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**

# 実証講座実施報告書

## － 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

実証講座の目的 ..... 1

実証講座の概要 ..... 1

実証講座の内容 ..... 3

　期間・対象 ..... 3

　演習の内容 ..... 3

実証講座の成果 ..... 13

　成果 ..... 13

　アンケート ..... 23

　　アンケートの目的 ..... 23

　　アンケートの項目 ..... 23

　　アンケート結果　(熊本校) ..... 28

　評価 ..... 38

今後の課題 ..... 40

# UX デザイン基礎教材実証講座実施報告

## 実証講座の目的

UX デザインは UX デザインプロセスに沿って実践することが重要である。UX デザインプロセスの各フェーズで行う活動の必要性や手法を理解した上で、それらが実践できる状態を作る必要がある。そこで、本実証講座では、次の 3 点を検証する。

1) グループで UX デザインプロセスの一つの活動でもある、ユーザーの課題やニーズを発見するための「ユーザー調査」を様々な役割に分かれて実践し、ユーザーの課題やニーズを抽出できるか検証する。

2) 抽出したユーザーの課題やニーズの背景や理由を理解した上で、グループでそれらを解決・改善するために多くのアイディアを出してアイディアを発散させ、最終的にグループで意見をまとめてユーザー要件の作成へ収束できるかを検証する。

3) ユーザーについて理解することの必要性、課題に対し多くのアイディアがだせるか、そしてグループワークを通じて他者と協力しながらユーザー要件をまとめていくことができるかを検証する。

## 実証講座の概要

実証講座は以下の内容で実施した。

| 項目 | 概要 | 授業形態 |
|---|---|---|
| UX デザイン講義<br>(50 分) | 今回実証講座で受講者が実践する UX デザインプロセスや演習に必要な手法や知識を講義 | 座学 |

| | | |
|---|---|---|
| ユーザー調査（演習）<br>（50 分） | IoT を活用した架空のお弁当屋を題材とし、そのお弁当屋で利用しているIoT 機器に関するダッシュボードの UI 改善に関するテーマでユーザー調査を実施 | グループワーク（班でユーザーへのインタビューを実施し、内容を記録） |
| ユーザー要件・アイディア出し（演習）<br>（50 分） | ユーザー調査で発見した課題やニーズに対する改善案などのアイディア出しを実施 | グループワーク（ホワイトボードを用いて意見を整理・共有） |
| ユーザー要件シート作成・発表準備<br>（25 分） | 多くのアイディアから優先度などを考えながら要件をまとめ、要件シートを作成 | グループワーク（ホワイトボードを用いて意見を整理・共有） |
| 発表<br>（60 分） | 予め決めてあった発表項目に沿って各班が前にでて今回の活動内容と実践してみた感想を発表 | プレゼンテーション（班の代表者または全員が教室前方に出てワークシートを提示して成果発表） |

# 実証講座の内容

## 期間・対象

実証講座は次の日程と場所で実施した。

| | | |
|---|---|---|
| 日時 | 2025 年 10 月 20 日 | 2025 年 10 月 22 日 |
| 場所 | 九州技術教育専門学校 熊本校 | 九州技術教育専門学校 人吉校 |
| 対象 | 専門課程 1 年 ２９名<br>専門課程 2 年 １２名 | 専門課程 1 年 ７名<br>専門課程 2 年 ６名 |

## 演習の内容

熊本校と人吉校で UX デザイン基礎教材を活用しながら同じ内容の実証講座を実施。

今回は UX デザインプロセスにある「ユーザー調査」を実施し、ユーザーの課題やニーズを発見し、それらを具体的に改善していくための活動をグループで実践した。

[事前準備]

1. 熊本校・人吉校それぞれで Google Classroom 上に本実証講座用の環境を作成。事前課題で使用する e ラーニングやテスト、実証講座で使用する教材やワークシート、そしてアンケートなどを 1 箇所から受講者が迷うことなくアクセスできるように準備した。
2. 本事業で令和 6 年度に開発した UX デザインの概論や人間中心設計の考え方や手法についての e ラーニング（5 コース）を完了し、理解度テストで 80 点以上取ることを事前の宿題とした。
3. 「ユーザー調査」の実施にあたり以下を事前に準備した。

- グループワークを実施するために 5 名～6 名ずつの班を構成。
- 教室内もグループワークができるよう机やホワイトボードの配置を変更。

- 題材の設定：「Bento Lab」という IoT を活用している架空のお弁当屋を題材とした。
- 目標の設定：「Bento Lab」の店長やエリアマネージャーが活用しているダッシュボードの課題を見つけユーザー（店長・エリアマネージャー)にとって使いやすいダッシュボード（UI）へ改善する。
- シナリオの設定：受講者を「Bento Lab」で IT 部署に所属している社員という設定でいくつかの役割に分ける。
  - インタビュー担当者、記録係、タイムキーパー
  - グループ毎に 1 名の Bento Lab の店長、またはエリアマネージャー
    - 選出された店長・エリアマネージャーには事前にペルソナの背景を記載したペルソナシートを配布し、当日のグループワークまでに内容を把握してもらい、実証講座の当日、担当店舗の店長・もしくは、エリアマネージャーになりきってユーザー調査のユーザー役を演じてもらう。

[実施内容]

題材に合わせて作成した基礎教材を活用しながら実証講座を実施した。

1．UX デザイン講義（教材：一部抜粋)

