			芸術情報設計学科			合計
		前期 日程	AO 選抜	計	前期 日程	AO 選抜	計	前期 日程	AO 選抜	計	前期 日程	AO 選抜	計	前期 日程	AO 選抜	計	
		男子	29	8	37	61	22	83	43	26	69	81	19	100	56	15	
女子	27	17	44	37	23	60	29	58	87	26	21	47	28	13	41	279	
計	65	26	91 [3]	98	45	143 [10]	72	84	156 [11]	107	40	147 [15]	84	28	112 (1) [11]	649 (1) [20]	
志願者	21	3	24	23	6	29	16	7	23	30	1	31	23	4	27	134	
合格者	10	5	15	12	9	21	5	12	17	4	4	8	10	4	14	75	
計	31	8	39 [2]	35	15	50 [3]	21	19	40 [10]	34	5	39 [10]	33	8	41 (0) [10]	209 (0) [5]	
入学者	21	3	24	22	6	28	16	7	23	30	1	31	23	4	27	133	
計	10	5	15	12	9	21	5	12	17	4	4	8	10	4	14	75	
	31	8	39 [2]	34	15	49 [3]	21	19	40	34	5	39	33	8	41	208 [5]	

注) () つき数字は帰国子女特別選抜で外数。 [] 付き数字は外国人留学生特別選抜で外数。

大学院	専攻	コース	募集人員	志願者	合格者数(博士後期課程は4月入学者のみ)			入学者数
					一般入試	社会人入試	外国人留学生入試	
修士	芸術工学専攻	デザイン人間科学		18	16	1	17	15
		コミュニケーションデザイン科学	92	37	24	6	30	30
博士	デザインストラテジー専攻	環境・遺産デザイン		22	13	4	17	14
		コンテンツ・クリエイティブデザイン		27	18	6	24	22
合計			104	71	0	88	81	
修士	芸術工学専攻	デザイン人間科学		1	1	1	1	1
		コミュニケーションデザイン科学	25	3	2	2	2	2
博士	デザインストラテジー専攻	環境・遺産デザイン		4	4	4	4	4
		コンテンツ・クリエイティブデザイン		7	2	1	3	3
合計			16	10	1	11	11	
合計			5	3	1	2	3	
合計			30	19	11	3	14	

学生数

平成27年5月1日現在

学部	学科	1年次		2年次		3年次		4年次		合計			
		男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子		
学部	環境設計学科	25	16	41 (2)	26	15	41 (2)	19	20	39	98	72	170 (5)
	工業設計学科	29	23	52 (3)	36	13	49	39	12	51 (1)	146	65	211 (4)
	画像設計学科	23	17	40	18	22	40 (1)	15	24	39 (1)	81	87	168 (3)
	音響設計学科	31	8	39	25	14	39 (1)	32	8	40	126	47	173 (2)
	芸術情報設計学科	27	14	41	28	12	40 (2)	26	17	43 (2)	116	64	180 (4)
計	135	78	213 (5)	133	128	209 (6)	203	81	212 (4)	567	564	902 (18)	
大学院	修士	62	19	81 (21)	95	35	130 (23)	22	19	41 (7)	157	54	211 (44)
	博士	21	11	32 (6)	22	19	41 (7)	117	54	171 (30)	43	30	73 (13)
計		83	30	113 (27)	117	54	171 (30)	200	84	284 (57)	200	84	284 (57)
大学院	修士	13	5	18 (9)	6	9	15 (9)	7	19	36 (15)	36	33	69 (33)
	博士	2	3	5 (2)	8	3	11 (5)	19	7	26 (5)	29	13	42 (12)
計		15	8	23 (11)	14	12	26 (14)	36	26	62 (20)	65	46	111 (45)

