2025

Kyushu Sangyo University Faculty of Art and Design

新しい「学び」の扉が開く
進化を続ける九芸に
3つの新専攻誕生！



broaden your horizons.

Three New Courses Will Broaden your Horizons.

2025.4. 九芸は
5学科10専攻へ

2025

Kyushu Sangyo University Faculty of Art and Design

「ツクル」に壁はない。



ウズベキスタン「アラル海」Toshiya Momose

Department of Fine Arts and Media Sciences

絵画と立体の境界線が消え、より自由に、より深く、
ツクルの可能性は広がっていく。

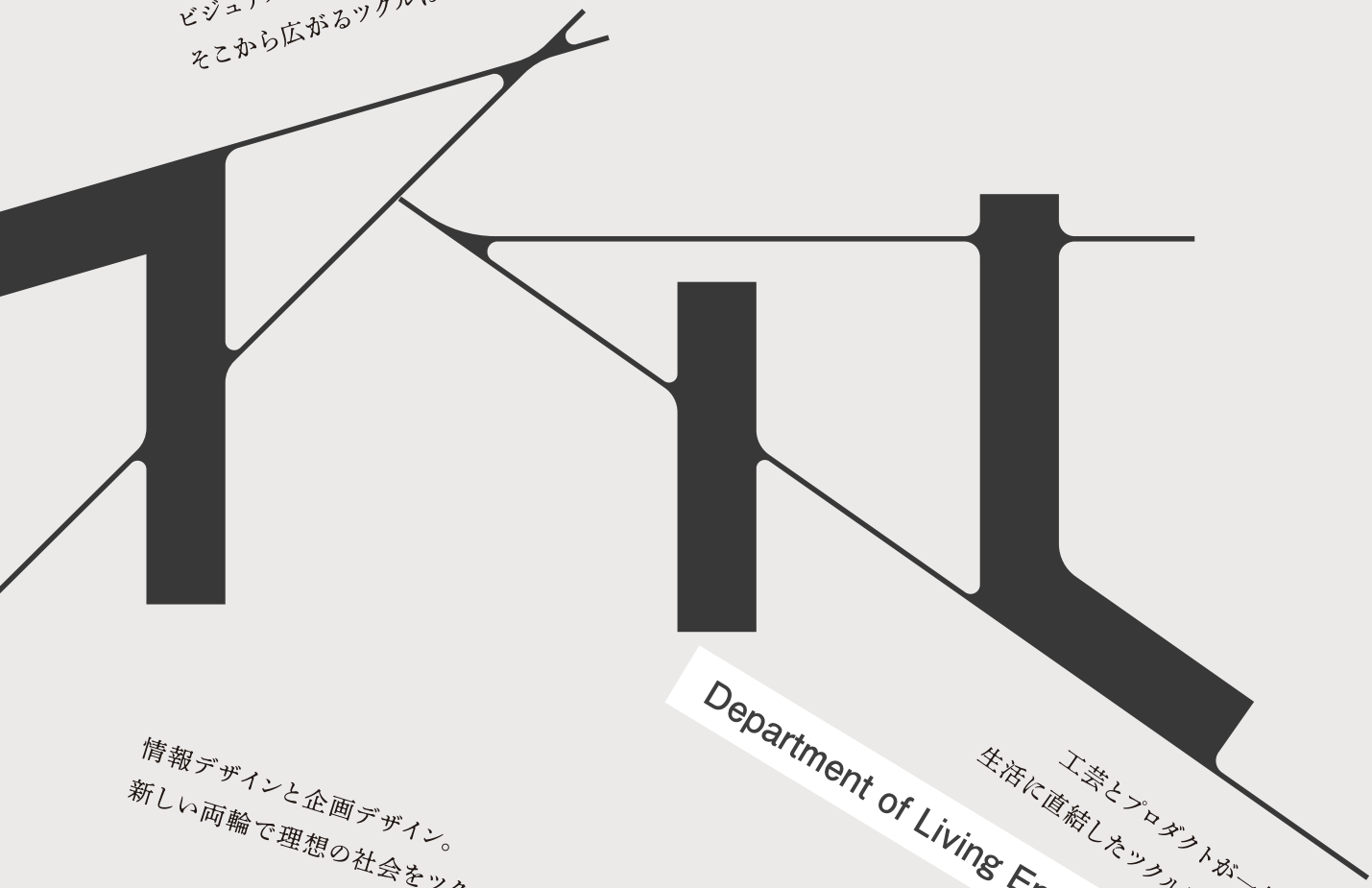
伝える力を、どこまでも進化させるフィールドで、自分らしいツクルと出会う。

Department of Photography and Imaging Arts

ツクル。それは、この世界になかったものを生み出すこと。
今まで通りのやり方では「ツクル」ことなんてできない。
アートの歴史が積み重ねてきた技術や知識をしっかり学びながら、
その上に立って、新しい可能性を見渡せる場所へ。
そんな想いを実現するために、九芸には3つの新専攻が誕生しました。
これまで以上に、それぞれの分野を越えた共創で未知の冒険を。
キャンパスを、国境を越えて、社会との新しいつながりを。
誰もがワクワクする「ツクル」を求めて、新しい九芸がスタート！

Department of Visual Design

ビジュアルコミュニーションの根幹を学ぶ。
そこから広がるツクルは無限大。



Department of Living Environment Design

工芸とプロダクトが一体化して、
生活に直結したツクルをパワーアップ。

Department of Social Design

情報デザインと企画デザイン。
新しい両輪で理想の社会をツクル最前線へ。



ARAL SEA

表紙写真：アラル海　撮影：Toshiya Momose

カザフスタンとウズベキスタンにまたがる塩湖「アラル海」。かつては世界第4位の大湖だったが無謀な水資源計画の影響で、わずか半世紀で10分の1にまで干上がり砂漠に漁船が点在している。このような風景を二度と生まないためにも「ツクル」の役割は大きい。

巻頭特集

03 その絵は、見るほどに、
重ね続けた時と思いが語りかけてくる。
画家 塩谷 亮

新しい「ツクル」が始まる！ 九芸新専攻特集
インタビュー
06 美術専攻　渡抜 亮 准教授 × 前田 哲明 特任教授 × 国本 泰英 専任講師
10 生産造形デザイン専攻　安齋 哲 教授 × 新 啓太郎 准教授 × 佐藤 昭則 准教授
14 企画デザイン専攻　伊藤 敬生 教授 × 桜井 祐 准教授

17 第1章　新しい「学び」を
18 5学科10専攻 入学定員・相関図
20 九芸“入学者の受け入れ方針” アドミッション・ポリシー
21 芸術学部 全専攻共通科目
22 修得推奨単位
23 KSUクオーター制

24 第2章　自分らしい「未来」を——学科・専攻
26 芸術表現学科 DEPARTMENT OF FINE ARTS AND MEDIA SCIENCES
28 カリキュラム / 4年間のスケジュール
30 美術専攻　32 メディア芸術専攻

34 写真・映像メディア学科 DEPARTMENT OF PHOTOGRAPHY AND IMAGING ARTS
36 カリキュラム / 4年間のスケジュール
38 写真専攻　40 映像メディア専攻

42 ビジュアルデザイン学科 DEPARTMENT OF VISUAL DESIGN
44 カリキュラム / 4年間のスケジュール
46 グラフィックデザイン専攻　48 イラストレーションデザイン専攻

50 生活環境デザイン学科 DEPARTMENT OF LIVING ENVIRONMENT DESIGN
52 カリキュラム / 4年間のスケジュール
54 生産造形デザイン専攻　56 空間演出デザイン専攻

58 ソーシャルデザイン学科 DEPARTMENT OF SOCIAL DESIGN
60 カリキュラム / 4年間のスケジュール
62 情報デザイン専攻　64 企画デザイン専攻

66 第3章　頼れる「出会い」を——教員紹介
67 南 聡 / ロバート プラット / 国本 泰英
68 渡抜 亮 / 前田 哲明 / 黒岩 俊哉
69 檀 からん / 羽太 広海 / 趙 瑞
70 大日方 欣一 / 百瀬 俊哉 / 進藤 環
71 荒巻 大樹 / 佐藤 慈 / 佐野 彰
72 星野 浩司 / 内海 昭子 / 柴村 毅彦
73 坂本 浩 / 藤田 公一 / 水間 景子
74 三枝 孝司 / 西川 洋一郎 / 真島 猛
75 田 承嫺 / 金 尾勁 / 石橋 佑一郎
76 髙森 誠司 / 新 啓太郎 / 清水 稔
77 佐藤 昭則 / 安齋 哲 / 栗田 融
78 加來 卯子 / 井上 貢一 / 岩田 敦之
79 永嶋 さゆり / 伊藤 敬生 / 井上 友子
80 桜井 祐 / 北島 明 / HARUKI
81 泉 太郎 / 榎並 憲二 / 勝井 北斗
82 教職員一覧

84 施設・設備

93 第4章　社会へ「一歩先」に
94 KSUプロジェクト型教育 / 留学・国際交流
96 キャリア教育・就職実績
98 実技試験参考作品
103 教員免許・大学院
104 入学金・修学費 / 奨学金・学費減免制度 / 本学独自の奨学金制度
106 交通アクセス / 九州産業大学造形短期大学部 / ウェブサイト / お問い合わせ

index



巻頭特集

画家　塩谷　亮

その絵は、見るほどに、
重ね続けた時と思いが
語りかけてくる。

RYO
SHIOTANI





原点は、2年間続けた小学校の絵日記。

子供の頃から絵を描いたり、ものを作ったりするのが好きでしたが、小学校3、4年生の時の担任が宿題を出さない代わりに、毎日、絵日記を提出させる先生だったんです。その日の出来事を文章で書いて、それを絵で再現するということを2年間やりました。友だちはみんなイラスト風の挿絵だったんですが、私は、たとえば自分の着ていた服などを克明に描いていました。靴下の柄までちゃんと再現したり。当時から写実志向というか絵で記録するという考え方が自分の中にあったんだと思います。図画工作よりも、理科で観察画を描くのが好きだったんですよ。動物とか植物が大好きだったので、自分の部屋はペットショップみたいに水槽が並んでいました。そこに昆虫から爬虫類、両生類まで飼っていて、その可愛さを記録したくて一生懸命観察画を描いていました。

朝の光を浴びる石膏像が「感動」を教えてくれた。

でも、好きなものを観察して記録して上手に書けたら満足というのは趣味の範囲です。美術大学を目指そうと美術予備校に通った時、先生から「君の絵は上手いけど感動がない」と言われてしまいました。「感動って何だろう?」と、すごく考えました。高校に通いながらだったので美術予備校へ行くのは夜だったんですけど、ある日曜日の朝、忘れ物を取りに教室へ行った時、朝の光を浴びて輝く石膏像を見て息を呑むような美しさを感じました。普段、蛍光灯の下で見ていた石膏像とは全く違う、教室の空気を一変してしまうほどの存在感に初めて感動しました。同じ対象を描くにしても、光やシチュエーションがとても大切。そこから生まれるドキッとした気持ちを表すことが大事なんだなと実感しました。

絵一筋の4年間。しかし、大学院進学を失敗。

武蔵野美術大学に入学してからは絵一筋の毎日でした。親に学費を払ってもらっていましたし、大学の施設や先生のアドバイスを有効に使わなければというのもあって。サークル活動もせず、みんなが学生生活をエンジョイしてる中、そそくさと帰って家でも絵を描いていました。大学4年間、どちらかというと優等生扱いされていたのですが、大学院への進学試験は落ちたんです。あと2年間大学で学ぼうと思っていたのに、突然作家として社会に出なければならなくなりました。挫折感もあったのですが、急展開のなか自分を顧みて作家としての在り方を考えたのは、私にとってよかったと思っています。大学院の審査に関わった先生がポロッと「君はもう早く外へ出て活動した方がいいんだよ」と言ってくれたので、ちょっと前向きにもなれましたし(笑)。

コンクールで認められなくても自分の絵を信じて描き続ける。

大学を出て、自分の絵を美術界に認知させようと全国の絵画コンクールに手当たり次第出品しました。グランプリは無理でも入選はできるだろうくらいの自信はあったのですが、3年間出し続けて、なんと全て落選。当時写実絵画は保守的な表現と見られやすく、コンクール向きではありませんでした。審査は一瞬ですが、私の絵はじっくり見ていると魅力がにじみ出てくるような絵だと自覚していたので、仕方ないなぁと思っていました。コンクールの傾向に合わせて表現を変える作家もいるのですが、私はそういうタイプではないですし。ただ、そんな私の地道な活動を応援してくれる画商の方と出会うことができました。「ブレないところが塩谷君の良いところだから、焦らずにやっていこう!」とアドバイスをいただきつつ、それ以降は個展による発表に軸足を移していきます。展覧会のたびに評判を呼び、少しずつ画家として生活できるようになりました。

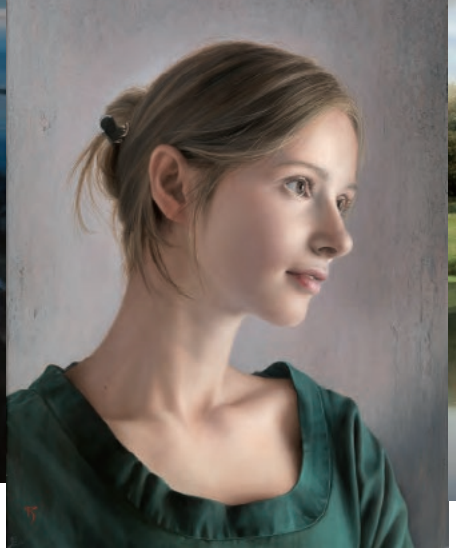


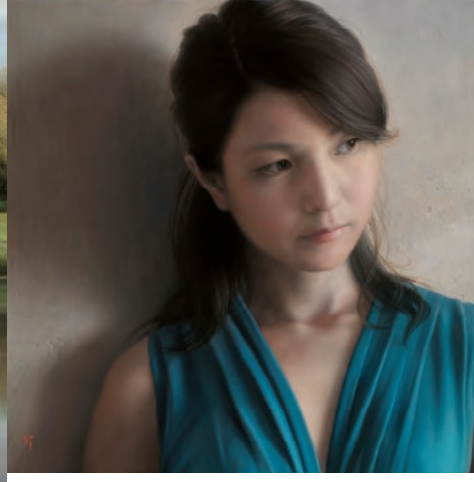
瞬間を切り取るのではなく、描いた時間と思いを重ねていく。

写実絵画は、写真とは何が違うのか?という問いをよく耳にします。写真は一瞬を切り取るものです。私の絵画は、目で見て実感した手ごたえを一つ一つ、痕跡のように刻んでいきたいという感覚があるんです。一枚の絵を描くのに、毎日毎日、1ヶ月ぐらいかけて描くんです。そうすると、その日の天候によっても対象物の見え方は違っているし、描いている自分の心も高揚したり、落ち込んだり変化していきます。その日その日の思いをレイヤーのように重ねていく感じです。描き上がった絵は、一瞬の風景のようですが、実は、そこには長い時間が凝縮されているんです。

自然由来の画材を思い通りに使いこなせる知識と技法を。

油絵は、木や布の上に、土や鉱物に植物油を加えて練り上げた絵の具で描くものです。自然由来の画材を思い通りに使いこなすためには、知識や技法がとても大切になってきます。今はチューブ絵の具を買ってきて



絞り出せば誰でも描ける時代ですが、それがなかった時代の画家たちは、ひとつの色をつくるのに、まず顔料を見つけてきて、それを粉にして何と混ぜれば求める色になるのか、乾燥をゆっくりさせるためにはどうすればいいか、逆に早めるにはどうすればいいか、錬金術みたいなことをいろいろやった上で、自分のイマジネーションを絵に定着させていました。そのプロセスは、今もとても大切だと思っています。先ほども話しましたけど、私の絵は毎日思いを重ねるように描いていきます。油彩画は、不透明なもので塗りつぶしていくのではなく、常に下の層がほんのり発現している感じがあるんです。ふわっとベールをかけたように、前日に描いた絵が見えてくるんです。そういう油彩における透明性は、さらに研究していかなければと考えています。

AIの進化に期待するのは、ルネサンス時代のラファエロ。

AIが、すごい勢いで進化しています。私がAIを利用して描くことはないと思いますが、ちょっと面白いなと期待している部分もあります。画像生成AIは、さまざまな情報を学習、融合させていくのですが、そこにオリジナリティという課題が問われています。人間の創作におけるオリジナリティも、人生で蓄積された知見が融合して生まれてくるものだと思います。例えば、ルネサンスの三大巨匠の一人にラファエロという画家がいます。この人は同じく三代巨匠のあと二人、レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロを尊敬していて、彼らの様式や技法を会得し、融合させた表現で爆発的に人気が出ました。AIが得意とする学習と分析、そして融合によって、今後、どのような可能性が生まれてくるのか、とても興味を持っています。

異分野とのコラボで拓く新たな表現の可能性。

九芸は、分野の壁を越えて学び合うことを大切にしていますが、それはとても良いことだと思います。私の場合、展覧会などを企画されると、どうしても写実絵画のグループ展を組まれてしまうことが多いんです。同じジャンルによる展覧会も楽しいのですが、何か違う分野とコラボできないかといつもアンテナを張っていました。そこで、テレビを見ていて、とても興味を持ったのが左官職人の久住 有生（くすみなおき）さんです。アートの分野で活動を模索していると聞いて、私から「二人で展覧会を開きたい」とオファーしました。久住さんの表現は抽象的なのですが、素材が土や砂、藁のような繊維など、自然物だけでつくられているんですよ。同じく自然をテーマにした私の絵と彼の作品を交互に並べて展示すると、それぞれの素材と表現に対する意識が浮かび上がり、これまでにないコラボレーション展ができたと思います。

中高生の時に好きだったことを、突き詰めていくことが大事。

私の身近な人たちを見渡してみると、中高生の時に好きだったものを突き詰めた人は、その道の延長にある何らかのプロフェッショナルになっています。高校の美術部の時に、緻密なバードカービング（野鳥彫刻）をやっていた友人がいるのですが、今は歯科技工士のスペシャリストとして、人口歯を精密彫刻しています。コラージュが大好きだった子は現代では珍しいモザイク作家になり、イラストを描いていた友人も著名な漫画家になっています。みんな中高の時に好きだったことを続けていった結果です。自分の好きなことを徹底的に突き詰められるということは、最大の才能だと思いますね。大学で美術を学ぶことになると、様々な影響を受けて成長できる反面、逆にスランプに陥ってしまったり、悩むことも多いと思います。でもあきらめず、その過程も全部自分の糧になると信じることが、すごく大事なことだと思います。

塩谷　亮　しおたにりょう

1975　東京都生まれ
1998　武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒業
2008　文化庁新進芸術家海外派遣研修員（～2009 イタリア）
2010～　武蔵野美術大学、九州産業大学、日本大学などで教鞭をとる。

【主な個展】
2002　塩谷亮油彩展（銀座松坂屋）
2004　塩谷亮展（彩鳳堂画廊、名古屋松坂屋、大阪高島屋ほか）
2008　静謐な光　塩谷亮油絵展（日本橋三越）
2010　文化庁在外派遣研修報告展（彩鳳堂画廊）
2017　塩谷亮展 ― 瞬く間にひそむ叙情を求めて（Bunkamura Gallery）
2022　塩谷亮展 ― 日常にある脈動（Gallery Suchi）

【著書】
2004　塩谷亮作品集2000-2004（彩鳳堂）
2015　油絵 明暗と技法（共著／グラフィック社）
2017　塩谷亮画集（求龍堂）
2019　絵画組成 絵具が語りはじめるとき（共著／武蔵野美術大学出版局）
2022　塩谷亮の写実絵画教本（芸術新聞社）



新しい「ツクル」が始まる！

九芸新専攻特集 1 美術専攻



PAINTING AND SCULPTURE

美術専攻

渡抜　亮　准教授
前田　哲明　特任教授
国本　泰英　専任講師

美術のすべてを体験し、表現を自由に解き放つ。

絵画と立体の融合は、とても自然な流れ。

渡抜）
ここ数年、教員の入れ替えが進んでいて、現代美術の領域で活躍される先生が入ってきたりと学ぶ環境が変化する中、九芸リニューアルのタイミングで絵画と立体が一つの専攻として融合するのは、とても自然な流れだと思います。



国本）
現代美術というキーワードは、今回の新専攻誕生にとって大きな意味がありますね。洋画・日本画・彫刻というキーワードは技法や材料などを示すものとも取れますが、それらも包括した言葉として、アーティストの思考や制作物などを含めた芸術活動全体を「現代美術」という風に捉えることができると思います。そういう意味でも、絵画と立体造形が距離を縮めてお互いの関係を深めるというのは確かに自然な流れですね。



前田）
最初から立体造形を目指す学生もいるのですが、入学した時点で自分が何をやればいいのか分からない学生も多くいます。後になって立体造形に興味が湧いてくる学生もいます。新しい美術専攻には、そういう人たちにとって、よりやりたいことを見つけやすい環境だと思います。現代美術は、それを読み解くトレーニングが必要だと言われています。とにかく数を見ることが大切です。足を運び、肌で感じてみるのがいちばんですが、インターネットでもいいのでインスタレーションにしても、メディアアートにしても、できるだけ多くの優れた作家の作品を見ること、そして、じっくりとそのバックグラウンドやコンセプトについて考えることがトレーニングになります。学生の皆さんに、そういう機会をできるだけ多く与えていくつもりです。

一年次から、多様な分野を体験からできること。

渡抜）
美術専攻では、前期はデッサンを中心に基礎的な力をつける学びを行なっていきますが、後期は、たとえば絵画基礎を学んだ週の別の日には日本画基礎、立体造形基礎を学ぶといったように、様々なジャンルを幅広く学べます。その中から自分の興味が湧くこと、夢中になれることを見つけ、自分の素養をはっきりと認識する間口をさらに広げるねらいがあります。

前田）
今まで、絵画専攻であっても2、3年生になって、ちょっと立体造形もやってみたいという学生が数人いました。ユニークなアイデアを持っているので、立体造形には色々な道具もあるのでやってみたら?と声をかけるんですが、敷居が高いとか、邪魔したら悪いとか気を遣うようで、なかなか足を運んでもらえなかった。これからは、垣根なく、もっと自由に行き来できるようになると思います。



渡抜）
美術専攻5人の専任教員が専門としているジャンルは本当に様々で、全体としては美術領域のほとんどを網羅していると言えます。さらに各々の領域で授業を持つ非常勤講師の講義も受けやすくなると思いますし、先生との距離もますます近くなりますね。

国本）
専攻で別れているので当然ではありますが、例えば絵画専攻で取り組むプロジェクトに立体造形の学生が関わるということはなかなか起きづら

かったと思います。これからは一年次からより広く学生と交流を持てることで、絵画・立体造形という垣根を越えて、教員と学生がお互いに把握した中で物事を進めることが出来るようになります。

キャンパスから飛び出して、作家としての自分を確かめる。

国本）
昨年（2023年）9月、アートフェア（ART FAIR ASIA FUKUOKA）に大学として初めて出展しました。授業の中で軸となる作品制作のサポートに加えて、作品や作家自身を世に送り出す機会づくりを目的とした試みです。アートフェアには美術関係者がたくさん集まりますし、会場自体が現場そのものでもあります。出品者として参加することで深く体感することができるし、いちアーティストとして認知していただける機会になればと期待しています。

渡抜）
第一線のプロが集まるシビアな世界に、選抜された学生たちが作家として出品し現場に立つ姿は、見ていてとても感慨深いものでした。





「側面の肖像」アルシュ紙、透明水彩 2023年制作

前田）
私は、アートフェアに出品することもいいんですけど、その前にコンクールやビエンナーレなどにチャレンジして、自分以外のモノの見方や考え方をするアーティストの作品に出会うことが大切だと思っています。全国、世界から出品してくる優秀なアーティストからパワーのようなものを感じることで、この世界で戦うことの厳しさを感じ取って欲しいです。自分の作品を買ってもらうことを目的として考え始めたら、立体造形の場合どうしても売れるオブジェ、キャラクターをつくろうとしたり、制作するなかで早い段階からまとめに入ってしまうんです。自分のオリジナリティーは？アートとしての意味は？深く考えた上で作品づくりをするべきだと思います。





Untitled 2023

今、作家として取り組んでいること。

渡抜）
私は、美術の中でもオーソドックスな具象油彩画や、古典絵画技法を研究していますが、最近は水彩画の研究にも力を入れています。絵画で人物を描く場合、油彩はこってりと抵抗感を持っていて物質的な魅力がありますが、それに比べ透明水彩絵の具の清潔さや簡潔さ、繊細さなど、油彩画とは別の面白さがあると感じます。19世紀イギリスで水彩画が流行った頃の技法を現代的にアレンジしつつ、自分なりに日々試しながら描いています。油彩画と水彩画という、対照的な絵画技法を、学生の皆さんに役立つものとして伝えていければと思っています。

国本）
最近は絵画的な技法や技術を使って様々な形態の作品に取り組んでいます。それが結果的にキャンバスの上に描いた絵画作品になることもあれば、立体作品になったり、野外で展開することもある。そうやって作品を作っていく中で、私自身がどのような経験を得ることができるのかにも興味があります。

前田）
40年余り鉄で作品をつくっていますが、私にとって大きな転機となった

のがイギリス留学でした。5年ほど滞在したのですが、当時、イギリスの新しい世代の現代アート（YBAs）がピークを迎えていた頃で、その洗礼を受けて、絵画・彫刻などのジャンルにこだわらない表現にハンマーで頭を殴られたくらいの衝撃を感じました。現在は、ドローイングをする感覚で鉄を切断したり、素材の色を生かして立体を表現することに取り組んでいます。また、作品を通じて人々のコミュニケーションを助ける空間づくりを探究しています。空間と調和するだけでなく、そこにいる人たちと共存していくような作品をつくりたいのです。

美術専攻で成長できる人とは?

渡抜）
つくることが好き。描くのが好き。理屈じゃなく生み出すのが好き。どうしてもやめられない。とても根源的な欲求を持っている学生たちが一生懸命作品づくりをしている姿を想像するとワクワクします。そして、そんな学生たちとふれあうことで、私自身も一緒に成長していきたいと思っています。

国本）
そうですね。どうしても観る、考える、調べる、作る。そういった本能的な行動がいちばん強いし、続けることが出来ると思っています。

前田）
失敗を恐れずに色々なことにチャレンジしてみることをいとわない人、そして卑屈な気持ちを持たずに直ぐに気持ちを切りかえられる人が成長できると思っております。実技試験を経験せずに入学し、それを負い目にすることは全くないんです。一度も描いたことがない、粘土にふれたことがなくても楽しく続けていれば、4年もあるので技術的なことはすぐに追いつきます。何がやりたいのか?が見つかれば、私たちが、しっかり背中を押すことが出来るわけです。

作家を目指しながら、それだけじゃない可能性。

渡抜）
様々な将来像があり、多様性があるのが九芸美術の魅力です。作家を目指してもらったり、注目されるアーティストとなって活躍してくれるとうれしいですね。でもそれだけではなく、学校の美術教諭になる人たち、修復技術者になる人、実にさまざまです。それぞれ、九芸で学んだことをベースに、やりがいのある充実した毎日を送っています。





「波と表面」インク 2023年

国本）
私は、アートマネジメントの分野に興味を持つ学生も現れたらいいなと思っています。「作り手の視点」を持って作家をサポートできる人材は現場で求められていると思うし、これから福岡のアートシーンでも活躍の場が増えてくるのではないでしょうか。

前田）
彫刻家などアーティストになる以外にも、舞台美術や空間デザインの会社など、立体造形が必要とされる活躍の場は多くあります。人の感性、手の技術が欠かせない分野なので、いつまでも求められる分野だと思います。

PAINTING AND SCULPTURE



新しい「ツクル」が始まる！

九芸新専攻特集 2 生産造形デザイン専攻



生産造形デザイン専攻

安齋　哲 教授
新 啓太郎 准教授
佐藤 昭則 准教授

「つくる」の原点へ。モノづくりの未来へ。

工芸とプロダクトを分けないことで広がる可能性。

安齋）
生活環境デザイン学科は、これまで工芸デザイン、プロダクトデザイン、空間演出デザインの3専攻で、手のひらサイズのモノからまちづくりまで、主に立体物のデザインの教育・研究を担ってきました。伝統寄りの工芸デザインと日用品や乗り物、先端領域志向のプロダクトデザインは似た部分もある一方で、いわゆるクラフトデザイン（※）の部分がどちらの専攻でもカバーしきれていませんでした。この二つの専攻が一つになり、クラフトデザイン分野を強化していきたい狙いもあります。これにより工芸デザインの手作りの技術研鑽と魅力はそのままに、これからの時代のモノづくりを柔軟に研究しデザインするという方向へ向かいたいと考えています。ブランディングやプロデュースなどは企画デザイン専攻の領域として棲み分けを図って、本専攻はよりシンプルに原点であるモノのデザインをきっちり研究し学んでいく場にしていきます。



新）
工芸デザインとプロダクトデザインは、性質上プロセスは異なりますが目指すところは近いものがあります。素材ごとに専門性が高い制作を主体とする工芸と、さまざまな素材を相手にデザインしたりモデリングによるビジョンを提案したりするプロダクト。互いに得手不得手を抱えていた分野が一つの専攻となることで、それらを補い合い、これから求められる人材を育成・輩出していくために新設された専攻です。工芸デザインの素材に対する知識や技術力。プロダクトデザインのマーケティングやリサーチ、プレゼンテーション力。アナログ技術、最先端のデジタル技術をかけあわせながら「工業デザイン」「生産デザイン」「クラフトデザイン」の3つのコアから学生自身が目指す道を選択し修得できるようになります。

佐藤）
プロダクトデザインの業界でよく「絵に描いた餅」と言われることがあります。言葉のとおり「いくら美味しそうでも食べられない」という意味です。プロダクトデザインのそれぞれの作業はすごく職人的で手仕事をベースにスタートしているのですが、時代の流れで、未来の暮らしだとか、そういうものの発想、空想して見せる企画の部分が強調されるようになり、提案するだけのデザインというイメージになってきました。しかし、本学では手を動かして作るという点が高く評価されてきました。工房の設備やモノが作れる充実した環境を活かし、芸術学部に存在する意味を考えて、やはり「つくる」という原点に帰るべきです。学生自らの「つくる」経験を多く積むことに力を入れていき、プロダクトデザインが工芸デザインの「つくる」力を取り入れていくことは、生産造形デザイン専攻の大きな方針になっています。



自分に合うモノづくりをじっくり選べる。

安齋）
今までの専攻の中では、プロダクトに入ったけど、自分の手でモノを作ることに関心があることに後で気づいたり、興味が移ったりする学生、逆に工芸で手作りを中心にやるつもりだったけど、新しい素材や作り方、社会の動向とデザイン戦略にも興味を持ち始める学生などもいました。入学後2年次などに柔軟に自分の学びの方向を見直し将来像を見つめ直せるようにする。そういうことがやりやすいカリキュラムをつくっていきます。空間演出も含めた生活環境デザイン学科の学生全員が充実した工房、施設を今まで以上に活用し、学生がさまざまなモノづくりを早い時期に体験することで、立体デザイン分野の新たな可能性が学生自身たちから発見できるようになることを期待しています。

新）
国内の関連する他大学のほとんどは工芸を美術領域に区分しているため、伝統技術や技法の修得をベースとしたカリキュラムです。新設される本専攻は伝統も学べますが、人々の生活や社会に寄り添いながら、伝統も、未来志向のモノづくりも学べます。また、裏付けとなるマーケティングカやリサーチカに加え、素材に強くなり「つくる」力を高められることが九芸の本専攻でしかできない学びです。

佐藤）
工芸を目指している学生にとっては、デザイン的な思考が強まってくるでしょう。ただモノを作って見せるということだけではなく、セルフプロ

PRODUCT AND CRAFT DESIGN

デュースをしていくなど、自分のブランドみたいなことを、モノを通して構築していくことができるはずです。プロダクトを目指す学生にとっては、企画をして完成予想図を描いてプロトタイプ模型を作って終わるのではなく、実際にモノをつくって完成させるという工芸に刺激を受けながら、モノづくりを高められると思います。

「ここはアイツにはかなわない」と言われる人に。

新）
試作物であれ、完成品であれ、自分で「つくる」という部分に最初から最後まで関わることにこだわる学生に期待したいですね。工芸はこれまでのように素材に縛られた分野ではなく、目的に応じてあらゆる素材を的確に用いる柔軟で積極的な姿勢が求められます。プロダクトといっしょになることで構想や企画だけでなく、試作や完成品を実物大でしっかり作ることが求められます。また、お互いが重なり合うクラフトデザインは、それぞれのいいところを吸収し社会に向けて提案できる、これから楽しみな分野です。



佐藤）
ちなみに授業の中では、手工芸的なモノづくりから、プロダクトデザイナーに必要とされるデザインを再現性のあるものとして伝える技術など、さまざまなデザインの工程に必要な技術を学びます。そして、それらを駆使してカタチにして見せることを求めます。すべてをまんべんなくできることよりも、それらのうち一つでも興味のあることに徹底的に取り組める学生は大きく伸びていきます。「これをやらせたらアイツにはかなわない」と言われるようなデザイナーになってほしいです。



安齋）
新専攻ができることで、空間演出デザイン専攻と「つくる」ことの可能性を互いに広げ合える関係になればと思います。空間演出デザインでも、この数年、舞台美術のような実物大のものを作りたいという学生が比較的増えてきていて、図面で考える以上にリアルな視点が必要になってくるんですが、新専攻と互いに良い刺激を受け合い、学科全体で「つくる」ことが楽しいと思う学生が増えてくれると良いですね。



「福岡市小笹のデザイン・リノベーション」写真撮影：児玉和也

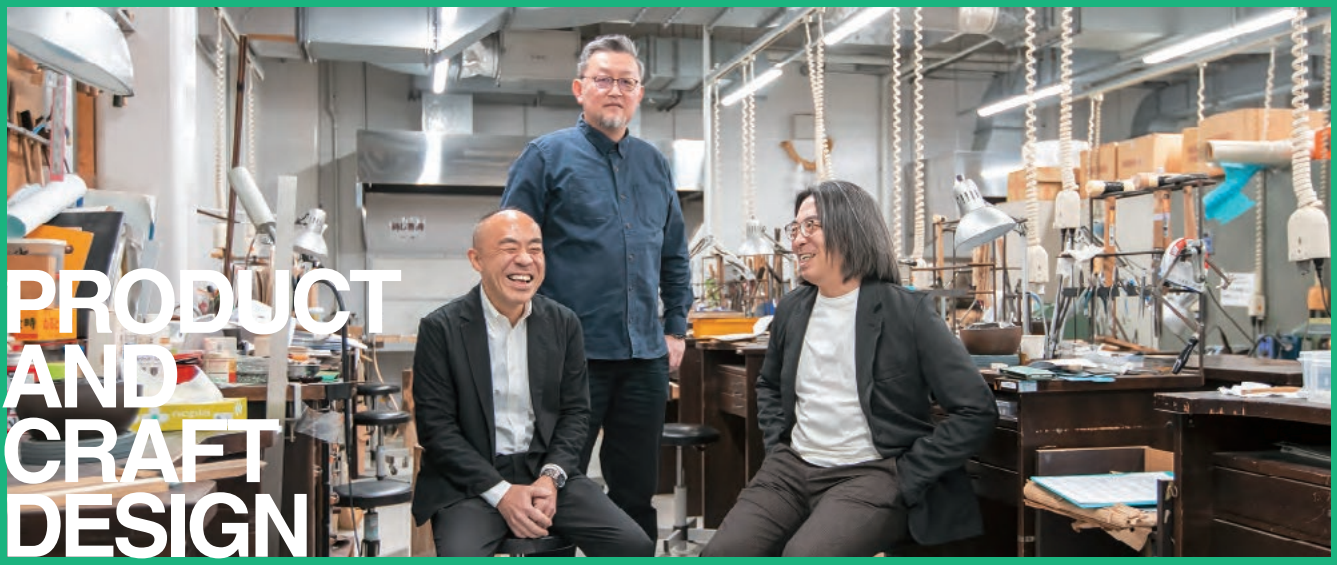
新専攻から目指す進路は幅広い。

新）
基本的に、モノづくりを学んだ経験をベースとしたモノやコトなどに関わる企業や団体などへの就職が想定できます。大学では基礎力の強化と事例に応じた応用方法を学びますので、クリエイターとしての能力が生かされる職種であれば、他にも想定できる職種はかなり幅広いと思いますよ。





響き合うアート宗像 展示風景



PRODUCT AND CRAFT DESIGN

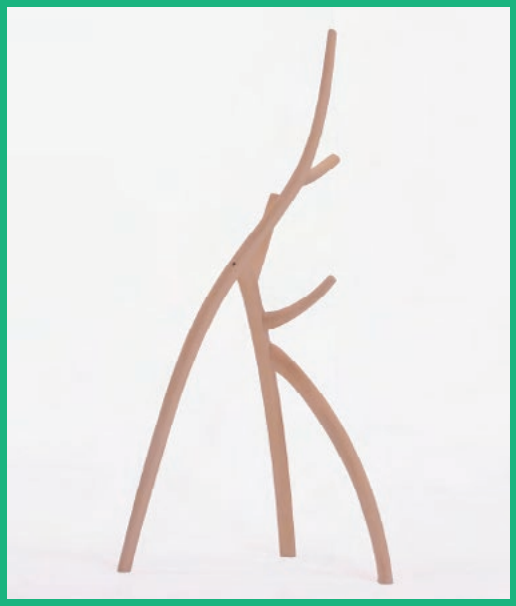


「Swirling」

安齋）
モノづくりに関わる企業、業種であれば、どこにでも活躍の場はあるでしょう。社会に出て、どこで働くことになっても、大学での学びや気づきを忘れずに、職人的な仕事をするデザイナー、クリエイターを目指してほしいですね。

佐藤）
自動車業界ではプロモデラー、デジタルモデラー需要が高まっています。本学はメーカーの方に大学へ来ていただき、いろいろな職業体験だったり、就職に役立ったりする話を聞かせていただく機会もあります。メーカーへ就職するのも良いし、自分の手でものを作り実績を上げて作家になるも良い。本学での体験を活かして、モノをつくる人の視点で力を発揮する販売企画や営業職へ進むことも良いでしょう。





「Dream of Timber（コートハンガー）」
IFDA国際家具デザインコンペティション旭川2021 ファイナリスト入選作品



福祉用具のデザイン提案「子どものための車椅子」
3D モデリングによるデザインシミュレーション

※クラフトデザイン
プロダクトデザインの中でも手加工の度合いが強いもの。織物、金属、木など、それぞれ専門とする素材を使い、技術と感性を活かして工芸的な生活用品をデザインし製作する。

新しい「ツクル」が始まる！

九芸新専攻特集 3 企画デザイン専攻



企画デザイン専攻

伊藤 敬生 教授
桜井　祐 准教授

終わりではなく、始まりをデザインする。

PROJECT DESIGN

建築家ではなく、庭師のように考える。

桜井）
今回の芸術学部のリニューアルにあたり、ソーシャルデザイン学科のコンセプトを考えることになりました。いろんな表現を模索する中で私はブライアン・イーノ（※）が「ストリートのミッションに関するデザイン・プリンシプル」で掲げていた「終わりではなく、始まりをデザインする」という言葉がしっくりきたんです。この言葉についてイーノは「庭師のように考えよ」とも言い換えています。建築家は建物を完成させるのがゴールですが、庭師は、今後どのように生態系がつくられていくか、10年後、20年後、へたすれば100年後とか想像しながら最初のお膳立てをする仕事なんですね。その視点から考えると「企画を生み出すこと」は「始まりをデザインすること」にも等しいんじゃないかと。



伊藤）
地域ブランディングでいうと、でっかいクリスマスツリーを作り飾り立て、時が過ぎたら捨てるみたいなプロジェクトが多い気がします。何千回バズったとか、数字の結果だけで成功を評価するような。でも本来、地域には歴史という根っ子があって、その上に幹が育ち葉が茂り、そこに実が成って人々が豊かになるよう生態系をつくっていくものが企画デザインだと思います。まさに、注力すべきは「始まり」なんです。

自分に問いかけ、自分ごととして問題を見つける。

桜井）
企画を生み出す上では、問題解決の前に問題を提起する必要があるわけですが、学生と面接していると「人口減少をなんとかしたい」とか「海洋ゴミをなんとかしたい」とか、すごく大きな社会課題を持ってくる人が多いと感じます。ただこれらって、ほとんどの場合は誰かが言っていたどこかから借りてきた課題であって、彼、彼女たちの地に足のついた生活圏内から出てきている課題じゃないんです。そうした“借りもの”の課題ではなく、学生自身が周りを見渡し、自分の視点で発見した社会の問題点に取り組むことを大切にしたいですね。

