

* 認知科学 芸術学部 2 年(2004 後期) 2 1 1 教室 金曜 2 限 *

荒井良徳 (情報処理教育研究センタ ; arai@cc.t-kougei.ac.jp)

資料 ; (InterNet の WebPage)

<http://www.cc.t-kougei.ac.jp/education/ninti/>

上記 URL (ホームページアドレス) にて、授業内で使用する OHP をいつでもどこからでも参照可能。(まだ全てが完成されているわけではありませんのでご注意ください。)

授業概要 ;

若干マンマシンインタフェース (もしくはヒューマンインタフェース)
コンピュータ寄りの話しです。また認知心理学といってもよいかもしれません。
認知科学の基礎的な内容 (概要) と道具の使いやすさについての講義です。
つまり、電腦道具の設計 (デザイン) において、見た目ではなく
使いやすさに重点をおいた場合の基礎理論を勉強していきます。
見た目だけのデザイン重視に対して、あえて批判 (?) することもあえてします。
(しかし、決して見た目のデザインを軽視しているわけではありません)
基礎的な知識的部分も覚えて欲しいが、デザインというものについて
自分なりに十分に考える機会として欲しい。

授業の進め方 ;

教科書やプリントはなく、授業内での話しを良く聞く必要がある。
ノートを取り、授業後に WEB ページの OHP 資料を見直して復習することが望ましい。
(事前にプリントアウトして授業に持ってきて頂いても OK だが、
あまり早く印刷すると準備中のものである場合があるので注意)

履修にあたって ;

他人のじゃまをしないこと。つまりうるさくしない。
及び本授業の勉強をしないのならば出席する必要はない (出席点は殆ど無し)。
ただ、他人のノートや OHP 資料だけでは、十分な勉強は難しいと考えて良い。
授業中に分からないことがあれば、どんどんと質問をして構わない。
もちろん、授業後に直接聞いてもらっても構わないし、メールでも OK。
授業中に分からないところを極力残さないようにして欲しい。

授業評価 ;

レポート (1 回) と定期テストによる (両方が必須)。出席は殆ど無関係。
・ レポートは少し大変かもしれませんが、自分で簡単な心理実験を行い、
十分に考察をしなければなりません。本などで調べてまとめたり、
感想や体験記を書いて頂くものではありません。
・ 定期テストはレポート作成のために知っておくべき知識と、
一般的な認知科学の基礎程度とします。

授業の予定 (変更になることがありますのでご注意ください)

第 1 回(9/17) : 「認知とは、道具とは」	第 X 回(11/05) 【学祭 (中野) のため休講】
第 2 回(9/24) : 「道具のヒューマンインタフェース」	第 X 回(11/12) 【学祭 (厚木) のため休講】
第 3 回(10/01) : 「認知過程とモデル」	第 8 回(11/19) : 「神経科学」 (レポート提出期日)
第 4 回(10/08) : 「認知過程の解明方法」	第 9 回(11/26) : レポートについて (レポート一部返却 ; 再提出示唆)
第 5 回(10/15) : 「プロトコル解析、レポート課題出題」	第 1 0 回(12/03) : 「人間の情報処理モデル」
第 6 回(10/22) : 「レポート課題詳細」	第 1 1 回(12/10) : 「道具の設計」
第 7 回(10/29) : 「錯視、A I など」 & レポート相談	第 1 2 回(12/17) : 「まとめ ; 認知科学」