

## 2025 年度シラバス

科目分類/Subject Categories			
学部等/Faculty	/大学院工芸科学研究科（博士前期課程）/大学院工芸科学研究科（博士前期課程）： /Graduate School of Science and Technology (Master's Programs)/Graduate School of Science and Technology (Master's Programs)	今年度開講/Availability	/有/有 : /Available/Available
学域等/Field	/設計工学域/デザイン科学域 : /Academic Field of Engineering Design/Academic Field of Design	年次/Year	/1～2 年次/1～2 年次 : /1st through 2nd Year/1st through 2nd Year
課程等/Program	/情報工学専攻/デザイン学専攻 : /Master's Program of Information Science/Master's Program of Design	学期/Semester	/第 2 クォータ/第 2 クォータ : /Second quarter/Second quarter
分類/Category	/授業科目/授業科目 : /Courses/Courses	曜日時限/Day & Period	/集中 : /Intensive

科目情報/Course Information				
時間割番号 /Timetable Number	62209906			
科目番号 /Course Number	62260063			
単位数/Credits	4			
授業形態 /Course Type	講義・演習：Lecture/Practicum			
クラス/Class				
授業科目名 /Course Title	インタラクシオンデザインⅡ：Interaction Design Ⅱ			
担当教員名 / Instructor(s)	/澁谷 雄/水野 修/西村 雅信/野宮 浩揮/水内 智英/SIRIARAYA PANOTE/畔柳 加奈子/西崎 友規子/SHE WAN-JOU：SHIBUYA Yu/MIZUNO Osamu/NISHIMURA Masanobu/NOMIYA Hiroki/MIZUCHI Tomohide/SIRIARAYA PANOTE/KUROYANAGI Kanako/NISHIZAKI Yukiko/SHE WAN-JOU			
その他/Other	インターンシップ実施科目 Internship	国際科学技術コース提供科目 IGP	PBL 実施科目 Project Based Learning	DX 活用科目 ICT Usage in Learning
			○	○
	実務経験のある教員による科目 Practical Teacher	○	複数の担当教員がデザイン会社あるいは企業のデザイン部門での実務経験があり、本授業においてその経験を活かした実践的講義・演習を行う	
	科目ナンバリング /Numbering Code	M_IS6112		

授業の目的・概要 Objectives and Outline of the Course	
日	インタラクシオンデザインは、ユーザとシステムとの相互コミュニケーションを包括的に捉える設計概念である。その実現には、システムがいかに情報を人に投げかけるか、逆に、人の発する情報をいかにシステム側が理解し、適応するかという問題を多角的に捉える必要がある。本授業では、この課題に対し、技術とデザインの側面から統合的かつ実践的に学習するため、異分野の教員と実践家によるスタッフを組織し、講義と演習による体験的学習を行う。
英	Interaction design is a design concept which grasps the mutual communication between a user and a system inclusively. In order to develop it, we need to understand multilaterally how to provide information to a user, and how to pick up and adapt to information from the user. The staff of different fields provides learning through hands-on experience from both technical and design aspect.

学習の到達目標 Learning Objectives	
日	現実的な課題に対する解決をグループプロジェクトにより行うことができるようになる。
英	To solve more realistic problems through group projects.

