

SCHOOL OF DESIGN,  
GRADUATE SCHOOL OF DESIGN,  
FACULTY OF DESIGN,  
KYUSHU UNIVERSITY 2011-2012



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  
キャンパス案内 2011-2012



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

Faculty of Design  
Graduate School of Design  
School of Design  
Kyushu University



石村 真一  
ISHIMURA SHINNICHI

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  
(環境・遺産デザイン部門 教授)

## 科学技術と芸術的感性を融合させることで 新たな解決策を生み出す力を養い、 21世紀をリードしていく 高次元のデザイナーを育成します。

2003年10月に九州芸術工科大学と九州大学が統合したことにより、九州大学芸術工学部、大学院芸術工学府が誕生しました。

それから6年が経過する中で、芸術工学府においてはデザインストラテジー専攻を新設し、また芸術工学専攻もコース制を導入し再編するなど、21世紀の芸術工学教育・研究に対応する環境の整備につとめてまいりました。

芸術工学部、芸術工学府が理念に掲げる「技術の人間化」は、高度経済成長により生活者の環境が著しく悪化したことを契機とし、その内省から1968年に生まれたものです。倫理性を基だく当時の経済活動は、多様な公害を引き起こしますが、常にその対策は徹底せず、現在も生活者を取り巻く環境には数多くの問題が山積しています。つまり、技術の人間化という理念は、40年以上経って風化したというより、益々必要性が高まっているのです。

芸術工学は、技術の人間化を具現化するための学問分野で、高次のデザイナーを育成することを目標としています。学際的で、文理融合型の教育・研究プログラムは、予想以上に幅広い内容です。人間の生理、心理、行動、芸術的な感性等といった基礎的な学力を養成し、最終的には、デザインの提案をプレゼンテーションする力を身につけるカリキュラムを設定しています。当然そのカリキュラムには、倫理を重視した内

容も含まれています。生活者守護という精神なくして芸術工学は成り立ちません。

芸術工学研究院では、現在、科学振興調整費人材育成プログラム「ホールマネジメントエンジニア育成ユニット」が採択され、新たな人材育成に取り組んでいます。また、東京ミッドタウン内に設置した芸術工学東京サイトを中心に、研究成果の発表、産学連携に力を発揮しています。

近年、グローバル化による経済活動が、各方面から注目されています。貿易の自由化は、経済活動の競争を煽り、力の強い先進国家、先端企業が優位に立つという仕組みに日本も巻き込まれています。こうした社会情勢の中で、競争力を持つことが大切であることは周知の事実ではありますが、一方グローバル化によって大きな打撃を被る人達も世界中にいます。このグローバル化の功罪に対して、どのように立ち向かっていくかが、21世紀の芸術工学にとって大きな課題です。若い感性と情熱を持った皆さんとチャレンジできることを楽しみにしています。



## 目次

	ページ
卒業生の活躍	2
九州大学・芸術工学東京サイト	5
在学生作品紹介	6
学部紹介	13
学 科	
環境設計学科	14
工業設計学科	16
画像設計学科	18
音響設計学科	20
芸術情報設計学科	22
大学院紹介	25
芸術工学専攻	
デザイン人間科学コース	26
デザイン人間科学国際コース（博士後期課程）	26
コミュニケーションデザイン科学コース	28
環境・遺産デザインコース	30
コンテンツ・クリエイティブデザインコース	32
デザインストラテジー専攻	34
教員・スタッフ	36
沿革	37
施設紹介	38
学生生活案内・支援	40
学術交流	42
学生生活	43
年間スケジュール	44
芸術工学部概要	46
大橋キャンパス案内	48
立地環境	49
芸術工学部・芸術工学府・芸術工学研究院の構成	50
合格までのロードマップと情報収集	51



## 芸工の5人の卒業生たちが、 今の仕事について 語ってくれました。

芸工のDNAは社会のさまざまな場所に生きています。

これまで、大橋キャンパスからは実に多くの卒業生が巣立って  
いきました。

彼らは、それぞれの道に進み、さまざまな場面で活躍しています。  
芸工で学んだ卒業生たちは一体何を考え、どんな仕事をして  
いるのでしょうか。

未来の後輩たちに、彼らの「今」を語ってもらいます。

### MESSAGE

#### 環境



山口 圭子

YAMAGUCHI KEIKO

2001年環境設計学科卒/  
2003年修士課程修了

KAJIMA DESIGN  
建築設計

たくさんの人と思いをひとつにし、  
建築のあるべき姿を導きだす——  
自らのアイデアが形になることに  
喜びと誇りを感じています。

私の仕事は建築設計。

今、やっているのは、東京の大学の校舎の設計。今日やったことは、図面の作成。

先週は、スケッチパースを何枚も描いた。先月は、たくさんの模型をつくった。

そして、毎日、たくさんのお話をします。

自分で描いた図面やスケッチや模型をつかって、自分の考えに言葉をそえて、相手に届ける。そして、みんなで考える。この場所には、何が、どうあるべきか。すべてが間違い、すべてが正解。みんなで考えて答えを出す。

完成した建物が、ただ一つの正解。



MESSAGE

工業



迫坪 知広  
SAKOTSUBO TOMOHIRO

2002年工業設計学科卒/  
2004年修士課程修了

株式会社GKインダストリアルデザイン  
第1デザイン部 第1デザイン室  
デザイナー

## 鉄道車両には、奇を<sup>てら</sup>衒わず、 飽きのこ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。



MESSAGE

画像



江口 カン  
EGUCHI KAN

1991年画像設計学科卒  
KOO-KI  
映像ディレクター

## 人の心を動かすものを つくりたい。

福岡を拠点に、テレビCMやショートフィルム、ドラマなど、エンタテインメント性の高い映像作品を数多く演出している。

サガミオリジナルTVCM「LOVE DISTANCE」にて2009年カンヌ国際広告祭FILM部門金賞受賞。Boards Magazine(カナダ)主催「世界の注目すべきディレクター2009」14人のうちの一人に選出。世界三大広告賞の一つ「クリオ賞」審査員(2010年&2011年)を務めた。

2011年5月に公開されたドコモ・スマートフォン向け初の本格スポ根ドラマ「つぶやき三四郎 ～一本なう!～」の脚本・監督を手がけ、注目を集めている。



ドラマ「つぶやき三四郎 ～一本なう!～」  
©D.N. ドリームパートナーズ/NTTドコモ



TVCM「日本コカ・コーラ ジョージア 宣言篇」  
©Coca Cola Japan



TVCM「キリンビール 本格<辛口麦>」  
TVCMシリーズ ©キリンビール

MESSAGE

音響



浜田 純伸

HAMADA SUMINOBU

1984年音響設計学科卒

メモリーテック株式会社  
オーディオスタジオ事業部  
レコーディンググループ

レコーディングエンジニア

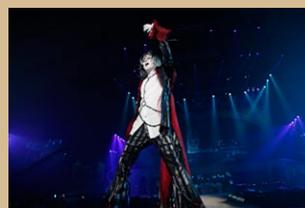
正解がいくつもあるのが、  
難しさであり、醍醐味なんです。

レコーディングエンジニアをしています。最初の就職先が映画会社のスタジオだったため、多くの映画音楽の録音に立ち会うことができました。その縁で作曲家久石譲に誘われて彼のスタジオの創設メンバーとなり、以来、久石譲が音楽を手掛けた数多くの映画(宮崎駿監督、北野武監督、大林信彦監督 などなど)の音楽録音に携わってきました。

卒業研究が空間音響であったため、映画等のサラウンド音響に関しても、学生時代の知識や経験を生かして様々なトライを続けています。最近では、Sound HorizonというグループのCD製作および日本発となるライブの3D配信、さらには3D映画の製作等、映像の3D化に伴う新しいサラウンドサウンドを生み出すべく、日夜格闘しています。



チェコにおけるオーケストラ録音風景



Sound Horizonのライブ風景。  
©ラッププロダクツ

MESSAGE

芸情



松村 誠明

MATSUMURA MASAOKI

2004年度芸術情報設計学科卒 /  
2006年度修士課程修了

NTTサイバースペース研究所  
画像メディア通信プロジェクト  
映像メディア符号化技術グループ  
研究者

世界を変える技術で  
豊かな社会の礎を創りあげる。

NTTと聞くと、電話会社やインターネットのインフラを提供している会社という印象が強いと思います。それらは日本の通信インフラを支える極めて重要なお仕事ですが、研究所ではそれらを次世代モデルに基礎から変革させるため、光ファイバーの素材からナノ/バイオテクノロジー、ネットワーク運用技術、映像コミュニケーションや音声/音響処理技術、ユーザの使いやすさ向上技術に至るまで、様々な分野の研究を行っています。

現在私は映像データを高品質に圧縮する技術を研究しており、考案した技術を世界中の企業/研究者と共に議論し、国際標準を策定する事に携わっています。芸工で学んだ白地図上に構想を練り、幅広い分野の知識から全体像を俯瞰する力・自身の手で創りあげる力は、少し専門分野を変えた今だからこそ大切さを再認識でき、他の研究者にない個性になっていると思います。





▲ にんげんをしあわせにするデザイン



▲ オープンキャンパス

▼ キッズ向けのワークショップ



▼ ひらめきときめきサイエンス



# 九州大学・芸術工学東京サイト 東京ミッドタウンでデザイン活動を展開中!!

九州大学・芸術工学東京サイトは、芸術工学をより広くアピールするために開設された、広報と交流活動を目的とした関東における拠点です。東京港区の六本木にある「東京ミッドタウン」のタワー5階「デザインハブ」にあります。2007年4月にオープンして以来、さまざまなイベントや企画展を開催し、多くの来場者に「芸術工学」の現状と魅力を発信しています。

これまでデザインハブの企画展として、地域ブランドや産学連携の取り組みを、企業や自治体の具体的な事例を交えて紹介する「九州のブランドデザイン展」や、デザイン教育について、デザイン系大学や大学—企業の連携を、展示やセミナーを通して考える「デザインスクールリーグ」を開催、「ちょっと気になる芸術工学」展では、産官学民の連携をテ-

マに、芸術工学研究院におけるさまざまなプロジェクトを展示しました。2010年の1月には、デザインが考える「しあわせ」を芸術工学の視点から紹介する「にんげんをしあわせにするデザイン」展を開催し、本学における芸術工学研究を、一般の来場者にも身近なテーマで広く首都圏に紹介しました。会期中は、芸術工学研究院の研究者による展示に関連したさまざまなセミナーや、学生による展示物を用いたデモンストレーションなども実施しました。

また、夏には子供向けのワークショップを実施したり、関東圏の高校生に向けて、福岡から現役の芸術工学部の学生を招いてのオープンキャンパスなども実施しています。

この芸術工学東京サイトは、愛称をG-PARN (Geijutukougaku Progressive

Attractive Remarkable News)といます。運営には2人の専任スタッフがいますが、2人も学部や大学院で芸術工学を学んだ卒業生です。高校生や一般の来場者へはもちろん、関東圏在住の卒業生、出張等で東京ミッドタウンを訪れる卒業生にも芸術工学の現在をアピールしています。また土地柄多くの外国人の方も来場しますので、まさに世界へ向けての情報発信を行っています。

九州大学・芸術工学東京サイトは常時、芸術工学部／大学院などの案内や資料の閲覧サービスを行っており、セミナー、公開講座、学生や卒業生の作品展示、研究会なども実施しています。

▼ 詳しくはホームページをご覧ください  
[www.design.kyushu-u.ac.jp/g-parn/](http://www.design.kyushu-u.ac.jp/g-parn/)

# 在 学 生 作 品 紹 介

『技術の人間化』—— 芸工生は、在学中に何回この言葉を聞くだろう。

全国で初めての芸術工学部がこの地に誕生して40年を経た現在、芸術的感性と科学技術の融合から生まれた作品の数々が、新たな歴史のページを彩ります。変化する時代のなかで「技術の人間化」の理念を受け継ぐ、今の学生たちの活動の一端をご紹介します。



## WORK 01

### HIGH-FREQUENCY AWARE PIC/FLIP IN LIQUID ANIMATION

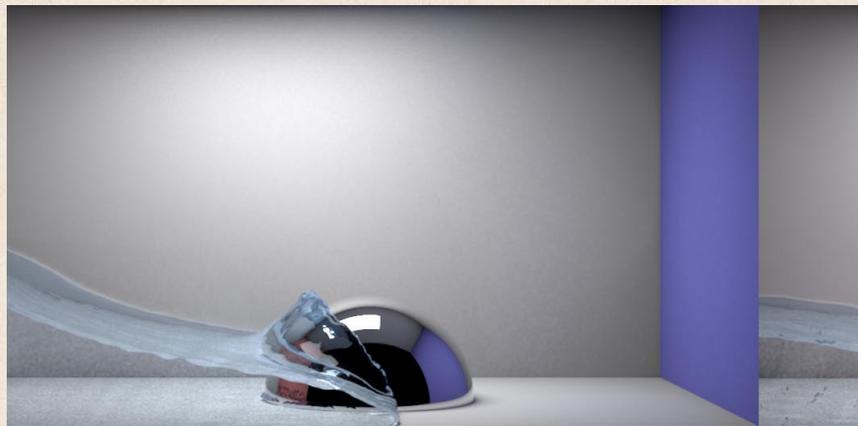
安東 遼一 ANDO Ryoichi

水の動きはコンピュータグラフィックスで再現する対象としては非常に難しいものです。これまでに多くの方法が提案されていますがまだ完全なものはなく、現在進行中の研究分野です。

そこで、写真のように勢よく打ち寄せ障害物にぶつかったときの水の動きを表現することを目的に、これまでの方法では難しかった水しぶきや薄膜状に広がる現象を計算する方法を開発しました。

いろいろなものにぶつかったときの水の動きをリアリスティックに描き出せるようになりました。

■ SIGGRAPH Asia 2010 (Seoul/Korea) で発表



WORK 02

書体デザイン「はねる」

日高 李衣子 *HIDAKA Rieko*

オリジナルフォント「はねる」は書体のウロコ・ハライ部分をはねるように強調したフォントです。明朝体においてウロコは山のような形が一般的ですが、明朝体の歴史の中でウロコ部分を上にはね上げるように書かれた書体がありました。この書体をモチーフとして、カタカナ・ひらがなのフォントを制作しました。またフォントに合わせて、映画『ティファニーで朝食を』のポスターを制作しました。

■ 日本タイポグラフィ年鑑2011学生部門ベストワーク賞受賞

ンワヲヤマルナクサカア  
 リ ミヒニナリキキ  
 ルユムコヌツスウ  
 し ヌヘネテセケエ  
 ヲロヨモホトソコオ

は  
 わ ら や ま は な た ち か あ  
 り り せ ゐ に ち し き い  
 る ゆ む ふ む つ す く う  
 れ め へ ね っ せ け え  
 ぞ ろ よ も ぼ の と ろ こ お

は  
 ね  
 る



WORK 03

NON STATIC HOUSES

笹田 侑志 *SASADA Yushi*

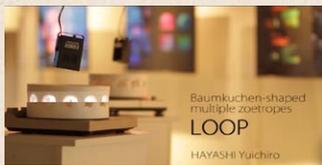
均質な幾何学に手を加え、移ろいゆく都市や外部環境を受容できる残余を建築内部へと持ち込む。にわか活気づく都市、時々刻々と色を変える空が住宅に変化をもたらす。そうした“静”と“動”を媒介する建築の提案。



