

令和5年度後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
D232001 暮らしのスマートデザインⅡ	①前期スマートデザインⅠで行った内容を生活分野のテラーメイドプロダクトに落とし込むことができる。 ②前期スマートデザインⅠで行った内容を生活分野のユニバーサルプロダクトに落とし込むことができる。 ③①、②で行ったプロダクトを生活分野の領域においてプレゼンテーションする方法を知っている。	受講者27名。前期授業内容を踏まえ、調査や現地での体験を通して取り組むべき課題を見つけ出し、解決方法(アイデア)を考察する。プロセスに応じて発表や調査資料の提出などを行う。グループで話し合ったり、個人で調査したり、作業内容に応じて効果的な方法を選んだ。最終的に、個々でアイデアをまとめ、発表するところまで実施した。	プロセス毎に提出する課題が問題なく取り組めるよう、資料の内容を工夫する。また、グループワークが円滑に進められるよう、適切な助言を行う。	授業評価4.4 回答率55.6% 科目GPA 1.92
D232001 暮らしのスマートデザインⅡ	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4.4 回答率55.6% 科目GPA
D232002 表すスマートデザインⅡ	①前期スマートデザインⅠで行った内容をメディア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。 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,の操作ができる。	この授業では「表す」ことからアイデアを改善する方法を学んだ。今年度はFigmaを使いプロトタイプ制作を通してアイデア醸成を行った。多くの学生はアイデアを育てていく過程を体験できたと思っている。一部特別な支援を必要とする学生はアイデアを改善するということが理解できなかったようだ。方策を考えていきたいが、限界も感じている。	表すスマートデザインⅠから教室が変わって2406となった。コンピューターの作業面積が大幅に少なくなって、作業の密度が低下したように思える。プロトタイプ作成は時間的には少し持て余してしまった。	授業評価4.85 回答率37.5% 科目GPA2.56
D232003 作るスマートデザインⅡ	①前期スマートデザインⅠで行った内容を産業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。 ②前期スマートデザインⅠで行った内容を産業分野のユニバーサルプロダクトに落とし込むことができる。 ③①、②で行ったプロダクトを産業分野の各領域においてプレゼンテーションする方法を知っている。また表現技術(描画、造形、撮影、デジタルやAIによるデジタルツールも含む)を会得できる。	課題を主体的に取り組む学生が多かったが、初めから出席不良の学生もいた。基本的に課題の内容を消化することができ、適切な量であった。	授業評価は高かった。主体的に取り組む学生が多かったので問題はない。	授業評4.686 回答率53.8% 科目GPA2.42
D232004 わかりあうスマートデザインⅡ	①前期スマートデザインⅠで行った内容を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。 ②前期スマートデザインⅠで行った内容をコミュニケーション分野のユニバーサルプロダクトに落とし込むことができる。 ③①、②で行ったプロダクトをメディア分野の各領域においてプレゼンテーションする方法を知っている。また表現技術(描画、造形、撮影、ロボット、デジタルやAIによるデジタルツールも含む)を会得できる。※MicroSoft office, adobe CC, SORAUThinkeye, Orangeの操作ができる。	画像生成AIとアンケートの作成、結果の検定処理(用意したPythonにかけるだけ)、それらをまとめた報告資料の作成を行った。画像による骨格検知(画像を入れるとデータを出力するPythonを使うだけ)の姿勢データの検討と分類(決定木生成ツール仕様)を行った。画像生成AIはアンケート結果に基づく考察までできたものの、骨格検知は試すだけにとどまった。技術的な詳細までは説明しきれていないため、将来的に応用するための情報技術や知識の必要性までは得られていない。	テーマや学習プロセスを精査しつつ、興味をもった学生が使用した技術の一部を自分でアレンジして使えるようPythonコードを公開する。	授業評4.778 回答率47.4% 科目GPA 2.05
D232005 工業概論	工業の各分野に関する基本的な知識、技術、考え方を総合的に修得する。	履修者が1名であったの綿密にコミュニケーションをとることができた。授業計画では、学生自身が体験した高校時代の授業をもとに、かなり具体的な指導案が作成できたと思う。	担当者がそれぞれのテーマをもとに、「工業」についてレクチャーを行った。また教職科目であるので、指導要領や高校授業の設計について講義も行った。	授業評価5.00 回答率100.0% 科目GPA2.0
