

スマートデザイン学科・デザイン学科（令和3年度後期）

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
知能プロダクトプロトタイピングⅡ	<p>前期Ⅰで計画したプランのテスト実装を行う。</p> <p>①知能を持ったプロダクトをデザインを企画し発表出来る。</p> <p>②知能を持ったプロダクトをプロトタイピングすることが出来る</p> <p>③知能を持ったプロダクトをプレゼンテーション出来る。</p> <p>④プロトタイピング作品のサービスを一般市場に向けてローカルテストを実施する。</p> <p>⑤サーバー運営を行いサービスのエンハンスを行う。</p>	<p>カタログ作成への反響もあり学生たちの学習意欲がより高まり個々の学習を深められたと感じる。</p>	<p>学生の学習が深く、企業へ見せる機会がもっと必要であると感じる。来年に向けて学生のプレゼンを行える場を設けられるよう取り組んでいきたい。</p>
わかりあうスマートデザインⅡ	<p>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ラーメイドプロダクトに落とし込むことができる。</p> <p>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。</p> <p>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>前期に引き続き受講生が少ない為、学習を深められた。</p>	<p>前期の反省を踏まえ、学生数が少なかった為に他の学生よりも進展させてしまった為、細かい点を深めていけるよう伝えたところより濃密な資料を作成できるようになってしまった。今後の学習格差に対する対策を模索する必要がある。</p>
こころのデザイン学	<p>①メディア、プロダクト、コミュニケーションなどをデザインし、五感に働きかけることで第三者の感情をデザインコントロールできることを知っている。さらに継続的にこれ行うことで第三者の「こころ」に影響を与えることを知っている。</p> <p>②人間は①を実行することは困難であるが、機械(AIoT)はこれが容易いことを知っている。</p> <p>③②を知った上で人道的でかつ公共的な見地で最適なデザインとリデザインを知っている。</p>	<p>プレゼンテーションに対して慣れてきた学生が多く、お互いに吸収し合い高め合っていて良かった。</p>	<p>ヒトの機微や変化に関する学習が進み、今までの大学生らしい人付き合いを変えてしまったのではないかと感じる。今までと同様に今後も学生の意思を尊重し対応する。</p>
人間中心デザインⅡ	<p>Ⅰに引き続き</p> <p>① 人間中心デザイン手法を理解し AI をデザインすることにおいて有効性を説明できる。</p> <p>② AI をデザインする対象に適したペルソナを設計することができる。</p> <p>③ ペルソナを Thinkeye により生成することによりユーザーの欲する AI をデザインする方法を知っている。</p> <p>④①～③を用いて 3 年次のプロトタイピングに向けてアイデアを考察し創生する。</p>	<p>前期のⅠを履修してきた学生に対して人間中心デザイン論を講じた。目的は前期に発想した各自のプロトタイピング素案に対して実践的なコミュニケーション AI のワークフローを教授することである。さらに本年から施行したことには 3 年生(知能プロダクトプロトタイピング専攻)の学生の履修事例を本人らにプレゼンテーションしてもらうことにより、より身近に履修し目的を感じてもらうことに努めた。</p>	<p>前期に引き続き、学生間の学習格差について指摘を受けることがある為、学習が進んでいる学生の資料を共有し学生間での情報共有出来る時間・場所を積極的に設けるようにした。</p>

<p>D212004 表すスマートデザインⅡ</p>	<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ラーモ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、SORAThinkyeの操作ができる。</p>	<p>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。</p>	<p>授業評価 4.13 (4.4、4.1、4.0、4.1、4.1) 回答率 70%  「表すスマートデザイン」として形を作ることのウェイトを増やした。AdeoXDを大幅に取り入れた</p>
<p>D211015 カルチャーメディアプロトタイピングⅡ</p>	<p>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実装を計画できる。</p>	<p>メディアデザインを目指すものに対してプロトタイピング制作を指導したが、モチベーションを保つのが難しかった。メディアデザインとしてしっかりした形を持つところまで行くことに関しては学生差があった。</p>	<p>授業評価 4.27 (4.5、3.9、4.3、4.4、4.1) 回答率 53.6%  授業についてきた学生については満足度が高かったと思う。アイデアがまだ未完成的なので、卒業研究に移るところで再度テーマ、題材の検討が必要と考える。</p>
<p>D212012 エンターテイメントプロトタイピングⅡ</p>	<p>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実装を計画できる。</p>	<p>エンターテイメントコンテンツ作成を目指すものに対してプロトタイピング制作を指導したが、モチベーションを保つのが難しかった。自信をもてる帳に留意したがあきらめそうになる学生も見られた。個人差が大きかった</p>	<p>授業評価 4.36 (4.6、4.1、4.4、4.6、4.2) 回答率 55.2%  授業についてきた学生については満足度が高かったと思う。アイデアがまだ未完成的なので、卒業研究に移るところで再度テーマ、題材の検討が必要と考える。</p>