## BAUMKUCHEN-SHAPED MULTIPLE ZOETROPES "LOOP"

林 裕市朗 *HAYASHI Yuichiro*

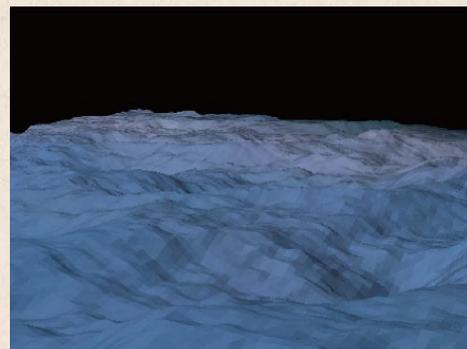
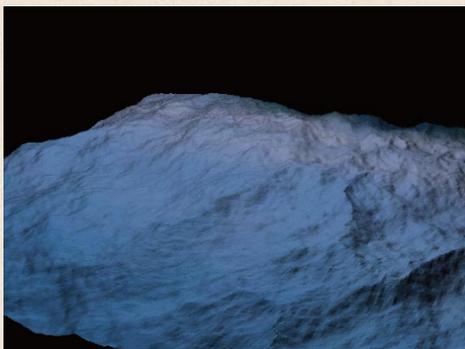
“LOOP”は、「日常の繰り返し」をテーマに制作した、ゾートロープというアニメーション装置です。紙帯の輪をbaumkuchenのように何層にも重ね合わせることで、層の中にアニメーションのひとコマとなる立体空間を作り出します。材料として主に紙を使用することで、CGのアニメーションとは違う、温かみのある作品に仕上げました。8台のゾートロープとストロボを円形になるよう設置し、インスタレーション空間を演出します。



## MOTION TEXTURE ANIMATION OF WATER SURFACE

富田 康之 *TOMITA Yasuyuki*

これは写真の中の海面や湖面を波立たせ、動かそう、という研究です。風が吹くと湖や海のような広い水面は波立ちます。そこで一枚の写真に写った静かな水面



## 閉鎖性水域における汚染を解決する 水中移動型エージェントの デザイン提案

平林 宗二郎 *HIRABAYASHI Soujiro*

閉鎖性水域における汚染を解決する水中移動型エージェントのデザイン提案を示す。複数の専門家に、工学とデザイン両視点からのアドバイスをいただき、それらを参考に新規性あるデザインを目指した。2010年11月に、提案プロダクトの前身ともいえるロボットが開発されており、十数年後の実現性は非常に高いと予想できる。

■ ロボメカ・デザインコンペ2010優秀賞

■ 九州デザイン六大学展 — 2011卒業・修了作品展 優秀賞



に対し、コンピュータグラフィックスの世界の中で思い通りの方向から思い通りの強さの風を吹かせ、波立てることができるシステムを作りました。複雑な流体計算と高速なインタラクションやグラフィックス処理の問題を解決する必要がありましたが、ちょっとした風神・雷神の気分を味わえるものができあがりました。

■ SIGGRAPH 2010 (Los Angeles/USA) で研究発表



## 波岩戸

濱谷 洋次 *HAMATANI Yoji*

波力による浸食と堆積を利用した建築。  
60年に渡る長期的なプロセスを見据え、周囲の生態系を乱すことなく浸食によって失われた砂浜を取り戻す。  
同時に、押し寄せる波の浸食によって生まれた空間は、浜辺で暮らしていた人々のコミュニティの場となる。  
経年変化するにつれ人々の建築としての行為は自然による偶然性による造形と組み合わせり、人間と自然の距離はより近づいていく。



## BIOELECTRI-CITY

大石 啓明 *OISHI Hiroaki*

Bioelectri-Cityは体の中のエネルギーを映像と音響で表現したインタラクティブパフォーマンスです。人間は体を動かすとその部位に微弱的な電圧が発生します。その電圧を筋電計といわれる生体センサーを用いて取得し、映像描画の計算式の変数や音響合成のパラメータに適応することで、パフォーマンスの動きによってリアルタイムにグラフィックやサウンドが変化します。

■ アジアデジタルアート大賞展2010、インタラクティブアート部門優秀賞受賞



WORK 09

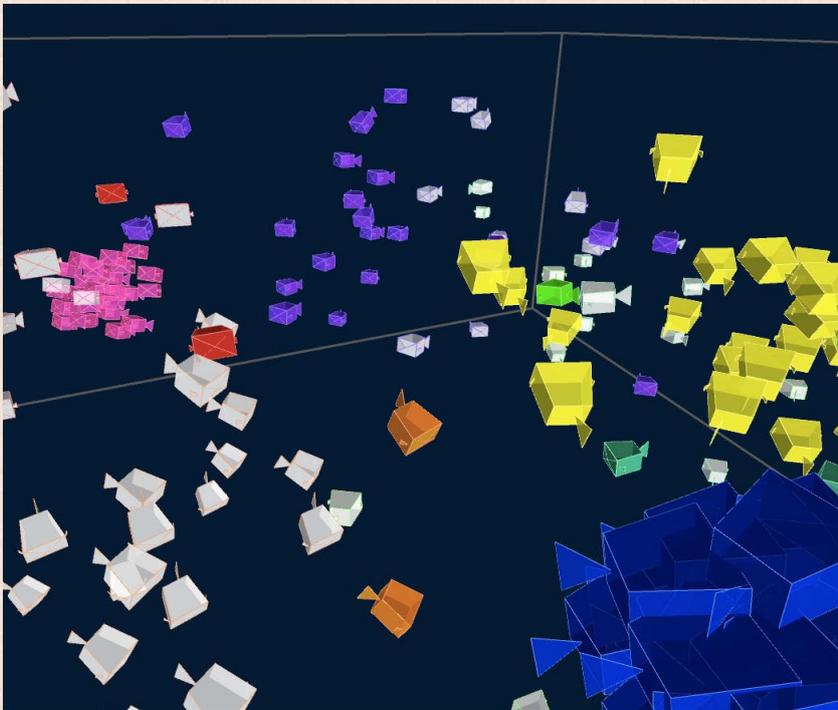
シェリープ

上田 悠介 UETA Yusuke

西村 英伍 NISHIMURA Eigo

末吉 可奈 SUEYOSHI Kana

子どもの睡眠を支援するロボット。朝になると、音や光、体全体を使って、一生懸命に子どもを起こし、夜になれば自身も蓋を閉じて寝てしまいます。それぞれロボット工学、発達心理学、感性科学を専攻する学生が各専門分野の知識を持ち寄り、人間とロボットの最適な関係を探ることを目的に共同で開発しました。大学が学生の自主的な活動を支援するC&Cプログラムに採択されたプロジェクトです。

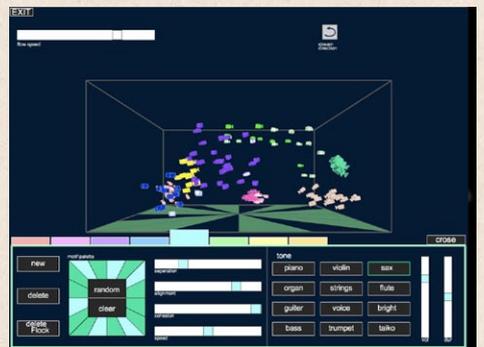


WORK 10

うんか  
雲霞の如し

土下 竜人 TSUCHISHITA Tatsuro

《雲霞の如し》は、魚の群れの動きを曲を演奏するためのアルゴリズムとして取り入れた、音楽作成・演奏ソフトウェアです。演奏者は水槽内で泳いでいる魚の群れの動きを制御したり、音色や発音する場所を決めたりすることによって音楽を構成していきます。音楽の西洋音楽的な要素(調性、拍節構造、和声、五線記譜法など)によらない楽曲を、誰でも手軽に作成・演奏できるようなソフトウェアを目指して制作しました。

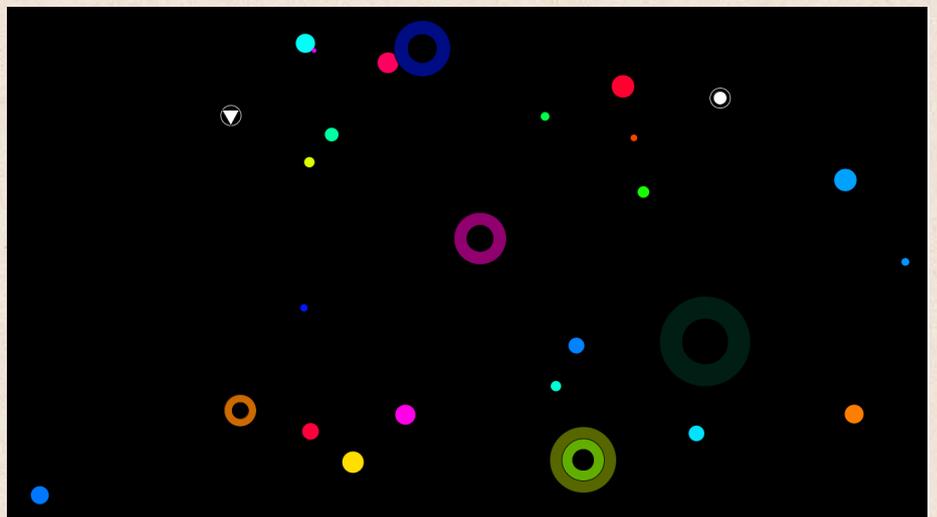


WORK 11

パラディーズ  
PARADISO

長濱 裕太郎 NAGAHAMA Yutaro

いろいろなものが自由にグルグルと飛び回っている世界をイメージしてこの作品を創りました。円の大きさが音量に、円の色が音高に、マークの種類が音色に、マークの位置がパンと対応しており、画面上を飛び交う円とユーザーが配置するマークとが衝突した際に音がなります。ひとつひとつの音もつ音色や響きに意識を向けていただければと思います。



# 大橋キャンパスのデザイン

**大** 橋キャンパスの中に入ると、建物の配置が平行でなく、一般の大学キャンパスと違っている、なにか計画に強い意図があったのだろうかと感じると思います。

大橋キャンパスは、新しい教育の理念のもとに新しい建物群が建てられました。このキャンパスの基本計画(建物とその配置、動線)は開学当時に着任した建築家の香山寿夫助教授(当時)が担当しました。これまでに我が国になかったデザイン教育(芸術工学)という全く新しい分野の教育研究にあっては、既存の計画手法にとらわれない、新しいキャンパス計画(建物自身とその配置)が不可欠でした。

香山のコンセプトは「コミュニケーション」です。学生と教員が講義だけでなく、演習等をおして議論を高め芸術工学を発展させる、これがコミュニケーションにより可能になるとの考え方によっています。学生と学生、教員と教員の場合も同様です。

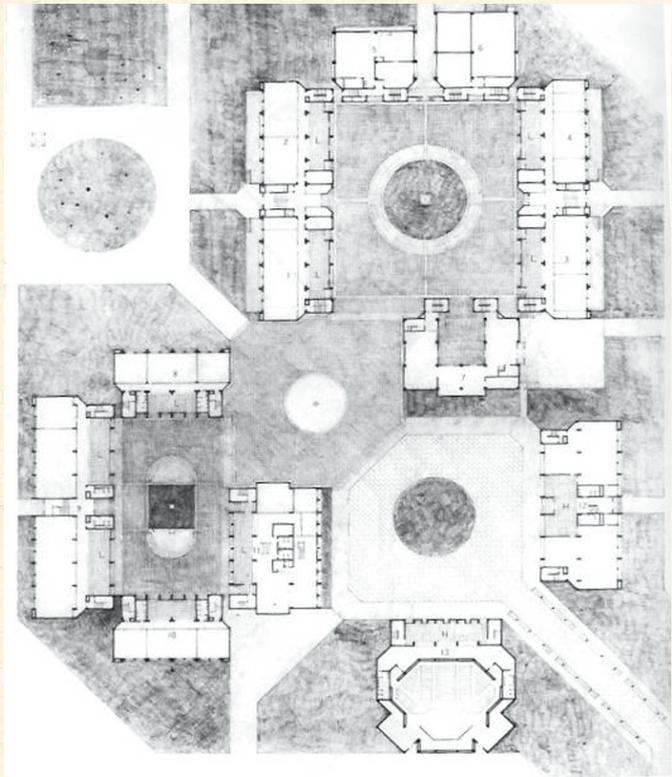
香山は、大橋キャンパスの計画にあたって、コミュニケーションの空間とその種類を次のようにとらえました。

- 対話によるフォーマル・コミュニケーションの場合  
→講義室、演習室等
- 学生と教員のインフォーマル・コミュニケーションの場合  
→ラウンジ
- 自由な集まりや集会のフリー・コミュニケーションの場合  
→中庭

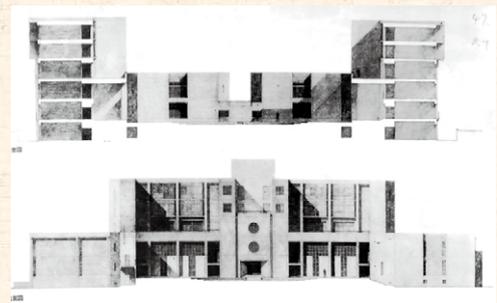
**次** に、建物の内部や外部で展開されるコミュニケーションを空間としてどのように組み立てたらよいか問題になります。大橋キャンパスの空間の特徴は、コの字型の建物配置と中庭の設置、45度の軸線(人間の主要動線)の3つにあります。香山の考え方は、中庭とコの字形の空間構成に関しては、「大学での活動を密度高くするためには空間の統合が不可欠であるが、内に閉じずに外部に開こうとする積極的姿勢をとるために、45度の軸線と、これに半分開かれた中庭を配置することが必要」と示されています。このようなコンセプトのもとに、45度軸に沿って中庭が配置され、これを半分囲むように建物が配置される独特の空間がつけられました。

この45度の軸線は、大学内だけでなく周辺地域との関係からも導かれています。「大学は市民のもとで、建物とキャンパスはその役割を果たすべき」との香山の考え方は、街とのつながりによって大学が誕生したヨーロッパの例に裏付けられています。

(九州大学名誉教授 片野 博)



▲香山によるスケッチ



▲計画時の配置模型

# 芸術工学部

SCHOOL OF DESIGN

## 環境設計学科

DEPARTMENT OF ENVIRONMENTAL DESIGN

14 ページ

## 工業設計学科

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

16 ページ

## 画像設計学科

DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN

18 ページ

## 音響設計学科

DEPARTMENT OF ACOUSTIC DESIGN

20 ページ

## 芸術情報設計学科

DEPARTMENT OF ART AND INFORMATION DESIGN

22 ページ

### 【理念・目的】

大学院に重点をおいた組織編成にともない、学部教育は、「芸術工学」の基本・基礎を十分に修得させ、社会的人材需要に応え、さらに大学院への進学の可能性を開くものとして重要です。幅広く深い教養と総合的な判断力を備えた創造性豊かな人材育成という社会的要請に応えるために、芸術工学の特性を踏まえた全学教育と専攻教育との有機的連携による学部教育を行います。その際、芸術工学の特性である総合性を学部学生の学習過程のなかで、具体的に身に付けます。

# 環境設計学科

DEPARTMENT OF ENVIRONMENTAL DESIGN

建築・都市などのあるべき姿を計画・設計する創造的学科



地方分権化という趨勢のなかで地域をどう再生してゆくか、  
グローバル化のなかで諸外国にも対抗できる競争力をもった設計をどう展開してゆくか、  
環境設計学科の役割はますます大きくなってゆくでしょう。

**「環境」とは  
総合的な概念です。**

私たちは建築、都市、まち、ランドスケープ、自然環境など、あるいはそれらの背景の仕組みなどを「環境」という総合的な概念でとらえています。法律上は建物、道路、公園はべつべつのものですが、私たち人間の生活は、それらを横断して切れ目なく連続的に展開しているからです。

**「設計」とは  
とても創造的なアプローチです。**

私たちは建物や町並みや公園を「設計」しますが、じつは、それらとおして「未来」をデザインしているのです。そのためには、芸術的センスのみならず、人間性への深い洞察、社会とその動向への正しい理解、自然科学へ筋道たった理解が不可欠です。この学科ではそれらを総合的に学びます。

**「フィールド」で  
実態にふれてみましょう。**

地域に密着した取り組みを国際的に展開しています。ロサンゼルス、アムステルダム、デルフト、パリ、ポルドー、バングラデシュ、シドニー、香港、沖縄、そして地元九州の福岡、黒木などの各種自治体において私たちの活動は展開しています。

