

登録コード	T2056300	開講年度	2026			
授業科目	ヒューマンコンピュータインタラクション(16T以降)				担当教員	小林 一樹
英文授業名	Human Computer Interaction				副担当	
単位数	3	講義期間	後期	曜日・時限	木曜・3時限 木曜・4時限	対象学生
講義室	工W1-215教室		授業形態	演習	遠隔授業科目	電子情報システム工学科・情報システムプログラム・3年生
備考						
信大コンピテンシー	該当					
(1)授業の達成目標	【授業で得られる「学位授与の方針」要素】				【授業の達成目標】	
	2 5 Tカリ, 2 3 Tカリ					
	【22T～】専門分野における専門的学力が身についている。				・人間の感覚や知覚, 認知, 認識など, 人間の外界理解の特性を説明できる ・典型的なインタラクションデザインについて, その内容を説明し, それらを実際にソフトウェアやアプリケーションとして実装できる ・次世代のインタフェースについて様々な視点から検討することができる	
	【22T～】専門的学力を基礎とし, 的確な情報を収集・理解し, これを他の人に発信できる能力が身についている。				・自らが設計・実装したソフトウェアやアプリケーションについて発表を通して表現し, 明確に他者に説明できる ・他者との建設的な議論を通して, 自らの作品の質を向上できる	
	【22T～】様々な課題を見つけ取り組む力が身についている。				・目的と手段とを切り分けて問題解決に必要なソフトウェアの設計を行い, 実際にそれを実装して評価することができる	
(2)授業で学べる「テーマ」	その他					
(3)全学横断特別教育プログラム						
(4)授業の概要	本科目は, ヒューマンコンピュータインタラクションの重要な事項としてインタラクションデザインとその周辺技術, 人間の認知特性などを中心に学ぶ。授業では, 様々なプログラミング言語の使用を通して, 具体的なインタラクションの設計とインタフェースの実装を行い, 理解を深めるとともに, 実装したプログラムを作品として発表会において受講者が説明を行う。また, グループワークを実施し, 受講者同士での情報交換を通して理解を深める。授業では反転授業形式を採用し, 授業時間には質問や議論, グループワークを実施する。授業には, あらかじめ指定された講義動画を視聴したり, 資料を熟読したり, 事前課題を提出した上で参加する必要がある。					
(5)授業計画	第1回 ガイダンス(受講ルール, 授業概要, 参考図書など)と演習(ノートPC持参) 第2回 ヒューマンコンピュータインタラクションとは 第3回 人間の感覚と認知特性 第4回 インタラクションデザイン 第5回 発表会1 第6回 デバイス・インタフェース 第7回 グラフィカルユーザインタフェース 第8回 ユーザビリティ評価 第9回 ドキュメントオブジェクトモデル 第10回 発表会2 第11回 擬人化エージェント 第12回 自由意志とデザイン 第13回 人間の思考とデザイン 第14回 擬人化とデザイン 第15回 発表会3, 授業アンケート実施					
(6)成績評価の方法	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。 ・第1回のガイダンスに出席すること。 ・指定されたすべての発表会で発表を行うこと。 ・指定されたすべての発表会で他者の発表を聴講し, 指示された内容に従いレポートを提出すること。 ・作品やレポートやなどの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。 ・作品制作にあたり, 指定された条件を満足していること。					
(7)成績評価の基準	成績は, 制作物の完成度とそのプレゼンテーションの内容で評価する。 完成度については, 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。 プレゼンテーションについては, コンセプトの明確さ, 説明の分かりやすさの観点から評価を行う。 複数回の作品発表(全3回)について, 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)プレゼンテーションが簡潔かつ明確であること, (b)プレゼンテーションの構成が論理的に妥当であること, (c)作品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)作品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。					

(7)成績評価の基準	また，制作物やレポートについては，先行提出制を採用し，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．
(8)事前事後学習の内容	1回の講義に対し，復習として少なくとも1時間の自習時間が必要である． また，1回の演習に対し，プログラミング技術の習得に少なくとも1時間，作品制作に少なくとも2時間取り組む必要がある．
(9)履修上の注意	・第1回のガイダンスには必ず出席すること(PCを持参すること) ・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．
(10)質問,相談への対応	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順守し，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
(11)その他	
【教科書】	指定しない．適宜eALPSやWeb上などで教材を提供する
【参考書】	椎尾 一郎，2010，『ヒューマンコンピュータインタラクション入門』サイエンス社． 加藤隆，2002，『認知インタフェース』オーム社． 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． 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． 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． 中野幹生・船越孝太郎・中野有紀子・駒谷和範・奥村学，2015，『対話システム』コロナ社． 馬場口登・山田誠二，2015，『人工知能の基礎』オーム社．