

	回数	内容	サテライト開講	対面録画
授業の計画	第1回	プライバシー、名誉、個人情報。名誉毀損の裁判例と、プライバシー侵害に関する裁判例。	有	対面
	第2回	同上。	有	対面
	第3回	個人情報保護法の説明、各行政官庁の個人情報保護ガイドライン、J I S等の説明	有	対面
	第4回	過剰反応を含む個人情報保護法の問題点、その改正動向	有	対面
	第5回	海外におけるプライバシー保護に関する立法動向	有	対面
	第6回	1995年以降における多くの情報関連法規の成立の経緯	有	対面
	第7回	不正競争防止法	有	対面
	第8回	著作権法、デジタル著作物の保護、著作権に関する裁判例、パブリックドメイン、クリエイティブコモンズ	有	対面
	第9回	同上	有	対面
	第10回	不正アクセス禁止法、刑法、電気通信事業法、通信販売及び電子メールの適正化に関する法令	有	対面
	第11回	企業での、役員及び従業員の立場からの情報管理対策（取引先との秘密保持契約、従業員との秘密保持規定、情報漏洩を巡る裁判例）	有	対面
	第12回	同上	有	対面
	第13回	ネット空間での風評被害対策（発信者情報開示請求、削除仮処分申立て、本訴請求等）	有	対面
	第14回	同上	有	対面
	第15回	総合	—	対面
	試験		—	対面
成績評価	最終試験 60%、提出課題 20%、授業時の発言 20%			
教科書・教材	第3Q開始前に指定する。			
参考図書	第二東京弁護士会編『ソーシャルメディア時代の個人情報保護 Q&A』（日本評論社、2012）2700円 小向太郎『情報法入門 第2版』（NTT出版、2011）2800円			
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	-		
	継続的学修と研究の能力	-		
	チーム活動	-		
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	-		
	ドキュメンテーション	-		
	革新的概念・発想	-		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	-		
	問題解決	-		
	リーダーシップ・マネジメント	-		
	ファシリテーション・調整	-		

専攻名	情報アーキテクチャ専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	1Q
科目群	エンタープライズ系科目群	科目名	標準化と知財戦略			教員名	成田 雅彦
		(英文表記)	Standardization and Intellectual Property Strategy				

概要	<p>標準化は準拠製品の普及・産業育成の仕組みだけでなく、国策レベルでも意識されはじめてるように、製品戦略・知財戦略と連携した企業戦略として極めて重要である。</p> <p>本講義では、(1) 標準化について、概要と重要性、デジュール・デファクトの標準化プロセス、組織・規約の作り方、ソフトウェア関連の標準団体(ISO/ IETF/ OMG/ OASIS/ W3C/ JCP/ OMA 等)の動向、事業戦略とリンクした標準化戦略例、(2) 知財については、特許権と著作権の概要・動向と重要性、特許権と著作権を活用した戦略例について論じる。また、グループ演習として標準化・知財の動向調査と発表を行い標準戦略についての理解を深める。</p>					
目的・狙い	<p>標準化・知財戦略に深い理解と応用力を身につけた技術者を育成することを目的とし以下のスキルを獲得することを狙いとする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 標準化の仕組みと知財戦略とその重要性を理解できる 標準化・知財の動向を把握できる 標準化・知財を活用したビジネスを理解できる 標準化・知財の戦略を策定できる <p>修得できる知識単位: (A4) K-04-13-02 L4 知的財産適用管理 (レベル4) (A3) K-08-20-01 L4 技術開発戦略の立案 (レベル4) (A3) K-09-23-01 L4 知的財産権 (レベル4) (A3) K-09-23-03 L3 労働関連・取引関連法規 (レベル4) ソフトウェア関係のみ (A3) K-09-23-05 L4 標準化関連 (レベル4) (A2) K-08-19-02 マーケティング (レベル3) 標準化活動の関連するマーケティング</p>					
前提知識 (履修条件)	社会常識とIT業界一般知識が必要である。					
到達目標	上位到達目標					
	<ul style="list-style-type: none"> 標準化・知財を活用したビジネスを理解できる 標準化・知財の戦略を策定できる 					
到達目標	最低到達目標					
	<ul style="list-style-type: none"> 標準化の仕組みと知財戦略とその重要性を理解できる 標準化・知財の動向を調査、把握できる 					
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点		
	録画・対面混合授業		○	金曜日の講義(双方向・サテライトを開講)は、録画したものを自分のペースで受講することもできる、質問などはLMSまたは対面講義で受け付ける。水曜日の対面講義は品川キャンパスで行う。グループ演習の発表の際は対面講義とする。		
	対面授業	講義(双方向)	○	上記を参照		
		実習・演習(個人)	-			
		実習・演習(グループ)	○	下記「グループ演習」を参照		
	サテライト開講授業		○	上記を参照		
その他		-				
授業外の学習	<p>グループ演習</p> <p>受講生の調査スキルの向上を狙って技術動向調査を3～4名のグループによりを行う。テーマは、本講義に関連するものを複数選択する。例えば、W3C、OMA、OMG、DMTFなどの標準団体の調査等がある。成果を講義中に発表する。グループ演習の発表の回数は、受講者数によって変更することがある。</p>					
授業の内容	<p>本講義では、標準化教育プログラム「共通知識編」、「個別技術分野編-電気/電子分野」をもとにして、標準化の意義、標準化の方法、日本の標準化政策、規格が経済に与える影響、規格の国際市場性、先端技術と標準、ソフトウェア関連の標準化、標準化のトピックス、標準化と特許権、特許の取得、著作権の具体例や、講師の実体験も含めて深く説明する。</p>					

