

講義名	対)教養特講 (情報デザイン基礎B)		
担当教員	上館 美緒里		
開講期・曜日・時限	前期 木曜日 5時限	授業形態	講義
履修開始年次	1年生	単位数	2
		備考	

主題と概要

自分の1日を生活を振り返った時に、いったいどのくらい、どのような情報に触れているでしょうか。また、人はどんな情報だとアクセスしてみたいと思うのでしょうか。この講義の目的は、情報メディアの発展やこれからの情報の扱い方など身の回りの情報がどのようにデザインされて届けられているのか、情報デザインの技能・技術の基礎を身に付けることである。特に、情報を指論的に捉えながら自らが生かしたいことを表現する、または多くの情報を分析して大事な情報を取り出すことに力を置く。

到達目標

情報学に関する基礎的知識・技能を身に付けることができる
身の回りの情報デザインの特徴を生かし、自分の実現したい方向性を言語化できる
目的に合わせた情報デザインを構想し、他者に伝えることができる

提出課題

7回目の授業で課す中間レポート、及び最終授業後に提出する最終レポートを課す。
通常授業において小レポート・小テストを行い、理解度を把握する。
詳細は1回目の授業時に指示する。

課題(レポートや小テスト等)に対するフィードバック

中間レポート、最終レポート共に、ルーブリックに基づいて評価する。ルーブリックの項目はレポート課題提示時に公開する。
小レポート・小テスト、中間レポート共に評価後の授業において取り扱い、前時の受講内容と関連付けながら振り返る。
レポートの内容を公開することで受講生同士の学びを深められるようにフィードバックする。
必要に応じてUS(オンラインの学習管理システム)を活用し、課題の提出や学習者同士の交流を行う。
なお、内容によっては匿名性に配慮しながら共有する。
最終授業日の最終レポート発表会では、発表内容について教員からの評価に加えて受講生による相互評価を取り入れる。

評価の基準

平常点評価(小レポートを含む講義内での課題:40%)と中間レポート(30%)、最終レポート、レポート発表会(30%)により評価する。
平常点は授業内で行うグループワーク等の活動状況も含め、総合的に判断する。
レポートは、授業で取り扱った内容について理解できているか、必要な情報が他者に伝わるように表現できているか、定められた観点に基づいて自分の解釈で意見を述べられているか、読み手に取って分かりやすく情報がまとめられているかの4観点に基づいて評価する。

履修にあたっての注意・助言他

情報デザイン基礎Bでは理論、基礎Bでは実習技能を中心として行う。(Aを履修していなくても受講することは可能)
情報やデザインに関する技能は必要ないが、授業の中で考えや意見を求める場面を多く設定する。最初は誰しもディスカッションや発表に戸惑うが、回数を重ねるうちに慣れてくる為、受講し続けることが大切である。
他の学習者の妨害となる行為は厳しく取り扱う。
講義の90%、アクティビティは50%程度の授業構成であるため、意欲的な授業参加が必要である。
表現やディスカッションが苦手な学生や言語にハンディキャップがある留学生などでも意見交換ができるように配慮する。

教科書					

プリント資料及び参考文献

必要に応じて授業内で指示及び配布する。特に、留学生が翻訳機を使用しやすいようになるべくデジタル資料を配布する。

授業計画

第1回 オリエンテーション
第2回 情報とは? 情報を書き出してみよう
第3回 情報とは? 情報デザインとはなんだろう?(実践編)
第4回 情報とは? プロダクトデザインとは?
第5回 情報とは? 情報デザインの作風構築
第6回 情報とは? 誰にでも使える情報デザイン
第7回 これまでの振り返りと中間レポートについて
第8回 情報の活用 情報表現技法 情報の分類
第9回 情報の活用 情報表現技法 情報同士の繋がり
第10回 情報の活用 情報表現技法 情報を動かす
第11回 情報の活用 人の気持ちと情報の関係(実践編)
第12回 情報の未来 先端デザインと
第13回 情報の未来 情報と私たちの付き合い方(実践編)
第14回 最終レポートに向けた個人テーマによる課題研究
第15回 最終レポート発表会、まとめ

授業形態(アクティブ・ラーニング)

ア:PBL(課題解決型学習)	イ:反転授業(知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態)
ウ:ディスカッション、ディベート	エ:グループワーク
オ:プレゼンテーション	カ:実習、フィールドワーク
キ:その他(A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合)	

準備学修(予習・復習等)の具体的な内容及びそれに必要な時間

予習・復習内容は授業で指示するが、実習を重視するため、予習よりも復習を重視する。予習は授業で学んだ内容を生かして、身の回りの広告やテレビ・ネット動画等の制作物にセンサーを張って引き出しを蓄えておくこと。
なお、2単位を修得するためには、15回の授業と、1回の授業に対して、4時間の予習・復習等の教室外学習が必要であるとされている。

卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

本学の全学部共通で身に付けておくべき資質・能力の内、主に以下の点が本授業の受講後に身につくことを狙う。

(2)知識を知識に転換することができる。論理的思考力を持った人材
課題発見・課題解決に必要な情報を見定め、適切な手段を用いて収集・調査、整理することができる(情報収集力)
収集した個々の情報を多角的に分析し、現状を正確に把握することができる(情報分析力)
現象や事象のなかには隠れている問題点やその要因を見出し、解決すべき課題を設定することができる(課題発見力)

(3)創造力(新しい視点と豊かな発想)を持った人材
新しい視点と豊かな発想によって、新しい価値を生み出すことができる

(5)仲間と協同して、物事を成し遂げることができる人材
自分と他者の人々や物事との関係・現状を適切に把握し、自らの役割を的確に果たすことができる

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

毎回の授業感想をオンラインシステムによって提出及び管理、集計、フィードバックする。主にGoogleの各種オンラインアプリやオンラインコミュニケーションサービスのSlackなどを活用して、学生も見ることが出来る学びの軌跡をeポートフォリオとして残す。授業内ではスマートフォンを利用媒体として使用する。
留学生に特別な配慮が必要な学生への高語彙での配慮として、デジタル媒体での資料配布や音声入力システムを行うことで文字表示機能や翻訳機能を利用できるように配慮する。
授業内は主にPowerPointスライドで進め、学習軌跡などを活用する。
オンラインの授業を想定し、デザインについて初學者の学生やPowerPointしか持っていない学生が実践できるように配慮した実習課題を行う。

実務経験の有無及び活用

実務経験あり
国内外でのICTを活用した研修講師を生かして、受講生の特性や理解状況に合わせた授業構成及び教材作成を行う。
国内経験からは臨場感の演出と分析、資料デザイン等の経験を本授業で生かす。
国外経験からは英語やベンガル語を用いた研修経験があるため、文化的配慮や言語上等の配慮も行う。

備考

オンデマンド受講者については対面の授業を録画したものをYOUTUBEを用いて配信する。
オンデマンド教材の連絡はRYUKA PORTALより行う。
一時的に通学困難になった場合の対応については対面授業中での対応(オンデマンド授業へ移動はしない)とする。