

スマートデザイン学科・デザイン学科

担当科目	1)現行授業の目標と教育効果	2)自己評価	3)授業改善・対応方法
D191042 卒業研究・制作 I	正確には覚えてはみませんが、2019年の卒業制作については、3年間学んできたことを精査して作品作りにも挑戦してもらおう。であったと思います。	3年間デザイン学科で学んできたであろう技術を活かすために学生に何をどのように学んできたかをヒアリングし、個々のスキルに合致する卒業テーマを考え実践させました。しかしながら3年間に何を学んでいくのか疑問でした。つまりは画像編集、テーマのブレイクダウン、制作プロセスその全てに関して何も学んでいないことがわかりました。基だこれまでの教育に疑問を感じつつ出来る事を一つ一つ実行させ作品	授業改善と対応方法：基礎から再度教育を「し直す」ようにしなければならぬと感じ期間無に徹底的に丁寧に学生と対峙することが必要である。
D191043 デザインマネジメント	デザインマネジメントの実践(現在ビジネスで行われている現場)を示す。	2019年度のビジネス現場における現実のニーズに向けた「生きている現場」を示せれたと思います。	現実の姿を解説することにより、学生の失意と希望が生まれるため個々の感性にどれだけ寄り添えるかが重要と考えます。そのため個々の考え方や視点を理解するための方法が必要になるが、未だこの方法を生み出せれない。
SD19104 わかりあうスマートデザイン I	人間中心思考でAIサービスを考えられる視点と企画技術を学ばせる。	実践的なDXニーズを理解させるために、企業から講師を招きニーズを講義(5回)させるなどリアリティを示しました。しかしリアリティがあるがゆえ学生によっては驚異と失望のビジョンも見受けられたと思います。	授業改善としては、それぞれの学生の興味に合致するDXニーズを持つ企業ニーズを見せる必要性を強く感じます。改善方法としては、研究活動を多岐に展開する必要を感じます。さらなる社会との連携に重きをおくことと考えます。
SD19204 わかりあうスマートデザイン II	わかりあうスマートデザイン同様であるが、IIでは、具体的にプランニングを成立させることを目的としました。	そのため、実際のDXソリューションの事例を詳細に紹介し手法の解説を行いました。	学生の作業プロセスをより詳しく消化しさせることが困難であり、学生間の開きが生まれました。改善方法としては、さらに学生間の競争心を効果的に増加させる心理的にもデザインマネジメントを強化しなければならないと考えます。
D192035 卒業研究・制作 II	制作支援につきます。	資料や材料および手法の提供でしたが、目的意識の芽生えには力不足だと感じます。	トータルで1年生から4年生までの各段階においてコミットしなければならないと感じます。
D191009 視覚・映像表現論	映像作品の持つ表現方法を理解・評価し、説明できる手法を学びます。最終的に現存の映像作品を学んだ視点から評価できるようになることを目的とします。 映像は教養として学修する対象であると同時に、自分たちの文化について自覚するきっかけともなります。上位学年の情報設計論、情報文化論で議論をする題材収集のきっかけとなりま	映像表現の様々な問題を実際の作品をもとに解説、最終的には学生の任意のテーマによるプレゼンテーションを実施しました。 さまざまな嗜好を持つ学生に対して、総括的に取り組めるようなテーマを紹介し、学生各自の嗜好にかかった発表を行うことができました。	なるべく最新の作品や研究成果が視聴できるように多岐な事例を用意しました。 学生の学修状況が確認できる受講ノート作成を実施しました。 十分な発表と質疑応答時間を用意しました。
D191012 映像・2次元アニメ実習	達成目標 作品を完成させるための企画、構成、立案ができるようになります。 映像作品作成のための素材作成方法と映像の編集ができるようになります。 映像をプレゼンテーションすることができるようになります。 映像制作の概要を実習することによって、より専門的な授業の基礎項目を修得することができ	初心者を対象に、現在行われている覇王政策の概要を学習できたと考えます。 到達は個人の嗜好の差もあるが、個人差が大きかった。それぞれ一定の表現は体験できたと考えます。	使用PCが旧型でしたので、作品の内容によってさらに高機能なPCが必要と思われる場合は、図書館PCなど別途用意しました。撮影実習などでは実際の撮影行為を身をもって体験できるようにしました。
D191024 情報設計論	デジタルコンテンツにおける情報伝達技法について理解し、価値あるテーマを設定することのできる企画構成力を身につけます。またその企画をプレゼンテーションできる技術を身につけます。 また、卒業研究も含めた学生の企画構想の材料をあてめることができるようになります。 シナリオ設計の手法を学ぶことと、映像制作を標榜する人にとっては、実際に自分のオリジナ	シナリオ設計の詳細に入っていくので、高度な日本語能力を必要とします。日本人学生にとっては容易なことも留学生にとっては難しい内容となるところが課題です。ほとんどの学生がオリジナルなシナリオのアイデアを作成しており、過去において、これを発展させて卒業制作等につなげた例もあります。今期においても何名かいました。	Excelを使った独自のシナリオ作成テンプレートやWord縦書きによる実際のシナリオテンプレートを作成しています。アイデア立案にはUNIPAや対面の協議によって学生個々のアイデアを引き出し、発展させるよう努めています。
D191027 アニメ・映像デザイン実習	・ビデオ撮影、またはアニメーションにおいて、自分が必要とする技術を修得し、作品制作ができるようになります。 ・タイムライン作品を構想し、完成させます。 ・完成した作品を発表できるようになります。 今後映像制作を希望する学生は、この段階で自分の制作するカテゴリーを立案します。	映像カテゴリー(ビデオ、アニメーション、CGなど)によって担当者の得意分野とそうでない分野があるので、得意分野については、別途相談先を紹介しています。このことをしっかりやることによって、この授業の目的(シナリオ計画、映像作成技術など)を特定させるようにして、学生には了解を得ています。そうはいつても、学生によって到達度に差が出てきます。学生が自分での進捗状況を評価し、制作モチベーションを持つように、的確なプレゼンテーションの機会を持つことが必要と考えています。	映像表現は日々進化しているので、新しい表現方法を紹介できるよう最新情報の収集を心がけています。進捗状況が時系列で確認できる受講ノート、UNIPA課題を使って学生の状況を把握できるよう心掛けています。
D191034 卒業研究・制作 I	ゼミの中で討論を行い、自分の考えを相手に述べられるようになること。また、そのことで自身自身のコミュニケーション能力と考察力を確立できること。研究の過程を積み重ねの記録として資料集にまとめることが達成目標です。	担当者の専門領域を考えると、卒業研究・制作 I では II での法定的な制作を行うため、企画立案の完成を最低の目標としていますが、企画が完成できない学生は数人はいて、それが問題です。3年次の実技科目で企画の前段階を行っておくと、ほとんどうまく行くのですが、その科目を履修していない学生がこの科目を履修してきた場合は特に時間をかけて指導する必要があり	企画立案の支援。補助がこの科目を成功させるカギとなります。学生ごとに時系列で進行状況が確認できる受講ノートを作成し、進捗状況を確認しております。この分野は希望者が多く、10名を超える受講者がいるので、規定の授業時間のほかにも時間を設けて対応しています。
D192022 情報文化論	視覚情報デザインの文化全般、特に任意の文化事例について知識を修得し、発表できるようにします。ビデオはサブカルチャー的な文化になりますが、本学ではサブカルチャーに対する評価が難しいので、サブカルチャー評価の価値観、専門用語を知ることによって、文化アイデンティティを獲得することを高次の目的としています。	最先端のサブカルチャーを扱うことを標榜していますが、実際に「最先端」と言っているのかは正直不安です。学生からのレスポンスはたいへん参考になります。最終のプレゼンテーションでは学生個々の文化リソースに到達できている学生が何人かいます。	学生にはそれぞれの文化について内省するよううけかけているので、毎回の受講ノートのレスポンスはたいへん参考になります。前の欄で「最先端」として疑問であると書きましたが、最先端であると同時に文化のランドマークとなるような基本的な作品も教材に使っています。そこから現在を見ることによって「最先端」を感得できるよう心掛けています。
D192024 デジタルコンテンツ制作実習	選定したメディア、表現テーマについて作品を完成します。デジタルコンテンツ制作の制作過程を演習します。プレゼンテーションボードなど、デジタル作品制作のプロセスとコンセプトを説明する能力の向上が目標です	今年度は卒業研究を見据えた映像カテゴリーの研究を意図しましたが、ほぼすべての受講者が卒業研究・制作のカテゴリーを立案することができました。しかし、逆の見方をすれば、他にも可能性がなかったわけでもないのに、過去の目標に拘泥した場合は多かったと言えます。1年後から振り返ると、この段階でほかの可能性を試みるチャンスもあったわけで、そのことに気が付かなかったことに関しては反省しています。	テーマ決定、企画立案、試作制作、プレゼンテーション準備、完成の順で制作を進めますが、企画の段階で立案を複数出すようにします。時系列で進捗状況が確認できる受講ノートを採用しています。

D192028 卒業研究・制作Ⅱ	デジタルコンテンツの制作過程の理解と提案的な作品としての完成が目標です。	担当者のカテゴリーでは、作品完成に向けたマネジメントがこの授業の中心です。ほとんどの学生は自分の能力以上の企画を考えているので、卒業研究・制作Ⅱでは具体的な作品完成像を見越して、タイミングごとに指導します。学生の首席率はここ3年程好調なので、タイミングを逃すことはありませんが、こちらが要求した達成目標を鉄製できない学生も一定数います。彼らを効果的に指導することが課題です。	それぞれの作品に対して個別指導を行うことが授業の中心ですが、グループで制作しないといけない作品もあり、そのマネジメントも行っていきます。今年度は初めてシナリオ制作を受け入れました。連続テレビドラマで6話分のシナリオを作成しました。この学生については、毎回の指導が3時間ほどになったので、別途時間を設定して対応しました。
D191004 印刷技法演習	シルクスクリーンの特性、技法、制作プロセスについての理解し作品制作できること、また制作意図を明快に表現できるよう、配色、構成等について積極的に発想、工夫し計画的に制作を進められるようになることを目標とします。制作技法の幅を広げるとともに、構想力を養います。	この授業を担当するのは10年以上のブランクがあったので学生らの構想力の低下に戸惑うところがあったが、学習意欲は旺盛な者のみが履修していたので、教育の達成目標に達したものが多くいたと思う。ただ能力的に学習できなかった者は、出来上がった作品の良し悪しが明確にわかってしまうため、自分の能力の低さにショックを受けたようだ。大人数いれば紛れたかもしれないが10人ほどではいくらフォローしてもその差が明確に見てしまったことは私の配慮不足	シルクならではの刷り重ねの表現をもっと体験させるような導入課題を用意し、技法修得の能力の低い者に対するの練習を入れることで、学習の達成率をあげたい。この授業は2019年度をもって閉講となります。
D191006 専門ゼミナール	自らが設定した課題テーマに対して、その調べ方やまとめ方など、専門分野のプロセスを含めた問題提起と解決能力を向上させることが目標です。既存のデザイン作品やデザイナーを調べることにより、各自の知識を増やし制作に反映させることができるようになる。	興味ある既存のデザインやデザイナーを調べることはできたが、それが各自の制作につながらずただの興味の消化に終わってしまった。制作者やデザイナーになるという志が曖昧なためか、指示された課題はこなすが自身の将来につなげようとする動きが少なかった。	デザインや制作の王道は、調査、研究、制作、発表であるが、本学2年生には調査研究よりも制作から入る必要があると感じた。
