

UI/UXデザインコース概要（全14週）

コースの目的：

本コースでは、UI/UXの理論と実践を体系的に学びながら、同時にアプリケーションやウェブサイトなどの完成度の高い成果物を制作していきます。最終週には、自身の最終プロジェクトをクラスでデモンストレーション（発表）し、デザインプロセスや主要なUI/UXポイント、学んだことを共有します。授業を通して、反復的なデザイン手法、プロトタイピングツール（Figmaなど）、およびユーザーテストを活用し、実際のユーザーが使いやすいプロダクトを目指します。

第1週：UIとUXデザインの導入

目的：デザインの意義を理解し、UIとUXの違いを明確にする。ウェブサイトまたはアプリの最終プロジェクトアイデアを考え始める。

事前学習（Pre-Class）

- 読む: UI/UXの基本に関する記事や教科書の該当章
- 振り返り: 優れたデザインと使いにくいデザインの体験を整理しておく

授業内（In-Class）

1. アイスブレイク: 一般的なオブジェクト（今回はコンピュータマウス）の再デザイン

- 小グループで標準的なマウスのデザインをどう改善できるか、使いやすさ・美しさの観点から議論
- 以下の要素などを考慮：
 - ボタン配置

第2週：ヒューマン・コグニティブ（認知）特性の理解

目的：人間の認知プロセス（記憶の限界、注意力、認知負荷など）を学び、直感的かつ使いやすいインターフェイスを設計する基礎を得る。ペルソナ作成を開始し、デザインの方方向性を具体的なユーザー像に落とし込む。

ヒューマン・コグニティブ特性とは？

UI/UXデザインにおけるヒューマン・コグニティブ特性とは、人間が情報を認知・処理・保持する方法のことです。これらを理解することで、人間の思考プロセスに合ったプロダクトを作ることができます。主な原則は以下のとおりです：

1. 限られたワーキングメモリ（短期記憶）

- 例：人が一度に保持できる短期記憶は約4～7要素と言われる。画面上にアクション項目が多すぎたり、複数ステップや複雑なコードの入力を強いるとユーザーが混乱しやすい。

第3週：UI/UXデザインプロセス

目的：デザイン思考とワークフローを理解し、プロジェクト（最終成果物）に適用する。

事前学習（Pre-Class）

- 学習: デザイン思考の各ステージ（共感、定義、アイデア出し、プロトタイプ、テスト）
- 準備: 第2週のペルソナを踏まえてアプリのアイデアをブラッシュアップ

授業内（In-Class）

- ディスカッション: ペルソナを共有し、機能や制約を検討
- 講義: デザイン思考と反復的プロセスの概要
- アクティビティ:
 - 重要タスクのユーザージャーニーをマッピング
 - 低忠実度ワイヤーフレームを作成

第4週：UI/UXデザインの心理学

目的： Hickの法則やゲシュタルト原則などの心理学的要素を学び、プロジェクトに活かす。

事前学習（Pre-Class）

- 読む: ゲシュタルト原則やHickの法則に関する記事

授業内（In-Class）

- 講義: 心理学的原則をUI/UXに適用する方法（要素のグルーピング、シンプル化、段階的開示など）
- アクティビティ:
 - 人気アプリのインターフェイスを分析し、利用されている原則を見つける
 - ゲシュタルト原則を活用して煩雑なインターフェイスを再デザイン

授業後（Post-Class）

第5週：ナビゲーションとインタラクショondeザイン

目的： 効果的なナビゲーションと直感的なインタラクショondeザインパターンを設計し、成果物の使いやすさを向上させる。

事前学習 (Pre-Class)

- リサーチ: ナビゲーションのベストプラクティス（グローバル vs ローカル）やインタラクショondeザインパターン（ボタン、ジェスチャー、ホバーなど）

授業内 (In-Class)

- 講義: ナビゲーション階層、インタラクショondeザインパターン
- アクティビティ:
 - 有名アプリのナビゲーションメニューを評価
 - 小グループでプロジェクトのナビゲーションフローを検討・作成

授業後 (Post-Class)

第6週：物理的制約とソフトウェアの影響

目的：画面サイズ、デバイス特性、アクセシビリティなど、デザインに影響を与える制約を考慮する。

事前学習（Pre-Class）

- リサーチ: 各プラットフォーム固有のガイドライン（iOS Human Interface Guidelines、Android Material Design、ウェブアクセシビリティなど）

授業内（In-Class）

- 講義: 各種制約への対応（レスポンシブデザイン、画面解像度、色コントラストなど）
- アクティビティ: 制約を意識したデザイン例を見ながら評価・ディスカッション

授業後（Post-Class）

- 課題:
自分のプロジェクトにおける特定の制約（モバイル向け、デスクトップ向け、アクセシビリティなど）を考慮したデザイン案を提出する。

第7週：UIデザインのプロトタイピング

目的： Figmaなどのプロトタイピング手法を学び、プロジェクトを具体化する。

事前学習（Pre-Class）

- 学習: Figmaなどのツールのチュートリアルを確認し、インタラクティブ要素の作り方を把握

授業内（In-Class）

- 講義: ローファイからミディウムファイへのプロトタイピング基礎
- アクティビティ: Figmaを使って、最低1つの機能またはユーザーフローをラピッドプロトタイプ化

授業後（Post-Class）

- 課題:

