

# 鈴木 直人 Naoto Suzuki

デザイン科学専攻、デザイン学科

デザイン文化論（選必）4セメ、火曜2、32名

デザイン文化計画演習（選必）5セメ、木曜1.5限～2限、17名

途上国地域開発論（都市環境システム学科）（選必）6セメ、火曜5限、16名

環境文化論（都市環境システム学科）3セメ（選必）月曜4限 65名

## 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

学生が自主的に学ぶことを教育理念の一つにしている。それは授業に出席し、積極的に仲間と情報を共有し、議論し、知識を高めていくことである。4科目とも出席を重視し、全体の評価の30%～45%を出席率が占めている。残りを課題発表・提出、小テスト、期末テストの評価で行っている。デザイン文化計画演習と途上国地域開発論ではグループ分けを行い、グループで、課題を発表する機会を作っている。特にこの2つの講義は、グループで学内・学外探査を行い、生活デザインの組み立て、又、地域振興プロジェクトの形成手法を実践するよう工夫している。他の2教科も、課題提出を課し、講義以外でも、学生が自主的に学ぶことに重点を置いている。特にデザイン文化論では、[陰翳礼讃]「人心の華」の精読を課題にし、より広い視点からデザインと文化の関連性を理解できるよう努めた。講義はパワーポイントを利用し、私の「教育研究分野」のウェブサイトにも教材とともに掲載している。又、デザイン文化論では昨年度からMOODLEを活用し、学生とのダイアログを取りやすくしている。パワーポイントは、イメージ画像を多くし、より理解しやすいように努力している。

## 2. 学生による授業評価、ならびにそれに対するコメント

デザイン文化計画演習の講義・演習では、「フィールドでの生活デザイン」の理解を主な目的にしているが、「理解できたか」「満足したか」は平均点（3.81、4.01）をそれぞれ上回り、4.1、4.2の結果となった。はじめて「野に出て学ぶ」実践の結果としては満足のいくものである。教材が授業の理解に役立ったかというに関しては、今年も高い評価を得た。それは上記の授業の組み立て方に記されたように事例提示を多くして理解度を高めたことがその高い評価の理由のひとつと思われる。出席率は何れも高い。それは全体評価が出席率重視に加え、グループ作業により「共同責任を持つ」という要因も働いていると思う。環境文化論は理解度に関する昨年の低い評価に鑑みて、今年度は議論をする機会を取り入れたが理解度、満足度はともに平均を下回った。履修学生数が多いこともあるが、再度、課題提出の内容、授業の進め方等、改善したい。デザイン文化論に関して今年度は手違いにより評価結果の入力ができなかった。ただし、手計算による満足度は4.1と平均に近いものであり、出席率、教材の見やすさ、などの評価は高い。

## 3. 今後の授業改善について

環境文化論では、グローバルな視点での文化、環境とのインターフェースのありかたより強く意識してもらうため、さらに、多くの事例を加えたい。また、理解力と満足度を高めるため、60名を超える受講生の授業への参加意識を高める工夫をしていきたい。

## 渡邊誠 Makoto Watanabe

デザイン論 II、2セメ、火2、受講登録数 61 名

インターンシップ・プログラム、集中、受講登録数 3 名

プロダクトデザイン II, IV、受講登録数 15 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当しているデザイン論 II は、デザインを学ぶ基礎を習得することを目的としている授業である。デザイン学、工業デザインに関する最新のトピックスを知識として獲得するものである。したがって、常に授業内容については、毎年の改廃が必要となっている。そこで昨年度より全くパワーポイントなどの視覚資料を使わずに行い、学生が考える授業に中身を変えて実施している。

インターンシップ・プログラムは、コーディネイト業務が主であり、特に事後のレポートの提出とそれを学内に広報することが次年度以降への参加への喚起となり重要な役割と考えている。デザインプロジェクト演習は、博士前期課程の学生との混合による授業であり、プロジェクトマネジメントとデザインの両方の知識の獲得を目指すものであり、企業での経験を生かしたデザインの実践に近い運営を心がけている。

