

令和5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
D231001 暮らしのスマートデザイン I	①生活の中の事象を定量化する方法を知っている。 ②定量化するためセンサ及び人工的なコミュニケーションの方法を知っている。	受講者数20名、教員2名で実施する。大学の図書館における問題解決に取り組む課題を行なった。現場調査から市場調査、利用者及び事業者へのインタビューに非常に良かった。	グループワークにおいて、躓かないよう個々に対応する。課題の理解度を高めるために、授業ごとに振り返りを実施し、振り返り内容の差に優良な教育を提供する。	授業評価4.48 回答率75% 科目GPA2.8
D231001 暮らしのスマートデザイン I	1、目標に達成した。 2、教育効果が良好である。			授業評価4.48 回答率75% 科目GPA
D231002 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を適切なソフトウェアを使ってデザインする方法を知っている。	シラバスの内容に沿った演習を行った。2414教室で設置PCにより授業を行った。昨年に比べ通信環境が改善され予定していた内容で授業を行うことができた。一部修学上特別な配慮を必要とする学生がおり、その対応に苦慮した。演習授業の命題であるアクティブラーニングは特に難しいと感じられた。	授業評価4.33 (4.5, 4.1, 4.3, 4.3, 4.5) 回収率64.5% すべ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。用意した内容はすべて行ったが、少し内容が過密であったかもしれない。	授業評価4.52 回答率70.0% 科目GPA2.55
D231003 作るスマートデザイン I	①工業製品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を活用したプロダクションデザインができる。	演習の作業中も皆集中しており、ほぼシラバス通りに展開ができた。	授業評価も高く、特に問題はない。	授業評価4.84 回答率63.6% 科目GPA3.05
D231004 わかりあうスマートデザイン I	①UIやエンタテインメントなど、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, SORAIAThinkeye, Orangeの操作ができる。 ④①～③で履修したことを用いたUXAI及びAIoTのアイデア創出とプレゼンテーションができるようにする。	演習を通してユーザー分析の重要性を理解し、客観的、主観的の両者の視点で、ユーザーに関わる様々な問題への気づきを得た。ユーザーの問題を抱えた状況と、克服した理想の状況の想定、そこに至るための課題設定を仮定し、問題を解消するためにテクノロジーがどのように役立つ可能性があるのかを検討し、各自の考えプレゼンテーション資料にまとめることができた。ユーザーを客観的に捉えるデータの収集、収集したデータの分析、データ間の関係性を導くツールについて体験することができた。ただし、ユーザーを理解するための客観的な視点をどのように得ていくか、そのために情報技術やそれを応用できる情報知識を学んでいくべきという必要性を実感するには不十分であったところがある。	情報技術に関する体験や学科共通のデザイン的な素養の修得が可能なプロセスに改善する。	授業評価4.77 回答率57.1% 科目GPA2.05
D231005 人間中心デザイン I 【工教必】	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。 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。 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。 ④①～③を用いて3年次のプロトタイプングに向けてアイデアを考察し創生する。	取引のある企業へ希望する学生を紹介した。学生のやりたいことを聞き取りできた。	来期がないため特になし。	授業評価3.99 回答率54.2% 科目GPA2.97
D231006 データマイニング I	現在の情報社会においては日々膨大なデータが生み出され処理されている。そのデータ処理を支えるコンピュータや情報処理の基本技術について紹介する。また、データ処理のために必要となる数学やプログラミングの基礎についても学んだ上で実際の処理を体験し、知識の定着を図る。□	想定以上に情報処理に必要とされる基礎学力が備わっておらず、それらを補うための講義・演習に多くの時間を要した。このため、データマイニング自体については当初予定していたものよりも基礎的な技術の紹介にとどまった。学科カリキュラム全体の見直しが必要であることを痛感した。	今後は基礎学力の欠落を前提とした講義内容に修正を行う。(今後は新カリキュラムでの対応)	授業評価3.24 回答率61.3% 科目GPA1.5
D231006 データマイニング I 【工教必】	コンピュータによるデータマイニング・データ分析を学ぶ上で必要とされる情報科学の背景知識や基礎知識を身につける。また、プログラミングによるデータ処理を体験する。	2名で担当する科目。授業計画とスライド作成は情報系専門教員が担当、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、そして専門教員がスライド上に作成した問題をUNIPA>小テストに問題として設定、成績管理等のを主に担当した。以上のことは滞りなく遂行できた。 授業後半ではPythonの演習があり、2人のSAとともに、進め方がわからない者の対応に当たった。	厳しい評価となった。高校数学の復習とプログラミングを学習内容に含めることに対し、一部の学生からの強い反発もあった。必要性を丁寧に説明し、大半の学生は理解しプログラミング学習を始める者もいた。演習のフォローが十分にできるよう私自身が学びを深めていかねばならない。	授業評価3.24 回答率61.3% 科目GPA1.5
D231007 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アプ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	一部シラバス授業で、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。実習はじっくりと取り組むことができた。	昨年と違い、正規の授業時間ですっき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4.32 回答率53.4% 科目GPA2.09

<p>D231009 造形デザイン基礎</p>	<p>達成目標 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。 目標 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>履修者22名、教員2名に李積み上げ式に3課題実施。提出・講評・制作など現実感を持つための大学での授業は初めての学生が多いため、授業への取り組み方や時間の使い方、気持ちの持ちようなどの実技授業への導入的などが必要だったのがかなり気を使った。早くから教室に入っていて、その日に何をすべきかがわかっているのに「始めなさい」の声がかかると制作を始めないことから修正し、制作授業への取り組み方が指導の中心だった。授業に対し受け身のものがほとんどのため制作進行が遅い。「グリップ」というイメージのテーマのせいかと、次年度のテーマ変更を考えた。最終的にはほとんどの学生が完成し結果を出せた。定期試験に制作記録をUNIPA提出させたが、実際に印刷したものを見せて注意をしないと学習にならないと思い、全員の提出物を印刷して振り返り授業を行った。造形行為が初めての学生をよく観察し、根気を持って指導したことは良かったと思う。</p>	<p>授業実施の途中では次年度のテーマ変更を考えていたが、学生が徐々に課題を理解し良い取り組みができたので、テーマはこのままで、実施時間の調整や導入を工夫しようを考えた。</p>	<p>授業評価4.00 回答率68.2% 科目GPA2.05</p>
