

インタフェース設計を考える ワークシート

教科書 p.211~

復習(知識・技能)

システムの設計手順を確認しましょう。(ウォーターフォールモデルの場合)

要件定義→()設計→()内部→プログラム設計→プログラミング
→()→運用・保守

人間目線の設計・・・()インタフェース
ほとんどのアプリケーションではアイコンやメニューをマウスやタッチパネルで操作。→()

ユニバーサルデザインにとって大切なこと



アイコン設計をしましょう。(話し合いで出た意見などのメモは裏面を利用しましょう)
ただし、設計の条件があります。

作成してみたの振り返りをしましょう。(思考・判断・表現、主体的に学習に取り組む態度)



他のグループの発表をみて感じたことを記入しましょう。(思考・判断・表現、主体的に学習に取り組む態度)

