

科目名称	インターフェイスデザイン			授業コード	20031801
担当教員	向井 昌幸				
単位数	2.0	授業形態	講義	科目分類	選択
年次	2	開講年度	2019	開講学期	後期
関連資格	教職				
履修制限等					
到達目標(目的含む)	ユーザーインターフェイス(以下UI)の概要と主要なコンセプト、UIを実際にデザインするために必要な着眼点と多様な方法論、UIデザイナーとして獲得すべき能力など、現在と将来のUIについての理解を深め、UIの考え方と表現のためのノウハウを習得する。				
授業の概要	本講義では、機器の「使いこなし方」の向上を現在のプロダクトデザインに不可欠の要素として位置づけ、その中心的なデザイン課題としてUIを取り上げる。メーカーのデザイン部門での業務経験を活かし、UIデザインの考え方と表現手法および次世代UIを発想する視点について、基本的な知識と手法等を具体的に講義する。				
授業計画	1: 開講にあたって：講義の全体像と、UIデザインの概要について 2: UI基礎知識1：もの作りにおけるUIの意義 3: UI基礎知識2：「わかる」とはどういうことか？ 4: UI基礎知識3：UIの基本的な構造と入出力インターフェイス 5: デザイン手法1：「わかりやすさ」のデザイン 6: デザイン手法2：「使いやすさ」のデザイン 7: デザイン手法3：「使って楽しい」のデザイン 8: デザイン手法4：ユーザー調査とペルソナについて 9: デザイン手法5：デザインコンセプトについて 10: デザイン手法6：着眼点とデザイン原則 11: デザイン手法7：プロトタイピングとユーザーテスト 12: デザイン手法8：UXデザインについて 13: デザイン手法9：GUIデザインの現在と将来 14: これからのUI1：将来、モノはどうなっていくのか？ 15: これからのUI2：新たなUIを発想するために				
授業時間外学習	受講生は、自身が日頃から使用している機器や道具に対して、「使いこなすために施されている工夫」や「使いにくさとその要因」について考察すること。また、UIについて図書館の文献を用いてデザイン的な背景を調べておくこと。				
評価方法	3回のレポート課題の合計点で評価する。課題を全て提出しない場合、また出席が10回に満たない場合はE評価となる。				
課題・試験に対するフィードバックの方法	2・3回目のレポート出題時に、1・2回目のレポートの評価についての概要と記述視点の傾向について、以降のレポート作成の参考情報として提示する。				
使用テキスト					
参考テキスト・URL	「分かりやすい表現」の技術 藤沢晃治 講談社				
各自準備物					
実習費					
その他					