D191008 デザインプロセス	基本的デザインプロセスが理解できるようにします。デザインの基本的なプロセスである、調査、研究、アイデア出し、制作、発表を軌道修正しやすいグループという環境で体験することで学ぶ。デザインのための必要最小限のコミュニケーションとプロセスを学ぶことでこれからの学習と社会への順応を習得する。	能力差によるというよりも気づきや意識の差によるグループ分けに認め話し合いはスムーズに行われるようになってはいるが、造形能力の差は格段にあり、完成度だけでなく発想面においても行き詰まりを感じる。各自が今まで体験したものが少ないだけでなく体験を応用するということができなくなってきているようだ。数年前から導入した体験制作が本制作の案に生きてこなくなっている。授業ごと、課題ごとに記憶や学習	指示する体験制作を増やし、応用することを体験させることができると少しは良くなるかもしれない。この授業は2019年度をもって閉講となります。
D191018 工芸	日常的に使える食器を各自がデザインして制作する。芸術性を兼ね備えた日用品である工芸を、一通り紹介するとともに自分が使うものを制作することによって制作の喜びと難しさを体験して工芸の奥深さを知る。	昨年までの担当者による授業では、道具としてではなく置物としての日用品制作でも技法材料が一般的なレベルではなかった（紙粘土で人形）、そこを社会的なレベルに引き上げた（木のスプーン）。そのために私自身が制作し毎週新しいものを見せることで制作意欲を盛り上げ可能性を感じさせた。途中、履修者16人なのに4件も盗難事件があり、授業崩壊してもおかしくない状況であったが、なんとか完成し喜び笑顔で終わることができてよかった。	材料をもう少し削りやすいものにし、複数作れるようにしたい。制作が楽しくなりフィギュア制作の専門学校へ行きたいと退学した学生が出たが、そういう学生には本学で勉強できると伝えたい。工芸も使えるものの実験としての試食会を振り返りの授業として実施したい。
D191038 卒業研究・制作Ⅰ	本人にとって4年間の集大成として満足でき、本学デザイン学科の卒業制作としてふさわしいテーマの選択と、その制作のための技法・材料研究を行うことが目標です。一年間制作に没頭できるように道筋をつけることで、本人にとってもやりがいのある卒業制作になる。	真面目で前向きではあるが、口数の少ない学生なので自らの制作体験や興味などをほとんど語らず、私が見てきた彼の制作とは違う方向を志してきたので戸惑ったが、その意志の強さを感じたので進めさせた。この学年には競争相手となるようなものがないだったので、私の他の授業での取り組みを競争相手として意識させ、彼	私が並走しなくてもいいように良き学習仲間を育てたい。
D192005 デザインプロセス	各自の専門性を発見・確認し、それに適した制作プロセスを身につけ、ポートフォリオとしてまとめることが達成目標です。卒業制作や就職先の選択のきっかけづくり。	授業目標目的を説明することで、初めは意欲的に取り組むのだが、制作案になると自らを高めるためだけでなく楽な方へ傾く。本来は考えることが大事な発想や制作手順などもかなり手取り足取り教えることになってしまった。	学生自らが考えることを意欲的にできるようにするため、既存のデザインや制作手順の調べ方のみをたくさん紹介しようと思う。この授業は2019年度をもって閉講となります。
D192016 絵画Ⅱ	目の前にあるモチーフを絵の具などを使って再現することにより構造的な制作力を付け、客観性を磨きます。表現材料・手段に惑わされず、表現の本質を理解することが目標です。絵画作品の制作をすることで、平面に限らず制作全般の創力、構想力を養うことができる。	意欲的な学生が多くいたので、我々の指導がゆき届きづらい競争が生まれた。課題の順番と内容を変えたことで学生の達成感が増した。覚醒各自の能力レベルを配慮した助言で落ちこぼれをなくした。	3課題あるのだから焦らずに徐々に能力を高めることを目標とする必要がある。
D192018 専門ゼミナールⅣ【代表】	これまで制作した作品をポートフォリオとしてまとめることを通じて、各自の就職活動への適性を確認すると同時に、卒業研究・制作に向けてのテーマ設定の方向性を確認する。	就職のためのポートフォリオ。卒業制作の試作。と明確な目標と必要性を説明することで、意欲あるものはきちんと成果を上げることができた。残念ながらジズからのためだとわかっていても取り組めないものは取り組みの浅いままに満足がい結果が出たと思うが、コロナのため多くの人に見てもらうことができなかった学生がかわいそうだった。	上位学年の事例を挙げ、今こそ自らのために取り組む必要があることを伝えたい。
D192031 卒業研究・制作Ⅰ	本人にとって4年間の集大成として満足でき、本学デザイン学科の卒業制作としてふさわしいテーマの選択と、それを形にするための制作および発表することが目標です。	初めに講義科目を担当したので準備が大変だった。わたし自身がこの授業で伝えたいこととして「よき教育者はよく製作者であれ」というものを明確に伝え、できる限りのことを教えたつもりだ。その姿勢だけは伝わったのではないかと思	学生間でのよき競争と協力を勧めたい。
Q191004 美術科教育法Ⅰ(D)	学習指導要領の趣旨・要点の理解のもと、美術授業の年間指導計画の作成ができる。理想とする美術教師像を示すことができる。	履修者はこれまでの授業を通してかなりできるようになっていた。そこにプラスわたしが感じたことを助言するだけだった。	理想の教師像は学生ひとりひとり違うので、会話を通じてその姿を読み取りそのための工夫と努力を教えたい。この授業は2019年度をもって閉講となります。
Q191006 美術科教育法Ⅲ(D)	模擬授業を通して指導技術の向上を図り、教壇に立つて授業指示がしっかりできる。教育実習を通して生徒の実態把握(生徒観察)ができるようになることが目標です。	Iは実技系の課題、このIIでは鑑賞の授業の体験を実施しているが、学生の作品に対する知識が表面的すぎて教壇での説明になると偏ったものになることがしばしばあった。わたしの少ない知識でも学生の認識修正にはなったと思う。	手際良い説明と生徒把握ができるよう、発表回数を増やして指導したい。
Q192005 美術科教育法Ⅱ(D)	指導のポイントを理解し、学習指導案の作成ができる。模擬授業を通して的確な指導方法を身につけて授業実践できるようになることが目標です。	2年次のグラフィック表現実習で学んだことを生かして欲しかったが、なかなかうまくいかなかった。	わたしもそれほど詳しいわけではないので、事前に実施課題を聞き準備して指導にあたる必要があると思う。この授業は2019年度をもって閉講となります。
D191010グラフィック表現実習	様々な画材特性の習得と各自に適した表現を発見します。	受講生は積極的かつ実験的に様々な画材に取り組んでおりよかった。	授業評価：4.67 2020年度は開講されないので特記事項はありません。
D191037卒業研究・制作Ⅰ	自分の考えを相手に述べられるようになること。また、そのことで自分自身のコミュニケーション能力と考察力を確立できることが達成目標です。	年度により学生の質が違っており、今年度は積極的な学生がおらず指導が辛かった。	授業評価：4.4 できがざりアイデアを早く固め、本制作に時間を持たせる。
D191025イラストレーション・編集デザイン実習	イラストレーター、編集デザイナーとなるレベルに近づくように、発想、技術、表現の修得追求に努力し、より高い目標を目指します。	2年次のグラフィック表現実習で学んだことを生かして欲しかったが、なかなかうまくいかなかった。	授業評価：4.4 2年次のグラフィック表現実習で学んだことを生かせるような指導をする。

D191021デザインプロジェクト I	プロジェクト活動を通して社会性を身につけます。	グループワークでの取り組みとなり、うまく進められるグループとそうでないグループの差が出てしまう。	授業評価:4.2 グループワークが各グループ内でうまく進められるよう、グループ毎に指導を変えていく。
D191020専門ゼミナールⅢ	自らが設定した課題テーマに対して、プロセスを含めた問題提起と解決能力を向上させることが目標です。課題テーマの成果を得ることも大切ですが、協同的学習を通じてより深い知識を得るための手段を知ることが重要です。	積極的な学生とそうでない学生の差が埋めることができない。	授業評価:4.08 学生個々に求めるレベルを変えていく。
D191008デザインプロセス	基本的デザインプロセスが理解できるようにします。	グループワークでの取り組みとなり、うまく進められるグループとそうでないグループの差が出てしまう。	授業評価:4.0 2020年度は開講されないので特記事項はありません。
D192023グラフィックデザイン実習	グラフィックデザインの実践で役立つスキルを身につけます。	受講生が4名(うち2名は途中リタイア)と少なく学生同士の競争心が落ちてしまったが、2名は入選作品もできそこはよかった。	授業評価:4.6 取り組みがいのあるコンペを探す。
D192005デザインプロセス	各自の専門性を発見・確認し、それに適した制作プロセスを身につけ、ポートフォリオとしてまとめることが達成目標です。	積極的な学生とそうでない学生の差が埋めることができない。	授業評価:4.0 2020年度は開講されないので特記事項はありません。
D192030卒業研究・制作Ⅱ	ビジュアルデザインの制作過程の理解と提案的な作品に仕上げます。	年度により学生の質が違っており、今年度は積極的な学生がおらず指導が辛かったが、なんと全員完成はできた。	授業評価:4.5 できるかぎりテーマを早く固め、本制作に時間を持たせる。
人間中心デザイン論	①プロダクトデザインやプロダクトデザイナーの役割や歴史、ビジネスとの関係について基礎を理解する ②人工知能、スマート・シティ、IoTとクラウドといった新しい技術の基本を理解し、デザインのアイデアのネタとして考察できる ③人間中心デザインの基本的なプロセスと作成物を具体的な事例紹介とワークショップや演習を通して理解する	- 造形学部が対象とした従来型のプロダクトデザインとスマートデザイン学科が目標とするサービスデザインを人間中心デザインの観点からその歴史と進化の過程をうまく授業に取り入れることはできた。 - スマートデザイン学科が生まれ、デザイナーも新しい技術を対象とする時代になってきていることからそれらの事例も豊富に紹介できた。 - 簡単なカスタマージャーニーマップやUIデザインを演習形式で実施してもらい体験してもらうこともできた。	学生が自分のキャリアプランとあわせて有用だと思ってもらい、楽しいと思ってもらうようなモチベーションを上げる取り組みに工夫が必要だと思っています。これらのジャンルの将来的な必要性をよりわかりやすく説明できたらと思います。
L191054 文学	文学全般に対し、関心を持ち、理解することができる。それぞれの作品の中で著者の考え、当時の文化的な背景を理解することができる。	クラスサイズが大きく、資料配付、出欠席の確認、配付資料の返却などが困難であった。これらについては改善が要される。受講者のほとんどが熱心に講義に耳を傾けていた様子である。反面、30分(遅刻の範囲)ぎりぎり入室する学生が一部見られた。今期初めて担当する科目であったため、内容に対し精査する必要を感じた。担当者にとっては、すべての領域が重要に思われ、省略する部分について悩ましさがあった。テキストは使用せず、数冊を参考として、講義を組み立てたが、内容が広範囲にわ	データが見当たらない。 受講者数が多いため、講義の進行方法を改善したい。受講者の中には、単位補充のための学生も見られ、講義に対する姿勢が問われる。また、4年生科目であるため、就職活動などで公欠扱いの学生もいた。試験は、レポートであるが、ネットからのコピー&ペイストの答案もあり、できる限り、検索をしてコピーの答案に対しては、厳しく取り組んでゆきたい。