授業の計画	回数	内容	サテライト開講	対面録画
	第1回	講師紹介、講義の目的と15回の学習内容を説明し、標準化の意義、標準化の歴史について概観する。(4/8 水)	有	対面
	第2回	標準化の方法・対象・分類、JISの標準化について説明する。(4/10 金)	有	録画
	第3回	日本の標準化政策について国際環境の変化、国際標準化戦略目標、第三者認証、支援政策を解説する。グループ演習の課題説明とグループ分けを行う。(4/15 水)	有	対面
	第4回	規格が経済に与える影響について、規格の分類、経済効果、企業戦略について講義する(4/17 金)	有	録画
	第5回	規格の国際市場性について、WTO/TBT協定、ISO/IECの取り組み、ウイーン協定とドレスデン協定を中心に講義する。(4/22 水)	有	対面
	第6回	先端技術の関連した標準化の形態、標準化戦略の変遷、企業の戦略と戦術について講義する。例として、国際市場性、カード・光ディスク等の事例について講義する。(4/24 金)	有	録画
	第7回	ソフトウェア関連の標準化について、OMG、OASIS、Java Community Process、W3C等標準化団体について説明し標準化プロセスについて講義する。ソフトウェアにおける戦略例について、GUI、分散システムとWebサービス、スマートフォンについて講義し、市場戦略と組み合わせた標準化戦略についても理解を深める。(5/8 金)	有	録画
	第8回	標準化のトピックスとして、文字コード標準、ロボット技術のデファクト標準化を取り上げ解説する。(5/13 水)	有	対面
	第9回	特許権とライセンス問題、特許権と国際標準化、企業戦略について講義する。(5/15 金)	有	録画
	第10回	グループ演習発表(1) (回数は受講者の数に依存します) グループ演習の発表を行う。1チームQAを含めて45分程度とする。(5/20 水)	有	対面
	第11回	特許権の取得のプロセスについて講義する。(5/22 金)	有	録画
	第12回	グループ演習発表(2) :グループ演習の発表を行う。1チームQAを含めて45分程度とする。(5/27 水)	有	対面
	第13回	ソフトウェアの著作権、コンピュータプログラム・データベースの著作物性、デジタルコンテンツの著作権、動向等、著作権について講義する。(5/29 金)	有	対面
	第14回	グループ演習発表(3) :グループ演習の発表を行う。1チームQAを含めて45分程度とする。(6/3 水)	有	対面
第15回	総括：本講義を通しての総括を行う。(6/5 金)	有	録画	
試験	範囲は講義全体とする。試験の際は、参考資料の持ち込みは不可です。(6/10 水)	-	対面	
成績評価	グループ演習 20点、最終試験 40点、小テスト 40点として、評価する(合計100点満点)			
教科書・教材	LMSシステムで配布する。標準化教育プログラム「共通知識編」、「個別技術分野編-電気/電子分野」を活用している。			
参考図書	<ul style="list-style-type: none"> 産業財産権標準テキスト 経済産業省 無償配布 国際競争とグローバル・スタンダード」経済産業省標準化経済性研究会編 国際標準化と事業戦略-日本型イノベーションとしての標準化ビジネスモデル 小川 紘一 ソフトウェアエンジニアリング講座1「ソフトウェア工学の基礎」 日経BP社 			
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	-		
	継続的学修と研究の能力	-		
	チーム活動	○	グループで調査を行い、発表作成できる	
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	-		
	ドキュメンテーション	-		
	革新的概念・発想	◎	標準化や特許の実例から革新的概念・発想の実例	
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	◎	標準化や特許の実例からニーズ・社会的・マーケット的視点	
	問題解決	-		
	リーダーシップ・マネジメント	-		
	ファシリテーション・調整	-		

