

首都大学東京 大学院課程教育

「学位授与の方針」及び「教育課程編成・実施の方針」

プログラムの名称： システムデザイン研究科

インダストリアルアート学域

1. 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー：DP）

（1）取得できる学位

①博士前期課程

修士（芸術工学）・修士（学術）

②博士後期課程

博士（芸術工学）・博士（学術）

（2）取得できる資格

①修了することで取得できるもの

②修了することで受験資格を得られるもの

③別に定められた課程を修めることで取得できるもの

学部の開設課程で開講されている諸科目を修めることで 博物館学芸員資格が取得できる

④修了することで一部の試験科目が免除になるもの（主な資格に限る）

（3）育成する人材像

【博士前期課程】

インダストリアルアート学域では現代の社会が抱える様々な問題や文化産業活動に柔軟また高いレベルの研究にこたえる大学院課程を構成する。産業活動を工学的かつ表現的な視点から再編集し、そこから新しい価値やグローバルなネットワークを生み出していくことができる高度な総合的能力を備えた先端的な研究者、創造的なデザイナー、クリエイター、プロデューサー等の文化創造の高度な担い手となる人材の育成を目指している。「プロダクトデザイン分野」「メディア創生分野」の2分野からなり、相互に関連をとりながら先端的な追究をおこなう。博士前期課程では、デザイン・アート領域の研究者並びに、世界システムに関わる総合的知見を有した先端的創造・制作・実践者の養成を図る。

【博士後期課程】

博士後期課程では、博士前期課程に掲げる人材育成像を踏まえ、さらにそれを発展させて、デザイン・アート領域の自立した先進的研究者の育成及び国際的にこの分野を先導する水準の創造・制作・実践者の養成を図る。

なお、修了後の進路は以下のとおりである。

① 博士前期課程

若干名の博士後期課程進学希望者の他、主な分野別の就職先は、家電メーカー、自動車メーカー、デザイン事務所、スポーツ用品、住宅用品、什器・家具、建設、顧客サービス、流通・小売り販売、コンピュータ用品製作、ソフトウェア、ゲーム、アミューズメント企画、コンテンツ企画、映像制作プロダクションなど

②博士後期課程

まだ最初の修了者を出していない。大学等の高度研究教育機関に勤める教員ないし研究者、デザイン・メディアの第一線で活躍する高度な専門家を送り出す予定である。

(4) プログラムの特色

本学域は、その教育研究の全体をとおして、社会や産業との連関・連携を核としつつ、新たな価値とコミュニケーションの可能性を創造し、その成果をプロデュース・発信し、21世紀社会に主導的貢献を果たしていくことによって、グローバルなネットワークを持った先端創造的かつ分野横断的なアート・デザイン創造・研究拠点の形成をめざそうとするものである。

【博士前期課程】

12の分野を立て、大別して2つの分野にまとめ、両分野間で相互に連関をとりながら同時に各専門性において先端的な追究をおこなう態勢をとっている。その二つの分野と、そこにおける開講科目は次のとおりである。

①プロダクトデザイン

【プロダクトデザイン特論】

イクイップメントからトランスポーターションまでのプロダクト、リビングから展示、都市までの空間にかかわるデザイン及びそこにおける人間工学的研究を、都市をはじめとする公共的諸課題を特に意識しつつ展開する。スタジオごと、年度ごとにテーマや課題を設定し、共同研究と個別研究を連結させながら追究していく。課題に応じて、自治体や企業等との連携、国内外のコンペや展示会等を積極的に位置づけ、高度な専門的能力を培いながら同時に時代の先端的課題に鮮度よくかかわる構えを身につける場と機会を提供している。

【プロダクトデザイン応用特論】

【システムデザイン特論】

学外の先端的デザイナー、デザイン関係者を非常勤講師として招き、実社会におけるデザインのあり方にかかわる、年度ごとの諸課題に応える力を培う。

② メディア創生

【メディア創生特論】

デジタルメディアを軸に、紙媒体や参加型ワークショップなどにかかわるアナログな諸メディアをも含め、コミュニケーションと表現にかかわるメディアの可能性を創造的に開く研究・制作を展開する。スタジオごと、年度ごとにテーマや課題を設定し、共同研究と個別研究を連結させながら追究していく。課題に応じて、自治体や企業等との連携、国内外のコンペや展示会等を積極的に位置づけ、高度な専門的能力を培いながら同時に時代の先端的課題に鮮度よくかかわる構えを身につける場と機会を提供している。