L191058 英語コミュニケーションA(再履修)	①英語基礎力を確認することができる。 ②英語4技能の充実を図ることができる。 ③異文化、時事問題等幅広い内容に触れることができる。	再履修者救済のために設けたクラスであるが、欠席者が多く学修への取り組みができていない学生が見られた。5時間目に開講されたのも原因の一つだろう。内容は「英語基礎」であるが、複雑な文法問題や表現に進みと手が止まってしまう。「考える」といった工夫をするが、その手法に問題が有ったのかもしれない。留学生を含め、英語に対する「理解度」が2分化されている。一方、このクラス外では、「内容が優れすぎる」との批判もあり、教育目標の設定が非常に困難である。可能であれば、4限目に設定できれば、授業への取り組みも変わってくると思わ	データ見当たらない。 単末認定となった学生のほとんどが、欠席過多のため、学期末試験を受験できなかった。大学なのでと思わず、メールなどで対応したが、学生の改善は見られなかった。今後の課題の一つである。
L191023 英語コミュニケーションA2	①英語基礎力を確認することができる。 ②英語4技能の充実を図ることができる。 ③異文化、時事問題等幅広い内容に触れることができる。	近年、建築学科の入学生は、英語の緑芽高い学生が増加した。一方、基礎的な項目も理解していない学生が含まれている。教育目標の設定が非常に難しく、「全くわからない」から「なぜこのような内容を学修しなくてはいけないのか」という声も聞こえてくる。教養科目が少ないため、アドバンスの英語クラスを履修してくる学生もいるが、あまり良い結果は見られない。履修登録期間が全くないような状況で、教科の内容を理解させること自体が優しくはないが、教科に対して、レベル付けをして、内容を理解させる	3.65263157894737 授業改善をおこないたい。
L191008 スタディスキル A	①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。 ②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式にのっとってそれらを作成することができる。 ③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。	レポート作成とプレゼンテーションツールを使用した発表を最終目標としている。段階を追って、作成要領、資料収集、資料の分析と進んでゆくが、自己が設定したテーマ、それに対する問題設定、検証などの行為において、最も重要なことは自己管理能力と考える。収集した資料に一貫性がなかったり、紛失したり、欠席を数回した学生は知識が歯抜け状態となっている。確かに、レポート作成は楽しい作業ではないが、今後大学生活を送ってゆく中で、これは避けては通れない問題である。取り組みに対して、学生側だけでなく、教員にかかる責任も重く思う。できるだけ伝わりやすい表現を用い、丁寧に授	データ見当たらない。 今後はアンケート協力を呼びかけたい。
L191057 スタディスキル(再履修)	①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。 ②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式にのっとってそれらを作成することができる。 ③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。	5限目の設定科目。履修者の大半が欠席過多の学生。さらに、提出物未提出。できるだけ授業に関する情報を極力少なくし、提出物は授業時間内に完成するような課題とした。特に、留学生の受講態度の改善を望む。四六時中携帯電話を触っている。注意すればやめるが、しばらくするとまた始める。質問をしても日本語が理解できないのか回答がほとんどない。この授業の目標は、基礎的で重要な内容と考えるが、なかなか学生には理解してもらえないことと自身の反省である。今後は視点を変え、ティーチングメ	データ見当たらない。 今後はアンケート協力を呼びかけたい。

U191001 地域クリエイション基礎	①三河地域に関する伝統的なものづくり産業と現在の最先端技術の繋がりについて理解することができる。 ②三河地域の伝統的なものづくりとその構造変化について理解することができる。	夏休み中におこなう集中講義。対象は、ASU関連の姉妹校の高校生が対象である。伝統産業と最先端技術が同居する三河地方の特色を学ぶ良い機会である。初めに、この授業の目的を伝え、レポートの作成法を話す。当学の教員だけではなく、伝統産業に携わる人々を講師に迎え講義をしていただく。さらに、最先端技術の見学として、校外授業に取り組む。普段ではなかなか見学できない企業を訪れるのは、受講者にとっても印象に残ることだろう。	データなし。
L192004 スタディスキルⅡ	自らの関心をもとに「問い」を立て、それについて本やインターネットから情報を得、思考を深めながら「答え」を導くことができる。さらに調べ、考えたことを他のひとにわかりやすく順序立てて示し、説明することができる。	再履修科目。7.5コマ開講。以前より1単位科目であったが、15週の開講であった。時間が不足がちなので、内容の削減をおこなった。他の教員との複数構成であるが、クラス分けをおこない共通のテキスト、成績評価シート、で進化した。この科目は、「大学での学び方」が目的であるが、専門性を主張した教員によって、デザイン、経営学科の学生を担当した。共通理解を	4.34054054054054 回答者9名、年度途中で最終授業を迎えたため、回答者は少なかった。
L192004 キャリアデザイン	①様々な業種・職種の仕事内容について、客観的に理解できる。 ②自身の就業適性について、客観的に理解できる。 ③社会人として就業するプロセスを理解し、ビジョンを描くことができる。	キャリア支援課の非常勤を講師に迎え、共同授業を実施。講師は、実社会での経営者を経験しているため、大学の授業に比べ、非常に実践的な内容の話をしてくれた。学生たちの非常に興味を持ち、授業に取り組んだ。授業中や授業後、質問をする学生も多く見られた。開講コマ数が7.5コマのため、内容も制限され、さらに時間	4.16666666666667 授業が7.5コマで年度途中で終了するため、アナウンスメントに気をつけたい。
L192017 英語コミュニケーションB	①英語基礎力を確認することができる。 ②英語4技能の充実を図ることができる。 ③異文化、時事問題等幅広い内容に触れることができる。	英語コミュニケーションAの上位科目である。新カリキュラムになって、言語運用能力を高める要素を多く取り入れるようになったが、バランスが悪すぎる。旧カリキュラムでは、後期科目として、英語Aを開講しており、2年次の「実用英語」の基礎とした。英語コミュニケーションAは、非常に基礎的な内容が多く、読む、書くの訓練が不足している。そうした内容から、英語で講義を進め手ゆく方針は、当学では時期尚早である。TOEICが社会的にも認知されるようになったが、話せるが読めない、読めるが、話せない状況がある。日本社会では「国際化」をうたっているが、すべての大学が、そうした状況に右へな	3.65 回答者が少ない。人数が多く授業での発話訓練や個別の対応に時間をかけすぎた。
L192018, L192042 英語コミュニケーションB	①英語基礎力を確認することができる。 ②英語4技能の充実を図ることができる。 ③異文化、時事問題等幅広い内容に触れることができる。	英語コミュニケーションAの上位科目である。新カリキュラムになって、言語運用能力を高める要素を多く取り入れるようになったが、バランスが悪すぎる。旧カリキュラムでは、後期科目として、英語Aを開講しており、2年次の「実用英語」の基礎とした。英語コミュニケーションAは、非常に基礎的な内容が多く、読む、書くの訓練が不足している。そうした内容から、英語で講義を進め手ゆく方針は、当学では時期尚早である。TOEICが社会的にも認知されるようになったが、話せるが読めない、読めるが、話せない状況がある。日本社会では「国際化」をうたっているが、すべての大学が、そうした状況に右へな	データが見当たらない。 受講者数が多いため、講義の進行方法を改善したい。受講者の中には、単位補充のための学生も見られ、講義に対する姿勢が問われる。また、4年生科目であるため、就職活動などで公欠扱いの学生もいた。試験は、レポートであるが、ネットからのコピー&ペーストの答案もあり、できる限り、検索をしてコピーの答案に対しては、厳しく取り組んでゆきたい。
D191002 国内デザイン実習 集中	①展覧会に行き、実際に作品を観ることで感動を味わう。 ②計画を立てて行動する。 ③計画を立てるために情報を収集する。 美術館、画廊の集中する東京で時間を有効に使いながら展覧会をみる。 作品を目の当たりにする事で制作意欲を刺激する。	事前調査、展覧会の選定を学生が自分の目的に併せて行なう事で自立型の学習習慣を養う事ができたのではないと思う。学生ではなかなかいく事のできない専門施設には引率をして集団で見学を行なった。 履修した学生は、大学内では得られない体験や経験ができたと思われる。	今回は最後にこの授業は無くなるので改善・対応は特に考えてません。
D191006 専門ゼミナール	①自立型学習の習慣づけ ②制作の習慣化 自分の立てた目標に向かって継続的努力ができるようになる事	学生の進行に併せて助言する事ができたと思われる。 学生数が多いため意欲の差がしやすい。学習意欲を全体的に高めていく事ができればと考えている。	改善する所は学習意欲を全体的に高めていく事なのだが、未だ有効な手だては見つからない。 個人的に対応してひとりづつ意欲を刺激するしかないと思われる。
D191040 卒業研究・制作	①自立型学習の習慣づけ ②研究・制作の継続 自分の立てた目標に向かって継続的努力ができるようになる事	学生の進行に併せて助言する事ができたと思われる。	ケースバイケースなので学生の特性に合わせて指導していく事をいつも心がけている。
D192004 専門ゼミナール	①自立型学習の習慣づけ ②制作の習慣化 自分の立てた目標に向かって継続的努力ができるようになる事	学生の進行に併せて助言する事ができたと思われる。 学生数が多いため意欲の差がしやすい。学習意欲を全体的に高めていく事ができればと考えている。	改善する所は学習意欲を全体的に高めていく事なのだが、未だ有効な手だては見つからない。 個人的に対応してひとりづつ意欲を刺激するしかないと思われる。
D192033 卒業研究・制作	自立型学習の習慣づけ	学生の進行に併せて助言する事ができたと思われる。	ケースバイケースなので学生の特性に合わせて指導していく事をいつも心がけている。
福祉・ユニバーサルデザイン実習(D191031)	インクルージブデザイン、あるいはユニバーサルデザインが目指す社会的な役割を理解することで、ものづくりの土台を学びます。また、様々な社会問題に目を向け、デザインを通してどのような解決方法があるか創造し、デザインしていくことができることを目標にしています。	製品空間系へ進む学生が履修するように指導しているにもかかわらず、他分野からの学生が多く履修していたため、途中から来ない学生や意欲が低い学生が多いように感じた。 社会的な問題への理解を深めるために、授業の前半は毎週異なる社会的問題と、その事例を紹介する講義を行う。後半は各自、社会的問題の一つを選び調査した結果を発表したのち、解決方法を検討していくという実習授業を実施し	授業評価3.64 個人ワークではなくグループワークにする。 デザイン思考による問題解決のプロセスを実践できるようにする。
卒業研究・制作Ⅰ(D19104)	デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめます。そのために、各ゼミにおいて研究テーマを見出し、先行事例や市場調査などを通じコンセプトを固めていきます。	少人数であるため、学生間の交流があり、とても良い関係が築けている。お互いに高め合えるように環境を整える必要がある。授業時間外での連絡相談が多いため、SNSなどを使い対応。	授業評価5 個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
