

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
U191003 コミュニケーション・スケッチ (S)	美しい造形物とは何かを理解・制作でき、将来のデザイン・造形活動に生かすことが出来る。	2020年度は新型コロナ感染予防対策として全てオンラインで実施することとなり、急遽テキストを作成した。テキスト課題配信および学生からの提出は全てユニバーサルパスポートで行なった。初めての事態であり、対面の授業に対して授業効果が劣るのはやむを得ないと思うが、本科目で求める成果を得ることができ、制限を伴う状況の中であることを踏まえると概ね適切な授業が行えてものと考えます。	オンラインでの授業は今後とも可能性はある。更に授業内容を精査するとともに、双方向性を確保した授業のあり方を検討していきたい。
D201006 デザインプロジェクト I	デザイン実務を実際に体感できるプロジェクトを前提とした課題を設定します。そして各領域を活かしたプロジェクトを組織し、企画立案、実施をします。	商品化にも結びつきいい結果が出せた	GPA平均2.4 今年度の最後の授業
D201002 イラストレーション・編集デザイン実習	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。	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	GPA平均3.3 今年度の最後の授業
D201014 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。	個々に細かく進捗状況を確認し、進めることができた	GPA平均2.2 今年度の最後の授業
D201023 卒業研究・制作 I	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。	遠隔授業での難しさを痛感した。なんとか進めたがやはり例年より遅れが出てしまった。	GPA平均3 特にはない
GD20106 デザイン学特別研究	特別研究は、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しています。デザイン学特別研究Cでは、主に研究テーマの調査・実験・解析等を一層進展させ、最終成果に至る仮説の設定・検証や知見の整理・解釈を行い、研究の発展段階の成果を二次研究報告書にまとめ、プレゼンテーションします。	おおよそ遠隔授業とになってしまったが問題はなく進められた。	GPA平均5 特にはない

GD20131 デザイン学特別研究C	<p>特別研究は、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とおおして、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しています。デザイン学特別研究Cでは、主に研究テーマの調査・実験・解析等を一層進展させ、最終成果に至る仮説の設定・検証や知見の整理・解釈を行い、研究の発展段階の成果を二次研究報告書にまとめ、プレゼンテーションします。</p>	<p>おおよそ遠隔授業とになってしまったが問題はなく進められた。</p>	<p>GPA平均5 特にはない</p>
GD20113 視覚デザイン論	<p>人間の感覚において視覚から入る情報量は、他の感覚に比べ格段に多い量です。現在、視覚デザインは平面・立体・映像と多岐にわたり、私たちの暮らしの中に情報を伝える手段として存在しています。さらに、この世には存在しない空間表現や、遠隔地との視覚情報のやり取りも当たり前のこととなってきています。また、視覚（表情）によって感情も伝える能力が、人間を含めた動物には備わっています。本講義では、様々な視覚デザインの事例を取り上げ、色・形・構成などの視覚要素が人間に与える感情を考察し、新しい視覚表現の提案を目標とします。</p>	<p>おおよそ遠隔授業とになってしまったが問題はなく進められた。</p>	<p>特にはない</p>
D201008 家具・照明デザイン	<p>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。</p>	<p>全て遠隔授業で実施。実習授業であるため、本来ならば実習棟で制作するはずだが、困難であるため各自自宅でスケール模型まで制作することとした。3年生はすでに制作プロセスを経験済みであるため、問題なく遠隔で進めることができた。わからないことや質問は、UNIPAやメールで個別に対応。学生の取り組み方に大きな差が出てしまうため、モチベーションを上げる工夫が全て遠隔授業で実施。遠隔授業であるため、資料が多く、学生には少し負担が大きかったように思う。ZOOMによる質問対応を行なったが、参加学生はおらず、遠隔で学生とやりとりすることの難しさを感じた。</p>	<p>全て遠隔授業で実施。実習授業であるため、本来ならば実習棟で制作するはずだが、困難であるため各自自宅でスケール模型まで制作することとした。3年生はすでに制作プロセスを経験済みであるため、問題なく遠隔で進めることができた。わからないことや質問は、UNIPAやメールで個別に対応。</p>
D201016 福祉・ユニバーサルデザイン実習	<p>福祉社会における現況と問題点について理解している。ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザインなど、福祉社会の構築に必要な知識を持っている。健常者とハンディキャップを持つ人々、全ての人が過ごしやすい都市、生活空間を創造するための提案ができる。</p>	<p>全て遠隔授業で実施。ZoomやSNSなどを使い実施したが、学生のモチベーションが上がらず、参加率も悪かった。コミュニケーションはとることが困難。苦戦した。</p>	<p>本来あるべき学びに近づけるよう、工夫が必要。対面やオンライン、遠隔とさまざまな授業形態を授業内容に応じて、変えていく必要がある。資料の作成や、授業形態の検討を行う。</p>
D201027 卒業研究・制作I	<p>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。</p>	<p>全てが遠隔授業となり、当初考えていた授業の仕方を大きく変更することとなった。初めて体験する作業を、各自自宅で行うことになり、その対応として、説明資料を作成しUNIPAにて配信。質問に応じて、資料を追加したり、個別に対応する。</p>	<p>少人数の授業はできる限り、対面で実施できると良い。学生のモチベーションが上がらないため、学生の特徴に合わせてSNSなどでこまめに対応する。</p>
SD20105 造形デザイン基礎【開放】	<p>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。③①②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。</p>	<p>全て遠隔授業で実施。遠隔授業であるため、資料が多く、学生には少し負担が大きかったように思う。ZOOMによる質問対応を行なったが、参加学生はおらず、遠隔で学生とやりとりすることの難しさを感じた。</p>	<p>授業評価は厳しいものがあり、遠隔授業に合わせて授業内容を変更することを検討する。</p>
U201008 福祉社会のクリエイション	<p>福祉社会における現況と問題点について理解している。ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザインなど、福祉社会の構築に必要な知識を持っている。健常者とハンディキャップを持つ人々、全ての人が過ごしやすい都市、生活空間を創造するための提案ができる。</p>	<p>全て遠隔授業で実施。遠隔授業であるため、資料が多く、学生には少し負担が大きかったように思う。ZOOMによる質問対応を行なったが、参加学生はおらず、遠隔で学生とやりとりすることの難しさを感じた。</p>	<p>本来あるべき学びに近づけるよう、工夫が必要。対面やオンライン、遠隔とさまざまな授業形態を授業内容に応じて、変えていく必要がある。資料の作成や、授業形態の検討を行う。</p>

