

2017年度 デザイン総合実習3【製品】（プロトタイプシミュレーション） スケジュール

プロトタイプシミュレーションⅡ		デザイン総合実習3		
内容／手法説明	スクリプティング	説明内容／課題説明	提出物／発表物 (前回の課題プレゼン)	
1 講義の趣旨説明／ペルソナ法	Directorでできること／アニメーション	講義の趣旨説明／テーマ説明／アフォーダンス説明	-	10月6日
2 休講【1月5日（金曜日）2限に補講】		ターゲットユーザ設定の重要性（コンセプトとの関連）	瞬発力プレゼン(造形が扱い方をアフォードしている?)	10月13日
3 フォトエッセイ	スクリプトの基本、ページの移動	技術調査を含め、近未来の日常生活を定義し、ユーザの趣味、嗜好、思考を定義する	ターゲットユーザはどんな人?	10月20日
4 サービスシナリオ	マウスアクション、画像の差し替え	コンセプト（製品便益 - 恩恵）の定義	ユーザの日常生活の定義（どんなデスクワーク?）	10月27日
文化の日（休日）				11月3日
5 インタラクションシナリオ	マウス表示の変更	ユーザと製品のインタラクション1（テキスト）	ユーザは製品を扱うとどんな恩恵を受ける?	11月10日
6 ペーパープロトタイプ		ユーザと製品のインタラクション2（イラスト）	ユーザの製品との対話（テキスト）	11月17日
7 状態（画面）遷移図	キーボードの利用	ユーザと製品のインタラクション3（状態（画面）遷移図）	ユーザの製品との対話（イラスト）	11月24日
8 スクリプトのここまでの復習		WS型インターンシップ		12月1日
9 実験室実験、実験計画	変数の利用	ユーザビリティ評価の重要性	ユーザの製品との対話（状態（画面）遷移図）	12月8日
10 データの分析と考察 平均値／標準偏差	Excelでの分析	論文の書き方（目的／仮説／結論）	実験計画（評価／検証すべき内容）	12月15日
11 プロトタイプの作成		プロトタイプ（シミュレータ）作成期間（状況報告）	論文の分析報告	12月22日
年末（休日）				12月29日
評価実験の実施				1月5日
13 プレゼンテーション技法に関して		分析結果の読み取り方／考察方法	実験結果の簡易集計と自分分析	1月12日
14 改善案の提案		プレゼンテーションとは	平均値／標準偏差によるの分析と考察と改善案の提案	1月19日
15 講義のまとめ	課題提出	-	最終プレゼンテーション	1月26日