

年度	2026		
授業コード・授業科目	0010030209	情報技法発展(企画構想力) / 情報技法発展C[企画力-1]	
担当教員	斉藤 憲仁、宮田 真宏		
開講期・曜日時限・教室	2026年度1学期	月曜5限、不定期開講	未使用
開講キャンパス	オンライン		
開講学科	2026年度 武蔵野大学 文学部 日本文学文化学科 2年／2026年度 武蔵野大学 グローバル学部 GC学科 日本語母語 2年／2026年度 武蔵野大学 グローバル学部 GC学科 留学生 2年／2026年度 武蔵野大学 グローバル学部 JC学科 日本語母語 2年／2026年度 武蔵野大学 グローバル学部 JC学科 留学生 2年／2026年度 武蔵野大学 グローバル学部 GB学科 日本語母語 2年／2026年度 武蔵野大学 グローバル学部 GB学科 留学生 2年／2026年度 武蔵野大学 法学部 法律学科 2年／2026年度 武蔵野大学 法学部 政治学科 2年／2026年度 武蔵野大学 経済学部 経済学科 2年／2026年度 武蔵野大学 経営学部 経営学科 2年／2026年度 武蔵野大学 経営学部 会計・ビジネス学科 2年／2026年度 武蔵野大学 EMC学部 EMC学科 2年／2026年度 武蔵野大学 データサイエンス学部 データサイエンス学科 2年／2026年度 武蔵野大学 人間科学部 人間科学科 通常 2年／2026年度 武蔵野大学 人間科学部 人間科学科 精神保健福祉士 2年／2026年度 武蔵野大学 人間科学部 人間科学科 通常(精保混在) 2年／2026年度 武蔵野大学 人間科学部 社会福祉学科 2年／2026年度 武蔵野大学 ウェルビーイング学部 ウェルビーイング学科 通常 2年／2026年度 武蔵野大学 工学部 サステナビリティ学科 2年／2026年度 武蔵野大学 工学部 数理工学科 2年／2026年度 武蔵野大学 工学部 建築デザイン学科 2年／2026年度 武蔵野大学 教育学部 教育学科 学校教育（初等） 2年／2026年度 武蔵野大学 教育学部 幼児教育学科 2年／2026年度 武蔵野大学 薬学部 薬学科 (6年制) 2年／2026年度 武蔵野大学 看護学部 看護学科 2年		
単位数	1.0単位		
授業の方法	演習		
授業の実施形態	オンライン（同時双方向型。オンデマンド型との併用を含む）／Online（Live or Live + On-demand）		
使用言語	日本語		
科目番号(ナンバリング)	SIC 203		

