

感性インタラクションデザイン

選 択

開講年次：3 年次後期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：近年、新しいインタフェースデザインのあり方の一つとして、感性インタラクションデザインが注目されている。これは、機器を操作するに当たり、ボタンや言語などの論理的操作を用いず、個々の人間の習慣や使用頻度、無意識的な生体反応パターン、身振り運動等の人間の感性的反応を活用するインタフェースである。ここでは、市販され活用されている感性インタフェースを紹介しつつ、このインタフェースの新しいあり方を考えながらデザイン制作の演習を行う。

■**到達目標**：①機器との関係における感性の働きを理解する。
②これを活用したインタラクションの仕組みを実現する技能的な表現力を獲得する。
③制作物の特性を、機能面と感性面から説明し、ポートフォリオにまとめる技能を獲得する

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎三谷 篤史・張 浦華

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション
- 第 2 回 技術の理解1 (電子回路基板)
- 第 3 回 技術の理解2 (PICの基礎、アッセンブラによるプログラミング)
- 第 4 回 技術の理解3 (LEDの点灯・点滅制御)
- 第 5 回 技術の理解4 (スイッチの使い方)
- 第 6 回 技術の理解5 (センサの使い方)
- 第 7 回 課題説明：感性インタラクションとは
- 第 8 回 アイデア展開、ラフスケッチ1 (アイデアの実現性を確認)
- 第 9 回 アイデア展開、ラフスケッチ2 (改善提案の有効性を確認)
- 第10回 設計図面の確認 (必要材料と段取りの確認)
- 第11回 課題制作実習 (1)
- 第12回 課題制作実習 (2)
- 第13回 実記制作実習 (3)
- 第14回 感性インタラクションの評価および最終調整
- 第15回 プレゼンテーション

■**教科書**：教員の配布する資料に基づき、演習を進める。

■**参考文献**：必要に応じて紹介する

■**成績評価基準と方法**：実習期間中の授業参加の状況、及び最終成果品とポートフォリオ提出をもって判定する。

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	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート	○			感性の働きを理解しているか	10
授業態度	○			積極的な姿勢	20
発表・ポートフォリオ		○	○	第三者に理解しやすい内容になっているか	20
課題・作品		◎	○	実動モデル	50
出席				2/3以上	欠格条件
その他					

■**関連科目**：メカトロニクス、インタラクションデザイン、感性情報学

■**その他 (学生へのメッセージ・履修上の留意点)**：・同時期に開講される「メカトロニクス」を履修することが望ましい。
・実機制作のため、欠席すると作品の提出が困難になるので注意すること。