

 <a href="#">検索</a>	 <a href="#">トップページ</a>	 <a href="#">担当別50音一覧</a>
--	--	--

## ヒューマンインタフェース

科目	ヒューマンインタフェース	区分	電子情報工学専攻
授業コード		開講期	春
曜日・時限	秋 月/78	単位数	2単位
担当者名	塩澤 秀和		
授業の概要	ヒューマンインタフェースおよびヒューマンコンピュータインタラクションに関する比較的新しい研究トピックを概観し、いくつかの代表的な研究事例について考察する。それらに関連するかたちで、人間の認知や操作のモデルなど基礎的な内容についても触れていく。		
到達目標	ヒューマンインタフェースに関する研究論文を読み進め、関連資料を自分で調べながらその内容が把握できるようになる。また、既存のインタフェース技術や新しい研究事例に対して、さまざまな観点から考察できるようになる。		
授業計画	テーマ	内容	
第1回目	ヒューマンインタフェース基礎	人間の知覚と認知、アフォーダンス、人間とコンピュータの関係のモデル化	
第2回目	入力インタフェース概論	入力インタフェースについての概説（ポインティングデバイス、入力操作のモデル化など）	
第3回目	入力インタフェースの事例研究（1）	入力インタフェースについての事例研究	
第4回目	入力インタフェースの事例研究（2）	入力インタフェースについての事例研究	
第5回目	ビジュアルインタフェース概論	ビジュアルインタフェースの概説（視覚認知、GUI、情報可視化）	
第6回目	ビジュアルインタフェースの事例研究（1）	ビジュアルインタフェースについての事例研究	
第7回目	ビジュアルインタフェースの事例研究（2）	ビジュアルインタフェースについての事例研究	
第8回目	グループウェア（CSCW）概論	グループウェア（CSCW）についての概説（共同編集モデル、テレビ会議システム、発想支援など）	
第9回目	グループウェア（CSCW）の事例研究（1）	グループウェア（CSCW）についての事例研究	
第10回目	グループウェア（CSCW）の事例研究（2）	グループウェア（CSCW）についての事例研究	
第11回目	実世界指向インタフェース概論	実世界指向インタフェースについての概説（オーグメンテッドリアリティ、タンジブルインタフェースなど）	
第12回目	実世界指向インタフェースの事例研究（1）	実世界指向インタフェースについての事例研究	

第13回目	実世界指向インタフェースの事例研究 (2)	実世界指向インタフェースについての事例研究
第14回目	調査研究発表 (1)	各自選択したテーマによる発表と討論
第15回目	調査研究発表 (2)	各自選択したテーマによる発表と討論

使用テキスト	必要に応じて講義中に指示する。
参考文献	岡田謙一他：「ヒューマンコンピュータインタラクション」、オーム社（学部「ヒューマンインタフェース」教科書）など。
成績評価方法	最終レポート，研究発表，授業参加状況から総合的に評価する。

更新日：2009/02/16

[検索](#) / [トップページ](#) / [担当別50音一覧](#)