UX デザインプロセスとは？各プロセスの中で実施する活動や手法についての講義。

今回グループで実践するユーザー調査や調査手法などについて説明。

# UXデザイン講義



Copyright © IID Project. 2025

7

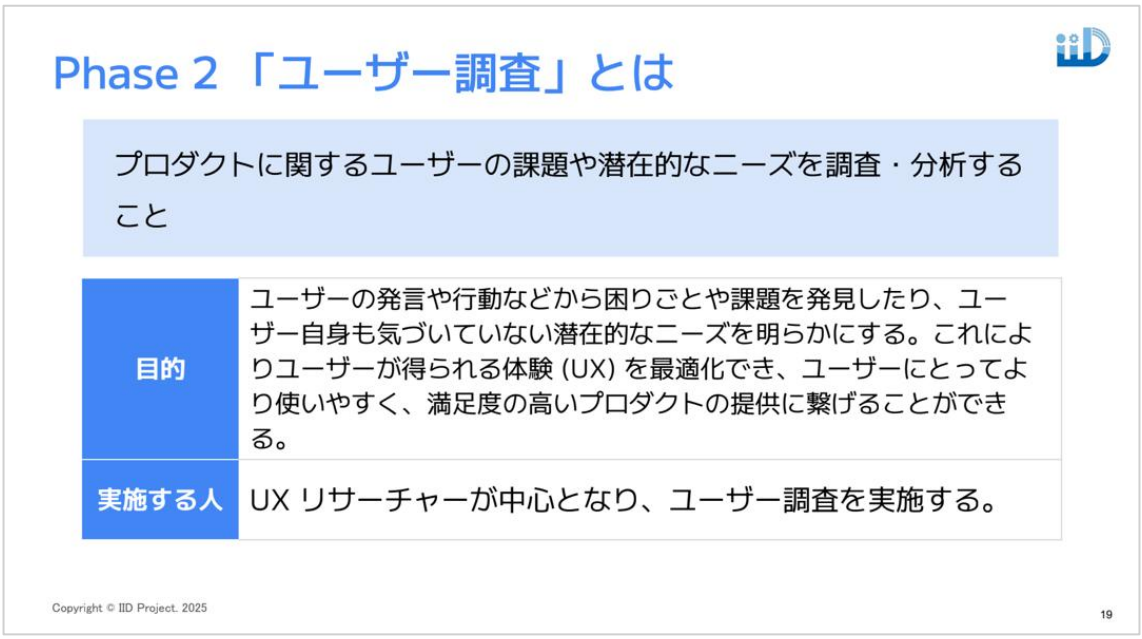
## UXデザインプロセスとは？

製品やサービスのUX (ユーザー体験) をユーザー視点に立ってデザインするための体系的、反復的、構造化された一連のアクションのこと

**ユーザーの本当のニーズを理解し、形にするための手法**

Copyright © IID Project. 2025

9



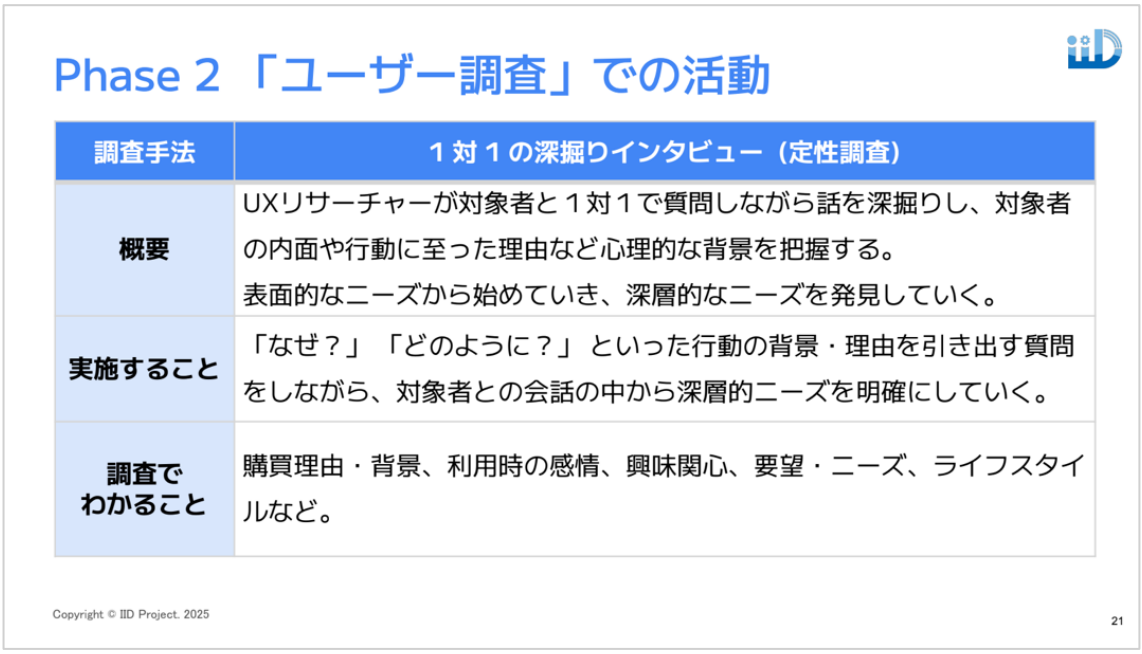
## Phase 2 「ユーザー調査」とは

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





## Phase 2 「ユーザー調査」での活動

| 調査手法 | 1 対 1 の深掘りインタビュー（定性調査） |
|---|---|
| 概要 | UXリサーチャーが対象者と１対１で質問しながら話を深掘りし、対象者の内面や行動に至った理由など心理的な背景を把握する。<br>表面的なニーズから始めていき、深層的なニーズを発見していく。 |
| 実施すること | 「なぜ？」「どのように？」といった行動の背景・理由を引き出す質問をしながら、対象者との会話の中から深層的ニーズを明確にしていく。 |
| 調査でわかること | 購買理由・背景、利用時の感情、興味関心、要望・ニーズ、ライフスタイルなど。 |

Copyright © IID Project. 2025



2. ユーザー調査 (演習) (教材：一部抜粋)

グループ内でお題に沿って各自役割を担ってユーザー調査を実施。

## ワークショップのお題

皆さんは惣菜やお弁当を販売している「Bento Lab」の社員です。「Bento Lab」は熊本県内に3店舗出店しており、店舗では IoTを活用して運営状況をダッシュボードで可視化しています。
IT部門に所属するみなさんは店舗を運営している店長やエリアマネージャーの声を元に、ダッシュボードのUX改善に取り組みます。

Copyright © IID Project. 2025


## みなさんの役割について

各自、以下の役割の一つを担ってもらいます。
班で役割を決めて、ワークシートに名前を書いてください。

- ユーザー役 (店長 or エリアマネージャー) **1名**
- インタビューをする人 **2名**
- 記録係 **1～3名**
- タイムキーパー　**1名**

Copyright © IID Project. 2025

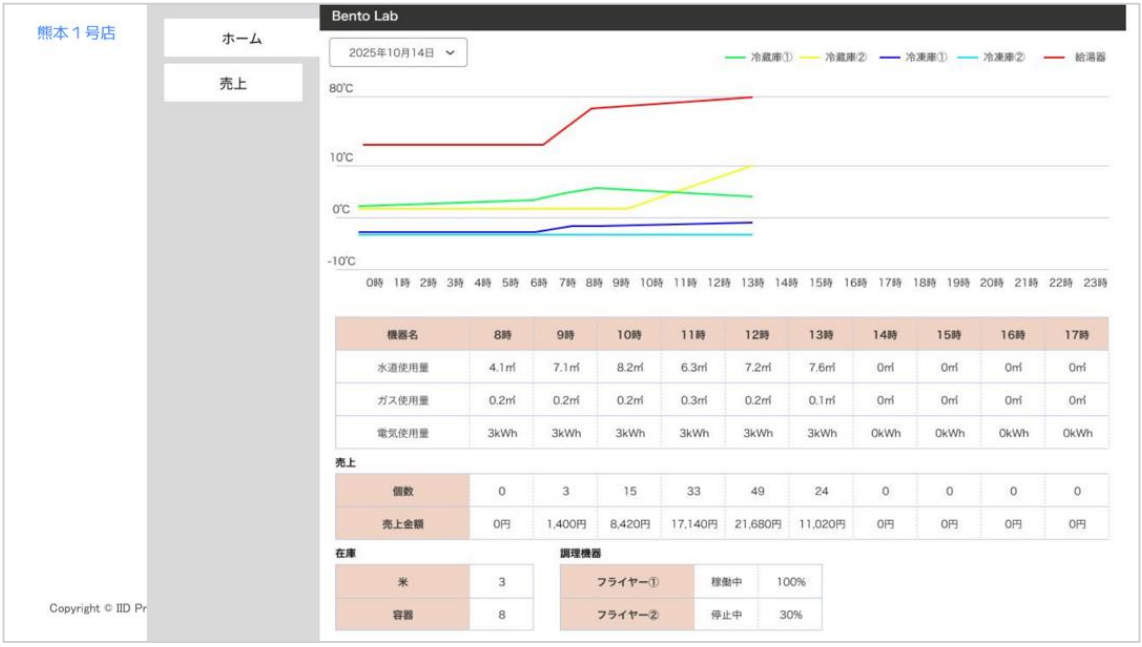
## 既存の「Bento Lab」ダッシュボードについて

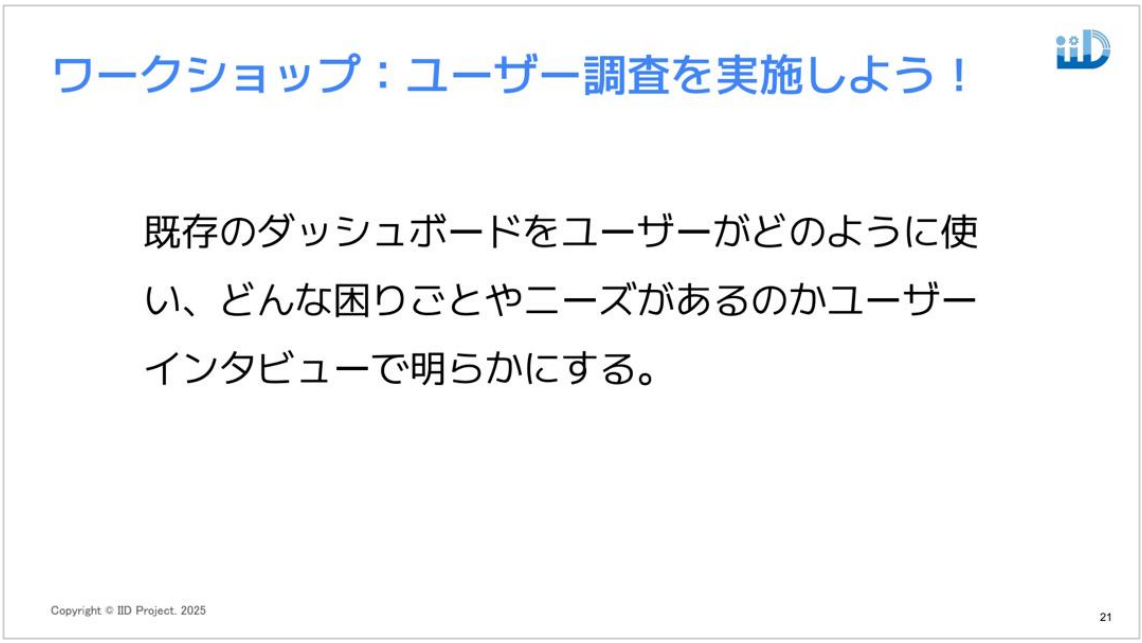
「Bento Lab」では店舗運営に関する様々なデータをダッシュボードで店長やエリアマネージャーが運営状況を確認するために活用しています。
最近、店長達からは**「文字が小さく、数字が多くて見づらい」**といった課題が挙がっており、業務効率化のための改善が求められています。