【概要】 武蔵野大学では情報技術(IT)の学修を通じて、変化し続ける社会の中で、様々な困難な課題を解決し、より良い未来を作り出すことのできる人材の育成を目指している。この科目では、情報を扱う技法の中で特にアイデア創出のためのデザイン思考とその技法を活用した問題解決について発展的な内容を学ぶ。 情報技法基礎で学んだデザイン思考に関して、基本的な概念・ツール・手法を本格的に学び、これらを活用したアイデア創出・問題解決の技法を実践を通して学ぶ。ここでは、従来の問題解決手法に代わり、ユーザ（顧客）の価値に焦点を当て、新しいユーザ（顧客）体験をデザインするための手法を身につける。さらに、DX時代に適合した「デザイン思考×データサイエンス×生成AI」という新たなアプローチも取り入れ、新しい時代の価値創出プロセスを体験する。 なお、これらは実社会のリアルなデータに対してAI等の高度な情報技術を活用することで、具体的な課題分析と解決に取り組む実践的な活動の一環であることを付記する。 【具体的な内容】 ある企業においてある顧客層の売上を向上させるために、ターゲットにとって魅力ある買い物体験をデザインする。この顧客の買い物体験をデザインするために、ターゲットを深く理解するためのユーザスタディ、ユーザ（顧客）体験の価値を可視化する手法（ペルソナ/カスタマージャーニーマップ）、アイデアを可視化するプロトタイピング手法などを学ぶ。さらに、デザインプロセスにおいて、データや生成AIがどのように活用できるかを学ぶ。 この科目ではグループでのディスカッションや協同作業を重視し、メンバー間の多様な考えをまとめ上げて成果を出すことを学ぶ。また知識を学ぶだけでなく、実際に手を動かしながら成果物を作成することを重視する。これらの成果物を積み上げ、最終的には各自で新しい買い物体験のビデオプロトタイプとそれを発信するHPを制作する。これらの活動を通じて、ユーザ（顧客）体験価値に基づく新しい問題解決の技法を身につけ、自らの身近な問題にも適用できるようになることを目指す。 なお、AI副専攻でインテンシブコースを選択した受講生は、受講した発展科目の活動内容をまとめて授業最終日以降に開催される発表会で発表（発表会の企画、発表資料の準備、そして発表）する必要があるため、当該科目の活動はその一環と位置づけて臨むこと。 [キーワード] AI・データサイエンス実践（演習や課題解決型学習）＜データ・AI活用企画・実践・評価＞ ※この科目では、「情報技法基礎」の履修を前提に講義と演習を進める。 ※この科目は、武蔵野大学のAI副専攻「AI活用エキスパートコース」を構成する科目群の一つで、基盤科目に位置づけられ、コースの修了認定に所定の単位数取得が必要な選択必修科目となっている。なお、AI副専攻コースへの参画がされていなくてもこの科目を履修することができる。詳しくは以下のコース説明を参照すること。 https://risyuyouran.musashino-u.ac.jp/faculty/curriculum-faculty/ai/	【授業概要】 ある企業においてある顧客層の売上を向上させるために、ターゲットにとって魅力ある買い物体験をデザインする。この顧客の買い物体験をデザインするために、ターゲットを深く理解するためのユーザスタディ、ユーザ（顧客）体験の価値を可視化する手法（ペルソナ/カスタマージャーニーマップ）、アイデアを可視化するプロトタイピング手法などを学ぶ。さらに、デザインプロセスにおいて、データや生成AIがどのように活用できるかを学ぶ。 この科目ではグループでのディスカッションや協同作業を重視し、メンバー間の多様な考えをまとめ上げて成果を出すことを学ぶ。また知識を学ぶだけでなく、実際に手を動かしながら成果物を作成することを重視する。これらの成果物を積み上げ、最終的には各自で新しい買い物体験のビデオプロトタイプとそれを発信するHPを制作する。これらの活動を通じて、ユーザ（顧客）体験価値に基づく新しい問題解決の技法を身につけ、自らの身近な問題にも適用できるようになることを目指す。 なお、AI副専攻でインテンシブコースを選択した受講生は、受講した発展科目の活動内容をまとめて授業最終日以降に開催される発表会で発表（発表会の企画、発表資料の準備、そして発表）する必要があるため、当該科目の活動はその一環と位置づけて臨むこと。 [キーワード] AI・データサイエンス実践（演習や課題解決型学習）＜データ・AI活用企画・実践・評価＞ ※この科目では、「情報技法基礎」の履修を前提に講義と演習を進める。 ※この科目は、武蔵野大学のAI副専攻「AI活用エキスパートコース」を構成する科目群の一つで、基盤科目に位置づけられ、コースの修了認定に所定の単位数取得が必要な選択必修科目となっている。なお、AI副専攻コースへの参画がされていなくてもこの科目を履修することができる。詳しくは以下のコース説明を参照すること。 https://risyuyouran.musashino-u.ac.jp/faculty/curriculum-faculty/ai/
知識・専門性の到達目標	情報技法基礎で学んだ知識をベースに、社会で実践されているデザイン思考の問題解決手法を習得し、適切に適用できるようになる。【教養・基礎力】
関心・態度・人格の到達目標	デザイン思考の考え方や各種手法が社会の中でどのように活用されているかを理解し、身近なプロジェクトに自ら参加して、リアルな問題解決に取り組む意欲を醸成する。【自己認識力・他者理解力】