<p>D231010 メディアデザイン基礎</p>	<p>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。 ③①②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</p>	<p>この年度より初めて行った科目。どうしてもデザインスキルの説明が中心となったが、デザインプロセスなどディレクションにかかわる項目を教えたいと思った。</p>	<p>メディアデザイン=デジタルデザインスキルと考え、スキル伝授を中心に授業を構成した。網羅的に行ったので、それぞれの花玉目の概要がわかるよう、適切な演習を取り入れるようにした。最後にデジタルコンテンツを独自に設計する課題を設定した。当初予定していたプロトタイプソフトのライセンスが取れなくなり、急遽代替えのソフトで行った。</p>	<p>授業評価4.35 回答率56.3% 科目GPA2.42</p>
<p>D231011 共生デザイン基礎 【開放】</p>	<p>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たといった机上の演習を経験している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や事例を学びます。また、デザイン思考による課題定義やアイデアの具現化についてプロセスに沿って体験的に学びます。</p>	<p>履修者数48名。共生社会に関する座学を7回と、デザインの思考法によるソーシャルデザインの演習課題を7回行った。演習課題では、日本の森林問題に焦点を当て、市場調査からアイデアの考察、プロトタイプング(発表資料の作成)までをグループで行った。提出課題が多く、内容はハードだったが、充実した授業になったと思う。</p>	<p>グループワークが苦手な学生に対応できるよう、個人ワーク課題も用意する。学生が主体的に取り組むことができるよう、課題の出し方を工夫する。</p>	<p>授業評価4.36 回答率52.1% 科目GPA2.46</p>
<p>D231012 知能プロダクトプロトタイプングI 【工教選必】</p>	<p>①人間中心デザイン論の履修で個別の学生が創出したアイデアリソースを元に、知能プロダクト=DX, UX用のAIコミュニケーションシステム、AIoTアイデアをプロトタイプング実装できる。 ②①でプロトタイプング実装したアイデアを事業レベルの表現でプレゼンテーション出来るようにマニユバ(方法・企画など)を計画、設計出来るようになる。 ③②で制作したプレゼンテーションマニユバを社会及び企業に向けて説明、実行する。</p>	<p>取引のある企業へ希望する学生を紹介した。学生のやりたいことを聞き取りできた。</p>	<p>来期がないため特になし。</p>	<p>授業評価4.40 回答率37.5% 科目GPA2.04</p>
<p>D231013 カルチャーメディアプロトタイプングI</p>	<p>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実装を計画できる。 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。</p>	<p>受講者数5名、教員2名で対応。グループワークで課題解決のための取り組みを行った。ブレインストーミングで問題点の抽出、アイデアの考察を行い、最終的には個々でプロトタイプングとプレゼンテーションまで実施した。使わなくなった大学内のベンチを解体し、使用可能な木材として加工するなど、かなりハードな作業だったが、学生たちは楽しんで取り組んでいたように思う。</p>	<p>実習棟での制作では、ケガの防止に十分注意を払い、学生が主体的に進められるように指導する。</p>	<p>授業評価4.87 回答率60.0% 科目GPA2.60</p>
<p>D231013 カルチャーメディアプロトタイプングI</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>担当教員が交代し、初めて担当したが、学生の理解度は高かった。</p>	<p>もう少し難易度を上げて良いと思われる。</p>	<p>授業評価4.87 回答率60.0% 科目GPA2.60</p>

D231014 人間機械コミュニケーションプロトタイプ ング I	人間機械系の処理を行う上で必要な情報処理の基本技術について復習した後、音声・言語を主な対象と想定して、人工知能や機械学習の基本技術についても学習する。また、これと並行して応用システムのプロトタイプングのために必要となるプログラミング技術を基礎から学び、講義内容に関連した処理を体験することで知識の定着を図る。	3年生対象であるが、想定以上に情報処理に関する事前知識をほとんど持たない学生が多数受講した。このため、あらためて基礎技術に関する教育内容を増やすことで適宜対処したが、当初予定していた応用技術の理解にまでは至らない学生も多かった。	当初予定していた高度な技術についての紹介も試みたが、学生の学力レベルに合わせ、基礎の復習と簡単なプログラミング演習を中心に実施することになった。今後はガイダンスをより適切なものとし、情報科学について十分な事前知識を持っている学生のみを対象とした演習授業としたい。ただ、情報処理技術についての理解が十分でなかった学生にとっても、将来のキャリアを考える上では大いに役立つ授業になるのではないかと考えている。	授業評価4.60 回答率62.5% 科目GPA2.88
D231016 エンターテイメントプロ トタイプング I	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。	今回の履修者は留学生が中心で、ソフトウェアに対する習熟度は日本人学生よりも上であった。日本学生の履修者は一人を除いて習熟度は低かったが、モチベーションは保っていたと思う。	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、担当者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、チャトルカードを用意した。	授業評価4.48 回答率38.5% 科目GPA2.31
D231017 マーケットプロトタイプ ング I	1、目標に達成した。 2、教育効果が良好である。	非常に良かった。	授業評価高く、今後も引き続き学生たちに優良な教育を提供する。	授業評価4.70 回答率60.0% 科目GPA2.30
D231021 オープンイノベーション 論	1、目標に達成した。 2、教育効果が良好である。	非常に良かった。	授業評価高く、今後も引き続き学生たちに優良な教育を提供する。	授業評価4.19 回答率50.0% 科目GPA1.86