プロダクトデザイン II, IV は本年度より 8 週単位で教員が入れ替わるプログラムで、新たな学年混合型のプログラムとして実施している。さらに本年度は、私の担当分は英語で実施した。2 年生と 3 年生が共同で実施するプログラムは双方の学年に刺激がある一方で、英語による授業はグローバル化の第一歩になっている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

デザイン論では、5 段階評価では、4 点台の平均であり、概ね良好と評価されていると判断できる。学生からのコメントは、参加型授業で考えることが多くてよい、今後役にたちそう、などの評価を得られた。

インターンシップ・プログラムとデザインプロジェクト演習では、本年度は授業評価を行わなかったが、参加学生からは、双方ともにプロセスの明確化について要望があった。しかしこれは企業との連携による授業であるため即座に対応することが難しいが今後検討してゆきたい。

### 3. 今後の授業改善について

来年度以降は、デザイン論については、本年度よりはじめた、考える授業をより発展させたいと考えている。プログラムとして定着できるようにしたい。一方のインターンシップ・プログラムは、外部と連携して実施する授業であるが、プロセスの明確化に勤め学生に対応できるようにしたい。プロダクトデザイン II, IV については、今後も混合型かつ英語による授業を実施していきたい。

## 石橋 圭太 Keita Ishibashi

デザイン科学演習Ⅰ（選）、3セメ、月1.5、受講登録数74名

デザイン科学演習Ⅱ（選）、4セメ、金1.5、受講登録数71名

ヒューマンインタフェース論（選必）、4セメ、水2、受講登録数44名

デザインの展望（選）、4セメ、火5、受講登録数59名

プログラミング演習Ⅰ（選）、4セメ、金3.5、受講登録数36名

デザイン科学演習Ⅲ（選）、5セメ、金1.5、受講登録数67名

デザイン科学演習Ⅳ（選）、6セメ、月1.5、受講登録数65名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

プログラミング演習Ⅰのみ単独で担当しており、それ以外は人間情報科学分野を分担している。いずれの科目も積み上げ式で講義・演習を進めている。おさらいはコマ毎に行っているがあくまで前回の内容の確認である。欠席した学生は前回までの内容を学生自身で理解しておく必要がある。

「プログラミング演習Ⅰ」で習得するC言語は、デザイン系の学生にとって得手不得手ははっきりしやすいプログラミング言語の一つである。イメージをつかみやすいようにマウスやディスプレイ、キーボードなどの既存のコンピュータの入出力だけではなく、センサ・アクチュエータなどを使ったフィジカルコンピューティングを通してC言語を習得させるよう工夫している。ただしこの科目も積み上げ式で講義・演習を進めているため欠席時のリカバリーは特に初学者には難しいと思われる。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業アンケートおよびレポートの感想欄から難易度の評価にばらつきが大きかった、概ね内容が難しいという評価を得ている。しかしながら、休まずに出席し続けた学生の理解度は高かったため内容の変更はあまり考えていない。次年度は積み上げ式で講義・演習であるため欠席時のリカバリーが難しいことを周知徹底する予定である。

資料をPDFで配布しているのは好評だったようなので今後も継続する。

講義中の私語は厳禁としている。概ね学生のマナーも良好であった。

### 3. 今後の授業改善について

実習と演習の違いを認識していない学生がいたので、演習では授業時間以外の特に復習が大事である旨、周知徹底する。

# プログラミング演習 I Programming Exercise I

(選)、4セメ、金3.5、受講登録数36名

工学研究科デザイン科学専攻 石橋圭太

## 1. 授業の組み立て方と取り組み方

本演習では講義と作業を交えながらこちらで用意した Arduino と各自で持ち込んだ PC を用いて C 言語を習得させる。マウスやディスプレイ、キーボードなどの既存のコンピュータの入出力だけではなく、センサ・アクチュエータなどを使ったフィジカルコンピューティングを通して C 言語を習得させる。各週前半は講義を聞き、後半は実際に手を動かしてもらう。積み上げ式の内容なので、前の週までに習った内容はきちんとマスターしておくことが求められる。なお機材の関係から二人一組の班を構成して実施する。実習中はお互い積極的に相談して問題解決していくことを期待している。