家具・照明デザイン実習(D191032)	デザインを具現化する基本的能力と、人体寸法によるスケール感を修得することで、より良い生活空間を提案することができる。機能や構造、材料と加工法に関する知識及び技法を修得することで、新たなデザイン提案ができる。	製図の授業を履修していない学生は実習棟での制作が難しかった。できる限りの学生が形にできるよう、構造を工夫するよう指導した。実習棟を授業時間外で使用できる時間が少なく、進めることが困難だった。	授業評価4.018 立体系に進む学生は必ず、製図やCADを履修するよう指導する。 個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。

透視図・製図実習(D19101)	立体・空間のスケッチ表現において、透視投影法を用いた表現目的になかったスケッチ表現ができる。 製図能力と立体・空間認識力の修得により、JISによる製図規則と作図法に基づき、第三角法に	課題数や課題の難易度は、その年の学生に合わせて変更するようにした。理解度に個人差があるため、個々への対応が必須であるが、学生数20人に対して一人の教員で図面指導はかなり厳しかった。	授業評価4.46 個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
卒業研究・制作Ⅱ(D19203)	研究室の中で討論を行い、会話力と考察力を確立しながら、自分の考えを相手への確に述べられるようになること。また各自のテーマを調査、検討し提案的な作品を完成させることが目標です。	個人指導が中心となるため、コミュニケーションを多く取るように心がけた。各自の制作が滞りなく進むよう指導した。授業時間外での連絡相談が多いため、SNSなどを使い対応する。	個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
専門ゼミナールⅣ(D1920)	これまでに制作した作品をポートフォリオとしてまとめることを通して、各自の就職活動への適性を確認すると同時に、卒業研究・制作に向けてのテーマ設定の方向性を確認する。	キャリア指導を含み、今後の活動につなげていけるよう指導した。卒業研究のテーマとなりうる課題を探索できるようサポートした。	専門教員による指導が重要であるため、担当教員以外の教員から授業時間外に指導を受けるよう学科全体で対応する必要がある。
製品・空間デザイン実習(D192026)	製品・空間デザイン分野の知識と技術を活用することで、新たなデザインを提案できることが達成目標です。	制作を通して、様々な問題にどう対応すべきか体験を通して学べるよう、環境と機会を与えた。学生が自ら能動的に動けるよう心がけた。	個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。 実習棟での作業が安全に怪我のないように今後も注視していく。
G191002造形特論	受講生自身が自然や文化の感性的な側面について自立的に考察できるようになることを目標とする。	大学院2年生の必修科目である本授業は、人間の感性、ならびに造形を巡って、これまでどのような問いと考察が重ねられてきたのか、西洋と東洋の表象世界におけるさまざまな事例を通して、古今東西で描かれた世界がいかなるものか、また、それらを造形の担い手である芸術家や職人たちが、どのように捉えて造形行為にいたったのかを考える内容とし、毎回、パワーポイントで作成したスライドを上映しながら、講義を行う方法をとった。常に授業内で履修者に質問をしながら、理解の定着を図るようにした。毎回、受講ノートに授業内容のまとめと所感を記入させ、自らの専門領域に引き寄せて考察するように工夫した。これらにより、目標に対する相	授業評価 履修者数の関係で非公表 少人数の授業のため、常に授業内で履修者の反応を見ながら、理解の定着を図るようにしたため、評価はおおむね良好であった。次年度以降も、基本的には今年度の授業方法を継続していきたい。
G192002造形倫理学	「造形行為」のもつ本来のかつ実際の意義を認識し、設計から使用するまでのすべてのプロセスにおいて起こり得るアクシデントや配慮すべき事柄を理解することを目指す。	大学院1年の必修科目である本授業の内容は、造形活動を社会の中で遂行する際に起こり得る倫理的諸問題の性質、原因、解決、防止の手立てについて、生命倫理および環境倫理の観点から論じ、さらにこれらを媒介するデザイナーや建築家の職業倫理や研究倫理の考察を通じて、人間の本质につながる造形行為の倫理的問題を究明するものとし、授業方法は、講義と参加者によるディスカッションから構成される。建築学専攻とデザイン学専攻のそれぞれの立場を確認した上で意見交換を行った。また、受講ノートに授業のまとめと所感を記入するようにし、理解の定着と自らの専門領域で考察する姿勢を身に付けるように配慮した。そのため、目	授業評価4.78 履修登録者9名、回答者9名、回答率100%。 授業評価については、概ね評価が高かったため、次年度以降も、今年度の授業方法を踏襲し、さらに、討論等、考察力を高める工夫を図りたい。
G191001日本の造形A	日本の伝統的な造形行為への関心と理解を深め、受講生が現代社会の新しいニーズに応える造形行為に関して自立的に考察できることを目指す。	大学院1年の選択科目である本授業の内容と方法は、主に衣食住にまつわる生活造形としてのモノを対象に、それら日本の伝統的な生活造形の色、形、素材、使われ方等への関心を惹起し、意味や意義を再発見すべき造形の発見・発掘から、それらが生まれた社会背景や生産技術、時代評価等のサーベイを通して、生活造形に対する自らの造形評価をプレゼンテーションやディスカッションによって伝達・交換・発展できる資質を修得するものである。少人数の履修であったため、授業の進行に応じて、学生の反応を見ながら、適宜質疑応答を取り入れ、関心が常に高まるよう工夫した。その点では、一定の	授業評価 履修者数の関係で非公表。 授業評価は、概ね公表であったため、次年度も同様の授業方法を取り入れつつ、さらに授業で取り上げるテーマの資料をより魅力的なものとするよう配慮していきたい。
G192001日本の造形B	日本の現代的な造形行為への関心と理解を深め、受講生が現代社会の新しいニーズに応える造形行為に関して自立的に考察できることを目指す。	大学院1年生の選択科目である本授業の内容・方法は、主に人と人との関係に係る社会造形として成立してきた日本の伝統的なコトを対象に、それら社会造形の作法、礼儀、しきたり、行事、担い手等への関心を惹起し、意味や意義を再発見すべき造形の発見・発掘から、それらが生まれた社会背景や生産技術、時代評価等のサーベイを通して、社会造形に対する自らの造形評価をプレゼンテーションやディスカッションによって伝達・交換・発展できる資質を修得する	履修者登録者が0名のため、開講されなかった。
G191048感性学	「美的なるもの」や感性に関する基本事項を理解した上で、それらを通る現実の状況に対する批判的視点を養う。	大学院1年の選択科目である本授業の内容は、美と感性と藝術を論ずる哲学として18世紀中葉に誕生した「aesthetica美学／感性学」の成立背景とその後の展開を概観し、さらに、かつて三位一体化されていた藝術と美と感性が必ずしも同義語でない状況である現代において、「美的なるもの」「感性的なるもの」とは何かを考えるものである。授業方法については、パワーポイントで作成したスライドを上映し、美術作品の豊富な画像とともに講義を進めた。受講ノートにおいて、授業内容のまとめと所感を記入することで、これらの考察をもとに、感性的なものはたらきが造形行為と密接に結びついていることを確認した。少人数のため、非常に良い雰囲気、じっくりと双方向に意見を交わしながら、授業を	履修者数の関係で非公表 授業評価の結果は、良好であったため、次年度以降も授業方法を継承したい。

D191022美学芸術論	受講生自身が自然や文化の感性的な側面について自立的に考察できるようになることを目標とする。	本授業の内容は、芸術作品や製品を取り巻くさまざまな存在(制作者、生産者、注文主、鑑賞者、消費者、批評家など)に着目しながら、受講生自らの感性的な考察につながるような、美術に関わる興味深いテーマについて講義するものである。美術作品の豊富な画像を用意し、作品鑑賞の時間を取りながら、パワーポイントで作成したスライドで詳しく解説を行い、受講ノートに授業内容のまとめと、考えたことや感じたことを記入させた。受講ノートの記入内容からは、これまで知らなかったことを知り、考えたことがなかったことを視点として身に着けることができたという意見が多くあり、この授業の目標を達成し	授業評価 4.29 履修登録者79名、回答者64名、回答率81.01% 概ね良好な評価を得ている。受講ノートに記された所感からも同様の反応が見て取れるため、次年度もこれらの方法を継続発展させていきたい。
D192001造形心理学	人間の造形活動は脳の働きと深く結びつき、視覚や聴覚などの知覚にはさまざまな法則性があることを理解し、知識と体験を通して会得することを目指す。	本授業の内容は、知覚や感性と脳に関わる法則性について、受講生の造形活動にとって有益な知識と体験となるような話題を提供しながら、概観するものであり、授業方法は、教科書をもとに作成したパワーポイントのスライドを上映し、教科書を併用しながら、解説するものである。理解の定着のために、受講ノートに客観的な内容と、自らの考察や感想等を記入させた。毎回の受講ノートの記述内容からは、理解の定着および関心をもって授業に臨んでいる様子が見て取れたため、一定の教育効果があったと考	授業評価4.50 デザイン・スマートデザイン学科専門科目38科目のうち第10位。 授業評価は良好であった。次年度以降は、新カリキュラムへの移行のため、開講されない。
D191039卒業研究・制作Ⅰ	研究室の中で討論を行い、会話力と考察力を確立しながら、自分の考えを相手への確に述べられるようになることを目指す。	デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめるために、受講生自らが、研究テーマを見出し、先行研究や文献調査、作品調査等を通じ、論文を執筆するよう指導した。基本的に個別指導になるため、受講生の学習状況に応じて指導し	授業評価 4.20 履修登録者1名、回答者1名、回答率100%。 特に設問2の回答が2.0であり、履修者が就職活動や他の授業の課題制作等も重なり、なかなか卒業研究・制作に専念することができない状況であったことが一因と考えられる。
D192032卒業研究・制作Ⅱ	研究室の中で討論を行い、会話力と考察力を確立しながら、自分の考えを相手への確に述べられるようになることを目指す。	デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめるために、受講生自らが研究テーマを見出し、先行研究や文献調査、作品調査等を通じて論文を執筆するよう指導した。	授業評価 履修登録者1名のうち回答者0名のため不明。
U191032キャリアデザイン	①自己のこれまでの経験について、客観的にまとめることができる。 ②自身の学科の学びに関する仕事の内容について理解できる。 ③物事を論理的に考え、積極的に発信していくことができる。	ポートフォリオの作成と学科での学びに関係する仕事の講義、情報収集、成果発表などからなる実践的授業を行った。自らの内を見つめなおし、自らの外の世界(社会、企業等)を知り、将来の人生設計を考える機会となるよう指導し、ポートフォリオや受講ノートの内容から、目標に関する相応の効果があったとされる。	授業評価 4.61 履修登録者18名、回答者14名、回答率77.78%。 教養・共通科目57科目のうち、第4位のスコアであった。高い評価であった。次年度は、新カリキュラムへの移行のため、開講されない。