伊藤）
私の講義では、「なんでやるの?」「どうしてやるの?」といった禅問答みたいな問いかけが多いんですが、それを常に自分の中に持っていないと、本来の目的が薄れて手法や手段が目的になってしまうんです。あれ?これを作るためにやってるんじゃないよね?何のためにつくるんだっけ?いつだって、そこに立ち返らないといけません。そして、ぜんぶ自分ごとになっていることが大事。自分にとっての何を問うのかによって、企画への踏み込み度合いは段違いに異なってきます。人生においても、いちばん大事なことです。たとえば、家庭の中の子育てだって同じですよね。

チーム力、編集力で課題を解決する。

桜井）
九芸の中の役割分担でいうと、企画デザインは問題を発見することに注力するわけですが、「どうやって解決するのか?」となったとき、自分だけでは解決できないこともあります。そんなときに頼りになるのが、さまざまな専門性を持っている他学科専攻の学生たちです。グラフィックデザイン、動画、空間演出から工芸まで、いろんなことを学んでいる学生たちがいますし、設備も充実しています。必要なチームメンバーを集めて、いっしょに解決していく。それをできるのが九芸の特長なんです。



伊藤）
九産大ってすぐにチームを作ることができて、必要な技術や知識を実装できる環境なんですよ。コロナ禍で交流にブレーキがかかったこともあったけど、学生たちも、教員たちもフットワーク軽く、いっしょに課題と向き合ってくれます。社会に出て体験することをシミュレーションするのに、こんなにいい場所はないですね。

桜井）
僕自身が編集の仕事をしているんですが、編集者って一人では何もできないんですよ。でも、チームを組めば何でもできる。写真はこの人がい

い、デザインはこの人・・・と仲間を集めて、みんなが同じ方向を目指せるようにコンセプトメイキングして協働していきます。

伊藤）
今、ゼロから何かをつくり出すという時代じゃないと思うんです。資源は足りないけど、モノや情報はあふれている。今あるモノやコトを一つひとつ良さや価値を見直し、組み合わせることで新しい創造物が生まれる。まさしく、桜井先生の「編集」的な力が時代的にも求められていると思います。

オランダと同面積の九州に眠る可能性。

伊藤）
今、桜井先生と、九州を縦に南下する学外演習を計画しています。実は九州とオランダはほぼ同じ面積なんですね。だけどオランダは九州の約1.5倍のGDPがあり、ヨーロッパの国々と対等に向き合っている。だったら、九州の中だけで何かを成立させることができるのでは?というテーマなんです。





海洋プラごみ100%の石けんケース「mu」

GOOD DESIGN

桜井）
いっそ九州は独立国家になればいいと思っていますよ（笑）。「地方」とひと言で言いくるめられる中には、多種多様な人や歴史・文化、資源があるにもかかわらず、往々にして地方と東京は二項対立で語られますよね。私からすればそのことがおかしい。福岡も東京と比べてどうなのかではなく、もっと広い視野で、たとえば釜山であったり大陸との関係において福岡ってどうあるべきなのか?みたいに意識を変えていく必要があるのではないでしょうか。

企画デザイン専攻で得られること。

桜井）
私も含め、編集者って「何がしたくて、これをやっているのか?」が、人によってちょっとずつ違うんです。たとえば、私の友人は「誰も見たことのない風景を見たい」という願望へのプライオリティがいちばん高く、そのために取材へ行くし、メディアもつくっています。私の場合は「なぜ、こうなのか?」が知りたくて、歴史からアプローチしたり、インタビューしたりしながら、世界の仕組みを解き明かすことに興味の源泉があります。とはいっても企画デザインで学びたい学生みんなが、自分の究極的な目的を言語化できている必要はありません。世の中に対する強烈な好奇心があり、そこへ能動的に関わりたいという思いがあれば大丈夫。共に学び「始まり」をデザインする上で参考になるカリキュラムを提供できると思います。





MARUHIRO BOOK 2010-2020,2021-

伊藤）
今までは言葉に関するカリキュラムがなかったんですよね。素晴らしいアーティストは、素晴らしい言葉を残しているのに。企画デザイン専攻では言葉に関するカリキュラムも設けていて、学びの幅が広がっています。芸術学部を出ても、アートのスペシャリストだけが進むべき道ではないんです。どんな企業にも「企画」という名称が付いた部署がありますし、どんな仕事をするにも企画力は欠かせません。これからの時代を生き抜いていくための力強いツールを企画デザイン専攻で身につけてもらえるはずです。

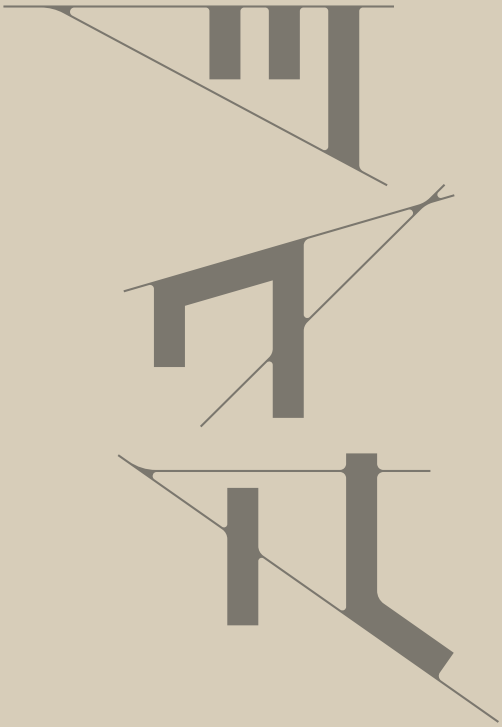
※ブライアン・イーノ
イギリスの音楽家、音楽プロデューサー。「アンビエント・ミュージック（環境音楽）」の先駆者として知られている。視覚芸術のインスタレーション作品などにも積極的に参画している。

第1章

新しい「学び」を

3つの新専攻が誕生した九芸。
何を学べるの？
どんな特長があるの？

九州産業大学芸術学部＝九芸。
そこには、ことしから新設された3専攻を含む
5学科10専攻の学びの場があります。
それぞれが専門分野の知識や技術を身につけながら、
これからの「ツクル」を追求するために
分野の壁を越えて交流し、学びを深めていきます。
やるべきことに「ここまで」という線引きをせず、
自分の枠を少しずつハミ出して、面白い発見や
専門分野ではできない体験を積極的に求められる場なんです。
それでは九芸の学びが、どんなものなのか？
ちょっと、のぞいてみてください。



芸術学部

Capacity 300

5学科10専攻（定員：300名）

学びのキーワード

芸術表現学科 Department of Fine Arts and Media Sciences

70

美術専攻	絵画（油画・日本画・アクリル画）、彫刻、立体造形、現代美術、インスタレーション、フィギュア、キャラクターオブジェ　など　new
メディア芸術専攻	メディアアート、マンガ、3DCGアニメーション、インタラクティブアート、映像アート、ゲームプログラミング、AIアート、ハイブリッドアート、VR・AR　など

写真・映像メディア学科 Department of Photography and Imaging Arts

55

写真専攻	写真表現、コマーシャル写真、報道写真、営業写真、画像処理、動画撮影　など
映像メディア専攻	映画、TV、ミュージックビデオ、3DCG、ライブ映像配信、デジタルコンテンツ、メタバース・XR、映像インスタレーション、デジタルアニメーション　など

ビジュアルデザイン学科 Department of Visual Design

75

グラフィックデザイン専攻	広告、印刷、タイポグラフィ、エディトリアルデザイン、インフォグラフィックス、CI・VI計画　など
イラストレーションデザイン専攻	イラストレーション、ビジュアルアート、キャラクターデザイン、絵本、印刷・版画、ゲームクリエーション　など

生活環境デザイン学科 Department of Living Environment Design

55

生産造形デザイン専攻	生活雑貨、玩具、福祉機器、自動車、バイク、家具、アクセサリー、ジュエリーデザイン、クラフトデザイン、金工、陶磁器、テキスタイル、商品企画開発　など　new
空間演出デザイン専攻	ディスプレイ、舞台美術、インテリアデザイン、照明、建築、環境、ファッションデザイン　など

ソーシャルデザイン学科 Department of Social Design

45

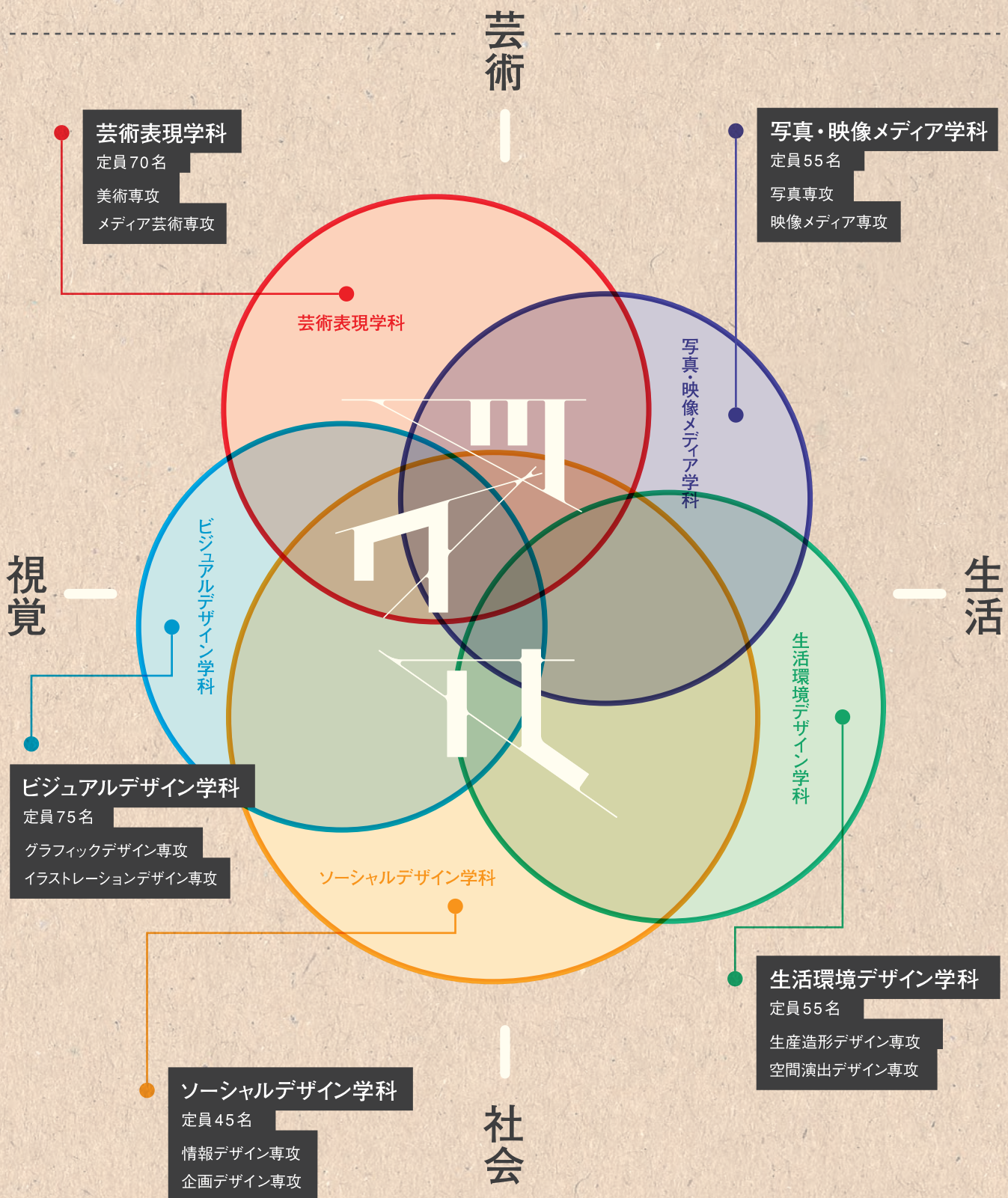
情報デザイン専攻	WEBデザイン、UI/UXデザイン、インタラクションデザイン、視覚伝達デザイン、映像デザイン、画像と音響、モーショングラフィックス、プロジェクションマッピング　など
企画デザイン専攻	企画戦略立案、クリエイティブディレクション、プロデュース、編集、キュレーション、コミュニティデザイン、コミュニケーションデザイン、まちづくり、ブランド開発、商品開発、イベント企画、プロモーション　など　new

2025年～

学科の壁を越え 響き合う九芸。

5学科の視覚的イメージ

Course 10



芸術表現学科
定員70名
美術専攻
メディア芸術専攻

写真・映像メディア学科
定員55名
写真専攻
映像メディア専攻

ビジュアルデザイン学科
定員75名
グラフィックデザイン専攻
イラストレーションデザイン専攻

生活環境デザイン学科
定員55名
生産造形デザイン専攻
空間演出デザイン専攻

ソーシャルデザイン学科
定員45名
情報デザイン専攻
企画デザイン専攻

～知性と感性で新しい時代を描いていくために～

芸術学部の入学者受け入れ方針

アドミッション・ポリシー Admission policy

芸術学部は、次の能力・資質を持った人材から、
基礎的な知識や適性を多面的・総合的に評価し、入学者選抜を行う。

1. ── 建学の理想と理念を理解し、アートやデザインの分野に興味があり、創作意欲のある人
2. ── 好奇心を持ち、何事にも積極的に取り組む人
3. ── 客観的な視点で物事を判断でき、自己を発信できる人
4. ── 将来アーティストやデザイナー、写真家等のクリエイターや研究者・教育者を目指している人

学部 Learning Point

1 育成する人材｜地域社会に貢献する人材を育成

芸術の各分野における幅広い知識と技能を兼ね備え、高い知性と豊かな感性を持ち、社会と文化の発展に貢献できるアーティスト、デザイナー、写真家などのクリエイターや研究者・教育者を育成します。

2 学びの特長Ⅰ｜6つの能力を実践型授業により修得

“芸術に関する基盤的な知識”を活かす「基礎的教養」「専門的知識」「論理的思考力」「実践力」「コミュニケーション力」「主体的行動力」の6つの能力を実践型の授業で修得。体系的な教育科目を構成し、地域と人類社会の発展に寄与する有能な人材を育成します。

3 学びの特長Ⅱ｜理論と技能、高い知性と感性を修得

地域産業との連携や国内外の大学との共同研究、人的交流を積極的に推進。社会と文化の創造に貢献できる人材を養成するために、芸術の各分野における理論と技能を兼ね備え、高い知性と豊かな感性に満ちた専門能力の修得を目指します。

芸術学部卒業要件

芸術学部を卒業するためには、
右の表に掲げる授業科目を履修し、
かつ所定の単位数以上の修得を要す。

授業科目区分	授業科目及び単位数	
専門科目	必修科目	56単位
	選択必修科目	18単位以上
	選択科目	26単位以上
基礎教育科目	導入科目	18単位以上
	学修基礎科目	
	キャリア科目	
	文理芸融合科目	
	教養科目	
外国語科目		英語6単位以上
合　　計		124単位以上

グローバル化に対応できる心身ともに健全な人間の育成を目指し、
「基礎教育科目」と「外国語科目」を構成。

芸術学部 全専攻共通科目

優れたクリエイターである前に、まず一人の大人として社会に信頼されることが不可欠。
アートやデザインを学びながらも、幅広い基礎教養を身につけることができます。

本学の教育目標「心身ともに健全な国際的教養人」を育成するため、基礎教育科目は6つの科目群で構成。
実践的な演習や、オムニバス形式の授業を展開して、実践力や気づきを養います。
外国語科目は、英語を中心に幅広い運用能力の修得を目指し、
グローバル化に対応した広い視野の国際的感覚を養います。

芸術学部 全専攻共通

※（ ）の数字は単位数

区分			1年次	2年次	3年次	4年次
			授業科目（単位）	授業科目（単位）	授業科目（単位）	授業科目（単位）
基礎教育科目	導入科目		大学スタディスキル(2)			
	学修基礎科目		実用国語（文章力）(2)	実用国語（伝達力）(2)		
			実用数学（計算力）A(1)・B(1)	実用数学（活用力）(1)		
			AI導入(1) プログラミング導入(1) データリテラシー(1) くらしの中の数学A(1)・B(1) データサイエンス基礎(1) データサイエンス実践演習(1)			
	キャリア科目		キャリア形成基礎論A(1)・B(1)	キャリア開発論A(1)・B(1)	キャリア形成戦略(2)	
			主権者リテラシーA(1)・B(1) 消費者リテラシーA(1)・B(1) 九産大力A(1)・B(1) 学生サポーター(2) 学生ボランティア入門(2)			
	融合科目 文理芸	クロス科目※1	実践クロス講座(2) 実践クロス演習(2) 実践力育成演習(2) 課題解決演習(2) 教養講座(2)		インタラクティブディスカッション(2)	
		コラボ科目※2	実践コラボ講座(2) 実践コラボ演習(2)			
	教養科目	人文科学科目	日本の歴史A(1)・B(1) 世界の歴史A(1)・B(1) 哲学の世界A(1)・B(1) 文学の世界A(1)・B(1) 心理学の世界A(1)・B(1) 文化人類学A(1)・B(1) 美学・美術史A(1)・B(1) 芸術の世界A(1)・B(1) 人文科学の世界(2)			
		社会科学科目	法学A(1)・B(1) 日本国憲法A(1)・B(1) 現代の政治A(1)・B(1) 地理の世界A(1)・B(1) 人権・同和問題A(1)・B(1) ジェンダーと社会A(1)・B(1) 社会科学の世界A(1)・B(1)			
		自然科学科目	科学の世界A(1)・B(1) 地球環境A(1)・B(1) 生物の世界A(1)・B(1) 自然科学の世界A(1)・B(1)			
		心と身体の健康科目	スポーツ科学演習A(1)・B(1) 心と身体の健康A(1)・B(1)			

※1「クロス科目（学部横断型）」各学部の学生が交差（クロス）して取り組む授業科目。プロジェクト、ディスカッション 等
※2「コラボ科目（学部協力型）」各学部の教員が協働（コラボレーション）して実施する授業科目。「SDGs」、「AIと社会」 等

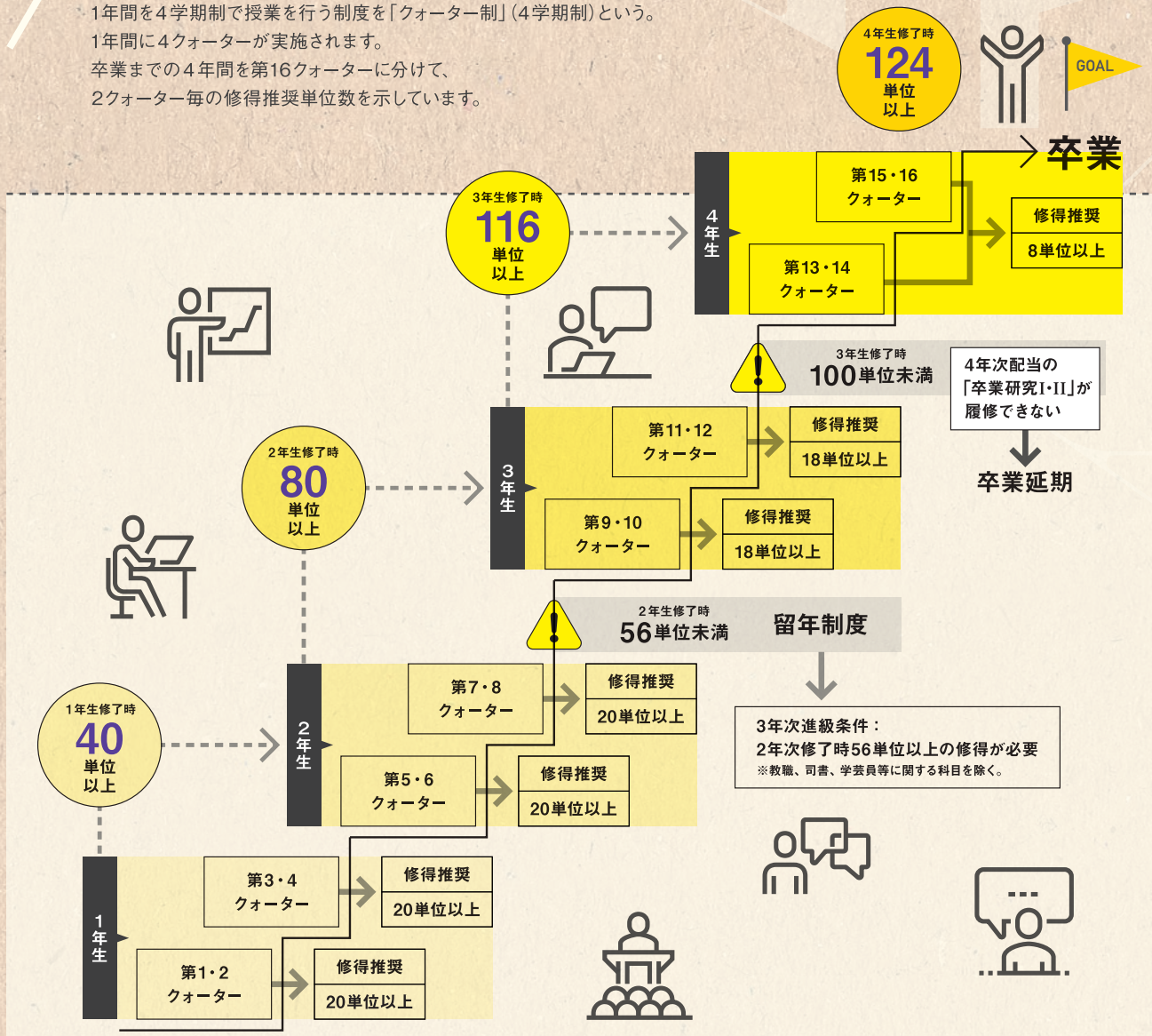
※（ ）の数字は単位数

区分		1年次	2年次	3年次	4年次
		授業科目（単位）	授業科目（単位）	授業科目（単位）	授業科目（単位）
外国語科目	共通英語科目	Reading & Writing Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) Listening & Speaking Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) English Plus A(1)・B(1) English Expressions A(1)・B(1)			
	キャリアイングリッシュプログラム	Four Skills Ⅰ(1)・Ⅱ(1) TOEIC Basic A(1)・B(1) Domestic Job Training(4) Overseas Job Training(4)	TOEIC Plus A(1)・B(1) Reading Focus A(1)・B(1) Writing Focus A(1)・B(1) Business English A(1)・B(1) English Pronunciation A(1)・B(1) Introduction to Translation A(1)・B(1) Global Perspectives A(1)・B(1)		
	初修外国語科目	ドイツ語Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) ドイツ語会話Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) フランス語Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) フランス語会話Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) 韓国語Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) 韓国語会話Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) 実用韓国語(1) 上級韓国語(1) 中国語Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) 中国語会話Ⅰ(1)・Ⅱ(1)・Ⅲ(1)・Ⅳ(1) 実用中国語(1) 上級中国語(1)			

修得推奨単位 目安

―卒業までの計画的な単位修得を心掛けよう！―

1年間を4学期制で授業を行う制度を「クォーター制」（4学期制）という。
1年間に4クォーターが実施されます。
卒業までの4年間を第16クォーターに分けて、
2クォーター毎の修得推奨単位数を示しています。



芸術学部授業科目履修規程

■履修制限

①各年次で履修できる単位数の上限は右表の通り。

・各学期で履修可能単位の上限は「28単位」（授業期間外の集中講義科目等の単位数は除く）。
・前年度までの累積GPAが「3.0」以上の者は、さらに4単位履修が可能。 ＜例：「４４単位」⇒「４８単位」

1年次	2年次	3年次	4年次
44	44	44	44

②3年次修了時点で「100単位以上」を修得していなければ、4年次配当の『卒業研究Ⅰ』、『卒業研究Ⅱ』は履修不可。⇒『卒業延期』決定。

■ 3年次進級

2年次修了時点で「56単位以上」修得していなければ、3年次へ進級不可（2年次のまま）。⇒『留年』決定。

・3年次以降に配当の授業科目を履修できない。
・教職、司書、学芸員等の資格取得に関する科目の単位は除く。

■他学部、他学科、他専攻履修

在籍専攻に開設されていない授業科目のうち、他学部、他学科及び他専攻の専門科目を「10単位」以内に限り、
卒業要件の表中「専門科目の選択科目」として振替可能。

**転学科
転専攻制度**

在学中に芸術学部内の他学科・他専攻の学びに興味を持ち、移りたいと希望する学生は、
担当教員と相談のうえ『転学科・転専攻』することができます（認定試験・テストがあります）。

グローバル社会で活躍する人材育成のためのプラットフォーム

令和7(2025)年

「KSUクォーター制」スタート!

さまざまな課題への対応と学修者本位の教育およびグローバル化を推進し、社会で活躍する人材を育成するためのプラットフォーム(基盤)として、令和7(2025)年度から、「KSUクォーター制」を導入します。

「KSU クォーター制」とは?

「クォーター制」は学期制度の一つです。1年を4学期(クォーター)に分けて授業を行います。本学を含む、日本の大学の多くは2学期制(セメスター制)を採っていますが、クォーター制は、より高い教育効果が見込まれることから、導入する大学が増加しています。「KSUクォーター制」では、週2回開講の「クォーター型」、クォーターを跨いで開講する「連結クォーター型」、科目を分割してクォーターで完結する「分割クォーター型」などの科目の特性に応じた授業期間を設定し、さらに高い教育効果を得られるように実施します。

		前学期			後学期		
現行 令和6年度まで	セメスター制 週1コマ×14週 等	授業	試験	CM	授業	試験	CM

		クォーターブレイク		クォーターブレイク		
変更 令和7年度から	クォーター制 週2コマ×7週 週1コマ×14週 等	第1Q 授業 / 試験	第2Q 授業 / 試験	CM	第3Q 授業 / 試験	第4Q 授業 / 試験	CM

※CM=KSUチャレンジマンス(長期休業期間)　※クォーターブレイク➡次クォーターの準備や授業日程調整、学生・教職員のリフレッシュのために設ける1～2日間程度の短期休業日

KSUクォーター制プラットフォームのコンセプト(教育面)

ゼネラリスト《広い視野》とスペシャリスト《高い専門性》の要素を併せ持つ人材

T型チャレンジャー人材の育成

KSUクォーター制	KSU基盤教育	AI・データサイエンス副専攻	グローバル教育	キャリア教育	文理芸融合プロジェクト型教育	基盤教育 基礎研究	専門教育 専門研究	T型チャレンジャー
プラットフォーム								

個の力を向上するトータル支援プログラム(全学的な正課、正課外でのプログラム推進の取組み)

各学部等の教員組織 | 産学共創・研究推進本部、図書館等の研究推進部門 | 学生部、キャリア支援センター、教務部等の学生部門 | 大学改革推進本部、総合企画部等の改革・企画部門

KSUクォーター制のメリット

学生	短期集中学修で理解が深まる ―学修効果の向上―	科目特性や出口を見据えた学修ができる ―適切な学修期間―	留学のチャンスが広がる ―履修計画の柔軟性―	多様な活動に参加できる ―長期の学外活動―
	→ 効率性UP!	→ 躍動性UP!	× 創造性UP!	
教員	学修効果が上がる授業展開 ―カリキュラムのスリム化―	研究時間の確保 ―多様な研究活動―	研修制度の充実 ―集中・創造的研究―	

■九芸は100分授業に

2020年4月(2020年度)から、1限90分の授業を100分に変更。

■100分授業導入の目的

学生の自発性・計画性を育むこと。学生の学外での生きた学びを支援。

■KSUチャレンジマンス(CM)

夏季や春季の休業期間に「KSUチャレンジマンス」を設け、海外研修・留学、ボランティア等の社会貢献活動、インターンシップ参加など様々な活動に挑戦しやすい環境を提供。

【授業時間】授業時間は1時限=100分

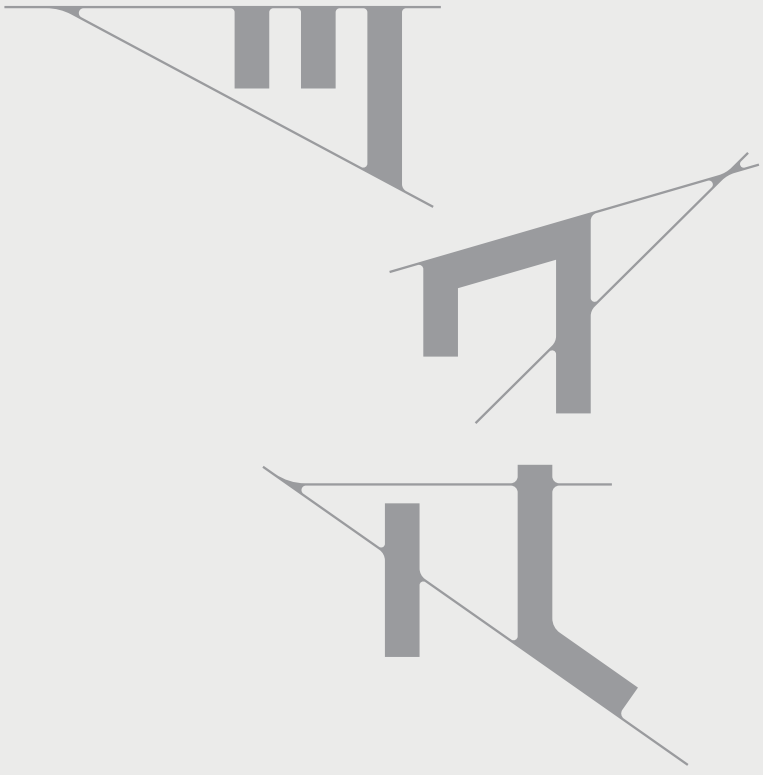
100分時間割		
	1時限	9:00～10:40
	2時限	11:00～12:40
	昼休み	12:40～13:40(60分)
	3時限	13:40～15:20
	4時限	15:40～17:20
	5時限	17:30～19:10

第2章 未来

自分らしい「未来」を

どの学科が、
どの専攻があなたらしい
未来につながっているのだろう？

5学科10専攻ある九芸。
同じ「絵を描く」でも、いろんな目的があったり、
「映像をつくりたい」にしても、3つの専攻があったり。
絵を描けなくても、コトバの表現で力をつける専攻も。
たくさんの学びがあって、迷うかもしれないけど
逆に、それは、どんな人にも自分らしい
アートな生き方が見つけられるということ。
キャンバスに向き合うのもいいし、
AIなど最新技術と向き合うのもいい。
社会のあり方に向き合うのもいい。
ここからのページで、あなたにピッタリな
学科・専攻を見つけてください。



PAINTING AND SCULPTURE
美術専攻

画家
日本画家
彫刻家
造形作家
美術家
現代アーティスト
美術作家
フィギュア作家
美術・工芸教員
マンガ家
保存修復家
ディスプレイデザイナー
デザイナー
学芸員
絵画教室経営　など












DEPARTMENT OF MEDIA SCIENCES
芸術表現学科

DEPARTMENT OF FINE ARTS AND MEDIA SCIENCES

伝統あるファインアートの表現と技術を基盤に、新しい文化と芸術を切り開くアーティストを養成。

芸術表現学科では、芸術に関する基礎力を十分に身につけた後、各専攻の専門領域を学修します。
多様な専門知識と技術・技法を学び、現代の社会や文化、芸術に対応した芸術表現を修得します。
美術専攻では、歴史ある絵画と彫刻から新しい表現を実現する、独自の視点を持ったアーティストの育成を目指します。
メディア芸術専攻では、メディアアート、アニメーション、マンガ、映像、ゲーム等、広く多彩な先端芸術を担う人材の養成を目指します。




MEDIA ARTS AND SCIENCES
メディア芸術専攻

メディアアーティスト
映像作家
アニメーター
ゲームクリエイター
マンガ家
現代アーティスト
美術・工芸系教員
メディア芸術に関わるデザイナー　など

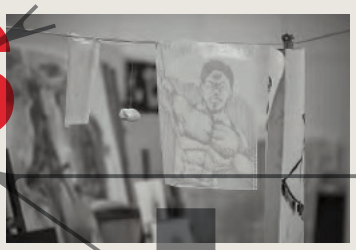
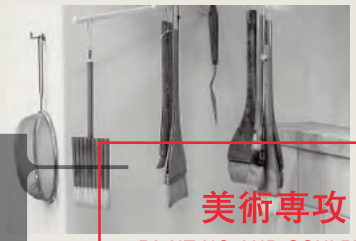







F FINE ARTS AND

S

new

美術専攻
PAINTING AND SCULPTURE

メディア芸術専攻
MEDIA ARTS AND SCIENCES

学科を代表する科目

絵画I
洋画クラスと日本画クラスに分かれ技法や材料を研究し、多様な表現法を学びます。
美術作品を幅広く鑑賞し感性を磨き、豊かな創造性と鑑賞能力を修得します。

インスタレーション実習
現代アートの表現として欠かせない空間の中での作品表現を、シミュレーションを繰り返しながら追求していきます。
修了時には受講生全員で屋外インスタレーション作品を制作して展示します。

メディア芸術概論
メディア芸術概論では、メディア芸術の多様な分野から表現方法を学び、
独自の表現を創造することの大切さを理解していきます。

CURRICULUM ／ カリキュラム

専門科目

	区分	1年次 授業科目（単位）	2年次 授業科目（単位）
美術専攻	必修科目	絵画・立体造形概論(2)　西洋美術史(2)　日本美術史(2) 芸術表現演習(2) デッサン(2)　絵画基礎(2)　日本画基礎(2)　立体造形基礎(2)	アーティスト実践論(2) 美術Ⅰ(4)　美術Ⅱ(4) 美術実践Ⅰ(2)　美術実践Ⅱ(2)
美術専攻	選択必修科目	色彩学(2) 絵画演習(2)　塑造演習(2)　デッサン基礎演習(2) 日本画実習(2)　デッサン実習(2)　絵画実習(2)	西洋絵画史(2) 写真演習(2)　フィギュア演習(2)　ペーパークラフト演習(2)　CG 演習 A(2) CG 演習 B(2) 材料実習(2)　ドローイング基礎実習(2)　版画基礎実習(2)　溶接実習(2)
美術専攻	選択科目	メディア芸術概論(2)　美術概論(2) QUEST 演習(2)　コンピュータ基礎演習(2)　図学製図基礎演習(2) 平面構成(2)　立体構成(2)	アニメーション芸術論(2)　サウンド芸術概論(2)　映像芸術表現論(2) 工芸史(2) サウンドアート演習(2)　学外演習(2)　工芸デザイン基礎演習(2) マテリアルデザイン演習(2)
メディア芸術専攻	必修科目	メディア芸術概論(2) 芸術表現演習(2) 映像表現実習(2)　デジタル表現実習(2)　デジタルペイント実習(2)	アニメーション芸術論(2)　映像芸術表現論(2)　メディアアート表現論(2) マンガ芸術論(2) メディア芸術演習 A(4)　メディア芸術演習 B(4)　メディア芸術演習 C(4) メディア芸術演習 D(4)　メディア芸術演習 E(4)
メディア芸術専攻	選択必修科目	デザイン史(2)　視覚心理学(2)　美術概論(2) コンピュータ基礎演習(2) デッサン(2)　グラフィックデザイン(2)	サウンド芸術概論(2)　色彩学(2) サウンドアート演習(2)　企画コンセプト演習(2) 映像芸術制作実習(2)　アニメーション制作実習(2) 2D アニメーション制作実習(2)
メディア芸術専攻	選択科目	コンピュータ概論(2)　西洋美術史(2)　日本美術史(2) 絵画・立体造形概論(2) QUEST 演習(2)　デッサン基礎演習(2)　絵画演習(2)　塑造演習(2) 平面構成(2)　立体構成(2)	特撮・VFX 概論(2)　現代写真論(2)　映像史(2) キャリア開発 A(2)　フィギュア演習(2)　学外演習(2) 工芸デザイン基礎演習(2)　写真演習(2) ドローイング基礎実習(2)

美術専攻 ｜ 4年間のスケジュール

	1年次	2年次	3年次	4年次
	美術基礎 基礎力を身に付ける	専門基礎（3分野から選択） それぞれの専門分野を学ぶ	専門応用（5分野から選択） 各分野の専門性を高める	4年間の集大成
学びのキーワード	●1年次はクラスを分けず、すべての分野を学ぶ ●基礎力アップのため、 デッサンや美術史などの美術理論を学ぶ ［必修科目］ 本専攻共通ですべて体験し、自分自身の適正を確認 ・絵画基礎 ・日本画基礎 ・立体造形基礎 ［選択科目］ 他分野も4年間を通して幅広く学べる ・CG演習A ・CG演習B ・写真演習 ・フィギュア演習　//etc	［絵画］ 油彩、アクリルなどの材料を中心に様々な材料技法を扱いながら、作品作りに必要な技術、思考などを、課題での制作を通して拡大し、興味や方向性を定めるための準備を整える ［日本画］ 日本画に関する基本的な知識を理解する ［立体造形］ 彫刻を制作する姿勢を基本から学びながら現代アートからフィギュアやキャラクターオブジェ制作に至るまでの技術を養う	［具象絵画］ 具象的表現を中心に描写力や表現力を追求していく ［現代絵画］ 社会と関わりを持ちながら実践する作品の制作と発表 ［現代美術］ 学際的かつハイブリッドな芸術の実践として美術を探究する ［日本画］ 日本画表現の可能性を様々な角度から検討し実践する ［立体造形］ 2年次で体験した塑像と実材（木彫・金属彫刻・スチロール造形）を表現の中心に据え、具象表現と抽象表現をより深く追究する。広い視野から現代彫刻を学ぶことで4年次の卒業制作に備える	卒業制作 （卒業研究） 3年間で培った幅広い絵画技法やアイデアをベースに、学生の興味と歴史的・現代的な絵画に関する実践を、教員の指導の下、卒業制作展を最終目標として主体的に制作する

ポートフォリオ作成（準備）　→　ポートフォリオ作成

プロジェクト型教育（産学官連携：QUEST演習）

キャリア開発

学外演習（海外、国際交流校との交流）

常識を脱ぎ捨てる。それがスタートライン。

※( )の数字は単位数　※授業科目の色分けは［講義］［演習］［実習］

3年次	4年次
授業科目(単位)	授業科目(単位)
美術Ⅲ(4)　美術Ⅳ(4)　アーティスト実践演習(2) 美術実践Ⅲ(2)　美術実践Ⅳ(2)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4) 美術実践Ⅴ(2)　美術実践Ⅵ(2)
インスタレーション実習(2)	
マンガ芸術論(2)　メディアアート表現論(2) キャリア開発 A(2)　キャリア開発 B(2)　プロダクトデザイン基礎演習(2)	
メディア芸術応用演習Ⅰ(4)　メディア芸術応用演習Ⅱ(2) プレゼンテーションデザイン実習(2)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
メディア芸術特別論(2) メディア芸術特別実習(2)　インスタレーション実習(2)　ゲーム開発実習 (2) サウンドアート実習(2)	
意匠・商標法(2) キャリア開発 B(2)	

大学院

※カリキュラムについては一部変更される場合があります。

メディア芸術専攻 ｜ 4年間のスケジュール

	1年次	2年次	3年次	4年次
	なんでも見る!知る!	自分は何を目指すのか、探す!	自分の目標(専門)を決め、突っ走る!	
学びのキーワード	メディア芸術概論	映像芸術表現論 アニメーション芸術論 メディアアート表現論 マンガ芸術論	メディア芸術特別論	4年間の集大成
	美術概論 ・デッサン ※アートの基本、鉛筆デッサンにより、見る力と描く力を養う ・芸術表現演習 ※芸術の基礎演習	・メディア芸術演習 A.映像 B.アニメーション C.マンガ D.インタラクティブアート ゲームプログラミング E. 撮影技術/実写映像制作 ※複数分野すべての領域を体験して、幅広い視点と表現方法を知る	・メディア芸術応用演習 映像芸術 アニメーション メディアアート マンガ ※上記4つのゼミの1つに所属して、専門領域の学修をしながら作品を制作する ・プレゼンテーションデザイン実習 ※プレゼンテーションのデザインと技術を学ぶ	卒業制作 (卒業研究) 総合的な思考で創作 構想⇒作品 1年かけて作品を制作する ★専門領域を深く追求! ★領域を超えた作品に挑戦
	視覚心理学 ・グラフィックデザイン ※Illustratorを活用して、グラフィックデザインの基礎を学ぶ ・デジタルペイント実習 ※デジタルを使ってマンガを創作する	・企画コンセプト演習 ※構想、計画力を養う ・サウンドアート演習 ※PCソフトを使って、音声の創作力を養う ・映像芸術制作実習 ※映像芸術の創作技術を実践する	・サウンドアート実習 ※PCで音響作品を作ってみる ・ゲーム開発実習 ※ゲーム開発の基本技術とプロセスを学ぶ ・インスタレーション実習 ※インスタレーションアートの制作方法を学ぶ ●上記の中から領域を複数選択できる	
専門ツール	CLIPSTUDIO EX、Maya、Substance Painter、Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects、Dragonframe、Unreal Engine、FinalCut、Touch Designer			
	ポートフォリオ作成(準備)		ポートフォリオ作成	
	具体的な制作活動・プレゼンスキル			
	プロジェクト型教育(産学連携:QUEST演習)			
		キャリア開発		
		学外演習(海外、国際交流校との交流)		

