

授業科目名	イノベティブ総合コミュニケーションデザイン 2		
英文授業科目名	Innovative Comprehensive Communications Design 2		
科目番号			
開講年度	2026 年度	開講年次	3 年次
開講学期	後学期	開講コース・課程	学域／学部
授業の方法	講義／演習	単位数	2 単位
科目区分	実践教育科目		
開講学科・専攻	情報理工学域		
担当教員名	山田 祥之		
授業関連 Web ページ	https://www.career.ce.uec.ac.jp/iccd/		

講義情報

<p>主題および 達成目標</p>	<p>情報理工学分野を始めとした人文・社会科学系・アート系等との多分野連携による“総合コミュニケーション科学”に基づく、イノベティブな価値の創出に必要な実践的技術者の基本的素養について理解し、PBL (Project Based Learning) 型プロジェクト演習によってそれを体験的に身につける。</p> <p>また、これらの活動を通じて以下を育成する。</p> <p>①イノベティブな価値の創出能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・“Making Value for Society” という高い視点から課題を設定できる能力 ・専門知識や技術の応用、他分野統合による課題解決の探究・実践ができる能力 ・仮説検証のサイクルを回し、課題解決まで至るための能力 <p>②チームによる実践的遂行能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主体的行動力、企画力、リーダーシップ力 ・チーム（組織）としての力を最大限に高める能力 ・外部への交渉・巻き込み・提案能力
<p>前もって履修 しておくべき科目</p>	<p>特になし</p>

<p>前もって履修しておくことが望ましい科目</p>	<p>イノベティブ総合コミュニケーションデザイン1</p>
<p>教科書等</p>	<p>特になし</p>
<p>授業内容とその進め方</p>	<p>◆授業の概要・進め方 真にイノベティブ（革新的）な価値を生み出すためには何が必要で、いかに取り組むべきか。企業における事例や手法から学びながら、先進・先鋭の研究の進め方を参考にしつつ実践的に学ぶ。</p> <p>また、学生主体のチームによってアイデアを具体的な形にしていく取り組み（PBL）を通じて、イノベティブな価値を生み出すための行動力・課題解決能力・チームコミュニケーション能力を磨く。</p> <p>PBLを進めるにあたっては、科目担当教員、類から参画される類担当教員、企業から参画される企業講師、技術指導員からのフィードバックを受けながら取り組みを進めることができる。</p> <p>【第1回（10月01日）】 ガイダンス（リアルタイム型遠隔授業） 遠隔授業への接続IDは「遠隔授業に関する情報」に記載。</p> <p>講義</p> <p>【第2回（10月08日）】 課題設定ディスカッション 【第3回（10月22日）】 チームビルディング 【第4回（10月29日）】 「研究の進め方」から学ぶ(1)・チーム活動1 【第5回（11月05日）】 「研究の進め方」から学ぶ(2)・チーム活動2 【第6回（11月12日）】 「研究の進め方」から学ぶ(3)・チーム活動3 【第7回（11月26日）】 企業におけるアイデア実用化・社会価値創造の実例から学ぶ・チーム活動4</p> <p>以下、PBL</p> <p>【第8回（12月10日）】 チーム活動5 【第9回（12月17日）】 チーム活動6 【第10回（12月24日）】 チーム活動7</p>

