IoT Innovation Design Department

IoT イノベーションデザイン学科新設のためのカリキュラム開発事業

教材成果報告書

– UX デザイン基礎教材 –

令和７年度

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、九州技術教育専門学校が実施した令和７年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果をとりまとめたものです。

文科省委託「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」

KTEC 学校法人赤山学園 九州技術教育専門学校

目次

教材の概要.....1

教材の目的.....1

教材の内容.....2

　教材の対象.....2

　教材の構成.....2

教材の成果.....3

　成果物一覧.....3

　講座で使用したテキスト.....3

今後の課題.....12

UX デザイン基礎教材成果報告

教材の概要

UX デザインを専門的に教える教師が不在でも学習を進められるよう、UX デザインの基礎理論とプロセスをいつでもどこでも学べる e ラーニング教材を開発する。本教材では、UX デザインプロセス全体の概要、上流工程で取り組む活動、具体的なユーザー調査の手法など「座学中心の内容」をオンラインで体系的に習得できるよう構成する。

また、e ラーニングで身につけた知識を演習で実践できるよう、既存の演習教材では扱いきれていない基礎部分を補完する教材としてユーザビリティテストの具体的な進め方や手法が学べる基礎教材も設計する。演習教材と組み合わせて活用することで、学習者は基礎理解から実践までをスムーズにつなげ、より実践的な UX デザインスキルを身につけられる。

教材の目的

- UX デザインを実践するための UX デザインプロセスについて学ぶ。
- UX デザインプロセスの各フェーズで取り組む内容と手法を学び、UX デザインが実践できる状態を作る。
- 製品開発で多くの企業が実施しているユーザビリティテストの手法を学び、UX デザイナーとしての即戦力を養う。
- e ラーニングを通じて、自らのペースで自主学習していく力を養う。

教材の内容

教材の対象

UX デザインの考え方や手法は、ものづくりの基礎となるため、九州技術教育専門学校で提供している映像、IT、CG、Web 分野で学ぶ生徒を対象にする。

教材の構成

UX デザインの基礎教材は UX デザインの実践に必要な UX デザインプロセスの理解のため、各自が座学として学べる内容を重点的に、いつでも、どこでも、何度でも見返しながら学べるよう、e ラーニング教材として開発する。UX デザインの実践に必要な知識・手法を中心に e ラーニングの教材へまとめ、一つの授業を 10 分前後にすることで、集中力を切らさないで学べる工夫をしている。また、UX デザイン分野で多くの企業でも実践しているユーザビリティテストの手法にも重点をおき、演習教材と合わせて活用できるようテストや評価手法など具体的な例題も掲載している。

UX デザイン基礎編（基礎教材・令和 7 年度）

項目	概要	教材の種類
1. UX デザインプロセスとは	UX デザインプロセスとは。必要性と 6 つの Phase の紹介。	e ラーニング
2. UX デザインプロセス Phase 1 目的の設定	「目的の設定」とは。「目的の設定」での取り組みについて。	e ラーニング
3. UX デザインプロセス Phase 2 ユーザー調査	「ユーザー調査」とは。「ユーザー調査」での取り組みについて。	e ラーニング
4. UX デザインプロセス	「ペルソナの設定」とは。「ペルソナの	e ラーニング

Phase 3 ペルソナの設定	設定」での取り組みについて。	
5. ユーザービリティテスト	ユーザビリティ・ユーザビリティテストとは。テスト手法、評価方法など取り組みについて。	補完教材

教材の成果

成果物一覧

教材タイトル	教材の種類
1. UX デザインプロセスとは	動画・PDF・講師用
2. UX デザインプロセス Phase 1 目的の設定	動画・PDF・講師用
3. UX デザインプロセス Phase 2 ユーザー調査	動画・PDF・講師用
4. UX デザインプロセス Phase 3 ペルソナの設定	動画・PDF・講師用
5. ユーザービリティテスト	PDF・講師用

講座で使用したテキスト

e ラーニング教材（一部抜粋）

1. UX デザインプロセスとは（8 分 51 秒）

動画（PDF）画面

UXデザイン基礎編

1. UXデザインプロセスとは

本教材は文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人赤山学園九州技術教育専門学校が実施した令和7年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果物です。

