

# 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	3
教育の理念	4
教育の方法	5
教育の成果 および 今後の目標	6
参考資料	6

## 教育の責任

### 1. 何を担当しているのか

学生たちが、市場環境とともに変化する経営情報環境をとらえ、これからの時代を生き抜ける力を養い、ビジネスや社会の在り方を変える力をつけるような教育をしていきたいと思っております。それには、学生に、さらなる読解力とともに、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。学生には、プログラムA、ゲームプログラミング、モバイルアプリ、マルチメディアなどから情報の基本的な知識を得、**情報デザイン特論Ⅰ、Ⅱ**など専門な分野へと学びを続け、しっかりと卒業へとつないでいく責任を果たしてまいります。

### 2. 担当科目

現在（2023年度現在）の担当科目とその概略は以下のとおりです。

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)
情報基礎A①②	1	20	講義・演習	必修	
基礎ゼミ2	2	20	演習	必修	
情報・デザイン特論A	3	20	講義・演習	選択	
情報・デザイン特論B	3	20	講義・演習	選択	
プログラミングA	2	20	講義・演習	選択	
マルチメディア	2	30	講義	選択	
eラーニング	3	30	講義・演習	選択	
ゲームプログラミング	3	20	講義・演習	選択	
モバイルアプリ開発	3	20	講義・演習	選択	
3Dモデリング	3	15	講義・演習	選択	
情報デザイン特論Ⅰ	3	20	講義・演習	選択	
情報デザイン特論Ⅱ	3	20	講義・演習	選択	
専門演習ゼミ1	3	(若干名)	講義・演習	必修	
プログラミング(JAVA)	4	20	講義・演習	選択	
表現と伝達A	4	15	講義・演習	選択	
表現と伝達B	4	15	講義・演習	選択	
Web デザインB	4	20	講義・演習	選択	
メディアデザイン演習D1	4	18	講義・演習	選択	
メディアデザイン演習D2	4	(若干名)	講義・演習	選択	
卒業研究	4	(若干名)	講義・演習	必修	

※受講人数は過去の実績による平均受講人数

## 教育の理念

### 1. 新しい情報を活かせる学生の育成

自らの PC の環境に、あった作業を工夫してやるやり方を知り、AR や VR または AI などに触れ、新しいことに触れることの良さを感じれる自分に、キッチリと出会うことを大切にしたい。自分自身が、入ってきた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きます。

### 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

学んでき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活かせる場をつくり、自分の成長を確認できる授業設計をしていきます。

### 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

最新の技術を用いる場を設け、それを主体的に人に見せることにより、自分の学んだことを体験させたいと考えています。

## 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出せる。

Google Classroom で授業内容を知り、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. **IT** の可能性を確認し、その力を鍛える授業

学んだ内容を自分のノートとして、レポートにしています。成果をまとめてプレゼンをします。自ら進んでどこが工夫した点かを表現できる人になれるようにします。

## 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。

- ✓ その他、担当した学生の成果物（作品や発表の様子等）や教育に関する受賞歴があれば記載

## 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）

- ✓ 教育の方法等で取り上げたものについて、エビデンスとして提示できるものを掲載。ICT 関連のもので公開するのが難しいものは「部外秘」としてもかまいません