<p>D212018 映像視覚表現論</p>	<p>経営的思考能力・総合的経営判断能力を身につけ、企業や会社で実際にマネジメントできる。ビジネスパーソンとして必要な経営的思考能力や教養、職業的倫理観を身につけ、総合的に、かつチームとしての視点から判断できる為の能力を培う。</p>	<p>映像についての専門的な授業であるが、学生の興味は個人差が高く、初心者対象としながらも、マニアックな部分、スマートデザイン的なテーマも盛り込んだ。技術的なことよりもコンテンツのほうに興味があるかと思っただ、そうでもなかった。</p>	<p>授業評価 4.28 (4.4、4.1、4.3、4.4、4.2) 回答率 66.7%  スマートデザイン学科の嗜好に合った題材を集めるようにしたいと考えている。特に映像技術は興味を持たれたのでそこを補強していきたい。</p>
<p>D211027 卒業研究・制作Ⅰ</p>	<p>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。</p>	<p>18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。学生は割とはっきりグループ分けできたのでグループごとに分けて授業を行った。映像作品の質は良いものもあったと思う。</p>	<p>授業評価 4.3 (4.5、4.3、4.3、4.3、4.3) 回答率 22.2%  学生の研究進行状況を把握する為に作業の流れがわかる授業記録を作成して使用した。グループごとにまとめ役を設定し全体のまとめを行った。</p>
<p>GD21203 情報デザイン論</p>	<p>研究成果を効果的に発表・伝達する為に必要となるスキルを獲得することが目標。</p>	<p>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。</p>	<p>授業評価 4.96 (4.8、5.0、5.0、5.0、5.0) 回答率 62.5%  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。</p>
<p>G212002 デザイン学特別講義</p>	<p>視覚伝達デザインを中心にしたデザイン事例をもとに、デザインに関する総合的な知識と技術を学び、現代社会に存在する問題を解決する為の企画・調査・設計・監理の為の方策を計画することができるようにする。</p>	<p>初めてのオンデマンド授業であったが、おりしもコロナ感染回避の為、Zoomによる遠隔授業を行っていたので、その録画方法を使うことで良質な動画を作成できたと思う。オムニバス形式の授業の効果が思ったほどよくなかった。もっと連絡を取るべきだったと反省している。1名脱落した。</p>	<p>授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回答率 50%  配信コンテンツ作成については、教員に対してレクチャーを行った。</p>

GD21206 デザイン学セミナー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。成果は、一次研究報告書としてまとめる。	履修者は2名。1名は1冊の絵本をほぼ完成することができた。もう1名はサイト設計で、アーキテクチャーを設計することに苦勞した。コミュニケーションは良好にとることができた。	授業評価 4.9 (5.0、5.0、5.0、5.0、4.5) 回答率 50%  中国語での思考を理解する為、中国語を学習を始めた。事例調査に重きを置いた。
GD21218 デザイン演習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。	受講者は1名で、制作は順調に進んだ。博士課程進学希望があり、進学先選定も含め指導を行い、想定以上の進学先に進むことができた。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回答率 100%  徹底的な個人指導。
GD21220 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。	受講者は1名で、制作は順調に進んだ。博士課程進学希望があり、進学先選定も含め指導を行い、想定以上の進学先に進むことができた。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回答率 100%  徹底的な個人指導。
D211030 卒業研究・制作II	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、それを形にする為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なと思う。	コロナ禍でなければ、全員大学のどこかの場所で制作させて、授業では研究室で様々な参考例を見せるなどしたかったのだが、そうもいかずにもどかしい1年だった。大学祭や食事会などを通して心の繋がりを強くすることもできず、助言に対する反応も弱かったのもとても心配だったが、最終的には7人全員が結果を出すことができた。最後まで諦めずに指導することと、学生を信じるのが大事だと再確認することができた。	卒業制作指導は終わりました。真剣に指導し続けたと思います。いい卒業生、「美しいものを美しいと思い、正しいことを正しいということができる仲間」を、たくさん持つことができました。
D202021 デザインプロセスII	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。	再履修者2名。学習意欲なく、能力も低い学生だが、その子にできることを探し単位修得の為に最低必要なことだけをやらせた。それぞれの学生の個性を早く見極め、それにあった指導をすることができた。若い頃は無駄な教育欲を持っていたものだとも痛感した。	この授業は再履修の必要な学生はいなくなるので、完全になくなります。