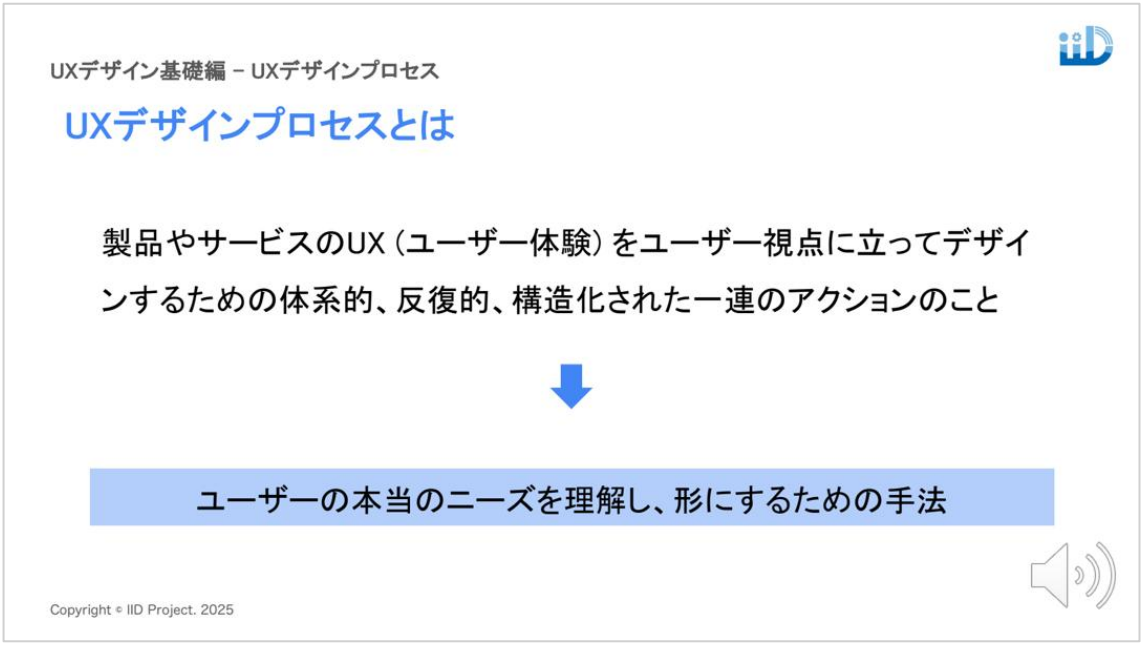
Copyright © IID Project. 2025

授業の目標

UXデザインプロセスを知ること