(注) カリキュラム内容については変更される場合があります。

美術専攻

Painting and Sculpture

絵画・立体の壁をなくして
より広い世界を冒険する。



16号館 絵画アトリエ

NEW

［学びのキーワード］
絵画（油画・日本画・アクリル画）、彫刻、立体造形、現代美術、インスタレーション、フィギュア、
キャラクターオブジェ　など

［コア科目］

絵画基礎
油彩画やアクリル画の基礎的な技法や素材について学び、洋画における描写力を修得します。美術史にそって古典技法から現代まで幅広い表現を体験し洋画の知識を深め、自己の探求へと展開します。

日本画基礎
胡粉、岩絵の具、水干絵の具、膠など素材の基本的知識を理解し、日本画の様々な表現を学びます。先人の線や空間意識を学び、伝統的な表現を現代の自己の作品の表現に繋げて行くことを目指します。

フィギュア演習
人体のイメージとしての立体を制作します。表現方法は幅広く、球体関節人形やアニメからヒントを得たような造形などバラエティに富んだ立体造形を行います。芸術的要素のある作品からデザイン的要素のある作品まで制作します。

絵画・立体造形概論
古い時代の絵画・造形から、現代に至るまでの絵画・造形作品を紹介します。時代背景やその時代のニーズ、また芸術作品として存在しているものなど、絵画・立体造形の社会との関わりや存在することの意味性を考えていきます。

［取得資格］
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術・工芸）　学芸員　社会教育主事　など

［将来の進路］
画家　日本画家　彫刻家　造形作家　美術家　現代アーティスト　美術作家　フィギュア作家
美術・工芸教員　マンガ家　保存修復家　ディスプレイデザイナー　デザイナー　学芸員　絵画教室経営　など

Department of Fine Arts and Media Sciences

Painting and Sculpture

見て、触れて、試してアートを多角的に学べる

池田 菜々香［4年生］
Nanaka Ikeda（国本研究室）東筑紫学園高等学校卒業



高校から美術を専攻していて、さらに芸術を深く学びたいと九芸への道を選びました。先生方はアート関係の方々とのネットワークが深く、アーティストの話を直接聞くことができたり、ギャラリーを巡る機会も増えたりと、とても多角的にアートを学ぶことができる環境です。先日は先生の引率で、イギリス・ロンドンへの研修も叶いました。海外のアート鑑賞の場の多彩さや、展示方法の面白さなどに触れて、作品制作にも新たな視点を加えられました。今は3メートルほどの大きな作品に挑戦しているのですが、こんな広さのある整った制作環境があるのも九芸ならではです。アルバイトでは、画塾の講師をしています。小中学生にどんな風に教えるかを試行錯誤しているのですが、自分の学びに繋がっているのを感じます。もうすぐ自身の個展を開催する予定です。制作から展示まで、先生たちがいろんな相談にのってくれるので、自信をもって初めての試みにも挑戦できます。

普遍的な技術と豊かな感性を持ち、「わたしの視点」で新たな芸術表現をできるアーティストを育成。

入学時より油彩画、日本画、現代絵画、彫刻、立体造形、現代美術など各分野の中で多様な考え方や手法、表現を幅広く学び修得します。2年次からは独自の作品を実現させるための最適な方法や素材を研究し、各専門分野で実践していきます。美術分野の多様な領域に対応できる「わたしの視点」を持ったアーティストを育てます。



「流れ」



「星を射貫く者」



「広間」



「旦過市場」（019_10_31）



「点,線,面,立体」紙本着色



「Frezee」紙本着色

メディア芸術専攻

Media Arts and Sciences

先端技術を使って、今まで
世界に存在しなかったアートを。



17号館 デジタルラボ実習室

［学びのキーワード］
メディアアート、マンガ、3DCGアニメーション、インタラクティブアート、映像アート、
ゲームプログラミング、AIアート、ハイブリッドアート、VR・AR　など

［コア科目］

映像芸術表現論

映像・映画、アニメーション、エンターテイメント、マンガなどのメディア芸術の基礎である映像表現について、作品や作家をピックアップしながら詳しく解説します。ここでは技術だけでなく映像の持つ芸術性について深く考察します。

アニメーション制作実習

それまでの実習で学んだ、アイディア（発想）、ストーリー構成、作画（デジタルペイントを含む）、演出法を駆使してアニメーションを制作します。ユニークな発想や独自の作画によって、メディア芸術作品としての高いレベルを目指します。

［取得資格］
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術）　学芸員　社会教育主事　など

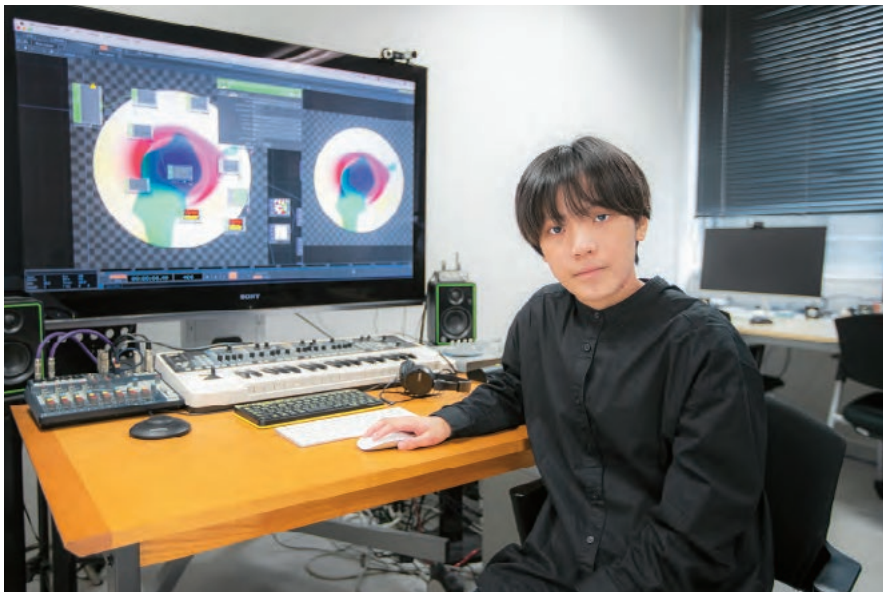
［将来の進路］
メディアアーティスト　映像作家　アニメーター　ゲームクリエイター　マンガ家
現代アーティスト　美術・工芸系教員　メディア芸術に関わるデザイナー　など

Department of Fine Arts and Media Sciences

Media Arts and Sciences

インタラクティブアートの楽しさに開眼

島田 あみ［4年生］
Ami Shimada（羽太研究室）福岡県立ひびき高等学校卒業



デジタルメディアを横断的に学びたくて、メディア芸術専攻を志望。3DCG、映像、プログラミング、マンガと多様な表現に触れるなか、最も興味がわいたのはインタラクティブアートです。それは作品と観客による双方向のやり取りによって完成するアートで、例えば観客の手の動きをセンサーが感知し、壁に投影された映像を動かすような作品を指します。私はプログラミングも好きなので作業にも熱中できました。3年次後期の制作実習ではインタラクティブアートと並行して、同じゼミの学生と実写の映画をつくりました。各メンバーが思い描いている画の擦り合わせやスケジュール管理など、共同制作ゆえの難しさにもぶつかり、コミュニケーション能力の必要性も実感できました。これから学芸員の資格も取得予定で、将来は博物館や美術館に関わる職に就きたいです。そこでもデジタルメディアを活用し、小さな子どもたちも楽しく利用しやすい館づくりができればと思います。

アートとテクノロジーが融合するメディアアートからエンターテインメントまで「新しい表現」を探究する。

メディア芸術専攻では、日々進化し続ける表現方法とデジタル技術の修得によって新たなクリエイティビティを追求するプロを養成します。3DCGやプログラミングなどのデジタル表現、マンガなどのエンターテイメント、映像の撮影編集の技術など多彩なアプローチから自分の表現を見つけ出して、「次世代の表現」を創り出すクリエイターを育成します。



ゲーム開発「SUEandBEO」





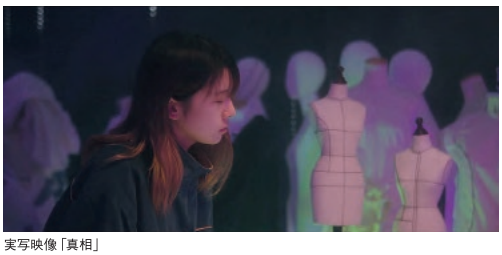
マンガ「時の矢」



インタラクティブアート「春夏秋冬」



アニメーション「PESADELO」



実写映像「真相」



CGアニメーション「sugar」

PHOTOGRAPHY
写真専攻

新聞社・出版社等
のマスコミ関係
写真スタジオ
写真家
レタッチャー
コマーシャルフォトグラファー
ムービーカメラマン
フォトディレクター
広告代理店　など





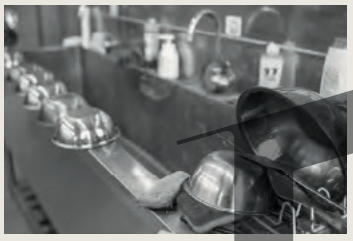




DEPARTMENT OF P
IMAGING ARTS







写真・映像メディア学科

DEPARTMENT OF PHOTOGRAPHY AND IMAGING ARTS

写真や映像の活用によってリアルとバーチャルの壁を越える高度な表現を探究する

写真・映像メディア学科では、
動画撮影、映画、テレビ、ミュージックビデオ等時代のニーズに応えるカリキュラムが充実しています。
幅広いテーマの専門講義、最新の撮影技術・処理技術を学びながら
写真・映像の専門家として必要な想像力、行動力を修得します。
美術やデザインをはじめとした幅広い基礎力を身につけ理論と実践の両面から理解を深めます。

@KYUGEI_AP
学科のインスタグラムアカウント




IMAGING ARTS
映像メディア専攻

CMディレクター
映画監督
ライブ映像クリエイター
CGデザイナー
コンテンツ制作者
ムービーカメラマン
エディター
シナリオライター　など






HOTOGRAPHY AND






写真専攻
PHOTOGRAPHY

映像メディア専攻
IMAGING ARTS

学科を代表する科目

写真創作演習A

実習と講義を行いながら、写真ポートフォリオによる自己表現を目指していきます。
スタジオを利用した光のコントロールやライティングをはじめ、
RAW現像などの画像処理の知識・技術を修得しながら自身のポートフォリオの制作を行います。

映像基礎実習A

映像の初心者を対象とした学修で、カメラで撮影した動画を編集し、1本の映像を完成させるまでの
基礎を学ぶ実習です。具体的には、映像制作に必要な撮影機材やソフトウェアを使い、
撮影、編集、音声収録などに関する基礎的な知識や技術を修得します。

CURRICULUM ／ カリキュラム

専門科目

	区分	1年次 授業科目(単位)	2年次 授業科目(単位)
写真専攻	必修科目	写真学概論(2) 写真史(2) 写真・映像メディア演習(2) 映像表現実習Ⅰ(2) 写真基礎実習Ⅰ(2) 写真基礎実習Ⅱ(2)	写真芸術論(2) 写真制作論 B(2) 写真表現実習 A(2) 写真表現実習 B(2) 写真表現実習 C(2) 写真表現実習 D(2) 制作実習 A(2) 制作実習 B(2) 写真制作基礎実習 B(2)
	選択必修科目	写真表現論(2) CG 演習 A(2) CG 演習 B(2) デッサン(2) メディア基礎実習(2) 写真基礎実習 A(2) 写真基礎実習 B(2) 平面構成(2) 立体構成(2)	写真制作論 A(2) 写真制作論 C(2) 写真制作基礎実習 A(2)
	選択科目	マルチメディア概論(2) 映像メディア概論(2) 映像論(2) 色彩学(2) 西洋美術史(2) 日本美術史(2) 美術概論(2) QUEST 演習(2) 3DCG 演習(2) コンピュータ基礎演習(2) デッサン基礎演習(2) 絵画演習(2) 工芸デザイン基礎演習(2) 塑造演習(2)	写真制作論 D(2) 映像史(2) 現代写真論(2) サウンド芸術概論(2) サウンドアート演習(2) 学外演習(2) 写真クリエイティブ実習 A(2) 写真クリエイティブ実習 B(2) 写真クリエイティブ実習 C(2) 写真クリエイティブ実習 D(2)
映像メディア専攻	必修科目	マルチメディア概論(2) 映像メディア概論(2) 3DCG 演習(2) クリエイティブ演習 A(2) 写真・映像メディア演習(2) メディア基礎実習(2) 映像基礎実習 A(2) 映像基礎実習 B(2) インスタレーション実習 A(2)	デジタルコンテンツデザイン(2) 映像史(2) 音響デザイン(2) 番組制作概論(2) クリエイティブ演習 BⅠ(1) クリエイティブ演習 BⅡ(1) アニメーション実習(2) 映像基礎実習 C(2) 映像基礎実習 D(2) インスタレーション実習 B(2)
	選択必修科目	写真表現論(2) CG 演習 A(2) CG 演習 B(2) デッサン(2) 平面構成(2) 立体構成(2)	サウンド芸術概論(2) 特撮・VFX 概論(2) メタバースコンテンツ演習(2) 3DCG 実習(2) 音響基礎実習(2) 演技基礎実習(2) 特撮・VFX 実習(2) 番組制作実習(2)
	選択科目	映像論(2) 視覚心理学(2) 色彩学(2) 写真学概論(2) 写真史(2) 西洋美術史(2) 美術概論(2) QUEST 演習(2) コンピュータ基礎演習(2) デッサン基礎演習(2) 塑造演習(2)	アニメーション芸術論(2) 映像芸術表現論(2) 現代写真論(2) 写真制作論 A(2) サウンドアート演習(2) 学外演習(2) 工芸デザイン基礎演習(2)

写真専攻 ｜ 4年間のスケジュール

	1年次	2年次	3年次	4年次
	学びの基礎 専門基礎科目	専門知識を修得するための土台となる科目 専門展開科目	興味や将来の進路に従って、より高度な学修ができる科目 専門応用科目・専門実践科目	専門性と総合性を統合し、制作・研究成果を生み出していく
学びのキーワード	写真の見方／カラー写真／発色現像法／デジタルカメラ／フィルムカメラ／ビデオカメラ／スタジオ写真／フィルム現像／デジタル現像／白黒プリント／カラープリント／インクジェットプリント／フォトグラム／デッサン／色彩／写真の原理／写真装置／写真の発明／ピンホール写真／フィルムの種類とサイズ／遠近感／被写界深度／絞り／シャッター／フィルター／画素数／メモリーカード／ヒストグラム／ホワイトバランス／ISO感度／4x5カメラ／レリーズ／etc.	テーマの発見／時代と表現／創造性とは？／中判カメラ、大判カメラ／プレゼンテーション／画像合成／一眼動画／ポートレート／営業写真／報道写真／広告写真／光の作り方／スタジオライティング／ストロボ撮影／タングステン光／ブツ撮り／フォトレタッチ／デジタル銀塩プリント／プロッタ出力／カラーチャート／入射式露出計、反射式露出計／アオリ／バウンス光／ダイレクト光／ディフューズ光／照明比／EV値／コンタクトプリント／バライタプリント／etc.	社会とつながる実践／チームによる制作／現代アートとしての写真／撮影テーマ／プリントワーク／アクションカム／ストーリー／360°VR写真／カラーマネージメント／スポーツ写真／ドキュメンタリー写真／デジタルネガ／人物／物撮り／ 営業写真館／ブライダルポートレート／ 印刷関連／Web／雑誌・出版関連／DM・ポスター制作／ポートフォリオ／ゾーンシステム／色温度／サイノアタイプ／ブックマット／展覧会／ギャラリー・美術館／etc.	卒業制作（卒業研究） 特別講義、講演会
専門ツール	Adobe Photoshop(画像処理)／Adobe Camera Raw(デジタル現像)	Adobe Lightroom,Canon Digital Photo Professional,Nikon Capture NX-D(デジタル現像、個人研究レベル)	Adobe Illustrator(グラフィック)／Adobe Premiere(動画編集)／Capture One(テザー撮影・デジタル現像)	FinalCutPro(動画編集・特殊効果)／Phocus(テザー撮影・デジタル現像)／PTgui(パノラマスティッチング)
	ポートフォリオ作成(準備)			ポートフォリオ作成
	具体的な制作活動・プレゼンスキル			
	プロジェクト型教育(産学官連携:QUEST演習)			
		キャリア開発		
		学外演習(海外、国際交流校との交流)、海外ジョブトレーニング		

現実が秘めている真の美を探り出す技術を学ぶ。

※( ) の数字は単位数　※授業科目の色分けは［講義］［演習］［実習］

3年次	4年次
授業科目(単位)	授業科目(単位)
ゼミナールⅠ(4)　ゼミナールⅡ(4) 写真制作実習 A(2)　写真制作実習 B(2)　写真制作実習 C(2) 写真制作実習 D(2)　写真制作実習 E(2)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
写真創作演習 A(2)　写真創作演習 B(2)	
写真作家論 A(2)　写真作家論 B(2) キャリア開発 A(2)　キャリア開発 B(2) 映像表現実習Ⅱ(2)	
広告マーケティング論(2)　アドバタイジング(2) ゼミナールⅠ(4)　ゼミナールⅡ(4)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
シナリオ演習(2)　3DCG モデリング演習(2) 映像演出実習(2)	
メディアアート表現論(2)　マンガ芸術論(2)　日本美術史(2) キャリア開発 A(2)　キャリア開発 B(2)　絵画演習(2) サウンドアート実習(2)	

大学院

※カリキュラムについては一部変更される場合があります。

映像メディア専攻 ｜ 4年間のスケジュール

	1年次	2年次	3年次	4年次
学びのキーワード	映像撮影・編集の基礎・初級編	映像撮影・編集の応用・中級編	映像撮影・編集の上級編	卒業制作（卒業研究）
	企画提案力／時代の分析力／アクティブラーニング／柔軟な発想力／コンテンツの分析力／デジタルコンテンツ／コンテンツ制作のプランニング／コンテンツ制作の実行／スタッフ間コミュニケーションの確立／etc.	セルフブランディング／メディアコミュニケーション／特撮・VFX／プロジェクションマッピング／メディアリテラシー／4K・8K Super High Vision／インスタレーション／展示デザイン／視覚心理・聴覚心理／デジタルサイネージ／コマーシャル／ミュージックビデオ／You Tube／映画／演劇／TV／舞台／etc.	プロダクションマネージメント／企画・ブランド構築／ゲーム／デジタルシネマ／カラーグレーディング／デジタルコンポジット／バーチャル／etc.	総合プロジェクト
専門ツール・専門スキル	シナリオ構築初級／絵コンテ基礎／撮影技術初級（正確で適切な撮影）／ライティング初級／3DCG初級の操作スキル（モデリング）／映像編集ソフト・初級の操作スキル／音響スキル初級（適切な録音）／etc.	シナリオ構築中級／演劇基礎／絵コンテ応用／撮影技術中級（カメラワークを意識した撮影）／ライティング中級／3DCG中級の操作スキル（Ligモーション等）／合成編集スキル（VFX・特撮）／VR制作スキル Unreal Engine, Pixotope／映像編集ソフト・中級の操作スキル／音響スキル中級（適切な録音と編集）／作曲基礎（コードの理解）／etc.	シナリオ構築上級／撮影技術上級（特殊撮影、高クオリティ撮影）／ライティング上級／VR制作スキル Unreal Engine Unity／映像編集ソフト・上級の操作スキル／映像加工スキル（カラーグレーディング）／音響スキル上級（高クオリティMA）／etc.	プログラミング中級（TouchDesigner、C#、OpenFrameworks）
	Adobe Illustrator（ベクター系） Adobe Photoshop（ラスタ系）など 2Dソフトスキル／モーショングラフィックス初級（Adobe After Effects）	ロトスコープ／ストップモーションアニメーション／プログラミング初級（javascript）／Web初級（HTML）／プログラミング中級（Unreal Engine）／3DCGモデリング中級スキル（スカルプトモデリング）	高度な合成（マッチムーブ）/ Blender（ジオメトリノードの活用）	

ポートフォリオ作成（準備）　→　ポートフォリオ作成・セルフプロデュース

具体的な制作活動・プレゼンスキル

プロジェクト型教育（産学官連携：QUEST演習）

キャリア開発演習

学外演習（海外、国際交流校との交流）

（注）カリキュラム内容については変更される場合があります。

Photography

写真専攻

鮮やかに切り取った一瞬が、
人の心、表現の歴史で永遠になる。



17号館 写真スタジオ

[学びのキーワード]
写真表現、コマーシャル写真、報道写真、営業写真、画像処理、動画撮影　など

[コア科目]

写真基礎実習Ⅰ

1年生前期の科目です。フイルムを使用した撮影や現像処理を通して、アナログ写真の原理などを学ぶと共に、デジタルカメラを利用した撮影技法・画像処理など写真専攻で必要となる知識・技術の基礎を学んでいきます。

写真表現論

様々な写真家や映像作家の作品や制作スタイルを分析し、写真表現に必要なファクターを選び出し解説を行っていきます。皆さんが思い通りの写真が撮れるように知見を深めていきます。

[取得資格]
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術）　学芸員　社会教育主事　など

[将来の進路]
新聞社・出版社等のマスコミ関係　写真スタジオ　写真家　レタッチャー
コマーシャルフォトグラファー　ムービーカメラマン　フォトディレクター　広告代理店　など

Department of Photography and Imaging Arts

Photography

受け止めた感動を写真でみんなに伝えたい

渡辺 朋美［4年生］
Tomomi Watanabe（百瀬研究室）沼津市立沼津高等学校卒業



スポーツ関連のフォトグラファーになると決めて大学探しをスタート。多くの企業が入社条件に四年大卒が多かったこと、写真と映像の両方が学べることから九芸を選びました。私の大学生活の中心にあるのは、ゼミの百瀬先生が部長を務めるサッカー部の撮影です。チームプレスとして大きな望遠レンズを抱えて、ほぼ毎週、練習や試合を撮影しています。プロを目指す選手もいて、サッカーと写真で分野は違いますが、いつも目標やテーマをもって取り組むことの大切さを教えて貰いました。また百瀬先生は世界水泳の撮影ボランティアやアビスパ福岡の撮影などたくさんの機会を与えてくださいました。そのおかげでステップアップもでき、今の自分があると思います。夢は人に感動を与える写真を撮影できるフォトグラファー。選手のプレーや表情を見て自分が感じたことを、そのまま写真で伝えたいです。いつかオリンピック会場に立ち、世界で最高の感動を撮影します！

芸術の基礎から撮影・画像処理の最新技術までを学び、実践的な写真表現を探究する。

社会や企業の要求に対して適切な答えを出すことが出来る、幅広い専門知識と技術を持った人材の養成を目的とし、研究・教育を行います。写真の撮影技術・処理技術について、実際の撮影現場や処理作業環境でも柔軟に対応できる実践力を、実習形式の授業を通して修得します。感性・感覚教育を基本とし、撮影技術および処理技術を身につけ様々な撮影現場で活躍できる写真のスペシャリストを育成します。


基礎実習Ⅱ 静物撮影


写真基礎実習Ⅱ 構図


写真表現実習 画像処理


写真表現実習 画像処理


「追憶と再生」卒業制作


「Ars Moriendi」卒業制作


「つなぐ」卒業制作


「mavie」卒業制作


「巌木の家」卒業制作


「モータースポーツ・ラリーを通して」卒業制作

Imaging Arts

映像メディア専攻

映像という翼を手にすれば
国境は軽く飛び越えられる。



17号館 ライブXRスタジオ

［学びのキーワード］
映画、TV、ミュージックビデオ、3DCG、ライブ映像配信、デジタルコンテンツ、
メタバース・XR、映像インスタレーション、デジタルアニメーション　など

［コア科目］

映像基礎実習B

撮影した映像の完成度を大きく左右するのが編集作業です。この授業では映画やモーション・グラフィックス、PV、アニメーションなどで幅広く使用されているAfter Effectsを用います。いくつかの課題に順番に取り組み、基礎的な編集技術を修得します。

3DCG実習

3DCGはさまざまな映像で活用されています。形を作るモデリング、生命感あふれる動きをつけるボーン設定、質感を向上させるライティングなど、本格的な3DCG表現を学びます。3DCGによって制作可能な作品の幅が拡がります。

［取得資格］
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術）　学芸員　社会教育主事　など

［将来の進路］
CMディレクター　映画監督　ライブ映像クリエイター　CGデザイナー　コンテンツ制作者
ムービーカメラマン　エディター　シナリオライター　など

Department of Photography and Imaging Arts

Imaging Arts

九芸で自分の個性を爆発させよう!

清家 美優［4年生］
Miyu Seike（星野研究室）福岡県立八幡中央高等学校卒業



デジタル技術を駆使した映像作品に興味を持ち、九州では数少ない映像を学べる九芸を志望しました。映像とひと口に言っても実写やアニメーション、3DCGなど幅広い表現手法が存在します。九芸ではその多くを学べるので、自分に合った表現手法を探すことが可能です。私も入学後にいろいろと挑戦し、自分は手描きアニメーションが好きだと分かりました。映像のジャンルとしては1曲3分程度のなかで表現するMVが好きで、曲にアニメーションをつけた2D MVの課題に取り組んでいます。
卒業後もアニメーションMVの制作を仕事にするのが目標です。今、映像が求められる機会はどんどん増えています。VRの分野も急成長中で、3DCGの技術は社会から求められています。映像を学びたい人も学んできた人も未経験の人も、今後映像に関わりたいすべての人が九芸を受験できます。そして九芸は自分の強みを生かし、個性を爆発させることができる大学です。ぜひ自分の個性のままに入学してください。

最新技術に対応する
高い専門知識と深い教養によって
次世代の映像表現を探究する

デバイスの進化や動画共有サイトの普及等により、ますます映像へのニーズが高まっています。本専攻では、高度な技術を持った第一線で活躍できる人材と、映像を用いて広く社会一般での活躍が期待される人材の育成を目標に掲げています。最新の技術に対応できる高い専門技術と幅広い教養によって、多様化する社会の要求に対応しながら、常に自己を発信できる能力を養成し、コンテンツ制作を通じて想像力・表現力・社会人としての基礎力を備えた映像メディアの表現者を輩出します。



VR「バーチャルファッションブランド -Livi commune -」



王道のアニメ　先の展開が気になる!オリジナルアニメ「スクールロマンス」第1話



実写＋合成　没入感の高い短編映画「迷える魚たち」の制作



POPな実写　架空のスーパー「わがままーと」の店内セット・楽曲・MVを制作



3DCGアニメーション「伝統的工芸品プロモーション動画」



映画「遠くなっていく君へ」



質感の良いMV　アナログ影絵と青春パンクを掛け合わせたMV制作



番組　Live2dとリアルを融合した映像作品

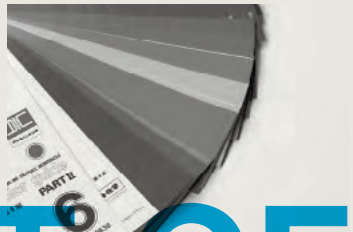
GRAPHIC DESIGN
グラフィックデザイン専攻

グラフィックデザイナー
アートディレクター
エディトリアルデザイナー
パッケージデザイナー
Webデザイナー
美術・工芸系教員　など













DEPARTMENT OF
ビジュアルデザイン学科
DEPARTMENT OF VISUAL DESIGN

視覚情報伝達を目的とした実践的なデザインを学び、伝える、伝わるビジュアルコミュニケーションのプロを育成。

ビジュアルデザイン学科では、日々変化する社会の多様なビジュアルコミュニケーションの創造に
貢献できる人材を養成することを目的としています。
情報技術の進展に対応したデジタル機器を備えた教育環境のもと実習・演習を中心とした授業を通して、
現代または将来の社会要請に応えることのできる実践的なデザイナーとしての能力を修得します。
アナログとデジタル双方の表現技術を用い、
社会に貢献できるデザイナー、アートディレクター、アーティスト等のビジュアルデザイン分野のプロを目指します。

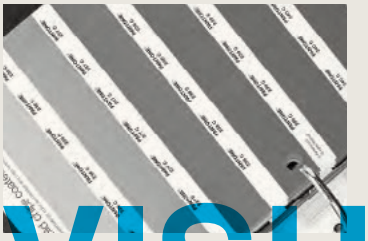



ILLUSTRATION AND DESIGN
イラストレーション デザイン専攻





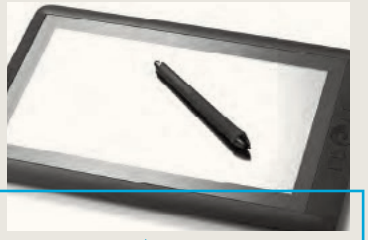
イラストレーター
絵本作家
キャラクターデザイナー
ゲームクリエイター
アニメーター
美術・工芸系教員　など




VISUAL DESIGN







グラフィックデザイン専攻
GRAPHIC DESIGN

イラストレーションデザイン専攻
ILLUSTRATION AND DESIGN

学科を代表する科目

グラフィックデザイン演習Ⅱ
グラフィックデザインの表現方法として機能性を備えた視覚的表現について学びます。
単純形体の構成による一連の視覚記号の作成、造形要素の組み立てによる視覚的イメージの
考察等を通して、ビジュアルコミュニケーションの様相について見識を深めます。

イラストレーションデザイン特別演習
マーケットリサーチを行いキャラクターデザインへ展開することが目標でマスコットの制作、
ゲームキャラクター制作、SNSに提案するスタンプ、アバター制作など
社会への発信を目的とする実践的な提案と企画力を高めます。

CURRICULUM ／ カリキュラム

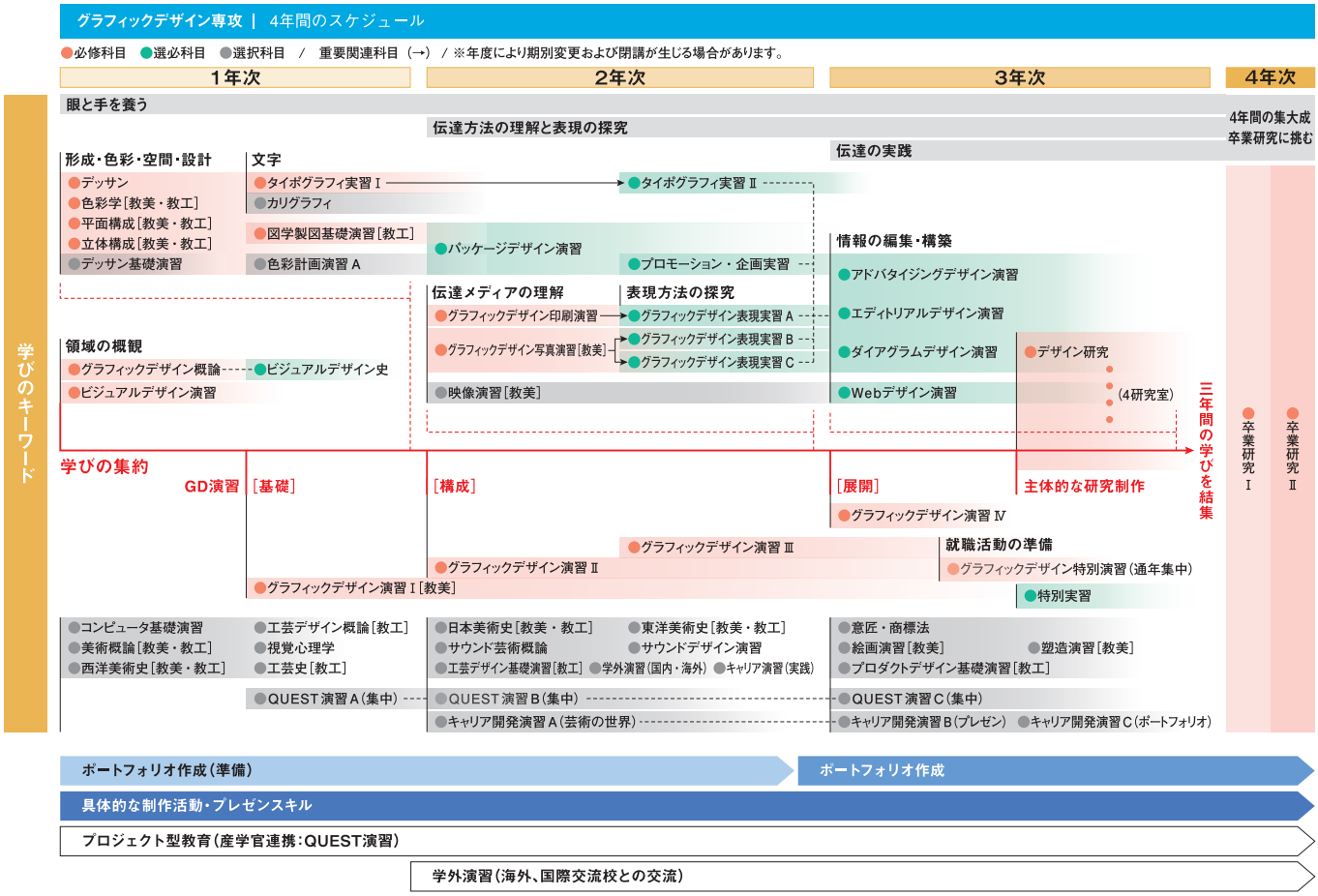
専門科目

グラフィックデザイン専攻

区分	1年次 授業科目(単位)	2年次 授業科目(単位)
必修科目	グラフィックデザイン概論(2) 色彩学(2) グラフィックデザイン演習Ⅰ(4) ビジュアルデザイン演習(2) 図学製図基礎演習(2) タイポグラフィ実習Ⅰ(2) デッサン(2) 平面構成(2) 立体構成(2)	グラフィックデザイン印刷演習(4) グラフィックデザイン演習Ⅱ(4) グラフィックデザイン演習Ⅲ(4) グラフィックデザイン写真演習(4)
選択必修科目	ビジュアルデザイン史(2) グラフィックデザイン基礎演習(2)	パッケージデザイン演習(4) グラフィックデザイン表現実習 A(2) グラフィックデザイン表現実習 B(2) グラフィックデザイン表現実習 C(2) タイポグラフィ実習Ⅱ(2) プロモーション・企画実習(2)
選択科目	工芸史(2) 視覚心理学(2) 西洋美術史(2) 美術概論(2) イラストレーションデザイン概論(2) QUEST 演習(2) コンピュータ基礎演習(2) デッサン基礎演習(2) 色彩計画演習 A(2) カリグラフィ(2)	サウンド芸術概論(2) 日本美術史(2) サウンドデザイン演習(2) 映像演習(2) 学外演習(2) 工芸デザイン基礎演習(2)

イラストレーションデザイン専攻

必修科目	イラストレーションデザイン概論(2) 色彩学(2) イラストレーションデザイン演習Ⅰ(4) イラストレーションデザイン基礎演習(4) ビジュアルデザイン演習(2) 色彩計画演習 A(2) デッサン(2) 平面構成(2) 立体構成(2)	イラストレーションデザイン演習Ⅱ(4) イラストレーションデザイン演習Ⅲ(4) CG 実習 A(2) CG 実習 B(2)
選択必修科目	ビジュアルデザイン史(2) 視覚心理学(2) キャラクターデザイン実習(2)	Web デザイン演習(4) イラストレーションデザイン写真演習(4) 映像演習(2) 絵画演習(2) エディトリアル演習(2) ドローイング基礎実習(2) パッケージデザイン実習(2) 水墨イラストレーション実習(2)
選択科目	工芸史(2) 生産造形デザイン概論(2) 西洋美術史(2) 美術概論(2) グラフィックデザイン概論(2) QUEST 演習(2) コンピュータ基礎演習(2) デッサン基礎演習(2) 図学製図基礎演習(2) カリグラフィ(2) 3D 実習(2)	サウンド芸術概論(2) 日本美術史(2) キャリア開発 A(2) サウンドデザイン演習(2) デザインの現場(2) フィギュア演習(2) 学外演習(2) 工芸デザイン基礎演習(2) 塑造演習(2) マテリアルデザイン演習(2)



眼と手、そして心を研ぎ澄まし、社会へと巣立つ。

※( ) の数字は単位数　※授業科目の色分けは［講義］［演習］［実習］

3年次	4年次
授業科目(単位)	授業科目(単位)
グラフィックデザイン演習Ⅳ(4)　グラフィックデザイン特別演習(4) デザイン研究(4)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
Web デザイン演習(4)　アドバタイジングデザイン演習(4) エディトリアルデザイン演習(4)　ダイアグラムデザイン演習(4) 特別実習(2)	
意匠・商標法(2) キャリア開発 A(2)　キャリア開発 B(2)　プロダクトデザイン基礎演習(2) 絵画演習(2)　塑造演習(2)	
イラストレーションデザイン演習Ⅳ(4)　イラストレーションデザイン特別演習(4) デザインプレ研究(2)　デザイン研究(4)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
コミックイラストレーション実習(2)　ファッションイラスト実習(2)　マンガ実習(2)	
メディア芸術概論(2)　意匠・商標法(2) キャリア開発 B(2)　プロダクトデザイン基礎演習(2) 版画基礎実習(2)	イラストレーション実践演習(4)

大学院

※カリキュラムについては一部変更される場合があります。

イラストレーションデザイン専攻 ｜ 4年間のスケジュール

	1年次	2年次	3年次	4年次
学びのキーワード	基礎・発想・技法による表現	メディアによる表現技術の拡大	社会に発信するコンテンツ企画の具現化	社会に発信するコンテンツ企画の具現化
	イラストレーションデザイン基礎演習 イラストレーションデザイン演習Ⅰ キャラクターデザイン実習 色彩計画演習A　etc.	イラストレーションデザイン演習Ⅱ イラストレーションデザイン演習Ⅲ CG実習A・B　etc.	イラストレーションデザイン演習Ⅳ イラストレーションデザイン特別演習 デザインプレ研究 デザイン研究　etc.	卒業研究 Ⅰ・Ⅱ (卒業制作)
専門ツール・専門基礎	アナログ表現／イラストレーション／色彩／画材／ドローイング／キャラクター／etc.			
		デジタル表現／エディトリアルデザイン／シルクスクリーン／Illustrator／Photoshop／パッケージデザイン／フィギュア／etc.		
	実習(必修)：デッサン、平面構成、立体構成 講義(必修)：イラストレーションデザイン概論、色彩学 講義(選択必修)：視覚心理学、ビジュアルデザイン史 講義：グラフィックデザイン概論、生産造形デザイン概論、美術概論、西洋美術史、工芸史 演習：コンピュータ基礎演習、デッサン基礎演習、図学製図基礎演習		イラストレーション企画／Indesign／マンガ／コミックイラストレーション／絵本イラストレーション／ファッションイラストレーション／広告イラストレーション／etc.	
		演習(選択必修)：Webデザイン演習、映像演習、絵画演習、イラストレーションデザイン写真実習、エディトリアル演習 実習(選択必修)：ドローイング基礎実習、パッケージデザイン実習、水墨イラストレーション実習 講義：サウンド芸術概論、日本美術史 演習：サウンドデザイン演習、デザインの現場、フィギュア演習、工芸デザイン基礎演習、塑像演習、マテリアルデザイン演習	実習(選択必修)：コミックイラストレーション実習、ファッションイラスト実習、マンガ実習 講義：メディア芸術概論、意匠・商標法 演習：プロダクトデザイン基礎演習 実習：版画基礎実習	イラストレーションブランディング／ビジュアルアート／ゲームコンテンツ(コンセプトアート)／絵本コンテンツ／インスタレーション(展示)／etc. 演習：プロダクトデザイン基礎演習
	ポートフォリオ作成(準備)		ポートフォリオ作成	
	具体的な制作活動・プレゼンスキル			
	プロジェクト型教育(産学官連携：QUEST演習)			
		キャリア開発		
		学外演習(海外研修、国際交流校との交流及び異文化交流)		

(注) カリキュラム内容については変更される場合があります。

Graphic Design

グラフィックデザイン専攻

時代が、社会が求める課題に、
ビジュアルアイデアで答えを出す。



17号館 デジタルラボ

［学びのキーワード］
広告、印刷、タイポグラフィ、エディトリアルデザイン、インフォグラフィックス、
CI・VI計画　など

［コア科目］
グラフィックデザイン演習Ⅳ
CI VIシステムを中心にデザイン計画の手法について学び、様々な媒体における一貫したデザイン設計と高度な表現手法を修得することを目的としています。

エディトリアルデザイン演習
エディトリアルデザインについて理解するとともに、紙面（画面）を構成する諸要素の基本的な編集およびレイアウトが中心となります。

［取得資格］
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術・工芸）　学芸員　社会教育主事　など

［将来の進路］
グラフィックデザイナー　アートディレクター　エディトリアルデザイナー
パッケージデザイナー　Webデザイナー　美術・工芸系教員　など

Department of Visual Design

Graphic Design

自分のデザインを“パケ買い”してほしい！

黒田 佑眞［3年生］
Yuma Kuroda（柴村研究室）福岡市立福岡西陵高等学校卒業



お菓子のパッケージデザインに興味があり、高校生の頃から好きなデザインのチョコレートを“パケ買い”していました。将来はパッケージデザイナーになり、自分のデザインで誰かの心を動かせたら最高！と考えて九芸に入学。Macや専門的なソフトを自由に使える環境にもワクワクしました。自分のPCにもAdobe IllustratorやPhotoshopのソフトがインストールできるので、家でもデザインに打ち込めています。また、九芸は美術を初めて学ぶ学生にも基礎からみっちり教えてくれる大学です。1年次はデッサンや平面構成など自分の手を動かすアナログの学びも豊富で、「デザインとは何か？」を肌感覚で理解できます。多くの学科・専攻があるのも九芸らしさで、他学科・専攻の学生からの刺激もいっぱい。先日は金工専攻の友人にリングを作ってもらい、そのお礼として展示会のポスターを制作する約束をしています。九芸はデザインに没頭してセンスを磨ける場所。デザイナーとしての成長の入口があるのでぜひ志望してください。

確かな造形力と豊かな発想力、創造力を持ったビジュアルコミュニケーションデザイナーに。

印刷媒体にとどまらず、映像、Web、SNSなど、日々進化するコミュニケーションを担うクリエイターを養成します。伝統あるグラフィックデザインをベースに、その領域を超えて、ビジュアルコミュニケーションデザインの未来に貢献できる確かな造形力、豊かな発想力と創造力を身につけます。企業や地域のブランディング、あるいは国を越えたコミュニケーションのあり方まで、革新的なアイデアで世の中をあっと言わせることができるクリエイターを目指します。



「音象徴による音と図形の関係性について新たなツールの制作」





「食肉の再考を促すブックデザイン」





「日本に生息する爬虫類の絶滅危惧種について認知させるグラフィックデザイン」

Illustration and Design

イラストレーションデザイン専攻

ただ描くのではない。世界で力強く生きる命を吹き込む。



17号館 GD・ILD共同デザインアトリエ

[学びのキーワード]
イラストレーション、ビジュアルアート、キャラクターデザイン、絵本、印刷・版画、
ゲームクリエーション　など

[コア科目]

キャラクターデザイン実習

魅力的なキャラクターを生み出す能力を高めイメージを形成する手段を学び、人物の基本形態や表情と動きの作画、動物のキャラクター制作、カリカチュア、擬人化などキャラクターデザインの表現とバリエーション表現を修得します。

イラストレーションデザイン基礎演習

描くという造形トレーニングと描写におけるテクニックを学び、作品のコンセプトを明確に伝えられる表現力を修得し、描くことの喜びを知り、普遍的なビジュアルコミュニケーションの手段を修得します。

[取得資格]
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術・工芸）　学芸員　社会教育主事　など

[将来の進路]
イラストレーター　絵本作家　キャラクターデザイナー　ゲームクリエイター　アニメーター
美術・工芸系教員　など

Department of Visual Design

Illustration and Design

将来は海外へ。やりたいことは全部やる!