D232006 人間中心デザインⅡ【工教必】	「I」に引き続き 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。 ②AI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4.07 回答率39.3% 科目GPA2.4
D232007 データマイニングⅡ	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。そのデータを適切に処理・分析するため、確率統計の基礎に加え、機械学習やニューラルネットワークといった様々なデータ処理技術についても紹介する。これらの手法に関する知識を十分に獲得した上でプログラミングによるデータ処理・分析を行い、知識の定着を図る。	前期の講義で学生の知識レベルを把握することができ、また、情報科学、数学、プログラミングの基礎といった内容を前期の講義の中である程度カバーすることができたため、後期の授業は年初予定よりは基礎的な内容が中心とはなったものの、前期に比べれば概ね予定通りの内容で講義や演習を実施することができた。	今後も学生の知識レベルに合わせた講義内容に適宜修正を行なって実施する。	授業評価3.52 回答率51.7% 科目GPA1.5
D232008 プランニング演習	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3.67 回答率39.7% 科目GPA2.69

D232011 知能プロダクトプロトタイプリングⅡ【工教選必】	前期Ⅰで計画したプランのテスト実装を行う。 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。 ②知能を持ったプロダクトをプロトタイプリングすることが出来る 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。 ④プロトタイプリ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。 ⑤サーバー運営を行いサービスのエンハンスを行う。	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4.70 回答率30.0% 科目GPA2.25
D232012 カルチャーメディアプロトタイプリング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プリングする。 ②プロトタイプリ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、家具などのクラブトテストの作品を制作する。	受講者は6名で、そのうち3名は過年度生である。前期授業の内容を踏まえ、学生が取り組みやすい内容に変更して実施した。表現方法を身につけられる課題と、デジタルアプリケーションを活用する課題を行った。	4年の卒業研究で活かせるような課題内容になるよう再検討する。学生が主体的に進められるよう、サポートしていく。	授業評価4.53 回答率25% 科目GPA2.25
D232012 カルチャーメディアプロトタイプリング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プリングする。 ②プロトタイプリ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、家具などのクラブトテストの作品を制作する。	演習として適切な受講生数であ離、課題は順調に進めることができた。当初から出席不良な学生が見られた。	もう少し演習の難易度を上げていきたい。	授業評4.533 回答率25.0% 科目GPA2.25
D232013 人間機械コミュニケーションプロトタイプリングⅡ	音声・言語を主な対象と想定した上で、人工知能や機械学習の基本技術及び応用技術について広く学ぶ。また、これと並行し、音声認識や対話システムの構築を最終目標としたプログラミング演習を行う。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。	後期の科目を履修したのは、情報科学についての基礎知識をある程度持つ学生だけであったので、予定していた講義・演習を概ね問題なく実施することができた。とは言え、実際の人工知能技術の応用を考えるにはまだまだ学生の知識・技能が不足している。全体のカリキュラムについての検討が必要であることを痛感した。	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高度な演習授業とすることで卒業研究に繋げたい。	授業評価4.80 回答率100% 科目GPA3.5