D231021 オープンイノベーション 論	産業・地域・生活に存在するさまざまな課題に対し、最先端の情報テクノロジーによる問題解決例を中心に紹介する。その成功の多くは技術や情報のオープン化に関係していることを知った上で、知的財産権で守られたクローズドな技術や情報と、オープンイノベーションの関係についても学ぶ。	様々な情報技術の紹介に加え、それらの技術による問題解決例なども紹介した。	学生の興味や解決したいと考えている課題がどのようなものであるのかがよくわからなかった。そのような内容についても講義の中で調査することでより有用な内容に改善したい。	授業評価4.19 回答率50.0% 科目GPA1.86
D231022 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。 ③①②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。	GPAが3.50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および達成状況の向上を目指していきたい。	授業評価5.00 回答率50.0% 科目GPA3.50
D231023 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。 ③①②により製品デザインを計画できる	履修登録15名だが、研究内容は3年時のプロトタイプング授業でほぼ把握できている学生が中心で、個別にきめ細かな指導ができたと思う。	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。時間割上は1コマであったが、2グループに分けて2コマで行った。事業終了後の夏休み、有志を集めてコンテンツ制作を行った。	授業評価4.00 回答率20.0% 科目GPA2.53
D231024 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。③①②により製品デザインを計画できる。	意欲的な学生が多かったため、レポート作成の目標は達成できた。	学生がより主体的に調査を進めることを向上していきたい。	授業評価4.8 回答率18.2% 科目GPA2.55
D231025 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。 ② ①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。 ③ ①②により製品デザインを計画できる。	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プ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やりにくかった。とはいえ少人数なので、よい雰囲気が進んだ。	前期では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、わかりやすい指示を出すようにすることが大切(就職活動を優先する学生の扱いが難しかった)。	授業評価4.6 回答率75% 科目GPA2.25
D231026 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。③①②により製品デザインを計画できる。	取引のある企業へ希望する学生を紹介した。学生のやりたいことを聞き取りできた。	来期がないため特になし。	授業評価4.50 回答率20.0% 科目GPA3.45
D231031 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。 ③①②により製品デザインを計画できる。 スマート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、これを卒業研究としてまとめます。	受講者数は4名。各自が取り組むテーマの設定から資料の収集や調査、コンセプトの設定までを行った。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・調査を進めることができるよう努めたい。	学生の状況に柔軟に対応し、学生が主体的に取り組めるよう指導する。また、授業アンケートに答えるよう促す。	授業評価なし 回答率0% 科目GPA 2.75
D231032 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。 ③①②により製品デザインを計画できる。	技術的な根拠が乏しくかつ壮大な提案について、内容の細分化、提案していることの本質を再検討するプロセスに改善の余地があった。	提案内容に関連する先行研究の調査を充実し、提案手法の具体化、検証方法の計画を検討するプロセスを強化する。	授業評価4.5 回答率23.5% 科目GPA1.76

D231033 AI研究専門ゼミナール I	①人間中心デザイン論の履修で個別の学生が創出したアイディアリソースを元に、知能プロダクト=DX, UX用のAIコミュニケーションシステム、AIoTアイディアをプロトタイピング実装できる。 ②①でプロトタイピング実装したアイディアを事業レベルの表現でプレゼンテーション出来るようにマニユバ(方法・企画など)を計画、設計出来るようになる。 ③②で制作したプレゼンテーションマニユバを社会及び企業に向けて説明、実行する。	各自の提案を具体化するためのプロセスに始終した。具体的には学生個々の提案の必要性、課題、目的、先行事例、提案手法、検証方法についてグループワークなどで議論を経て推敲を重ねた。課題や目的の定義が、自身の課題進捗に関する視点ではないという理解が最後まで得られなかったケースが生じた。	実際の論文の読解と発表を導入する。	授業評価4.38 回答率32.4% 科目GPA2.65
D231034 ICT研究専門ゼミナール I	①ICT技術を知っている。②最新のICT技術によるサービスを知っている。さらにICTプロトコルを知っている。③ICT技術におけるメディアの在り方を知っている。	ゼミナールとして、順調に研究テーマが進められた。	ゼミナールとしての研究の進め方が受身的であるので、もっと積極的になるように改善する。	授業評価4.80 回答率20.0% 科目GPA3.10
D231035 デザインビジネス研究専門ゼミナール I	①Web3時代におけるデザインビジネス事例調査分析を行い、社会実装の背景を理解する。 ②社会実装に必要な動向を踏まえて、将来普及するデザインビジネスの可能性を自身の言葉で語る事ができる。	本講座は「卒業研究 I」と連動と連動して、授業担当者3人の教員に属するゼミ生がそれぞれの研究の進捗状況を毎回発表するカタチとした。毎回の発表の蓄積が重要であることが学生自身に認識され始めてはいるが、まだ十分ではない。スライド作成の基本から始める。	やや低めの評価となった。解答率が低い。「デザインビジネス研究」の前任者が退職し、空いたゼミナールに専門外の2人と新人1人が入った言わば寄せ集めのゼミナールであり、卒業研究を合同で指導する時間となった。その曖昧さ、ゆるさが学生の意識にも影響したように感じる。必ず週ごとの成果を発表することを徹底したい。	授業評価4.73 回答率42.9% 科目GPA2.43
D231035 デザインビジネス研究専門ゼミナール I	1、目標に達成した。 2、教育効果が良好である。	非常に良かった。	授業評価高く、今後も引き続き学生たちに優良な教育を提供する。	授業評価4.73 回答率42.9% 科目GPA2.43