Copyright © IID Project. 2025


## 「Bento Lab」
## 店長向け画面イメージ

Copyright © IID Project. 2025




3. ユーザー要件・アイディア出し (演習) (教材：一部抜粋)

ユーザーの課題やニーズからユーザー要件に落とすためのワークショップを実施。

# 要件定義とは？

実際に手を動かして作る前に、「何を作るか」「なぜ作るか」という条件を明確にすることです。要件には「ユーザー要件」と「システム要件」があります。

| | |
|---|---|
| ユーザー要件 | 使う人（ユーザー）が本当に必要としていることや使いやすくするために必要な条件。（「要件定義書」として書き出すこともあります。） |
| システム要件 | 作る人（エンジニアなど）がユーザー要件を実現するために、どうやって作るか、システムが備えるべき機能や性能。 |

この２つの要件がそろって、はじめて「使いやすくていいもの」が作れます。

Copyright © IID Project. 2025

4

# ユーザー要件がなぜ必要なのか

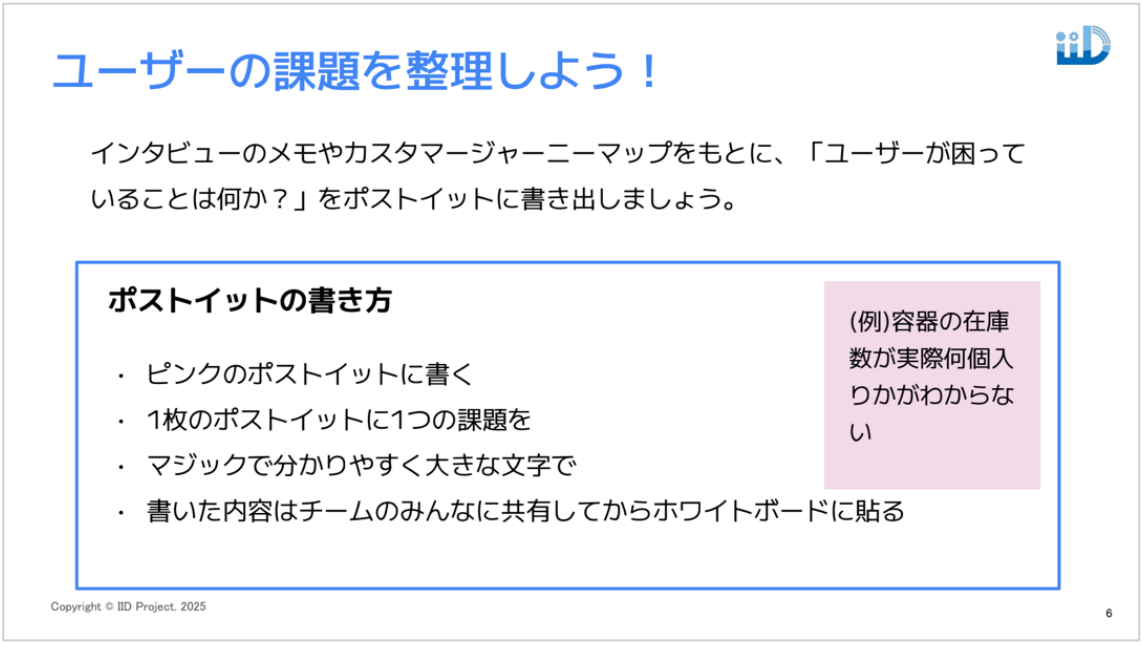
**①ユーザー中心の設計を実現するため**
→開発の初期段階からユーザーの視点を取り入れることが重要です。開発者やデザイナーの主観だけでは、ユーザーの期待に応えることはできません。

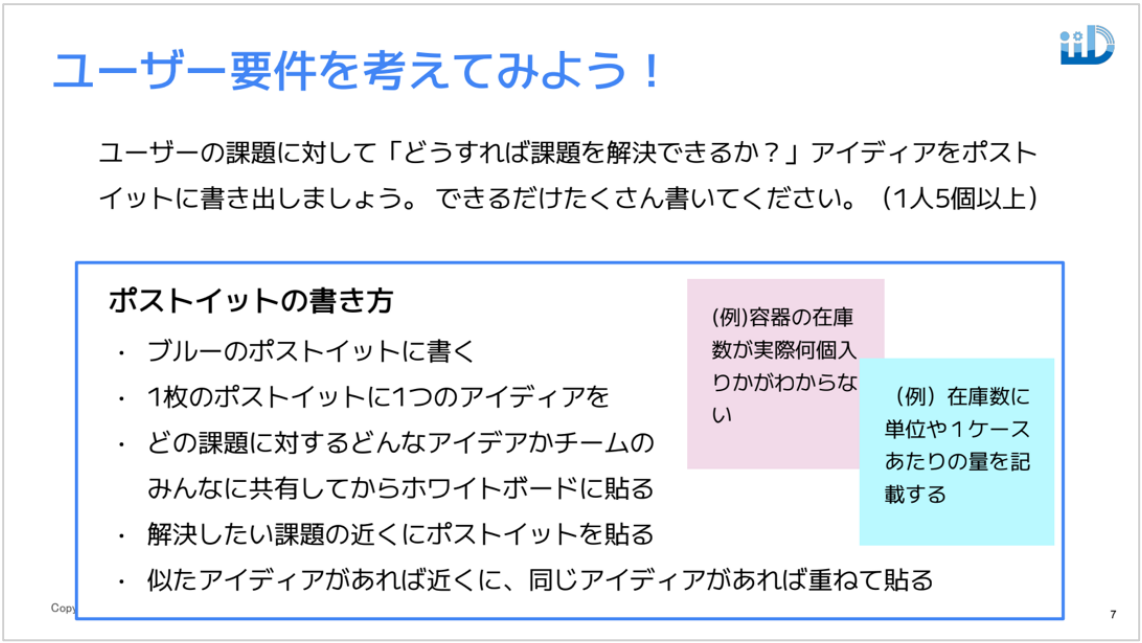
**②デザイナー、エンジニアなどの関係者内で共通認識を持つため**
→ ユーザー要件を関係者で明確にすることで、開発後の「イメージと違った」といったズレを防ぎ、スムーズなプロジェクト進行につながります。

