

インタラクシオンデザイン

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講義 + 演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：高機能化・多機能化により複雑化する電子機器やウェブサイトなどのインタフェースを「人間中心設計」の視点からいかに使いやすいものにしていくか、そのプロセスと方法論について解説する。被験者とプロトタイプを用いたユーザビリティ評価演習（プロトコル分析・SD法）を通じ、インタラクシオンデザインの持つ「物理的側面」、「認知的側面」、「感性的側面」の3側面を理解した上で、人間中心設計の理念を体験的に理解する。

■**到達目標**：①インタフェースの人間中心設計に必要な評価視点と方法論を習得する。
②インタフェースデザイン事例制作を通じて実践力を身に付ける。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎柿山 浩一郎・矢久保 空遥

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション／「プロトコル分析」について
- 第2回 評価演習「プロトコル分析」
- 第3回 プロトコル分析の補足／評価結果分析
- 第4回 「SD法」について
- 第5回 評価演習「SD法」／評価結果分析
- 第6回 評価結果に基づく改善項目の検討
- 第7回 概念メタファーに関して
- 第8回 概念メタファーを用いたインタラクシオン提案
- 第9回 2評価1提案のプレゼンテーション準備
- 第10回 プレゼンテーション
- 第11回 インタラクシオンデザイン評価手法1【観察／インスペクション法】
- 第12回 インタラクシオンデザイン評価手法2【ユーザビリティ評価】
- 第13回 インタラクシオンデザインに必要な概念【メンタルモデル／コミュニケーション】
- 第14回 インタラクシオンデザインに必要な概念【記号論／分類／修辞技法／共感覚】
- 第15回 インタラクシオンの物理的側面／認知的側面／感性的側面、まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：こんなデザインが使いやすさを生む/三菱電機(株)デザイン研究所編（工業調査会）

■**成績評価基準と方法**：2つの評価手法を用いたデザインの改善提案プロセスの理解(60%)、小課題(20%)、授業態度（20%）

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②		
演習レポート	◎	○	2つの評価手法を用いたデザインの改善提案プロセスを理解していること	60
小課題	○	◎	発想手法の修得が出来ていること	20
授業態度	○	○	積極的な姿勢	20
出席			2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：プロトタイプシミュレーションII

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本授業では、演習を通して得られる実感を、講義により知識として定着できるよう進める。常に授業全体の流れを把握して受講することを期待する。