

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
SD20207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ーラー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。 ③ ①、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る。※MicroSoft office, adobe CC, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる	対面式の演習の予定であったが、初回を対面授業、以降は遠隔授業を実施した。遠隔授業回はパワーポイントを用いて講義を中心に実施した。毎回、前回の復習を解説した。学生との質疑応答をZoom上でも行ったが、活発とは言えなかった。課題の量は適切な量であった。	授業評価4.2 (4.4, 3.8, 4.1, 4.4, 4.3) 回収率58.1% 学生の自己評価による学修到達度レベルと成績評価による学修到達度レベルに乖離が見られる。授業課題や定期試験を含めてこの点を見直す必要がある。
D202006現代デザイン論【開放】	変化していく社会の中で、日本のデザインはどうとらえられ実践されてきているのか、世界の動向はどうなっているのかについて解説したり、調査を行いながら探求する。デザインワークの具体的な解説というより、デザインと社会との関係やデザインが果たすべき役割などを含めた総合的な観点での講義を行い、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る。	受講生の学科が異なっても学生が飽きない内容とし、興味関心を引きつける内容とした。課題の量は適切な量であった。遠隔授業とした。	授業評価5.0 (5.0, 5.0, 5.0, 5.05, 0) 回収率19.0% 学科を問わず最後まで出席した学生が多かったのとくに問題は無い。本講義は旧カリ科目のため、次年度以降はないが、この結果を他の授業に反映させていく必要がある。
D202013卒業研究・制作II【木村 光】	現代日本の広告、出版状況の中でイラストレーションは、非常に多岐にわたっています。その様な状況にあつて、より個性的な表現が求められます。表現には形態、技法、画材、テーマにより様々な方法が必要になります。より個性的で、魅力的であり、豊かな叙情性のある表現を探求します。又編集デザインは、個性的で美しい構成と、判読性の良い編集の技術と、編集内容の企画について学習します。	3D測定器、3Dプリンター、カッティングプロッター等、様々な技術を利用して、新しいデザイン手法や表現方法を研究する。最終的にはモデル、パネル、資料集の提出、発表を行う。これにより、プロダクトデザイン、インダストリアルデザインの制作過程の理解と提案的な作品として完成させる。	業評価 履修者人数の関係上、非公表
GD20202デザイン学特別研究B 集中【木村 光】	ザイン、製品・空間デザインの各究領域において院生各自が設定する研究テーマについて、問題発見・課題設定・資料収集・調査分析等の一連の研究作業をとおして、生活造形としてのデザインを提案する実践力を修得することを目的とする。研究計画書に基づいて、具体化へ向けの方策を検討し、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ある。成果は、一次研究報告書としてまとめる。	学生の意欲も高く順調に作品は完成した。マンツーマンのため、大半を対面授業とした。	留学生が多く、専門知識・技術の前に日本語の能力向上が不可欠である。
GD20215デザイン学特別研究D 集中【木村 光】	特別研究は、視覚・情報デザイン、製品・空間デザインの各究領域において院生各自が設定する研究テーマについて、問題発見・課題設定・資料収集・調査分析等の一連の研究作業をとおして、生活造形としてのデザインを提案する実践力を修得することが目的である。これまでの一連の研究結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ある。	大学院生が主体的に研究できるように時間外もレポート指導、パネル指導、モデル指導を行って成果が出た。学生の意欲も高かった。マンツーマンのため、大半を対面授業とした。	留学生が多く、専門知識・技術の前に日本語の能力向上が不可欠である。
D202007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、発表できるようにする。	映像の持つ文化を、サブカルチャーを中心に講義した。学生が自身の文化について各自のテーマをせっていし、レポートを作成することができた。履修者46名。	感染対策のため、履修者を半分にし、対面と遠隔を隔週で授業を行った。文化についての説明は難解な言葉を使うことが多いが、なるべく丁寧に説明するようにした。映像資料は最新のものをを使うようにした。

D202012卒業研究・制作Ⅱ【宇井 朗浩】	学生が各自主体的に設定したテーマのもとに有意義な提案型作品を完成させることが目標。作品を通して効果的に提案ができるよう、作品の資料も同時に作成する。独自の問題意識を醸成することを目標とする。	12名の大所帯であったが、全員卒業研究を提出することができた。コロナ禍で対面授業が思うようにできず、シナリオ作成などでは指導が思うようにできない学生もいたが、Zoom等を使って指導を行う場合、編集などPCの画面を介在する場合は、逆に対面より効果的にできることもあった。	学生の研究進行状況を把握するために作業の流れがわかる授業記録を作成して使用した。ドローンなどの撮影機材を適宜使用するようにした。