## 環境設計学科で学ぶ3つの分野

### ■ 環境論



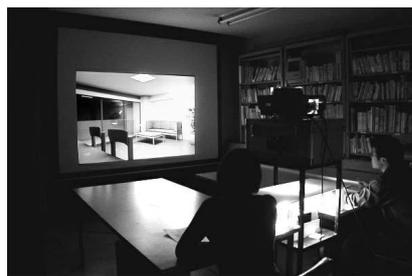
環境とはなにか、どうあるべきか、を考える理論的かつ基礎的な分野です。

### ■ 環境計画設計



さまざまな設計の対象を、実際にどう設計するかを探求する実践的な分野です。

### ■ 環境システム

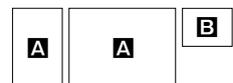


環境をつねに良好な状態に保つための仕組みを考える科学的な分野です。

## 4年間のカリキュラム

学 年	1 年	2 年	3 年	4 年	
なにを学ぶか?	まず教室を出て自分自身の目で、景観や建築を観察します。すぐれたデザインの実例を学びます。さらにCAD、スケッチ、模型制作などを学びます。	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。あるていど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す。またそれを可能にする、テクノロジー、社会、人間、歴史にかんする学問も修得します。	前学期では、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。	
なに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で、自分自身の問題意識が芽生えます。頭のなかで自由に図形を捉えたり、図や表で自分の考えを整理し表現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、特定の領域をくわしく調べ、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。	
演習科目	全学科目				
	基礎的な演習科目	図学 基礎製図 空間表現実習	基礎造形 (立体) 留学生のためのデザイン入門	ポートフォリオ管理 インターンシップ (学部)	インターンシップ (学部)
	講義とセットになった専門的な演習	芸術工学基礎演習 環境設計フィールド基礎演習 環境設計デザイン基礎演習	空間プロジェクト 空間デザイン論 建築プロジェクト 建築デザイン論	ランドスケーププロジェクト ランドスケープデザイン論 都市プロジェクト 都市デザイン論 主観評価法 デザイン文化論・演習	環境総合プロジェクト 環境総合デザイン論 デザインストラテジー基礎  卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ
専門の講義科目	デザイン史入門	構造理論 環境材料論 環境調整システム論 知覚心理学 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	歴史環境設計論 環境倫理学 環境情報論 構造システム論 環境形成史	建築空間設計論 設備計画論 構法設計論 建築生産 推測統計学 芸術文化環境論
教養教育科目		共通コア科目 コアセミナー 文系コア科目 理系コア科目 少人数セミナー 総合科目		(高年次教養科目) 学術英語A 学術英語B	
文系基礎科目		言語文化基礎科目 言語文化自由選択科目 言語文化古典語科目 健康・スポーツ科学科目			
理系基礎科目		共通基礎科目 個別基礎科目			
情報処理科目		情報処理演習V			

※卒業後の進路はP47を参照



**A**「環境設計フィールド基礎」など、つねにフィールドにおいて現実を自分の目で見ることを忘れません。  
**B**「建築プロジェクト」など設計課題では、つねに発表と対話により、議論しながらプロジェクトを発展させます。

# 工業設計学科

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

望ましい生活環境・製品を計画・設計する学科



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、  
各種の製品や空間など、生活の場を構成する諸要素と、  
それらの関係性、システムを総合的にデザインできる人材を育てていきます。

理想的な生活環境や製品のデザインを総合的に追求します。

快適な生活環境や使いやすい製品を計画・設計するためには、人間を理解することが不可欠です。工業設計学科では、人間の特性に、生理学、形態学、行動学の側面からアプローチすることで、科学的に人間理解を深めます。さらに、生活を取り巻く製品や空間をデザインするための、調査、分析、アイデア展開から

提案にいたる一連のデザインプロセスと表現の手法を学びます。また、質の高い製品をつくるためには、機能と強度を基本に、安全性、環境適合性、リサイクル性を考慮する必要があります。その基盤となるのが工学的な知識です。

「人・もの・環境」の関係性と仕組みをデザインします。

私たちの考えるデザインは、ものの色や形といったスタイリングだけではありません。小さな日用品から家具、輸送機器、さらに空間を含めた「もの」とそれを利用する「人」、それらを取り巻く「環境」の関係性に着目し、それぞれが理想的に機能する仕組みを含めてデザインを考えます。

## 工業設計学科で学ぶ3つの分野

### ■ 人間工学



人間・もの・環境系の理想的な関係を、人間特性の最新の知識と手法により科学的に追求する分野です。

### ■ インダストリアルデザイン



生活を取り巻く工業製品や空間を計画・設計し、それらを統合する仕組みをデザインする分野です。

### ■ 知的機能工学

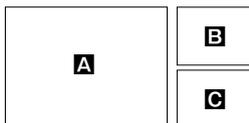


高度な機能を備えた機器やソフトウェアを設計・製作し、さらにその性能を的確に評価する方法を研究する分野です。

4年間のカリキュラム

学 年	1 年	2 年	3 年	4 年
なにを学ぶか?	工業設計学の基礎となる考え方や技術を講義と演習を通して学びます。デザインの歴史や理論、またものづくりを支える工学的知識、人間工学の基礎、さらに造形力や表現力を養う実技も行います。	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。
なにができるようになるか?	文化的側面、工学的側面からデザインへの理解を深めます。人ともとの環境の調和した関係をつくりだすための、論理的な思考と、それを表現する基礎的な描画やモデリングができるようになります。	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、より幅の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。
全学 基礎的な演習科目 講義とセットとなった専門的な演習	図学 基礎製図 芸術工学基礎演習 工業設計基礎演習Ⅰ 工業設計基礎演習Ⅱ	人間工学測定演習 インダストリアルデザイン基礎演習A インダストリアルデザイン基礎演習B 設計データ解析演習 留学生のためのデザイン入門 フィールド調査演習 工業設計プログラミング言語 機械デザイン演習	生体情報処理演習 コンピュータ援用演習 人間工学設計演習 計画設計プロジェクト演習 メカトロニクス演習 インターンシップ (学部)	工業設計プロジェクト研究 インターンシップ (学部)
		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 デザイン文化論・演習 生活機器造形論・演習 生活空間造形論・演習 情報理論 デザインシステム論・演習 主観評価法	デザインストラテジー基礎
				卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ
専門の講義科目	デザイン理論 人間工学概論 工業設計力学 デザイン史入門	生活機器デザイン論 聴覚生理学 生活空間デザイン論 知覚心理学 感性科学 働態学 福祉人間工学 生埋人類学 マシン・デザイン コンピュータ援用設計 ロボティクス 設計多変量解析 構造理論 インタラクションデザイン	人間工学設計法 知的財産論 工業設計数理 工業設計メカトロニクス 環境人間工学 人間工学研究法 機能デザイン論 システム工学 推測統計学	
教養教育科目	共通コア科目 文系コア科目 少人数セミナー 言語文化基礎科目 言語文化自由選択科目 言語文化古典語科目 健康・スポーツ科学科目	コアセミナー 理系コア科目 総合科目	(高年次教養科目) 学術英語A 学術英語B	
文系基礎科目				
理系基礎科目	共通基礎科目 個別基礎科目			
情報処理科目	情報処理演習V			

※卒業後の進路はP47を参照



**A**「工業設計プロジェクト演習」では、人間工学、デザイン、知的機能工学で学んだ知識を総動員してプロジェクトを進めます。

**B**演習科目では実践的な課題に取り組みます。写真は3年生対象の「人間工学設計演習」で、減量トレーニングを人間工学的に検証しています。

**C**2年生対象の「インダストリアルデザイン基礎演習」では、デザインを提案し、発表します。



# 画像設計学科

DEPARTMENT OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN

人と社会を結ぶ情報伝達の創造的なデザインを行う学科



私たちは情報の氾濫する社会に生きています。  
画像設計学科は、その中で、人と社会を結ぶ情報伝達のデザインを  
確固たる指針を持って行う優秀な人材を育てていきます。

「視覚」について基礎から考えます。

視覚情報を見やすく正確に、しかも美しく伝えることは、容易ではありません。まず、視覚についての深い理解が必要です。見るという行為には、人間の生理と心理と文化が複雑に絡み合っているのです。そして、その知識は、あらゆるデザインにおいて基礎をなすものです。

これからのデザインの可能性を切り開いていきます。

人と社会を結ぶ情報伝達のデザインの専門家には、これからどのような資質が求められるのでしょうか。私たちの学科では、客観性が重視される工学や科学に基づいて問題を考え、解決できる能力と、視覚情報を創造的に表現できる個性を2本の柱と考えます。これら2本の柱が、幅広い範囲の専門分野を学ぶことの

できる教育プログラムを通して、視覚についての深い理解と知識を身につけた1人1人のなかで支え合い融合するとき、豊かな多様性を持ったデザインの可能性が広がります。

## 画像設計学科で学ぶ3つの分野

### ■ 視覚学



私たちが視覚情報をどのように受容し、認識しているかを考える理論的な分野です。

### ■ 視覚芸術学



私たちが頭の中に描くイメージや情報を、視覚的に具体化する創造的な分野です。

### ■ 画像工学

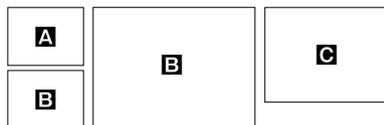
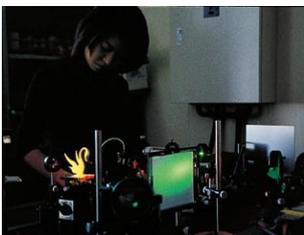


情報の画像表現を、システムとして計画し設計する科学的な分野です。

4年間のカリキュラム

学 年	1 年	2 年	3 年	4 年	
なにを学ぶか?	視覚学、視覚芸術学、画像工学の3つの分野の基礎を学びます。またデッサンや写真映像など、視覚芸術表現の基礎を演習を通じて学びます。	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のプロジェクト制作の理論まで、視覚情報のデザインに不可欠な専門的な学問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。	
なにができるようになるか?	視覚に関わる事象を幅広い視野で考え、基礎的な視覚表現ができるようになります。	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ることができるようになります。また、最先端の視覚情報の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。	
演習科目	基礎的な演習科目	芸術表現基礎 芸術工学基礎演習	画像工学プログラミング 留学生のためのデザイン入門		
	専門的な演習科目		画像メディア工学演習	視覚心理学演習 色彩学演習 画像論演習 拡張映像表現スタジオ演習 コンピュータアニメーション演習 グラフィックデザイン演習 メディア環境計画 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 画像処理演習 グラフィックアルゴリズム演習 コンピュータビジョン演習 画像表現工学演習	
	講義とセットになった専門的な演習			インターンシップ (学部) 主観評価法	インターンシップ (学部) デザイン戦略-基礎
専門の講義科目	基礎的な講義科目	デザイン史入門 視覚学Ⅰ 視覚学Ⅱ ビジュアルコミュニケーション基礎 画像工学基礎			卒業研究Ⅰ、卒業研究Ⅱ
	専門的な講義科目		視覚生理学 視覚心理学 色彩学 画像論 映像表現プロデュース論 デジタルイメージクリエーション論 グラフィックコミュニケーション論 メディア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 グラフィックアルゴリズム 知覚心理学 設計多変量解析	視覚伝達論 コンピュータビジョン 画像表現工学 推測統計学 システム工学	
教養教育科目	共通コア科目 理系コア科目 言語文化基礎科目 言語文化自由選択科目	コアセミナー 少人数セミナー 学術英語 A 言語文化古典語科目	文系コア科目 総合科目 健康・スポーツ科学科目	(高年次教養科目) 学術英語 B	
文系基礎科目					
理系基礎科目	共通基礎科目	個別基礎科目			
情報処理科目	情報処理演習V				

※卒業後の進路はP47を参照



**A** 1年生の基礎的授業では、美術館訪問や、スタジオでの基礎的な実習などで、基礎力を養います。  
**B** 「画像処理演習」などの工学実験では、画像処理や画像表示などの工学的手法を実験を通して、学んでいきます。  
**C** 「拡張映像表現スタジオ演習」などの演習では、企画から、プレゼンテーションまで、デザインを総合的に学びます。

# 音響設計学科

DEPARTMENT OF ACOUSTIC DESIGN

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



音響設計学科は、日本でただ一つ「音響」の専門教育を行っている高等教育機関です。  
これだけ総合的に「音」を学べるのは、世界でもここだけです。  
音に対する鋭い感性と深い知識とを備えた、音響設計技術者、研究者を養成します。  
「音」のプロフェッショナルを目指しましょう。

## 「音」を知り、「音」を極めよう。

音が生まれて、空間を伝わって、人間の心に届くまで、さらにはその背景にある科学、技術、社会、文化について学び、研究します。音楽的トレーニングを受けて、音に対する芸術的センスを身につけます。聴能形成訓練で、音響設計技術者として必要な感性を身につけます。将来、音響設計技術を支えるのは皆さんです。

## 「音」とつきあう術を身につけよう。

音は、情報の担い手であり、環境を構成し、文化を創造し、豊かな社会をつくり出します。そのような働きをもつ音と向き合い、音を理解し、音とつきあう手段を学び、研究します。音の文化を支える気概を持ってください。音楽制作、楽器製作、音響機器開発、メディア技術などを担う人材を育成します。

## 快適な「音環境」をつくりだそう。

音響設計とは、人間に適合した音環境を創造することです。人間の諸特性についての理解を深め、音を総合的にデザインする手法を学び、研究します。快適で豊かな社会を支える音環境を創造しましょう。騒音を制御し、コンサートホールをデザインし、音によって社会を豊かにすることのできる人材を育成します。

### 音響設計学科で学ぶ3つの分野

#### ■ 音文化学



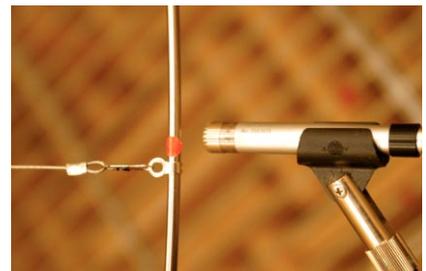
言語文化と音楽文化に関する領域に分かれ、音という媒体をととして人間の精神活動に深く関わる分野です。

#### ■ 音響環境学



音環境に対して人間的な側面から評価し、物理的な側面から解析、予測、制御に関して研究し、実践する分野です。

#### ■ 音響情報学



聴覚の生理・心理、言葉、音楽などの問題を扱い、音響信号を介した情報の流れを論理的・実験的に研究する分野です。

4年間のカリキュラム

学 年	1 年	2 年	3 年	4 年
なにを学ぶか?	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お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。
なに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、正確に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動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。
演習科目	基礎的な演習科目	サウンドデザイン プログラミング言語 留学生のためのデザイン入門 サウンド・パフォーマンス	インターンシップ (学部)	輪講 インターンシップ (学部)
	講義とセットとなった専門的な演習	音響理論演習 I 音響信号処理演習 電気工学 音響理論演習 II 音楽理論表現演習 音楽構造基礎演習 電子工学	主観評価法 デジタル信号処理演習 音響情報工学演習	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
専門の講義科目	西洋音楽史 デザイン史入門	聴覚生理学 言語学 知覚心理学 聴覚心理学 デジタル信号処理	音声学 聴覚医用工学 室内音響学 騒音環境学 音場解析学 聴覚認知論 音響機器論 音響情報工学	比較音楽理論 応用音響理論 設計多変量解析 推測統計学 非線形振動論 応用音楽学 楽器音響学 システム工学 情報理論
教養教育科目	共通コア科目 理系コア科目	コアセミナー 少人数セミナー	文系コア科目 総合科目	(高年次教養科目) 学術英語 B
文系基礎科目	言語文化基礎科目 言語文化古典語科目	学術英語 A 健康・スポーツ科学科目	言語文化自由選択科目	
理系基礎科目		共通基礎科目 個別基礎科目		
情報処理科目		情報処理演習 V		

※卒業後の進路はP47を参照



**A** 音と映像の効果的な情報伝達の方法を研究したり、学外組織との共同研究を通じて、音響の可能性を拡げる試みを行っています。  
**B** 「音響実験」では、実験とレポート作成を通じて科学的思考を養い、技術を身に付けます。

# 芸術情報設計学科

DEPARTMENT OF ART AND INFORMATION DESIGN

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



ユビキタスネット社会の基盤となるメディア環境をどのように生活環境として最適化するか、  
コンテンツを利用することによる経験価値をどう豊かにするか、  
筆やペンの代わりにプログラミングを表現技術として用いる芸術情報設計学科の役割はますます大きくなってゆくでしょう。

