

| No. | 実施大学 | 授業科目名 | 担当教員 | 単位数 | 開講区分 | 曜日 | 予定回数 | 時間 | 実施場所 | 定員 |
|-----|------|-----------------|-------|-----|------|----|------|-------------|--------------------|----|
| 110 | 拓殖大学 | ユーザエクスペリエンスデザイン | 森岡 大輔 | 2 | 前期 | 水 | 13 | 17:40～19:25 | 拓殖大学 八王子国際キャンパス | 5 |

【授業の目的及び到達目標】

【目的】

近年の“ものづくり”では、製品とユーザとの適合性が強く求められる。これらを向上させる科学がユーザエクスペリエンスデザイン（UXD）である。本講義では実際のものづくりに活用できる UX の手法を理解し、実際の事例をとおして体得することを目的とする。

【到達目標】

UXD に係る基礎知識や実践手法の習得と、実践による技術の醸成を到達目標とする。

【授業内容】

- UX の概念：UX の定義と実践事例の解説
新たな体験価値として”経験”を取り扱う UX の考え方、企業での UXD 実践事例を踏まえ、UX の歴史や適用パターンを解説する。
- UX デザインの要素と関係性
デザインの対象となる 3 つの要素区分と各要素の関わりを明確にすることで、UX と UXD の違いを学ぶ。
- ユーザ体験の情報収集手法の活用と課題
情報収集（個人面接法など）の諸手法を説明し、ユーザ体験の把握における課題と各手法の活用について学ぶ。
- 人間中心デザイン（HCD）と関連学問
UXD を実践する上で必要な HCD の原則の理解とプロセス活用および関連学問について説明し、特に重要な領域の学術的基盤の重要性を学ぶ。
- ガイドライン、デザインパターン
製品やサービスの設計開発において、一定水準の品質や効率を確保するために用いられる手法について学ぶ。
- ユーザ体験のモデル化と体験価値の探索
ユーザ調査から得られた情報の分析方法について説明し、体験価値や本質的ニーズの構造をモデリングするための手法を学ぶ。
- ユーザ体験と利用状況の視覚化
抽象的な UXD コンセプトから具体的な UX の視覚化に落とし込むための手法について学ぶ。
- アイデアの発想とコンセプトの作成法
アイデアの有効性と効率、ユーザ満足度高い製品やサービスの企画やその記述する方法について学ぶ。
- ユーザビリティテストでのプロトタイプ反復
製品プロトタイプが制作目的を達成しているかなど、ユーザビリティ上の問題発見・測定する手法について学ぶ。
- 実装レベルの制作物評価と指針の作成
ユーザビリティ品質と UX の実現度評価の手法および体験価値を保持するための手法について学ぶ。
- ペルソナ法の解説
製品設計のプロセスにおいて、チーム内でユーザの体験価値を共有するための手法を学ぶ。
- ペルソナ法の活用
ペルソナの作成方法と活用方法について、実際の事例を交えて解説する。
- UXD のまとめ
これまでの学習内容についてのまとめ試験とその内容の解説をおこなう。

※拓殖大学の授業時間は、1 時限 105 分となっています。

【授業の方法】

教科書を中心としたスライド資料および板書を活用し講義を展開する。また授業の冒頭でミニッツテストや課題のフィードバックを実施する。必要に応じて、Blackboard などを使った質問対応や課題の掲出などをおこなう。

【予習・復習】

- 予習：教科書を中心に次回の学習内容に準じたキーワードの検索などを適宜指示する
復習：ミニッツテストのフィードバック内容と配布資料を確認し、不明な点などは教員に質問する

【成績評価方法】

授業態度と積極性など：10%、ミニッツテスト・課題：40%、まとめ試験：50%
各レポートの提出状況とその評価を踏まえて、総合的に評価する。
フィードバックは講義の冒頭で実施する。

【参考書、教材等】

- 教科書：安藤昌也 著、UX デザインの教科書（丸善出版）、ISBN：978-4-621-30037-4
参考書：樽本徹也 著、ユーザビリティエンジニアリング（オーム社）、ISBN：978-4-274-21483-7

※ この授業は、4/12（水）が初回です。