

コース名	DX経営人材コース		
講座名			
科目名	UI(ユーザインタフェース)入門		
必修・選択		単位	
概要・目的	<p>みなさんの周りには、Web、ゲーム、アプリケーション、電化製品、デバイスなどがあふれています。これらの中にはコンピュータシステムが組み込まれています。ユーザインタフェース（UI）は、コンピュータシステムと人との仲介役になる存在で、なくてはならない存在です。この講義ではUIとはそもそもどのようなものなのか、UIはどのように設計されているのか、開発したUIの効果を検証するためにはどうすればよいのかなどについて学習します。また、UIは人間の認知特性をもとに設計されており、わかりやすく使いやすいUIの原理原則にも迫っていきます。さらに、研究レベルの最先端のUIについて紹介し、未来のUIについても考えていきたいと思っています。学習した内容は、UIを作りたいと思っている人だけでなく、UIを使う方すべての人に役立ちます。</p>		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ UIの設計について理解している。 ・ UIに関係する人の認知特性について理解している。 ・ UIを評価する方法について理解している。 		
授業方法	講義	実施形態	遠隔非同期
評価方法	各授業回中に出された課題（レポート、小テストなど）の評価をもとに算出		
授業項目	1	UIの概要：UIとは何か、UIの歴史	
	2	UIの設計原則：ユーザビリティ5原則、難しい作業を単純にするための七つの原則など	
	3	ユーザの認知特性1：認知バイアス、ゲシュタルト法の法則など	
	4	ユーザの認知特性2：注意力と記憶力、ヒューマンエラーなど	
	5	UIの事例紹介1：学習支援・XR・ウェアラブルなど	
	6	UIの事例紹介2；コミュニケーション・エンタテインメント・アートなど	
	7	UIの評価方法1：評価設計方法（目的・指標・比較手法・評価手法など）	
	8	UIの評価方法2：評価の事例紹介	
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
使用教材			
特記事項			