## 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業アンケートおよびレポートの感想欄から概ね内容が難しいという評価を得ている。しかしながら、休まずにすべて出席した学生の理解度は高かったため内容の変更はあまり考えていない。次年度も積み上げ式で講義・演習であるため欠席時のリカバリーが難しいことを周知徹底する予定である。

資料を PDF で配布しているのは好評だったようなので今後も継続する。

講義中の私語は厳禁としているが、作業中の学生同士の相談や教えあうことは大いに奨励している。概ね学生のマナーも良好であった。

## 3. 今後の授業改善について

積極的にトライアンドエラーを経験させたため、トラブルを解決できずに停滞してしまう学生も多かったが、今年度も TA を一名動員したため、ある程度スムーズな進行が可能となった。例年、途中で履修をあきらめる学生が数名いたが、今年度は、一人も脱落せずに最後まで履修させることができた。辛抱が足りない学生に対してどこまでサポートするかバランスがとても難しいと感じた。なお実習と演習の違いを認識していない学生もいたので、演習は授業時間以外の予習復習の内、特に復習が重要である旨、周知徹底する。

## 桐谷 佳恵 Kiritani Yoshie

デザイン数理解析論 (選)、5セメ、水3、受講登録数 38 名

コミュニケーションデザイン III (選必)、5セメ、水 4.5-5、受講登録数 52 名

コミュニケーションデザイン IV (選必)、6セメ、水 3-4.5、受講登録数 40 名

生活行動の心理学 (選)、6セメ、火 2、受講登録数 34 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している科目は、デザイン数理解析論がオムニバス形式の講義と演習、コミュニケーションデザイン III 及び IV はオムニバス形式の演習、生活行動の心理学が単独で行う講義となっている。このうち、生活行動の心理学について詳細を記す。

生活行動の心理学は、デザインを学ぶ学生に必要なとされる主として社会心理学の基礎知識を修得するために設置された科目である。形式としては、講義が主だが、途中 2 回実験の回を含み、またそれ以外でもデモンストレーションを行うこともある。さらに、すべての講義回終了後に、コミュニケーション・トレーニングとして日本語版パラメンタリー・ディベートを 2 回行っている。

講義では、パワーポイントを使用せず、板書をすることにしている。学生は授業中に、板書を書き写したり、わたしが話すことをメモしなければならない。その助けのため、話す内容の項目を事前に Moodle で配信し、必要に応じて、授業内で補足資料を配布している。テストは、期末テストを行わず、小テストを数回抜き打ちで行っている。この小テストは、実施後、出来のよかった解答を模範解答として紹介している。これは、名前は伏せて行い、読み上げられた本人だけが自分のものとわかるようにしている。さらに上述のように、実験も 2 回行うが、これはグループ作業で、レポートもグループ単位で作成させる。成績評価は、出席状況、実験レポート、小テストで行う。上述のパラメンタリー・ディベートは、ディベートの出来の良し悪しは評価対象とはせず、出席を重視し、成績をつけている。これは、ディベートへの抵抗感をなくすためでもある。失敗しても構わないので、とにかくやってみようというトライ精神を大切にしたいため、そのような方法を採用している。

以上の講義・テストの仕方、成績のつけ方などは、シラバスに明記するとともに初回授業でも十分説明を行い、やり方に納得した上で受講をするよう勧めている。また、初回の授業ではデモ講義を行い、学生が受講するかどうかを判断しやすいう工夫している。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

問 3, 5, 7, 9, 10, 11, 15, 16 で平均以上の評価を頂いた。例のわかりやすさ、レポート等の学習補助役割、授業内容の量、理解度や満足度で高い評価を得ているので、学生は総じてこの授業のやり方に満足していたと考えられる。自由記述では、小テストのやり方に高評価を得た。テスト後の講評は、授業内容の理解を深めただけでなく、優秀者としてテストを読まれることを目指す気持ちも芽生えさせたようで、こちらのねらいがうまく機能したといえる。さらに「毎回毎回の目的がはっきりしていて、理解しやすかった」というコメントも得られたので、授業の組み立て方も評価されたと感じた。

