

岐阜工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)	授業科目	ヒューマンインターフェース デザイン
科目基礎情報					
科目番号	0031	科目区分	専門 / 選択		
授業形態	講義	単位の種別と単位数	学修単位: 2		
開設学科	先端融合開発専攻	対象学年	専2		
開設期	後期	週時間数	2		
教科書/教材					
担当教員	柴田 良一,高津 正吉				
到達目標					
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>授業の目標は以下の通りである。</p> <p>1認知科学の基礎的知識を理解できる。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>					
ルーブリック					
	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安		
評価項目1	認知科学に関する正しい知識に基づいて、正確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、自分の理解で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。		
評価項目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、自分の理解で立てる事が出来る。	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。		
評価項目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、自分の理解で出来る。	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。		
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	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。				
授業の進め方・方法	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。 英語導入計画：Technical terms 課題提出3回（1：10点・2：30点・3：60点）として、合計点の総得点率より評価する。				
注意点	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 学習・教育目標（D-2 社会技術系）50%、（D-3 創生系）50%				
授業計画					
	週	授業内容	週ごとの到達目標		
3rdQ	1週	ガイダンス：認知科学とは：授業の方法と流れ	目標を理解する		
	2週	開発および暗黙知/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。		
	3週	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。		
	4週	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	様々なプロダクトデザインの事例を調べる。		
	5週	ブレインストーミング (BS) の説明と演習 (A LレベルB)	BSの結果を各自で整理し、まとめる		
	6週	企画案の検討、まとめ (A LレベルB)	BSを踏まえて、フェーズ2の企画提案書を作成する。		
	7週	企画案の分析 (A LレベルB)	企画に関連する技術分野の調査を行う。		
	8週	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。		
後期 4thQ	9週	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 (A LレベルB)	各自のデザイン案を作成する。		
	10週	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 (A LレベルB)	ディスカッションを踏まえ案を検討する。		
	11週	プレゼンテーションの技法	デザイン案の完成 企業ウェブページの分析を行う。		
	12週	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。		
	13週	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。		
	14週	情報発信のシミュレーション (課題の抽出・検討) (A LレベルB)	プレゼンテーション案を作成する。		
	15週	情報発信のシミュレーション (課題の再検討) (A LレベルB)	講評会に向けた準備を進める		
	16週	講評会	講評会で受けた指摘に対して、課題修正を行う。		
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標					
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週

評価割合		
	課題提出	合計
総合評価割合	100	100
専門的能力	100	100