

プロトタイプシミュレーションⅡ

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**：ユーザビリティテストにおいて必要なソフトウェアプロトタイプの具備すべき機能、制作方法およびそれを用いた評価手法について学習する。開発の上流段階においてはユーザの生活の中での製品の位置づけを検討するシナリオ記述的手法で検討を行う。中流段階においては、操作の流れ（状態遷移図）をベースにした簡易プロトタイプが用いられ、製品化直前の下流段階においては、「感性的側面」も含め、具体的なスキndeザインやインタラクションを伴う詳細なプロトタイプが必要となる。ここではソフトウェアプロトタイプの制作を通じて、プロトタイプの機能と役割を理解する。

■**到達目標**：①デザイン開発プロセスにおけるソフトウェアプロトタイプの制作目的を理解した上で、その制作方法および、これを用いた評価手法を習得する。
②事例制作を通じて、実践的な応用力を身に付ける。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎柿山 浩一郎

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション、課題テーマ発表、プログラミングでできること
- 第 2 回 ペルソナ法、プログラミングでのアニメーション
- 第 3 回 フォトエッセイ、プログラミングの基本、ページ移動
- 第 4 回 サービスシナリオ、プログラミングでのマウスアクション・画像の差し替え
- 第 5 回 インタラクションシナリオ、プログラミングでのマウス表示の変更
- 第 6 回 ペーパープロトタイプ、プログラミングのここまでの復習
- 第 7 回 状態（画面）遷移図、プログラミングでのキーボードの利用
- 第 8 回 実験計画、プログラミングでの変数の利用 1
- 第 9 回 データの分析と考察、プログラミングでの変数の利用 2
- 第 10 回 ソフトウェアプロトタイプの作成 1
- 第 11 回 ソフトウェアプロトタイプの作成 2
- 第 12 回 評価実験の実施
- 第 13 回 Excelでの分析（平均値／標準偏差）と散布図に関して
- 第 14 回 改善案の提案
- 第 15 回 講義のまとめ・課題提出

■**教科書**：なし

■**参考文献**：ペーパープロトタイピング/Carolyn Snyder著、黒須正明監訳（オーム社）

■**成績評価基準と方法**：ソフトウェアプロトタイプの完成度（60%）、プロトタイプを用いた評価を通じた改善手法の修得（40%）

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		
定期試験				
小テスト・授業内レポート		○	ソフトウェアプロトタイプを用いた評価実験において知見を得て改善案が創出できていること	40
授業態度				
発表				
作品	○		製品とユーザの対話（インタラクション）の表現がソフトウェアプロトタイプで可能となっていること	60
出席			2/3以上の出席	欠格条件
その他				

◎：より重視する ○：重視する

■**関連科目**：デザイン総合実習Ⅲ（製品）、インタラクションデザイン

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本講義は、講義主体の方法論の習得と、習得した方法論を具体的に実践する演習で構成される。