U192003基礎ゼミナールⅡ平成30年度以前入学生(3学科合同)	大学生生活の事例を理解し自らの責任において対処できる。キャンパスの仲間とのコミュニケーションを通して対処することができる。学習ポートフォリオが作成できる。履修課程を理解し学修設計を立てることができる。	再履修コースのため、履修者は13名であるが、欠席者も少なくなかったため、個別に文献調査を進める方式とした。	授業評価 5.0 履修登録者13名、回答者1名、回答率7.7%。 回答者が少ないが、一定の評価はあったようである。次年度も履修者の学習状況に応じて指導したい。
U191006三河ものづくり学	受講生の母校が位置する三河地方に関する知識を可能な限り吸収し、自ら学ぶ大学について再認識すること、さらに、地元就職を考えている人のための参考になることを目標とする。	本授業の内容は、大学在学中に学んでいることを卒業後に活かす場としての三河地方について、その地域、産業、また生活などの現状を理解し、特にこの地方の「ものづくり」に関する実状を学習するものである。教員による講義に加え、三河地方のものづくりに携わった方がゲストスピーカーとして講演を行った。学生にとっては、三河のものづくりの世界に直接触れる貴重な	授業評価 4.27 履修登録者31名、回答者20名、回答率64.52%。 評価はおおむね良好であったため、次年度もこの方法を継続発展していきたい。
U192003三河のものづくり	①三河地方のものづくり産業に関する歴史を理解している。 ②三河の地域活性化に対する、ものづくり産業の現状を理解している。 ③岡崎市および岡崎商工会議所との連携を視野に入れた活動に取り組むことができる。	今年度初めて開講した新カリキュラムの共通科目である。三河地方の「ものづくり」に関する講義に加えて、「ものづくり」の一線で活躍している方々としてお招きしたゲストスピーカーが、ものづくり産業の具体的な戦略の立案・実施について、レクチャーおよび受講生のグループワークへのアドバイスをを行った。さらに、受講生が主体的に調べ、考えたことを、グループで発表し、ディスカッションを行い、複数回、「受講ノート」および「宿題」を作成することで理解を深めること	授業評価 4.08 履修登録者39名、回答者18名、回答率46.2%。 一定の評価を得ることができた。理解の定着を図るための受講ノートの項目を改善し、ゲストスピーカーについても最善の人選を行っていきたい。
U192001世界の美術(A.SD)	①日本と世界の代表的な美術の様式について知っている。 ②日本と海外の美術と社会のかかわりについて説明できる。 ③美術作品を鑑賞し、評価することができる。	今年度初めて開講した新カリキュラムの共通科目である。授業内容は、世界の美術に関して、絵画や彫刻作品についての識を得ることに加えて、人間の歴史や世界のなかで宗教や政治と密着して重要な機能を果たしてきた美術が各時代や地域に固有な社会的・文化的状況の中で、どのような意味と価値をもっていたのかを考え、美術を通して人間のあり方を学ぶことにある。授業方法は、パワーポイントで作成したスライドを上映し、解説し、受講ノートにまとめと所感を記入し、その後の授業で質問等をフィードバックすることで双方向型の学びとなるように配慮し	授業評価4.19 履修登録者165名、回答者108名、回答率65.5%。 履修者数が全科目の中で最多であったが、受講態度は良好であったため、受講生の理解の定着を図ることに結び付き、一定の評価につながったと考える。次年度は、履修者数にもよるが、できる限り質疑応答や発表の時間を設け、自ら主体的に学び、考える工夫をさらにしていきたい。
U192002世界の美術(S)	①日本と世界の代表的な美術の様式について知っている。 ②日本と海外の美術と社会のかかわりについて説明できる。 ③美術作品を鑑賞し、評価することができる。	今年度初めて開講した新カリキュラムの共通科目である。授業内容は、世界の美術に関して、絵画や彫刻作品についての識を得ることに加えて、人間の歴史や世界のなかで宗教や政治と密着して重要な機能を果たしてきた美術が各時代や地域に固有な社会的・文化的状況の中で、どのような意味と価値をもっていたのかを考え、美術を通して人間のあり方を学ぶことにある。授業方法は、パワーポイントで作成したスライドを上映し、解説し、受講ノートにまとめと所感を記入し、その後の授業で質問等をフィードバックすることで双方向型の学びとなるように配慮し	授業評価4.19 履修登録者165名、回答者108名、回答率65.5%。 履修者数が全科目の中で最多であったが、受講態度は良好であったため、受講生の理解の定着を図ることに結び付き、一定の評価につながったと考える。次年度は、履修者数にもよるが、できる限り質疑応答や発表の時間を設け、自ら主体的に学び、考える工夫をさらにしていきたい。
G1910051デザイン学特別演習A	基礎的作業の進め方を会得し、研究テーマに関する刺激と養分を取り入れ、自らの研究を深める意欲と自持の獲得を目標とします。また、研究のゴールへ向けてのプロセスを研究計画書としてまとめます。	専攻領域の造形活動や調査研究の動向を把握したうえで、研究テーマの設定と研究計画の立案・検討を行い、研究の基礎段階の成果を研究計画書にまとめ、プレゼンテーションできた。	留学生の日本語の語学力が低く、専門知識の習得以前に日本語力をつけたい。

D191010デザインスケッチ実習	・自分の考えているイメージやデザイン意図を、第三者に正しく伝えることができる。 ・デザイン用画材の特性や手法を修得する。	コツコツとスケッチを積み重ねて、確実に実力をつけるために、実演とそのプリントを配布した。毎回、進行状況をチェックした。	業内容はづなづな進んでいるため、大層すると理解度が下がってしまうが、それらの学生の対応は難しかった。本人へメール等で連絡をするしか
SD19103暮らしのスマートデザイン I	①生活の中の事象を定量化する方法を知っている。 ②定量化するためセンサ及び人工的なコミュニケーションの方法を知っている。 ③①、②を活用したプロダクションデザインができる。	社会と暮らしの関係を学び、さらにサステナビリティ領域をソリューションするライフスタイル市場のニーズ獲得に向けたデザイン思考を教えることが出来た。	授業は欠席すると次回につながらず、配布したプリントで復習するだけでは不十分であり、欠席しないように指導する。
D191007デザイン制作論	実際の現場の状況を学び、各自の制作に活かします。グラフィック、プロダクト、メディアの領域にまたがるため、幅広い思考を養うことが目標です。	実際の現場の状況を学び、各自の制作に活かすことができた。グラフィック、プロダクト、メディアの領域にまたがるため、幅広い思考を養うことができた。	受講生が多く、教室が狭すぎた。90分授業のため、質問に対する回答も十分な時間が取れなかった。
D191035卒業研究・制作 I	実際の現場の状況を学び、各自の制作に活かします。グラフィック、プロダクト、メディアの領域にまたがるため、幅広い思考を養うことが目標です。	実際の現場の状況を学び、各自の制作に活かすことができた。グラフィック、プロダクト、メディアの領域にまたがるため、幅広い思考を養うことができた。	受講生が多く、教室が狭すぎた。90分授業のため、質問に対する回答も十分な時間が取れなかった。
U191002コミュニケーションスケッチ	① スケッチに必要な技法を正しく使うことができる。 ② アイデア立案の流れを図解して説明することができる。 ③ 空間や立体などを紙や平面に書き表して説明することができる。	講義の後、わかりやすく伝達することを常に意識した演習形式でおこなうことが出来た。あわせて、各自のポートフォリオもかんせいさせることが出来た。	受講生人数が多く、教室がさわがしくなることがあった。さらに遅刻者によって対応もさらに難しくなった。
G191036製品デザイン論	身近な生活の中にも重要なデザインテーマがあることを体験的に理解し、ユーザーの生活に基づく新たなデザイン提案能力の向上が目標で	各自のテーマに合わせてのプレゼンテーション及びディスカッション等で授業を進めることが出来た。5名と少人数のためクラスのまとまりがよ	学生の出席率も非常に高く、大きな問題はなかった。意欲が高い学生が集まったため、競争意識も芽生え、結果としてよい作品が出来た。
G191036デザイン学特別研究C	研究テーマに基づくデザイン提案を具体的な成果に導くためのプロセスの理解とデザイン創出の基盤となる成果を得ることが目標です。そして、その過程と成果を二次研究報告書にまとめて充分に把握します。	研究テーマを具体的な成果へと導くための調査・実験を通じて、デザイン提案に必要な仮説設定を行い、その仮説に基づくデザインモデルに対して調査・分析・評価を実施して、デザイン創出の基盤となる成果を得ることが出来た。引き続き大学院博士課程に進み、研究をつづける	受講生は1名であったが、もう少し日本語能力を上げてもらうとさらに良い提案が出来たものと思われる。
G191030乗り物デザイン実	ジェネラリストの感覚を身につけることが達成目標となります。単なるスタイリングで終わらせず、提案の根拠、必要性を積極的に示します。具体的には、外観だけでなく、市場のことや構造を研究して統合します。	各自のテーマに合わせてのプレゼンテーション及びディスカッション等で授業を進めることが出来た。5名と少人数のためクラスのまとまりがよ	各自が調べ、報告書を作成しますので、写真、情報、資料収集が必要です。毎回、進行状況をチェックしますが、欠席者はついて来れず、メール等で連絡するしかありません。
D192013生活機器デザイン実習	日常の機器製品分野中から自らが設定した課題テーマに対して、その調べ方やまとめ方など専門分野のプロセスを含めた問題提起と解決能力を向上させることが目標です。	レポート、作品は途中で受講を諦めた1名を除いて提出することが出来た。	学生が主体的に意見交換しながら学習していく形式を目指したが、時間の関係もあり、各自纏めるので精一杯出会った。課題が難しかったよう
SD19203暮らしのスマートデザイン II	①前期スマートデザイン I で行った内容を生活分野のテラーメイドプロダクトに落とし込むことができる。 ②前期スマートデザイン I で行った内容を生活分野のユニバーサルプロダクトに落とし込むことができる。 ③①、②で行ったプロダクトを生活分野の領域においてプレゼンテーションする方法を知ってい	長期に渡り行動予知や状況理解が必要なため、今回はスマホ/アプリケーションを中心としたデザインテーマを、具体的にクリエーションするデザイン方法を教授することが出来た。	私語が多い学生が多かったが、課題の成果物はレベルの高い作品が提出された。学生間同士で検討することは良いことなので、きちんとディスカッションの時間帯を設けていきたい。
D192027卒業研究・制作 II	デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめます。そのために、各ゼミにおいて研究テーマを見出し、先行事例や市場調査などを通じコンセプトを固めていきます。研究室の中で討論を行い、会話力と考察力を確立しながら、自分の考えを相手への確に述べられるようになること	全員作品、資料集、中間発表会、プレゼンテーションが実施できた。	留学生の日本語能力が不足しており、授業に支障があった。翻訳機も使用してみた。
D192020現代デザイン論	現代社会におけるデザインのあり方や将来の方向について、日本および世界におけるデザイン傾向を調べながら問題提起をして自分なりの考えをまとめる講義です。国内外のデザイン事情や事例について、具体的に知り、今後の実務面におけるデザイン活動の資料としてまとめ	狭い領域に留まらず広域のデザインの講義が出来た。	3年の講義は欠席者が多く、理解度に差が生じた。
