

// Design Futures

未来構想デザイン

九州大学 芸術工学部 芸術工学科

よりよい未来を構想し、
設計・実践を通して実現に導く。

目次：

01 未来の授業

35 プレビュー

42 入試情報

44 教員からのメッセージ

未来構想デザインコースへようこそ

古賀徹

未来構想デザインコース長

未来構想デザインコースには二つの意味があります。

一つは、未来のありかたを構想しデザインするという事です。デザインは、人間や世界のありかたをよりよいものにしていく行為です。未来を考えるということは、したがって、人間や世界にとって「よい」とは何なのかを根本から考えることを意味しています。

技術が進歩して目標の達成がただ高速になることがより「よい」ことか。様々な商品や巨大な建築物に囲まれて暮らすことがより「よい」ことか。動植物を犠牲にして人間の寿命を延ばすことがより「よい」ことか。有名な学校に進学して有名な会社に就職することが、果たして人生にとって「よい」ことなのか。

なんのために「よい」のか、この問いに答えることなく、ただ惰性に従って生きても、そこに現れるのは、その中身をたんに埋めていくばかりの空虚な時間だけです。未来を構想しデザインするためには、これまでの過去を振り返り、身を削ってそれと格闘し、新しい生き方を切り開かねばなりません。

もう一つの意味は、デザインの未来のありかたを構想するという事です。人間のよきありかたを実現するデザインは、自らを研ぎ澄ますために専門分化してゆきました。専門技術となったデザインたちを、もう一度、「よい」あり方のためにつなぎ合わせ、新しいデザインのモデルを構築していく必要があります。

そのために未来構想デザインコースは、豊かな感性と鋭い理論によりアートとデザインに取り組む「アート・デザイン」、多様な人間のありかたや豊かな生態系を持続させる社会のありかたを実現する「社会構想」、有機的・数理的な論理性により新たなモデルを構築する「生命・情報科学」の三つの柱からなっています。

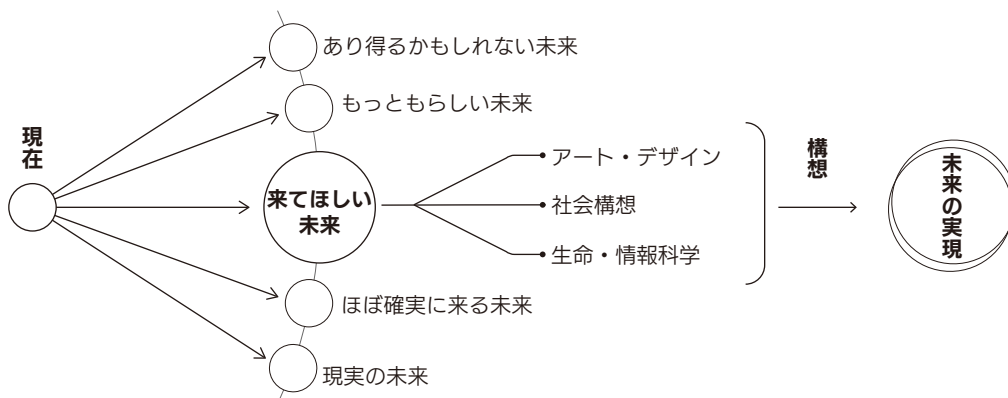
未来を構想することと、デザインの新しいありかたを探求することを切り離すことはできません。二つの意味を密接に関係させながら、つねに自分自身に挑戦し、新しい可能性に身を開いていくことを、このコースは目指しています。

未来の授業

皆さんが未来構想デザインコースに入学したら受講する予定の授業です。

2021 年は皆さんが大学 2 年生になって専門分野の新しい知識や経験に触れてワクワクしているころ、2022 年は大学 3 年生でプロジェクトや課題に頑張っているころ、もしかしたら海外に留学しているかもしれません。そして 2023 年は自分の方向性を定めて卒業研究に一生懸命取り組んでいるでしょうか。

さて、皆さんだったらどんな時間割をつくれますか？



基幹教育科目

1 年次
2 年次

春学期	夏学期	秋学期	冬学期
デザインリテラシー基礎	デザインリテラシー基礎	未来構想デザイン概論	社会と多様性 p.06
視覚芸術基礎 クリティカルシンキング p.07 情報科学Ⅰ p.10 文化とデザイン 未来デザイン方法論 Start-ups and Disruptors 基礎造形Ⅰ 学術英語3 プログラミング基礎 p.09 西洋美術史 生理・心理とデザイン 数理統計学 高年次基幹教育科目 身体科学実習Ⅱ	科学技術とデザイン プログラミング設計 生命科学入門Ⅰ p.11 知覚心理学 環境と持続可能性 p.08 共通課題 PBL 演習 A p.31 ウェブサービスデザイン 身体表現演習Ⅰ p.12 身体表現演習Ⅱ 社会とデザイン デザイン哲学 p.13 基礎造形Ⅱ 学術英語3 Global Design Innovations p.34 デザインスケッチ p.04 数理統計学 高年次基幹教育科目 身体科学実習Ⅱ	基礎造形Ⅲ 環境社会デザイン論 コンセプト論 p.05 コース融合プロジェクト A p.32 デザイン史 学術英語3 Design Pitching Skills デザイン編集論・演習 p.15 質的社会調査法 p.19 芸術表現論 p.14 応用音楽表現演習Ⅰ デザイン要素論・演習 p.16 データ解析 先端情報生命科学Ⅰ p.27 高年次基幹教育科目	基礎造形Ⅳ 応用音楽表現演習Ⅱ デザイン材料論・演習 芸術文化論 p.17 プラットフォーム演習 C p.33 デザイン史 表象文化論 学術英語3 社会とデザイン デザイン哲学 基礎造形Ⅱ 学術英語3 物質文化論 p.20 先端情報生命科学Ⅱ p.28 Intellectual Property Rights: Global Perspective 高年次基幹教育科目

芸術環境論
 芸術コミュニケーション論 p.22
 デザイン設計論・演習 p.18
 ファシリテーション
 先端芸術表現論 I
 フィジカルコンピューティングと IoT

主観評価法
 環境倫理学 p.21
 情報科学 III
 データマイニング I
 生命科学入門 II
 シミュレーション数理 p.29
 シミュレーション演習
 高年次基幹教育科目
 身体科学実習 II

データマイニング II
 共通課題 PBL 演習 B p.31
 主観評価法
 高年次基幹教育科目
 身体科学実習 II

デザインケーススタディ II
 デザイン実装論・演習
 コース融合プロジェクト B p.32
 デザイン論 I
 グローバル化と伝統的社会 p.23
 アーツマネジメント論 p.24
 生命科学実習 p.30
 高年次基幹教育科目

プラットフォーム演習 D p.33
 バイオアート&デザイン論・演習
 価値と政策 p.25
 教育における多様性 p.26
 デザイン論 II
 高年次基幹教育科目

春学期

夏学期

秋学期

冬学期

高年次基幹教育科目
 身体科学実習 II
 身体科学実習 III
 卒業研究

高年次基幹教育科目
 身体科学実習 II
 身体科学実習 III
 卒業研究

卒業研究

卒業研究

3 年次

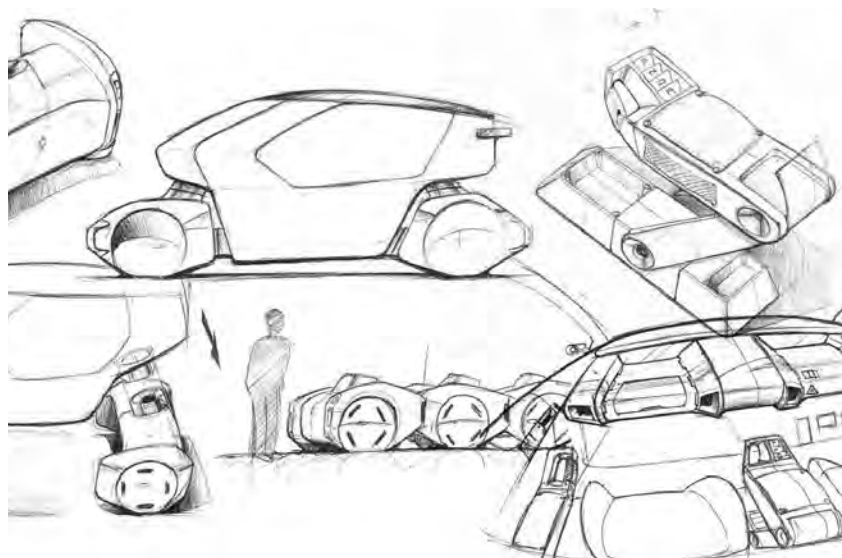
4 年次

デザインスケッチ

未来構想デザインにおいて、コミュニケーションや表現は大切なことです。その中でも、紙を介して伝えることは大変重要で、そのためのたくさんの方法があります。

基本知識・基礎スキルとしての練習方法を習得、アナログ・デジタル双方から2次元で表現することの意味と価値を経験し、単位を取得します。

あらゆるデザインの2次元表現の練習



Sketch by Nagai Mizuki

- 1回目 製品ボールペンスケッチ：表現基礎となるボールペンスケッチの練習を家具や家電のデザインを通し行います。
- 2回目 製品マーカースケッチ：カタチのテクスチャーや陰影・色彩表現の知識とともに、製品デザインで一般的に使われるマーカーを利用し表現します。
- 3回目 空間パースペクティブ・平面スケッチ：基本的な空間の構成要素を理解しながら、空間表現のための基本的なスケッチ方法、特にインテリアや家具のスケッチ練習を行います。
- 4回目 人間表現スケッチ・イラストレーション：人間の形態を理解した上で、人間を表現する練習を行います。また記号として、人間をどう伝えていくかの練習を鉛筆を用いて表現します。
- 5回目 グラフィックパタン スケッチ：東京五輪のマークを参考に模様・パタンとはどういうことかを理解し、そのルールをつかった上でパターン表現を行います。
- 6回目 パラメーター表現スケッチ：音楽の可視化を題材として、表現の上でのパラメーターや変換ということを学び、表現する方法を習得します。
- 7回目 時間スケッチ：コミュニケーションとしての映像表現理解のため映画「KINO」を参考に、2コマでの映像により、時間と意味を形成していく練習を行います。
- 8回目 グラフィックレコーディング 概念スケッチ：今進行している事実や目に見えない概念を表現します。