Q212010 美術科教育法IV 【教職】【旧カリ】D	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なる。	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。	この授業だけでなく、美術教員の養成課程は終了しました。開学以来、公立の中高に卒業時に採用試験合格者はいませんでした。最後の2年間で3人合格を出せて、有終の美を飾ることができました。
D212003 作るスマートデザインII 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定量化する為、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。 ※Microsoft Office、Adobe CC、SORAUAThinkey、Orangeの操作ができる。	人に寄り添うAI「Thinkey」の基礎及びその使い方を事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(複数persona)を行った。廣瀬先生(エンジニアリング)および宮澤(実ビジネス)の両方の視点から学生の制作へのアドバイスをを行う事により、ほとんどの学生がpersona制作を終えることができた。	授業評価 4.7 (4.6、4.4、4.3、4.6、4.5) 回収率 47.4%  授業も3年目となり、先輩の作例を例題として見せることが出来た為、制作物の品質が年々上がってきている。一方で、授業中積極的に質問をしてくる学生と全く質問をしてこない学生とに別れてしまった。積極体に質問しやすい雰囲気を作るよう心掛けていきたいと思う。アンケートへの回答を促しておらず、回収率が極端に低くなってしまった。

<p>D212009 プランニング演習</p>	<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為に必要なタスクを構成できる。</p>	<p>電機メーカーにおける商品企画業務をベースにした、事業プランニング・商品プランニングプロセスを最初に提示し、その流れに沿って、1ステップずつ必要な情報を収集・分析、考察する形で授業を進めた。各自興味のある分野の調査からスタートして、他の授業とも連携しながら、それぞれのテーマの企画業務を体験できる為、その流れを学習できたと思う。</p>	<p>授業評価 4.1 (4.1、4.1、4.1、4.3、4.1) 回収率 39.1%</p> <p>全体のプロセスを細かいステップに落とし込み、1つ1つを作業レベルに落とした為、比較的多くの学生がそのプロセスを理解できたと思う。一方で最後に出てくる経営計画数字の部分では、難しいとの意見も聞こえており、もう少し時間をかけて丁寧に教える必要があると思った。アンケートへの回答を促しておらず、回収率が極端に低くなってしまった。</p>
<p>D212013 こころのデザイン学 【開放】</p>	<p>①メディア、プロダクト、コミュニケーションなどをデザインし、五感に働きかけることで第三者の感情をデザインコントロールできる事を知っている。さらに継続的にこれを行うことで第三者の「こころ」に影響を与えることを知っている。 ②人間は①を実行することは困難であるが、機械 (AIoT) はこれが容易いことを知っている。 ③②を知った上で、人道的かつ公共的な見地で最適なデザインとリデザインを知っている。</p>	<p>楽曲からのエピソード分解による、心像および心象のデッサンを通して、こころを観察する観点の抽出方法を学ぶと共に、そこに対して、効果的に介入する手法を学んだ。身近な題材をテーマにすることによって、比較的分かりやすく、こころのデザインの為の手法を習得できたものと思われる。</p>	<p>授業評価 4.0 (4.0、3.7、3.9、4.2、4.2) 回収率 67.7%</p> <p>エピソード分解やエレメントボックスなど、「人に寄り添うAI」制作の基礎となるデザイン手法を具体的に学ぶことができ、Thinkeyeによる persona 設計の具体例を通して、その制作方法を習得できたと思う。後半「介入」の部分についてやや時間が少なくなってしまう、時期の授業ではそのあたりのバランスを再考する必要があると思った。</p>
<p>D212019 人間機械コミュニケーションプロトタイプングⅡ 工教選必</p>	<p>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。</p>	<p>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、各プロトタイプング (AI persona 作成およびプレゼン作成) の進捗が見えやすくなり、学生全員の制作を仕上げる事ができた。履修学生が多かったが、廣瀬先生および宮澤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。</p>	<p>授業評価 4.4 (4.5、4.3、4.3、4.5、4.5) 回収率 76.3%</p> <p>多くの学生が、目標であった persona 作成およびプレゼン作成を行う事ができたものの、その品質にかなりばらつきが出てしまった。特に1~2年生で persona 作成に苦手意識を持ってしまった学生もおり、これらの学生に対する再勉強の機会が必要と思った。(今回は本授業の中でキャッチアップの為の講義を実施)</p>
<p>D212016 デザインマネジメント論</p>	<p>①「デザインマネジメントとは何か。」を学び、その登場背景からデザインマネジメントツールの実例を理解した状態になる。 ②これまでのマネジメント (旧来のマネジメント) とデザインマネジメントの違いを学び、各々の長所や短所を理解した上で、複数のデジタルマネジメントツールを利用できる様になる。 ③デザインマネジメントツールを使った運営ができる様になる。</p>	<p>できるだけ事例を豊富に出して、デザインマネジメントの概念にとどまらない様に授業を工夫して行った。 また座学でありながらも小論文の提出を定期的に行い、文章を作成するスキル習得の機会にもつなげた。</p>	<p>授業評価 4.366 (4.5、4.3、4.3、4.4、4.4) 回収率 63.1%</p> <p>さまざまなデザイン事例を出しながら帰納法的にデザインマネジメントのあり方について講義を行った。座学は中心であるが、課題の提出回数が多かった為、UNIPA を使い、課題提出に苦労した学生をサポートして行った。</p>
