

## 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）： /Graduate School of Science and Technology (Master's Programs)	今年度開講/Availability	/有：/Available
学域等/Field	/独立専攻：/Fibro/BBM	年次/Year	/1年次：/1st Year
課程等/Program	/先端ファイブプロ科学専攻：/Master's Program of Advanced Fibro-Science	学期/Semester	/第3クォータ：/Third quarter
分類/Category	/授業科目：/Courses	曜日時限/Day & Period	/集中：/Intensive

科目情報/Course Information				
時間割番号 /Timetable Number	65111301			
科目番号 /Course Number	65160070			
単位数/Credits	2			
授業形態 /Course Type	講義：Lecture			
クラス/Class				
授業科目名 /Course Title	感性とデザイン：Kansei and Design			
担当教員名 / Instructor(s)	/ 桑原 教彰/SIRIARAYA PANOTE/ 崔 童殷/(森本 一成)：KUWAHARA Noriaki/SIRIARAYA PANOTE/CHOI DONGEUN/MORIMOTO Kazunari/			
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	
目	人間の生活や文化、心理や生理と整合するモノ、システム、環境をデザインするために必要なヒューマンインタフェースの基礎概念と基礎技術を述べ、実例やデザインガイドライン等について講義を行う。  Moodle にユーザ登録すること。 登録キーは nkuwahar@kit.ac.jp に問い合わせのこと。
英	This course describes the basic concepts and basic technologies of human interfaces necessary for designing objects, systems, and environments that are consistent with human life, culture, psychology, and physiology, and provides lectures on actual examples and design guidelines.  Register as a user in Moodle. Contact nkuwahar@kit.ac.jp for a registration key.  <a href="https://moodle.cis.kit.ac.jp/course/view.php?id=53036">https://moodle.cis.kit.ac.jp/course/view.php?id=53036</a>

学習の到達目標 Learning Objectives	
目	人間の生活や文化、心理や生理と整合するモノ、システム、環境をデザインするために必要なヒューマンインタフェースの基礎

	概念と基礎技術についての基本的な知識、技能を習得する。 人間の生活や文化、心理や生理と整合するモノ、システム、環境をデザインするために必要なヒューマンインタフェースの基礎概念と基礎技術について他者に分かりやすく説明できるための思考力、判断力を習得する。
英	Acquire basic knowledge and skills in the fundamental concepts and technologies of human interface design necessary to create objects, systems, and environments that align with human life, culture, psychology, and physiology Acquire the critical thinking and judgment skills necessary to clearly explain to others the fundamental concepts and technologies of human interface design required to design objects, systems, and environments that align with human life, culture, psychol

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	感性と VR	VR に使用されている様々な感性に関連する技術について紹介する。
	英	Sensory Experiences and Virtual Reality	To introduce various technologies related to sensory experiences used in Virtual Reality
2	日	感性と AR	AR に使用されている様々な感性に関連する技術について紹介する。
	英	Sensory Experiences and Augmented Reality	To introduce various technologies related to sensory experiences used in Augmented Reality
3	日	製品評価法	製品設計のための人間の感覚による製品評価について解説する。
	英	Product evaluation method	The purpose and possibilities of Kansei-Human design and the method of product evaluation for Kansei-Human design is explained.
4	日	心理計測	心理計測量の定量化法について解説する。感性検査法について解説する。
	英	Psychological measurement	On the quantification method of psychometric measure. On the sensory test method.
5	日	生理計測	生理計測法について解説する。眼球運動特性の計測法について解説する。
	英	Physiological measurement	Physiological measurement
6	日	感覚計測事例(1)	情報探索と眼球運動特性の関係についての事例を解説する。情報認知特性についての事例を解説する。
	英	A sense and physiology of the person(1)	Case study on relationship between information search and eye movement characteristics, and information cognitive characteristics.
7	日	感覚計測事例(2)	情報処理戦略と認知の関係についての事例を解説する。
	英	A sense and physiology of the person(2)	Case study on relationship between information processing strategy and cognition.
8	日	もの、ことのデザイン	もの、ことの設計における快適感、満足感について解説する。
	英	Thing and Event design	On the role of kansei engineering in designing things and events
9	日	ユースケース記述	ユースケース記述の説明と練習
	英	Use case description and presentation, practice of description	Explanation and practice of use case description
10	日	ユースケース分析	ユースケース分析・プレゼン、分析の練習
	英	Use case Analysis	Explanation and practice of use case analysis
11	日	デザインプロセス	HI のデザイン手法とデザインガイドライン。
	英	Design process	Explanation and practice of designe process of OOSE.
12	日	デザインの課題	HI のデザインを FIGMA などのツールで実施する。
	英	Design challenge	Carry out a design of HI by the technique such as FIGMA.
13	日	相互評価	デザインした HI の評価を相互評価で実施する。
	英	Mutual evaluations	Carry out an evaluation of HI which we designed by mutual evaluations
14	日	デジタルファッション 1	デジタル技術 (CLO3D や生成 AI など) を活用したファッション表現の最新動向を学ぶ。感性価値との関係性や、感覚的印象をどのように可視化・共有可能かを国内外の事例を通して考察する。
	英	Digital Fashion 1	This session explores the convergence of Kansei (human sensibility) and digital

			fashion design. Students will be introduced to digital tools such as CLO3D, generative AI, and virtual fashion platforms. Through international case studies, the class will di
15	日	デジタルファッション 2	学生はデジタルファッション事例を調査し、感性要素（色彩・質感・情緒性など）を分析。数枚のスライド資料を作成し、オンライン上で 10 分間の口頭発表と意見交換を行う。
	英	Digital Fashion 2	Students will independently select a digital fashion work (e.g., a virtual garment, AI-generated outfit, or digital runway presentation) and analyze its Kansei-related elements, such as use of color, texture, emotional appeal, or cultural messaging. Each

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	後半 8 コマ目から 13 コマ目は Moodle に掲載する PDF の輪講を中心に実施するので、事前に指示された範囲のまとめの PPT を必ず作成して授業に臨んでください。
英	From sessions 8 to 13, the class will focus on journal presentations based on PDF materials uploaded to Moodle. Students are required to prepare a summary PowerPoint presentation in advance, covering the assigned sections, and bring it to class for discussion.

教科書／参考書 Textbooks/Reference Books	
日	教科書は指定しない。参考書は講義内で適宜紹介する。
英	No textbook will be specified. Reference books will be introduced in the lecture.

成績評価の方法及び基準 Grading Policy	
日	課題やプレゼンテーションへの取り組みの積極さ、及びその内容の妥当性を評価して行う。
英	Assessing the performance and contribution of the group work and presentation.

留意事項等 Point to consider	
日	
英	