

平成 28 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 年次全専攻	後期	選択
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、建築や機械や情報機器などを含めた総合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建築等の人工物の新たな関係を構想できる。 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。		<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。	
<b>授業の進め方とアドバイス：</b> 人間を取り巻く建築をはじめ多様な人工物を対象とし、複数の工学分野に共通するような講義内容である。 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、社会的課題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 ポランニー) 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			
授業の概要と予定：後期	教室外学習	A L のレベル	
<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	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。		
第 3 回：技術とデザインの関係／建築をはじめ多様な人工物の設計	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>	様々なプロダクトデザインの事例を調べる。		
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	BS の結果を各自で整理し、まとめる		B
第 6 回：企画案の検討、まとめ	BS を踏まえて、フェーズ 2 の企画提案書を作成する。		B
第 7 回：企画案の分析	企画に関連する技術分野の調査を行う。		
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	各自の企画案をダイアグラム化する。		
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	各自のデザイン案を作成する。		
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	ディスカッションを踏まえ案を検討する。		
<フェーズ 3：何かを伝える表現の技術>	デザイン案の完成		
第 11 回：プレゼンテーションの技法	企業ウェブページの分析を行う。		
第 12 回：デザインの分析 (特徴の抽出) → ダイアグラムの構成	各自のデザイン案を分析し、ダイアグラム化を行う。		B
第 13 回：情報の整理、ダイアグラムに基づいた情報の作成	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。		B
第 14 回：情報発信のシミュレーション (課題の抽出・検討)	プレゼンテーション案を作成する。		B
第 15 回：講評会	講評会で受けた指摘に対して、課題修正を行う。		

評価（ルーブリック）

達成度 評価項目	理想的な到達 レベルの目安 (優)	標準的な到達 レベルの目安 (良)	未到達 レベルの目安 (不可)
①	認知科学に関する正しい知識に基づいて、正確(8割以上)にレポートを作成できる。	認知科学に関する正しい知識に基づいて、ほぼ正確(6割以上)にレポートを作成できる。	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ない。
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、正確(8割以上)に立てる事ができる。	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、ほぼ正確(6割以上)に立てる事が出来る。	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、立てる事ができない。
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、正確(8割以上)にできる。	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、ほぼ正確(6割以上)に出来る。	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、できない。