コンセプト論

コンセプトとは、デザインの全体を矛盾なく貫く根本的な考え方のことです。少し分かりづらい言葉ですが、あらゆるデザインがこのコンセプトに基づいて考えられます。コンセプトはデザインの隅々にまで関与し、そのあり方を決定づけます。この授業では、コンセプトの意味と役割、テーマやアイデア展開との関係、コンセプトを立てるところから実現までの流れを、歴史的な事例から現代の事例までを概観しながら理解した上で、実際にコンセプトを立てる練習をします。



食べるための「餅」の絵を描く

- 1回目 コンセプトとは何か？
- 2回目 この製品のコンセプトは何だろう 1
- 3回目 この製品のコンセプトは何だろう 2
- 4回目 コンセプトを批評する
- 5回目 デザインプロセスにおけるコンセプトの位置付け
- 6回目 課題発見からコンセプトへ
- 7回目 コンセプトからアイデア展開へ
- 8回目 プレゼンテーション

社会と多様性

これからの社会では、「多様性」とどうつき合っていくかが鍵になります。本授業では、「性の多様性」と「障害／健常」に焦点をあてて、多様性への理解を深め、これからの社会に必要なデザインについて考えていきます。持続可能な社会にとって多様性は必須であり、創造の源であることを学びます。

多様性は創造の源である



- 第1回 ダイバーシティとは？
- 第2回 性別はいくつあるか？
- 第3回 LGBTQ
- 第4回 男女の性差を再考する
- 第5回 性とデザイン
- 第6回 障害の社会モデル
- 第7回 アクセシビリティを再考する
- 第8回 障害とデザイン

クリティカルシンキング

自分自身のオピニオン（意見）を持ち、明確かつ論理的に他者に伝える訓練をし、意見の異なる他者と共存する技術を身に付けます。意見を言うためには、現代社会を支える基本的な価値観を知り、明確に態度決定し、かつ対立する意見を予想してそれを踏まえた主張をしなければなりません。毎回意見表明文を日本語と英語で書くとともに、授業ではそれを口頭で表明し、対立する他者と平和的に討論します。



ソクラテスの言う「人間嫌い」に陥らないために

- 1回目 売春は是か非か
1回目 411 他者加害原則と自由主義の原理を踏まえて主張する
- 2回目 パネルディスカッションと意見表明文の講評
- 3回目 助からない人の医療資源を助かる人に配分することは正しいか
功利主義の思想をふまえて主張する
- 4回目 パネルディスカッションと意見表明文の講評
- 5回目 「障がい児」を産まないために食事に気をつけることは正しいか
ノーマライゼーションの思想を踏まえて主張する
- 6回目 パネルディスカッションと意見表明文の講評
- 7回目 真のアイヌ文化を観光することは民族差別か
イメージとアイデンティティの倫理をふまえて主張する
- 8回目 パネルディスカッションと意見表明文の講評

環境と持続可能性

環境の持続可能性は多様な観点から評価されますが、そのためにさまざまな評価ツールが存在します。それらを使って私たちの暮らしと社会のありようを多面的に評価し見直し、モノとコトのデザインと環境の持続性とのかかわりを学びます。

モノとコトと環境の関わりを学ぶ



- 1回目 環境とは何か。持続可能性の多面性と環境
- 2回目 環境の測定とコントロール—見えないものや多面的なものをどう測り調整するか1
- 3回目 環境の測定とコントロール—見えないものや多面的なものをどう測り調整するか2
- 4回目 商品の環境的持続可能性
- 5回目 企業活動の環境的持続可能性
- 6回目 地域の環境的持続可能性
- 7回目 持続可能性を巡る多面的な指標と課題
- 8回目 まとめ

プログラミング基礎

computer は文字通り compute (計算) する機械です。この計算する機械に人工知能のようにかしこい振る舞いをさせたり、未来をシミュレーションさせたりするには、さまざまな命令を与えて計算を実行させる必要があります。この人間とコンピュータとの対話に使われる言語をプログラミング言語とよびます。プログラミング言語を一つ覚えて、現代のテクノロジーを裏で支えているコンピュータを操る技を身に付けます。



計算機と友達になる

自宅での事前学習と演習を組み合わせで行います。

- 1回目 Hello world, 画面の表示、条件分岐
- 2回目 繰り返し
- 3回目 変数とデータ型
- 4回目 入力と乱数
- 5回目 配列
- 6回目 文字列の操作
- 7回目 関数
- 8回目 ポインタ

情報科学 I

コンピュータの能力を駆使するにはプログラムが必要です。そしてプログラムは、具体的な計算の手順を記述したアルゴリズムと計算途中の計算結果を記録するデータ構造から構成されます。本科目では、アルゴリズムとデータ構造の基本的な考え方とその具体的な設計法、そして情報科学における重要な概念についても学びます。

計算機に計算させるために考えること

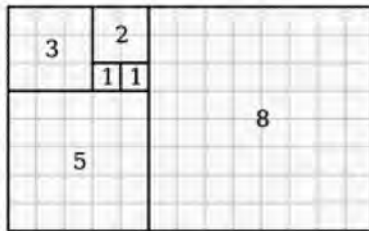
Function FibonacciNumber(N)

F[0]=0

F[1]=1

for n = 1 : N

F[n+2]=F[n]+F[n+1]



- 1回目 基本アルゴリズム：ソートや探索など 1
- 2回目 基本アルゴリズム：ソートや探索など 2
- 3回目 基本データ構造：リスト構造, ハッシュ等等 1
- 4回目 基本データ構造：リスト構造, ハッシュ等等 2
- 5回目 アルゴリズムの設計：分割統治法や動的計画法など 1
- 6回目 アルゴリズムの設計：分割統治法や動的計画法など 2
- 7回目 グラフ・アルゴリズム：グラフや木の定義とグラフに関するアルゴリズム 1
- 8回目 グラフ・アルゴリズム：グラフや木の定義とグラフに関するアルゴリズム 2

生命科学入門 I

生きていることと死んでいることはどのように異なるのでしょうか。なぜ地球上に生命が誕生し、多様に進化したのでしょうか。私とあなたの違いは何に由来するのでしょうか。共生関係、食う食われる関係など、生物同士はどのように相互作用しているのでしょうか。ミクロからマクロまでの視点で生命の営みを概観します。



photo : yashiro photo office

生きていると死んでいるでは何が違うか

- 1回目 身近な生物の観察
- 2回目 生命を維持する物質の働き
- 3回目 DNA 情報と遺伝の仕組み
- 4回目 引き継がれる命と進化
- 5回目 形態と機能の多様性
- 6回目 エネルギーを作り出す植物の光合成
- 7回目 情報を伝える動物の神経系
- 8回目 生存環境と生態系

身体表現演習 I

未来構想デザインコースでは、身体性をどうとらえるかという問題も重要です。近年、演劇やダンスなどを用いたコミュニケーション教育が活発になるなど、身体表現を社会課題に用いる手法が増加しています。本授業では実際に身体表現のワークショップを体感することで、創発的な表現が生まれるプロセスについて実践的に学びます。

演劇が生まれる瞬間を体験する



撮影：富永亜紀子

- 1回目 アイスブレイク：身体で知り合う：多様なコミュニケーション（言語・非言語）を体感します。
- 2回目 シアターゲーム：演劇の手法を用いた身体表現の基礎を学びます。
- 3回目 物語からストーリーをつくる 1
グループに分かれ、物語の一部を題材にグループごと独自のストーリーをつくります。
- 4回目 物語からストーリーをつくる 2
中間発表。第3回で創作したストーリーを演じ、みんなの前で発表してみます。
- 5回目 生まれたストーリーをつなぎ合わせる 1
第4回で生まれたたくさんさんのストーリーをつなぎ、一つの劇にすることを試みます。
- 6回目 生まれたストーリーをつなぎ合わせる 2
引き続き一つの劇にしつつ、追加が必要となるシーンを話し合いながら創作します。
- 7回目 最終発表に向けた稽古を行います。
- 8回目 発表・講評：発表を一般公開の形で行います。最後に講師から講評を行います。

デザイン哲学

デザインを支える考え方や言説の哲学的根拠を探り、デザインを考えるときの基本的言語や枠組みを習得します。授業で概念をしっかり解説します。



デザインとは何かを根本から考える

- 1回目 最高善・中庸・機能・強度としてのデザイン：アリストテレスとドゥルーズ/ガタリ
- 2回目 アート&デザインの系譜：ハーバード・リード、クリストファー・フレイリング、サイモン・グラント
- 3回目 造形 Gestaltung としてのデザイン：ゲーテの形態論、向井周太郎、抽象と具象の弁証法
- 4回目 記号論の源流：ヴァイトゲンシュタイン、新実証主義、ノイラート
- 5回目 テキストとしてのデザイン：ノイラート、モリス、製品言語論
- 6回目 プラグマティズムとしてのデザイン：パースとデューイ、経験としてのデザイン論
- 7回目 スペキュラティヴとクリティカル：アドルノの非同一性論、ベンヤミンのアレゴリー論
- 8回目 フレームの外部と複雑性、非線形性の論理学：サイバネティクス、カオス、生命と神秘

