

ティーチング・ポートフォリオ

筑波学院大学 経営情報学部 ビジネスデザイン学科
山島 一浩



筑波学院大学
TSUKUBA GAKUIN UNIVERSITY

目次

| | |
|--------------------------|---|
| 教育の責任 | 1 |
| 1. 何を担当しているのか | 1 |
| 2. 担当科目 | 1 |
| 教育の理念 | 2 |
| 1. エラー!ブックマークが定義されていません。 | |
| 2. エラー!ブックマークが定義されていません。 | |
| 3. エラー!ブックマークが定義されていません。 | |
| 教育の方法 | 3 |
| 1. 3 | |
| 2. エラー!ブックマークが定義されていません。 | |
| 3. エラー!ブックマークが定義されていません。 | |
| 教育の成果 および 今後の目標 | 4 |
| 参考資料 | 4 |

教育の責任

1. 何を担当しているのか

私は、学生たちが、これからの時代を生き抜ける力を養い、市場環境とともに変化する経営情報環境のなかで役立つ教育をしていきたいと思います。学生に、情報や情報手段を主体的に選択し活用していくために必要な情報活用能力、対話や協働を通じて知識やアイデアを共有し新しい判断力を生み出す力を働かせる学びの場を設けていきたいと考えています。マルチメディア、情報活用の危機管理、プログラミング(JAVA)などの基礎知識をつけて、ウェアラブルコンピューティング、Webデザインなどへ学びを続け、情報デザイン演習の発展科目で自らの柱を立て、しっかりと卒業研究へとつないでいく責任を果たします。

2. 担当科目

現在(2022年度現在)の担当科目とその概略は以下のとおりである。

| 科目名 | 対象学年 | 受講人数 | 授業形態 | 必修選択 | 科目区分 (カリキュラムにおける位置づけ) |
|------------------------|------|------|------|------|--------------------------|
| マルチメディア | 2-4 | 50 | 講義 | 選択 | |
| 情報活用と危機管理 | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | 3人体制で分野別で対応 |
| 表現と伝達A | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | |
| 表現と伝達B | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | |
| WebデザインA | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | |
| WebデザインB | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | |
| プログラミング(JAVA) | 2-4 | 25 | 講・演 | 選択 | |
| eラーニング | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | |
| ウェアラブルコンピューティング | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | 2人体制で分野別で対応 |
| プログラミングA | 2-4 | 30 | 講・演 | 選択 | |
| ゲームプログラミング | 2-4 | 25 | 講・演 | 選択 | |
| モバイルアプリ開発 | 2-4 | 25 | 講・演 | 選択 | |
| Webデザイン | 2-4 | 25 | 講・演 | 選択 | |
| 3Dモデリング | 2-4 | 25 | 講・演 | 選択 | |
| 情報デザイン特論I | 2 | 10 | 講・演 | 選択 | |
| 情報デザイン特論II | 2 | 10 | 講・演 | 選択 | |
| 卒業研究 | 4 | 6 | - | 選択 | |
| メディアデザイン演習D1(18・20入学者) | 3 | 12 | 講・演 | 選択 | |
| メディアデザイン演習D2(18・20入学者) | 3 | 6 | 講・演 | 選択 | |
| 情報デザイン演習A1(2019入学者対象) | 3 | 12 | 講・演 | 選択 | |
| 情報デザイン演習A2(2019入学者対象) | 3 | 6 | 講・演 | 選択 | |

教育の理念

1. 新しい情報を活かせる学生の育成

新しいことに触れることの良さを感じれる学習体制で学生に接し、その感動と出会うことを大切にしたい。そのために、新しい情報を新しい物を創る材料として活かせるような授業設計をしています。

2. 自身の能力を再度活かせる時間を創ることで自身の成長を確認できる授業

マルチメディア、Webデザインなどで練習した文書処理で力を発揮してもらおう。新しい用語などを覚えることに、自分の能力として身についたことを再度いかせる場をつくり、自分の成長を確認できる授業設計をしています。

3. 最新の技術を持った授業内容で新しさを体験できる、試していける

ゲームプログラミング、ウェアラブルコンピューティングなど、最新の技術を用い、それを伝える場を機会あるごとに発表させ、学んだことを活かせる場を設けています。

教育の方法

1. Web で授業の内容を知り、その場でレポートが提出できる。

Google Classroom で授業内容を知り、テストやレポートもだせるので、生活習慣にあわせて勉強の時間を設定することができます。大学の授業を学び、自宅に帰ってレポートを完成させて提出ができます。

2. 文書の構成力を鍛える授業を行います。

学んだ内容を自分のノートとして、レポートやブログにしています。多くの企業がコンテンツマーケティングを意識している状況ですから、ブログ記事など、文書の構成力を鍛えるための練習は欠かせません。

3. 学んだことを自分の設計に応用した課題を出します。

学んだ1つの事から、応用して自分の設計に組み込んでシステムを築き上げることをします。完成品から、その学んだことが、どのように自分の設計したシステムに活かされたかを推考します。

教育の成果 および 今後の目標

詳細は「授業改善報告書」を参照。

参考資料

授業改善報告書（過去年分のもの）

Google Classroom（URL：<https://classroom.google.com>）（部外秘）

マルチメディア

情報活用と危機管理

表現と伝達A

表現と伝達B

Web デザインA

Web デザインB

プログラミング（J A V A）

e－ラーニング

ウェアラブルコンピューティング

プログラミングA

ゲームプログラミング

モバイルアプリ開発

Web デザイン

3D モデリング

情報デザイン特論 I

情報デザイン特論 II

卒業研究

メディアデザイン演習D 1 (18・20 入学者)

メディアデザイン演習D 2 (18・20 入学者)

情報デザイン演習 A 1 (2019 入学者対象)

情報デザイン演習 A 2 (2019 入学者対象)