永田 莉子［4年生］
Riko Nagata（三枝研究室）祐誠高等学校卒業



進路選択では「私は何に重きを置いて学びたい?」を考え抜きました。そして至ったのが「大学生活では好きなこと、本当にやりたいことに真っ向から取り組んで、自分を豊かにしたい!」という答え。幼い頃から好きだった“絵を描くこと”で成長しようと九芸に進学を決めました。九芸は学内で展示会もできますし、製本や缶バッジなどのグッズ作りの設備も整っています。時間が許す限り没頭して何かを作っていたい!と思える環境なのです。イラストと全力投球で向き合う日々で変わったのは、自分の気持ちを表現できるようになったところ。高校時代は周囲に合わせがちな私でしたが、自分の内側に隠していた熱い思いを作品に変え、伝えられるようになりました。これからも『やりたいことはすべて全力でやる!』のマインドで、卒業後は海外で活動する予定。九芸の学外演習で仲良くなった留学生が住む韓国やオーストラリアなどの南半球エリアに飛び出したいと考えています。

創造的描写力と構成力・表現力によって、イラストレーションの未来を探究する

各種アナログ、デジタルメディアの特性・目的を熟知し、イラストレーションやビジュアルアート表現をメディアへ展開できるビジュアルコミュニケーションのプロを養成します。創造的描写力と構成力を兼ね備え、グラフィックデザイン的アプローチやスキルにより、多様なビジュアルコミュニケーションに対応できる人材や、デザインの工程を理解し、発想力と表現力、企画力を有し、社会に発信できる個性豊かなイラストレーター、キャラクターデザイナー、アートディレクター等のクリエイターを目指します。





排泄について幼少期から学べる知育本の制作









様々な技法を用いたイラストレーションの制作と展開









孤食の問題解決のための絵本とおままごとができるぬいぐるみ





季平万博

PRODUCT AND CRAFT DESIGN
生産造形デザイン専攻

プロダクトデザイナー
商品企画・プランナー
家具デザイナー
生活雑貨デザイナー
デザインモデラー
美術・工芸作家
ジュエリーデザイナー
テキスタイルデザイナー
セラミックデザイナー
工芸デザイナー
企業のデザイン・商品開発部門
美術・工芸系教員
学芸員 など












DEPARTMENT OF LIVING ENVIRONMENT
生活環境デザイン学科

DEPARTMENT OF LIVING ENVIRONMENT DESIGN

モノ- 空間 - 時間をデザインし、豊かな暮らしや環境をつくりだす。

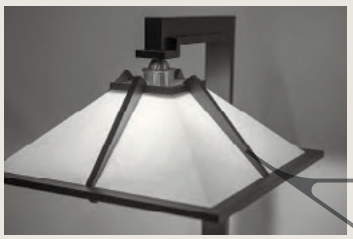
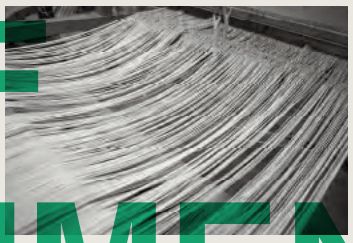
生活環境デザイン学科では、人間が生活を営む環境をより良くするため、伝統的・先端的な技術・技法や考え方を学び、
それらを活かす構成力や造形力を実践的な授業を通して修得します。
豊かな暮らしや環境をつくりだす生活環境デザイン分野の専門家を育成します。
人間の手により生み出されるモノ、機械により生み出されるモノ、モノを組み合わせ生み出される空間、空間を演出し生み出される現象とともに、
それらに人間が関わり生み出される時間をデザインする能力を養います。

DISPLAY, INTERIOR AND FASHION DESIGN

空間演出デザイン専攻








インテリアデザイナー
照明デザイナー
ディスプレイデザイナー
ファッションデザイナー
ガーデンデザイナー
建築デザイナー
舞台美術家
環境デザイナー　など

F
NMENT DESIGN

生産造形デザイン専攻
PRODUCT AND CRAFT DESIGN

new

空間演出デザイン専攻
DISPLAY, INTERIOR AND FASHION DESIGN

学科を代表する科目

生産造形デザイン演習IA・IB

雑貨や玩具、家具や家電、自動車やロボットなど多様なテーマを設定し、商品企画から商品デザイン、モデリング、提案の過程を実際に体験し、プロダクトデザイナーとしての方法論や仕事の進め方などを学びます。

空間演出デザイン演習IA・IB

空間演出デザインを行ううえで基軸となる「身体」から考察し、身体寸法、家具、空間エレメントなどへと検討対象を展開しながら演習課題を行い、空間演出デザインにおける発想や表現の基礎を学びます。

CURRICULUM ／ カリキュラム

専門科目

生産造形デザイン専攻

区分	1年次 授業科目(単位)	2年次 授業科目(単位)
必修科目	生産造形デザイン概論(2) 生活環境デザイン演習(2)　生産造形デザイン演習IA(2) 生産造形デザイン演習IB(4) デッサン(2)　立体構成(2)　平面構成(2)	生産造形デザイン演習IIA(4)　生産造形デザイン演習IIB(4) 生産造形デザイン演習IIC(4)　生産造形デザイン演習IID(4)
選択必修科目	工芸史(2)　デザイン史(2) 工芸デザイン基礎演習(2)　図学製図 A(2)　図学製図 B(2) 材料加工実習 A(1)　材料加工実習 B(1)　材料加工実習 C(1) 材料加工実習 D(1)　材料加工実習 E(1)　テキスタイル実習 A(2)	プロダクトデザイン実践論(2) CG 演習 A(2)　CG 演習 B(2)　マテリアルデザイン演習(2) 生産デザイン表示図法(2)　テキスタイル実習 B(2)　漆芸実習 A(2) 漆芸実習 B(2)　生産造形デザイン特別実習 A(2)
選択科目	色彩学(2)　美術概論(2)　西洋美術史(2) QUEST 演習(2)　コンピュータ基礎演習(2)　デッサン基礎演習(2) 塑造演習(2)	ファッションデザイン論(2)　日本美術史(2)　インテリア建築デザイン論(2) サウンド芸術概論(2)　人間工学概論(2) キャリア開発 A(2)　サウンドデザイン演習(2)　学外演習(2)　写真演習(2) 絵画演習(2)　色彩計画演習 B(2) クラフトデザイン実習(2)　溶接実習(2)

空間演出デザイン専攻

区分	1年次 授業科目(単位)	2年次 授業科目(単位)
必修科目	空間演出デザイン概論(2) 生活環境デザイン演習(2)　空間演出デザイン演習IA(2) 空間演出デザイン演習IB(4) デッサン(2)　平面構成(2)　立体構成(2)	空間演出デザイン演習IIA(4)　空間演出デザイン演習IIB(4) 空間演出デザイン演習IIC(4)　空間演出デザイン演習IID(4)
選択必修科目	デザイン史(2) 材料加工実習 A(1)　材料加工実習 B(1)　材料加工実習 C(1) 材料加工実習 D(1)　材料加工実習 E(1)　製図実習 A(2) テキスタイル実習 A(2)	インテリア建築デザイン論(2)　ファッションデザイン論(2)　舞台空間演出論(2) 色彩計画演習 B(2)　マテリアルデザイン演習(2) ファッションイラスト実習(2)　空間演出表現実習I(2)　製図実習 B(2) テキスタイル実習 B(2)
選択科目	コンピュータ概論(2)　色彩学(2)　西洋美術史(2)　美術概論(2) 生産造形デザイン概論(2) QUEST 演習(2)　コンピュータ基礎演習(2)　デッサン基礎演習(2) 塑造演習(2)	サウンド芸術概論(2)　工芸史(2)　日本美術史(2) CG 演習 A(2)　CG 演習 B(2)　キャリア開発 A(2)　サウンドデザイン演習(2) 絵画演習(2)　学外演習(2)　工芸デザイン基礎演習(2)　写真演習(2) 溶接実習(2)

生産造形デザイン専攻 ｜ 4年間のスケジュール

	1年次	2年次	3年次	4年次
	デザイン企画の基礎とモノづくりの手法を学ぶ	さまざまなジャンルのモノのデザインを経験する	それぞれの目標を各自が定めて深く学ぶ	総合的なモノづくりの企画・提案を行う
学びのキーワード	[芸術分野の基礎科目] ・デッサン　・平面構成　・立体構成 ・コンピュータ基礎演習 生産造形の基礎 デザイン・工芸にアプローチする学び ・生産造形デザイン概論(工芸・プロダクト) ・材料加工実習 ・プロダクトデザイン実践論 etc.	・スタイリング造形(モビリティ) ・生活関連プロダクト(家具・家電・商品デザイン) ・UX・UIデザイン ・生産・造形デザイン分野(生活日用品、アクセサリ、コスメティックプロダクト) ・金属工芸(ジュエリーメイキング・デザイン、クラフトデザイン、オブジェ) ・陶芸(器、アクセサリ、セラミックス(工芸小物)、オブジェ)		卒業制作 (卒業研究) ・PD1 ・PD2 ・金工 ・陶芸
専門ツール	Adobe Photoshop(フォトレタッチ・画像処理)　Adobe Illusrator(グラフィック)	レーザー加工・3Dプリンタ(デジタルデータによる制作) Shade3D(3Dモデリングの基礎)　Rhinoceros(3D)　各種3D設計CAD		
+αの自主的取組	手作業によるアナログ表現 コンピュータによるデジタル表現 学外・他学部との共同プロジェクト(さまざまな学外の異業種とのデザイン開発・商品開発)(任意参加) 技術・技能の修得(用の美) UX・UIデザインの学び		各ジャンルの専門的知識とデザイン表現の研究	ジャンルの枠を超えたデザインディレクション 統合的なデザイン企画・提案・制作
	ポートフォリオ作成(準備)		ポートフォリオ作成	
		キャリア開発演習		
		学外演習(海外、国際交流校との交流)		

感覚のすべてを使って、新しい世界を拓いていく。

※( ) の数字は単位数　※授業科目の色分けは［講義］［演習］［実習］

3年次	4年次
授業科目(単位)	授業科目(単位)
生産造形デザイン演習ⅢA(4)　生産造形デザイン演習ⅢB(4) 生産造形デザイン演習ⅢC(4)　生産造形デザイン演習ⅢD(4)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
コンセプト・クリエイティング演習(2) 生産造形デザイン特別実習 B(2)	
意匠・商標法(2) キャリア開発 B(2)	
空間演出デザイン演習ⅢA(4)　空間演出デザイン演習ⅢB(4) 空間演出デザイン演習ⅢC(4)　空間演出デザイン演習ⅢD(4)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
照明計画演習(4)　コンセプト・クリエイティング演習(2) 空間演出表現実習Ⅱ(2)	
キャリア開発 B(2)　形態構造演習(4)	建築生産論(2)　建築法規(2) 建築設計演習(4)

大学院

※カリキュラムについては一部変更される場合があります。

空間演出デザイン専攻 ｜ 4年間のスケジュール

1年次	2年次	3年次	4年次
芸術基礎・専門基礎 全分野・系列につながる基礎を学ぶ	専門基礎(全分野・系列) 空間演出とファッションではそれぞれの分野内で履修	専門応用(各系列) 各系列の専門性を高める	専門応用展開

学びのキーワード

［芸術分野の基礎科目］
・デッサン
・平面構成
・立体構成
・コンピュータ基礎演習

［専攻専門科目］
・空間演出デザイン概論
・空間演出デザイン演習IA
・空間演出デザイン演習IB
etc.

［専攻専門科目］
・空間演出デザイン演習Ⅱ
・空間演出表現実習Ⅰ　etc.
→ ・空間演出デザイン演習Ⅲ
・空間演出表現実習Ⅱ
・照明計画演習　etc.

空間演出分野　・2年次 空間演出課題 4課題　・3年次 空間演出課題 2課題(4課題の中から2課題選択)
■家具・インテリア系
家具デザイン、店舗デザイン、内装デザイン、リノベーション、インテリアコーディネート
■舞台美術・ディスプレイ系
舞台美術、セットデザイン、ディスプレイデザイン、イベント・ショー演出
■建築・環境系
住宅・施設建築デザイン、公園等、景観、都市デザイン、照明デザイン
ファッション分野　・2年次 ファッション課題 2課題、空間演出課題 2課題　・3年次 ファッション課題 2課題
［アパレル、ステージ衣装、ファッションアイテム、ファッションスタイリング、ショー演出］

卒業制作
(卒業研究)

・建築法規
・建築生産論
(二級建築士受験資格対応)

〔リサーチブック制作〕(リサーチ→試作→展開→次のリサーチのサイクル)

〔工房ワーク基礎〕材料加工実習A～E、テキスタイル実習A・B

専門ツール

Adobe Photoshop、Adobe Illusrator、その他の描画・プレゼン用アプリ

服飾CAD、建築CAD、3DCAD

ポートフォリオ作成(準備) → ポートフォリオ作成

プロジェクト型教育(産学官連携：QUEST演習)

キャリア開発演習

学外演習(海外、国際交流校との交流)

(注) カリキュラム内容については変更される場合があります。

Product and Craft Design

生産造形デザイン専攻

豊かな歴史も、優れた未来も、
今つくられるモノに宿っている。

NEW



17号館 小アトリエ（クレイ作業室）

［学びのキーワード］
生活雑貨、玩具、福祉機器、自動車、バイク、家具、アクセサリー、ジュエリーデザイン、
クラフトデザイン、金工、陶磁器、テキスタイル、商品企画開発　など

［コア科目］

生産造形デザイン概論
安全で快適な生活環境を形づくるために、人と物の理想の関係を計画し、創造するための講義です。前半はプロダクトデザインの基礎理論を、後半は自動車メーカーなど企業現場におけるデザインの実務を学びます。

生産造形デザイン演習IA・IB
雑貨や玩具、家具や家電、自動車やロボットなど多様なテーマを設定し、商品企画から商品デザイン、モデリング、提案の過程を実際に体験し、プロダクトデザイナーとしての方法論や仕事の進め方などを学びます。

工芸史
工芸分野の中で金属工芸・陶芸・染織を中心とし、「用の美」として日本で発展してきた意匠と表現を学びます。日本と海外、アートやデザインとの差異を工芸作品の中に探し、表現の多様性に触れ、感性を高めていきます。

漆芸実習A・B
人々の日常生活において古くから馴染みのある漆器の、下地塗りから黒塗り艶仕上げの基本工程と、漆の接着力から発展した蒔絵（まきえ）、螺鈿（らでん）などの技法や、色漆を使った変わり塗りなど、多彩な加飾表現を学びます。技法や工程を修得する中で、素材を知り、その奥深さや魅力を経験します。

［取得資格］
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術・工芸）　学芸員　社会教育主事　など

［将来の進路］
プロダクトデザイナー　商品企画・プランナー　家具デザイナー　生活雑貨デザイナー　デザインモデラー
美術・工芸作家　ジュエリーデザイナー　テキスタイルデザイナー　セラミックデザイナー　工芸デザイナー
企業のデザイン・商品開発部門　美術・工芸系教員　学芸員　など

Department of Living Environment Design

Product and Craft Design

自分のやりたいことを突き詰められる場

津田 勇羽［3年生］
Yu Tsuda（新研究室）岡山県立勝山高等学校卒業



受験のために通っていた画塾の先生から、「九芸の工芸に素晴らしい先生がいる」と噂を聞いていました。その評判通りに生産造形デザイン専攻准教授の新先生との出会いは、自身に大きな衝撃を与えてくれました。金工という夢中になれることと出会えましたし、芸術やモノづくりに対する考えや姿勢も大きな影響を受けました。技術はもちろんですが、制作へのマインドやコンセプトが必要ということにも気づかせてもらいました。金工を探究したい思いに駆られて、平日は、ほぼ毎日工房へ通って制作に打ち込んでいます。一方で教職課程も履修していますが、最初はあまり関心の無かった授業も、学んでいくうちに面白さに気付くことも多く、他の学部生と関わることで世界観も広がりました。昨年の卒業制作展を見に来られたイベント会社の方から、自身が制作するジュエリーをイベントで販売する機会を頂き、思い切って挑戦する予定です。知人のために制作・販売をしたことはあるのですが、対外的に発表するのは初めてなので、そこで得られた評価を今後の作品制作に活かしていきたいです。



「次世代のSUVの造形」



「tomoshibi」



「一人暮らしに向けたユニット家具」

モノと人と社会の関わりを考え、手や機械による造形知識・技術力で次世代のモノづくりを探究する。

生産造形デザイン専攻では、生活の中で使用し楽しむことのできる、あらゆる「もの」の作り方、使われ方、社会との関わり方などを研究し、これからの社会における「もの」について考え、それらをデザインし産み出すことを実践していきます。充実した工房設備を活用して、手加工から先端技術を用いた造形までを学びます。様々な素材特性や技術・技法を修得し、自らの手で作品制作できるプロフェッショナルを目指したり、先端技術と関わりながら様々な「もの」の生産に関わるデザイナーやプロデューサーを目指すなど、多様な方面で活躍できる、理論と実践のバランスの取れた人材を育成します。





「阿吽」（ボードゲーム）



「Indeal Life」



「景物」第33回2024年 国際コンペティション日本ジュエリー展【奨励賞】



「黒曜石紋鉢」・下萌



「天水」・福寿草

Display, Interior and Fashion Design

空間演出デザイン専攻

触れるものから、見渡すものまで、
すべて空間演出のフィールドだ。



17号館 照明実習室

［学びのキーワード］
ディスプレイ、舞台美術、インテリアデザイン、照明、建築、環境、ファッションデザイン　など

［コア科目］

空間演出デザイン演習Ⅲ

家具・インテリア、舞台美術・ディスプレイ、建築・環境、ファッションの４つの分野から、これまでの学修を踏まえて特定の一つまたは二つの分野に研究の対象を絞り、現代のリアルな問題との関連の中で表現と研究を深めていきます。

照明計画演習

光を人間の生活に役立たせる技術である照明についての演習授業です。照明デザインの基礎的な理論や演出方法、非日常感を演出する手法などを学び、対象物や空間、シチュエーションと照明の関係を、課題を通じて考察します。

［取得資格］
中学校教諭１種（美術）　高等学校教諭１種（美術・工芸）　学芸員　社会教育主事　商業施設士
二級建築士受験資格　など

［将来の進路］
インテリアデザイナー　照明デザイナー　ディスプレイデザイナー　ファッションデザイナー
ガーデンデザイナー　建築デザイナー　舞台美術家　環境デザイナー　など

Department of Living Environment Design

Display, Interior and Fashion Design

企画・運営まで考えるのが空間演出デザイン

伊禮 遥［4年生］
Haruka Irei（安齋研究室）沖縄県立那覇国際高等学校卒業



沖縄で開かれた美術系大学の合同説明会が九芸との出会いです。小学生の頃から設計に興味があったのですが、芸術学部でも設計ができる空間演出デザインがあることを知りました。入学当時はコロナ禍でオンライン中心でしたが、先生方がプロジェクトへの参加を勧めてくれて、他の学生と話をする機会も増え、同期はもちろん先輩後輩のつながりも広がりました。印象に残っているプロジェクトは「東区芸術文化祭メインビジュアルプロジェクト」です。副リーダーとして関わり苦労も多かったのですが、その後の学生シンポジウムで最優秀賞をいただくことができました。店舗デザインをしたいと思い選んだ専攻でしたが、空間デザインは商品販売、企画、運営まで考えることだとしっかり学ばせていただきました。卒業したらディスプレイ業界で働きたいと考えています。福岡や関東・関西でスキルアップして、いつかは沖縄に帰って故郷の街や人のために働きたいと思っています。

身体を基軸に、人間を取り巻く空間・時間を捉え、あらゆる「間」をデザインする

空間演出デザイン専攻では、“身体”を基軸に“空間”を捉え、人間を取り巻く“身体空間”“室内空間”“屋外空間”に加え“時間”をもデザインの対象とし、精神的に豊かな生活環境の実現に貢献できる空間演出デザインの専門家を育成します。身体を保護し補助する目的を満たすだけでなく、我々がより心地よくより楽しく過ごせるよう、モノを組み合わせ生み出される“空間”、空間を演出し生み出される“現象”をデザインする能力を養います。





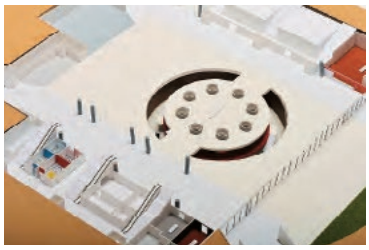
「飼い猫のための家具　人間と暮らす猫への新しい家具の提案」〔段ボール W434mmxD840mmxH670mm（一脚のサイズ）〕



「厭纏」〔布など 170cm〕



「Gentle blur」
〔ツイル、天竺、オーガンジー、アムンゼントリコット、トルソー 5体〕





「鳥栖駅の再開発」
〔木材、スチレンボード、スタイロフォーム、針金 1300×1300×100〕

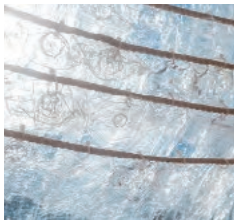




「大濠公園に現れる仮設屋外ギャラリー」
〔厚紙、スポンジ、針金等 600×600mm、600×600mm〕







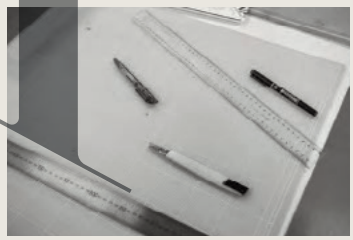
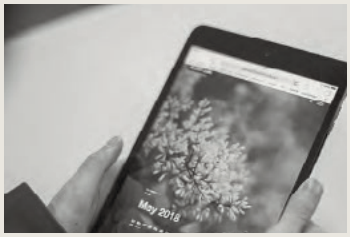
「「何者かの巣」捨てられるものを建築に」
〔紙管、ペットボトル、アルミ缶、梱包材など W3000×D3000×H4000〕

INFORMATION DESIGN
情報デザイン専攻

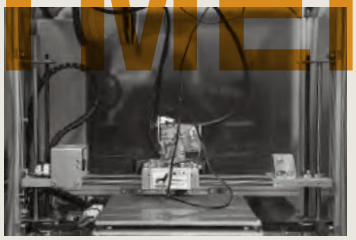
Webデザイナー
コンテンツクリエイター
クリエイティブディレクター
企業・各種団体の企画・総合職　など



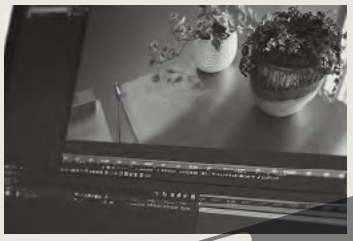


DEPARTMENT OF







ソーシャルデザイン学科
DEPARTMENT OF SOCIAL DESIGN

社会に対し自ら「問い」を立て、生活のそばに横たわる課題の解決に向けた糸口・道筋をデザインする。

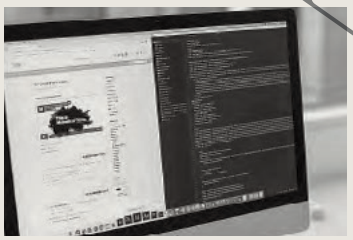
ソーシャルデザイン学科では、地域コミュニティや企業、行政と連携し、共にプロジェクトを推進していくことで、
ディレクションスキルに長けた広義のデザイナー／編集者を育成します。
その目的は人間の集団としての営みである「社会」に対し、自ら「問い」を立て、解決に向けた糸口・道筋を探究すること。
社会の違和感に気づき、そこから課題を抽出することを起点としている点でいえば
「始まりをデザインする学科」といえるかもしれません。
対象は環境、生活、地域再生、文化継承など。つまり私たちを取り巻く世界すべてです。

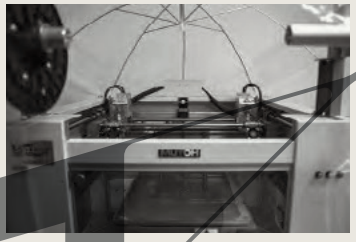
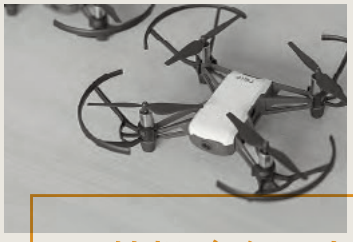



PROJECT DESIGN
企画デザイン専攻

デザインプランナー
地域産業の商品開発者
企業や文化行政のプランナー
編集者
美術館のキュレーター
企業・各種団体の企画・総合職　など



F SOCIAL DESIGN

情報デザイン専攻
INFORMATION DESIGN

企画デザイン専攻
PROJECT DESIGN
new

学科を代表する科目

情報デザイン演習

視覚と聴覚、画像と音響に関する知識・技術と芸術的感性をベースに、
Web、グラフィック、映像、サウンドなど様々なメディアを活用した「面白い！」デザイン提案に取り組みます。
当専攻の基幹科目で1・2年次を通して学びます。

企画デザイン演習

生活・社会におけるさまざまな課題を機能、形状、道具、環境等の側面から問題の抽出を行い、
課題を具体的に解決する方法の企画・提案を行う授業です。その具体的課題のプロセスを通して、
デザインが果たす役割や解決のために必要となる知識や解決方法、企画立案手法について実践的に学びます。

CURRICULUM ／ カリキュラム

専門科目

情報デザイン専攻

区分	1年次 授業科目(単位)	2年次 授業科目(単位)
必修科目	ソーシャルデザイン概論(2) デザイン史(2) ソーシャルデザイン演習(2) ソーシャルデザイン応用演習(2) 情報デザイン演習I(4) 視覚デザイン演習(4)	情報デザイン論(2) Web デザイン演習(4) デザインの現場(2) 情報デザイン演習ⅡA(4) 情報デザイン演習ⅡB(4) 情報デザイン演習ⅢA(4) 情報デザイン演習ⅢB(4)
選択必修科目	コンピュータ概論(2) マルチメディア概論(2) 西洋美術史(2) 日本美術史(2) 日本美術史(2) 美術概論(2) コンピュータ基礎演習(2)	企画デザイン論(2) 言葉と編集(2) 地域文化論(2) 写真芸術論(2) 映像芸術表現論(2) ブランドデザイン演習(4) 地域ブランド企画演習(4) デジタルプラットフォーム(2) Web デザイン応用演習(2)
選択科目	色彩学(2) イラストレーションデザイン概論(2) 空間演習デザイン概論(2) QUEST 演習(2) デッサン(2) 平面構成(2) 立体構成(2)	視覚心理学(2) サウンド芸術概論(2) キャリア開発 A(2) 学外演習(2) 絵画演習(2) 塑造演習(2) 工芸デザイン基礎演習(2) 写真演習(2) 映像演習(2) サウンドデザイン演習(2)

企画デザイン専攻

区分		
必修科目	ソーシャルデザイン概論(2) デザイン史(2) ソーシャルデザイン演習(2) ソーシャルデザイン応用演習(2) 企画デザイン演習I(4)	企画デザイン論(2) ブランドデザイン演習(4) 地域ブランド企画演習(4) デザインの現場(2) 企画デザイン演習ⅡA(4) 企画デザイン演習ⅡB(4) 企画デザイン演習ⅢA(4) 企画デザイン演習ⅢB(4)
選択必修科目	コンピュータ概論(2) マルチメディア概論(2) 西洋美術史(2) 日本美術史(2) 美術概論(2) コンピュータ基礎演習(2) 視覚デザイン演習(2)	情報デザイン論(2) 言葉と編集(2) 地域文化論(2) 工芸史(2) 生産造形デザイン概論(2) Webデザイン演習(4) デジタルプラットフォーム(2)
選択科目	色彩学(2) イラストレーションデザイン概論(2) 空間演出デザイン概論(2) QUEST 演習(2) デッサン(2) 平面構成(2) 立体構成(2)	視覚心理学(2) サウンド芸術概論(2) キャリア開発 A(2) 学外演習(2) 絵画演習(2) 塑造演習(2) サウンドデザイン演習(2) 図学製図基礎演習(2) 映像演習(2) 写真演習(2) 工芸デザイン基礎演習(2)

情報デザイン専攻 | 4年間のスケジュール

1年次	2年次	3年次	4年次
自分ゴト(半径3m) 情報デザイン演習I	学内プロジェクト(半径100m) 情報デザイン演習Ⅱ,Ⅲ	地域プロジェクト(半径10Km) 情報デザイン研究	総合プロジェクト 卒業研究・制作

学びのキーワード

- グラフィックデザイン・インフォグラフィックス(ピクトグラム、サイン、グラフ、マップ)・エディトリアルデザイン(編集)
- 写真・映像・サウンド・モーショングラフィックス・3DCG・プロジェクションマッピング
- Webデザイン・Webアプリケーション・UI, UXデザイン
- 社会・人類・未来
- デザイン哲学・デザイン思考
- イロ・カタチ・静止画・動画・音声・音楽
- 視覚心理・聴覚心理
- メディア情報
- 画像・音響
- マルチメディア
- マンガ, エンタメ
- サウンド
- 環境デザイン・サスティナブルデザイン
- データサイエンス
- 情報伝達
- 情報システム

専門ツール・言語・サービス

- Photoshop(フォトレタッチ・画像処理)
- Illustrator(グラフィック)
- Indesign(エディトリアル)
- After Effects(動画編集・特殊効果)
- Blender(3DCG)
- Mad Mapper(プロジェクションマッピング)
- HTML, CSS, JavaScript
- PHP
- Python
- 生成系AI, SNS, ビデオ会議システム, クラウド共有, CMS(Blog , Wiki)
- GitHub
- Web Server
- Network, Database

- ポートフォリオ作成(準備) → ポートフォリオ作成
- 具体的な制作活動・プレゼンスキル
- プロジェクト型教育(産学官連携:QUEST演習)
- キャリア開発演習
- 学外演習(海外、国際交流校との交流)

学ぶことすべてが、社会の未来に花咲くタネだ。

※( ) の数字は単位数　※授業科目の色分けは［講義］［演習］［実習］

3年次	4年次
授業科目(単位)	授業科目(単位)
情報デザイン研究Ⅰ(4)　情報デザイン研究Ⅱ(4)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
データサイエンス(2)　3DCG 演習(2)	
意匠・商標法(2)　メディアアート表現論(2) キャリア開発 B(2) パッケージデザイン実習(2)	
企画デザイン研究Ⅰ(4)　企画デザイン研究Ⅱ(4)	卒業研究Ⅰ(4)　卒業研究Ⅱ(4)
データサイエンス(2)　3DCG 演習(2) パッケージデザイン実習(2)	
意匠・商標法(2) キャリア開発 B(2)　プロダクトデザイン基礎演習(2)	

大学院

※カリキュラムについては一部変更される場合があります。

企画デザイン専攻 ｜ 4年間のスケジュール

1年次	2年次	3年次	4年次
「武器」としての デザイン・編集について学ぶ	自分を取り巻く 地域と社会を見つめ直す	自分にとっての社会課題を あぶり出す	あぶり出した課題を 社会と共有する

学びのキーワード

- コミュニケーションデザイン・編集
- コミュニティデザイン・まちづくり・ブランド開発・商品開発・イベント企画・プロモーション
- チームビルディング・企画戦略立案・クリエイティブディレクション・プロデュース
- 地域と社会　ケーススタディ　地域プロジェクト　問題提起・問題共有
- アート＆サイエンス・リベラルアーツ　スペキュラティブデザイン　ウェルビーイング
- 言葉・文脈・物語　歴史・民俗・社会・人類　アート・表現　ソーシャリー・エンゲイジド・アート(SEA)
- 都市デザイン　タクティカルアーバニズム

卒業制作（卒業研究）

専門ツール

Photoshop(フォトレタッチ・画像加工)　Illustrator(イラスト・グラフィック作成)　Indesign(エディトリアル・デスクトップパブリッシング)
Google Drive(ドキュメント、スプレッドシート、スライド、フォーム)　生成系AI　SNS　ビデオ会議システム　クラウド共有　CMS(Blog、Wiki)

養うスキル

- 【考える】課題発見・デザイン思考
- 【調べる】取材・フィールドリサーチ、マーケティング調査・現状分析
- 【たくらむ】企画・戦略立案・コンセプトメイキング・ディレクション
- 【組む】プロデュース・チームビルディング・コーディネート・キュレーション・予算管理・進行管理
- 【伝える】メディア制作・編集・コピーライティング・プレゼンテーション・企画書作成・PR(パブリックリレーション)
- 【つなげる】継承・ブランディング

- プロジェクト型教育(産学官連携：QUEST演習)
- キャリア開発
- 学外演習(海外、国際交流校との交流)

(注) カリキュラム内容については変更される場合があります。

情報デザイン専攻
Information Design

加速し、膨らみ続ける情報。
活躍の場は、無限に広がる。


17号館 デジタルラボ

［学びのキーワード］
WEB デザイン、UI/UX デザイン、インタラクションデザイン、視覚伝達デザイン、映像デザイン、画像と音響、モーショングラフィックス、プロジェクションマッピング　など

［コア科目］
Webデザイン演習
HTML・CSS・JavaScript・PHPといったWeb標準技術の基礎からCMSのカスタマイズまで、実践的なWebサイトの構築を体験します。

視覚デザイン演習
図形・文字・写真・イラストレーションなどの造形要素を利用した平面構成を行うことによって、視覚的なコミュニケーションの基礎知識と技術を学びます。

［取得資格］
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術）　学芸員　社会教育主事　など

［将来の進路］
Webデザイナー　コンテンツクリエイター　クリエイティブディレクター
企業・各種団体の企画・総合職　など

Department of Social Design

Information Design

多彩なスキルを欲張りに学んでみよう

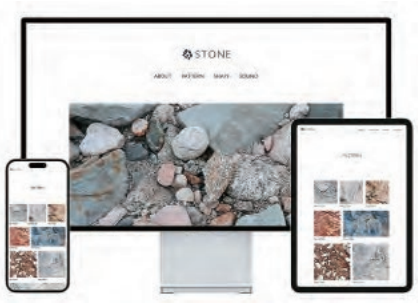
久保 絢菜［4年生］
Ayana Kubo（井上・岩田・永嶋合同研究室）福岡県立柏陵高等学校卒業



情報デザイン専攻はWebのデザインやコーディング、3DCGなどに加えて、グラフィックデザインの科目も履修できます。最新のデジタルスキルと高校生の時から興味のあった雑誌の誌面デザインスキルの両方が身につくことが魅力で志望しました。入学後は、多様な学びに触れながら「自分の好き」を発見するのがおすすめ。好きが見つかったら、その分野を掘り下げる時間割を自由に組み立てられます。また、九芸は作品発表の場も多彩です。私の場合、学祭の香椎祭でチュロス屋さんを出店し、そのお店の外装やメニューなどをデザインしたことがとても印象に残っています。これから取り組む卒業制作では、ヘルプマークについて新提案をしたいと計画中。私自身も持病があってヘルプマークをつけなくてはいけない。でも真っ赤で目立つマークなので、正直つけたくない時もあります。「私と同じ想いを持つ人でもつけたくなるマークとは？」が見つかるデザインをしていきたいです。

デジタル技術によって社会の問いに輪郭を与え、人との新たな関係性を探究する。

情報デザイン専攻では、「情報」を生成・発信、循環させるという観点から、ソーシャルデザインの実践に取り組んでいきます。そのため、視覚と聴覚に関する科学的な知識、情報をわかりやすく美しく見せる芸術的感性、Webデザインを中心とした情報通信技術とコンテンツの開発能力、そして人と社会を元気にするための哲学的思想を基盤とした「面白い！」の提案力を修得することを目指し、持続可能でかつ文化的に豊かな社会の実現に貢献するデザイナーを育成します。



「STONE」石の魅力を発信するWebサイト



「Mutedscapes」ガラスに映る時間と空間を記録するWEBサイト







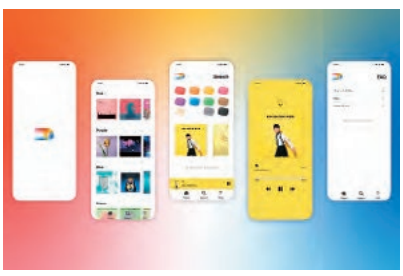
「PAPIL」生活の中に植物を取り入れ楽しめるフラワーショップの提案



「BUBBLEs」プロジェクションマッピング







「FiND MUSiC」ジャケ写の色から新たな音楽に出会うWebアプリ



「UP OVER！」プロジェクションマッピング

Project Design

企画デザイン専攻

行政、企業、社会のどこにでも、
企画と名のつく活躍の場がある。

NEW



17号館 ゼミ室

［学びのキーワード］
企画戦略立案、クリエイティブディレクション、プロデュース、編集、キュレーション、
プロモーション、コミュニティデザイン、コミュニケーションデザイン、まちづくり、ブランド開発、
商品開発、イベント企画　など

［コア科目］

企画デザイン演習

生活・社会におけるさまざまな課題を機能、形状、道具、環境等の側面から問題の抽出を行い、課題を具体的に解決する方法の企画・提案を行う授業です。その具体的課題のプロセスを通して、デザインが果たす役割や解決のために必要となる知識や解決方法、企画立案手法について実践的に学びます。

企画デザイン論

ブランド構築の基本的なあり方や各業界におけるグローバル企業のブランドについて、具体的なブランド思想、歴史、商品戦略、デザイン戦略、コミュニケーション戦略、デザインマネジメントなどの視点から、企業のブランド作りにおけるデザインの役割やデザイン要素について学びます。

