

## 26. 芸術工学部

I	芸術工学部の教育目的と特徴	26-2
II	「教育の水準」の分析・判定	26-3
	分析項目 I 教育活動の状況	26-3
	分析項目 II 教育成果の状況	26-27
III	「質の向上度」の分析	26-45

## I 芸術工学部の教育目的と特徴

- 1 「技術の人間化」、すなわち技術を人間生活に適切に利用するために、技術の基礎である科学と人間精神のもっとも自由な発現である芸術とを総合し、技術の進路を計画し、その機能の設計について研究するとともに、人文、社会、自然にまたがる論理的思考力と芸術的感性を基盤とする「高次のデザイナー」養成を教育の目的として明確にしている。
- 2 環境設計学科、工業設計学科、画像設計学科、音響設計学科、芸術情報設計学科の5学科からなる。
- 3 ディプロマ・ポリシー「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養成」を実現するため、アドミッション・ポリシーでは、(1)基礎学力、(2)好奇心、(3)感性、(4)表現力、(5)柔軟性の5項目を強調している。そのため一般選抜においてはA0入試の比率を27.4%と高く設定している。
- 4 ミッションの再定義において感性研究、しくみ設計、イノベーション創出において創造的・先導的役割を果たす人材育成を明確にしている。
- 5 基幹教育においてアクティブラーニングの方法を学び、専攻教育においては、芸術工学の基本・基礎を習得させる授業に加えて、芸術的感性や計画・設計能力、総合的な判断力を養うため、PBL（課題解決型学習・Problem Based Learning）科目を多く取り入れている。
- 6 インターンシップを単位化して、実社会での体験を通して学習内容の定着やキャリアデザインの推進を行っている。
- 7 以上の教育目的と特徴は、本学の中期目標記載の基本的な目標「教育においては、確かな学問体系に立脚し、学際的な新たな学問領域を重視しながら、豊かな教養と人間性を備え、世界的視野を持って生涯にわたり高い水準で能動的に学び続ける指導的人材を育成する。」を踏まえている。

### [想定する関係者とその期待]

高次の設計能力（感性研究、しくみ設計、イノベーション創出において創造的・先導的役割を果たす能力）を持った創造的・先導的な実務者の育成を求める産業界・地域・国際社会の期待、高度な専門知識や技術・企画・立案能力を習得して幅広く社会で活躍することを望む高校生・受験生、在学生の期待に対し、教育組織及び教育課程を改善して、教育研究を実施している。

## II 「教育の水準」の分析・判定

## 分析項目 I 教育活動の状況

## 観点 1-1 教育実施体制

(観点に係る状況)

## 1-1-1 (1) 組織編成上の工夫

## 1-1-1 (1) -① 教員組織編成や教育体制の工夫とその効果

## 1) 学部・学科の構成・責任体制

環境設計学科、工業設計学科、画像設計学科、音響設計学科及び芸術情報設計学科の5学科で構成している(資料1)。

## ○資料1 専任教員の配置状況(平成27年5月1日現在)

学科	教授	准教授	講師	助教	計	大学設置基準上の必要教員数
環境設計学科	6	10	0	3	19	7
工業設計学科	7	11	0	3	21	8
画像設計学科	7	7	0	3	17	7
音響設計学科	8	6	0	5	19	7
芸術情報設計学科	4	7	0	3	14	8
学科間共通の専攻教育科目	0	1	0	0	1	-
計	32	42	0	17	91	37

## 2) 担当教員配置状況

専任教員一人当たりの学生数は9.9人であり、教育目的の達成に必要な教員を確保している。また非常勤講師は第一線で活躍するデザイナーなどの実務家を積極的に採用しており、非常勤講師全体の約57%を占めている(資料2)。

## ○資料2 担当教員配置状況(平成27年5月1日現在)

教授	准教授	講師	助教	計	学生数	教員一人当たり学生数	非常勤講師
32	42	0	17	91	902	9.9	43

## 3) 実務経験を有する教員の配置状況

イノベーション創出にはデザインの実務経験を有する教員の配置は不可欠であり、その約40%はデザインの計画・実践と芸術表現に関わる教員として分類できる。配置状況は、資料3に示すとおり、デザイン分野での企画、デザインイノベーションなどに関わる実務経験を有している。

## ○資料3 実務経験を有する教員の配置状況(平成27年5月1日現在)

実務経験の内容(主なもの)	
教授: デザイン分野での企画等に関わる実務経験	
教授: デザインイノベーションに関わる実務経験	
教授: プロジェクトマネジメントデザインに関わる実務経験	
准教授: デザインインテグレーションに関わる実務経験	
現職種 36人	実務経験の具体的な職種名(主なもの) 【特に本学部の特色を顕著に示しているものに下線を引く。】

教授 14人	建設機械メーカーの研究開発部の研究開発員 自動車メーカーのデザイン部のエクステリア・インテリア・アドバイザー 自動車デザイン企業のデザインセンターのシニアデザイナー インダストリアルデザイン研究所のデザインセンターのグラフィックデザイナー データ処理サービス会社の取締役 建設関連会社の技術研究部部长 フリーランス作曲家 広告会社のプランナー・企画職・ディレクター・部長
准教授 19人	出版会社のデザイン編集部記者 フリーランス編集者 Web制作会社のプロデューサー 電気通信関連企業のマネージャー 都市・建築設計研究所の設計業務 設計事務所の建築設計・管理業務 百貨店の外商事業部建装部設計管理担当 金属加工企業のデザインデザイナー・ディレクター 画家 ソフトウェア会社の指導員・ディレクター・コンテンツ課長 電器メーカーのカテゴリーリーダー 青年海外協力隊の美術隊員 製薬会社の情報システム部員 電器メーカーのシステム設計部企画員 建設会社の建築職 地方自治体の文化観光局の美術学芸員
助教 3人	フリーランスアートディレクター ネット販売会社のデザイナー ユネスコの文化遺産専門国連ボランティア ユネスコの文化遺産協力保護事務所のコーディネーター キャド制作会社のデジタルアーカイブ・ラボ研究員

## 4) 組織編成に関する特徴

QREC（資料4）と連携してデザイン思考の教育を基幹教育などの九州大学全体に充実させ、イノベーション創出のエンジンとなっている。

## ○資料4 デザイン思考教育の概要（学内外との連携等）

学部・学府	連携部局	授業科目	概要	備考
芸術工学部	九州大学ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センター（QREC）	デザイン思考	デザイン思考の入門編として、ファシリテーション、ラビッドプロトタイプ、チームワーク、アイデア発想手法の初歩を学ぶ。	ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センターとの連携講義として、芸術工学部生のほか、全学の学部生を対象
芸術工学府	九州大学ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センター（QREC）	グローバルPBLプログラム	フィンランドのアールト大学と連携して、PBL方式により社会課題の具体的解決策の提案手法を学ぶ。	基幹教育、ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センターとの連携講義として、芸術工学府生のほか、全学の学部生・大学院生を対象
芸術工学府	九州大学ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センター（QREC）	ストラテジックデザイン思考	デザイン思考の手法を、アイデオ東京オフィスのゲスト講師のファシリテーションの下、ワークショップ形式で学ぶ。	基幹教育、ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センターとの連携講義として、芸術工学部生・芸術工学府生のほか、全学の学部生・大学院生を対象

## 5) 組織体制の改善の取組

定年退職教員の後任補充人事などの機会を利用して、基幹教育院と連携して基幹教育を引き継ぐ分野の補充を見直し、大学統合効果を活用している。特に、女性教員・外国人教員の割合、専任教員の年齢構成は、資料5、6に示すとおりであり、女性教員は15.4%、外国人教員は4.4%などと多様な教員を確保する上でバランスよく配置している。

## ○資料5 専任教員に占める女性教員・外国人教員（平成27年5月1日現在）

専任教員数		うち外国人教員数		総計	女性教員割合 (%)	外国人教員割合 (%)
男性	女性	男性	女性			
77	14	4	0	91	15.4%	4.4%

## ○資料6 専任教員の年齢構成（平成27年5月1日現在）

20代	30代	40代	50代	60代	総計
0	14	31	27	19	91

## 1-1-(1)-② 多様な教員の確保の状況とその効果

デザイン職等の実務経験を有する教員の積極的採用により、芸術工学の強み分野を補強している（資料3）。また、平成26年度には、資料7に示すとおり、デザインの計画・実践と芸術表現に関わる教員の研究業績を評価する要項を作成し、採用や昇任等の際に論文以外の評価項目及び評価方法を明確にしている。

## ○資料7 デザインの計画・実践と芸術表現に関わる教員の業績評価要項

作品系における人事審査評価項目等について

平成26年5月21日教授会承認

（趣旨）

芸術工学研究院における作品創出は、論文輩出と共に重要な研究活動の一つである。論文主体の研究業績については、論文数やインパクトファクター、単著・共著の別、国際性、研究に対する寄与の程度などの評価指標があるが、作品等の業績における評価指標については、統一された見解がなく、これまで十分検討されていなかった。そのため、美術作品や音楽作品のような芸術表現分野、デザイン実践分野及びデザイン計画分野等を専門分野とする研究者の業績や人事審査を公平に行う観点から、評価項目及び評価方法については、次のとおりとする。

（評価項目及び評価方法）

芸術工学研究院における美術作品や音楽作品のような芸術表現分野、デザイン実践分野及びデザイン計画分野等における人事審査の評価は、次のようにして行う。

## 1. 評価項目

## (1) 芸術表現分野

1) 美術分野においては、著名な公募団体の会員、国際展及びそれと同等の展覧会の受賞・入選、美術館や公的機関等の買い上げ収蔵、著名ギャラリーによる招待出展、競争的資金の獲得、新聞・雑誌等の紹介批評記事を評価項目とする。

2) 音楽分野においては、著名なコンペティション・国際会議などの受賞・入選、著名な音楽祭からの招待、団体等からの委嘱作品、競争的資金の獲得、新聞・雑誌等の紹介批評記事を評価項目とする。

3) メディアアート作品においては、著名なコンペティション・国際会議それと同等の展覧会等の受賞・入選、団体等からの委嘱作品、競争的資金の獲得、新聞・雑誌等の紹介批評記事を評価項目とする。

## (2) デザイン実践分野（コンテンツデザイン、インタラクティブデザイン、プロダクトデザイン、建築・環境デザイン等）

コンテンツデザインやインタラクティブデザイン、プロダクトデザイン等においては、著名なコンペティション・国際会議それと同等の展覧会等の受賞・入選、国際会議の発表、団体等からの委嘱作品、競争的資金の獲得、新聞・雑誌等の紹介批評記事を評価項目とする。

## (3) デザイン計画分野

デザイン計画分野では、公益性または国際貢献性の視点から評価され、公表された国・地方公共団体等の政策に関わる提言、企画・計画の立案・実施、社会基盤に関わる調査・実験等の報告、ガイドライン、デザイン監修、トータルデザイン、受託研究または共同研究などの委託による成果、競争的資金の獲得などを評価項目とする。

## (4) その他

上記(1)、(2)、(3)の分野にない作品を評価する場合は、別途、評価項目を審議する。

※上記(1)～(4)の作品が次に該当する場合は、担当した部分(箇所)・貢献した内容を明記し、それを証明できる文書等を添付する。

- 1) グループで行われた場合
- 2) 業務上の著作である場合

## 2. 評価方法

教授、准教授、助教の人事審査は、上記の評価項目に基づいてそれぞれの職に求められる作品の質と数等を評価する。また学部生の教育、大学院の教育研究指導の観点からも評価する。

## 1-1-(1)-③ 入学者選抜方法の工夫とその効果

## 1) アドミッション・ポリシー

入学者選抜に関して、基礎学力、好奇心、感性、表現力、柔軟性の資質を有する学生を、求めるために、資料8、9のアドミッション・ポリシーを広く一般に公開している。

## ○資料8 アドミッション・ポリシー

学部・学科名	アドミッション・ポリシー
芸術工学部	<p>1. 芸術工学部の教育理念</p> <p>芸術工学部では、工学や技術に関する科学的な知識、人間や社会に対する深い洞察、そして創造的な芸術的センスを兼ね備えた設計家あるいはデザイナーを養成することを目的としています。</p> <p>前身の九州芸術工科大学(1968～2003)では、「技術の人間化」という進歩的なスローガンをかけ、いかに技術を人間生活に適合させるかを教育してきました。</p> <p>そして今日、IT技術の進歩とそれがもたらす新しい文化の形成、生産や流通の革新、生活様式の多様化、地球規模での環境問題など、設計やデザインを取り巻く状況は日々発展し続けています。デザインの対象は「モノ」だけでなく、ことがらや社会の仕組みにも及んでいるのです。</p> <p>芸術工学部は、こうした21世紀の状況に的確に対応できる豊かな教養を持ち、国際的にも通用する広い視野と学識を持つ、創造性あふれる人材を育成します。</p> <p>2. 教育プログラム</p> <p>環境設計、工業設計、画像設計、音響設計、芸術情報設計の5学科を設置して、人間とそれを取り巻く世界をこの5つの分野からとらえ、以下の特徴を生かした教育プログラムを用意しています。</p> <p>(1) 総合的な教育：人文科学、社会科学、芸術学、工学・技術に関する諸分野を相互に関連づけながら、設計やデザインというひとつの目標に向けて相互に分野を関連づけて、教育します。</p> <p>(2) 実践的で創造的な学修方法：諸分野を自分の中で総合できるよう、また自分から新しい工夫をし、そして企画し提案する能力を伸ばせるよう、実際に設計したり創作したりする機会を多く提供します。</p> <p>(3) 国際的な学修環境：アメリカ、ヨーロッパ、アジアのデザイン系や工学系の多くの大学との交換留学を実践しています。また多くの外国人留学生を受け入れています。</p> <p>(4) 資格取得に配慮した教育内容：卒業ののちに活躍できるよう、設計やデザイン関係の各種資格が取得できる教育プログラムを用意しています。</p> <p>3. 求める学生像</p> <p>次のような資質のある学生を芸術工学部は歓迎します。</p>

	<p>(1) 基礎学力：高等学校の基礎科目をかたよりなく十分に学んでいること。</p> <p>(2) 好奇心：あらゆることに広い関心と好奇心を持っていること。</p> <p>(3) 感性：美しさ、心地よさ、文化的な深みなどを感じ取れる感性を持ち、様々なことを予備知識だけでなく自分の視点から判断しようという意欲があること。</p> <p>(4) 表現力：自分が伝えたいことを整理し、言葉、図形、造形、音などによって表現することにより、他者に分かりやすく説明できること。</p> <p>(5) 柔軟性：具体的な経験から学び、判断する能力を持ち、また、相反する多様な条件の中でも、考えの異なる人々と議論しながら、最良の解決策を模索できること。</p> <p>4. 入学者選抜の基本方針（入学要件、選択方式、選抜基準等）</p> <p>一般入試（前期日程）では、高等学校で学習した科目をよく理解しているかどうか、基礎的な感性を持っているかどうかを基準に選抜します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・センター試験により、高等学校の主要科目をバランスよく学習しているかどうかを判断します。</li> <li>・個別学力試験では、英語、数学、理科の3科目を課し、大学で学ぶ理科系の分野に関する学力を判断します。</li> </ul> <p>（AO入試については各学科の欄に記載）</p>
環境設計学科	<p>1. 教育理念</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念・目標、育成する人材像等</li> </ul> <p>環境設計とは人間と環境の共生という理念にたつて、両者の関係のありかたを考察しつつ、具体的な提案をすることです。</p> <p>したがって、エコロジー、持続可能性、資源、文化遺産といった近年の懸案に応えるため、芸術工学の基本理念にたつて技術、人間、社会、自然に関する見識を総合的に結集して、芸術的センスあふれる建築や都市、緑地や景観などを創造できる環境設計家を養成します。</p> <p>2. 教育プログラム</p> <p>環境とは学際的な対象です。ここでは建築、都市、自然、造園という、通常は異分野とされているものを総合的かつ実践的に教育します。多くの領域を統合的に学べるようフィールドワーク（野外調査など）やアトリエ（設計の演習）を重視します。</p> <p>3分野をまんべんなく学習します。環境論の分野では、設計家としてはっきりした哲学を持つために、環境を評価し論じるために根本となる、自然や人間や社会に関する学問を学びます。環境計画設計の分野では、創造的な設計能力を体得するために、地域、都市、建築、自然、歴史的遺産といった具体的な環境の中で、実際に何をどう設計するかを学びます。環境システムの分野では、持続可能な環境を設計するための根幹となるツールを修得するため、技術と社会のシステムを学びます。</p> <p>3. 求める学生像</p> <p>学部共通での「(3) 感性」に係わるものとして下記の学生を歓迎します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・空間的なイマジネーション。室内、広場、風景といった空間の広がりや脳裏にありありと思い浮かべようとする意欲とその能力。</li> <li>・時間的なイマジネーション。現代の環境が、どのような過去からの経緯でできているか、それを改善するために未来に向かってどう提案するかという意欲とその能力。</li> </ul> <p>4. 入学者選抜の基本方針（入学要件、選択方式、選抜基準等）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一般入試（前期日程）に関しては学部共通項と同じです。</li> <li>・AO入試では、基礎的な学力を備えたうえで、環境や事物の特徴を観察し、また創造できる感性を備えた意欲的で個性豊かな学生を歓迎します。</li> </ul> <p>そのために個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験、実技及び面接の総合評価方式による選抜を行います。</p>
工業設計学科	<p>1. 教育理念</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念・目標、育成する人材像等</li> </ul> <p>工業設計学科は、理想的な製品や生活環境を計画・設計する学科です。科学、工学、感性の観点から、「モノ」「コト」「空間」のデザインにアプローチすることにより、望ましい生活、社会の構築に貢献できる、エンジニアやプランナーなども含む広義のデザイナー、研究者を育成します。</p>