SD20101 わかりあうスマートデザイン I	①UIやエンターテイメントなど、ユーザーが出会う体験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、②を活用したユーザーエクスペリエンス (UX) デザインができる※MicroSoft office, adobe CC,SORAUAThinkeye,Orangeの操作ができる。	全授業、ZOOMを使ったオンライン授業を実施。授業毎に課題を提出。	オンラインおよび遠隔授業は複数担当で実施する場合、担当者の負担が大きくなるため、授業改善に尽力できるよう心がけたい。
SD20110 共生デザイン基礎 【開放】	①共生社会の実現に資するユニバーサルデザイン、SDGs、持続可能社会といった概念を理解している ②サイバー空間とフィジカル空間の共生や人とテクノロジーの共生を目指すスマートシティやSociety5.0の概念を理解している ③共生デザインの実践として、スマートシティやSociety5.0のアイデアをまとめるといった机上の演習を経験している	全て、遠隔授業で実施。高城先生の動画がUNIPAの授業資料にUPされ、学生が自宅視聴する。添付資料としてスライドがあるが、そちらだけ確認している学生が多く、動画の視聴率が悪かったのが残念。	オンラインおよび遠隔授業は複数担当で実施する場合、担当者の負担が大きくなるため、授業改善に尽力できるよう心がけたい。
GD20111 デザイン学特別研究A 集中【森 理恵】	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。	遠隔授業、オンライン授業にて実施。実際に対面で会ったことがほとんどないなか、授業がスタートしたため、コミュニケーションをとることが難しく、言葉の壁もあり苦戦した。	少人数の授業であるため、対面で実施できるとよかった。個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
GD20126 デザイン演習 C	領域の実践的デザイン能力の向上を図るため、研究を実現するために必要となる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す。	遠隔およびオンライン授業で実施。ZOOMを使った報告会は、各自しっかり進めることができ検討することができた。様々な経験がある学生にとっては、遠隔であっても問題なく進めることができる。	個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
GD20136 デザイン学特別研究C 集中【森 理恵】	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。	遠隔およびオンライン授業にて実施。SNSを使い対応。言葉の壁は大きく、伝えることに苦戦した。	少人数の授業であるため、対面で実施できるとよかった。個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
U201006 都市と移動手段のデザイン	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。	今年度開設された科目であり、全く未知の科目であった。なおかつ、対面授業で用意していたところが、コロナ禍によって、全てオンライン授業となった。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、評価は思っていたより高かった。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観られた。教員評価では教養・共通科目の分野で優秀表彰となった。	授業評価4.2(4.3、4.2、4.3、4.3、4.2)回収率53.1% 受講生41名 GPA3.4 共通科目として、建築学科、スマートデザイン学科、総合経営学科の学生が合同で受講を行ったが、オンラインによってその合同の意味が薄くなってしまった。対面授業を考えていたので、対面ならばさらなる良い結果が出るものと考えられる。
D201020 卒業研究・制作 I	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。	全て遠隔授業で実施。ZoomやSNSなどを使い実施したが、学生のモチベーションが上がらず、参加率も悪かった。コミュニケーションはとることが困難。苦戦した。	少人数の授業はできる限り、対面で実施できると良い。学生のモチベーションが上がらないため、学生の特徴に合わせてSNSなどでこまめに対応する。
SD20105 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。③①②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。	全てが遠隔授業となり、当初考えていた授業の仕方を大きく変更することとなった。初めて体験する作業を、各自自宅で行うことになり、その対応として、説明資料を作成しUNIPAにて配信。質問に応じて、資料を追加したり、個別に対応する。3名の教員で課題ごとのリフレクションを配信。学生個々の取り組み方にむらがあり、完成度に差が出てしまった。対面授業で伝えられることが、遠隔では伝えられない。今後の遠隔授業では、モチベーションを上げるための工夫が必要である。	授業評価は厳しいものがあり、遠隔授業に合わせて授業内容を変更することを検討する。