D231037 メディア研究専門ゼミナール I	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。	ほとんどの学生はプロトタイプ作成を目標とし、そのための事前準備を行った。実際にプログラムを実動させる学生もおり、開発方法の調査を行った。各自のプロトタイプ設計については、率直な意見をいうことができたと思う。プロトタイプ作成については、デザインスキルへの習熟も増し、かなり具体的なプロトタイプをデザインできるようになった。	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。ほとんどの学生に発表をさせることができた。	授業評価4.15 回答率18.2% 科目GPA2.18
D231039 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つた点が惜しまれる。	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く。	授業評価4.433 回答率27.3% 科目GPA2.73
D231040 卒業研究 I	達成目標 ①本人にとって4年間の集大成として満足ができる。 ②本学科の卒業研究としてふさわしいテーマを選択する。 ③②を形にするための技法・材料の研究を行う。 目標 4年間の集大成としてふさわしくかつ学生ここにあったテーマの設定とそれを形にするための技法材料の選択及び修得をします。	履修者のひとは昨年未から登校しなくなり、ゼミへの配属と履修登録はされたものの一度も来ないので4月末にUNIPA、携帯番号で連絡を取ろうとしたが音信不通。もうひとはゼミ分け希望を出していなかったもので杉山ゼミへいき、漫画を描きたいとのことで回ってきた。本格的な造形学習は受けたことがないので制作を進めさせながら造形教育を施した。まさしく卒業制作ではなく研究になった。徐々に色と形を理解し使いこなす助言を与えることができたと思う。	この先も配属されてくる学生は大学での造形教育を受けていない。ほとんど初心者と言える学生に大学としてふさわしい卒業をさせるためには作品としての価値ではなく政策に取り組むことによる研究の要素を考える必要がある。	授業評価4.60 回答率50.0% 科目GPA2.50
L231003 スタディスキル D1	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なる。 ②レポートやプレゼンテーション用のレジュメやスライドの構成を自ら考え、形式ののりによ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つけることは、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直結する。	シラバスに従って、予定していた内容をすべて実施した。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およそ半数程度。学生間の差がひじょうに大きい。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。	・D1クラスに比べて回答率が低い理由は不明。授業終盤の3回あたりから急に出席率が下がった。他の授業でも欠席が目立つと聞いたが、D2クラスは欠席が目立った。 ・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。	授業評価4.49 回答率65.0% 科目GPA1.80

L231004 スタディスキル D2	<p>達成目標</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。</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、形式の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>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つけることは、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すべて実施した。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行うよう心掛けたため、提出率は昨年よりアップした。</p> <p>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。学生間の差がひじょうに大きい。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>・D1クラスに比べて回答率が低い理由は不明。授業終盤の3回あたりから急に出席率が下がった。他の授業でも欠席が目立つと聞いたが、D2クラスは欠席が目立った。</p> <p>・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>	授業評価4.18 回答率59.5% 科目GPA1.52
L231010 情報リテラシー D1	<p>①情報倫理を身につけることができる。</p> <p>②簡単なビジネス文書を作成することができる。</p> <p>③簡単な表計算・グラフを作成することができる。</p>	<p>対面授業になって受講生40人程度なのでSA1人がいれば対応できる体制を整えた。</p> <p>教室が2406になり、学生用のモニターがなく正面のプロジェクターの画面をみて操作となりみづらかったと思う。高校でPCを習得している学生としていない学生の2分化がみられた。</p>	<p>モニターおよびプロジェクターの改善自宅での予習復習にPCが必要になるので何とかしたい。</p>	授業評価4.48 回答率76.0% 科目GPA2.02
L231015 心理学A1、D1	<p>目標として</p> <p>心理学の基礎用語を理解することができる。</p> <p>自分自身の日常生活の中で、心理学的視点を活用することができる。</p> <p>教育効果について</p> <p>哲学や倫理学、生理学の流れを汲みながら人間関係論、コミュニケーション理論、リーダーシップ理論やモチベーション理論と関連付けられます。また、デザイン、建築などの基礎となる人間の知覚や感覚とも関連します。建築やデザインを考える上で必要な住む人、利用する人の心に寄り添うことに気づくことができれば幸いです。</p>	<p>心理学は覚える語句が多く留学生のうち、漢字になじみのない学生に対しては辛い授業であったと思う。できるだけPPT資料や授業資料もユニバにあげ分りやすくしたつもりであるが理解力の薄い学生には酷であったかもしれない。しかし、授業を真面目に聞いている学生たちはそれなりの点数を取っているため学習能力は高いと感じられた。今後も見やすい図表などの提示を心がけていきたい。</p>	<p>留学生のうち漢字文化圏以外の学生については翻訳機を使うなどの考慮をした。学習進度について行けない学生もいたが、彼らにとっては心理学やt悦学何度についてハードルが高いように感じた。しかし、高得点をとれる学生もいるため質を落とせないと考える。悩ましいところである。</p>	授業評価4.4 回答率66.2% 科目GPA0.8