	<p>2. 教育プログラム 上記の教育理念を実現するために、工業設計学科では、次の3つの分野を総合的に学びます。</p> <p>&lt;人間工学分野&gt;人間を知る：科学的アプローチ 安全で快適な生活環境や製品を創造するために、人間の形態的、生理的、心理的、行動的特性についての知識を身につけ、それらに関する科学的な研究方法を学びます。</p> <p>&lt;知的機能工学分野&gt;モノを知る：工学的アプローチ 高度な機能を実現するために、力学や制御などの基礎学問、測定理論、データ処理技術と解析に必要な基礎数理及びそれらを支援するコンピュータ利用技術を学びます。</p> <p>&lt;インダストリアルデザイン分野&gt;美しさを知る：感性的アプローチ デザイン理論を踏まえ、生活空間や生活機器をデザインするための調査・分析手法、デザインのプロセスと表現方法を学びます。 さらに、上記の3分野を統合するプロジェクトや演習科目を履修することにより、社会の複合的な課題を解決する能力を身につけます。”</p> <p>3. 求める学生像 学部共通の求める学生像に関連して、工業設計学科では特に次のような資質を持つ学生を歓迎します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・高等学校で学んだ科目を確実に習得し、幅広い教養を身につけていること。</li> <li>・人間とは何かを考え、モノづくりや美に対して関心が高いこと。</li> <li>・豊かな人間性、創造性、チャレンジ精神を備え、社会的視点を持って物事を考え、実践する努力を惜しまない意欲があること。”</li> </ul> <p>4. 入学者選抜の基本方針（入学要件、選択方式、選抜基準等）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一般入試（前期日程）に関しては学部共通項と同じです。</li> <li>・AO入試においては、基礎的な学力を備えたうえで、様々な活動に積極的に参加し、有意義な体験を重ねてきた意欲的で個性豊かな学生を歓迎します。そのために個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験及び実技の総合評価方式によりすぐれた人材を選抜します。</li> </ul>
画像設計学科	<p>1. 教育理念</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念・目標、育成する人材像等 人間にとって価値の高い情報を、視覚的に明快かつ美的に構成し処理、伝達することを可能にするため、画像・映像などの視覚情報やその媒体などの情報環境における、多様な局面に対する設計や計画を行う画像設計の専門家を養成することを目標とします。そのために、人間の視覚を始めとする感覚特性や視覚情報の数理・物理的特質に関する科学的・工学的な知識と思考能力及び視覚情報の主体的な処理能力をあわせ持つ、創造性の豊かな人材を育成します。</li> </ul> <p>2. 教育プログラム 本学科では以下に示す視覚学、視覚芸術学、画像工学の3分野の有機的な編成と体系的・専門的な教育により、目指す人材を育成します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・視覚学における視覚の神経機構や感覚知覚から心理、美学美術史などの基礎理論や基礎科学</li> <li>・視覚芸術学のデジタルデザインやサイン計画、広告・宣伝、映像表現、美術表現などの分野</li> <li>・画像工学の光電子工学や画像情報解析・処理、画像・映像情報システムなど、近年急速に発展している分野</li> </ul> <p>基礎的な専門の講義を初年度から開始し、次第に演習・実習・実験の科目も取り入れることによって、実践的で総合的な教育課程となるようにプログラムしています。</p> <p>3. 求める学生像 上記のような幅広い分野の体系的・専門的な勉学を進めるために、その基礎となる多様な学問領域にわたる高い学力及びその柔軟な応用能力を持ち、画像・映像を始めとする視覚情報に係わる新しい学問領域や応用領域を開拓していく意欲と可能性を持つ人材を求めます。</p>



	<p>4. 入学者選抜の基本方針（入学要件、選択方式、選抜基準等）          本学科の目指す人材には、人間と技術を結ぶ多様な分野への関心と理解が欠かせません。入学者選抜では、これまでに学んだ多様な基礎的学問分野の学力と応用力を検査します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一般入試（前期日程）については学部共通の方針を参照してください。</li> <li>・AO 入試では、基礎的な学力を備えたうえで、創作活動に高い関心を持ち、論理的思考能力を持つ個性豊かな学生を歓迎します。</li> </ul> <p>そのため個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験及び実技の総合評価方式による選抜を行います。</p>
音響設計学科	<p>1. 教育理念</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念・目標、育成する人材像等          音文化に対する理解を深め、正しい評価を行い、人間に適合した音環境を創出し、さらに、音響情報の高度化、高品質化を推進することができる音響設計の専門家を養成するため、人間、社会においての広い視野を有し、音に対する芸術的感性と音響科学技術に関する専門的知識を兼ね備え、総合的な設計能力を有する人材を育成します。</li> </ul> <p>2. 教育プログラム</p> <p>音文化学、音響環境学、音響情報学の3分野があります。3つの分野の内容は次の通りです。</p> <p>音文化学では、人の意思や思想などの伝達手段である音声言語の体系的理解を深め、また音楽の演奏実技や歴史的理論的理解を深め、さらに音楽学、作曲等に係わる領域の理解を深めることによって、音を介して人間の精神活動の成果を生み出す音声言語文化、音楽文化に関する教育研究を行います。音響環境学では、人間を取り巻く音環境に関して、人間的側面から各種の音環境を評価すること、また物理的側面からは、解析、予測、制御することについて学び、人間にとって最適な音環境を構成するために必要な教育研究を行います。音響情報学では、音と人間が直接結びつく分野として、聴覚の生理・心理、言語・音楽等に関する情報の取り扱い方及び音響情報の解析・抽出・処理・通信・伝達を含む音響情報機器、楽器等の最適化に関する教育研究を行います。</p> <p>これら3分野に対する横断的な教育として、音響設計学概説、音響実験、輪講、卒業研究を行い、音響設計の技術者としての総合的な能力を養います。</p> <p>3. 求める学生像</p> <p>音響設計学科では、私たちの日常生活の環境の中にある様々な音に着目し、これを人間に適した快適な音環境とするための計画・設計を学び、そのような専門知識と研究開発能力の両方を共に備えた人材の育成を目指しています。</p> <p>入学した学生たちは、科学的思考力、音に対する高い感性に裏付けされた、音響科学技術に関する専門的知識を身につけるために、様々な分野・領域の勉強をする必要があります。このため理工学的素質とともに芸術的感性をも有する学生を歓迎します。</p> <p>4. 入学者選抜の基本方針（入学要件、選択方式、選抜基準等）</p> <p>高等学校で学んだ数学、物理、外国語の基礎知識を確実に習得していることを入学者の第一の要件と考えて選抜を行っています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一般入試（前期日程）に関しては学部共通項と同じです。</li> <li>・AO 入試では、十分な学力を備えた上で、例えば、音響・音楽に関する様々な活動など、有意義で実践的な経験を持つ意欲的で個性豊かな学生を歓迎します。</li> </ul> <p>そのため個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験、小論文及び実技を含む面接による総合評価方式の選抜を行います。</p>
芸術情報設計学科	<p>1. 教育理念</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育理念・目標、育成する人材像等          インターネットや携帯電話が日常生活に普及した高度情報通信社会において、より創造的な人間生活とグローバルな世界の動きを結びつけながら、人間とメディアの関係を調整し調和のとれたメディア環境を科学的に計画し設計できる設計家を養成することが目的です。そのため芸術や文化に対する鋭い感受性と深い理解を養い、コミュニケーションの形成に関する科学的・理工学的な専門知識を身につけ、社会に向け新たな価値を創出し、広い世界に向け貢献することのできる総合力と企画力を備えた人材を育成します。</li> </ul>

	<p>2. 教育プログラム</p> <p>芸術と情報の相互作用から生じるものを総合的に学ぶことを目的に、芸術文化論、メディア設計学、情報環境学の3分野があります。芸術文化論分野では、芸術・文化への洞察を深め、人間と調和のとれたメディア環境の創造と表現、国際的視野を持ったコミュニケーションのあり方を学びます。メディア設計学分野では、革新的・創造的な設計能力を体得するために、高度情報通信社会におけるメディア環境の中で、実際に何をどう設計するかを学びます。情報環境学分野では、最適なメディア環境を計画・設計し開発していくための基礎となる情報科学や数理工学分野を学びます。</p> <p>また、学際的な各種プロジェクト演習を通じて、独創的で人間性に富み、かつ論理的な課題解決案を提案できる実践的な能力の育成に取り組んでいます。</p> <p>3. 求める学生像</p> <p>学部共通での感性に係わるものとして、下記の資質のある学生を歓迎します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・対話と交流のセンス。他者への強い関心と時代感覚を持ち、多彩なメディアを駆使し人間生活を豊かにしようという意欲とその能力。</li> <li>・数理工学的なセンス。新たなメディア環境のツールやソフトを開発してみようという意欲とその能力。</li> </ul> <p>4. 入学者選抜の基本方針（入学要件、選択方式、選抜基準等）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一般入試（前期日程）に関しては学部共通項と同じです。</li> <li>・A0 入試の受験者には、学力はもちろんのこと、学習の方法を体得し、かつ、論理性、問題の分析・解決能力、芸術性、情報メディアにおける創作意欲と適性を備えた、豊かな人間性を求めます。</li> </ul> <p>そのために、個別学力検査を免除し、書類選考、大学入試センター試験、実技及び小論文による総合評価方式の選抜を行います。</p>
--	--

## ○資料9 アドミッション・ポリシーを掲載した Web ページの URL

<http://www.kyushu-u.ac.jp/education/mokuhyo.pdf>

## 2) 入学者選抜方法・実施の状況

入学者選抜（資料10、11）を実施しており、A0入試では実技試験などによる特色ある入試を実施している。特に、A0入試による選抜は27.4%という高い率である。

## ○資料10 特色ある学生の受入方法

## 【A0入試】

芸術工学の勉学や研究に熱意と適正及び潜在能力を有する学生を受け入れるため、書類選考及び実技・面接・小論文選考等による総合評価方式により入学者の選抜を行っている。

## ○資料11 入学者選抜の状況（平成27年度）

学科等	学生定員	募集人員					
		A0方式による選抜		一般選抜 前期日程	帰国子女特 別選抜	私費外国人 留学生 特別選抜	3年次 編入学
		学部学科	21世紀ブ ログラム				
環境設計学科	38	8	(1)	29	若干	若干	若干
工業設計学科	48	15	(1)	32	若干	若干	若干
画像設計学科	38	18	(1)	19	若干	若干	若干
音響設計学科	38	5	(1)	32	若干	若干	若干
芸術情報設計 学科	40	8	(1)	31	若干	若干	若干

## 3) 学生定員の状況

学生定員並びに現員は、資料 12 に示すとおりで、全体として定員を満たしている。

## ○資料 12 学科別の学生定員と現員（各年 5 月 1 日現在）

学科	平成 22 年度			平成 23 年度			平成 24 年度		
	定員	現員	充足率	定員	現員	充足率	定員	現員	充足率
環境設計学科	152	171	112.5	152	172	113.2	152	174	114.5
工業設計学科	192	213	110.9	192	219	114.1	192	216	112.5
画像設計学科	152	170	111.8	152	174	114.5	152	174	114.5
音響設計学科	152	172	113.2	152	179	117.8	152	171	112.5
芸術情報設計学科	160	173	108.1	160	177	110.6	160	178	111.3
計	808	899	111.3	808	921	114.0	808	913	113.0
学科	平成 25 年度			平成 26 年度			平成 27 年度		
	定員	現員	充足率	定員	現員	充足率	定員	現員	充足率
環境設計学科	152	175	115.1	152	178	117.1	152	170	111.8
工業設計学科	192	216	112.5	192	208	108.3	192	211	109.9
画像設計学科	152	176	115.8	152	170	111.8	152	168	110.5
音響設計学科	152	177	116.4	152	177	116.4	152	173	113.8
芸術情報設計学科	160	178	111.3	160	180	112.5	160	180	112.5
計	808	922	114.1	808	913	113.0	808	902	111.6

## 1-1-(2) 内部質保証システムの機能による教育の質の改善・向上

## 1-1-(2)-① 教員の教育力向上のための体制の整備とその効果

毎年 1 回集中的に FD 研究会を実施し、PBL（課題解決型学習・Problem Based Learning）やデザイン演習授業におけるアクティブ・ラーニングを推進する教授法の改善（例：学生アンケートなど）に役立てている（資料 13）。

## ○資料 13 FD 研究会の実施状況

年度	開催数	参加人数	主なテーマ
平成 22 年度	1 回	27 名	体験教育・協同学習
平成 23 年度	1 回	37 名	芸術工学リテラシーと今後の基礎教育のあり方について ～コアセミナーの授業内容の共有を通じて～
平成 24 年度	1 回	31 名	最近の学生との関わり方
平成 25 年度	1 回	30 名	グローバル化と英語による教育力
平成 26 年度	1 回	36 名	ループリックの作成について
平成 27 年度	1 回	37 名	成績不振学生への指導について

## 1-1-(2)-② 職員の専門性向上のための体制の整備とその効果

職員の英語力向上という課題の改善を図るための取組は資料 14 に示すとおり、英語研修あるいは国際業務研修に、延べ 44 名の職員が参加している。平成 26 年度からは部局内で英語研修を行い、目標としている TOEIC 600 点をクリアする職員を実施 1 年目に 3 名、2 年目に 2 名出している。

## ○資料 14 語学関係研修 受講状況

年度	研修名	実施部署	受講者所属・職名
平成 25 年度	平成 23 年度職員業務英語能力向上研修及び英語ビジネスライティング研修	国際交流推進室	芸術工学府 事務職員 2 名・技術職員 1 名
	平成 25 年度文部科学省国際業務研修生	国際部国際企画課	芸術工学部 事務職員 1 名
	平成 25 年度九州大学職員英語ビジネスライティング研修	国際交流推進室	芸術工学部 事務補佐員 1 名
平成 26 年度	ニューサウスウェールズ大学における職員英語研修	グローバル人材育成推進プロジェクトオフィス	芸術工学部 事務職員 2 名
	英会話教室講師による英語研修 (TOEIC 対策)	芸術工学部事務部	芸術工学部 事務職員 17 名・技術職員 2 名
平成 27 年度	英会話教室講師による英語研修 (TOEIC 対策)	芸術工学部事務部	芸術工学部 事務職員 15 名・技術職員 3 名

## 1-1-(2)-③ 教育プログラムの質保証・質向上のための工夫とその効果

教育の質向上という教育目的を達成するために、全学的な取組である教育の質向上支援プログラム (EEP) (資料 15) を実施しており、芸術工学部の強みをより積極的に強化できるような体験・実践型、国際交流型デザイン教育などの活動を行っている。

## ○資料 15 教育の質向上支援プログラム (EEP) 採択状況

採択年度	部局	取組課題
平成 22 年度	芸術工学部	体験・実践型デザイン教育の手法整理と普及
平成 26 年度	芸術工学府・芸術工学部	国際交流型デザイン教育の試行と発信
平成 27 年度	芸術工学部	デザイン教育の質的保証と国際共同教育プログラム開発

注：教育の質向上支援プログラム Enhanced Education Program (EEP)  
平成 21 年度から実施している教育の質向上支援プログラム (EEP) は、中期目標・中期計画に掲げる教育に関する目標・計画の達成に資する部局等の主体的な取組を支援することにより、教員及び組織の教育力の向上を図り、本学の教育改革を推進することを目的とするものである。