### 3. 今後の授業改善について

問 12, 13, 14 の点数が低く、学生の自主的な学習参加が弱いと感じられる結果となった。より積極的に質問をしてもらえよう、来年度は自分で考える機会を増やすことを計画中である。また、自由記述では「板書が見えにくい・消すのが早い時がある」という指摘もあったので、書く際にはもう少し学生の身になって行うよう、注意したい。

## 勝浦 哲夫 Tetsuo Katsuura

デザイン科学 II (必)、3セメ、水3、受講登録数 76 名

デザイン科学演習 I (選)、3セメ、月 1.5、2、受講登録数 74 名

デザイン科学演習 II (選)、4セメ、金 1.5、2、受講登録数 71 名

デザイン科学演習 III (選)、5セメ、金 1.5、2、受講登録数 67 名

デザイン科学演習 IV (選)、6セメ、月 1.5、2、受講登録数 65 名

環境人間工学 (選)、5セメ、水2、受講登録数 64 名

人間工学演習 (選)、7セメ、火 1.5、2、受講登録数 14 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している7科目の中で2つの講義科目(デザイン科学 II、環境人間工学)では、例年通り、毎回、授業中に質問紙を配り、その日の授業内容に関する質問、意見などを全員に書いてもらっている。その質問に対して次回の授業でかなり詳しく答えるようにしている。この方式によって学生の理解度、興味などが把握でき、学生もより興味を持って授業を受けることができるようである。そのことは自由記述欄の良かった点として「毎回授業について受講生が感じたことや疑問について次回に解説することで大事な部分を重複的に学ぶことができ効果的」、「毎回質問に対する解答が得られ、授業の理解に非常に役立った」、「みんなの前では聞きにくいですが、質問を紙で提出して答えてくれるのはありがたい。他の人の疑問への答えも参考になるので良いシステムだと思う」などと特に書かれていることによっても裏付けられる。学生からの質問に答えるために書籍や文献を調べ直すこともある。まさに「教えることは学ぶことなり」で、私自身も大いに勉強になっている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

環境人間工学は私一人で担当しているものである(他の6科目は複数教員による担当)。受講生は64名で昨年度の79名より減少したが、他学科の学生が22名から5名に大きく減少したこと(理由は不明)が関係しており、デザイン学科の受講生はむしろ増加している。昨年度から始めたMoodleを利用したパワーポイントデータの配信は好評であった。自由記述欄にも良かった点として「Moodleを利用して教材が配られる点」、「事前にスライドのpdfが配布されるので手元で確認しつつ授業を受けることができ良かった」などと書かれていた。上述の通り毎回、質問紙による質問も受けているためか、授業中の質問も多く、「14. あなたはこの授業で質問しましたか?」は3.6と、デザイン学科平均値2.8より高く、それを裏付けている。昨年度と比較し今年度は全体として高い評価であった。たとえば、「16. 全体を通して、この授業に満足しましたか?」は昨年度の4.1から4.5(学科平均値4.0)へ、「15. この授業内容を理解できましたか?」は昨年度の3.9から本年度は4.0(学科平均値3.8)と向上した。これ以外の設問に対しても、「9. 例題、例え話やサンプル等が分かりやすかったですか?」は昨年度の4.3から4.6(学科平均値4.2)、「11. 授業内容の量を考慮すると、進度は適切でしたか?」は昨年度の4.4から4.7(学科平均値4.1)へと向上が見られ、いずれも4以上あり、比較的高い評価であった。

### 3. 今後の授業改善について

昨年度からMoodleを利用してパワーポイントデータを配信する試みを進めているが、Moodleに慣れて来たことから今年度は比較的順調であった。さらに授業に興味を持つような工夫や、理解を助ける工夫を行って行きたい。

## 玉垣 庸一 Yoichi Tamagaki

造形演習 (必), 1セメ, 火5, 受講登録数 50 名

デザイン造形実習 I (必), 1セメ, 水4-5, 受講登録数 72 名

デザイン学セミナー (必), 2セメ, 水1, 受講登録数 72 名

デザイン論 II (必), 2セメ, 火2, 受講登録数 71 名

コミュニケーションデザイン IV (選必), 6セメ, 水3-4.5, 受講登録数 40 名

プログラミング演習 II (選), 5セメ, 金4.5-5, 13 名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