「芸術情報」とは  
美しいコンテンツを表す概念です。

世界中を覆いつくしたWWWネットワーク、文化財をデジタル化して保存するアーカイブス、オンラインコマース環境など、生活環境として身近になったメディア環境をユビキタスネット社会の基盤としてとらえます。これらメディア環境を構成する要素である機能コンテンツを設計する際には、利用するユーザの行動や経験を理解することが重要です。

「プロジェクト」をベースとした  
「ワークショップ教育」が特徴です。

芸術情報設計学科の教育は知識の一方的な提供ではありません。学生自ら課題を模索し、独自の解決案を描く力を養成しています。課題解決を最後までやり遂げるには強い動機づけが必要です。そのためプロジェクト演習では課題の社会的な背景やニーズを認識し、自らのモチベーションとマッチングさせます。ワークショップ形式で、自ら考えることで得られる体験的な知識の獲得により設計する力を養成します。

国際会議やメディア芸術祭を目指して  
「世界レベル」で発表しています。

卒業研究では造形表現による芸術作品の制作、博物館展示方法の設計、芸術作品の数理造形的な解釈など幅広いテーマ設定で作品制作や論文執筆に取り組みます。大学院進学を希望する学生も多く、修士研究、博士研究へと展開して、ハイレベル・ハイクオリティな国際会議やメディア芸術祭に選ばれるような研究が増えており、研究・作品は世界的に高く評価されるようになりました。

## 芸術情報設計学科で学ぶ3つの分野

### ■ 芸術文化論



グローバルな視野で芸術情報とはなにか、どうあるべきか、を考える理論的・文化的かつ基礎的な分野です。

### ■ メディア設計学



コンテンツ、ネットワーク、インタラクティブ、CG、データベースなどの設計を論理的かつ実践的に探究していきます。

### ■ 情報環境学

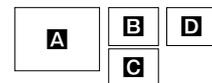


芸術情報の数理的解釈、プログラミングによるメディアの処理や表現技術を考える科学的な分野です。

4年間のカリキュラム

学 年	1 年	2 年	3 年	4 年
なにを学ぶか？	芸術表現の方法論と基礎技法、デジタルコンテンツ制作の一連の流れ、コンピュータの基礎概念とプログラミング等、芸術情報を構成する各分野の基礎を、演習を中心に実践的に学びます。	芸術情報を構成する各分野の専門的な知識を身につけます。また、造形表現、コンピュータグラフィックス、映像コンテンツに関する専門的な方法論、感性、技術を、演習を通じて修得します。	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、実社会で活躍中の方々を講師として招き、最先端の動向について理解を深めます。
なにができるようになるか？	表現活動を行うための下地が形成され、個人レベルで小規模な作品・コンテンツを制作できるようになります。また、コンピュータの基本的な仕組みが理解でき、ツールとして使いこなせるようになります。	専門的な見地から、芸術、文化、メディア、情報環境を理解・分析出来るようになります。また、最新デジタル技術を駆使した芸術性の高い作品・コンテンツの制作・企画が出来るようになります。	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。
演習科目	基礎的な演習科目	基礎造形 (平面) サウンドデザイン 留学生のためのデザイン入門		
	専門的な演習科目	デジタルコンテンツデザイン 芸術情報プログラミング言語・演習 芸術工学基礎演習	造形発想法演習 コンピュータグラフィックス演習 デジタルコンテンツデザイン演習	芸術情報プロジェクト演習 芸術情報総合演習 海外フィールドワーク 比較映画・演劇文化演習 芸術文化企画演習 インタラクティブインタフェース演習 Webコンテンツデザイン演習 情報科学演習 メディア情報処理 インターンシップ (学部)
専門の講義科目	デザイン史入門 コンピュータアーキテクチャ	文化比較論 演劇文化論 芸術文化環境論 コンピュータグラフィックス ネットワークサービスデザイン 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 知覚情報処理工学 情報数理概論 知覚心理学 設計多変量解析	空間芸術表現論 現代造形論 知的財産論 芸術文化施設論 ユビキタスメディア環境デザイン 計算機科学概論 主観評価法 推測統計学 システム工学	インターンシップ (学部) 卒業研究 I、卒業研究 II 芸術情報先端特別講義 デザインストラテジー基礎
教養教育科目	共通コア科目 理系コア科目	コアセミナー 少人数セミナー	文系コア科目 総合科目	(高年次教養科目) 学術英語 B
文系基礎科目	言語文化基礎科目 言語文化古典語科目	学術英語 A 健康・スポーツ学科科目	言語文化自由選択科目	
理系基礎科目		共通基礎科目 個別基礎科目		
情報処理科目		情報処理演習V		

※卒業後の進路はP47を参照



- A** 海外でのフィールドワークでは、世界の現代美術を体感できます。
- B** 芸術情報設計学科専用の高性能コンピュータ演習室、スタジオ、ハイビジョン編集装置などを使って演習、制作、研究に取り組みます。
- C** 「比較映画演劇演習」では映画や演劇について実践的に学びます。(嘉穂劇場の見学)
- D** 芸術情報プロジェクト演習では、自分たちの手で課題を発見し、探求し、解決していきます。

# 大橋キャンパス案内

**大** 橋キャンパスを歩いてみましょう。正門から都会的雑踏から離れ、静かな木立の中を進みます。キャンパスに入るプロローグのような場所(①)です。

木立を抜けると視界が広がり、建物は道とは45度ずれて配置されています。噴水(②)、その先にはキャンパスのシンボルツリーの大きな楠(③)が構えています。

大橋キャンパスには4つの中庭があります。それぞれは大きさや役割も異なり、多様な空間が体験できるようになっています。特に1・2号館と工作工房によって囲まれた中庭は、通称「フライパン」(④)と呼ばれ、各専門学科を芸術工学に結び付ける象徴の場になっていますし、普段はドライな広場ですが、学園祭の際は催し物が開催され活気のある空間となります。また、各広場は完全に閉鎖されず、建物の間の隙間があって、通路としての機能だけでなく、空間の変化が体験できます。

このように多様性に満ちた大橋キャンパスは、まさに香山が求めた芸術工学を発展させるコミュニケーション醸成の場といえ、他には例のないもので、人間的なスケールのなかで学園活動が行われています。さらに、都市化の激しい福岡の副都心の中で、緑のオアシスを周辺地域にも提供しています。

(九州大学名誉教授 片野 博)



# 大学院芸術工学府

GRADUATE SCHOOL OF DESIGN

## 芸術工学専攻

DEPARTMENT OF DESIGN

### デザイン人間科学コース

HUMAN SCIENCE

26 ページ

### デザイン人間科学国際コース (博士後期課程)

HUMAN SCIENCE INTERNATIONAL COURSE

26 ページ

### コミュニケーションデザイン科学コース

COMMUNICATION DESIGN SCIENCE

28 ページ

### 環境・遺産デザインコース

ENVIRONMENT AND HERITAGE DESIGN

30 ページ

### コンテンツ・クリエイティブデザインコース

CONTENT AND CREATIVE DESIGN

32 ページ

## デザインストラテジー専攻

DEPARTMENT OF DESIGN STRATEGY

34 ページ

### 【理念・目的】

21世紀に入り、社会の多様化、国際化が進む中で、技術の人間化を目指す人材は、一層柔軟な思考法を持ち、異文化への関心、評価の多様性への寛容さを持つとともに、人間への深い理解と科学・技術に関する高い能力および計画・設計への具体化能力を持つ必要があります。

本学府が、目的としている総合的設計とは、いくつかの学問的知識や技術の分野を単に寄せ集めるのではなく、実践としての設計分野と関連する基礎としての広範な諸学問分野の関係を調整し、技術的感性に基づいて「技術の人間化」を実現しようとする全人間的活動を意味しています。

このため、本学府は、「芸術工学専攻修士課程(4コース)」12講座、「芸術工学専攻博士後期課程(5コース)」16講座、「デザインストラテジー専攻」3講座の連携による大学院教育を行います。

# デザイン人間科学コース (修士課程・博士後期課程)

HUMAN SCIENCE

# デザイン人間科学国際コース (博士後期課程)

HUMAN SCIENCE INTERNATIONAL COURSE



21世紀COEプログラムにおける「国際招聘ワークショップ」での集合写真

## アドミッションポリシー

デザイン人間科学コース及びデザイン人間科学国際コースでは、人間の特性を科学的に探究し、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人材を育成することを目指しています。生理人類学講座では、人間の形態および生理特性を調べることによって、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。知覚心理学講座では、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。

生体情報数理学講座では、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。

そのために本コースでは、デザイン人間科学を目指す明確な動機があり、探究心が旺盛な学生を求めます。

## デザイン人間科学コース及びデザイン人間科学国際コースの3つの講座

### ■ 生理人類学

**人間の生理特性を深く理解し  
応用する能力を開発します。**

製品や環境が、人間の中枢神経系、自律神経系、内分泌系および免疫系の生理反応に及ぼす影響や、使いやすさの生理学的評価について考察できるような体系的な教育を行います。



日常生活動作（入浴、トイレ、食事、歩行等）の3次元動作解析が可能です。

### ■ 知覚心理学

**人間の知覚心理特性を深く理解し  
応用する能力を開発します。**

製品や環境が、人間の知覚システムに対してどのような課題を与え、知覚システムがそれをどのように解決するのかについて、体系的な教育を行います。



測定器で音の物理特性をチェックしながら、防音室で音声の聞き取りに関する実験を行っている様子。

### ■ 生体情報数理学

**数理工学的手法により人間特性を  
深く理解し応用する能力を開発します。**

人間特性のデータ処理や数理解析を行い、その結果に基づいて人間特性のモデル化や最適な環境設計を行うことができるようになる体系的な教育を行います。



技術・知識修得や資料作成・発表・議論等の能力開発を行うゼミ風景。

## ■ 養成人材像

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

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の養成

### 生理人類学

- 生理適応人類学特論 (E)
- 感性科学特論 (E)
- 音声情報学特論
- 生理情報システム学特論
- 環境人間工学特論 (E)
- 福祉人間工学特論 (E)
- 視覚生理学特論 (E)
- 聴覚生理学特論 (E)
- 生体ストレス人類学特論 (E)

### 知覚心理学

- 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)
- 応用色彩知覚学特論 (E)
- 心理物理学特論
- 認知心理学特論

### 生体情報数理学

- 応用情報数理論 (E)
- 計算機援用特論 (E)
- 視聴覚メディアプロセッシング特論
- 知能情報学特論 (E)
- 統計データ解析特論 (E)
- モデリング工学特論 (E)
- ヒューマンインタフェース特論
- パーチャルリアリティ特論
- 知的画像情報処理特論

### 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)

※デザイン人間科学国際コースの授業科目は、上記 (E) 記号がついた科目です。

## 人間特性を理解し応用する研究者・デザイナー

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



# コミュニケーションデザイン科学コース

COMMUNICATION DESIGN SCIENCE



## アドミッションポリシー

視聴覚情報が時空の制約を超えて大量かつ高速に流通し生活に不可欠な要素となった高度情報通信社会の中で、今、心を通い合わせるコミュニケーションのあり方が強く求められています。本コースはそのような視聴覚環境の創出を目標として、科学技術能力と芸術的感性を備えた人材を育成します。

視聴覚情報融合講座では、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。

音響情報伝達講座では、音情報源の機能や特性を体系的に学び、情報伝達の間を物理的に解析・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。

画像情報伝達講座では、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。

## コミュニケーションデザイン科学コースの3つの講座

### ■ 視聴覚情報融合

**視聴覚情報を効果的に融合する能力を開発します。**

視聴覚情報融合講座では、視聴覚情報の源としての言語、音楽、環境音、画像などについて体系的に学ぶとともに、視聴覚情報を効果的に融合するデザイン手法、それを具体化するためのメディアやシステムの構成法、それによって生まれた視聴覚文化のあり方などについて教育・研究を行います。



公共空間における音環境調査の様子。

### ■ 音響情報伝達

**音響情報の高度な解析・制御などに関する能力を開発します。**

音響情報伝達講座では、音を媒介としたコミュニケーションに関し、音情報源の機能や特性を体系的に理解するとともに、情報伝達の間を物理的に解析・制御することについて学び、人間にとって最適な音響情報伝達を可能にするために必要な教育・研究を行います。



音波伝搬の基本的性質を測定可能な音場、無響室。

### ■ 画像情報伝達

**画像情報の高度な処理・伝達技術に関する能力を開発します。**

画像情報伝達講座では、画像処理・解析、コンピュータビジョン、画像認識、画像生成アルゴリズムなど、画像工学のより先端的な基礎理論について学び、画像情報を処理、理解し、伝達するシステムの設計を可能にするために必要な教育・研究を行います。



画像マッピング（物体を切り出して他の写真に貼り付ける）技術。

## ■ 養成人材像

### 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

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

- 視聴覚情報融合デザイン特論
- 舞台芸術マネジメント特論
- 言語学特論
- 視聴覚メディアプロセッシング特論
- 多次元システム解析・構成特論
- 楽器デザイン特論
- 知覚心理学特論
- 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

#### 音響情報伝達

- 音響環境制御特論
- 音声情報学特論
- 音響信号処理特論
- 非線形振動波動特論
- 聴覚生理学特論
- モデリング工学特論
- 流体音響学特論

#### 画像情報伝達

- 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
- 知的画像情報処理特論
- 応用色彩知覚学特論
- 計算機援用特論

#### コース内共通科目

- 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

### 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

ENVIRONMENT AND HERITAGE DESIGN



私たちは、  
持続をデザイン  
しています

## アドミッションポリシー

環境・遺産デザインコースでは、フィールドワークに基づいた設計演習を中心とする実践的なプログラムを提供することで、環境・遺産としての建築・景観など空間のデザインとともに、その環境・遺産が未来へつながるための仕組みのデザインを遂行する専門性を身につけた、従来の建築学・造園学・都市計画学・考古学などの枠を超えた総合的な「環境・遺産デザイナー」を養成します。

そのために、空間的、時間的コンテキストの理解を基本とし、とくに遺産

理論講座では環境・遺産の価値を発掘し評価できる能力、環境・遺産マネジメント講座ではその価値を保全し活用できる能力、そして環境デザインテクノロジー講座ではその価値を技術面から向上させ創成できる能力の養成を目指した研究教育を行います。

本コースでは、この環境・遺産デザイナーを目指す明確な意志がある学生を求めます。

## 環境・遺産デザインコースの3つの講座

### ■ 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。



現代社会における人間にとっての環境と遺産の価値と意味を深く探求する分野です。

### ■ 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。

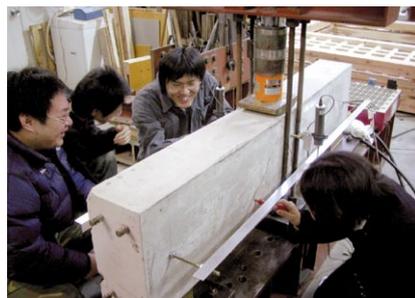


かけがえのない環境や遺産を、文化や国境を越えて未来へ手渡す仕組みを開発する分野です。

### ■ 環境デザインテクノロジー

**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。**

現代社会において環境・遺産の価値を維持し向上させる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・景観などの価値を持続させ、そこに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。



環境や遺産を現代に生かし、未来へ確実に手渡していくための技術を開発する分野です。

本コースは、過去から現在、未来へと受け継いでいく資産＝「環境・遺産」の価値を、文化の多様性を尊重しつつ、評価、保全・活用、創生していくデザイン能力の養成を目的とします。このような環境・遺産デザインが、人間による営為の生態的、空間的な調和をめざすと同時に、時間的な視野を持ち、異なる価値観にも配慮をもって行われるべきであるとの理念に基づき、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ます。

## ■ 養成人材像

### 環境・遺産デザインの関連実務や研究の能力開発を目指す方

#### 地域の資産である環境・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

- 自然・森林遺産論
- 田園・都市景観論
- 芸術・文化環境論
- 生活・デザイン文化遺産論
- 都市・建築遺産論
- メディア環境思想特論
- 遺産考古学
- 国際文化遺産保護法

##### 環境・遺産マネジメント

- 都市・建築遺産マネジメント
- ランドスケープマネジメント
- ツーリズムマネジメント
- 持続社会マネジメント
- 国際協カマネジメント
- 森林景観生態学特論
- 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