思考力・判断力の到達目標	情報技法基礎で習得したデザイン思考力を、複雑で高度な課題に適用できる水準に高めることで、ビジネス企画等の現実社会の課題に取り組むことができるようになる。【情報分析力・論理的思考力・判断力】
交感力・発信力の到達目標	デザイン思考の問題解決手法を活用して導出したアイデアを、他者に伝達し説得するために、視覚的・触覚的な形として表現できるようになる。【表現力】
「響学スパイラル」取り組み方法	武蔵野大学「響学スパイラル」に基づき、以下の内容で授業を実施する。 [響学] 毎回の授業で、グループディスカッションを通じた協働作業や、個人課題の相互評価やフィードバックを通して、理解を深めたり、制作物をより良いものにしてゆく。 [問う] 既存のデータソースや自身で収集したデータの分析に基づいて、問いを発生し、テーマを設定する。 [考動する] 様々な手法を活用しながら自分自身で能動的に考え、手を動かし、本質的な洞察や価値を探索する。 [カタチにする] 思考の結果のアイデアはプロトタイプという形で可視化する。 [見つめ直す] 制作物は作成するだけではなく、相互評価を通じて見つめ直し、ブラッシュアップする。

授業における「アクティブな知」の要素		
授業手法		対象
A：課題解決型学習（PBL）企業、自治体等との連携あり		－
B：課題解決型学習（PBL）連携なし		－
C：反転授業（知識習得を授業外で行い、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）		○
D：討議（ディスカッション、ディベート等）		○
E：グループワーク		○
F：発表（プレゼンテーション）		○
G：実習、フィールドワーク		－
H：双方向授業（ICT活用なし：対話型、リアクションペーパー等）		－
I：双方向授業（ICT活用あり：クリッカー、タブレット、スマートフォン等）		○
J：講義のみ		－
K：その他	PCを活用した演習	○

授業における「ICTの活用」について		
活用形態		対象
A：ノートPC必携		○
B：講義資料や授業教材のオンライン配信		○
C：レポート課題等のオンライン提出		○
D：質問やレポート課題等へのフィードバックにおける学修管理システムの活用		○
E：オンラインメディアの活用		○
F：Zoom、Google Meet等のミーティングツールの活用		○
G：その他		－

予習（事前学修）			
各授業	30	分	1)授業のための講義ビデオや教材を自学修し、事前に知識をインプットしておく。 2)指示された課題を指定の締切日までに実施し提出する。
復習（事後学修）			
各授業	20	分	1) 各回の授業で学んだ学修内容に関し、振り返りアンケートに回答する。 2)指示された課題を指定の締切日までに実施し提出する。 3)同時双方向及びオンデマンド授業時間内で達成できなかった課題を実施し、締切日までに提出する。

成績評価		
評価項目	割合	評価項目の詳細内容
課題提出（レポート）	90%	各回の課題の成果物、各回の提出物(振り返りアンケートなど)、最終提案の成果物
小テスト	0%	
試験	0%	