<p>D212012 エンターテイメントプロトタイプングⅡ</p>	<p>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実装を計画できる。</p>	<p>学生が個別のテーマによるプロトタイプを作成する為、担当者で手分けして授業を展開したが、授業のシステムに順応できずに苦労した。担当した学生に対しては、コミュニケーションを密に取ることができたが、指導に苦労した。</p>	<p>授業評価 4.363 (4.6、4.1、4.4、4.6、4.2) 回収率 55.2%</p> <p>個々のプロトタイプ制作に関する悩みを個別に聞くことによって、スキルやモチベーションの違いに対応することで授業参加意欲が低減しないように工夫した。</p>

<p>L212003 スタディスキルⅡ 旧カリ3学科合同</p>	<p>大学の授業を自分にとって意味あるものとして生かす為に、また自らの興味や関心を、考える対象として深めていく為に、基本的な学びの(学ぶ為の)技術であるスタディスキルを身につけます。また、プレゼンを通して互いに学び合い、コミュニケーション力を高めます。</p>	<p>2021年度後期、スタディスキルⅡの履修登録者なし。スタディスキルⅠの続きとして、レポート作成を目的としている。受講者の一番の課題として、主欠席が大きな問題である。火曜日の5限の設定で、7.5コマ授業である為、欠席回数の上限は2回までである。こうした条件をクリアできない学生が多かった。基本的な内容にかかわらず、それらの内容に対応しきれない学生がいて、欠席につながって死してしまうことが多く見られた。対象者に合わせて、授業は基本的な内容にした。</p>	<p>履修者がいない為、測定不可能</p>
<p>L212014 英語コミュニケーションBB 公教選必, 商教選必</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つけることができる。</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。さらに、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った。学習項目について、音声資料が添付されている為、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為、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為、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為、この授業に期待を寄せる学生もいたと思われるが、それにこたえることができなかったことが反省材料である。</p>	<p>授業評価:3.54(3.7 3.4 3.4 3.7 3.6)</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った。今後、こうした状況が起りうるので、対面、遠隔の同時進行を準備しておかなくてはならない。さらに、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>L212040 英語コミュニケーションB 公教選必, 商教選必</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つけることができる。</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。さらに、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する。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った。学習項目について、音声資料が添付されている為、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為、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為、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為、この授業に期待を寄せる学生もいたと思われるが、それにこたえることができなかったことが反省材料である。</p>	<p>授業評価 4.16(4.1 4.1 4.2 4.2 4.2)</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った。今後、こうした状況が起りうるので、対面、遠隔の同時進行を準備しておくなくてはならない。さらに、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>L212032 キャリアデザインⅡ 必修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。</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>授業評価 4.17(4.4 4.0 4.1 4.2 4.2)</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。すべて対面で実施。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>D212022 卒業研究・制作Ⅱ</p>	<p>大学4年間で学んだことを形にする為に試行錯誤を繰り返しながら、審査基準を満たす作品を制作できることを目標とします。</p>	<p>学生の制作状況に合わせて様々なアドバイスをします。</p>	<p>授業改善は特に必要ない。毎回学生の制作状況と学生の様子をちゃんと見ていることが大切。</p>