※計()内の数字は留学生で内数。

外国人留学生数

平成27年5月1日現在

国籍	中国	韓国	台湾	イタリア	フランス	インドネシア	ブラジル	マレーシア	タイ	スリランカ	コロンビア	パナマ	モロッコ	アルゼンチン	ロシア	アメリカ	合計(名)
男子	44	6	4	1	2	0	2	1	3	0	1	1	1	0	0	0	66
女子	63	10	2	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	86
計(名)	107	16	6	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	1	1	1	152

※16名(国)152名(学部)生、大学院生、研究生、特別聴講生)

学生の進路

平成27年5月1日現在

学部	学科名	卒業者	進路			
			就職者	進学者(大学院)	研究生等	その他
学部	環境設計学科	45	20	13	0	12
	工業設計学科	44	17	23	0	4
	画像設計学科	38	16	0	0	6
	音響設計学科	42	8	26	0	8
	芸術情報設計学科	38	16	12	0	10
計	207	77	90	0	40	

大学院	コース・専攻名	修了者数(①+②+③)	大学院(博士後期課程)進学者数①	就職決定者数②	進学・就職以外の者③	就職決定者②の内訳		
						企業等	教員	公務員
修士	芸術工学専攻	87(27)	5 (3)	66(10)	35(14)	64(10)	2 (0)	
	デザインストラテジー専攻	33(5)	1 (0)	21 (4)	11 (1)	21 (4)		
博士	コース・専攻名	修了者・単位取得退学者数(①+②)		就職決定者数①	就職以外の者②	企業等	教員	公務員
	芸術工学専攻	19 (7)		6 (2)	13 (5)	2 (0)	0	4 (3)
	デザインストラテジー専攻	7 (7)		4 (4)	3 (3)	1 (1)	3 (3)	1 (0)

※()内の数字は留学生で内数。

主な就職先(大学院修了生も含む)

●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 大建設計 INA 新建築研究所 松田平田設計 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 久米設計 ●ゼネコンなど建築業関連	清水建設 大成建設 大林組 熊谷組 鴻池組 飛島建設 西松建設 ●不動産関連 野村不動産 ●各種デザイン関連 トステム YKKAP LIXIL 乃村工務社 丹青社 船場	東芝ライテック 遠藤照明 ウシオスベックス DNP メディアクリエイティブ 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 関村製作所 野村不動産 シーク サンゲツ トータルメディア ●マスコミ・情報・出版関連 富士通 乃村工務社 丹青社 TBS Vision	パナソニック 日立製作所 日立マクセル シャープ 富士通 本田技研工業 マツダ マルニ 三菱自動車工業 三菱電機 YKK AP ●デザイン事務所関連 アスキー サムス九州 近藤康夫デザイン事務所	九州地域計画研究所 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 ●住宅産業関連 タカホー/住研/広告関連 ミサウホーム 三井ホーム 積水ハウス 旭化成ホームズ東日本ハウス ●広告代理店関連 電通	長崎市 春日市 堺市 久留米市 大野城市 天草市 佐伯市 ●住宅産業関連 タカホー/住研/広告関連 ミサウホーム 三井ホーム 積水ハウス (独)都市再生機構 佐賀県庁 福岡県庁 福岡市	博報堂 朝日広告社 ●大学・研究職関連 九州大学 鹿児島大学 九州工業大学 神戸芸術工科大学 奈良文化財研究所 東京大学 ●その他 野村総研 JTB 大丸 三菱東京 UFJ 銀行 福岡銀行 紀陽銀行
--	---	---	---	---	---	--

