

岐阜工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022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	今田 太郎,小川 信之					
到達目標						
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。 授業の目標は以下の通りである。 1認知科学の基礎的知識を理解できる。 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。 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。 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。 岐阜高専ディプロマポリシー：(D)						
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、8割以上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6割以上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、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、8割以上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6割以上正確に立てる事が出来る。		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、8割以上正確にできる。		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6割以上正確に出来る。		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。 (事前準備の学習) 本科目に関連するデザインなどの内容は習得しておく。 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 授業の内容を確実に身につけるために、予習・復習が必須である。 成績評価に教室外学修の内容は含まれる。					
授業の属性・履修上の区分						
☒ アクティブラーニング		☒ ICT 利用		☒ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
後期	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。 (教室外学習・事前) 認知についての予習 (教室外学習・事後) 認知についての復習	
		2週	創発および暗黙知／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。 (教室外学習・事前) 視覚の特性／行動の特性についての予習(約2時間) (教室外学習・事後) 視覚の特性／行動の特性についての復習(約2時間)	
		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。 (教室外学習・事前) 現代社会の課題についての予習(約2時間) (教室外学習・事後) 現代社会の課題についての復習約2時間	
		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。 (教室外学習・事前) 様々なプロダクトデザインの事例についての予習(約2時間) (教室外学習・事後) 様々なプロダクトデザインの事例についての復習(約2時間)	
		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 (教室外学習・事前) BSについての予習(約2時間) (教室外学習・事後) BSについての復習(約2時間)	
		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。 (教室外学習・事前) BSを踏まえて、フェーズ2の企画提案書についての予習(約2時間) (教室外学習・事後) BSを踏まえて、フェーズ2の企画提案書についての復習(約2時間)	

4thQ	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。 (教室外学習・事前) 企画に関連する技術分野についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) 企画に関連する技術分野についての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) 各自の企画案ダイアグラム化についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) 各自の企画案ダイアグラム化についての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) デザイン案についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) デザイン案についての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) 検討案についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) 検討案についての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) 企業ウェブページの分析についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) 企業ウェブページの分析についての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) デザイン案分析についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) ダイアグラム化についての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) ストーリーを考えた組み立てについての予習（約2時間） (教室外学習・事後) ストーリーを考えた組み立てについての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) プレゼンテーション案についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) プレゼンテーション案についての復習（約2時間）
	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 (教室外学習・事前) 講評会に向けた準備についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) 講評会に向けた準備についての復習（約2時間）
	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。 (教室外学習・事前) 課題修正についての予習（約2時間） (教室外学習・事後) 課題修正についての復習（約2時間）

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	