

講義名	UI/UX デザイン	担当教員	河野洋、笹尾知世
年次・前後期	2 年次前期	単位数・選択 or 必修	2 単位 選択

題目	システム・サービスの UI/UX デザイン
到達目標	<p>本講義を履修することにより次の能力を修得する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. システム/サービスデザインにおけるユーザーインターフェース(UI)とユーザーエクスペリエンス(UX)のあり方を理解できる。 2. ユーザーインターフェース(UI)とユーザーエクスペリエンス(UX)のデザインを通じて、日常生活をより良くするための革新的なコンセプトを構築することができる。 3. 機器の特性、対象を踏まえ、最適な表現とユーザビリティを持ったデザインを構築することができる。
授業の概要と目的 (200字シラバス)	<p>ユーザーエクスペリエンス(UX)とインターフェース(UI)デザインは、コンピュータを始めとするあらゆるシステム・サービス等とそのユーザである人間との接点を設計する行為である。本授業科目は、技術とともにある私たちの生活を深く理解し、生活の質(QoL)を向上させるためのユーザー体験を基本としたデザイン思想・理論・技法を理解することを目標とする。座学による説明の後、演習の時間を設け、代表的な手法について体験して理解を深める。授業では、人間中心設計アプローチを基盤として、人間工学、認知心理学、行動科学なども紹介することで、身体・活動・社会関係等の様々なレイヤーから生活の質(QoL)を高めることの重要性を理解し、演習を通じて、自身のサービス企画等に応用可能な知識とスキルを身につける。</p>

回	授業内容	事前学修	事前学修時間 (目安)	事後学修	事後学修時間 (目安)
第 1 回	デザインの目的、UI と UX の違い	「UI」「UX」について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 2 回	人間の認知特性	「人間の認知特性」について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 3 回	UI デザインと UX デザインのプロセス	UI・UX デザインのプロセスについて参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 4 回	UI デザインと UX デザインの心理学的な側面	UI・UX デザインの倫理学について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 5 回	UI の操作方法と設計手法(1)階層と構造、ナビゲーションとインタラクション	UI デザインの設計手法について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 6 回	UI の操作方法と設計手法(2)物理的制約とソフトウェアの影響	UI デザインの設計手法について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 7 回	UI の操作方法と設計手法(3)プロトタイプینگ	UI デザインのプロトタイプینگについて参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 8 回	UI の操作方法と設計手法(4)評価	UI デザインの評価について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第 9 回	UX デザインにおけるユーザ体験と設計手法(1)調査・分析	UX デザインの設計手法について参考書等で確認し、疑問	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を	2 時間

		点と期待について考える		考える	
第10回	UX デザインにおけるユーザ体験と設計手法(2)コンセプトデザイン	UX デザインの設計手法について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第11回	UX デザインにおけるユーザ体験と設計手法(3)プロトタイピング	UX デザインのプロトタイピングについて参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第12回	UX デザインにおけるユーザ体験と設計手法(4)評価	UX デザインの評価について参考書等で確認し、疑問点と期待について考える	2 時間	講義内容を振り返り、身の回りで活用したい/できる例を考える	2 時間
第13回	UI・UX デザインの最前線(1)UI のプロフェSSIONALによる講義	ゲストの取組に関して下調べを行う	3.5 時間	レポート作成	3.5 時間
第14回	UI・UX デザインの最前線(2)UX のプロフェSSIONALによる講義	ゲストの取組に関して下調べを行う	3.5 時間	レポート作成	3.5 時間

教科書	特になし
参考文献	安藤昌也(2016)『UX デザインの教科書』丸善出版 原田秀司(2019)『UI デザインの教科書』翔泳社 Jon Yablonski(2021)『UX デザインの法則-最高のプロダクトとサービスを支える心理学』オライリー・ジャパン
成績評価方法・基準	毎回の授業のミニレポート(50%)・最終レポート(50%)とし、合計 50 点以上を合格とする。
試験・課題に対するフィードバック	レポート類は採点してコメントを付して返却される。
履修の条件	特になし
当該科目に関連する授業科目	デザイン思考 A、デザイン思考 B
使用言語	①教材の言語: 日本語 ②教員が授業に使用する言語: 日本語