SD20201工業概論	工業の各分野に関する基本的な知識、技術、考え方を総合的に修得する。工業高校の教員になるために必要な教育指導要領の知識を得ることができる。	受講者は3名であったが、全員積極的に授業に参加し、それぞれのテーマを持つことができた。	授業は3名の教員で対応し、各自の専門分野によって、工業デザイン、情報工学、プレゼンテーションスキルを学習した。最終的に各自の工業観にそったテーマを設定し、発表資料を作成して発表した。
SD20206表すスマートデザイン	①前期スマートデザインⅠで行った内容をメディア分野の各テーマー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で行った内容を産業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メディア分野の各領域においてプレゼンテーションする方法を知っている。また表現技術(描画、造形、撮影、デジタルやAIによるデジタルツールも含む)を会得できる。※MicroSoft office, adobe CC, SORAThinkeyeの操作ができる。	この授業では「表す」ことからアイデアを改善する方法を学んだ。おもに2名の担当者によって、きめ細かな指導ができたと考える。参加した学生は、それぞれ独自のテーマをつかむ糸口がつかめたと思う。学生評価アンケートでは4.3の評価を得ることができた。	コロナ禍で、PC使用の授業ということで、学生を2グループに分割し、対面と遠隔での授業を隔週で行った。デザインソフトも昨年度よりも多く扱うようにした。
GD20203デザイン学特別研究B 集中【宇井 朗浩】	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。成果は、一次研究報告書としてまとめる。	履修者は1名で、日本食のファンであった。食に関するテーマで、深いディスカッションができたと考えている。	ピクシブをはじめとする、イラストレーションのカルチャーを研究した。キャラクター設定に対して、お互い周知の日本アニメーションを例に研究を進めた。
GD20213情報デザイン論	情報デザインの手法を理解し、現存する情報の評価や問題点の抽出を行う。また、メディアの特性を活用したコンテンツの構成方法を立案できるようにする。	留学生について「情報デザイン」を講義する場合、概念の取り扱い方が難しい。どこまで概念を共有できたか不安があるが、授業はおおむね活発なディスカッションで行うことができた。1名の日本人学生が橋渡しのように動いてくれて、たいへんありがたかった。	言葉についての研究は引き続き進めていく。特にデザイン、美術の日本と中国の意識の違いは注意深く扱うようにした。文化的背景を垣間見ることができてエキサイティングな授業ができた。
GD20214デザイン演習D	研究成果を効果的に発表・伝達するために必要となるスキルを獲得することが目標。	修士研究発表に向けて、発表方法の検討、制作のコーチングを行った。学生はおおむね積極的に参加して良い結果を生むことができた。一人の学生は最後まで制作の波に乗ることができず、成果を上げることができなかった。	学生一人一人に傾聴し、不安を取り除くようにした。特に平面出力に関しては具体的に指導を行った。
GD20216デザイン学特別研究D 集中【宇井 朗浩】	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。	受講者は2名で、進行状況、モチベーションが正反対とあっていいほど異なっており、対応に苦慮した。結局1名は期待した効果をあげることはできなかった。もう1名は学年2位の好成績を収めることができた。	進行中の研究については提出間近ということで、なるべく具体的な指導を行った。低迷していた学生については解決方法をいくつか試したが、解決策を立案しても継続的に続けることができなかった。この点は反省している。基本的なことだが、早期での解決と方策の策定が必須であると考えている。
U202003マーケティングと広告	①マーケティングと広告の関係を理解することができる。 ②広告の媒体と表現について、現在の動向を理解することができる。 ③商品やサービス、企業を想定して、広告制作のプランニングをすることができる。	コロナ禍で対面・遠隔を隔週で行い、授業、課題管理は複雑であったがなんとかできたと思う。しかし子の補法は教育効果からみると疑問の余地が多い。	担当者2名で明確に役割分担をして授業を行った。対面回では感染予防のため別途課題を規模する学生がおり、対応は複雑であった。

SD20209 システムデザイン基礎 【開放】	<p>①システムの構成要素である基礎技術（プログラミング言語やデータベース、クラウドサービスの基礎的なしくみ）を理解する</p> <p>②システムとユーザインタフェース間でやりとりされるデータの種類や構造と基礎的なしくみを理解する</p> <p>③社会におけるインタラクティブシステムの事例とそのデザインの概要を理解する</p>	<p>教育専門教員と2名で担当する科目。全回オンデマンド形式となり、スライド解説の動画をYouTubeで配信した。スマートデザイン学科専門科目で最初の実施年でもあり、授業コンテンツの構想とスライド・動画作成は教育専門教員が担当、私は課題提出状況の記録、出欠管理と学生からの質問への対応を主に担当した。</p> <p>動画を繰り返し閲覧できるこの形式は、学生が演習課題に取り組む際に効果を発揮、対面授業となっても必要な教材提示のあり方だと実感できた。</p>	<p>授業評価4.2、回収率60.3%</p> <p>まずまずの評価といえる。2021年度は対面・遠隔ハイブリッドで複雑な構成となり、運営が難しくなるが、自治体のリアルなデータを活用する等工夫を重ねている。提出された課題に対して内容に踏み込んで具体的なコメントを返せるよう私自身が学びを深めねばならない。</p>