L231016 心理学A2、D2	<p>目標として</p> <p>心理学の基礎用語を理解することができる。</p> <p>自分自身の日常生活の中で、心理学的視点を活用することができる。</p> <p>教育効果について</p> <p>哲学や倫理学、生理学の流れを汲みながら人間関係論、コミュニケーション理論、リーダーシップ理論やモチベーション理論と関連付けられます。また、デザイン、建築などの基礎となる人間の知覚や感覚とも関連します。建築やデザインを考える上で必要な住む人、利用する人の心に寄り添うことに気づくことができれば幸いです。</p>	<p>A1、D1同様、心理学は覚える語句が多く留学生のうち、漢字になじみのない学生に対しては辛い授業であったと思う。できるだけPPT資料や授業資料もユニバにあげ分りやすくしたつもりであるが理解力の薄い学生には酷であったかもしれない。SD学科は特に留学生が多いため苦戦した学生が多かったように思う。しかし、授業を真面目に聞いている学生たちはそれなりの点数を取っているため学習能力は高いと感じられた。今後も見やすい図表などの提示を心がけていきたい。</p>	<p>毎回、真面目に出席している留学生も漢字の壁に悩まされているようである。テキストはかなりの量があるため、読みこなしていくことに困難を感じている学生とそうで無い学生に分かれた。図表等の工夫を今後も考えたい。中に書籍に関心を持つ学生も何人かいたので今後も継続して書物の紹介も続けていきたい。</p>	授業評価4.1 回答率50% 科目GPA0.8
L231020 数学と社会 D	<p>①数学的手法が、現代の社会の様々な場面で用いられていることが理解できる。</p> <p>②現代の社会で用いられている数学的手法の原理について説明できる。</p> <p>③数学的手法を用いて身の回りの課題を解決することができる。</p>	<p>インターネットを使って情報を送受信する際に使用されている暗号を題材に、現実の社会で役立っている数学について説明した。受講生の理解を少しでも深めるため、元の文章を暗号文にする計算と暗号文を元の文章にもどす計算の計算練習を繰り返した。数学と社会Dの受講生の中には、授業を欠席する、あるいは授業にあまり興味を持っていない学生が一定数いた。実際、数学と社会Dの科目GPAは、数学と社会Aの科目GPAより0.1低かった。</p>	<p>第10週～第13週に出題する計算練習の難易度はそのままとする一方、上級者用の問題を追加出題したい。</p>	授業評価4.3 回答率80.0% 科目GPA1.90

L231024 英語コミュニケーションA D1	<p>①英語基礎力を確認することができる。</p> <p>②英語4技能の充実を図ることができる。</p> <p>③異文化理解や国際理解など、幅広い内容に触れることができる。</p> <p>英語コミュニケーションとは、英語を用いて表現することだけではありません。幅広い教養とさまざまな知識を駆使して表現に取り組みます。この講義では、日常的なコミュニケーションに取り組みめるよう、高等学校までの総復習をおこない、コミュニケーションB、およびコミュニケーションCで、発展的な外国語学習を可能にする知識を身につけることを目的とします。</p>	<p>履修者数はスマートデザイン学科1年生21名であった。前期は対面授業を、一部「公欠」の学生にはリモート（オンライン）授業を行った。毎週、各ユニットの学習項目に従って作成したパワーポイントをスクリーンに提示し、学習を進めて行った。今年度から授業時間が1時間に短縮されたので、演習課題（5分以内の小テスト）は実施せず、代わりに自宅に演習課題を持ち帰って、独力で取り組んで、次週の授業開始前に提出する方法を採用した。その結果、履修学生全員が毎週の学習や課題、宿題に取り組み、定期レポート試験をウェブ上で提出し、100%が学生がこの科目に合格した。一方、学習の途中で、担当教員に授業Q&amp;Aを活用して、いろいろな質問をメールで送信してきた学生が数名いたので、すべて丁寧に回答し、最後まで粘り強く学習が続けられるよう援助した。しかし、本来の英語の授業は音声を使って、ペアワークやグループで英語を使いながら学習を進めることがほとんどできなかったのは残念であった。</p>	<p>70%以上の学生が高い評価をしてくれた。このクラスは、スマートデザイン学科1年生21人のうち、約80%履修学生が合格した。今後も、一人の脱落者を出さず、全員が合格できるクラスを目指したい。</p>	<p>授業評価4.244 回答率85.7% 科目GPA1.62</p>
L231031 英語コミュニケーションC A, D	<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。</p> <p>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。</p> <p>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>実用的な英語の学習（語彙力・文法力・リスニング力・リーディング力）を強化し、TOEIC550点以上をめざし、幅広い総合的な英語力を身につけることができる。</p>	<p>履修者数は経営学部総合経営学科2年生以上の22名を担当した。前期は対面授業（一部の学生はオンライン授業）であった。毎週、テキストの各パートの学習項目に従って、学習を進めた。授業終了間際に確認用の小テストを配布し、次週までに各自で取り組んで提出させた。また、学習が半分程度進むと演習課題（まとめの語彙テスト）を配布した。80%以上の学生が毎週の学習やドリルに取り組み、演習課題と定期レポート試験を受験し100%が学生が合格した。途中、担当教員に授業Q&amp;Aを活用して、いろいろな質問をメールで送信してきたので、すべて丁寧に回答し、最後まで粘り強く学習が続けられるよう援助した。学生の中には、途中で学習を諦めてしまう学生がいたが、全体として真面目に取り組んが学生が多かったので、授業自体は進めやすかった。しかし、本来の英語の授業は頻りに音声教材を使って、実際に英語を使いながら学習をすることができなかったのは残念であった。</p>	<p>80%以上の学生が高い評価をしてくれた。このクラスは、履修学生の100%が合格した。また、科目GPAが2.18であったので、半数以上の学生たちの学習に対する姿勢が良かったと思われる。今後は、一人の脱落者を出さず、全員が合格できるようなクラスを目指したい。</p>	<p>授業評価4.320 回答率68.2% 科目GPA2.18</p>
L231036 日本語中級	<p>基本的なやりとりを超える程度の日本語を運用することができる。日本語能力試験N2以上レベルの文や文章を読み、書き、話すことができる。日本語能力向上に特化した学習に取り組む習慣を身につけることができる。以上3点を到達目標としている。大学での授業を受講する上で必要な日本語能力及びコミュニケーション能力を修得するため、「語彙」「文法」「読解」「聴解」をバランスよく学べることを教育効果としている。</p>	<p>授業の基本は、テキストにある語彙や文法項目を応用して、さまざまな話題を展開したり、例文を紹介したりすること。さらに読解や聴解演習に真摯な態度で取り組むように導くこと。学生は中国出身二人(男一人、女一人)のみだったので、私の持っている中国語の知識を利用して、翻訳演習も取り入れた。そのおかげで学生の驚くようなミスを見つけ訂正することができた。学習者の母語が単一であることのメリットが活かされたと思う。</p>	<p>学生二人の授業だけあって、きめ細かい対応はできた。コロナ明けは学生数が増加し、しかも多国籍になるので、それに応じたやり方を工夫しなければならないと思う。</p>	<p>授業評価5.0 回答率50.0% 科目GPA4.0</p>