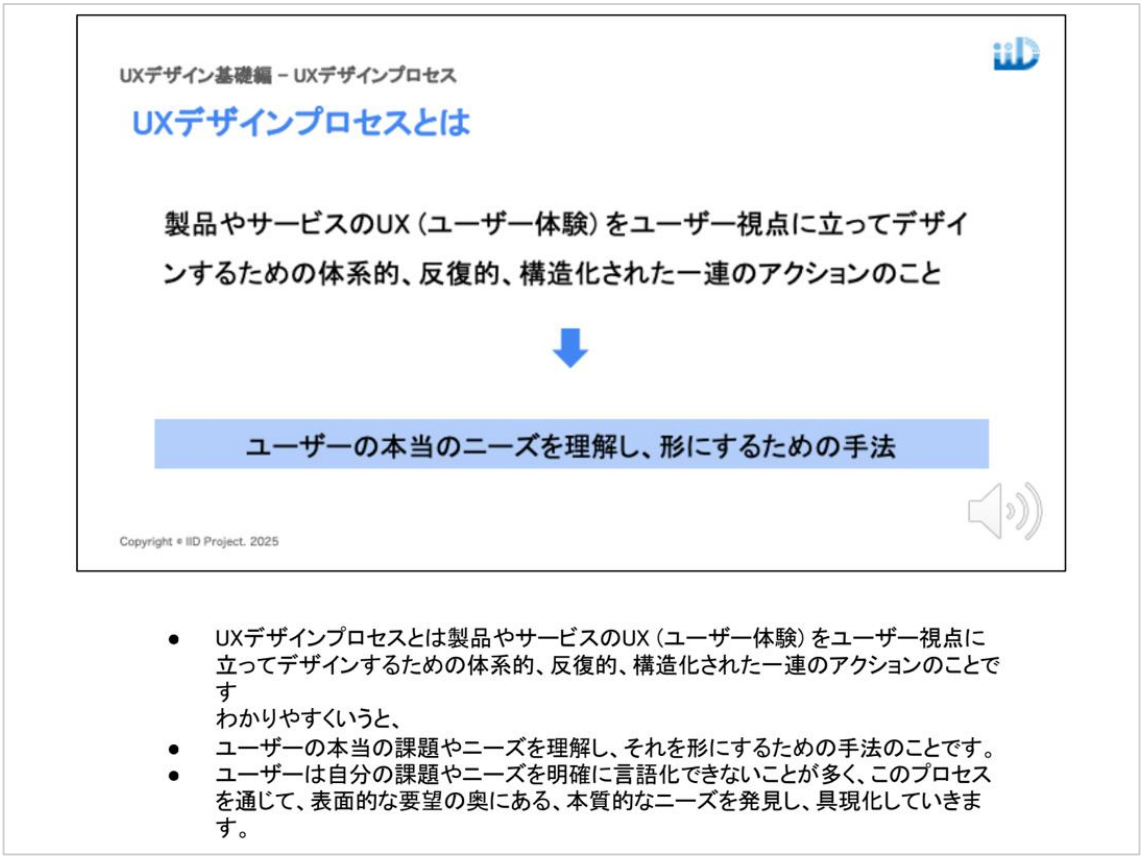


Copyright © IID Project. 2025



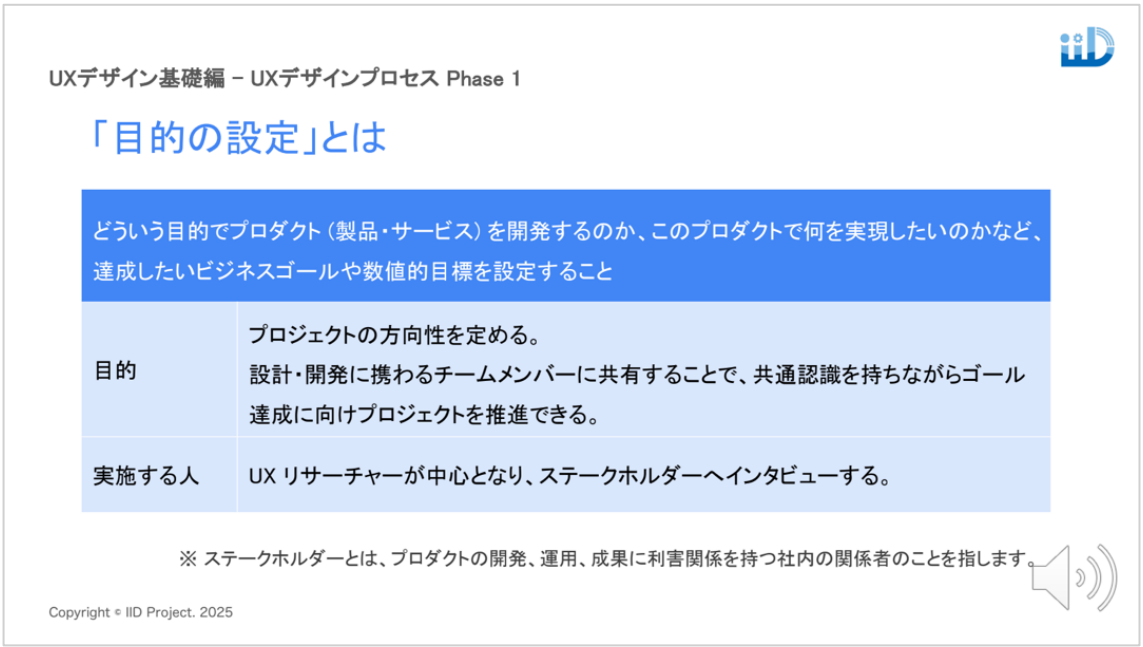
講師用:

