

## 授業科目名：フィールドインターンシップ(デザイン学)

|               |  |
|---------------|--|
| 科目コード         | 10X475   |
| 配当学年          | 博士後期課程   |
| 開講年度・開講期      | 通年   |
| 曜時限           |  |
| 講義室           |  |
| 単位数           | 2  |
| 履修者制限         | 問題発見型/解決型実習(FBL/PBL)を経験していること。デザイン学共通科目、デザイン学領域科目の単位を取得していること。 |
| 授業形態          | インターンシップ   |
| 使用言語          |  |
| 担当教員 所属・職名・氏名 | 関係教員,  |

### 授業の概要・目的

フィールドインターンシップは、「現場の教育力」を活用する試みで、複数の専門領域に関わる国際的・社会的課題に対して、数週間から数か月フィールドに滞在し、グループで取り組む。各自でインターンシップ先を探し、申し込む。事前に計画書を提出した上でインターンシップに参加し、インターンシップ終了後にはレポートを提出し、実習報告会で発表することを必須とする。国内外を問わず履修生を現地に派遣する。個人が中心であったこれまでのインターンシップとは異なり、グループ活動を通じてリーダーシップの養成を狙う。海外国際機関への派遣やイアエステ、アイセック、ブルカノス・イン・ヨーロッパ等による海外企業での研修も対象とする。

本科目では以下を目的とする。(1) 現場の状況を観察し、分析することで、状況の構造を理解し、根本原因となっている解くべき問題を発見すること、(2) これまで修得したデザイン理論とデザイン手法を、現場におけるプロジェクトの中で実践すること、(3) 現場において現実的に解決可能な問題を定義し、実現可能な解決策を立案すること。

## 成績評価の方法・観点及び達成度

- ・問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法の実践状況 5割(レポートや試問による)
  - ・問題発見や解決結果の質 2割(レポートや試問による)
  - ・チームへの貢献 3割(教員もしくは派遣先担当者の観察による)
- 社会で必要とされる柔軟性や創造性が涵養されたか、グループワークに不可欠な柔軟性と自己主張性の啓発がなされたか、国際的視野の養成と国際的相互情報伝達能力の向上を成し遂げたか、等を基準に単位認定を行う。

## 到達目標

フィールドインターンシップは、実問題を抱える現場において、これまでに学んだデザイン理論とデザイン手法を実践することを到達目標とする。

## 授業計画と内容

| 項目        | 回数 | 内容説明  |
|-----------|----|---|
| イントロダクション | 1  | 本科目の概要と、プロジェクトの進め方について説明する。<br>また、知財の扱いや危機管理教育についても説明する。              |
| 実践        | 13 | プロジェクト毎にインターンシップを進める。プロジェクトによって、フィールドでの活動を数回に分けるなどの実施形態があるので、それに従うこと。 |
| 発表会       | 1  | プロジェクト毎に成果を発表する。  |

## 教科書

インターンシップで用いる資料は、適宜配布する。

## 参考書等

- 『フィールド情報学入門』共立出版 2009.
- 『Filed Informatics』Springer 2011.

## その他(オフィスアワー等)

アポイントを経ることとする。メール等による質問は適宜受け付ける。