芸術表現論

本授業は芸術の現場で起きているさまざまな出来事を見学すると同時に自分自身を見つめ、広く表現について考えます。芸術表現の歴史やスキル、知識の学習だけではなく、それぞれが自ら問題意識を持ち、考え、創造につなげるための積極的な場です。

創造し、
自分を知り、
繋がる



- 1回目 福岡近郊の美術館、芸術祭、ギャラリーなどで行われている近現代の企画展示をスケジュールに合わせて見学します。同時代の美術作品を見ると同時に、作者、展覧会の企画者、学芸員等からお話を伺います。
- 3回目
- 4回目 和綴じ（四つ目綴じ製本）による自分自身のコンセプトブックを制作します。
| 溢れる情報の中で暮らす私たちにとってリアリティーとは何か？表現に向かう第1歩としての「私とは何者か？」、つまり自分自身について考え、掘り下げ、それをテーマに四つ目綴じ製本による自分自身のコンセプトブックを制作します。紙の話、製本の話等素材、歴史文化についても触れます。授業の初回に課題を説明、授業時間外課題として授業最終回に提出します。
- 6回目
- 7回目 芸術表現というと1人の創造世界に向かうイメージがありますが、ここではグループでアートプロジェクトとして実際に発表します。テーマを社会に向け（震災、環境問題、大学生生活など色々）、いわゆる造形作品そのものだけではなく制作プロセスや行われる（展示される）場所、参加者（鑑賞者）との間で生まれる関係についても考えます。
- 8回目

デザイン編集論

新しい物事を考えるときには、同じ事象や対象をさまざまな側面から立体的に捉えます。また先入観を取り払い、意外な物事の組み合わせから斬新な発想をすることも不可欠です。そのためには多様な情報を収集し、文脈を見出して表現する編集が有効です。この授業では、世の中にあるあらゆる物事を編集対象とする広義の編集の考え方やスキルを身に付けることによって新たな価値を作り出すことを学びます。



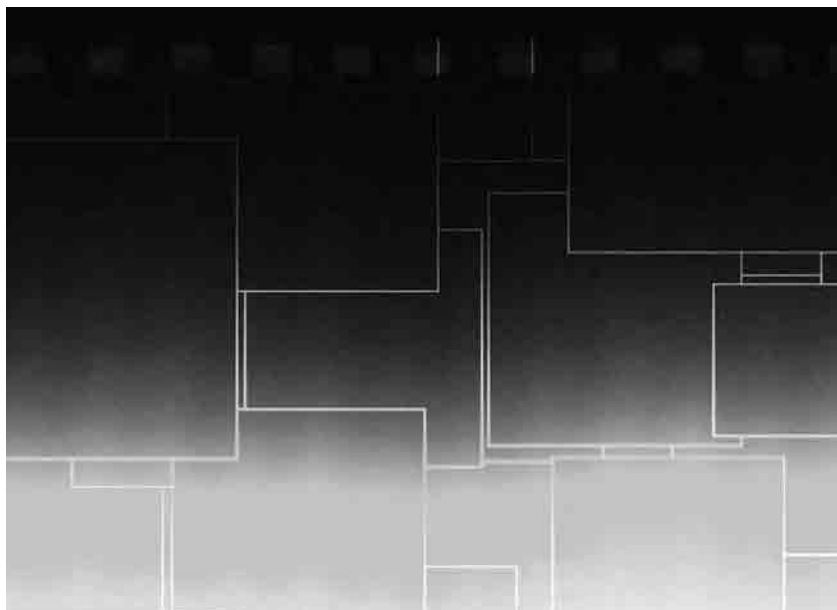
身の回りのあらゆるモノを編集する

- 1 回目 情報とはなにか、編集とはなにか？
- 2 回目 編集の考え方と方法
- 3 回目 身の回りの面白いモノを見つける：情報収集～切り口の発見
- 4 回目 意外な組み合わせの面白さを発見する：文脈の探索
- 5 回目 ありふれたモノのストーリーをつくる：文脈の可視化
- 6 回目 ありそうでなかったモノたちの本を考える：編集作業
- 7 回目 ありそうでなかった普通の絵本をつくる：制作
- 8 回目 展示とプレゼンテーション

デザイン要素論・演習

立方体という単位形態の制作をさまざまな材料を通して行い、形ができ上がっていくことの意味や方法を理解します。あわせて工作工場の利用や安全の理解、機械や道具の利用方法を理解します。

七つの立方体制作 形態・空間・媒体



- 1回目 紙で立方体をつくる
- 2回目 発泡剤で立方体をつくる
- 3回目 プラスチックで立方体をつくる
- 4回目 インダストリアルクレイで立方体をつくる
- 5回目 金属で立方体をつくる
- 6回目 平面で立方体をつくる
- 7回目 部分で立方体をつくる
- 8回目 立方体の展示を考える

芸術文化論

美術館は貴重な作品や資料を収集・保管し、展示する場として発展してきました。高級芸術とされる絵画や彫刻だけではなく、近年はマンガやアニメ、ファッションを取り上げた展覧会も盛んです。美術館で見る作品にはデジタルな画面では気づかない細部の発見があり、展示にはその空間でないと伝わらない解釈やメッセージがあります。



ダーフィット・テニールス2世《ブリュッセルのギャラリーにおける大公レオポルト=ヴィルヘルム》1647年頃

ネットを離れ、美術館へ行こう

- 1 回目 ミュージアムの歴史1：珍品陳列室から公共の財産へ
- 2 回目 ミュージアムの歴史2：啓蒙の場からレジャーランドへ
- 3 回目 展示空間の歴史1：二つの陳列スタイル
- 4 回目 展示空間の歴史2：ホワイトキューブの成立と終焉
- 5 回目 展示の政治学：退廃芸術展，女性芸術美術館，ケ・ブランリ美術館
- 6 回目 展覧会の今：近年開催された興味深い展覧会の紹介
- 7 回目 美術館建築の歴史：美の神殿から現代建築へ
- 8 回目 美術館見学（授業期間中に開催される展覧会の日程により，実施日は異なる）

専門科目 アート・デザイン分野 2022年春学期

デザイン設計論・演習

グラフィックデザイン・工業デザイン・空間デザインの実践を通し、構想のための技法である「情報から要件を見出す・要件を表現する・要件をつくり出す」ための演習です。「注文の多い料理店」を利用し、そこに登場する「山猫軒」の空間構成デザインとロゴタイプデザイン、ブランドデザインを行います。

「注文の多い料理店」のデザイン



注文の多い料理店「山猫軒」の空間デザインとロゴデザイン、製品デザインを同時に行います。

- 1回目 テキストの読み解き・構造化（日英）、スケッチ
- 2回目 ログタイプ設計
- 3回目 ログタイプ制作
- 4回目 空間設計
- 5回目 空間制作
- 6回目 製品設計
- 7回目 製品設計
- 8回目 発表展示・相互評価

質的社会調査法

未来をデザインするためにはニーズの把握や現状の客観的なデータ収集が欠かせません。では、自分ではない他者の考えていることや、そこにある自分とは異なる論理に、どのように近づくことができるでしょうか。できるだけ多くの研究手法を実習的に体験することを通じ、数値データとは異なる方法でものごとの真実にせまるためのスキルを習得します。



他者の合理性を知る調査手法とは

- 1 回目 質的研究と量的研究：社会調査法における質的研究と量的研究についての基礎的な考え方を概説します。
- 2 回目 フィールドノーツの手法と実践：フィールドワークにおいて何をどのように記述したらよいかを実践的に学びます。
- 3 回目 フィールドノーツのフィードバック：提出されたフィールドノーツを比較・検討します。
- 4 回目 映像分析の手法と実践：映像に記録されたものを分析する手法を体験します。
- 5 回目 インタビューの手法と実践：インタビューにおける聞き手の立ち位置や問いの立て方について実践的に学びます。
- 6 回目 インタビューを分析する：提出されたインタビュー記録を比較・検討します。
- 7 回目 グループワークによる発表準備：これまで行ってきた調査を総合し、グループワークで一つの課題に取り組みます。
- 8 回目 グループワーク発表：グループによる発表を行い、講評します。

物質文化論

200 万年前の川原石を打ち欠いただけの簡単な石器に始まる人類の物質文化は、3 万年前から飛躍的に発展し、加速度的にその種類と量を増やしています。物質文化は衣・食・住という基本的な必要を満たすだけでなく、大規模な通信・交通などを可能にし、ステイタスシンボルなど象徴的な機能も果たすなど、その機能は非常に多岐にわたっています。現在では、物質文化のない生活というのは想像することも難しいですが、一方で仮想通貨など非物質化に向かう明確な流れも出現しています。

物質文化に未来はあるか



- 1 回目 文化とは何か
- 2 回目 物質文化とは何か：文化の延長「延長された表現型」
- 3 回目 物質文化とは何か：文化の延長「身体能力の拡張」
- 4 回目 ものが作る意味の世界：記号としてのもの
- 5 回目 ものが作る意味の世界：ものを通じた会話
- 6 回目 物質文化の増大
- 7 回目 物質文化の縮小
- 8 回目 物質文化の未来