UX デザインを専門的に教える講師でなくても、教えられる様、講師用に追加の説明文などのテキストをノートへ追加。より具体的な例題などを受講者に伝えることができる。

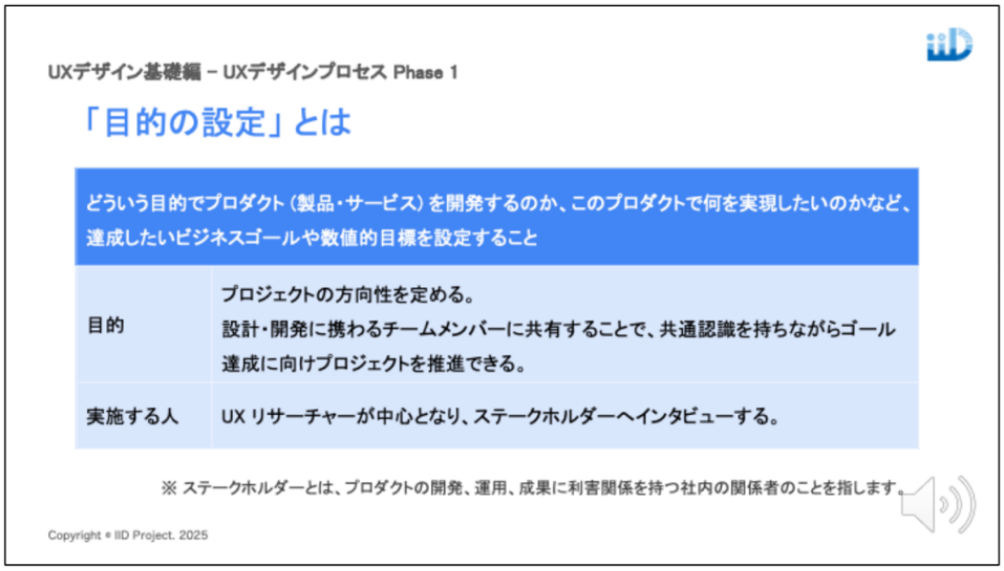


2. UX デザインプロセス Phase 1 目的の設定 (5 分 35 秒)





講師用:



- 目的の設定では、どういう目的でそのプロダクトを作るのか、何を実現したいのか、達成したいビジネスゴールを設定します。
- 目的やゴールの設定を行うことで、プロジェクトの方向性を定めます。
  そして、設計・開発に携わるチームメンバーにそれらを共有することで、共通認識を持ちながらゴール達成にむけプロジェクトを進めることができます。

- 目的の設定を行うため、UXリサーチャーが中心となって、ステークホルダーへのインタビューを実施します。
  なお、ステークホルダーとは、プロダクトの開発、運用、成果に利害関係を持つ社内の関係者のことを指します。
- 次に、どのようにして目的やゴールの設定を具体的におこなうのかを見ていきます。

3. UX デザインプロセス Phase 2 ユーザー調査 (12 分 49 秒)



UXデザインプロセス

Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6
目的の設定	ユーザー調査	ペルソナの設定	ユーザー体験の設計	プロダクトの設計	評価・改善案検討
何を実現したいかを明らかにする目的やゴールを設定	プロダクトに関するユーザーの課題やニーズの調査・分析を実施	ターゲットユーザーの人物像（ペルソナ）を設定	ユーザー調査から見えてきたプロダクトについてペルソナが現状、どんな体験をしているのか (AsIs) 理想的な体験はどのようなものか (Tobe) を設計	理想的な体験をプロダクトに落とし込むための要件を定義し、それらを元にプロトタイプを設計	プロトタイプをターゲットユーザーに利用してもらい評価を行う 評価結果を元に改善