##### 環境デザインテクノロジー

- 生産システムデザイン
- 素材システムデザイン
- 統計学的調査分析法
- デザイン心理評価法
- 防災システムデザイン
- 地域熱環境工学
- 建築デザイン
- 次世代建築空間

##### 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
- インターンシップ ● 建築設計インターンシップ ● 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

### 将来の遺産を創造する環境・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

CONTENT AND CREATIVE DESIGN



## アドミッションポリシー

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ています。

芸術表現学講座では、芸術文化と歴史を深く理解し、それを現代社会に活かす力を備えた人材を育成します。そのために造形数理、美術、音楽、演劇、言語、文化史、哲学といった幅広い分野を体系的に関連づけながら

教育研究を行います。

デジタルコンテンツデザイン講座では、映像、音楽、メディア芸術の作品制作やその表現理論、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行います。

クリエイティブデザイン講座では、ビジュアルデザイン、インダストリアルデザインに関して幅広く実践的な教育・研究を行い、ものづくりと情報環境を支える創造力豊かな人材を育成します。

## コンテンツ・クリエイティブデザインコースの3つの講座

### ■ 芸術表現学

**芸術文化と歴史を理解し、現代社会に活かす能力を開発します。**

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

**メディア芸術などの作品制作や、革新的な表現技術を実現する能力を開発します。**

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。

### ■ クリエイティブデザイン

**ものづくりと情報環境をデザインする能力を開発します。**

クリエイティブデザイン講座は、情報環境のデザインであるビジュアルデザインの分野とものづくりを担うインダストリアルデザインの分野から成り立ち、記号環境やグラフィックのデザイン、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。



絵画の制作。



モーションキャプチャーによる人間行動測定実験を通じたコンピュータアニメーションの制作。



機能と美を融合したグライダーを制作するプロジェクト演習。

## ■ 養成人材像

### 高度なクリエイター、芸術文化の研究者を志向する方

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

- 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
- 比較映画文化特論
- 演劇学特論
- 現代芸術特論
- 舞台芸術マネジメント特論
- 生活・デザイン文化遺産論
- 視覚心理学特論

#### デジタルコンテンツデザイン

- 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
- 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

#### クリエイティブデザイン

- 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 ● クリエー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

### 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、インタフェース等)
- 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

DEPARTMENT OF DESIGN STRATEGY



## アドミッションポリシー ~こんな学生を求めています~

本専攻は、大学院芸術工学府がもつ「高次のデザイン」の教育理念のもとに社会が求める新たなデザイン人材像を追求し、ビジネスにおいてデザインを戦略的に推進するデザインストラテジストを育成します。したがって入学者には次のような資質が求められます。

- ①デザインストラテジストを目指す明確な動機があること
- ②デザインに関する専門的基礎知識を身につけていること
- ③デザインビジネスについての関心が高く、チャレンジ精神があること

- ④幅広い教養と柔軟な発想力、豊かな創造力があること
  - ⑤今後の社会形成に対する関心と洞察力、現状に対する分析力があること
- 上記の方針に基づき、デザインプロデューサーをはじめとするデザインストラテジストを目指す、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、人文社会系大学卒業生・大学院修了生、およびデザイン関連実務に携わる社会人を中心に幅広く門戸を開放します。

## ■魅力的な研究指導と教育 ~デザインの実践と理論を統合~

デザインストラテジー専攻は、社会に求められるより高い教育・研究効果をあげるために次のような体制をとっています。

- ①企業との連携、国や自治体との協力を重視し、共同研究、人材交流を推進するとともに、デザイン分野におけるニーズの掘り起こしを支援します。
- ②時代に即した実践的かつ効果的な指導体制を実現するために、デザイン専門団体や海外のデザイン系大学との連携を推進し、情報・人材・知識の交流を図ります。

## ■専門性を深化させるための3つの教育方針

- ①デザインプロデューサーをはじめとするデザインストラテジストとしての基本資質の養成
  - ②プロジェクトの社会的実践に必要なビジネス知識の修得
  - ③各自のデザイン分野を深化させ、関係領域を横断的に統合するための能力の育成
- これらをおしてデザインを戦略的に推進する知識と実践力をもった人材を育てていきます。

## デザインストラテジー専攻の3つの講座

### ■ 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修得します。

### ■ 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けるデザインストラテジー方法論を構築できる能力を修得します。

### ■ ストラテジックエクスペリエンス



情報環境を形成するデジタル映像デザイン、インタラクティブデザイン、リスニングデザイン、デジタルコンテンツ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連携をふまえたデザインストラテジー方法論を修得します。

## ■ 養成人材像

デザインストラテジストを目指す明確な動機を持つ方

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

- プロデューサー原論
- デザインイノベーション
- 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
- プレゼンテーション
- ビジネス財務
- デザイン知財国際比較
- デザインコンサルタント
- デザインリスクマネジメント
- デザイン産業事情
- デザインベンチャー

### ストラテジックアーキテクト

- 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

### ストラテジックエクスペリエンス

- 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
- 舞台芸術マネジメント特論

### 専攻内共通科目

- 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 ● 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 ● インターンシップ ● 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

### 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

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



# 教員・スタッフ

## ■デザイン人間科学部門

栢原 裕	教授	環境人間工学、生理人類学
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
山下 茂樹	教授	動物生理学
白石 君男	教授	聴覚医学
中島 祥好	教授	知覚心理学、音声信号処理
山下 由己男	教授	視覚光学、視覚心理物理学
坂田 年男	教授	数理統計学、多変量解析、計算代数統計学
深田 悟	教授	機械工学、機械力学・制御
樋口 重和	教授	生理人類学、光生物学、感性科学
村木 里志	准教授	福祉人間工学
金 亮奎	准教授	感性科学、生理人類学、神経科学
伊藤 裕之	准教授	知覚心理学
上田 和夫	准教授	聴覚心理学、聴覚認知心理学
高木 英行	准教授	知能情報学
角 俊雄	准教授	位相幾何学
能野 謙介	准教授	機械設計(CAD、CG)、強度解析(接着継手)
須長 正治	准教授	色彩・視覚科学
小崎 智照	助教	人間工学、生理人類学、生理心理学

## ■コミュニケーションデザイン科学部門

岩宮 眞一郎	教授	音響心理学、音響工学、音響生態学
板橋 義三	教授	比較言語学、接触言語学、地域言語学、言語変化類型論、福祉言語学
吉川 茂	教授	楽器音響学
河辺 哲次	教授	素粒子論、非線形現象論
坂本 博康	教授	画像情報工学
浦濱 喜一	教授	画像情報処理
福島 重廣	教授	画像情報工学
芦川 紀子	准教授	音楽学、西洋音楽史、音楽マネジメント論
鮫島 俊哉	准教授	音響工学
尾本 章	准教授	建築音響学
鍋木 時彦	准教授	音声情報処理
小野 直樹	准教授	デジタル画像の処理と認識
原 健二	准教授	コンピュータビジョン、パターン情報処理
高田 正幸	助教	音響心理学、音響環境学
若宮 幸平	助教	音声科学
河原 一彦	助教	音響工学、音響システム
井上 光平	助教	パターン認識、画像処理
吉永 幸靖	助教	画像処理、パターン認識

## ■環境・遺産デザイン部門

藤原 恵洋	教授	日本近代建築史学
石村 真一	教授	インダストリアルデザイン史
包清 博之	教授	緑地環境設計
富板 崇	教授	環境化学、建築材料
笹渕 祥一	教授	統計数学
近藤 加代子	准教授	環境政策、環境経済学、社会思想史
谷 正和	准教授	人類学
大井 尚行	准教授	都市・建築環境工学、環境心理学
吉岡 智和	准教授	建築構造
朝廣 和夫	准教授	緑地保全学
藤田 直子	准教授	ランドスケープエコロジー
岸 泰子	准教授	都市建築史
福島 綾子	助教	文化遺産保存
井上 朝雄	助教	建築構法計画

## ■コンテンツ・クリエイティブデザイン部門

石川 幸二	教授	現代彫刻
太田 昇一	教授	関数解析
源田 悦夫	教授	メディア芸術、コンテンツデザイン
中村 滋延	教授	作曲、メディアアート
竹田 仰	教授	バーチャルリアリティ
藤村 直美	教授	計算機ソフトウェア、コンテンツ工学
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
石井 明	教授	プロダクトデザイン(輸送機器、家電製品、日用品等のデザイン)、自動車の空気力学
古賀 徹	准教授	哲学、倫理学、美学、デザイン原論
米村 典子	准教授	美術史
矢向 正人	准教授	音楽学、音楽美学
北村 賢介	准教授	イギリス・ロマン派、及び比較文化
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
鶴野 玲治	准教授	コンピュータグラフィックス科学
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
竹之内 和樹	准教授	メカニクスデザイン
伊原 久裕	准教授	グラフィックデザイン
尾方 義人	准教授	プロダクトデザイン、インダストリアルデザイン、デザイン学
牛尼 剛聡	准教授	コンテンツ環境、WWW、データベース
知足 美加子	助教	彫刻
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
西田 紘子	助教	音楽理論、音楽美学、近代西洋音楽史

## ■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
土居 義岳	教授	西洋建築史
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
富松 潔	教授	インタラクションデザイン、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
脇山 真治	教授	マルチ映像、展示映像、プレゼンテーション
齋藤 俊文	准教授	広告文化デザイン
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
田上 健一	准教授	建築計画、建築設計
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
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
Hall Michael	准教授	英語、環境リスクマネジメント
鶴飼 哲矢	准教授	建築デザイン、都市デザイン
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デザインおよびエレメントデザイン
松隈 浩之	講師	デジタル映像デザイン
佐伯 謙吾	助教	空間計画、企画
藤 智亮	助教	機能設計工学

## ■教育支援スタッフ

今坂 智子	教務職員	(環境設計学科)
藤原 睦弘	技術専門員	(工業設計学科)
宮本 守久	技術専門員	(画像設計学科)
上妻 多紀子	教務職員	(画像設計学科)
鳥原 秀男	特定有期技術職員	(音響設計学科)
津田 三朗	技術専門職員	(工作工房)
笠原 和治	技術専門職員	(工作工房)
徳永 伸彦	技術専門職員	(工作工房)
平山 善一	教務職員	(情報基盤研究開発センター大橋分室)
岡 達也	技術専門職員	(情報基盤研究開発センター大橋分室)
洲崎 憲昭	技術職員	(情報基盤研究開発センター大橋分室)
山本 和彦	教授	(健康科学センター大橋分室)
山口 祥子	保健師	(健康科学センター大橋分室)
Remijn Gerard Bastiaan	准教授	(国際教育センター)

## 芸術工学の 教育研究組織の沿革

## 歴代の組織の長

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）設置期成会創立	
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	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		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 芸術工学専攻科廃止 昭和52年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	
1978		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		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		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		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 平成20年4月1日 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～
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	

# 施設紹介

## ■ 附属図書館芸術工学図書館

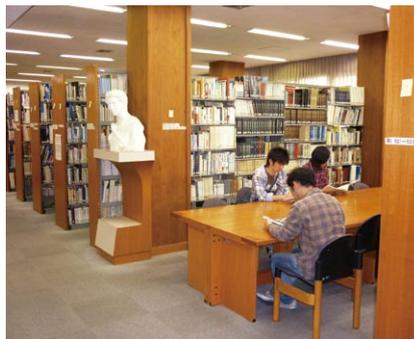
附属図書館芸術工学図書館は3階建てであり、館内の全ての業務を電算化しており、利用者は学生証、九大ICカード等で入館することとなります。

1階は、図書館資料の貸出返却を行う受付カウンターを中心として、検索、ブラウジング(一般雑誌)、新聞、参考図書のコーナーや貴重図書室(貴重図書、大型コレクション)などから構成されています。また、文献複写、情報検索などの利用者サービスも行っています。

2階は、開架図書閲覧室とし、芸術、工学、自然科学コーナーに分け、各コーナーに閲覧席を配置して、利用者の利便性を図り閲覧学習に最適な場所となっています。

3階は、雑誌閲覧室(学術雑誌)、セミナー室、開架図書(人文、社会科学コーナー等)のほか、ビデオ

室、ステレオ室、視聴覚室(AVブース等)からなり、研究セミナー、グループ学習、視聴覚機器利用などの図書館利用の多様化に対応しています。



## ■ 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は、芸術・デザイン分野における産学官連携の中核的拠点として、企業などとの共同研究・受託研究、デザイン・技術相談、学術情報の提供、および産学官連携・学術交流の推進をとおして、地域社会の発展と産業・社会振興に寄与し、また学内の学術研究に資することを目的としています。民間企業、地方公共団体などとの共同研究・受託研究の推進、TL(技術移転)・DLCL(デザイン・著作権移転)サポート、学術情報の提供、情報交流、学術調査の実施、先端技術教育や研究機会の提供、キャンパス・インキュベータ活動(産学連携共同研究室)などを、九大知財本部と連携して行っています。



## ■ 情報基盤研究開発センター 大橋分室

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。

この分室は、九州大学の学生であれば誰でも利用することができます。当然、皆さんも入学と同時に利用することができます。したがって、大橋分室のパソコンを利用して電子メールを使ったり、ワープロ、表計算、図形、アニメーションなどのソフトウェアを利用することができます。

大橋分室のシステムは、授業で使うだけでなく、皆さんの都合のいい時間に利用することができます。わからないことは分室に尋ねて行けば職員が親切丁寧に対応してくれます。



## ■ 環境適応研究実験施設

環境適応研究実験施設(総床面積744m<sup>2</sup>)は、気圧、酸素濃度、温度、湿度、照明、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実験施設である。学術的基礎研究をはじめ、多くの企業との共同研究、工業設計学科の卒論研究や演習科目等の教育研究に使われています。



1. 全景 2. 森林浴の効果に関する研究  
3. 消防服開発のための研究

## ■ 工作工房

立ち並ぶ工作機械、うなりを上げる丸鋸、火花を飛ばすグラインダーや溶接機。工作工房は、一見雑然とした工場のようにも見えますが、数多くの造形作品が生まれる場所なのです。事実、大橋キャンパス内にあるモニュメントやオブジェ、建築をはじめとしたプロダクトやインテリアのコンペモデルも、その大半がこの作業場で産声を上げました。芸術工学部に入学した皆さんは、この工房で、基礎造形から各学科専門の実験機器の製作や実習課題、卒業研究にいたるまでのさまざまな実体物の制作を行います。紙、木材、石、鉄といった身近な素材を使い、基礎的な工作技術と、加工のプロセスを学ぶことによって、形や素材に関する感性を豊かにし、さらに専門課程の課題制作をとおして、イメージを具体的な形にするという設計「デザイン」の在り方を、体験的に学ぶこととなります。小さなステーションリーやテーブルウェアから、都市を囲むランドスケープアーキテクトまで、創造される物の大きさは変わっても、ここで生まれる作品は、どれも一人ひとりの個性と才能の原点であり、努力の結晶なのです。工作工房は、そんな皆さんの制作をバックアップする場所であり、感性を育み、個性や才能を開花させる土壌でありたいと思っています。



## ■ 多次元デザイン実験棟

多次元デザイン実験棟は、学生のあいだでは通称「多次元」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、外界とは全く異質の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



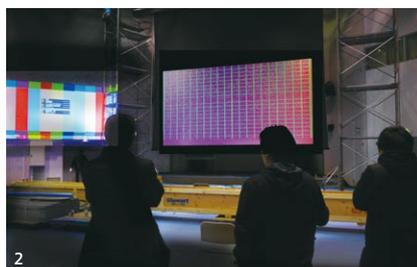
空間といえるでしょう。

ここでは、一般的なホール機能として学内の諸行事に利用されるほか、各種講演会、研究発表にも活用されています。

また、4つの基礎実験室では、各学科独自の総合的な基礎研究が行われています。

学生にとっての「多次元」は、総合的な実験や研究を行う場であると同時に、学園祭時には空間構成というイベント会場になったり、またコンサート会場になったり、また演劇の特別な舞台をしつらえる場所、オーケストラの練習場などにもなっています。

すべてのクリエイティブなパワーを発揮するための特別な空間として提供されているこの実験棟は大橋キャンパスのひとつのシンボルとなっています。



1. 多次元デザイン実験棟 2. 4K高品位デジタル映像システムを使った学術発表会

## ■ 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1日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、次の活動を行っています。