U201008 福祉社会のクリエイション	福祉社会における現況と問題点について理解している。ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザインなど、福祉社会の構築に必要な知識を持っている。 健常者とハンディキャップを持つ人々、全ての人が過ごしやすい都市、生活空間を創造するための提案ができる。	全て遠隔授業で実施。遠隔授業であるため、資料が多く、学生には少し負担が大きかったように思う。ZOOMによる質問対応を行なったが、参加学生はならず、遠隔で学生とやりとりすることの難しさを感じた。	本来あるべき学びに近づけるよう、工夫が必要。対面やオンライン、遠隔とさまざまな授業形態を授業内容に応じて、変えていく必要がある。資料の作成や、授業形態の検討を行う。
SD20101 わかりあうスマートデザイン I	①UIやエンターテイメントなど、ユーザーが出会う体験をデザインするときにかか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、②を活用したユーザーエクスペリエンス (UX) デザインができる※MicroSoft office, adobe CC, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる。	全授業、ZOOMを使ったオンライン授業を実施。授業毎に課題を提出。	オンラインおよび遠隔授業は複数担当で実施する場合、担当者の負担が大きくなるため、授業改善に尽力できるよう心がけたい。
SD20110 共生デザイン基礎【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。 ③①②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。	全て、遠隔授業で実施。高城先生の動画がUNIPAの授業資料にUPされ、学生が自宅で視聴する。添付資料としてスライドがあるが、そちらだけ確認している学生が多く、動画の視聴率が悪かったのが残念。	オンラインおよび遠隔授業は複数担当で実施する場合、担当者の負担が大きくなるため、授業改善に尽力できるよう心がけたい。
GD20111 デザイン学特別研究A 集中【森 理恵】	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。	遠隔授業、オンライン授業にて実施。実際に対面で会ったことがほとんどないなか、授業がスタートしたため、コミュニケーションをとることが難しく、言葉の壁もあり苦戦した。	遠隔授業、オンライン授業にて実施。実際に対面で会ったことがほとんどないなか、授業がスタートしたため、コミュニケーションをとることが難しく、言葉の壁もあり苦戦した。
GD20126 デザイン演習C	領域の実践的デザイン能力の向上を図るため、研究を実現するために必要となる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す。	遠隔およびオンライン授業で実施。ZOOMを使った報告会は、各自しっかり進めることができ検討することができた。様々な経験がある学生にとっては、遠隔であっても問題なく進めることができる。	個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
GD20136 デザイン学特別研究C 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十分に把握します。	遠隔およびオンライン授業にて実施。SNSを使い対応。言葉の壁は大きく、伝えることに苦戦した。	少人数の授業であるため、対面で実施できるとよかった。個々の学生へきめ細やかな指導ができるよう心がける。
U201006 都市と移動手段のデザイン	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。	今年度開設された科目であり、全く未知の科目であった。なおかつ、対面授業で用意していたところが、コロナ禍によって、全てオンライン授業となった。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、評価は思っていたより高かった。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観られた。教員評価では教養・共通科目の分野で優秀表彰となった。	授業評価4.2(4.3、4.2、4.3、4.3、4.2) 回収率53.1% 受講生41名 GPA3.4 共通科目として、建築学科、スマートデザイン学科、総合経営学科の学生が合同で受講を行ったが、オンラインによってその合同の意味が薄くなってしまった。対面授業を考えていたので、対面ならばさらなる良い結果が出るものとする。
D201020 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。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めていく。	対面授業のはずが、コロナ禍によってオンライン授業となった。個別にZoomで指導したが、こちらも学生も機器に不慣れで、思った効果は上がらなかった。森研究室との合同中間検討会だけは対面授業としたが、効果は薄かった。しかし、まとめとしての各自の資料集を提出することが出来たのは幸いであった。	授業評価4.2(4.3、3.8、4.3、4.3、4.3) 回収率57.1% 受講生7名 GPA2.9 学生意識を高めるように後期引き続いて行われる卒業研究・制作Ⅱでは、三密にならないよう注意しながら毎回対面授業を行っていきたい。7名の学生の悩みを話しているとい人30分はかかるので、じっくりと行うしか無いと考える。留学生に対しては伝達の間違いを防止するために、中日翻訳ソフトを積極的に導入し、展開する。

SD20104 暮らしのスマートデザインII	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。③ ①、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, SORAUThinkeye, 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。	毎回、パワーポイントでのテキストをUNIPAに添付し、毎回のZoom授業では復習から入り、繰り返し解説を行ったが、それでもついてこれない学生が多数出た。新入生に対して、教員側もどう対応すべきか確立できていなかった。学生側も機器の問題など、授業内容以前の問題点も多く、悔いが残った。	授業評価4.0(4.2、3.7、3.8、4.2、4.0) 回収率59.5% 受講生31名 GPA1.8 今年度はオンライン授業となったこともあり、2019年度より評価は下がった。やはり、一人一人への指導が行き渡らなかったためと思われる。後期の暮らしのスマートデザインIIも同様にオンライン授業となるので、対話、質問の時間を設定し、詰め込み授業とならないようにする。
U201001 コミュニケーション・スケッチ【SD】	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。	今回は2019年度とは異なり、対面授業を行わず、新たにテキストを作成し、それに沿ってオンラインによる演習を行った。オンラインによる準備、経験不足で、一人一人の指導が出来ず、結果の判定が精一杯であったことが悔やまれる。	授業評価3.8(3.9、3.7、3.8、3.8、3.8) 回収率69.3% 受講生54名 GPA2.9 結果として2019年度より0.3ポイント下がった。学生がQ&Aによる質問を挙げにくい体制であった。対面授業時にはその場で間違いを指摘することが来たが、今回はそれが出来なかった。来年度はオンライン授業かどうか定かでないが、テキストと対面授業の組み合わせであれば、失格者を減らすことが出来ると思う。
D201011 乗り物デザイン実習	ジェネラリストの感覚を身につけることが達成目標である。単なるスタイリングで終わらず、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する。ますます拡大するであろうスマートモビリティデザイン。AIによる自動運転の研究も盛んです。ここでは幅広い視野を持ち、保守的にならず、しかし、夢物語に終始することのないまとまった提案ができるようになることが大切である。自動車や二輪車を単体の物品として捉えず、環境社会の中での取り組みとして理解することが目的である。	受講生は10名であったが、対面授業による実習を予定していたので、急な変更によってオンライン授業となった。UNIPAへの文章や写真書き込みを毎回行い、材料は個別に大学へ取りに来てもらって自宅で作品を仕上げることとなったが、作品が成功した学生と苦戦した学生と二手に分かれた。やはり、制作途中での指導が出来なかったことが悔やまれる。	授業評価4.1(4.0、4.5、4.0、4.0、4.0) 回収率20% 受講生7名 GPA2.6 回収率が低いことから、必ずしも熱心な学生ばかりでは無かったが、今後はオンライン授業であっても成果が高まる工夫をしていきたい。スマートデザイン学科や大学院においても同様な内容の授業が含まれているので、そちらで発展的に展開していきたい。
GD20124 製品デザイン論	身近な生活の中こそ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ある。学部では学ばなかったであろう事項を積極的に取り上げ、より専門知識を高めていく。	受講生5名のうち、4名は中国からの留学生であった。問題点は、言葉が十分に通じないところへオンライン授業中心となったため、こちらの意図が必ずしも十分に伝わっていなかったと思われる。授業内容のテキストはしっかりUNIPAに掲載し、3回検討会を行ったが、途中の経過のチェックがなかなか出来なかったことが悔やまれる。	授業評価5.0(5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率20.0% 受講生5名で回収は1名のみとなっている。後期のガイダンスに回収の問題点がある。授業は対面授業ならば問題無いが、再度のオンライン授業も想定しておかねばならない。留学生に対しては伝達の間違いを防止するために、中日翻訳ソフトを積極的に導入し、展開するしか無い。
GD20103 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る。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ある。	受講生は2名であるが、ほとんどをZoomによるオンライン授業とした。留学生は順調だったが、直進者の日本人学生は、同展開していけば良いのかかわかっておらず、作業が停滞した。特別演習では学生間の連携、協力が良い作品となる。	2名の受講生とも回答していない。後期ガイダンスに問題あり。秋学期も引き続き授業を行うが、ペースを取り戻すように、対面授業中心で行うことを考えている。難易度を上げているので、学生側に積極性のある研究心を持たせたい。留学生に対しては伝達の間違いを防止するために、中日翻訳ソフトを積極的に導入し、展開するしか無い。