環境倫理学

自分自身の中にある自然や生命と向き合い、自分の外にある自然や生命と関わり合う。人類の源流思想が根底から提示するその激的な訴えを再確認します。

事前にテキストを読んできて、授業では受講生によるプレゼンテーションとワークショップを行います。



学生による授業の風景

〈いのち〉と自然、それとともに生きるあり方

- 1回目 自然の圧倒的威力と心：モノとタマ 古代ギリシャと日本における神話とその意味
・身近な神話や物語を探してみよう
- 2回目 古代ギリシャにおけるプシュケー〈魂〉とフュシス〈自然〉
・合理的な有機論の系譜、ソクラテス・プラトンにおける有機的な自然観・自分の最高善を考えてみる
- 3回目 コスモポリテースの機械論的倫理学：エピクロス、ゼノン、懐疑論者たち
・真の快樂とは何かを考える
- 4回目 旧約聖書とイエス・パウロの生命観：いのちを失って〈べし〉に生きる危険
・自己愛ではない愛とは何かを考えてみる
- 5回目 論語と儒教：そもそもなんのために勉強するのか、人と自分を活かす
・君子と小人の身近な実例を考えよう
- 6回目 老子と荘子：混沌マークの起源と思想
・価値観と枠組みを徹底的に相対化してみる
- 7回目 仏教における慈悲と自然：諸行無常、諸法無我、涅槃寂静
・刹那の愛にはどのようなものがあるのか
- 8回目 大乘仏教における空の思想：竜樹『中論』、般若心経、唯識派
・生き生きとした現象としての世界

芸術コミュニケーション論

近年の認知科学や社会学の研究から、私たち人間が芸術活動を通して何をしているか、どのようにコミュニケーションをとっているかがわかるようになってきました。本授業では、講義、グループディスカッション、グループプロジェクトを通して芸術の役割やコミュニケーションについて理解を深めます。

芸術は人間が生きるために不可欠なものです



ソーシャルアトラボのワークショップ「身体で知り合う」
(2018年7月15日、撮影：富永亜紀子)

- 1回目 私たちは芸術活動を通して何をしているのか？
- 2回目 作品とプロセス
- 3回目 アフォーダンス
- 4回目 言語と非言語
- 5回目 身体と表現
- 6回目 グループプロジェクト1
- 7回目 グループプロジェクト2
- 8回目 創造とエンパワメント

グローバル化と伝統的社会

発展途上国で狩猟、農業、漁業などの伝統的生業に従事する社会は、周辺の自然環境に依存しているとともに、グローバルな政治経済体制から直接間接的に大きな影響を受け、一見隔絶された環境にある集団の生活も大きく変容しつつあります。この授業では、グローバル化の様々な影響を受ける伝統的社会の民族事例を取り上げ、分析します。



携帯電話で暇つぶしをするマサイ族の若者

世界はフラット化するのか

- 1 回目 フラット化する世界
- 2 回目 文化生態学・生態人類学：ニューギニア・ツェンバガ
- 3 回目 環境人類学：グローバル化した社会の文化の研究
- 4 回目 世界システムとグローバル化
- 5 回目 経済のグローバル化と環境破壊：ホンデュラス
- 6 回目 市場のグローバル化と伝統的社会の変容：ミスキート、ピグミー
- 7 回目 価値のグローバル化と水田水利システム：バリ
- 8 回目 グローバル化と国際協力：バングラデシュ

アーツマネジメント論

芸術のつくり手が優れた作品を生み出しさえすれば、芸術の受け手の満足度は必ず上がる？作品が少しでもよくなるような努力をしさえすれば、高い評価が得られるはず？本当にそうでしょうか。ここでは、アーツマネジメントという考え方をベースに、芸術のつくり手と受け手をつなぐ「担い手」の役割について、その制度的側面や現場での活動のあり方について概説します。講義に加え、グループワークによるケーススタディとその発表を行います。

アートを社会にデザインするには



撮影：富永亜紀子

- 1 回目 芸術文化と社会：入門として芸術文化の概念や社会との関わりについて歴史を概観します。
- 2 回目 芸術文化と政策・法・制度：国や地方公共団体における文化政策の歴史に触れつつ、近年の法的動向を概観します。
- 3 回目 経済学・組織論からみた芸術文化：市場経済との関わりや、非営利組織マネジメントなど、経済学・組織論的にマネジメントを検討します。
- 4 回目 ケーススタディ (1) 公共文化施設でのアーツマネジメント：美術館や劇場・音楽堂などの施設におけるアーツマネジメントの事例について検討します。
- 5 回目 ケーススタディ (2) 芸術家団体のアーツマネジメント：劇団やオーケストラなどの実演家団体や、それらをつなぐ互助組織の役割と可能性について検討します。
- 6 回目 ケーススタディ (3) 芸術祭・アートプロジェクトとアーツマネジメント：地域名を冠した芸術祭やアートプロジェクトなど、地域に関わり展開される芸術活動について検討します。
- 7 回目 ケーススタディ (4) 社会的課題に向き合うアーツマネジメント：障害や年齢、性などの異なりに向き合いながら芸術活動を行う NPO などの取り組みについて検討します。
- 8 回目 アーツマネジメントのこれから：これまでの講義やグループワークをまとめ、ここ数年の新たな動向に触れます。

教育における多様性

この授業は英語で行います。次世代を担う人々が教育を通じて複合的で不確実な未来に取り組めるようになるために、21 世紀の学習には従来の大量生産的な教育アプローチからもっと個別の教育アプローチへの変化が求められ、教えるための戦略および評価手法が必要とされています。教育の新しい可能性を探求し、さらに世代やジェンダー、人種、国籍などが異なる多様な学習者に合った包括的な教育環境を創造するためにデザインは有効な手段となります。

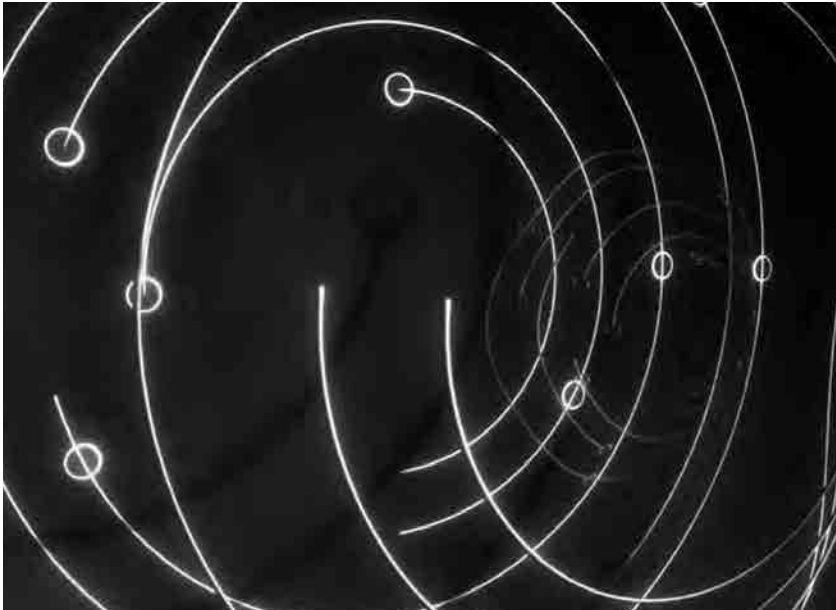
Learning for life in our times



- 1 回目 Education for the 21st Century.21st Century Skills.Education Evolving?
- 2 回目 Educational Psychology. Cognitive Development, Culture and Diversity
- 3 回目 Educational Psychology. Learning and Motivation,Teaching and Assessment
- 4 回目 Transforming Teaching and Learning Through Design
- 5 回目 Project: Design for Education. Exploration of issues of current pre-tertiary education
- 6 回目 Project: Design for Education.Ideation and Development of Ideas for education
- 7 回目 Project: Design for Education. Ideation and Development of Ideas for education
- 8 回目 Project: Design for Education. Pitching of Design Concepts

先端情報生命科学 I

授業は2部構成で、第1部は「ファジィシステム」と第2部は「ニューラルネットワーク」です。まず、ファジィシステムですが、人間はファジィな知識を扱い、計算し、推論できます。コンピュータにこのような学習機能を実現させるために、この脳の仕組みを数理的にモデル化し、コンピュータで実現する方法と実社会での応用を学びます。次にニューラルネットワークについて、人間は記憶だけでなく「一を聞いて十を知る」学習ができます。この脳の仕組みをモデル化し、コンピュータで実現することでコンピュータに「学習」機能を実現する方法を学びます。



生物の上手いメカニズムを技術として使いこなす

- 1回目 ファジィとは？
「若者は高齢者に席を譲りましょう」の「若い」「高齢」って何歳？数学で表現しよう
- 2回目 ファジィシステムの実応用例
- 3回目 ファジィな知識に基づく推論
人間はどのように曖昧さを含む知識を処理しているのだろう
コンピュータで実現するには？
- 4回目 ファジィ推論システムの設計方法
- 5回目 工学技術としてのニューラルネットのイメージ
- 6回目 ニューロンおよびニューラルネットワークとその数理モデル
- 7回目 どのように学習機能が実現できる？
- 8回目 なぜ非線形が扱える？

先端情報生命科学Ⅱ

この授業は、秋学期の先端情報生命科学Ⅰに続く 2 部構成となっており、第 3 部が「進化計算」、第 4 部が「計算知能の融合」です。生物がより良い状態になるよう進化したり群れで協力したりするメカニズムからヒントを得てモデル化することが工学的な最適設計解やデザイン解を得る手法となります。進化計算ではこれらの手法を学びます。計算知能の融合では、第 1 部～第 3 部で学ぶ計算知能技術を相互に組み合わせたり、これらの技術と人間とが協力し合ったりするシステムを学びます。