Copyright © IID Project. 2025

UXデザイン基礎編 – UXデザインプロセス Phase 2

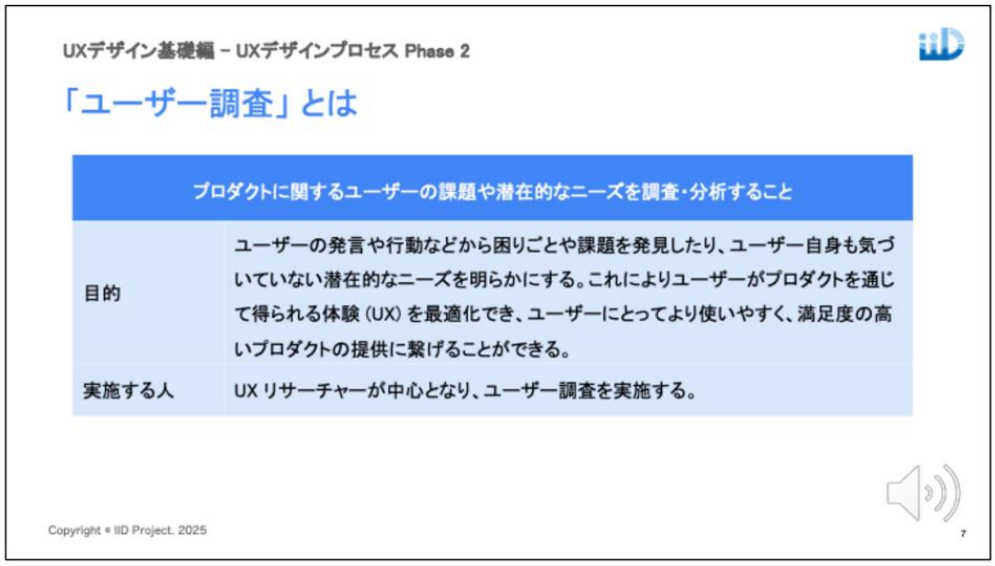
「ユーザー調査」とは

プロダクトに関するユーザーの課題や潜在的なニーズを調査・分析すること	
目的	ユーザーの発言や行動などから困りごとや課題を発見したり、ユーザー自身も気づいていない潜在的なニーズを明らかにする。これによりユーザーがプロダクトを通じて得られる体験 (UX) を最適化でき、ユーザーにとってより使いやすく、満足度の高いプロダクトの提供に繋げることができる。
実施する人	UX リサーチャーが中心となり、ユーザー調査を実施する。

