

1. 概要編		
プログラム情報		根拠資料
(1) プログラム名 芸術工学府芸術工学専攻メディアデザイン コース	九州大学学部・大学院等HP	https://www.design.kyushu-u.ac.jp/
(2) Program Title Graduate School of Design/Department of Design/Media Design Course	芸術工学府芸術工学専攻 メディアデザインコースHP	https://www.design.kyushu-u.ac.jp/schools/gs-md/
(3) 授与する学位名 Master of Design / Master of Design Strategy	芸術工学府芸術工学専攻 教育の目標・方針HP メディアデザインコースのディプロマ・ポリシー	https://www.design.kyushu-u.ac.jp/policy/ https://www.design.kyushu-u.ac.jp/_cms_dir/wp-content/uploads/2025/07/430c2af3d66ee5206910879f359df
(4) 自己点検・評価実施組織の構成 芸術工学府芸術工学専攻メディアデザインコースカリキュラム検討WG	芸術工学府部芸術工学専攻メディアデザインコース カリキュラム検討WG名簿	
2. 自己点検結果編		
0. 九州大学の教育の沿革、及び教学マネジメントの方針		
『九州大学教育憲章』に掲げる教育の目的を達成するために、九州大学は～		
1. 教育の目的と学修目標の設定と公開		
1.1 教育の目的		
1.2 学修目標の設定と公開		
1.3 大学イニシアティブに基づいてプログラムで取り組む活動		
2. 教育の目的と学修目標を達成する方法		
2.1 教育課程編成・実施の方針		
2.2 授業科目実施の方針		
2.3 教員・教育実施体制		
2.4 入学者受入れの方針		
2.5 教育・学習環境		
3. 教育目標の達成度評価		
3.1 授業科目の到達目標の達成度評価		
3.2 プログラムの学修目標の達成度評価		
3.3 大学イニシアティブに基づいてプログラムで取り組む活動の進捗と成果		
4. 教育の質向上		
4.1 継続的なカリキュラム見直しの仕組み		
3. 添付資料編		
過去の自己点検・評価の結果（外部評価の体制・実績を含む）		
表1 カリキュラム・マップ		
表2 主要科目のシラバスとルーブリック		
表3 アセスメント・プランの実施状況に関する資料		
表4 「継続的なカリキュラム見直しの仕組み」運用に基づく教育改善活動の実績に関する資料		
表5 自己点検書添付資料の一覧表		

九州大学 自己点検・評価の共通枠組み・基準		
0. 九州大学の教育の沿革、及び教学マネジメントの方針		
<p>《九州大学の教育の沿革》</p> <p>九州大学の初代総長の山川健次郎は、「己が専門の学問の蘊奥（うんのう）を極め、合せて他の凡てのことに對して一応の知識を有して居らんで、即ち修養が広くなければ完全な士と云う可からず」と説いた。この学術に真摯に向き合いながら、幅広い視野をもって世界と関与することのできる人材の涵養を志向する教育の精神は長きにわたって受け継がれ、九州大学の教育革新の原動力となってきた。</p> <p>例えば、平成12年度には、全国に先駆けて「<u>学府・研究院</u>」制度を設け、教育組織（学部・学府）と教員組織（研究院）を分離したことによって、教員の研究院の枠を超えた学府・学部教育への多様な参加が可能になった。そして、<u>全学出動体制</u>の基本方針のもとで、平成26年度には基幹教育院（平成23年度設置）の運営による基幹（一般）教育プログラムを開始し、平成30年度には「多様な人々との協働から異なる観点や学問的な知見の融合を図り、共に構想し、連携して新たなものを創造する「共創」をコンセプトとして、新たなイノベーションの創出を担う人材の育成」に取り組む<u>共創学部</u>の学位プログラムを開始するなどの実績を重ねてきた。</p> <p>令和5年現在、九州大学の18研究院に所属する教員を中心に、12学部において約60の学士課程プログラム、19学府において約70の修士課程プログラム、及び博士課程プログラムが提供されており、それぞれのプログラムが関連する学問分野の特性に根差したそれぞれのアプローチから、九州大学の教育の目的の実現に貢献している。</p>	<p>九州大学教員ハンドブック「初代総長 山川健次郎」</p> <p>九州大学概要「学府・研究院制度」</p> <p>九州大学教員ハンドブック「全学出動体制」</p> <p>九州大学基幹教育院</p> <p>九州大学共創学部</p>	<p>https://e-handbook.kyushu-u.ac.jp/sub/index.php?i2_Serial=34R10C</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/f/49011/2022_kyudai_gaiyou_A4_p07.p</p> <p>https://e-handbook.kyushu-u.ac.jp/sub/index.php?i2_Serial=8P41GB</p> <p>https://www.artsci.kyushu-u.ac.jp/</p> <p>https://kyoso.kyushu-u.ac.jp/</p>
<p>『<u>九州大学教育憲章</u>』に掲げる九州大学の教育の目的とは、「日本の様々な分野において指導的な役割を果たし、アジアをはじめ広く全世界で活躍する人材を輩出し、日本及び世界の発展に貢献する」である。この目的を達成するために、九州大学は、学術の発展、大学の伝統、社会の要求や学生の要望、及び卒業・修了生の活躍が想定される領域を考慮した上で、学問分野を基盤とする伝統的な教育から先端的・分野横断的な教育まで、実に多彩なプログラム（教育課程）を、大学の豊富な教育研究資源を最大限に駆使しながら、柔軟に設計・提供してきた。</p> <p>この九州大学の教育の豊かな多様性を活かすための教育に関する管理運営・質保証の仕組みづくりに取り組んできた。平成30年度に「<u>九州大学の教学マネジメントの方針</u>」、及び「<u>九州大学教学マネジメント枠組み</u>」を策定し、その基盤となる仕組みづくりに取り組んできた。すなわち、<u>学位プログラムを単位とした三つのポリシー</u>（ディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシー、カリキュラム・ポリシー）の策定・見直し・公開はもとより、それらの実質的推進を支えるツールとして、<u>カリキュラム・マップ</u>、<u>シラバス</u>、<u>ルーブリック</u>を整備してきた。各学位プログラムで設定した学修目標が国際通用性のある適切な範囲・水準であることは、関連する学問分野の参照基準に照らして確認している。さらに、取組の成果を検証し、必要に応じて改善するための仕組みづくりにも注力してきた。すなわち、学位プログラムを単位としたアセスメント・プランの策定・公開・実行、全学的なステークホルダー調査の実施、及び学修成果可視化システムの開発を経て、令和5年度より学位プログラムを単位とした自己点検・評価を「<u>九州大学自己点検・評価の共通枠組み・基準</u>」に基づいて実施する取組に着手した。</p> <p>九州大学では、各学位プログラムにおいて、育成する人材像の実現に適った学修者本位の教育が効果的に遂行されており、学修目標が達成されていること、必要に応じて教育改善策が講じられていることを体系的・継続的に点検することで、学生が自らの可能性を最大限に開花させ、それぞれの方法で社会に貢献できるように支援することを目指して、この教学マネジメントに基づく教育を推進している。</p>	<p>九州大学教育憲章</p> <p>九州大学未来人材育成機構「教学マネジメント枠組みとFD実施方針：概要」「カリキュラム・マップ」3ポリシー」（2021年度入学者用）「九州大学自己点検・評価の共通枠組み・基準」</p> <p>九州大学Campusmate「九州大学シラバス・システムについて－作成の手引き－」</p> <p>九州大学未来人材育成機構「ステークホルダー調査」</p>	<p>https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/university/information/charter/education-j/</p> <p>https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/framework/#section-1</p> <p>https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/map-policy/</p> <p>https://archive.iii.kyushu-u.ac.jp/public/51tEQAgUXUzAeO4BLSI40INSQNT0SrSRiz1bAtha/</p> <p>https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/stakeholder/</p>