D232015 エンターテイメントプロトタイプリングⅡ	①前期Ⅰで計画したプランの実装を行う。計画したプロダクトをプロトタイプリングする。 ②プロトタイプリ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。 ③ゲーム性を付加するエンハンスを行う。※オーサリングツールによるプロトタイプリングを行う。	エンターテイメントコンテンツとしてプロトタイプリング作成を中心に授業を行った。今回参加した学生の中にはメディアデザインスキルが高い学生もおり、すぐれた作品を作ることができた。半面学生間で達成度の格差が広がった。	エンターテイメントプロと対pんぐⅠで行った学修をもとに、各自の目標に対してなるべく具体的な達成目標を設定させた。一部の学生はかなり完成に近いプロトタイプを作ることができた。研究に対してドキュメントを作成し、定期試験とした。ドキュメントは授業内で発表を行い、成果を学生間で確認した。	授業評価4.50 回答率40.0% 科目GPA2.7
D232016 マーケットプロトタイプリングⅡ	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4.87 回答率27.3% 科目GPA2.9
D232017 こころのデザイン学	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。	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4.92 回答率15.2% 科目GPA1.9
D232018 デザインマネジメント論	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4.38 回答率35.5% 科目GPA2.6
D232020 映像視覚表現論	①映像を成立させるメカニズムと映像作成のプロセスを知っている。 ②有効な映像コンテンツを設計する方法を知っている。 ③社会や文化の視点から映像コンテンツを評価することができる。	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、コアな部分、スマートデザイン的なテーマを盛り込んだ。受講者数が年々増加しているため、課題の評価が大変であった。提出されたレポートには面白いものもあった。	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。授業の後半でシナリオの講義を行うが、今回は題材について学生から希望を募った。その結果決定した「グリーンブック」に合わせて、授業内容を再構成した。	授業評価4.93 回答率20.0% 科目GPA2.21
D232021 卒業研究Ⅱ	①卒業研究Ⅰで行った計画を実行し、プロトタイプリングができる。 ②①でプロトタイプリングしたプロダクトおよびサービスについて、モニターを用いてモニタリングを行うことができる。 ③②によりモニタリングした結果を用いて計画をエンハンスすることができる。	履修生が自ら選んだ研究テーマをもとに、調査、考察を行い、卒業論文としてまとめられるよう、ひとりひとり個別に指導した。	履修生2名のうち回答者はなかったため、評価結果から改善点を見出すことは難しいが、全体での指導と、個人の研究テーマに合わせた個別のきめ細やかな指導を心がけていきたい。	授業評価- 回答率0% 科目GPA3.50

D232022 卒業研究Ⅱ	①卒業研究Ⅰで行った計画を実行し、プロトタイプングができる。 ②①でプロトタイプングしたプロダクトおよびサービスをモニターを用いてモニタリングを行うことができる。 ③②によりモニタリングした結果を用いて計画をエンハンスすることができる	ほとんどの学生は予定のスケジュールで研究を進め、発表をすることができた。発表コンテンツも昨年と比べ充実してきたと思う。	学生一人一人に傾聴し、不安を取り除くようにした。 作品展示についてはデッサン室をつかい、十分な設置時間を確保することができるようになった。すべての学生が立ち合い最終プレゼンを行い、それぞれの成果を確認できるようになった。	授業評価4.35 回答率47.4% 科目GPA2.95
D232023 卒業研究Ⅱ	①卒業研究Ⅰで行った計画を実行し、プロトタイプングができる。 ②①でプロトタイプングしたプロダクトおよびサービスをモニターを用いてモニタリングを行うことができる。 ③②によりモニタリングした結果を用いて計画をエンハンスすることができる。	主体性を持った学生が多かったため、大きな問題もなく、研究が進められた。課題の量は適切な量であった。	授業評価は高いものとなった。しかし、モデル制作が遅れがちとなったので、早めに取りかかるような指導が必要である。	授業評価4.850 回答率80% 科目GPA3.4
