

成績評価基準「インタフェースデザイン」(担当: 広川)

学習内容	評価の割合	C (基礎知識)	B (基本操作)	A (制作)	S (創造力・表現力)
インタフェースデザインの基礎 (小テスト、課題を含む)	40%	インタフェース、デザイン、ユーザビリティなどについて基礎知識がある。	インタフェースデザインのプロセスや方法について理解できる。	インタフェースデザインのプロセスや方法を実際のデザインに応用できる。	自ら問題点の把握、デザイン目標の設定、アイデアなどによって、インタフェースをデザインできる。
工業製品のインタフェースデザイン (課題を含む)	30%	工業製品のインタフェースデザイン、ユーザビリティなどについて基礎知識がある。	工業製品のインタフェースデザインのプロセスや方法について理解できる。	自ら問題点の把握、デザイン目標の設定、アイデアなどによって工業製品のインタフェースのプロトタイプを制作できる。	自ら問題点の把握、デザイン目標の設定、アイデアなどによって、工業製品のインタフェースをデザインできる。
スマートフォンのインタフェースデザイン (課題を含む)	30%	スマートフォンのインタフェースデザイン、ユーザビリティなどについて基礎知識がある。	スマートフォンのインタフェースデザインのプロセスや方法について理解できる。	自ら問題点の把握、デザイン目標の設定、アイデアなどによってスマートフォンのインタフェースのプロトタイプを制作できる。	自ら問題点の把握、デザイン目標の設定、アイデアなどによってスマートフォンのインタフェースをデザインできる。