

■主な検討事項と改善項目		
2019年度	1. 履修・修得状況	・「AI活用入門」について、定員数を大幅に超える履修希望があった<春・秋学期共に>。
	2. 学修成果・理解度	・プログラミングに関する内容では、文系学生の2～3割が苦戦している<春学期>。 ・履修者のタイムリーな支援のためにStudent Assistantの支援が必要<春学期>。 ・「授業アンケート」において、プログラミングに関して苦戦している点が再確認され、意見交換を行った<春・秋学期共に>。
	3. 授業運営	・BYODにより、様々な環境のPCがあるため、対応に苦慮している<春学期>。 ・アプリを初めて使用する授業開始時に、学生へインストール指示等を行ったため、講義の進捗に影響があった。<春学期> ・春学期の状況を踏まえ、秋学期は初回授業時に、あらかじめアプリ等インストール指示を学生に到達した<秋学期>。
	4. 修了者の活躍状況等	－(修了者未輩出のため)
	5. 産業界からの意見等	・日本IBM社との連携をいかし、演習環境構築を効率化し、授業内容の見直し・教材改修を行った。 ・RおよびR Studioの演習において、PCに慣れてない学生のインストールに時間を要したり、学生のPCやネットワーク環境によりエラーが生じるという問題に対し、自動セットアップツールを作成した。
	6. 改善・決定項目	①プログラミング演習の理解度を高めるために、演習後にサンプルプログラムを提示する等、授業内容を工夫する。 ②AI活用入門の1クラス当たりの定員を80人から150人へ増やす。 ③定員増に対応するため教室設備(ネットワーク高密度化)の改修工事を行う。 ④Student Assistantの設置を要望する。
2020年度	1. 履修・修得状況	・「AI活用入門」について、1クラス定員を増加しても、定員数を大幅に超える履修希望があった<春・秋学期共に>。
	2. 学修成果・理解度	・2019年度開講した3科目において、合格率等を確認し、意見交換を行った。 ・「授業アンケート」において、ワーク部分の修得度等を確認し、意見交換を行った。
	3. 授業運営	・初回授業時に、あらかじめアプリ等インストール指示を学生に到達するとともに、Student Assistantによるインストール等の支援を開始した<春学期>。
	4. 修了者の活躍状況等	－(修了者未輩出のため)
	5. 産業界からの意見等	・日本IBM社との連携をいかし、以下の通り演習内容を先進化し、授業内容の見直し・教材改修を行った。 ①チャットボット制作の演習において、現状のアプリケーションでは問題を修正することが難しいので同様のアプリを新規作成し、今後管理、メンテナンスができるようにした。 ②テキストマイニングの演習において、無料で実行できる環境に文字数の制限があったため演習が実行できないという問題に対し、教材データの分量を調整することで対応した。 ③音声ツール制作の演習において、ブラウザの種類やセットアップ環境で音声が出ないことがあるという問題に対し、推奨ブラウザ、OSバージョン、セキュリティソフト、その他PC環境などを標準化したり、プログラム自体を書き換えた。 ④音声翻訳機制作の演習において、現状のアプリケーションが新しいクラウド環境で動作しなかったので同様のアプリを新規作成し、今後管理、メンテナンスができるようにした。 ⑤画像学習の演習において、授業時間に対して演習ボリュームが小さいという問題に対し、演習内容を追加したり、プログラムを変更する等の対応を行った。
	6. 改善・決定項目	①クラス定員を大幅に超過する履修希望者に対応するため、抜本的な対策として、バーチャルラーニング(完全e-Learning)化の検討・準備を開始する。 ②バーチャルラーニング化のめどがついたため、AI活用人材育成プログラム全体の学則改正を行う。 ③2021年度のバーチャルラーニング開講科目として、「AI活用入門」「AI活用アプリケーションデザイン入門」「AI活用データサイエンス入門」の3つを定める。
2021年度	1. 履修・修得状況	2020年度より検討・準備を進めていたバーチャルラーニング(完全e-Learning)化した科目を2021年度より3科目開講、履修希望者全員を受け入れることができた。
	2. 学修成果・理解度	バーチャルラーニング(完全e-Learning)化で開講している3科目ではバーチャルラーニング上で独自にアンケート調査を実施、日本IBM社と連携し、アンケート結果を基に分析を行い、今後の授業運営の改善を図った。 座学および基礎学習をバーチャルラーニング化したことに従い、対面授業のメニューを演習中心に行い、より実践的な内容となり、履修者の理解度も向上した。
	3. 授業運営	バーチャルラーニング(完全e-Learning)化した科目について受講にあたっての注意点等を纏めた資料をシラバスに掲載、また、授業開講後もトークボード、チャットボット、お問い合わせを駆使し学生同士の情報交換の他、不明点があれば授業補佐・先生に質問できるスキームを構築することで円滑な授業運営を可能とした。
	4. 修了者の活躍状況等	2021年度秋学期に初の修了者を輩出した、今後の活躍については引き続き注視する。
	5. 産業界からの意見等	・日本IBM社との連携をいかし、以下の通り演習内容を先進化し、授業内容の見直し・教材改修を行った。 ①画像認識の演習についてはIBM 画像APIからGoogle Tensorflowを使うように変更した(GoogleのTensorflowのほうがより一般的であるため)。 ②テキストのAI活用については、一部マイニング、チャットボットの演習を行っていたが、より先進的な演習としてPythonを使ったWord2Vecの演習を追加した。 ③AI活用発展演習において、デザイン思考のプロセスに沿った形で、チャットボットを活用した実践的でAI活用手段を総合的に学べる内容に改善した。
	6. 改善・決定項目	①2022年度バーチャルラーニング(完全e-Learning)化開講科目としてAI活用実践演習B(Pythonによる機械学習・深層学習)を定める。 ②2022年度より高大連携科目として「AI活用入門」「AI活用アプリケーションデザイン入門」「AI活用データサイエンス入門」を提供する。 ③2023年度以降順次AI活用実践演習A・Cをバーチャルラーニング(完全e-Learning)化の検討・準備を進める。