

| 2015年度 後期         |  | リフレクションペーパー  |           |      |       |     |     |
|-------------------|--|--------------|-----------|------|-------|-----|-----|
| 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)<br>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17日 授業予定、評価法、注意事項、願うこと、身近な例<br/> 9月24日 メンタルモデル(カードの裏表の例の手前まで)<br/> 10月01日 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、ヒューマンインターフェースの社会的責任、ノーマライゼーション<br/> 10月08日 社会的責任：障害の分類、障害とことば、法律、webデザイン<br/> 10月15日 ユニバーサルデザイン(残り)、視機能：視野、基礎的事項、照明の単位(コントラストまで)<br/> 10月22日 照明：色温度、明るさ、グレア、高齢者、色覚異常(例なし)<br/> 10月29日 色弱、聴覚の基礎、単位、マスキング<br/> 11月12日 聴覚特性：難聴、老化の影響と対応、報知音の周波数<br/> 11月19日 手話のビデオ、重要性。認知科学：スキーマ、スクリプト、可視化、不完全なスキーマでの理解<br/> 11月26日 行動への手引き、記憶、ヒューリスティック。安全：スリップとミスタイク、注意、意識レベル<br/> 12月03日 安全：フルプルーフ、フェイルセーフ、チャイルドプルーフ、PL法<br/> 12月10日 ハイリッチの法則、ポインティングデバイスの制御・比較、触覚(点字の前)<br/> 12月17日 点字、キーボードの配列。ユーザインタフェースの設計：調査法、強調、人間の4つの状態<br/> 12月24日 設計：やる気の醸成、効率的な表示(基礎)(検索性の前まで)、後半演習試験</p> |              |           |      |       |     |     |
| 成績評価基準            | 定期試験   | 64%          | 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   | 36%          | 計         | 100% |       |     |     |
| 授業到達目標の達成度        | 設計の評価以外の部分は行うことができました。その意味では95%程度です。   |              |           |      |       |     |     |
| 反省点               | 他人の迷惑にならなければ、授業中に何を行っても許容するとの方針で行いました。ただ、私の授業の魅力無さゆえに、風紀を乱してしまった面もあります。適度に注意すべきでした。  |              |           |      |       |     |     |
| 来年度の計画            | 内容自体の変更はありませんが、皆さんとどう和やかに進めていけるかが問題だと考えています。   |              |           |      |       |     |     |
| 授業評価アンケートに対するコメント | あまり興味を持てなかったというのが問題のようです。皆さんの関心の高そうなスマートフォンのインターフェースは、ほとんど扱っていないので、当然かもしれません。この関係のインターフェースも研究されていますが、実際の設計においては、かなり開発者自身が実験することが必要になります。何事も、興味があればある程度できます。そのためのほんの基礎をこの授業で扱っただけです。いつか役立ってくれることもあることを願っています。   |              |           |      |       |     |     |
| 履修登録者数            | 78名  | 定期試験<br>受験者数 | 75名       | 合格者数 | 68名   | 合格率 | 91% |