

IoT Innovation Design Department



IoT イノベーションデザイン学科新設のためのカリキュラム開発事業

# 教材成果報告書

－ UX デザイン基礎編 －

令和 6 年度

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、九州技術教育専門学校が実施した令和 6 年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果をとりまとめたものです。

文科省委託「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

**KTEC** 学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校

## 目次

---

---

教材の概要.....	1
教材の目的.....	1
教材の内容.....	2
教材の対象.....	2
教材の構成.....	2
今後の予定.....	8
e ラーニング教材の活用.....	8

## UX デザイン基礎教材成果報告

### 教材の概要

---

事前に既存の UX デザイン関連教材を調査した上で教材開発を実施。

UX デザインを専門的に教えられる教師がいなくても、UX デザインについて学ぶ一つの方法として、いつでも、どこでも、何度でも見返して学べるよう、UX デザインの定義から UX デザインを実践する上で必要となる考え方や手法など、座学が中心となる内容を対象に e ラーニングの教材として開発する。

### 教材の目的

---

- UX デザインの定義、なぜ UX デザインが必要なのかなど背景を学ぶ。
- UX デザインを実践する上で必要となる人間中心設計 (HCD) の考え方や手法について学ぶ。
- ものづくりで必要となる、利用者のニーズや課題を理解する重要性を学ぶ。
- UX デザインに関わる人たちの職種・役割について学び、今後のキャリアの一つとしての可能性を広げる。
- e ラーニングを通して、自らのペースで自主学習していく力を養う。

## 教材の内容

### 教材の対象

UX デザインの考え方や手法は、ものづくりの基礎となるため、九州技術教育専門学校で提供している映像、IT、CG、Web 分野で学ぶ生徒を対象にする。

### 教材の構成

UX デザインの基礎、各自が座学として学べる内容を重点的に、いつでも、どこでも、何度でも見返しながら学べるよう、e ラーニング教材として開発する。UX デザインを実践する前に必要な知識・手法を中心に e ラーニングの教材へまとめ、一つの授業を 5 分 ～10 分程度にすることで、集中力を切らさないで学べる工夫をしている。

UX デザイン基礎編 (基礎教材・令和 6 年度)

項目	内容
1. UX デザインとは	UX デザインの定義、ユーザー、ユーザビリティについて学ぶ
2. UX デザインの必要性	なぜ UX デザインが必要とされているのか、UX デザインを考慮するメリットについて学ぶ
3. UX デザインに関わる人たち	UX デザインに関わる人たちの職種や役割について学ぶ
4. UX デザインの実践に必要な考え方や手法	人間中心設計 (Human Centered Design: HCD) について、UX デザインとの関係性について学ぶ
5. 人間中心設計 (HCD) の原則・活動について	6. 人間中心設計 (HCD) を行う際の 6 つの原則や 4 つの活動について学ぶ

## eラーニング教材（一部抜粋）

### 1. UXデザインとは（8分10秒）

- UX・UXデザインの定義、ユーザー、ユーザビリティについて学ぶ



# UXデザイン基礎編

## 1. UXデザインとは

本教材は文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人赤山学園九州技術教育専門学校が実施した令和6年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果物です。

Copyright © IID Project. 2024



## UXとは？

# UX

## User Experience

製品、システム、又はサービスの利用前・利用中・利用後に生じるユーザーの体験（知覚や反応）のこと。

Copyright © IID Project. 2024



## 2. UXデザインの必要性 (6分11秒)

- UXデザインの必要性、UXを考慮するメリットなどについて学ぶ



# UXデザイン基礎編

## 2.UXデザインの必要性

本教材は文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人赤山学園九州技術教育専門学校が実施した令和6年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果物です。



