

令和4年度前期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	授業評価 回答率 科目GPA
D221005 表すスマートデザイン I	達成目標 ①メディアや情報コンテンツをデザインするときに起こる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及び②を活用したメディアや情報コンテンツのデザインができる。 ※MicroSoft office, adobeCC, SORATHinkeyeの操作ができる。	シラバスの内容に沿った演習を行った。2501教室で設置PCと図書館よりの貸与PCで授業を行った。通信環境が不調で授業進行にずいぶん苦労した。受講者数は20名程で、学生のモチベーションにより自然にいくつかのグループを形成した。他の「スマートデザイン I」と一部重複する内容があったことは反省点である。	全ての授業を対面でおこなった。ワークシートや作業プリントを作ってそれに従って授業を進めた。遠隔希望者には別途課題を出題した。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.43
D221009 プレゼンテーション演習	達成目標 提案をするために必要な、視覚伝達、グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、動画、インタラクションの技術を理解し実践に向けて取り組むことができる。他者に意思や情報を伝えるために最適な方法を計画し、プレゼンテーションを実施することができる。	一部オムニバス授業で、他の担当者の課題との関連をつけることが難しかった。映像の分野では教室が昨年と違っていたので少し苦労した。過年度生受講者が多く、取りこぼしの無いよう注意したが脱落者を出してしまった。実習はじっくりと取り組むことができた。	昨年と違い、正規の授業時間でしっかりと実技指導ができたと思う。授業内容については今後も改善を行ってきたい。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.44
D221017 キャラクターデザイン学	達成目標 ①人や物が描ける。 ②自己及び第三者のニーズに合致したモーション、ポーズ、シェイプが描ける。 ③①及び②を伝達するために効果的を表現するための演出ができる。	キャラクター設計に各自のオリジナルなアイデアを使って取り組んだが、趣旨を伝えるのに苦労した。受講者数が演習科目としては多く、実技の指導に苦労した。	昨年の授業資料をスマートデザインの内容に合致するよう改善した。オリジナルキャラクターを立案させたがプレゼンテーションの方法で課題が残った。	授業評価4.42 回答率36.1% 科目GPA2.44
D221018 カルチャーメディアプロトタイプング I		学生が個別のテーマによるプロトタイプを作成するため、担当で手分けして授業を展開したが、昨年に比べれば履修者が担当となり把握はしやすかった。エンターテイメントプロトタイプングと両方履修している学生については指導が重複してしまうこともあったが、理解してもらった。シャトルカードを用意した。	本年度よりさらに新規ソフトウェアの導入を行った。個別の学生指導に当たってシャトルカード式の受講記録を使用した。定期試験立案用の作業シートを用意した。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.46
D221031 卒業研究 I	①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②により製品デザインを計画できる。	最初の卒業研究ということで、授業の存在意義から説明指導した。一部の学生にとっては難しい内容であったようだ。	履修者の研究内容によって個別対応した。先行事例研究、テーマ立案、研究計画策定、研究進捗確認を行った。メディア専門研究ゼミナール I での成果報告の準備を行った。卒業不可で途中離脱する学生が数いた。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.47
D221042 卒業研究・制作 II	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、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。	家庭環境に問題を持つ学生が履修者であったが、既定の過程を達成し、単位取得、卒業をすることができた。	連絡を密接にした。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.48
D221030 メディア研究専門ゼミナール	①最新のメディアコンテンツ制作におけるトピックを知っている。 ②①のトピックをメディアに取り込み、コンテンツを設計することができる。 ③②で設計したコンテンツを実現するための方策を調査・立案することができる。	卒業研究の進捗確認と参加者間の情報共有、時間外での成果発表を実施した。シャトルカードを用意した。	履修者が38名おり、個人指導には限界があった。発表はほぼ全員行うことができた。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.49
D221014 エンターテイメントプロトタイプング I	達成目標 ①人間中心デザイン手法により新たなエンターテイメントのコンセプトメイキングができる。 ②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。 ③②でプレゼンテーションしたプランの表装を計画できる。	学生が個別のテーマによるプロトタイプを作成するため、担当で手分けして授業を展開した。担当者以外の学生についても個別に相談に応じた。本年度より新しいソフトウェアに対応できるようにした。各課題の立案ワークシート、シャトルカードを用意した。	新規ソフトウェアについては、担当教員で分担したが、最終的にどちらでも指導できるようにした。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.50
