

# 産業技術大学院大学 履修証明プログラムシラバス

プログラム名 人間中心デザイン 基礎～応用

定員 20

主担当教員 安藤 昌也（本学助教）

総時間数 のべ154.5時間

項目	内容
プログラムの概要	<p>本プログラムは、使いやすくユーザビリティに配慮したものづくり、つまり「人にやさしいものづくり」を実践するために必要となる、人間中心設計の概念および基礎知識の修得と、具体的な手技法の修得を目的としている。本プログラムの特徴は、人間中心設計の基礎から応用までをバランスよく学べるよう設計されている点である。</p> <p>基盤知識としては人間中心設計の基礎のほか、認知科学などの関連領域についても学ぶ。これらは、人間中心設計と関連の深い点に焦点を当てた講義となっている。また、ユーザビリティ評価法をはじめ、人間中心設計のさまざまな手技法についても、演習により実践的に修得できる。さらに応用として、昨今注目されているユーザエクスペリエンス(User Experience)の実現のために不可欠な、デザインマーケティング                       UXやコミュニケーションデザイン、サービス工学などについても学ぶ。</p>
受講対象者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ものづくり(ハードウェア、ソフトウェア)に関連する企業の企画・デザイン・設計等に関わる方</li> <li>・デザイン系大学、情報システム系大学等、ものづくりを志向する教育機関に所属する学生</li> <li>・その他、人間中心設計に関する技術・知識を修得したい方</li> </ul>
プログラムの狙い 修得できるスキル	<p>本プログラムは、「人にやさしいものづくり」の実践のために必要となる、人間中心設計の概念および基礎知識の修得と、具体的な手技法の修得を目的としている。</p> <p><b>【修得できるスキル】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人間中心設計の概念、規格、プロセスの理解</li> <li>・人間中心設計に関連する認知科学、統計学等の基礎知識の修得</li> <li>・人間中心設計に関するさまざまな手技法の理解と実践方法の修得</li> <li>・製品利用におけるユーザ理解のための総合的分析力の修得</li> <li>・人間中心設計の応用領域として、デザインマーケティング、サービス工学等の基礎知識の修得</li> </ul>
プログラムの構成	<p>本プログラムは、人間中心デザインの3つの段階、9科目から構成される。「1. 人間中心デザインの基礎」および「2. 人間中心デザインの実践」の5科目は必修科目とし、「3. 人間中心デザインの応用」は、4科目を選択科目とし、3科目以上を選択する。</p> <p><b>1. 人間中心デザインの基礎</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1-1. 人間中心設計概論（オムニバス講義：10.5時間）</li> <li>1-2. 人間中心デザインの認知科学（10.5時間）</li> </ul> <p><b>2. 人間中心デザインの実践</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2-1. HCD手技法特論（22.5時間）</li> <li>2-2. 人間中心のコンセプトデザイン特別演習（10.5時間）</li> <li>2-3. ユーザビリティ評価特別演習（10.5時間）</li> </ul> <p><b>3. 人間中心デザインの応用</b>（以下、4科目から3科目以上を選択）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1. デザインマーケティング特論（22.5時間）</li> <li>3-2. デザインシステム計画特論（22.5時間）</li> <li>3-3. コミュニケーションデザイン特論（22.5時間）</li> <li>3-4. サービス工学特論（22.5時間）</li> </ul>
出席要件	<p>原則として、各科目において3分の2以上の出席を要する。</p>
修了要件	<p>最終試験に合格した科目の総時間数が120時間以上であること。但し、必修科目が設定されている場合は、すべての必修科目において最終試験に合格すること。</p>