1. 教育の目的と学修目標の設定と公開		
1.1 教育の目的		根拠資料
<p>全学レベル：九州大学の教育は、『九州大学教育憲章』に定めた5つの原則（人間性・社会性・国際性・専門性・一体性の原則、及び職責の遂行等）に則り、日本の様々な分野において指導的な役割を果たし、アジアをはじめ広く全世界で活躍する人材を輩出し、日本及び世界の発展に貢献することを目的としている。各学位プログラムにおいて、「九州大学教学マネジメント枠組み」に基づく多彩な教育を推進することを通して、その実現を目指している。</p>	九州大学教育憲章	https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/university/information/charter/educ
<p>芸術工学専攻において養成する人材像は、九州大学教育憲章に定める教育の目的と4つの原則（人間性の原則、社会性の原則、国際性の原則、専門性の原則）を踏まえ、人類が直面する課題に真摯に向き合うため、科学技術と芸術的感性を融合する「技術の人間化」の理念を継承しつつ、「モノ・コト・ビジョン」へ拡大する新しいデザイン領域に対する意識と人文、社会、自然にまたがる広い知識を基盤とする「高次のデザイナー」である。</p> <p>メディアデザインコースでは、論理的な思考能力と美的感性の涵養を通じて先導的なメディアテクノロジーの応用および芸術文化の創造に関わる、国際的視野を持った高度なクリエイターや研究者を育成する。</p> <p>本コースで掲げる教育課程を通して「芸術工学」の基本・基礎を十分に理解しながら到達目標を達成し、実社会において指導的立場を果たし得る能力を修得した者に修士（芸術工学）の学位を授与する。</p> <p>また、アントレプレナーシップやデザイン実務に関する専門知識を修得し、特にデザインとビジネスに関する修士研究に取り組んだ者に修士（デザインストラテジー）を授与する。</p>	<p>芸術工学府芸術工学専攻 教育の目標・方針HP（再掲）</p> <p>メディアデザインコースのディプロマ・ポリシー（再掲）</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/policy/</p> <p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/_cms_dir/wp-content/uploads/2025/07/430c2af3d66ee5206910879f359df</p>
1.2 学修目標の設定と公開		
<p>プログラムにおいては、「九州大学教育憲章」に掲げる九州大学の教育の目的に則り、学術の発展、大学の伝統や資源、社会の要求や学生の要望、及び卒業・修了生の活躍が想定される領域を考慮した上で、関連する学問分野の特性を活かした教育の目的（育成しようとする人材像）、及びプログラム修了生がプログラム修了時に身につけておくべき知識・能力・態度（学修目標）を設定し、学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）として定め、プログラムに関わる教員、及び学生に周知するとともに、広く社会に公開している。なお、設定した学修目標が国際通用性のある適切な範囲・水準であることは、関連する学問分野の参照基準に照らして確認している。</p>	九州大学未来人材育成機構「カリキュラム・マップ」3ポリシー」（2021年度入学者用）	https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/framework/#section-1
<p>【基幹教育の学修目標】</p> <p>A.主体的な学び・協働</p> <p>A-1.（主体的な学び）専門的知識と教養を元に、自ら問題を見出して批判的に吟味・検討するとともに、それを解決すべく自主的に学修を進めることができる。</p> <p>A-2.（協働）様々な人々と議論を行って多方面から問題を検討し、協働して問題解決にあたることができる。</p> <p>《基幹教育とは一成長モデル》：基幹教育が育む力</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.問いの生成と省察の仕方での学びの質が異なるということ。 2.何が正解であるかは視点によって異なるということ。 3.知の交流の場は、新たな知やアイデアが創出される“創造の泉”であるということ。 4.躓きや失敗は、新たな知や学びの起源であるということ。 5.学問による真理探究の世界と矛盾に溢れた現実世界との間を往還する思考を重ねることで、社会に役立つ知や技能が生まれるということ。 6.豊かな教養と深い専門性がチャレンジ精神に繋がるということ。 	基幹教育院「基幹教育とは一成長モデル」	https://www.artsci.kyushu-u.ac.jp/faculty/model.html

<p>【プログラムのディプロマ・ポリシー】</p> <p>【学修目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・A-1. (主体的な学び) 深い専門的知識と豊かな教養を背景とし、自ら問題を見出し、創造的・批判的に吟味・検討することができる。 ・A-2. (協働) 多様な知の交流を行い、他者と協働し問題解決にあたることができる。 ・B. (知識・理解) <p>B-1: 視覚心理・視覚科学・人間の心理といった幅広い分野についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。</p> <p>B-2: デジタルコミュニケーション、データサイエンス、ネットワークに関する理論、技術についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。</p> <p>B-3: 映像、メディアアート、造形美術、グラフィックデザイン、サインデザインに関する創造的な先端技術についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。</p> <p>B-4: 演劇、文化、ヒトのコミュニケーションといった社会文化に関わる幅広い分野についての高度な専門的知識を有し、概念、考え方、方法論について十分に理解し説明する能力を有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・C-1 (適用・分析) <p>C-1-1: 情報を収集・分析する高度な専門性をもち、文献調査、社会調査、実験等を通じて課題を発見し、分析することができる。</p> <p>C-1-2: 芸術工学およびメディアデザインの成果を応用し、幅広い分野にわたる内容を包含する論理的思考によって研究を推進する高次の設計ができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・C-2. (評価・創造) <p>C-2-1: 次世代のメディアコンテンツを創生するプログラミング等の関連技術を実装し、独創的な表現することができる。</p> <p>C-2-2: メディアデザインの分野にとどまらず、異分野の研究者・表現者との協働を通して、専門知識を総合的に活用しながら、社会の複合的な課題を提起し、解決のための実践的な方向性を示すことができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・D. (実践) <p>D-1: 芸術工学およびメディアデザインの総合的な理解に基づき、「つなぐ」「伝える」「共有する」ためのメディアデザインの探求と実践を行い、現代社会に活かすことができる。メディアを通じた表現に対する鋭い感性と、他分野との融合も視野に入れた高度な専門的知識を兼ね備え、総合的な設計能力をもって、革新的なメディア表現の創出や、メディアプロジェクトを実践できる能力を有する。</p> <p>D-2: コース横断型のプロジェクトを実践し、「知識・理解」「適用・分析」「評価・創造」「実践」の能力を総合的に育成することができる。</p> <p>D-3: メディアを通じた表現に対する鋭い感性と、他分野との融合も視野に入れた高度な専門的知識を兼ね備え、実践することができる。</p> <p>【参照基準】</p> <p>Subject Benchmark Statement (UK)</p> <p>Anthropology(2019), Psychology(2019), Biosciences(2019), Computing(2019), Music(2019), Engineering(2019), Art and Design(2019)</p> <p>大学教育の分野別質保証のための教育課程編成上の参照基準</p> <p>言語・文学分野、機械工学分野、数理学分野、地域研究分野、情報学分野、哲学分野、サービス学分野</p>	<p>芸術工学府芸術工学専攻 教育の目標・方針HP (再掲)</p> <p>メディアデザインコースのディプロマ・ポリシー (再掲)</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/policy/</p> <p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/_cms_dir/wp-content/uploads/2025/07/430c2af3d66ee5206910879f359df</p> <p>https://storage.design.kyushu-u.ac.jp/public/tDZogufMthZSOeevjhsgM2yfg1ZJqjeXQ7bVmrIRZuQ0</p> <p>https://storage.design.kyushu-u.ac.jp/public/GDJrg6XMtjZTEeksFERJet6DbmskWwoJYAi5fH75xp5</p> <p>https://storage.design.kyushu-u.ac.jp/public/DDZrgdfMdjZGaufP39At7LH1vrayj2_OTbx_Pyg7X1vC</p> <p>https://storage.design.kyushu-u.ac.jp/public/8D5rg_HMNjZr9-jWSXrRINAuFMoHkPIK0p9hUR7u9GHE</p> <p>https://storage.design.kyushu-u.ac.jp/public/kDpqgV_MNIZ4JADTYqpPs9H04TITR4I5Fk8JqCSYrjdM</p> <p>https://storage.design.kyushu-u.ac.jp/public/CDpqg-nMdjZSm-lcK-7EPOY3UMzgzysUX5KhzsH5S4E-e</p> <p>https://www.scj.go.jp/ja/member/iinkai/daigakuhosyo/daigakuhosyo.f</p>
---	---	--