D221001 デザインプロセス I	達成目標 基本的デザインプロセスが理解できるようにします。 目標 協調性とコミュニケーション能力を高め、デザインのプロセスを習得することが目的です。 教育効果 デザインのプロセスを遊具の制作を通して学びます。	デザイン行為を行うためのプロセスを、具体的な体験を通して学ぶことができるようによく考えられた授業であるが。受講者の取り組み意識のよって成果の上がりは異なる。デザイン学科の留年者が対象となっていたが、開講間際になって軒並み退学したので開講せず。	残留しているデザイン学科の学生は既に単位修得しているので、開講の予定なし。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.54
D221004 作るスマートデザイン I 工教選必	①工業製品をデザインするとき起こる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及び②を活用したプロダクションデザインができる。 ※Microsoft Office, AdobeCC, SORAUthinkeye, Orangeの操作ができる。	人に寄り添うAI「Thinkeye」の基礎及びその使い方を実例を用いながら説明を行い、その応用として各自のテーマに沿ったpersona作成を行った。エンジニアリング及び実ビジネスの各教員の視点から学生の制作へのアドバイスを行う事により、殆どの学生がpersona制作を終えることができた。	授業中積極的に質問をしってくる学生と全く質問をしない学生とに別れてしまった。質問をしない学生の制作物を見ると、勘違いや理解不足が散見されたため、それらの学生に対して、質問しやすい雰囲気を作るよう心掛けた。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.57

D221011 メディアデザイン基礎 【開放】	①視聴覚、味、触覚、嗅覚を含み五感に訴えるメディア(表現方法)を知っている。 ②メディアを用いた表現と効果を知っている。 ③①及び②を各種メディア(媒体)・メソッド(方法)用いて「もの」「こと」を文章化・描画するための基礎には、文法・デザインなど「捉え表す根本」があることを知っている。	商品とサービスを人に分かり易く伝えるための手段として、 ①ソーシャルインターフェイス(人知ってもらうためのメディアデザイン) ②ユーザーインターフェイス(人知ってもらうためのメディアデザイン)の両方について説明を行った。 ①及び②についてはそれぞれの教員が担当し、最後は人に寄り添うAIによる①と②の融合という形で、内容を統合していった。	メディアを通じた商品・サービスと人の関わり合いについて、2人の教員から2つの視点(マーケティング/技術)で解説を行ったが、昨年の反省より、今年は初期の段階で授業の全体構成を説明する事を行ったので、理解し易かったものと思われる。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.58
D221022 人間機械コミュニケーション プロトタイプ I 工教選必	①人間中心デザイン手法によりコミュニケーションロボットのコンセプトメイキングができる。 ②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。 ③②でプレゼンテーションしたプランの実装を計画できる。	授業の最初の段階で、テーマとゴールを設定させると共に学生自ら推進スケジュールを立てさせた事により、各プロトタイプ( AI persona作成及びプレゼン作成)の進捗が見え易くなり、学生全員の制作を上げることができた。 履修学生が多かったが、2人の教員で担当分けを行う事により、きめ細かなフォローを行う事ができた。	授業の最初の段階で、テーマとゴールを設定させると共に学生自ら推進スケジュールを立てさせた事により、各プロトタイプ( AI persona作成及びプレゼン作成)の進捗が見え易くなり、学生全員の制作を上げることができた。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.59
D221015 オープンイノベーション 論	①個別の知能活用をデザインする方法を知っている(知識の平準化) ②受動的な情報享受から能動的な知識共有への変革を行う効果を知っている。 ③①及び②により共有化され解決される知識のブロックチェーン社会を理解している。	学生ではなかなか経験しづらい「オープンイノベーション」を理解してもらうため、企業の方に授業に参画して頂いて、それぞれの企業や事業主の取組みや、抱えている課題を説明して頂き、それらに対して、人に寄り添うAIでどのような提案ができるかを考えさせた。 実ビジネスを行っている方々との協業を考えることにより、オープンイノベーションに関する理解が深まったと思う。	学生ではなかなか経験しづらい「オープンイノベーション」を理解してもらうため、企業の方に授業に参画して頂いて、それぞれの企業や事業主の取組みや、抱えている課題を説明して頂き、それらに対して、人に寄り添うAIでどのような提案ができるかを考えさせたが、シラバス通りに進まなかった部分があったと反省している。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.60
D221038 卒業研究 I	①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②により製品デザインを計画できる。	3年時のプロトタイプをより深掘りし、対外的に示せるレベルまで仕上げている。 学生自ら推進スケジュールを立てさせた事により、各卒業研究( AI persona作成及びプレゼン、レポート作成)の進捗が見え易くなり、学生全員の制作をサポートすることができた。	学生1人1人と密なコミュニケーションを取りながら研究を進めた事により、進捗や課題を把握しやすく、きめ細かな指導を行う事ができた。 後期卒業研究 II も引き続き細かなフォローを行う。	授業評価4.30 回答率25.0% 科目GPA2.25
D221006 暮らしのスマートデザイン I	プロダクションデザインができる。 ※MicroSoft office, adobeCC, SORAUATH inkeye, Orangeの操作ができる。 身近な暮らしをよりよくするために必要な課題を発見し、また、スマートデザインに必要なデザインプロセス(調査・分析・提案・開発)を説明できるようになることが目的である。	シラバスの内容に沿った演習を行った。 2414教室でPCが各学生にいきなり、デザインプロセスの理論からプロトタイプの実践まで学ぶ授業を運営することができた。	暮らしを変えるスマートデザインの企画と実習を実施した。 結果としてコンピューターソフトの習熟レベルも上がり、授業を参加した学生が基礎的なオリジナルアイデアを提出することができた。	授業評価 回答率76.2% 科目GPA4.56