L202501 スタディスキル 【臨時開講】	<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、形式にのっとな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>前期の「スタディスキル」不合格者に対する救済措置として特別に開講した科目。課題の量と難易度の見直しを十分に行えない状態で、全回遠隔のオンデマンド形式となったため、課題提出率はかなり低く、学生にとっても、授業担当者にとっても苦しいものとなった。できる限り詳しく丁寧な解説も、文章で示されると拒否反応を示す学生も多い。そのことを考えるべき。</p>	<p>授業評価3.5、回収率30.6%</p> <p>真摯に受け止めるべき結果。2021年度は幸い全回対面で実施でき、ここで課した課題も適宜使用したが、口頭で解説できるため、課題文の長さも逆にプラスに働いた。高校での学びが変化しているの、テキスト選定から始めた。</p>
SD20210 データマイニングⅡ	<p>①各種統計、ビッグデータ、スモールデータから要件を満たす項目変化を観察する方法を知っている。</p> <p>②①の観察店を用いてデータマイニングのためのサンプリングのためのコミュニケーションの計画を立てることができる。③②を実践するためのサンプリング環境を設計できる。※MicroSoft office, SORAUAThinkeyeの操作ができる。</p>	<p>教育専門教員と2名で担当する科目。全回オンデマンド形式となり、スライド解説の動画をYouTubeで配信した。スマートデザイン学科専門科目で最初の実施年でもあり、授業コンテンツの構想とスライド・動画作成は教育専門教員が担当、私は課題提出状況の記録、出欠管理と学生からの質問への対応を主に担当した。</p> <p>動画を繰り返し閲覧できるこの形式は、学生が演習課題に取り組む際に効果を発揮、対面授業となっても必要な</p>	<p>授業評価4.2、回収率61.5%</p> <p>まずまずの評価といえる。2021年度は全回対面となるが、レクチャーの動画配信は継続する。提出された課題に対して内容に踏み込んで具体的なコメントを返せるよう私自身が学びを深めねばならない。</p>
SD20211 プランニング演習	<p>①デザインにおけるPDCAを知っている。②テーマ別の情報の流れ、業務の流れをフローチャートに書き起こせる。③①②を統合化して製品デザインを行い量産化を行うために必要なタスクを構成できる。</p> <p>産業におけるプランニングの具体的な流れとその手法を理解し、自身の事業アイデアを顧客へ提案する際に、活用できるよう基礎知識を身につけます。</p>	<p>教育専門教員と2名で担当する科目。全回オンデマンド形式となり、スライド解説の動画をYouTubeで配信した。スマートデザイン学科専門科目で最初の実施年でもあり、授業コンテンツの構想とスライド・動画作成は教育専門教員が担当、私は課題提出状況の記録、出欠管理と学生からの質問への対応を主に担当した。</p> <p>動画を繰り返し閲覧できるこの形式は、学生が演習課題に取り組む際に効果を発揮、対面授業となっても必要な教材提示のあり方だと実感できた。毎</p>	<p>授業評価4.2、回収率61.5%</p> <p>まずまずの評価といえる。2021年度は全回対面となるが、レクチャーの動画配信は継続したい。提出された課題に対して内容に踏み込んで具体的なコメントを返せるよう私自身が学びを深めねばならない。</p>

SD20208 AIデザイン基礎【開放】	①AIプロダクトを作り出せる。 ②①を用いたサービスを作り出せる。 ③①②の進化の過程をデザインできる。 AI（人工知能）に関する基本用語を確認しながら、現在用いられている主なAI技術の特徴を理解するとともに、国内外で近年提供されたAIプロダクトやAIサービスの分析を通して、AI技術を今後いかに活用するかイメージできるようにします。	専任教員2名で担当。IT分野の実務家が関与しない唯一の専門科目として、緊張感をもって臨んだ。教養としてのAIを語るとどうなるのかを常に考え、文献から学ぶ視点を示すよう工夫した。授業後半はグループによるリサーチとプレゼンテーションを課し、それによって、学生たちはそれぞれがもつAIに関する情報を拡大、思考を深化させられたと思う。	授業評価4.2、回収率62.0% まずまずの評価と言える。プレゼンテーションの成果を蓄積し次年度に活かす方法を考えること、また何より自身ももつAI情報をアップデートすることが必要。
L202033 キャリアデザインVI D	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。 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。	旧カリキュラムのキャリア科目。キャリアカウンセラーの統括者と学科教員3名の計4名で担当した。 新たな形式として普及し始めたWeb面接の対策が必要で、初めてZOOMを使っている模擬面接を実施した。通常の模擬面接と比べ、事前の準備に数倍の時間を要し、外部講師との打ち合わせも複数回行った。そのノウハウも蓄積できたのはよかった。	授業評価4.5、回収率14.0% 回収率が低く全体の評価は不明だが、少なくとも回答した7人にとってはまずまずの評価と言ってよい。 新カリキュラムの「キャリアデザインII」では応募書類対策指導のスキルアップを図りたい。