## 履修証明プログラム個別科目案内

プログラム名 人間中心デザイン 基礎～応用

科目名 人間中心設計概論（必修科目）

担当教員 安藤昌也(本学助教)、外部講師

項目	内容
授業方針	<p>人間中心設計とは、1999年に発効されたISO13407によって、明確化された概念であり、製品デザインの過程で、ユーザの要求をどのように取り入れるべきかを規定したものである。本来この規格は、インタラクティブシステムの設計を想定したものであるが、ユーザの使いやすさに配慮するものづくり全般に適用可能な概念として、幅広く産業界に受け入れられ、実践されている。</p> <p>本講義では、人間中心設計の基本的な概念を学ぶとともに、実際の産業界において「人間中心のものづくり」がどのようにとらえられ、実践されているかについて、様々な立場から複眼的に理解する。</p> <p>本講義は、本学教員の他に外部講師によるオムニバス形式の講義とする。</p>
修得できる知識・能力や授業の目的・ねらい	<p>講義の目的・狙い 人間中心設計の基本的な概念を理解するとともに、その周辺領域の取り組みや実践事例を通して、人間中心設計がカバーする領域の広がりや深さについて理解する。</p> <p>修得できる知識・能力 ・人間中心設計の基礎概念および関連する基礎概念（アクセシビリティ、情報デザイン等）の理解 ・人間中心設計の産業界での適用事例 ・人間中心設計に関連する規格の知識と最新状況の理解（人間工学に関するISOおよびJIS規格）</p>
授業計画・内容	<p>本講義は、本履修証明プログラムの導入のための講義でもある。本講義は、以下7回で構成する。（なお、講師の都合により、内容が前後する場合がある）</p> <p>第1回： コースガイダンス（産業技術大学院大学 安藤昌也 助教） 本履修証明プログラムの狙いや目的を示すとともに、人間中心設計の必要性、関連領域の位置づけなどについて解説する。</p> <p>第2回： 人間中心設計(HCD)と人間生活工学（早稲田大学 小松原明哲 教授） 人間中心設計という概念の基礎、学術的背景について解説する。また、最近の概念の広がりについて人間生活工学という観点から解説する。</p> <p>第3回： 人間工学関連規格の知識と最新動向（中野人間工学コンサルタンシー 中野義彦 氏） 人間中心設計には、基礎となる様々な規格類が策定されている。その体系を理解するとともに、最新動向についても学ぶ。</p> <p>第4回： 産業界におけるHCDの取り組み実態（(株)U'eyes Design 代表取締役 鱗原晴彦氏） 人間中心設計の概念が、日本の産業界でどのようにとらえられ、普及・実践されているかを学ぶ。</p> <p>第5回： 関連領域①： 情報アクセシビリティ（産業技術大学院大学 安藤昌也 助教） 高齢者・障害者などへの配慮は、ユニバーサルデザインでは不可欠である。情報アクセシビリティの事例を通して、ユーザ理解の重要性を理解する。</p> <p>第6回： 関連領域②： 情報デザイン（日立インターメディックス(株) 近藤朗 氏） ソフトウェアやWebなど多くの人が利用する情報システムのデザイン手法も、HCDの一つの形式である。情報デザインの概念や事例を通して、HCDの広がりを理解する。</p> <p>第7回： まとめと総合討議 これまでの講義をまとめるとともに、受講者が各自の理解や疑問点について討議を行う。</p>
テキスト	<p>テキストは用いない。必要に応じてハンドアウトを用意する。</p>
参考書	<p>人間生活工学研究センター 2005「ワークショップ人間生活工学 第三巻 インタラクティブシステムのユーザビリティ」丸善</p> <p>他、講義の中で適宜紹介する。</p>
成績評価方法	<p>評価は次の2点で行う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・課題（各回の講義について、簡単なレポートを課題とする。その提出および内容で評価する）</li> </ul>

