

コース名		DX経営人材コース		
講座名		—		
科目名		UX(ユーザエクスペリエンス)入門		
必修・選択		—	単位	—
概要・目的		UX（ユーザーエクスペリエンス）の目的は、ユーザーが抱える課題やニーズを理解し、体験全体を通じて満足度や快適さを最大化することにあります。その範囲は、調査・分析による問題発見から、解決策の設計、さらにその評価に至るまで多岐にわたります。UXを学ぶことで、課題を“見える形”に整理し、解決策に対して“納得感”を生み出す力を養うことができます。 本講義では、こうしたUXを支える技術や知識を体系的に学ぶとともに、演習やグループワークを通じて実践的に体験します。また、生成AIをツールとして活用し、課題発見から解決策創出に至るプロセスを加速させることを目指します。さらに、市民・行政・企業といった多様なステークホルダーの視点を踏まえ、地域や社会に役立つ実践的な知見を身につけます。		
到達目標		・ 行動観察・インタビュー・ペルソナ法を通じて、ユーザー体験の課題を発見できる。 ・ KJ法やコンセプトマトリクスを用いて、解決策を創出できる。 ・ ペーパープロトタイプやFigmaを活用し、アイデアを形にできる。 ・ ユーザビリティテストやSUSを実践し、解決策を評価できる。		
授業方法		講義＋演習	実施形態	遠隔非同期
評価方法		各授業回中に出された課題（レポート、小テストなど）の評価をもとに算出		
授業項目	1	UXの全体構造・UIとの違い・身近な事例紹介		
	2	ユーザー体験の調査（行動観察・インタビューなど）		
	3	ユーザー体験の分析（ペルソナ法・UXマップ As-Isなど）		
	4	アイディエーション（KJ法・マインドマップなど）		
	5	コンセプトデザイン（コンセプトマトリクス・ストーリーボード・UXマップ To-Beなど）		
	6	プロトタイピング①（ペーパープロトタイプなど）		
	7	プロトタイピング②（Figmaによるデジタルプロトタイプなど）		
	8	ユーザー体験の評価（ユーザビリティテスト・SUSなど）		
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
使用教材				
特記事項				