1.3 大学イニシアティブに基づいてプログラムで取り組む活動		
<p>【第4期中期目標・中期計画期間における大学イニシアティブに基づいて取り組む教育の活動】</p> <p>九州大学では、「VISION2030:総合知で社会変革を牽引する大学」に向けた教育ビジョンとして、「新たな社会をデザインする力と課題を解決する力を有し、グローバルに活躍できる価値創造人材を育成する」ことを掲げている。このビジョンの実現に向けて、各学部・学府において、様々な教育の取組が展開されている、特に「課題解決型授業科目」「分野横断型教育プログラム」「アントレプレナーシップ教育」「国際連携プログラムCOIL」を重点項目として、各学部・学府に導入を呼び掛けている。</p>	九州大学未来人材育成機構「価値創造人材育成」	https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/assemble/
<p>芸術工学府芸術工学専攻では、令和4年度の学府改組以降、「課題解決型授業科目」かつ「分野横断型教育プログラム」として、以下の科目を提供している。</p> <p>スタジオプロジェクトⅠ-A、スタジオプロジェクトⅠ-B、スタジオプロジェクトⅡ-A、スタジオプロジェクトⅡ-B、スタジオプロジェクトⅢ-A、スタジオプロジェクトⅢ-B、スタジオプロジェクトⅣ-A、スタジオプロジェクトⅣ-B</p> <p>これらの科目では、演習を通して学生が実践的なコンテキストにおいて必要とされる複数の専門リテラシーを獲得するとともに、自らの専門性をさらに高める機会を提供している。また、実践的な課題に対して、専門分野の異なる学生同士がグループとなって取り組むことにより、専門的な実践能力、問題探求能力、問題解決能力とともに、より高度なコミュニケーション能力の養成を目指している。これらのスタジオプロジェクト科目は、複数の個別プロジェクトが集まって構成される。ここでの「スタジオ」とは、プロジェクトの企画立案や実践などを行う「作業場」を意味しており、複数の教員が共同で運営する。各プロジェクトの成果物は、展示などの形で学内外に公開することを基本原則としている。なお、各プロジェクトは、原則として所属コースが異なる複数の教員によって立案、実施される。</p>	学生便覧	https://std.design.kyushu-u.ac.jp/education/handbook/

2. 教育の目的と学修目標を達成する方法		
2.1 教育課程編成・実施の方針		
<p>プログラムにおいては、学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）に掲げた教育の目的と学修目標を達成するために必要な授業科目を配置した教育課程（カリキュラム）を編成し、教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー)として定めるとともに、プログラムの学修目標と授業科目との関係性、授業科目間との関係性をカリキュラム・マップとして可視化し、プログラムに関わる教員、及び学生に周知するとともに、広く社会に公開している。</p>	<p>九州大学未来人材育成機構 「カリキュラム・マップ」3ポリシー」（2021年度入学者用）</p>	<p>https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/framework/#section-1</p>
<p>【プログラムのカリキュラム・ポリシー】</p> <p>ディプロマ・ポリシーを達成するために、別表（カリキュラム・マップ）の通り、教育課程を編成する。</p> <p>デザインに対する課題は現実社会から発せられるため、ほとんどの場合「分野横断的」である。デザインの営為が社会に対して有効であるためには、デザイン教育も横断的である必要がある。このため、芸術工学専攻内の6つのコースはそれぞれの専門性を深化させる一方で、コース間の障壁を下げて分野横断的な教育実践を可能とするため、少ない必修科目の設定、コース間共通科目の配置、分野横断を推進する科目群の配置、という考えに沿った単位履修制度とした。また特に芸術工学府は、その母体となる芸術工学部と同様に、実験・実習等の演習系科目を通して、自ら体験し、実践することを教育方法の中での重要な方針として掲げており、教育課程の編成に当たっても、この考え方を継承拡大している。</p> <p>各コースで開講される科目は「Ⅰ.デザイン科学系統」、「Ⅱ.デザイン工学系統」、「Ⅲ.設計・制作系統」、「Ⅳ.文化・社会デザイン系統」の4系統に分類され、全体を通して総合的なデザイン教育研究を可能にする。この4つの系統は、コースが提供する専門性を縦方向に並べると、これら貫く「横串」となり、コース間の連携融合のための制度となる。系統は以下のように性格づけできる。</p> <p>Ⅰ. デザイン科学系統：デザインに関連する物事の原理、仕組みを追求する Ⅱ. デザイン工学系統：デザインに関連する技術を開発する Ⅲ. 設計・制作系統：具体的な形、仕組み、やり方を作る Ⅳ. 文化・社会デザイン系統：デザインに関連する文化・社会のあり方を研究する</p> <p>これら4つの系統には、それぞれ「講義」、「演習」また「共通」の性格を持つ専門科目が配置される。主として「講義」、「演習」の科目を通して、自らの専門分野にとらわれずに、学修目標A（主体的な学び・協働）及びB（知識・理解）に対応する項目を修得し、さらに幅広く「共通」の性格を持つ科目によって幅広い領域への関心や意欲、課題に取り組む態度を修得、さらに問題解決のための実践的な能力や技能を修得する。これは学修目標C（能力：適応・分析、創造・評価）並びにD（実践：知識・理解の実践的場面での活用）に対応する。</p> <p>【コースワーク】</p> <p>カリキュラム編成の考え方として、メディアデザインに関する学問分野を網羅するため、四つの系統において幅広い分野のコア科目（講義演習）を設定している。またこれらを横断的につなぐプロジェクト科目群を設定している。</p> <p>コア科目について、デザイン科学系統においては、科学的知識と思考力を深く理解し、それを現代社会に活かす能力を育成するために、視覚心理学、色彩科学、心理学といった分野の科目群（デザイン科学群）を提供する。</p> <p>デザイン工学系統においては、創造的な情報環境の実現のために、コンピュータグラフィックス、視覚メディア設計、メカニクスデザイン、画像情報処理システム設計、メディアサービス、視覚環境知能設計、バーチャルリアリティ、コンピュータサイエンスといった分野の科目群（デザイン工学群）を提供する。</p> <p>設計・制作系統においては、新しく挑戦的なメディア表現を具現化するために、映像コンテンツデザイン、グラフィックデザイン、造形芸術、ゲーム、視覚記号といった分野の科目群（設計・制作群）を提供する。</p> <p>文化・社会デザイン系統においては文化多様性の理解を深め、共生社会を実現するために、演劇学、マルチモーダル・コミュニケーションといった分野の科目群（文化・社会デザイン群）を提供する。</p> <p>各系統の横断的な知見を獲得するために、展開科目としてメディアデザインプレゼンテーション演習を行う。これはメディアデザインに関連する研究内容について、講座横断型の研究発表会を行うものである。これは、広い視野からの「各専門分野の(知識・理解)、(適用・分析)、(評価・創造)」をより確実にするためのものである。</p> <p>この基盤の上に、コース横断型のデザインプロジェクト演習科目である「スタジオプロジェクト科目」を配することにより、「知識・理解」「適用・分析」「評価・創造」「実践」の能力を総合的に育成する。</p>	<p>芸術工学府芸術工学専攻 教育の目標・方針HP（再掲）</p> <p>メディアデザインコースのカリキュラム・ポリシー（再掲）</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/policy/</p> <p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/_cms_dir/wp-content/uploads/2025/07/430c2af3d66ee5206910879f359df</p>