D221041 卒業研究 I	①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②によりアプリデザインを計画できる。	3年時のプロトタイプをより深掘りし、対外的に示せるレベルまで仕上げている。 学生自ら推進スケジュールを立てさせた事により、調査、各卒業研究の作成及びプレゼン、レポート作成)の進捗が見え易くなり、学生全員の制作をサポートすることができた。		授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.63
D221029 デザインビジネス研究 専門ゼミナール I	基礎的なデザインビジネスの理解と構築方法を会得し、研究テーマの選定を自発的に実施し、ウェブ3.0に関する研究を深掘りすることを目標とした。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る。 ウェブ3.0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いくことを目的とする。	3年時のプロトタイプをより深掘りし、対外的に示せるレベルまで仕上げている。 学生自ら推進スケジュールを立てさせた事により、調査、各卒業研究の作成及びプレゼン、レポート作成)の進捗が見え易くなり、学生全員の制作をサポートすることができた。	デザインを通じた商品・サービスと人の関わり合いについて、実習と論文文化を行ったが、各自実行を進めており成果は出ている。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.64
L221025 英語コミュニケーション A B2 商公教選必	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異文化理解や国際化理解など、幅広い内容に触れることができる。	必修選択科目で、4年間で英語科目1科目を選択する科目である。元来、教養科目(外国語科目)の設定が少ないため、殆どの学生が履修する。 使用テキストのレベルは高くない。同一テキスト、同一内容、同一小テストを実施するため、没個性の授業となる。また、入学学生のレベルが様々であるため、教育目標の設定が困難である。大学進学を目標としてきた学生には、容易な内容と思われる。一方、スポーツ特待生、目的意識の低い学生はにとっては非常に困難な科目となっている。しかし、評価システムによって、真摯に取り組んだ学生は、英語レベルが高くないても、合格点をとることが可能である。 このクラスは、高等学校までの内容を理解している10名程度の学生には、エキストラ問題を出し、時間調整を行なった。他の学生は準備した教材で問題はないが、一部の学生は「課題」が提出されないことが多々見られた。	運動部学生への授業改善策が必要。 レベル差が大きいため、2種類の教材(練習問題)を用意する予定口	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.65

<p>L221045 キャリアデザイン I D</p>	<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付けます。 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。</p>	<p>3学科3教室でZOOMを使って共通のレクチャーを同時に聴講することを試みたが、通信環境が整わず学生に大きなストレスを与えてしまった（3度試みて中止とした）。 1教室での3学科合同授業が難しく、統括者1名が各学科に果たす役割（担当する講義内容等）を明確にし、スムーズな運営を模索する必要がある。</p>	<p>キャリア教育専門の非常勤講師が1名（統括者）、専任教員が2名の計3名で担当した。統括者は3学科のまとめ役でもある。 全て対面で実施。就職情報会社からの派遣講師とキャリア指導員らの協力を得て模擬面接を含めた、就職活動実践的な内容とした。</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.66</p>
<p>L221041 英語コミュニケーションC D</p>	<p>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付けることができる。</p>	<p>英語の理解・表現に必要な4つの技能において、特にリスニングとスピーキングの能力を中心に、会話力全体の向上を目指す。更に、英会話を通して英語圏の文化や習慣についても理解を深めることを目標としている。しかし、コロナの影響に加え、受講者人数が多く、発話訓練、ペアワークをおこなうことができなかつた。 学習項目について、音声資料が添付されているため、予習の段階で、自主的に「リスニング」、「発話訓練」をするよう指導したが、実践した学生は少ない。教養系科目が少ないため、単位習得を目的とした学生も見られた。 動機はどうあれ、真摯に取り組んでもらえば良いが、そうした学生に限り、遅刻、欠席が多く、課題未提出があり、多くの不合格者も出てしまった。同時に、彼らの対応に追われるため、授業進行に障害をきたすことがあった。 カリキュラムにも問題があり、「英語コミュニケーションA」が基本的な内容であるため、この授業に期待を寄せる学生もいたと思われるが、それに応えることができなかつたことが反省材料である。</p>	<p>今年度は、平常と異なり、授業運営上良い状況ではなかつた。 今後、こうした状況が起こりうるので、対面、遠隔の同時進行を準備しておかなくてはならない。更に、改善点として、授業内容を考慮し、人数制限を設けてもらえれば、内容の充実した授業運営が可能と考える。□</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.67</p>