**③ユーザーの満足度の高い体験の提供につながる**
→ ユーザーの課題やニーズを正しく捉えることで、操作しやすく、直感的に理解できるUI設計が可能になります。

Copyright © IID Project. 2025

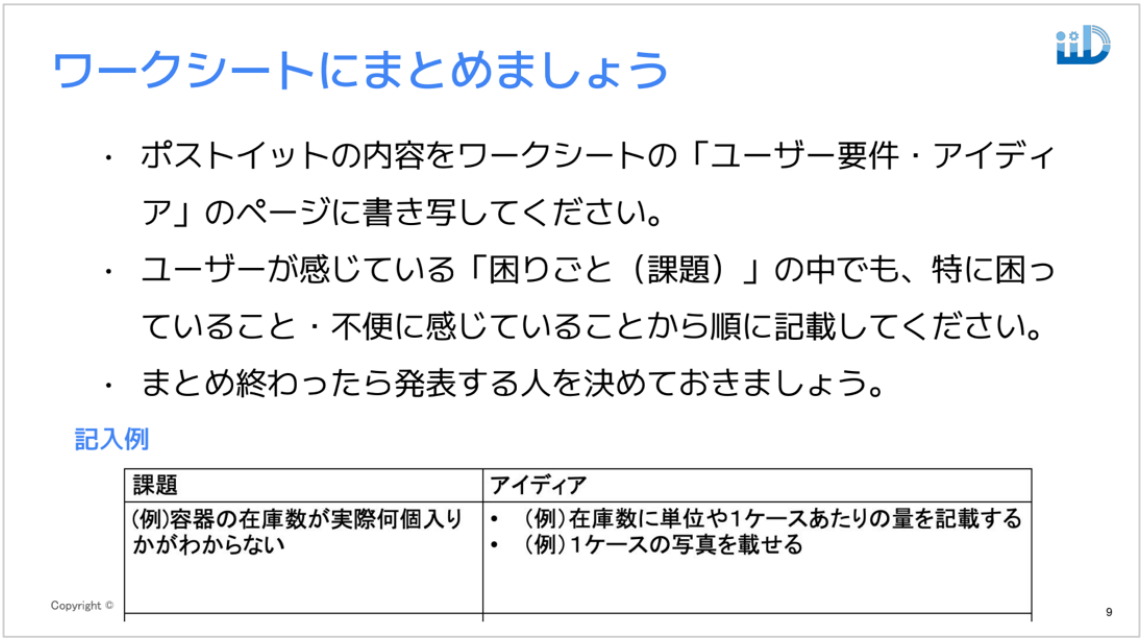
5




4. ユーザー要件シート作成 (演習) (教材：一部抜粋)

ユーザー課題やニーズに対し、アイディアをワークシートにまとめる。




5. 発表

各グループが、役割分担、ユーザー調査の結果、ユーザー要件、演習を通じて得られた気づき・感想について発表した。

実証講座関連資料一覧：

| 項目 | タイトル |
|---|---|
| 演習用教材 | ① UX デザイン実証講座 |
| | ② ユーザー調査 |
| | ③ ユーザー要件アイディア出し |
| 受講者ワークシート | 演習ワークシート |
| 事前課題資料 | ペルソナシート 熊本１号店 店長 |
| | ペルソナシート 熊本２号店 店長 |
| | ペルソナシート 人吉１号店 店長 |
| | ペルソナシートエリアマネージャー |

| | |
|---|---|
| 実証講座アンケート | UX デザインアンケート（熊本）・回答 |
| | UX デザインアンケート（人吉）・回答 |
| e ラーニング受講後テスト | 理解度テスト |
| | 理解度テスト（回答結果） |

# 実証講座の成果

## 成果

[事前課題]

事前課題として設定した e ラーニング（UX デザインの概論や人間中心設計の考え方・手法に関する 5 コース）の受講を課した。事前に基礎知識を習得していた受講者がいたことで、講座当日のユーザー調査やアイデア創出の演習が円滑に進み、UX デザインの基礎理解を前提とした実践的な学びにつながった。

UX デザイン理解度テストの結果：114 名のうち 74 名が受講

| 点数 | 人数 |
|---|---|
| 80 点以上 | 43 名 |
| 50 点 ~ 79 点 | 19 名 |
| 0 ~ 49 点 | 12 名 |
| 未回答 | 40 名 |

理解度テストの回答画面（一部抜粋）


← クラスに戻る
LMS
19:22
提出
問1 /10
デザインの説明として正しいものを一つ選んでください。
A. ○ デザインとアートは同じこと。特に違いはない。
B. ○ デザイナーになるには絵が上手ということに加え、芸術性とセンスが必要。
C. ○ デザインとは、誰かのため、何かの目的を達成するため、または問題解決するための手段の一つ。「設計」や「意匠」を意味しており、色や形、技術や機能を用いて表現し、再現可能なもの。
D. ○ デザインとは見た目のこと。自己表現を主としており、受け手の自由な解釈を容認するも、再現性の考慮は不要。
解答する
0
/10
解答済み
設問一覧
問1 未解答
問2 未解答
問3 未解答
問4 未解答
問5 未解答
問6 未解答
問7 未解答
問8 未解答
問9 未解答
問10 未解答

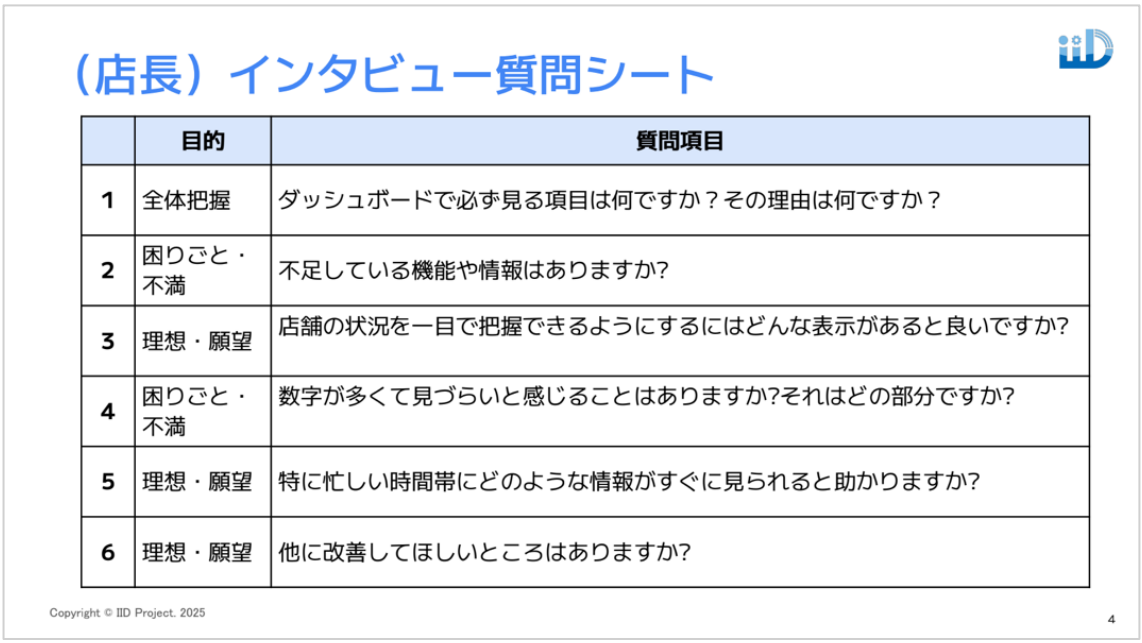

← クラスに戻る
LMS
18:51
提出
問7 /10
人間中心設計 (Human Centered Design: HCD) について当てはまらないものを一つ選んでください。
A. ○ 人間中心設計 (HCD) は、人間がシステムに合わせる考え方である。
B. ○ 人間中心設計 (HCD) は、人間の特性や利用実態を理解し、人間にとって使いやすいシステムの設計を目指すこと。
C. ○ 人間中心設計 (HCD) は、UX (ユーザー体験) を作るための設計プロセスのこと。
D. ○ 人間中心設計 (HCD) は、設計プロセス全般にわたって、UXを考慮することによりよいUXを達成すること。
解答する
0
/10
解答済み
設問一覧
問1 未解答
問2 未解答
問3 未解答
問4 未解答
問5 未解答
問6 未解答
問7 未解答
問8 未解答
問9 未解答
問10 未解答

[ユーザー調査]




各グループ内で店長・もしくはエリアマネージャーにインタビュー質問シートの質問をして、聞いたことをノートに取り、インタビューの内容をまとめる。

受講者ワークシート一部抜粋（熊本校）ペルソナ：人吉１号店 店長



（店長）インタビュー質問シート

| | 目的 | 質問項目 |
|---|---|---|
| 1 | 全体把握 | ダッシュボードで必ず見る項目は何ですか？その理由は何ですか？ |
| 2 | 困りごと・不満 | 不足している機能や情報はありますか? |
| 3 | 理想・願望 | 店舗の状況を一目で把握できるようにするにはどんな表示があると良いですか? |
| 4 | 困りごと・不満 | 数字が多くて見づらいと感じることはありますか?それはどの部分ですか? |
| 5 | 理想・願望 | 特に忙しい時間帯にどのような情報がすぐに見られると助かりますか? |
| 6 | 理想・願望 | 他に改善してほしいところはありますか? |