## 履修証明プログラム個別科目案内

プログラム名 人間中心デザイン 基礎～応用

科目名 人間中心デザインの認知科学（必修科目）

担当教員 安藤 昌也（本学助教）

項目	内容
授業方針	<p>実際に人間中心のものづくりを行う際には、人間の様々な特性を理解した上で、それらをうまく利用したデザインをすることが求められる。特に、人間の認知特性に沿わないデザインは、エラーを誘発したり学習に時間を要したりすることになる。人間中心設計を実践するためには、設計プロセスの実践もさることながら、ユーザ心理への深い理解とともに、認知科学の理論を理解した上で、製品デザインを行うことが不可欠である。</p> <p>本講義では、特に人工物との相互作用に着目し、ユーザインタフェースなどのデザインやユーザ心理の理解に不可欠な、人間の認知特性の基礎理論を学ぶ。</p>
修得できる知識・能力や授業の目的・ねらい	<p><u>講義の目的・狙い</u> 人間と人工物との相互作用における、認知特性の基礎的な理論を学ぶとともに、ユーザ行動の観察を通して認知特性を分析する重要性を理解する。</p> <p><u>修得できる知識・能力</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人工物の操作に関連する人間の認知特性の諸理論</li> <li>・人間が人工物を操作する際の、プロセスモデルに関する諸理論</li> </ul>
授業計画・内容	<p>各講義では、それぞれに示す内容を中心に、人間の認知特性の基礎理論を解説する。各講義では、認知科学や心理学、人間工学などの基礎のない受講者にもわかりやすく解説する。</p> <p>第1回： 認知とは—人工物設計に必要な基礎知識として</p> <p>第2回： 人間の認知特性①—知覚・注意・記憶</p> <p>第3回： 人間の認知特性②—学習・理解・問題解決</p> <p>第4回： インタラクションの認知モデル①—行為の7段階モデル、メンタルモデル</p> <p>第5回： インタラクションの認知モデル②—アフォーダンス、メタファー、対応付け、フィードバック</p> <p>第6回： なぜ人は誤るのか—ヒューリスティック、確証バイアス、先入観 他</p> <p>第7回： 情動と認知（まとめ）—エモーショナルデザイン、よりよいUX(User Experience)の実現に向けて</p>
テキスト	<p>テキストは用いない。講義で用いる資料は配布する。</p>
参考書	<p>参考書は、講義内でも適宜紹介する。本講義を深く理解するために、なるべく読むことを薦める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・海保・原田・黒須, 認知的インターフェース, 新曜社, 1991.</li> <li>・ノーマン著, 野島久雄訳, 誰のためのデザイン?. 新曜社, 1988.</li> <li>・ノーマン著, 岡本他訳, パソコンを隠せ、アナログ発想でいこう!. 新曜社, 2000.</li> <li>・ノーマン著, 岡本他訳, エモーショナルデザイン. 新曜社, 2004.</li> </ul>
成績評価方法	<p>評価は次の2点で行う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・課題（課題は、途中1回、最終レポート1回の計2回を予定している）</li> </ul>









## 履修証明プログラム個別科目案内

プログラム名 人間中心デザイン 基礎～応用

科目名 デザインシステム計画特論（選択科目）

担当教員 國澤 好衛(本学教授)

項目	内容
授業方針	<p>インダストリアル・デザインが対象とするエステティック(美的)な問題やセミオティック(記号論)な問題は、デザインが同様に対象としているエルゴノミクスやエコロジーの問題のように一般的な設計手法で取り扱うことは難しい。それは、エステティック(美的)な問題やセミオティック(記号論)な問題において重要となる形態や表現に関して、それを構成する属性と審美性や記号的意味(コミュニケーション)との関係を合理的に制御できるパラメータが明確でないことによる。</p> <p>現実のデザインの場面において、エステティック(美的)な問題やセミオティック(記号論)な問題がデザイナーの主観的な判断に委ねられているのはそのためといえる。</p> <p>しかし、このようなデザイナーの突然の洞察やセンスに頼った主観のプロセスに合理性や客観性を取り入れようとする研究が、1980年代ごろよりデザイン学や感性工学などの分野で盛んに行なわれるようになり、そこで登場した分析技術などが今日のデザインの現場においても合意形成や意思決定に有効なものとして、主に計画の妥当性やデザインの評価の検証などに応用されている。</p> <p>本授業では、こうした実情を踏まえ、デザインのエステティック(美的)な問題やセミオティック(記号論)な問題を合理的かつ客観的に進めていく上で必要な考え方、方法について、これまでデザイン学、感性工学として研究されてきた内容を整理しながら全体像を俯瞰するとともに、デザイン現場において実際に利用されている手法に具体的に取り組むことを方針とする。</p>
修得できる知識・能力や授業の目的・ねらい	<p>授業の目的・狙い</p> <p>デザイン、特にエステティック(美的)な問題やセミオティック(記号論)な問題に有効な客観的手法としての解析手法の体系的理解と実務に活用できるデータ収集から分析、評価にいたる一連のプロセスを実践的に学習することを目的とする。</p> <p>まずは、デザイン学、感性工学などの領域で研究されてきた手法やデザインの現場で実際に活用されている手法などを整理する。つづいて、デザインの現場で行なわれている事例を紹介する。そして、実際にフィールドサーベイや印象評価と分析、コレスポネンス分析によるデザインマップの作成などに取り組んでもらう。</p> <p>修得できる知識・能力</p> <p>エステティック(美的)な問題やセミオティック(記号論)な問題に有効な分析技術                      デザインの現場で行なわれているデザイン分析                      フィールドリサーチ技術                      因子分析、数量化3類、クラスター分析などによるデザイン評価                      コレスポネンス分析を用いたデザインポジショニング分析</p>
授業計画・内容	<p>本授業では以下のテーマで講義を行う予定。(なお、都合によりテーマが入れ替わることもあるのでご了承ください)</p> <p>01オリエンテーション                      デザインプロセスとリサーチ                      デザイン解析手法の体系</p> <p>02～03デザインのための科学(意味論的転回)                      未来への可能性を創造する手法                      ステークホルダーの考えと自発性の調査方法                      人間中心のデザイン手法</p> <p>04消費者の選考構造とデザイン開発(事例研究)                      コンジョイント分析、クラスター分析                      重回帰分析、コレスポネンス分析 ケーススタディ</p> <p>05多変量解析とデザイン、デザイン品質マネジメント                      6σ、DMAIC、DFACE                      多変量解析</p> <p>06～07実践編1 フィールドリサーチ                      フィールドリサーチ手法                      エクスカーションの実践</p> <p>08～10実践編2 官能評価、感性工学的アプローチ                      SD法(Semantic Differential method)                      因子分析、数量化3類</p> <p>11～13実践編3 ポジショニングマップとコレスポネンス分析                      ポジショニング                      コレスポネンス分析</p> <p>14人間中心設計とユーザビリティ評価 ISO 13407</p> <p>15総括</p>
テキスト	<p>適宜レジメを配布する</p> <p>授業で使用するスライドは、事前にWebCTにアップする</p>