(水準)

期待される水準を上回る

(判断理由)

イノベーション創出のために、デザインの実務経験を有する教員 (約 40%) を配置し、また女性教員は 15.4%、外国人教員が 4.4% など、多様な教員をバランスよく配置した教育実施体制としている。また非常勤講師の採用においてもイノベーション創出の第一線で活躍する実務家を多く採用している。特に入学者選抜において感性、表現力そして柔軟性

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

などを有する学生を求めるアドミッション・ポリシーを定め、観察力、構成力などをはかる描画などの実技試験等を課す A0 入試の比率を 30% 近くまで高め、創造力豊かな学生の選抜を行っている。

以上の本学部ならではの教育実施体制から判断して、前述の教育目的を達成するための工夫や内部質保証が機能し、例えば後述する国際レベルのデザインコンペティションで優秀な賞を受賞するなど、学生たちの大きな成果に結びついていることから、想定する関係者の期待する水準を上回ると判断する。

## 観点 1-2 教育内容・方法

(観点に係る状況)

## 1-2-(1) 体系的な教育課程の編成状況

## 1-2-(1)-① 教育課程編成方針 (カリキュラム・ポリシー)

資料 16、17 に示すように、カリキュラム・ポリシーを定め、複雑な社会の諸問題に対処し解決しうる人材を養成している。教育の目的に示した「技術の人間化」という理念に沿って学位プログラムの教育目的及び到達目標を定めており、これに沿って文理融合型のカリキュラム・ポリシーを定めている。その結果「高次のデザイナー」を養成する教育を可能としている。

## ○資料 16 カリキュラム・ポリシーの内容

学科名	カリキュラム・ポリシー
環境設計学科	<p>環境とは学際的な対象であり、ここでは建築、都市、自然、造園という、通常は異分野とされているものを総合的かつ実践的に教育を行う。多くの領域を統合的に学べるようフィールドワーク（野外調査など）やアトリエ（設計の演習）を重視し、環境設計学を構成する3分野をまんべんなく修得する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 環境論分野では、設計家としてはっきりした哲学を持つために、環境を評価し論じるために根本となる、自然や人間や社会に関する学問を学ぶ。</li> <li>2. 環境計画設計分野では、創造的な設計能力を体得するために、地域、都市、建築、自然、歴史的遺産といった具体的な環境の中で、実際に何をどう設計するかを学ぶ。</li> <li>3. 環境システム分野では、持続可能な環境を設計するための根幹となるツールを修得するため、技術と社会のシステムを学ぶ。</li> </ol>
工業設計学科	<p>次の三つの分野を総合的に学び、それらを統合するプロジェクトや演習科目を履修することにより、社会の複合的な課題を解決する能力を身につける。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 人間工学分野--人間を知る：科学的アプローチ 安全で快適な生活環境や製品を創造するために、人間の形態的、生理的、心理的、行動的特性についての知識を身につけ、それらに関する科学的な研究方法を学ぶ。</li> <li>2. 知的機能工学分野--モノを知る：工学的アプローチ 高度な機能を実現するために、力学や制御などの基礎学問、測定理論、データ処理技術と解析に必要な基礎数理及びそれらを支援するコンピュータ利用技術を学ぶ。</li> <li>3. インダストリアルデザイン分野--美しさを知る：感性的アプローチ デザイン理論を踏まえ、生活空間や生活機器をデザインするための調査・分析手法、デザインのプロセスと表現方法を学ぶ。</li> </ol>
画像設計学科	<p>画像設計学科では以下に示す視覚学、視覚芸術学、画像工学の3分野の有機的な編成と体系的・専門的な教育により、視覚情報を総合的に設計する力のある人材を育成する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 視覚学における視覚の神経機構や感覚知覚から心理、美学美術史などの基礎理論や基礎科学</li> <li>2. 視覚芸術学のデジタルデザインやサイン計画、広告・宣伝、映像表現、美術表現などの分野</li> <li>3. 画像工学の光電子工学や画像情報解析・処理、画像・映像情報システムなど、近年急速に発展している分野</li> </ol> <p>基礎的な専門の講義を初年度から開始し、次第に演習・実習・実験の科目も取り入れることによって、実践的で総合的な教育課程となるようにプログラムされている。</p>

音響設計学科	<p>音文化学、音響環境学、音響情報学の三つの分野の教育カリキュラムがある。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>音文化学では、音声言語の体系的理解を深め、また音楽の表現方法や歴史的・理論的理解を深め、さらに音楽学、作曲等に関わる領域の理解を深めることによって、音を介して人間の精神活動の成果を生み出す音声言語文化、音楽文化に関する教育研究を行う。</li> <li>音響環境学では、人間を取り巻く音環境に関して、人間的側面から評価することと、物理的側面から解析・予測・計測・制御することについて学び、人間にとって最適な音環境を構成するために必要な教育研究を行う。</li> <li>音響情報学では、聴覚情報を獲得し、体制化する知覚・認知の仕組み、音響情報の抽出・処理・記録・伝達を含む音響機器の最適化、及び楽器音響に関する教育研究を行う。</li> </ol> <p>これら三つの分野に対する横断的な教育として、音響実験、輪講、卒業研究を行い、音響設計の専門家としての総合的な能力を養う。</p>
芸術情報設計学科	<p>芸術や文化について深い理解と、コミュニケーションの形成に関する専門知識をもち、社会に新たな価値を創出することのできる総合力と企画力を備えたメディア環境の設計家を養成するために、芸術文化論、メディア設計学、情報環境学という三つの分野に関する教育を行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>芸術文化論分野では、芸術・文化への洞察を深め、人間と調和のとれたメディア環境の創造と表現、国際的視野を持ったコミュニケーションのあり方を学ぶ。</li> <li>メディア設計学分野では、革新的・創造的な設計能力を体得するために、高度情報通信社会におけるメディア環境の中で、実際に何をどう設計するかを学ぶ。</li> <li>情報環境学分野では、最適なメディア環境を計画・設計し開発していくための基礎となる情報科学や数理工学分野を学ぶ。</li> </ol> <p>また、学際的な各種プロジェクト演習を通じて、独創的で人間性に富み、かつ論理的な課題解決案を提案できる実践的な能力の育成に取り組んでいる。</p>

## ○資料 17 カリキュラム・ポリシーを掲載した Web ページ

<http://www.kyushu-u.ac.jp/education/mokuhyo.pdf>

## 1-2-(1)-② 学位授与方針 (ディプロマ・ポリシー)

資料 18、19 に示すように、ディプロマ・ポリシーを定め、芸術工学という共通の枠組みを守りながら、学位プログラムごとに教育目的と具体的な到達目標を定め、学位プログラムが全体として芸術工学分野の基準を示すものとしている。

## ○資料 18 ディプロマ・ポリシーの内容

専攻名	ディプロマ・ポリシーの内容
環境設計学科	<p>環境設計学科は、その教育を通して学生が獲得する環境設計学に必要な能力、知識、理解、態度、志向性を以下のように分類し、到達目標としている。</p> <p>(1) 基礎的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>野外調査及び文献資料をもとに、環境設計に係わる対象を正確に把握できる。</li> <li>外国語の文献理解と環境設計の分野で国際的に通用するコミュニケーションができる。</li> <li>科学的分析により環境設計に係わる諸現象のモデル化や最適解を導き出すことができる。</li> <li>文章表現や情報技術等を活用し、計画・設計の内容を正確に他者に伝えることができる。</li> <li>討議等にあつて自己の考えを他者に的確に伝えることができる。</li> </ul> <p>(2) 4つの想像力</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>現象や事物が具体的な「空間」的な広がりの中に展開することを専門知識を基</li> </ul>

	<p>に想像できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・現在の環境が、過去からの遺産で構成されているという「時間」的厚みを専門知識を基に想像できる。</li> <li>・社会が多様な価値観、利害を持つ多くの「他者」から構成されていることを専門知識を基に想像できる。</li> <li>・人間が生態系の一員であるという「自然」の一部としての自己を専門知識を基に想像できる</li> </ul> <p>(3) 実践的な解決能力</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・用途、機能、美しさ、快適性を踏まえ、対象の持つ条件を考慮しながら、環境にとって適切、かつ具体的な空間を提示することができる「設計能力」を獲得する。</li> <li>・社会の要請を踏まえ、既存の制度を前提としつつ、持続可能な社会を達成するための計画とその法規制を含めた制度を立案することができる「計画・制度立案能力」を獲得する。</li> <li>・適切な環境を維持するために、制度や計画の継続性を考慮して、人的資源を有効に活用する組織を作ることができる「組織化の能力」を獲得する。</li> </ul>
工業設計学科	<p>(知識・理解及び専門的能力)</p> <p>学生は、人間工学分野における科学的アプローチによる人間理解に基づき、人間の形態的、生理的、心理的、行動的特性についての知識を身につけ、それらに関する科学的な研究方法を習得していること。知的機能工学分野における工学的アプローチによるモノに対する理解に基づき、力学や制御などの基礎学問、測定理論、データ処理技術と解析に必要な基礎数理及びそれらを支援するコンピュータ利用 技術を習得していること。インダストリアルデザイン分野の感性的アプローチによる美しさの理解に基づき、デザイン理論を踏まえた、生活空間や生活機器をデザインするための調査・分析手法、デザインのプロセスと表現方法を習得していること。</p> <p>(汎用的能力)</p> <p>上記の3分野を統合するプロジェクトや演習などを通して社会の複合的な課題を解決する能力を身につけていること。</p> <p>(態度・志向性)</p> <p>幅広い教養と専門性を身につけていること。人間とは何かを考え、モノづくりや美に対する深い洞察があること。豊かな人間性、創造性、チャレンジ精神を備え、社会的視点を持って課題を発見、解決する思考力と実行力を身につけていること。</p>
画像設計学科	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 基礎知識と理論の理解力       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 視覚に関わる事象を幅広い視野で考えることができる。</li> <li>(2) 基礎的な視覚表現ができる。</li> <li>(3) 視覚情報の基本的な数理処理ができる。</li> <li>(4) 視覚に関わる生理・心理を理解する。</li> </ol> </li> <li>2. 専門知識の活用と応用力       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 視覚情報を構成する要素あるいはその全体について分析と評価をすることができる。</li> <li>(2) 視覚情報によるコミュニケーションの最適手法を選択することができる。</li> <li>(3) 視覚情報の獲得から処理・表示・伝送についてコンピュータを基盤とした方法と技術を習得する。</li> <li>(4) 視覚情報を適切に加工することができる。</li> </ol> </li> <li>3. 総合的設計力       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) ビジュアルコミュニケーションの目的、条件、機能、用途等を考慮しながら、最適設計を行うことができる。</li> <li>(2) 視覚情報の社会的応用について実践できる。</li> <li>(3) 視覚学、視覚芸術学、画像工学を総合化できる。</li> <li>(4) 視覚情報をコミュニケーションの手段として適切に活用できる。</li> </ol> </li> <li>4. 関連知識の習得       <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 調査、研究、発表の能力の習得及び、実行力、チャレンジ精神を養う。</li> <li>(2) 外国語を習得し外国語の文献を講読理解できる。</li> <li>(3) 人文、自然科学関係の基礎知識を身につける。</li> </ol> </li> </ol>
音響設計学科	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 音文化の分野における基礎的能力を有している。音声言語の体系的理解と音楽の表現方法や歴史的・理論的理解に基づき、音を介して人間の精神活動の成果を生み出す音声言語文化、音楽文化に関する基礎的能力を有している。</li> <li>(2) 音響環境学の分野における基礎的能力を有している。人間にとって最適な音環境を構成するために、人間的側面からの評価と物理的側面からの解析・予測・計測・制御を通して、各種の音環境を計画・設計するための基礎的能力を有して</li> </ol>



	<p>いる。</p> <p>(3) 音響情報学の分野における基礎的能力を有している。聴覚情報を獲得し、体制化する知覚・認知の仕組み、音響情報の抽出・処理・記録・伝達を含む音響機器の最適化、及び楽器音響に関する基礎的能力を有している。</p> <p>(4) 本学位プログラムを修了した学生は、上記三つの分野（音文化学、音響環境学、音響情報学）及びそれらを構成する七つの領域（言語、音楽、音デザイン、物理音響、音環境、聴覚、音響情報処理）を総合的に学習し、音響に関する総合力を身に付けている。さらにその総合力を背景として、七つの領域のうち、少なくとも一つの領域に関して専門的な水準に達していると評価されるような人材となる。</p> <p>(5) 以上の目標を達成するために、音に関するあらゆる分野の基礎知識の修得と応用力の育成のため、低年次からの明確な積み上げ方式の採用によって、本学位プログラム修了時点で、将来の進路に必要な十分な知的理解ができ、種々の音響技術を修得し、コミュニケーション能力を獲得していることを目標とする。</p>
芸術情報設計学科	<p>本学科の教育課程を修了した学生は、以下の四つの能力を修得する。</p> <p>(1) 芸術・文化を理解し、時代の要求を的確に企画・演出する基本的な能力</p> <p>(2) 創造性に富み、人間性豊かなメディア環境を設計・計画する基本的な能力</p> <p>(3) 高度情報通信社会に応用できる数理工学分野の基本的な能力</p> <p>(4) 総合的な企画能力及びプレゼンテーション能力</p>

## ○資料 19 ディプロマ・ポリシーを掲載した Web ページの URL

<http://www.kyushu-u.ac.jp/education/mokuhyo.pdf>

## 1-2-(1)-③ 教育課程の編成の状況

## 【基幹教育関係】

基幹教育でのアクティブ・ラーナー教育は、本学部の専攻教育の特徴である芸術的感性と論理的思考力とを合わせ持つ「高次のデザイナー」養成のための基礎としても重要な位置づけとなっている。

## 【専攻教育関係】

環境、工業、画像、音響、芸術情報の各分野の「高次のデザイナー」の養成を一つの目標として、分野間の複合化、総合化のために、基幹教育のアクティブ・ラーナー教育を高度化した課題解決型学習（PBL）科目を多く配置しているところに特徴がある（資料 20、21）。

## ○資料 20 課題解決型学習（PBL）科目の割合

	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	全学科
科目数	38	44	34	37	36	189
課題解決型学習（PBL）科目の数	8	15	7	4	5	39
科目数に対する課題解決型学習（PBL）科目の割合（%）	21.1%	34.1%	20.6%	10.8%	13.9%	20.6%

## ○資料 21 課題解決型学習（PBL）科目の例示

学科	授業科目名	内容
工業設計学科	デザイン思考法	本講義では、優れた技法として注目を集めるデザイン思考を学び、受講者のイノベーション実現能力向上を目指す。デザイン思考は、アメリカのデザイン事務所アイデオによって提唱され世界に広がった「すべての人に開かれたデザイン手法」である。人々のニーズ、テクノロジー、ビジネスの視点から、チームで課題を発見し、解決策を考えるアプローチであり、デザインの専門を越えてビジネスや教育で実践されている。本授業で学ぶスキルは、その基礎となるファシリテーション、ラピッドプロトタイピング、チームワーク、アイデア発想手法であり、専攻、コー