●メーカー関連 愛知 イトーキ イトーキ 内田洋行 NEC 関村製作所 オムロン 刈谷木材工業 九州日立マクセル 京セラ クラリオン クリナップ グンゼ コクヨ	コトバキ 三洋電機 シャープ セグロエプソン セガ 積水ハウス ソニー 第一精工 ダイハツ工業 大和ハウス工業 タカラトミー ムンスター ティクアアップ デンソー	東海理化 東芝 TOTO システム トヨタ自動車 トヨタ九州 長崎船殻設備 ナガノインテリ工業 日産自動車 日本鉄塔 日本無線 パナソニック パナソニック電工 パナソニックホーム バンダイ	パナソニック 日立製作所 日立マクセル シャープ 富士通 本田技研工業 マツダ マルニ 三菱自動車工業 三菱電機 YKK AP ●デザイン事務所関連 アスキー サムス九州 近藤康夫デザイン事務所	GK デザイングループ 丹青社 デザインアートセンター 日天 ●デザイン ランドスケープ ●通信/コミュニケーション関連 NTT 三菱自動車工業 三菱電機 YKK AP ●デザイン事務所関連 アスキー サムス九州 近藤康夫デザイン事務所	福岡県工業技術センター 福岡労働局 福岡市役所 赤松市役所 ●デザイン ランドスケープ インテージ ゼネラルアサヒ 大日本印刷 電通テック ピーワールド ベネッセホールディング 沖橋テレビ放送 ●サービス/流通関連 伊藤忠ファッションシステム	イムズ 西部ガス JTB 東神開発 ●デザイン ランドスケープ インテージ ゼネラルアサヒ 大日本印刷 電通テック ピーワールド ベネッセホールディング 沖橋テレビ放送 ●サービス/流通関連 伊藤忠ファッションシステム
--	--	--	---	--	---	---

●印刷情報関連 秀巧社印刷 ゼネラルアサヒ 大日本印刷 トッパン・フォームズ トッパンアイデアセンター西日本 凸版印刷 ●放送・インターネット関連 九州朝日放送 NHK ジャガテレビ WOWOW ジャパネットたかた テレビ愛媛	●映像・CM制作関連 RKB 映画社 イマジカデジタル ティビエムエニオン ナック 日本アニメーション パラゴン 東北新社 イマジカ KOO-K1 ●ゲームソフト制作関連 カプコン セガエンタープライゼス ソニーコンピュータエンタテインメント ナムコ	レベル5 ●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 エヌケーピー ●サービス・出版関連 リクルート アスキー ●コミュニケーションズ 毎日コミュニケーションズ ●新築エンターテインメント関連 日本コロムビア ●情報通信関連	NTT NTTコミュニケーションズ 川鉄情報システム サイエンスソフト ジャストシステム 日本 IBM 日本システムウェア 日本公共システムエンジニアリング 富士通 インテル 日本ビューレットバックカード 富士通九州デジタルテクノロジ 富士通テン 富士通ネットワークエンジニアリング 松下システムエンジニアリング	NEC 通信システム ヤマキフ ●食品関連 サントリー 日研 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 日立システムズ ●運輸業関連 全日本空輸 ●玩具関連 バンダイ	●照明機器関連 ヤマキフ ●食品関連 サントリー 日研 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 日立システムズ ●運輸業関連 全日本空輸 ●玩具関連 バンダイ	九州産業大学 神戸芸術工科大学 ●その他 ベンシル 西鉄エージェンシー クラシエホームプロダクツ
--	---	--	--	---	--	---

●音響通信機器・補聴器・電機関連 アルバイ 富士通テン ホエーズ ソニー ソニーエレクトロニクス パイオニア ケンウッド オンキヨー TOA 朋来 アイホン フォスター電機 リオン プリモ	パナソニック 三洋電機 日本電気 東芝 日立製作所 ホンダ九州 ●楽器製造関連 ヤマハ 河合楽器製作所 TOA 朋来 アイホン フォスター電機 リオン プリモ	ソナ 若林音響 四元音響設計事務所 ニクス電機設計 理研産業 鹿島建設 大林組 奥村組 大和ハウス工業 大建工業 ダイワ ●製造業関連 オリエンタルモーター スベクトリス 日東紡音響エンジニアリング	トヨタ自動車 日産自動車 スズキ 三菱自動車工業 本田技術研究所 ●ソフトウェアシステムエンジニア関連 ヒューマンテックシステム シーテック 日本システムウェア 日立公共システムエンジニアリング 九州大学 日立システム九州 NECソフト 日本電気通信システム トレンドマイクロ 東芝情報システム	日本 IBM NTT データ コナミ ●コミュニケーションズ デジコン ●運送業関連 全日本空輸 成田国際空港 ●放送・メディア・通信関連 九州大学 日本放送協会 TVQ九州放送 TBS テレビ 朝日朝日 毎日放送 讀賣テレビ放送	モスキー 丸善 日本電信電話 NTTコミュニケーションズ 東日本電信電話 NTTコム ジュビターテレコム 四季 ●大学・研究職関連 金沢工業大学 フェリス学院大学 札幌市芸術文化財団 ソフトバンク シオ技術研究所	同志社大学 九州産業大学 広島国際大学 東京情報大学 目白大学 東京工業大学 多摩美術大学 東北生活文化大学 金沢工業大学 フェリス学院大学 札幌市芸術文化財団 ソフトバンク シオ技術研究所
--	---	---	--	--	---	---

