

授業科目名	【G】 教養演習Ⅰ・Ⅱ 【EF】 教養演習Ⅰ・Ⅱ	区分 選択必修	開講年次	【G】2 【EF】2	単位数	【G】2 【EF】2
科目区分	基本科目					
授業形態	対面授業					
担当形態	単 独	【G】 【EF】				
施行規則に定める科目区分又は事項等						
サブタイトル	システム思考／設計と情報デザイン			担当者	松岡 東香	
授業概要	【概要】	ヒトが担っている今日の業務の大半は、近い将来、AIとICT技術により代替される可能性が高く、多数の失業者が発生する危険性が指摘されている。こうした背景を踏まえ、今後の高度情報化社会において、企業や行政に末永く必要とされる人材となるためには、AIが苦手とする企画立案や問題解決を自ら遂行する能力が求められる。本科目では、情報系業務に携わる人材に必要とされる5つの意識と3つの能力(チャレンジ精神、折衝能力、幅広い視野、バランス感覚、柔軟な思考力、問題発見／解決能力、問題意識、提案能力)の醸成を図るべく、論理的思考にもとづくシステム的アプローチの技術習得を目指す。生活上、業務上の現象的問題に着目し、その問題の本質を突き止め、分析を通じて解決の方略を定めて具体的解決への道筋を設計する。この一連のプロセスについて理解を深め、「オペレーター」から「クリエイター」への脱却を図る。また、ドキュメンテーション／プレゼンテーション／インストラクショナルデザイン等、様々な設計に関する理論と技術を学び、情報デザインの修養も目指す。				
	【到達目標】	1. システムの概念について説明できる。2. AIが苦手とする日本語の文法をシステムとして捉え、読点の位置や語順を適切に調整できる。3. システム思考を実践し、アイデアの創出と企画・提案書への昇華を図れる。4. システム開発のフェーズを理解し、身の回りの問題に対する解決プロセスを説明できる。5. GTDの実践により、日々のタスクの管理と処理を円滑に実行できる。6. 情報デザインの理論にもとづき、プレゼンテーションの設計や実行ができる。7. IDによるシステム的アプローチと教育効果について説明できる。8. コンテンツ開発の各フェーズについて説明できる。				
履修条件	「情報リテラシー」の単位を修得済みであること。					
ディプロマ・ポリシーとの関連性	DP (ディプロマ・ポリシー) ①	—	(当てはまらない)			
	DP (ディプロマ・ポリシー) ②	◎	(よく当てはまる)			
	DP (ディプロマ・ポリシー) ③	—	(当てはまらない)			
他科目との関連性	松岡担当の「フレッシュマンセミナーⅡ」も履修していることが望ましい。					
教科書	なし。授業毎にプリントを配布または配信する。					
参考書	なし。					
評価方法	課題提出60%、授業への取り組み(授業プリント提出・小テスト等)40% ※「正解」が存在しない課題、自らの発案や実行を伴う課題も多く出題される。					
フィードバック方法	Google Classroomを使用し、提出された課題についてのコメントや、小テストの採点結果および正解の提示を行う。					
評価基準	授業内容についてよく理解していると思なせた者にはその程度に応じてSまたはA、一部不十分な箇所がある者についてはBまたはCとする。また、授業内容への理解自体が不十分な者については、その程度に応じてDまたはE、全欠席など評価不能の場合にはFとする。					
その他	特になし ※Gカリ:【Ⅰは選択必修(A)・Ⅱは選択必修(B)】 / EFカリ:選択必修(y)					

授 業 科目名	【 G 】	教養演習 I ・ II	区 分	開講年次	【 G 】 2	単位数	【 G 】 2
	【 EF 】	教養演習 I ・ II	選 択 必 修		【 EF 】 2		【 EF 】 2
授業内容	第01回 システムの概念 第02回 システム思考01(文法のシステム①) 第03回 システム思考02(文法のシステム②) 第04回 システム思考03(ビジネス書類のシステム①) 第05回 システム思考04(ビジネス書類のシステム②) 第06回 システム思考05(垂直思考と水平思考) 第07回 システム思考06(マインドマップとKJ法) 第08回 システム思考07(ロジックの構築と展開) 第09回 システム思考08(ニーズ調査と初期分析) 第10回 システム思考09(要件定義) 第11回 システム思考10(MECEの点検とゴール設定) 第12回 システム思考11(企画書、提案書への昇華) 第13回 システムデザイン01(システム開発のフェーズ) 第14回 システムデザイン02(システム調査) 第15回 システムデザイン03(システム分析) 第16回 システムデザイン04(情報化計画) 第17回 システムデザイン05(システム設計) 第18回 システムデザイン06(運用・管理・評価) 第19回 システムマネジメント01(GTDの概念) 第20回 システムマネジメント02(GTDの実践) 第21回 システムマネジメント03(Hack & Hitの法則) 第22回 システムマネジメント04(協働作業、プレスト) 第23回 システムマネジメント05(ボックスとブリット) 第24回 システムマネジメント06(報告書とレポート) 第25回 情報デザイン01(情報デザインの意義) 第26回 情報デザイン02(メディアデザイン) 第27回 情報デザイン03(インタラクティブメディアデザイン) 第28回 情報デザイン04(プレゼンテーションデザイン) 第29回 インストラクショナルデザイン01(IDとシステムのアプローチ) 第30回 インストラクショナルデザイン02(コンテンツ開発)						
予習内容	事前に配布(配信)する授業資料ノートに記載された内容について、用語の意味調べや実践を試みる。 授業ごとの予習時間は120分程度を目安としてください。						
復習内容	授業後に復習用課題を提示するので、授業で書き込みした授業資料ノートを参考にして復習に取り組む。 授業ごとの復習時間は120分程度を目安としてください。						