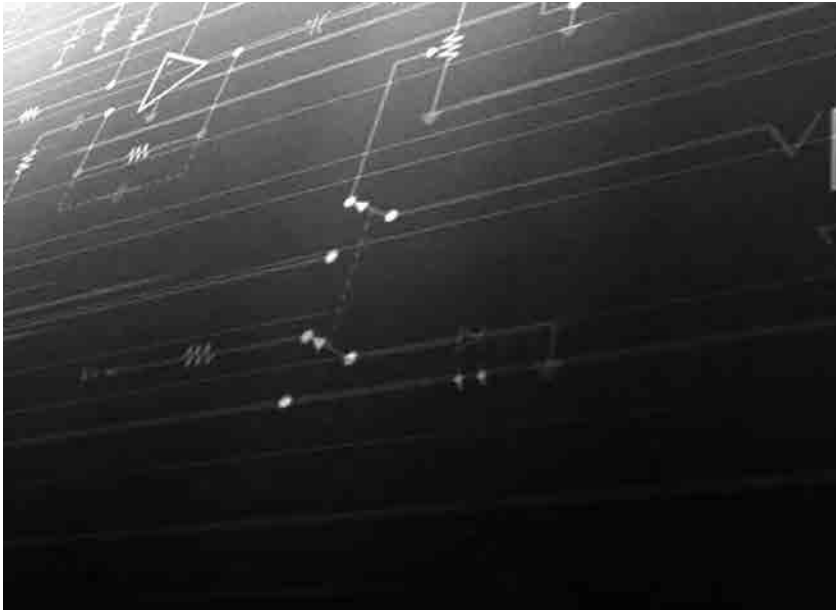
計算知能技術と人間が協力し合うシステムを学ぶ



- 1 回目 最適化とは？
- 2 回目 生物進化は変化する環境への適応
- 3 回目 生物進化の数理モデルが最適化手法
- 4 回目 遺伝的アルゴリズムでの演算
- 5 回目 生物にヒントを得た各種進化計算
- 6 回目 ニューロ・ファジィ・進化計算技術の融合化モデルとその実応用例 1
- 7 回目 ニューロ・ファジィ・進化計算技術の融合化モデルとその実応用例 2
- 8 回目 対話型進化計算：人間と進化計算の協同

シミュレーション数理

未来がどのようなものになるか、と想いを巡らすことはあると思います。頭で考えるのも良いですが、特に生命現象や社会現象といったたくさんの要素が集まってなにか機能が創発する場合にはなかなか難しい問題です。こんなとき、個々の振る舞いをモデル化し計算機内で再現する方法であるシミュレーションが強力なツールとなります。現実と数学の間をシミュレーションでうまく橋渡しする方法を学びます。



未来を計算する

- 1回目 微分方程式によるモデル化
- 2回目 微分方程式を手で解く
- 3回目 微分方程式を計算機で解く
- 4回目 現実をモデル化する：人口の推移
- 5回目 現実をモデル化する：うわさの伝搬
- 6回目 現実をモデル化する：体内時計
- 7回目 現実をモデル化する：ホテルの同期
- 8回目 現実をモデル化する：ギャンブルの数理

生命科学実習

バイオテクノロジーの発展により、生命の設計図である遺伝情報を読み取り、編集し、新しい生命を生み出すことが可能になっています。本実習では、DNA 配列の解読、合成生物学による芳香を発する微生物の作成などを体験し、デザインへの応用可能性を考えます。技術がはらむ危険性や生命操作の倫理的側面についても議論します。

DNA をデザインツールに



- 1 回目 身近な生物からの DNA 抽出
- 2 回目 特定の遺伝子を増やす
- 3 回目 DNA 塩基配列を読む
- 4 回目 バイオインフォマティクスによる解析
- 5 回目 合成生物学と生命のデザイン 1
- 6 回目 合成生物学と生命のデザイン 2
- 7 回目 合成生物学と生命のデザイン 3
- 8 回目 デザインへの応用可能性と生命倫理

プロジェクト科目 2021年夏学期
共通課題 PBL 演習

社会構想や未来構想など社会と環境及び倫理と哲学、アートとデザイン
の関係に着目した課題を設定し、その解決のための方法や概念を習得し
ます。そのためには、一つのことについて、さまざまなアプローチで考
えなければなりません。複数のアプローチを考えることにより、認知バ
イアスを打破し、価値創出や価値変換を行うトレーニングをします。



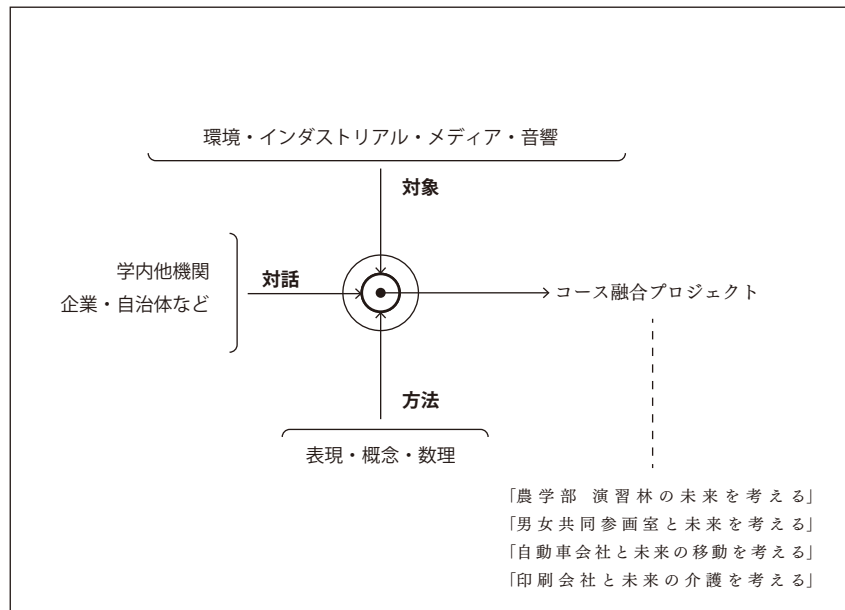
「ドーナツの穴をデザイン」する

- 1回目 「テーマ」を数理的に考える 1
- 2回目 「テーマ」を数理的に考える 2
- 3回目 「テーマ」の概念を考える 1
- 4回目 「テーマ」の概念を考える 2
- 5回目 「テーマ」を表現する 1
- 6回目 「テーマ」を表現する 2
- 7回目 「テーマ」を総合的に表現する 1
- 8回目 「テーマ」を統合的に表現する 2

コース融合プロジェクト

社会実装に向けては、対象と方法そして、対話をしていくことが重要です。環境・インダストリアル・メディア・音響などの問題対象に対して、「表現」「概念」「数理」の面からアプローチしながら、学内他機関・企業・自治体などと連携し、具体的な問題に新しい方法で切り込んでいきます。

領域の枠を超えた広範なデザインスキルや知識の習得



複数の分野(コース)の教員が複合的要素からなる、「プラットフォーム(課題)」を提示し、学年や所属コースの異なる学生が共同でその課題に取り組みます。学生は、これまで身に付けた専門分野の知識やスキルを用いて問題解決に取り組む方法を学ぶと共に、別の専門分野の知識やスキルを経験することで、従来のデザイン領域の枠を超えた広範なデザインスキルや知識の習得を図ります。それぞれの「プラットフォーム」のテーマはテクノロジー起点で発想し、その時々デザイン領域における先端性のある課題を設定することにより、芸工のデザイン教育を常に社会の趨勢に沿ったものアップデートしていきます。

プラットフォーム演習

複数の教員が複数の「プラットフォーム」を並列的に提供し、学生が履修することによって、それぞれの専門性を生かしつつ、従来のデザイン領域の枠を超えた広範なデザインスキルや知識の習得を図ります。それぞれの「プラットフォーム」のテーマは可変であり、その時々々のデザイン領域の先端性のあるテーマを設定します。

「徘徊しても安心な街はあるのか」

「ロボットは夜どうすればいいか」

「自動運転車に道路標識は必要か」

「介護の音問題 介護者負担をへらすには」

以上のように、社会に新しい技術が導入されると、同時に新たな課題が発生します。複合的な課題の構造を読み、今後可能性のあるさらなる環境変化を想定しながら、何が問題かを考えます。

アート・デザイン、社会構想、生命・情報科学の3分野のそれぞれのアプローチである「表現」「概念」「数理」により根本的な問題を考えます。考えるための方法、見るための方法、理解するための方法、伝えるための方法を実践的に習得します。

- 1回目 「テーマ」を要素還元的に分析する
- 2回目 「テーマ」をアートの的に表現する
- 3回目 「テーマ」を社会的概念から再構築する
- 4回目 「テーマ」を人間的な概念から再構築する
- 5回目 「テーマ」を数理からアプローチする1
- 6回目 「テーマ」を数理からアプローチする2
- 7回目 「テーマ」を生命からアプローチする
- 8回目 「テーマ」を統合的に表現する

デザインのプラットフォームの獲得

Global Design Innovations

この授業は英語で行います。未来のデザイン関係のプロフェッショナルは、国際的な幅広い視野を持って、社会に卓越したイノベーションをもたらす必要があるでしょう。授業では、海外の文脈におけるソーシャルデザイン・イノベーションの多様な事例を紹介します。また学生たちはグローバルな視点で環境問題や社会課題に対する解答としてのデザインやそのプロトタイプを提案するプロジェクトに参加します。

Re-energizing the World Through Innovations



- 1 回目 Presentation of case studies for Global Design Innovations
- 2 回目 Problem Identification
- 3 回目 Problem Identification : Presentation
- 4 回目 Design Ideation and Development
- 5 回目 Design Ideation and Development
- 6 回目 Modelling and Prototyping 1
- 7 回目 Modelling and Prototyping 2
- 8 回目 Design Pitching