学習・学外学修活動		0%	
その他		10%	相互評価、グループワークへの貢献度など
成績評価備考			
授業計画			
授業回		内容	
第1回		【第1週】【同時双方向授業】デザイン思考概論(知識編) 本授業の主題である「ユーザ体験」及び「デザイン思考」の基本概念及び基本プロセスを理解する。またこれらの手法が実社会でどのように活用されているかを学び、本科目で学ぶ内容と社会とのつながりを理解する。 [予習] ①シラバスを読んでくる ②買い物体験に関するアンケートに回答する	
第2回		【第1週】【オンデマンド授業】デザイン思考概論（実践編） [個人課題] ユーザ体験やデザイン思考に関する社会での実践事例を各自で収集し、実社会での事例の分析を通じて講義で学んだ知識に関する理解を深める。 [復習] ①授業の振り返りアンケート ②情報分析課題：リアルな店舗の売上データのデータ分析を通じて、その店舗における課題を抽出する(EXCEL PivotTableもしくはBIツールを活用したデータ分析)（第1週及び第2週を通じた課題）	
第3回		【第2週】【同時双方向授業】ユーザスタディ(調査編) [グループワーク] ターゲット顧客を深く理解するために、デプスインタビューという手法を使いユーザスタディを実施する。グループ毎にメンバー相互にデプスインタビューを実施し、ターゲットに関するデータを収集する。 [予習] ①事前学修ビデオを視聴する	
第4回		【第2週】【オンデマンド授業】ターゲットペルソナの設定と課題の抽出① [個人課題]インタビューで収集したデータを基にターゲット顧客のペルソナ像を設定する。またそのユーザの課題を抽出する。 [復習] ①授業の振り返りアンケート	
第5回		【第3週】【同時双方向授業】ターゲットペルソナの設定と課題の抽出② [グループワーク] 事前課題で検討したペルソナ像をグループディスカッションを通じてブラッシュアップする。またそのペルソナの課題やニーズを特定する。 [予習] ①事前学修ビデオを視聴する	
第6回		【第3週】【オンデマンド授業】ターゲットユーザ（顧客）のあるべき姿の可視化① [個人課題]設定したペルソナとその課題に関して、現状及びあるべき姿のカスタマージャーニーマップを作成する。 [復習] ①授業の振り返りアンケート	
第7回		【第4週】【同時双方向授業】ターゲットユーザ（顧客）のあるべき姿の可視化② [グループワーク]事前課題で検討したカスタマージャーニーマップを、ペルソナを想定したうえで、グループディスカッションを通じてブラッシュアップし、ペルソナとカスタマージャーニーマップをチームで完成させる。 [予習] ①事前学修ビデオを視聴する	
第8回		【第4週】【オンデマンド授業】解決策の検討（解決アイデアのシナリオ作成） [個人課題]カスタマージャーニーマップから現状とのギャップを分析し、ギャップを埋めるための解決策を考える。またその解決策における新しい買い物体験のシナリオをストーリーボードという手法を用いて表現する。 [復習] ①振り返りレポート(1～4週の学習内容のまとめ) ②授業の振り返りアンケート	
第9回		【第5週】【同時双方向授業】解決策の可視化（ユーザ体験のプロトタイピング）① [グループワーク]各自で考えた新しい買い物体験(ストーリーボード) に関してグループで発表し、相互にフィードバックを与える。グループメンバーからもらったフィードバックを元に、ストーリーボードをブラッシュアップする。 [予習] ①事前学修ビデオを視聴する	
第10回		【第5週】【オンデマンド授業】解決策の可視化（ユーザ体験のプロトタイピング）② [個人課題]ストーリーボードに基づき、新しい買い物体験をビデオプロトタイプとして制作する。 [復習] ①授業の振り返りアンケート	