D202009製品・空間デザイン実習	達成目標 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。	遠隔と対面授業を半々で実施する。遠隔授業ではアイデアスケッチや図面の作成など各自で進めてもらい、対面授業で制作課題の確認や発表、検討を行う。後半は実習棟での制作中心となり、実習棟職員と共に指導を行う。授業時間が短く上に遠隔と対面の半々での実施ということで、制作時間を確保することが難しかった。授業時間外に各自、しっかり進められすよう、対面授業時には作業内容の理解や時間配分を計画し、学生のモチベーションを上	授業評価4.7 (5.0, 4.7, 4.3, 4.7, 5.0) 回収率27.3% 今年度で最後の授業となった。今までの授業内容と変更して実施したが、結果的に同じくらいのクオリティの作品が完成できたのは、学生の頑張りにも他ならない。学生は、ものづくりの楽しさと完成したときの充実感を得ることが出来たのではないかと思います。
D202010専門ゼミナールIV	達成目標 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。	ブレ卒制として各自テーマを決め制作物を提出する課題については、各自が遠隔授業時間外におこなうこととした。対面授業では進捗状況の報告やプレゼンテーションを実施。密にならないよう2日に分けて2グループで行う。UNIPAの「授業Q&A」やEメールで個々の相談に対応し制作が止まらないよう心がけるが、完成度を高めることについては難しい状況であった。最終的な成果物完成に向けて各自で計画的に制作を進めることが重要となった。	授業評価4.1 (4.1 4.1 4.2 3.9 4.3) 回収率18.6% (11/59名) 今年度で最後の授業となった。学生同士のコミュニケーションや教員への相談は、制作意欲を高めるだけでなく、完成度に大きく影響することがわかった。課題提出や重要な連絡などは、UNIPA上で行うことで、エビデンスを残すことができ問題が起きにくいため継続したい。遠隔でできることとできないこと、対面授業で行うべきことなど、よく理解することができたので、今後の授業にいかしていきたい。
D202019卒業研究・制作II【森理恵】	達成目標 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。	遠隔と対面授業を半々で実施する。学生が大学へほとんど通学せず自宅で作業を進めたため、進捗状況が把握しにくく対応が不十分となった。大学で作業を行わないため、学生同士の刺激がほとんどなく、モチベーションが上がらないなど作業効率が悪くなった。最終的に完成度をあげることができない学生が数名出ることとなった。	学生の制作状況が把握できるよう、SNSやメールなどを使用し敏速に対応する。 学生からの連絡、報告、相談がしやすい状況をつくり出す努力をする。
GD20223デザイン学特別研究D 集中【森理恵】	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。	授業時間外での対応が中心となる。SNSを使った現状報告など、こまめに行うことができた。真面目な学生であったため、比較的スムーズに制作を進めることができた。	言葉の壁を制作でカバーできるよう、きめ細やかな対応を心がけたい。

GD20210デザイン学特別研究B 集中【森 理恵】	<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。</p>	<p>遠隔授業と対面授業半々で実施する。各自で研究調査をしっかりと進められるよう、対面授業時に指導を行う。これとって大きな問題はなかった。</p>	<p>授業評価5.0 (5.0 5.0 5.0 5.0 5.0 5.0) 回収率66.7% 個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。</p>
GD20212空間デザイン論	<p>達成目標 人が認知する空間を分析的に把握することで、より美的な空間を演習できる能力の向上が目標です。</p>	<p>対面と遠隔授業半々で実施する。対面授業は講義をし、遠隔授業では講義内容をより深めるための課題を提出させた。課題への取り組み方に差が出たが、</p>	<p>授業評価5.0 (5.0 4.8 5.0 5.0 5.0 5.0) 回収率66.7% 学生の学びが深まるよう、資料作成に工夫をしていく。</p>
SD20204 わかりあうスマートデザインⅡ	<p>①前期スマートデザインⅠで行った内容をコミュニケーション分野の各テーマー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で行った内容をコミュニケーション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メディア分野の各領域においてプレゼンテーションする方法を知っている。また表現技術(描画、造形、撮影、ロボット、デジタルやAIによるデジタルツールも含む)を会得できる。※Microsoft office, adobe CC, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる。</p>	<p>教育専門教員と3名で担当する科目。授業内容は教育専門教員が担当し、常に最新のAIビジネス現場に関する内容を含む。学生のフォローと質問への対応を主に担当した。</p>	<p>授業評価3.9, 回収率59.6% 学生のフォローの際に、自身の知見を活かして、学生の考えを補えるよう常に学びを深めねばならない。</p>