非常勤の移動を穴埋めするため、今年度はプログラミング演習 II を担当することとなり、コミュニケーションデザイン I, II から抜けた。その他は前年度と変わらない。

造形演習はデザイン工学科の学生を含む複数の学科の学生が混在しており、造形作業へのモチベーション、技量などのばらつきが大きく、どのレベルの学生にフォーカシングして難易度を設定するかという悩ましい問題を抱えている。この授業では、技能の習得や向上よりも、造形する苦しみと苦しみの後の喜びを体験してもらうこと、秘めた造形力を目覚めさせることに主眼を置いてきた。一方、デザイン造形実習 I は意匠系の学生を対象とした平面造形の実習であり、より高いレベルの造形力を修得することを期待しているであろう。しかし、造形的な技能やセンスは時間をかけて醸成されていくものであり、限られた授業時間内で全員一律に一定のレベルに達することは、授業が如何に効率的にデザインされたとしても至難である。優れた造形力とは何かを解明する学問的な取り組みを否定するものではないが、有望な学生を発掘する“目利き”として尊敬できる造形の専門家がこの授業には不可欠であると考ええる。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

造形演習の評価結果を見てみる。前年度の授業と内容、進め方とも同一であるため評価も前年度と同じ傾向にあった。15「授業内容をよく理解できたか」の結果は平均3.9(前年度4.1), 16「全体を通じて満足したか」の結果は平均4.1(前年度4.3)であり、前年度より多少下がっているものの、そこそこの評価であろう。13「授業の準備と復習にかかる時間」は相変わらず2.7(前年度2.6)と少ないが、全授業平均値の2.41よりは高い。授業時間中に完成できなかった課題を持ち帰って自宅で作業した時間が含まれているため、少ないながらも全体平均よりは高くなったのであろう。

### 3. 今後の授業改善について

プログラミング演習 II, およびコミュニケーションデザイン IV では、情報可視化の手段としての動画プログラミングを自ら体験してみることがねらいである。あてがいぶちのアプリケーションプログラムによる制作に留まらず自ら道具を開発してこそ大卒レベルである、という先輩の先生方の気概を継承することが授業改善の要である。とは言っても Windows ユーザーと Mac ユーザーの両方で動作可能にしなければならず、そのようなプログラミング教材開発は全く専門外であって、土日返上で開発しなければ授業に間に合わない。しかし Windows で動作しても Mac で動作しないという最も恐れているトラブルは頻発し、授業のたびに再配布を繰り返す。バグとのからみで教材の仕様を改善して配布すると混乱を招く。改善したものを配布せずにバグのある古いものを一貫して使い続けた方が混乱しないのだ。改善は授業期間の前に行い授業期間中は教材をいじらないのが理想ではある。

## 田内 隆利 Tauchi Takatoshi

デザイン造形実習Ⅰ（必）、1セメ、水4～5、受講登録数75名

デザイン造形実習Ⅱ（必）、2セメ、火4～5、受講登録数73名

平面デザイン造形（選）、4セメ、月1～2.5、受講登録数50名

造形演習（必）、1セメ、火5、受講登録数（担当）60名

立体デザイン造形（選）、4セメ、金3～4.5、受講登録数50名

デザイン科学演習Ⅱ（選）、4セメ、金1.5～2、受講登録数56名

デザイン科学演習Ⅳ（選）、6セメ、月1～2.5、受講登録数56名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

優れた教材やカリキュラム、授業の準備等が良い授業にとって欠かせないことは前提だが、『人に教える』ということは、教え方の要素がとても大きい。教え方というのは、例えばプロジェクタを使用するのか、あるいは板書するのか、プリントを配布するか否か、など様々な要素があるが、それらと同じくらい重要なのが如何にその場の空気を活性化させるかだと思う。

例えば板書する文字の大きさや書く速度、話す声の質、速度、大きさ、あるいは言葉を投げかけるタイミング、など、そういったことに注意を向けて客観的に自分がどう見えるのか観察し、より良いパフォーマンスを行っていくことが授業の質をより高めるために必要なことのように思う。