参考書	複雑さに挑む科学—多変量解析入門 (ブルーボックス)
成績評価方法	出席(50%)とレポート課題(50%)により評価する。 出席点=50*出席日数/講義回数 課題点=50*評価点

## 履修証明プログラム個別科目案内

プログラム名 人間中心デザイン 基礎～応用

科目名 コミュニケーションデザイン特論（選択科目）

担当教員 小山 登(本学教授)

項目	内容
授業方針	<p>「コミュニケーションデザイン」は言語系と非言語系といった従来の枠組にとらわれず、マルチメディア技術やデジタル技術を駆使してダイナミックな変化を続けている。</p> <p>本講義では、特に、近年デジタル技術の進展に伴い、重要性が増しているユーザーと機器やシステム間の相互コミュニケーションを主とした「インタラクションデザイン」を中心テーマとして、産業界に於けるケーススタディを中心に実践的な講義とプロジェクトを行い開発実務に必要な知識やスキルの修得を目指す。</p>
修得できる知識・能力や授業の目的・ねらい	<p>授業のねらい</p> <p>この授業は、学習者がコミュニケーションデザイン全般の基礎知識や技術に加え、多様化・高度化したつつあるインタラクションデザインや周辺領域(マネージメント、プロデュースを含む)に関する高度な知識と手法を習得することを目的とする。</p> <p>具体的には、学習者は、この講義を通じて以下の知識や能力を習得できる</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 コミュニケーションデザインに関する基本知識を理解する。</li> <li>2 コミュニケーション理論と手法についての専門知識を理解する。</li> <li>3 企業における製品開発及びコミュニケーションデザイン開発実務についての専門知識を理解する。</li> <li>4 コミュニケーションデザインとしてのプレゼンテーションについての専門知識を理解する。</li> <li>5 コミュニケーションデザインの実務全般に関する基本スキルを身につける。</li> </ol> <p>到達最低レベル</p> <p>簡易なインタラクションデザインの企画、開発ができるようになる。もしくは、プロジェクト管理ができるようになる。</p> <p>チャレンジレベル</p> <p>企業からの比較的簡単な開発依頼案件に対して、プロジェクト企画、見積書作成ができるようになる。</p>
授業計画・内容	<p>&lt;授業計画&gt;</p> <p>全体：講義は毎回スライドと配布のレジュメ(一部)を使用して行なう。また、出席表を終了後に回収することで出欠の確認とする</p> <p>第1回 コミュニケーションデザインの概説： ・本講義の目的と15回授業の進め方、内容について解説し学生が講義選択の判断ができるようにする。 また、今後の授業内容や進め方に反映するため受講者に知識確認のアンケートクイズなどを実施する。</p> <p>第2回 コミュニケーション理論と手法についての概説： ・コミュニケーションの定義について解説 ・言語系・非言語系のコミュニケーション理論と主な手法について解説</p> <p>第3回 コミュニケーションデザインに於けるユニバーサルデザイン対応について： ・高齢化や色弱者への対応やデジタルデバイド問題などについて解説</p> <p>第4回 インタラクションデザインについての概説： ・インタラクションデザインの対象と企業に於ける現状について解説</p> <p>第5回 コミュニケーションデザインに必要なスキルと能力： ・企業で求められるスキルと能力について解説。</p> <p>第6回 ケーススタディⅠ ・カーナビゲーションシステム及び周辺のサービスに伴うコミュニケーションデザイン</p> <p>第7回 ケーススタディⅡ ・携帯電話機及び周辺のサービスに伴うコミュニケーションデザイン</p> <p>第8回 コミュニケーションデザインに於けるデザインマネージメント ・マネージメント視点で見たプレゼンテーション手法</p> <p>第9回～第13回 サンプルプロジェクトによる演習： ① 演習課題の説明及び決定(グループ分けして、それぞれテーマを設定しディスカッション実施) ② グループワーク1(分析段階) ③ グループワーク2(企画段階) ④ グループワーク3(制作段階) ⑤ グループワーク4(プレゼンテーション)</p> <p>第14回 理解度テスト(または小論文レポート作成)： 第15回 予備日：</p> <p>1 レポートについて： ① 第5回講義終了時にテーマを発表、第7回講義までに提出 ② 第7回講義終了時にテーマを発表、第9回講義までに提出</p> <p>2 プレゼンテーションについて： 第9回講義はじめにチーム分けと研究課題を決定、第13回講義時に結果を各チーム毎に発表</p>
テキスト	配布するレジュメを使用する。