<p>L221001 スタディスキル A1</p>	<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する。 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、形式に則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。</p>	<p>大学での学修方法についての演習授業である。授業時間の延長、多くの提示資料、板書の少ない進行の中でのノート作成方法が第1課題である。 レポート作成については、実業高校出身者は簡潔なレポート作成を経験しているが、殆どの学生が初体験である。 4時間程度の演習では、100%の達成は困難であるが、パターンを身に付ければ、取り組み方により進歩が見られると思われる。しかし、理解度の低い学生も見られるが、取り組み方と個別指導によって何とか形になっていった。 人数の関係で丁寧な指導は困難である。スマートフォンの普及のため、PCに触れたことがない学生も見られた。また、PCの使用を啓蒙するが、スマートフォンでプレゼンテーションをおこなう学生も数名見られた。 文章読解もこの授業に含まれているが、かなりの学生に苦手意識が観察された。</p>	<p>ノートテイクと文章作成の重要性を特に強化する。</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.68</p>
<p>L221002 スタディスキル A2</p>	<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する。 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、形式にのっとり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。</p>	<p>大学での学修方法についての演習授業である。授業時間の延長、多くの提示資料、板書の少ない進行の中でのノート作成方法が第1課題である。 レポート作成については、実業高校出身者は簡潔なレポート作成を経験しているが、殆どの学生が初体験である。 4時間程度の演習では、100%の達成は困難であるが、パターンを身に付ければ、取り組み方により進歩が見られると思われる。しかし、理解度の低い学生も見られるが、取り組み方と個別指導によって何とか形になっていった。 人数の関係で丁寧な指導は困難である。スマートフォンの普及のため、PCに触れたことがない学生も見られた。また、PCの使用を啓蒙するが、スマートフォンでプレゼンテーションをおこなう学生も数名見られた。 文章読解もこの授業に含まれているが、かなりの学生に苦手意識が観察された。</p>	<p>ノートテイクと文章作成の重要性を強化する。</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.69</p>

<p>L221021 英語コミュニケーション A2 工教選必</p>	<p>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異文化理解や国際化理解など、幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>必修選択科目で、4年間で英語科目1科目を選択する科目である。 元来、教養科目（外国語科目）の設定が少ないため、殆どの学生が履修する。 使用テキストのレベルは高くない。同一テキスト、同一内容、同一小テストを実施するため、没個性の授業となる。また、入学学生のレベルが様々であるため、教育目標の設定が困難である。大学進学を目標としてきた学生には、容易な内容と思われる。このクラスのレベルは比較的上下の差が見られなかったため、授業計画通り進行することができた。その中で、少数派であるが、学修に対する取り組みに問題のある学生が見られた。しかし、評価システムによって、真摯に取り組んだ学生は、英語レベルが高くなくても、合格点をとることが可能である。 このクラスは、高等学校までの内容を理解している10名程度の学生には、エキストラ問題を出し、時間調整を行なった。他の学生は準備した教材で問題はないが、一部の学生は「課題」が提出されないことが多々見られた。</p>	<p>授業内容の高度化と英語を得意としない学生への対応方法を考える。</p>	<p>授業評価4.39 回答率78.9% 科目GPA1.84</p>
<p>U221017 インターンシップ D</p>	<p>社会で働くことの意味を考えられるようになる。 自己の職業適性を見つけることができる。 将来に向けての自己に必要な知識や能力が認識できる。</p>	<p>毎年のように就職対策が変わってゆく中、キャリアデザインIとの連携によって、インターンシップの重要性を広めることに苦労した。 学生への伝達が不十分だったように思う。</p>	<p>GPA未記入。 参加学生の60%程度は、就職に対する意識に変化が見られた。</p>	<p>授業評価3.62 回答率25.0% 科目GPA</p>
<p>L221003 スタディスキル D1</p>	<p>達成目標 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する。 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、形式に則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。 基本的な学びの（学ぶための）技術であるスタディスキルを身に付けることは、大学の授業を自分にとって意味あるものとして生かし、さらに自らの世界を広げることにつながる。</p>	<p>シラバスに従って、予定していた内容を全て実施した。 授業最初に、毎回実施する課題解答のなかで参考になるものをピックアップして紹介する時間を設け、真面目な学生を高く評価する姿勢を示し、やる気を引き出すよう努めた。一部の学生には効果があった。 課題の説明（意図、取り組み方、評価基準）をこれまで以上に丁寧に言うよう心掛けたため、提出率は昨年よりアップした。 目標の②については、定期試験レポートを見る限り、達成できた学生はおよそ半数程度。学生間の差が非常に大きい。プレゼンテーションは1人1回通して行うのが時間的に精一杯で、学生にとって手応えが感じられなかったかもしれない。次年度に向けては時間配分の見直しが必要。 ③については、AND, OR, NOT, フレーズ検索等のキーワード検索の知識が新鮮に受け止められ、検索スキルのアップに繋がったと思う。</p>	<p>・3、4年生再履修者の脱落を防げなかった点が悔やまれる。 ・伝えるべき内容が多く、レクチャーの時間が長くなりがちであり、集中力が途切れる学生が多かった。 来年度は自ら考え手を動かす時間を確保したい。 学んだことが形として残るワークシートを考えたい。 ノートテイキングの訓練もこの授業の重要な学習項目であるため、最終回にノートのチェックもできれば行いたい。</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.72</p>