<p>D212015 テーラードサービスプロトタイプⅡ</p>	<p>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。</p>	<p>前期の反省をもとに、学生の自習性に任せ過ぎないよう課題の明確化と学生テーマへの介入を増やすことで対応。終了時には企画をある程度の形にまとめることができた。ただし前期の進捗遅れが響き、プロトタイプに関してはペルソナ検討に留まったことが反省点です。</p>	<p>授業評価 4.29(4.5、4.1、4.3、4.4、4.3) 回収率 68.2%</p> <p>学生の研究に対する意識の向上の活動や参考になりそうな他学生のテーマを紹介するなど、進め方としては悪くなかったと考えている。次期は1年間通してのスケジュール感を持ち、前期でしかるべき進捗が出るように進める。</p>
<p>D212014 スマート空間論</p>	<p>①空間設計における基礎的なデザイン手法を理解している。 ②動線シミュレーション・ゾーニングを3Dでモデリングできる。 ③空間内の活動をVR化して仮想的な視野にて確認できる。※モーションキャプチャーにより空間内の造作やインテリア、プロダクトの影響をビジュアル指向で計画することができる。</p>	<p>3年次70名ほどの学生が受講。基本的に対面で実施。授業内容は、暮らしのスマート化の現状およびAIの社会浸透による影響を理解し、AIによる今後の暮らしを考える力を身につけることを目的としている。授業で学んだことをテーマに、複数回課題を与え、レポートを提出させることで、自ら理解を深めることができた。</p>	<p>授業評価 4.359(4.4、4.1、4.4、4.4、4.4) 回収率 70% 科目 GPA2.33</p> <p>設問2の「シラバスに示されている達成目標をどの程度達成できましたか」が低いのは、達成できたかどうかを認識しづらいということなので、しっかりと今後どのように生かされていくのかという説明をすることで対応したい。</p>

D212028 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。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。	受講生 8 名。授業毎に進捗状況を報告。制作に入ると授業時間外での敏速な対応が求められる為、SNS を使用し個々に対応する。制作に関しては、個人差が大きく、各学生の状態に応じて対応する。一人で決められない学生や、作業に時間がかかる学生など、それぞれ状況が異なる為、対応に苦戦した。	授業評価- (-) 回収率 0% 科目 GPA2.78  アンケートに回答するよう、しっかりと伝える。 学生の状況や能力に応じて個々に対応していく。 SNS などを使い敏速な対応と細やかな指導を心がけたい。 常に新しい情報や表現方法を取り入れ、授業を充実させていく。
D212030 カルチャーメディア プロトタイピングⅡ	前期Ⅰで計画したプランの実装を行う。①計画したプロダクトをプロトタイピングする。②プロトタイピングしたプロダクトやサービスを実行し設定したカスタマージャーニーを確認する。③②で確認した効果をもとに、アニメーション、ポスター、キャラクターデザイン、映像、ブランディング、家具などのクラフトテイストの作品を制作する。	スマートデザイン学科、3年24名受講。後期プロトタイピング授業は、主担当教員が、責任を持って指導するという指示があった為、担当である学生のみ指導する。そうでない学生は主担当のプロトタイピングで指導されたことに従い作業することとなる。なかなか進められない学生は、ますます休みがちになり、フォローがしにくい状況であった。2つのプロトタイピングの時間をもっと有効に使えるよう授業内容及び、授業運営を検討する必要がある。	授業評価 4.267 (4.5、3.9、4.3、4.4、4.1) 回収率 53.6% 科目 GPA1.39  4年生の卒業研究につながるような授業にする必要がある。 教員間の情報共有をこまめにとることで、学生の指導にむらがないよう配慮する。 学生の要望や授業での困りごとに対応すべく、受け皿となる場が必要。
GD21202 空間デザイン論 教職選択	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。 空間を社会学・心理学・行動科学・認知学などの視点で捉えデザイン分野におけるあり方を追究します。	製品・空間系の学生、2名受講。少人数である為、双方向で意見交換をしながら講義を実施。日本の住まい方と学生自身の母国での住まい方を比較するような内容に一部変更して興味関心が持てるよう配慮した。授業内容に応じて課題を与え、プレゼンテーションを実施。授業内容の理解を深め、能動的な学びにつながるようにする。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 50% 科目 GPA3.0  わかりやすい言葉を使用し興味関心が湧くような内容にする。 新しい情報や社会の情勢に応じて、資料を充実させていく。 学生の要望をできる限り取り入れ改善していく。
GD21237 デザイン学特別研究 D 集中	研究テーマに基づくデザイン提案を具体的成果に導く為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。研究テーマを具体的成果へと導く為の調査・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。	受講生 3 名 (留学生) 対面にて実施。毎授業、進捗状況を報告。実制作に入るとこまめな対応が求められる為、授業時間外に SNS で対応する。コロナ禍において模型を中国へ発注する作業は困難が多く、ギリギリまで待つこととなった。SNS で情報のやり取りができることで、困難な状況を乗り切ることができた。	授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 66.7% 科目 GPA3.0  学生の状況や能力に応じて個々に対応していく。 SNS などを使い敏速な対応と細やかな指導を心がけたい。 常に新しい情報や表現方法を取り入れ、授業を充実させていく。