G192029デザイン学特別研究B	研究テーマに基づく調査作業を通じて該当分野における研究・産業動向を把握し、デザイン提案と具体化作業を行うための基盤を形成します。その成果を一次研究報告書にまとめて充分に理解することが目的で、研究計画書に基づいて、具体化へ向けての方策を検討し、研究における情報を調査・実験等によって探索し、課題を明確にすることが目標です。成果は、一次研	テーマに基づいて実施する指導教員とのディスカッションをまとめた研究ノートを作成させることが出来た。また、検討するための事前調査や振り返りを含めたものを、ノートとともに研究資料としてまとめた。	春学期同様留学生の日本語の語学力が低く、専門知識の習得以前に日本語力をつけたい。時にスマホの翻訳機を使用し、間違いの無いように進めた。
G192040デザイン学特別研究D	これまでの一連の研究成果と社会との関連を検討し、成果の補完を実施して大学院研究として相応しい内容と体裁として完成させることが目標です。	研究テーマの成果に向けての整理作業と成果が社会及ぼす効果を検討しながら研究成果を最終研究報告書としてまとめることが出来た。この成果によって大学院博士課程に進むことが出来るようになった。最終的に大学の学長賞も実習簿を使用し、例年以上の良い作品が完成した。	もう少し日本語能力をつけてもらうとさらに良い提案が出来たものと思われる。今後引き続き他大学院博士課程で継続して研究を進めてもらう。
D192012生活雑貨・遊具デザイン実習	プロダクトデザインの基礎として、トランスフォーメーションという手法を理解し実践します。木のおもちゃのレンダリング、図面、トランスフォーメーション図、モデル、箱(ケース)とともに、展示会に出展するためにパネルを制作することが達	研究テーマの成果に向けての整理作業と成果が社会及ぼす効果を検討しながら研究成果を最終研究報告書としてまとめることが出来た。この成果によって大学院博士課程に進むことが出来るようになった。最終的に大学の学長賞も実習簿を使用し、例年以上の良い作品が完成した。	例年の倍近い人数であったが、実習の技術指導員のおかげで皆作品が完成した。
D191013 3次元コンピュータグラフィックス	3次元コンピュータグラフィックスソフトによるモデリングの修得を通して、コンピューターによる空間や立体物の表現方法を学び、CADや3次元コンピュータグラフィックスを利用して映像制作、グラフィックデザインの表現の幅を広げるための基礎を養います。	①形や空間を作る、②色、材質を付ける、③光を当てる、④撮影するの各工程について、操作方法や設定すべき基本的なパラメータ、表現方法、見せ方を踏まえながら、基本的な工程を知ってもらい、3次元コンピュータグラフィックスを利用できるように指導できた。形を見る、把握する、作りたいものを想像する、計画することができる学生とできない学生で、できない学生への補完的指導ができていなかった。	現実での形づくりに似通った部分との比較から、3次元コンピュータグラフィックスの特徴を示す。形の観察から、独自のイメージを計画していく学習を検討する。
D192010 3次元アニメーション	3次元コンピュータグラフィックスの基本的な特性とモーション管理、合成機能、簡易的なトラッキング機能、物理シミュレーション、物理ベースレンダリングなど3次元コンピュータグラフィックスの特性を利用して、アニメーション作品を企画・制作することができるようになりま	3次元コンピュータグラフィックスの多様な技術や表現方法に対して、基礎的な操作方法から、応用的な表現方法まで、蓄積してきた多彩な資料、動画資料を参照できるようにして、学生が利用したい表現技術を選択できる作品制作を指導した。	現実での形づくりに似通った部分との比較から、3次元コンピュータグラフィックスの特徴を示す。形の観察から、独自のイメージを計画していく学習を検討する。

D191044 情報社会論	各種の異なるメディアで表現されるコンテンツが、社会や技術の進展に対応してどのように変化するかを理解し、卒業研究および今後のデザイン制作に活用する知見を獲得することが目標	テーマに沿った事例研究から情報社会とデザインの関係性に考察していく過程を指導した。	日進月歩の情報社会にデザインの視点から対応していく題材を検討し、次の情報社会に対応していくための課題とする。
D191003 CGマルチメディア概論【開放】	CGマルチメディアの用語と内容、具体的な利用について説明できるようになり、コンピュータを用いたコミュニケーションデザイン分野の技能修得において不可欠となる知識を学ぶことで、デジタル系実習授業に役立つ。	1年次の「2次元コンピュータグラフィックス」や履修モデルにおいてコンピュータを用いたデザイン表現を行う科目の基盤知識を得るための重要な科目で、特にWebデザインや3DCGなどデジタル系科目やデジタルプレゼンテーションでは、基本知識となる。 開放科目であるため、他学科他分野学生も受講しており、本来学習済みの専門用語についても理解できるように資料を付けた。毎回の授業レジュメを学習ノートとして提供し、かつ欠席者・遅刻者・理解の遅い学生へ向けての講義ノートをWeb形式とPDFでUNIPAを通じて提供を実施した。 一定レベルに到達したかどうかを評価するために、第8回での中間試験を実施し、定期試験	開放科目の問題点として、単位だけを目的として受講し、筆記が教科書および資料の持ち込み可であることから、ノート等の過程評価が低く、かつ定期試験成績が低い学生（ほぼ他学科他分野学生）があり、履修者36名のうち不合格者が12名となった。欠席過多はそのうち5名。 事前警告にもかかわらず、教科書購入をしない・試験時に資料等を持ち込まない学生は全員不可となった。 開放科目の専門以外の学生で、学ぶ意欲がない学生は遅刻も多く他の学生の迷惑となるため、成績条件など制度そのものを変更する必要がある。
D191028 ゲーム・インタラクティブデザイン実習	デジタルコンテンツにおけるプログラミング作業の概要を理解し、デジタルデザインプロセスとコーディングやプログラム制作作業における工程管理についての知識習得が目標である。 デザインプロセスを踏まえたデジタルコンテンツ制作の学習を主目的とし、Webデザインにおけるインタラクティブ性に関するデジタルスキルの深化も目指す。	プログラミングの初心者でも理解できる教科書を使用し、Webサイト上での動画やインタラクティブな作品を制作する基礎を学習する。その後、自身で構築した企画に基づいてインタラクティブ性を持ったデジタルコンテンツの制作を行い、プレゼンと相互レビューを実施する。毎回、作業の記録を作成し、作業状況の報告をして、学習効果の確認をした。 プログラミング学習は、キーボード入力とミスタッチのデバッグが最も課題となる。完全な初心者でも取り付きやすい教科書を使用した結果、理解が早く、教科書学習を8回には全員が終えることが出来た。 しかし、テーマを設定し自分で組み立てる段階に入った途端に応用が利かない学生が出た	1. Webサーバーの管理教育について Webデザインは、Webサーバーを経由して配信され、異なるコンピュータやブラウザで利用される。WindowsやMacでは表示されても、サーバー経由では認識されない場合があるが、現在は本学サーバーの利用が出来ないため、その部分の体験を実施できない教育上の問題があるが、現状の教育環境では困難。 2. JavaScriptプログラミングにおける標準化の変化に、ネット上や書籍の記述が追いつかない。 JavaScriptのプログラム規則や対応ブラウザの変化では、教育上最新のものを使う前提となり、情報が少ない。
D191036 卒業研究・制作 I	デジタルコンテンツの制作過程の理解と提案的な作品としての完成が目標となる。デザイン学科の学修課程で習得してきた知識をもとに、学生自身が教員の指導を受けてテーマを設定し、これを卒業研究・制作としてまとめる。そのために、各ゼミにおいて研究テーマを見出し、先行事例や市場調査などを通じコンセプトを固	各自の研究・制作のテーマの設定、およびその研究・制作に対する助言を中心に指導した。 毎回、進行状況をチェックし、進行状況は「卒業研究・制作 資料集」に記録させた。 4人を担当したが、全員がきちんと出席し、就活等の報告も欠かさなかった。	特に、現状の卒研方法で問題ない。 3年生からの授業連携があり、個々の学生の把握が3年次で終わっている場合は問題が少ない。
D192006 情報伝達論	①授業の目標 ・報伝達デザインに必要な基盤知識を得ること。 ・それらの知識とデザイン表現を関係付ける能力の向上。 ②教育効果 ・コミュニケーションデザインにおいて必要となる情報伝達の技術と情報デザインの基礎知識が得られる。 ・情報メディアの利用事例やその技術を知り、情報伝達で必要となる言語・画像・音声・動画などの様々なメディアの表現と伝達手段を、事例を通じて具体的に知ることができる。	教科書の知識でなく、過去の典型的な事例や日々変化する様々な情報伝達の事例を観察・分析して、探求するアクティブラーニング形式の講義を実施した。毎回「受講ノート」を作成し、予習・復習課題を出し、学習ポートフォリオとしてまとめることを実施した。 講義に使う教員の授業ノートは、定期的にUNIPAで提供し、復習や補充学習に役立てるように指導した。 66名の講義でこれまでより多かったが、他学科学生が11名と少なく、かつ積極的な学習姿勢であったため、デザイン学科の優秀な学生からの不満も少なく、授業運営が出来た。	質疑応答・予習課題などに対応できない学生、デザイン関連用語への知識不足による問題が起きるため、用語説明をUNIPA上にアップしたが、残念ながら見えていないという点はどうしようもない。この講義で、60点を超えない学生は、大学での学びのスキル不足である。 授業としては、これ以上の改善は見当たらない。
D192019 デザインプロジェクト II	①達成目標 ・プロジェクト活動を通じて、チーム作業の方法を学習し、社会的な提案へ向けて異なるデザイン分野の人材との交流により、総合的なデザイン提案能力と協働的作業のあり方を理解することが目標である。 ②教育効果 ・社会性の自覚を得るために、問題提起型によるチームによるデザインの実施を目的とする。 ・チーム構成により役割を明確化した実施計画を立案し、プロジェクト進行を管理し、提案したデザインを発表できるようにまとめる作業に	プロジェクトというデザイン開発手法を事例を通して学ぶという教育は、企業等の要請もあって産学官での取り組みが盛んである。プロジェクトの教育上の課題は、成果物ではなく、アイデアから成果に至るまでのプロセスの記録をきちんと取ることが重要である。そこで、その過程をどう記録するかという点を、プロジェクト計画書、プロジェクトノート、作業記録簿という形式で実施させた。それらをチームのポートフォリオとしてまとめるという作業を通じて、成績担保と振り返りを促したことにより、過程評価を得たことから全員が通過した。	改善方法としては、2年か3年前期までに、アイデアの発想手法やまとめ方の授業をする必要がある。 BS/KJ法やコンセプトマップなどは、チームで簡単にできる手法である。 プロジェクトが1年通年であれば、やりながら手法が学べると考える。
D192009 Webデザイン	①達成目標 Webデザインとは何かを理解し、企画設計したWebデザインを形にして提案できるようになること。 ②教育効果 ・Webが担う目的や役割を検討し、結果や効果を出せるように表現する基本的手法を得る。 ・Webデザイン理解、Web基礎技術、Webプレゼンテーションの学習によって、Webデザインを実践できる基本スキルが獲得できる。	Webやネットワーク技術を全く知らない状態から出発し、教科書と指定された題材によって、基本的知識と技術の修得へと段階的に学習した。その後、得られた知識と技能を使って、事例課題でのWebデザインからWeb表現への提案へと進めた。 教科書課題での実行は、全員がほぼ出来ていたが、自分でテーマを設定する後半でうまく表現できない学生が頻出した。原因は、ファイル管理が出来ていないためであり、1年からPCやネット利用をしているにもかかわらず、自身のデータ管理が覚えないうという課題が明確になった。初期段階でその学習をしたはずだが、当然のこととして確認をしなかったことが原因である。	ファイル管理を含めて、プログラミング初學者は、同一のシステム環境での実施が必要だと感じた。 かつては、同じシステムでの実習であったが、システム環境の不足が原因で、個人持ちか大学から借りた装置（毎回環境が違う）という授業では、チェックがしにくく、学習効率も悪い。 この授業は旧カリでもうないが、新カリでのプログラミング授業では統一した環境の実施が不可欠である。