【メディア創生応用特論】

【文化創造応用特論】

メディアや文化創造分野で先端的に活躍している関係者を非常勤講師として招き、現実社会に

おけるメディア及び文化創造のあり方にかかわる、各年度ごとの諸課題に応える力を培う。

③ 【研究プロジェクト演習 (E)】、【インダストリアルアートプロジェクト演習】

上記2分野の諸科目のほかに、本学域が基幹となって全学域に向けて提供する【研究プロジェクト演習 (E)】、そして学域内で各分野内の各スタジオから他スタジオや他分野へも向けて開く【インダストリアルアートプロジェクト演習】という二つのレベルのプロジェクト演習をプロジェクトベースの総合的研究の場として位置付け展開する。

【博士後期課程】

博士論文作成を見据え、次の二種の特別講義および六つの特別研究を開設する。

① 【プロダクトデザイン特別講義】

プロダクトデザイン分野に関する専門的理解と知見を深めることを目的として、開設年度ごとにテーマを設定して、講義する。

② 【メディア創生特別講義】

メディア創生分野に関する専門的理解と知見を深めることを目的として、開設年度ごとにテーマを設定して、講義する。

③ 【インダストリアルアート特別研究 I・II・III・IV・V・VI】

演習・制作・理論化を通して、博士論文作成のため、問題提起・解決能力、研究能力、論文執筆・構築能力を高め、研究指導を行う。

(5) 専門知識及び研究開発その他の能力

①博士前期課程

システムデザイン研究科、システムデザイン専攻共通科目として、企業技術者等を非常勤講師として招き、実社会のニーズに即した技術や体系を実践的あるいは俯瞰的な観点で講義するシステムデザイン特論 I、II、III、IV、V を開講している。これにより、学域固有の学術的な専門知識や技術ではカバーできない学域融合的な分野を履修することができる。

また、チーム型の企画立案と問題解決型の「研究プロジェクト演習」、社会ニーズの把握と実社会での研究開発体験を学ぶ「研究開発型インターンシップ」の2つのPBL教育科目を設定し、学域を超えた異分野の学問と知識の融合によるチームコミュニケーションを図っている。

さらに学域内では、上記したように、スタジオごとに企業や自治体等とも連携した専門的にして先端的な課題を位置つけた研究教育を進めているほか、スタジオ横断的な総合プロジェクトを展開し、諸領域への理解を図るとともにチームワークやマネジメント力をも併せ培った、新しいタイプのデザイナー・メディア創造者・文化推進者・研究者を育成する環境を用意している。

全学生は複数教員による半期に一度の公開期末評価を受け、品質保証型大学院教育を実践している。

②博士後期課程

博士後期課程では、所属する研究室において研究を進めることが中心となる。

関連学会、国際会議・展覧会等に積極的に成果を発表する。

博士前期課程と同様に全学生は複数教員による半期に一度の公開期末評価を受け、品質保証型大学院教育を実践している。

(6) 修了要件

①博士前期課程

1) 在学期間 2年以上(特に優れた研究業績を上げたと認められる者については、課程に1年以上在学すれば、在学期間を満たすものとして扱う。)

2) 修得単位数

ア) 所属する学域の「演習Ⅰ～Ⅳ」の8単位

イ) 「研究プロジェクト演習」の2単位

ウ) 上記の「演習Ⅰ～Ⅳ」及び「研究プロジェクト演習」を除く所属する学域の開講科目6科目12単位以上

エ) 上記ア) からウ) までの科目を含め30単位以上

※「システムデザイン特論Ⅰ～Ⅴ」は、4単位を限度として所属する学域の科目として扱う。

3) 学位論文を提出し、最終試験に合格すること。

なお、上記は平成27年度入学生の修了要件である。

②博士後期課程

1) 在学期間 3年以上(特に優れた研究業績を上げたと認められる者については、課程に1年以上在学すれば、在学期間を満たすものとして扱う。ただし、1年の在学期間をもって博士前期課程を修了した者の博士後期課程の修了にあたっては、博士後期課程に2年以上在学することにより、在学期間を満たすものとして扱う。)