<p>D221008 データマイニング I 工教必</p>	<p>達成目標 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、センサ及びデータマイニングツールの活用方法を知っている。 ③①及び②を活用したプロダクションデザインを計画できる。 ※MicroSoft office, SORAUAThinkeyeの操作ができる。 生活の中の事象を定量化する方法及び定量化するためのセンサ及びデータマイニングツールの活用方法を知っている。それらを活用したプロダクションデザインを計画できる。</p>	<p>教員2名で担当。 授業前半の第2回～8回は画像認識、画像生成、AR、チャットボット、自然言語処理等で使用されるディープラーニング、ディビジョンツリーラーニングについて解説。第9～13回はディビジョンツリーラーニングを使ったデータサンプリングの演習を行った。 動画を多く含めた講義を60分、課題を30分にしてメリハリを付けることで集中力を途切れさせないようにした。 ディビジョンツリーラーニングの基本的な考え方を教えるために、初歩的なデータサンプリング用シートを埋める課題を繰り返したことは効果的であったと思う。</p>	<p>学習が進んでいる一部の学生らにとつて、より深い学びに繋がる課題を工夫する必要があると感じた。 再履修者が欠席過多で履修者となった者も少なからずおり、個別に課題提出を促す等フォローしていく。</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.73</p>
<p>U221006 色彩学 B</p>	<p>達成目標 ①自然科学的な色彩を成り立たせている仕組みや、人間が色彩をとらえる方法を知っている。 ②色彩がもたらす心理的な効果や社会的な効果を知っている。 ③色彩の理論を生かし、配色を計画することができる 様々な学問領域に関与する色彩について、基礎的内容（カラーコーディネーター検定、色彩検定の3級レベル）を正確に理解することを目的としています。</p>	<p>プロジェクトの演色性が低いため、スライド資料を手元のスマートフォンで見る学生も多い。 教室後方に座す者のなかには資料ではなくゲームをしたりマンガを読む者も相当数いると思うが、昨年とは違って静かで、受講ノートの記述や課題への取り組みもよくなった印象がある。丁寧にしっかりとした受講ノートを書く学生が数名おり、コメントを書く楽しみもあった。資料の事前配信はいうまでもなく、受講ノートのフィードバックも間を置かずに行えた。</p>	<p>レクチャーとワークの時間配分とコンテンツの見直しも行う。 色彩学の基礎知識を教える他、カラーセラピー、カラーマーケティングとデザインの領域から興味を抱いてもらえそうなトピックをさらに工夫したい。</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.74</p>

U221017 インターンシップ D	社会で働くことの意味を考えられるようになる。 自己の職業適性を見つけることができる。 将来に向けての自己に必要な知識や能力が認識できる。	2名で担当。 授業開始前にインターンシップガイダンスを実施。 事前指導を3コマ、実習10日間、事後指導2コマをシラバス通りに実施した。 数名が10日間の条件を満たすインターンシップ先が見つからず諦めたものの、大学紹介のインターン先企業の選定も、コロナの影響があった昨年よりは比較的スムーズに行えた。一方で自己開拓する学生へのサポートがやや希薄になった感が否めない。	厳しい評価となったのは、授業に対するものかインターンシップに対するものか不明。 定期試験レポートでインターン中の日報と成果報告（1000字程度）を提出してもらったが、適当に仕上げたと思われるものが多かった。 スマートデザイン学科学生をインターンとして受け入れてくれる大学紹介の企業は少ないので、そこを開拓する必要がある。	授業評価3.62 回答率25.0% 科目GPA2.63
D221025 スマートモビリティ論	①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②により製品デザインを計画できる。	前期開始後の3回は高城研究室と合同でFlutter Flowの使い方を学んだが、実際にそれを卒研に活かす学生がおらず、後の授業回ではゼミ生3人それぞれがリサーチの進捗状況を報告し、アドバイスを受ける時間とした。 全員が研究の方法、資料のまとめ方等、基礎的な学びができておらず、最初は戸惑うことも多かった。 卒研の前段階であるプロトタイピングの科目を担当していないため、それぞれの学びの背景、研究テーマが見えずりにくかった。とはいえ少人数なので、よい雰囲気では進んでいる。	評価5.0は回答者が1名のみ。 いまだ研究目的と方法が見えてこない状態なので、段階的に一歩ずつ確実に進められるよう、分かり易い指示を出すようにする（2名が留学生で日本語でのコミュニケーションにやや問題がある）。	授業評価5.0 回答率33.3% 科目GPA2.67
