

鹿児島工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	ヒューマンインターフェース	
科目基礎情報							
科目番号	0039			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	電気情報システム工学専攻			対象学年	専2		
開設期	前期			週時間数	2		
教科書/教材	なし						
担当教員	新徳 健						
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（HI）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	HIの主要な目的と定義について説明できる。			HIの定義を説明できる。		HI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。	
評価項目6	ユニバーサルデザインとインタラクションの拡張について説明できる。			ユニバーサルデザインについて説明できる。		ユニバーサルデザインとインタラクションの拡張について説明できない。	
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達目標 3-3 JABEE (2012) 基準 1(2)(d)(1) 教育プログラムの科目分類 (4)①							
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・方法	講義の内容をよく理解するために、毎回プリント等を配布する。						
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							
☐ 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		
前期	1stQ	1週	ヒューマンインタフェースの概要		HIの原理と定義について説明できる		
		2週	人の身体特性とヒューマンインタフェース		人の身体特性について説明できる		
		3週	人の生理特性とヒューマンインタフェース		人の生理特性について説明できる		
		4週	人の認知特性とヒューマンインタフェース		人の認知特性について説明できる		
		5週	人の感性とヒューマンインタフェース		人の感性について説明できる		
		6週	インタフェースの認知システム		ヒューマンモデル、ヒューマンエラーの分類とエラー解析について説明できる		
		7週	人の感覚器官		人の視覚と聴覚について説明できる		
		8週	人の感覚器官		人の触覚、嗅覚、味覚、脳について説明できる		
	2ndQ	9週	入出力インタフェース		入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	インタフェース行動の心理		人の心理行動について説明できる		
		11週	インタフェース行動の生理		人の生理学的知識について説明できる		
		12週	インタフェースのデザインの指針、手法、評価		インタフェースデザインの指針、手法、評価について説明できる		
		13週	ユニバーサルデザイン		ユニバーサルデザインについて説明できる		
		14週	インタラクションの拡張と今後		モバイルインタフェース等、インタラクションの拡張と今後のHIについて説明できる		
		15週	定期試験		授業項目について達成度を確認する		
		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	
分野横断的能力		0	0			0	