プレビュー

未来構想デザインコースは構想中ですが、いくつかの授業はすでに実験的に実施されています。2020年のコース始動の前に、こうした授業の一端をプレビューしていただきます。未来構想デザインコースを知っていただき、イメージを膨らませてください。

公開講座や出前授業は、高校生の皆さんに大学の授業を体験していただくための企画です。すでに実施した公開講座のレポート、これから開講する公開講座のご案内も掲載しています。また、未来構想デザインコースが提供する出前授業のテーマ一覧を見て、興味のある授業があれば高校を通じてお申し込みください。

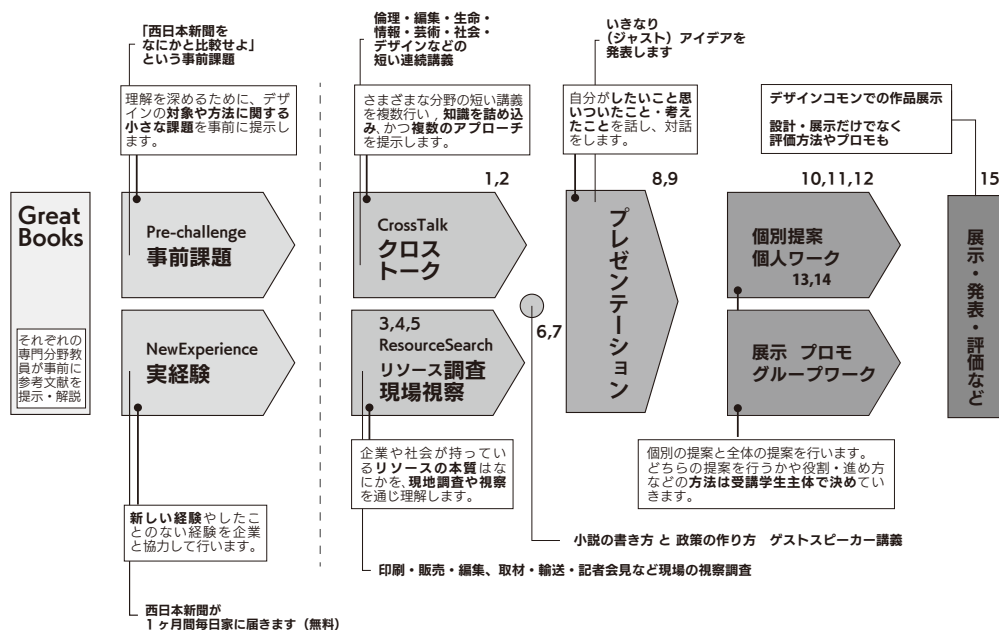
未来の新聞を考える

未来構想デザイン演習 臨時開設科目 2019 年前期

協力：西日本新聞社

「新聞の未来、未来の新聞」をテーマに、未来の報道、未来の宅配・モビリティ、未来の新聞・情報、未来の紙・文字・印刷、未来の住所、未来の新聞紙、未来の新聞社のビジネスモデルなどを社会によるデザイン、社会のデザイン、社会的デザインとして幅広く考え提案します。

- 04.19 ガイダンス、事前課題「西日本新聞を何かと比較してください」
- 05.17 新聞社概要講義、現場リソース調査（5月中旬から6月中旬）
- 05.24 事前課題プレゼンテーション：グループごとの発表とディスカッション
- 05.31 クロストーク1：「情報とはなにか」倫理学と社会学のアプローチから
- 06.07 西日本新聞社ワークショップ：情報の再編集
- 06.14 アイスブレイク・グループワーク：課題に対してのアイデアと共有
- 06.21 グループワーク：課題に対してのアイデアと共有
- 06.26 ゲストスピーカー講義：デザイナーでない専門家による思考法や表現法の講義
- 07.05 クロストーク2：「情報をつくる」編集学と数理学のアプローチから
- 07.12/07.19 個人ワーク 課題アウトプット
- 08.02/08.03 展示



クロストーク

「情報とはなにか」について、倫理学と社会学のアプローチから、「情報をつくる」について、編集デザインと計算物学のアプローチから、対話を行いました。学生とのディスカッションも行い多様な側面からの思考法を取得していきます。



ゲストスピーカー講義「小説のかき方と政策のつくり方」



未来構想デザインでは、従来の産業デザインに直結するデザイン成果物だけではない幅広いデザイン領域を対象にしています。今回は政策をつくるプロセスや小説を書くプロセスを方法論として講義してもらいました。ビジュアル表現・立体表現・音楽表現・身体表現など幅広くまた新しい表現法を検討していきます。

授業の展示「東京ミッドタウン：ゼミ展」9/2~9/28

東京ミッドタウン・デザインハブ（ミッドタウン・タワー 5F）



企画展「ゼミ展」は、学生たちが実際にどのようにデザインを学んでいるのか、実際に行われている課題内容と作品を展示する企画展です。大学や学科で定番となっている名物課題や、新しい取り組みなど、それぞれの課題から、学校ごとに異なるデザイン教育のアプローチや学生の視点の違いを紹介します。今年には本授業を出展します。

デザインサーベイ グレイトブックス ノート 身体表現

デザインサーベイとしての現地やフィールドでのさまざまな調査方法の検討、グレイトブックスとしての有機的な参考資料・参考文献の提供の仕方、ノートとしての情報の記述の仕方、身体表現を中心としたフィジカルコミュニケーション、立体表現、ビジュアルコミュニケーションとしての身体性など、多くのデザインスキルを学び、挑戦します。

2019年6月15日 13:00~17:00 九州大学大橋キャンパス ワークショップルーム

高校生のための「未来構想デザイン」講座（講義編）

未来構想デザインコースの教育・研究内容を高校生に知ってもらうために、「高校生のための未来構想デザイン講座（講義編）」を開講しました。未来構想デザインコースの概要や考え方を説明し、コースのアート・デザイン、社会構想、情報・生物の各分野の模擬授業、および「未来構想デザインコース」を総合的に経験してもらうためのワークショップを行い、その後、質疑応答を行いました。

未来構想デザインとは

アート・デザイン、社会構想、生命・情報科学

- 13:00
未来構想デザインコースについて
アート・デザイン分野について
社会構想分野について
生命・情報科学分野について
- 14:00~
演習「未来のパスタをデザインする」
アイスペイク「身体表現実習」
しめじの2次元配置・分析
パスタを考える
その考えの共有
発表・講評
- 16:30~
入試の説明
質疑応答
受講証渡し
- 17:00 終了



未来の Pasta の 思索 を と お し、

分析・表現など様々なデザイン方法を経験しました



共同作業に向けて、様々なコミュニケーションをとおし、チームが出来上がっていききました。未来構想デザインではこのような身体表現も重視しています。



未来の Pasta を検討する前に、食糧とは何かを考えるために、数理的・感覚的にしめじの分析を行いました。あることを多様なアプローチで考えることは、未来構想の特徴であり、獲得できるスキルの一つです。



短い時間でしたが、論理的に考えを整理し、それを表現できました。また成果のプレゼンテーションを元に、他のグループや教員とより良い対話を行えました。



演習後全体で、入学試験や授業内容・卒業後の進路などについて、質疑応答を行いました。終了後も個別にたくさん質問が出て、新しいコースに興味を抱いていただきました。

2019年10月19日(土) 13:00~17:00 九州大学大橋キャンパス

高校生のための「未来構想デザイン」講座 (演習編)

デザイン演習と模擬授業

13:00

デザイン演習

15:00~

未来構想デザインコースについて

アート・デザイン分野について

社会構想分野について

生命・情報科学分野について

16:30~

入試の説明 質疑応答

受講証渡し

17:00 終了

詳細内容は変更になる場合があります。

2019年11月16日(土) 13:00~17:00 九州大学大橋キャンパス

高校生のための「未来構想デザイン」講座 (実践編)

実技・プレゼンテーション 討論・レポート

13:00

未来構想デザインコースについて

アート・デザイン分野について

社会構想分野について

生命・情報科学分野について

14:00~

実技・プレゼンテーション・討論・レポートなどの演習

16:30~

入試の説明 質疑応答 参加全教員

受講証渡し

17:00 終了

詳細内容は変更になる場合があります。

未来構想デザインコース（認可申請中）とは

未来構想デザインとは新たなデザインの分野を切り開こうとする挑戦的な態度を持ち、実践しながら探求、実証しようとするものです。カリキュラムなど含めてわかりやすく具体的な事例を通して説明していきます。

アートについて考える

現代アートは難しいと思いませんか。その考えのルーツともいえる 19 世紀後半の印象派、20 世紀前半の芸術運動ダダ、シュルレアリスムのお話と、当時のアーティストの遊びを体験します。

未来のサービスをデザインする方法

いまやデザインの対象は車や家電、家具、文具といった物だけではなく、身の回りのあらゆるモノやコトに広がっています。こうした背景からサービスはますます重要になっています。サービスを上手にデザインすることで、私たちはわくわくする経験や便利な生活、あるいは安全安心を手にすることができるのです。

創造性とは何か？～芸術的思考と科学的思考

芸術と科学は相反するものではありません。独創的な発明をする科学者にも創造性は必要ですし、感動的な作品を作り上げるアーティストにも、緻密で論理的な思考は欠かせないからです。この授業では、創造性とは何かを探ることから、芸術と科学の融合、創造的な場のデザイン、アートによる社会課題へのアプローチについて考えていきます。

未来の家電のつくり方

みなさんの身の回りにある家電や情報機器は、多くの人の色々な考え方があわさってできています。国内外のさまざまな製品について、具体的に解説しながら、新しい家電と未来の生活を考えます。