専攻名	創造技術専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	1Q
科目群	創造技術基礎科目群	科目名	ものづくりアーキテクト概論		教員名	専攻全教員及び 客員教授	
		(英文表記)	Introduction to the "monozukuri" Architect				

概要	創造技術専攻が育成する「ものづくりアーキテクト」という人材を理解するために、本学の専任教員やゲストスピーカーがそれぞれの専門分野の立場から、「ものづくりアーキテクト」について言及し、「ものづくりアーキテクト」の実像をうかびあがらせるようにする。この「ものづくりアーキテクト」の概念としては、「ものづくりスペシャリストたちを組織化し、顧客の潜在的な期待に迫り、感性を駆使して機能を実現する構造を創出し、人々に具現化された新たな価値を提供する」ような能力を持った人材像であり、現在の社会活動の中で強く必要とされているものである。						
目的・狙い	<p>現在、ものづくりに関する社会全体の変化は著しく、専門的な知識や情報も、その範囲を着実に拡大している。そのため、ものづくりに関連する基盤的な知見を広く身に付けて、最新の動向についても知識を得ることにより、「ものづくりアーキテクト」となるための素地を各自が作り上げることを目的としている。</p> <p>また、このような領域では、自らの意志によって、それらの社会的変化、知識や情報の拡大に対応すべく、持続的な努力を払う力が必要となっていく。本講義の狙いとしては、知識習得の能力を高め、自発的学習につながることを挙げるようになる。</p>						
前提知識 (履修条件)	特になし						
到達目標	上位到達目標						
	<ul style="list-style-type: none"> 「ものづくりアーキテクト」となるための自らの目標を設定し、その目標に向かって学習を進めることができるようになる。 						
到達目標	最低到達目標						
	<ul style="list-style-type: none"> 「ものづくりアーキテクト」という人材をイメージできるようになる。 						
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点			
	録画・対面混合授業		－				
	対面 授業	講義(双方向)	○	多方面、多方向に行われる討論や質疑応答			
		実習・演習(個人)	－	デスクトップ PC を使った演習			
		実習・演習(グループ)	－				
サテライト開講授業		○	第1回目、第15回目は遠隔での受講は不可。 他の回は、基本的に受講可能であるが、各回の講師には事前に遠隔で受講する注意点を確認すること。				
その他		－					
授業外の学習	基本的に、各回の中でレポートの課題が出され、講義後にレポートにまとめることが課せられる。この時、必要に応じて各界の講師から、授業外の学習についての指示が出される。						
授業の内容	<p>本講義では、「ものづくりアーキテクト」にとって必要不可欠であるものづくりに関連する各種の最新事項についての知識を修得する。製品の開発に関する各種のプロジェクト、トレンドや技術革新などの情報、ものづくりを核とした新規ビジネス、国内外政策、さらには本学における PBL 活動などについて、本学の専任教員およびゲストスピーカーが講義する。</p> <p>オムニバス形式の授業であり、以下は前年度の講義内容である。本年度の講義内容と順序については、初回の講義前に学生に提示する。</p>						
授業の計画	回数	内容				サテライト 開講	対面/録画
	第1回	A. 総論 ものづくりアーキテクト総論				－	対面