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

		<p>スを越えたプロジェクト遂行に必要な基本的なスキルを学ぶ。9月後半にワークショップ形式の集中講義で行い、アイデオ東京からのゲストデザイナーとともに運営・実施する。</p>
	生活機器造形論・演習	<p><b>【授業の概要】</b> プロのデザイナーの意見を反映させながら、オリジナリティ溢れるデザインをすることは、貴重で楽しいことである。これにより就職活動にも使えるポートフォリオを授業を通して製作する。</p> <p><b>【全体の目標】</b> これまでのデザイン演習での経験をもとに、調査・分析、コンセプト立案、アイデアの量と質、アイデアの表現力、プレゼン能力、ディスカッション等、デザイン提案の総合力を身につける。特にデザイン関連職に就くことを希望する学生は、実践の場で行われているデザインプロセスを踏まえたデザイン提案力を身につける。 人々の生活を支援する機器デザインのためには、現状の機器デザインとその問題点の把握、問題を解決するデザイン能力を身につけることが必要である。また、デザイナーには人々の中にある潜在的な需要（ニーズ）を把握し、その需要に応えるためのデザインを世に供給する能力が求められている。</p>
	工業設計基礎演習 II	<p>グッドデザインとは何かなどを理解し、「ひとに、地球にやさしいものづくり」のための基礎的なデザインプロセスを体得するために、授業の前半は「五感」のデザイン課題の基礎演習を行い、後半は、生活空間やエレメントなどを題材とした演習課題に基づき、グループワークを交えてニーズの探索と課題発見、そして解決すべき方策からアイデア展開を行い、これらの結果をプレゼンテーションする。</p>
	フィールド調査演習	<p>人間工学においては、研究調査は文献研究、実践研究とともに重要な研究方法である。ここでは、人間の生活環境の評価・分析・問題点析出に用いられる実態調査の方法を習得することを目的とする。問題解決策の提案まで行うことが望ましい。 まず、実態調査のテーマを設定する。テーマの設定には問題意識の深化と時間的設備的状況の把握が必要である。調査を遂行し、結果を出し、統計解析（SPSS 使用予定）をして考察を加える。そして、その調査をもとにして解決策を提案する。それらを発表し、レポートにして提出する。</p>
	工業設計プロジェクト研究	<p>テーマ設定を行い、グループに分かれて、これまで学んできた人間工学や知的機能工学、インダストリアルデザインの知識を活用しテーマに則した提案物を制作する。学内外に広く公開する最終発表会を行い、発表会において制作物のプレゼンテーションを行う。</p>
	デザインシステム論・演習	<p>デザイン対象となるモノ／コトは、それ自体だけではなく、それと関係する使用者、生産者、さらには市場環境、社会環境などから影響を受けており、それらの関係を横断的かつ複眼的に理解・把握し、最適な解（デザイン）を導くことが必要といえる。本講義では、このようなデザイン対象の持つシステムとしての側面に着目し、戦略的なデザインを行うための考え方やその手法について、講義と演習を関連づけながら論じる。</p>
画像設計学科	視覚芸術学プロジェクト	<p>視覚記号、映像、視覚造形など、ビジュアルコミュニケーションデザインについて学習してきた要素を、実社会における具体的な応用事例を学ぶことで、総合的にとらえなおし、視覚芸術学講座の総括とする。視覚デザインが包括的に組み込まれている応用事例のうち、本年度はグラフィックデザイン、パッケージデザイン、テレビCM、テレビ番組制作をとりあげ、それぞれの視覚デザインの総合性について、最前線で活躍する4名の講師を中心に授業を進める。それぞれのテーマは商業性の強い側面をもつが、授業内容はプロジェクトの調査、企画から制作に至るまで、企画書、色彩計画、平面構成、サイン、映像、照明、造形、印刷、著作権、倫理など、およそビジュアルコミュニケーションデザインに関わる多くの要素にわたる。実際のプロジェクトがどのようなコンセプトのもとに企画され、制作されているかを理解し、視覚デザインの表現と技術の総合性について学ぶ。</p>

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

	グラフィックデザイン演習	<p>グラフィックデザインの基本的スキルと、視覚的なアイデアを探求する基礎的作法の習得を目標とする。またグループワークを通して、デザインワークに必要なコミュニケーション能力を獲得することも目指す。</p> <p>●第1課題【書籍のブックカバーのデザイン】 ●第2課題【ピクトグラムのデザイン】 ●第3課題【ボードゲームのデザイン】</p>
	拡張映像表現スタジオ演習	<p>この授業はマルチ映像の表現の基礎となるマルチプルモンタージュ、すなわち時間軸と空間軸の両方を踏まえた構成方法を、実践的に学ぶことによって、その理論的な理解を深めることにある。演習をとおして企画、取材、脚本、撮影、編集、プレゼンテーションまで一貫した映像制作の過程を学んでいく。</p> <p>本演習では個人制作とグループ制作の計3課題を行う。個人制作では静止画を使って数分のフォトストーリーをもった作品を制作し、上映発表を行う。グループ制作では動画と静止画を併用した3面マルチ映像の作品をつくる。制作にあたっては、制作過程と作業の内容が理解できるように、プロデュース、ディレクション、脚本、撮影、編集、プレゼンテーション等をグループ全員で担当し、全員がすべての作業を体験する。完成時には作品解説とともにプレゼンテーションを行い、成果を発表する。</p>
芸術情報設計学科	芸術情報プロジェクト演習	<p>授業方針「芸術情報プロジェクト演習」を通して、総合プロデュース力・芸術的表現力、調査分析力の育成を目指し、演習を通じて学際的知識と適切なプレゼンテーション方法を身につけることを目的とする。前期「芸術情報プロジェクト演習」では、テーマの選定法、調査の方法、調査結果のまとめ方、プレゼンテーションの方法等を学習し、それらの能力を培うための指導・演習を行う。【授業内容】初回は授業概要の説明、教員によるテーマの詳細な説明、学生のテーマ選択、調査と発表準備に関する諸注意などを伝える。その後、選択したテーマに基づいた演習を担当教員のもとで進める。調査研究を5回、調査結果の発表（プレゼンテーション）を1回、調査結果の報告（レポート）を1回行う。これを前半と後半で2セット行う。【演習の進め方】初回に各教員から前半後半それぞれの調査テーマを提示する。履修生は提示された中からテーマを選択し、担当教員の指導のもとに、調査研究とプレゼンテーションの演習を行う。各教員あたりの定員は2～3名（予定）とし芸術情報設計学科教員が担当する。テーマの決定には受講生の希望を尊重するが、希望者数が各担当教員の定員を超えた場合は世話人が希望順を考慮し調整して決定する。初回のオリエンテーションと発表会は全員で行い、それ以外はテーマごとのグループに分かれ各教員の指導に分かれて進めていく。前半・後半の発表会（プレゼンテーション）は90分の授業時間枠に収まらないので時間を延長する。スケジュールに注意すること。【発表会について（1テーマ：7分、質疑・交代：2分）】発表は、テーマごとにグループで行う。共同での調査研究の成果発表なので、受講者一人一人の役割分担を明確にし、全員が協力して進めること。各グループのプレゼンテーションの後には、教員と学生による質疑応答・意見交換を行う。この際の実験生の参加態度や質疑・応答も評価に反映する。時間は短いので効率よく行うこと。発表会には全員参加するものとし、受講生は演習と発表会を通して得られた知見・感想を800字程度のレポートにまとめて、定められた締切日までに世話人の教員室に提出するものとする。この成果も受講生の評価に反映される。</p>
	芸術情報総合演習	<p>プロジェクトベースラーニングである芸術情報総合演習では、総合プロデュース力・芸術的表現力・理工学的調査分析力を育み、学際的で経験的な知識を修得するとともに、社会と関わる力や、チームとしてプロジェクトに関わる力を育成し、有形のモノや無形のサービス、システム、事業などを構想するところから始め、実施に移してゆくようなデザインのプロセスを経験します。</p> <p>各教員が提案するテーマをもとに、学生自らが解決すべき課題と目標を設定して、プロジェクトの実行計画を作成します。プロジェクトの進捗を報告する中間発表会と、成果を報告する最終発表会を行います。研究方法は、スーパーバイザーである担当教員と相談しながら選択します。最終的には、公募研究、コンペ、学会発表などができるようにします。</p> <p>また、口頭試問では知識を創造的に活用する能力の育成を目指します。口頭で文章表現のような論理的な説明ができるよう訓練します。</p>

## 1-2-(1)-④ 教育科目の配置

課題解決型学習（PBL）科目による実践的教育や、専門的な科目における学際化、総合化を進めている点に特徴がある。学科毎に「学部卒業時の教育達成目標」を定め、人材養成のゴールを明確にしている。

学習した知識について授業科目の枠を超えた創造的活用力を確認・評価するため、3年次後期に「口頭試験」を実施しており、4年次に行う卒業研究の基礎作りにもしている。

## 1-2-(2) 国際通用性のある教育課程の編成・実施上の工夫

留学による相互交流（派遣、受入れ）を活発に行っており（資料 22-25）、平成 26 年度から English Community Space（ECS）（資料 26）を設置し、留学支援、留学生との交流や英会話レッスンなどを定期的実施している。また、学術英語の授業においては、学生のプレゼンテーション能力を向上させている。このような取組の結果、学生が将来海外においても活躍する準備ができている。

## ○資料 22 部局間交流協定一覧（平成 28 年 3 月 31 日現在）

国名	大学名	学生交流協定締結校	学術交流協定締結日
アメリカ	カリフォルニア州立ポリテクニク大学ポモナ校	○	1990年6月7日
イタリア	ミラノ工科大学	○	2002年2月28日
韓国	東西大学校	○	2003年2月17日
イギリス	ロイヤル・カレッジ・オブ・アート建築デザイン学部	—	2003年6月30日
ドイツ	カールスルーエ造形大学	○	2003年7月24日
イギリス	ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、ヘレン・ハムリン・センター・フォー・デザイン	—	2004年3月24日
フランス	パリ・ラ・ヴィレット・建築大学	○	2004年6月28日
イギリス	ラフバラー大学デザイン学部	—	2007年11月28日
韓国	国民大学校建築大学	○	2008年3月18日
オランダ	HKUユトレヒト芸術大学ゲーム&インタラクティブコース	○	2008年9月25日
韓国	国民大学校造形大学	○	2009年2月11日
オランダ	NHL応用科学大学コミュニケーション&マルチメディアデザイン学部	○	2012年2月14日
オランダ	アムステルダム応用科学大学デザイン・情報学部	○	2012年4月23日
トルコ	アナドル大学	○	2014年11月1日
台湾	国立台北科技大学設計学院	○	2015年3月19日
台湾	銘傳大学設計学院	○	2015年7月15日
以下、現在手続き中			
バングラデシュ	バングラデシュ工科大学	○	
韓国	釜慶大学校人文社会科学大学	○	

## ○資料 23 複数部局間交流協定一覧（平成 28 年 3 月 31 日現在）

国名	大学名	学生交流協定締結校	学術交流協定締結日
フランス	ベルフォール・モンベリヤール工科大学	○	2009年9月21日
ベルギー	アントワープ大学バイオサイエンス工学部、芸	○	2012年2月16日

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

	術・哲学部、工学・建築学部		
ドイツ	ダルムシュタット科学技術大学デザイン学部 (複数部局間協定に改定 2013. 7)	○	2013 年 12 月 2 日
インドネシア	ハサヌディン大学工学部	○	2014 年 2 月 18 日
ドイツ	ケルン応用科学大学文化学部 (複数部局間協定に改定 2013. 7)	○	2014 年 5 月 22 日
フィンランド	アールト大学 アート・デザイン・建築学部	○	2014 年 8 月 25 日
韓国	蔚山科学技術大学校デザイン及び人間工学部	○	2014 年 9 月 2 日
以下、現在手続き中			
バングラデシュ	バングラデシュ農業大学	—	

## ○資料 24 学生の派遣・受入状況一覧 (平成 28 年 3 月 31 日現在)

芸術工学部 年度別留学人数 - 留学開始ベース										
<派遣>										
	国名	大学名	学生交流協 定締結日	2010 (H. 22)	2011 (H. 23)	2012 (H. 24)	2013 (H. 25)	2014 (H. 26)	2015 (H. 27)	計
部 局 間 締 結 校	アメリ カ	カリフォルニア州立 ポリテクニク大学 ポモナ校	1990. 6. 7							
	イタ リア	ミラノ工科大学	2002. 2. 28		2					2
	韓国	東西大学校	2005. 7. 27							
	ドイ ツ	カールスルーエ造形 大学	2004. 7. 7							
	フラ ンス	パリ・ラ・ヴィレッ ト・建築大学	2004. 6. 28		2			1	1	4
	韓国	国民大学校建築大学	2008. 3. 18							
	韓国	国民大学校造形大学	2009. 2. 11							
	オラ ンダ	NH L 応用科学大学 コミュニケーション & マルチメディアデ ザイン学部	2012. 2. 14							
	オラ ンダ	アムステルダム応 用科学大学デザイン・情 報学部	2012. 4. 23				1	2	1	4
	トル コ	アナドル大学	2014. 1. 11							
	台湾	国立台北科技大學設 計学院	2015. 3. 19							
	台湾	銘傳大学設計学院	2015. 7. 15							
	オラ ンダ	HKU ユトレヒト芸術大 学 ゲーム&インタラ クションコース	2008. 9. 25	2	1	2	2			7
	バン グラ デシ ュ	バングラデシュ工科 大学	(手続き中)							
	釜慶大学校人文社会 科学大学	(手続き中)								
複	フランス	ベルフォール・モンペ リヤール工科大学	2009. 9. 21							

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

	ベルギー	ゲント大学ハ・イ・サ・イ・ス 工学部、芸術・哲学部、 工学・建築学部	2012. 2. 16								
	ドイツ	ダルムシュタット科学技術大学デザイン学部 (複数部局間協定に改定 2013. 7)	(2007. 10. 10) 2013. 12. 2	1	1						2
	ドイツ	ケルン応用科学大学文化学部 (複数部局間協定に改定 2013. 7)	(2009. 8. 31) 2014. 5. 22	1	2		1	1	1		6
	インドネシア	ハサヌディン大学工学部	2014. 1. 27								
	フィンランド	アールト大学 アート・デザイン・建築学部	2014. 8. 25								
	韓国	蔚山科学技術大学校デザイン及び人間工学部	2014. 9. 2								
大学間締結校	韓国	ソウル大学校	2001. 8. 21				1				1
	タイ	マヒドン大学	2002. 8. 2					1			1
年度計				4	8	2	5	5	3		27
<受入>											
	国名	大学名	学生交流協定締結日	2010 (H. 22)	2011 (H. 23)	2012 (H. 24)	2013 (H. 25)	2014 (H. 26)	2015 (H. 27)	計	
部局間締結校	アメリカ	カリフォルニア州立ポリテクニク大学ポモナ校	1990. 6. 7								
	イタリア	ミラノ工科大学	2002. 2. 28								
	韓国	東西大学校	2005. 7. 27								
	ドイツ	カールスルーエ造形大学	2004. 7. 7	1							1
	フランス	パリ・ラ・ヴィレット・建築大学	2004. 6. 28								
	韓国	国民大学校建築大学	2008. 3. 18								
	韓国	国民大学校造形大学	2009. 2. 11								
	オランダ	N H L 応用科学大学コミュニケーション & マルチメディアデザイン学部	2012. 2. 14				1				1
	オランダ	アムステルダム応用科学大学デザイン・情報学部	2012. 4. 23				2				2
	トルコ	アナドル大学	2014. 1. 11							1	1
	台湾	国立台北科技大学設計学院	2015. 3. 19								
	台湾	銘傳大学設計学院	2015. 7. 15								

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

	オランダ	HKU ユトレヒト芸術大学 ゲーム&インタラクティブコース	2008. 9. 25	1	1	2				4
	バングラデシュ	バングラデシュ工科大学	(手続き中)							
	韓国	釜慶大学校人文社会科学大学	(手続き中)							
複数部局間締結校	フランス	ベルフォール・モンペリヤール工科大学	2009. 9. 21							
	ベルギー	ゲント大学バイオ材エンス工学部、芸術・哲学部、工学・建築学部	2012. 2. 16							
	ドイツ	ダルムシュタット科学技術大学デザイン学部 (複数部局間協定に改定 2013. 7)	(2007. 10. 10) 2013. 12. 2	3	1	2	2	3	1	12
	ドイツ	ケルン応用科学大学文化学部 (複数部局間協定に改定 2013. 7)	(2009. 8. 31) 2014. 5. 22	2	3			1		6
	インドネシア	ハサヌディン大学工学部	2014. 1. 27							
	フィンランド	アールト大学 アート・デザイン・建築学部	2014. 8. 25							
	韓国	蔚山科学技術大学校デザイン及び人間工学部	2014. 9. 2							
大学間締結校	韓国	江原大学校	2005. 4. 19	1						1
	中国	北京航空航天大学	2005. 3. 28	1						1
	ドイツ	ミュンヘン工科大学	2004. 6. 24	1						1
	韓国	釜山大学校	1994. 9. 29	1		2				3
	オーストラリア	シドニー工科大学	2008. 6. 19		1			1		2
	韓国	東亜大学校	2005. 3. 10						1	1
年度計				11	6	6	5	5	3	36

## ○資料 25 留学により修得した単位の互換状況一覧

認定年度	学科名	留学先大学名	互換単位数
H22	環境設計学科	カリフォルニア州立ポリテクニク大学 (アメリカ)	10
		カリフォルニア州立ポリテクニク大学 (アメリカ)	10
	画像設計学科	スウェーデン王立工科大学 (スウェーデン)	8
	芸術情報設計学科	ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	16