【研究指導体制】

1) 異なるコースと共同での修士研究中間報告

2年間にわたる修士研究の中で、1年次修了時に芸術工学演習の一環として修士研究の中間発表会を開催する。芸術工学府は、デザインの対象に対応した6コースが縦軸となり、横軸としてデザイン科学系統、デザイン工学系統、設計・制作系統、文化・社会デザイン系統の方法論別の系統が配置されていることが特徴である。この中間発表会は、横軸である各系統別に開催される。これによって、例えば音響設計とメディアデザインのように、異なるデザイン対象でありながら、研究方法において同様な専門性を有する教員や学生から幅広い批評を得る機会を設ける。また2年次修了時、修士研究の最終的な評価はコースごとに行い、質の保証を確実に行うものとする。

2) 複数の教員による修士論文指導

芸術工学府の学生に対しては、上述の中間報告を終えた2年次進級時に、主指導教員とともに、副指導教員を1～2名割り当てる。このときの考え方として、主指導教員とは異なる専門性を有する副指導教員により、専門性の幅を広げる方向性を担保することとする。

なお、副指導教員は、芸術工学府の教員に限定せず、他学府、国内外を問わず他大学からも割り当て可能とする。具体的な割り当ては学生の資質・希望を勘案して主指導教員との協議によって定める。

学生は、2年次の各クォーターに1回以上、副指導教員へ進捗を報告し、指導を受けることとする。この指導は必ずしも対面によらず、オンライン形式も含んだ形も可能とする。学生は指導を受けた記録を残し、主指導教員と共有し、その後の修士研究推進に活用する。

【学位論文審査体制】

修士論文調査委員会を組織して審査を行う。この委員会は主指導教員及び副指導教員をそれぞれ主査、副査とし、その他各「系統」における芸術工学演習の一環として実施される中間発表時の評価者等で構成する。また、学術面のみならずデザインの社会への展開の観点からの評価を受ける趣旨から、学外の企業等でデザイン実践を行う関係者からアドバイスをもらう機会も確保し、必要に応じて調査委員会への参画も進める。

学位論文評価基準として5つの評価項目（1. 研究の課題設定、2. 先行研究の理解と提示、3. 研究方法の妥当性、4. 論証方法や結論の妥当性と意義、5. 論文の形式・体裁）を、修士作品評価基準として5つの評価項目（1. 作品の課題設定、2. 先行作品・先行研究の理解と活用、3. 作品の制作方法と技術力、4. 作品の表現力と意義、5. 作品説明書の形式・体裁）を設け、修士論文及び修士作品の審査の際に、審査委員がそれぞれの観点から評価し、最終試験の可否を判定する。

2.2 授業科目実施の方針		
<p>授業科目の授業計画書（シラバス）においては、授業科目の「概要」「目的・目標・履修条件」「実施方法」「成績評価の方法」「学習相談」に関する情報を整理し、プログラムに関わる教員、及び学生に周知するとともに、広く社会に公開している。</p> <p>シラバスは、カリキュラム・マップと紐づけられている。「目標」覧において、プログラムの学修目標と授業科目の到達目標を併記することで、プログラムの目的達成に向けた当該授業科目の貢献を明らかにしている。また、「実施方法」覧において、授業形態、教材、テーマごとの配列と時間配分、授業内外の学習内容を明記することで、学生に主体的な学びの道標を提供している。さらに、「成績評価の方法」覧において、評価の方法を明示するとともに、授業科目の到達目標を評価の観点とするルーブリックに基づいて、評価基準が到達目標の達成度であることを周知している。</p> <p>教務関係の情報の学内共有は、学生ポータルシステム（学務情報システム）Campusmateを用いて行っている。</p> <p>学修マネジメント・システム（LMS）としては、Moodleおよびスライド閲覧システムB-QUBE（合わせて、M2Bシステム）を整備し、個々の教員が学生一人一人の学びを導き、進捗をモニターしながら、到達目標の達成に導くことができる環境を整えている。とりわけMoodleは広く普及しており、教員による利用率は2023年時点で89.6%(1553/1733、Moodleでコース登録されている科目の担当教員数（重複除く）/講義設定されている科目の担当教員数（重複除く）)に達している。</p> <p>九州大学では、<u>学年暦</u>を整備することで、十分な学修時間を確保するとともに、<u>カリキュラム・マップ、シラバス、ルーブリックを主軸とする教学システム</u>を整備することで、プログラムに関わる教員、及び学生が協働して教育・学習の高度化に取り組める環境を整えている。</p>	<p>九州大学シラバス・ルーブリック</p> <p>九州大学Campusmate 九州大学Moodle</p> <p>九州大学HP「在学生の方へ・学年暦」 九州大学学修成果可視化システム（非公開）</p>	<p>https://syllabus.kyushu-u.ac.jp/</p> <p>https://ku-portal.kyushu-u.ac.jp/campusweb/top.do https://moodle.s.kyushu-u.ac.jp/</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/faculty/schedule/</p>
<p>全学共通教育である基幹教育については、基幹教育院HPより「<u>学年暦</u>」「<u>履修・授業関連・その他科目履修について</u>」「<u>学生生活関連リンク</u>」を公表するとともに、「<u>基幹教育履修要項</u>」を配布することで、学生が学びに取り組める環境を整えている。</p>	<p>九州大学基幹教育院「学部基幹教育：学年暦」「履修・授業関連その他科目履修について」「学生生活関連リンク」 九州大学基幹教育院「基幹教育履修要項」</p>	<p>https://www.artsci.kyushu-u.ac.jp/campus_life/</p> <p>https://www.artsci.kyushu-u.ac.jp/campus_life/pdf/2023youkou.pdf</p>
<p>【プログラムにおける授業科目実施の方針】</p> <p>芸術工学府では、芸術工学府HPより、「科目一覧」「時間割」を公表するとともに、芸術工学府学生向けサイトの「教務関係」「学生支援」のページから「学生便覧」や「学年暦」等を配布することで、学生が学びに取り組める環境を整えている。</p> <p>また、芸術工学府HPを通して、各コースの紹介も行っている。メディアデザインコースの紹介内容は以下の通りである。</p> <p>～メディアデザインコースの紹介～ 人と人、感性と表現、感覚と空間、仮想と現実をつなぐメディアデザインの未来を創造する メディアデザインコースは、メディアサイエンス、メディア工学、メディア表現、メディア社会文化学の4分野で構成されています。 視覚科学、心理学、テクノロジー、システム、コンテンツデザイン、芸術表現、社会・文化・コミュニケーションなどの教育を通して、先進的で豊かな思考力、創造力、表現力、分析力を修得し、最先端の科学技術知識と美的感性が調和したメディアデザインを探索し実践することを目標とします。</p>	<p>芸術工学府HP 芸術工学府学生向けサイト</p> <p>芸術工学府HPメディアデザインコースの紹介</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/ https://std.design.kyushu-u.ac.jp/</p> <p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/schools/gs-md/</p>