## （店長）インタビュー内容のまとめ

| | 困りごと・課題 | 要望・理想 |
|---|---|---|
| 1 | 売上、在庫が分かりにくい<br>冷蔵庫、給湯器グラフが分かりにくい | 不足した場合の発注<br>とにかく見やすく |
| 2 | 機械の異常が分かりずらい | 異常が起きた時知らせる<br>いつ異常が起きたのか時間を履歴で表示 |
| 3 | 売上や在庫を優先順位で表示<br>一覧にしてほしい | 売上や在庫を優先順位で表示 |
| 4 | 老眼で電気ガスの表示が見えにくい | 在庫状況を上のほうに表示<br>アイパッドの表示を大きくする |
| 5 | 在庫がわからない、異常がわからない | 在庫がなくなりそうなときに教えてほしい<br>異常が出たときには、わかりやすいように |
| 6 | 老眼で現在のフォントサイズが見ずらい | 老眼で見えないからフォントを大きくしてほしい。定休日（日曜日）を表で見た時、わかりやすく。 |

Copyr


受講者ワークシート一部抜粋（人吉校）ペルソナ：エリアマネージャー

## インタビュー質問シート

| | 目的 | 質問項目 |
|---|---|---|
| 1 | 全体把握 | ダッシュボードで必ず見る項目は何ですか？その理由は何ですか？ |
| 2 | 困りごと・不満 | 不足している機能や情報はありますか? |
| 3 | 困りごと・不満 | 店舗間の比較や状況把握に、どんな情報が必要ですか? |
| 4 | 理想・願望 | 特に忙しい時間帯にどのような情報がすぐに見られると助かりますか? |
| 5 | 理想・願望 | 他に改善してほしいところはありますか? |
| 6 | 理想・願望 | 売上で各店舗ページで改善してほしいところ |

Copyright © IID Project. 2025

# インタビュー内容記録メモ

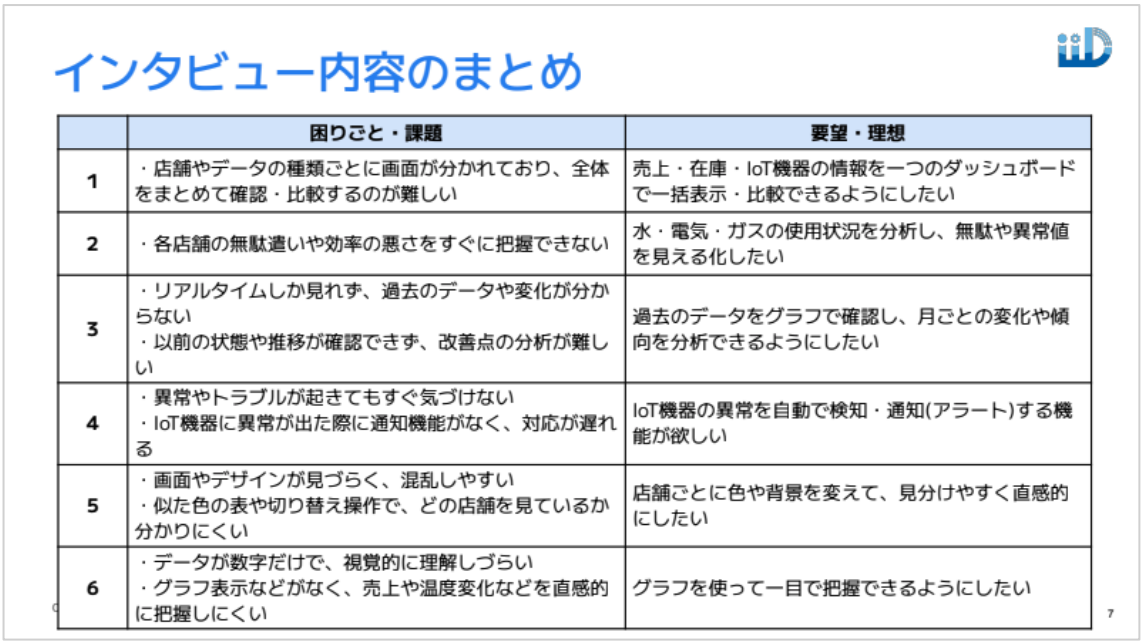
| | インタビュー　内容記録 |
|---|---|
| 1 | 店の売上の変化、在庫がどれだけあるかチェック<br>売上チェックはどの店が売れてるか<br>在庫多すぎたりしないように電気、ガス、フライヤー温度データを必ず見る<br>無駄遣いを早く見つける、店を安全に効率よく |
| 2 | システム、IoT機器、まとめて見れる機能が足りない<br>リアルタイムしか見れない前がどうだったか、異常がある時すぐ教えてくれる機能があると対応可能 |
| 3 | ３店舗で水、電気をどれくらい使ってるか他の店舗と比較<br>機械の使い方、アイデア出しやすく<br>情報をまとめて見れないのが不便 |
| 4 | それぞれの店で使ってる調理器、ダッシュボードの温度の変化をIoT機器で取得<br>１画面でまとめて見たい<br>客が居る時、機械が安定して動くの大事<br>問題がある時、すぐ対応したい |

Copyright © IID Project. 2025


# インタビュー内容記録メモ

| | インタビュー　内容記録 |
|---|---|
| 5 | 画面が1店舗ごとしか見れない、各店舗の比較が難しい、めんどくさい<br>１画面で３店舗の情報が比較できるようになったら仕事がはかどるかも<br>切り替えが似てるからどこ見てるか分からない、店舗ごとにわかりやすく<br>色や背景など<br>ホームの表(冷蔵庫、給湯器)パッと見わかりずらい、似たような色を使っている<br>もっとわかりやすくしたい<br>調理機器が使わなくて停止しているのか壊れて停止しているのかわかりにくい |
| 6 | 表はあるけど数字が並んでるだけで詳しくグラフがあると見やすいかもしれない<br>１ヵ月ごとのグラフ(折れ線など)<br>売上は売り上げで各店舗がどのくらい売れたかを分かりやすくみたい |