D232025 卒業研究Ⅱ	①卒業研究Ⅰで行った計画を実行し、プロトタイプングができる。 ②①でプロトタイプングしたプロダクトおよびサービスをモニターを用いてモニタリングを行うことができる。 ③②によりモニタリングした結果を用いて計画をエンハンスすることができる。	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5.00 回答率9.1% 科目GPA3.45
D232030 卒業研究Ⅱ	①卒業研究Ⅰで行った計画を実行し、プロトタイプングができる。 ②①でプロトタイプングしたプロダクトおよびサービスをモニターを用いてモニタリングを行うことができる。 ③②によりモニタリングした結果を用いて計画をエンハンスすることができる。設定したテーマ、目標を完結できる画性と力を養うことが目的です。	受講者は4名。学生は、授業ごとに進捗状況を報告する。制作に入ると授業時間外での迅速な対応が求められるため、SNSを使用して個々に対応する。制作に関しては個人差が大きく、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ため対応に苦戦した。	各学生に合わせて、きめ細やかな対応を行う。大学へ来ない学生の指導には苦戦するが、SNSを使用して状況を把握し、作業が滞らないように指導する。また、授業アンケートに答えるよう促す。	授業評価- 回答率0% 科目GPA2.75
D232031 卒業研究Ⅱ	①卒業研究Ⅰで行った計画を実行し、プロトタイプングができる。 ②①でプロトタイプングしたプロダクトおよびサービスをモニターを用いてモニタリングを行うことができる。 ③②によりモニタリングした結果を用いて計画をエンハンスすることができる。	各自の提案について全員がパネル発表を行うところまでに至ったものの、提案手法が不明瞭なまま、間に合わせの実験計画によって、評価の分析と考察を何とか加えた結果となった。	提案手法の明確化と、実験計画の具体化を強化する。	授業評価4.231 回答率61.9% 科目GPA1.76
D232032 AI研究専門ゼミナールⅡ	①製品開発のソリューションを実践できるようにする。 ②エンハンス提案ができるようになる。 ③開発コミュニケーションができるようになる。	各自の提案手法の詳細を表現する手法について、不十分な状況であった。	提案手法を表現する必要性と方法について学ぶプロセスを強化する。	授業評価4.095 回答率44.2% 科目GPA1.85
D232033 ICT研究専門ゼミナールⅡ	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出来る。 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。	演習として適切な受講生数であり、順調に課題を進めることができた。	もう少しペースを早めて、難易度を少し上げていきたい。	授業評価4.5 回答率44.4% 科目GPA3.40
D232034 デザインビジネス研究専門ゼミナールⅡ	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4.20 回答率20.0% 科目GPA3.2
D232035 メディア研究専門ゼミナールⅡ	①社会から支持されるメディアコンテンツを立案し、説明することができる。 ②立案したメディアコンテンツを作成することができる。 ③立案したメディアコンテンツを発信する方法を知っている。	いろいろな研究テーマを持った学生が多人数履修し、対応にたいへん苦労した。	すべての学生に中間報告をさせ、研究の進行状況を確認するようにした。発表資料の作成時間を多めにとるために、提出時期を年内に設定した。ポスター作成を順次はじめ、すべての学生にポスターを作らせることができた。	授業評価4.35 回答率45.0% 科目GPA2.35
D232036 卒業研究Ⅱ	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制作をする。 ③②を形にするための技法・材料を使いこなす。 目的 4年間の集大成としてふさわしくかつ学生個々あったテーマの選択とそれを形にするための制作をします。	入学後、造形の基礎教育を受けていない学生に対し枚数を重ねるにつれ徐々に造形の基礎を学ばせていき、誰もが卒業研究として認めることができる制作研究を指導できたと思う。	卒業研究は学生ここによって内容が違っているので、個々に合わせた指導をするしかない。私は実技が専門なので今後も造形の基礎を学んでいない学生を面倒みることになりそうだが、学生ここに合わせた指導できると思う。	授業評価48.0 回答率100% 科目GPA2.00