SD20207 暮らしのスマートデザインⅡ	<p>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ーマー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る。※Microsoft office, adobe CC, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる。</p>	<p>教育専門教員と3名で担当する科目。授業内容は教育専門教員が担当し、常に最新のAIビジネス現場に関する内容を含む。私は主にAIツールであるThinkeye VOIDの操作レクチャーを担当した。遠隔授業のため、AIツールであるThinkeye VOIDの操作レクチャーの教材動画を作成し、教材動画とZoomによる授業を行ったが、操作がうまくいかない場合の個別のフォローが十分できなかったと思われる。</p>	<p>授業評価4.2, 回収率58.1% 対面授業や授業外時間など、AIツールであるThinkeye VOIDの操作レクチャーにおいて、操作がうまくいかない場合の個別のフォローを行うことが必要である。</p>
SD20205 作るスマートデザインⅡ	<p>①前期スマートデザインⅠで行った内容を産業分野の各テーマー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で行った内容を産業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産業分野の各領域においてプレゼンテーションする方法を知っている。また表現技術(描画、造形、撮影、デジタルやAIによるデジタルツールも含む)を会得できる。※Microsoft Office, Adobe CC, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる。</p>	<p>教育専門教員と3名で担当する科目。授業内容は教育専門教員が担当し、常に最新のAIビジネス現場に関する内容を含む。学生のフォローと質問への対応を主に担当した。</p>	<p>授業評価4.0, 回収率49.2% 学生のフォローの際に、自身の知見を活かして、学生の考えを補えるよう常に学びを深めねばならない。</p>
SD20206 表すスマートデザインⅡ	<p>①前期スマートデザインⅠで行った内容をメディア分野の各テーマー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で行った内容を産業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メディア分野の各領域においてプレゼンテーションする方法を知っている。また表現技術(描画、造形、撮影、デジタルやAIによるデジタルツールも含む)を会得できる。※Microsoft office, adobe CC, SORAThinkeyeの操作ができる。</p>	<p>4名で担当する科目。私は主にAIサービス、プロダクトの計画手法と計画をプレゼンテーションする際に必要となるアプリケーションの操作についてのフォロー、AIツールであるThinkeyeの利用方法のレクチャーを担当した。学籍番号の奇数、偶数で、週毎に交互の対面・遠隔授業の中で、学生の躰きをフォローすることが必要であった。</p>	<p>授業評価4.0, 回収率63.9% アプリケーションを扱う機会が多いため、操作方法の躰きを解消する資料等の充実、資料を提供する仕組みを検討する。</p>

SD20201 工業概論【教職の自由科目】	工業の各分野に関する基本的な知識、技術、考え方を総合的に修得する。工業高校の教員になるために必要な教育指導要領の知識を得ることができる。	専任教員3名で担当。主に担当したのは情報とコンピューター、工業の倫理と未来であった。受講者は3名であったが、具体的な事例を示し、学生と対話しながらテーマについて意見を持つことができた。	授業評価5.0、回収率33.3% はじめての担当分野もあり、説明時間が多くなったため、対話して議論ができるよう時間配分の調整が必要である。
SD20209 システムデザイン基礎【開放】	①システムの構成要素である基礎技術（プログラミング言語やデータベース、クラウドサービスの基礎的なしくみ）を理解する ②システムとユーザインタフェース間でやりとりされるデータの種類や構造と基礎的なしくみを理解する ③社会におけるインタラクティブシステムの事例とそのデザインの概要を理解する	コロナの影響で全回オンデマンド形式となりスライド解説の動画をYouTubeで配信した。スマートデザイン学科専門科目で最初の実施年でもあり、授業コンテンツの構想とスライド・動画作成はを担当した。演習授業であるにもかかわらず、急遽オンデマンド形式授業となったため、様々な要件にあわせた授業環境を数日で無料で開発し学生に提供した。その成果は論文の形式でまとめて造形学研究所報に提出したが、それらの成果が大学側のITの運営などにうまく浸透していないことを残念に思います。	授業評価4.2、回収率60.3% まずまずの評価といえる。2021年度は対面・遠隔ハイブリッドで複雑な構成となり、運営が難しくなるが、自治体のリアルなデータを活用する等工夫を重ねている。
