

「情報と表現」のシラバス

授業情報	
開講年度	2023 年度
開講箇所	早稲田大学本庄高等学院
科目名	情報と表現
担当教員	杉本海里
学期曜日時限	通年 火曜 1 - 2
科目区分	選択必修
配当年次	3 年
授業形態	講義

シラバス情報	
授業概要	<p>はじめに</p> <p>本科目は、「UX デザイン」と「心理学」を学ぶ、工学・マーケティング学・心理学領域の科目です。様々な問題を、ヒトの生体的特性を基盤とする UX デザインによって検討し、得られた解決策を効果的に表現できるようになることが目標です。</p> <p>UX デザイン</p> <p>UX デザインとは、製品やサービスのデザインにおいて、利用者の体験価値（User eXperience）を充足することを目指す、工学やマーケティング学の領域の比較的新しいデザイン理念です。本科目では、UX デザインを体験的に学び、個人や社会が抱える問題を解決するための製品サービスを考えることを通じて、Well-Being の充足されたより良い人間社会のあり方を模索します。</p> <p>デザインと聞くと、グラフィックデザイン（イラスト／写真／映画など）や、インダストリアルデザイン（車／建築／衣服など）を思い浮かべる高校生が多いと思いますが、UX デザインはそれらとは全く異なる理念です。モノの見やすさや使いやすさなどを追求する従来の設計思想から視点を大きく転換し、製品サービスの利用者側の体験をデザインすることを目的としています。その目的のためには、工学や芸術のみならず、心理学、文化人類学、情報学、社会学、数学など、多様な学問体系を網羅的に学ぶ必要があります。</p> <p>本科目では、人間中心設計（国際規格 ISO:9241-210）の考え方に準拠しつつ、UX デザインを実践するための基本フローを学びます。その過程で、質的社会調査法、質的データ分析法、情報の視覚化技術、手描きグラフィック技術などを学習します。さらに、「Industry4.0」や「Society5.0」の理念に基づき、次世代産業を支える 3 つの中核的情報技術「IoT 技術／ビッグデータ／人工知能」を用いて、SDGs 目標の達成に繋がるサステナブルなデザインアイデアを生み出せるようになることを目指します。</p> <p>UX という考え方は、すでにほとんどの企業で浸透しています。企業の経営にあたっては、UX を念頭においた企業活動が当たり前となってきました。さらに最近では、SDGs 関連事業を筆頭に、様々な公共政策に UX の考え方が導入されつつあります。「フードロスを減らすには？」「海洋プラスチック問題を解決するには？」「魅力的な自動運転車とは？」「都市にとって最適なレンタサイクルサービスは？」など、あらゆる問題が UX デザインによる解決の対象です。UX デザインの技能は、様々な問題に対して実効性の高い解決策を生み出す武器になります。</p> <p>心理学</p> <p>UX デザインではヒトの心理的・生理的特性の理解が欠かせないため、本科目では心理学（主に認知心理学と社会心理学）も広く学びます。扱う内容は「注意と感覚と知覚／学習と記憶／美と魅力と嫌悪／顔</p>

認知／社会的認知／コミュニケーション／認知バイアス／ステレオタイプと偏見と差別／身体と運動／サイボーグ／ニューロサイエンス／個人特性と個人差／障害と多様性／ウェルビーイング」などを予定しています。また、2 学期に行う輪読会にて、「宮崎・阿部・山田他（2017）『日常と非日常からみることと脳の科学』コロナ社」という心理学専門書を扱います。

進路選択の参考となるように授業展開しますので、大学において心理学専攻や認知科学専攻を検討している場合は、自身がそれらの学問分野に合っているかを判断するために履修を推奨します。基礎的な心理実験を実際に体験する機会を複数回設けますので、実験法を用いた心理学研究のイメージを掴むことができます。