L232002 プレゼンテーションツール D1・A2	①ICTの光と影を認識し、主体的に判断して行動することができる。 ②課題発見、問題解決にICTを活用することができる。 ③社外文書や表計算のデータベース化を修得し、プレゼンテーション能力を向上させることができる。 コンピュータアプリケーションソフトの活用を通して、自分で問題解決できる能力を身に付けることを目的とします。	教科書の例題を中心に解説し学生に対して授業内課題を求め、授業外課題も求め毎回課題提出がある科目である。プレゼンテーションの発表はクラス全員に行わせ審査の一部も学生に担ってもらった。発表する形も学修したが学生はそれなりに楽しんでいるように見られた。 授業のビデオをユーチューブにアップし、unipaにリンクを張っているが利用する学生は小数であった。	GPAが今一つである。欠席者が多いので何らかの工夫が必要である。人前で発表する力も必要である。	授業評価4.34 回答率66.0% 科目GPA2.07

L232009 統計学 D	①標本調査等の統計的な手法について理解できる。 ②現代の社会で用いられている統計的な手法について説明できる。 ③統計的な手法を用いて身の回りの課題を解決することができる。	学習過程評価は3回の宿題（満点の合計が50点）、学習成果評価は50点満点の筆記試験である。2023年度は、有効数字の取り扱い方法について繰り返し説明するようになってから3年目である。このため、多くの受講生が有効数字を正しく扱えるようになってきた。履修登録した45名中、13名が不合格（D、E、F評価）であった。	統計学は、建築学科用、スマートデザイン学科用、総合経営学科用の3つのクラスを開講している。スマートデザイン学科用クラスの不合格率は2021年度17%、2022年度22%、今年度29%と悪化傾向である。次年度は例年扱っている授業内容のうち、基礎的なものに重点をおいた授業を行いたい。	授業評価4.47 回答率53.8% 科目GPA2.09
L232013 英語コミュニケーションB A1, D1	①アメリカ留学の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。 ②さまざまな状況において英語で積極的に話しかけ、応答できるような姿勢を身につける。	履修者が53人で、対面授業を行った。毎週、ユニットの教材や資料をPPの画面に映し出したり、CDプレーヤーを活用したりして、授業を進めた。また、授業終了前に、ユニットの演習課題（授業内課題）を配布し、次週、その課題を提出するよう求めた。その後、学生が提出した課題（授業内課題）を点検し、個々の学生に評価フィードバックを記入し、授業開始前、全学生の机の上に返却した。時々、学生からの「授業Q&A」を通じて、学習相談を受けた。学生は単語の発音練習や会話とエッセイの音読練習を行うことで、ある程度高度で生きた英語の授業を展開することができた。	3人の履修者に対して、対面授業をなんとか進めることができたが、英語の発音練習やペア練習などをする時間を取ることができなかった。それでも、学生（回答率66.0%）の本授業に対する満足度（評価）は比較的高かったので、今後は、受講者を40人以下に制限して、学習意欲溢れる留学生と最初から英語学習に消極的な日本人学生との混合クラスでは、互いに英語力を伸ばすことを目指したい。	授業評価4.263 回答率66.0% 科目GPA1.52
L232020 スポーツB A, D	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。	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た。	S9名、A5名と評価の高い学生がいた一方、B7名C8名、D2名、E2名と十分でない学生も少なくなかった。楽しみながら学べた部分と、技術が十分に身につかず、達成目標を十分に達成できなかった学生がいたと考える。達成目標を達成できるよう、丁寧な指導を心がけたい	授業評価4.34 回答率80.4% 科目GPA2.21
L232022 スポーツB アーチェリー	アーチェリーの基礎技術を習得し、ゲームの中で技能として発揮することができる。 「ルール」・「マナー」・「安全管理」を理解し、ゲームの中で発揮することができる。 審判を含め、ゲームを円滑に運営できる。	アーチェリーの知識をレポート作成することで明らかにし、実技を通して射法、ルール、安全対策を身につけることができた。レポート作成と実射時間の比率を、実射に重きを置いたところ、全員が、最終的に12mの距離からの狙って矢を放ち、得点帯の中に入れることができた。集中授業ということで、体力がない学生は苦しい状況になるが、時間的な間隔を取り、解説しながら進めたことは効果が上がった。	今年度は11号館の室内アーチェリー場を使用し、より安全な状態で行うことができたことはよかった。授業評価は4.88と高評価だったが、受講生7名中「E」の学生が2名、他はA3名、B2名となった。レポート中心の評価をしたことで、提出状況も芳しくなかったことから全体の科目GPAも低くなったように思う。実技科目ということで、次年度は、実技に重きを置いた評価に変更するとともに、レポートを期限内にしっかり提出させる工夫と体制をとっていきたい。	授業評価4.4 回答率66.7% 科目GPA3.67
