

マルチメディアデザイン

科目ナンバー 3D327
専門 選択 2単位

永田 智洋

1. 授業の概要(ねらい)

ユーザの多様な要求に対し、いかに適切な情報メディアデザインを行うかはひとつの課題となっています。技術革新が激しく、我々が利用する情報技術が急速なスピードで変化するなかで、様々なメディアを適切にデザインするためには、ユーザである人間の機能について知るといふ基礎的知識を身につける必要があります。本講義は、人間の認知情報処理と、ユーザとコンピュータのインタラクションについて、基礎的な理解を得ることを目的とし、インタフェースの問題点とデザインおよびその評価法について学習します。
本講義は、DP4Mに関連します。

2. 授業の到達目標

- ① インタフェースの基本理念について理解し、説明することができる
- ② 人間の情報処理機能と認知特性について理解し、説明することができる
- ③ インタフェースのデザインとその評価法について理解し、説明することができる

3. 成績評価の方法および基準

期末試験(50%)および課題レポート(50%)を総合して評価し、総合評価の60%以上を取得した者を合格とします。不合格者に対しての再試験は1度のみ実施し、課題レポートをすべて提出している者のみ受験することができます。

課題レポートなどのフィードバックについてはLMSや電子メールで行います。

4. 教科書・参考文献

教科書

加藤隆 認知インタフェース オーム社

参考文献

ドナルド・A・ノイマン 誰のためのデザイン? 新曜社

太田高志 人とコンピュータの関わり コロナ社

5. 準備学修の内容

教科書あるいはLMSに掲載される授業資料を読み、事前課題に取り組んでから授業に臨んでください。
事前課題は授業開始時に提出してください。

授業の最後に課題を出しますので、締め切り日までにLMSより提出してください。

6. その他履修上の注意事項

特になし

7. 授業内容

- 【第1回】 ガイダンス
インタフェースの基礎概念(1): 認知とインタフェース
- 【第2回】 インタフェースの基礎概念(2): 認知的人工物のインタラクション
- 【第3回】 人間情報処理と認知特性(1): 知覚の表象と処理過程
- 【第4回】 人間情報処理と認知特性(2): 注意と遂行
- 【第5回】 人間情報処理と認知特性(3): 記憶の仕組みと符号化処理
- 【第6回】 人間情報処理と認知特性(4): 記憶の検索過程
- 【第7回】 人間情報処理と認知特性(5): 潜在的な認知
- 【第8回】 人間情報処理と認知特性(6): 知識の利用
- 【第9回】 インタフェースのデザイン(1): インタラクションの可視化
- 【第10回】 インタフェースのデザイン(2): ヒューマンエラーへの対応
- 【第11回】 インタフェースのデザイン(3): デザインにおけるトレードオフ
- 【第12回】 インタフェースのデザイン(4): デザイン原理とモデルによるユーザビリティ評価
- 【第13回】 インタフェースのデザイン(5): ユーザテストによるユーザビリティ評価
- 【第14回】 インタフェースのデザイン(6): インタフェースの課題
- 【第15回】 まとめと復習