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

		ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	16
H24	環境設計学科	パリ・ラ・ヴィレット建築大学 (フランス)	4
		パリ・ラ・ヴィレット建築大学 (フランス)	4
	工業設計学科	ケルン応用科学大学 (ドイツ)	12
		ケルン応用科学大学 (ドイツ)	15
		ミラノ工科大学 (イタリア)	4
	画像設計学科	ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	6
芸術情報設計学科	ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	18	
H25	画像設計学科	ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	17
	芸術情報設計学科	ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	7
H26	芸術情報設計学科	ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	28
		ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	27
		ユトレヒト芸術大学 (オランダ)	23
		アムステルダム応用科学大学 (オランダ)	21

※平成 23 年度・27 年度は実績なし

## ○資料 26 English Community Space (略称: ECS) の概要

平成26年10月に設置した「English Community Space (略称: ECS)」の概要及び活動実績

(設置場所: 多次元デザイン実験棟 1 階ロビー内)

## 【概要】

ECSは、①留学支援、②留学生との交流スペース、③TOEIC等試験教材設置、④英会話セッションの4本の柱を掲げ、留学に必要な書類や応募スケジュールの紹介、奨学金・助成金情報の提供、日本人学生と留学生が互いに交流できるイベントの実施、TOEIC対策本や『ENGLISH JOURNAL』をはじめとする英字雑誌などの設置、大学院留学生と気軽に英会話ができるコーナーを設けるなどのメニューを提供して学生の支援を行うことを目的としてスタートした。

平成27年度からは、グローバル学生交流センター職員が配置され、また同年9月にはスーパーグローバル大学創生支援事業の学内公募に採択されたことにより、平成27年度後期からはイベント内容のさらなる充実を図り、参加人数も増加し芸術工学部局におけるキャンパス内外での国際交流は着実に進展した。

なお、名称については、学生に親しみやすい名前を募集し、いろいろな具材が混じった日本の“鍋”料理のように、多文化交流が進むようにというアイデアから、芸術工学部局では、通称「CULTURE NABE (カルチャーナベ)」として活動している。

## 【平成26年度後期 (H26. 10～H27. 3) の実績】

イベント名	延べ参加者数
オープニングイベント (留学体験談発表、参加型グループワーク等) (1回)	53
サポーター交流会 (4回)	33
英会話セッション (6回)	36
ディベート (2回)	17
自己紹介イベント (1回)	19
ポットラックパーティー (1回)	24
クリスマスパーティー (1回)	11
意見交換 (1回)	7
合計 17回	200

## 【平成27年度前期 (H27. 4～H27. 9) の実績】

イベント名	延べ参加者数
英会話レッスン (12回)	29



Book Club (5回)	9
Movie Night (4回)	29
Games and Lounge (7回)	28
CULTURE NABEイベント (4回)	85
フィールドトリップ (1回)	11
合計 33回	191

## 【平成27年度後期 (H27.10～H28.3) の実績】

イベント名	延べ参加者数
英会話レッスン (12回)	65
英語ラボ (9回)	38
ランチアワー (14回)	39
Game Night (4回)	11
Cooking Night (3回)	47
Movie Night (4回)	28
Cross-Culturalセミナー (2回)	15
国際交流パーティー (5回)	211
フィールドトリップ (3回)	68
リノベーションワークショップ (1回)	20
合計 57回	542

## 1-2-(3) 養成しようとする人材像に応じた効果的な教育方法の工夫

クラス担任制 (資料 27) を用い、ガイダンスや授業だけでなく合宿や会合を通じて学生と緊密にコミュニケーションを取り、個々の学生が抱えている問題を細やかに捉えている。また、グループで行うプロジェクト授業の成果として、学生同士の間人形成に役立っている。各研究室で行われる卒業研究は学際色が豊かになり、その効果として学生の就職先が多岐にわたっている (後掲資料 40、37 頁、資料 42、39～40 頁)。

## ○資料 27 学生の指導体制の概要

<ul style="list-style-type: none"> <li>・クラス担任制を取っている。</li> <li>・合宿研修</li> </ul>	
新入生合宿研修	
目的	新入生に対するオリエンテーションの一環として、新入生並びに上級生、教職員が共に合宿し、新入生の以後の学生生活について、指導と助言を与え、学生相互並びに教職員とのコミュニケーションを図ることを目的とする。
実施内容	講演会、懇談会、討論会等を行う。
実施方法	学部行事として、原則 1 泊 2 日の合宿研修方式とする。なお、学科の都合により日帰りとする学科は初日に実施するものとする。
実施場所	近郊の施設とする。
実施日	入学後、4 月中のいずれかの土曜日及び翌日曜日とする。
3 年次合宿研修	
目的	学生と教職員が共に合宿し、入学時から現在までの学生生活及び学業経験の総括を行い、卒業までの学生生活について指導と助言を与え、学生としての自覚を養うことを目的とする。
実施内容	学科ごとに企画する。
実施方法	1 泊 2 日の合宿研修形式とする。
実施場所	計画に応じ学生と話し合いのうえ決定する。
実施日	年度内の休業日 (時間割上全学的に授業のない平日の時間帯を含む。) に実施する。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・4 月当初に学年ごとにガイダンスを実施</li> </ul>	

## 1-2-(4) 学生の主体的な学習を促すための取組

## 九州大学芸術工学部 分析項目 I

大学全体の中期計画において、アクティブ・ラーニングの推進を掲げていることに対応するために、全学年に対してクラス担任、4年次学生に対しては卒業研究指導教員が生活面も含めてきめ細かい指導を実施し、学生の自主的な学習・研究を支援している。

学習支援に関する学生のニーズの把握については、オフィスアワーや電子メールによる常時相談可能な体制とするなど、きめ細かい取組を行っている。

以上の取組の成果として、資料 28、29 に示す学習支援に関する利用度調査・満足度調査においては、シラバスやガイダンスの利用割合が 70%以上、40%以上が満足という評価が示されている。

### ○資料 28 学習支援に関する利用度調査

調査期間：平成 27 年 10 月 26 日～平成 27 年 11 月 24 日

(表中％表示は、少数点以下第 2 位で四捨五入しているため、合計値が 100%にならない場合がある。)

	よく利用している	少し利用している	どちらでもない	あまり利用していない	全く利用していない	該当なし
シラバス	29 (26.1%)	57 (51.4%)	5 (4.5%)	15 (13.5%)	5 (4.5%)	0 (0.0%)
ガイダンス (授業科目、専門、専攻の選択の際)	29 (26.1%)	57 (51.4%)	9 (8.1%)	11 (9.9%)	5 (4.5%)	0 (0.0%)

### ○資料 29 学習支援に関する満足度調査

調査期間：平成 27 年 10 月 26 日～平成 27 年 11 月 24 日

(表中％表示は、少数点以下第 2 位で四捨五入しているため、合計値が 100%にならない場合がある。)

	満足である	どちらかと言えば満足	どちらでもない	どちらかと言えば不満	不満である	該当なし
シラバス	14 (12.6%)	30 (27.0%)	38 (34.2%)	24 (21.6%)	5 (4.5%)	0 (0.0%)
ガイダンス (授業科目、専門、専攻の選択の際)	17 (15.3%)	39 (35.1%)	47 (42.3%)	6 (5.4%)	2 (1.8%)	0 (0.0%)

(水準)

期待される水準を上回る

(判断理由)

教育方法や学習支援の工夫については、1年次は基幹教育により自ら学びを求めるアクティブ・ラーナーとなる基礎を育成し、専攻教育では芸術的感性と論理的思考力を合わせ持つ「高次のデザイナー」を養成するために、課題解決型学習（PBL）科目による実践的な科目など多様な形態の授業と、口頭試験、卒業研究を適切に組みあわせることによって、自主的に動くことができ、他人とうまく協力し、広い視野を持つ学生を育てる仕組みを作り出している。

「高次のデザイナー」養成のための教育課程編成上の工夫、特に課題解決型学習（PBL）科目を 20%以上実施していることや、国際通用性のための交換留学の促進などの教育方法や学習支援の工夫を通じて大きな成果を上げていることから、想定する関係者の期待する水準を上回ると判断する。

## 分析項目Ⅱ 教育成果の状況

## 観点2-1 学業の成果

(観点に係る状況)

## 2-1-1 在学中や卒業・修了時の状況

## 2-1-1-① 履修・修了状況から判断される学習成果の状況

## 1) 単位修得状況

各学科のカリキュラムには「人社系、芸術系、理論系の観点」、「工学系、科学技術の観点」、そして「設計系、デザイン思考と発想の観点」などの科目をバランスよく配置している。卒業時点の単位修得状況（資料30）は、85%以上の平均単位修得率を示しており学習意欲は高い。

## ○資料30 平均単位修得率（平成27年5月1日現在）

平成22年度入学	平成23年度入学	平成24年度入学	平成25年度入学	平成26年度入学
88.6	86.5	90.2	88.7	85.0

備考：平成26年度までの学生の成績情報（学務情報システム）から次の定義で、各学生の単位取得率を算出。  
 単位修得率 = (取得した単位数) / (履修登録した授業の総単位数) × 100 (値は%)  
 さらに、学部及び大学院ごとに全学生の単位修得率の平均をとり、その値を平均単位修得率とした。  
 平均単位修得率 = (全学生の単位取得率の総和) / (学生数)  
 出典：学務情報システム

## 2) 成績評価の状況

成績分布は適切といえ、成績評価、単位認定は適切に実施している。特に、A評価が5割を越え優秀な成績を修めている（資料31）。

## ○資料31 成績評価の分布表（平成26年度）

A	B	C	D	その他
55.7%	19.9%	11.6%	11.6%	1.1%

## 3) 標準修業年限内の卒業率

標準修業年限内の卒業率（資料32、33）は80%前後を推移しており、6年内での卒業率は90%を超えており、適切である。

## ○資料32 標準修業年限内の卒業率（平成27年5月1日現在） (%)

学士課程 (標準修業 年限4年)	18年度入学 (21年度卒)	19年度入学 (22年度卒)	20年度入学 (23年度卒)	21年度入学 (24年度卒)	22年度入学 (25年度卒)	23年度入学 (26年度卒)
	79.7	75.6	84.6	76.6	87.5	78.2

備考：平成26年度までに標準修業年限内に卒業・修了した学生の学籍情報（学務情報システム）から以下の定義で算出。集計は入学した年度に遡って行い、入学者数を分母とした。  
 標準修業年限内卒業修了率 = (標準修業年修了者数) / (入学者数) × 100 (値は%)  
 ただし、標準修業年限は、学士課程は4年（医歯薬は6年）、修士課程・博士前期は2年、博士後期課程は3年、博士課程は4年、博士一貫は5年、専門職学位課程は2年または3年である。値はパーセント、小数点以下1桁。  
 出典：学務情報システム

## ○資料 33 「標準修業年限×1.5」年内卒業率 (%)

学部課程	21年度迄の卒業	22年度迄の卒業	23年度迄の卒業	24年度迄の卒業	25年度迄の卒業	26年度迄の卒業
学士課程 (標準修業年限4年)	16年度入学	17年度入学	18年度入学	19年度入学	20年度入学	21年度入学
	96.7	93.5	92.6	92.6	98.4	90.0

備考：平成26年度までに標準修業年限×1.5内に卒業・修了した学生の学籍情報(学務情報システム)から以下の定義で算出。集計は入学した年度に遡って行い、入学者数を分母とした。  
標準修業年限×1.5内卒業修了率 = (標準修業年×1.5修了者数) / (入学者数) × 100 (値は%)  
ただし、標準修業年限×1.5は、学士課程は6年(医歯薬は9年)、修士課程・博士前期は3年、博士後期課程は4.5年(月に換算して算出)、博士課程6年、博士一貫は7.5年(月に換算して算出)、専門職学位課程は3年または4.5年(月に換算して算出)である。値はパーセント、小数点以下1桁。  
出典：学務情報システム

## 2-1-(1)-② 学生が受けた様々な賞の状況から判断される学習成果の状況

## 1) 在学生の受賞状況

資料34に示すように、デザインに関連する国際そして国内有数のコンペティションで受賞が多く高い評価を得ており、芸術工学教育の成果が現れている。特に平成26年にTOKYO DESIGNERS WEEK 学校作品展学生賞グランプリを取った作品(資料34太字部分)は、世界最大級の家具見本市「ミラノサローネ」にも出展され、本学学生の作品の水準の高さを示し、国際的に高い評価を得ている。

## ○資料34 国内・国際学会での受賞例及び学生の各種コンペティション等の受賞

年度	学科	受賞名	組織	国内・国際	
平成22年度	環境設計学科	日本建築学会 学生設計競技優秀賞	日本建築学会	国内	
		日本建築学会 学生設計競技タジマ奨励賞2名受賞	日本建築学会	国内	
		卒業設計日本一決定戦 ファイナリスト(6位)	卒業設計日本一決定戦実行委員会	国内	
		福岡デザインレビュー ファイナリスト(1位)	福岡デザインレビュー実行委員会	国内	
		福岡デザインレビュー ファイナリスト(2位)	福岡デザインレビュー実行委員会	国内	
		日本建築学会九州支部支部長賞	日本建築学会	国内	
		都市住宅学会優秀卒業論文賞	都市住宅学会	国内	
		日本建築仕上学会学生研究奨励賞2名受賞	日本建築仕上学会	国内	
		建築新人戦2010最優秀賞	建築新人戦実行委員会	国内	
	工業設計学科	TOKYO DESIGNERS WEEK 2010 学校賞(団体)	デザインアソシエーションNPO		国際
工業設計学科	「フューチャードリーム!ロボメカ・デザインコンペ2010最優秀賞	(社)日本機械学会ロボテイクス・メカトロニクス部門九州地区競技会	国内		
工業設計学科	「フューチャードリーム!ロボメカ・デザインコンペ2010優秀賞	(社)日本機械学会ロボテイクス・メカトロニクス部門九州地区競技会	国内		
画像設計学科	アジアデジタルアート大賞2010 静止画部門入賞	アジアデジタルアート大賞実行委員会		国際	

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

	音響設計学科	日本音響学会九州支部学生表彰	日本音響学会九州支部	国内		
		アジアデジタルアート大賞動画部門優秀賞（音楽担当）	アジアデジタルアート大賞実行委員会	国内		
	芸術情報設計学科	Diamond Award	UTRECHT		国際	
		special award 部門 優勝	Game in the city in Holland		国際	
平成 23 年度	環境設計学科	日本建築学会設計競技 タジマ奨励賞	日本建築学会	国内		
		建築新人戦 優秀新人賞 2 名受賞	建築新人戦実行委員会	国内		
		都市住宅学会優秀卒業論文賞	都市住宅学会	国内		
	工業設計学科	日本生理人類学会第 64 回大会発表奨励賞	日本生理人類学会	国内		
		デザイン六大学展 最優秀賞	日本デザイン学会第五支部	国内		
		The Organizing Committee of Nanjing Innovation Design Competition 入選	Organizing Committee of Nanjing	国内		
		日本生理人類学会第 65 回大会優秀発表賞	日本生理人類学会	国内		
		国際デザインコンペ KOKUYO DESIGN AWARD 2011 優秀賞 2 件受賞	コクヨ株式会社		国際	
		「フューチャードリーム！ロボメカ・デザインコンペ 2011 入選	(社) 日本機械学会ロボティクス・メカトロニクス部門 九州地区競技会	国内		
		日本生理人類学会研究奨励発表会（九州地区） 優秀発表賞 2 名受賞	日本生理人類学会	国内		
		SANMATSU アイデアコンペティション 奨励賞	株式会社 三松	国内		
		SANMATSU アイデアコンペティション 優秀賞	株式会社 三松	国内		
		第 6 回日本感性工学学会 優秀発表賞	日本感性工学学会	国内		
	音響設計学科	日本音響学会九州支部学生表彰	日本音響学会九州支部	国内		
		第 2 回国際音楽芸術ピアノコンクール作曲部門金賞並びに読売新聞社賞	国際音楽芸術ピアノコンクール		国際	
		第 16 回 ジャンプ SQ Supreme Comic 大賞 最終候補	集英社	国内		
	芸術情報設計学科	富山水辺の映像祭 2011 優秀賞	富山水辺の映像祭コンソーシアム	国内		
	平成 24 年度	環境設計学科	建築新人戦 優秀新人賞	建築新人戦実行委員会	国内	
			アジア建築新人戦 2 位	建築新人戦実行委員会		国際
福岡デザインレビュー 西沢立衛賞			福岡デザインレビュー実行委員会	国内		
都市住宅学会九州支部支部長賞			都市住宅学会	国内		
デザイン女子 No 1 決定戦 2013 特別賞			都市住宅学会	国内		
キルコス国際建築設計コンペティション 2012 大西麻紀賞			キルコス国際建築設計コンペティション実行委員会		国際	