L232040 中国語B AD	中国語の発音構造や特徴を理解し、よく使われる基本的な表現ができる。 中国語の文法の基本知識を応用できるようにすることを目的とします。 中国語のそのものを勉強するだけではなく、中国語という言葉の側面にある文化や考え方についてもさらに深く理解することができる。	ほとんど中国語Aの単位を取得した受講生で、より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」を使用したことで、授業で練習できなかった分をカバーすることができた。	昨年の回答率、評価授業評価4.5944（4.6 4.5 4.6 4.7 4.6） 回答率69.2%。比較すると、アンケートの回答率は下がったが、高い評価になった。中国語Aを未取得の学生が多い状況で授業を難しく感じている学生もいるので、具体例の解説を増やすなどの対応を行い、今後、改善或いは考慮して授業を実施していこうと考えているが、今後中国語Aを取得することを必須条件とするべきか考え中である。	授業評価4.8 回答率37% 科目GPA2.49
Q232003 教職論	職について関心をもち、教職の意義、教員の役割・資質能力・職務内容・研修等について身に付け、教職への意欲を高め、さらに適性を判断し、進路選択に資する教職の在り方を理解する。学習指導要領を基準として各学校において編成される教育課程について、その意義や編成の方法を理解するとともに、各学校の実情に合わせてカリキュラム・マネジメントを行うことの意義を理解する。現在の学校現場が抱える多様な問題の状況を把握すると同時に学校の教職員構造の転換（チーム学校の実現）の方策についても理解する。教育課程の意義、教育課程の歴史の変遷、果たす役割をとらえ、学校における教育課程の編成の重要性をとらえるとともに、新しい学力観に基づいた教育課程の方向に関心を持って対応できる能力の育成を図る。	教職の意義や教員の役割について概説し、教職への意欲や適性等について多角的に考察する機会を設けたが、グループワークや発表の時間を十分にとることができず、自ら教員として、当事者として実践的な教育上の課題について取り組む姿勢や態度を育成できなかったことが課題である。	教員の職務内容や教育上の課題等について、具体的実践的に理解できるように演習やグループ討議などを行い、当事者としての意識を持てるように授業計画を工夫する。	授業評価4.6 回答率89.5% 科目GPA3.5

<p>Q232004 教育方法論</p>	<p>教育の方法及び技術（情報機器及び教材の活用を含む。）では、これからの社会を担う子供たちに求められる資質・能力を育成するために必要な、教育の方法、教育の技術、情報機器及び教材の活用に関する基礎的な知識・技能を身に付ける。 「横断的・総合的な学習や探究的な学習を通して」とされていた総合的な学習は「探究的な見方・考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行うことを通して」とより明確化された。この授業では総合的な学習の時間の目標、評価について意義、計画、指導、評価に関する基本を身につけることを目標とする。</p>	<p>授業計画で、前半は講義形式で、教育の技術、情報機器及び教材の活用に関する基礎的な知識・技能を身に付け、後半は演習形式で学習指導案の作成、ミニ模擬授業の実施で学生は主体的に学習を進めることができた。時間不足もあり、総合的な学習の時間の学習指導案の作成などについては不十分であった。</p>	<p>今後、現場で必要が高まるICT機器を実際の授業にどのように取り入れていくか、学習計画での導入のプラン、実際の模擬授業での使用法などを身に付ける場面を多く取り入れていきたい。総合的な学習については、なかなか学習の場を学生には想起できないので、学校現場の授業記録動画などを視聴させることによってイメージさせたい。</p>	<p>授業評価4.9 回答率50.0% 科目GPA3.2</p>
<p>Q232009 教職実践演習（高）</p>	<p>①教員としての使命感や愛情をもって、生徒の指導に携わることができる ②適切な生徒理解のもとに、教育環境に配慮し、学級経営の見通しを持つことができる ③教科の基礎から発展・活用までを意識して指導することができる ④教科の基礎から発展・活用までを意識して指導することができる ・教職課程の履修全体を通じて身につけるべき、教員としての資質・能力の最終的な形成と確認を行う</p>	<p>今年度はみあい特別支援学校の学校訪問を計画した。最新の情報を学習するとともに教員生活や普段の児童生徒の様子も細かく伺うことができた。担当の教頭先生に感謝したい。学生たちにも現場の先生方が生きがいとやりがいを持って仕事に従事している様子や「子どもが好き」という部分が十分に伝わったと感じた。最後のPPTを使った発表もそれぞれの個性が出て良かったと思う。今後も磨きをかけながら進めていきたいと思う。</p>	<p>毎年、県内の特別支援学校に学校訪問をさせていただいている。高校とは違う雰囲気の中でも先生方が生き生きと活動して見える姿や子どもたちの純真な姿を実際に見ることができ意義は大きいと考えられる。次年度は岡崎特別支援学校が美合に移転してくる。可能であれば、新しい校舎や先生方の姿を見学できるように取り計らっていきたい。</p>	<p>授業評4.5 回答率44.4% 科目GPA2.0</p>