授業を録画して、自分がどう見えるのか研究していくことをやってみても良いかもしれない。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価は、全ての授業でほぼ平均点以上となっている。今後も良い授業ができるよう努力するのみである。

### 3. 今後の授業改善について

上記のとおり。



# デザイン造形実習Ⅱ Design Aesthetics

(必)、1セメ、火5、受講登録数 55名

田内隆利

## 1. 授業の組み立て方と取り組み方

この授業は、デザイン学科だけではなく工学部他学科の学生も受講している。そのため、授業の内容は私の専門であるデザインや美術を下地にしながらも工学的な取り組みを行っていきけるよう工夫している。具体的には、4つの課題を設定した。まず、第1課題は「写真」。各自自分で設定したテーマに沿って携帯電話で写真を撮り画用紙にレイアウトして提出。この課題では技術や器用さといった本質と離れた部分を排除して、ものづくりには「ものの見方」が重要なのだと示した。第2課題は「手のデッサン」。第1課題を受けて良いデッサンを描くためには、ものの見方を変えれば良いという趣旨の元に描き方ではなく、見方を変えることで絵が変化することを示した。第3課題と第4課題はグループワークでそれぞれ「輪ゴム動力車」と「紙サンダル」という課題を設定した。「輪ゴム動力車」は輪ゴム1本を動力として走行距離を競うもの、「紙サンダル」は紙という素材の持つ特性を活かして紙だからこそ可能なサンダルを制作することとし、工学的な考え方や、発想の柔軟さを最大限発揮できるよう、また、他学科の学生達と一緒にそれぞれの専門性を活かしたものづくりができるように心がけた。

## 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業の質に関する評価はすべての項目で平均よりも高く、満足度も4.7pt（平均4.0pt）と高い数値であった。概ね良い授業ができたと思っている。

## 3. 今後の授業改善について

上記の通り。

## 久保 光徳 Mitsunori Kubo

「かたち」の論理, 1セメ, 火1, 受講登録数79名  
物理学B 力学入門, 2セメ, 月3, 受講登録数5名  
形の工学, 3セメ, 水1, 受講登録数51名  
立体デザイン造形, 3セメ, 金3, 受講登録数73名  
デザイン論 (メディカル), 4セメ, 水4, 受講登録数46名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

昨年度と同様の姿勢であるのだが、通常の講義であっても一方向的な知識伝達に終始しないように心がけている。それは積極的な講義形式の検討を行っていると言うよりは、“座して聞かせて興味を引き出す術”を自分が持ち合わせず、どちらかという受講生とともに本当の興味を持って具体的な課題を検討することによる授業運営の方が自分に適しているからである。その結果、講義科目においても、通常の講義でもその半分近くは実体験を誘発する半演習形式となっている。それにより比較的モチベーションを維持することはできるのだが、講義として本来伝えるべきことの半分も伝え切れていない問題も抱え続けている。実践を繰り返しながら最善の策を探っていきたいと考えている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

手元にある授業評価アンケート結果は「形の工学」の1科目分なので、それについて特徴的なところだけを考察する。今年度はこれまでに比べて改善が見られた。それは、「12 あなたはこの授業にどの程度出席しましたか？」を除いて、すべての評価において平均を上回ったことである。この平均値にどれだけの意味があるのか未だ不明であるが、少なくとも例年なら平均点以下となりがちな基礎工学系の授業への評価が高くなったことは今年度取り組んだ方向に授業改善の可能性があることを示すものと考えている。前節に書いたように授業における基本方針は昨年と変わらないのだが、より具体的により考察させるようにこの講義を進めた結果、これまでに平均点を明確に超えることはなかった「16 全体を通して、この授業に満足しましたか？」に対して平均点 4.02 ポイントのところ 4.6 ポイントを得ることができた。アンケート用紙裏面の自由記述には『具体的な身の回りの事例が多く挙げられ、非常に理解に役立った』, 『課題の目的がわかりやすかった』, 『課題が理解の助けになった』, 『1年の時はだいぶ理不尽な形で負荷のかかる構造を無駄に考えていたのだとあらためて知った』, 『力学系のソフト (CAE) とかをゼロからわかるように丁寧にせつめいしていただいて、理解はしていないまでも今後本格的に勉強してもいいじゃないのかと思った』, 『物の形について深く考察できました』との書き込みを得た。今回こそは自分の意図するところが、少なくともこの「形の工学」においては伝えることが出来始めてきたとの感覚を得ることができた。次年度に向けて、この方向性でさらに積極的に授業に臨みたいと考えている。