U221005 色彩学 A, D	達成目標 自然科学的な色彩を成り立たせている仕組みや、人間が色彩をとらえる方法を知っている。 色彩がもたらす心理的な効果や社会的な効果を知っている。 色彩の理論を生かし、配色を計画することができる。	デザイン技法の基本的知識の一つである色彩学は、非常に広い学問領域を含む学際的な性格をもっており、光との関係から物理学の、色覚のメカニズムとして生理学・心理学の領域から語られる。色彩と人の感情との結びつきは心理学の領域でもあるため、授業では、そうした広範な内容のなから、造形に関わる者にとって必要な基礎知識とその活かし方を理解するテーマを中心に扱った。 多様化した映像・メディア表現を含む今日のスマートデザインにも対応できるよう、デジタルカラーの概念や、色彩の文化的アプローチも紹介した。 毎回、参考書の概要を分かり易く伝えるために、パワーポイントで作成したスライド集を配信した上で対面授業にてスライドを上映しながら解説を行った。 課題に取り組み、疑問点等はUNIPAのQ&Aにて対応する方法をとり、常に、理解の定着を図るようにした。 毎回の課題では、授業内容のまとめや発展的な学習となる内容とした。この結果、目標に対する相応の教育効果があったと考えられる。	履修者数96名、回答者数47名 概ね良好な評価を得ている。 履修者数が100名近い授業のため、個々の受講生への課題を通してのフィードバックなど、きめ細やかな対応を心がけ、今後もこのような方向性でさらに発展継続していきたい。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.80
D221017 キャラクターデザイン学	達成目標は、次の通りである。 ①人や物が描ける。 ②自己及び第三者のニーズに合致したモーション、ポーズ、シェイプが描ける。 ③①及び②を伝達するために効果的を表現をするための演出ができる。	キャラクターとは何か、何が必要で何ができるかといった全般的な知識の学習から始まり、容姿、会話、動きを生み出す方法を演習形式で教授した。 キャラクターデザイン学ではキャラクターをデザインする手法を学ぶとともに、ユーザーとキャラクターが末永く良好な関係を築けるような技術についても学ぶことができるよう配慮した。	履修者数61名 回答者22名 概ね良好な評価を得ている。 履修者数が比較的多い授業のため、個々の受講生への課題を通してのフィードバックなど、きめ細やかな対応を心がけ、今後もこのような方向性でさらに発展継続していきたい。	授業評価4.16 回答率36.1% 科目GPA
D221034 卒業研究 I	達成目標は次の通りである。 ①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②により製品デザインを計画できる。	受講生は、大学入学後、温めてきたテーマをより実効性のある成果につなげる最後の段階となり、これまでの研究を再度検証し、受講生各自がより適切なメディアを選択し、成果を発表するよう、個々の研究の進捗状況に合わせて指導を行い、また、グループ・ディスカッションや中間発表を通して客観的な達成状況を理解させるよう配慮した。	履修者数2名、回答者1名 GPAが2.50となっているため、達成状況に関する回答の数が低くなっている。 個々の受講生に対して、一層きめ細やかな対応を心がけ、GPA及び達成状況の向上を目指していきたい。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.82
D221006 暮らしのスマートデザインI	①生活の中的事象を定量化する方法を知っている。 ②①を活用したプロダクションデザインができる。 ※MicroSoft office, adobeCC, SORAUAthinkey, Orangeの操作ができる。 身近な暮らしをよりよくするために必要な課題を発見し、また、スマートデザインに必要なデザインプロセス(調査・分析・提案・開発)を説明できるようになることが目的である。	学生による授業評価は高かったが、集中力の無い学生もこの授業に関心を持たせるように、講義と演習のバランスをとりながら進めていった。 欠席者もテキストで学習出来るように毎回詳しいものをUNIPAへ掲載した。	学生への伝達を確かなものにするため、今後はパソコン教室においてもマイクを利用することとした。	授業評価4.56 回答率76.2% 科目GPA2.71

D221020 デジタルプロトタイピング論	①自己及び第三者のニーズにより制作するスケッチ、イメージなどアイデアのデジタル化の方法を知っている。 ②考え出されたプロダクトの使用時の不具合や効果をCGや3Dファブリケーションにより早期にシミュレーションする方法を知っている。 ③②のラビットプロトタイピングによる総合的な経済的な利得をプレゼンテーションできる。	3Dに興味関心がある学生ばかりでなく、その概念を教授することが重要であった。 受講生に十分データ制作時間を確保した。	受講生が多いため、3Dプリンターによる出力が実行出来なかった点を改善していきたい。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.84
D221025 スマートモビリティ論	①モビリティに必要な要件を知っている。 ②自動運転・自律走行・ドローンの制御技術を知っている。 ③新輸送方法を用いた産業アイデアを提案するためのプロトタイピングができる。	4年生は特に後半の授業で欠席者が多く、つながった講義内容がうまく連結できなかった点が惜しまれる。	オムニバス形式を強め、欠席者用にUNIPAへのテキスト添付を強化していきます。	授業評価3.75 回答率34.8% 科目GPA1.35
D221028 ICT研究専門ゼミナールI	①リコメンドとICTの関係を現実的課題を考察することができる。 ②新たなICTにより配信されるコンテンツとテラーメードビジネスを知っている（テラーメード及びリコメンド型ビジネス） ③大容量高速ICTにより実現されるスマートライフに向けたソリューションを知っている。	前期は終始体育館等を利用した実験データの収集におわれた。 内容は充実していた。	進捗状況を明確にするため、タイムスケジュール表による管理を強化していく。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.86
U221002 コミュニケーション・スケッチ D	達成目標 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。 共通科目として、共通科目の基礎、キャリアに属し、学科を問わず、最終的にインターンシップなどに結びつける。	分かり難い演習問題に対する質問に直接答えたり指摘が出来るような環境となり、その結果、合格者の人数が増加した。	課題に関して授業中に相談しあって良いが、教室内が騒がしくならないように注意指示を出していきたい。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.91