L231037 日本語上級	<p>日常的な場面だけでなく、より幅広い場面で使われる日本語を運用することができる。日本語能力試験N1以上レベルの文や文章を読み、書き、話すことができる。日本語能力向上に特化した学習に取り組む習慣を身につけることができる。以上3点を到達目標としている。大学での授業を受講する上で必要な優れた日本語能力及びコミュニケーション能力を修得するため、「語彙」「文法」「読解」「聴解」をバランスよく学べることを教育効果としている。</p>	<p>授業の基本は、テキストにある語彙や文法項目を応用して、さまざまな話題を展開したり、例文を紹介したりすること。さらに読解や聴解演習に真摯な態度で取り組むように導くこと。学生は中国出身二人(男二人)のみだったので、私の持っている中国語の知識を利用して、翻訳演習も取り入れた。そのおかげで学生の誤った理解や表現を訂正することができた。学習者の母語が単一であることのメリットが活かされたと思う。</p>	<p>学生二人の授業だけあって、きめ細かい対応はできた。コロナ明けは学生数が増加し、しかも多国籍になるので、それに応じたやり方を工夫しなければならないと思う。</p>	<p>授業評価5.0 回答率50.0% 科目GPA4.0</p>
L231038 現代日本の文化研究	<p>レベルの高い日本語の文章に向き合い、その内容や論理展開についてより深く理解することができる。読解力の基礎となる語彙力と文法力を増強し応用力を養うことができる。現代日本の文化についての理解を深めることができる。以上3点を到達目標としている。上記の目標に沿うべく、現代日本の企業社会で使われる独特の日本語表現を学ぶことを教育効果としている。</p>	<p>学生は3年生と4年生。国籍は中国・ベトナム・ネパール・インドネシア。本学で学びに慣れている者ばかりだが、気を抜かずになるべく理解しやすい言葉を使った。ビジネス関係の日本語、日本のビジネス習慣などについて詳しく紹介し、丁寧に解説した。多国籍の強みを活かし、「日本ではこうだが、あなたの国ではどうですか」という質問を何度も何度も繰り返した。比較のおとなしい学生ばかりだったが、授業には積極的に参加してくれたと思う。</p>	<p>ビジネス社会についての知識は自分自身ブラッシュアップしていかないといけないと痛感している。教科書の内容をどれだけ補足しているかが重要だと思うので、努力したい。</p>	<p>授業評価4.5 回答率43.5% 科目GPA2.74</p>

<p>L231039 スポーツA A,D</p>	<p>達成目標 ①基礎技術を習得し、ゲームの中で技能として発揮することができる。 ②「ルール」・「フォーメーション」・「戦術」を理解し、ゲームの中で発揮することができる。 ③審判を含め、ゲームを円滑に運営できる。 教養科目として、コミュニケーションを通して、自己の課題発見、課題解決を模索します。</p>	<p>達成目標では、基礎技術の習得、ルール・戦術の理解、ゲーム運営を、実際のゲームにおいて、実践・発揮することとされており、90分の対面授業で、達成目標を達成できたと考える。 技術や戦術を身につけるには、ある程度の反復練習と、実践であるゲームの中で試行錯誤することが重要で、そのためには、ある程度の時間を要する。決して運動能力の高い学生ばかりではなかったが、楽しみながら学んでもらえたと考えられる。 Sは23名と多かった。不可は超欠4名、試験欠席1名、評価点不足1名の3名であった。</p>	<p>受講ノート、課題で、高い評価を得る学生と、得られなかった学生に分かれた。また、超欠の4名は、全て6回の欠席と、残念な結果であった。 今後も達成目標が達せられる授業プログラムを心がけたい。</p>	<p>授業評価4.53 回答率85.7% 科目GPA2.63</p>
<p>L231042 デジタルデザイン表現 D</p>	<p>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。 デジタルデザイン表現に必要な知識、技術の実践により必要な技術や知識の主体的な調査と学習を通して企画したコンテンツを制作する。 条件を検討し、企画した内容をリッチメディアでの表現を自己開拓しながら利用できるようにしていきます。</p>	<p>達成目標に定められた複数のソフトウェアを用いながらコンテンツ制作を学ぶためには、ソフトウェアごとの操作を知り、コンテンツとして構成する細かい要素を制作し、また別のソフトウェアでオーサリングするプロセスを経た。コンテンツ制作についての概念を学びながら、アイデアを検討しながらソフトウェアの使い方を同時並行的に理解することは大変困難を極めた。デザインプロセスにある程度触れたことのある学生は、全体像を俯瞰して捉えることもできていたが、そうでない場合は、その場、その場のタスクを細かく達成していくことが精一杯の様子であった。</p>	<p>使用するソフトウェアと、制作する要素の絞り込みと、段階的にコンピューターを用いたデザイン表現に関連する知識を織り交ぜた展開に改善する。</p>	<p>授業評価4.37 回答率52.9% 科目GPA3.04</p>
<p>L231044 法学（日本国憲法） A,D</p>	<p>日本国憲法における基本的な知識について理解し、法的問題に際し適切な法的思考や解釈をすることができる。日本国憲法の基本精神を学び、条文の趣旨を正しく解釈することを目的とする。</p>	<p>日本国憲法を取り巻く基礎的内容を扱った。造形学部の学生が対象であり、まずは法学習の基礎を確認した上で、できるだけ多くの法律と身近な話題を用いて、論点の検討を行うようにした。単なる条文の理解ではなく、立法趣旨を確認しながら、条文の意義の把握に努めた。新聞記事など身近な話題を提供して、法的論点の解説にも時間を割いた。毎回学んだことをまとめるべく、コメントをしっかりと記入している学生が多く、その内容からおおむね理解してくれたようである。判例の検討が難しいと思われるため、丁寧な説明を心掛けた。</p>	<p>できるだけわかりやすい具体例を挙げて、広範な日本国憲法の分野につき論点を絞って丁寧な解説を心掛けた。日本国憲法を取り巻く論点の理解を深めるべく、資料や判例を用いながら様々な意見に触れてもらい、自分の意見を持てるようにしていきたい。</p>	<p>授業評価4.483 回答率54.2% 科目GPA2.58</p>
<p>L231049 健康・運動の科学 A,D</p>	<p>達成目標 ①健康に関する様々な知識・考え方を理解できる。 ②自分にあった健康処方・運動処方をデザインできる。</p>	<p>課題は、前回授業の小テストを授業冒頭に行う形で、その内容が成果評価の筆記試験につながる形式としている。一部の過年度生など、さぼってしまう習慣のある学生にとっては、十分に対応できなかったと感じる。 逆に、授業を休まず、課題（小テスト）に取り組んだ学生は、評価点も含め、達成目標に近づけたと考える。 評価全体としては、S,Aの比率が少なかったのは想定外であった。造形学部対象の科目としては異例なほど少なかった。 合格率に関しては、評価不能（受験不可）6名に加えて、再試験対象者26名のうち、再試験提出者8名（合格2名）であったのが、全体の合格率（GPA）を下げる要因となった。</p>	<p>例年、欠席が最も評価に影響することは指導している。次回授業で実施する課題（小テスト）に関して準備しておくこと含め、丁寧に指導していきたい。 今年度は、造形学部では意外なほど、低調な結果となった。 欠席した場合でも、全員に補完課題で学修できるように配慮しているが、欠席をしようとする、その指導も難しい。 興味を持って受講できるように配慮していきたい。</p>	<p>授業評価3.64 回答率72.1% 科目GPA1.08</p>