［取得資格］
中学校教諭1種（美術）　高等学校教諭1種（美術・工芸）　学芸員　社会教育主事　など

［将来の進路］
デザインプランナー　地域産業の商品開発者　企業や文化行政のプランナー　編集者
美術館のキュレーター　企業・各種団体の企画・総合職　など

Department of Social Design

Project Design

人脈を広げながら、文脈でデザインを描きたい

野村 優亜［3年生］
Yuua Nomura（伊藤・桜井ゼミ）愛媛県立松山南高等学校卒業



高校時代に所属していた美術部でデザインの力を実感し、地元愛媛を盛り上げたいとデザインの道を志しました。なかでも自分が学びたいと思ったのが、ビジュアル以上に、デザイン的な思考や土台となるロジック。地域ブランディングを学べる企画デザイン専攻は、まさに「ドンピシャ」な学科専攻でした。九芸では、自分から動けば何でもできます。先生たちも「やりたい！」と相談したことに、とても親身になって相談にのってくれるし、いろんな人や場所や企業へと繋いでくれます。学内外を問わず人脈をつくる大切さは、先生たちに教えてもらいました。コミュニケーション力が付いたことで、自分の価値観も高められています。今、力を入れているのは、場づくりのイベントです。そこで大事にしているのは、企画の道のりや文脈です。しっかり思考し、それを言語化することの大事さを感じています。こうした経験を将来の仕事に繋げたいし、地元愛媛にもデザインで貢献していきたいです。

思考と技術を武器に、人と社会の関わりを見つめ、問い直し、探究する。

企画デザイン専攻では、問題の「そもそも」を見つめ直し、社会との共有を企てることを目指します。デザインをはじめとするクリエイティブは、社会の問題を解決する手段として機能する一方、問題を新たに発見することを目的としていません。本専攻では、デザインや編集を軸にした思考と技術をベースに、人の営みを問い直す「課題発見力」、課題を社会と共有する「コミュニケーションデザイン力」、解決までの道筋を探究する「企画力」といったスキルを実践的に修得。多様なクリエイターと協働することで力を発揮する、次世代のカタリスト（周囲に良い刺激を与える人）を養成します。







「さかすかさ」プロジェクト





ラーメン日めくりカレンダー



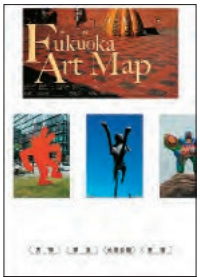


中小企業におけるブランディングの現状と改善方法について





「卒ぬい」交流がなくなったぬいぐるみの別れ方







福岡アートマップ

第3章

頼れる「出会い」を

九芸で学ぶ大きなメリットは
第一線で活躍する講師陣との出会い。

どんな人から学べるのか？
それは、あなたの成長にとって、とても大切なこと。
九芸の講師陣は、どの講師も第一線で活躍し、
独自の研究を現在進行形で追求するアーティストばかり。
そばにいるだけでワクワク、ドキドキできるし、
憧れられる人たちが、あなたと視線を合わせて
いっしょに「つくろう！」と声をかけてくれる。
教えてくれるというよりも、語り合いながら
新しい「ツクル」を追いかけていけるのが大きな魅力。
どんな講師たちが、あなたを待っているのか？
それぞれの声に耳をかたむけてみよう。

01 | 南　聡

Satoru Minami

芸術表現学科　美術専攻



［担当科目］芸術表現演習、日本画基礎、絵画Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

素材の特性と表現（岩絵の具、和紙、膠等）

Profile 1991年、多摩美術大学絵画科日本画専攻卒業 1996年、個展（資生堂ギャラリー）1997年、ポーラ美術振興財団助成により一年間在外研修（LA）2001年、個展（アートプラザ 大分市美術館主催）2003年、文化庁新進芸術家国内研修員 2006年、第38回日展特選 2010年、第5回東山魁夷記念日経日本画大賞展（上野の森美術館）2012年、ホルトホール大分緞帳原画制作 2014年、個展（みぞえ画廊）2016年、日展に集う作家たち（大分県立美術館）2017年、RISD 客員研究員、現在 日展会員

研究の取り組みについて

写生をすることで物の見方を深め、制作を通して日本画の基礎技法や表現を学ぶ。自然から学ぶことで形や色の記録、感動の記録をたくさん蓄え、自然の造形を学び制作します。絵を描くことの問題意識と強い意志を持ち、柔軟的且つ積極的な意識の場として作品と向き合います。



草影 2022年 紙本着色

九芸を目指す高校生の皆さんへ

日常の積み重ねを大切にし、自由で多様な表現力を身につけてほしい。

02 | ロバート　プラット

Robert Platt

芸術表現学科　美術専攻



［担当科目］絵画Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ、絵画概論、現代美術論、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

絵画に対して学際的な方法を使い、人間によって構築された自然環境と私達人間との変化する関係性を探究しています。

Profile ノッティンガム・トレント大学で美術の学士号取得後、Royal College of Artで絵画の修士課程修了。2009年、京都市立芸術大学大学院博士課程油画専攻修了。2011年、ミシガン大学美術学部の准教授に着任、同大学日本研究センター教員を兼任。インド、日本、ヨーロッパ、また北極探検での制作に参加。定期的に国内外で作品を展示しており、近年では日本、アイルランド、韓国、ニューヨークで個展を開催。トヨタ、上野の森美術館のパブリックコレクション、東京コレクションに収蔵。

研究の取り組みについて

アートの実践は、世界についての複雑さを伝え、外界と内面の想像力の間のつながりを築く方法です。私の教えでは、学生が伝統的な境界を越えて、自分の仕事に情報を与え、グローバル文化の新しい視点に貢献する学際的なつながりを作ることを奨励しています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

自分のやりたい事に正直に、実践、熟考、取り組んでいってください。壁にぶつかっても諦めない力と能力をどんどん身につけていける環境を築いていきましょう。多様な経験と物が溢れた現代で困難ではありますが直感を信じて自分の基礎を立てていきましょう。



Defiant Floral_Puffy,
キャンバスにアクリル絵具,
198 x 305cm, 2022

03 | 国本 泰英

Yasuhide Kunimoto

芸術表現学科　美術専攻



［担当科目］絵画基礎、絵画Ⅰ～Ⅳ、芸術表現演習、絵画表現実習Ⅴ、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

視覚的記憶に依る絵画制作と、その方法について

Profile 1984年大分県生まれ。2006年九州産業大学芸術学部美術学科絵画専攻卒業。主な個展に、伊勢丹新宿アートギャラリー（東京、2023年）、BASE GALLERY（東京、2014年）、主なグループ展に、九鬼祭（奈良、2023年）、MIND TRAIL 奥大和 心のなかの美術館（奈良、2021年）、他。



恐竜の置物
アクリル絵の具、キャンバス
60.6×50cm
2024年

研究の取り組みについて

見たものと、それに関する記憶と、それを表現する事について考えて題材にしています。それから、どうすれば描きたい絵を描くことが出来るのか、という事への問いと答えを手引きとして絵画作品を制作しています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

絵を描く事、作品制作に向き合う事は、自分を知る事、そしてその周りに広がる世界に興味を持ち、触れたり知ったりするきっかけを与えてくれます。絵を描く事を中心に据えて、楽しみながら、そのような機会としても美術を活用して欲しいと思っています。

04 | 渡抜　亮

Ryo Watanuki

芸術表現学科　美術専攻



［担当科目］デッサン、絵画Ⅰ、絵画Ⅲ、絵画基礎、卒業研究Ⅰ・Ⅱ など

研究テーマ

西洋古典技法と写実的表現

Profile 大分県生まれ。画家。多摩美術大学卒業、東京芸大保存修復油画専攻修了。2007年、文化庁研修員として1年間ドイツに滞在、ドレスデンでヤン・ファン・エイクの模写を行う。ホキ美術館などに作品収蔵。文化財保存修復学会 会員



投影
油彩 41×31.8cm

研究の取り組みについて

絵画専攻では、一人ひとりの興味や好奇心の数だけ多彩な表現が存在すると考えています。それを支えるのは、やはり知識と技術です。様々な方法で表現と制作のサポートをしたいと考え、日々研究を重ねています。私の専門は古典絵画・写実絵画なので、技法と材料を中心に指導することもあります。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

油彩画という世界は大変奥深く、ライフワークとして生涯続けていく価値のある世界です。まずは4年間、絵画制作に没頭できる環境が九芸にはあります。失敗と葛藤、そして成功の繰り返しによって、他の分野では得られない成長と喜びを味わってください。

05 | 前田 哲明

Noriaki Maeda

芸術表現学科　美術専攻



［担当科目］芸術表現演習、立体造形概論、塑造演習、溶接演習、インスタレーション実習、スチロールワーク演習Ⅰ・Ⅱ、総合立体造形実習Ⅰ・Ⅱ、学外演習、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

現代アートにおける彫刻の持つ可能性の追究

Profile 1986年 東京芸術大学美術学部彫刻科卒業、安宅賞受賞。1988年 東京芸術大学大学院修士課程修了。1991年 東京芸術大学大学院博士課程満期退学。1997年文化庁の芸術家在外研修制度による研修員としてロンドンに 1年間在住。1995年 新潟県立近代美術館彫刻設置。1997年文化庁の芸術家在外研修制度研修員としてロンドンに滞在。2001年 第19回現代日本彫刻展 大賞受賞。2001年 第26回長野彫刻賞受賞。2002年 チャーチプロジェクト／オール・セインツ教会（ロンドン）。2005年 栃木駅北口駅前広場モニュメント設置。2006年 第9回鹿島彫刻コンクール特別賞受賞。2007年 第13回本郷新賞受賞。2017年 ビッグ・ヒート／日本橋高島屋（東京）。2017年 平塚市美術館彫刻展示。2021年 横濱ゲートタワーモニュメント設置。2021年 池田記念美術館彫刻設置。2022年 横濱ゲートタワーとちの木通りストリートギャラリー ドローイング・彫刻作品展示予定



UNTITLED 2021
鉄　2021 年

研究の取り組みについて

色々な形で立体造形を体験しながら、単に技術的なことだけに終始せず自分との対話を促す手立てを見つけることを学ぶ。制作を通じて自分を磨くことにより社会に発信するだけのエネルギーを持つ作品づくりを目指す。立体造形を体験することで学生に自分自身を深化させる伸びしろを与えること。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

立体造形は難しいものとして捉えず失敗を恐れずに思いっきり取り組んでください。日々の積み重ねを大切に、誇張しないありのままの自分を大切に制作を続けていけば、作品はきっとあなたを裏切ることはしないはずです。4年間を通じて立体造形を専攻したことを決して後悔させることの無いよう制作を通じて自分を高めることのアシストが出来ればと思っております。

06 | 黒岩 俊哉

Toshiya Kuroiwa

芸術表現学科　メディア芸術専攻



［担当科目］メディア芸術論、サウンドアート実習、Cultural Studies of Cool Japan　など

研究テーマ

映像芸術の表現と理論

Profile 実験映像作家。九州芸術工科大学（現九州大学）画像設計学科在学中より映像芸術作品の制作を始める。現在は九州産業大学芸術学部芸術表現学科メディア芸術専攻および同大学院後期課程教授。近年では、映像/ 舞台/ パフォーマンス / 音楽が融合したメディア芸術作品を多く手がける。専門はメディア芸術（映像芸術）の表現と理論について。



実験映像作品
『Sakura no Shinzo - REVERSE II -』（2021）

研究の取り組みについて

メディア芸術は、映像・アニメーション・マンガ・エンターテイメントの多様な分野が融合した、広く深い領域です。それは今、特に予測不可能かつ、エキサイティングな可能性を秘めています。私の研究は、それらの魅力や現象を外から観察するものではなく、深部に投影された人の本質を探究していこうとするものです。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

時間も寝食も忘れ、何かに没頭した経験が、皆さんには一度はあるでしょう。そこには合理的な理由や理屈のようなものではなく、自身からあふれる心地よい生の実感があったにちがいありません。自分と向き合い、固定概念を疑いながら、この世界の深層を探究する姿勢は、アーティストや研究者にとって、最も大事な才能です。

07 | 檀 からん　Karan Dan　芸術表現学科　メディア芸術専攻



［担当科目］芸術表現演習、メディア芸術概論、マンガ設計製作実習、マンガ芸術論、メディア芸術応用演習、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

マンガにおける
デジタル作画表現の研究

Profile 1980年白泉社「花とゆめ」にて少女漫画家としてデビュー後、秋田書店「ひとみ」、あおば出版、文化社、竹書房、リブレ出版、宙出版などで精力的にマンガに取り組んできた。現在はハーパーコリンズ・ジャパンにてロマンスマンガを掲載中。また、2002年より専門学校、造形短期大学、女子美大などで非常勤講師を務め、若い学生にマンガの表現を伝えることを目標としている。



塔に囚われた花嫁
（原作ジェイン・ポーター）

研究の取り組みについて

マンガは既に世界に認められた日本の素晴らしい文化です。映画に近い表現方法で動画ではない代わりに自分自身のイメージをそのまま世界観として物語を伝えることができます。最も新しいツールとしてのデジタルを使って、より早くより確かな表現ができるようになって、世の中に送り出していきたいと意欲を燃やしています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

自分の夢を叶えてくれるのは自分だけです。その夢に向かって進むため、あるいは自分だけの世界を構築して読者に共感してもらえる作品を作り上げるためにも学びの場は大切だと思います。マンガは楽しく、そして確実に技術を身につけることが大切です。マンガに興味のある学生さんに出会う日を楽しみにしています。

08 | 羽太 広海　Hiromi Habuto　芸術表現学科　メディア芸術専攻



［担当科目］メディア芸術概論、メディア芸術応用演習、エンターテイメント芸術論、企画ストーリー演習、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

メディアアートの手法研究及び制作
（インタラクティブアート、アルゴリズミックデザイン、AIアート、3DCG）

Profile 1969年横浜生まれ。1996年東京学芸大学教育学部芸術課程美術専攻彫刻専修卒業。CGデザイナー・ディレクターとしてテレビCM、ミュージックビデオ、コンサート映像の制作に携わる。キリン・コンテンポラリーアワード98奨励賞。モーショングラフィックス'98展（AXISギャラリー六本木）。神戸ビエンナーレ2013アートインコンテナ国際展奨励賞。国際アニメーションフィルム協会（ASIFA-JAPAN）会員。日本図学会理事。



Algorithmic Mosquito net Ripples

研究の取り組みについて

身体に反応するインタラクションの「動き」や、アルゴリズミックデザインの新しい「形」には独特の美しさがあります。プログラミングを用いたパラメトリックモデリングの設計手法や、インタラクションの手法を研究しています。手作業とは違うモデリングやデザインの手法をジェネレーターとして捉え、メディアアートを中心に制作をしています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

メディア芸術の絵筆は多様です。センサーを使うこともあれば、CGやサウンド効果、プログラミングをすることもあるでしょう。複合表現が当たり前のように行われています。多様な手法を修得しますが、どのようなコンセプトで人々を魅了したいかが一番大切です。九芸で自らの表現を見つけてください。

09 | 趙　瑞　Rui Zhao　芸術表現学科　メディア芸術専攻



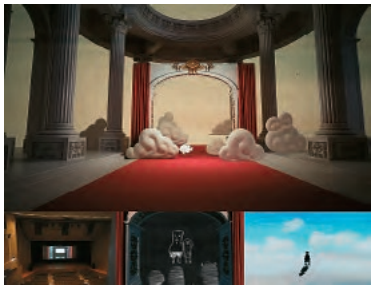
［担当科目］アニメーション芸術論、アニメーション設計制作実習、メディア芸術応用演習、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

アニメーション表現

Profile 2020年、日本大学芸術学研究科で博士後期課程を修了し、芸術博士の学位を取得。株式会社ポリゴンマジックに 6年間デザイナーおよびディレクターとして在籍。CG映像とゲーム開発を手がた後、株式会社コロプラに移り、スマートフォン用ゲーム「白猫プロジェクト」の開発に携わる。多様な手法を用いてアニメーション表現を研究しており、個人作品は国内外で上映されている。

Fantasmagorie.Animation,2024



研究の取り組みについて

アニメーションとコンピュータグラフィックスに関する研究を進め、CG映像、ゲームの分野で活動しています。研究の目的は、アニメーションにおける表現技術の革新を追求し、新しい技術がクリエイティブなアイデアを実現する過程を探ることです。学生の皆さんに向けて、アニメーションが持つ表現の多様性とその技術的な進展についての理解を深めていただきたいと思います。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

映像制作には正解がありません。「技術を修得する」興奮や、「面白いアイディアを生み出す」興奮、「感動に心が湧く」興奮を味わいながら歩みましょう。なお、様々なアニメーション、そしてゲーム、絵画、音楽、文学など他ジャンルの表現を、できるだけ数多く鑑賞してください。

10 | 大日方 欣一

Kinichi Obinata

写真・映像メディア学科　写真専攻



［担当科目］写真史、写真制作論B、国内作家論、国外作家論、写真表現実習D、写真制作実習D　など

研究テーマ

写真／映像を用いた人間の営みの過去・現在・未来

Profile 筑波大学比較文化学類卒、同大学院芸術学研究科で修士号取得（学術修士）。1980年代後半より写真関係の執筆、翻訳、展覧会企画等を多数手がけ、多摩美術大学、武蔵野美術大学、桑沢デザイン研究所、日本写真芸術専門学校等で、理論系の授業を担当。近著、『武蔵野美術大学美術館・図書館所蔵作品目録 大辻清司』（編）。近企画「村の肖像Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ　角田勝之助と村の60年」など。



『武蔵野美術大学美術館・図書館所蔵作品目録 大辻清司』（編）武蔵野美術大学美術館・図書館 2016

研究の取り組みについて

写真、映像メディアを使った「表現者」を研究しています。作家を研究すると同時に、本を編集したり、展覧会を企画したりしています。他にも作家という肩書にこだわらず写真や映像で表現するさまざまな人たちの仕事を掘りおこし、世に伝えていく取り組みも行っています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

芸術活動の根本には、どんな思いがあるのかー。それを深いレベルで認識していくために、作品や作家の研究は貴重な経験です。他の作家の視点に出会うことで、世界も広がる。自分の表現を高めていくためにも、まずは作品を見る目をしっかり磨いていきましょう。

11 | 百瀬 俊哉

Toshiya Momose

写真・映像メディア学科　写真専攻



［担当科目］写真芸術論、写真基礎実習、ゼミナール、卒業制作、写真表現実習　など

研究テーマ

写真表現

Profile 1994年、九州産業大学大学院芸術研究科修了。1996年、第7回コニカ写真奨励賞受賞。2000年、日本写真協会新人賞受賞。2002年、写真集「東京=上海」が評価され、第21回土門拳賞を受賞した。2009年、福岡県文化賞。「NEVER LAND マイ・ハバナ」（コニカミノルタプラザ）や「Stills」（PARROTTA CONTEMPORARY ART BERLIN）など、国内外で作品を発表している。最新作には「Land`s End North x South」（窓社）がある。



ヴェネツィア

研究の取り組みについて

講義では、日常的に経験しているものをみるという延長線のなかで、私たち表現者がそれぞれの世界をどのように切りとっていくのかを日々考察していきます。何事も、辿り着くまでの過程を経験したということが大切です。写真を通して「表現すること」に向き合うことは、きっと自分自身を強くしてくれます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

過去も未来も現在の積み重ねによるものです。今を一生懸命に積み重ねることで、見えてくる世界があるのではないでしょうか。自分が信じたいものや、信じるべきものを発見してほしい。その手助けをする場所が、私の研究室でありたいと考えています。

12 | 進藤　環

Tamaki Shindo

写真・映像メディア学科　写真専攻



［担当科目］写真基礎実習、写真制作論、ゼミナール、卒業制作など

研究テーマ

コラージュを用いた写真表現

Profile 2000年、武蔵野美術大学大学院造形研究科修士課程造形研究科修了。2006年、東京綜合写真専門学校修了。著書「飛び越える、道をつないで」。2015年、「国際芸術祭越後妻有アートトリエンナーレ」参加、2017年、個展「仙人のいる島」ギャラリー・アートアンリミテッド、2019年、個展「風になる」宮崎県立美術館

とどまることを知って　type C print



研究の取り組みについて

年2回の学外展示を軸にしています。作品を発表するということは、人に何かを伝えることです。伝えたいことは何か、どのようにしたら人に伝わるかを常に考えるようにし、その方法についてディスカッションを通して探る取り組みをしています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

表現とは、自分の中にあるおぼろげなものに形を与えていく作業です。明確な答えはなく、ましてや誰にでも到達できるメソッドはありません。大学の4年間は、焦らずじっくりと自分と向き合う時間と思ってください。自分が何に関心があり、面白く思うか、美しく思うか、自分の中にあるものに気づき、掴み取って欲しいと思います。

13 | 荒巻 大樹

Daiki Aramaki

写真・映像メディア学科　写真専攻



［担当科目］写真学概論、写真基礎実習、映像表現実習　など

研究テーマ

デジタルを利用しての写真表現の拡大

Profile 福岡県生まれ。2004年、九州産業大学芸術学部写真学科卒業。2006年、同大学芸術研究科博士前期課程修了。個展「荒巻大樹 写真展 池島」。（2016年東京芸術劇場 アトリエウエスト）「荒巻大樹 写真展」（JR博多シティ）



超高解像度 パノラマ写真
「池島」

研究の取り組みについて

デジタル画像処理を用いることで、今までとは違った表現ができるようになりました。複数枚の画像を合成し、超解像度の作品や360°のパノラマ画像などの作品を制作しています。九芸には、最新のカメラをはじめ、デジタル画像の新しい挑戦ができる環境が整っています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

作品制作や展示を通して、みなさんが思い描くイメージや感情をどのように表現していくか、不足しているものは何かなど、学生一人ひとりと向き合いながら進めていきます。課題制作で満足することなく、自分の得意なことをみつけるため積極的にアプローチしていきましょう。

14 | 佐藤　慈

Shigeru Sato

写真・映像メディア学科　映像メディア専攻



［担当科目］映像メディア概論、映像史、映像基礎実習B、映像基礎実習C

研究テーマ

映像メディア表現

Profile 1995年、千葉大学工学部画像工学科卒業。1997年、同大学大学院工学研究科画像工学専攻修士課程修了。2002年、カッセル芸術大学（ドイツ）卒業マイスターシューラー取得。2008年、千葉大学大学院自然科学研究科情報科学専攻博士後期課程修了。2011～12年、ケルン・メディア芸術大学（ドイツ）フェロー。映像情報メディア学会、日本デザイン学会など。博士（学術）。



「EBERTPLATZ」
デジタルビデオ

研究の取り組みについて

映像技術はものすごい勢いで発展を続けています。こうした時代に求められるのは、変化への柔軟な適応力と、先を見据えて新しい表現を生み出す創造力です。これらの能力の獲得を目指して、デジタル映像制作を中心としながら、映像表現の過去、現在、未来についての考察を続けています。

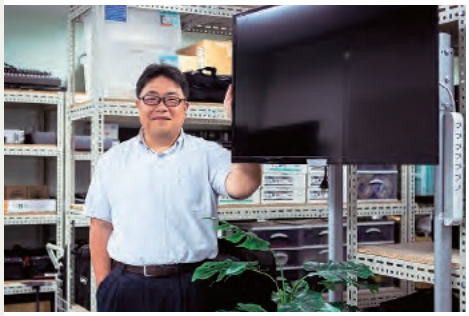
九芸を目指す高校生の皆さんへ

大学には、あなたが持っている可能性を発見し、それを成長させるための環境が整っています。そして、あなたと同じような志をもった仲間たちもそこに集まっています。このチャンスを、未来の自分のために活かせるかどうかはあなた次第です。学びのプロフェッショナルになることを期待しています。

15 | 佐野　彰

Akira Sano

写真・映像メディア学科　映像メディア専攻



［担当科目］メディアコンテンツデザイン、メディア基礎実習Ⅰ、メディア映像実習、アニメーション実習

研究テーマ

メディアを活用した映像表現、面白さの追究

Profile 1973年大阪生まれ。1998年大阪大学大学院人間科学研究科前期課程修了、2012年同後期課程修了。博士（人間科学）。2009年～2010年フィンランド国立ヘルシンキ芸術デザイン大学訪問研究員。著書「AR入門」「MR入門」等。CM制作会社でのディレクター経験を活かし、メディアの新しい表現方法を模索中。

インタラクティブ作品 ひかりあめ



研究の取り組みについて

私の研究室では「Something New」をテーマに作品制作を行っています。ただ作品を作るのではなく、その作品が他の人にどのような影響を与えるのか、社会の中でどのような価値を作り出せているのかなど、アーティストとしての自分の役割を意識し、活動しています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

スマホやデジカメなどが普及したことで、映像制作は手軽にできるようになりました。しかし「伝わる映像」を作ることは容易ではありません。映像で伝えるためには、ただ単に技術を身につけるだけでは不十分。表現と真正面に向き合い、自分自身で考え、行動し、感じることが必要です。

16 | 星野 浩司

Koushi Hoshino

写真・映像メディア学科　映像メディア専攻



［担当科目］ 映像基礎実習A、映像基礎実習D、番組制作論、3DCG演習、写真・映像メディア演習、ゼミナールⅠ・Ⅱ、卒業制作・研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

視点の移動を伴わない
情報開示システムの研究

Profile 3DCG映像の制作会社や映像制作会社での番組演出など、社会での実務経験を積み、社会人として会社に所属しながら大学院博士課程での研究を進めて来た。2015年より1年間、パリ第10大学にて客員研究員として招聘され、ショートフィルム作品の制作や先進映像の研究を行った。

"Le souvenir d'une rose" ショートフィルム



研究の取り組みについて

映像基礎実習Aと映像基礎実習Dで、シナリオの書き方や絵コンテ、撮影と編集、企画など一通りを教えています。フィクションのドラマやドキュメンタリーなど短編の作品を作ります。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

福岡の映像やゲーム関係は世界を引っ張るような人たちが映像を作っている業界です。そういう意味では就職も心配ないし、大学で徹底的に好きなことをやっていって、仲間と競争し合いながら成長していってください。そして、友人や自分のやりたい事、それを見つけられるヒントが得られれば、一生の宝になると思います。

17 | 内海 昭子

Akiko Utsumi

写真・映像メディア学科　映像メディア専攻



［担当科目］ インスタレーション実習A・B、映像演習、写真・映像メディア演習、ゼミナールⅠ・Ⅱ、卒業制作・研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

時間の連続性を表出する
風景の再構築

Profile 2003年武蔵野美術大学造形表現学部映像学科卒業。2011年東京藝術大学美術研究科修士課程修了、2016年同博士後期課程修了。2014-2017年吉野石膏美術振興財団若手芸術家海外研修助成、ポーラ美術振興財団若手芸術家海外研修助成にてドイツ滞在。主な展覧会に「越後妻有アートトリエンナーレ（2006,2009年/新潟）、個展「Cryptophasia」 Künstlerhaus Bethanien（2017年/ベルリン）、個展「Making Current」A4 Art museum（2019年/成都）、「神戸リバブリックアートプロジェクト」（2023年/神戸）など。



Traveling Strata
2023年

研究の取り組みについて

映像の概念を空間表現として変換させるような作品を作っています。現在は過去や未来との連続性の中にあるということが顕れる点を作品で表現しています。学生のみなさんも映像とは何か、映像でできることとは何なのかを問い続けていってもらいたいと思います。そして制作を通して自分なりの「映像とは」を一緒に見出したいと思います。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

芸術という複雑な仕方であなたの考えを他者と共有することができます。芸術と出会ったことを後々になって幸運だったと思うでしょう。世界をあなたの目で見ることを培っていってください。そのために世界の隅々に関心を持ち、疑問を持ち、真摯に向き合ってください。

18 | 柴村 毅彦

Takehiko Shibamura

ビジュアルデザイン学科　グラフィックデザイン専攻



［担当科目］ グラフィックデザイン概論、グラフィックデザイン演習Ⅰ、グラフィックデザイン演習Ⅳ、グラフィックデザイン表現実習C、パッケージデザイン演習、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

グラフィックデザインによる
ビジュアルコミュニケーションの研究

Profile 福岡県生まれ。九州産業大学芸術学部デザイン学科インテリアデザインコース卒業。東京、福岡でのデザイン事務所を経て福岡にて独立。読者が選ぶ西日本新聞広告賞優秀賞、熊日デザイン賞 2席・3席、福岡県広告協会会長賞、福岡商工会議所会頭賞など受賞。他多数



久留米市美術館開館記念
「九州洋画」展

研究の取り組みについて

近年グラフィックデザインの分野では、平面上の枠組みを超え、考え方のもとに成り立つ視覚伝達の仕組みや、産業、環境など、あらゆる分野を繋ぐコミュニケーションデザインとしての役割が求められています。複雑化する社会の要望や目的に応じ、表現や形態の手法を問わず視覚的効果を研究します。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

グラフィックデザインがどのような形で社会と関わり、生活の質を向上させる効果をもたらしているか、変化し続ける環境の中でどのような進化を遂げているか。世の中に溢れる身近なデザインに関心を寄せ、自らの創造に活かして欲しいと思います。未来のデザインについて、一緒に考えていきましょう。

19 | 坂本　浩

Hiroshi Sakamoto

ビジュアルデザイン学科　グラフィックデザイン専攻



[担当科目] 平面構成、ビジュアルデザイン史、グラフィックデザイン表現実習B、ダイアグラムデザイン演習、デザイン研究、卒業研究

研究テーマ

視覚伝達メディアと造形表現

Profile 1994年、筑波大学芸術専門学群総合造形コース卒業。96年、同大学修士課程修了。01年、博士課程修了。デザイン学博士。東京写真芸術専門学校、北九州市立大学文学部比較文化学科の非常勤講師を経て、本学に着任。第11回 Canon写真新世紀 優秀賞。第5回 重森弘淹写真評論賞。個展 ANA signet lounge / 羽田空港第2ターミナル。「映像史」(共著)『映像体験ミュージアム(増補版)』工作舎

研究の取り組みについて

文字の組み立てや書体の選びなど、デザインの基礎を学ぶ取り組みを行っています。本質的なことを解ってもらうために、デジタルだけでなくアナログな作業も取り入れています。また、20世紀以前の歴史なども紐解いて、デザインに深く触れる学びの機会を提供します。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

趣味としてデザインに関わるなら、どこでも学べます。しかし、仕事として関わるのであれば、違うレベルの学びが必要。九芸は、デザインが「好き」を、深めていけるような学びがある場です。修得には努力が必要ですが、頑張れば必ず何かを身につけることができます。

20 | 藤田 公一

Koichi Fujita

ビジュアルデザイン学科　グラフィックデザイン専攻

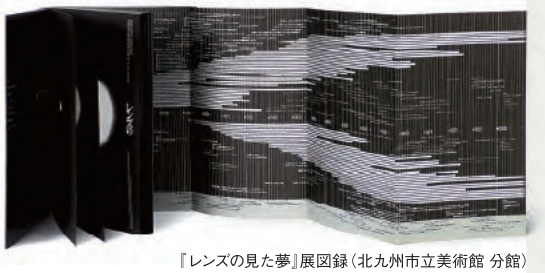


[担当科目] グラフィックデザイン印刷演習、タイポグラフィ実習Ⅱ、エディトリアルデザイン演習、グラフィックデザイン表現実習A、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

印刷メディアを中心とした
グラフィックデザイン

Profile 九州産業大学大学院芸術研究科修士課程修了。株式会社勝井三雄デザイン事務所入社。在所中のブックデザインは「日々に新たに サントリー百年誌」など。2004年より、フリーランスとして福岡を拠点に活動開始。主にブックデザインおよび企画広報物のグラフィックデザインを手がける。



『レンズの見た夢』展図録(北九州市立美術館 分館)

研究の取り組みについて

エディトリアルデザイン、タイポグラフィ、印刷などを主体とした授業を担当しています。これらの授業では、「ハンドワーク」と「グループワーク」を大切にしています。グループで協力し作品制作を行なうことで、デザインにおける計画性やコミュニケーションの重要性についても理解を深めていきます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

グラフィックデザインは、「視ること」から始まります。「視ること」は「創ること」の始まりであり、「創ること」は「伝えること」の始まりです。「視ること」「創ること」「伝えること」を通して、自らの可能性を発見してもらいたいと思います。

21 | 水間 景子

Keiko Mizuma

ビジュアルデザイン学科　グラフィックデザイン専攻



[担当科目] ビジュアルデザイン演習、プロモーション・企画実習、グラフィックデザイン演習Ⅲ、アドバタイジングデザイン演習、デザイン研究、特別実習、卒業研究

研究テーマ

広告の研究

Profile 1987年宮崎県生まれ。2010年 九州産業大学芸術学部デザイン学科卒業。2010年(株)CS西広でデザイナー、ADとしてポスターや新聞広告などを手がける。



九州産業大学
令和4年度 学位授与式用
不織布バッグ

研究の取り組みについて

世の中をもっとハッピーに、もっと面白く。広告は、今までの自分と新しい世界をつなぐ架け橋だと思います。その広告を見たから、贈る相手のことを想像したり、応援したくなったり。モノのハードな面だけでなく、ちょっと嬉しくなるような新しい価値を生み出す広告表現の研究に取り組みます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

絵を上手に描けることがデザインではありません。誰かに伝えたい想いがあって、それを伝わるように考え表現していくことが大切だと思います。日々の生活の中で、小さな感動をたくさん見つけてください。その想いはきっと、世の中をもっとハッピーにしていく原動力になるはずです。

〉〉22 | 三枝 孝司

Koji Saigusa

ビジュアルデザイン学科　イラストレーションデザイン専攻



［担当科目］デッサン、イラストレーションデザイン演習Ⅰ、イラストレーションデザイン演習Ⅲ、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

ビジュアルアートの研究および制作

Profile 1987年、多摩美術大学大学院美術研究科修了。芸術学修士。1989年、台湾国際版画ビエンナーレ優作賞。1990年、都版画展スポンサー賞。1996年、さっぽろ国際現代版画ビエンナーレ展買上げ賞。2005年、九州産業大学大学院後期博士課程修了。博士（芸術）。2005年、二科展デザイン部特選賞。2016年、第二回上海半島美術館日本版画招待展2016（上海半島美術館）。



研究の取り組みについて

ビジュアルアートの表現研究、特に版表現を利用したプリンティングアートと紙によるレリーフ作品の技法研究及び制作をメインに取り組んでいます。私の授業は手作業が多いです。実際に手で描けないとパソコンだけで制作しても味がない表現となってしまい、自分の作品の良し悪しもわからないからです。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

「失敗は成功のもと」ということわざがあります。失敗はマイナスなイメージに囚われますが、実は、様々な分野で失敗から問題点を知り、成功に至ったケースはいくつもあります。失敗を恐れず、また失敗を糧にして全力で課題制作に取り組んでください。4年間はその繰り返しです。忍耐力をもって、頑張りましょう。

〉〉23 | 西川 洋一郎

Yoichiro Nishikawa

ビジュアルデザイン学科　イラストレーションデザイン専攻



［担当科目］デッサン、CG実習A・B、イラストレーションデザイン演習Ⅰ・Ⅲ、ビジュアルデザイン演習、イラストレーションデザイン概論、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

版画芸術における
デジタルプリントの可能性

Profile 1985年、多摩美術大学大学院修了/87年度文化庁国内研修員修了。大学版画展（'83,'84買い上げ保存賞）。日動版画グランプリ展（'84二席受賞）。台日蔵書票交流展（特撰奨受賞）。池田満寿夫記念芸術賞（優秀賞受賞）。プリンツ 21グランプリ展（特選受賞）。川の絵画大賞展（大賞受賞）。現代日本美術会賞（大賞授賞）。LITHO-KIELCE 2015 INTERNATIONAL LITHOGRAPHY COMPETITION/ポーランド。
the Stream of International Prints（韓国）など多数受賞出品
■作品収蔵先としてロックフェラー財団、シンシナティー美術館、ハンブルグ美術館、シンガポール美術館、テトラパックジャパン、イスラエル/ティコティン美術館、米国議会図書館、大英博物館など（社）日本美術家連盟会員



eien no mori

研究の取り組みについて

リトグラフ作家として活躍中から、早い段階でデジタルの技法を導入。ファインアートの中に、デジタルとアナログをミックスした手法を取り入れています。ソフトの使い方だけでなく、「描きたいもの」をより極めていく思想やモノの見方を高める制作をお手伝いします。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

「絵を描くのが好き」そんな漠然とした思いでみなさん入学して来られます。しかし、学内にはそんな思いとスキルをもった人がたくさんいるので、壁にぶち当たることもあるでしょう。そんな時も、絵を好きな気持を忘れずに、描き続けることを大切にしましょう。

〉〉24 | 真島　猛

Takeshi Majima

ビジュアルデザイン学科　イラストレーションデザイン専攻

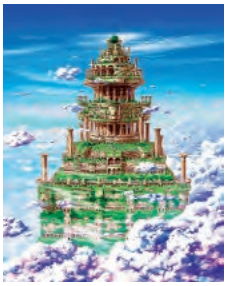


［担当科目］立体構成、イラストレーション概論、キャラクターデザイン実習、CG実習A、CG実習B、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

アート＆デザインの理論と実践および制作

Profile 1992年 九州産業大学芸術学部デザイン科インダストリアルデザイン専攻 卒業。電機メーカーにて商品開発及びデザイン全般に従事。多数グッドデザイン賞受賞。ゲームメーカーにてコンセプトデザイン制作、アートディレクターとして従事。また新卒、中途の採用による人材発掘、新人研修等で多くの人材育成に関わる。
参加作品:ドラゴンクエストシリーズ、イナズマイレブンシリーズ、その他多数。
九州大学にて総務省実証実験のデザインコーディネーターとして従事し、行政や市民の抱える様々な問題解決に関わる。



ドラゴンクエストⅨ
コンセプトアート

研究の取り組みについて

他学部や企業と連携したプロジェクトによる研究開発デザインに積極的にチャレンジします。そして、これからのアートとデザインの可能性と役割を模索し、深く探究していきます。また実践を通してプロに必要な様々なスキル、対応力、思考力を身につけます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

アートとデザインに大事なことは“好奇心”だと思います。その“好奇心”が皆さんを突き動かす原動力となります。本校で取り組む学びをきっかけとして、色んなことにチャレンジしてください。その様々な経験の中から自分のやりたいこと、得意とすることを見つけ、どんどん伸ばし、将来、プロフェッショナルを目指しましょう。

25 | 田　承嫋

Jeon Seunghyouk

ビジュアルデザイン学科　イラストレーションデザイン専攻

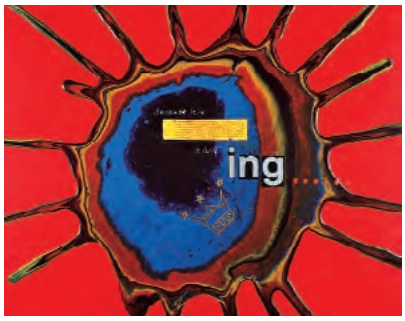


［担当科目］CG実習C、イラストレーションデザイン基礎、キャラクターデザイン実習、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

イラストレーションの表現による
ビジュアルコミュニケーション

Profile 1998年、韓国成均館大学校工学部産業デザイン学科卒業。2002年九州産業大学大学院芸術研究科デザイン専攻修士課程修了（デザイン学修士）。版画学会会員、ANDB日本協会会員



ING

研究の取り組みについて

イラストレーションの表現によるビジュアルコミュニケーションに取り組んでいます。ただ絵を描くだけでなく、どこに使うべきか、わかりやすく伝えるためにはどう表現するべきか。そうしたイラストの活用の仕方を基礎から学び、美しく表現できるようにします。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

デザインに大切なのは、3H（Head,Hand,Heart）。アイデアと技術とココロです。デジタル時代の今こそ、手書きの温かさと難しさを学び、新たな表現方法を探し出す能力を養いましょう。そして、デザインのココロ（コミュニケーション）の大切さを学びましょう。

26 | 金　尾勁

Kim Mikyung

ビジュアルデザイン学科　イラストレーションデザイン専攻

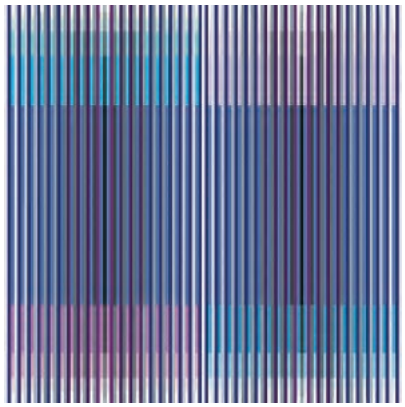


［担当科目］色彩学、色彩計画演習A、平面構成、イラストレーションデザイン演習Ⅱ・Ⅳ、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

色彩デザイン

Profile 韓国生まれ。2008年、筑波大学大学院博士課程芸術専攻修了 博士（デザイン学）。日本デザイン学会、日本色彩学会、日本基礎造形学会、ANBD日本協会会員



compositionB19

研究の取り組みについて

色彩にどのような視覚効果があるのか、素材で色彩はどう変わるのかなどを学びます。理論以上に遊び感覚を取り入れた実技によって、まずは感覚から養っていきます。ビジュアルデザインの平面や立体表現の応用を繰り返し、失敗のない配色を実践していきます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

デザインとは、人に対するモノづくりです。それだけに、デザインに携わるのであれば、人間関係を良好に築き、思いやりをもてるような一面が大切です。自分の好きなことだけを突き詰めるのではなく、幅広い知識や経験を得るために、九芸でいろいろ学びましょう。