Copyright © IID Project. 2025

7

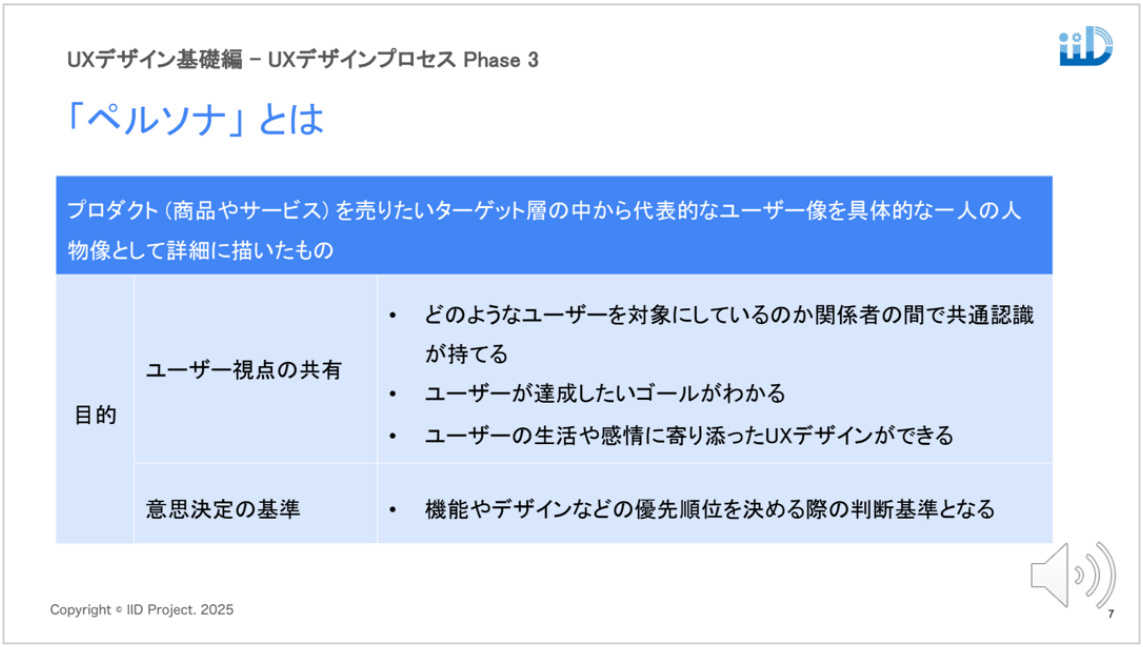
講師用：



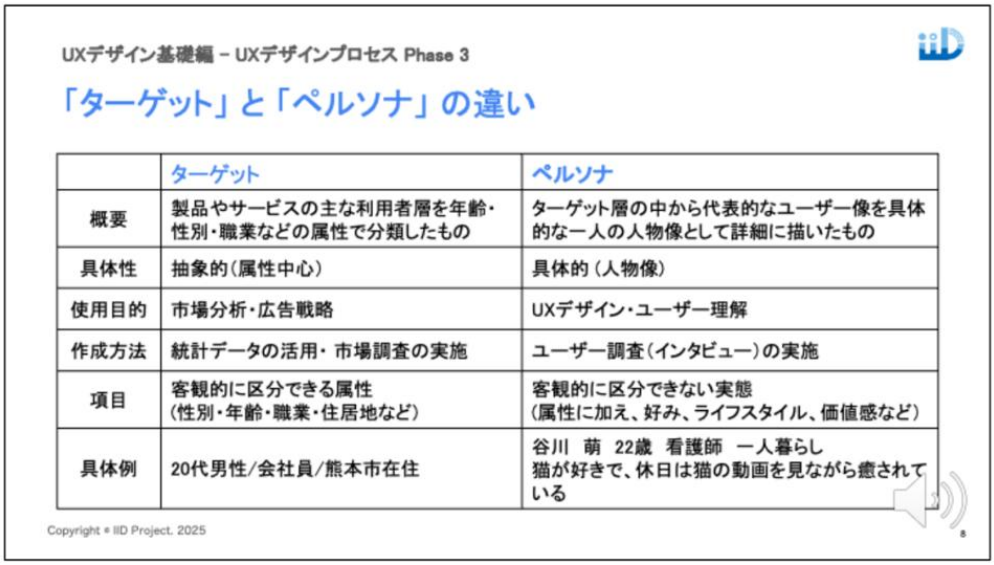
- ユーザー調査とは、プロダクトに関するユーザーの課題や潜在的なニーズの調査・分析を行うことです。
- 目的は、ユーザーの発言や行動などから困りごとや課題を発見したり、ユーザー自身も気づいていない潜在的なニーズを明らかにすることで、
  ユーザーが製品やサービスを通じて得る体験（UX)を最適化し、ユーザーにとって、より使いやすく、満足度の高いプロダクトの提供に繋げていきます。
- UXリサーチャーが中心となってユーザー調査を実施します。

4. UX デザインプロセス Phase 3 ペルソナの設定 (8 分 08 秒)





講師用：



- みなさんは「ターゲット」という言葉を聞いたことがありますか？
- 「ターゲット」と「ペルソナ」という言葉はどちらもユーザーを理解するために用いる表現ですが、それぞれ目的や具体性が異なります。
- 「ターゲット」は製品やサービスの主な利用者層を年齢・性別・職業などの属性で分類したもので、抽象的です。
- 「ペルソナ」はターゲット層の中から代表的なユーザー像を具体的な一人の人物像として詳細に描いたもので、より具体的です。
- 市場分析や広告戦略などで「ターゲット」はよく用いられ、UXデザインやユーザー理解を行う際には「ペルソナ」を活用します。
- ターゲットの場合、統計データの活用や市場調査を実施することで、属性などへ分類したターゲットが作成されますが、ペルソナの場合、ユーザー調査（インタビュー）の実施によりより具体的な人物像を描いていきます。
  具体例としては、「ターゲット」の場合、20代男性・会社員・熊本市在住 のように属性で分類します。
- 「ペルソナ」の場合、谷川萌、22歳、看護師、一人暮らし、猫が好きで休日は猫の動画を見ながら癒されているのように一人の人物像としてライフスタイルや好みなども含めて詳細に描きます。