2.3 教員・教育実施体制		
<p>教育の目的にむけて計画した教育を円滑に実施するために、プログラムごとに、必要な教職員団を配置するとともに、運営体制を整備している。大学本部においては、未来人材育成機構を設置して教育支援をしている。また、教育補助活動への学生参画を推進するために、TA(Teaching Assistant)制度を設けている。</p> <p>教員の教育に関する活動を評価し、質向上を図るために、教員による教育研究活動等の状況に関する自己点検・評価、及び結果公表の仕組みとして「教員活動進捗・報告システム」(通称：Q-RADeRS)と「九州大学研究者情報」を運用し、評価結果を部局長が将来構想の検討や教員の支援等のための諸施策の資料として活用することとしている。</p>	<p>九州大学大学概要「教職員数等」</p> <p>九州大学教員ハンドブック「TA制度」「教員活動評価」「教員活動進捗・報告システムQRADeRS」</p> <p>九州大学研究者情報</p>	<p>https://www.kyushu-u.ac.jp/f/55518/kyudai_gaiyou_2023_P30</p> <p>https://e-handbook.kyushu-u.ac.jp/sub/index.php?I2_Serial=54</p> <p>https://e-handbook.kyushu-u.ac.jp/sub/index.php?I2_Serial=9R</p> <p>https://e-handbook.kyushu-u.ac.jp/sub/index.php?I2_Serial=VKTGLKVW</p> <p>https://hyoka.ofc.kyushu-u.ac.jp/search/index.html</p>
<p>【学府・プログラムの教職員数・学生数】</p> <p>令和7年5月1日現在</p> <p>芸術工学部 1学科5コース（学生定員187人、在籍学生数839人）</p> <p>芸術工学府修士課程 1専攻6コース（学生定員120人、在籍学生数326人（メディアデザインコース59人））</p> <p>芸術工学府博士後期課程 1専攻（学生定員30人、在籍学生数118人）</p> <p>芸術工学研究院 教員109人、事務系職員36人、技術系職員12人、教務職員2人</p>	<p>芸術工学府HP教員一覧</p> <p>キャンパス案内（冊子）：教員・教育支援スタッフ紹介、学生数</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/faculty/</p> <p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/about/#prospectus</p>
<p>【学府・プログラムの運営組織体制】</p> <p>【学府】運営は、学府長1名、副学府長4名から構成される執行部が中心となって、教授会、代議員会、3つの専門委員会によって行われている。教育に関する委員会として学務専門委員会が設置されている。</p> <p>【プログラム】各コースの運営は、コース長が中心となって、学府コース会議によって行われている。なお、教育に関する事項（アセスメント・プランに基づく継続的なカリキュラムの見直しを含む）は、コース会議またはその下部組織であるWGによって実施されている。</p>	<p>執行部会議資料、教授会資料、代議員会資料、各専門委員会資料</p> <p>コース会議資料および議事録、各種WG資料</p>	

<p>2.4 入学者受入れの方針</p> <p>プログラムは、カリキュラムに基づく教育に必要な資質を持った学生をプログラムに受け入れるために 入学者受入れ方針(アドミッション・ポリシー)を策定・公開し、同方針に基づいて学生を受け入れている。</p> <p>入学者選抜の概要については、「大学案内・入学者選抜概要・募集要項」として公表し、願書受付を行っている。また、「障害等のある入学志願者について」、受験上及び修学に必要な配慮を行う場合があり、そのための相談を受け付けている。</p>	<p>未来人材育成機構HP「カリキュラム・マップ」[3ポリシー]（2021年度入学者用）</p> <p>九州大学「大学案内・入学者選抜概要・募集要項」</p> <p>九州大学「障害等のある入学志願者について(学部)」</p>	<p>https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/map-policy/</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/admission/faculty/selection</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/admission/faculty/disabilities</p>
<p>【学府・プログラムのアドミッション・ポリシー】</p> <p>【求める学生像】</p> <p>九州大学では、九州大学教育憲章の理念と目的を達成するために、高等学校等における基礎的教科・科目の普遍的履修を基盤とし、大学における総合的な教養教育や専門基礎教育を受け、自ら学ぶ姿勢を身に付け、さらに進んで自ら問いを立て、創造的・批判的に吟味・検討し、他者と協働し、幅広い視野で問題解決にあたる力を持つアクティブ・ラーナーへと成長する学生を求めている。</p> <p>芸術工学専攻修士課程では、九州大学が求める学生像を踏まえ、本学府の理念である「技術の人間化」に基づき、技術を人間生活に適切に利用するための道筋を設計でき、指導的立場を果たし得る「高次のデザイナー」の養成を目的としており、本専攻での就学を目指す学生には次のことが求められている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・芸術工学に関連する高度な専門知識を修得し、社会の課題を発見・提起でき、かつ解決・実践する力を修得するために、人文、社会、自然にまたがる知識、論理的な思考能力、芸術的感性を有する。 ・広い視野に立って異なる専門領域や価値観・文化が異なる者と協力・連携しながら課題解決へ向かう力を修得するために必要な、国際性、多様性に対する好奇心・配慮、豊かな寛容性と柔軟性を有する。 ・自らの強み、経験、専門的知識を有効的に活用し、新しいデザイン領域を開拓・先導するために必要な自己・社会分析力、柔軟な思考力・対応力、創造的意欲、行動力を有する。 <p>これらに加えて、メディアデザインコースでは、以下のような学生を求めている。</p> <ol style="list-style-type: none"> メディアデザインコースの教育を受けるために十分な基礎学力を持っていること メディアデザインコースを目指す明確な意思を持っていること。 主体的で勉学意欲が旺盛であり、各種課題に対して真摯に取り組めること。 メディアデザインを基礎とした高度職業人・研究者・教育者を目指し、人類の幸福に資する探求と実践を行う意欲があること。 <p>なお本コースは九州大学芸術工学部の学士課程プログラムを基盤として展開するものであることから、同課程の学修目標を達成している、もしくは同等以上の知識・能力を習得しているとみなされている事を、入学の要件とする。</p> <p>入学者選抜方法との関係</p> <p>修士課程では、自己推薦入試及び一般入試を実施する。</p> <p>自己推薦入試は、提出書類（研究計画書・業績概要書・自己推薦書・成績証明書・外部英語試験スコア）と面接（プレゼンテーション・質疑応答・口頭試問）の成績を総合して判定する。</p> <p>一般入試は、英語（外部英語試験スコア）、専門科目及び面接（プレゼンテーション・口頭試問）の成績を総合して判定する。</p>	<p>芸術工学府芸術工学専攻 教育の目標・方針HP（再掲）</p> <p>メディアデザインコースのアドミッション・ポリシー（再掲）</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/policy/</p> <p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/_cms_dir/wp-content/uploads/2025/07/430c2af3d66ee5206910879f359df</p>