GD20128 デザイン学特別演習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ある。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する。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う。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する	一対一の授業であるが、学生側はコロナ禍の中、なかなか就職活動が思うように行かず、また、本国の家庭のことが気になり、1年次の時と違って、集中力が保たれていなかった。また、N2は持っているものの日本語の単語がわからず、現在も苦戦している。そのため、この授業を理解するのに大きく影響が出ている。	1名の受講生だが回答していない。後期ガイダンスに問題あり。いよいよ秋学期はまとめ上げなければならないので、ペースを取り戻すように、対面授業中心で行うことを考えている。伝達の間違いを防止するために、中日翻訳ソフトを積極的に導入し、展開するしか無い。
D201010 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実用品を工芸というが、その材料や技法は様々なものが存在する。本授業ではできる限りその作品を材料技法とともに紹介していくが、中でも木工による食器の制作を通して工芸の真意を学習する。	昨年は工芸の7つほどの分野の実物を見せ、その技法を紹介説明するとともに、木の角材から「チリトマトスープのためのスプーン」を作らせた。エクステンションとして、二つ目のスプーンや箸の材料の用意し、授業評価も良かったが、今季はコロナ禍で実施内容を大きく変更した。工芸の各分野は、キーワードを与えて各自が調査レポート提出7回。市販の安い木製食器を各自がリメイクすることとし、作例を「制作マニュアル」としてうつわ4作、箸2作、スプーン5作、それにエクステンションでコップなどの制作過程を配信した。レポートの提出状況はまずまずだったが、自宅での制作は進んでいなさそうだったので、6月2週目以降は任意での実習棟使用を人数制限付きで実施した。学生の状況を把握し、臨機応変に対応したことも良かったと思うが、膨大な「制作マニュアル」が授業実施の熱意と「工芸」の楽しさを伝えたのではないかと思う。	授業評価4.8 (4.8、4.8、4.7、4.8、4.8) 回収率50.0% 履修者20名、F3名。時間割でこの時間は裏番組がなく、単位が足らずに仕方なく履修したものがリタイヤした。また他の履修者の取り組み姿勢が見えないとついてこれなくなる、近くの低い学生にはリモート授業は限界が低い。任意の実習棟使用が始まり、やっと制作がスタートした状況だったが、感染回避のため2人と中国から戻れなかった1人は、自宅で制作を成し遂げた。履修者全員の作品完成、単位修得のためには、私の「制作マニュアル」だけでなく、履修者相互にレポートや制作進行状況が閲覧できるようにすれば良かったと思う。とはいうものの、私が担当した2期とも好評だったこの授業も今年で閉講。
D201024 卒業研究・制作I 【岩田 政巳】	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。4年間の集大成としてふさわしく且つ個々の学生にあったテーマの設定と、それをかたちにするための技法材料の選択および修得をします。	久しぶりの多人数でしかも優秀な人材が揃ったので、楽しみにしていたが、コロナ禍で対面でのスタートができず残念かつ学生に申し訳なく思う。しかしなれないラインを通して毎週のチェック、長文の助言でなんとか盛り上げようと努力はした。6月以降対面にはなったが、理想の親密さには程遠かった。遠隔のみの頃進めていたエスキースをじかに見てその小ささに愕然とした。制作を通して人格育成を望んでいるのだが、心が通じ合うことが困難な現状では限界を感じる。	授業評価4.6 (5.0、4.0、4.5、5.0、4.5) 回収率40.0% 履修者5名で、2人しか回答していないので、評価はあてにならないが、前期の達成目標に届いていなかった学生がいたことは確かだ。また中間発表での教員からの助言を理解できない学生もいた。遠隔での指導と対面での対話のギャップを感じた。特に精神的発達途中の学生にはこの状況下での成長は困難なものに思える。この状況が続くのであれば、覚学生精神年齢を把握して、各々にあった助言を変える必要を強く感じる。
D201029 デザインプロセス I	基本的デザインプロセスが理解できるようにします。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。	振替科目設定ミスのため、急遽特別開講した授業。再履修者6名で、最初の課題から2名しか反し応なかった。グループ制作がテーマだがこの状況では無理なので個人、しかも規模を縮小するしかなかった。再履修者は再履修する要因を持っており、遠隔での実施は限界がある。それでも二人はよく頑張ったと思う。	授業評価5.0 (5.0、5.0、5.0、5.0、5.0) 回収率16.7% 履修者6名、単位習得者2名、回答者1名。再履修者のために特別開講した授業だが、初めから対応しない学生にどう対応すればいいのだろう。直接電話をしたり、保護者と相談をするなどの対応が大学の授業として必要なのだろうか。単位修得した2名のための授業だったと納得している。