27 | 石橋 佑一郎

Yuichiro Ishibashi

ビジュアルデザイン学科　イラストレーションデザイン専攻



［担当科目］平面構成、版画基礎実習、イラストレーションデザイン演習Ⅱ、デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

ビジュアルデザインにおける
印刷の研究および制作

Profile 2010年多摩美術大学美術学部絵画学科版画専攻卒業、2012年多摩美術大学美術研究科博士前期課程絵画専攻版画研究領域 修了
個展（JINEN GALLERY/2015年-2021年）、2015年 第9回飛騨高山現代木版画ビエンナーレ/優秀賞、2017年 第23回鹿沼市川上澄生美術館木版画大賞展/準大賞、アワガミ国際ミニプリント展 2017/アワガミファクトリー賞、第 85回版画協会展 /準会員最優秀賞、2018年 第 7回山本鼎版画大賞展 / 優秀賞、版画学会 会員、版画協会 会員



in the mirror

研究の取り組みについて

木版とシルクスクリーンの技法を取り入れたビジュアルアートを制作しています。印刷の分野は、デザイン・絵画に共通する両側面を持っています。デジタル化の中で曖昧な存在であり、ジャンルにとらわれることなく活動できるということは大きなメリットだと考えています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

将来、漠然と絵に携わる仕事がしたいと思い入学する学生が多いと思いますが、漠然とで構いません。大学生活を通じてより多くのことを体験し、専門知識・技術を体得し、様々なことを吸収してください。学生の力となるよう全力でサポートします。

〉28 | 髙森 誠司　Seiji Takamori　生活環境デザイン学科　生産造形デザイン専攻



Profile 1962年北九州市小倉生まれ、唐津、京都、有田の各窯元での修行後、有田にて独立する
2009～2014佐賀県立有田窯業大学校非常勤講師、日本伝統工芸展入選、一水会展一水会賞、西日本陶芸美術展大賞、日本陶芸展入選、菊池ビエンナーレ入選、西部伝統工芸展入賞入選、九州山口陶磁展入賞入選、他多数
日本工芸会正会員、佐賀県陶芸協会理事、有田陶芸協会幹事、日本工芸会西部支部幹事
伊万里・有田焼伝統工芸士



青白磁釉彩文鉢

［担当科目］生産造形デザイン演習A・B・C・D、生産造形デザイン実習ⅠB、生産造形デザイン演習ⅡA・ⅡB・ⅢA・ⅢB、卒業研究Ⅰ・Ⅱ、生活環境デザイン演習　など

研究テーマ

ロクロ成形による青白磁の造形

研究の取り組みについて

伝統工芸の分野において、技の修得には長い時間と努力を必要としますが、基礎となる技を獲得することによって、陶器・炻器・磁器と素材にとらわれる事なく、表現が可能となります。

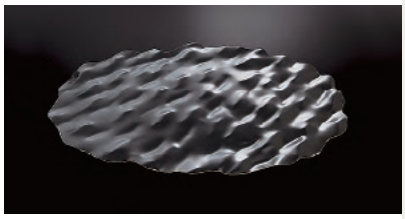
九芸を目指す高校生の皆さんへ

身近な土を素材にして作られる陶芸はとても神秘的な世界です、あなたの手が創り出し1300℃の炎の洗礼を受け生まれた作品は、きっとあなたへ感動を与えてくれるでしょう、様々な素材や成形技法、焼成方法を学ぶ事であなただけの表現方法を見つけ出す事が出来ます。

〉29 | 新　啓太郎　Keitaro Shin　生活環境デザイン学科　生産造形デザイン専攻



Profile 2001年、九州産業大学芸術学部デザイン学科プロダクトデザインコース卒業。2003年、東京芸術大学大学院美術研究科彫金講座修了。2003～2006年、九州産業大学芸術学部非常勤講師。2006～2009年、(有)studio・SORA（ジュエリー会社）勤務。日本クラフトデザイン協会会員。九州鋳金研究会会員。アジア美術家連盟。2013年、高岡クラフト展奨励賞。2014年、日本クラフト展U35賞。他多数。



ウネリ 大皿

［担当科目］材料加工実習A・B・C・D、生産造形デザイン実習ⅠA、生産造形デザイン演習ⅡA・ⅡB・ⅢA・ⅢB、卒業研究Ⅰ・Ⅱ、生活環境デザイン演習　など

研究テーマ

彫・鍛金技法による金属造形表現

研究の取り組みについて

彫・鍛金技法、特に彫金の彫り表現を使った細密装飾の技法研究・制作に取り組んでいます。イメージし易い分野としてはジュエリーもこれにあたります。研究室の取り組みとして、神楽の天冠や神楽鈴等の制作プロジェクトを行なっています。授業では、道具作りからジュエリー・器など様々な金属の加工法等を指導しています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

金属を活用しない分野はないと言っても過言ではありませんが、普段、金属加工を学ぶことはほとんど無いでしょう。志してから金属加工を学ぶのです。金属は日常に必要不可欠であり、人の幸せを祝うシーンに多く登場します。人が喜ぶものを作り出すことは簡単ではありませんが、充実した環境を存分に活用し、多くの喜びを生み出して欲しいと思います。

〉30 | 清水　稔　Minoru Shimizu　生活環境デザイン学科　生産造形デザイン専攻



Profile 1991年 武蔵野美術大学 基礎デザイン学科卒業。ソニー株式会社にてプロダクト製品を軸にデザインに従事。2024年までの在職期間に11件のグッドデザイン賞を受賞。2012年にソニー「Xperia Tablet S」のディレクションにてグッドデザイン賞ベスト100。2023年にソニーが支援するアイリス株式会社の「nodoca」にてグッドデザイン賞 金賞を受賞。また、2013年にソニー「Xperia TabletS」と2014年にソニー「パーソナルコンピュータVAIO Fit 13A」のディレクションでドイツiFデザインアワード受賞。



企画デザインしたSONY製品たち

［担当科目］立体構成、プロダクトデザイン演習Ⅱ、マテリアルデザイン演習、プロダクトデザイン演習B、プロダクトデザイン演習A、プロダクトデザイン概論、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

新しい体験価値（UX）のデザイン創出と、その方法の研究。

研究の取り組みについて

デザインの方法、プロセスにより新しい体験価値（UX）のデザイン創出が出来ないか？アイディエーションの方法、アイデア展開やその思考方法の探究を研究テーマとします。授業課題と進め方にも積極的に新しい方法を取り入れて学生皆さんとその効力を確認しながら新しい体験価値（UX）をもつプロダクトのデザインアウトプットを目指します。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

デザインは皆さんの生活の中でとても身近な存在です。移動に利用する交通機関、自動車や衣食住にまつわる道具達もデザインという目を通すことで使いやすく、分かり易くその役割をよりよく果たすことが出来ます。人とモノとの関係をもっとエモーショナルな関係につつむデザイン実践と学びを行っています。一緒に次世代のデザイン、デザイナーを目指しましょう!

31 | 佐藤 昭則

Akinori Sato

生活環境デザイン学科　生産造形デザイン専攻



Profile 九州産業大学芸術学部デザイン学科工業デザインコース卒業。福祉機器メーカーで身体に障がいを持った人のための道具を作る。情報機器メーカーでは事業企画・製品企画・製品デザイン・ユニバーサルデザイン研究・将来製品デザイン研究などを行う。その後、アフリカでデザインを教え、フリーランスの家具デザイナーに。2014年から現職。



DREAM OF TIMBER（コートハンガー）
IFDA国際家具デザインコンペティション旭川2021
ファイナリスト 入選作品

[担当科目] 生産造形デザイン演習ⅡA・ⅡB・ⅡC・ⅡD、材料加工実習B、プロダクトデザイン理論、卒業研究Ⅰ・Ⅱ、立体構成、コンピュータ基礎演習　など

研究テーマ

量産製品の企画・デザイン（家電・家具）
デザインプロトタイプの制作とアイデアの具現化

研究の取り組みについて

研究室の学生は、家具づくり（木工）を自分の手でやりたい学生やデザインモデルづくりが好きな学生が多いのではないかと思います。デザインの企画とモデルづくり、基本的なことにじっくりと取り組んでもらえる雰囲気づくりを意識しています。また、機械工作や材料加工ができるMP工房などで実際にものを作る工程を重視しています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

私たちの身の回りにある製品そのすべてがプロダクトデザインの対象です。自分のデザインしたものがたくさんの人の協力を得て製品化され、世界中の人たちに提供されて「喜んでもらう、感謝される」ことを生業にできる、とてもやりがいのある仕事です。デザイン分野以外のことにも広く興味を持ち、ものごとの本質について考え、常に「なぜ?」と考える癖をつけましょう。

32 | 安齋　哲

Tetsu Anzai

生活環境デザイン学科　空間演出デザイン専攻



Profile 筑波大学芸術専門学群建築デザイン専攻卒業。イギリス AAスクール（建築協会建築大学）Diploma Course修了。東京で建築、インテリア、照明の実務を経て 2011年から現職。著書に「世界でいちばんやさしい照明」（単著）がある。産学連携プロジェクトで、中古分譲住宅のデザイン・リノベーションを毎年実施。柳川市では川下りルートの照明演出を行なっている。



薬院のリノベーション

[担当科目] 空間演出デザイン演習ⅠA・Ⅱ・Ⅲ、卒業研究Ⅰ・Ⅱ、空間演出デザイン演習Ⅰ、生活環境デザイン演習、インテリア建築デザイン論、照明計画演習　など

研究テーマ

インテリアや都市空間における
空間造形と照明演出の研究

研究の取り組みについて

空間の造形を構想するには、家具などの人が触れるサイズから、内部に入ったり遠くから眺めたりする大きなサイズの空間感覚が必要になります。授業では工房などを活用して実物大のイスを制作したり、インテリアなど1/50、1/100などの模型を作って検討しながら多様な空間の造形感覚を養います。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

デザインやアートという分野は、人をポジティブな気持ちにしたり、喜びを提供したりということが期待されている分野です。ですから基本的に楽しい分野です。でも人に喜んでもらえるものを作り出すことは簡単ではなく、地道な努力の積み重ねが必要です。それを認識した上で、楽しい夢を思い描いてください。

33 | 栗田　融

Toru Kurita

生活環境デザイン学科　空間演出デザイン専攻



Profile 多摩美術大学卒業。九州大学大学院修了。博士（芸術工学）。主な作品に「ひた鮎やな場 -竹テント-（空間デザイン賞2015協会特別賞復興支援賞）」など。国内外の展覧会に多数出品。日本空間デザイン協会理事、日本基礎造形学会会員、ファッションビジネス学会会員、アジア現代彫刻会会員。



ひた鮎やな場 -竹テント-

[担当科目] 空間演出デザイン概論、空間演出デザイン演習、立体構成、材料学、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

空間演出デザインの実践的研究

研究の取り組みについて

生活環境をよりよくすることを目指し、あらゆる「場」や「場面」のデザインを実践的に研究しています。その対象は人の関わる「物」「事」「現象」のすべてであり、家具やテント、商空間、住空間、屋外環境、サイン、まちづくりなど多岐に渡ります。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

皆さんが日々暮らす中、様々な場面で心を動かされることがあると思います。その時、何が私の心を動かしたのか?とその要因を探ったことはありますか。私は、たとえどんなに小さな感動であったとしてもそれを大切にすることで、人の心を動かすデザインに繋がっていくと考えています。

34 | 加來 卯子

Shigeko Kaku | 生活環境デザイン学科　空間演出デザイン専攻



［担当科目］ファッションデザイン論、材料加工実習C、空間演出デザイン演習Ⅰ・ⅡB・ⅡD・ⅢA・ⅢB・ⅢC・ⅢD、卒業研究Ⅰ・Ⅱなど

研究テーマ

服飾デザインに関する取り組み
ファッションに関する人々の意識と行動

Profile 長崎市生まれ。長崎大学教育学部卒業。奈良女子大学大学院家政学研究科修士課程修了、九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻博士後期課程修了 博士（芸術工学）。手づくり市場 in 北九州実行委員、北九州市都市集客推進委員会委員、日本繊維製品消費科学会、人間ー生活環境系学会 会員。

ニットアウトプロジェクト



研究の取り組みについて

大学では、学年進行に沿って、テーマに基づいた作品制作を進めています。芸術学部ならではの課題を通して、リサーチをもとに独自の感性を服づくりに反映させていきます。また、学外の企業と連携し、服飾に関するプロジェクト活動を行い、デザインの提案の仕方や計画的な進行について取り組みます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

ファッションは時代を映す鏡です。これからの時代を生きる皆さんが、どんなファッションを創り出していくのか、とても楽しみにしています。九芸では、同じ志をもった仲間と共に語り、互いに刺激しあい高めあいながらモノづくりを進めてもらいたいと思います。好奇心を持って、是非、扉を開いてみてください！

35 | 井上 貢一

Koichi Inoue | ソーシャルデザイン学科　情報デザイン専攻



［担当科目］情報デザイン論、情報デザイン演習、情報デザイン研究、3DCG演習、データサイエンス、ソーシャルデザイン概論、卒業研究Ⅰ・Ⅱ

研究テーマ

情報デザイン（Webプラットフォーム）

Profile 1964年、福岡県生まれ。九州芸術工科大学大学院修了（博士｜芸術工学）。芸術工学会理事、日本デザイン学会理事、日本映像学会、greenz people。Webの技術を活用した、インタラクティブな表現の研究とともに、地域貢献の一環としてWeb制作、Webシステムの導入支援などを行っている。

研究の取り組みについて

ソーシャルデザインの観点から、Web・CG・映像などの電子媒体による情報のデザインに取り組んでいます。研究室のポリシーは以下の5つです。1）モノ（ハード）ではなく、情報（ソフト）を活用して問題を解決する。2）最先端の技術ではなく、誰もが手にいれることができ、小さな規模で応用できる技術を使う。3）人間の創造力を喚起するようなオープンな技術を使う。4）生産完成品ではなく、編集可能な「生産性」を提供する。5）成長ではなく、成熟を目指す。



Webプラットフォームのデザイン

九芸を目指す高校生の皆さんへ

ソーシャルデザイン学科は2016年に誕生した国内初の学科ですが、現在では多くの方々の共感を得て、着実にその輪を広げつつあります。芸術的な感性とICTを活用して、持続可能な未来を共に「想像×創造」していきましょう。

36 | 岩田 敦之

Atsuyuki Iwata | ソーシャルデザイン学科　情報デザイン専攻



［担当科目］情報デザイン演習Ⅰ・ⅡB・ⅢB、視覚デザイン演習、情報デザイン研究Ⅰ・Ⅱ、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

ビジュアルコミュニケーションデザイン

Profile 九州産業大学芸術学部デザイン学科卒業。同大学大学院芸術研究科博士前期課程修了。日本デザイン学会会員、日本映像学会会員、環境芸術学会会員。3DCGを中心としたモーショングラフィックスの技術を活かし、TVCMなど、多数の映像制作に関わる。近年は、関門海峡花火大会におけるイベントガイドデザインなど、プロジェクションマッピングやデジタルサイネージをテーマに作品制作を行なっている。

研究の取り組みについて

モーショングラフィックスなどの映像表現や、タイポグラフィを中心としたグラフィックデザインに関する作品制作を通して、効果的なビジュアルコミュニケーションやメディアの活用方法についての研究に取り組んでいます。生活の中にあるモヤモヤから大きな社会問題まで、学生の皆さんと一緒に、多様な視点で課題に挑んでいきたいと考えています。



九芸を目指す高校生の皆さんへ

アートやデザインは日々の暮らしをもっと楽しくする可能性を持っています。時代が大きく変化しようとしている今、私たちは、新しい時代に合わせた新しい形や仕組みを共に創造する仲間を求めています。九芸の充実した環境を活用して、今はまだ存在していないアートやデザインを一緒に探してみませんか。

37 | 永嶋 さゆり

Sayuri Nagashima | ソーシャルデザイン学科　情報デザイン専攻



［担当科目］Webデザイン演習、平面構成、情報デザイン演習ⅢA、通信ネットワーク演習、情報デザイン研究Ⅰ・Ⅱ、卒業研究Ⅰ・Ⅱ など

研究テーマ

情報デザイン、デザイン教育、Webデザイン

Profile 東京学芸大学芸術文化課程美術専攻卒業、同大学大学院教育学研究科修士課程美術教育専攻修了（教育学修士）。武蔵野美術大学大学院造形研究科博士後期課程造形芸術専攻環境形成研究領域単位取得退学。日本デザイン学会会員、芸術工学会会員。株式会社イルコムジャパンを設立し、Webプランニングやコンサルティングに関わる。東京学芸大学、津田塾大学、玉川大学非常勤講師を経て、現職。

研究の取り組みについて

デザイン実践教育手法の研究と、地域における課題解決・価値創出のデザインの2本柱で取り組んでいます。これまで、学生や社会人を対象とした授業や公開講座の実践研究、地域のアートプロジェクトを対象として、広報計画を立てるガイドライン提案の研究を行ってきました。様々な課題を情報デザインの立場からアプローチする方法について探っていきたいと思います。



一般市民向けのWeb制作と情報デザインの支援活動

九芸を目指す高校生の皆さんへ

情報デザインは、社会や他の分野と関わりが深く、変化が速い分野です。総合大学の中にある芸術学部という環境を活かし、芸術以外の他の分野にも興味を持って、たくさんの人と関わりながら、ぜひ自分の世界を広げていってください。一緒に学んでいきましょう。

38 | 伊藤 敬生

Takao Ito | ソーシャルデザイン学科　企画デザイン専攻



［担当科目］ソーシャルデザイン演習、ソーシャルデザイン概論、企画デザイン論、企画デザイン演習ⅡA・ⅢA、ブランディング演習、キャリア開発演習B、学外演習　など

研究テーマ

ソーシャルデザイン・地域ブランドデザインを表裏一体に捉えたプロジェクトの企画・推進

Profile 1962年長崎市生まれ。長崎大学教育学部美術科卒業後、株式会社サンリオ入社。以後、広告制作会社・フリーを経て株式会社電通九州入社。九州の多くのクライアントのコミュニケーションデザイン・ブランディングに携わる。2005年から2017年まで12年間九州アートディレクターズクラブ代表を務め「K-ADC AWARD」創設。2021年4月よりソーシャルデザイン学科の教授に就任。主な受賞歴としてニューヨークADC金賞・グッドデザイン賞・電通広告賞・福岡産業デザイン賞など受賞歴多数。



「mu」
プロダクトデザイン

研究の取り組みについて

現在の社会環境・地球環境を考えるとソーシャルデザインと地域ブランドデザインは表裏一体でなければなりません。新型コロナに背中を押され、世の中が経済・産業・環境すべての分野において様々な意味での原点回帰を迫られる今、未来に向け必要なソーシャルグッドなプロジェクトに取り組みます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

デザインの本質は「問題解決」。したがってデザインの学びには問題発見力と問題解決力が必要になります。社会や人類がかかえる様々な問題を、共に発見しましょう。そして共に解決しましょう。ソーシャルデザインはこれからの社会を築く上で最も重要なスキル。その能力を身につけ、一緒に社会へ希望を取り戻しましょう。

39 | 井上 友子

Tomoko Inoue | ソーシャルデザイン学科　企画デザイン専攻



［担当科目］西洋美術史、西洋絵画史、デザイン史、企画デザイン研究、ソーシャルデザイン概論、キャリア開発演習A、ブランドデザイン演習、企画デザイン演習Ⅰ・Ⅱ、卒業研究　など

研究テーマ

19世紀の西洋美術史・デザイン史、地域（振興）ブランディング

Profile 1989年、筑波大学芸術専門学群卒業。1991年、筑波大学芸術学研究科芸術学博士前期課程修了修士（芸術学）取得。1996年、筑波大学芸術学研究科芸術学博士後期課程単位取得満期退学。博士（芸術学/筑波大学）取得。

博多人形のリ・デザイン＝HAKATA DOLLS



研究の取り組みについて

過去に学び未来を想像することをモットーに知識を理論的に積み上げる。美術とデザインの邂逅（かいこう）における変遷・結果の必然性について考察する。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

芸術は永く、人生は短い。遊びも学外活動も作品やデザインの糧となるよう真剣に取り組んでください。思いやり、誠実さ、強い意志がにじみ出る作品やデザインは、ヒトの心を動かします。みなさんの「芸術を学びたい」が叶えられるよう、バックアップします。

〉40 | 桜井　祐

Yu Sakurai

ソーシャルデザイン学科　企画デザイン専攻



［担当科目］ソーシャルデザイン概論、言葉と編集、企画デザイン演習、QUEST演習、企画デザイン研究、卒業研究Ⅰ・Ⅱ　など

研究テーマ

編集的技法と思考の実践と研究

Profile 編集者。1983年兵庫県生まれ。2008年大阪外国語大学大学院言語社会研究科国際言語社会専攻修了。2017年クリエイティブディレクションを中心とするTISSUE Inc. / 出版レーベルTISSUE PAPERSを設立。紙媒体やウェブ媒体のほか、伝統工芸、美術館、アートプロジェクトなど幅広い領域において企画・編集・ディレクション・キュレーションを行う。共著に『新世代エディターズファイル越境する編集』（BNN、2021）。アーティストコレクティブKMNR™のメンバーとしても活動する。

MARUHIRO BOOK 2010-2020,2021-



研究の取り組みについて

これまで、編集者やエディトリアルディレクター、キュレーターといった立場で、領域横断的な多数のプロジェクトに携わってきました。研究ではそれらの経験を活かし、「人はなぜ情報を集め、編むのか」その意味と役割に注目し、人類の営為としての編集行為についての考察を深めていきます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

企画に絶対的な「正解」はありません。大事なのは、できるだけ対象に密着し、調整と挑戦を怠らないこと。社会の不確実性が高まり、今まで以上に将来の予測がつきにくい現代においては、「正解がない（ゆえに自らで正解にせねばならない）」というパラダイムシフトを受け入れておく必要があります。

客員教授

〉41 | 北島　明

Akira Kitajima

写真・映像メディア学科　写真専攻



［担当科目］写真創作演習A

研究テーマ

写真表現のバランスと技術

Profile 福岡市生まれ。九州産業大学芸術学部写真学科卒業。1990年 パルコ主催「期待される若手写真家 20人展」入賞。1991年朝日広告 表現技術賞。1994年に初の写真集「UNTITLED」刊行 etc。広告、音楽、雑誌、カタログ、写真集、web、映像等で活躍中。〈2024年 3月現在最新の仕事〉octopath「octave/daydream」ジャケット、UFC平良達郎アーティスト写真、大人計画「僕の穴、彼の穴」舞台ポスター（松尾スズキ脚本）など多数



「OCTAVE/DAYDREAM」
OCTPATH
CDジャケット 2024年

研究の取り組みについて

現代は誰もが簡単に写真を撮れる時代と様変わりし生活の一部となりました、しかし人の心に伝わる写真を撮るのはとても難しいことです。写真の楽しさと技術を学び、プロとして通用する実践的授業を行なっていきます。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

大学の専門学修ほど面白いものはないと思います。大学4年間が一生の中で試行錯誤し多いに充実して学べる時です。好きなことを徹底的に学ぶことが、後のキャリアにつながっていきます。大学で出会う学友やご指導下さる先生方などから様々な刺激を受け、豊かな人間へと成長する時でもあります。ぜひ楽しみながら学びの4年間を過ごしていきましょう。

〉42 | HARUKI

HARUKI

写真・映像メディア学科　写真専攻



［担当科目］写真表現論

研究テーマ

写真表現～瞬間の光景

Profile 広島市生まれ。1981年九州産業大学芸術学部写真学科卒業。1983年上京、フリーランスで活動開始。1987年第35回朝日広告賞・表現技術賞他受賞。ポートレートをメインに雑誌、広告、音楽媒体などで仕事をしつつ、写真作家としても精力的に作品を撮影、個展を多数開催。オリジナルプリント作品は国内外の美術館に収蔵。近年はアマチュアや学生などの指導にも力を入れてコンテスト審査員や撮影会講師などでも活躍。公立大学法人・長岡造形大学でも教鞭を執る。JPS日本写真家協会正会員。



「老人と影　Barcelona、SPAIN 1987」
写真集“ The Human Portraits
～普通の人びと1987-2005～ ”より

研究の取り組みについて

「写真表現論」という名称ですが“一方的に論じる”のではなく、仕事でもプライベートな作家活動でも得意としてきた旅先でのスナップショットやポートレートの撮り方、被写体となってくれる人たちとのコミュニケーションの大切さを含めての経験と実践を交えて“一緒に学んでいきたい”と思います。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

これまで写真を撮った経験のない人でも初めてカメラを持った瞬間からカメラマンです。ボクが得意とするポートレートやスナップショットを中心に写真撮影の楽しさを感じてもらいつつ、写真や映像、写真芸術の歴史を通して世界と通じるためのコミュニケーション能力を身に付けてもらえたら嬉しいです。

43 | 泉　太郎

Taro Izumi

写真・映像メディア学科　映像メディア専攻



［担当科目］インスタレーション実習B

研究テーマ

芸術と有機的な文明批評

Profile 2002年多摩美術大学院美術研究科修士課程修了。近年の主な個展に「Sit, Down. Sit Down Please, Sphinx.」（東京オペラシティ アートギャラリー、2023年）、「ex」（ティンゲリー美術館、2020年、バーゼル）、「突然の子供」（2017年、金沢21世紀美術館）、「Pan」（2017年、パレ・ド・トーキョー、パリ）など。横浜トリエンナーレやメディアシティソウル、豊田市美術館、国立国際美術館、東京都現代美術館、東京国立近代美術館、森美術館などでのグループ展に参加。

Sit,Down. Sit Down Please, Sphinx.（部分） 2023年



研究の取り組みについて

自分の考えを味わい、他者の考えについて向き合うための下地を練ることが芸術の大切な態度の一つと考えます。映像を通して、まずは自分の角度（考え）を試しましょう。そして遠くの、あるいは近くの文化や自然に触れて他の角度も学んだら、もう一度自分の角度を確認してみましょう。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

熱心に興味を持つことがあったなら、それは必ず他の事柄にも繋がっています。興味の対象を深掘りしつつ縛られず、繋がりの先を探し歩く時間は楽しみに満ちています。あらゆる繋がりを網羅して、さらにその先を追いかけて外側に溢れ出ても大丈夫、皆さんそれぞれに芸術の形を考えることができます。

44 | 榎並 憲二

Kenji Enami

ビジュアルデザイン学科　グラフィックデザイン専攻



［担当科目］グラフィックデザイン特別演習

研究テーマ

伝えるべき本質の把握と
心に響く表現の研究

Profile 1969年福岡県生まれ。芝浦工業大学建築工学科卒業。株式会社イメージゲートを経て、デザイン事務所シロクマ3設立。後藤宏氏に師事。日本グラフィックデザイン協会会員。ブランディング、CI・VI、パッケージ、エディトリアル、サイン計画、広告、販売促進などに携わる。日本地域情報コンテンツ大賞グランプリ、地域プロモーション大賞優秀賞、福岡デザインアワード銀賞。他受賞歴多数。



フォントメーカーロゴ

研究の取り組みについて

デザインの本質とは、「より良くする」こと。そのためには課題を把握し、適切な表現で解決させないといけません。課題解決には、社会性、文化性、経済性など、多角的な視点が重要です。授業では、あらゆる角度からモノゴトを考察するスキルと心に響く表現方法のスキルについて探究します。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

心に響く表現をするには、様々な感動の経験が重要です。感動したことがない人には、人を感動させるデザインは難しいかもしれません。あらゆる「モノ・コト・ヒト」に積極的に出会い、感動体験をたくさん作ってください。それが今後のデザイン活動の糧になります。

45 | 勝井 北斗

Hokuto Katsui

生活環境デザイン学科　空間演出デザイン専攻



［担当科目］空間演出デザイン演習ⅡB・ⅡD・ⅢA・ⅢC

研究テーマ

「流行」と同義でない
「ファッション」の可能性を提案

Profile セントラル・セント・マーチンズ・カレッジ・オブ・アートアンドデザイン（ロンドン）BA Fashion Print & Design科卒業。2001年、ミントデザインズ設立。2003年より東京コレクションに参加。2015年、作品集「MINTDESIGNS」出版（青幻舎）。第7回モエ・エ・シャンドン新人デザイナー賞受賞。第28回毎日ファッション大賞受賞。

2019AW Collection "STITCH WORKS"



研究の取り組みについて

大学でのファッションの授業はただ衣服を作れるようになる事ではなく、リサーチから作品制作、そして最終的なプレゼンまで、一貫して学生一人ひとりがデザイナーという意識を強く持って取り組み学ぶものです。せっかく美大でファッションを学ぶのですから、ファッション以外のプロダクトデザインやアートなど他の専攻科目との交流や学内の環境を活かして一般的な被服科にはない経験をしてもらいたいと考えています。

九芸を目指す高校生の皆さんへ

とにかく、やりたいことにチャレンジして欲しいです。そして、これだけは誰にも負けないと思えるものを見つけてください！

教職員一覧

芸術表現学科

[教授]	[主な担当科目]
黒岩 俊哉	サウンドアート演習
檀 からん	マンガ設計制作実習Ⅰ
PLATT,Robert	現代美術論
南 聡	日本画基礎
[特任教授]	
前田 哲明	総合立体造形演習Ⅰ
[准教授]	
羽太 広海	エンターテイメント芸術論
渡抜 亮	絵画表現実習Ⅳ（洋画）
[専任講師]	
国本 泰英	絵画Ⅰ
趙 瑞	アニメーション設計制作実習

[非常勤講師]	[主な担当科目]
青木 真由美	グラフィックデザイン
青柳 隆之介	ペーパークラフト演習
與 奏一	フィギュア演習Ⅰ
井口 麻未	絵画表現実習Ⅰ
池松 由理	デッサン
磯野 夏生	メディア芸術演習C
植松 久典	絵画表現実習Ⅰ
内林 俊洋	コンピュータ基礎演習
太田 剛速	工芸デザイン基礎演習
大庭 咲子	平面構成
金氏 美佐	デジタルペイント
川野 正	絵画演習
川野 裕一郎	ミクストメディア演習
河原 一彦	サウンド芸術概論
神戸 智行	日本画基礎
木村 真也	キャリア開発演習C
木森 圭一郎	美術解剖学
黒木 満	塑造演習
税田 瑞江	図学製図基礎演習
塩谷 亮	材料実習
鈴村 敦夫	モザイク
園田 裕美	メディア芸術演習D
竹清 仁	メディア芸術特別演習
竹永 亜矢	塑造実習Ⅱ
田代 耕一	ドローイング基礎実習
田代 雄大	プロダクトデザイン基礎演習
田代 ゆかり	版画基礎
田中 千智	絵画表現実習Ⅰ
堤 康将	日本画実習
坪山 斉	デッサン
床田 明夫	モデリング基礎演習
利光 洋	意匠・商標法
中西 秀明	溶接実習
長野 光洋	サウンドアート演習
中原 未央	絵画演習
中村 公泰	絵画表現実習Ⅱ
成田 鐘哲	絵画表現実習Ⅵ
西谷郁	メディア芸術特別論
羽鳥 悠樹	日本美術史
馬場 通友	ベーシックモーション
原谷 明弘	木彫表現基礎実習
樋口 英資	デッサン実習
黄 禧晶	絵画表現実習Ⅴ
松尾 伊知郎	テラコッタ実習
松本 和生	写真演習
光藤 崇子	視覚心理学
宮田 君平	現代美術演習
宮田 雅歌	工芸デザイン基礎演習
木綿 達史	特撮・VFX概論
矢部 奈桜子	ドローイング基礎実習

写真・映像メディア学科

[教授]	[主な担当科目]
大日方 欣一	写真作家論
佐藤 慈	映像史
佐野 彰	デジタルコンテンツデザイン
星野 浩司	番組制作論
百瀬 俊哉	写真芸術論
[准教授]	
荒巻 大樹	写真学概論
進藤 環	写真制作論A
[専任講師]	
内海 昭子	映像演習

[非常勤講師]	[主な担当科目]
青柳 隆之介	ペーパークラフト演習
阿久根 知昭	映像演出実習
井口 正彦	3DCG実習
打林 俊	現代写真論
内林 俊洋	コンピュータ基礎演習
太田 剛速	工芸デザイン基礎演習
大庭 咲子	平面構成
岡本 明久	CG演習B
川野 正	絵画演習
河原 一彦	サウンド芸術概論
木村 真也	キャリア開発演習C
國武 秀典	映像論
久保 哲也	立体構成
久間 直樹	番組制作実習
黒木 満	塑造演習
坂本 豊	サウンドアート実習
塩谷 亮	材料実習
島崎 心太	3DCG実習
下川 真利江	写真表現実習B
田坂 哲郎	演技基礎実習
田代 耕一	ドローイング基礎実習
藤 紀里子	メディア基礎実習
戸田 清章	音響デザイン
中司 千代	写真クリエイティブ実習B
中司 雅信	写真創作演習B
長野 光洋	サウンドアート演習
中原 未央	絵画演習
中村 公泰	絵画表現実習Ⅱ
波左間 浩文	写真制作論D
羽鳥 悠樹	日本美術史
馬場 さおり	写真クリエイティブ実習A
平山 智子	特別講義
藤野 博英	写真制作論A
渕上 千央	写真基礎実習B
光藤 崇子	視覚心理学
宮崎 真一	広告マーケティング論
宮田 雅歌	工芸デザイン基礎演習
宮本 真由	制作実習A
木綿 達史	特撮・VFX概論
森 敦子	Webデザイン演習
矢部 奈桜子	ドローイング基礎実習

ビジュアルデザイン学科

[教授]	[主な担当科目]
金 尾勁	色彩学
三枝 孝司	イラストレーションデザイン演習Ⅰ
柴村 毅彦	グラフィックデザイン演習Ⅰ
田 承燁	イラストレーションデザイン基礎演習
西川 洋一郎	イラストレーションデザイン演習Ⅲ
真島 猛	イラストレーションデザイン特別演習
[准教授]	
坂本 浩	ダイアグラムデザイン演習
藤田 公一	エディトリアルデザイン演習
[専任講師]	
石橋 佑一郎	イラストレーションデザイン演習Ⅲ
[助教]	
水間 景子	アドバタイジングデザイン演習

[非常勤講師]	[主な担当科目]
青木 真由美	グラフィックデザイン
青柳 隆之介	ペーパークラフト演習
與 奏一	フィギュア演習Ⅰ
内林 俊洋	コンピュータ基礎演習
太田 剛速	工芸デザイン基礎演習
大庭 咲子	平面構成
岡本 明久	CG演習B
亀井 哲治	コミックイラストレーション実習
川野 正	絵画演習
河原 一彦	サウンド芸術概論
金 度亨	立体構成
木村 真也	キャリア開発演習C
黒木 満	塑造演習
税田 瑞江	図学製図基礎演習
坂本 豊	サウンドアート実習
鈴村 敦夫	モザイク
田代 雄大	プロダクトデザイン基礎演習
張 理枝子	マンガ実習
堤 康将	日本画実習
藤 紀里子	メディア基礎実習
利光 洋	意匠・商標法
富田 真矢	タイポグラフィ実習Ⅰ
友池 潤	イラストレーション実践演習
中原 未央	絵画演習
初島 さつき	カリグラフィ
羽鳥 悠樹	日本美術史
松本 和生	写真演習
万野 幸美	イラストレーションデザイン基礎演習
光藤 崇子	視覚心理学
宮川 ちえ	ファッションイラスト実習
宮田 雅歌	工芸デザイン基礎演習
森 敦子	Webデザイン演習
森 亮介	イラストレーションデザイン特別演習
矢部 奈桜子	ドローイング基礎実習
山野 雄樹	グラフィックデザイン写真演習
姚 明	水墨イラストレーション実習

生活環境デザイン学科

[教授]	[主な担当科目]
安齋 哲	空間演出デザイン演習ⅡA
栗田 融	空間演出デザイン演習ⅡC
清水 稔	プロダクトデザイン演習Ⅱ
髙森 誠司	工芸デザイン演習IB
[准教授]	
加來 卯子	ファッションデザイン論
佐藤 昭則	プロダクトデザイン演習I
新 啓太郎	工芸デザイン演習B

[非常勤講師]	[主な担当科目]
青柳 隆之介	ペーパークラフト演習
伊東 正顕	建築法規
井上 康	工芸デザイン特別演習A
内田 玲子	空間演出表現実習I
内林 俊洋	コンピュータ基礎演習
大島 秀雄	製図実習B
太田 剛速	工芸デザイン基礎演習
大谷 優介	空間演出デザイン演習ⅡB
大庭 咲子	平面構成
岡本 明久	CG演習B
片本 隆二	モデリング実習A
川野 正	絵画演習
河原 一彦	サウンド芸術概論
金 度亨	立体構成
木村 真也	キャリア開発演習C
久保 哲也	立体構成
黒木 満	塑造演習
桑野 優子	色彩計画演習B
下條 華子	漆芸実習A
税田 瑞江	図学製図基礎演習
斉藤 康平	空間演出デザイン演習ⅢC
坂本 豊	サウンドアート実習
迫坪 知広	プロダクトデザイン実践論
白濱 由佳理	製図実習B
田代 雄大	プロダクトデザイン基礎演習
辻 翔平	材料加工実習A
津田 三朗	空間演出デザイン演習ⅢA
利光 洋	意匠・商標法
富田 真矢	タイポグラフィ実習I
中島 浩司	空間演出デザイン演習ⅢA
中島 信和	舞台空間演出論
中西 拓也	プロダクトデザイン演習D
中西 秀明	溶接実習
中原 未央	絵画演習
中牟田 麻弥	コンセプトクリエイト論
成田 鐘哲	絵画表現実習Ⅵ
西原 守	建築生産論
二宮 隆史	製図実習A
羽鳥 悠樹	日本美術史
濱川 裕子	工芸デザイン特別演習C
藤本 祥子	空間演出デザイン演習ⅢB
松井 大佑	形態構造演習
松本 和生	写真演習
馬渡 秀公	照明計画演習
右寺 武志	空間演出表現実習Ⅱ
宮川 ちえ	ファッションイラスト実習
宮田 君平	現代美術演習
宮田 雅歌	工芸デザイン基礎演習
宮田 洋平	工芸デザイン特別演習A
文 芝瑛	空間演出デザイン演習ⅢC

ソーシャルデザイン学科

[教授]	[主な担当科目]
伊藤 敬生	企画デザイン論
井上 貢一	情報デザイン論
井上 友子	デザイン史
[准教授]	
岩田 敦之	視覚デザイン演習
桜井 祐	企画デザイン演習I
[専任講師]	
永嶋 さゆり	Webデザイン演習

[非常勤講師]	[主な担当科目]
内林 俊洋	コンピュータ基礎演習
太田 剛速	工芸デザイン基礎演習
大庭 咲子	平面構成
岡本 明久	CG演習B
亀井 哲治	コミックイラストレーション実習
川野 正	絵画演習
河原 一彦	サウンド芸術概論
金 度亨	立体構成
木村 真也	キャリア開発演習C
久保 哲也	立体構成
黒木 満	塑造演習
税田 瑞江	図学製図基礎演習
坂本 豊	サウンドアート実習
田代 雄大	プロダクトデザイン基礎演習
利光 洋	意匠・商標法
中原 未央	絵画演習
羽鳥 悠樹	日本美術史
松本 和生	写真演習
光藤 崇子	視覚心理学
宮田 雅歌	工芸デザイン基礎演習
森 敦子	Webデザイン演習

[芸術学部助手]
奥津 光広（技能員）
北野 光子
小谷 一典
児玉 和也
鮫島 ゆかり
田島 恵美
寺本 幸弥
松村 菜穂
三尾 瑠璃
森山 芙美

[伝統みらい研究センター助教]