2.5 教育・学習環境		
<p>教育の実施、及び履修生の学習を支援する取組として、九州大学においては、次を始めとする <u>施設、設備、体制</u> を設置・維持・更新し、関係する教職員、及び学生に周知するとともに、広く社会に公開している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>附属図書館</u> <p>文献の探した講習会や各種データベース利用説明会等を定期的に行っており、多様な学習・教育形態に対応した施設・設備を整備し、教育活動をサポートしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>教材開発センター</u> <p>インタラクショナルデザインに基づいた教材、教育方法を開発・適用し、協調型・学生主導型学習を推進することで、自律的な学習と実践力を育成する教育技術の普及と促進を行っている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>情報基盤研究開発センター</u> <p>計算科学、情報科学、データ科学を軸に、通信、情報セキュリティ、教育支援等、幅広い情報関連分野に関する研究開発を行っている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>データ駆動イノベーション推進本部ラーニングアナリティクス部門</u> <p>教育システムの運用、教育データの管理、データ分析・可視化技術の開発、教育・学習改善の支援などのラーニングアナリティクスに関する研究活動を組織的に実践する拠点として、データに基づく教育・学習の改善に貢献している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>キャンパスライフ・健康支援センター</u> <p>学生、教職員に対する健康支援、心理支援、障害者支援などを行っている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>留学生センター</u> <p>九州大学における教育の国際化と学生の国際交流を全学的に推進している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>SALC(Self-Access Learning Center)</u> <p>正課の授業外での自主的な英語学習をサポートしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>自習室</u> 	<p>機関別認証評基礎データ「夜間の授業または2以上のキャンパスでの教育の実施状況一覧」「附属施設等一覧」「施設・設備の耐震化、バリアフリー化等の整備状況及び安心・防犯面への配慮状況」「自主的学習環境整備状況一覧」「相談・助言体制等一覧」「課外活動に係る支援状況一覧」「留学生への生活支援の実施体制及び実施状況」「障害のある学生等に対する生活支援の実施体制及び実施状況」「経済的支援の整備状況、利用実績一覧」</p> <p>九州大学HP「九州大学の講義室・体育館」</p> <p>九州大学附属図書館</p> <p>九州大学教材開発センター</p> <p>九州大学情報基盤研究開発センター</p> <p>九州大学ラーニングアナリティクスセンター</p> <p>九州大学キャンパスライフ・健康支援センター</p> <p>九州大学留学生センター</p> <p>九州大学SALC(Self-Access Learning Center)</p> <p>九州大学教育情報サービス</p> <p>九州大学合理的配慮ガイドブック</p> <p>九州大学LGBTsサポートガイド</p>	<p>https://www.niad.ac.jp/media/006/202203/no6_1_1_f1_kyushu_d202203.pdf</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/university/facility/use/kougishit</p> <p>https://www.lib.kyushu-u.ac.jp/ja</p> <p>https://www.icer.kyushu-u.ac.jp/</p> <p>http://ri2t.kyushu-u.ac.jp/</p> <p>https://la.kyushu-u.ac.jp/usage-support/</p> <p>https://www.chc.kyushu-u.ac.jp/~webpage/index.html</p> <p>https://isc.kyushu-u.ac.jp/center/</p> <p>https://www.artsci.kyushu-u.ac.jp/~salc/about.html</p> <p>http://ecs.kyushu-u.ac.jp/?page_id=223</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/f/52866/2023_guide_book.pdf</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/f/39712/LGBTsサポートガイド20</p> <p>https://www.kyushu-u.ac.jp/f/51869/2023年度学生ハンドブ</p>
<p>【学部・プログラムにおける教育・学習環境】</p> <p>芸術工学部・大学院芸術工学府の教育は、九州大学大橋キャンパスを拠点に展開されている。主な施設、設備は次の通りである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・附属図書館芸術工学図書館： アクティブラーニングスペースのための「アクティブラーニング・コリドー」、映像作成のための「ブラックルーム」と映像音響の展示のための「映像・音響ラウンジ」等を備えた、大橋キャンパスの様々な学びを支える施設 ・キャンパスライフ・健康支援センター大橋分室： 健康支援、心理支援などを業務とする施設 ・デザインコモン： 1Fに食堂、売店、2Fにアクティブラーニングスペースがある。アクティブラーニングスペースはイベント等で使用できない場合を除いて自由に使用できる ・工作工房： 基礎造形を始めとする各種授業や卒業研究並びに各部門の実体制作等が行われる施設 ・デジタル工房： デジタルイメージ形成のための装置やソフトウェアなどデジタル機器を集中させた工房 ・情報基盤室（情報統括本部大橋分室）： 高性能なパソコンや大判プリンタなどが利用可能。パソコンには、Adobe Creative Cloud（デザイン系ソフトウェアパッケージ）、MATLAB（科学技術計算言語）などのソフトウェアがインストールされており、学生であればだれでも自由に利用できる ・バイオ・フードラボ： イオテクノロジーと食の可能性をデザインの観点から探る教育・研究拠点 ・多次元デザイン実験棟： メインの施設である中央実験ホールと付随する4つの基礎実験室、そしてそれらを取り囲む展示ホール等で構成されている。中央実験ホールでは、ホール内に設置された各種音響・映像装置を用い、外界とは全く異質の実験空間を作り出すことが可能 	<p>九州大学 芸術工学部・大学院芸術工学府・大学院芸術工学研究院 「教育研究施設」</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/facilities/</p>