<p>Q201005 美術科教育法Ⅰ 【教職】 【旧カリ】 D</p>	<p>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。教師の資格を取得するための基礎知識を学び、美術科教育について理解を深めることを目的とします。理想の美術教師像を考え、それに必要な力を蓄えることも目的のひとつです。</p>	<p>本来であれば他の履修生の授業計画や課題設定、導入を見聞きすることで自分の思考以外の視野を広げ様々な見方での授業のあり方を考えるのだが、今季は履修者が一人なので、私の課題導入を受けて批判、改善を中心に行うと考えていたのだが、頃中のため遠隔での実施となり、レポートのやりとりが中心となった。優秀な学生なので、調査や研究はどんどん進み、有意義な授業をし締めることができたと思う。</p>	<p>教職だから回答しなくてもいいと思ったのか、一人だから回答しづらかったのか。教育法ⅠⅡⅢⅣの各シラバスに記載されている内容は踏襲するが、1人なので、この学生に必要な部分に特化した授業展開を考えている。</p>
<p>Q201009 美術科教育法Ⅲ 【教職】 【旧カリ】 D</p>	<p>模擬授業を通して指導技術の向上を図り、教壇に立っ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。教師の資格を取得するために、教員養成の課題の習得と理想の美術教師像の確立に努め、模擬授業を通して教育実習と教員採用試験に備えます。</p>	<p>本来であれば教育実習へ行き始める時期であったが軒並み延期となり、かつ、人前での授業実施などもできなかった。中高、美術、生徒指導、などに対する認識を確認するようレポートを課し、教育実習への心構えを促した。6月以降に対面授業実施を問うたが、履修者全員がそれまで通りの遠隔を希望したので、遠隔授業のままでも実施した。</p>	<p>授業評価4.5 (5.0、4.5、4.5、4.0、4.5) 回収率22.2% 履修者9名、回答者2名。教職だから回答しなくてもいいと考えているのだろうか。履修者の話では、3年次の教育法ⅠとⅡで課題実施の趣味レーションを何回か実施したことがいい経験になったと言っている。このⅢでも実施し、より上手になってもらおうと考えていたのだが、学生らは上手くなることを必要としていないようだ。つまり彼らの認識をあげないと実施しても上達は望めないのではないかと思う。</p>
<p>英語コミュニケーションA S2</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、時事問題等幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>クラス数は80名。語学の授業としては多い。目的は、高等学校の多様化に伴い、英語の基礎的な内容である。多様化は、反面、能力差が大きくなってしまふ。そのため、簡単すぎるという声がある一方、分からない部分が多いと解答する学生が多く、教育目標の設定が非常に困難である。前者の意見を持った学生達は、失望、もう一方の学生達にとっては、「英語嫌い」を増長している感がある。能力別クラスの展開が望ましいが、入試の関係上、クラス分けする時間が無い。また、評価上の問題がネックとなると考えられる。選択必修となっているため、英語コミュニケーションB/Cを選択することができるが、設定上Bは極端に学生の負担が大きくなり、Cにおいては、自主性の問題で、授業としては内容を変更した方が良く考える</p>	<p>今年度に限っては、新型コロナウイルスの影響によって、オンデマンド方式の授業展開となった。学修は、特に、自主性が要求される。学修したか否かを問うけい式で学生の状況を確認したが、全く反応しない学生も多く観察された。何度も、メールで問い合わせ、確認をおこなった。</p>
<p>文学</p>	<p>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。</p>	<p>文章読解を通し、自己の考えをまとめる課題などを課すが、インターネットなどで調べた事柄を、コピーペーストして提出する学生が多い。内容の吟味もしていないように思われる。現代の若者が使うような表現ではなく、十数年かけなくては出せない内容を平気で提出する。文献を読み、引用することは学部生としては致し方ないと思うが、課題をチェックするたびにわびしさを待つ。今後の課題として、文章を読むことを目標としたい。</p>	<p>参考文献として、URLは認めてゆこうと思う。課題の対象の文献は必ず手にとって読むことをしたい。ライトノベルなどは手にする学生は多いが、文学作品はまれである。できるだけ、文学作品を読む授業としたい。</p>

<p>スタディースキル 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>新型コロナウイルスの関係上、オンデマンド方式の授業展開であった。配付資料をよく読み、解説によく目を通し、フィードバックして欲しい。長い解説を読み込むことが苦手な学生も多く、同時に、文章の要約、レポートの構成などについては、初めから苦手意識を持っている学生が見られた。高等学校で、すでにパワーポイントなどを習得した学生がいる反面、PCに触れたことがないが気宇せいもいたようである。しかし、ハード面の問題ではなく、ソフトを重要視する授業の中で、読んで、理解し、自分の言葉でまとめることが、現在の学生に求められる力である。過去においても、この授業は人気の無い科目であった。基本的であり、非常に重要な内容の授業であるため、積極的な参加が望まれる。</p>	<p>事細かなフィードバックが重要である。</p>
<p>英語コミュニケーションCS</p>	<p>①英語力（語彙力、文法力、聴解力、読解力）を身につけることができる。 ②情報処理能力（英語を英語のまま素早く理解する力）を身につけることができる。 ③試験対策力（時間配分や解答アプローチなど）を身につけることができる。</p>	<p>目標はTOEICの対策講座である。過去問題を集約したテキストを使用。今年度は、新型コロナウイルスの関係上、オンデマンドによる授業であった。テキストは、検定対策用としてはよくできている。それだけに、授業のテキストとしては不向きのようにも思われた。旧カリキュラムでは、基礎、読解、会話というストーリーが構築されていた。副読本として、自主課題として使用したい。語彙力、読解力等を養うために、ストーリーせいのある長文読解を含む授業にしたい。</p>	<p>TOEICという明確な目標があるのは、受講者にとっては良いと考える。600点を目指すには、基本項目を学修すべき学生もいるので、2年生対象の授業としては、上級と中級の能力別クラスを構成したい。</p>
<p>スタディースキル A2</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、時事問題等幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>クラス数は80名。語学の授業としては多い。目的は、高等学校の多様化に伴い、英語の基礎的な内容である。多様化は、反面、能力差が大きくなってしまふ。そのため、簡単すぎるという声がある一方、分からない部分が多いと解答する学生が多く、教育目標の設定が非常に困難である。前者の意見を持った学生達は、失望、もう一方の学生達にとっては、「英語嫌い」を増長している感がある。能力別クラスの展開が望ましいが、入試の関係上、クラス分けする時間が無い。また、評価上の問題がネックとなると考えられる。選択必修となっているため、英語コミュニケーションB/Cを選択することができるが、設定上Bは極端に学生の負荷が大きくなり、Cにおいては、自主性の問題で、授業としては内容を変更した方が良く考える</p>	<p>今年度に限っては、新型コロナウイルスの影響によって、オンデマンド方式の授業展開となった。学修は、特に、自主性が要求される。学修したか否かを問うけい式で学生の状況を確認したが、全く反応しない学生も多く観察された。何度も、メールで問い合わせ、確認をおこなった。</p>