●情報通信関連 NTT NTT 西日本 ソフトバンク KDDI II(インターネットイニシアティブ) NT 東日本 NTコミュニケーションズ 日立ソリューションズ西日本 数理計画 ●情報機器・電気機器関連 日立製作所 富士通 パナソニック 三洋電機	セイコーエプソン 富士フィルム カシオ計算機 サムソン ソニーエレクトロニクス パナソニックコミュニケーションズ 富士通テン アパール ●広告・企画関連 電通 博報堂 ADK(アサツーディ・ケイ) 大広 東北新社 NEC パナソニック 三洋電機	凸版印刷 大日本印刷 リクルート ゼンリンプリンテックス ゼンリンデータコム セネラルアサヒ ●放送・メディア・コンテンツ関連 NHK テレビ朝日 TVQ九州放送 パナソニックMSE(NTTデータMSE) ●行政・司法関連 福岡県庁 福岡市役所 北九州市役所 検査庁 福岡県警 福岡市役所 ●その他 全日本空輸	USEN オムニバスジャパン ヤフー 楽天 WOWOW サイバーエージェント 九州朝日放送 ●ICTサービス関連 ソニーグローバルコミュニケーションズ パナソニックMSE(NTTデータMSE) ●行政・司法関連 福岡県庁 福岡市役所 北九州市役所 検査庁 福岡県警 福岡市役所 ●その他 全日本空輸	日立情報システムズ 日立アパレルデジタル ●エンターテインメント関連 セガ コナミ スクウェアエニックス ガンバリオン 任天堂 ●行政・司法関連 福岡県庁 福岡市役所 北九州市役所 検査庁 福岡県警 福岡市役所 ●その他 全日本空輸	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 首都大学東京 九州産業大学 会津大学 福岡工業大学 東亜大学(韓国) 理化学研究所 福岡県警 福岡市役所 ●その他 全日本空輸	エレクトロニクス 乃村工務社 トヨタ自動車九州 西日本鉄道 アニメーション監督 サイバーエージェント 西日本シティ銀行 日本郵便
--	--	--	---	--	--	---

取得できる資格

対象学科	資格	要件等
環境設計学科	2級建築士(受験資格)/木造建築士(受験資格)	指定科目の単位を修得して卒業
	1級建築士(受験資格)	指定科目の単位を修得して卒業後、建築実務の経験2年以上
工業設計学科	インテリアプランナー(登録資格)	次の全てを満たすこと。 ・インテリアプランナー試験に合格 ・インテリア・建築に関する科目の単位を修得して卒業 ・インテリアに関する実務経験2年以上

※教育職員免許および学芸員資格について
芸術工学部は「教職課程」を開設していません。教育職員免許を取得する場合は、教職課程を開設している学部において必要な単位を習得し、都府県教育委員会へ申請する必要があります。
また、学芸員資格に係る授業も開設していないため、他学部が開講する学芸員資格に必要な授業科目を履修し単位を取得する必要があります。

