

| | | | | |
|---|---|---------------------------------------|--|------------------------------|
| 鹿兒島工業高等専門学校 | 開講年度 | 令和03年度 (2021年度) | 授業科目 | システム工学特論 I |
| 科目基礎情報 | | | | |
| 科目番号 | 0105 | 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: 1 | |
| 開設学科 | 情報工学科 | 対象学年 | 5 | |
| 開設期 | 後期 | 週時間数 | 後期:2 | |
| 教科書/教材 | なし | | | |
| 担当教員 | 新徳 健 | | | |
| 目的・到達目標 | | | | |
| ヒューマンインタフェースの考え方の基礎について理解する。ヒューマンインタフェースは人と機器、あるいは情報機器を介した人と人との関わりを支援する技術に関する学問である。 | | | | |
| ループリック | | | | |
| | 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 | ヒューマンインタフェースの主要な目的と定義を説明できる。 | ヒューマンインタフェースの定義を説明できる。 | ヒューマンインタフェースの定義を説明できない。 | |
| 評価項目2 | 人間特性である身体特性、生理特性、認知特性、感性について説明できる。 | 人間特性4つのうち、少なくとも2つについて説明できる。 | 人間特性4つのうち、少なくとも2つについて説明できない。 | |
| 評価項目3 | ヒューマンエラーの発生要因と防止対策について説明できる。 | ヒューマンエラーの定義を説明できる。 | ヒューマンエラーの定義を説明できない。 | |
| 評価項目4 | 入出力インタフェースとインタラクションスタイルについて説明できる。 | 入出力インタフェースについて説明できる。 | 入出力インタフェースについて説明できない。 | |
| 評価項目5 | ユーザビリティ、HIの原理とデザイン原則、ガイドライン、デザインプロセスと評価方法について説明できる。 | ユーザビリティ、HIの原理とデザイン原則、ガイドラインについて説明できる。 | ユーザビリティ、HIの原理とデザイン原則、ガイドラインについて説明できない。 | |
| 学科の到達目標項目との関係 | | | | |
| 教育方法等 | | | | |
| 概要 | ヒューマンインタフェースは工学だけでなく、その他の広い分野に関連のある学問である。柔軟な発想力を持って臨むことが必要とされる。 | | | |
| 授業の進め方と授業内容・方法 | 講義の内容をよく理解するために、プリント等を配布する。理解の確認に関しては、期末試験ならびに中間試験を実施して行うものとする。 | | | |
| 注意点 | 疑問点があれば、その都度質問すること。配布プリント等を参考に、毎回60分以上の自学自習が必要である。 | | | |
| 授業の属性・履修上の区分 | | | | |
| <input type="checkbox"/> アクティブラーニング <input type="checkbox"/> ICT 利用 <input type="checkbox"/> 遠隔授業対応 <input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業 | | | | |
| 授業計画 | | | | |
| | 週 | 授業内容・方法 | 週ごとの到達目標 | |
| 後期 | 3rdQ | 1週 | ヒューマンインタフェースの概要 | ヒューマンインタフェースの原理と定義について説明できる。 |
| | | 2週 | 身体特性 | 身体特性について説明できる。 |
| | | 3週 | 生理特性 | 生理特性について説明できる。 |
| | | 4週 | 認知特性 | 認知特性について説明できる。 |
| | | 5週 | 感性 | 感性について説明できる。 |
| | | 6週 | ヒューマンエラー | ヒューマンエラーとエラー解析について説明できる。 |
| | | 7週 | 入力インタフェース | 入力機器とのインタラクションについて説明できる。 |
| | | 8週 | 出力 (視覚) インタフェース | 視覚出力機器とのインタラクションについて説明できる。 |
| | 4thQ | 9週 | 出力 (音声) インタフェース | 音声出力機器とのインタラクションについて説明できる。 |
| | | 10週 | インタラクションスタイル | インタラクションのスタイルとその特徴について説明できる。 |
| | | 11週 | インタフェースのデザイン指針 | インタフェースのデザインの指針について説明できる。 |
| | | 12週 | インタフェースのデザイン手法 | インタフェースのデザイン手法について説明できる。 |
| | | 13週 | インタフェースの評価 | インタフェースの評価手法について説明できる。 |
| | | 14週 | グループウェア | グループウェアの概念とモデル化について説明できる。 |
| | | 15週 | 試験答案の返却・解説 | 試験において間違った部分を自分の課題として把握する。 |
| | | 16週 | | |
| 評価割合 | | | | |
| | 試験 | その他 | 合計 | |
| 総合評価割合 | 80 | 20 | 100 | |
| 専門的能力 | 80 | 20 | 100 | |