英語コミュニケーションA A2	<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、時事問題等幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>クラス数は80名。語学の授業としては多い。目的は、高等学校の多様化に伴い、英語の基礎的な内容である。多様化は、反面、能力差が大きくなってしまふ。そのため、簡単すぎるという声がある一方、分からない部分が多いと解答する学生が多く、教育目標の設定が非常に困難である。前者の意見を持った学生達は、失望、もう一方の学生達にとっては、「英語嫌い」を増長している感がある。能力別クラスの展開が望ましいが、入試の関係上、クラス分けする時間が無い。また、評価上の問題がネックとなると考えられる。選択必修となっているため、英語コミュニケーションB/Cを選択することができるが、設定上Bは極端に学生の負荷が大きくなり、Cにおいては、自主性の問題で、授業としては内容を変更した方が良いと考える</p>	<p>今年度に限っては、新型コロナウイルスの影響によって、オンデマンド方式の授業展開となった。学修は、特に、自主性が要求される。学修したか否かを問うけい式で学生の状況を確認したが、全く反応しない学生も多く観察された。何度も、メールで問い合わせ、確認をおこなった。</p>
英語コミュニケーションA SD2	<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、時事問題等幅広い内容に触れることができる。</p>	<p>クラス数は80名。語学の授業としては多い。目的は、高等学校の多様化に伴い、英語の基礎的な内容である。多様化は、反面、能力差が大きくなってしまふ。そのため、簡単すぎるという声がある一方、分からない部分が多いと解答する学生が多く、教育目標の設定が非常に困難である。前者の意見を持った学生達は、失望、もう一方の学生達にとっては、「英語嫌い」を増長している感がある。能力別クラスの展開が望ましいが、入試の関係上、クラス分けする時間が無い。また、評価上の問題がネックとなると考えられる。選択必修となっているため、英語コミュニケーションB/Cを選択することができるが、設定上Bは極端に学生の負荷が大きくなり、Cにおいては、自主性の問題で、授業としては内容を変更した方が良いと考える</p>	<p>今年度に限っては、新型コロナウイルスの影響によって、オンデマンド方式の授業展開となった。学修は、特に、自主性が要求される。学修したか否かを問うけい式で学生の状況を確認したが、全く反応しない学生も多く観察された。何度も、メールで問い合わせ、確認をおこなった。</p>
SD20101 わかりあうスマートデザイン I	<p>①UIやエンターテイメントなど、ユーザーが出会う体験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、②を活用したユーザーエクスペリエンス (UX) デザインができる※Microsoft office, adobe CC, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる。</p>	<p>複数教員の担当科目。新型コロナウイルスへの対応により急遽Zoomにて実施されたものの主担当教員の力量もあり、授業自体の質はオンラインであることを活かして確保されていた。学修が進まないかっ助けを求めない学生のフォローに苦慮した、今後の課題である。</p>	<p>質問相談をしやすい環境の提供と、活動のない学生へのフォロー方法を検討する。</p>
SD20104 暮らしのスマートデザイン I	<p>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。※Microsoft office, adobe CC, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる。</p>	<p>複数教員の担当科目。新型コロナウイルスへの対応により急遽Zoomにて実施された。シラバスに沿った担当部分であるペルソナ作成実習においては作成方法の紹介が主体となったため、後期科目でのフォローが必要となった。</p>	<p>スマートフォンでの制作環境が導入されたため、今後は自宅での作成課題が可能となった。</p>
SD20102 作るスマートデザイン I	<p>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、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, SORAUAThinkeye, Orangeの操作ができる。</p>	<p>複数教員の担当科目。新型コロナウイルスへの対応により急遽Zoomにて実施されたものの主担当教員の力量もあり、授業自体の質はオンラインであることを活かして確保されていた。当初はスマートフォンを使った演習課題の質問において、リモートでの対応に手間取ったものの授業の後半になるについて対応できるようになった。学修が進まないかっ助けを求めない学生のフォローに苦慮した、今後の課題である。</p>	<p>質問相談をしやすい環境の提供と、活動のない学生へのフォロー方法を検討する。</p>

SD20103 表すスマートデザイン I	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、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, adobe CC, SORAThinkeyeの操作ができる。	複数教員の担当科目。新型コロナウイルスへの対応により急遽Zoomにて実施された。スポット的な担当であることから状況を把握しながら学修内容へのアドバイスが求められた。	質問相談をしやすい環境の提供と、活動のない学生へのフォロー方法を検討する。
L201035 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。	新型コロナウイルスへの対応によりオンデマンド方式で実施した。当初は大学の設備を念頭にしていたため、急遽学生各自の自宅にある環境で出来る手段での学修内容となった。学生ごとに環境がことなるため題材の幅も増やしたところ、多岐にわたる題材へのフィードバック対応に困窮することとなった。	ある程度学生が共通して見えてきたため、手段や題材を絞り、円滑なフィードバックができるようにする。
L201037 デジタルデザイン表現【S】	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。	新型コロナウイルスへの対応によりオンデマンド方式で実施した。当初は大学の設備を念頭にしていたため、急遽学生各自の自宅にある環境で出来る手段での学修内容となった。学生ごとに環境がことなるため題材の幅も増やしたところ、多岐にわたる題材へのフィードバック対応に困窮することとなった。	ある程度学生が共通して見えてきたため、手段や題材を絞り、円滑なフィードバックができるようにする。
L201036 デジタルデザイン表現【SD】	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。	新型コロナウイルスへの対応によりオンデマンド方式で実施した。当初は大学の設備を念頭にしていたため、急遽学生各自の自宅にある環境で出来る手段での学修内容となった。学生ごとに環境がことなるため題材の幅も増やしたところ、多岐にわたる題材へのフィードバック対応に困窮することとなった。	ある程度学生が共通して見えてきたため、手段や題材を絞り、円滑なフィードバックができるようにする。
D201019 情報社会論	メディアやコンテンツが社会の変化に対応してどのように変化するか考察し述べる事ができる。メディアやコンテンツが技術の進展に対応してどのように変化するか考察し述べる事ができる。	新型コロナウイルスへの対応によりオンデマンド方式で実施した。当初は学生間の題材の認識や議論、意見交換などを教室内で行う予定であったが、オンデマンド方式としたため、各自の意見を共有する方法とした。文章での共有は、口頭での柔軟かつ多様な意見よりも、吟味された意見となった、内容は吟味、深化されるものの、話題のふくらみに乏しく感じた。	口頭での意見交換の機会を増やすことで対応する。
SD20103表すスマートデザイン I	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、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, adobe CC, SORAThinkeyeの操作ができる。	この授業は1年が入学後最初に行う授業で、徐々に意思疎通ができる状態にすることを目的としているが、コロナ禍で遠隔授業になり、学生の通信状況によって対応に差が生じてしまった。当初考えていたコンピューターを使ったデザイン作業もほぼできなかった。しかし学生のPC使用状況を確認しながら進めることで、何とか課題提出まで持ち込むことができた。	学生と対応する段階で、対応できるソフトウェアやスキルなど、こちらが想定する以上の演習ができることもあった。増す学生の状態を早期に把握して、効果的に授業を進めていきたい。プレゼンテーションソフトのパワーポイントは、アイデア生成、コンテンツ作成など使い勝手が良いソフトであり、学生が高校で学んでいる場合も多い。このソフトやフリーソフトなど、様々な方法を使っていきたい。Zoomなど会議システムは、対面授業以上の教育効果をあげることもでき、できれば積極的に使っていきたい。

