

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) 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"> ・インターフェース設計における社会的要望・責任を知る ・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 ・感覚器の特徴や認知機能について知る ・安全に関わる要素を知り、その対応方法を知る ・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 							
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 9月24日 メンタルモデル(カードの裏表の例の手前まで) 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 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 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) 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) 10月29日 色弱、聴覚の基礎、単位、マスキング 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 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 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 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 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) 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 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を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。いつか役立つ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 受験者数	75名	合格者数	68名	合格率	91%	