U221009 都市と移動手段のデザイン	達成目標 ①都市における移動手段のポジショニングを理解することができる。 ②移動手段の未来の可能性を理解することができる。 ③新しい移動手段をプランニングすることができる。 共通科目として、市場クリエイションの領域となる。	毎回のテキストを作成し、それに沿って学生は演習課題を行ったが、内容が新鮮であったためか、評価は予想より高かった。 今回この選択科目を受講した学生達は意欲的な学生が多く見られた。	コロナ禍による遠隔授業者もかなりおり、今後これが解消すれば問題点は改善される。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.92
D221026 ユーザーインターフェイス論	①阿吽・相槌・間などコミュニケーションに不可欠なインタラクションを知っている。 ②アフォーダンスを知っている。 ③①及び②を理解した上で、人間と機械のインターフェースをデザインする視点を持つ。	UIの概論説明から始まって寄り添い型コミュニケーションAI特有のUIまで、また、デザインとしてのUIからHCDの観点からのマーケティングの思考も含めたUIまで、幅広く伝えることができた。 また、課題では実際にIFのデザインを行ったり、それについて論じたりすることで、各自の研究テーマに落とし込むことを念頭にいた授業ができたと考えている。	当初の想定より、授業の内容が理解できなかったと思われる課題提出が多かった。 例を多く示すなど、より分かりやすい授業を心がけたい。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.93
D221010 マーケティング演習	①デザインにとってマーケティングの概要と意義を理解する ②市場やユーザーのトレンドを調査し、ニーズを発見し販売計画を立てる、一連のマーケティング手法を知る	授業前半の座学で一連のマーケティング手法を伝えて後半の演習で実践する流れがまとまってきた。 殆どの学生が人間中心デザインと共通テーマで演習を行っており、演習を通じてテーマを多角的に捉えられるようになってきている。 時間割が人間中心デザインから連続になっていることも良い影響を与えていると考えている。	昨年から授業評価の点数が上がっているのは良い傾向。 引き続き、演習を通じて各自のテーマを深掘りできるような授業内容とする。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.94
D221039 卒業研究 I	①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②により製品デザインを計画できる。	AI研究専門ゼミナールと連携をとりながら、3年でのプロトタイピングのアウトプットをさらにブラッシュアップできている。 学生とのコミュニケーションを密に取り、状況に合わせたサポートができたと考えている。	後期も引き続きコミュニケーションを取りながら、対外的に示せるレベルのプレゼンを仕上げていく。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.95
D221019 テラーメードサービスプロトタイピング I	①人間中心デザイン手法によりサービスのコンセプトメイキングができる。 ②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。 ③②でプレゼンテーションしたプランの実装を計画できる。	昨年の反省をもとに極端に進捗が悪い学生が出ないよう工夫し、無理のないスケジュールで進められた。 学生ごとに研究テーマも適したペルソナ構成も異なるが、他プロトタイプの先生との連携も取りながら、アイデアの深化が行えたと考えている。	前期は想定通りの進捗で行うことができた。 後期はプロトタイピング制作に向けてペルソナ検討を行う。 ペルソナ構成検討は学生同士で検討できるような工夫をしたい。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.96

D221016 カルチャーメディアプロトタイプング I	達成目標 ①人間中心デザイン手法により新たなカルチャーのコンセプトメイキングができる。 ②①のカスタマージャーニープランをプレゼンテーションできる。 ③②でプレゼンテーションしたプランの装束を計画できる。 カルチャーメディアにかかわるもの立案、開発にかかわる能力を培うことを目標としています。	受講者数26名。教員3名で対応。 各学生の研究をサポートする主担当教員が中心に課題を進めていくため、他のプロトタイプング授業と連携する必要がある。 学生が進めていく上で迷うことのないように、副担当者からの指導は、主担当教員の指示に影響のない範囲で指導するなど、注意しながら進める必要がある。しっかりと主担当教員からの指示を受け進められる学生は問題ないが、相談せず自分自身で進められない学生の対応が重要になってくる。	教員間での連携がスムーズに取れるよう、新たな仕組みや方法を考える必要がある。 学生の意欲を高められるように授業の進め方に工夫する。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.97
D221034 卒業研究 I	①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②により製品デザインを計画できる。	受講者数8名。 1名は論文での卒業研究にすることとなったため、論文指導を他の教員に依頼する。その他の学生は3年次プロトタイプングで研究してきた内容とは違うテーマを選ぶ学生がほとんどであった。 SNSやメールを使い授業時間外で対応することにより、限られた授業時間を有効に利用することができた。 今後も学生自らが率先して研究テーマの資料収集や調査を進めることができるよう努めたい。	スマートデザイン学科初めての卒業研究であるため、進め方が手探り状態ではあるが、学生の意思を重視し良い政策ができるようにサポートしていく。 授業時間外はSNSを使用し対応する。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.98
