

## 2026 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1クォータ/第1クォータ : /First quarter/First quarter
分類/Category	/授業科目/授業科目 : /Courses/Courses	曜日時限/Day & Period	/水 1-2 : /Wed.1-2

科目情報/Course Information				
時間割番号 /Timetable Number	62203101			
科目番号 /Course Number	62260062			
単位数/Credits	2			
授業形態 /Course Type	講義・演習 : Lecture/Practicum			
クラス/Class				
授業科目名 /Course Title	インタラクシヨndeザイン I : Interaction Design I			
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	○	○	○
科目ナンバリング /Numbering Code				

授業の目的・概要 /Objectives and Outline of the Course	
日	現代の製品・システム・サービスは、必ずしも私たちの目の前での物理的な存在、そしてやり取りとして完結していません。そのバックヤードでは、バーチャル空間を含む実生活での人の行為・反応をセンサー・ロギング・AI 技術などで認識・分析し、その結果を世界に散らばる知識と結び付けることで新たな情報として生成され、さらにその情報は、視覚・聴覚・触覚など人の感覚を横断するマルチモーダルな相互的対話（インタラクシヨndeザイン）を通して利用されます。そして、そのインタラクシヨndeザインに実感（リアリティ）が伴うとき、製品・システム・サービスに
英	Modern products, systems, and services are not always complete as physical beings and interactions in front of us. In the backyard, human actions and reactions in real life including virtual space are recognized and analyzed by sensors, logging technology, AI technology, etc., and the results are combined with knowledge scattered around the world to generate new information. Information is used through multi-modal interaction that crosses human senses such as sight, hearing, and touch. And when that interaction is accompanied by a sense of reality, the product, system, or service will have both usefulness and satisfaction. In designing to realize it, the fusion of "technology" and "design" is most important. This Interaction Design I and the following Interaction Design II are based on the premise that technology students such as information engineering and design students study in one classroom. In the former, students will experientially learn the

	basic methods and knowledge necessary for the practice of interaction design. In the latter, we will make use of them to solve more realistic problems through group projects.
--	--

学習の到達目標 / Learning Objectives	
日	インタラクシヨndeザインの実践で必要となる、基礎的な手法・知識について、体験的に習得する。
英	To acquire the basic methods and knowledge necessary for the practical interaction design.

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・インタラクシヨndeザイン概論・電子工作 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インタラクシヨndeザインとは何か？</li> <li>・授業の目的と進め方について</li> <li>・プロジェクトテーマの説明</li> <li>・電子工作（フィジカルコンピューティング）についての講義・演習</li> </ul>
	英	Guidance / Electronic work 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- What is Physical Interaction Design?</li> <li>- The purpose of the class and how to proceed</li> <li>- Explanation of the project theme</li> <li>- Electronic work</li> <li>- Introduction of observation methods</li> </ul>
2	日	電子工作 2	・電子工作（フィジカルコンピューティング）についての講義・演習
	英	Electronic Work 2	- Electronic work
3	日	電子工作 3	・電子工作（フィジカルコンピューティング）についての講義・演習
	英	Electronic Work 3	- Electronic work
4	日	デザインプロセス・観察・ラピッドエスノグラフィ・UI/UX 事例 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインプロセス</li> <li>・ラピッドエスノグラフィ（ワーク）</li> <li>・UI/UX 事例</li> </ul>
	英	Design process / Consultation on Observations / Rapid Ethnography / UI/UX Case Studies 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observations and investigations</li> <li>- Explanation: rapid ethnography</li> <li>- Explanation: UI/UX case studies</li> </ul>
5	日	デザインプロセス・観察・ラピッドエスノグラフィ・UI/UX 事例 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインプロセス</li> <li>・ラピッドエスノグラフィ（ワーク）</li> <li>・UI/UX 事例</li> </ul>
	英	Design process / Consultation on Observations / Rapid Ethnography / UI/UX Case Studies 2	Design process / Consultation on Observations / Rapid Ethnography / UI/UX Case Studies 2
6	日	コミュニティ共生・マルチステイクホルダーの観点から 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチステイクホルダー</li> <li>・観察と分析（ワーク）</li> <li>・関係視点からのデザインアプローチ事例</li> </ul>
	英	Community Symbiosis from multi-stakeholder perspectives 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecture: multi-stakeholder perspectives</li> <li>Workshop: observation and analysis</li> <li>Lecture: examples of design approaches from a relational perspective</li> </ul>
7	日	コミュニティ共生・マルチステイクホルダーの観点から 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチステイクホルダー</li> <li>・観察と分析（ワーク）</li> <li>・関係視点からのデザインアプローチ事例</li> </ul>
	英	Community Symbiosis from multi-stakeholder perspectives 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecture: multi-stakeholder perspectives</li> <li>Workshop: observation and analysis</li> <li>Lecture: examples of design approaches from a relational perspective</li> </ul>
8	日	アイデア展開・発想法 1	・発想と表現（ブレインストーミング、ビジュアライゼーション）

	英	Ideation and Expressions 1	- Explanation: ideation and expressions (brainstorming, visualization)
9	日	アイデア展開・発想法 2	・発想と表現 (ブレインストーミング、ビジュアルライゼーション)
	英	Ideation and Expressions 2	- Explanation: ideation and expressions (brainstorming, visualization)
10	日	ビジュアルライゼーションの方法 1	・ビジュアルライゼーション ・ストーリーボーディング
	英	Visualization1	・ Visualization ・ Storyboarding
11	日	ビジュアルライゼーションの方法 2	・ビジュアルライゼーション ・ストーリーボーディング
	英	Visualization 2	・ Visualization ・ Storyboarding
12	日	顔画像からの感情推定技術の体験 1	・顔画像からの感情推定技術の活用 ・表情の体系化 ・AU による表情の表現
	英	Experience of Emotion Estimation Technology from Face Images 2	- Use of emotion estimation technology from facial images - Systematization of facial expressions - Expression of facial expressions by AU
13	日	顔画像からの感情推定技術の体験 2	・顔画像からの感情推定技術の活用 ・表情の体系化 ・AU による表情の表現
	英	Experience of Emotion Estimation Technology from Face Images 2	- Use of emotion estimation technology from facial images - Systematization of facial expressions - Expression of facial expressions by AU
14	日	アプリケーション制作 (音声認識・合成を利用した web アプリの作成) 1	・アプリケーション制作 ・AI(画像・音声)の扱い方 ・ユーザビリティ評価の仕方
	英	Application construction / AI (image, sounds) / Usability testing 1	- Explanation: Usage of AI based tools - Explanation: Usability testing - Constructing an application
15	日	アプリケーション制作 (音声認識・合成を利用した web アプリの作成) 2	・アプリケーション制作 ・AI(画像・音声)の扱い方 ・ユーザビリティ評価の仕方
	英	Application construction / AI (image, sounds) / Usability testing 2	- Explanation: Usage of AI based tools - Explanation: Usability testing - Constructing an application

## 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	・演習時間外にも共同作業があるため、熱意と責任を持って取り組むことが必須である ・最終成果は授業以外においても公表される可能性がある。
英	- It is essential to work with enthusiasm and responsibility and there is collaborative work in groups. - The final results may be announced outside of class.

## 教科書/参考書 /Textbooks/Reference Books

日	参考書：情報デザインの教室、情報デザインフォーラム編、丸善
---	-------------------------------

英	
---	--

成績評価の方法及び基準 /Grading Policy	
日	各テーマごとに成果物等を評価した合計を評価とする (100%)。
英	Evaluation is based on deliverables for each sub theme (100%).

留意事項等 /Point to consider	
日	
英	