濱川 和洋	QUEST演習A

PICK UP

［客員教授］
第一線で活躍する
クリエイターが客員教授に。
現場の貴重な話を
聴くことができます。

AKIRA KITAJIMA
北島 明 写真創作演習A



HARUKI
HARUKI 写真表現論



TARO IZUMI
泉 太郎 インスタレーション実習B



KENJI ENAMI
榎並 憲二 グラフィックデザイン特別演習



HOKUTO KATSUI
勝井 北斗 空間演出デザイン演習ⅡD

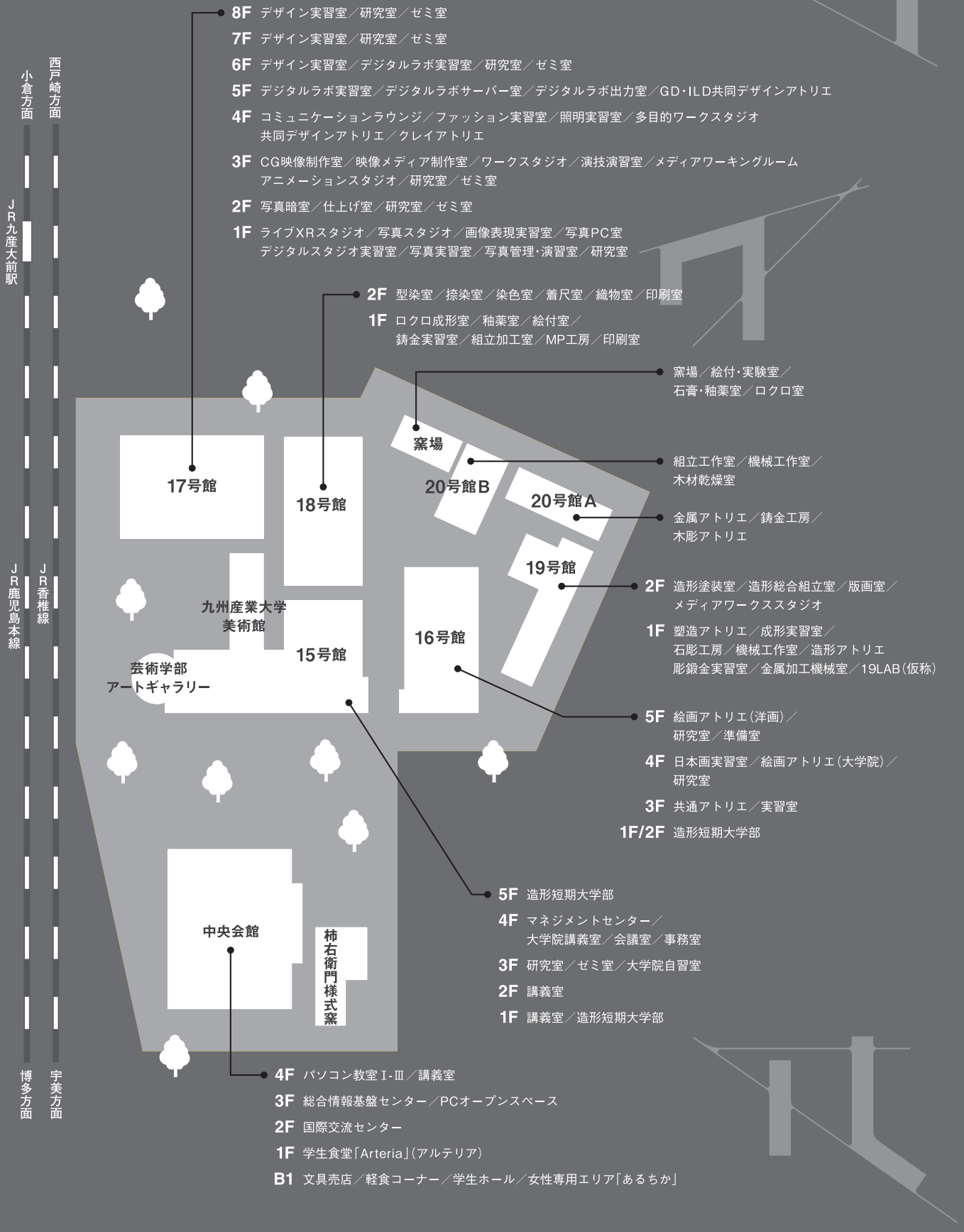


※科目担当教員は、変更になる場合があります。

施設・設備
Facilities & Equipment

美術系・芸術系大学では、屈指そして最新のキャンパス。

15号館から20号館までをくまなく回って欲しい。
「ココだったら自分が表現したいことが存分にできる」きっとそう思うはずだ。
学生たちの好奇心や向上心に十分に応えることができる
芸大や美大を凌ぐ学びの環境が用意されている。



8F デザイン実習室／研究室／ゼミ室
7F デザイン実習室／研究室／ゼミ室
6F デザイン実習室／デジタルラボ実習室／研究室／ゼミ室
5F デジタルラボ実習室／デジタルラボサーバー室／デジタルラボ出力室／GD・ILD共同デザインアトリエ
4F コミュニケーションラウンジ／ファッション実習室／照明実習室／多目的ワークスタジオ
共同デザインアトリエ／クレイアトリエ
3F CG映像制作室／映像メディア制作室／ワークスタジオ／演技演習室／メディアワーキングルーム
アニメーションスタジオ／研究室／ゼミ室
2F 写真暗室／仕上げ室／研究室／ゼミ室
1F ライブXRスタジオ／写真スタジオ／画像表現実習室／写真PC室
デジタルスタジオ実習室／写真実習室／写真管理・演習室／研究室

2F 型染室／捺染室／染色室／着尺室／織物室／印刷室
1F ロクロ成形室／釉薬室／絵付室／
鋳金実習室／組立加工室／MP工房／印刷室

窯場／絵付・実験室／
石膏・釉薬室／ロクロ室

組立工作室／機械工作室／
木材乾燥室

金属アトリエ／鋳金工房／
木彫アトリエ

2F 造形塗装室／造形総合組立室／版画室／
メディアワークススタジオ
1F 塑造アトリエ／成形実習室／
石彫工房／機械工作室／造形アトリエ
彫鍛金実習室／金属加工機械室／19LAB（仮称）

5F 絵画アトリエ（洋画）／
研究室／準備室
4F 日本画実習室／絵画アトリエ（大学院）／
研究室
3F 共通アトリエ／実習室
1F/2F 造形短期大学部

5F 造形短期大学部
4F マネジメントセンター／
大学院講義室／会議室／事務室
3F 研究室／ゼミ室／大学院自習室
2F 講義室
1F 講義室／造形短期大学部

4F パソコン教室Ⅰ-Ⅲ／講義室
3F 総合情報基盤センター／PCオープンスペース
2F 国際交流センター
1F 学生食堂「Arteria」（アルテリア）
B1 文具売店／軽食コーナー／学生ホール／女性専用エリア「あるちか」



芸術学部棟

斬新な外観が特徴の15号館には、計700点以上の所蔵品を誇る美術館やアートギャラリー。中心に位置する8階建ての17号館は学科再編に伴い大幅にリニューアル。スタジオや映像制作室をはじめ、最新のコンピュータを350台配備。周囲を囲むように建つ18号館や19号館、そして20号館には陶芸室をはじめ、金属、木材、石膏、発泡スチロールなどを加工する実習室や機械工作室、版画室などが並ぶ工房棟があります。



美術館

九州で初めての大学美術館として平成14年4月に開館した「九州産業大学美術館」。絵画をはじめ、彫刻や版画、工芸品、デザイン、写真など、幅広いジャンルのアート作品を計700点以上所蔵しています。また、1年を通して様々な展覧会が開催され、芸術学部の学生たちの『アート脳』を常に刺激し続けています。

本学学生・高校生以下無料、入館料：一般200円
開館時間：10時～17時（入館は16時30分まで）
休館日：月曜日





芸術学部 アートギャラリー

円形の空間がユニークな芸術学部アートギャラリーは、学生・教員が自由に利用できる作品展示スペースです。グループ展、ゼミの成果発表やサークル活動の発表の場として利用できます。



ライブXRスタジオ



17

5階にはグラフィックデザイン、イラストレーションデザインのアトリエがあり、絵の具を使った作業や卒業制作、大型作品制作などに使用されています。1階写真スタジオは3面白ホリゾントとなっており、人物撮影をはじめ様々な被写体を撮影することができます。ライブXRスタジオでは、グリーンバックでの撮影や実写と3DCGの合成撮影ができます。アナログ技法を利用した写真作品の制作ができる暗室では、モノクロ・カラー写真を問わず35mmから4×5インチフィルムまでのプリントができるようになっています。



写真スタジオ



CG映像制作室



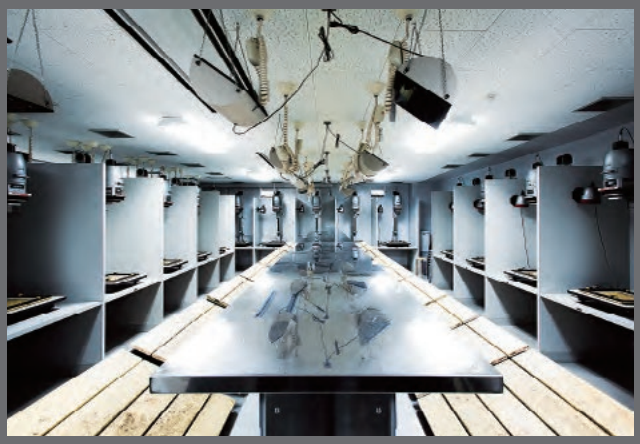
デジタルラボ実習室



デジタルラボ実習室



大暗室



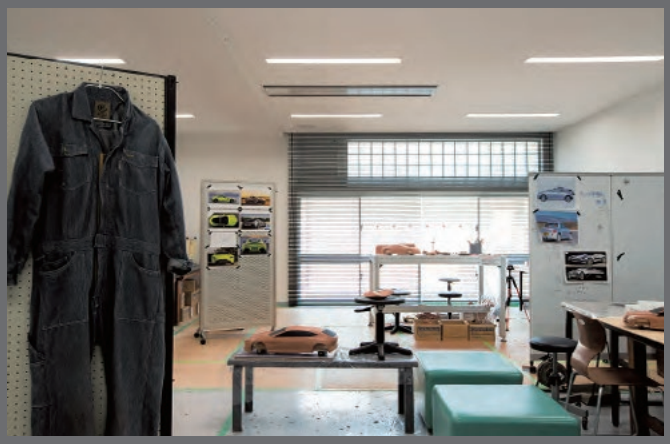
照明実習室



ファッション実習室



クレイアトリエ



共同デザインアトリエ、多目的ワークスタジオ



コミュニケーションラウンジ



GD・ILD共同デザインアトリエ



18

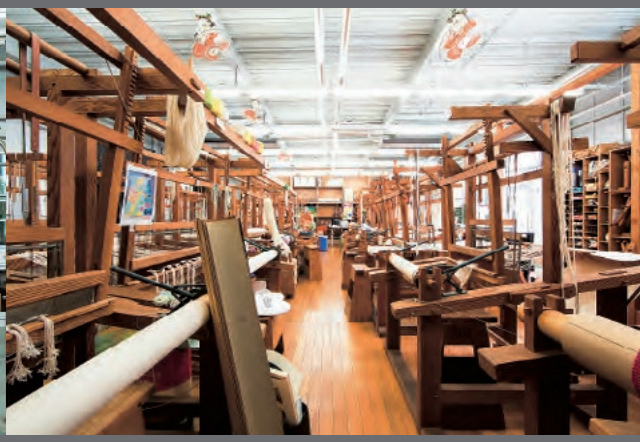
学部の共同工房。陶芸、染織、金属、木材、プラスチックの加工、さらにシルクスクリーンやオフセット印刷まで、様々なものづくりができます。



染色室



織物室



ロクロ成形室



印刷室



19

銅版画、木版画、石版画、リトグラフ、シルクスクリーンなどを学ぶ場や粘土による立体造形の演習を行うアトリエ、様々な研究ができるLABやアニメ制作用のスタジオなどがあります。



彫鍛金実習室



4年生塑像アトリエ



版画室



金属加工機械室



19



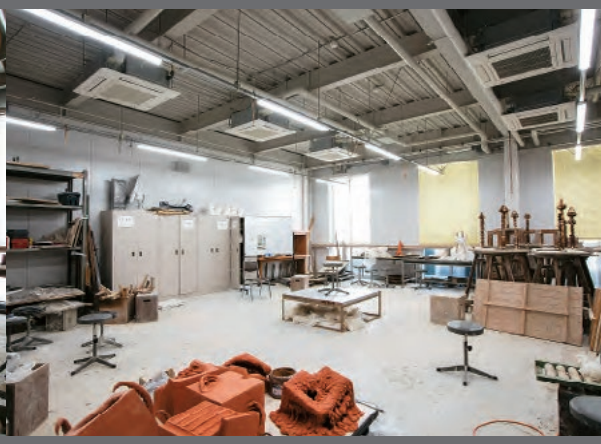
19LAB（仮称）



メディアワークスタジオ







20 A

楠の丸太などを材料とした大型木彫作品制作や、鉄や銅の溶接、鋳造作品制作のための工房があります。



溶接アトリエ





木彫アトリエ



鋳金工房



20 B

主にテーブルや椅子、照明器具といったインテリア、家具の制作を行う工房。専門のスタッフが常駐しており、いつでも制作上のアドバイスを受けることができます。



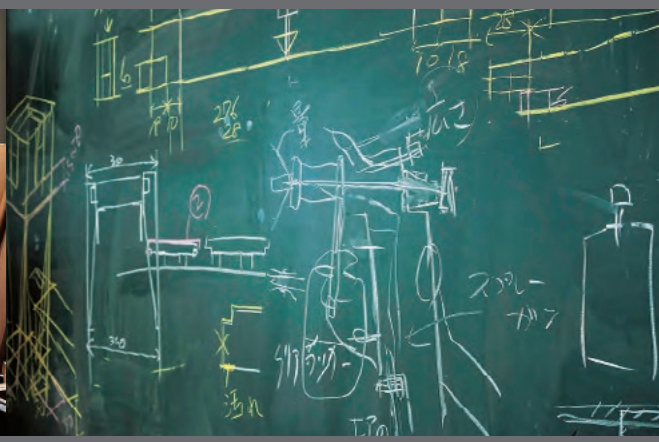
機械工作室



組立工作室







その他の施設

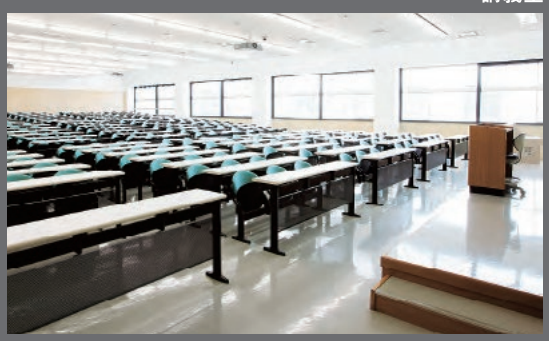
15

製図の授業時には机の引き出しから製図台を出して使用します。



講義室







16

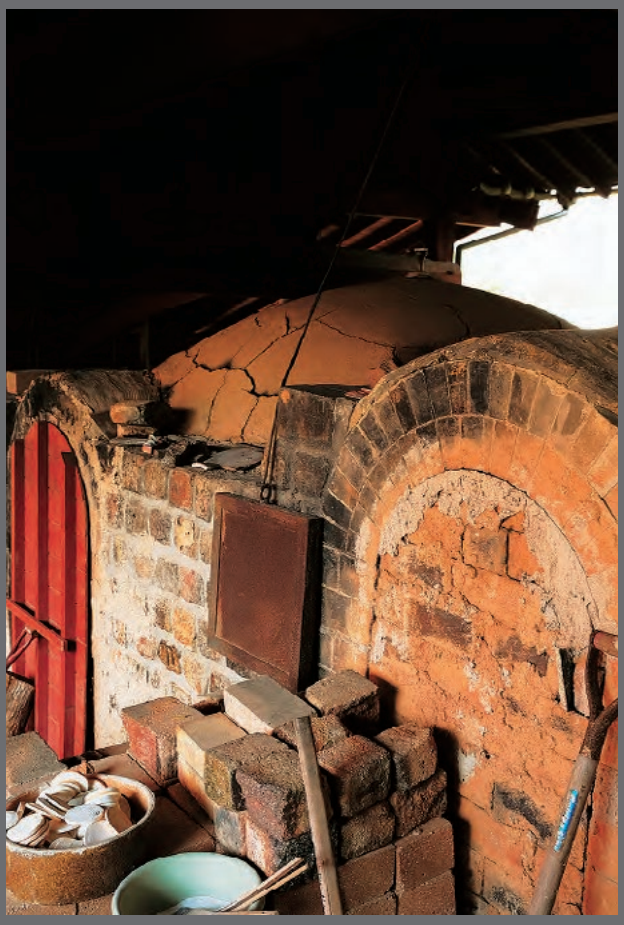
油彩、水彩、さらにデジタル技術も応用した新しい表現を追求する絵画アトリエや、日本の伝統的な顔料と手法で描く日本画実習室があります。











柿右衛門様式窯

平成12年10月にキャンパス内に設置された、登り窯と単窯の機能をあわせもつ薪窯。これは、当時、九州産業大学大学院芸術研究科教授だった故・十四代酒井田柿右衛門が「芸術を志す若者たちに伝統工芸の奥深さを直に感じ取ってもらいたい」と門外不出の「柿右衛門様式窯」を踏襲した窯を設計したもの。地域に開かれた大学としてのシンボルになっています。

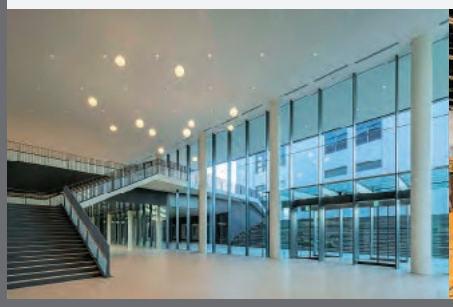


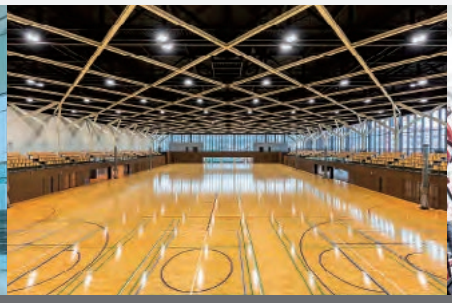
大楠アリーナ

西日本最大級

入学式、学位授与式などの式典、スポーツイベントに使用されるメインアリーナはバスケットコート4面の広さを誇り、約1000の観客席を備えています。室内270mのランニングコース、トレーニングルーム、卓球場、スポーツ多目的室は健康科学の研究などにも使用できます。学生の皆さんにフル活用してもらいます。









図書館

約74万冊所蔵

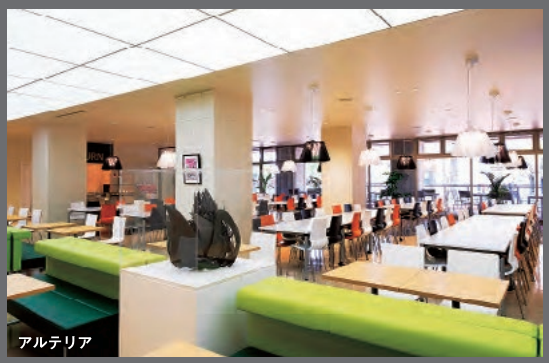
約74万冊の書籍を収蔵。各学部に即した分野の専門書、DVDなどの視聴覚資料、CD-ROMの電子出版物などもあります。学部ごとの履修ガイド掲載の教科書なども用意。図書館ホームページや携帯電話から蔵書検索が可能です。







中央会館


アルテリア

616席を有する学生食堂です。芸術学部学生などの美術作品を飾っているほか、店名ロゴや食器も芸術学部学生がチームでデザインしたものを使用しています。地産地消にこだわったメニューも用意しています。


あるちか

売店や書店とともに、ソファを配置し、コーヒーなどを飲みながらゆっくりと時間を過ごす憩いの空間を提供しています。また、女子学生が周りを気にせずくつろげる女性専用エリアを設置しています。

第4章

社会へ「一歩先」に

地域社会とつながる。
国境を越える。
資格を取る。
九芸独自の取り組み。

九芸での4年間を「学び」だけでは終わらせない。
実際に社会に出て活躍できる力を身につけるために
九芸では、さまざまな取り組み、支援を行っています。
「産学一如」を具現化する地域・企業との実践的な学び、
グローバル社会に対応する人材の育成、
社会で強く生きるための資格取得のサポート。
九芸で身につけた力は、卒業後も、ずっと
あなたらしい生き方を支えていきます。



いつもの教室を出て、生きた実社会に飛び出し、答えを見つけながら学び、真の社会人を養う。

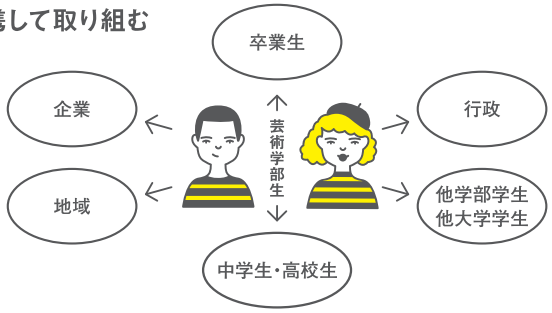
それが、KSUプロジェクト型教育

学部間・学外との取り組み事例

学内外の様々な組織や人と連携して取り組む

21

を超えるプロジェクト



身につく3つの力

行動力

「現場」の声を聞き、「現場」で動く。この体験を通して「行動力」を培います。

共創力

異なる価値観をもつ人々と出会い、刺激しあい、お互いの力を生かしあう『共創力』を身につけます。

人間力

「プロジェクトチーム」主体の活動で、目標を明確に示して仲間を結集し、成功に導く「人間力」を養います。

社会のニーズに応えられる社会人に

KSUプロジェクト型教育で実践するSDGs

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS





佐賀インターナショナルバルーンフェスタイヴェント参画

芸術学部 ×
(一社)佐賀バルーンフェスタ組織委員会(SIBFO)

佐賀インターナショナルバルーンフェスタで使用するグッズの提案・製作・提供を行いました。7月に組織委員会事務局で打ち合わせを行い、大学としてイベントに関わる具体案をまとめ、7月末から作業に入りました。①顔出しパネル、②会場案内図、③競技解説パネルのアップデート、④会場設営の改善、⑤イヴェントグッズなどを提案し、①と⑤の製作が委員会より委ねられました。⑤については委員会と製作会社との打ち合わせが行き詰まり、時間的な制限からかなうことはありませんでしたが、3枚の①顔出しパネルは、バルーンフェスタ会場に設置され、次年度以降も使用されることになりました。



たべものレスキュー

芸術学部×理工学部×地域共創学部×健康・スポーツ科学センター×まちスポ(NPO)×みん食(こども食堂)×福岡市

このプロジェクトでは、食品ロス削減のためデザイン及び研究として、「廃棄食材の再利用による食品デザイン」「子どもたちへ食品ロスを分かりやすく伝えるコミュニケーション・デザイン」「余った食品をリサイクルするフードドライブ・デザイン」を行っています。このプロジェクトの参加メンバーは、芸術学部、理工学部、地域共創学部の学生たちで、各々が学んでいる専攻の特性を活かし、応用として実践を通した様々なスキルを修得し、社会問題の解決に貢献します。



地域活性化を目的とした映像コンテンツ制作プロジェクト

芸術学部 × 福岡県中小企業団体中央会

映像コンテンツを地域活性化に活用するための取り組みを行うプロジェクトです。2023年度は、福岡県中小企業団体中央会と連携し、福岡の伝統的工芸品である小石原焼と久留米絣のプロモーション動画を制作しました。「10歳から15歳が見てわかる映像」をテーマとし、3DCGアニメーションを使った親しみやすい作品に仕上げることを目指しました。企画を検討するにあたっては、各工房を見学させていただきました。



世界水泳選手権組織委員会公式カメラマン プロジェクト

芸術学部 × 福岡市 × 国際水泳連盟(FINA)
日本水泳連盟(JASF) × ㈱ニコン

第19回FINA世界水泳選手権福岡大会において、大会コンセプトであるWATER MEETS THE FUTURE(多様な力と主体性の尊重等)の考えのもと、未来のカメラマン育成を行いました。プロジェクトを通しカメラマンとして意識や技術を向上させながら、全日程の撮影を行いました。また本プロジェクトは「世界水泳関連プロジェクト」として登録され、世界における本校のイメージアップを図ることができました。



柳川うなぎめしマップ制作(Webサイト制作)

芸術学部 × 地域共創学部 ×
柳川市役所 × 柳川観光協会

福岡県柳川市の観光活性化を目的に、うなぎ料理を提供している店舗を紹介するマップのリニューアル及び、新たにWebサイト版の制作を行うプロジェクトです。インターネットの普及やコロナ後の外国人観光客の増加に対応すべく、現地の観光案内所等で配布されるマップからQRコードでサイトへ誘導することを前提に、デザインをスマートフォンに最適化するとともに、地域の方々が自身で記事を更新できるよう、汎用的なCMSをベースにサイトを制作しました。



JR九州と連携した課題解決型プロジェクト

芸術学部 × JR九州(九州旅客鉄道㈱)

本プロジェクトはコロナ感染拡大によって利用者が大きく減少し、経営環境が悪化したJR九州の抱える課題解決のための一助となることを目的として経年に渡り進めていた実践プログラムです。2023年は、同社が2015年より行ってきた駅の無人化「Smart Support Station」によって無人駅利用者の不安や失われた賑わいを解消するため、モデルケースとしてJR香椎線「新原駅」のリニューアルや「土井駅」の課題解決提案を行いました。

産む力を育む学びのステップ

留学・国際交流

STUDYING ABROAD & INTERNATIONAL EXCHANGE

**国際感覚を身につけ、
真の国際人を育成するために
活発な国際交流を実施。
学びの場は世界へと広がっています。**

PICK UP

アチーブメント奨励金

学生のやる気とチャレンジ精神の醸成を目的に、学生の語学レベルの成長度に応じた支援金を給付する制度。2024年度より新たに新設し、海外経験を通じたさらなる語学力・コミュニケーション能力の向上を後押しします。
【支援】20～70万円
【対象の語学検定等】TOEIC（IP含む）、TOEFL（ITP, iBT）、IELTS、英検、中国語検定、韓国語検定、フランス語検定

個人留学支援制度

多くの学生に、入学後早い時期に世界の様々な国・地域への海外経験の機会を提供するプログラム。派遣期間は、夏季・春季のチャレンジマンスの1ヵ月以内とし、語学研修、ボランティア、インターンシップなど参加するプログラムの費用を一部支援します。

詳細は国際交流センターまでお問合せください。

派遣留学

芸術学部の学生は、美術やデザイン、写真、映像メディアなどを学び、現地で作品制作を行うことで感性を磨きます。留学期間中も休学扱いとはならず、本学の修業年限に算入します。また、奨学金制度など、本学独自の留学サポート体制も整っています。

認定留学

認定留学とは、学生が留学先の大学を選び、事前に認定校としての決定を受けたうえで、入学許可を得て留学する制度です。期間は最長1年で、本学に1年以上在学した学生が対象です。留学先での授業科目を履修し、取得した単位は一定の範囲内で本学の卒業単位として認められます。

芸術学部対象の派遣先大学

派遣先大学名	国名	都市	人数	奨学金
シュトゥットガルト造形美術大学	ドイツ	シュトゥットガルト市	1	40万円
ボルドー美術学校	フランス	ボルドー市	1	30万円

世界に広がる交流協定校

※2024年6月現在 締結分

中華人民共和国
- 中国人民大学
- 天津大学
- 上海工程技術大学

大韓民国
- 東国大学校
- 東亜大学校
- 培材大学校
- 忠南大学校
- 蔚山大学校
- 東西大学校
- 梨花女子大学校
- 釜山大学校
- 釜山外国語大学校

台湾
- 実践大学（高雄校）
- 台南應用科技大学

タイ
- チェンマイ大学
- ワライラック大学

ベトナム
- ホーチミン市外国語情報技術大学

インドネシア
- サナタ・ダルマ大学

アメリカ合衆国
- アビリン・クリスチャン大学
- ハワイ大学（ウエストオアフ校）

イギリス
- リーズベケット大学

フランス
- リール・カトリック大学
- ボルドー美術学校

ドイツ
- シュトゥットガルト造形美術大学

CHECK POINT

活発な異文化交流

国際色豊かな大学キャンパス

留学生総数※ **293人**

うち女子留学生数 **102人**

※2024年5月1日現在

本学では、293※名もの外国人留学生が各分野で学んでいます。授業はもちろん、サークル活動や普段の学生生活においても、盛んに学生同士の交流が行われています。また、国際交流協定を締結している海外の大学と、積極的に交換留学生の派遣・受入れを実施するなど、日常的にキャンパス内で異文化交流ができる機会を提供しています。



新入生歓迎会



卒業留学生との交流会



香椎祭



異文化研修（バスハイク）



日本語弁論大会



東長寺節分祭

“就活に勝てる”九産大独自のキャリア教育〈芸術学部編〉

1年 学生生活における目標を設定し、全力で打ち込む　→　**2年** 社会の仕組みや業界・企業・職種について考える

入学　早期から進路を考えるサポート

芸術学部のキャリア支援

キャリア教育支援

実社会で即戦力として活躍できる人材を育成するための、プロジェクトをベースとした課題解決型・実践型授業

授業科目「QUEST演習」
全学科全学年対象 プロジェクト型授業

芸術学部生ならではのスキルを生かして社会に関わることをリアルに体験する授業

芸術学部
実際に社会に

※2年次、もしくは3年次で開講（専攻により異なります）

各学科名 演習Ⅰ
学生生活や社会と関わるための基礎

授業科目「キャリア開発A」
各業界の一線で活躍する先輩の話を聴く

大学（全学共通）のキャリア支援

授業科目「キャリア形成基礎論」
結果として就職も決まる学生生活とは？について探究

授業科目「キャリア開発論」
各業界の第一線で活躍する方々によるオムニバス講義

キャリアサポートセミナーⅠ（学生生活と進路）
社会人基礎力、学生生活の過ごし方等について説明

就職能力試験（SPI3対策）……無料
企業の採用試験で頻出する問題の模擬試験

SPIも「就職能力試験」で安心

「インターンシップ」参加者 323名参加（令和5年度）

インターンシップガイダンス／九州産業大学インターンシップ／九州インターンシップ推進協議会主催インターンシップ
インターンシップの意義や重要性について説明　（事前研修・事後研修を含む）

“経験者”に聞くのがイチバン！学生による学生のための就職活動サポート「ジュニア・アドバイザー制度」

業界説明会
各業界を代表する企業より、内容、現状および今後の動向について説明

／ジュニア・アドバイザーによる各種支援
早期に就職が内定した優しい先輩（4年次生）たちが相談に対応。また、3年次生のニーズに応じて、模擬面接会等を開催

就職活動マナー講座
現役で活躍中のモデルが講師。美しく輝く立ち居振る舞い方法を実演指導。受講料無料

／メイク講座
ビューティー・アドバイザーが表情が明るく映えるナチュラルメイクを実演指導。受講料無料

※上記の各種支援行事については、K'sLifeや学内掲示等により事前に開催案内を行っています。しっかりチェックし、積極的に参加してください。

本学独自

全国でもトップクラス！キャリア支援設備を完備

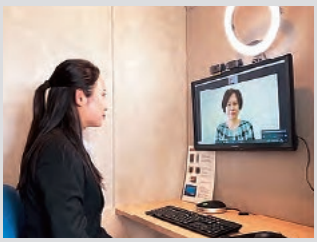
「キャリア支援センター」を利用しよう

就職に関する資料や新聞を自由に閲覧できる「オープンスペース」や「パソコンコーナー」があり、ネットやメールも自由に利用できます。また、WEB面接、WEB会社説明会に利用可能な「オンラインブース」や「面接室」、「マナートレーニングルーム」で、模擬面接、ウォーキングやメイク、マナーなどの練習がその場でできるのも、本学ならではの特徴です。




資料コーナー


パソコンコーナー


オンラインブース


マナートレーニングルーム

入学直後から、将来の進路・就職を見据えたキャリア教育を４年計画で実施しています。受講率は94%を誇り、約2,500人もの学生がキャリア教育を受けることのできる取り組みは、全国でも類を見ません。学生一人ひとりに応じた個別の支援を徹底しています。

3年 自分の興味・関心を模索する → **4年** 就職活動に全力で取り組み、内定に向けてスパート　就職進学　スキルアップ

3年次には全員に面談を実施　／　内定

進路・就職支援

スキルアップして社会へ。

「インターンシップ」
出て仕事を体験する

授業科目「キャリア開発B」
プレゼンテーションスキルを学ぶ

＊2年次、もしくは3年次で開講（専攻により異なります）

授業科目「キャリア形成戦略」
就職活動の考え方、方法論を徹底的に伝授

就職ガイダンス／留学生ガイダンス／履歴書対策
就職活動のプロセス、その時々にやるべきことについて説明

就職情報ナビサイト活用講座
就職活動に欠かせないナビの利用講習会

就職活動集中対策セミナー
企業による本番を想定した面接の模擬体験

「対策講座」を数多く開講

個別面談
就職活動上のあらゆる相談や悩みに随時対応

履歴書・エントリーシート添削
書き方アドバイス、文章添削に随時対応

就活バックアップ講座 未内定原因をいっしょに考え、求人・企業説明会情報を提供

言語・非言語WEBテスト、SPI性格検査……無料 ／ **全国一斉WEB模擬テスト**……無料

グループディスカッション・面接対策講座 講師による、グループディスカッション・面接の模擬体験

学内での企業説明会に588社が集結

学内単独企業説明会／学内合同企業説明会／就職活動に対する旅費補助
本学学生の採用意欲が高い企業が学内に集結／関東、中部・近畿地区で開催される採用試験に対し旅費の補助を行う

遠方の就職活動も安心！
採用試験の旅費最大25,000円を大学がサポート

第一印象に差がつく！プロの現役モデルがメイクや立ち居振る舞いを実演指導！

※また、個別面談は学年を問わず応対していますので、キャリアアップや進路・就職に関することなら何でも遠慮なくキャリア支援センターに相談に来てください。

就職実績 | 全国に広がる主な就職先（過去5年間）

㈱船場、㈱日本テレビアート、タマホーム㈱、パナホーム・リフォーム㈱、TAKASUGI㈱、九州電工ホーム㈱、㈱博報堂プロダクツ、㈱博報堂DYデジタル、㈱小学館スクウェア写真事業部、日本郵便㈱、㈱石村萬盛堂、㈱オンワード樫山、㈱ワールド、東京シャツ㈱、福博綜合印刷㈱、㈱サダマツ、㈱昭和堂、㈱アダル、㈱ムーンスター、㈱アサヒコーポレーション、㈲ソラ、㈱香蘭社、TOTO㈱、東洋ステンレス研磨工業㈱、パナソニックコミュニケーションズ㈱、トヨタ自動車㈱、㈱本田技術研究所、日産自動車㈱、マツダ㈱、スズキ㈱、ヤマハ発動機㈱、ダイハツ工業㈱、㈱ホンダテクノフォート、㈱デンソー、㈱シマノ、㈱平和マネキン、ソフトバンク㈱、東テク㈱、㈱セガホールディングス、㈱ジャパネットホールディングス、㈱ゲオホールディングス、エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ㈱、㈱九州日立システムズ、㈱Aiming、㈱サイバーコネクトツー、LINE Fukuoka㈱、㈱Cygames、㈱ゼンリン、SGS㈱、㈱gumi、㈱西日本新聞社、㈱佐賀新聞社、㈱佐賀新聞サービス、㈱USEN、日本放送協会（NHK）福岡放送局、西日本映像㈱、㈱九州東通、㈱アールケービー毎画社、㈱放送技術社、㈱キョードー西日本、九州アニメーション㈱、㈱OBSメディア21、㈱山口シネマ、ラブエフエム国際放送㈱、九州旅客鉄道㈱、ANAテレマート㈱、ハウステンボス㈱、㈱ベイブルック、㈱ファーストリテイリング、日新パッケージ㈱、㈱ポーラ、日本コロンビア㈱、㈱デザインアートセンター、㈱関家具、㈱ヒグチ工芸、九州パッケージ㈱、㈱MSソリューションズ、㈱コメリ、㈱阪急阪神百貨店博多阪急、㈱ナフコ、㈱ベスト電器、㈱ファイブフォックス、㈱フタタ、㈱キタムラ、㈱イング、㈱ユナイテッドアローズ、㈱中川政七商店、日本マクドナルド㈱、アプライド㈱、アップルジャパン㈱、富士自動車㈱、㈱サダマツ、㈱大塚家具、岡家具工業㈱、㈱日比谷花壇、トランスコスモス㈱、グッディージャパン、イケア・ジャパン㈱、㈱ベガコーポレーション、㈱佐賀銀行、㈱福岡銀行、㈱山口フィナンシャルグループ、㈱福岡中央銀行、イオンクレジットサービス㈱、楽天カード㈱、㈱アマナ、福岡空港ビルディング㈱、モリタインテリア工業㈱、㈱マルニ木工、㈱ハダ工芸社、ナガノインテリア工業㈱、㈱大洋工芸、㈱福岡大洋工芸、㈱アドバスカル、㈱ジーエー・タップ、㈱デザイン・キューブ、㈱スペース、㈱和田設計コンサルタント、㈱日鉄住金パイプライン＆エンジニアリング、㈱メンバーズ、㈱トリガー、㈱SNK、エレコム㈱、㈱テクノアートリサーチ、㈱ネクシィーズ、㈱彩、㈱広美、㈱西広、㈱ダイケン、羽田旅客サービス㈱、㈱スタジオアリス、内田写真㈱、㈱レベルファイブ、森裕建築設計事務所、BAS建築設計事務所、㈱エイチ・アイ・エス、㈱スタジオエビス、㈱西日本寫眞社、㈲六本木スタジオ、㈱木下写場、㈱アートスペース、ファーストスタジオ㈱、㈱セガゲームス、㈱夢真ホールディングス、㈱よしもとブロードエンタテイメント、㈱マーキュリー、イオン九州㈱、㈱岩田企画、㈱九州舞台、㈱スペース、㈱ジンズホールディングス、福岡大学、九州産業大学、福智高等学校、佐賀県立有田工業高等学校（常勤講師）、大分県立鶴崎工業高等学校（常勤講師）、佐賀県立金立特別支援学校（常勤講師）、宮崎県立佐土原高等学校（常勤講師）、福岡県立福岡工業高等学校（常勤講師）、九州産業大学付属九州高等学校、福岡県中学校教員（専任教諭）、福岡市中学校教員（専任教諭）、佐賀県中学校教員（専任教諭）、中村学園三陽中学校、福岡市立内浜中学校（常勤講師）、福岡市立金武中学校（常勤講師）、古賀市立古賀中学校（常勤講師）、太宰府市立太宰府西中学校（常勤講師）、福岡県立太宰府特別支援学校、福岡県立社会教育総合センター、佐賀県教育センター、鹿児島県工業技術センター、筑紫野市役所、南九州市役所、大野城市役所、福岡アジア美術館、糸島市立図書館、陸上自衛隊、航空自衛隊、福岡県警察本部、長崎県警察本部、ほか多数。

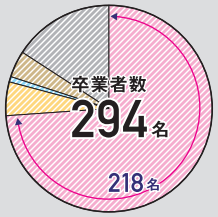
芸術系ではトップクラスの就職率！

就職決定率
※2024年3月卒業生実績

97.7%

就職決定者数 218名

就職希望者数：223名



- 大学院等進学者数：15名
- 専修学校等進学者数：0名（外国の学校含む）
- 研究生・科目等履修生数：3名
- 芸術活動等者数：12名
- その他：46名

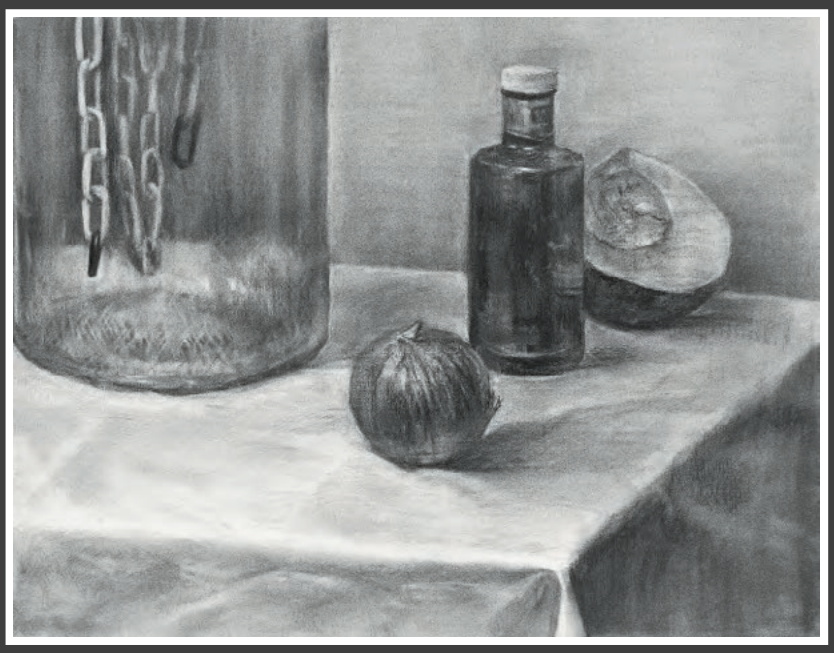
卒業後の進路にまで、しっかりとこだわっていく教育方針は、本学独自のキャリア教育プログラムにより4年間で確実に浸透し、就職希望者数に対する就職決定率は、日本国内の芸大、美大、芸術系学部ではトップクラスの就職実績を誇っています。