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

		／銅賞 門脇耕三賞／銅賞			
工業設計学科		国際デザインコンペ KOKUYO DESIGN AWARD 2012 優秀賞受賞	コクヨ株式会社		国際
		TOKYO DESIGNERS WEEK 学校作品展作品賞セミグランプリ	デザインアソシエーション NPO		国際
		第12回大学発ベンチャー・ビジネスプランコンテスト 優秀賞	大学発ベンチャー・ビジネスプランコンテスト実行委員会	国内	
		東京デザイナーズウィーク 2012 セミグランプリ	TOKYO DESIGN WEEK		国際
		JIDA・KIGS 学生デザインコンペ 2012「うつくしい暮らしをデザインする」 優秀賞	日本インダストリアルデザイナー協会・北九州イノベーションギャラリー	国内	
		日本音響学会九州支部学生表彰	日本音響学会九州支部	国内	
音響設計学科		電子情報通信学会学生表彰	電子情報通信学会	国内	
	芸術情報設計学科	学生プレゼンテーション賞2名受賞	電子情報通信学会データ工学研究専門委員会	国内	
		優秀インタラクティブ賞	電子情報通信学会データ工学研究専門委員会	国内	
平成25年度	環境設計学科	卒業設計 日本一	せんだいデザインリーグ	国内	
		卒業設計 日本三	せんだいデザインリーグ	国内	
		福岡デザインレビュー 最優秀賞	福岡デザインレビュー実行委員会	国内	
		福岡デザインレビュー2013 西沢立衛賞	日本建築家協会九州支部	国内	
		デザイン女子No1決定戦2013 特別賞	都市住宅学会	国内	
		日本都市計画学会九州支部長賞	日本都市計画学会九州支部	国内	
		建築新人戦2013 優秀賞	建築新人戦実行委員会	国内	
	工業設計学科	第5回九州・沖縄地区 学生デザイン展 優秀賞	日本デザイン学会	国内	
		E V超小型モビリティデザイン国際コンテスト	電気自動車普及コンテスト		国際
		MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD2013 三菱化学賞受賞	MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD	国内	
		TOKYO DESIGNERS WEEK 個人賞	デザインアソシエーション NPO		国際
		第11回ふるしきデザインコンペ 優秀賞受賞(団体)	日本風呂敷協会	国内	
		日本機械学会 ロボメカ・デザインコンペ 2013 優秀賞	日本機械学会	国内	
		2013 アジアデジタルアート大賞 静止画部門 3件入賞	2013 アジアデジタルアート大賞展実行委員会		国際
	MONoist 3Dモデリングコンテスト スマートデバイス部門 グランプリ	アイメディア株式会社	国内		
	qBiz キャッチコピーコンテスト グランプリ	西日本新聞	国内		
	日本生理人類学会第69回大会 優秀発表賞	日本生理人類学会	国内		
	2013 東京デザイナーズウィーク	TOKYO DESIGN WEEK		国際	

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

		ク ASIA AWARD 全体賞／企業賞 及び入選受賞			
		2013 東京デザイナーズウィーク ASIA AWARD 作品賞 2 件入賞	TOKYO DESIGN WEEK		国際
		2013 東京デザイナーズウィーク ASIA AWARD 作品賞 2 件入選	TOKYO DESIGN WEEK		国際
	画像設計学科	2013 アジアデジタルアート大賞展 福岡市長賞	2013 アジアデジタルアート大賞展実行委員会		国際
	音響設計学科	日本音響学会第 7 回学生優秀発表賞受賞	日本音響学会九州支部	国内	
		日本音響学会九州支部学生表彰	社団法人日本音響学会日本音響学会九州支部	国内	
	芸術情報設計学科	優秀インタラクティブ賞	電子情報通信学会データ工学研究専門委員会	国内	
		学生プレゼンテーション賞	電子情報通信学会データ工学研究専門委員会	国内	
平成 26 年度	環境設計学科	建築新人戦 2014 優秀新人賞	建築新人戦実行委員会	国内	
		アジア建築新人戦 準優勝	アジア建築新人戦実行委員会	国内	
		福岡デザインレビュー2014 最優秀賞	デザインレビュー実行委員会	国内	
		福岡デザインレビュー2014 優秀賞	デザインレビュー実行委員会	国内	
		JIA 九州 ベスト 24	日本建築家協会 九州支部	国内	
		せんだいデザインリーグ 2014 卒業設計日本一決定戦選 日本一	仙台建築都市学生会議	国内	
		せんだいデザインリーグ 2014 卒業設計日本一決定戦選 日本三	仙台建築都市学生会議	国内	
	工業設計学科	第 6 回 九州・沖縄地区 学生デザイン展 作品賞	日本デザイン学会	国内	
		TOKYO DESIGNERS WEEK 学校作品展学生賞グランプリ	デザインアソシエーション NPO		国際
		TOKYO DESIGNERS WEEK 学校作品展 学校賞 企業賞	デザインアソシエーション NPO		国際
		TOKYO DESIGNERS WEEK 学校作品展 学生賞	デザインアソシエーション NPO		国際
		人類働態学会西日本地方会第 39 回最優秀賞	人類働態学会西日本地方会	国内	
		2014 アジアデジタルアート大賞 静止画部門 入賞	2014 アジアデジタルアート大賞展実行委員会		国際
		『日常を贅沢に彩るルームフレグランス』WEMAKE COMPETITION 準グランプリ	WEMAKE	国内	
		平成 26 年度日本生理人類学会研究奨励発表会(九州地区)プログラム 発表奨励賞	日本生理人類学会	国内	
	芸術情報設計学科	最優秀インタラクティブ賞	電子情報通信学会データ工学研究専門委員会	国内	
		学生プレゼンテーション賞	電子情報通信学会データ工学研究専門委員会	国内	

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

		福岡ビジネス・デジタル・コンテンツ賞 2015 大賞、しゅうちん先生賞	福岡県 Ruby・コンテンツビジネス振興会議	国内	
平成 27 年度	環境設計学科 工業設計学科 画像設計学科 芸術情報設計学科	TOKYO DESIGN WEEK2015 学校作品展学校賞	デザインアソシエーション NPO		国際
	環境設計学科	建築新人戦 2015 最優秀新人賞	建築新人戦実行委員会	国内	
		建築新人戦 2015 優秀新人賞	建築新人戦実行委員会	国内	
		建築新人戦 2015 BEST16	建築新人戦実行委員会	国内	
	工業設計学科	MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2015 榮久庵憲司賞	株式会社三菱ケミカルホールディングス	国内	
		3D モデラボ モデリングコンテスト i.materialize 賞 最優秀賞	3D モデラボ	国内	
		3D モデラボ モデリングコンテスト モデラボ賞	3D モデラボ	国内	
		TOKYO DESIGN WEEK2015 学校作品展学生賞グランプリ	デザインアソシエーション NPO		国際
		TOKYO DESIGN WEEK2015 学校作品展学生賞入賞	デザインアソシエーション NPO		国際
		TOKYO DESIGN WEEK2015 学校作品展学生賞入選	デザインアソシエーション NPO		国際
		日本機械学会ロボメカデザインコンペ優秀賞	日本機械学会	国内	
	音響設計学科	Audio Engineering Society Student Design Competition Honourable Mention	Audio Engineering Society		国際

## 2) その他学生の活動状況

その他学生の活動実績等は資料 35 のとおりであり、特に、デザインやアートを活用した地域貢献などに関する記事など多くの活動が掲載されており、実践的な芸術工学教育の成果が現れている。

## ○資料 35 その他学生の活動実績等（マスコミ等で取り上げられた事例等）

年度	新聞社	記事
平成 22 年度	西日本	路上書家が初個展 九大3年生
	読売	九大芸術工学部 川下りでゴミ拾い
	西日本	スクリーンはリサイクル古着 九大井尻寮手作り映画館
	西日本	「花時計」九州大芸術工学部「イジリの森映画館」
	西日本	書物の行く末1 電子書籍「普及元年」に考える 芸術工学部4年生
	読売	プロと協力、ゲーム制作 九大院生ら国際イベントに挑戦
平成 23 年度	読売	障害者の絵を商品化社会参加支援へ芸術工学専攻の学生らが考案
	西日本	井尻商店街にアートカフェ九大など学生と組合がタッグ
	西日本	九大芸術工学部学生たちがつくる本格アニメが少年科学文化会館で上映開始
	西日本	楽聖の音響け 東北へ日本へ
	朝日、西日本	ソラリア惜別 上映会 九大生ら自主企画
	読売	福岡をゲーム都市に 産学官連携組織 声優招きイベント



平成 24 年度	西日本	福岡市役所ロビーに九大院生らがデジタルアート
	西日本	環境問題テーマ 九大生本格アニメ完成
	西日本	6 大学演劇部が集結 歌、踊り、殺陣あり「大江戸ロケット」PR
	西日本	「めざまし博多女子」開発グランプリ
	読売	釜山・福岡 大学生広報大使 観光 PR 映像撮影 監督は九大生
	日刊工	キャンパスベンチャーグランプリ九州大会 九大生ら優秀賞受賞
平成 25 年度	毎日	障害者と子供たち アートで触れ合い 九大でワークショップ
	読売	障害者と子ども キャンパス交流
	毎日	九大井尻寮 伝統の中で自治力培う 学生自ら管理運営 幅広い年代が積極交流
	朝日、毎日	アジア文化発信に幕 福岡で九大生最後の美術展 受講生減り継続困難に
平成 26 年度	西日本	イラストやアニメーション作品展 多彩な作品を紹介 大名で九大生「画像生のひみつきち」
	西日本	ひらがな球状に 九大生チームが「未来の文字」東京デザイナーズウィークで「かなころ」がグランプリ
	西日本	ちまちまアート展
	日経	大濠公園ひまわり写生会 芸術工学部の有志が絵画指導
	西日本	怪獣映画作りのワークショップ 小中学生が参加 芸術工学部生らが指導
	西日本	好きなことをする 少しずつ自信つく 「芸術」を専門に学ぶ 九大 3 年
	読売	団地再生学生が探る 景観デザインやにぎわい創出
平成 27 年度	西日本	九州大学芸術工学部学生団体 PanX プロジェクションマッピング×演劇のコラボレーション公演「IRIS (アイリス)」
	西日本	地域の歴史遺産 米軍ハウス巡る 春日、大野城市

### 2-1-(1)-③ 分析のまとめ

在学中の単位修得状況や卒業時の状況は総合的に良好である。教育の成果や効果はデザイン分野における国内外での多数の受賞状況に現れている。毎年度、国内外のさまざまな機関から高い評価を得ており、芸術工学教育の成果が社会的・国際的に評価されている。

上記の在学中や卒業時の状況などを踏まえて総合的に判断すると、学習成果が上がっていると評価できる。

### 2-1-(2) 在学中や卒業・修了時の状況から判断される学業の成果を把握するための取組とその分析結果

#### 2-1-(2)-① 学業の成果の達成度や満足度に関する学生アンケート等の調査結果とその分析結果

資料 36 に示すアンケート調査結果のとおり、未知の問題に取り組む姿勢などのアクティブ・ラーニング項目や、専門分野の知識、新たなアイデアなど能力向上項目の評価は、80%前後が肯定的であり、専門分野の達成度や満足度は 70%前後が肯定的であった。

○資料 36 学習の達成度・満足度に関するアンケート調査の結果（全学共通フォーマットによる Web アンケート調査）

調査期間：平成 27 年 10 月 26 日～平成 27 年 11 月 24 日

（表中％表示は、少数点以下第 2 位で四捨五入しているため、合計値が 100%にならない場合がある。）

## 問1 「次の能力について向上したか」

次の能力について向上したか	大いに向上している	少し向上している	どちらとも言えない	あまり変わらない	全く変わらない	該当なし
未知の問題に取り組む姿勢	35 (31.5%)	58 (52.3%)	9 (8.1%)	6 (5.4%)	2 (1.8%)	1 (0.9%)
自分の専門分野に対する深い知識や関心	58 (52.3%)	42 (37.8%)	6 (5.4%)	1 (0.9%)	0 (0.0%)	4 (3.6%)
新たなアイデアや解決策を見つけ出す能力	34 (30.6%)	49 (44.1%)	19 (17.1%)	5 (4.5%)	1 (0.9%)	3 (2.7%)
集団でものごとに取り組む能力	50 (45.1%)	41 (36.9%)	12 (10.8%)	5 (4.5%)	2 (1.8%)	1 (0.9%)
情報処理（コンピュータやインターネットの活用）の能力	55 (49.6%)	44 (39.6%)	7 (6.3%)	4 (3.6%)	0 (0.0%)	1 (0.9%)
分析的に考察する能力	28 (25.2%)	63 (56.8%)	16 (14.4%)	3 (2.7%)	0 (0.0%)	1 (0.9%)
記録、資料、報告書等の作成能力	38 (34.2%)	51 (46.0%)	15 (13.5%)	5 (4.5%)	0 (0.0%)	2 (1.8%)
他人に自分の意図を明確に伝える能力	31 (27.9%)	53 (47.8%)	16 (14.4%)	7 (6.3%)	2 (1.8%)	2 (1.8%)
討論する能力	28 (25.2%)	53 (47.8%)	17 (15.3%)	9 (8.1%)	2 (1.8%)	2 (1.8%)
人間や文化についての関心や理解	20 (18.0%)	50 (45.1%)	25 (22.5%)	10 (9.0%)	3 (2.7%)	3 (2.7%)
社会についての関心や理解	18 (16.2%)	52 (46.9%)	25 (22.5%)	13 (11.7%)	2 (1.8%)	1 (0.9%)
国際的に物事を考える力	10 (9.0%)	33 (29.7%)	32 (28.8%)	29 (26.1%)	5 (4.5%)	2 (1.8%)
英語の運用能力	7 (6.3%)	35 (31.5%)	25 (22.5%)	25 (22.5%)	12 (10.8%)	7 (6.3%)
英語以外の外国語の運用能力	7 (6.3%)	30 (27.0%)	21 (18.9%)	30 (27.0%)	21 (18.9%)	2 (1.8%)

## 問2 「学習目標は達成しているか」

学習は達成しているか	達成している	おおむね達成している	どちらとも言えない	あまり達成していない	達成していない	該当なし
教養教育	7 (6.3%)	59 (53.2%)	32 (28.8%)	12 (10.8%)	1 (0.9%)	0 (0.0%)
専門教育	16 (14.4%)	69 (62.2%)	19 (17.1%)	6 (5.4%)	1 (0.9%)	0 (0.0%)
ゼミ（少人数教育）	13 (11.7%)	57 (51.4%)	30 (27.0%)	9 (8.1%)	1 (0.9%)	1 (0.9%)
卒業研究	16 (14.4%)	47 (42.3%)	35 (31.5%)	7 (6.3%)	5 (4.5%)	1 (0.9%)
実習、インターンシップやボランティア活動	11 (9.9%)	27 (24.3%)	32 (28.8%)	25 (22.5%)	7 (6.3%)	9 (8.1%)

## 問3 「本学での学習に満足しているか」

九大での学習に満足しているか	満足である	どちらかといえば満足	どちらとも言えない	どちらかという不満	不満である	該当なし
教養教育	12 (10.8%)	38 (34.2%)	41 (36.9%)	15 (13.5%)	5 (4.5%)	0 (0.0%)
専門教育	25 (22.5%)	50 (45.1%)	18 (16.2%)	15 (13.5%)	3 (2.7%)	0 (0.0%)
ゼミ（少人数教育）	27	46	26	8	2	2

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

	(24.3%)	(41.4%)	(23.4%)	(7.2%)	(1.8%)	(1.8%)
卒業研究	21 (18.9%)	48 (43.2%)	30 (27.0%)	8 (7.2%)	2 (1.8%)	2 (1.8%)
実習、インターン シップやボランティア活動	9 (8.1%)	27 (24.3%)	47 (42.3%)	14 (12.6%)	1 (0.9%)	13 (11.7%)

## 2-1-(2)-② 分析のまとめ

在学中や卒業時の状況から判断される学業の成果を把握するための取組とその分析結果は、総合的に見て良好である。全学共通フォーマットによるWebアンケート調査では、概ね肯定的に評価されており、特に専門性に係わる項目の評価が高く、達成度・満足度に関して肯定的な評価が多くあった。

(水準)

