

登録コード	HS220500	開講年度	2026			
授業題目	インタラクショナルデザイン学特論					担当教員 小林 一樹
英文授業名	Selected Topics on Interaction Design					副担当
単位数	2	講義期間	通年(集中)	曜日・時限	集中・不定期	対象学生
			授業形態	講義	備考	
信大コンピテンシー	該当					
(1)授業の達成目標/course objectives	ディプロマポリシー・授業で得られる「学位授与の方針」要素					(授業の達成目標)
	2026HS加, 2025HS加, 2024HS加, 2023HS加					
	【専攻】理工学系の専門分野近傍の課題に対して新たな知見・技術を生み出す応用力					人工物と人間との関わり合い方から設計を行うインタラクショナルデザインの観点から新しいシステムやサービスを設計する知見と技術を身につけることができる。
(2)詳細/Detailed information	人工物と人間との間でやりとりされる情報と、その処理過程をデザインする、インタラクショナルデザインを中心として、原理、原則、理論、設計、計測、分析方法について具体的な事例を題材として知識と技術とを習得する。					
(3)授業の概要/Overview of course	インタラクショナルデザインに関して、人間と人工物とのコミュニケーションに関する基礎技術と応用について、各自が文献調査し、講義中に発表する。国内外の学術雑誌等に掲載された最新の論文などを調査し、簡潔にまとめたうえで発表スライドを作成する。					
(4)授業計画/Course plan	下記の項目を中心として各自が講義中に発表し、発表内容について討論を行う。 また、受講者同士でのグループワークを通して理解を深める。 ・インタラクショナルデザインとその関連分野 ・コミュニケーションエージェント ・コミュニケーションロボット ・人工物デザイン ・ユーザビリティ分析 ・認知科学的知見の応用 ・心理学的知見の応用					
(5)成績評価の方法/Grading/evaluation method	下記の条件を全て満足した場合に、提出された作品やレポート、発表会での発表内容に対し、それぞれに設定された条件が満足されている度合いによって成績を評価する。 ・指定されたすべての発表会で発表を行うこと。 ・提出物をすべて期限内に提出すること。 ・再提出を求められたレポートを期限内に提出すること。					
(6)成績評価の基準/Grading/evaluation criteria	成績は、提出物の完成度（独創性、技術レベル、エンタテインメント性）の観点から評価を行う。 下記の基準に照らした評価を点数化しその合計値を最終評価とする。 合計値が60点に達しない場合には単位認定されない。 (a)提出物のテーマが簡潔かつ明確であること、(b)提出物の構成が論理的に妥当であること、(c)提出物のテーマが授業の趣旨や指定テーマに沿ったものであること、(d)提出物が実際に動作するものであること、(e)独自のコンセプトを有していること、(f)技術レベルが高いこと、(g)エンタテインメント性を有していること、かつ、教員を感心させるレベルに達していれば「卓越している(100)」とする。(a)から(g)の7項目を満たしていれば「かなり上にある(90)」とし、(a)から(f)の6項目を満たしていれば「やや上にある(80-70)」,(a)から(e)の5項目を満たしていれば「水準にある(60)」とする。 また、制作物やレポートについては、先提出制を採用し、たとえ意図せずに類似の内容であっても、後から提出されたものを類似の度合いに応じて減点する。類似の度合いの確認については、Web上の情報、過去5年間のレポートや提出物、さらに、同年度の他者のものを確認範囲とし、アイデアと手法が同一である場合には単位認定を行わない。					
(7)事前事後学習の内容/Prep and review work	1回の講義に対し、予習・復習として少なくとも1時間の自習時間が必要である。					
(8)履修上の注意/Notes	・講義に用いたスライドやハンドアウトなどは配布しないので、必要に応じて各自ノートをとることが望ましい ・レポート提出や作品制作に際して、他者のプログラムやレポート、書籍、Webページなどからの剽窃（他人の文章やアイデアなどの盗用）があった場合には単位認定されない ・制作物やレポートについては、先提出制を採用し、たとえ意図せずに類似の内容であっても、後から提出されたものをその類所の度合いに応じて減点する。類似の度合いの確認については、Web上の情報、過去5年間のレポートや提出物、さらに、同年度の他者のものを確認範囲とし、アイデアと手法が同一である場合には単位認定を行わない。					
(9)質問、相談への対応/Questions and requests for advice	質問は基本的に電子メールで随時受け付ける。 来室して質問したい場合には、デジタルメディアにおけるコミュニケーションマナーを遵守し、希望日時等を電子メールで相談すること。 連絡先メールアドレス：kby@shinshu-u.ac.jp					
(10)授業の形式/Course format	各自が講義中に発表し、発表内容について受講者同士で討論を行い、毎回レポートを提出する。					

【教科書 /Textbook(s)】	指定しない
【参考書 /Reference work(s)】	・岡田美智男, 2012, 『弱いロボット』医学書院. ・山田誠二, 2007, 『人とロボットの“間”をデザインする』東京電機大学出版局. ・柴田正良, 2001, 『ロボットの心-7つの哲学物語』講談社. ・加藤隆, 2002, 『認知インタフェース』オーム社. ・原田悦子・日本認知科学会, 1997, 『人の視点からみた人工物研究』共立出版. ・P.H.リンゼイ・D.A.ノーマン・中溝幸夫, 1983, 『情報処理心理学入門1 感覚と知覚』サイエンス社. ・岡田謙一, 葛岡英明, 塩澤秀和, 西田正吾, 仲谷美江, 情報処理学会, 2002 『ヒューマンコンピュータインタラクション』オーム社. ・パイロン・リープス, クリフォード・ナス, 細馬宏通, 2001, 『人はなぜコンピューターを人間として扱うか—「メディアの等式」の心理学』翔泳社. ・B.J.フォッグ, 高良理, 安藤知華, 2005, 『実験心理学が教える人を動かすテクノロジー』日経BP社. ・William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, 2010, 『Design Rule Index』ピー・エヌ・エヌ新社. ・岡田美智男, 佐々木正人, 三嶋博之, 2001, 『身体性とコンピュータ』共立出版. ・D. A. ノーマン・岡本明・安村通晃・伊賀聡一郎・野島久雄, 2015, 『誰のためのデザイン? 増補改訂版 —認知科学者のデザイン原論』新曜社. ・D. A. ノーマン・Norman, Donald A.・岡本明・安村通晃・伊賀聡一郎・上野晶子, 2004, 『エモーショナル・デザイン—微笑を誘うモノたちのために』新曜社. ・Weinschenk, Susan・武舎広幸・武舎るみ・阿部和也, 2012, 『インタフェースデザインの心理学 —ウェブやアプリに新たな視点をもたらす100の指針』オライリージャパン. ・Weinschenk, Susan・武舎広幸・武舎るみ・阿部和也, 2016, 『続・インタフェースデザインの心理学 —ウェブやアプリに新たな視点をもたらす+100の指針』オライリージャパン.