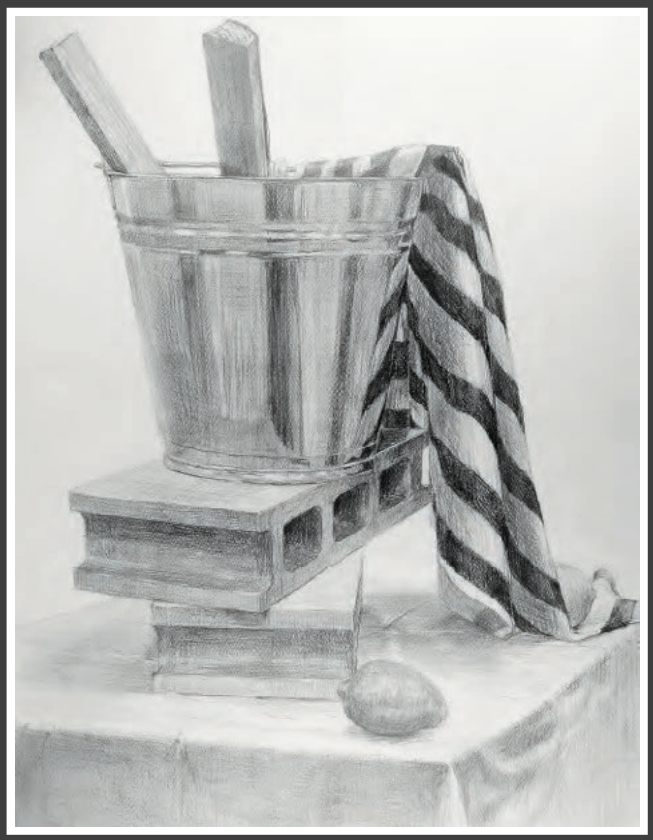
進路決定率（進路決定者数／卒業生 比）＝**80.2%**

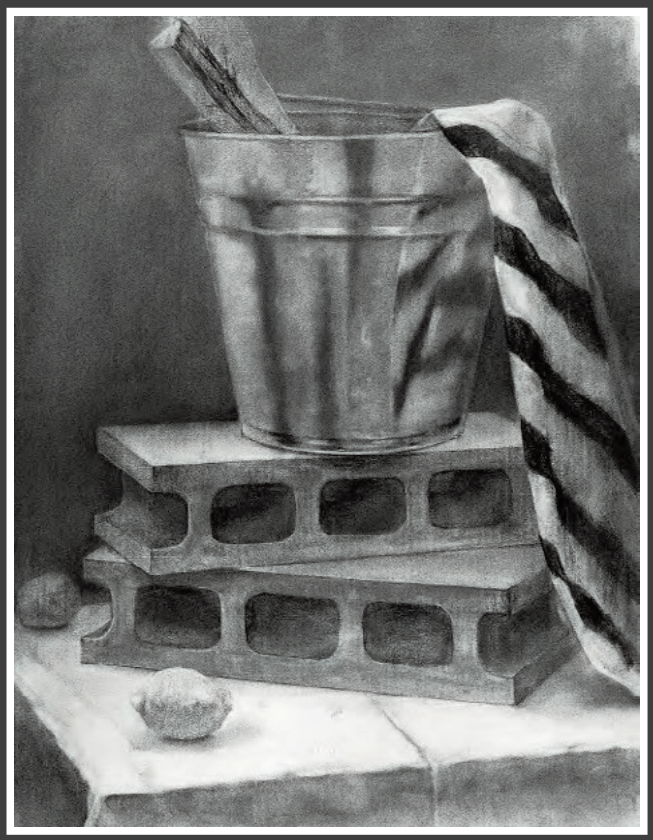
詳しい就職先等については、「2024 就職ガイド」をご請求ください。

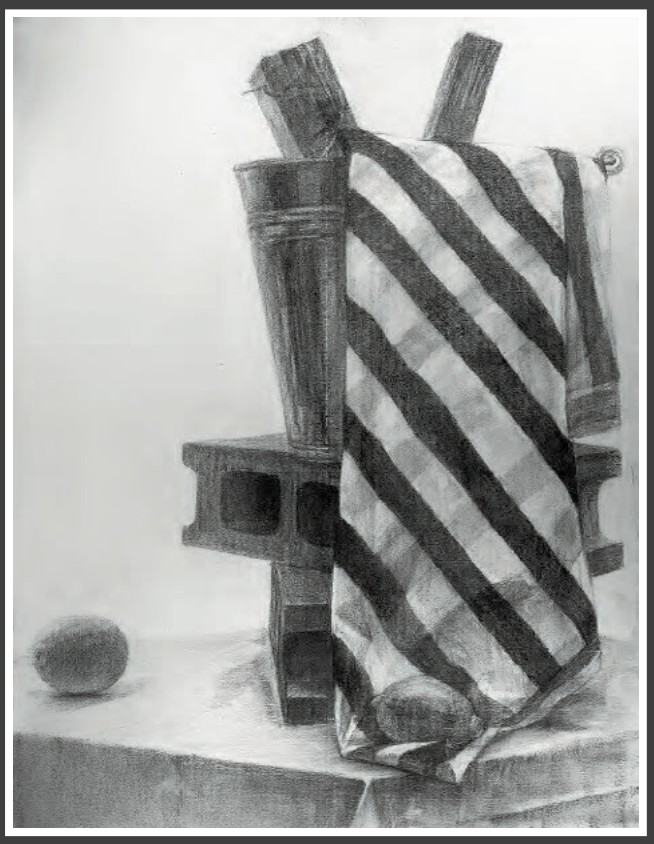
実技試験参考作品

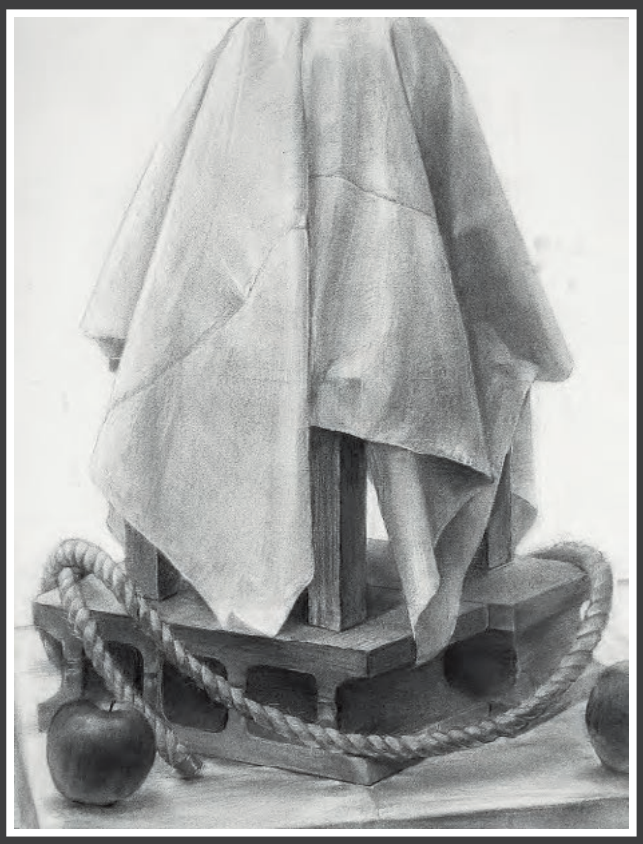
デッサン：5h

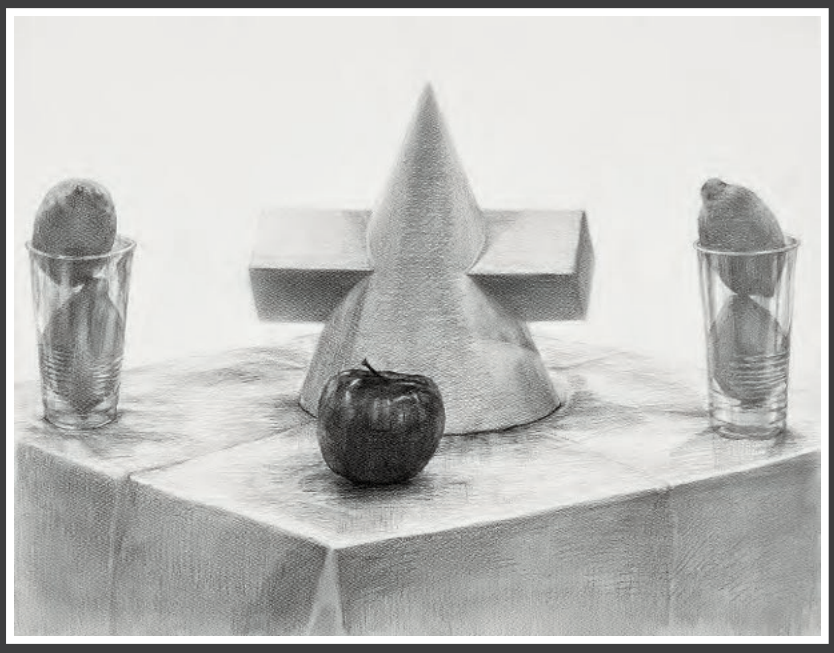












実技試験参考作品

鉛筆デッサン：3h

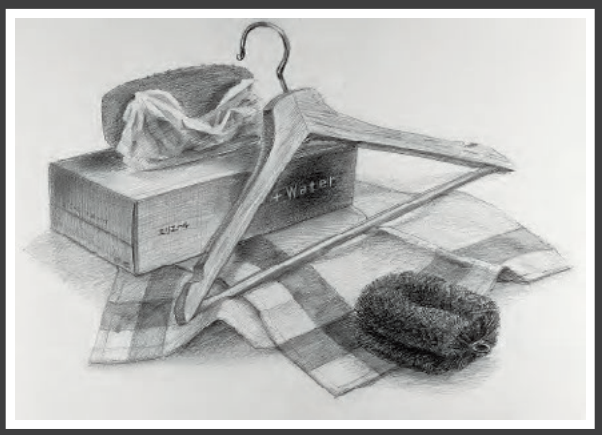


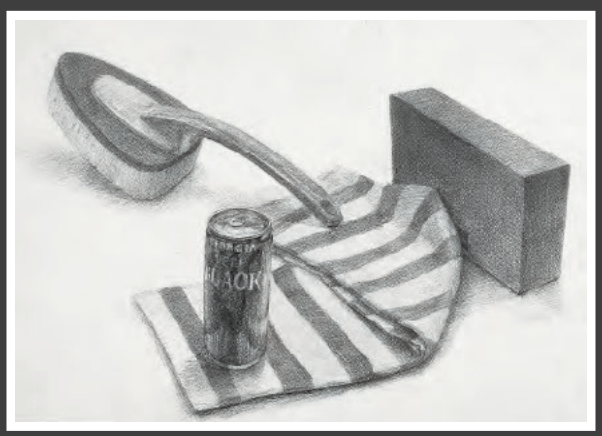






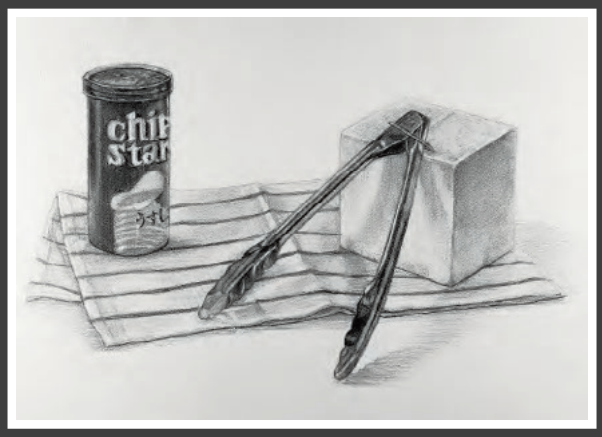






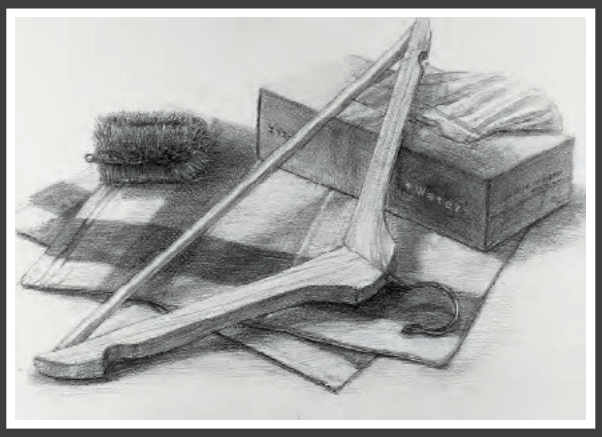


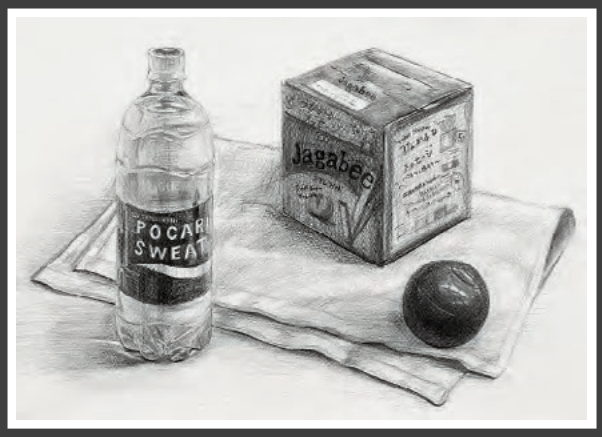










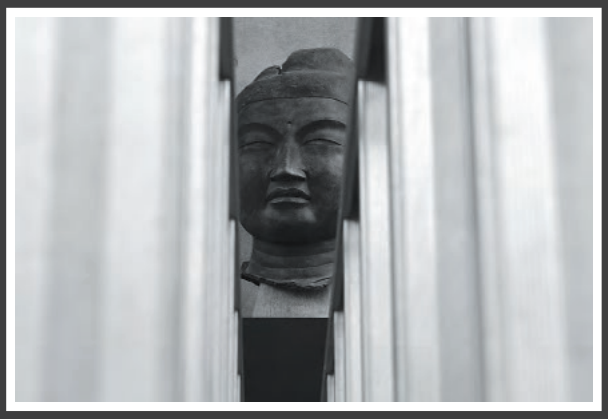


色彩構成：3h



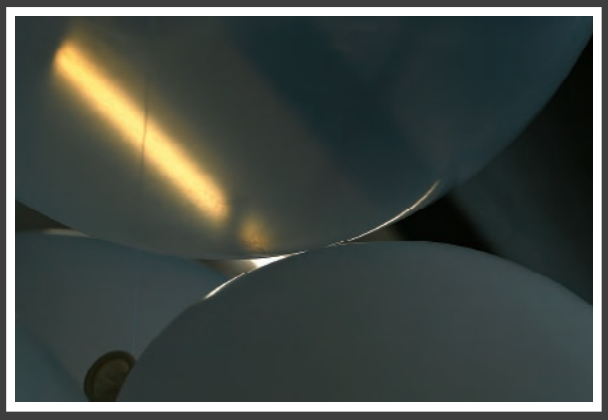


実技試験参考作品 Past Exam Collection

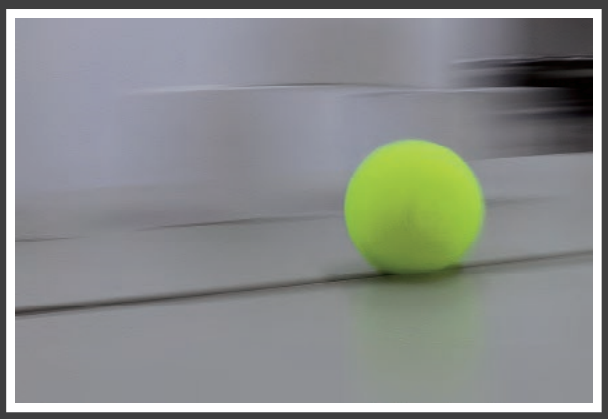


写真撮影：3h

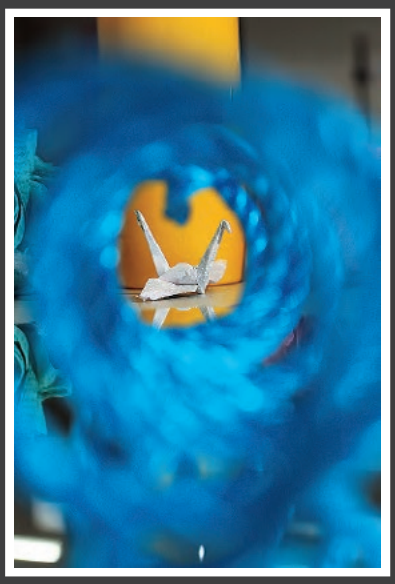


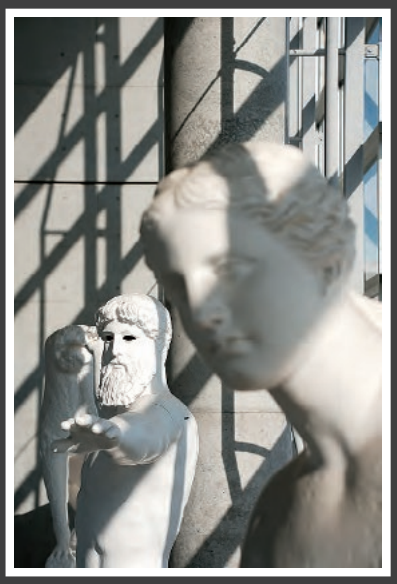












産む力を教えるチカラに

九芸で取得可能な教員免許

免許教科	免許状の種類
美術	中学校教諭一種免許状 高等学校教諭一種免許状
工芸	高等学校教諭一種免許状

学科	専攻
芸術表現学科	美術専攻／メディア芸術専攻
写真・映像メディア学科	写真専攻／映像メディア専攻
ビジュアルデザイン学科	グラフィックデザイン専攻／イラストレーションデザイン専攻
生活環境デザイン学科	生産造形デザイン専攻／空間演出デザイン専攻
ソーシャルデザイン学科	情報デザイン専攻／企画デザイン専攻
芸術表現学科	美術専攻
ビジュアルデザイン学科	グラフィックデザイン専攻／イラストレーションデザイン専攻
生活環境デザイン学科	生産造形デザイン専攻／空間演出デザイン専攻
ソーシャルデザイン学科	企画デザイン専攻

産む力を育む学びのステップ

大学院［芸術研究科］

高度な専門性と芸術領域を横断する幅広い視点から次代の芸術文化にアプローチする。





経済・国境・文化のボーダレス化、科学技術の急激な進展などを背景に、芸術の世界も旧来の境界線を越えマルチプルに融合することで、表現の可能性を大きく広げています。本学の芸術研究科は、そうした社会のニーズや芸術の新たな動向を見据え、「芸術表現」「デザイン」「写真・映像」の3領域について専門的かつ学際的に探究。未来のクリエイティブリーダーを育む理想的な芸術研究の場がここにあります。

芸 術 学 部

芸術表現学科　写真・映像メディア学科　ビジュアルデザイン学科
生活環境デザイン学科　ソーシャルデザイン学科

芸術研究科 造形表現専攻

博士前期課程	博士後期課程
芸術表現領域 デザイン領域 写真・映像領域	芸術表現領域 デザイン領域 写真・映像領域

資格取得 & 制度

- ●中学校・高等学校教諭免許状(専修)取得可能（中学校・高等学校とも美術）
- ●9月入学入試実施（博士後期課程のみ）
- ●産学連携プロジェクト（専門領域を超えた取組み）

大学院進学後、内面を作品に投影できるように

Mio Fukuda

福田　澪

【大学院芸術研究科造形表現専攻博士前期課程】
Robert David Platt研究室
芸術表現領域 2年在学
熊本市立必由館高等学校出身



学部時代より、自身の作品や課題に求められるクオリティが数段上がる場所。それが大学院だと思います。作品のコンセプトも重視されるため、手を動かすだけでなく、自分の制作意図を整理して言語化することにも取り組む日々です。そんな経験もあり、最近は自分の作品がどう受け取られてほしいのかを意識できるようになりました。大学院の授業は少人数で行われ、先生と対話する時間、先生からいただく講評もかなり充実しています。そこで投げかけられた言葉を自分なりに噛み砕き、さらに自分の内面があふれる表現につなげていけるよう努めています。また先生はとても親身な方ばかり。活動のサポートも充実しており、2023年のアートフェアアジア福岡（AFAF）へ出展する機会もいただきました。ギャラリーへ作品を紹介してくださることも多々あります。大学院生である今が一番成長できる時です。制作にどっぷりと浸りながら常に考え続け、一歩ずつ地道に進んでいきたいです。



「peel off .2」

「UBEビエンナーレ」に出展する彫刻を制作中

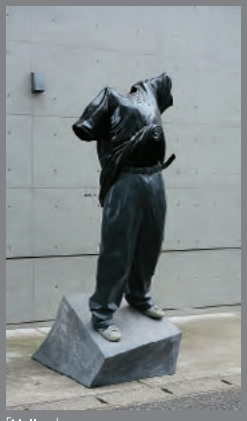
Yuya Tokuchi

渡久地 祐弥

【大学院芸術研究科造形表現専攻博士前期課程】
前田研究室
芸術表現領域 2年在学
九州産業大学付属九州高等学校出身



高校卒業後、九州産業大学国際文化学部に入学し、3年次までに必要な単位をすべて取得しました。そして、4年次では他学部の科目を履修できる制度を使って、九芸の芸術表現学科立体造形専攻で彫刻を学ぶように。国際文化学部を卒業した後、思う存分に制作する環境が欲しくて九芸の大学院に進学しました。以前より自宅でフィギュアやオブジェを制作していたのですが、自宅の環境にはやはり限界があります。その点、大学院進学後は3〜4mほどの大型の作品にも挑戦できるようになり、表現がぐっと広がったのを感じています。また、2023年9月に応募した「UBEビエンナーレ（現代日本彫刻展）」では入選することができ、これから実物大の作品の制作に取り掛かっていきます。絵画や映像と違い、空間の中に必ず実物が存在するのが彫刻の強み。これを追求しながら、自分の表現を磨いていきたいと思います。将来は海外移住が目標。新たな環境に刺激を受けながら制作に打ち込んでいきたいです。



「Mellow」

芸術学部 入学金・修学費

2025年度入学者適用
納付額は変更になる場合があります。

www.kyusan-u.ac.jp/
入試情報や奨学金制度などの詳細は
九州産業大学の公式ウェブサイトをご覧ください。

入学金	200,000

（単位:円）

修学費および委託徴収金	第1回納付額 ①				第2回納付額 ②			年間納付額 ①＋②
	修学費		委託徴収金	小　計	修学費		小　計	
	授業料	教育充実費			授業料	教育充実費		
	500,000	240,000	15,900	755,900	500,000	240,000	740,000	1,495,900

※1年次の納付金額は、入学金と年間納付額を合計した金額となります。
※納付方法は、分納と全納の2種類あります。［分納は、第1回納付額を本学指定期日までに、第2回納付額を10月中旬までに納付します。／全納は、入学金・修学費・委託徴収金の1年間の納付額を1回で納付します。］
※委託徴収金は、変更される場合があります。なお、委託徴収金の主な内容は下記の通りです。

学友会費	本学学生教職員相互の親睦を図り、豊かな人間性を涵養することを目的とした学友会の会費	後援会費	家庭と大学の連絡を緊密にして相互の親和を図り、大学の充実発展を図ることを目的とした後援会の会費

2年次納付金額	修学費（授業料・教育充実費）＋委託徴収金の年間合計額	1,492,000

〈参考〉教科書・教材費等

教科書代（概算）	1年次	2年次	3年次	4年次
	25,000	20,000	10,000	10,000

※教科書等の費用は年度により、多少異なります。

教材費（概算）	20,000～30,000程度

1年次生の実習用品等の教材費です。その他、体育実技用品20,000円程度が必要です。

本学独自の奨学金制度

卓越支援制度

※卓越支援の奨学金は、日本学生支援機構給付奨学金と重複受給可能です

名　称	対　象
中村治四郎奨学金 学業特待枠	入学試験成績上位者対象　・合格者の中から奨学生の採用候補者を決定 ・本学へ入学後、所定の手続を経て奨学金を給付 S 4年間給付 最大20名　特別総合型選抜（専願制）合格者　・年間の授業料相当額を年2回に分けて給付 ・一定の学業成績を満たすことで4年間継続 A 1年間給付 最大20名　総合型選抜（スポーツ型は除く）・学校推薦型選抜・大学入学共通テスト利用選抜（前・中・後期）・一般選抜（前期・後期）・実技選抜（前期・後期）　・年間の授業料相当額を1年次に2回に分けて給付 B 半額を1年間給付 最大80名　大学入学共通テスト利用選抜（前・中・後期）・一般選抜（前期・後期）・実技選抜（前期・後期）　・年間の授業料半額相当額を1年次に2回に分けて給付
中村治四郎奨学金 学術文化特待枠	本学が定める資格等を有する入学者対象　本学へ入学手続後に申請（採用枠を超えた場合は入学試験成績等で選考） 1年間給付 20名　全選抜試験合格・入学手続完了者　・年間の授業料相当額を年2回に分けて給付
成績優秀者奨学金	学業成績が優秀な学生（2年次以上）対象　・原則として前年度成績で毎年選考 ・年2回に分けて給付 A 年間60万円給付 各学年約40名　B 年間30万円給付 各学年約40名　C 年間20万円給付 各学年約40名

経済支援制度

名　称	対　象	金　額	受給期間	対象年次
遠隔地学生予約型奨学金 ※申請手続は出願時	福岡県外に家族が居住し、入学後、自宅外から通学予定の者、及び本学の定める家計基準が一定額以下の者 【対象となる入試】大学：一般選抜（前期日程）および実技選抜（前期日程）	36万円（年額）	1年	1年次
災害時奨学金	自然災害等の被災学生	ー	適時	適時

※その他、家計の急変等への対応支援として、応急貸与奨学金があります。

育成支援制度

名　称	対　象	金　額	対象年次
語学実践研修奨励金	英語科目の成績が優秀な学生	最大40万円	1～4年次
就職活動奨励金	就職活動時における旅費の一部	最大2.5万円	4年次
キャリア・アップ支援奨励金	キャリア・アップ支援奨励金対象資格取得者	最大5万円	1～4年次
KSU海外経験プログラム	個人留学支援制度・学部カリキュラムの対象学生	プログラム費用の一部	1～4年次

同窓会からの支援

名　称	対　象	採用者数	金　額	採用決定時期
同窓会楠風会奨学金	学生生活において向上意欲があり、同窓会楠風会が認めた大学に在籍する学生（3・4年次生）〔外国人留学生：2～4年次生〕	日本人学生　35人 外国人留学生8人	24万円（年額）	日本人学生　7月 外国人留学生10月

※楠風会奨学金は、外国人留学生も対象となり、取扱窓口は国際交流センターです。

本学以外の奨学金

名　称		種　別	金　額	採用決定時期	予約採用
日本学生支援機構奨学金	第一種	貸与（無利子返還）	●自宅通学（月額）2・3・4・5.4万円から選択 ●自宅外通学（月額）2・3・4・5・6.4万円から選択	●定期採用 全学年／7月 ●緊急・応急採用 ／随時	進学前に予約が可能です。在学高校などに確認し、募集時期を逃さないように注意してください。
	第二種	貸与（年3.0%を上限とする有利子返還）	（月額）2万円～12万円から選択		
地方公共団体・民間育英団体等		給　付 貸　与	皆さんの居住地の地方公共団体（県・市・町など）および民間育英団体の奨学金があります。 詳しくは、学生部厚生課または各団体のホームページで確認してください。		

※制度に変更が生じる場合があります。※詳しくは、『本学ホームページ』または入試部入試課（TEL:092-673-5550）にお問合せください。

本学独自の奨学金制度！

新中村治四郎奨学金 一新

すべて『給付型』(返済不要)になります。奨学金の対象は「授業料」です。チャレンジ制度を新設！

※奨学金は年2回に分けて給付します。(注)入学金、教育充実費及び委託徴収金は別途納入が必要です。

新制度

学業特待枠S（最長4年間授業料全額給付）

学業特待枠A（1年間授業料全額給付）　**学業特待枠B**（1年間授業料半額給付）

学業特待枠 S

- □ 対象入試制度：特別総合推薦選抜
- □ 奨学金給付額：授業料相当額
- □ 募　集　人　員：最大20名

最長4年間 奨学金給付
※2年次以降の継続には一定の学業成績基準を満たす必要があります。

特別総合推薦選抜（専願制）

1次試験：基礎テスト 英・国・数（合格基準点あり）／書類審査 → 合格 → 2次試験：実践的試験／面接試験 → 受給決定合格 → 入学前 特別早期教育 → 入学 → 大学のトップ プログラム優待

1次試験
試 験 日：令和6年9月28日(土)
選考方法：基礎テスト3科目(英語・国語・数学)
書類審査(調査書・学修計画書・主体性に関する書類)

2次試験（1次試験合格者のみ）
試 験 日：令和6年11月17日(日)
選考方法：面接試験、プレゼンテーション(選考方法は、各学部学科によって異なります。)

特別総合推薦選抜の合格者には、入学前に大学初級レベルの授業を提供します。授業内容は合格した学部学科で異なり、それぞれの専門に合わせた内容です。

詳細は学生募集要項で必ずご確認ください

学業特待枠 A・B

大幅増員！

- □ 対象入試制度：学業特待枠A
  - 総合型選抜［スポーツ型除く］、学校推薦型選抜、一般選抜、実技選抜、大学入学共通テスト利用選抜
- 学業特待枠B
  - 一般選抜、実技選抜、大学入学共通テスト利用選抜
- □ 奨学金給付額：A：授業料相当額　B：授業料半額相当
- □ 給　付　期　間：1年間
- □ 採　用　人　数：約100名（A+B）

■受給決定までの流れ

総合型選抜（※スポーツ型は除く）／学校推薦型選抜 → 受給候補者（各選抜成績上位者）合格発表と同時通知 → 〔受給条件〕入学前教育用のeラーニング100%達成 → 受給決定

大学入学共通テスト利用選抜（前・中・後期）：一般選抜（前期・後期）／実技選抜（前期・後期） → 受給候補者（各選抜成績上位者）合格発表と同時通知 → 入学手続完了 → 受給決定

※大学入学共通テスト併用型選抜は除く(注)総合型・学校推薦型選抜は学業特待枠Aのみが対象。
※2年次以降は成績優秀者奨学金対象者として選考。

チャレンジ制度（学業特待枠A・B）

- □ 対　　象　　者：総合型・学校推薦型選抜の入学手続完了者
- □ 対象入試制度：大学入学共通テスト利用選抜前期のみ
- □ 奨学金給付額：成績により、学業特待枠AまたはBとして採用

■受給決定までの流れ

総合型選抜 学校推薦型選抜 入学手続完了 → 大学入学共通テスト利用選抜（前期） → 成績上位者 → 受給決定

(注) 令和５年度大学入学共通テストを別途受験する必要があります。

学術・文化特待枠

- □ 対　象　資　格：別表
- □ 奨学金給付額：授業料相当額
- □ 給　付　期　間：1年間
- □ 採　用　人　数：約20名

■受給決定までの流れ

全選抜試験 → 入学手続完了 → 対象資格の申請（注）期限あり → 受給決定

※2年次以降は成績優秀者奨学金対象者として選考。

■芸術学部 学術・文化特待枠の対象資格（対象：令和6年度入学者以降）

対象資格名称	レベル
全日本高校デザイン・イラスト展	優秀賞以上
ADAA Asia Digital Art Award	入賞
各都道府県（美術）展	各部門3席相当以上
全国高等学校総合文化祭（美術・工芸部門）	全国総文県代表出品以上
全国高等学校総合文化祭（放送部門）	審査員特別賞以上
NHK杯全国放送コンテスト	各部門優良以上

対象資格名称	レベル
全国高等学校インテリアデザイン展	入賞
PFFアワード（ぴあフィルムフェスティバル）	入賞
全国高等学校写真選手権大会「写真甲子園」	各地域ブロック大会優秀作品以上
全国高等学校総合文化祭（写真部門）	全国総文県代表出品以上
TopEye 全国高校生写真サミット（個人賞）	入賞
CG-ARTS 検定	エキスパート

経済支援 ―経済的に修学が困難な学生に対する支援―

名称	対象	金額	受給期間	対象年次	区分
遠隔地学生予約型奨学金	福岡県外に家族が居住し、入学後、自宅外から通学予定の者【対象：一般選抜（前期日程）および実技選抜（前期日程）※申請手続は出願時】	36万円〔年額〕（給付）	1年	1年	大学・短大部（返還不要）

※詳しくは、入試部入試課にお問い合せください。(TEL：092-673-5550)

芸術学部入試のスケジュール・内容については、『2025 芸術学部 入試ガイド』をご覧ください。

高等教育の修学支援新制度

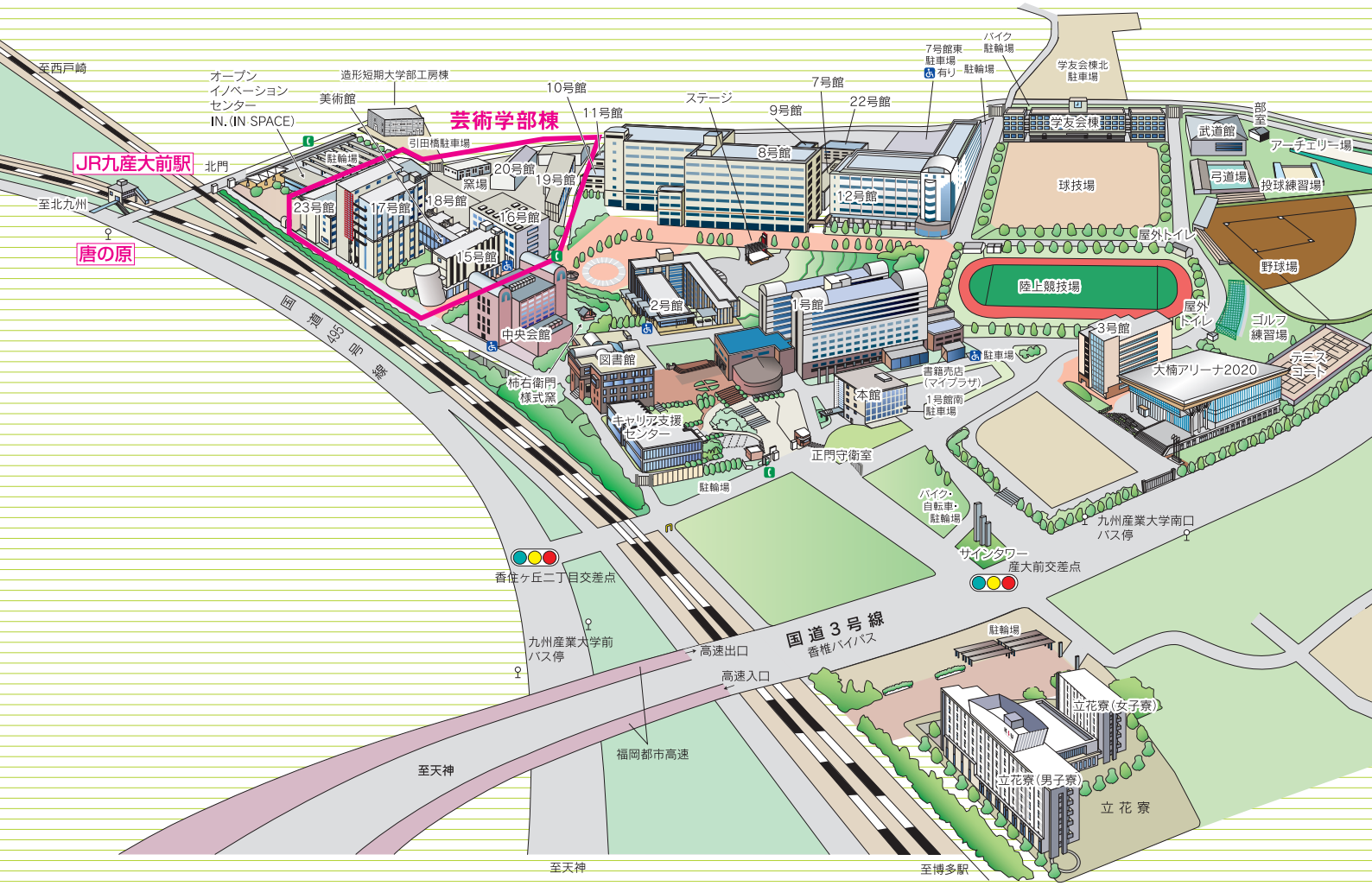
対象：住民税非課税世帯・準ずる世帯の学生

国による「高等教育の修学支援新制度」では、給付型奨学金（日本学生支援機構）と併せて『授業料・入学金減免』が受けられます。

授業料・入学金の減免 ＋ **給付型奨学金の支給**

※申込要件の詳細（学力・家計等）や支給額等については、文部科学省ホームページでご確認ください。(https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/hutankeigen/index.htm)

2020年4月～新制度スタート！



九州産業大学造形短期大学部

ZOKEI KYUSHU SANGYO UNIVERSITY, ZOKEI JUNIOR COLLEGE OF ART AND DESIGN

総合大学としてのスケールメリットと、
きめ細かなサポートを学生のみなさんに提供します。

CHECK 1 1学科3領域10系列制

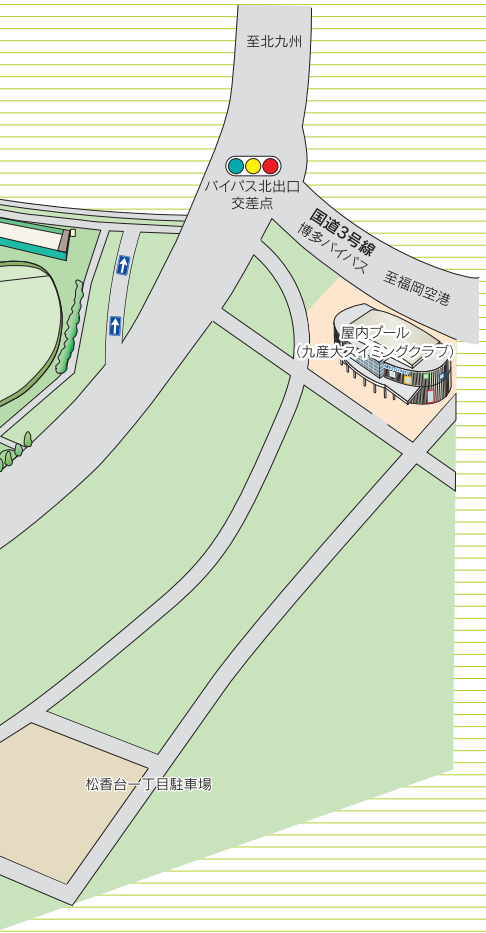
入学後に学びながら自分が目指す専攻を決めるカリキュラムを編成し、幅広い選択肢で、芸術について専門的に学んだことのない人にとっても学びやすい環境を整えています。また、2年間を通じて行われるキャリア教育や、ボランティア活動を評価して単位を付与するプロジェクト型教育も充実しています。

CHECK 2 編入学支援

卒業後もさらに専門性を深めたい、他の分野の知識を修得したい学生の意欲に応えるため、「編入学クラス」を設け、編入指導をサポートしています。

芸術表現領域	絵画系　立体造形系　写真系
ビジュアルデザイン領域	グラフィックデザイン系　アニメーション・映像系　イラストレーション系
生活環境デザイン領域	インテリアデザイン系　プロダクトデザイン系　ファッションデザイン系　陶芸系





ACCESS

JR 鹿児島本線からお越しの場合

博多駅から上り普通電車、小倉駅から下り普通電車で
「九産大前」駅下車/ 徒歩1分

西鉄バスでお越しの場合

「唐の原」バス停下車徒歩2分
福岡中央郵便局前(天神)[18Aのりば]から
都市高速経由[21A・26A]

お車でお越しの場合

都市高速「香椎東」を出て、
「産大前」の交差点より入る

www.kyusan-u.ac.jp/kyugei/

パンフレットに載せきれなかった情報はもちろん、
『九芸の今』がわかるコラムやコンテンツも更新中!

#kyugei #九芸
インスタグラムで九芸の
今をチェックしよう!
ウェブサイトでも一覧を掲載中!

入試に関するお問い合わせは下記の入試課へどうぞ。

九州産業大学 入試課
TEL092-673-5550 直通
〒813-8503 福岡市東区松香台 2-3-1

入試情報 https://www.kyusan-u.ac.jp/nyushi/
メールアドレス nyushi@kyusan-u.ac.jp

九州産業大学ウェブサイト
大学の概要から、すべての学部学科の紹介、入試情報、
施設紹介など九産大のすべてがわかるウェブサイトです。
大学公式サイト https://www.kyusan-u.ac.jp/

九州産業大学芸術学部 LINE
ID：@aqn5376p


「ツクル」に終わりはない。
九州産業大学 芸術学部
KYUSHU SANGYO UNIVERSITY
- FACULTY OF ART AND DESIGN -

Kyushu Sangyo University Faculty of Art and Design


九州産業大学 芸術学部
KYUSHU SANGYO UNIVERSITY
- FACULTY OF ART AND DESIGN -
Three new courses will