D192029 卒業研究・制作 II	①達成目標 デジタルコンテンツの制作過程の理解と提案的な作品としての完成を目標とする。 ②教育効果 4年間の学習成果の集大成として、デジタルコンテンツに関する研究と作品制作を行い、優れた専門性を持ったデザイナーとして社会に提案・発表できる資質が得られる。	3DCG系の研究では、大学の設備が劣るため、個人所有に機材に頼る他がなく、技能的な指導が出来にくい環境となっている。かつては、ソフトウェアが高価であり、大学で準備したものを主として使用させて、細かく指導が可能だったが、現状は、作業結果の評価になっており、作業上の悩みに綿密な指導がしにくい状況となっている。 研究室の機材充実や同様の研究者間の交流が出来ると良いが、近隣には同傾向の大学がないのが残念である。	今後、卒研のテーマが高度になってくると、他の大学や大学院との連携を検討する必要がある。 すでに、東京圏の大学では、大学院・企業・官庁との連携や、資金を獲得してプロジェクト的なチームによる卒研の実施なども計画されたり実施されている。

G191037 認知科学	<p>◎達成目標 ・認知科学を正しく理解し、デザイン開発に適用できる基本的知識と能力を付けることが目標です。 ◎教育効果 ・デザイン開発における認知科学的なアプローチの必要性を理解し活用するための基礎知識の修得を目的としています。</p>	<p>◎授業方法 ・毎回、グループディスカッションに参加し、その回のテーマに基づくノートを作成し、提出してもらいます。 ・予習を中心とする事前検討が宿題となりますし、振り返りを行うための学習ポートフォリオを作成します。 毎回のレジュメの配付とUNIPAでの資料提供、宿題に基づく討議によって、その回のテーマの理解を促しており、有意義な授業となつて</p>	<p>・授業進行については、受講者の意見と宿題による授業テーマの理解度合いを確認しつつ行った。少人数だからできる方法であり、語学力の乏しい留学生にとっては、日本語理解に役立ったのではない。</p>
G191049 デザイン演習	<p>◎達成目標 ・領域の実践的デザイン能力の向上を図りつつ、①基本的テーマを迅速・確実に提案する、②このために基本的知識・技法を再学習する、③より高度な提案に結びつけることができることを達成目標とします。 ◎教育効果 ・研究を実施するために必要となる基盤知識とスキルを獲得しながら、デザイン分野全体を視野に入れた実践的な設計能力の向上を図ることを目的としています。</p>	<p>◎授業方法 ・個別指導とテーマ別のグループを形成しグループ討論をしながら演習を進めた。資料収集、調査、分析、アイデア創出、プレゼンテーション、レポート作成等大学院で求められる研究プロセスを進めながら、その毎回の学習過程を研究ノートとして記録し、提出してもらうことによって、リフレクションと成果のまとめと振り返りを実施した。 ◎評価 大学院の初期学習として、他の大学特に留学生にとっては、大学として学んでないスキルもあるため、その学習にやくだつたと思う。特に、デザイン手法関連の学習はほとんど実施されて</p>	<p>◎今後の改善に向けて ・留学生の日本語能力の問題は、避けて通れないことであり、N2では口頭の日本語講義では理解できない用語が多いため、その都度対応する必要がある。N1でも、文化を背景にした用語はかなり理解が困難である。 ・てぬぐい、ようかん、など文化関連や、さらわれる、はかない、などの多義語など、中学レベルが難しい。質問があれば回答するが、ないとそのまま理解不足となる傾向にある。</p>
G191050 デザイン学特別研究A	<p>◎達成目標 ・基礎的作業の進め方を会得し、研究テーマに関する刺激と養分を取り入れ、自らの研究を深める意欲と自持の獲得を目標とします。また、研究のゴールへ向けてのプロセスを研究計画書としてまとめます。 ◎教育効果 ・専攻領域における研究・産業動向の把握に基づく研究テーマの設定と研究計画の策定を行い、その成果を研究計画書にまとめて十分に理解することが目的です。</p>	<p>◎授業方法 ・テーマに基づく課題の報告を授業計画に従って実施し、研究ノートを作成し、研究進捗を確認すると同時に、研究報告のために使用します。 ・また、時間外学習等で作成した資料も、研究資料としてまとめて行きます。 ◎評価 ・一対一の関係での授業であり、きちんとプロセスを踏まえた実施で問題なく進められた。</p>	<p>限られた時間での日本語能力(文字での表現と理解)は、なかなか困難である。特に専門的用語と研究に関する用語の学習はできるが、本人の時間外の努力が必要である。</p>
G191063 デザイン学特別研究C	<p>◎達成目標 ・研究テーマに基づくデザイン提案を具体的成果に導くためのプロセスの理解とデザイン創出の基盤となる成果を得ることが目標です。そして、その過程と成果を二次研究報告書にまとめて十分に把握します。 ◎教育効果 ・研究テーマを具体的成果へと導くための調査・実験を通じて、デザイン提案に必要な仮説設定を行います。その仮説に基づくデザインモデルに対して調査・分析・評価を実施して、デザイン創出の基盤となる成果を得ることを目的とします。</p>	<p>◎授業方法 ・テーマに基づいて実施する指導教員とのディスカッションをまとめた研究ノートを作成し、テーマを検討するための事前調査や振り返りを含めたものを、ノートとともに研究資料としてまとめながら進めた。 ◎自己評価 ・すでに1年が経過しており、日本語の文章としてまとめる能力は出来てきたので、細かな文章表現の指導ができた。 ・作品制作の指導は、日本的な美意識と中国的な美意識の違いがあり、中国で利用するため留学生の意見を聞くように指導してその調査結果</p>	<p>・受講している指導教員だけでなく、他の教員の意見を聞くための中間発表を設けているが、回数が少ない。同じような研究テーマは、院生相互に検討できる方法が望まれる。 ・院生からは、他大学交流を望む声も、かつて出していた。東京圏の大学では、たびたび実施している。</p>
G192028 デザイン学特別研究B	<p>◎達成目標 ・研究計画書に基づいて、具体化へ向けての方策を検討し、研究における情報を調査・実験等によって探索し、課題を明確にすることが目標です。成果は、一次研究報告書としてまとめます。 ◎教育効果 ・研究テーマに基づく調査作業を通じて該当分野における研究・産業動向を把握し、デザイン提案と具体化作業を行うための基盤を形成します。その成果を一次研究報告書にまとめて充分</p>	<p>◎授業方法 ・テーマに基づいて実施する指導教員とのディスカッションをまとめた研究ノートを作成し、検討するための事前調査や振り返りを含めたものを、ノートとともに研究資料としてまとめて行くことで、研究テーマの検証・確認を実施した。 ◎自己評価 ・綿密な指導を実施し、研究内容としては充実していた。 ・難しいテーマだが、目的としていた表現方法も、検討を重ねてまとまりつつある。</p>	<p>・2月から3月に、次年度へ向けて参考用の資料を美術館・図書館で収集して欲しかったが、コロナ禍の影響で出来ないため、インターネットとなった点が残念である。</p>
G192039 デザイン学特別研究D	<p>◎達成目標 ・これまでの一連の研究成果と社会との関連を検討し、成果の補完を実施して大学院研究として相応しい内容と体裁として完成させることが目標です。 ◎教育効果 ・研究テーマの成果に向けての整理作業と成果が社会に及ぼす効果を検討しながら、研究成果を最終研究報告書としてまとめることが目的です。</p>	<p>◎授業方法 ・テーマに基づいて実施する指導教員とのディスカッションをまとめた研究ノートを作成し、検討するための事前調査や振り返りを含めたものを、ノートとともに研究資料としてまとめ、成果物とともに展示できるように指導した。 ◎自己評価 ・1人が就職が決まり、同時に就労ビザを取得して働き始めていたこともあり、作品の完成とそのチェックが遅れた点がある。ただ、概要と資料については、制作し、展示評価まで到達したので、問題なく修了できた。 ・留学生については、進学を含めた進路を検討していたが、結局のところ語学の問題で就職となった。報告書についても日本語表現としてたびたび指摘していた点が、なかなか習得できていない点が課題となった。</p>	<p>・日本語を本当の意味で理解し日本での進学や有名企業への就職を目的とした場合、N1取得済みか1年次での取得が出来ないと、それなりのレベルの学習と結果を得ることが困難であることがわかった。 ・N2生が多い留学生の現状を考えると、語学教育に重点を置いた授業を実施する必要性がある。</p>
L191004スタディスキル(SD1)	<p>①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。 ②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式のつとってそれを作成することができる。 ③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。</p>	<p>初カリキュラムがスタートスキル1年目であり、担当者が全学で2人のみと減つたうえ、5クラス中4クラスを一人で担当することとなり、負担がかなり大きかった。これまでは1クラスが20~30人であり、ひとりひとりに目が行き届き、指導時間も確保できたのは対照的に、大講義室での一方向のレクチャーがメインとなった。1クラスの人数が70人前後となり、図書館での検索やPCでの編集作業等、これまでできていたワークができなくなったことも授業の質低下に繋がったと感じる。 工夫した点は、受講ノートの紛失を防ぐため1枚にまとめたこと。結果的に学生は採点結果を意識し、振り返りがしやすくなった。またテキストの選定見直しを行い、留学生にも配慮した全文ルビ入りを使用(佐藤智明、矢島彰、山本明志(編)『3訂 大学 学びのことはじめる 初年次セミナー』日本文学社、2014年)</p>	<p>授業評価 4.06 スマートデザイン学科のみのこのクラスは、4クラス中取り組みが最もよく、評価も唯一4点を越えた。最後のプレゼンでは、テーマを掘り下げた奥行のある内容の発表をした学生が2割程度おり、相互に学び合えたことが多少の満足感を与えたのかもしれない。レポートのテーマ設定のための情報検索方法、アウトラインの作成、レポートの体裁等の解説・指導は、学生に興味をもってもらう工夫が必要。詳しく説明しているだけでは響かない。「情報リテラシー」とクロスするプレゼンのスライド作成課題について、学習効果の検証を十分に行えなかったため、次年度はそこも検討していきたい。</p>

L191007スタディスキル (A1,SD2)	<p>①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。</p> <p>②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式にのっとってそれらを作成することができる。</p> <p>③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。</p>	<p>新カリキュラムのスタートをキル1年目であり、担当者が全学で2人のみと減ったうえ、5クラス中4クラスを一人で担当することとなり、負担がかなり大きかった。これまでは1クラスが20～30人であり、ひとりひとりに目が行き届き、指導時間も確保できたのは対照的に、大講義室での一方のレクチャーがメインとなった。1クラスの人数が70人前後となり、図書館での検索やPCでの編集作業等、これまでできていたワークができなくなったことも授業の質低下に繋がったと感じる。</p> <p>工夫した点は、受講ノートの紛失を防ぐため1枚にまとめたこと。結果的に学生は採点結果を意識し、振り返りがしやすくなった。またテキストの選定見直しを行い、留学生にも配慮した全文ルビ入りを使用(佐藤智明, 矢島彰, 山本明志(編)『3訂 大学 学びのことはじめ 初年次セミナー』)</p>	<p>授業評価 3.82</p> <p>スマートデザイン学科と建築学科の混合クラス。レポートのテーマ設定のための情報検索方法、アウトラインの作成、レポートの体裁等の解説・指導は、学生に興味をもってもらう工夫が必要。詳しく説明しているだけでは響かない。「情報リテラシー」とクロスするプレゼンのスライド作成課題について、学習効果の検証を十分に行えなかったため、次年度はそこも検討していきたい。</p>
