

学科名	情報学科							
科目名	ヒューマンインターフェース							
科目区分	専門科目	単位数	2	開講時期	2年次後期			
必修・選択の別	選択必修科目(ネットワークコース) 必修科目(ソフトウェアコース)							
担当者	大箸 純也							
授業の到達目標 (シラバスから)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターフェース設計における社会的要望・責任を知る</li> <li>・人と機械、人と環境との関係とが相互に関係していることを知る</li> <li>・感覚器の特徴や認知機能について知る</li> <li>・安全に関わる要素を知り、その対応方法を知る</li> <li>・ユーザ分析やユーザビリティ評価の具体的な実施方法を知る</li> </ul>							
日程と内容	<p>9月18日 授業予定、評価方法、ヒューマンインターフェースの要素例  9月25日 メンタルモデル（一貫性の例を除く）  10月 2日 一貫性の例、アフォーダンス、フィードバック、ポピュレーションステレオタイプ、障害についての  基本、分類、対応対象、用語  10月 9日 障害の記述、障害と法、求められる配慮、視機能での眼の構造、網膜の構成  10月13日 スキーマが不十分なことへの対応、ヒューリスティック、安全における注意についての重要性  10月16日 視機能（視野、順応、視力、明るさの影響、単位、作業環境、グレア、まとめ）  10月23日 高齢者の視機能、聴覚特性：基礎、騒音性難聴、老人性難聴  10月30日 老人性難聴、聴覚障害への対応（報知音）、前半試験演習  11月 6日 手話による情報伝達、認知科学：記憶、スキーマとスクリプト  11月20日 安全の注意の難しさ、安全の基本、PL法の定義  11月27日 PL法、ハインリッヒの法則、触覚インターフェース、キーボード  12月 4日 キーボードのまとめ、パーセンタイル、制御：Fitsの法則、CD比  12月11日 制御：比例動作・積分動作、ポインティングデバイス。設計：作業分析、基礎的事項、寛容（人間の4つの対応姿勢）  12月18日 設計：システムの要求、やる気の醸成、効率の良い情報入力、後半試験演習  1月15日 設計：理解・判断の容易化、快適な操作、試験演習2</p>							
成績評価基準	定期試験	65%	実技	0%	臨時試験	0%	部外評価	0%
	報告書・レポート	0%	プレゼンテーション	0%	課題	0%		
	演習	35%	計	100%				
授業到達目標の達成度	パーセンタイルの追加によって、対象が増えました。その結果、ユーザビリティ評価は資料を配布するだけになってしまいましたが、予定の項目は達成できたと考えます。							
反省点	全体として、大きな問題は無かったと考えます。ただし、授業の理解度が低めだということは依然問題です。							
来年度の計画	理解度を上げるためには、地道に改善するしかないと考えます。							
授業評価アンケートに対するコメント	理解できたと思えないというのがあるのでしょうか。その点をすっきりさせるためにはどうしたらよいか。それが私自身、見つけられないでいます。すみません。							
履修登録者数	66名	定期試験 受験者数	61名	合格者数	59名	合格率	97%	