	第2回 ～ 第14回	<p>第2回から第14回目は、各講師が基本的に1コマずつ担当していく。 各講師の講義日については、第1回目の「総論」の中で明示する。</p> <p>B. インダストリアルデザイン系 福田：『概念の生成とカタチの操作』－プロダクトデザインからのアプローチ 国澤：デザイン力とデザイナーの実践力 小山：デザイン決定プロセスと各段階でのデザイナーの役割と必要能力</p> <p>C. マネージメント系 吉田：人工物の創造理論</p> <p>D. 開発設計プロセス系 管野：材料について 越水：もの・こと・しくみ のデザイン 館野：3Dプリンティングとパーソナル・ファブリケーション</p> <p>E. システム統合・制御系 川田：ソフトコンピューティング－生物の持つ曖昧さと創発 ファジィ、遺伝アルゴリズム－ 橋本：日本型未来産業の動向 村越：ライフデザイン概論－人生戦略立案と実現に向けて－</p> <p>F. 産業界トピックス 権田：ものづくりの国日本 青木：日本のデザインの始まりと現状 井上：ものづくりの現場－横河電機製品開発の事例－</p>	有	対面
	第15回	<p>G. 総括 ものづくりアーキテクト総括</p>	－	対面
	試験	各回の中でレポートなどの課題が出される。	－	－
成績評価	<ul style="list-style-type: none"> 毎回の講義の中でレポート課題が提示され、その課題に対しレポートを作成して、1週間以内に提出することが義務付けられる。 レポートの内容を中心に、総合して評価する。 			
教科書・教材	特にテキストは指定しない。必要な資料は講義時に配布する。			
参考図書	<ul style="list-style-type: none"> 必要な資料は講義時に配布する。 			
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	△		
	継続的学修と研究の能力	△		
	チーム活動	△		
コ ア	発想力	△		
	表現力	△		
	設計力	△		
	開発力	△		
	分析力	△		

専攻名	創造技術専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	2Q
科目群	創造技術基礎科目群	科目名 (英文表記)	グローバルコミュニケーション特論 Global Communications			教員名	前田 充浩

概要	<p>国際社会において、国家の国益、企業の利益、個人の影響力等を決定するのは、最終的にはコミュニケーション能力である（東京オリンピック招致成功の重要な要因は、プレゼンテーションであったことを想起せよ。東京オリンピック開催の国際政治的、経済的利益の大きさは計り知れない）。一方、今日のグローバル化の進展により、国際社会におけるコミュニケーションの作法は急速に収斂し、「世界標準」が生み出されつつある（「世界標準」を知らない限り、「負け犬の遠吠え」になる）。</p> <p>本講義では、講義と演習（特にディベート）の組み合わせにより、この「世界標準」のコミュニケーション作法を学び、国際社会における競争の「勝者」となる道を切り開く。</p>							
目的・狙い	<p>「国際社会で通用する人材になるためにコミュニケーション手法を学びましょう」という運動は古来より日本で数多くなされてきたものの、目的が明確ではなかったため、十分な効果を上げる確率は低かった。これに対して本講義では、以下の目的に特化し、そのための実務的なコミュニケーション手法を教授する（すなわち、漠然とした、「世界の人々と仲良くなるため」のコミュニケーション手法ではなく、「勝つため」の方法論である）。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 国家・企業を代表して行う国益を増大するための交渉能力の獲得 2. 情報発信者（Netizen：智民）として世界の人々を説得するための表現能力の獲得 							
前提知識 (履修条件)	国際社会において情報発信をしていく意欲を持つこと。							
到達目標	上位到達目標							
	<ul style="list-style-type: none"> • 「エレガントな」論理構成により、国際社会で自らの主張を通す手法を獲得する。 • 「聴衆の心を揺さぶる」スピーチの手法を獲得する。 • 「勝率の高い」ディベート手法を獲得する。 							
到達目標	最低到達目標							
	<ul style="list-style-type: none"> • 自らの主張を、「世界標準」のコミュニケーション作法によって行う基本的なやり方を理解する。 • ディベートの基本的なやり方を理解する。 • 国際社会の動向を、コミュニケーションの観点から観る視点を獲得する。 							
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点				
	録画・対面混合授業		-					
	対面 授業	講義（双方向）	○					
		実習・演習（個人）	○	与えられた課題のスピーチを実践する				
		実習・演習（グループ）	○	グループを組み、与えられた課題のディベートを実践する				
サテライト開講授業		-						
その他		-						
授業外の学習	毎回、次回の授業に関連する課題を指示するので、事前に作成すること。							
授業の内容	<ul style="list-style-type: none"> • 第1部において、グローバル化の進む今日の国際社会におけるコミュニケーションの意味及びその作法のグローバル・スタンダードについて講義する。 • 第2部において、現下及び今後の国際社会の動向を適切に理解するための枠組として、情報社会学の基礎を講義する。 • 第3部において、学習者は、スピーチ及びディベートの実践により、グローバル・スタンダードのコミュニケーションの作法を体得する。 							
授業の計画	回数	内容					サテライト 開講	対面/録画
	第1回	<p>講義概要</p> <p>講義の目的と15回の学習内容の解説をし、学習者が講義選択の判断ができるようにする。第1回目の内容として、コミュニケーション能力と国際社会の関係について説明する。すなわち、国際社会では、大国は、日々、国際会議等における議論（コミュニケーション）という戦争を行っており、その勝敗で国益が大きく左右されているのである。</p>					-	対面
	第2回	<p>コミュニケーション競争としての冷戦モデル（東西冷戦）</p> <p>国際社会の様相がコミュニケーション能力の優劣によって大きく左右された実例として東西冷戦を取り上げ、そこで行われたコミュニケーション競争を説明する。すなわち東西冷戦は、軍事力（抑止を含む）の競争であったと同時に、コミュニケーション力（外交力）の競争でもあった。</p>					-	対面