Copyright © IID Project. 2024



## 使い手（ユーザー）の体験を意識したものづくり＝UXデザイン

作れば売れる時代は終わり、使い手（ユーザー）を意識したものづくりを行うUXデザインが必要になった。

過去（機能性重視）	現在（機能性+利便性 = 自分に合うもの）
	
作れば売れる ＝作り手中心	ユーザーが体験に あったものを選ぶ ＝ユーザー中心



Copyright © IID Project. 2024

### 3. UXデザインに関わる人たち（5分30秒）

- UXデザインに関わる人たちの職種や役割について学ぶ



## UXデザイン基礎編

### 3.UXデザインに関わる人たち

本教材は文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人赤山学園九州技術教育専門学校が実施した令和6年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果物です。



Copyright © IID Project. 2024



## UXデザインに関わる人たちの役割

UXデザインに関わる職種を紹介します。

職種	UXリサーチャー	UXデザイナー	UIデザイナー
役割	ユーザーにとって心地よい体験や価値を見出すため、さまざまな調査手法を使って、ユーザーの困りごとや潜在的なニーズを見つけ出す。	製品やサービスをユーザーが満足し継続的に利用したいと思うユーザー体験を設計する。	ユーザーが直接接触する部分（ユーザーインターフェース）をデザインする。
業務内容	現状把握・問題発見のため、製品やサービスを利用するユーザーの困りごとや潜在的なニーズを見つけ出す。加えて、製品やサービスのリリース前には、対象ユーザーにとって使いやすい製品やサービスになっているのかを検証する。	UXデザイナーはUXリサーチャーと協業しながら、全体を通してユーザーの行動にあわせて最適なタイミングで機能やサービスを提供できるユーザー体験を設計する。ワイヤーフレームを作りより具体的な製品やサービスの流れを作っていく。	どのような形、色、大きさのボタンをどこに設置するのがよいかなど、UXデザイナーが制作したワイヤーフレームを元にデザインする。



Copyright © IID Project. 2024

4

#### 4. UX デザインの実践に必要な考え方や手法 (4分40秒)

- 人間中心設計 (HCD) について学ぶ



## UXデザイン基礎編

### 4. UXデザインの実践に必要な考え方や手法

本教材は文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人赤山学園九州技術教育専門学校が実施した令和6年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果物です。

Copyright © IID Project. 2024



## 人間中心設計 (Human Centered Design : HCD) について

国際規格 ISO 9241-210 では人間中心設計 (Human Centere Design : HCD) を以下のように定義:

システムの使い方に焦点を当て、人間工学やユーザビリティの知識と技術を適用することにより、インタラクティブシステムをより使いやすくすることを目的とするシステムの設計と開発へのアプローチ

↓ もう少しわかりやすい言葉に言い換えると...

人間中心設計 (HCD) の定義は

人間の特性や利用実態を理解し、人間にとって使いやすいシステム設計を目指すこと

Copyright © IID Project. 2024



## 5. 人間中心設計 (HCD) の原則・活動について (10分17秒)

- 人間中心設計 (HCD) を行う際の原則や活動について学ぶ



# UXデザイン基礎編

## 5. 人間中心設計の原則・活動について

本教材は文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人赤山学園九州技術教育専門学校が実施した令和6年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果物です。

Copyright © IID Project. 2024



## 人間中心設計 (HCD) 6つの原則について

人間中心設計 (HCD) の目的は、設計プロセス全般にわたって、UXを考慮することにより、よいUXを達成すること。

↓

これらを実現するため、6つの原則が定められている

1. ユーザー、タスク、環境に対する明確な理解に基づいたデザイン
2. デザインと開発全体全てへのユーザーの参加
3. ユーザーを中心としたデザインの実施と洗練
4. プロセスの繰り返し
5. UX (ユーザー体験) 全体に取り組むデザイン
6. 学際的な視点やスキルを持つデザインチーム

Copyright © IID Project. 2024



4

## 今後の予定

---

---

### e ラーニング教材の活用

---

令和6年度は現状教材や e ラーニング教材に関する事前調査を行い、参考となる情報を基に専修学校向けにカスタマイズを実施した。

令和7年度に e ラーニング教材を生徒たちに活用してもらい、フィードバックをもらい必要に応じてアップデートを実施しながら教材の質を高めていく。

なお、UX デザインの専門家がいなくても、教師も e ラーニング教材を活用することで、授業の再現性を可能にしていく。