学習目標の達成度の評価基準 / Fulfillment of Course Goals (JABEE 関連科目のみ)	
日	
英	

授業計画項目 Course Plan			
No.		項目 Topics	内容 Content
1	日	ガイダンス、課題説明	授業についてのガイダンス後、今年度のテーマ説明、関連事例の紹介。受講生を複数のチームに編成し、チーム内でディスカッションを行う。対象の観察について計画を作成する。(観察の実施は授業時間外)
	英	Guidance, explanation of the theme	After guidance about the class, explanation of this year's theme and introduction of related cases. Organize students into multiple teams and have discussions within the teams. Create a plan for observing the target. (Observations will be conducted outside)
2	日	観察データの整理・チームディスカッション	観察から得られた気づきをチーム内で共有し、整理、分析を行う。取り組む課題と目標についてチーム内ディスカッションを行う。
	英	Organizing observation data and team discussion	Share, organize, and analyze findings within the team. Discuss within the team about the issues and goals to be tackled.
3	日	【発表】 観察結果とチームテーマ	観察結果とそれぞれのチームのテーマについて発表する。
	英	[Presentation] Observation results and team theme	Present the observation results and the theme of each team.
4	日	チームテーマに基づいたブレインストーミング	チームテーマに基づき、ブレインストーミングを用いて目標達成手段のアイデアを展開する。それぞれのテーマに相応しいコンセプト(目標達成の方向性)へと収束させる。
	英	Brainstorming based on each team theme	Based on the team theme, use brainstorming to develop ideas for ways to achieve goals. Converge on a concept (direction of goal achievement) suitable for each theme.
5	日	コンセプトとシナリオ・ペルソナの設計	コンセプトに基づき、具体的なシナリオ(目標達成のストーリー)とペルソナ(典型的なターゲットユーザー像)を設計する。
	英	Concept design, scenario and persona design	Concept design, scenario and persona design
6	日	【発表】 コンセプトとシナリオ	コンセプトとシナリオ(ペルソナを含む)について発表する
	英	[Presentation] Concept and Scenario	Present each team's concept and scenario, including personas
7	日	プロトタイプングツールの紹介 ユーザビリティテスト 電子工作制作支援	アプリケーションのプロトタイプ制作に活用可能なツールの紹介、電子工作の制作方法の紹介および制作支援、プロトタイプのユーザビリティを検証する手法についての講義。
	英	"Introduction to prototyping tools, lectures on usability testing, Support for electronic work production"	Introduction of tools that can be used to create application prototypes, introduction and production support of electronic work production methods, and lectures on methods for verifying the usability of prototypes.
8	日	プロトタイプについてのチーム別相談	両専攻の教員による個別ディスカッション
	英	Consultation for each team about prototypes	Discussion for each team by faculty members of design course and information course
9	日	プロトタイプについてのチーム別相談	両専攻の教員による個別ディスカッション
	英	Consultation for each team about prototypes	Discussion for each team by faculty members of design course and information course
10	日	プロトタイプと発表についてのチーム別相談	両専攻の教員による個別ディスカッション
	英	Consultation for each team about prototypes and presentation	Discussion for each team by faculty members of design course and information course
11	日	チーム作業	プロトタイプ及び発表メディアの制作、ブラッシュアップ

	英	Team work	Creation and brush-up of prototypes and presentation media
12	日	【発表】 プロトタイプ デモンストレーション	最終成果発表に向けたプロトタイプのデモンストレーション
	英	[Presentation] Prototype demonstration	Demonstration of the prototype in anticipation of the final presentation
13	日	チーム作業	プロトタイプ及び発表メディアの制作、ブラッシュアップ
	英	Team work	Production and brush-up of prototypes and presentation media
14	日	成果発表会（前編）	学内外に向けた成果発表会
	英	Final presentation First half	Final presentation for universities and other organizations
15	日	成果発表会（後編）	学内外に向けた成果発表会
	英	Final presentation Second half	Final presentation for universities and other organizations

履修条件 Prerequisite(s)	
日	
英	

授業時間外学習（予習・復習等） Required study time, Preparation and review	
日	本授業は「インタラクショナルデザイン I」と連続して開講しており、受講者は「インタラクショナルデザイン I」も必ず受講すること。
英	This class is offered consecutively with "Interaction Design I" and students are required to take "Interaction Design I" as well.

教科書／参考書 Textbooks/Reference Books	
日	
英	

成績評価の方法及び基準 Grading Policy	
日	複数回の中間発表（40%）と最終発表（60%）で採点する。なお、グループワークへの貢献度合いが特に高い、あるいは特に低い場合には、加点あるいは減点することがある。
英	Grading will be based on the midterm presentations (40%) and the final presentation (60%). Points may be added or subtracted for particularly high or low contributions to the group work.

留意事項等 Point to consider	
日	演習等において、授業時間外も含めた熱意のある取り組みが必須である。
英	