	第3回	コミュニケーション競争としての冷戦モデル（新興国封じ込め） 国際社会の態様がコミュニケーション能力によって大きく左右された実例として、日本、中国、その他の新興国と incumbent な大国との関係を取り上げ、そこで行われたコミュニケーション競争を説明する。	-	対面
	第4回	コミュニケーション競争としての冷戦モデル（新興国封じ込め） 国際社会の態様がコミュニケーション能力によって大きく左右された実例として、日本、中国、その他の新興国と incumbent な大国との関係を取り上げ、そこで行われたコミュニケーション競争を説明する。	-	対面
	第5回	情報社会学の視座 21世紀の社会の動きに関する近年の情報社会学の研究成果を紹介し、情報社会学の視座によって社会の動きを分析する手法を示す。	-	対面
	第6回	情報社会学の文明論 今日の国際社会の本質を適切に捉える枠組として、情報社会学の文明論の分析枠組を説明する。	-	対面
	第7回	情報社会学で捉える今日の国際社会 「ラストモダン」として捉えられる今日の国際社会の基本構造を説明する。	-	対面
	第8回	「ソーシャル」の原理と未来の展望 情報社会学の基本概念である social、conviviality 等を説明し、国際社会の今後の展望を説明する。	-	対面
	第9回	情報社会学実践コミュニケーション 情報社会学のモデルに基づく、国際場裡における実践的なコミュニケーション手法の理論的な枠組みを説明する。	-	対面
	第10回	情報社会学実践コミュニケーション 情報社会学のモデルに基づく、国際場裡における実践的なコミュニケーション手法の実務を説明する。	-	対面
	第11回	ディベートの手法 ディベートの進め方、論理構築の方法を説明する。（本学のグローバル・コース専用に編み出された、「AIIT フォーミュラ」を使用する。）	-	対面
	第12回	ディベートの手法の理解 学習者が、模擬ディベートを通じて、ディベートの手法を体得する。	-	対面
	第13回	ディベート（予選） 学習者が、チームを組み、実際に与えられた課題に基づきディベートを実践する。	-	対面
	第14回	ディベート（予選） 学習者が、チームを組み、実際に与えられた課題に基づきディベートを実践する。	-	対面
	第15回	ディベート（決勝） 学習者が、チームを組み、予選のフィードバックを踏まえ、実際に与えられた課題に基づきディベートを実践する。	-	対面
	試験	筆記試験を実施する。	-	対面
成績評価	最終試験 50%、ディベートの実践 40%、スピーチの実践 10%			
教科書・教材	<ul style="list-style-type: none"> 前田充浩、国益奪還、アスキー新書、2007。 公文俊平、文明の進化と情報化—IT革命の世界史的意味、NTT出版、2001。 公文俊平、情報社会学序説—ラストモダンの時代を生きる、NTT出版、2004。 公文俊平、情報社会のいま—あたらしい智民たちへ、NTT出版、2011。 			
参考図書				
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	◎	スピーチ能力、ディベート能力	
	継続的学修と研究の能力	○	「エレガントな」論理構成能力	
	チーム活動	◎	チームで行うディベート	
コ ア	発想力	◎	論理構成力	
	表現力	◎	プレゼンテーション能力	
	設計力	○	論理構成力	
	開発力	○	論理構成力	
	分析力	◎	論理構築能力	

専攻名	創造技術専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	3Q
科目群	創造技術基礎科目群	科目名	人間中心デザイン特論			教員名	安藤 昌也
		(英文表記)	Human Centered Design				

