

ユーザビリティ

ルーブリック

評価項目	評価基準				
	期待している以上である(S)	十分に満足できる(A)	やや努力を要する(B)	努力を要する(C)	相当の努力を要する(D)
人間工学に基づく設計技術を理解できる(B)	人間工学に基づく設計技術を正しく理解でき、広く応用できる	人間工学に基づく設計技術を正しく理解できる	人間工学に基づく設計技術を理解できる	人間工学に基づく設計技術を部分的には理解できる	人間工学に基づく設計技術を理解できていない
人間工学に基づく初期の設計ができる(C-2)	製品全体に渡って人間工学に基づく初期の設計が複数提示できる	製品全体に渡って人間工学に基づく初期の設計ができる	複数箇所に人間工学の考え方を取り入れた初期の設計ができる	一部に人間工学の考え方を取り入れた初期の設計ができる	人間工学の考え方を取り入れた初期の設計ができない
検証方法（ユーザビリティテスト）を習得し実践できる(C-2)	ユーザビリティテストの本質を理解し、複数回改善と検証の繰り返しを実践できている	ユーザビリティテストの本質を理解した上でテストを実践できている	ユーザビリティテストの本質は概ね理解しており、テストを実践できている	ユーザビリティテストの本質を理解していないが、テストを実施できている	ユーザビリティテストを習得・実施できていない
検証結果を反映した提案ができる(C-2)	調査結果を反映した提案ができ、複数個の課題を解決できる	検証結果を反映した提案ができ、課題を解決できる	検証結果を概ね反映した提案ができる	提案はできているが検証結果を反映できていない	提案ができていない