<ul style="list-style-type: none"> ・環境適応研究実験施設：気圧、温度、湿度、気流、照度、水圧等を広範囲に制御できる人工気候室9室からなり、ヒトの環境適応能を詳細に検討することにより、健康で快適な生活環境や製品のあるべき条件を明らかにすることを目的とした世界最大規模の実験施設 ・環境システム実験室：人間の周囲の小空間を実物大で体験しながら評価実験を行うために、モックアップを作成して設置するための実験室 ・環境実験棟 構造実験室：建物の安全性を高める仕組みを研究・開発する施設。 ・映像実験用暗室：コンピューターグラフィックス等の映像を使って、心理評価実験を行うための実験室 ・プレゼンテーションルーム（2号館2階）：主に2～3年の設計演習の授業において、即日設計、グループディスカッション、製図や作業、先生方の個人指導（エスキス）、発表会、講評会を行う施設 ・居住空間実験住宅：住宅内日常動作（入浴動作、排泄動作、炊事動作、歩行動作等）の3次元動作解析や、実生活（入浴、睡眠、食事、団欒等）時の生理反応測定が可能 ・画像特殊棟：「映像」「写真」に関連する実験棟です。学生による自主制作映像作品の上映や、近年盛んに行われているプロジェクトマッピングや、インタラクティブ作品の実験など、さまざまな用途で使用できる ・イメージラボ：8K2Kと言われる超高精細映像コンテンツに関する研究や、360度パノラマ全周スクリーン映像によって作り出される高い臨場感と没入感を提供するイメージ空間についての研究を行う実践的な研究施設 ・印刷実験棟：有版式印刷技術（凹版、凸版、平版、孔版）の原理の理解とその技術をアート・デザインに実験応用する施設 ・残響可変実験室：部屋の残響時間を変化させることができる、音響系でもとくにまれな実験室。壁面の材料を吸音性にしたり、反射性に切り替えたりする仕組みにより、残響時間を変えることを実現している ・音響特殊棟：無響室、残響室、録音スタジオの音響系の教育研究に必要な実験室を備えている。残響（響き）のない無響室、残響の長い残響室は、音響測定のために使われる。録音スタジオは、音楽制作の録音をはじめ、小規模の音楽イベントにも使われる ・体育施設：体育館、テニスコート、運動場 		
<p>加えて以下の附属組織・関連組織における教育研究活動・支援活動も、芸術工学部・大学院芸術工学府の教育の先端性・実践性・創造性を豊かにするうえで、重要な役割を果たしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・未来デザイン学センター ・応用知覚科学研究センター ・応用生理人類学センター ・環境設計グローバル・ハブ（eghub） ・SDGsデザインユニット ・社会包摂デザイン・イニシアチブ ・デザイン基礎学研究センター 	<ul style="list-style-type: none"> ・未来デザイン学センターHP ・応用知覚科学研究センターHP ・応用生理人類学センターHP ・環境設計グローバル・ハブ（eghub）HP ・SDGsデザインユニットHP ・社会包摂デザイン・イニシアチブHP ・デザイン基礎学研究センターHP 	<ul style="list-style-type: none"> https://www.mirai.design.kyushu-u.ac.jp/ http://www.recaps.design.kyushu-u.ac.jp/ http://www.parc.design.kyushu-u.ac.jp/ https://www.eghub.design.kyushu-u.ac.jp/ https://www.sdgs.design.kyushu-u.ac.jp/ https://www.didi.design.kyushu-u.ac.jp/ https://www.cdf.design.kyushu-u.ac.jp/
<p>3. 教育目標の達成度評価</p>		
<p>3.1 授業科目の到達目標の達成度評価</p>		
<p>九州大学の教育では、授業科目のシラバスにおいて、成績評価の方法を明記するとともに、到達目標を評価の観点とするルーブリック（Single Point Rubric）を生成することを通して、到達目標を達成度が成績評価の基準であることを周知している。</p>	<p>九州大学Campusmate「九州大学シラバス・システムについてー作成の手引きー」 九州大学シラバス</p>	<p>https://archive.iii.kyushu-u.ac.jp/public/51eEQAgUXzAeO4BLSI40INsQNT0SrSRiz1bAthA5867 https://syllabus.kyushu-u.ac.jp/</p>
<p>【プログラムの主な授業科目のシラバス、及びルーブリックのサンプル】 「色彩科学特論」（担当教員：須長正治）（Single Point Rubric の水準を追記した例） 「メディアサービス特論」（担当教員：牛尼剛聡）（到達目標に照らした独自ルーブリックを活用している例）</p>	<p>シラバス：「色彩科学特論」 シラバス：「メディアサービス特論」</p>	<p>https://ku-portal.kyushu-u.ac.jp/campusweb/slbssbdr.do?value(risyunen)=2025&value(n)=1&value(kougicd)=25707007&value(crclumcd)=ZZ https://ku-portal.kyushu-u.ac.jp/campusweb/slbssbdr.do?value(risyunen)=2025&value(n)=1&value(kougicd)=25707015&value(crclumcd)=ZZ</p>

<p>3.2 プログラムの学修目標の達成度評価</p> <p>プログラムの学修目標に厳密に紐づけられた授業科目の到達目標の達成度評価に基づいて単位が累積される九州大学の教育においては、履修生によるプログラムの学修目標の達成度は、単位認定・学位授与を通して保証される。加えて、プログラムの学修目標の達成度評価の取組として、プログラム・レベルでは、<u>学修目標の達成度評価の計画（アセスメント・プラン）</u>に基づいて学修目標の達成度を点検・確認し、継続的なカリキュラム見直しに取り組んでいる。大学レベルでも、学生の授業科目の成績評価の総合的評価（GPA）、<u>ステークホルダー調査（学生調査、企業調査、卒業生調査）</u>による学生・卒業生の学修目標区分別の達成度（自己成長観）・九州大学の教育や学生生活に対する満足度、及び企業の九州大学の学生・卒業生に対する評価について、定期的・段階的・継続的に調査・報告・公表し、教育改善に向けた検討材料としている。さらに、学修成果可視化システムを通じたカリキュラム・マップに基づく成績評価の可視化と進捗管理、学修目標区分別の成績評価の総合的評価にも取り組んでいる。</p>	<p>九州大学未来人材育成機構「カリキュラム・マップ13ポリシー」（2021年度入学用）「九州大学ステークホルダー調査」「九州大学学修成果可視化システム」（非公開資料）</p>	<p>https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/framework/#section-1 https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/stakeholder/</p>
<p>【プログラムにおける学修目標の達成度評価】 【継続的なカリキュラム見直しの仕組み（内部質保証）】</p> <p>学修目標の達成度は、以下の方針（アセスメント・プラン）に基づいて評価し、その評価結果に基づいて、授業科目内の教授方法や授業科目の配置等の改善の必要性がないかをメディアデザインコース内設置のカリキュラム検討WGの下で検討することで、教学マネジメントを推進する。</p> <p>≪アセスメント・プラン≫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・講座毎に、各講座が提供している授業科目の教授方法及び教授内容を共有し、改善の必要性がないかを検討する。 ・コース全体で、コース内共通科目の教授方法及び教授内容を供給し、改善の必要性がないかを検討する。さらに、学生の他講座科目及び自由科目の履修状況を調査し、カリキュラム全体について改善の必要性を検討する。 	<p>メディアデザインコースのカリキュラム・ポリシー（再掲）</p>	<p>https://www.design.kyushu-u.ac.jp/_cms_dir/wp-content/uploads/2025/07/430c2af3d66ee5206910879f359df</p>
<p>3.3 大学イニシアティブに基づいてプログラムで取り組む活動の進捗と成果</p>		
<p>「課題解決型授業科目」且つ「分野横断型教育プログラム」であるスタジオプロジェクトにおいて実施したテーマ及び履修状況</p> <p>（令和4年度）</p> <p>九州大学病院×デザインプロジェクト1（13人）、デザインパテントコンテストへの応募を通じて知的財産とデザインとの関係を理解する（2人）、プロジェクトマネジメント・プロジェクト（9人）、Inter-cultural Dialogue 1（11人）、Inter-cultural Dialogue 2（2人）、科学コミュニケーションA（23人）、デジタル時代のアーカイブデザイン：葉祥栄アーカイブ・プロジェクト（14人）、波佐見町マッププロジェクト（9人）、セラミックラボ・アートウォール計画（16人）、音と光のパビリオン（15人）、建築の実測およびアダプティブリユース（17人）、コミュニケーション活性化のためのアートプロジェクト（16人）、オートモーティブデザイン（5人）、バス停デザインプロジェクト（7人）、国際イベントのデザインwithキザニア福岡（15人）、若者のクルマ離れを止めるデザイン（5人）、大橋キャンパス・リニューアルスタジオ（11人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-1（22人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-2（17人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-3（13人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-4（13人）、QBS連携プロジェクト（テック系演習）（10人）、九州大学病院×デザインプロジェクト2（12人）、科学コミュニケーションB（4人）</p> <p>（令和5年度）</p> <p>九州大学病院×デザインプロジェクト1（10人）、デザインパテントコンテストへの応募を通じて知的財産とデザインとの関係を理解する（1人）、SORAコミュニティデザインプロジェクト（4人）、デジタル時代のアーカイブデザイン：葉祥栄アーカイブ・プロジェクト（11人）、誤用の美学：3Dプリンターをハックする（19人）、サブスク時代の音楽体験の分析とデザイン（22人）、共創型映画まちづくりプロジェクト（6人）、コミュニケーション活性化のためのアートプロジェクト1（7人）、新しい公共交通のインテリア・インタフェースデザイン（2人）、Inter-cultural Dialogue（15人）、芸工生のための食とデザイン入門-食の地政学（7人）、箱崎街づくりプロジェクト～箱崎編を使ったファッション、生活雑貨の提案～（10人）、民間宇宙ステーションでのエンタメデザイン提案（12人）、大橋キャンパス・リニューアルスタジオ（10人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-1（29人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-2（15人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-3（13人）、聴覚障害のある人にとってのコンサートのあり方を考える-4（13人）、QBS連携プロジェクト（9人）、ドリーム・デザイン・プロジェクトwithキザニア福岡（10人）、九州大学病院×デザインプロジェクト2（10人）、シニア・アクティブライフの支援デザイン1（6人）、シニア・アクティブライフの支援デザイン2（5人）、科学コミュニケーション（9人）、Design in Japan C（3人）</p>		