概要	<p>人間中心デザインは、使う人にとって魅力的で使いやすい製品やサービスなどをデザインするために不可欠な方法論である。特に社会のニーズが複雑化した現在では、デザイナー自身の感覚だけに頼ったデザインは受け入れられない可能性が高くなる。あらゆるデザイン行為において、ユーザを知ることはデザインプロセスの第一歩である。</p> <p>本講義では、基礎となる人間中心設計の考え方を学ぶとともに、実践的な手法の修得を目標とする。まず、人間中心設計の概念を学習した後、ユーザの実際の利用状況を理解し、デザインに結び付けるための「ユーザ調査・分析」の手法について修得する。次に、製品がユーザにとって使いやすいものであるかを評価するための「ユーザ評価・分析」の手法について修得する。なお本講義では、実践力を重視するため、講義の中で基本的な手法を中心にした演習を行う。</p>				
目的・狙い	<p>本講義の目的は、主にプロダクトやソフトウェア、及びサービスなどをデザインする際に、人間中心デザインの手法を正しく理解し、適切な手法を用いて部分的であっても適用できるようになることである。人間中心デザインは、デザインのプロセスの考え方を基盤とし、プロセスの各段階において実施すべき活動が定められている。また、それぞれの活動に必要な技法もある程度整備されており、それらを体系的に習得することが必要となる。</p> <p>本講義で習得できる知識・スキルの到達目標を、以下に挙げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 人間中心設計の概念、およびユーザ工学の目的、意義を理解できる ユーザ調査・分析の代表的手法の名称とその実施目的を理解できる インタビュー、Contextual Inquiry、観察等、基本的なユーザ調査手法を実践できる ユーザ評価・分析の代表的手法の名称とその実施目的を理解できる ユーザビリティテスト、ヒューリスティック評価法等、基本的なユーザ評価手法を実践できる 				
前提知識 (履修条件)	<p>特に定めないが、デザインシステム計画特論、コミュニケーションデザイン特論を履修していることが望ましい。他に、インダストリアル・デザイン特別演習などを履修し、実際のデザインのプロセスを理解していることが望ましい。</p>				
到達目標	<p>上位到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> 人間中心設計・ユーザ工学の考え方を理解し、デザインに目的に応じたユーザ調査やユーザ評価の企画立案をすることができ、基本的な手法を実践できる。 				
	<p>最低到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> 人間中心設計・ユーザ工学の考え方を理解し、基本的な手法の目的や位置づけ、実施概要を説明できる。 				
授業の形態	形態	実施	特徴・留意点		
	録画・対面混合授業	-			
	対面授業	講義（双方向）	○	講義の途中に適宜ビデオ映像などを取り入れ、議論を行う	
		実習・演習（個人）	○	人間中心デザインの様々な技法を各自で演習する	
		実習・演習（グループ）	○	人間中心デザインの様々な技法を少数のグループで演習する	
サテライト開講授業	○	指定した回のみサテライトでの受講することができる			
その他	-				
授業外の学習	<p>各回に講義内で実施する演習結果について、定められたレポート形式に結果を分析し取りまとめる。</p> <p>また演習を行わない回には、簡易レポートを出題する。簡易レポートは、身の回りのモノをユーザの立場、デザイナーの立場の双方から分析する課題など、授業で学んだ視点を活かして実施してほしい。</p>				
授業の内容	<p>講義は人間中心デザインの基礎的な考え方を解説した後、「ユーザ調査・分析」および「ユーザ評価」の活動の位置づけと代表的な技法について、それぞれ演習を交えながら学修する。演習では、主に2～3名程度のグループになり、相互に技法の演習を行う。演習は講義内である程度の時間を確保するが、講義内で終了しない場合は、授業外の学習として実施し、定められた結果を出すことを前提として進める。なお、本講義では講義内で以下の2種類のレポートを課す。提出の締切は、原則次回までに提出すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「簡易レポート」：A4用紙で1～2枚程度の分量のレポート。内容は“簡”の出題マークのある回で指定する。このレポートには、質問、感想、要望等を併せて書いてもよい。 「成果レポート」：講義内で実施する演習の実施成果。正しく手法が実施できたかを確認するために提出する。 <p>なお、レポートのフォーマット、仕様については、その都度指示するものに従うこと。提出は、PDF形式の電子ファイル形式とし、講義支援システムで提出する。また、提出したレポートはすべて印刷し、ワークブックに張り付けるなどして、講義内で確認できるようにして講義に参加すること。</p>				
授業の計画	回数	内容		サテライト開講	対面/録画
	第1回	<p>オリエンテーション： 講義の概要、進め方を説明する。なぜ使えない/使われない製品やシステムが作られるのか、よい製品を生み出すにはどうすればよいかについて議論する。</p>		-	対面
	第2回	<p>人間中心設計とユーザ工学： 人間中心設計の概念とその重要性及び各手法の位置づけを学ぶ。また、デザインにおいてユーザを知る/理解するとはどういうことかについて議論する。</p>		有	対面