	<p>【第 11 回（1 月 07 日）】 中間レビュー 【第 12 回（1 月 14 日）】 チーム活動 8 【第 13 回（1 月 21 日）】 チーム活動 9 【第 14 回（1 月 28 日）】 チーム活動 10 【第 15 回（2 月 04 日）】 最終発表</p> <p>●1 類担当教員：高橋 里司 准教授 ●2 類担当教員：孫 光鎬 教授 ●3 類担当教員：守 裕也 教授 ●企業講師：山口 典男 講師（ユビ電） ●峯水 延浩 技術指導員</p>
<p>授業時間外の学習 （予習・復習等）</p>	<p>特に PBL 活動に入って以降、グループ内の役割を遂行する必要から時間外の講義や演習（課題の遂行）が必要になる。</p>
<p>成績評価方法 および評価基準 （最低達成基準を含む）</p>	<p>(a) 成績評価方法 当授業全般を通じての参画状況、発表およびレポート内容から以下を判定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イノベティブな価値の創出能力 ・チームによる実践的遂行能力 ・講義、ワークショップ、PBL 活動への主体的な貢献 <p>総合評点の構成は以下</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 各回の講義レポート・最終レポート 25% 2) PBL 活動やチームに対する貢献・主体的取り組み 75% <p>以上を教員や自己によるルーブリック評価も踏まえた上で配点する。なお、テストは実施しない</p> <p>(b) 評価基準</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最低達成基準：原則として総合評点が 60 点以上を合格（単位修得）とする。 ・成績段階の判定基準：原則として総合評点により以下の成績段階とする。 <p>60 点以上：可 70 点以上、80 点未満：良 80 点以上、90 点未満：優 90 点以上：秀</p> <p>ただし、単位修得者（合格者）の人数と各成績段階の人数の比率に対する大学指定のガイドラインに従って、上記の総合評点の範囲を超えて成績段階をつける</p>

	<p>場合がある。</p> <p>以下、総合評点の構成要素に関する基準について記述する。</p> <p>1) 各回の講義レポート・最終レポート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ レポートは主に講義の復習として位置付ける。講義を欠席した場合でもレポートの提出は可能だが、講義内容の理解不足、グループワークを通じた他者の意見や考えと自己との相違からの考察不足を考慮して評価点は低くなる。 ・ 提出期限および指定文字数の遵守： レポートは指定される期限までに提出すること。提出遅れは減点し、大幅な遅れや度重なる遅れは提出とみなさない場合がある。 <p>2) PBL 活動やチームに対する貢献・主体的取り組み</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 所属チームで分担する自身の役割の完遂 ・ 準備や活動における他者との協力、チーム全体への貢献 ・ 主体的かつ積極的な行動（働きかけや作業の具体的な進行）
<p>オフィスアワー： 授業相談</p>	<p>適宜授業相談には応じるが、原則として公開 E-Mail へ連絡して事前に面談の予約を取ること。</p>
<p>学生へのメッセージ</p>	<p>本科目は革新的にこれまでに無いものを作り出そうとする創造的な活動を主導（あるいは参加）したいという学生を前期科目（イノベティブ総合コミュニケーションデザイン 1）以上に歓迎するものです。</p> <p>そのため、前期科目よりさらに自由度と裁量性が高い中で取り組みを進めることができ、相対的に少数精鋭となるメンバーと共に創造的な活動に携われる喜びを十分に味わうことができます。</p> <p>また、倫理・キャリア教育科目としての側面からも、将来的に自由で創造的な職業人生・社会生活を送りたいと志望する学生は、ぜひ履修を検討してみてください。</p> <p>なお、本科目は電気通信大学外からの学生の参加も歓迎します。多様性のあるチームでのワクワクするような協働体験を学生時代のひとつの大きな経験としてください。</p> <p>授業紹介用ウェブサイト（URL は授業関連 Web ページの欄に記載）に画像等が掲載されており授業のイメージを持てるようにしてあります。事前に確認の上、授業へ参加してください。</p>

その他	各回の連絡や、授業資料・ワークシートの共有についてはグーグルクラスルームにて行う。（グーグルクラスルームの LMS コース情報は後日更新） システムからの連絡を適切に受信できるようにしておくこと。
キーワード	課題解決型演習, PBL, 産学連携教育, 能動的学習, アクティブラーニング, デザイン思考