現代アート

現代アートとは、社会に問題提起するアートのことです（定義は諸説あり）。現代アートは様々なメディア表現技術を駆使して、社会に潜む問題を感覚的に顕在化したり、未来の人類のあり方を提案したりします。本科目では、コンセプチュアルアート、メディアアート、インスタレーション、ボディアート、バイオアートなどのアートサイエンス、スペキュラティブデザインなどの様々な現代アートの世界をご紹介します。これらの芸術表現に触れることで、Well-Being に対する理解を再構築した上で、より良い社会環境とはなにかを多角的視点から考えることを目指します。

ポートフォリオ

授業の最後では、自ら考えたデザインアイデアをまとめるポートフォリオを制作します。ポートフォリオとは、デザイナー業界の就職活動において必須となる履歴書のようなもので、自分がこれまでに創出してきた（あるいは構想中の）デザイン作品をまとめたものです。自ら生み出したデザインを効果的に表現し、自らのデザイニング能力を他者に訴えかけることが求められます。

想定履修者

「製品サービスの企画設計、デザインシンキング、工学、心理学、マーケティング」などに興味がある人に、履修を推奨します。文理は問いません。高度な PC 技術は一切不要で、一般的な発表スライドを作ることができれば十分です。課題にかかる負担は平均レベルです。

情報系科目に分類されていますが、コンピュータを扱う科目ではないため、コンピュータの知識や操作技術を学ぶことは出来ません。1・2 年の情報の授業とは全く異なる科目です。

授業の到達目標

- ・ UX デザインの基本的理念を理解し、正しい手順で実践する能力を習得する。
- ・ 心理学の包括的学習を通じて、人間中心設計の重要性を理解する。
- ・ 自信の発想を、SDGs ならびに Well-Being の達成に結びつける能力を習得する。

授業計画

- 第 01 回 初回ガイダンス、デザインの定義、UX デザイン基礎
- 第 02 回 アフォーダンス、シグニファイア
- 第 03 回 UX デザイン①（ユーザーリサーチ）
- 第 04 回 UX デザイン②（ユーザーモデリング）
- 第 05 回 IoT（Internet of Things）の基本
- 第 06 回 UX デザイン③（アイデアデザイニング、アイデアの視覚化）
グラフィックレコーディング手法を用いたイラストレート技術
情報の視覚化技術（ダイアグラム／アイソメトリック図法）
- 第 07 回 ウェルビーイング・ワークショップ
UX デザインの事例と分析
- 第 08 回 UX デザイン④（プロトタイピングと評価）
- 第 09 回 1 学期 UX デザイン提案発表会①
- 第 10 回 1 学期 UX デザイン提案発表会②
- 第 11 回 認知心理学概論（感覚、知覚、注意、記憶、学習など）
- 第 12 回 SDGs 目標と UX デザインによる達成

	第 13 回 心理学専門書の輪読発表会① 第 14 回 心理学専門書の輪読発表会② 第 15 回 【心理学各論①】 美・魅力・嫌悪 【心理学各論②】 顔認知・顔魅力、など 第 16 回 【心理学各論③】 社会的認知・コミュニケーション 【心理学各論④】 ステレオタイプ・偏見・差別、など 第 17 回 【心理学各論⑤】 認知バイアス・確証バイアス 【心理学各論⑥】 身体と自己、など 第 18 回 【心理学各論⑦】 神経・生理心理学 【心理学各論⑧】 感覚融合認知・共感覚、など 第 19 回 【心理学各論⑨】 個人特性・障害・多様性 【心理学各論⑩】 意識・潜在処理、など 第 20 回 2 学期 UX デザイン提案発表会① 第 21 回 2 学期 UX デザイン提案発表会② 第 22 回 デザインポートフォリオ制作の基礎 第 23 回 現代アート・スペキュラティブデザイン 第 24 回 1 年間の総括、進路相談
教科書	・安藤昌也（2016）『UX デザインの教科書』丸善出版 ・宮崎真・阿部匡樹・山田祐樹・他 （2017）『日常と非日常からみる こころと脳の科学』コロナ社
成績評価方法	スライド制作、発表、レポート、授業内ワークショップへの参加態度などで評価します。筆記試験は行いません。課題にかかる負担は平均レベルです。
備考・関連 URL	特になし

※本シラバスは、本科目の担当教員が高校生の科目選びの参考のために作成した。