Copyright © IID Project. 2025



インタビュー内容のまとめ

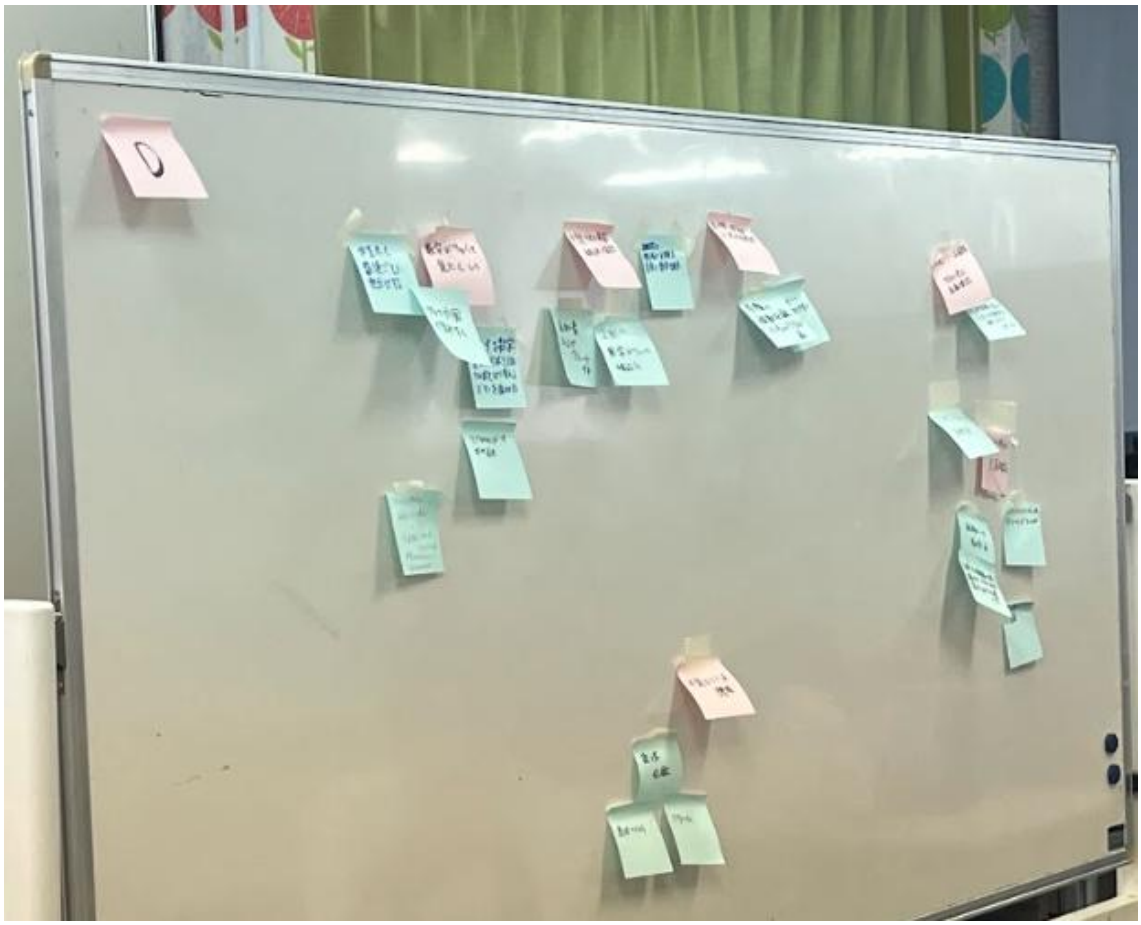
| | 困りごと・課題 | 要望・理想 |
|---|---|---|
| 1 | ・店舗やデータの種類ごとに画面が分かれており、全体をまとめて確認・比較するのが難しい | 売上・在庫・IoT機器の情報を一つのダッシュボードで一括表示・比較できるようにしたい |
| 2 | ・各店舗の無駄遣いや効率の悪さをすぐに把握できない | 水・電気・ガスの使用状況を分析し、無駄や異常値を見える化したい |
| 3 | ・リアルタイムしか見れず、過去のデータや変化が分からない<br>・以前の状態や推移が確認できず、改善点の分析が難しい | 過去のデータをグラフで確認し、月ごとの変化や傾向を分析できるようにしたい |
| 4 | ・異常やトラブルが起きてもすぐ気づけない<br>・IoT機器に異常が出た際に通知機能がなく、対応が遅れる | IoT機器の異常を自動で検知・通知(アラート)する機能が欲しい |
| 5 | ・画面やデザインが見づらく、混乱しやすい<br>・似た色の表や切り替え操作で、どの店舗を見ているか分かりにくい | 店舗ごとに色や背景を変えて、見分けやすく直感的にしたい |
| 6 | ・データが数字だけで、視覚的に理解しづらい<br>・グラフ表示などがなく、売上や温度変化などを直感的に把握しにくい | グラフを使って一目で把握できるようにしたい |

[ユーザー要件・アイディア出し]

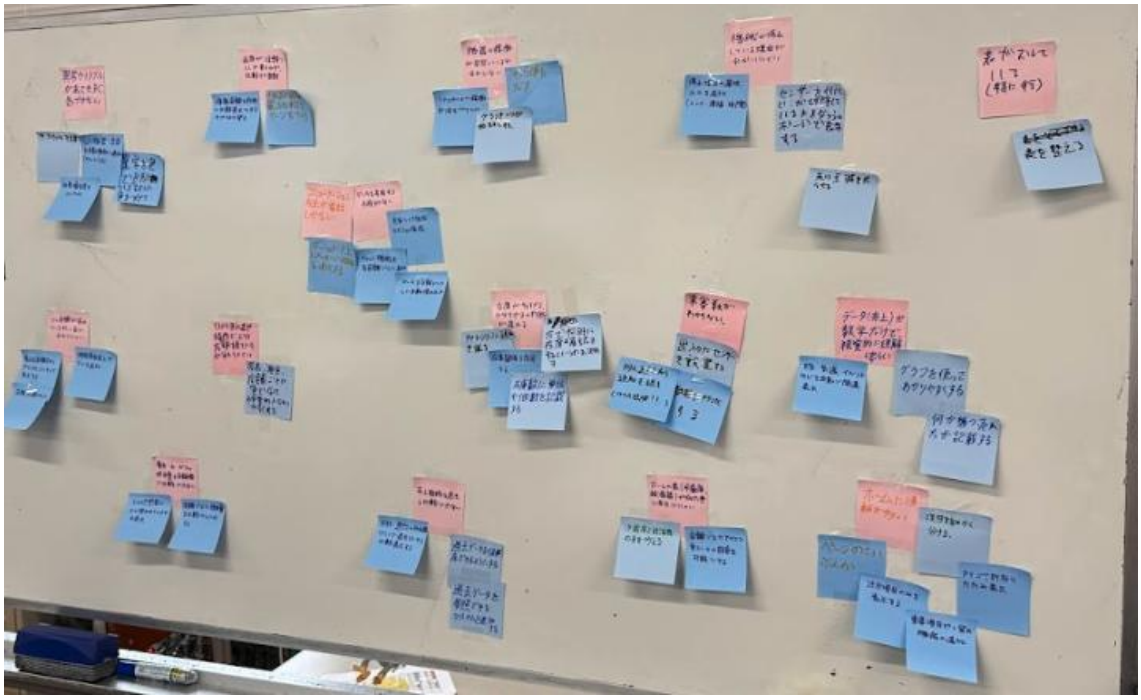



各グループでピンクの付箋紙にインタビューで明確になった課題を書き、その課題を解決するためのアイディアをブルーの付箋紙で書き込むグループワークを実施。たくさんのアイディアが出てきた。

（熊本校）アイディア出しワークショップの様子



（人吉校）アイディア出しワークショップの様子



ホワイトボードでインタビューから明確になった課題に対し、アイディア出しした中でも特に優先度の高い課題に対して、ユーザー要件としてアイディアをまとめていく。

(熊本校) ペルソナ：人吉１号店 店長 ユーザー要件・アイディア出しシート

## （店長）ユーザー要件・アイディア出し

| | 課題 | アイディア |
|---|---|---|
| 1 | 老眼で現在のフォントサイズが見づらい。 | • フォントとサイズの変更<br>• 定休日に色を付ける |
| 2 | 在庫がわからない<br>異常がわからない | • バーコードを読み取ると在庫の表示 (例 セブンイレブン：ST)<br>• アラート設定と閾値の情報を一目でわかるようにする |
| 3 | 売上や在庫を優先順位で一覧表示してほしい | • 急いだほうがいいものには注意表記する<br>• KPIダッシュボードの作成 |
| 4 | 冷蔵庫・給湯器のグラフが分かりづらい | • グラフに縦軸横軸を表示する<br>• 異常が発生したらグラフに赤点をつける |
| 5 | 老眼で電気ガスの表示が見えづらい | • タブレットを拡大表示できるようにする<br>• グラフをつけて文字で読まなくても分かるようにする |
| 6 | グラフの色 | • 給湯器と冷蔵庫で2色にして線の種類で分ける |

Copyright © IID Project. 2025

8

(人吉校) ペルソナ：エリアマネージャー ユーザー要件・アイディア出しシート

## （エリアマネージャー）ユーザー要件・アイディア出し

| | 課題 | アイディア |
|---|---|---|
| 1 | ホームに情報が多い | • 項目を細かく分ける<br>• カテゴリ別折り畳み表示する<br>• 重要項目をピン留め機能の追加<br>• 注目項目のみを表示する<br>• ページの細分化<br>• 検索、フィルター機能を追加 |
| 2 | 機器類の異常やトラブルがあってもすぐ気づけない | • アナウンスを実装<br>• 改善優先度をスコア化<br>• IoT機器の異常を自動検知し、通知(アラート)する(ダッシュボードで表示、赤い点滅など)<br>• 異常を色で区別できるように色を付ける<br>• 停止理由の選択入力を追加(メンテ、清掃、故障)<br>• 異常検知の履歴ログを保存して後から確認できるようにする |