期待される水準を上回る

(判断理由)

在学中の高い水準のバランスの取れた単位修得状況や、主にデザイン分野における多数の受賞状況等から、教育の成果や効果は上がっている。このことは「技術の人間化」を目指し、「高次のデザイナー」を養成する芸術工学の特性である、芸術的感性と論理的思考力の融合による総合性を身につけさせるという本学部の教育成果が社会的・国際的に評価されていると判断する。

学業の成果を把握するための取組とその分析結果、特に専門性に係わる項目の評価が高く、学習の達成度・満足度に関して肯定的な評価が多くあった。

以上の状況を踏まえて、総合的に判断すると、本学部が設定した、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教育目的を上回る成果を上げていることから、想定する関係者の期待する水準を上回ると判断する。

## 観点 2-2 進路・就職の状況

(観点に係る状況)

### 2-2-(1) 進路・就職状況、その他の状況から判断される在学中の学業の成果の状況

#### 2-2-(1)-① 進路の全般的な状況

本学部における進路状況(資料 37)では、過去 5 年間の卒業生数の平均は 200 名前後となっている。卒業後の進路状況は、大学院進学約 53%、就職約 31%、その他(進学準備中、就職準備中など)が約 16%である。

産業別就職状況(資料 38)では、製造業と情報通信業への就職が最も多い。

#### ○資料 37 卒業後の進路状況(平成 27 年 5 月 1 日現在)

	平成 22 年度			平成 23 年度			平成 24 年度			平成 25 年度			平成 26 年度		
	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
大学院	71	34	105	88	32	120	75	38	113	85	28	113	73	17	90
就職	28	31	59	38	30	68	28	30	58	26	24	50	34	46	80
その他	16	8	24	14	14	28	19	11	30	34	20	54	23	9	32
計	115	73	188	140	76	216	122	79	201	145	72	217	130	72	202

#### ○資料 38 産業別就職状況(人)(平成 27 年 5 月 1 日現在)

分類	平成 22 年度	平成 23 年度	平成 24 年度	平成 25 年度	平成 26 年度
農業・林業	0	0	0	0	0
漁業	0	0	0	0	0
鉱業・採石業・砂利採取業	0	0	0	0	0
建設業	3	2	3	3	9
製造業	17	16	12	10	11
電気・ガス・熱供給・水道業	0	0	0	0	0
情報通信業	16	19	20	10	18
運輸業・郵便業	2	1	0	0	0
卸売業・小売業	2	10	4	8	6
金融業・保険業	3	2	2	4	7
不動産業・物品賃貸	1	1	0	2	2
学術研究専門・技術サービス業	4	2	7	2	6
宿泊業・飲食サービス業	0	2	0	0	0
生活関連サービス業・娯楽業	1	2	5	2	2
教育・学習支援業	1	2	1	1	2
医療・福祉	1	0	0	0	0
複合サービス事業	0	1	2	1	1
サービス業	6	3	2	0	4
公務	2	4	0	4	7
上記以外	0	1	0	3	5

出典：学校基本調査 平成 23 年度～平成 26 年度

#### 2-2-(1)-② 就職の状況

##### 1) 就職希望者の就職率及び就職先

就職希望者の就職決定率(資料 39)は、約 94%と高い水準にある。就職希望者の就職先(資料 40)は、システムエンジニア、建築・機械・機器の技術職、営業のほか、広告、コンサルタント、設計、放送、音響機器、出版などデザインに関連する業種を有する国内有数の企業を中心して広範囲にわたって就職している。これらの就職先から、芸術的感性と

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

論理的思考力を基盤とする「高次のデザイナー」の養成という教育目的を達成していることが分かる。

## ○資料 39 就職希望者の就職率（平成 27 年 5 月 1 日現在）

データ種別	平成 22 年度	平成 23 年度	平成 24 年度	平成 25 年度	平成 26 年度
就職者数	59	68	58	50	80
就職希望者数	60	76	67	52	80
就職率	98.3%	89.5%	86.6%	96.2%	100.0%

出典：進路状況調査 平成 23 年度～平成 26 年度

## ○資料 40 就職先（具体名）（平成 27 年 5 月 1 日現在）

年度	企業名
22	TOA 株式会社、NHK（日本放送協会）、KBC メディア、JTB 九州、（株）日本コンピュータ・アソシエーツ、西日本鉄道株式会社、西日本シティ銀行株式会社、自営業、福岡空港ビルディング株式会社、熊本朝日放送株式会社、株式会社西松屋チェーン、株式会社福岡銀行、株式会社日立製作所、株式会社日本テレビアート、株式会社光会館、株式会社一条工務店、株式会社ワークスアプリケーションズ、株式会社ユーフィールド、株式会社メイテック、株式会社ブシロード、株式会社フォーラムエイト、株式会社ダーツライブ、株式会社ゼネラルアサヒ、株式会社ジョブエックス、株式会社サーベイリサーチセンター 他
23	KDDI 株式会社、（株）富士通システムソリューションズ、（株）サガテレビ、（株）サイバーエージェント、郵便局株式会社、西日本鉄道株式会社、花王、福岡県警察、正晃株式会社、株式会社 G デザインアソシエーツ、株式会社音響ハウス、株式会社肥後銀行、株式会社第一エージェンシー、株式会社日本コンピュータ・アソシエーツ、株式会社小野測器、株式会社宝塚舞台、株式会社ワークスアプリケーションズ、株式会社レベルファイブ、株式会社フェリシモ、株式会社ニトリ、株式会社デジオン、株式会社ディーアンドエムホールディングス、株式会社タミヤ、株式会社セガ、株式会社サン・アド、株式会社サンゲツ 他
24	DeloitteToucheTohmatsu、（株）USEN、（株）Misumi、（株）肥後銀行、（株）日本セレモニー、（株）斉藤工務店、（株）平和、（株）三陽商会、（株）ワールド、（株）マウント、（株）ペンシル、（株）ブシロード、（株）ヒューマンテクノシステム、（株）ノバレーゼ、（株）ニトリ、（株）トンボ、（株）ゼンリンデータコム、（株）スプーン、（株）シンク、（株）サイバーコム、（株）サイバーエージェント、（株）カプコン、（株）インターネットイニシアティブ、（株）Style&Deco（スタイルアンドデコ）、（株）ティー・ワイ・オー、遠藤照明
25	（株）サイバーコム、（株）西鉄エージェンシー、（株）鷗州コーポレーション、ケセラセラジャパン、コイズミ照明株式会社、シティーヒル、シャープ株式会社、トランスコスモス株式会社、パナソニック株式会社、ヤフー株式会社、任天堂株式会社、双日九州株式会社、徳島市役所、日本板硝子環境アメニティ株式会社、日本電産サンキョー、株式会社アシックス、株式会社アネシス、株式会社イマジカデジタルスケープ、株式会社エム・シー・ファシリティーズ、株式会社ケセラセラジャパン、株式会社サガテレビ、株式会社シマノ、株式会社ジェイテック、株式会社ニトリ、株式会社ビーワークス、福岡中央銀行、福岡商工会議所、福岡地所株式会社、福岡市役所、積水ホームテクノ株式会社、第一生命保険株式会社
26	扇精光コンサルタンツ（株）、フィールズ（株）、キヤノンマーケティングジャパン、ソフトバンク、（株）LIXIL、株式会社ノアクリエティブ、サイバーエージェント、延岡市役所、タマホーム、（株）新出光、ミサワホーム九州（株）、東京大学工学系研究科、独立行政法人都市再生機構、積水ハウス株式会社、国土交通省 中国地方整備局、一般財団法人九州環境管理協会、セキスイハイム九州株式会社、株式会社シアテック、三井ホーム、福岡市役所、株式会社サンゲツ、紀陽銀行、出雲市役所、野村不動産、インビジョン株式会社、株式会社ふくおかフィナンシャルグループ、モリタ宮田工業、株式会社イシモク・コーポレーション、沖縄テレビ放送株式会社、九州旅客鉄道株式会社、三菱東京 UFJ 銀行、福岡労働局、Panasonic、株式会社デザインアーク、朝日放送株式会社、株式会社博報堂プロダクツ、株式会社テレビ山口（TYS）、モリサワ文研株式会社、デジタル職人株式会社、日立システムズ、株式会社コーエーテクモホールディングス、クラシエホームプロダクツ株式会社、株式会社ネットシーズ、警察庁、スパイスファクトリー、（有）さかい企画、株式会社ペンシル、株式会社フクト、基山町役場、日本コンピュータ株式会社、西鉄エージェンシー、株式会社テレビ愛媛、（公財）札幌市芸術文化財団、株式会社宮地商会、株式会社エル・ティー・エス、アルパイン、ジオ技術研究所、Wano 株式会社、シティアスコム、株式会社壽屋、日本総合システム株式会社、日立製作所、株式会社ソフトデバイス、西日本シティ銀行株式会社、株式会社アドバンスト・メディア、九州朝日放送株式会社、日本郵便株式会社、日立ソリューションズ西日本、株式会社数理計画、株式会社サンコー

## 2-2-(1)-③ その他の卒業生の活動の状況

## 1) コンペティション等における受賞状況

卒業生の各種コンペティション等における受賞（資料 41）は、グラミー賞やケルン国際デザイン賞など国際的に評価されている受賞（太字部分）が多く、学部教育の成果が社会的に評価された結果といえる。

○資料 41 卒業生の学会及び各種コンペティション等の受賞  
（受賞内容が在籍時のものも含まれる）

年度	卒業学科	受賞名	組織名	国内・国際	
平成 23 年度	工業設計学科	「九州デザイン六大学展」優秀 賞受賞	日本デザイン学会第五支 部	国内	
		南京国際デザインコンペティシ ョン 2011 金獎受賞	“南京創造”デザインコン ペティション組織委員会		国際
		南京国際デザインコンペティシ ョン 2011 銀獎受賞	“南京創造”デザインコン ペティション組織委員会		国際
		南京国際デザインコンペティシ ョン 2011 優秀獎受賞	“南京創造”デザインコン ペティション組織委員会		国際
		南京国際デザインコンペティシ ョン 2011 入園賞 6 名受賞	“南京創造”デザインコン ペティション組織委員会		国際
		<b>ケルン国際デザイン賞 2 位 （1 位が該当なしのため 2 位が 最高位）</b>	<b>Köln International School of Design</b>		<b>国際</b>
		優秀発表賞	日本生理人類学会第 65 回 大会	国内	
平成 24 年度	工業設計学科	日本図学会第 6 回 デジタルモ デリングコンテスト 奨励賞	日本図学会	国内	
		日本睡眠学会 優秀ポスター賞	日本睡眠学会	国内	
		日本機会学会 ロボメカ・デザ インコンペ 2012 最優秀作品	日本機会学会	国内	
		日本生理人類学会第 66 回 優 秀発表賞	日本生理人類学会	国内	
平成 25 年度	工業設計学科	2013 三菱化学賞	MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 実 行委員会	国内	
		第 5 回九州・沖縄地区学生デザ イン展優秀賞	日本デザイン学会	国内	
		優秀発表賞	日本生理人類学会第 69 回 大会	国内	
		2013 年度日本生理人類学会研 究奨励発表会（関東地区）優秀 発表賞	日本生理人類学会	国内	
		優秀賞	日本機械学会フューチャ ードリーム！ロボメカ・デ ザインコンペ 2013	国内	
	音響設計学科	<b>第 14 回ラテン・グラミー賞 年間最優秀アルバム賞</b>	<b>ラテン・アカデミー・オ ブ・レコーディング・アー ツ・アンド・サイエンス （LARAS）</b>		<b>国際</b>
平成 26 年度	工業設計学科	第 6 回九州・沖縄地区学生デザ イン展優秀賞	日本デザイン学会	国内	

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

	音響設計学科	第56回グラミー賞 最優秀ラテン・ポップ・アルバム賞	ラテン・アカデミー・オブ・レコーディング・アーツ・アンド・サイエンス (LARAS)		国際
	芸術情報設計学科	福岡デジタル・ビジネス・コンテンツ賞 2015 福岡県知事賞 (大賞)	福岡県 Ruby・コンテンツビジネス振興会議	国内	
		福岡デジタル・ビジネス・コンテンツ賞 2015 福岡県プロデューサー賞 (しゅうちゃん先生賞または特別賞)	福岡県 Ruby・コンテンツビジネス振興会議	国内	
		ASIA DESIGN AWARD2014 学生賞入賞	ASIA DESIGN AWARD2014		国際
平成 27 年度	環境設計学科	都市住宅学会九州支部優秀学生賞	都市住宅学会	国内	
		卒業設計 日本三	せんだいデザインリーグ		国際
	工業設計学科	DSA 日本空間デザイン賞入賞	コクヨ株式会社		国際
		最優秀発表賞	人類労働学会西日本地方会第40回大会	国内	
		2015 福岡デザインアワード大賞受賞	福岡県産業デザイン協議会	国内	
音響設計学科	電子情報通信学会学部学生成績優秀賞	電子情報通信学会九州支部	国内		

## 2) 新聞記事等で取り上げられた卒業生

新聞記事(資料42)では、特にデザインやアートを活用した文化庁、県の文化賞などの受賞や地域貢献などに関する記事が多く掲載されており、実践的な芸術工学教育の成果が現れている。

## ○資料42 その他卒業生の活動実績等(マスコミ等で取り上げられた事例等)

年度	新聞社	記事
平成 22 年度	産経	「WEB人」メディアアーティスト 八谷和彦氏<九大卒>
	読売	文化庁芸術祭 推薦作品に 九州芸工大 OB 吉浦さんのアニメ
	朝日、読売	第14回建築家展 MOMA 森裕さん
	読売	人間とロボット未来の共存描く 吉浦康裕さん
	西日本	手描きアニメをDVD化 映像作家・谷口崇さん
	西日本	より前衛的な境地へ再出発 実験映像作家 伊藤高志さん
	西日本	空気の粒がふるえる声 松藤量平さん
	読売	九州芸工大 OB 吉浦さんのアニメ 文化庁芸術祭 推薦作品に
	西日本	ドラマ、映画へも活動広げる 映像ディレクター 江口カンさん
	西日本	世界旅し出会い喜ぶ 角間さん エッセー版画集出版
平成 23 年度	西日本	ルーブルに芸工大の志 OBが「芸術の理解促す工学」結実
	南日本	霧島で架空の乗り物実現化プロジェクトメディア・アーティスト八谷和彦氏<九大卒>
	西日本	ナウシカの「メーヴィ」モデルにアイデアが天空を舞う日 八谷和彦さん(メディアアーティスト)
	朝日	復興へ豊かさ再考 本紙提言最優秀・佐藤さん公演 人に価値おく地域づくり必要 佐藤俊郎さん
	西日本	県文化賞 江口カンさん
	西日本	福岡発 次は映画作り県文化賞に決まった映像ディレクター 江口カンさん
	熊本日日	夢を具現化 非日常へ誘う 八谷和彦氏<芸工大卒>
平成 24 年度	西日本	映像作家の竹清仁さん<九大卒>が監督 CGアニメがアジア5カ国で公開
	西日本	NPO「山村塾」事務局 小森耕太さん
	西日本	お茶の間学Ⅰ 九州北部豪雨被災地リポート下 奉仕や消費での応援を