参考書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマに応じた参考書を適宜紹介する(購入は強要しない)</li> <li>・図書館の活用を勧める</li> </ul>
成績評価方法	<p>以下の3項目をベースに総合評価する</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 レクチャーへの出席率と受講態度による評価       <ol style="list-style-type: none"> <li>① 出席率評価 30点(2点×15回)</li> <li>② 受講態度(質問数や討議への参画状況など) 10点</li> </ol> </li> <li>2 課題による評価(提出期限のルール遵守、提出点、内容など)       <ol style="list-style-type: none"> <li>① レポート作成: 10点(5点×2回) (内容により5点~1点を付与する)</li> <li>② プレゼンテーション:           <ul style="list-style-type: none"> <li>・発表内容によりチーム単位で得点10点(点数は発表方法、内容など)</li> </ul> </li> </ol> </li> <li>3 最終回に行なう理解度テストによる評価 40点</li> </ol>

## 履修証明プログラム個別科目案内

プログラム名 人間中心デザイン 基礎～応用

科目名 サービス工学特論（選択科目）

担当教員 橋本 洋志(本学教授)

項目	内容
授業方針	サービス工学が網羅する様々な分野の技術と知識を示した後に、学生自らによるサービスメディアのデザインまたは評価できるようになることを求める。また、これらの成果を整理・考察したレポートの複数回提出を求める。
修得できる知識・能力や授業の目的・ねらい	様々な場面でのサービスを考えたとき、これを伝達するサービスメディアを工学的観点から考察し、効果的なサービスを創造・評価できる力を身に付けることが本授業の目的である。このため、人間の内面モデル、サービスの満足度評価法、機能評価法、工学的サービスメディアの事例・特徴・設計論などを学んだ上で、これらを融合した実践的演習を通して授業目的を達成する。
授業計画・内容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. サービス工学とは サービス伝達モデルと各種用語の概念と定義を学ぶ。また、各分野のサービスとの比較分類を行う。</li> <li>2. 満足を与える要因 ユーザビリティ、アクションプロセス、時間効率、アフォーダンス、ユーザインタフェース、対人コミュニケーション、などの要因と特徴について考える。</li> <li>3. サービスの特性と実現構造 特定のサービスを考えたとき、それを構成する要因間の因果関係をダイアグラムで表現する方法を学ぶ。</li> <li>4. 機能性評価 アクションプロセスからみた身の回り品の機能性評価について考える。</li> <li>5. 満足度評価 メンタルモデル、社会行動学の観点から満足度を考え、その定量的評価法として、アンケート調査法、SD(Semantic Differential)法、生体計測に基づく心理評価法の使用方法和注意点を学ぶ。</li> <li>6. 演習 先端技術(人型ロボット、生物型ロボット、自律移動車、自律飛行船など)の動きを見て、そのサービス要因、サービスイノベーションを考察する。</li> <li>7. ユーザインタフェースデザイン ユーザビリティ、アフォーダンスを考慮して満足度の高いデザインとは何かについて考える。</li> <li>8. 高齢者の生活支援サービス 高齢者の日常生活で困っている事例をとりあげ、それに対処するサービスとは何かについて考える。</li> <li>9. 視聴覚に基づくサービスメディア 人間の視聴覚特性を考察した後に、この特性に適するサービスを取り上げ、これを伝達するのに適する工学的サービスメディアの設計法について考える。特に、アフォーダンスとユーザーインタフェースの関係について考える。</li> <li>10. 