

# 人工知能基礎

担当教員	Ian Frank
対象	学部 2 年生
科目群	情報アーキテクチャ学科専門選択

## 授業概要

This AI class introduces the goals and significance of artificial intelligence, covering fundamental problem-solving techniques such as state-space search, heuristic methods, and constraint satisfaction. Students learn about knowledge representation approaches, including semantic networks and production systems, and explore how to apply these concepts in real-world problem-solving systems. The course emphasizes active learning through videos, quizzes, group work, and collaborative discussion, encouraging students to develop their own voice and critical understanding of AI's role in society. Grading is based on weekly low-stakes assignments, a final “knowledge graph” exercise, and active participation. The class integrates AI tools like ChatGPT into the learning process, with a focus on responsible use, proper attribution, and prompting skills. Students are expected to engage with pre- and post-class materials, attend from the first week, and contribute to a supportive learning community.

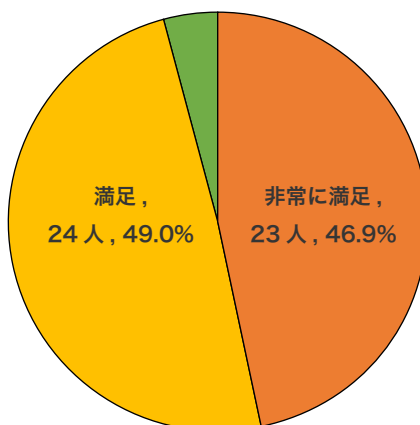
## 到達目標

人間のように知的に思考し問題解決を行う人工的システム（ロボットやプログラム）の基本概念と問題解決手法について学ぶ。

## 授業フィードバックアンケート結果

### 授業満足度

非常に満足	23 人	46.9%
満足	24 人	49.0%
コメントあり	2 人	4.1%
不満	0 人	0.0%



コメントあり, 2 人, 4.1%  
不満, 0 人, 0.0%

## 授業フィードバックアンケート結果

### 来年度以降も続けてほしいこと（抜粋）

- ストリームのような事業形式 講義中の「Whiteboard」の活用
- 他の授業にはない、楽しむ機会が多い講義だと思っているので引き続き続けてほしい
- 動画を見てポップアップで回答
- ブレイクアウトルームで、ほかの人と話し合いながら問題を解決していること
- 様々なユニークでアクティブな課題
- オンライン授業、動画教材、動画へのコメント機能

### 履修者から後輩へのアドバイス（抜粋）

- 私にとってこの授業は、AI 分野への関心を高め、テクノロジーの発展を理解するのに非常に役立ち、この分野をさらに深く学び、日常生活で AI を活用する方法について考えるきっかけとなりました。
- 頭を使いながら講義ごとに様々なゲームをプレイすることができました。楽しみながら学びに繋がったためとてもいい経験となりました。
- 毎回用意された動画がおもしろくわかりやすかった。課題もおもしろいものがありよい授業だった。
- 非常にアクションが多いので授業に参加している実感がとてもありました。先生の説明のほかに授業に関係するビデオやスライドがあるので理解をすることが簡単にできました。

### 担当教員インタビュー

**Q** この授業を設計・実施する際のポイントを教えてください。

**A** The switch to online was a major challenge. I took the decision to restructure course delivery around short, focused videos. This was partly a reactive fix and partly a design choice made with the understanding that high-quality, animated educational content would require significant time—potentially years—to develop. The high satisfaction scores of this class every year since starting in 2020 have been as strong validation of the approach.

**Q** この授業で特に気をつけているところは何ですか？

**A** Creating atmosphere, and the “preparation is everything” maxim learned through two decades of producing large-scale events production. My classes run on a production checklist that starts two hours before the session, to maximise the potential of a smooth, interactive experience for students.

**Q** この授業を担当していておもしろいところ、楽しいところを教えてください。

**A** Seeing the different pieces of software, hardware, peripherals coming together to create an interactive, real-time learning environment. Exploring the possibilities for online teaching to exceed traditional face-to-face classes, especially in fostering communication and the exchange of ideas.

**Q** この授業の履修者、またはこれから履修しようと考えている学生へのメッセージをお願いします。

**A** If you take this class, please remember to complete the feedback survey at the end of term. My courses consistently receive some of the highest satisfaction ratings in the university, but the university sets an arbitrary response rate target and discards results from classes that don't meet this threshold. Your feedback matters—it helps ensure that your experience and your peers' voices are heard and counted.