

* 認知科学 芸術学部2年(2004後期)211教室 金曜2限 *

荒井良徳(情報処理教育研究センター ; 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を。)

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つ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います。

(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う�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う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。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10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11回(12/10) : 「道具の設計」
第7回(10/29) : 「錯視、AIなど」 & レポート相談	第12回(12/17) : 「まとめ; 認知科学」