<p>L231059 中国語A A,D</p>	<p>中国語の発音、基本的な文法を学習するとともに、実践的な状況、例えば「中華料理を食べる」をテーマに実践的な会話能力を磨きます。語彙力と表現力を養い、基礎会話能力を養成します。同時に、中国社会への理解を深めるとともに、「中国語」の基礎固めを行います。中国語の発音構造や特徴を理解し、簡単な挨拶表現ができる。中国語の基礎的な会話を行うことができる。中国語の側面にある文化を学習し、中国社会への理解を深めることができる。</p>	<p>本講義では中国語の初学者を対象とし、文法の説明は最小限にとどめて、発音練習を中心に、中国語を多く聞き、たくさん話し、中国語への興味を育みながら楽しく学習させた。特に、日常の身近なテーマや場面で、学生が自分の意志を中国語で表現することや、中国語を話す楽しさを実感してもらった。テキストを1週で1課ずつというゆっくりとしたペースで進めた。また附録の「決まり文句」を確実に身につけさせた。授業時間外で複数回の演習問題を行わせ、授業の内容について振り返りをしてもらった。教科書の付属の「別冊問題集」を使用した。</p>	<p>履修者は56人で、1名特別配慮申請学生で、昨年での授業（遠隔授業）改善アンケートの結果より高い評価になり、回答率もアップとの結果になった。今後も受講者全員参加型の授業ができるように工夫していきたい。</p>	<p>授業評価4.44 回答率56% 科目GPA2.50</p>
<p>Q231001 教育行政</p>	<p>現代の学校教育に関する社会的・制度的事項について基礎的な知識を身に付けるとともに、それらに関連するさまざまな課題を理解する。 学校と地域との連携に関する理解及び学校安全への対応に関する基礎的知識も身に付ける。</p>	<p>制度、教育法規の一方的な説明にならないよう、グループ討議、発表というアクティブラーニングを講義に取り入れるように工夫した。毎回の授業課題においては、授業の振り返りとして、200字程度の論述を課した。これらの工夫により、学生の思考、判断、表現力の向上が見られるようになった。</p>	<p>教員採用試験で課される内容が多く、学生に知識をつけさせる必要があることから、じゅうぶんなグループ討議の時間を取れなかったことから、教材の精選と構造化を図りグループ討議の時間を確保していきたい。</p>	<p>授業評価4.60 回答率65.0% 科目GPA3.20</p>

Q231002 特別支援教育A、D、B	通常の学級にも在籍している発達障害や軽度知的障害をはじめとする様々な障害等により特別の支援を必要とする幼児児童生徒が授業において学習活動に参加し、生きる力を身につけることができるよう支援していくための知識や組織として活動することの大切さを学ぶ。	教育基本法の理念を学び、古来から日本人の持つ倫理観、障がい観を身につけて欲しいと願い指導に当たった。「目隠し歩行体験」によって当たり前にできていることが急になくなったときの喪失感と普段の生活のなかで自分たちがいかに視覚に頼った生活をしているのかということを実感できたのではないかと感じている。	人数が多く、十分な話し合いの時間が持てなかったことが少し悔やまれる。次年度は同じくらいの人数であっても話し合いの持てる時間を多く取っていききたいと思う。障害者本人が語っている動画を多く視聴したのでなんとなく、高校時代にそのような子もいたなという感想もあり、自分事として捉えてくれた学生も多かった。自身が中学校時代に「交流教育」を体験した学生もおり、人としていかに接していくことが大切であるかという点を次年度、重点的に話していきたい。	授業評価4.50 回答率47.1% 科目GPA2.00
Q233001 教育実習	授業の目標としては、実習校で、教科指導、生徒指導を中心に実践的な能力の育成を図る。教育効果としては、学校現場において、教科の知識、指導技能、面談技能など実際の教育現場で対応できるようになることを目指します。	この科目、すべて教育実習校で行われる授業であることから、大学の担当教員としての自己評価はないが、教育実習中の巡回指導において学生との面談や指導教諭との連携はできた。	教育実習に対する事前・事後指導において、現在の教育現場に即した実践的な指導の場面を取り入れた工夫を図っていきたい。	授業評価3.8 回答率22.2% 科目GPA(通年科目のため前期評価未確定)
Q233002 事前・事後指導	教師としてふるまい、学習指導案の作成と生徒の前で授業や生徒指導などができることを目標としています。教育実習において教科指導、生徒指導、事務的業務などをスムーズにできるような実践力を身に付ける。	林達明先生の補助的な役割で入っている。個人的に採用試験の小論文指導や指導案の作成法、教員としての心構え等について指導した。達明先生のきめ細やかな指導に私も触発される部分を多く得た。今後の指導に生かしていきたい。	教員になってくれた学生に感謝しておきたい。ただ、社会人としての心構えが十分でないものを感じるため、この部分での指導を次年度生かしていきたい。	授業評価4.00 回答率22.28% 科目GPA2.00
Q233002 事前・事後指導	教師として振舞い、学習指導案の作成と生徒の前で授業が出来る指導と実践ができる。実習生は学ぶ生徒である立場と教える先生の立場とを兼ね備えるという視点から、この二つの立場の本質を理解することを重点にする。外部の学校での実習に臨むために、教育実習生としてふさわしい態度、言葉づかい、あいさつ等一般社会での常識を習得し、人間性を磨くことも目指す。	学習指導案の作成、模擬授業の実施、担任としてのクラス業務の把握なども高いレベルで実施でき、学生もある程度の自信をもって教育実習の取り組みことができた。また、実習中の流れと心得を実務、実践レベルでまとめたパワーポイントの教材の配信は学生に好評であった。	授業評価にみられるように、学生が達成目標や成果がある程度得られたことから、さらに実際の学校現場で授業、担任業務に対応できるように、ICTなどを使用した実践的な学習課題の工夫や模擬授業の実施などを考えていきたい。	授業評価4.0 回答率22.2% 科目GPA(通年科目のため評価未確定)
U231002 コミュニケーション・ スケッチ D	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。	90分の演習は順調に進み、シラバス通りに展開できた。わかりにく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。	授業評価も高く、特に問題はない。	授業評価4.75 回答率57.1% 科目GPA3.17
U231005 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、参考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つたと考えられる。	履修者数98名のうち54名が回答した。おおむ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4.359 回答率55.1% 科目GPA 2.87
U231007 インターンシップ	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。 就業体験を通して社会の仕組みやコミュニケーション能力を取得します。ビジネスパーソンとして必要な教養や職業倫理を身につけることを目的とします。	事前学習、インターンシップへの参加、事後学習を行った。事前学習では、ビジネススマナー、エントリーシートの書き方などに加え、企業の選定、日程調整などを行った。事後学習では、インターンシップ実習のまとめ、発表などを行った。意欲的に取り組む様子がみられた。	多くの受講生それぞれと面談を進めてゆくことから、待ち時間も多くなる傾向がある。有意義な時間となるよう工夫してゆきたい。	授業評価4.473 回答率17.2% 科目GPA2.72