「デザイン思考」のつかい方

デザインは、絵心でもセンスでもありません。デザインは問題解決能力や未来提示能力のことです。日本各地の多くの高校でも行われているデザイン思考について具体的な事例を通じて考えます。体験型授業として、演習と組み合わせ実施することも可能です。

色覚の進化と多様性

なぜ色彩豊かな世界を見ることができのでしょうか？ 他の動物はヒトと同じように色を見ているのでしょうか？ 色が見える不思議を、ヒトが誕生するずっと以前から続く生物進化の歴史を通して考えます。

環境問題と人間の文化

環境問題は重大な矛盾を持っています。人間だけでなく全ての生物は環境から離れて生きていけません。人間の活動が人間が生きていくためのものであるにもかかわらず、環境を壊しその基盤を危うくするという側面も持つことについて考えていきます。

樹木や動物、存在しないものとともに、よく生きること

人と人との間の関係を考える倫理学は、環境問題に直面して、今は存在していない将来世代や動植物、景観など人間をとりまくものと人間との関係を考えるように発展しています。その基本的な考え方について授業します。

持続可能な環境のデザインと人間行動のデザイン

持続可能な環境を形成するためには、人間の意識と行動を理解した上で、社会の仕組みをデザインすることが必要です。環境のデザイン、社会のデザイン、人間行動のデザインの相互の関係について話します。

英語でデザインを学ぼう！

This lecture will be conducted in English. Education is important for the development of our next generation of human resource. Design can play a big role to transform learning environments, through innovative ideas, to improve teaching and learning in schools. This lecture will provide interesting examples of how design can be used to improve teaching and learning in schools.

ロボットと未来の農業

ロボットは技術だけから作られているわけではありません。何を解決して、どんな将来をつくっていくかを考え、そして問題解決方法を考えた上で技術の使い方や開発の仕方考えます。新しい農業や観光について考えていきます。

音のデジタル、画像のデジタル

音や画像をコンピュータで扱うには、デジタル化しなければなりません。空気の振動である音や、色や光である画像をどのように、コンピュータに取り込み、どのように 0 と 1 で表現し、どのように再生するのかを理解します。

高校物理で判る蓄音機からデジタルオーディオまで

エジソンの蓄音機は電気を使わずにどのように音を記録再生したのか？音と電気をどのように相互変換してマイク入力やスピーカ再生をするのか？音で音を消したり、音のスポットライトができる？これらを高校物理で理解します。

人間の感性+計算知能=芸術工学

人間の知識・経験・感性とコンピュータの最適化技術が協調し合いながら人間の心に求めるグラフィックス、音楽、聞きやすい補聴器音、可愛いロボット動作、診断しやすい医療画像などを実現する研究を紹介します。この事例を通じて、人間科学、人間の感性、技術が融合する芸術工学を理解します。

生命とは何か？～数学を使った生物学のスヌメ～

生物と生物でないものの違いは何ですか、と問われたら何と答えるのが良いでしょうか。生物らしさとは何か？を考える時には、意外にも生物学よりも数学が役に立ちます。高校の授業で学ぶ数学を使って生物のデザインを考えてみましょう。

リズムは何故シンクロするのか？

私たち人間は寝たり起きたりの 24 時間周期のリズムを持っています。生物のリズムがどうして生まれるのか、シンクロしたりするのかを考える上では、生物学だけでなく数学も役に立ちます。生物学と数学の交差点であるリズムについて考えてみましょう。

なぜ統計学が最強の学問と言われたりするの

最強の学問などないと思いますが、統計学の現代社会における有用性を考えてみたいと思います。

入試情報

選抜方法

未来構想デザインコースでは、2020年4月入学者を対象として、学科一括入試、コース別入試を行います。学科一括入試による入学者は、1年次に芸術工学部共通の科目などを履修し、2年次に所属コースが決まります。コース別入試では、出願時にコースを選択します。

		環境設計	インダストリアルデザイン	未来構想デザイン	メディアデザイン	音響設計	計
コース別	一般入試	24	25	15	21	26	111
	AO入試	7	16	8	20	5	56
	小計	31	41	23	41	31	167
学科一括	一般入試	20					

学科一括入試

センター試験を受験後、出願時に芸術工学部芸術工学科の学科一括入試を選択し、一般入試（前期日程）を受験します。2年次に5コース（環境設計コース、インダストリアルデザインコース、未来構想デザインコース、メディアデザインコース、音響設計コース）のいずれかに所属することになります。

コース別入試

センター試験を受験後、未来構想デザインコースを選択し、AO入試もしくは一般入試（前期日程）を受験します。AO入試はコースごとに内容が異なり、実技スキル、発想力、意欲、適性などをもとに評価します。（2021年度の入学試験からは、これらに加えて推薦入試も実施します。）

未来構想デザインコースの AO 入試では、個別学力検査を免除し、調査書・志望理由書・大学入試センター 試験及び * 実技 (プレゼンテーション、討論、レポートを含む) で総合評価を行い、基礎的な学力を備えた上で、国際的な志向性と多様性に対する関心、柔軟な思考力を持って様々な活動に積極的に参加する、意欲的で個性豊かな学生を選抜します。

実技 (プレゼンテーション、討論、レポートを含む)

①実技・プレゼンテーション

実技はテーマに沿った平面や立体の構成、パフォーマンス・言語表現のことです。プレゼンテーションは3分程度での発表のことで、方法は自由です。

②討論

同一のテーマについてグループで話し合います。自分や他人の表現を理解し、その表現が更によいものになるよう、互いに考えを述べ合います。

③レポート

レポートとは、実技・プレゼンテーション、および討論をふまえて、その生成の経緯や、それに基づく自分の思考の展開について、文章にまとめます。表現やコミュニケーションに関する高度な能力を有することは望ましいのですが、本試験の評価においては、そのような表現能力だけでなく、表現や発想の独創性、および論理や思考の深さなどをより重視し、「実技 (プレゼンテーション、討論、レポートを含む)」全体を通じ評価します。

問題例

以下は「問題の例」です。実際の入試で、これと同じ問題が出題されるわけではありません。問題の傾向をつかむためにご活用ください。

- 1) 「未来の生命(例)」について、平面や立体構成、パフォーマンス・言語表現などあなた自身が考えた方法で表現します。表現方法は自由です。共用台に置かれた材料は範囲内の量で使用することができます。(90分)
- 2) 最後に3分でプレゼンテーションを行います。またグループの他の人のプレゼンテーションを聞きます。(30分)
- 3) 次に、グループの他の人と、自分やグループの他の人の表現について意見を述べ合います。(60分)
- 4) 最後にこれまでの過程を踏まえ、思考のプロセスを約800文字のレポートとして、解答用紙に記述します。(60分)

問題冊子の注意事項例

以下は「問題冊子の注意事項の例」です。実際の入試で、これと同じ注意事項が記されるわけではありません。問題の傾向をつかむためにご活用ください。

- 1) 「始め」の合図があるまでは、この問題冊子は開いてはいけません。
- 2) この問題冊子は、表紙、問題紙(1枚)、レポート解答用紙(1枚)、下書き用紙(2枚)からなっています。
- 3) この冊子以外には、メモ道具1式(A4コピー紙10枚、鉛筆1本、ボールペン1本)及び受験番号名札が配布されています。
- 4) 後方の共用台には、イラストレーションボード、筆記具一式(練り消しゴム、手動式鉛筆削り、カッターナイフ、黒鉛筆各2本=2H、H、HB、2B、4B)、スチレンボード(A2サイズ2枚)、ケント紙(B4サイズ10枚)、木片(1cm角100個)、塩ビ板(A3サイズ5枚)、マジックペン(5本)、マーカー(5本)、付箋(2冊)、模造紙(5枚)などがあります。試験時間中はそれらを自由に使うことができます。()内の値は1人あたりの上限です。必ずしも使用する必要はありませんが、使用する場合は上限を守って下さい。
- 5) はじめの合図で、受験番号名札を装着して下さい。また問題紙、レポート解答用紙、下書き用紙、メモ道具1式を確認して下さい。過不足がある場合は手をあげて下さい。
- 6) 当試験場で配布されたもの以外のものを使用してはいけません。
- 7) 印刷に不鮮明な箇所がある場合は、手をあげてください。
- 8) 問題冊子、下書き用紙、メモ道具、共用台に置かれていた材料など、すべて持ち帰ってはいけません。

教員から、皆さんへのメッセージ

ホール マイケル Hall, Michael Environmental risk management / English communication skills

Climate change and the increase of pollution affecting Japan have increased various risks. Understanding and reducing these risks are important for the future of Japan. Another area in my teaching field is English language communication. It plays an important part in gaining a global perspective towards improving the environment.