身体動作支援型サービスメディア 人間の身体動作メカニズムを考察した後に、このメカニズムを合理的にサポートするサービスを取り上げ、これを伝達するのに適する工学的サービスメディアの設計法について考える。</li> <li>11. 福祉・介護サービスメディア 福祉・介護で必要なサービスを考え、これに適する工学的サービスメディアの設計・運用について考える。</li> <li>12. 想起支援サービスメディア 想起を支援するサービスメディアの在り方、設計、運用について、認知科学(連想記憶、イメージング、忘却係数)および工学(IT、ICタグ、データベースなど)の観点から考える。</li> <li>13～15 サービスメディア製作・評価演習Ⅰ～Ⅲ どのようなサービスを提供しているか？ サービスのどの要素をターゲットにしているか？ 四つの特性を具体的に述べると、技術は、何をどのように工夫されて導入されているか、などを考察し、自ら新たなサービスメディアを設計・製作して、それに基づくサービスイノベーションを考える。</li> </ol>
テキスト	配布資料とWeb上のオンラインテキスト・コンテンツを用いる
参考書	学際的授業のため、範囲が広く、示しきれないので一部を下記に示す。 ・コラーのプロフェッショナル・サービス・マーケティング、ピアソン・エデュケーション社 ・ユーザインタフェース関連書、人間工学関連書、他
成績評価方法	次の3つのポイントで評価する <ol style="list-style-type: none"> <li>1 講義への参画度(出席するだけでなく、参加度を評価、講義以外での自己学習も評価)20点</li> <li>2 レポート評価(提出期限などのルール準拠度、内容)4～5回のレポート、60点満点</li> <li>3 総合課題評価(レポート内容、プレゼンテーション力):20点</li> </ol>

## 履修証明プログラム授業計画表

プログラム名			人間中心デザイン 基礎～応用		※ 日程や講師等が変更になる場合 もあります。
No.	月日	曜日	時限	科目名	講師
					氏名
1	9月11日	金	5	人間中心設計概論	安藤昌也助教
2	9月11日	金	6	人間中心設計概論	小松原明哲教授
3	9月18日	金	5	人間中心設計概論	中野義彦氏
4	9月18日	金	6	人間中心設計概論	鱗原晴彦氏
5	9月25日	金	5	人間中心設計概論	安藤昌也助教
6	9月25日	金	6	人間中心設計概論	近藤朗氏
7	10月2日	金	5	人間中心設計概論	近藤朗氏・安藤昌也助教
8	11月7日	土	3	人間中心デザインの認知科学	安藤昌也助教
9	11月7日	土	4	人間中心デザインの認知科学	安藤昌也助教
10	11月14日	土	3	人間中心デザインの認知科学	安藤昌也助教
11	11月14日	土	4	人間中心デザインの認知科学	安藤昌也助教
12	11月21日	土	2	人間中心デザインの認知科学	安藤昌也助教
13	11月21日	土	3	人間中心デザインの認知科学	安藤昌也助教
14	11月21日	土	4	人間中心デザインの認知科学	安藤昌也助教
15	9月19日	土	2	HCD手技法特論	黒須正明教授
16	9月19日	土	3	HCD手技法特論	黒須正明教授
17	9月19日	土	4	HCD手技法特論	黒須正明教授
18	9月26日	土	3	HCD手技法特論	黒須正明教授
19	9月26日	土	4	HCD手技法特論	黒須正明教授
20	10月3日	土	3	HCD手技法特論	黒須正明教授
21	10月3日	土	4	HCD手技法特論	黒須正明教授
22	10月10日	土	3	HCD手技法特論	黒須正明教授
23	10月10日	土	4	HCD手技法特論	黒須正明教授
24	10月17日	土	3	HCD手技法特論	黒須正明教授
25	10月17日	土	4	HCD手技法特論	黒須正明教授
26	10月24日	土	3	HCD手技法特論	黒須正明教授
27	10月24日	土	4	HCD手技法特論	黒須正明教授
28	10月31日	土	3	HCD手技法特論	黒須正明教授
29	10月31日	土	4	HCD手技法特論	黒須正明教授
30	10月9日	金	5	人間中心のコンセプトデザイン特別演習	早川誠二氏
31	10月9日	金	6	人間中心のコンセプトデザイン特別演習	早川誠二氏
32	10月16日	金	5	人間中心のコンセプトデザイン特別演習	早川誠二氏