(令和6年度)

九州大学病院xデザインプロジェクト1 (6人)、科学コミュニケーション (13人)、デジタル時代のアーカイブデザイン: 葉祥栄アーカイブ・プロジェクト (17人)、サブスク時代の音楽体験の分析とデザイン (8人)、福岡県立宗像特別支援学校のサイン計画 (7人)、クリスマスフェスタ学生企画 (4人)、コミュニケーション活性化のためのアートプロジェクト (15人)、福岡糸島の新交通のデザイン (5人)、芸工生のための食とデザイン入門- 食の規範 (9人)、商店街の活性化プロジェクト (10人)、数理学教科書輪読プロジェクト (14人)、地域連携~公共空間を彩る可動式ファニチャー制作プロジェクト (11人)、こども病院環境改善プロジェクト (14人)、ホールマネジメントエンジニアリングプロジェクト (22人)、2050フューチャー・デザイン・プロジェクト with キザニア福岡 (6人)、QBS連携プロジェクト (5人)、Art as Experiment (Experiment as Art (4人)、九州大学病院xデザインプロジェクト2 (6人)、COIL グローバルデザインプロジェクト (14人)、感情を深層学習でモデリング (5人)、シニア・アクティブライフの支援デザイン2 (10人)、Design in Japan C (11人)、シニア・アクティブライフの支援デザイン1 (10人)

上記は学府改組後の令和4年度~令和6年度の3年間の状況をまとめたものである。令和4年度のテーマ数は合計24で履修者数はのべ281名、令和5年度のテーマ数は合計25で履修者数はのべ258名、令和6年度のテーマ数は合計23で履修者数はのべ226名であった。改組検証WGにおいて取り纏めた学生アンケート結果によれば、「刺激的だった。」「他コースとの意見の交流ができ、様々な考え方を知れるため、とても良い科目であると思う。」「有意義であった、特に日本人学生と外国人留学生の交流を促進する環境になっている。」「学部時代ではできなかった経験ができ、とても満足している。」といった肯定的な意見があった一方で、「授業を全て英語で進められて困惑した。」「一部の真面目・勤勉なメンバーに負担が集中し、時間外作業も山積しがち。」「修士研究にほぼ時間を割けなかった。」「負担が他の授業に比べて高い。」といった否定的な意見もあった。今後も定期的に本授業科目の成果を検証し、必要に応じて改善を行っていく予定である。

九州大学芸術工学府・芸術工学部改組検証WG報告資料「融合プラットフォーム・スタジオプロジェクト科目について(2025年3月)」(非公開資料)

4. 教育の質向上		
4.1 継続的なカリキュラム見直しの仕組み		
<p>プログラムにおいては、九州大学自己点検・評価の共通枠組み・基準に基づいて、プログラムの教育活動を点検・確認し、その結果をプログラムに関わる教員に開示することで、組織的な内部質保証を展開している。この内部質保証の仕組みには、社会の要求や学生の要望に配慮する機能、及びその仕組み自体の有効性を検証する機能を含んでいる。さらに、自己点検・評価の結果に基づいて、不断に教育の高度化に取り組む機能を含んでいる。</p>	<p>九州大学未来人材育成機構 「九州大学の教学マネジメントの方針」</p>	<p>https://mirai.kyushu-u.ac.jp/curriculum/framework/#section</p>
<p>メディアデザインコースではアセスメント・プランに基づき、「導入・基礎」期として修士1年次で指導教員が学生と個別面談を行い、単位取得状況および成績評価や研究状況を総合的に評価している。「発展」期として修士2年進級時に各指導教員が個別面談を行い、学年ごとの単位取得状況・成績分布の分析と併せ、修了要件の達成状況（単位取得状況、成績評価）に基づいて、「導入・基礎」期から「発展」期を通じた全体的学修成果を評価することで、知識・能力の習得状況を確認している。特に、「芸術工学特別研究Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」において学生との個別の質疑応答を行い、学修目標の達成度を確保している。「総合」期として修士研究終了時に指導教員による学修目標の達成の評価を行い、修士論文、単位修得状況、成績評価、就職状況、大学院進学率等によって、ディプロマ・ポリシーで求める必要な能力の達成度を確保している。これらの調査や評価とともに、メディアデザインコース内に設置したカリキュラム検討WGによって、カリキュラムや教育方法の見直しを行った。カリキュラム検討WGにはコース全教員が参加し、定例のコース会議と併設する形で実施した。これまで、特に芸術工学特別研究についてWGを複数回実施し、以下の点について議論を重ねた。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 芸術工学特別研究の発表形式について 2) 芸術工学特別研究の評価基準について 3) メディアデザインプレゼンテーション演習の内容について <p>課題を解決するための取り組み 上記1)において、中間発表会については、研究分野に関わらず活発な議論を進めるため、コース全体で実施することとした。修士研究発表会においては、口頭発表、ポスター発表、作品展示といった発表方法を用意し、研究内容に適した発表ができるように継続して検討を進めている。多次元デザイン実験棟2階の常設展示スペースの利用についても検討している。 また、大学レベルで実施しているステークホルダー調査の結果を学務専門委員会で共有し議論を行った。今後引き続き調査結果に着目するとともに、回収率の向上に務める。</p> <p>《次回の自己点検・評価の計画》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カリキュラム検討WGにおいて、定期的・継続的に見直しを行う。 ・現在、改組検証WGにおいて様々な検証を行っており、必要に応じて改善を行っていく予定としている。 ・自己点検・評価は5年毎に実施することとしているため、次回は5年後の2030年度に実施する予定である。 	<p>九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻メディアデザイン コースカリキュラム検討WG ・カリキュラム検討WGは、メディアデザインコース会議に併設する形で開催されたため、カリキュラム検討WGの議事録は、以下に示すコース会議の議事録の一部として記録されている。</p> <p>「メディアデザインコース会議議事録（2024年10月23日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2024年11月27日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2024年12月25日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2025年1月22日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2025年3月12日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2025年4月23日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2025年5月28日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2025年6月18日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2025年7月23日）」 「メディアデザインコース会議議事録（2025年9月17日）」 (非公表資料)</p>	