SD20107 プレゼンテーション演習	①映像及びデザインオーサリングソフトさらにデスクトップファブリケーション機器の基本的な使い方を知っている。②①を使い表現するテーマに向けて言葉、描画、造形のオーサリング計画をたてることができる。③①②により課題のアピールポイントを効果的に第三者にいつ何をどのように伝えるかを構成できる。※adobe CCの操作ができる。	今年から開始する授業であった。遠隔授業になり、学生の学修状況を把握するのが難しかった。特に毎回の課題の連絡で誤解が生まれることが何度かあって、遠隔授業の難しさを痛感した。授業担当は3名で、担当者による授業方法の違いで提出された課題に違いがあったが、学ぶ表現分野を担当者の扱う分野で構成付け、最終的なコンテンツに向けてストーリーを作るようにした。「プレゼンテーション演習」の目的として、単なる知識、スキルの理解、修得でなく、実践を行いたかったが、遠隔で思うようにできなかったのが残念である。	この授業で学ぶ表現方法は多岐にわたるが、履修者の過密を防ぐようにいくつかのグループに分けて効率的に学べるようにしたい。プレゼンテーションは、なるべく対面に近い形で、参加者がパフォーマンスを体現できる形の授業を行いたい。
D201001 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る。 ・タイムライン作品を構想し、完成させる。 ・完成した作品を発表できるようにする。	この授業は映像制作を学ぶので、専門のソフトウェアや機材を使うことが前提となるが、遠隔授業でこの部分を大幅に削減し、アイデア立案に中心を移した授業を行った。同時に開講している「情報設計論」とも連携して、各自アイデア立案をしっかりとできるようにした。実はこれは映像ディレクターには必須の能力でもある。	この授業はデザイン学科科目であり、本年度をもって閉講である。本年体験したアイデア立案主体の授業は、新学科の科目でも生かしていけると考えている。
D201012 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る。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る。	この授業では主にタイムラインコンテンツにおけるストーリーの分析と作成方法の修得を行っているが、そのすべての講義と課題作成をZoomミーティングを使った遠隔授業で行った。参加者は30名でこの授業としては大人数であったが、提出作品は確認することができた。ただし立案するコンテンツについては、時間内で評価できるよう作人に比べて規模を縮小した。一部大規模な作品を立案した学生もいた。	この授業は本年度をもって閉講するが、ストーリーの手法は新学科でも必要とされるので、この授業で得られた成果をそこに生かしていきたいと思う。
D201021 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。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ある。	今年度の卒業研究履修者はたいへん仲が良く、良好なコミュニケーションをとることができた。一部単位履修状況の良くない学生もいるが、まじめに研究に取り組んでいたと思う。逆に成績優秀の学生が伸び悩んだ場面もあった。13人という、デザイン学科卒業研究としては多い人数で、優秀者に目が届かなかった部分もあったかも知れないと反省している。	今後この研究室希望者は増加の傾向にあると考えられるので、学生管理の方法を精査していきたい。
GD20137 デザイン時事	1. 現代のデザイン時事的背景やポイントとなる問題点を理解すること。 2. 自分の意見を交えながらプレゼンテーションできること。 3. プレゼンテーションを通じて、デザインアイデアを考える手がかりやプロセスを発見すること。	すべてZoomミーティングによる遠隔授業で行った。履修者は1名を除き中国からの留学生であったがコミュニケーションは良好に取ることができた。アメリカ大統領選挙が近づいてきていたので、政治問題を扱う人がいた。昨年はプロダクトや情報技術を扱う人が多かったのと対照的であった。	来年度は担当者が変更になるので、私は今年度で終了。この授業のおかげで留学生の政治への関心の高さを知ることができた。
GD20104 デザイン学特別研究C 集中【宇井 朗 浩】	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、研究のゴールに向けてのプロセスを研究計画書としてまとめます。	履修者2名。1名はコマ撮りアニメーションを研究。なかなか進行しなかった。もう一人はスナップ、風景と合成写真を研究。こちらは精力的に研究を行いほぼ写真集1冊分の撮影を終えることができた。写真表現についてかなり深いところまで議論できたと思う。	スケジュール管理の方法を再検討したい。