<p>Q232009 教職実践演習</p>	<p>教職課程の他の科目の履修や教職課程外での様々な活動を通じて身につけた資質能力が、教員として最小限必要な資質能力として有機的に統合され、形成されたかについて、大学が自らの養成する教員像や到達目標等に照らして最終的に確認することを目的とする。</p>	<p>教育実習を全員が無事終了し、教師としての自信と自覚が多くの学生が持つことができ、授業における様々な事例研究の議論や発表において教師としての見方、考え方で進めることができるようになった、しかも内容は実践的で中身の濃いものであった。</p>	<p>大学の校内の授業では、この科目の意図である現場ですぐに活動できるスキル・知識を育成することに限界もあり、今後は校外の授業の研究発表会への参加や高等学校訪問など機会を現状より多く設定したい。</p>	<p>授業評価4.5 回答率44.4% 科目GPA3.2</p>
<p>Q233001 教育実習</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>授業評価4.6 回答率44.4% 科目GPA3.2</p>
<p>Q233002 事前・事後指導</p>	<p>教育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します。外部の学校での実習に臨むために、本校の学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、人間性を磨くことを含めて行います。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が出来る指導と実践ができる。教育実習をスムーズにできるようにすること。</p>	<p>少人数で教育実習を直前に控え、学生も欠席もなく前向きに取り組み、学習指導案の作成、模擬授業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。</p>	<p>最近の学校現場を踏まえた授業形態、特にICT機器（実物投影機、タブレット、パワーポイントなど）の効果的な利用法を、講義だけでなく実際に使用させる授業も取り入れていく。</p>	<p>授業評価4.3 回答率33.3% 科目GPA3.0</p>
<p>U232002 世界の美術 D,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5年目の開講となる共通科目である。授業内容は、世界の美術に関して、絵画や彫刻作品についての識を得ることに加えて、人間の歴史や世界のなかで宗教や政治と密着して重要な機能を果たしてきた美術が各時代や地域に固有な社会的・文化的状況の中で、どのような意味と価値をもっていたのかを考え、美術を通して人間のあり方を学ぶことにある。授業方法は、パワーポイントで作成した高精細な画像と解説をまとめた資料をUNIPAで配信し、個々人がしっかりと主体的に作品を鑑賞し、解説を行い、授業の最後に簡単な課題提出により、集中力を高めるように配慮した。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>履修登録者96名のうち53名が回答した。一昨年度の評価4.331、昨年度の4.271を大きく上回る結果となった。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>授業評4.521 回答率55.2% 科目GPA2.27</p>
<p>U232003 アート表現演習</p>	<p>アート制作を体験することで視覚的、体感的な学びの機会としてもらうことが目的。</p>	<p>思考より体験を優先することで、アートを身近に感じ世界を広げてもらおうと考えているのだが学生の興味に響いてない感覚がある。課題の改善が必要だと考えるが、それが解決につながると思えないところが問題。</p>	<p>課題は悪くはないが学生の興味を刺激できるような展開を新たに探したいと考えている。</p>	<p>授業評価4.38 回答率49.4% 科目GPA2.55</p>