<p>G212101 日本の造形 B</p>	<p>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します。</p>	<p>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。その為、目標に対する一定の教育効果があったと考えられる。</p>	<p>授業評価 5.0 履修登録者 10 名、回答者 7 名、回答率 70%。  授業評価については、評価が高く、教員表彰をいただいた為、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。</p>
<p>U212004 三河のものづくり</p>	<p>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。</p>	<p>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為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。</p>	<p>授業評価 4.315 履修登録者 69 名、回答者 40 名 回答率 58%  昨年度の 4.0 を上回る数値となり、一定の評価を得ることができた。理解の定着を図る為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たい。</p>
<p>U212001 世界の美術 (A, SD)</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 3 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となるように配慮した。</p>	<p>授業評価 4.239 履修登録者 128 名、回答者 83 名 回答率 64.8%  履修者数が昨年度の 129 名に続き比較的多かったが、授業資料の充実と毎回の課題によって、昨年度の評価 4.2 を少し上回る数値となり、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>



<p>U212002 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 4.331 履修登録者 88 名、回答者 32 名 回答率 36.4%</p> <p>昨年度の評価 3.9 を大幅に上回る評価があったが、回答率が比較的低い為、慎重に結果を受け止めるべきであると考え。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>
<p>GD21201 デザイン演習 B</p>	<p>領域の実践的デザイン能力の向上を図る為、研究を実現する為に必要なプロセス及び検討手法と実施スキルを獲得することが目標である。研究コンセプトを具現化する為の検討手法の修得において、デザイン分野全体を視野に入れた実践的なデザイン能力の向上を図ることを目的としている。</p>	<p>視覚デザイン論」「情報デザイン論」「製品デザイン論」「空間デザイン論」「AI デザイン論」「IoT デザイン論」を補完する内容の授業であり、その目的は達成されたと考える。</p>	<p>授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 60.0%</p> <p>課題量を減らすわけには行かない為、前半から授業ペースを上げる必要がある。</p>
<p>D212005 暮らしのスマートデザイン II</p>	<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。 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。</p>	<p>全て対面授業を実施した。毎回、前回の復習を解説した。学生との質疑応答をインターネット上でも行ったが、活発とは言えなかった。課題の量は適切な量であった。学生アンケートの評価が高く、優秀な授業として大学より表彰された。</p>	<p>授業評価 4.544 (4.5、4.4、4.4、4.7、4.7) 回収率 52.9%</p> <p>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。</p>
<p>D212022 卒業研究・制作 II</p>	<p>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。</p>	<p>授業の性格上、個別指導を行った。全て対面授業とした。全体的には、テーマ設定に時間をかけるとともに、それをレポート化、モデル化するとともに、他の者に対して説明できる能力の育成に重点を置いて指導を行った。</p>	<p>授業評価 5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率 12.5%</p> <p>研究の進行および達成度にかんがいのばらつきが見られた。8 名中 1 名は体調をくずし、不合格であった。</p>
<p>GD21205 デザイン学ゼミナール B 集中</p>	<p>ゼミナール B は、視覚・情報デザイン、製品・空間デザインの各研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ある。成果は、一次研究報告書としてまとめる。</p>	<p>学生の意欲も高く順調に作品は完成した。マンツーマンの為、全てを対面授業とした。</p>	<p>授業評価- (-) 回収率 0%</p> <p>留学生は、専門知識・技術の前に日本語の能力向上が不可欠である。</p>