- 芸術的感性と論理的思考を融合させた芸術的・科学的に高度な表現技術についての教育研究に関すること。
- 人間の感性情報を科学的に捉え、処理し、デザインに結びつける教育研究に関すること。
- 芸術的感性と諸科学との融合による学際的研究の企画及び実施に関すること。
- 研究成果の発表及び産業界への普及に関すること。
- センターの学際的研究成果の国際社会および地域社会への普及に関すること。

## ■ 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、次のような施設・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。

- 多面撮影用スタジオ  
球面のホリゾントを持った本格的デジタル写真対応のスタジオであり、各種照明条件のプログラミングが可能。
- 3次元デザイナ  
世界でも十数台しか稼働していない人体計測用の大型立体形状デジタル記録装置。
- モーションキャプチャ装置  
人間などの対象に装着された複数の赤外線発光装置から、それぞれの3次元位置情報を取り出すことができるシステムで、リアルタイムアニメーションへの対応が可能。
- 専用コンピュータ装置群  
さまざまなコンテンツ制作に対応した高速グラフィックスコンピュータおよびマルチメディア関連ソフト、出力装置。



# 学生生活案内・支援

## ■ サークル活動

### ●芸術工学部 文化系サークル

フィルハーモニー管弦楽団、軽音楽部、映画研究会、テーブ・レポート・プレイ、JAZZ すきもの会、空間音楽研究会、フォークソング部、フォトちゃんズ(写真部)、演劇部、Voice Academy、照明屋、生音部、マイバラード部、BUG PROJECT、SOLA、レク ラ ブ、GP、KID-guide、ANIMA Production、留学生協議会、impression!、吹奏楽団



### ●芸術工学部 体育系サークル

硬式庭球部、バスケットボール部、バレーボール部、ラグビー部、格闘技研究会、バドミントン部、合気道部、フットサル部、蹴球設計、Plan-O-Blast、テニこん、芸工名球会



## ■ 学生寄宿舎

### ●松原寮

学部男子学生及び大学院男子学生のために鉄筋4階建て(一部3階建て)収容人数300人(1室2人)の松原寮があります。

〈1ヶ月の経費〉

- 寄宿料 700円
- 電気・水道代等の経常費(約4,300円)

### ●貝塚寮

全女子学生のために、箱崎地区の北端に、鉄筋4階建て、収容人数78人(1室2人)の貝塚寮があります。

〈1ヶ月の経費〉

- 寄宿料 700円
- 電気・水道代等の経常費(約4,500円)

### ●九州大学 文化系サークル

英語研究部(E・S・S)、囲碁部、演劇部、音楽鑑賞部、化学研究部、ギターアンサンブル、軽音楽部ジャズ研究会、混声合唱団、書道部、将棋部、吹奏楽団、生物研究部、探検部、男声合唱団コールアカデミー、地学研究部、フィルハーモニーオーケストラ、文芸部、邦楽部、放送研究会、ボランティアサークル、落語研究会、美術部、SF研究部、法律相談部、映画研究部、会計学研究部、グリーンクラブ、茶道部(裏千家)、茶道部(表千家)、タップダンスサークル、鉄道研究同好会、能楽部、バンド同好会、百人一首愛好会、フォークソング部(Q-FOLK)、舞踏研究部、漫画研究部、マンドリンクラブ、ロック研究会(Be-Rock)、国際文化交流会、ディベートクラブ(QDC)、Planet-Q、物理研究(パソコン)部、国際親善会、鳥人間チーム、ICPCチャレンジ部、民族舞踊研究会、マジックサークル、アニメーション研究会、模型部、環境サークルEcoa(エコア)、ピアノの会

### ●九州大学 体育系サークル

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

### ●井尻寮

男子学生のために大橋地区からおよそ2kmはなれた福岡市南区井尻に、鉄筋4階建て、収容人数110人(1室1人)の井尻寮があります。

〈1ヶ月の経費〉

- 寄宿料 4,700円
- 共益費 4,750円
- 居室電力使用料

※各居室において寮生が使用した電気代



## ■ 厚生施設棟

厚生施設棟1階が食堂、売店、2階が健康科学センター大橋分室になっています。1階の食堂は午前11時30分から午後2時まで、売店は午前10時から午後7時まで営業しています。2階の健康科学センター大橋分室には医師と看護師が常駐していますので、健康相談やカウンセリングなどお気軽にお越しください。



## ■ サークル施設棟

サークル施設棟は主として体育系サークルの部室として使用されています。また、2階には合宿室があり、各種備品等が備え付けられています。



## ■ グラウンド・テニスコート・体育館

体育施設、課外活動施設として、ナイター設備を備えたグラウンド、2面のテニスコートおよび武道場としての機能を備えた体育館があります。これらの施設は、土、日曜日等の休日には、本学の学生、教職員のみならず地域住民の方にも開放しています。



## ■ 国際交流会館

### ● 井尻留学生会館

西鉄井尻駅から徒歩5分、JR笹原駅から徒歩10分の場所で、学生寄宿舎の井尻寮と同じ敷地内にあります。建物は5階建てで、留学生用居室59室、研究者用6室があり、単身者のみ入居できます。

〈留学生1ヶ月の経費〉

- 寄宿料 4,700円
- 共益費 3,200円
- 光熱水料 各居室における電気等の使用料  
※その他入居時に、清掃費(退去時業者へ依頼する費用)として7,000円が必要です。

### ● 香椎浜留学生会館

西鉄バス停留学生会館前から徒歩1分、JR千早駅から徒歩20分、西鉄宮地岳線千早駅から徒歩20分のところにあります。建物は5階建てで、単身室140室、夫婦室30室、家族室30室があり、留学生のみが入居できます。

〈留学生1ヶ月の経費〉

- 寄宿料 単身室5,900円、夫婦室11,900円、家族室14,200円
- 共益費 1,300円
- 光熱水料 各居室における電気等の使用料  
※その他入居時に、清掃費(退去時業者へ依頼する費用)として単身室7,000円、夫婦室14,000円、家族室15,000円が必要です。

### ● インターナショナルレジデンス

香椎浜留学生会館と同じ敷地内にあります。建物は8階建てで、留学生用として単身室30室、夫婦室9室、家族室4室、研究者用として単身室18室、夫婦室7室、家族室2室があります。

〈留学生1ヶ月の経費〉

- 寄宿料 単身室5,900円、夫婦室11,900円、家族室14,200円
- 共益費 1,300円
- 光熱水料 各居室における電気等の使用料  
※その他入居時に、清掃費(退去時業者へ依頼する費用)として単身室7,000円、夫婦室14,000円、家族室15,000円が必要です。



国際交流会館

## ■ 諸制度

### 【1】学費等

授業料は、毎年度において、前期および後期の2期に区分し、それぞれの期において年額の2分の1に相当する額を、前期分は4月末、後期分は10月末までに納付しなければなりません。また、在学中に授業料が改定された場合は、改定時の授業料を適用します。

入学科	282,000円(予定額)
授業料	535,800円(年額)(予定額)

### 【2】入学料免除・徴収猶予および授業料免除制度(詳細はしおりを参照ください。)

#### ①入学料免除について

特別の事情があると認められる学部学生を対象として、学生からの申請に基づいて、選考の上、入学料が免除される制度があります。

#### ②入学料徴収猶予について

経済的理由により納付期限までに納付が困難であり、かつ、学業優秀と認められる場合などに、学生からの申請に基づいて、選考の上、本学が定めた期日までの間、入学料の徴収を猶予される制度があります。

#### ③授業料免除について

経済的理由などにより、授業料の納付が困難で、かつ、学業成績が優秀な場合、学生からの申請に基づいて、選考の上、学期(前期または後期)ごとに授業料を免除する制度があります。免除額は原則として納期分の授業料の半額となります。

### 【3】奨学金制度

#### ①日本学生支援機構

人物、学業ともに優秀で、かつ健康であり、経済的な理由により修学が困難であると認められる学生に学資の貸与を行う制度があります。

第1種奨学金	自宅通学 45,000円	無利息
	自宅外通学 51,000円	
第2種奨学金	3、5、8、10、12万円から選択	卒業後年3%未満の利息

#### ②その他の奨学金

地方自治体・民間奨学団体などにおいて、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、学資を給与・貸与する団体があります。

### 【4】学生教育研究災害傷害保険制度

学生の教育研究活動中の災害傷害事故に対する補償救済制度があります。

# 学術交流

## ■ 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交流協定締結をかわきりとして、積極的に国際交流活動の推進を図っています。また、あわせて学生交流に関する覚書をとり交わした大学には、交換留学の途も開かれていますので、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た人材が育成されるものと期待しています。

国際交流活動の内容としては、交流協定に基づ



ユトレヒト芸術大学アート・メディア・テクノロジー学部(オランダ)と学術交流協定調印



国民大学校建築大学(大韓民国)と学術交流協定調印

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及び学生との交流活動も活発に行われています。

### 国際交流協定締結校(部局間)

大学名	学術交流協定 締結日	大学名	学術交流協定 締結日
※ カリフォルニア州立ポリテクニク大学ポモナ校(アメリカ合衆国)	1990(平成 2). 6. 7	南京理工大学機械工程学院(中国)	2006(平成18). 1.25
※ ミラノ工科大学(イタリア)	2002(平成14). 2.28	※ ダルムシュタット科学技術大学デザイン学部(ドイツ)	2007(平成19).10.10
※ 東西大学校(韓国)	2003(平成15). 2.17	ラフバラー大学理学部(イギリス)	2007(平成19).11.28
カタルーニャ工科大学(スペイン)	2003(平成15). 6.23	※ 国民大学校建築大学(韓国)	2008(平成20). 3.18
ロイヤル・カレッジ・オブ・アート建築デザイン学部(イギリス)	2003(平成15). 6.30	ユトレヒト芸術大学アート・メディア・テクノロジー学部(オランダ)	2008(平成20). 9.25
※ カールスルーエ造形大学(ドイツ)	2003(平成15). 7.24	※ 国民大学校造形大学(韓国)	2009(平成21). 2.11
ルンド大学工学部(スウェーデン)	2003(平成15). 8.18	※ 韓国科学技術院(文化技術大学院)(韓国)	2009(平成21). 3. 4
ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、ヘレン・ハムリン・リサーチセンター(イギリス)	2004(平成16). 3.24	※ ケルン応用科学大学文化学部(ドイツ)	2009(平成21). 8.31
※ パリ・ラ・ヴィレット建築大学(フランス)	2004(平成16). 6.28	ベルフォール・モンペリヤール工科大学(フランス)	2009(平成21). 9.21

※印は、学生交流に関する覚書締結校  
注) データは全て平成23年5月1日現在

## ■ 交換留学と単位互換の制度

本学部は、カリフォルニア州立ポリテクニク大学ポモナ校(アメリカ合衆国)、ミラノ工科大学(イタリア)、東西大学校(韓国)、カールスルーエ造形大学(ドイツ)、パリ・ラ・ヴィレット建築大学(フランス)、ダルムシュタット科学技術大学(ドイツ)、ユトレヒト芸術大学(オランダ)、国民大学校造形大学(韓国)、韓国科学技術院(文化技術大学院)(韓国)、ケルン応用科学大学文化学部(ドイツ)、ベルフォール・モンペリヤール工科大学(フランス)とのあいだで結んだ交流協定により、学術研究などの交流のほかに、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す。

留学期間は1年以内で、これまでの派遣および受入れ留学生数は、カリフォルニア州立ポリテクニク大学ポモナ校(派遣44名、受入35名)、ミラノ工科大学(派遣12名、受入15名)、カールスルーエ造形大学(派遣3名、受入6名)、パリ・ラ・ヴィレット建築大学(派遣8名、受入9名)、ダルムシュタット科学技術大学(派遣3名、受入6名)、ユトレヒト芸術大学(派遣6名、受入3名)、ケルン応用科学大学文化学部(派遣1名、受入3名)、ベルフォー

ル・モンペリヤール工科大学(派遣0名、受入1名)です。



韓国でのユーザー・エクスペリエンス国際フォーラム風景

# 学生生活

**入学式**  
午後は芸工キャンパスへ



**入学後の各学科の説明会**  
あんかドキドキするな～



大橋キャンパスでは  
**花見もできる!!**  
しかし、花より団子!!

受験生に好評の  
**オープンキャンパス**



那珂川の  
**川下りイベント**



芸工祭のハイライト  
**火祭り**



留学生による**芸術祭**  
国際交流もマカんです。



**作品合評会**  
(環境設計学科)  
極度に緊張する瞬間です。



芸工祭の  
**外国料理コーナー**



**ソーラーカーの製作**  
(工業設計学科)



九州芸術工科大学の  
名は学内に残る

**卒業制作展示会**  
ゴールではない、ひとつの通過点だ!!



メシは授業より楽し!?



**学外ゼミ**  
ただの遠足のような……

# 年間スケジュール

4

April

»

5

May

»

6

June

»

7

July

»

8

August

»

9

September

»

- 入学式
- 新入生歓迎コンパ
- 新入生合宿研修

- どんたく祭り

- オーケストラ定期演奏会

- 井尻寮祭

- 前学期定期試験

## 4 入学式(4月初め)

新入生にとって最初に催される行事が、入学式です。



## 4 新入生歓迎コンパ(4月)

学科ごとに歓迎コンパが行われるため、学科独特の個性あふれるコンパが開かれ、自分の違った面の人格を発見できるかもしれません。先輩と親しくなることができ、勉強や遊びを含めた学生生活の楽しさを聞くことができます。1年生が主役ですが、楽しみにしているのは先輩のほうであり、1年生にとっては期待と不安に満ちたコンパとなることは間違いのないでしょう。

## 4 新入生合宿研修(4月)

新入生全体の親睦をはかるために学科ごとに行われるのが1泊2日の合宿研修です。初日は討論会などが行われ、夜にはフランクな雰囲気の中で班別討論会が行われています。入学して間もないため友達も少ないが、一晩をともに過ごすことで、お互いに分かります。夜の交流では上級生チューターを交え、さまざまな話も聞いて、授業の攻略方法も教えてくれる…かもしれません。

## 5 どんたく祭り(5月初め)

例年、九州芸工大の学園祭は6月初めごろに行われていましたが、平成15年10月に九州大学と統合したことにより、九州大学大橋キャンパス「芸工祭」として、11月に開催することとなりました。例年では、学園祭前のイベントとして参加していましたが、この記念すべき「芸工祭」を強力にアピールするため、日本で最も多くの人が集うといわれる「博多どんたく港祭り」のステージとパレードに火祭りどんたく隊として参加します。学園祭に携わる学生約100名が横幅8メートルの横断幕を張り、学園祭の目玉である火祭りの太鼓に合わせ行進する様は、他団体と比べても異色を放ち、どんたく会場を沸き上がらせます。



## 6 オーケストラ定期演奏会(6月)

毎年6月頃に福岡市内で定期演奏会が開かれます。団員は芸術工学部のみならず、九大の他学部や他大学からもたくさん集まっています。個性豊かな人たちがかりですが、「音楽が好きだ」という気持ちのもとで一つの音楽を創っています。フィルハーモニー管弦楽団は芸工大創立の翌年から、今も変わらず大橋キャンパスで活動を続けている最も歴史の古いサークルの一つです。この他にも学内演奏会やアンサンブル大会など様々な活動を行っています。



## 7 井尻寮祭(7月)

のんびりとした時間を過ごす、井尻寮の寮祭。寮の敷地にテントや舞台を組んで、生演奏を楽しんだり露店で食べ物を買ったりバザーで安い買い物をしたり…。この日は学生はもちろん、近所の人や職員さんまでやってきて、みんなでのんびりします。



## 8 前学期定期試験(8月上旬~8月中旬)

テストが夏休み前になったので、夏休みは心おきなくエンジョイできる、と考えた人は多いいなかったと思います。テストの時期に関係なく、みんな夏休みをエンジョイしていたから？