<p>U232003 アート表現演習</p>	<p>①モチーフを画材を用いて描写することができる。 ②配色や平面や立体の構成によって感情を表現することができる。 ③計画性をもって作品の制作を遂行することができる。</p>	<p>デザイン教育の基本として、指示されたモチーフ（対象物）を各自が、鉛筆や絵具で画用紙に描写する実習を通し、色や形、材料や技法について段階的に学習できるように複数の課題を設定し、各課題の導入ではデモンストレーションや作例紹介を行い、制作途中では各自の能力に応じた助言を通して、観察力と表現力の向上を促した。</p>	<p>履修登録者数164名のうち、81名が回答した。回答率が半数以下であるが、一定の評価を得られたと考える。課題制作過程における、教員による適切な指導を行い、提出課題に対する効果的なフィードバックにより、教育効果を高められるよう、次年度以降も工夫を重ねたい。</p>	<p>授業評4.38 回答率49.4% 科目GPA2.55</p>

<p>U232004 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5年目の開講となる共通科目である。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ための提案作成についてのアドバイスをを行った。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>履修者72名のうち46名が回答した。昨年度は回答率が半数に届かなかったが、今年度は回答率が増加したものの、評価はほぼ同じであったことから、一定の評価を得ることができたと考えられる。理解の定着を図るための課題の内容を改善し、ゲスト・スピーカーについても最善の人選を行っていききたい。</p>	<p>授業評4.348 回答率63.9% 科目GPA2.19</p>
<p>U232005 三河のまちづくりと観光</p>	<p>観光とは社会的、文化的現象のひとつであり、現代観光の仕組みや役割・影響・特長、観光を支える事業活動である観光事業を含め、観光に関する基礎的な知識を幅広く習得し、その全体像をつかむことを目的とします。観光産業の構成と特徴を理解することができる、観光政策と観光行政を理解し、観光と地域社会との関係性を理解することができる。三河地域のまちづくりと都市再生のアイデアを提案できる。</p>	<p>教員2名（高木先生と）による授業で、3学科共通科目であり、それぞれが学習する専門分野の素材としてまちづくりに関心を持たせ、各学科における専門分野を踏まえたうえで、それぞれの学科の特徴を開ける授業である。建築だけではなく、経営も、デザインも勉強できる科目として、ゲストスピーカーの先生方（地域で活躍する方から直接話を聞ける）ことに大変関心を示していた。また三河地域の一つの観光地或いは公共施設、商店街、一つの店などの現状について調べ、調べた内容に基づいて提案をし、発表できたことにより、今後社会人となってから必要となるプレゼンテーションについても取り組むことが出来てよかった。</p>	<p>昨年の評価は評価4.372（4.4、4.2、4.3、4.5、4.4） 回答率58.0%と比較すると、アンケートの回答率は下がったが、評価はほぼ同じでした。概ね良好な評価を得たので、これまでと同様の方式で続けていきたい。授業アンケートの結果などを参考にして、3学科の学生が満足できる授業を目指したい。また3学科の学生それぞれが関心を持つ事について考慮しながら、学科を超えた学生同士の交流ができるような授業を工夫していきたい。</p>	<p>授業評価4.375 回答率32.7% 科目GPA1.84</p>
<p>U232006 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>今年度本科目担当に復帰し、一部のゲストスピーカー招聘担当も担った。今年度は総合経営学科の留学生を中心とした過年度生の履修が目立っていて、制度の盲点を突かれた様な思いであった。</p>	<p>授業評価 4.348 回答率 63.9% 科目GPA 2.19 履修者が多かったためプレゼンの実施がかなわなかった。また過年度生の履修が増えたことは、共通科目としての本科目類の制度設計の問題点をあぶり出した感否めない。</p>	<p>授業評価4.348 回答率63.9% 科目GPA2.19</p>
<p>U232007 マーケティングと広告</p>	<p>①マーケティングと広告の関係を理解することができる。 ②広告の媒体と表現について、現在の動向を理解することができる。 ③商品やサービス、企業を想定して、広告制作のプランニングをすることができる。</p>	<p>事例と理論を組み合わせ、マーケティングと広告が日常生活に身近で、かつ3学科の専門領域と密接に関係している学問であることをわかりやすく説明するように心掛けた。広告賞を獲得など評価の高い広告の事例を紹介し、関心を高めると同時に、理解を促すよう工夫をした。</p>	<p>現在の潮流に合わせ、デジタルマーケティングやインターネット広告の説明をより詳しく行う。また紹介する事例は鮮度を重視し、学生が関心を持てるようにタイムリーで最新のものに更新する。</p>	<p>授業評価4.40 回答率69.6% 科目GPA2.55</p>