<p>GD21219 デザイン学特別研究 D 集中</p>	<p>特別研究 D 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を目的とする。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ある。成果は、一次研究報告書としてまとめる。</p>	<p>学生の意欲も高く順調に作品は完成した。マンツーマンの為、全てを対面授業とした。</p>	<p>授業評価- (-) 回収率 0%  留学生は専門知識・技術の前に日本語の能力向上が不可欠である。</p>
<p>D212007 システムデザイン基礎 【開放】</p>	<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 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</p>	<p>教育専門教員と 2 名で担当する科目。今年度は、教室の収容定員を超えた為に(教室変更もできず)対面とオンデマンドのハイブリッドで実施した。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し、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ている。授業内容は昨年度と大きく変わっていない為、演習内容を十分に理解し、学生からの質問にも昨年以上にうまく対応できるようになった。教育専門教員による授業資料は、スライド資料だけでなく課題の進め方解説と講義の動画も揃っており、パッケージとしての完成度も高い。 達成目標について、①～③いずれにおいても理解度は学生によってかなりの差があり、理解できないまま終わった学生も少なからずおり、その点を反省点としたい。</p>	<p>授業評価 4.24 (総平均) 回収率 42.5%  前年度(授業評価 4.2, 回収率 60.3%)と比較すると、評価はほぼ同じである。スマートデザイン学科専門科目の評価順で見ると、他科目に比べ満足度はやや低いながら 4 以上あり、まずまずと考えてよい。クラスを 2 つに分け、対面とオンデマンドを交互に行う、やや複雑な構成となった為、対面授業日を間違える学生もいた。来年度収容人数制限があれば、この点を改めたい。また、演習課題に取り組むワークの時間に、理解が十分でない学生を個別にフォローするようにしたい。</p>
<p>D212008 データマイニング II 工教必</p>	<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。 ②①の観察店を用いてデータマイニングの為のサンプリングの為のコミュニケーションの計画を立てることができる。 ③②を実践する為のサンプリング環境を設計できる。 ※Microsoft office, SORAUA Thinkeye 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。対面を基本とするが 2 回オンデマンド形式を含めた。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。授業内容は、RPA を使ったデータ集取、チャットボットを使った質疑応答、ロコミ情報のボジネガ分析、Thinkeye player のしくみ考察、カスタマージャーニーマップ作成で、データマイニングの実践的な体験ができる為、学生も興味をもって取り組んでいた。講義は ZOOM で録音・録画し、動画は授業資料としてすべて配信しており、スライド資料とともに充実した教材になっている。</p>	<p>授業評価 4.20 (総平均) 回収率 41.4%  前年度(授業評価 4.2, 回収率 61.5%)と比較すると、回収率が 20%落ち、評価は同じであった。「システムデザイン基礎」と並び、スマートデザイン学科専門科目の評価順で見ると、他科目に比べ満足度はやや低いながら 4 以上あり、まずまずと考えてよい。実践的なワークに入る前のレクチャー短く、やや物足りなく感じる上位クラスの学生もいるように見受けられたので、講義担当者にそのことを伝えたい。授業への関わり方についても、今一度見直したいと考えている。</p>

<p>D212032 卒業研究・制作Ⅱ</p>	<p>自ら設定した研究テーマについて、文献資料や各種データの収集・読み取り・整理、実地調査と十分な考察を経て、研究論文としてまとめることを目的とする。達成目標は以下の通り。 ①適切な文献資料および各種データの収集・分析・整理ができる。 ②リサーチの結果を踏まえた考察内容を論理的構成の文章にまとめることができる。 ③客観的根拠を示しつつ、独自の結論を導くことができる。</p>	<p>卒業論文2名、制作と研究レポート1名の計3名を指導した。授業はすべて対面で実施。 3回の中間発表を節目として資料収集とスライド資料作成を確実に進めてもらった。3人それぞれまったく異なるテーマながら、それぞれがアドバイスや情報提供し、助け合って進める姿勢が見られた点が特に良かった。中間発表には(制作ではなく論文の場合)、教養系教員に参加してもらうことになっている。適切な助言をいただける為、研究の方向性を見直したり、行き詰まった思考を拡散してくれたり、有効に機能していた。スマートデザイン学科の中間発表では大所帯の為、このような時間が取れないのが残念である。</p>	<p>授業評価 5.00 (総平均) 回収率 50%</p> <p>回答した1名にとって満足のゆく論文に仕上がったことが評価5として表れているのだろう。2名とも、詰めの段階で集中し、力を出し切った感があり、それもよかったと思う。この科目はデザイン学科の科目につき、次年度に向けての改善点は省略する。</p>