9

## （エリアマネージャー）ユーザー要件・アイディア出し

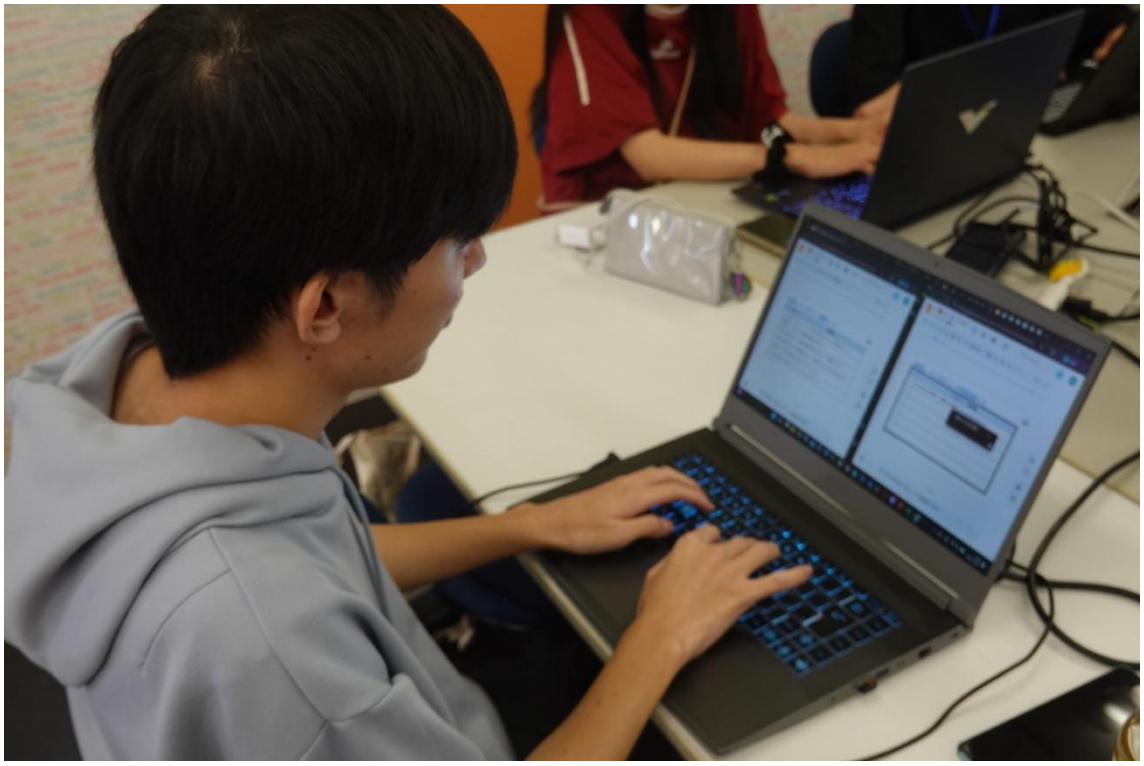
| | 課題 | アイディア |
|---|---|---|
| 3 | コミュニケーション方法が電話しかない、データを共有する手段がない | • ダッシュボード上にメッセージ機能を追加する<br>• チャット機能を各店舗ごとに追加<br>• 共有リンクの生成・スクショ保存<br>• データを日報テンプレートに自動埋め込み |
| 4 | 三店舗間での店舗情報の比較が面倒 | • 三店舗の稼働状況だけをまとめたページを作成する<br>• 複数店舗を同時に比較表示できるタブ切り替え |
| 5 | どの店舗が売上がいいのか一目でわかりずらい | • その日の売上ランキングを作る<br>• 売上を店舗別にグラフ化(棒グラフ)<br>• 時間帯別売上グラフを追加 |
| 6 | ダッシュボードのデザインが見づらい | • 店舗ごとにアイコン、色テーマの設定を可能にする<br>• 各表、項目、店舗ごとに色で分け、視覚的にわかりやすくする |

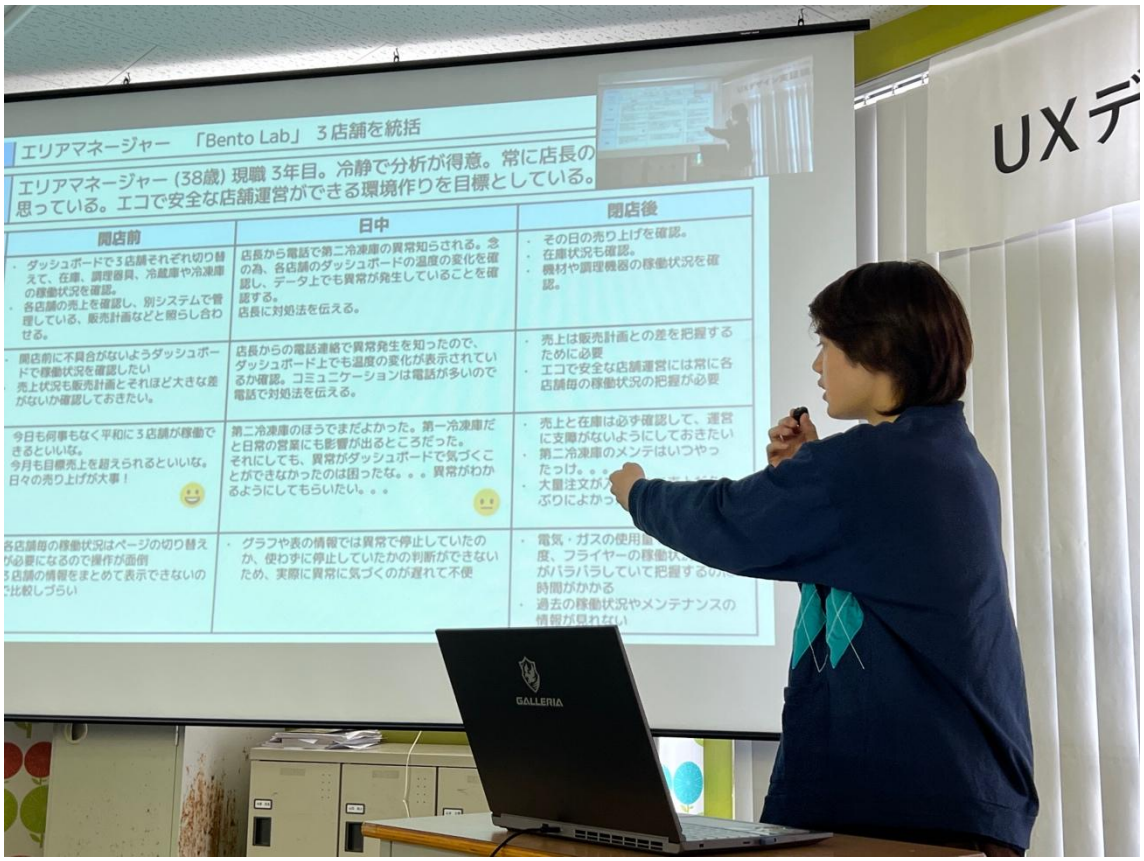
Copyright © IID Project. 2025

10

［演習の様子］






エリアマネージャー 「Bento Lab」 3店舗を統括
エリアマネージャー（38歳）現職 3年目。冷静で分析が得意。常に店長の
思っている。エコで安全な店舗運営ができる環境作りを目標としている。
開店前
日中
閉店後
GALLERIA

# アンケート

## アンケートの目的

- 今後、UX デザインを学科として導入するために、どの程度 UX デザインについて理解し、興味を持ったかなど全体的な満足度を測る。
- また、その中でも UX デザインプロセスについての理解度、及びユーザー調査（ユーザーを理解すること）の必要性について実践的な方法でどのくらい理解できているかを確認する。
- 授業形態について、普段の授業の形とは違って、専門の１年・２年を混ぜたグループで活動をしたが、このように普段とは違う環境の中で、どれくらい新しいアイディアを出すことができたか確認する。
- グループワークを通じて他者と協力しながらユーザー要件をまとめていくことができるかを検証する。

## アンケートの項目

メールアドレス *

1　学年 *

*1 つだけマークしてください。*

- 専1
- 専2

2　氏名 *

3　UXデザインプロセスの６つのフェーズについてどのくらい理解できまし　*
たか。
5：よく理解できた
4：理解できた
3：普通
2：理解できなかった
1：全く理解できなかった

1　2　3　4　5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

4　UXデザインをする上でのユーザー調査（ユーザーを理解すること）の必要性についてどのくらい理解できましたか。 *

5：よく理解できた
4：理解できた
3：普通
2：理解できなかった
1：全く理解できなかった

1　2　3　4　5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

5　ユーザー調査ワークショップで担当した役割を選択してください。 *

*1 つだけマークしてください。*

- ユーザー【店長 熊本１号店】役
- ユーザー【店長 熊本２号店】役
- ユーザー【店長 人吉１号店】役
- ユーザー【エリアマネージャー】役
- インタビューをする係
- 記録係
- タイムキーパー

