

科目名	デザインアイテム論 [インターフェース] (卒業必修)		
授業形態	講義	学年	1
開講時期	2022年度 後期	単位数	2
担当教員	横尾 誠		
内容および計画	デジタルデザインの領域で扱うものの多くは、一般的にコンピューターと呼ばれる道具を用いることが多い。現在、私たちはある目的として開発された既存のソフトウェアと、決められた手法を用いてのみコンピューターを使用している。この講義では、コンピューターとは何かという根本に立ち返り、新たな視点でコンピューターを見つめ直し今後のデジタルデザインを考える場としたい。		
1	コンピューターの歴史		
2	パーソナルコンピュータの誕生		
3	基本ソフトウェア (OS)の誕生とアプリケーションソフトウェア		
4	インターネットとコンピューター		
5	インターフェースデザイン 1		
6	インターフェースデザイン 2		
7	ユーザビリティの概念		
8	アクセシビリティの概念		
9	メディアインテグレーションと表現手段		
10	オーサリングツール		
11	インタラクションデザイン 1		
12	インタラクションデザイン 2		
13	インタラクションデザイン 3		
14	インタラクションデザイン 4		
15	まとめデジタルデザインについて		
教科書			
	タイトル	著者名	出版社
			ISBN
			発行年
教科書は使用しない。			
参考書			
成績評価			
	評価方法	割合(%)	
出席状況		15	
授業参加姿勢		35	
レポート評価		50	
学習到達目標	デジタルデザインの領域の様々な表現を見てきて、各自が自分の立ち位置を理解し、自分の目指すデジタルデザインとは何かを説明できるようになることを目標とする		
先修条件			

実務経験	
その他	