D221007 造形デザイン基礎 【開放】	①自己や第三者または集団、社会の様々な領域のニーズを知っている。 ②ニーズに合わせたクリエイション手法を知っている。 ③①及び②を統合しニーズに応える「ものづくり」を構成できる。 プロダクトデザインを行うために必要な様々な造形方法を学び、社会のニーズに合わせたものづくりができる人材を育成することが目的です。	受講者36名。対面授業（一部学生遠隔授業あり）教員3名で実施。 課題内容を大きく変更し、デザインプロセスを重視した内容にした。 グループワークと個人ワークを組み合わせ、アクティブラーニングを実施。 遠隔授業の学生がグループワークに参加することが難しく、ZOOMやSNSを利用して、できる限り、リアルタイムの参加を依頼した。 学生同士のブレインストーミングやプレゼンテーションを通して体験的に学ことを意識した。 最終発表が振り返りの16回目になり、ギリギリまでの制作になってしまったことが反省点である。	今回は、各プロセスの時間配分を考え、最終プレゼンを14回目までに終わらせるようにする。 学生間の話し合いの際、意見が言いやすい雰囲気作りや、思考を誘導する声かけを積極的にする。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.99
L221034 デジタルデザイン表現 A	①コンピュータによる画像編集、映像音響編集について複数のソフトウェアを操作できる。 ②複数のソフトウェアを操作し、課題の制作に取り組むことができる。 ③リッチメディアの可能性について理解し、コンテンツ制作に取り組むことができる。	学生が自身の課題を振り返り分析できるように、様々なソフトウェアを使い分けてコンテンツ制作する過程について、毎回制作状況を受講ノートに記録してもらいながら実施した。 既存のデジタル表現、表計算ソフトによる情報のアノテーション、AIなどの技術に触れながら、それらを複合したリッチメディアの可能性について検討を加えつつ課題制作に取り組むことができた。	設問中、設問2、設問3が低めなのは、達成目標①の画像編集、映像音響編集について、教室の都合もあり、他学科の同授業で使用可能なソフトウェアで授業内容を構成したため、画像編集、映像音響編集専用ソフトウェアを扱わず、PowerPointなどを流用したことも影響していた可能性もある。また、①だけではリッチメディアの可能性についての理解が偏る。そのため、情報整理や文章作成、AIなどを複合したため、画像編集、映像音響編集の部分が消化不良だった可能性がある。 そこで、改善・対応として、できる限り内容にあった使用教室を確保することと、学科ごとの特性に合わせての内容のアレンジを検討する。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.102
L221035 デジタルデザイン表現 D	①コンピュータによる画像編集、映像音響編集について複数のソフトウェアを操作できる。 ②複数のソフトウェアを操作し、課題の制作に取り組むことができる。 ③リッチメディアの可能性について理解し、コンテンツ制作に取り組むことができる。	学生が自身の課題を振り返り分析できるように、様々なソフトウェアを使い分けてコンテンツ制作する過程について、毎回制作状況を受講ノートに記録してもらいながら実施した。 既存のデジタル表現、表計算ソフトによる情報のアノテーション、AIなどの技術に触れながら、それらを複合したリッチメディアの可能性について検討を加えつつ課題制作に取り組むことができた。	科目GPAが他学科より低くなったのは、造形学部とまったく同じ内容で実施したため、学科の特性上の差が大きくなってしまったことが要因と考えられる。 学科間の特性差をある程度考慮した課題内を検討する。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.103
L221036 デジタルデザイン表現 B	①コンピュータによる画像編集、映像音響編集について複数のソフトウェアを操作できる。 ②複数のソフトウェアを操作し、課題の制作に取り組むことができる。 ③リッチメディアの可能性について理解し、コンテンツ制作に取り組むことができる。	学生が自身の課題を振り返り分析できるように、様々なソフトウェアを使い分けてコンテンツ制作する過程について、毎回制作状況を受講ノートに記録してもらいながら実施した。 既存のデジタル表現、表計算ソフトによる情報のアノテーション、AIなどの技術に触れながら、それらを複合したリッチメディアの可能性について検討を加えつつ課題制作に取り組むことができた。	科目GPAが他学科より低くなったのは、造形学部とまったく同じ内容で実施したため、学科の特性上の差が大きくなってしまったことが要因と考えられる。 学科間の特性差をある程度考慮した課題内を検討する。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.104
D221037 卒業研究 I	①第三者が欲するクリエイションを計画できる。 ②①のためのエビデンスを定量的にプレゼンテーションできる。 ③①及び②により製品デザインを計画できる。	毎回の授業におけるディスカッションにより、各自の研究テーマについてプレゼンテーションを形にすることができた。 研究の進捗が遅れがちであるため、学生が主体的に研究に取り組みできるよう支援を行う必要がある。	研究テーマの調整に時間を要したため、前期の時点で検証の実行が可能な状態にできなかった。 進行を前倒しして授業計画を設定する。	授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.105

<p>U221004 コミュニケーション・ スケッチ B</p>	<p>観察、思考、実践を繰り返しながら、人の視覚を理解し、視覚伝達の有効性を理解していく授業。描かれるもの、描くことの上達を目標とはしていない。</p>	<p>興味のあるなしで理解度に大きな差が出てくる。 80%の学生が理解し興味を示してくれたらというのが目標だったが、およそその目標は達成できたと考えている。</p>	<p>初めて担当する授業であつたり、受講する学生が視覚伝達に興味を持っていない事を考えると、それなりにやれた授業だったと考えられる。 解説やデモンストレーションの見せ方などは来年度に向けて改善を考えている。</p>	<p>授業評価4.33 回答率64.5% 科目GPA2.108</p>
--	--	--	---	---









--	--	--