10  
October



11  
November



12  
December



1  
January



2  
February



3  
March



● 勸進

● 学園祭

● 後学期定期試験

● 卒業式

### 9 学園祭準備期間(9~11月)

他大学の学園祭とは一味も二味も違う「芸工祭」、それは本番当日に限った話ではありません。学園祭に向けての準備期間、通称学祭期間というものが存在し、数ヶ月前から全企画が厚生棟で活動(生活)を開始します。工房使用の大きかりな作業や、イントレという舞台組などもします。厚生棟は、みんなのたまり場と化し、作業以外にも楽しいイベントが盛りだくさんとなります。この期間中に友だち、先輩の知り合いが一気に増え、非常に強い仲間意識も生まれます。



### 10 勸進(10~12月)

「かんじん」と読みます。何でもよいことを勧める、という意味があるらしい。年1回、教員と学生の双方から講演会、映画会、音楽会等の企画を出し合っており、学生の教養向上に努めるという、全学的な行事であり、他にあまり類のない芸術工学部独自の企画方式です。



### 11 学園祭(11月中~下旬頃)

学園祭本番学内は活気にあふれますが、「芸工祭」ならではのものと言えば、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と観客の想像をはるかに超えるものを作り出す企画があります。また、学園祭を案内するクリエイティブなパンフレットを作成する企画があり、そして全企画を統括するのが学園祭実行委員です。「芸工祭」の一番の目玉は学園祭最終日、火祭り隊を中心に、学内だけでなく一般の人もまきこんで、何百人もの人が3時間踊り続ける火祭りです。この時、「芸工祭」はクライマックスを迎え、みな燃え尽きるのです。



### 2 後学期定期試験(2月上旬)

### 3 卒業式(3月下旬)

人生の門出ともいえる卒業式。他学部と合同で行われています。



### 年中 体育系サークル

大橋キャンパスの体育系サークルは近年種類も増え、活動が盛んになっています。また、大橋キャンパスにしかない変わり種のサークルもあります。そのひとつが格闘技研究会(通称格研)です。その姿を一度目にした者はみなはまってしまいます。他にもさまざまなサークルがありますが、共通するのは、楽しむことを忘れない活動だということ。体を動かすことが好きなら、体育系サークルに入るべきです。

### 年中 文化系サークル

大橋キャンパスでは、年間を通じて頻りに文化系サークルのイベントが開かれます。それは音楽系サークルのライブであったり、映像作品の上映であったり、演劇であったりしますが、そのようなサークル活動のためと称して大学からさまざまな高価な機材などを借りられることは、この学部の大きな強みでしょう。なかには骨董品のような機材を引っ張り出してきて使いこなす強者もいます。また、照明専門のサークルや音響専門のサークルがイベントの素敵な空間づくりを演出してくれる点も忘れてはならないでしょう。

# 芸術工学部概要

## ■平成22年度及び23年度の入学者選抜状況

		芸術工学部															合計
		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			
		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	
平成22年度	募集人員	27	10	37	32	15	47	19	18	37	32	5	37	31	8	39	197
	志願者	86 (34)	19 (8)	105 (42) 【7】	87 (25)	40 (17)	127 (42) 《1》【3】	69 (24)	71 (38)	140 (62) 《1》	74 (19)	51 (19)	125 (38) 【1】	97 (31)	28 (13)	125 (44) 【1】	622 (228) (2)【12】
	合格者	32 (12)	7 (3)	39 (15) 【1】	33 (8)	15 (8)	48 (16)	20 (5)	19 (14)	39 (19)	33 (7)	5 (1)	38 (8)	34 (7)	8 (4)	42 (11) 【1】	206 (69) 《0》【2】
	入学者	30 (11)	7 (3)	37 (14)	32 (8)	15 (8)	47 (16)	20 (5)	19 (14)	39 (19)	33 (7)	5 (1)	38 (8)	32 (6)	8 (4)	40 (10) 【1】	201 (67) 《0》【0】
平成23年度	募集人員	29	8	37	32	15	47	19	18	37	32	5	37	31	8	39	197
	志願者	75 (37)	28 (18)	103 (55) 【4】	75 (18)	24 (9)	99 (27) 【3】	78 (34)	64 (35)	142 (69)	112 (32)	37 (17)	149 (49) 【4】	113 (26)	18 (3)	131 (29) 【1】	624 (229) 《0》【12】
	合格者	32 (15)	8 (6)	40 (21) 【1】	40 (7)	10 (5)	50 (12) 【1】	21 (9)	19 (14)	40 (23)	36 (4)	4 (3)	40 (7) 【2】	33 (9)	8 (2)	41 (11) 【1】	211 (74) 《0》【5】
	入学者	32 (15)	8 (6)	40 (21) 【0】	39 (7)	10 (5)	49 (12) 【1】	21 (9)	19 (14)	40 (23)	35 (4)	4 (3)	39 (7) 【1】	32 (9)	8 (2)	40 (11) 【1】	208 (74) 《0》【3】

注) 1.( )内は女子で内数。 2.( )付き数字は帰国子女特別選抜で外数。 3.【 】付き数字は外国人留学生特別選抜で外数。 4.帰国子女・外国人留学生特別選抜の募集人員は若干名。

## ■学生数

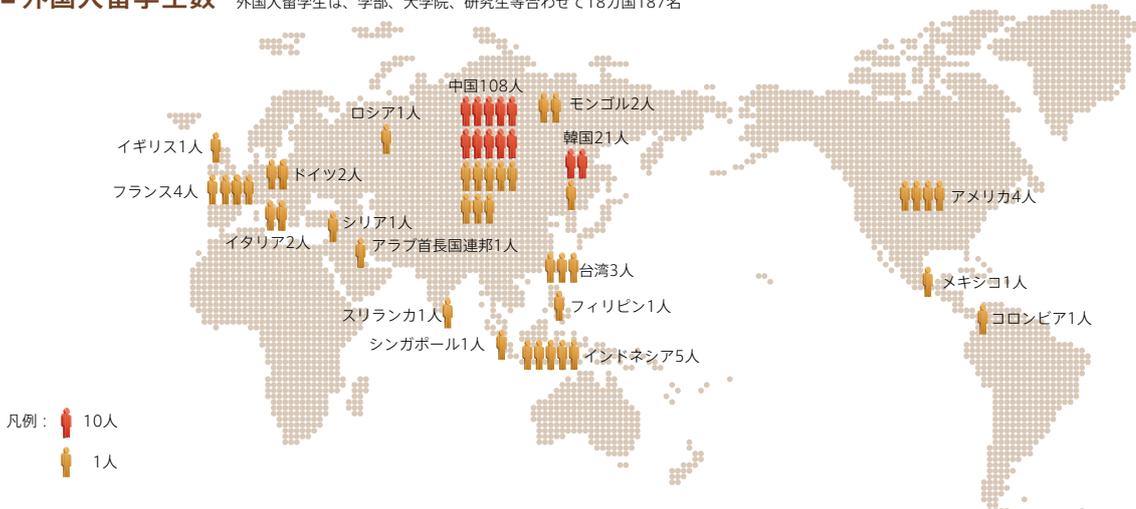
外国人留学生 (男子51名 女子73名) 平成23年5月1日現在

学科・専攻	現 員																				
	1年次			2年次			3年次			4年次			合 計								
	男子	女子	計	男子	女子	計	男子	女子	計	男子	女子	計	男子	女子	計						
学部	環境設計学科	19	21	40	23	13	36	19	22	41	32	19	51	93	75	168	(0)				
	工業設計学科	38	12	50	(1)	31	16	47	38	11	49	(1)	51	18	69	(1)	158	57	215	(3)	
	画像設計学科	17	23	40		20	19	39	19	18	37		34	19	53		90	79	169	(0)	
	音響設計学科	32	8	40	(1)	31	8	39	33	7	40		42	15	57		138	38	176	(1)	
	芸術情報設計学科	30	11	41	(1)	30	10	40	24	17	41	(1)	32	18	50	(1)	116	56	172	(3)	
	計	136	75	211	(3)	135	66	201	(0)	133	75	208	(2)	191	89	280	(2)	595	305	900	(7)
大学院	芸術工学専攻	66	46	112	(29)	76	65	141	(28)								142	111	253	(57)	
	デザインストラテジー専攻	16	17	33	(7)	39	20	59	(8)								55	37	92	(15)	
	計	82	63	145	(36)	115	85	200	(36)								197	148	345	(72)	
	芸術工学専攻	20	6	26	(9)	11	15	26	(10)	30	25	55	(12)					61	46	107	(31)
	デザインストラテジー専攻	3	4	7	(7)	9	1	10	(3)	11	4	15	(4)					23	9	32	(14)
計	23	10	33	(16)	20	16	36	(13)	41	29	70	(16)					84	55	139	(45)	

※計の ( ) 内の数字は、留学生数で内数

## ■外国人留学生数

外国人留学生は、学部、大学院、研究生等合わせて18カ国187名



平成22年5月1日現在

## ■ 学生の進路

### 1 就職・進学者数

平成23年3月31日現在

学部	学科名	卒業生数	進路			
			就職者	進学者(大学院)	研究生等	その他
芸術工学部	環境設計学科	38	13	19		6
	工業設計学科	43 (1)	9	28		6 (1)
	画像設計学科	34 (1)	10	20 (1)		4
	音響設計学科	34	8	21		5
	芸術情報設計学科	39 (1)	19 (1)	16		4
	計	188 (3)	59 (1)	104 (1)		25 (1)