<p>U231010 福祉社会のクリエイション</p>	<p>「福祉社会の構築」という切り口で、福祉社会における現況と問題点、ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザインなどについて学習・理解し、福祉社会の実現に対する具体的な取り組みを試みることを目標とする。 福祉社会を支える都市的ハードから生活のソフトまでをどのように創造するかについて、ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザインなどについて学習し、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ことが期待される。</p>	<p>課題提出は授業当日までとした。受講生は13名で、1～10回の講義後、11～13回でグループのテーマを決定し発表資料の作成、14回で発表会を実施した。受講人数が少なく、受講学生の学科に偏りがあったため、グループのメンバー構成は学生の話し合いで決定した。4グループ中2グループが異なる学科メンバーであった。 4グループすべてが期日までに発表資料の提出がされ、すべてのグループが発表できた。 他学科学生とのグループワークから学生は様々な考え方があることを学ぶことができたと考えられる。 また、グループワークでの教員の指導が適切にできたためと思われる。</p>	<p>科目GPAは昨年度の2.63と比較し低かった。授業評価に関しては、昨年度の4.367と比較し高く、回収率を考慮すれば、十分に達成目標を達することができた状況を反映しているものと考えられる。 達成目標に対する授業評価を高めるには、グループワークでの教員のかかわりが収容であり、今後も学生の興味に沿ったアドバイスなど工夫したい。</p>	<p>授業評価4.800 回答率38.5% 科目GPA2.23</p>
<p>U231011 地域クリエイションワーク</p>	<p>目標 地域の活性化について、市民生活、産業育成、教育環境の活性化との関連性と重要性について理解している。 地域の活性化のためのデザイン・クリエイションおよびまちづくり・家づくり、都市マネジメントについての知識をもっている。地域の活性化に繋がるまちづくりを提案することができる。 教育効果 デザイン・ものづくりを通して、地域と繋がり、観察力、協調力、コミュニケーション能力など、社会人としての基礎力養成を目的とします。</p>	<p>藤川こどもの家にて、木のおもちゃのアイデアスケッチ・ワークショップを実施、そのスケッチをもとに学生がグループワークにて制作を行った。制作した作品は、大学祭で子ども達に遊んでもらった。アンケート結果より、観察力、コミュニケーション能力の向上、ものづくりへの理解について、一定の効果が確認できた。グループワーク、他学科連携の有効性についてはあまり評価が高くなく、グループ内に作業をしない、やる気のない学生がいたことや、建築学科の学生への負担の集中してしまったことが原因と考えられる。</p>	<p>次年度に向けて、最適なグループの人数を検討し、やる気の温度差も踏まえ、グループのメンバーをどのように構成するのか、また、特定の学生に負担が集中しないような制作プロセスの工夫が課題である。</p>	<p>授業評価4.31 回答率61.1% 科目GPA3.11</p>
<p>U231012 産業クリエイション基礎 高大連携</p>	<p>三河地域に関する伝統的なものづくり産業と現在の最先端技術の繋がりについて理解することができる。三河地域の伝統的なものづくりとの構造変化について理解することができる。</p>	<p>今年度より姉妹校以外の提携校の生徒も受け入れを開始した。履修者が劇的に増加した訳ではないが、この授業を機に生徒同士が仲良くなったケースが目立ったので、思い出作りとしても機能したのではと考える。</p>	<p>昨年度GPAに比べれば、数値的には元に戻ってきたといえる。今年度はメンバーに恵まれたこともあって雰囲気良かった。次年度もこの楽しい雰囲気を創れるかどうか課題である。</p>	<p>高校生対象の授業のため授業評価アンケートの数値無し。科目GPA2.73</p>
<p>U231013 日本の産業</p>	<p>日本のさまざまな産業が発展してきた歴史や社会的背景の理解を通して、専門分野と産業、社会との関係における課題発見力を身につけます。また産業が今後どのように変化していくのかを考察します。 □ 日本の産業の発展過程と特徴を理解することができる。 産業と社会との関係を理解することができる。 今後のあるべき日本の産業像を考察することができる。</p>	<p>金久保先生が「ガイダンス、日本の産業の特徴2.食品・飲料・アパレル産業3.自動車・電機・電子産業4.鉄鋼・化学・電力・石油産業5.金融・鉄道・携帯電話産業6.地域ブランド・岡崎の産業について講義を行われ今西が7.住宅産業8.インテリアデザイン産業9.エクステリアデザイン産業について講義を行った。後半の今西の内容はかなり専門的な内容の話になってしまい、学科ごとのレポート内容に差が出てしまった。また留学生への配慮ができなかったことが反省点であった。もう少し浅く広い内容が適切だったと感じた。</p>	<p>受講生の状況に合わせて、授業内容を検討していきたいと思う。学科ごとの差が出ないよう、専門的な内容もわかりやすく話ができるように対応していきたい。</p>	<p>授業評価4.497 回答率48.5% 科目GPA2.46</p>
<p>U231015 都市と移動手段のデザイン</p>	<p>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。 教育効果 建築学科、スマートデザイン学科、総合経営学科のすべてに関連する内容です。教養の視点だけでなく広域的な視点で捉えながら、各分野との関連性を深めます。</p>	<p>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。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。</p>	<p>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。</p>	<p>授業評価4.27 回収率79.0% 科目GPA3.24</p>
<p>U231015 都市と移動手段のデザイン</p>	<p>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。</p>	<p>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、評価は良く、大きな問題はなかった。</p>	<p>公欠者に対して、補習課題の方法を検討する。</p>	<p>授業評価4.26 回答率76% 科目GPA3.28</p>
<p>U231016 市場創成ワーク</p>	<p>消費者の課題や欲求、動向を捉えるAIやIoTの利用方法を知っている。 新しいビジネスの内容と空間・デザイン・マネジメントを提案することができる。 新しいビジネスにAIやIoTを導入した評価・改善方法を提案することができる。 AIやIoTを活用した新しいビジネスの提案について、プレゼンテーションができるようになります。</p>	<p>岡崎市の観光をテーマとした調査によって、価値の発見と、それに基づく新しい市場創成の可能性を提案することができた。プレゼンテーション手法として、各自の提案をポスター（パネル）発表形式にまとめ、学生フォーラムでの発表に至った。ただし、先行事例調査については十分に考察ができていなかった。</p>	<p>先行事例の調査によって各自の提案との差異や独自性を明確にするプロセスを充実させる。</p>	<p>授業評価4.6 回答率66.7% 科目GPA2.67</p>