

登録コード	TSJ61600	開講年度	2026				
授業科目	インタラクシオンデザイン学演習Ⅱ					担当教員	小林 一樹
英文授業名	Interaction Design Tutorial 2					副担当	
単位数	2	講義期間	不定期	曜日・時限	集中・不定期	対象学生	工学専攻 情報数理・融合システム分野2年
講義室				授業形態	演習	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 6 TSカリ, 2 5 TSカリ, 2 4 TSカリ, 2 3 TSカリ						
	【専攻】環境調和社会, 知識基盤社会を多様に支える工学分野の高度な専門知識と実践的技術力					⇔	インタラクシオンデザインに関する研究に関して実践的技術を身につける.
	2 6 TSカリ, 2 5 TSカリ						
	【専攻】専門知識に基づいて自らの思考や妥当性を論理的に説明できる批判的思考力					⇔	インタラクシオンデザインに関する研究に関して実践的技術の観点から自らの思考やその妥当性を論理的に説明できる批判的思考力を身につける.
(2)授業の概要	インタラクシオンデザインに関する研究に関しての演習をセミナー形式で実施し, ヒューマンエージェントインタラクシオン, 認知科学分野の知見, 社会心理学分野の知見について知識を深め, 実践的技術を習得する. 本演習では, 演習時にコミュニケーションスキルの向上のために, 英語による研究発表も実施する. 具体的には, インタラクシオンデザインに関連して人間の知覚特性や認知特性を考慮した設計方法の最新のトピックスを扱い, その技術的基礎や背景知識を体系的に理解する.						
(3)授業計画	第1回 ガイダンス (受講ルール, 授業概要, 参考書など) 第2回 エージェントアプローチ 第3回 ヒューマンエージェントインタラクシオン 第4回 ヒューマンロボットインタラクシオン 第5回 認知科学とインタフェース 第6回 スリップ・ラスプ・ミステイク 第7回 インタフェースの二重接面性 第8回 知識の表象と情報処理 第9回 意識的な処理・無意識的な処理 第10回 メタファとフィードバック 第11回 メディアイクエーション 第12回 言語プロトコル分析 第13回 カプトロジ 第14回 デザインルール 第15回 成果発表会						
(4)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. ・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.						
(5)成績評価の基準	成績は, 提出物の完成度 (独創性, 技術レベル, エンタテイメント性) 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, アイディアと手法が同一である場合には単位認定を行わない						
(6)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.						
(7)履修上の注意	・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, アイディアと手法が同一である場合には単位認定を行わない. ・マイクロコントローラといった電子回路部品を受講者の負担で購入してもらう場合がある.						

(8)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
(9)その他	
【教科書】	指定しない。適宜Web上などで教材を提供する。
【参考書】	・P.H.リンゼイ, D.A.ノーマン, 中溝幸夫, 1984, 『情報処理心理学入門2 注意と記憶』サイエンス社. ・P.H.リンゼイ, D.A.ノーマン, 中溝幸夫, 1985, 『情報処理心理学入門3 言語と思考』サイエンス社. ・Tom Stafford, Matt Webb, 夏目大, 2005, 『Mind Hacks ー実験で知る脳と心のシステム』オライリージャパン. ・バイロン・リーブス, 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ー「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.