



© 1986 FarWorks, Inc. All rights reserved.







INNOVATION

“Don’t make me think.” — Steve Krug

What do you think Tomoyo?

週	テーマ	内容
1	UI/UXの基本	良いデザイン・悪いデザインを探究する
2	認知特性の理解	使いやすいデザインの基礎
3	デザインプロセス	ワイヤーフレームを作成
4	UI心理学	ユーザー行動を考慮した設計
5	ナビゲーション	直感的な操作を設計
6	デバイス対応	モバイル・PCの制約を理解
7	プロトタイピング	Figmaでプロトタイプ作成
8	UIプレゼン	UIデザインの発表とフィードバック
9	UXリサーチ	ユーザー調査と分析
10	UXコンセプト	デザイン案を具体化
11	UXプロトタイピング	フィードバックを反映
12	UXプレゼン	UXデザインの発表とフィードバック
13	UI業界の知識	UIデザイナーの講義
14	UX業界の知識	UX専門家のゲスト講義

## Grading

評価項目	割合	説明
ミニレポート	50%	授業内で行うアクティビティ Padletに投稿
最終レポート	50%	毎週の課題を積み重ねて完成させるプロジェクトの成果物 Padletに投稿

合計50点以上を合格とする。  
出席は5回以上休んだらアウト！



Let's Padlet

①

<https://padlet.com/yohda/uiux2025mini>

②

<https://padlet.com/tsasao/uiux2025project>