入試情報

入学者選抜の基本方針

芸術工学部

一般入試(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かどうかを基準に選抜します。
 ・センター試験により、高等学校の主要科目をバランスよく学習しているかどうかを判断します。
 ・個別学力試験では、英語、数学、理科の3科目を課し、大学で学ぶ理科系の分野に関する学力を判断します。
 (AO入試については各学科の紹介ページをご覧ください。)

大学院芸術工学府 芸術工学専攻

多彩な研究領域を有する学府として、一般入試においては、本学芸術工学部での教育をさらに発展させ研究していくとする本学芸術工学部出身者のほか、芸術工学に関心のある他学部・他大学出身者についても、得意分野や研究計画などを聴取し、積極的な受入れを行っています。一般入試以外にも、外国人留学生入試を行っており、留学生を積極的に受入れ、国際交流を一段と活発化させています。

また、社会人入試を行い、社会人の積極的な受入れ、様々な分野で活躍している社会人のリフレッシュ教育を推進しています。社会人が要求する学際的な研究テーマの指導に応えられる体制を整え、芸術工学の理念の下で、急速な技術革新と社会的構造変化に対応する人材として再教育し、社会に還元することによって大学と社会との交流を推進しています。

大学院芸術工学府 デザインストラテジー専攻

本専攻も、芸術工学専攻と同様に、多彩な研究領域を有する学府として、一般入試においては、本学芸術工学部での教育をさらに発展させ研究していくとする本学芸術工学部出身者のほか、芸術工学やデザインストラテジーに関心のある他学部・他大学出身者についても、得意分野や将来の進路などを聴取し、積極的な受入れを行っています。

一般入試以外にも、外国人留学生入試を行っており、留学生を積極的に受入れ、国際交流を活発化させています。また、社会人入試を行い、社会人の積極的な受入れ、様々な分野で活躍している社会人のリ

フレッシュ教育を推進しています。社会人が要求する学際的・実践的な研究テーマの指導に応えられる実務家教員を多く含む体制を整え、芸術工学の理念の下で、社会が求めるデザインストラテジー人材として再教育し、社会に還元することによって大学と社会との交流を推進しています。特に本専攻は、いずれの入試においても、志望理由や研究計画、将来の進路などを第三者に伝えるための構成能力と説明能力をみるために、プレゼンテーションを含めた面接試験を行っています。

志願から合格までのスケジュール

学部/学府	芸術工学部		大学院芸術工学府 (修士課程)	大学院芸術工学府 (博士後期課程)
選抜区分	一般入試(前期日程)	AO入試II	芸術工学専攻 デザインストラテジー専攻	芸術工学専攻 デザインストラテジー専攻
選抜方法	筆記試験	書類審査・小論文・ 面接・実技	筆記試験・面接	面接
6月	各種進学相談会(主に6月~9月)		一般入試・社会人特別入試 学生募集要項発行(上旬)	学生募集要項(10月入学)発行 (上旬)
7月			願書受付	願書(10月入学)受付
8月	オープンキャンパス (平成27年度は8月2日)	AO入試募集要項発行(上旬)	入学試験	入学試験(10月入学)
9月			合格者発表 外国人留学生入試 学生募集要項発行(下旬)	合格者発表 入学手続き
10月	大学入試センター試験出願		願書受付	
11月			願書受付 1次選抜	
12月	一般入試学生募集要項発行 (中旬)	大学入試センター試験 成績請求票提出	入学試験 合格者発表	学生募集要項(4月入学) 発行(上旬)
1月	大学入試センター試験			願書(4月入学)受付
2月	願書受付 個別学力検査等	2次選抜 合格者発表 入学手続書類発送 入学手続き		入学試験(4月入学) 合格者発表 入学手続き
3月	合格発表 入学手続き		入学手続き	