SD20210 データマイニングII	①各種統計、ビッグデータ、スモールデータから要件を満たす項目変化を観察する方法を知っている。 ②①の観察店を用いてデータマイニングのためのサンプリングのためのコミュニケーションの計画を立てることができる。③②を実践するためのサンプリング環境を設計できる。※MicroSoft office, SORAUAThinkeyeの操作ができる。	全回オンデマンド形式となり、スライド解説の動画をYouTubeで配信した。スマートデザイン学科専門科目で最初の実施年でもあり、授業コンテンツの構想とスライド・動画作成を担当した。動画を繰り返し閲覧できるこの形式は、学生が演習課題に取り組む際に効果を発揮、対面授業となっても必要な教材提示のあり方だと実感できた。	授業評価4.2、回収率61.5% まずまずの評価といえる。2021年度は全回対面となるが、レクチャーの動画配信は継続する。
G202002造形倫理学	「造形行為」のもつ本来的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、人間の本質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、ほぼ毎回、授業内容に関する課題を作成するようにし、理解の定着と自らの専門領域で考察する姿勢を身に着けるように配慮した。そのため、目標に対する一定の教育効果が	授業評価4.9 履修登録者12名、回答者6名、回答率50%。 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。

G202001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ものである。また、ほぼ毎回、授業内容に関する課題を作成するようにし、理解の定着と自らの専門領域で考察する姿勢を身に着けるように配慮した。そのため、目標に対する一定の教育効果があったと考えら	授業評価5.0 履修登録者9名、回答者7名、回答率77.8%。 授業評価については、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。
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・制作としてまとめまるために、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。
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 履修登録者2名、回答者0名、回答率0%。 回答者0名のため不明。
U202005三河のものづくり	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況を理解している。 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。	今年度で2年目の開講となる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・実施に関するレクチャー、および受講生の地域活性化のための提案作成についてのアドバイスを行った。さらに、受講生が主体的に調べ、考えたことを、発表資料としてまとめ、毎回、課題を作成することで理解を深めることができた。	授業評価 4.0 履修登録者87名、回答者68名、回答率78.2%。 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課題の内容を改善し、ゲスト・スピーカーについても最善の人選を行っていききたい。
U202001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2年目の開講となる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高精細な画像と解説をまとめた資料をUNIPAで配信し、個人がしっかりと主体的に作品を鑑賞し、解説によって理解を深め、毎回の課題に取り組むことで理解度を深めるようにした。質問等をフィードバックすることで双方向型の学びをよりよく配慮し	授業評価4.2 履修登録者129名、回答者100名、回答率77.5%。 履修者数が比較的多かったが、授業資料の充実と毎回の課題によって、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。

<p>U202002世界の美術 (B)</p>	<p>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。</p>	<p>今年度2年目の開講となる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高精細な画像と解説をまとめた資料をUNIPAで配信し、個々人がしっかりと主体的に作品を鑑賞し、解説によって理解を深め、毎回の課題に取り組むことで理解度を深めるようにした。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た。</p>	<p>授業評価 3.9 履修登録者60名、回答者37名、回答率61.7%。 一定の評価があったと考える。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。</p>