### 3. 今後の授業改善について

「12 あなたはこの授業にどの程度出席しましたか？」が平均点以下となった理由は明確である。Moodle を利用した小課題の提出以外では学生の各週の出席はあえて取らなかった。小課題への回答内容を読むことで出席していたか否かは明確に理解できるからである。しかし、学生からの改善すべき点として、『授業も来ない人も単位を取ってしまう点』, 『毎回授業に出ること』との指摘もあり、次年度では、あえて避けてきた出席確認も再開することにする。

## 植田 憲 Akira Ueda

デザイン科学専攻・環境ヒューマノミクス研究領域・デザイン文化計画研究室・教授

造形演習 1セメ、火曜日 5限

デザイン文化論 4セメ、火曜日 2限

デザイン文化計画演習 5セメ 木曜日 1.5 限～2限

環境文化論 3 セメ、月曜 4限

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義においては、話し言葉と板書の文字のみで伝えるのだけではなく、コンピュータを用いたプレゼンテーション形式やビデオ資料の利用など、可能な限り画像・映像資料を多用し、学生の視覚に訴求しつつ講義を進めるよう努めた。これは、デザインという領域の性質上、きわめて重要であると考えている。とくに、「デザイン文化論」「環境文化論」は、いずれも、千葉大学工学部のデザイン学科の特徴ともいえる、きわめて広範なデザイン領域の基礎的概念を伝えることが使命であり、多様な概念を、効率よく適切に伝えるよう留意している。講義科目においては、学生自らが当日の授業内容を予習・復習に活用し、授業への理解を深めるために、ほぼ毎回到り授業で用いる資料をweb上にアップしている。また、演習科目においては、工学部に置かれたデザイン系の学科として、決して芸術的な創作をめざすのではなく、受講生らの理解度、頑張り、熱心さなどのデザインの資質を最大限に引き出すことを意図した。「造形演習」においては、与えられた条件を正しく理解し、与えられた時間を十分に活用し、さらには、自宅に持ち帰ってでも「ものづくり」に精魂を傾けるといふ、いわば「汗かき」の体験を通して、自らが「十分な仕事を成した」と実感できることこそが重要だと考えカリキュラムを組んだ。「デザイン文化計画演習」は、学生が大学という殻のなかではなく、地域＝実社会のなかで、自らの五感を駆使しつつ、情報収集・問題発見、デザイン開発を実践する体験が得られるよう心がけた。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価アンケートの結果、講義科目においては、今年度は、「ノートを取る時間が少ない」との声は少なかった。これは、重要な個所を配布資料にして配ったり、webに使用する教材をダウンロードできるようにしたためである。しかしながら、予習・復習にかけた時間はきわめて少なく、より予習・復習を促し理解が深まるよう工夫が必要である。また、総じて、評価は高いといえ、今後もわかりやすく興味をひく授業内容にしていきたい。演習科目においては、「造形演習」において、「課題が多い」「進み具合やや早い」といった回答が寄せられているが、これは、「ものづくり」における「汗かき」の重要性を感得してもらうことを加味し、あえてやや高いハードルを設けたためである。

### 3. 今後の授業改善について

講義においては、前述したように、視覚的資料の多用を心がけてきたが、配布資料、参考資料などとあわせ、そのバランスに留意したい。また、適宜、板書を行うなど、それぞれの方法のよいところを取り入れる授業の進行ならびに教材の充実に努めたい。Moodleの活用等Web上にアップする教材の充実に図り、予習・復習を併せて受講生の理解力の向上を図りたい。「演習」においては、「汗かき」によってハードルを乗り越えた後の達成感がきわめて重要であると思われる。今後にあつては、学生らの達成感を高め、より、デザイン活動に対する動機付けが適切になされるよう努めていきたい。