第11回	【第6週】【同時双方向授業】ビデオプロトタイピングの評価とブラッシュアップ [グループワーク]各自で制作したビデオプロトタイプに関してグループで相互評価し、フィードバックを与える。グループメンバーから受けたフィードバックコメントを元に、各自でビデオプロトタイプをブラッシュアップする。 [予習] ①事前学修ビデオを視聴する	
第12回	【第6週】【オンデマンド授業】最終発表資料の作成 [個人課題]デザインした新しい顧客体験を伝達するための提案資料を作成する。 [復習] ①授業の振り返りアンケート	
第13回	【第7週】【同時双方向授業】最終発表と相互評価（グループ別発表） [グループワーク] デザインした顧客体験の提案の発表を行い、指示された評価観点に基づき相互評価を行う。また評価を通じて得た学びをグループ内で共有し、本授業で学んだことに関するリフレクションを行う。 [予習] ①事前学修ビデオを視聴する	
第14回	各グループから代表者を数名選択し、クラス全体で発表を行い共有する。各講師から制作物や発表に関するフィードバックを行う。これらのフィードバックや評価を通じた学びの結果を活かし、各自でビデオプロトタイプのブラッシュアップを行い提出する。 [復習] ①授業評価アンケート ②振り返りレポート ③最終成果物（ビデオプロトタイプ/最終発表資料）の提出	
留意事項	1)授業は各週毎に、1コマをオンデマンド授業、1コマを同時双方向授業で実施する。オンデマンド授業は、1コマ分に相当するビデオや資料の閲覧、演習課題への取り組みが指示されるので、各自のペースで任意の時間に実施すること。同時双方向授業では、学生間でのグループワークや教員からのフィードバックを実施するので、必ず指定された授業時間に出席すること。 2)通常は、前半が同時双方向授業、後半がオンデマンド授業となるが、第7週のみ例外で、2コマ連続(5限6限)で同時双方向授業となるので注意すること。もし2コマ目の6限の同時双方向授業に参加が難しい場合は、担当教員と相談すること。 3)オンライン授業では、学修管理システムおよびミーティングツールとしてTeamsを利用するため、本学の「学内IT・ネットワーク環境情報」などで「Microsoft Teams」の利用方法を確認しておくこと。 4)第1回目の同時双方向授業の受講およびその準備に必要な情報は、MUSCATの「講義連絡」で1週間前までに告知するので確認すること。なお、1学期の授業は「履修登録」が確定した時点(授業の直前)ですみやかに告知するので、MUSCATの情報に注意すること。 5)正当な理由なしに3週以上欠席した場合、成績評価は「X（出席不足）」となる。なお、欠席した週の課題も必ず提出すること。課題の提出期限の詳細は、担当教員の指示に従うこと。 6)演習ではPCの利用を前提とする。スマートフォンやタブレットのみの受講は不可。 7)副専攻(AI活用エキスパートコース)の修了を目指す学生が、本科目の履修を解除すると、修了要件を満たせなくなるため、コースを離脱することになるので注意すること。 8)成績評価に関して詳しくは以下の説明を参照すること。 https://risyuyouran.musashino-u.ac.jp/faculty/guide/8-grade-faculty/	
教科書（購入必要）		
参考図書（任意購入）		
その他（配付教材等により購入不要）1		
その他（配付教材等により購入不要）2		
その他（配付教材等により購入不要）3		
その他（配付教材等により購入不要）4		
その他（配付教材等により購入不要）5		
参考URL		
1.		
webサイト名	学内IT・ネットワーク環境情報	
URL	https://www.musashino-u.ac.jp/student-life/learning/info_tech/#Anchor04	
参考URLに関する履修学生への連絡事項		
2.		

webサイト名	情報副専攻（AI活用エキスパートコース）		
URL	https://www.musashino-u.ac.jp/guide/facility/MUSIC_center/submajor_aiexpert.html		
参考URLに関する履修学生への連絡事項			
3.			
webサイト名			
URL			
参考URLに関する履修学生への連絡事項			
4.			
webサイト名			
URL			
参考URLに関する履修学生への連絡事項			
5.			
webサイト名			
URL			
参考URLに関する履修学生への連絡事項			
実務経験のある教員等による授業科目(実践的教育を行う授業科目)			
実践的教育を行う授業科目の種別			対象
a. 実務経験を有する担当教員による実践的な授業科目			－
担当教員の実務経験(経歴・資格等)			
授業内容との関連性			
b. 企業や自治体等、学外から実務経験を有する講師を招いて行う授業科目			－
学外講師の経歴・資格等			
授業内容との関連性			
c. 企業や自治体等との連携により、学外でのインターンシップや実習、研修を行う授業			－
実習先・実習の目的			
備考			