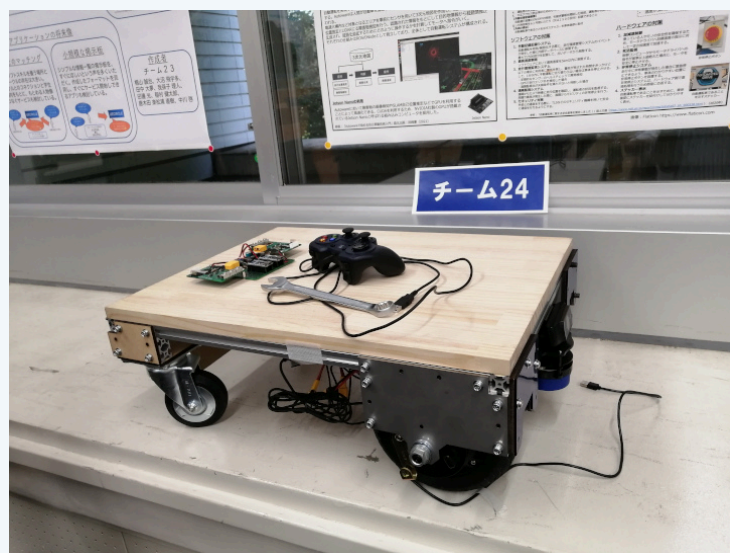
Innovative Comprehensive Communications Design

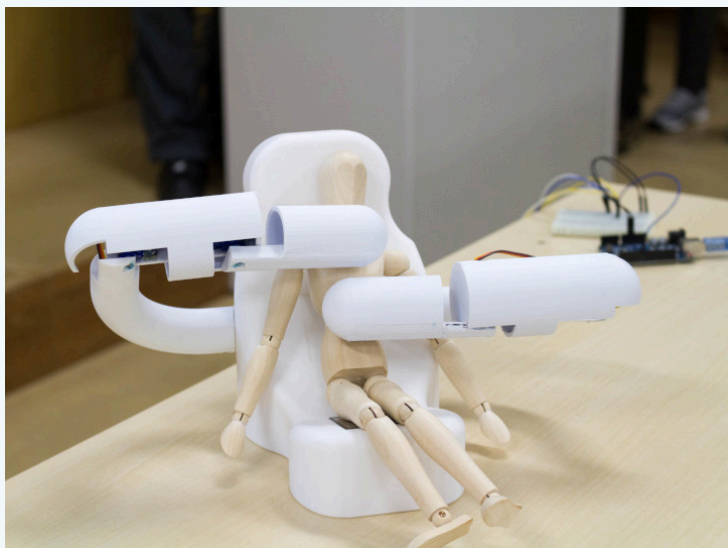
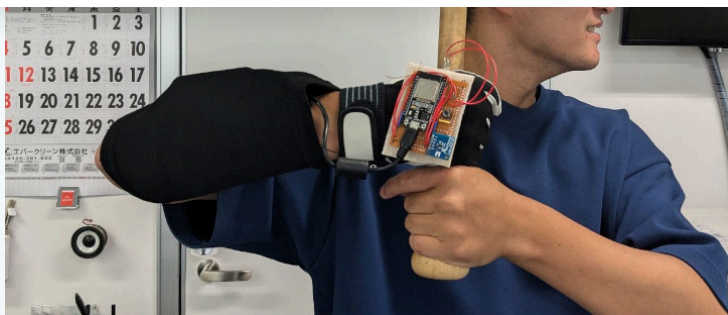
イノベティブ総合コミュニケーションデザイン

イノベティブ総合コミュニケーションデザインとは

「社会にイノベーションを起こすような実践的な技術者」を育成するために、学生主導によるPBL (Project Based Learning) 型プロジェクト演習を通して、その基本的素養を体験的に身につけるための授業です。

学生自らが主体となって、ものづくり・プログラミング・各種活動等をチームとして協働しながら具体的に取り組みを進める過程で、主体的行動力や課題発見力・課題解決力、コミュニケーション力など実践的な力を育成します。





(学生たちによる実際の成果物の一部：自動運転モビリティ、プロジェクションマッピングの応用、センサー技術のスポーツへの応用、ウェブアプリの制作、3Dプリンタによる造形等)

美術系大学・語学系大学・文系の大学などからの学生の受講も歓迎しています。

複雑化する社会にあってイノベティブな価値を創造するため、多分野連携が不可欠に求められています。そうした中、デザイン力を生かせる美術系大学の学生、語学力を生かせる語学系大学の学生、ビジネスモデルの構築や各種交渉等に秀でた文系学生など、様々な能力を生かせるチャンスがあります。本授業(単位互換開放科目)にぜひ参加して、多様性のあるチームでのワクワクするような協働体験を学生時代のひとつの大きな経験としてください。