※計の( )内の数字は、留学生数で内数

### 2 各学科の主な就職先(大学院も含む)

環境設計学科	<ul style="list-style-type: none"> <li>建築設計関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>鹿島建設設計部</li> <li>竹中工務店設計部</li> <li>日建設計</li> <li>日本設計</li> <li>NTTファシリティーズ</li> <li>大建設計</li> <li>INA 新建築研究所</li> <li>松田平田設計</li> <li>JR九州建築部</li> <li>光井純&amp;アソシエツ建築設計事務所</li> <li>納屋建築設計事務所</li> <li>吉村靖孝建築設計事務所</li> </ul> </li> <li>ゼネコンなど建設業関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>清水建設</li> <li>大成建設</li> <li>大林組</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>熊谷組</li> <li>鴻池組</li> <li>飛鳥建設</li> <li>松松建設</li> <li>不動産関連</li> <li>野村不動産</li> <li>各種デザイン関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>トステム</li> <li>YKKAP</li> <li>INAX</li> <li>乃村工務社</li> <li>丹青社</li> <li>船場</li> <li>東芝ライテック</li> <li>遠藤照明</li> <li>ワンオスベックス</li> <li>DNPメディアクリエイト</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ライティング・プランナーズ・アソシエツ</li> <li>資生堂</li> <li>インテリアデザイン関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>岡村製作所</li> <li>内田洋行</li> <li>ジューク</li> <li>トータルメディア</li> </ul> </li> <li>各種コミ・情報・出版関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>富士通</li> <li>日本アイ・ビー・エム</li> <li>TBS-Vision</li> <li>ハスコ</li> <li>安川情報システム</li> <li>商店建築社</li> <li>西日本新聞</li> <li>産経新聞</li> <li>造園関連</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ランス計画研究所</li> <li>ブルック研究所</li> <li>西武造園</li> <li>日比谷アメニス</li> <li>内山緑地</li> <li>コンサル関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>パンフィックコンサルタンツ</li> <li>国際航業</li> <li>ランドブレイン</li> <li>九州地域計画研究所</li> <li>八千代エンジニアリング</li> <li>構造計画研究所</li> </ul> </li> <li>各種技術開発関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>テクノ愛和</li> <li>高砂熱学工業</li> <li>西部ガスリビング</li> <li>行政関連</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>特許庁</li> <li>福岡県庁</li> <li>長崎県庁</li> <li>佐賀県庁</li> <li>福岡県庁</li> <li>福岡市</li> <li>春日市</li> <li>久留米市</li> <li>大野城市</li> <li>大牟田市</li> <li>佐伯市</li> <li>住宅産業関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>積水ハウス</li> <li>大和ハウス工業</li> <li>旭化成ホームズ</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>東日本ハウス</li> <li>広告代理店関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>電通</li> <li>博報堂</li> <li>朝日広告社</li> </ul> </li> <li>大学・研究機関関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>九州大学</li> <li>鹿児島大学</li> <li>九州工業大学</li> <li>神戸芸術工科大学</li> <li>奈良文化財研究所</li> </ul> </li> <li>その他                     <ul style="list-style-type: none"> <li>野村総研</li> <li>JTB</li> <li>大丸</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>メーカー関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>愛知</li> <li>イトーキ</li> <li>イソックス</li> <li>内田洋行</li> <li>NEC</li> <li>岡村製作所</li> <li>オムロン</li> <li>刈谷木材工業</li> <li>九州日立マクセル</li> <li>京セラ</li> <li>クラシオン</li> <li>クリナップ</li> <li>ケンゼ</li> <li>コクヨ</li> <li>コトボキ</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>三洋電機</li> <li>シャープ</li> <li>スキ</li> <li>セイコーエプソン</li> <li>セガ</li> <li>積水ハウス</li> <li>ソニー</li> <li>第一精工</li> <li>ダイハツ工業</li> <li>大和ハウス工業</li> <li>タカラトミー</li> <li>パナソニック・ホーム</li> <li>パナダイ</li> <li>日立製作所</li> <li>日立マクセル</li> <li>富士通</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TOTO</li> <li>トステム</li> <li>トヨタ自動車</li> <li>トヨタ九州</li> <li>長崎造船設備</li> <li>ナガノインテリア工業</li> <li>日産自動車</li> <li>日本鉄塔</li> <li>日本無線</li> <li>パフプロ</li> <li>パナソニック電工</li> <li>パナソニック・ホーム</li> <li>パナダイ</li> <li>日立製作所</li> <li>日立マクセル</li> <li>富士通</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>本田技研工業</li> <li>マツダ</li> <li>マルニ</li> <li>三菱自動車工業</li> <li>三菱電機</li> <li>YKK</li> <li>YKK AP</li> <li>デザイン事務所関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>アースケイブ</li> <li>アトム九州</li> <li>近藤康夫デザイン事務所</li> <li>GKデザイングループ</li> <li>青森社</li> <li>デザインアートセンター</li> <li>白天</li> <li>PAデザイン</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ランドスケープ</li> <li>通信/コミュニケーション関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>NTT</li> <li>沖ソフトウェア</li> <li>トヨタコミュニケーションシステム</li> <li>日本コムピューター・アソシエツ</li> </ul> </li> <li>公共セクター関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>社会保険診療支払基金</li> <li>アースケイブ</li> <li>アトム九州</li> <li>鳥取県工業試験場</li> <li>福岡県工業技術センター</li> <li>福岡市役所</li> <li>奈良市役所</li> </ul> </li> <li>マスコミ/印刷/広告関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>アサツー ディ・ケイ</li> <li>インテージ</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゼネラルアサヒ</li> <li>大日本印刷</li> <li>電通テック</li> <li>ビ・ワイルド</li> <li>ベネッセコラーボレーション</li> <li>サービス/流通関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>伊藤忠ファッションシステム</li> <li>イムス</li> <li>西部ガス</li> <li>JTB</li> <li>東洋開発</li> <li>西日本シティ銀行</li> <li>福岡地所</li> </ul> </li> <li>大学関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>九州大学</li> <li>千葉大学</li> </ul> </li> </ul>
工業設計学科	<ul style="list-style-type: none"> <li>印刷情報関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>菊池印刷</li> <li>ゼネラルアサヒ</li> <li>大日本印刷</li> <li>トッパン・フォームズ</li> <li>トッパンアシアテセンター西日本</li> <li>凸版印刷</li> </ul> </li> <li>放送・インターネット関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>九州朝日放送</li> <li>NHK</li> <li>サガテレビ</li> <li>日本テレビ</li> <li>WOWOW</li> <li>ジャパネットたかた</li> <li>映像・CM制作関連</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>RKB映画社</li> <li>イマジカデジタル</li> <li>テレビマンユニオン</li> <li>ナック</li> <li>日本アニメーション</li> <li>バラゴン</li> <li>東北新社</li> <li>イマジカ</li> <li>KOO-KI</li> <li>ゲームソフト制作関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>カプコン</li> <li>セガ・エンタープライズ</li> <li>ソニーコンピュータエンタテインメント</li> <li>ナムコ</li> <li>レベル5</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>広告制作関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>博報堂</li> <li>アサツーディ・ケイ</li> <li>大広</li> <li>KBCメディア</li> <li>エヌケービー</li> <li>西鉄エージェンシー</li> </ul> </li> <li>ウェブ・出版関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>ワイルド</li> <li>アスキー</li> <li>毎日コミュニケーションズ</li> <li>音楽エンタテインメント関連</li> <li>日本コムピア</li> <li>情報通信関連</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>NTT</li> <li>NTTコミュニケーションズ</li> <li>川鉄情報システム</li> <li>サイエンスソフ</li> <li>ジャストシステム</li> <li>日本IBM</li> <li>日本システムウェア</li> <li>日本公共システムエンジニアリング</li> <li>富士通</li> <li>ワイルド</li> <li>日本ヒューレット・パッカド</li> <li>富士通九州デジタル・テクノロジー</li> <li>富士通テン</li> <li>富士通ネットワークエンジニアリング</li> <li>松下システムエンジニアリング</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>NEC通信システム</li> <li>メーカー関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>NEC</li> <li>シャープ</li> <li>図研</li> <li>ソニー</li> <li>日立製作所</li> <li>パナソニック電工</li> <li>三菱電機</li> </ul> </li> <li>関連イベント                     <ul style="list-style-type: none"> <li>運輸業関連</li> <li>全日本空輸</li> <li>玩具関連</li> <li>パナダイ</li> <li>照明機器関連</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ヤマダ電</li> <li>食品関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>サントリー</li> <li>大塚食品</li> </ul> </li> <li>繊維/アパレル関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>川島織物セルコン</li> <li>日立製作所</li> <li>パナソニックメディア</li> </ul> </li> <li>大学関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>九州大学</li> <li>九州工業大学</li> <li>神戸大学</li> <li>筑波技術大学</li> <li>九州産業大学</li> <li>神戸芸術工科大学</li> </ul> </li> </ul>
画像設計学科	<ul style="list-style-type: none"> <li>音響通信機器・補聴器・電機関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>アルパイン</li> <li>富士通テン</li> <li>ボース</li> <li>ソニー</li> <li>ソニーエリクソンモバイルコミュニケーションズ</li> <li>ハイオニア</li> <li>ケンウッド</li> <li>オンキヨー</li> <li>TOA</li> <li>朋来</li> <li>アイホン</li> <li>アオスター電機</li> <li>リオン</li> <li>フリモ</li> <li>パナソニック</li> <li>三洋電機</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日本電気</li> <li>東芝</li> <li>日立製作所</li> <li>ホンデン九州</li> <li>楽器製造関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>ヤマハ</li> <li>河合楽器製作所</li> <li>ローランド</li> <li>カシオ</li> <li>コルグ</li> </ul> </li> <li>音響計測・建築音響・騒音制御関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>スベックトリス</li> <li>日東紡音響エンジニアリング</li> <li>ソナ</li> <li>若林音響</li> <li>四元音響設計事務所</li> <li>ニュース環境設計</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>理研産業</li> <li>鹿島建設</li> <li>大林組</li> <li>奥村組</li> <li>大和ハウス工業</li> <li>大建工業</li> <li>タイタン</li> <li>製造業関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>オリエンタルモーター</li> <li>三栄ハイテックス</li> <li>いすゞ自動車</li> <li>トヨタ自動車</li> <li>日産自動車</li> <li>スズキ</li> <li>三菱自動車工業</li> <li>本田技術研究所</li> <li>九州大学</li> </ul> </li> <li>ソフトウェア・システムエンジニア関連</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ヒューマンテックシステム</li> <li>シーテック</li> <li>日本システムウェア</li> <li>日立公共システムエンジニアリング</li> <li>日立システム九州</li> <li>NECソフ</li> <li>日本電気通信システム</li> <li>トレンドマイクロ</li> <li>東芝情報システム</li> <li>日本IBM</li> <li>NTTデータ</li> <li>コマ</li> <li>セガ</li> <li>デジコン</li> <li>運送業関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>全日本空輸</li> <li>成田国際空港</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>放送・出版・公演・通信関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>日本放送協会</li> <li>TVQ九州放送</li> <li>TBSテレビ</li> <li>テレビ朝日</li> <li>毎日放送</li> <li>讀売テレビ放送</li> <li>モスキート</li> <li>丸善</li> <li>日本電信電話</li> <li>NTTコミュニケーションズ</li> <li>東日本電信電話</li> <li>セガ</li> <li>ジューク</li> <li>コンピュータレコム</li> <li>四季</li> <li>大学・研究機関関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>九州大学</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>東北大学</li> <li>長崎大学</li> <li>長崎県立大学</li> <li>福岡大学</li> <li>東京藝術大学</li> <li>同志社大学</li> <li>九州産業大学</li> <li>広島国際大学</li> <li>東京情報大学</li> <li>白目大学</li> <li>東京工業大学</li> <li>多摩美術大学</li> <li>近畿大学</li> <li>東北生活文化大学</li> <li>金沢工業大学</li> </ul>
音響設計学科	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報通信関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>NTT</li> <li>NTT西日本</li> <li>ソフトバンク</li> <li>KDDI</li> <li>IJ(インターネットイニシアティブ)</li> </ul> </li> <li>情報機器・電気機器関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>日立製作所</li> <li>富士通</li> <li>NEC</li> <li>パナソニック</li> <li>三洋電機</li> <li>セイコーエプソン</li> <li>富士フィルム</li> <li>カシオ計算機</li> <li>サムスン</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ソニーエリクソン</li> <li>パナソニックコミュニケーションズ</li> <li>富士通テン</li> <li>アップル</li> <li>広告・企画関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>電通</li> <li>博報堂</li> <li>ADK(アサツーディ・ケイ)</li> <li>丸広</li> <li>東北新社</li> <li>電通九州</li> <li>西日本新聞イベントサービス</li> </ul> </li> <li>印刷・出版・情報サービス関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>凸版印刷</li> <li>大日本印刷</li> <li>リクルート</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゼンリンプリンテックス</li> <li>ゼンリンデータコム</li> <li>ゼネラルアサヒ</li> <li>放送・メディア・コンテンツ関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>NHK</li> <li>テレビ朝日</li> <li>TVQ九州放送</li> <li>熊本朝日放送(KAB)</li> <li>西日本新聞</li> <li>ソニーPCL</li> <li>TBSビジョン</li> <li>日本テレビエンタープライズ</li> <li>日本テレビアート</li> <li>USEN</li> <li>オムニバスジャパン</li> <li>ヤフー</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽天</li> <li>WOWOW</li> <li>サイバーエージェント</li> <li>ICTサービス関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>ソニーグローバルコミュニケーションズ</li> <li>パナソニックMSE(NTTデータMSE)</li> <li>日立公共システムエンジニアリング</li> <li>日立システムエンジニアリング</li> <li>NTTデータ</li> <li>伊藤忠テクノソリューションズ</li> <li>日立情報システムズ</li> <li>日立アドバンステジタル</li> </ul> </li> <li>エンタテインメント関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>セガ</li> <li>コナミ</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スクウェア・エニックス</li> <li>ガンバリオン</li> <li>任天堂</li> <li>行政・司法関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>福岡県庁</li> <li>福岡市役所</li> <li>北九州市役所</li> <li>検察庁</li> <li>福岡県警</li> </ul> </li> <li>公共施設関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>由布院美術館</li> <li>東京国際フォーラム</li> </ul> </li> <li>大学・研究機関関連                     <ul style="list-style-type: none"> <li>九州大学</li> <li>東京芸術大学</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>首都大学東京</li> <li>鳥取大学</li> <li>九州産業大学</li> <li>会津大学</li> <li>東京工業大学</li> <li>理化学研究所</li> <li>ソニーコンピュータサイエンス研究所</li> <li>その他                     <ul style="list-style-type: none"> <li>全日本空輸</li> <li>ウチノカ(ファーストリテイリング)</li> <li>乃村工務社</li> <li>トヨタ自動車九州</li> <li>日本鉄道</li> <li>アニメーション監督</li> </ul> </li> </ul>
芸術情報設計学科						

# 大橋キャンパス案内

芸術工学部・大学院芸術工学府のある大橋キャンパスを紹介します。



大橋地区  
 芸術工学府・芸術工学研究院・芸術工学部  
 感性融合デザインセンター

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1 事務部<br/>外国人留学生・研究者サポートセンター</li> <li>2 多次元デザイン実験棟(講堂)</li> <li>3 情報基盤研究開発センター大橋分室</li> <li>4 芸術工学図書館</li> <li>5 8号館</li> <li>6 産学連携センター<br/>デザイン総合部門</li> <li>7 7号館</li> <li>8 6号館</li> <li>9 5号館</li> <li>10 厚生施設棟<br/>(食堂・売店・健康科学センター大橋分室)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>11 4号館</li> <li>12 2号館</li> <li>13 画像特殊棟</li> <li>14 音響特殊棟</li> <li>15 3号館</li> <li>16 1号館</li> <li>17 工作工房</li> <li>18 環境実験棟</li> <li>19 印刷実験棟</li> <li>20 総合研究棟</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>21 環境適応研究実験施設</li> <li>22 設備棟</li> <li>23 車庫</li> <li>24 守衛所</li> <li>25 サークル共用施設</li> <li>26 体育館</li> <li>27 運動場</li> <li>28 居住空間実験住宅</li> <li>29 大橋サテライト</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>← 入口</li> <li>🍴 食堂</li> <li>🛒 売店</li> <li>🚻 WC 多目的トイレ</li> <li>P 駐車場</li> <li>IN 車輛入口</li> <li>OUT 車輛出口</li> </ul> |
|---|---|--|---|

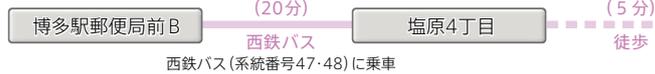
# 立地環境

福岡市は福岡県の県庁所在地であるだけでなく、九州の経済・文化の中心的都市でもあります。そしてとにかくアジアに近いのです。市の中心地であり、九州第一の繁華街でもある天神から地下鉄でわずか10分程のところには福岡空港があり、そこから国内だけでなく、アジア各地につながっています。たとえば、韓国のソウルへは1時間25分、中国の上海へは1時間40分です。日本で最もアジアに近い街であるといっても過言ではないでしょう。この地理的な近さを活かし、福岡市はアジアの交流拠点都市として発展しています。さて、芸術工学部のある福岡市南区大橋は、天神から電車で8分のところに位置し、市の中心へ行くのにとても便利がよいところです。また、本学部以外にも短大・大学が点在し、学生が行き交う大学の街であり、南区の中心として福岡市の副都心的な様相となっています。

## ■ JR博多駅から（JR利用 ●所要時間13分程度）



## ■ (バス利用 ●所要時間25分程度)



## ■ 天神から（西鉄天神大牟田線利用 ●所要時間15分程度）



## ■ 福岡空港から（地下鉄利用<天神で乗換え> ●所要時間30~40分）



大橋キャンパス



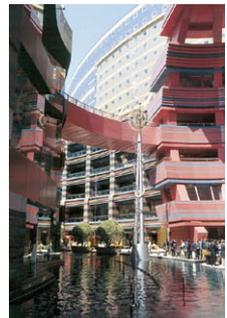
■シーサイドももち  
近代的な高層住宅、学校、公園等が整備されたウォーターフロントの未来都市空間。



■大濠公園  
大きな濠を囲む緑豊かな公園。一郭には福岡市美術館があります。



■福岡タワー  
全長234mのタワー内には、360度見渡せる展望台やレストランなどがあります。



■キャナルシティ博多  
ショッピングモール、レストラン街、ホテル、ビジネスセンターなど大小あわせて150以上もの店舗・施設が集まった大型テーマパーク。



■大橋駅西口  
道路はきれいにタイル舗装され、駅前には和やかに人が集まる広場があります。

# 芸術工学部・芸術工学府・芸術工学研究院の構成

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、「大学院芸術工学府」(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。



## 大学院芸術工学府

芸術工学専攻	
コース	講座
デザイン人間科学	生理人類学
	知覚心理学
	生体情報数理学
デザイン人間科学国際 (博士後期課程)	生理人類学
	知覚心理学
	生態情報数理学
	国際教育(特定教育研究講座)
コミュニケーション デザイン科学	視聴覚情報融合
	音響情報伝達
	画像情報伝達
環境・遺産デザイン	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
コンテンツ・ クリエイティブデザイン	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
デザインストラテジー専攻	
	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

## 大学院芸術工学研究院

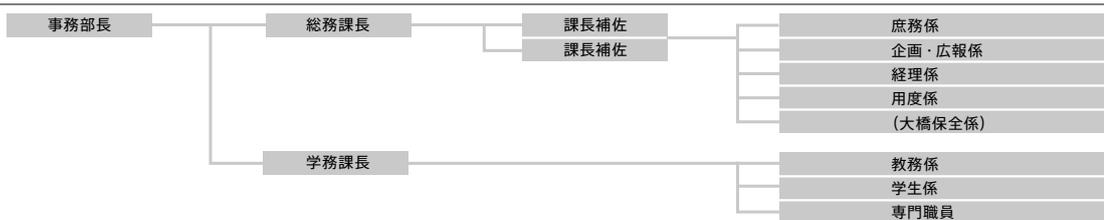
(平成21年7月1日再編)

部門
デザイン人間科学
コミュニケーションデザイン科学
環境・遺産デザイン
コンテンツ・クリエイティブデザイン
デザインストラテジー
健康科学センター大橋分室
国際教育センター

## 芸術工学部

学科	学科目
環境設計	環境設計学
工業設計	工業設計学
画像設計	画像設計学
音響設計	音響設計学
芸術情報設計	芸術情報設計学
共通学科目	システム工学
	情報工学

## 芸術工学部事務部



## 附属図書館芸術工学図書館



# 合格までのロードマップと情報収集

下記は大まかな流れです。日時等の詳細は入学者選抜概要（7月下旬発行）、または各種学生募集要項で確認願います。

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	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・ 実技・面接	筆記試験・面接	面接
※選抜方法の詳細については、入学者選抜概要（7月下旬発行）、または各種募集要項で確認願います。				
6月	各種進学相談会（主に6月～9月）		一般入試・社会人入試 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23年度は8月7日)	AO入試Ⅱ 学生募集要項発行（上旬）	入学試験	入学試験（10月入学）
9月			合格者発表	合格者発表 入学手続き
10月	大学入試センター試験出願		外国人留学生入試 学生募集要項発行（上旬） 願書受付	
11月		AO入試Ⅱ 願書受付 第1次選抜（書類審査）		
12月	一般入試学生募集要項発行		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 一般入試願書受付	大学入試センター試験 第2次選抜		願書（4月入学）受付
2月	個別学力検査（前期日程） 合格者発表 入学手続き	合格者発表 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			入学手続き	

## ■ 受験生向けの情報

九州大学ホームページ  
[www.kyushu-u.ac.jp/](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  
[www.design.kyushu-u.ac.jp/](http://www.design.kyushu-u.ac.jp/)

九州大学携帯サイト (Mobile Site)  
[www.kyushu-u.ac.jp/mobile/](http://www.kyushu-u.ac.jp/mobile/)

アドミッションセンターホームページ  
[www.kyushu-u.ac.jp/admission/ac/](http://www.kyushu-u.ac.jp/admission/ac/)

オープンキャンパス等を含む各種の情報は随時ホームページで発信されます

## ■ 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
入学者入試概要	7月下旬頃	角型2号 240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 TEL092-642-2265
帰国子女特別入試 学生募集要項	8月上旬頃		
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		
一般入試 学生募集要項	12月中旬頃	角型2号 390円切手	〒812-8581 福岡市東区箱崎6-10-1 九州大学アドミッションセンター事務室 TEL 092-642-4488
AO入試Ⅱ 学生募集要項	8月上旬頃		
大学院芸術工学府関係	6月上旬	角型2号 390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 TEL092-553-4587



使用作品●平林宗二郎（大学院芸術工学府芸術工学専攻）  
「閉鎖性水域における汚染を解決する水中移動型エージェントのデザイン提案」（平成22年度工業設計学科卒業研究）

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  
〒815-8540 福岡市南区塩原 4-9-1 TEL 092-553-4400 (代表)

詳しくはホームページをご覧ください。

[www.design.kyushu-u.ac.jp/](http://www.design.kyushu-u.ac.jp/)