

対象学科	情報工学科(4 学年)	科目	ヒューマンコンピュータインタラクション (Human Computer Interaction)	教官	伊東一典
<p><授業の特色></p> <p>人間とコンピュータの関わりについて、人間の感覚や認知特性を学びながら、ヒューマンインタフェースの設計技法を習得する。本講義では、コンピュータシステムやコンピュータソフトウェアの利用者インタフェースの設計に必要なインタフェースの重要性、良いインタフェースの定義とその評価手法、利用者インタフェースのハードウェア、ユニバーサルデザインについて学ぶ。</p> <p><授業の達成目標と設定基準></p> <p>達成目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 人間の感覚や知覚など、人間の特性が理解できる ● よいデザインが理解できる ● 入出力インタフェースが理解できる ● ガイドラインとモデルを知って、それらをインタフェース設計に適用できる ● インタフェースの評価手法が理解できる <p>認定基準</p> <p>演習（40点）とレポート（60点）の合計点で成績評価を行う。90点以上を秀、90点未満－80点以上を優、80点未満－70点以上を良、70点未満－60点以上を可、60点未満を不可とする。授業時数の2/3以上の出席を必要とし、かつ、出席状況は合格ボーダーラインの判定に作用する。</p> <p><授業計画></p> <p>概要</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ヒューマンコンピュータインタラクションとは <p>人間の特性とヒューマンインタフェース</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 人間の感覚と知覚 ● 人間の認知と理解 ● 人間の特性を考慮したインタフェース設計 <p>入出力インタフェース</p> <ul style="list-style-type: none"> ● キーボード、日本語入力方式、ペン入力、ポインティングデバイス ● 音声入出力 ● ビジュアルインタフェース、表示デバイス ● GUIの基本概念、GUIプログラミング ● ノンバーバルインタフェース ● 空間型インタフェース <p>インタフェース設計手法と評価手法</p> <ul style="list-style-type: none"> ● デザインガイド、要求分析、タスク分析 ● 評価手法の種類、ユーザビリティ評価 <p><参考文献等></p> <p>教科書：岡田、西田、葛岡、仲谷、塩澤著「ヒューマンコンピュータインタラクション」オーム社</p>					