※上記スケジュールは大きな流れです。日時等の詳細は入学者選抜概要(7月中旬発行)、または各種募集要項で確認願います。

募集要項の請求方法

募集要項等種別	配布予定時期	返信用封筒	請求先
入学者選抜概要	7月中旬頃		〒812-8581 福岡市東区箱崎6-10-1 九州大学学務部入試課 TEL 092-642-2265
帰国子女入試学生募集要項	8月上旬頃	角型2号 215円切手	〒812-8581 福岡市東区箱崎6-10-1 九州大学学務部入試課 TEL 092-642-2265
私費外国人留学生入試(4月入学) 学生募集要項	10月上旬頃		帰国子女および私費外国人 留学生入試については、 TEL 092-642-4300
一般入試 学生募集要項	12月中旬頃		
AO入試II 学生募集要項	8月上旬頃	角型2号 300円切手	〒812-8581 福岡市東区箱崎6-10-1 九州大学学務部入試課 TEL 092-642-4488
大学院芸術工学府関係	6月上旬	角型2号 400円切手	〒815-8540 福岡市南区塩原4-9-1 九州大学芸術工学部学務課 TEL 092-553-4587

受験生向け情報

次のホームページで詳細な情報を確認できます。

- 九州大学ホームページ
<http://www.kyushu-u.ac.jp/>
- 九州大学芸術工学部/大学院芸術工学府ホームページ
<http://www.design.kyushu-u.ac.jp/>
- アドミッションセンターホームページ
<http://www.kyushu-u.ac.jp/entrance/examination/admissioncenter.php>
- 九州大学携帯サイト(Mobile Site)
<http://www.kyushu-u.ac.jp/mobile/index.php>

教育研究組織の沿革

1963(昭和38年)	2月27日	国立九州芸術大学設置期成会創設	
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発足	
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	小池新二学長/昭和43年4月1日~昭和49年3月31日
1972(昭和47年)	4月1日	芸術工学専攻科設置	
1974(昭和49年)			太田博太郎学長/昭和49年4月1日~昭和53年3月31日
1977(昭和52年)	4月1日 5月2日	芸術工学専攻科廃止 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	
1978(昭和53年)			吉武泰水学長/昭和53年4月1日~昭和61年3月31日
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)	安藤由典学長/昭和61年4月1日~平成6年3月31日
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	
1994(平成6年)			吉田将学長/平成6年4月1日~平成14年3月31日
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	
2002(平成14年)			瀧山龍三学長/平成14年4月1日~平成15年9月30日
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	佐藤陽彦研究院長/平成15年10月1日~平成17年9月30日
2005(平成17年)			安河内朗研究院長/平成17年10月1日~平成21年9月30日
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(修士課程)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】	石村真一研究院長/平成21年10月1日~平成25年9月30日
2010(平成22年)	4月1日	大学院芸術工学府芸術工学専攻(博士後期課程)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 10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 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	安河内朗研究院長/平成25年10月1日~
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、 ソーシャルアトラポを設置	

目次

研究院長からのメッセージ

- P2_ 在学生企画
- P4_ 在学生作品・研究紹介
- P8_ 卒業生作品紹介

P12_ 学部・大学院案内

【芸術工学部】

- P14_ 環境設計学科
- P16_ 工業設計学科
- P18_ 画像設計学科
- P20_ 音響設計学科
- P22_ 芸術情報設計学科

【大学院芸術工学府】

【芸術工学専攻】

- P24_ デザイン人間科学コース・
デザイン人間科学国際コース
- P26_ コミュニケーションデザイン科学コース
- P28_ 環境・遺産デザインコース
- P30_ コンテンツ・クリエイティブデザインコース
- P32_ [デザインストラテジー専攻]
- P34_ 教育研究組織の構成
- P35_ 教員・教育支援スタッフ

P36_ 大橋キャンパス案内

- P38_ 大橋キャンパスマップ
- P40_ 教育・研究施設
- P41_ 修学費・学生生活支援
- P42_ 学生生活案内
- P43_ 国際交流
- P44_ 地域社会連携
- P46_ 年間スケジュール
- P47_ アクセス

P48_ 学部・大学院概要

- P50_ 入試情報
- P52_ 教育研究組織の沿革

