

科 目 名	ユーザインターフェース				
配 当 学 年	3 年	必修・選択	選択	CAP制	対象
授 業 の 種 類	講義	単 位 数	2 単 位	授業回数	15
授 業 担 当 者	曾我 聡起、有賀 啓之(非常勤講師)		単位認定責任者	曾我 聡起	
実務経験の有無	有				
実務経験のある教員名および授業の関連内容	●曾我聡起 この授業でで行なっているインターフェース設計の概念は企業にて設計したシステム設計を基本としている。				
授業科目の概要	<p>日常生活の中には、多くの情報とそれを伝える様々な手段（メディア）が存在する。また、携帯情報端末の発達により情報の活用形態が大きく変化しつつある。この科目では身の回りに存在する様々な情報を的確に把握し、対象者に適切に伝えるための方法論、あるいは情報の有機的な統合とインターフェースデザインについて学ぶ。観光分野などで利用されているインタラクティブなメディアデザインを例として、携帯端末上で利用するインターフェースデザインができるようになる。当該講義に必要なプログラミングやデータベースの知識は、講義及び課題で補完する。</p> <p>なお、授業はPC必携とし履修者多数の場合には担当教員による履修制限を行うことがある。また、リアルタイムの遠隔授業を行うことがある。詳細はオリエンテーション時に説明する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回) (曾我聡起/1回) インターフェースデザインの基礎講義 (曾我聡起, 有賀 啓之/2回) モバイルアプリケーションデザインの基礎 (有賀啓之, 曾我聡起/12回) インターフェースデザインおよびインタラクティブなメディアデザインへの応用</p>				
授業科目の到達目標	<p>身近な問題をテーマにして、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 必要なインターフェースに関する課題を明らかにできるようになる。 2. 抽出した課題を元に、情報表現すべきポイントを選び情報デザインができるようになる。 3. ユーザーインターフェースを意識したモバイル端末向けアプリとして実装できるようになる。 4. 与えられたデータの再利用に必要な機能とインターフェースを自ら考えられるようになる。 5. 自身が実装したモバイルアプリについて機能やその使い勝手について、デモンストレーション映像を用いて他人に説明できるようになる。 				
学修成果評価項目(%)および評価方法	項目	割合	評価方法		
	基礎学力	%			
	専門知識	75 %	提出課題, プレゼンテーション		
	倫理観	%			
	主体性	5 %	提出課題, プレゼンテーション		
	論理性	%			
	国際感覚	%			
	協調性	%			
	創造力	20 %	提出課題, プレゼンテーション		
責任感	%				
授業の展開					
1.	オリエンテーション, 情報デザインとユーザインターフェース, コンピュータと情報, モバイル環境について(曾我)。履修制限がある。初回授業はハイフレックス(オンラインライブ)による。履修希望者はガイダンス内の内容を理解し、振り返りに記入したもの中から選ばれる。PCは必携である。				
2.	モバイルデバイスにおけるアプリケーションデザイン(PCとの違いとアイコン), FileMakerの基本(曾我・有賀)				
3.	スマートフォンUIのデザインパターン, この講義で目指すこと, この講義で学べること, この講義を受ける上で求められる知識(曾我, 有賀)				
4.	解決すべき対象(結果)の見極め[theory](有賀・曾我)				

5.	インターフェースの設計[theory](有賀・曾我)				
6.	デザインシステムガイドラインの構成[theory](有賀・曾我)				
7.	デザインランゲージの構築[theory](有賀・曾我)				
8.	操作設計[tech](有賀・曾我)				
9.	認識設計[tech](有賀・曾我)				
10.	データ設計[tech](有賀・曾我)				
11.	構造設計[tech](有賀・曾我)				
12.	アプリケーション構築 Part1 [tech]有賀・曾我)				
13.	アプリケーション構築 Part2[tech](有賀・曾我)				
14.	アプリケーション構築 Part3[tech](有賀・曾我)				
15.	プレゼンテーション(有賀・曾我)				
授 業 外 学 修 に つ い て	提出課題 1. 課題は授業終了時もしくは指定された日時に提出する。 2. 提出された課題をレポート点とする。 中間テスト 中間テストは実施しない。 定期試験 定期試験は実施しない。 試験 1. 授業で扱った内容の実技試験(動画プレゼンテーション)とする。				
教 科 書	スライド, プリント, 動画などを予習や復習教材として使用する。もしくは授業時に適宜提示する。				
参 考 文 献	授業時に適宜提示することがある。				
試 験 等 の 実 施	定期試験	その他の テスト	課題・ レポート	発表・プレゼン テーション	取組状況等
	×	×	○	○	○
成 績 評 価 の 割 合	0 %	0 %	20 %	70 %	10 %
成 績 評 価 の 基 準	本学の評価基準に基づき、成績評価を行う。 秀(100~90点)、優(89~80点)、良(79~70点)、可(69点~60点)、不可(59点~0点)				
試 験 等 の 実 施、成 績 評 価 の 基 準 に 関 す る 補 足 事 項	それぞれの内容に基づく事例などを作成する。また、成果物を導くために作成するドキュメントなどをレポート点として評価する場合がある。これらについて、授業中の指示に従うこと。なお、課題の提出については期限を設定し、これを過ぎたものは受領しない。				

(ユーザインターフェース)