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

		NPO「山村塾」事務局 小森耕太さん
	西日本	「芸工大」が輝いた日 革新の映像作家 伊藤高志さん
平成 25 年度	西日本	招致の陰に福岡あり 地場の3人が東京 PR 映像 「地方が支える五輪が地方の力になる」 スピルバーグみたい、海外評価 江口カンさん
	西日本	笑えて、ほっとくるホームドラマ 江口カン監督
	西日本	アニメ映画「サカサマのパテマ」吉浦康裕監督<九州芸工大（現九大）出身>に聞く ネット掲載で一躍世界へ
	読売	デジタル技術で文化財に語らせたい 九州国立博物館研究補佐員 輪田慧さん<九州芸術工科大学（現九大）卒>
	毎日	ジャグリングの常識変えたい IOC 委員に演技披露も 国内外で活躍する大道芸人 望月ゆうさくさん<九大卒>
	西日本	若者が集まりたくなる地域 都会と違う「価値観」「選択肢」を まちおこし団体「津屋崎ランチ」代表 山口覚氏<九州芸術工科大学（現九大芸工学部）卒>
	日刊工	理工系女性の想い 研究・育児両立のヒント パナソニック先端技術研究所参事 脇田由実<九州芸工大（現九大）卒>
	朝日	糸島のおすすめ iPad で 糸島市在住 日高憲一郎さん<九州芸術工科大学（現九州大）>がアプリ 観光スポット・おいしい店紹介
平成 26 年度	西日本	大空気展 創作の軌跡 多彩に紹介 江口カンさん
	朝日	あのCMって福岡発 人の本質15秒にギュッ 映像ディレクター江口カンさん
	毎日	iPad 使い 糸島の情報手軽に入手 専用アプリ開発 アプリクリエイター日高さん「魅力を再認識」
	西日本	風 タレントから糸島市議に当選 高橋徹郎さん<九大卒>「市民の声拾う仕組みを」
	西日本	映像アート 59 作を上映 イメージフォーラム・フェスティバル 伊藤高志さん
	毎日	北九州出身のグラミー賞 単身渡米夢実現 八木禎治さん
	読売	アプリで皆を笑顔に ソフト開発会社「しくみデザイン」社長中村俊介さん
	西日本、読売	糸島紹介アプリ 観光や飲食店情報 日高憲一郎さん<九州芸術工科大学（現九州大）>
	産経	“再生請負人”奮闘中 日南の商店街、就任1年 木藤亮太さん<九州芸工大（現九大）卒>
	読売	福岡の創造力 東京五輪の招致映像を制作 江口カンさん<九州芸工大卒>
	朝日	宮崎県日南市 商店街再生 プロの知恵 仕掛け人の木藤亮太氏<九州芸工大（現九大）卒>
	朝日	マエストロと作る音の空間 コンサートホールの音響設計 豊田泰久さん
	西日本	ラブの悩み“部活”で語ろう 「ラ部」真剣告白中 「性を語る場広がって」 山下創平氏<九大卒>
	平成 27 年度	朝日
西日本		山村の国際ボランティア 交流人口を増やして里山保全を 小森耕太氏<九州芸工大卒>
読売		気軽な会話劇楽しんで 東京の劇団 23～25 日福岡公園 関村俊介氏<九州芸工大卒>
毎日		東京の劇団が新作喜劇「ピッピピがいた宇宙」福岡市で23～25日 関村俊介氏<九州芸工大卒>
西日本		福岡発 絵本世界へ モンブラン社が初出版 アニメ化視野、躍動感大切に 竹清仁氏<九州芸工大卒>
西日本		「九州の作曲、50年」福岡市で9日に公演 現代音楽の新たな魅力掘り起こす
朝日		キングダム 第17回手塚治虫文化賞 漫画大賞受賞作
西日本		未知の音楽を体験する意味 公演「九州の作曲、50年」
読売		CGアニメ 福岡から発信モンブラン・ピクチャーズ（福岡市）海外企業と共同制作検討



## 2-2-(1)-④ 分析のまとめ

以上のように、進路・就職等の状況から判断する在学中の学業の成果は、総合的に見て良好である。特に、就職の状況は、各出身学科におけるディプロマ・ポリシー（創造的能力、実践的解決能力、総合的な企画・演出能力など）の特徴を反映している。これらの進路・就職等の状況は、課題解決型学習（PBL）といった実践的な学習、実務家教員の適切な配置、口頭試験による学士の質保証等による教育成果が現れている。

卒業生の活動の状況は、国内のみならず国際的にも多くの受賞があり、また新聞等のメディアで紹介されていることから、本学部の卒業生は、学術のみならず各産業界で高い評価を得ている。

以上から、芸術的感性と論理的思考力を基盤とする「高次のデザイナー」を養成するという本学部の教育目的を十分に達成していると判断する。

## 2-2-(2) 在学中の学業の成果に関する卒業・修了生及び進路先・就職先等の関係者への意見聴取等の結果とその分析結果

## 2-2-(2)-① 卒業生に対する意見聴取の結果

資料 43 に示すとおり、卒業生においても、未知の問題に取り組む姿勢などの項目や、専門分野の知識、新たなアイデアなど能力向上項目の評価は、80%前後が肯定的であり、専門分野の達成度や満足度は在校生よりも高く 85%が、さらに専門教育の有用性に関しては 87%が肯定的であった。

## ○資料 43 卒業生についての意見聴取の結果（Web アンケート調査）

調査期間：平成 27 年 9 月 28 日～平成 27 年 11 月 16 日

（表中％表示は、少数点以下第 2 位で四捨五入しているため、合計値が 100%にならない場合がある。）

## 問 1 「向上した能力について」

次の能力について向上したか	大いに向上した	少し向上した	どちらとも言えなかった	あまり変わらなかった	全く変わらなかった	該当なし
未知の問題に取り組む姿勢	24 (43.6%)	23 (41.8%)	7 (12.7%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
自分の専門分野に対する深い知識や関心	20 (36.4%)	19 (34.6%)	8 (14.6%)	6 (10.9%)	2 (3.6%)	0 (0.0%)
新たなアイデアや解決策を見つけ出す能力	21 (38.2%)	25 (45.5%)	7 (12.7%)	2 (3.6%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
分析的に考察する能力	29 (52.7%)	20 (36.4%)	5 (9.1%)	0 (0.0%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)
他人に自分の意図を明確に伝える能力	18 (32.7%)	29 (52.7%)	7 (12.7%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
討論する能力	17 (30.9%)	28 (50.9%)	6 (10.9%)	4 (7.3%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
記録、資料、報告書等の作成能力	17 (30.9%)	31 (56.4%)	5 (9.1%)	2 (3.6%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
人間や文化についての関心や理解	17 (30.9%)	27 (49.1%)	6 (10.9%)	5 (9.1%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
集団でものごと	10	29	8	8	0	0

## 九州大学芸術工学部 分析項目Ⅱ

に取り組む能力	(18.2%)	(52.7%)	(14.6%)	(14.6%)	(0.0%)	(0.0%)
国際的に物事を考える力	18 (32.7%)	23 (41.8%)	10 (18.2%)	3 (5.5%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)
社会についての関心や理解	9 (16.4%)	25 (45.5%)	13 (23.6%)	5 (9.1%)	3 (5.5%)	0 (0.0%)
情報処理（コンピュータやインターネットの活用）の能力	2 (3.6%)	23 (41.8%)	11 (20.0%)	12 (21.8%)	6 (10.9%)	1 (1.8%)
英語の運用能力	2 (3.6%)	16 (29.1%)	11 (20.0%)	18 (32.7%)	8 (14.6%)	0 (0.0%)
英語以外の外国語の運用能力	1 (1.8%)	10 (18.2%)	10 (18.2%)	18 (32.7%)	15 (27.3%)	1 (1.8%)

## 問2「学習目標の達成について」

学習目標を達成しているか	達成できた	少し達成できた	どちらとも言えなかった	あまり達成できなかった	達成できなかった	該当なし
教養教育	8 (14.6%)	23 (41.8%)	13 (23.6%)	9 (16.4%)	1 (1.8%)	1 (1.8%)
専門教育	16 (29.1%)	32 (58.2%)	1 (1.8%)	5 (9.1%)	0 (0.0%)	1 (1.8%)
ゼミ(少人数教育)	22 (40.0%)	24 (43.6%)	6 (10.9%)	3 (5.5%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
卒業研究	23 (41.8%)	22 (40.0%)	7 (12.7%)	2 (3.6%)	0 (0.0%)	1 (1.8%)
実習、インターンシップやボランティア活動	6 (10.9%)	19 (34.6%)	15 (27.3%)	4 (7.3%)	4 (7.3%)	7 (12.7%)

## 問3「満足度について」

学習の満足度	満足だった	少し満足だった	どちらとも言えなかった	少し不満だった	不満だった	該当なし
教養教育	9 (16.4%)	15 (27.3%)	17 (30.9%)	10 (18.2%)	3 (5.5%)	1 (1.8%)
専門教育	20 (36.4%)	27 (49.1%)	4 (7.3%)	2 (3.6%)	2 (3.6%)	0 (0.0%)
ゼミ(少人数教育)	27 (49.1%)	17 (30.9%)	9 (16.4%)	2 (3.6%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
卒業研究	22 (40.0%)	21 (38.2%)	6 (10.9%)	5 (9.1%)	0 (0.0%)	1 (1.8%)
実習、インターンシップやボランティア活動	9 (16.4%)	15 (27.3%)	17 (30.9%)	4 (7.3%)	1 (1.8%)	9 (16.4%)

## 問4「修得した学習成果の有用性について」

次のことは卒業後に役に立っているか	とても役に立っている	役に立っている	どちらとも言えない	役に立っていない	全く役に立っていない	該当なし
教養教育	8 (14.6%)	15 (27.3%)	19 (34.6%)	8 (14.6%)	3 (5.5%)	2 (3.6%)
専門教育	22 (40.0%)	26 (47.3%)	4 (7.3%)	2 (3.6%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)
ゼミ(少人数教育)	22 (40.0%)	22 (40.0%)	8 (14.6%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)	2 (3.6%)
卒業研究	21 (38.2%)	22 (40.0%)	10 (18.2%)	1 (1.8%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)
実習、インターンシップやボランティア活動	7 (12.7%)	18 (32.7%)	16 (29.1%)	4 (7.3%)	1 (1.8%)	9 (16.4%)

## 2-2-(2)-② 就職先・進学先等の関係者に対する意見聴取

就職先・進学先等の関係者に対する意見聴取は、総合的に見て良好である。アンケート調査（資料 44）では、特に専門性に係わる項目やチームワーク能力の評価が高く 72%を超え、意見・要望では、「組織の中で活躍できる」や「コミュニケーション力が高い」などの肯定的意見があった。

## ○資料 44 就職先・進学先等の関係者への意見聴取結果（アンケート調査）

（表中％表示は、少数点以下第 2 位で四捨五入しているため、合計値が 100%にならない場合がある。）

調査期間：平成 27 年 10 月 8 日～平成 27 年 11 月 16 日

就職先における現在の能力	大変優れている	優れている	どちらとも言えない	劣る	極めて劣る	該当なし
専門分野の知識がしっかり身につけている	3 (16.7%)	10 (55.6)	4 (22.2%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
チームを組んで特定の課題に適切に取り組む能力がある	5 (27.8%)	9 (50.0%)	3 (16.7%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
知識や情報を集めて自分の考えを文章や画像等で表現する能力がある	5 (27.8%)	11 (61.1%)	1 (5.6%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
豊かな創造性と表現力がある	5 (27.8%)	10 (55.6%)	3 (16.7%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
プレゼンテーション能力がある	3 (16.7%)	10 (55.6%)	5 (27.8%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
計画・設計能力や企画・開発能力がある	4 (22.2%)	8 (44.4%)	5 (27.8%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
企画調整能力や企画推進能力がある	3 (16.7%)	9 (50.0%)	5 (27.8%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
幅広い教養・知識を身につけている	3 (16.7%)	9 (50.0%)	6 (33.3%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
専門分野に関連する他領域の基礎知識が身につけている	2 (11.1%)	10 (55.6)	5 (27.8%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
実務能力やマネジメント能力がある	3 (16.7%)	8 (44.4%)	6 (33.3%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
プロジェクト調整型のリーダーシップがとれる	2 (11.1%)	7 (38.9%)	7 (38.9%)	1 (5.6%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
仕事に対する使命感や責任感が強い	8 (44.4%)	7 (38.9%)	1 (5.6%)	1 (5.6%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
国際コミュニケーション能力、異文化理解能力がある	0 (0.0%)	5 (27.8%)	12 (66.7%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)
期待通りの活躍をしている	4 (22.2%)	11 (61.1%)	1 (5.6%)	0 (0.0%)	1 (5.6%)	1 (5.6%)

## 就職先や進学先等の関係者からの意見・要望等

- ・当社取締役をはじめ、修士修了含め現状 6 名の OB が在籍しており、当社を引っばっていく人材として活躍して頂いております。
- ・専門知識だけでなく、組織の中で活躍することのできる方々が多いと考えます。  
コミュニケーション力は高く、また自ら様々な知識を身につける努力をすることができま

す。

- ・若手のうちから活躍されている方が多い。専門性を活用する場面が、必ずしもあるわけではないため（部署によっては専門性をフル活用していただくが限られている）企画を組み立て推進させる力などの総合力の面で大きく貢献されている。

### 2-2-(2)-③ 分析のまとめ

以上のように、在学中の学業の成果に関する卒業生及び進路先・就職先等の関係者への意見聴取等の結果とその分析結果は、総合的に見て良好である。特に、卒業生の専門分野の達成度や満足度は在校生よりも高く85%、さらに専門教育の有用性に関しては87%が肯定的であった。進路先・就職先等からは、特に、チームワーク能力の評価が高く、「組織の中で活躍できる」や「コミュニケーション力が高い」などの肯定的意見があった。

したがって、上記の分析結果を踏まえて、総合的に判断すると、学習成果が上がっていると評価できる。

（水準）

期待される水準を上回る

（判断理由）

進路・就職等の状況は良好である。これは、課題解決型学習（PBL）といった実践的な学習、実務家教員の適切な配置、口頭試験による学士の質保証等による教育成果の現れである。また、卒業生の活動の状況は、国内のみならず国際的にも多くの受賞があるなど、本学部の卒業生は、学術のみならず各産業界で高い評価を得ている。

卒業生及び進路先・就職先等の関係者への意見聴取等の結果は、総合的に見て良好であり、特に就職後の専門教育の有用性が87%の高い評価を得ており、コミュニケーション力の高さが評価されている。

以上の状況を踏まえて、総合的に判断すると、本学部の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の成果が、より良好な進路・就職の状況に現れており、想定する関係者の期待する水準を上回ると判断する。

### Ⅲ 「質の向上度」の分析

#### (1) 分析項目Ⅰ 教育活動の状況

##### ○ 教育実施体制

第1期中期目標期間末から比べ芸術工学部におけるイノベーション創出のために、デザインの実務経験を有する教員を多く配置している（前掲資料3、3～4頁）。さらに、女性教員、外国人教員が増員され、多様な教員をバランスよく配置した教育実施体制としている（前掲資料5、5頁、資料45）。また、入学者選抜において感性、表現力そして柔軟性などを有する学生を求めため実技試験等を課すA0入試の比率を30%近くまで高め、創造力豊かな学生の選抜を行っている（前掲資料11、10頁）。第1期期間中の教育課程の改正などの芸術工学部独自の教育の工夫や内部質保証が機能し、例えば国際レベルのデザインコンペティションで優秀な賞を受賞するなど、学生たちの大きな成果に結びついている（資料46）。

##### ○資料45 教員配置の状況

年度	女性教員比率	外国人教員比率
平成22年度	8.7%	2.2%
平成27年度	15.4%	4.4%

##### ○資料46 学生の受賞状況

第1期の 受賞件数	平成16年度	平成17年度	平成18年度	平成19年度	平成20年度	平成21年度
	5	8	6	3	2	10
第2期の 受賞件数	平成22年度	平成23年度	平成24年度	平成25年度	平成26年度	平成27年度
	19	20	16	29	18	12

##### ○ 教育内容・方法

第1期中期目標期間末以降、1年次は基幹教育により自ら学びを求めるアクティブ・ラーナーとなる基礎を育成し、専攻教育では課題解決型学習（PBL）科目による実践的な科目など多様な形態の授業と、口頭試験、卒業研究を適切に組みあわせることによって、自主的に動くことができ、他人とうまく協力し、広い視野を持つ学生を育てる仕組みができています。特に、第1期に比べPBL科目を20%以上用意していることや、国際通用性のための交換留学の促進などの教育方法や学習支援の工夫を通じて、大きな成果を上げている。

#### (2) 分析項目Ⅱ 教育成果の状況

##### ○ 学業の成果

第1期中期目標期間末から比べ、特にデザイン分野における国内外の主要コンペティション等での優れた受賞件数が増えている（資料46）ことなどから、教育の成果や効果は上がっている。学業の成果を把握するための取組とその分析結果、特に専門性に係わる項目の評価が高く、部局独自の学習の達成度・満足度に関するアンケート調査でも肯定的な評価が多くあった。以上、第1期での教育改正の成果が現れ、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学習成果を上回る成果を上げている。

##### ○ 進路・就職の状況

第1期中期目標期間末以降、特に良好な進路・就職等の状況（資料37～40、36～37

## 九州大学芸術工学部

頁)となっており、学士の質保証等による教育成果が現れている。卒業生及び進路先・就職先等の関係者への意見聴取等の結果では、特に就職後の専門分野の有用性が87%の高い評価を得ており、コミュニケーション力の高さを評価されている(資料43、41～42頁)。芸術工学の教育目的等を基に本学部が設定した、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学習成果を上回る成果を上げている。