・プロトタイプを拡張・改善し、主要なフローをラピッドプロ

第8週：UIデザインの評価

目的： UIデザインをユーザビリティの観点から評価し、成果物をさらに洗練する。

事前学習（Pre-Class）

- 読む: ユーザビリティテストの方法（ヒューリスティック評価、A/Bテスト、ユーザーインタビューなど）

授業内（In-Class）

- 講義: ユーザビリティテストの手法、フィードバックの収集と分析
- アクティビティ: ピアテスト – クラスメイト同士でプロトタイプを見せ合い、使いにくい部分を指摘し合う

授業後（Post-Class）

- 課題:

・ ユーザビリティテストの計画書（目的、対象者、手法、評価基準など）を作成し、授業内で発表する。

第9週：UXリサーチ – ユーザーインサイト

目的： インタビューやサーベイなどを通じてユーザーのニーズを深掘りし、プロジェクトを改善する。

事前学習（Pre-Class）

- 調査: 定性的データ（インタビュー、アンケート）と定量的データ（アクセス解析）を得る方法

授業内（In-Class）

- 講義: ユーザーインサイトの収集と分析、定性・定量データの活用方法
- アクティビティ: グループディスカッション – テスト結果を共有し、重要な改善点を特定

授業後（Post-Class）

- 課題:
追加のユーザーインタビュー（アンケート、インタビュー、二次調査など）を行い、

第10週：UXコンセプトデザイン

目的：ユーザーリサーチの結果を基に、より具体的なコンセプトデザインを構築する。

事前学習（Pre-Class）

- 学習: コンセプト開発手法（ストーリーボード、ムードボード、デザインワークショップなど）

授業内（In-Class）

- 講義: リサーチからコンセプトデザインへ落とし込む手順、ペルソナとの整合性を保つ方法
- アクティビティ: 主要ユーザーフローのストーリーボードを作成し、重要なタスクやユーザーの感情面を可視化

授業後（Post-Class）

第11週：UXデザインのプロトタイピング

目的： ユーザーフィードバックを取り入れた、より完成度の高いUXプロトタイプを構築する。

事前学習（Pre-Class）

- 学習: Figmaの高度な機能（アニメーション、トランジション、クリック可能ホットスポットなど）の使い方

授業内（In-Class）

- 講義: ミディウム～ハイファイプロトタイプを構築する際のベストプラクティス
- アクティビティ: チームまたは個人で**Figma**プロトタイプを反復更新し、ユーザビリティテストのフィードバックを反映

授業後（Post-Class）

第12週：UXデザインの評価

目的： 最終発表に向けて、プロトタイプ全体のUXをテスト・改善する。

事前学習（Pre-Class）

- リサーチ: Nielsenのヒューリスティックや認知ウォークスルーなどのUX評価フレームワーク

授業内（In-Class）

- 講義: 公式なUX評価手法、テスト計画の立て方
- アクティビティ: 最新プロトタイプのテストを実施し、ナビゲーション、分かりやすさ、デザイン、パフォーマンス面でのフィードバックを収集

授業後（Post-Class）

- 課題:
 - ・ 評価結果（定性・定量両方）をまとめる

第13週：UI/UX業界 – ゲスト講義（UI専門家）

目的：実務でのUIトレンドやプロのワークフローなど、業界の視点を得る。

事前学習（Pre-Class）

- リサーチ: ゲスト講師の会社や実績に関する情報を調べる

授業内（In-Class）

- ゲスト講義: UI業界における最新動向、課題、制作フローなどの紹介
- Q&Aと振り返り: 講師の知見を自分のプロジェクトにどう活かせるか考える
- オプションでのレビュー: ビジュアルデザイン面の簡易フィードバック

授業後（Post-Class）

- 課題:
 - i. 講師からのフィードバックを可能な範囲でデザインに取り入れる

第14週：UI/UX業界 – ゲスト講義（UX専門家） & 最終発表

目的： UXに特化したゲスト講義を通じて最新情報を得ると同時に、最終プロジェクトをクラスで発表する。

事前学習（Pre-Class）

- リサーチ: 2人目のゲスト講師のポートフォリオや執筆記事などを確認
- 最終準備: 完成したプロトタイプとプレゼン資料を用意

授業内（In-Class）

- ゲスト講義: UXデザインの最新トレンドやベストプラクティス
- 最終プロジェクト発表:
 - 各チーム/個人が制作したウェブサイトやアプリのプロトタイプを実際にデモンストレーション
 - デザインの背景や主要なUI/UX要素、今後の拡張案などをプレゼン

コース全体を通した主要納品物

1. プロジェクト提案書（第1週）
2. ユーザーペルソナ & 認知特性分析（第2週）
3. ユーザージャーニー & ワイヤフレーム（第3～4週）
4. ナビゲーション図 & 制約要件対応計画（第5～6週）
5. ミディウムフィデリティのFigmaプロトタイプ & ユーザビリティテスト（第7～8週）
6. ユーザーリサーチ & コンセプト修正（第9～10週）
7. ハイフィデリティFigmaプロトタイプ & UX評価（第11～12週）
8. 最終プロジェクト発表 & レポート（第14週）

まとめ

本コース（全14週）では、基礎的な**UI/UX**の理論から始まり、**実際のプロジェクト制作**を通じてプロトタイプを完成させます。ユーザーリサーチや反復的なデザイン、ユーザビリティテストを組み込むことで、最終的には**完成度の高いウェブサイト/アプリ**を制作し、学んだデザイン手法と考え方を**デモンストレーション**で披露する流れです。プロダクトとしての質だけでなく、**UI/UXの最適化**に向けたプロセスを総合的に体験できるように設計されています。