補完教材（一部抜粋）

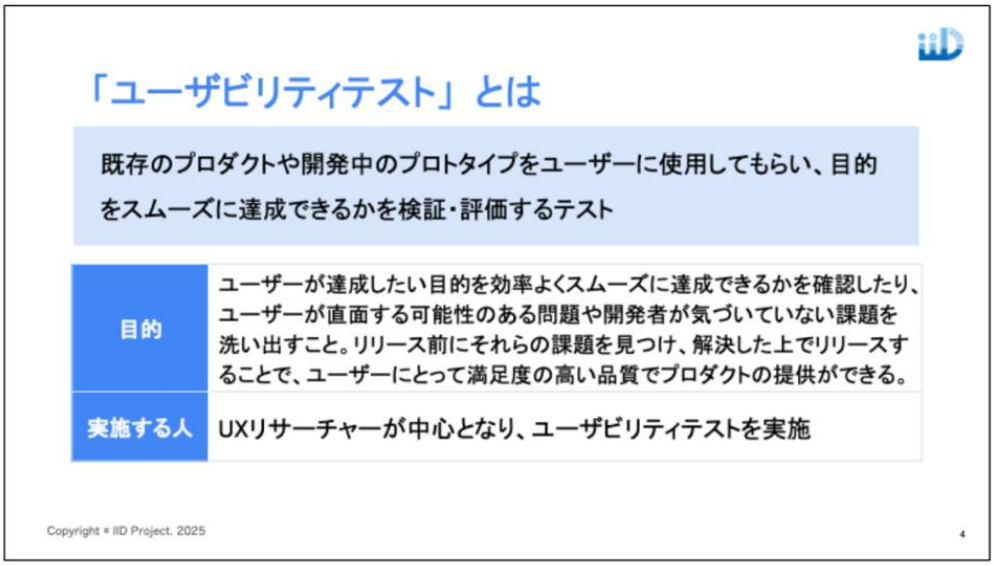
演習の教材を補完する形で活用をイメージしており、演習を実践する前にこの教材で具体的なユーザビリティテストの手法などを学ぶことができる。

5. ユーザビリティテスト





講師用：



- ユーザビリティテストとは、既存のプロダクトや開発中のプロトタイプをユーザーに使用してもらい、目的をスムーズに達成できるかを検証・評価するテストのことです。
- 目的は、ユーザーが達成したい目的を効率よくスムーズに達成できるかを確認したり、ユーザーが直面する可能性のある問題や開発者が気づいていない課題を洗い出すことです。プロダクトのリリース前にそれらの課題を見つけ、解決した上でリリースすることで、ユーザーにとって満足度の高い品質でプロダクトの提供が可能となります。
- 実施するのは、UXリサーチャーです。UXリサーチャーが中心となってユーザービリティテストを実施します。

今後の課題

- 今回は e ラーニングと演習教材の補完として 2 種類の教材を準備しているが、特に e ラーニングについては、長期で考えると、受講完了率が低下する可能性があるため、受講後に小テスト、その後、演習を行うなど受講とセットで授業を組み立てるなどの検討が必要。学習導入時に想定学習時間と達成ライン（テストでの合格点やワークシートなど）を設けることで、限られた時間とゴールを明確にした上で、受講してもらう形が

必要と思われる。

- UX デザインは概要の理解だけでは実践はできないため、演習などの実践経験を多く積めるカリキュラムの検討が必要。その中には個人ワークやグループワークを混ぜながら、個人で考え取り組む力とグループで議論しながら意見をまとめていく力などを育成していくことで、個人でもグループでも活躍できるより即戦力となる UX デザイナーの育成に繋げていく。
- 評価については、座学で学んだ内容をどの程度理解できているか、理解度テストを実施した上で、演習で様々な役割を体験しながら実践を重ね、演習での成果物をクラスで発表し、それらを予め評価基準で決めておいた項目にそって講師や外部の講師などで評価するなど検討が必要である。