

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 ョンデザイン 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 | ○ | ○ | ○ |
| 科目ナンバリング /Numbering Code | 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 | | | |

| 授業の目的・概要 /Objectives and Outline of the Course | |
|--|--|
| 日 | インタラクシ ョンデザインは、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（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。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 |
| | 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 |
| | 英 | [Presentation] Observation results and team theme | Present the observation results and the theme of each team. |
| 4 | 日 | チーム作業 | 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。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 | Team work | 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）の設計 |
| | 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）発表 |
| | 英 | [Presentation] Concept and Scenario | Present each team's concept and scenario, including personas |
| 7 | 日 | チーム作業 | アウトプットを見据えたコンセプトとシナリオ相談 |
| | 英 | Team work | 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 | チーム作業 | 個別ディスカッション |
| | 英 | Team work | 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 | 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 | 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 | 【学内発表】 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 of the prototype in anticipation of the final presentation |

| | | | |
|----|---|--------------------------------|--|
| | | demonstration | |
| 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 ョンデザイン I」と連続して開講しており、受講者は「インタラクシ ョンデザイン 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、加算あるいは減算することがある。 |
| 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 | |