

2016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15日 授業予定、評価法、注意事項、願うこと、身近な例 9月29日 メンタルモデル(カードの裏表の例の手前まで) 10月06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、障害の旧分類 10月13日 社会的責任：障害の分類、障害とことば、法律、webデザイン(スクリーンリーダへの対応まで) 10月20日 視機能：視野、基礎的事項、照明の単位、色温度、照明の影響(コントラスト感度まで) 10月27日 照明：明るさ、グレア、高齢者、色覚異常。聴覚特性：耳の構造、音の単位、難聴の種類 11月10日 加齢性難聴、高齢者への対応、報知音。前半部演習試験 11月12日 手話と情報伝達、認知科学の記憶、知識、スキーマ、メンタルモデル、可視化 11月17日 認知科学：不完全なスキーマでの理解・対策、ヒューリスティック。安全：エラーと注意 11月24日 安全：意識レベル、フルプルーフ、フェイルセーフ、チャイルドプルーフ、冗長性まで 12月01日 安全：PL法、ハインリッヒの法則。触覚、キーボードの基本的設計、キー配列 12月08日 尺屈と障害、制御、ポインティングデバイスの制御。設計：指針、対象の決定、要望の調査 12月15日 ユーザインターフェースの設計：リンク分析、分岐、基礎的項目：強調、寛容性：人間の4つの状態、楽しさ・やる気の醸成、効率の良い情報提示(手がかり、簡潔性) 12月22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 1月12日 表示：検索性、位置付け、体制化、識別制/理解：メンタルモデル、情報提示/演習試験2</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	設計後の評価を除いて行うことができました。95%程度できたと考えます。							
反省点	1時限目の授業であったことも関係してか、食事をしながら受講される方もいました。気楽に受講してもらえたという点ではよかったとも考えます。							
来年度の計画	本年度までの授業であり、来年度はありません。							
授業評価アンケートに対するコメント	小レポートに対する厳しいご意見がありました。あまりにも簡単すぎるかもしれませんが、その一方で、文章を記すこと、論理的に記すことは、案外難しいものでもあります。簡単な内容でも、そんな面での収穫を得てもらえばよいと考えています。							
履修登録者数	60名	定期試験 受験者数	60名	合格者数	56名	合格率	93%	