GD20129 デザイン学特別研究C 集中【宇井 朗 浩】	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。	履修者は1名でキャラクター研究。研究の中身を決定するのに時間をかけて指導した。そのぶん新規キャラクターはできなかった。	言葉の問題もあるので、研究内容の決定は十分時間をかけて行ってきたい。
G201002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す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、遠隔授業として、パワーポイントで作成したスライド集を配信し、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を心がけ、自らの専門領域に引き寄せて考察できるように工夫した。これらにより、目標に対する相応の教育効果があつたと考えられる。	授業評価5.0 (5.0, 5.0, 5.0, 5.0, 5.0) 回収率70.0% 科目GPA (F以外) 履修者数10名 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、評価は良好であり、学生による授業評価アンケートの高評価授業として表彰された。次年度以降も、遠隔授業、対面授業いずれにしても、基本的には今年度の授業方法の方針を継続していきたい。
G201001日本の造形A	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等によって伝達・交換・発展できる資質を修得するものである。毎回、遠隔授業として、パワーポイントで作成したスライド集を配信し、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を心がけ、自らの専門領域に引き寄せて考察できるように工夫した。これらにより、目標に対する相応の教育効果があつたと考えられる。	授業評価4.8 (4.6, 4.6, 4.8, 4.8, 5.0) 回収率45.5% 科目GPA (F以外) 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、遠隔授業、対面授業いずれにしても、基本的には今年度の授業方法の方針を継続していきたい。

GD20112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、それらを巡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。毎回、遠隔授業として、パワーポイントで作成したスライド集を配信し、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を心がけ、自らの専門領域に引き寄せて考察できるように工夫した。これらをもとに、感性的な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、じっくりと双方向に意見を交わしながら、授業を進めることができた。	授業評価4.4 (4.0, 4.0, 4.0, 5.0, 5.0) 回収率25.0% 科目GPA (F以外) 履修者4名 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、遠隔授業、対面授業いずれにしても、基本的には今年度の授業方法の方針を継続していきたい。
GD20109デザイン学特別研究A		履修者登録がなく開講されなかった。	
GD20134デザイン学特別研究C		履修者登録がなく開講されなかった。	
D201015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、課題で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。毎回、遠隔授業として、パワーポイントで作成したスライド集を配信し、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。これらにより、目標に対する相応の教育効果があったと考えられる。	授業評価4.6 (4.8, 4.5, 4.6, 4.4, 4.7) 回収率31.7% 科目GPA2.9 (F以外) アンケートでは否定的な意見 (①②レベルの回答) は皆無であり、良好な評価を得ている。旧カリキュラムのため今年度が最後の授業となったが、履修者 (評価S) の声として、今期の中で有益な授業のひとつだったとの意見があったことも申し添えたい。
D201025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た。	授業評価 () 回収率0.0% 科目GPA1.0 (F以外) 履修者1名 履修者が1名のため、個人の学習環境や修得度に応じて、対応した。次年度も、この方針を継続したい。

<p>U201011三河ものづくり学C</p>	<p>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。</p>	<p>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」に関わる実状を学習するものである。毎回、遠隔授業として、パワーポイントで作成したスライド集を配信し、課題に取り組み、疑問点等はUNIPAのQ&amp;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を心がけた。これらにより、目標に対する相応の教育効果があったと考えられる。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機会になったようである。</p>	<p>授業評価4.1 (4.2, 4.1, 4.2, 4.2, 4.0) 回収率28.9% 科目GPA3.2 (F以外) 履修者数90名 概ね良好な評価を得ている。課題に記された内容からも同様の反応が見取れる。旧カリキュラムのため今年度が最後の授業であるが、新カリキュラムの「三河のものづくり」にこの授業方法の良いところを継続発展させていきたい。</p>
<p>D201009海外デザイン実習</p>		<p>履修者登録がなく開講されなかった。</p>	
<p>U201009色彩学 (新カリ)</p>	<p>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。</p>	<p>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ます。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的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、遠隔授業として、教科書併用とし、教科書の概要をわかりやすく伝えるために、パワーポイントで作成したスライド集を配信した。課題に取り組み、疑問点等はUNIPAのQ&amp;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。</p>	<p>授業評価4.5 (4.5, 4.5, 4.4, 4.4, 4.5) 回収率37.3% 科目GPA3.4 (F以外) 履修者数67名 (主に建築学科2年) アンケートでは否定的な意見 (①②レベルの回答) は皆無であり、良好な評価を得ている。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。</p>
<p>SD20110 共生デザイン基礎 【開放】</p>	<p>①多様で持続可能な共生社会の実現のための、さまざまなデザインの手法や知識を学びます。②技術のひとつとして人工知能(AI)をとりあげ、機械学習やディープラーニング、対話型AIやホワイトボックスAIについて学習します。③スマートシティやSociety5.0などをテーマとして共生社会におけるあたらしいアイデアを考えます。</p>	<p>スマートデザインという名前に相応しい共生デザインのイメージに則したテーマである人工知能と持続可能な共生社会を取り上げ、わかりやすい授業の形に仕上げた。前半に人工知能の具体的な内容として、機械学習やディープラーニング、対話型AIやホワイトボックスAIについて専門的な知識をもたなくても理解できる形で解説を行なった。また、持続可能な共生社会に関係する具体的な昨今のとりくみとして、スマートシティやSociety5.0、SDGsを取り上げわかりやすく解説を行なった。さらにはこれらの内容について理解度テストを実施し、オンライン授業であるため理解度が把握しづらい中、オンラインであることを逆手にとった理解度の確認を逐次行なった。後半はこれらの知識の蓄積と理解のもとアイデア出しを行い、整理や表現方法とともに演習授業を行なった。</p>	<p>授業評価4.00 (4.0, 3.9, 4.0, 3.9, 4.0) 回収率55.4% 科目GPA3.8 授業評価4.00 (4.0, 3.9, 4.0, 3.9, 4.0) 回収率55.4% 科目GPA3.8</p>

卒業研究・制作 I	大学4年間で学んだことを形にするため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。自分の目標を見つけ達成する手段を試行錯誤すること。そしてより良い達成像を思い描き求めていくこと。そのためには地道に制作を続けていくことが重要になります。	制作に対してアドバイスをするのだが制作のスピードが上がらないため、私自身の制作の経過を画像で見せる事で刺激しようと試みたが、刺激は受けているようだが、学生の制作スピードはあまり上がる事がなかった。違いがありすぎてリアルに感じられないのが原因だと推測される。	自分の制作過程を見せたり、作家を紹介したり、いろんな角度から学生を刺激しながら授業を進めようと考えてます。
-----------	--	--	---