No.	月日	曜日	時限	科目名	講師
					氏名
33	10月16日	金	6	人間中心のコンセプトデザイン特別演習	早川誠二氏
34	10月23日	金	5	人間中心のコンセプトデザイン特別演習	早川誠二氏
35	10月23日	金	6	人間中心のコンセプトデザイン特別演習	早川誠二氏
36	10月30日	金	5	人間中心のコンセプトデザイン特別演習	早川誠二氏・安藤昌也助教
37	11月6日	金	5	ユーザビリティ評価特別演習	古田一義氏・安藤昌也助教
38	11月6日	金	6	ユーザビリティ評価特別演習	古田一義氏
39	11月13日	金	5	ユーザビリティ評価特別演習	古田一義氏
40	11月13日	金	6	ユーザビリティ評価特別演習	古田一義氏
41	11月20日	金	5	ユーザビリティ評価特別演習	古田一義氏・安藤昌也助教
42	11月20日	金	6	ユーザビリティ評価特別演習	古田一義氏・安藤昌也助教
43	11月27日	金	5	ユーザビリティ評価特別演習	古田一義氏・安藤昌也助教
44	12月1日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
45	12月3日	木	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
46	12月8日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
47	12月10日	木	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
48	12月15日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
49	12月17日	木	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
50	12月22日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
51	1月7日	木	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
52	1月12日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
53	1月14日	木	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
54	1月19日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
55	1月21日	木	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
56	1月26日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
57	1月28日	木	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
58	2月2日	火	6	デザインマーケティング特論	福田哲夫教授・安藤昌也助教
59	9月26日	土	2	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
60	9月30日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
61	10月3日	土	2	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
62	10月7日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
63	10月10日	土	2	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
64	10月14日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
65	10月17日	土	2	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
66	10月21日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授

No.	月日	曜日	時限	科目名	講師
					氏名
67	10月24日	土	2	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
68	10月28日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
69	11月4日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
70	11月7日	土	2	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
71	11月11日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
72	11月14日	土	2	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
73	11月18日	水	5	デザインシステム計画特論	國澤好衛教授
74	11月30日	月	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
75	12月3日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
76	12月7日	月	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
77	12月10日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
78	12月14日	月	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
79	12月17日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
80	12月21日	月	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
81	1月7日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
82	1月14日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
83	1月18日	月	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
84	1月21日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
85	1月25日	月	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
86	1月28日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
87	2月1日	月	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
88	2月4日	木	3	コミュニケーションデザイン特論	小山登教授
89	12月2日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
90	12月4日	金	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
91	12月9日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
92	12月11日	金	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
93	12月16日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
94	12月18日	金	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
95	1月6日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
96	1月8日	金	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
97	1月13日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
98	1月15日	金	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
99	1月20日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
100	1月22日	金	4	サービス工学特論	橋本洋志教授

No.	月日	曜日	時限	科目名	講師
					氏名
101	1月27日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
102	1月29日	金	4	サービス工学特論	橋本洋志教授
103	2月3日	水	4	サービス工学特論	橋本洋志教授

※ 本学における授業時間は次のとおりです。

時限	1	2	3	4	5	6
授業時間	10:30～12:00	13:00～14:30	14:45～16:15	16:30～18:00	18:30～20:00	20:10～21:40