

シラバス参照

科目名	情報デザイン論【後半】
科目名(英字)	Theory of Information Design
ナンバリング	3BCC09
年次	2年次
単位数	2
期間	後期(後半)
担当者	益岡 了(マスオカ リョウ)

授業のねらい・概要

本授業では、デザイン活動において、様々な情報デザインを取り扱うための基礎的な知識の習得を目的とする。
 GUIに代表されるコンピュータを対象としたインターフェースデザインの変遷やインターネットを介したコミュニケーションの専門的な知識を習得するとともに、プロダクトデザインにおける人と物の関係における操作やフィードバックに関する概念を学ぶ。また、WEB上への情報発信や情報機器上で展開されるアプリケーションを作成するために、UXプロトタイプ制作手法について学び、情報デザインに関する専門的な知識の習得を目指す。

授業計画

	テーマ	内容・方法等	予習／復習
第1回	インターフェースデザイン	コンピュータにおけるインターフェースデザイン意義とその変遷	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: インターフェースデザインに関するWeb学習(2時間)
第2回	画像情報処理技術のデザインへの応用	PC・モバイル、マルチデバイス対応ページ作成	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: プレゼンテーション課題の画像デザイン改善(2時間)
第3回	ユーザエクスペリエンス(UX)技術(1)	インターネット上での情報発信のための基礎技術の理解<リンク構造>	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(4時間) 復習: インタラクション・デザインに関するWeb学習(2時間)
第4回	ユーザエクスペリエンス(UX)技術(2)	インターネット上での情報発信のための基礎技術の理解<フィードバック>	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(4時間) 復習: インタラクション・デザインに関するWeb学習(2時間)
第5回	ユーザエクスペリエンス(UX)技術(3)	インターネット上での情報発信のための基礎技術の理解<レスポンシブルデザイン>	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: プレゼンテーション課題の予備制作(2時間)
第6回	インターフェースデザインとUXを踏まえたWebプロトタイプ制作(1)	インターネット上での情報発信のための基礎技術の理解<アダプティブデザイン>	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: プレゼンテーション課題の制作(2時間)
第7回	インターフェースデザインとUXを踏まえたWebプロトタイプ制作(2)	インターネット上での情報発信のための基礎技術の理解<モバイル>	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: プレゼンテーション課題の制作と改善(2時間)
第8回	ユーザインタフェースの企画・デザイン・コンサルティング	先端的な事例や情報デザイン分野の歴史的経緯などを解説	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: デザイン事例の確認と振り返り(2時間)
第9回	書体デザインの今日的な課題(1)	ユニバーサルデザインとしての書体デザインの理解	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: プレゼンテーション課題のユーザ評価からの改善(2時間)
第10回	書体デザインの今日的な課題(2)	多様な表現としての書体デザインの理解	予習: 授業資料の事前予習をおこない 学びのポイントを整理する(2時間) 復習: プレゼンテーション課題の書体デザイン改善(2時間)

第11回	インターフェースデザインとUXを踏まえたWebプロトタイプ制作(3)	インターネット上での情報発信のための基礎技術の理解<UXデザイン評価>	予習: 授業資料の事前予習をおこない学びのポイントを整理する(2時間) 復習: プレゼンテーション課題の最終デザイン制作(2時間)
第12回	情報サービス産業におけるUI/UXデザイナーの役割	UI/UXデザインとは何か、どうやって1つのアプリケーションが生み出されるのか、そのプロセスを解説	予習: 授業資料の事前予習をおこない学びのポイントを整理する(2時間) 復習: デザイン事例とプロセスの確認と振り返り(2時間)
第13回	プレゼンテーション	制作したプロトタイプのプレゼンテーション	予習: プレゼンテーションの準備(4時間) 復習: プレゼンテーションの振り返り(3時間)
第14回	動画像の情報デザイン	動画像制作への情報デザインアプローチ	予習: 授業資料の事前予習をおこない学びのポイントを整理する(3時間) 復習: 動画制作技術の確認と振り返り(2時間)

到達目標

1. インターフェースデザインの意義、特徴が説明できる
2. 基礎的なUXプロトタイプ制作の理解
3. 基礎的なモバイルデバイス用UXプロトタイプ制作の理解
-----ここまでがミニマム・リクワイアメント-----
4. UXを意識したプロトタイプコンテンツの理解
5. 人間中心設計の理解

評価方法 授業時間内に行う演習課題(60%)、および課題・レポート(40%)で評価する。

成績評価基準

A: 到達目標 1、2、3、4、5、がより高いレベルで達成できている。
 B: 到達目標 1、2、3、4、5、が達成できている。
 C: 到達目標 1、2、3、4、が達成できている。
 D: 到達目標 1、2、3が達成できている
 F: 上記以外

教科書	書名	著者名	出版社名
1.	<ノートPC必携>		

参考書

受講心得

1. 毎回ノートPCを持参すること。
2. 提出された課題の中で誤解や不正解の多かった点は授業内で解説するので、理解に努め疑問点を解消すること。(フィードバック)

オフィスアワー 水曜3限(益岡研究室)

実践的教育