-------------------------	--	--	--

L202003スタディスキルII 旧カリ	①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。 ②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。	本来の目的は、大学における「学び方」である。テキストは受講生に十分理解できる内容。学生が調査した内容をプレゼンテーションし、最終的に、発表した内容をレポートにまとめことである。開講時間が5時間目で、欠席過多の学生が目立った。自身で資料を収集し、分析、自分の言葉で述べなくてはならない。しかし、ネット検索した記事をコピー&ペーストと学生が多く見られた。資料を読み込み、分析し、それらの内容をまとめる作業である。苦手意識と取り組む姿勢に問題が見られた。	授業評価の回答が無く評価点はなし。 開講時間を考慮する必要がある。また、文章読解、分析、まとめるという作業の重要性をさらに伝えるべきであった。
L202016英語コミュニケーションB S	日常生活のいろいろな場面において、コミュニケーション・ストラテジーを駆使しながら、英語で積極的かつ円滑にコミュニケーションをとる態度と技能を身につけることができる。	英語関係の授業は3種類ある。段階的に学習能力を高めるための設定であるが、前期、英語コミュニケーションAの不合格者も履修をしている。Aは「基礎の見直し」、Bは「トラベル英会話」、Cは「TOEIC対策」である。Bは英語としてそれほど高度では無いが、Aの未収得者にとっては高いレベルになると考える。履修次に教科内容を学生に連絡し、履修ミスの無いようにしたい。	授業評価 4.0 (4.1, 3.7, 4.0, 4.0, 4.1) 回収率 58.7% 愛知産業大学独特なカリキュラム内容である。Aのように、基礎の振り返りについては、同一テキスト、同一シラバスの運用でよいと考える。しかし、B、Cについては、履修者の学修目的を広げる意味で、科目タイトルは同一で、テキスト、シラバスは教科担当に一任すねばよい。
L202502英語コミュニケーションA 【臨時開講】 【旧カリ生】	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。	中・高等学校の外国語（英語）について総復習するのが目標である。日本においても「英語学習の重要性」を掲げているが、高等学校の多様化により、学習者のレベルは様々である。そうしたひずみを少なくするための科目設定であるが、学習者には届かない。高等学校までの学習内容がある学習者にとっては、この教科は不満であろう。教育目標を設定することが難しい。	授業評価 3.4 (3.6, 3.1, 3.5, 3.5, 3.3) 回収率 28.9% 当大学の特徴といえるだろうか、同一テキスト・シラバスの運用である。学生のレベル合ったクラスを設定する。つまり、能力別クラス展開を行う。
L202503英語コミュニケーションA 【臨時開講】	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。	中・高等学校の外国語（英語）について総復習するのが目標である。日本においても「英語学習の重要性」を掲げているが、高等学校の多様化により、学習者のレベルは様々である。そうしたひずみを少なくするための科目設定であるが、学習者には届かない。高等学校までの学習内容がある学習者にとっては、この教科は不満であろう。教育目標を設定することが難しい。	授業評価 3.5 (3.3, 3.4, 3.6, 3.5, 3.7) 回収率 44.1 当大学の特徴といえるだろうか、同一テキスト・シラバスの運用である。学生のレベル合ったクラスを設定する。つまり、能力別クラス展開を行う。
L202504英語コミュニケーションA 【臨時開講】	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。	中・高等学校の外国語（英語）について総復習するのが目標である。日本においても「英語学習の重要性」を掲げているが、高等学校の多様化により、学習者のレベルは様々である。そうしたひずみを少なくするための科目設定であるが、学習者には届かない。高等学校までの学習内容がある学習者にとっては、この教科は不満であろう。教育目標を設定することが難しい。	授業評価 3.5 (3.3, 3.4, 3.6, 3.5, 3.7) 回収率 44.1 当大学の特徴といえるだろうか、同一テキスト・シラバスの運用である。学生のレベル合ったクラスを設定する。つまり、能力別クラス展開を行う。
D202002 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る	個々に細かく進捗状況を確認し、的確なアドバイスをを行い進めることができた	本年度が最後の授業
D212024 卒業研究・制作II	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	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない

GD20201 デザイン演習 B	領域の実践的デザイン能力の向上を図りつつ、①基本的なテーマを迅速・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付けることができること、を達成目標とする	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない
GD20205 デザイン学特別研究 B	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る	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない
GD20218 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	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	特にはない
D202005 絵画 II	達成目標 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。 教育効果 絵画制作の能力を養うだけでなく、制作を通して絵画、平面作品だけでなく根本的な造形力を養います。特に卒業制作に取り掛かる前のトレーニングになればとの観点で、この位置で開講されています。	履修者9名中、大半は意欲的な履修だが、友達に誘われての2名は、コロナ禍で短縮授業やオンラインの授業が多い中で大学で意欲的に取り組まなければならないこの授業にはついてこれなかった。また、留学生と日本人男子学生は課題の趣旨や説明を理解してくれなかった。それ以外の学生は驚異的なレベルで能力を高めることができた。これで絵画の授業はなくなるが、開学時から「単位修得、体験」のために目的の履修者にはとても辛い授業で、「伸ばす、身につける、できるようになる」ことを目的とした者にはいい授業だったと思う。コロナ禍と授業閉講になって、大学の授業とはどうあるべきかを考えさせられた	履修者の履修目的は様々であるが、シラバスの達成目標と担当者の実施姿勢をよく理解してもらうことが必要か。もしくは、学科の達成目標の具体性を明確にする必要があるのかもしれない。この授業は閉講だが、これ以外の全ての授業に言えることだと思う。
D202016 卒業研究・制作 II 【岩田 政巳】	達成目標 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。 教育効果 意欲的な制作および発表を経験することにより、仕事だけでなく生活や生き方にも前向きな意欲を持つことができるといいと思う。	久しぶりに意欲的な学生が5人集まり相乗効果も期待できたのに、コロナで2ヶ月オンライン。その後も大学での制作は通学に難があったので控えられ、もどかしい日々だった。その分ラインでの指導を精力的にしたので、いい成果を出すことができた。高橋と内藤が校友会賞。柴田が分野を超えての学科賞。コロナでなければ、学科全体に良い影響を与えることができたと思う。	意欲的な学生たちだったが、制作経験、基礎力が少ないと指導内容が理解できずに進度が低下する。ナズは学生のレベルをよく把握することだ大事だと実感した。
D202021 デザインプロセス II	達成目標 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。 教育効果 3年次以降の各自の分野選択ができるようになり。全ての分野に共通する制作プロセスを確認できる。	履修者4人中、一人は開講時に休学したので履修することになったが残り3名は再履修。再履修者のうち1名はすぐ来なくなった。残り3名は出席し課題に取り組むものの、思考展開が苦手で助言に頼ることしかできなかった。また制作能力も低く、大人数であれば周囲を参考にできたのではないかと思いましたが、周囲を参考にできないから制作能力が低いのだと諦め、単位習得させることだけを目標に授業を進めた。それぞれの学生にあった授業実施に努めた。そう考えると早々にリタイアした学生にも何かできたのかもかもしれないと思いつつ、大学に授業はそこまで必要なのかも考える	必修授業で振替科目設定のミスから特別開校したのだが、早々にリタイアした学生はまた履修しなければならず、したがって開講しなければならぬ。大学の授業として粛々と対応するしかない。

<p>Q202010 美術科教育法Ⅱ 【教職】 【旧カリ】 D</p>	<p>達成目標 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授業実践できるようになることが目標です。 教育効果 教育実習の受け入れ先によっては3年時前期のこともあり、この期に授業が実施できるようになることが必要です。</p>	<p>履修者が一人なので、授業のシュミレーションの時には4年生の教職履修者を呼び、各自の体験談とともに授業実施の助言を得られるようにした。また私自身の体験談から注意すべきことと教育に携わることの意義を伝えることができたのではないと思う。</p>	<p>履修者が一人に対する対応として上位学年を参加させる方法は良かったと思うが、来年はどうしようか悩んでいる。他学科、他校との連携も視野に入れなければならないかもしれない。</p>
<p>Q202012 美術科教育法Ⅳ 【教職】 【旧カリ】 D</p>	<p>達成目標 広い視野で美術教師像をとらえることができ、それに必要な力を蓄えることができる。 創意工夫して教材を考え、制作し、自分の言葉で説明ができること。 教育効果 この学習体験を通して授業実施に必要な知識の補充と生徒のレベルに合わせた準備の必要性を実感し、対応の仕方を工夫することができるように</p>	<p>浅く、幅広くではなく、深く確実に体験することと、その明確な記録を取らせたことは、有意義な学習になったと思う。</p>	<p>よりシステマチックな実施により、確実に知識の習得ができるように準備しようと思う。</p>