平松 千尋 Hiramatsu, Chihiro 視覚生理心理学 / 分子遺伝学

生命現象の一部であっても理解することは難題の連続です。しかし、何か行動してみると、糸口がつかめることが多くあります。困難があってもできることから始めてみてください。きっと可能性が広がるはずです。

池田 美奈子 Ikeda, Minako 情報編集デザイン / デザイン史

過去は現在の考え方で変わります。そして、私たちがどのような未来をデザインするかによって、現在も過去も違った意味を持ててきます。過去や現在をしっかりと考えながら、まだ誰も知らない未来をつくるデザインに挑戦しませんか？

稲村 徳州 Inamura, Tokushu デザインエンジニアリング / ポスト人間中心デザイン

デザインは魅力的な物や体験の設計から、最近では大きな社会の仕組みまで手がける、生活にとって欠かせない分野になっています。今後ますます重要になると思います、幅広く奥深いデザインの世界を目指してみれば？

伊藤 浩史 Ito, Hiroshi 時間生物学 / 非線形動力学

生きているものと生きていないものの違いに思い悩む高校時代でした。大学に入学し体内時計の研究に出会い、私の人生の解くべき問いになりました。大学で人生を賭けられるような問いが見つかると素敵ですね。

片山 雅史 Katayama, Masahito 現代美術 / 芸術表現

見ること、表現することを通し、様々な発見があります。自然から多くのことを学び、自分自身を掘り下げ、自己と社会の関係について考え、創造に繋げる。その発見とワクワクを大切にしてください。

古賀 徹 Koga, Toru 環境倫理学 / メディア論 / 現代思想

物事の本質を自分なりに捉え、その前提を疑う「哲学」の営みによって、世界や人間はより豊かな姿を現します。それはまた、デザインやアートの営みでもあります。芸術工学部で、哲学しながらデザインしましょう！

近藤 加代子 Kondo, Kayoko 環境政策 / 環境経済 / 社会思想

社会のデザインを研究しています。社会のデザインは、人々の生活のデザインと深く関わっており、生活のなかのものデザインにも影響します。持続可能な未来社会と一緒にデザインしましょう。

ロウ ワイ リオン Loh, Wei Leong Design Education for Pre-Tertiary and University Education

To create an inclusive society is also to accept that different learners at different age learn differently. Moving away from mass production in education, let us create opportunities for customized teaching and learning that cater to wide range of learners through design.

丸山 修 Maruyama, Osamu Computational biology/ バイオイン フォマティクス / 情報科学

ひとまずでいいので、なにか目指すものをもつことをお勧めします。そういうものがあれば、自分が進むべき方向が見えてくるし毎日の生活でやるべきことがはっきりしてきます。迷いが減ります。もし違っていたら？その時に軌道修正するだけです。最初からベストの選択をすることは無理難題です。

長津 結一郎 Nagatsu, Yuichiro アーツマネジメント / 文化政策 芸術社会学

私は高校の部活などでの経験で得た気づきが、今の活動につながっています。自分が大事にしたいことは何か、そのためにできることは何か。立ち止まって考えることで、自分の生きる道を切り開いていきましょう。

中村 美亜 Nakamura, Mia 芸術社会学 / 文化政策 / ジェンダー & セクシュアリティ研究

人間は「生きるため」にさまざまな表現活動をしています。表現やコミュニケーションの側面に目を向けながら、異なる人たちが異なるままに共存する社会をつくっていくにはどうしたらよいかを考えています。

尾方 義人 Ogata, Yoshito 工業デザイン / デザイン学

「つくって考える。考えてつくる。考え方を考える。つくりかたを考える。」未来をしっかりと考えなら、ひとつひとつ、丁寧なもののづくりを、一緒に、一所懸命にできればとおもいます。

高木 英行 Takagi, Hideyuki 知能情報 / 計算知能 / 進化計算

身の回りの出来事や自然や社会に対して知的好奇心を持ちましょう。やって楽しい趣味も大切ですが、それ以外に「なぜだろう」という好奇心を持ちましょう。受身で学習しても面白くないでしょうか？「へえ、そうなんだ」という出会いは日々の生活をキラキラさせてくれますよ。特に研究職を将来の選択肢と考えている人には必須条件です。

谷 正和 Tani, Masakazu 環境人類学 / 文化人類学

今まで行ったことのない所に行って、会ったことのない人と話をしたり、見たことがないものに出会ってください。

米村 典子 Yonemura, Noriko 西洋美術史 / 女性文化

大学で学びたいことは決まっていますか。大学には、皆さんにとっては未知なこと、予想外のことを研究しているスタッフが沢山います。興味を持っていろいろなことにチャレンジしてみてください。

未来構想デザインコースではこんな学生を求めています

- 1) アートとデザインに関心を持ち、表現活動や創造への強い意欲のある方
- 2) 高校の理系科目を十分に習得し、生命科学や情報科学に関心のある方
- 3) 国際的な考えや多様性に興味があり、柔軟に積極的にコミュニケーションができる方
- 4) よりよい未来の構想と実現に向けて積極的な方
- 5) 社会課題に関心を持ち、論理的で実証的な考え方のある方

未来構想デザインコースではこんな学習・研究ができます。

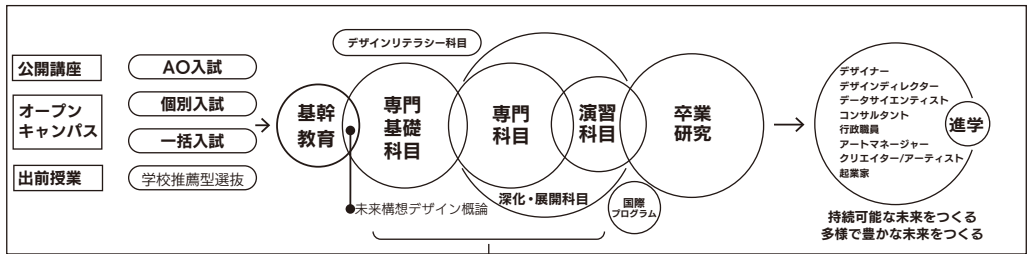
身に付けるべき自然科学、情報科学、社会科学、アート・デザイン分野の基本的な知識を学習します。

専門科目はアート・デザイン、社会構想、生命・情報科学、国際の四つの科目群で、専門基礎科目で学習した基礎をさらに深めるとともに、分野を横断する実践的なプラットフォーム演習と連動し、実践に必要な知識とスキルを広く学びます。

プラットフォーム演習を通して知識やスキルを応用することで、未来構想を実現に導くための能力を育成します。

未来構想デザインコースではこんな人材育成をします。

- 1) 芸術、技術、思想を理解し、社会や人間のありようが説明でき社会構想のための知識や洞察力を持つ。
- 2) 自然や社会の多様な現象を数理科学的に捉えられ、自然の仕組みを情報科学から理解できる。
- 3) 自然科学、人文社会科学の知見から、芸術的発想で実践に結びつける創造的能力を持つ。
- 4) 未来を構想しビジョンを可視化し、それを実現するため、設計、計画、実行できるデザイン能力を持つ。
- 5) 既存概念にとらわれることなく、新たな分野をつくる。
- 6) 挑戦的な態度を持ち、実践しながら探求、実証できる。



AO入試
個別学力検査を免除し、調査書・志望理由書・大学入試センター試験及び**実技・プレゼンテーション・討論・レポート(*)**で総合評価を行い、基礎的な学力を備えた上で、国際的な志向性と多様性に対する関心、柔軟な思考力を持って様々な活動に積極的に参加する、意欲的で個性豊かな学生を選抜します。

***実技・プレゼンテーション・討論・レポート**
実技・プレゼンテーションはテーマにそった平面や立体の構成、パフォーマンス・言語表現などとそのプレゼンテーションを指します。表現方法は問いません。面接は、同じテーマでのグループディスカッションで、自分や他人の表現について、さらによく考えるように考えを述べ合います。レポートでは、**実技・面接を踏まえた経緯**や思考の展開をレポートとしてまとめます。高度な表現スキルやコミュニケーションスキルを有することは望ましいですが、**本試験の評価においてはスキルだけではなく、表現や発想の独創性や思考の深さなどを重視します。**

- | | |
|---|--|
| <p>アート・デザイン</p> <p>視覚芸術基礎
コンセプト論
デザインスケッチ</p> | <p>専門基礎科目</p> <p>芸術論芸術史系科目
造形論表現論系科目
身体表現演習系科目
先端芸術表現系科目
デザイン哲学系科目
デザイン編集系科目
デザイン設計系科目</p> |
| <p>社会構想</p> <p>社会と多様性
環境と持続可能性
クリティカルシンキング</p> | <p>専門科目</p> <p>デザイン人類学系科目
環境社会デザイン論系科目
文化政策系科目
コミュニケーション論系科目
アーツマネジメント系科目
教育デザイン系科目
リサーチ・表現スキル系科目</p> |
| <p>生命・情報科学</p> <p>プログラミング基礎
情報科学Ⅰ
生命科学入門Ⅰ</p> | <p>情報工学系科目
統計工学系科目
プログラミング系科目
シミュレーション系科目
情報科学系科目
情報生命科学系科目
生命科学系科目</p> |
- 深化・展開科目**
より幅広く、また深く学習していくための科目枠です。環境・インダストリアル・メディア・音響の他のコースから受講します。

共通課題PBL演習 プラットフォーム演習
未来構想デザインのため、実践の具体的な演習を通して、経験していきます。

融合プロジェクト
様々なコースの複数の教員により、複合的な課題に向けて融合的に取り組んでいきます。

国際プログラム
Design Pitching Skills / Start-ups and Global Disruptors
Intellectual Property Rights : Global Perspective
Global Design Innovations
国際未来構想デザインなど

卒業研究
これまでの成果を活かし、卒業研究として集大成させます。テーマによっては、他コースの教員や複数教員での指導を受けることが可能です。

- 想定される進路**
- ・メーカーなどのデザイン部門において調査や分析を行うリサーチチャーやプランナー
 - ・メーカーや金融機関などでサービスデザインを行うUXデザイナー
 - ・国の文化施策や地方の芸術行政に関わる行政職員
 - ・研究所などで、社会データや生命情報を分析するデータサイエンティスト
 - ・商社などで、新しい生活価値や商品価値を提案する企画担当
 - ・グローバル企業や行政、非営利団体の国際業務
 - ・大学院進学後、上記分野での研究職

英語・国際関連科目を充実させ、留学を積極的に推奨します。



<https://www.df.design.kyushu-u.ac.jp>



九州大学芸術工学部 未来構想デザインコース（申請中）
お問合せ：九州大学芸術工学部学務課 815-8540 福岡市南区塩原 4-9-1
tel. 092-553-4587 e-mail. gkgnyushi@jimu.kyushu-u.ac.jp