## 日比野 治雄 Haruo Hibino

色と形の心理学 (選)、5セメ、月3、受講登録数 63 名

デザイン科学Ⅱ (必)、3セメ、水3、受講登録数 77 名

デザイン科学演習Ⅰ～Ⅳ (選)：これらについては各授業項目を参照

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義型授業ではパワーポイントを利用し、視覚的に理解しやすい内容となることを毎学期心掛けています。そのスライド等は教室の後方にいる受講生にも見えるように毎年工夫しているつもりである。また、内容的にも、特別な専門知識を有することを前提とせず、基本から丁寧に説明するようにしている。さらに、重要な点については折に触れて繰り返し解説を加えることも行っている。

演習型授業 (デザイン科学演習Ⅰ～Ⅳ) においては、授業内で行う作業がデザイン心理学研究室で実際に行っている研究内容の導入的訓練となるように工夫している (これらの詳細については各授業項目を参照のこと)。

上記のどちらのタイプの授業も、心理学的な視点から考えることのできる能力を身に付けることを主眼において計画したものであり、デザインにおける心理学的な側面について科学的に考察できる素養を習得することを意図した内容となっている。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

総体的に、上記の私が関係した授業に対する評価においては、どの項目もほぼ平均値に近い結果であった (これは昨年度までの評価結果ともほぼ同じである)。もちろん、個々の授業の個々の項目においては平均より高い評価、平均より低い評価さまざまであるが、重要なことはそれに一喜一憂することなく、来年度以降の授業内容の改善に資するように対策を立てることであろう (アンケート結果の中にはどうしても合点が行かない部分もあるので、結果の細部に拘ることはあまり意味がないものと思はれている)。ただ、もし多くの受講者が授業内容について不満に思っていることがあれば、やはりそれは問題であるので、そのような点を明らかにできるという点で授業評価アンケートには大きな利点もあるものと思う。また、授業評価があるということが、私たち教員の側に受講者にとって少しでもわかりやすい授業を行おうとする意志を維持する動機ともなるのは確かである。

### 3. 今後の授業改善について

講義型授業では、毎年前年度の授業の総括を行い、その結果を生かすとともに、デザインの領域では「新規性」が特に重要であるので、取り上げる内容を可能な限り毎年アップデートするようにしている。また、これまでの授業の経験から、デザインの学生は実際のデザイン活動に大きな関心を有していることがわかっているので、来年度はそのようなトピックをさらに数多く授業に取り入れようと思う。2011年3月から、当デザイン心理学研究室では工学系初の『千葉大学発ベンチャー』の活動も開始し、そこで扱った具体例等 (紹介可能なものに限定されるが) も累積しつつあるので、それらについても積極的に紹介して行きたい。

一方、開講間もないデザイン科学演習Ⅰ～Ⅳでは、前年度までの経験を生かし、随時内容に変更を加えて来ているので、来年度は一層興味のもてる魅力ある演習になるものと思う。

以上、来年度以降も受講者の声を今後の授業に生かすよう継続的に努める所存である。

## 小山慎一 Shinichi Koyama

色と形の心理学 (選)、5セメ、月3、受講登録数63名

デザイン科学II (必)、3セメ、水3、受講登録数77名

デザイン科学演習I (選)、3セメ、月1.5、2、受講登録数74名

デザイン科学演習II (選)、4セメ、金1.5、2、受講登録数71名

デザイン科学演習III (選)、5セメ、金1.5、2、受講登録数67名

デザイン科学演習IV (選)、6セメ、月1.5、2、受講登録数65名

### 1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義型授業ではパワーポイント、映像、デモを多用し、わかりやすく興味深い授業を心掛けている。演習型授業（デザイン科学演習I～IV）では、学習の効果や錯視など、デザインに関連する心理学的現象を実際に体験するとともに、それらの客観的な評価方法を試行錯誤を通じて自ら学ぶことを重視している。

### 2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

理解度・満足度ともにおおむね4点台と良好であったが、質問した学生が少なく、今後は授業中の質疑応答が活発となるような工夫をしたい。

### 3. 今後の授業改善について

講義型授業では来年度以降 Moodle を活用し、授業で使用した教材の一部を PDF ファイルで配布する予定である。