チームR　樫本

2022/01/14

**北海道情報大学通信教育部無限大キャンパスにおけるMaterial Designを用いた視覚的研究**

**概要**

本学に設置されているポータルサイトのデザインが10年以上前のもので、学校と生徒間をつなぐものであるにもかかわらず、画面の使いにくさについて指摘されている。このため、実際どのような問題があるのかを把握する必要性を感じた。本研究では、学生などを対象とする利用者インターフェースの問題点調査等を通じて、問題点がどこにあるのか、どのようにして改善すべきなのかを述べ、実際にシステム設計・UI設計を行い、実装まで展開する。

1. **はじめに**

　本学には、”ポータル”と呼ばれる、学生・教職員が授業などに関する情報を共有・取得できるシステムがある。”ポータル”は、昔の掲示板に情報共有機能や情報提供機能、学生管理機能を併せ持ったWebシステムである。本学では、2007年に導入され、学生（主に正科生A・Bや聴講生の方々）・教職員には不可欠なシステムになっている。しかし、画面の見にくさや使いにくさについてときどき思っており、実際、どのような問題があるのかを把握する必要があると感じた。

　そこで、本研究では学生（主に正科生B）を対象とする利用者インターフェースの問題点および調査を通じて、問題点がどこにあるのか、どのようにして改善すべきなのかを述べる。

1. **本学のポータルサイト**

　本学のポータルサイトは、PC用画面とスマートフォン用画面があるが、本研究では前者について扱う。

1. **学生から見たポータルシステムのUIの問題点**
2. **Material Designを用いた改善例**
3. **あ**
4. **あ**
5. **あ**
6. **あ**
7. **ああ**
8. **あ**
9. **あ**