<p>D212009 プランニング演習</p>	<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、量産化を行う為に必要なタスクを構成できる。 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。すべて対面で実施し、遠隔受講者にはZOOMで対応した。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。企業での実務経験に基づくレクチャーには説得力があり、解説も丁寧で熱心にメモを取る学生も多かった。プロジェクトの性能が低く、スクリーン上の文字が見えづらい為、手元のタブレットやスマートフォンで資料を閲覧する学生も多かった。授業開始時に行う、現在4年生らが企業や自治体と進めているプロジェクトの紹介が、刺激を与える内容でよかった。</p>	<p>授業評価 4.12 (総平均) 回収率 39.1%</p> <p>前年度(授業評価4.2、回収率61.53%)と比較すると、回収率は大幅に下がり、評価もわずかに下がった。スマートデザイン学科専門科目の評価順で見ると、他科目に比べ満足度はやや低いながら4以上あり、まずまずと考えたい。授業内容に関われないが、補助的な役割として何が出来るか考えていきたい。</p>
<p>D212006 AIデザイン基礎</p>	<p>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。</p>	<p>専任教員2名で担当。すべて対面で実施した。昨年に続き、AIの歴史を中心に教養としてAIを語る姿勢と、文献から学ぶ視点の有効性を示すことを大切にしたい。それが、AIビジネスに関わる実務家の話に慣れた学生にどれだけ響いたかは疑問だが、2年生の演習科目群が同質化するなかにあって、独自色を保っていくことも必要だろう。授業後半にグループによるリサーチとプレゼンテーションを課し、グループによって取り組み姿勢に差異があったものの、様々なAI事例の情報を皆で共有し、AI理解に繋がった点はよかった。</p>	<p>授業評価 4.06 (総平均) 回収率 38.4%</p> <p>前年度(授業評価4.2、回収率62.0%)と比較すると、回収率は他科目同様に大幅に下がり、評価も下がった。スマートデザイン学科専門科目の評価順で見ると、他科目に比べ満足度は低くなっている。AIプロダクト、サービスに関する知識をアップデートし、前半のレクチャー内容をより充実させ、課題のフィードバックを重視するようにしたい。</p>

<p>G212002 デザイン学特別講義 オンデマンド授業</p>	<p>視覚伝達デザインを中心にしたデザイン事例をもとに、デザインに関する総合的な知識と技術を学び、現代社会に存在する問題を解決する為の企画・調査・設計・監理の為の方策を計画することができるようになります。</p> <p>①デザインの事例を見る。それぞれの教員の研究分野についての知識、視点を学びます。</p> <p>②自分のテーマを見つける。自分の研究分野と社会のつながりを見つけます。</p> <p>③テーマの取り組み方を計画できる。自分の研究を社会に発信する方法を構想します。</p>	<p>専任教員 3 名で担当する大学院デザイン学専攻の専門科目。集中講義（オンデマンド授業）で、すべてオンデマンド形式で実施した。3 名が各 4 コマずつそれぞれの専門性を活かした内容の動画教材を提供した。私の担当は「デザイン史と産業」部分で、デザインの発生、バウハウス、カルチャーとシンボル（ハンバーガーアイコン）と人間中心デザインを取り上げた。ナレーション入りの 60 分のスライドショーを 4 本作成するのにかなり時間を要したが、繰り返し視聴できる為、留学生にとっては有効な教材になっていると思う。</p>	<p>授業評価 5.00（総平均） 回収率 50%</p> <p>大学院生の評価は他の科目を見ても殆ど 5 であり、特にこの科目の評価が高かったわけではない。コロナ後も対面になる授業ではないので、動画の質的充実にいっそう努めていきたい。</p>
<p>L212032 キャリアデザインⅡ 必修) 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つけます。</p> <p>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>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。すべて対面で実施。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>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>授業評価 4.18（総平均） 回収率 66.7%</p> <p>教養科目のなかでは低い評価となった。他学科の「キャリアデザインⅡ」とプログラムは基本的に同じなので、運営の仕方、講義の仕方と課題のフィードバックのあり方等が評価の差異となって表れているのだろう。スマートデザイン学科の学生は3年生でも目指す業界・企業がイメージできない学生が多いので、まずは卒業後の進路決定にどう向き合えばよいのか、しっかり考えられる内容としたい。</p>
<p>D212031 卒業研究・制作Ⅱ</p>	<p>デジタルコンテンツの制作過程を理解して計画的に提案的な作品を完成することができるようになる。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ます。</p>	<p>デジタルコンテンツの制作過程に対して各自が提案する作成品について計画的に完成することができた。</p>	<p>受講者1名であった為、IoT社会の傾向を踏まえながら、受講者の理解や進捗に応じた課題設定と柔軟な指導となった。</p>
<p>GD21204 IoT デザイン論</p>	<p>IoT と関する知識と人との関わり方を理解し、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。IoT の事例からデザイン開発における可能性を理解し活用する為の基礎知識の修得を目的としています。</p>	<p>受講者1名であった為、IoT 社会の傾向を踏まえながら、受講者の理解や進捗に応じた課題設定と柔軟な指導となった。</p>	<p>授業評価 5.0（5.0、5.0、5.0、5.0、5.0） 回収率 100%</p> <p>受講者が複数いることで、各自が取り組む課題とディスカッションによるバリエーションの得られる学びを計画していたが、受講者1名であったことから限られた範囲の学びとなった。受講者少数の場合の教材や課題など対応策を検討する。</p>