

平成 26 年度 岐阜工業高等専門学校シラバス				
教科目名	ヒューマンインターフェースデザイン	担当教員	柴田良一	
学年学科	専攻科 2 年次共通	後期	選択	2 単位
学習・教育目標	(D-2 社会技術系) 50%, (D-3 創生系) 50%		JABEE 基準 1 (1): (d)	
<b>授業の目標と期待される効果：</b> 本授業は利用者たる人間を中心にモノづくりを捉えることで超領域的なデザインを行う為の基礎的能力を養う事を目的とする。 授業は講義を中心とするフェーズ1、具体的にデザインを行うフェーズ2、情報機器を用いて、完成したデザインのプレゼンテーションを行うフェーズ3の3期で構成される。 授業の目標は以下の通りである。 1 認知科学の基礎的知識を理解できる。 2 人間とそれを取り巻く物的環境の新たな関係を構想できる。(企画力) 3 認知科学の知識を活用して提案をまとめる事が出来る。 4 人間と情報関連機器の関係を理解してデザインを行う事が出来る。 5 デジタル環境を駆使し作品を作成出来る。		<b>成績評価の方法：</b> フェーズ2：フェーズ1を踏まえて検討した課題提出40点 フェーズ3：新たなデザインを実現した作品提出60点 上記の総合得点における得点率をもとに評価を行う。 なお、成績評価に教室外学修の内容は含まれる。  <b>達成度評価の基準：</b> 各項目を総合して、60%以上理解していること。 1. 認知科学に関する正しい知識に基づいてレポートを作成できる。 2. 人間及び人間社会の現状に基づいて、的確にデザインの企画を立てる事が出来る。 3. 認知科学の知識に基づいて企画を具体的にデザインとしてまとめる事が出来る。 4. デジタル環境を活用し、デザインのプレゼンテーションが出来る。		
<b>授業の進め方とアドバイス：</b> 人間を取り巻く多様な環境を対象とし、複数の工学分野に共通するような内容である。創造的な作品製作に向けて、積極的に認知科学、デザインに関する知識を吸収するとともに、普段から、社会情勢の様々な面に目を向けておく事も重要である。				
<b>教科書および参考書：</b> 参考書：アフォーダンス___新しい認知の理論 (佐々木正人著) 岩波書店 暗黙知の次元 (M ボランニー) 紀伊國屋書店 カーサ・ブルータス マガジンハウス その他の認知科学に関する文献 その他のデザインに関わる雑誌				
<b>授業の概要と予定：後期</b>			<b>教室外学習</b>	
<フェーズ1：認知科学の基礎> 第 1 回：ガイダンス：認知科学とは：授業の方法と流れ 第 2 回：創発および暗黙知/人間の視覚の特性/人間の行動の特性 第 3 回： 技術とデザインの関係			暗黙知の事例/視覚の特性/行動の特性について具体的事例を踏まえてまとめる。 現代社会の課題について調査し、整理する。	
<フェーズ2：ヒューマンインターフェースデザインの実践> 第 4 回：授業の目標と課題設定 第 5 回：ブレインストーミング (BS) の説明と演習 第 6 回：企画案の検討、まとめ 第 7 回：企画案の分析 第 8 回：デザイン案の検討1；ダイアグラムによる企画の検討、整理方法 第 9 回：デザイン案の検討2；デザイン例の分析；ディスカッション 第10回：デザイン案の検討3；各自のデザイン案の分析；ディスカッション			様々なプロダクトデザインの事例を調べる。 BSの結果を各自で整理し、まとめる BSを踏まえて、フェーズ2の企画提案書を作成する。 企画に関連する技術分野の調査を行う。 各自の企画案をダイアグラム化する。 各自のデザイン案を作成する。	
<フェーズ3：何かを伝える表現の技術> 第11回：プレゼンテーションの技法 第12回：デザインの分析 (特徴の抽出) → ダイアグラムの構成 第13回：情報の整理、ダイアグラムに基づいた情報の作成 第14回：情報発信のシミュレーション (課題の抽出・検討) 第15回：講評会 第16回：フォローアップ：レポート、作品の評価の解説			デザイン案の完成 企業ウェブページの分析を行う。 各自のデザイン案を分析し、ダイアグラム化を行う。 各自のデザイン案を分析し、ストーリーを考えた組み立てを行う。 プレゼンテーション案を作成する。 講評会で受けた指摘に対して、課題修正を行う。	