L191005スタディスキル (S)	<p>①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。</p> <p>②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式にのっとってそれらを作成することができる。</p> <p>③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。</p>	<p>新カリキュラムのスタートをキル2年目であり、担当者が全学で2人のみと減ったうえ、5クラス中4クラスを一人で担当することとなり、負担がかなり大きかった。これまでは1クラスが20～30人であり、ひとりひとりに目が行き届き、指導時間も確保できたのは対照的に、大講義室での一方のレクチャーがメインとなった。1クラスの人数が70人前後となり、図書館での検索やPCでの編集作業等、これまでできていたワークができなくなったことも授業の質低下に繋がったと感じる。</p> <p>工夫した点は、受講ノートの紛失を防ぐため1枚にまとめたこと。結果的に学生は採点結果を意識し、振り返りがしやすくなった。またテキストの選定見直しを行い、留学生にも配慮した全文ルビ入りを使用(佐藤智明, 矢島彰, 山本明志(編)『3訂 大学 学びのことはじめ 初年次セミナー』)</p>	<p>授業評価 3.76</p> <p>総合経営学科のクラス。日本語がままならない非漢字圏の留学生と日本人学生を一つのクラスで指導することの限界を感じた。留学生の人数も多く、フォローが十分できなかったことが、厳しい評価に表れている。</p> <p>レポートのテーマ設定のための情報検索方法、アウトラインの作成、レポートの体裁等の解説・指導は、学生に興味をもってもらう工夫が必要。詳しく説明しているだけでは響かない。「情報リテラシー」とクロスするプレゼンのスライド作成課題について、学習効果の検証を十分に行えなかったため、次年度はそこも検討していきたい。</p>
L191006スタディスキル (S)	<p>①効果的にノートを取り、授業で学んだ知識を後から自分で再現できるようになる。</p> <p>②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式にのっとってそれらを作成することができる。</p> <p>③図書館やインターネットを利用して課題に関連する情報を収集し、整理することができる。</p>	<p>新カリキュラムのスタートをキル3年目であり、担当者が全学で2人のみと減ったうえ、5クラス中4クラスを一人で担当することとなり、負担がかなり大きかった。これまでは1クラスが20～30人であり、ひとりひとりに目が行き届き、指導時間も確保できたのは対照的に、大講義室での一方のレクチャーがメインとなった。1クラスの人数が70人前後となり、図書館での検索やPCでの編集作業等、これまでできていたワークができなくなったことも授業の質低下に繋がったと感じる。</p> <p>工夫した点は、受講ノートの紛失を防ぐため1枚にまとめたこと。結果的に学生は採点結果を意識し、振り返りがしやすくなった。またテキストの選定見直しを行い、留学生にも配慮した全文ルビ入りを使用(佐藤智明, 矢島彰, 山本明志(編)『3訂 大学 学びのことはじめ 初年次セミナー』)</p>	<p>授業評価 3.48</p> <p>総合経営学科のクラス。日本語がままならない非漢字圏の留学生と日本人学生を一つのクラスで指導することの限界を感じた。留学生の人数も多く、フォローが十分できなかったことが、厳しい評価に表れている。</p> <p>レポートのテーマ設定のための情報検索方法、アウトラインの作成、レポートの体裁等の解説・指導は、学生に興味をもってもらう工夫が必要。詳しく説明しているだけでは響かない。「情報リテラシー」とクロスするプレゼンのスライド作成課題について、学習効果の検証を十分に行えなかったため、次年度はそこも検討していきたい。</p>
L191044キャリアデザイン V (D)	<p>就職活動の準備としてインターンシップ参加に必要な書類を作成し、志望動機、自己紹介文を作成できるようにします。インターンシップに参加し、記録を作成できる。</p> <p>近づいてきた就職活動対策を意識し、プレ社会体験としてインターンシップに参加し、仕事や就業に対する理解を深めることを目的とします。</p>	<p>今年度は今年初めに、就職支援センターの協力を得て、先行先企業と学生が交流するマッチング会を開催した。行き先を決めた学生はゆとりをもって準備を進められ、全体としてインターンシップへの意識を高める効果があった。また自己開拓する者もいれば、一方で月半ばになって行き先が決まらず諦めた学生もいる。後者の学生たちは、漠然とデザインや映像関連の企業を探しているケースが多く、探し方と視点を変える個別指導が必要だろう。実習の事前指導として、履歴書とエントリーシートのチェック、ビジネスマナーの基本等を行った。就職情報会社のサイト経由でエントリーする短期インターンシップは、受け入れ時期確定の連絡が遅いところもあり、後者は必ずしも受け入れられないというデメリットも大きい。</p>	<p>授業評価 3.96</p> <p>事前・事後指導に対する評価でもあるが、インターンシップそのものに対する満足度の低さも反映されていると思われる。就職情報会社経由の1Day等短期インターンシップを複数合わせて5日間とした学生は、会社概要の説明を受けただけだった、得たものはあまりなかったといった感想があった。これまで以上に受け入れ先企業の探し方を丁寧に伝えることが必要。しっかりと取り組んだ学生たちの報告レポートは、後々の学生の参考資料としたい。</p>
D191005西洋美術史 II	<p>印象主義以降の近・現代の美術状況をおおよそ把握し、評価が定まっている主要な作品について、一般に語られる言説を読んで理解することができる。</p> <p>近代から現代にいたる西洋美術の流れを知り、人の営みにおいて造形美術が担っていた意味を探る。</p>	<p>映像資料鑑賞、その後はワークやディスカッションによって感想を共有し、理解を深める流れとなっている。レクチャーと映像資料鑑賞のみで終わる回も多かったが、受講ノートに各自理解したことをアウトプットし、設問に解答する時間は確保した。もともと美術に興味・関心をもつ学生には、達成目標の6～7割程度は達成できたものと感じる。</p> <p>工夫した点は、できる限り最近の良質な美術情報を扱うテレビ番組を見せ、美術の意味を問うようにしたこと。しかし、映像資料やスライドをクリアな画像として見せたかったが、2501教室のプロジェクトは演色性が極端に低く、色が薄くぼやけた映像での鑑賞になったことが残念。</p>	<p>授業評価 4.43</p> <p>美術に関心のない学生も受講しており、評価は分かれるところかと思う。</p> <p>この科目は2019年度が最後であり、西洋美術史を担当する機会も残念ながら失われるため、改善・対応方法については特に記述することはない。</p>
D191001デザイン史	<p>身近な今日のデザインを歴史のなかに位置づけるなど、新たな視点からデザインされたものを捉える姿勢を身に付ける。</p> <p>近代デザインの変遷を辿り、その背後にある思想、地域の経済・社会・文化的特性を考察することによって、デザインがもつ今日的な意味や役割について考える力をつける。</p>	<p>はじめの3回はデザイン史を概観するレクチャー。その後は学生によるプレゼンテーションで理解をさらに深めてもらう構成とした。以前はプレゼンのテーマを自分で考えてもらっていたが、扱う時代に偏りが生じたり、何から手をつけてよいか見えない学生が多かったため、「ウィリアム・モリスとアーツ・アンド・クラフツ・ムーヴメント」といった具体的なテーマを多く用意した。それによってテキストを資料にせずリサーチ</p>	<p>授業評価 4.19</p> <p>この科目は2019年度が最後であり、改善・対応方法については特に記述することはない。</p>

L192032キャリアデザインVI (D)	<p>就職活動に必要な企業研究の方法を修得し、志望企業リストを立案できるようにします。エントリーシート、履歴書作成に必要な自己PRを作成します。面接試験に必要な技術を身につけます。</p> <p>目的 3月から始まる就職活動対策を意識し、①企業・業界研究 ②自己分析 ③履歴書作成 ④グループディスカッション模擬練習 ⑤面接模擬練習などの就活プロセスを体験学習し、就職活動の準備をすることを目的とします。</p>	<p>3学科合同授業。他学科に比べ、デザイン学科は必修扱いしていないため、受講者が半分以下となっている。1,2回出ただけで放棄した者も若干名いた。授業は例年通り滞りなく進められ、面接練習では初めて企業の人事担当者の指導を受ける機会も作れ、真面目に取り組んだ学生にとってはひじょうに有効な授業内容だったと思う。一方で面接練習を欠席する学生が多く、他学科よりもデザイン学科はその傾向が顕著だった。その理由をもっと丁寧にヒヤリングしておくべきだったができていない。就職指導のうち、この授業が担う役割とは何か、最後の年度に向けて十分に再考する必要があると思う。</p>	<p>授業評価 3.73</p> <p>この科目は3学科合同であり、同じ授業に対する他学科の評価を見ると、総合経営学科は4.33、建築学科は4.15と、デザイン学科に比べて高かった(回答率の違いもあるが)。受講ノートの返却とフィードバックを怠っていないことを考えると、授業内容に対する評価の基準が学科によってかなり異なることがわかる。学科固有の情報を得られない、面接練習の効率が悪いといった先輩たちの声もあり、それが学科内での低評価に繋がっているのだろう。最後となる2020年度は遠隔と対面で授業スタイルが一変する。より丁寧な課題のフィードバックを心掛ける。</p>
D192003東洋・日本美術史	<p>少なくとも明治時代までの各ジャンルの代表的作品がイメージできる。現在のデザイン・建築において、「和」のイメージはひじょうに重要。漠然と抱いている「和」のイメージ・ソースを歴史的に位置づけ、理解する。</p>	<p>日本美術の加えを、飛鳥から江戸時代後期まで一般的な時代区分に従って概観した。特に前半は仏教美術を中心に仏像や寺院建築の見方を紹介した。近年の日本美術ブームの影響で、話題性のある本や展覧会の紹介するTV番組も多く、録画映像を見せて理解を深めてもらった。</p> <p>単位取得のみを目的とした他学科からの受講者も少なからずおり、対応がひじょうに難しかった。仏像のなぞり書きワークだけは楽しそうに取り組んでくれたので、そうしたところから興味を引き出す工夫が必要かと思う。日本美術は、質を問わねば身近な存在でもある。実物鑑賞と報告をレポート課題にしたことで、近隣のお寺巡りをして、新たに仏像の魅力を発見したという学生もいた。「仏像の見方」をまとめた保存版資料冊子も配布し、意欲のある学生に対しては、より深い学習を促すこともできるようにしたい。</p>	<p>授業評価 4.18</p> <p>美術に関心のない学生も受講しており、評価は分かれるところかと思う。 この科目は2019年度が最後であり、東洋・日本美術史を担当する機会も残念ながら失われるため、改善・対応方法については特に記述することはない。</p>