2) 修得単位数

ア) 所属する学域の「特別研究Ⅰ～Ⅵ」の18単位

イ) 上記の「特別研究Ⅰ～Ⅵ」を除く所属する学域の開講科目1科目2単位以上

ウ) 上記ア) からイ) までの科目を含め20単位以上

3) 学位論文を提出し、最終試験に合格すること。

なお、上記は平成27年度入学生の修了要件である。

2. 教育課程編成・実施の方針(カリキュラム・ポリシー:CP)

(1) 専門知識及び研究開発その他の能力の確保のための科目編成・教授法・評価法等の基本的考え方

各研究室の指導教授の指導により、個々の研究課題や研究プロジェクトを遂行していく。また、様々なデザインコンペ、展覧会、学会、研究会、国際会議で研究成果発表を行ったり、論文を学術誌に発表したりする機会を設け、研究者、デザイナー、メディアクリエイター、文化創造組織者としての専門的な素養を獲得できるようにする。また、分野における主要なトピックに関する講義や総合プロジェクト演習を履修することで、テクノロジーにも社会認識にもわたる専門知識の幅を広げチームワークを通して課題を総合的に発見し解決する力を培う。こうして、現代社会に求められる総合的にして先端的な、新しいタイプのデザインとメディアクリエイションの専門家を養成する。

① 博士前期課程

a) 必修科目

「インダストリアルアート演習Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ」において各学生が所属する研究室の研究活動を必修科目としている。

各学生の研究の進捗状況を学域や研究科で評価できるようにするため、研究の進捗状況を公開で発表する公開期末評価を半期ごとに開催している。

b) 選択必修科目

ア) 各学域から出された「研究プロジェクト演習」のうち1科目は必ず履修する。この科目

は、ある問題解決の企画立案から実施までの一連の作業を通して、スケジュールにそった作業遂行とチーム作業の大切さを学ぶことを目的としている。テーマは提供している学域によって様々に異なるが、個々の専門知識・技術を応用展開する能力が養われ、総合的な問題発見・解決の能力が養われる。

- イ) プロダクトデザイン応用特論、メディア創生応用特論、文化創造応用特論の3 応用特論のうち1 科目以上選択必修。それぞれの領域で、実社会で最先端的活動を展開している方を非常勤講師として招き、鮮度ある問題意識と厳しさを伴った専門的力量を育成する。

c) 選択科目

インダストリアルアート学域内で分野横断的に開設されるインダストリアルアートプロジェクト演習を任意に選択できる。プロジェクト推進による総合的かつ計画的な、集団的力量を培い、様々な現実的な場面で創造的に専門性を発揮発展させるための条件をひらく。

d) 学位論文・修了制作

上記諸単位を取得したうえで、2 年間の研究の成果を論文、あるいは論文+制作にまとめ、最終試験に合格することによって修了することができる。この学域の特性に応じ、修了研究は、論文のほか修了制作を加えることができる。

② 博士後期課程

各研究室の指導教授の指導により、個々の研究課題や研究プロジェクトを遂行していく様々な学会、研究会、国際会議で研究発表を行ったり、論文を学術誌に発表したりする機会を設け、課題発見、課題解決能力を向上させ、研究者として成果を世に問う。

博士前期課程と同様に全学生は複数教員による半期に一度の公開期末評価を受け、品質保証を可能とする大学院教育を実践していく。

学術誌やデザイン・メディア領域の専門機関での論文等成果発表業績、およびコンテストやコンペティションなどの外部評価を十分積んだ上で、それらの研究成果をまとめ、博士学位論文を執筆する。

博士学位論文の審査および最終試験は、その指導教授をもって主査とし、研究科の教授会で認められた2名以上の大学院授業担当教授と共に行う。学位論文および最終試験の可否は教授会が審査会を組織し、その審査報告によって行う。