6　５の役割を担当してみた感想や意見を自由にご記入ください。 *

7　ユーザー調査（インタビュー）ワークショップの満足度を教えてください。 *

5：とても満足
4：満足
3：普通
2：不満足
1：とても不満足

1　2　3　4　5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

8　ユーザー要件（アイディア出し）ワークショップであなたが出したアイディアの数を教えてください。
※10個以上の場合は、その他に数を記入してください。

*1 つだけマークしてください。*

- 1個
- 2個
- 3個
- 4個
- 5個
- 6個
- 7個
- 8個
- 9個
- その他: _____

９　ユーザー要件（アイディア出し）ワークショップの満足度を教えてくだ　*
さい。
5：とても満足
4：満足
3：普通
2：不満足
1：とても不満足

1　2　3　4　5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

１０　今日のUXデザイン講座を通してUXデザインに興味を持ちましたか？ *

*1 つだけマークしてください。*

- はい
- いいえ

１１　今日のUXデザイン講座全体の満足度を教えてください *
5：とても満足
4：満足
3：普通
2：不満足
1：とても不満足

1　2　3　4　5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

１２　日々の課題作成などで実際にUXデザインの考えを取り入れてみたいこ * とを教えてください。

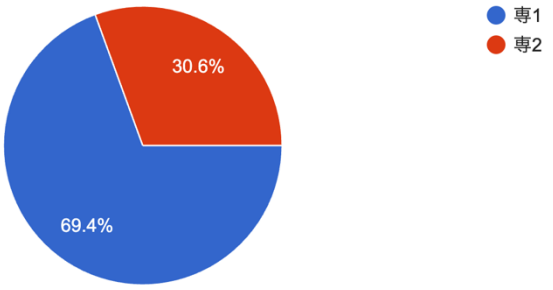
１３　感想や意見を自由にご記入ください。 *

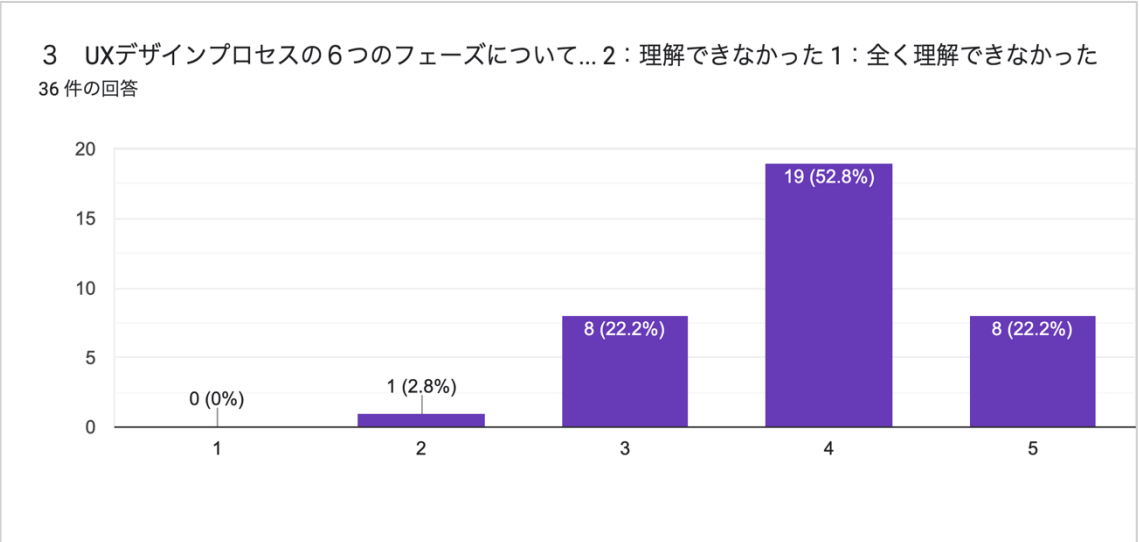
アンケート結果

(熊本校)

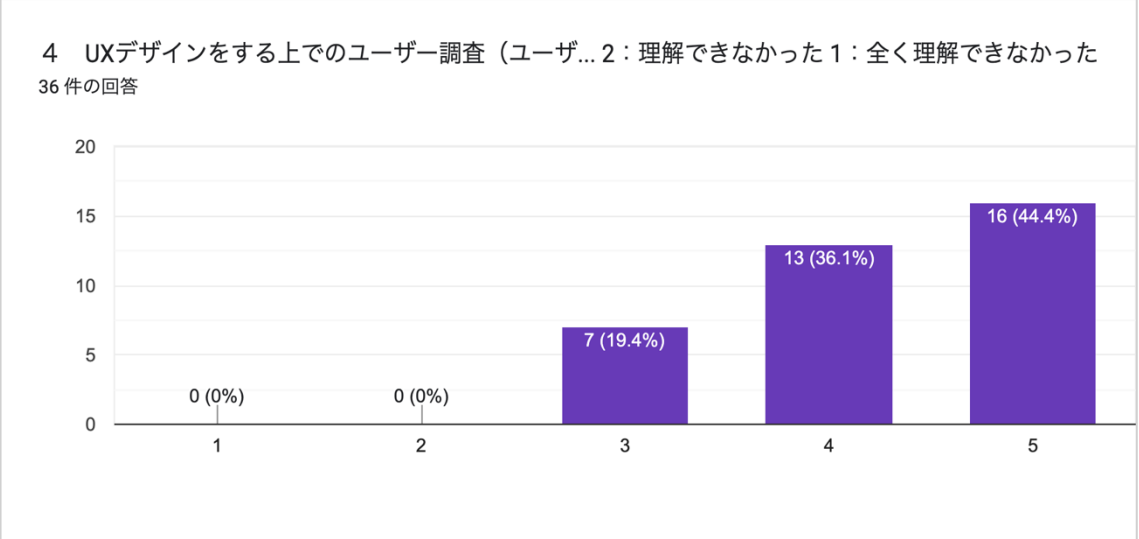
１　学年

36 件の回答





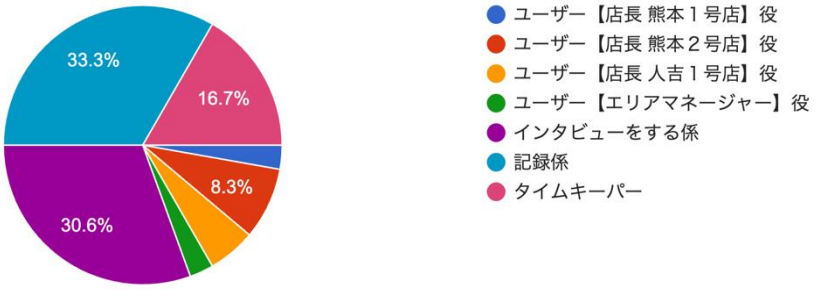

3. UX デザインプロセスの６つのフェーズ 理解度：平均 3.94




4. ユーザー調査 (ユーザーを理解すること)の必要性 理解度：平均 4.25

5　ユーザー調査ワークショップで担当した役割を選択してください。

36 件の回答




6　５の役割を担当してみた感想や意見を自由にご記入ください。

36 件の回答

その人になりきってインタビューに答えるのがとても難しくたまに、自我が出てしまう場面があったのですが、店長という役割になれたことはうれしく思っています。

実際に使用する立場に立った時に何が不足していて、何が使いづらいかというのがわかりやすく、アイデアを出すのがスムーズだった

時間の把握、ほぼ進行のような役割であまり人に何かを催促するようなことをしたことがなかったので、伝えるのがちょっとだけ難しかったです。
それでもみんな笑顔でグループワークが出来たので楽しかったです。

どういう質問をするとよりよい解答やヒントが得られるかを考えて、実際の解答にこの解釈であっているかを試行錯誤できてよかったです。

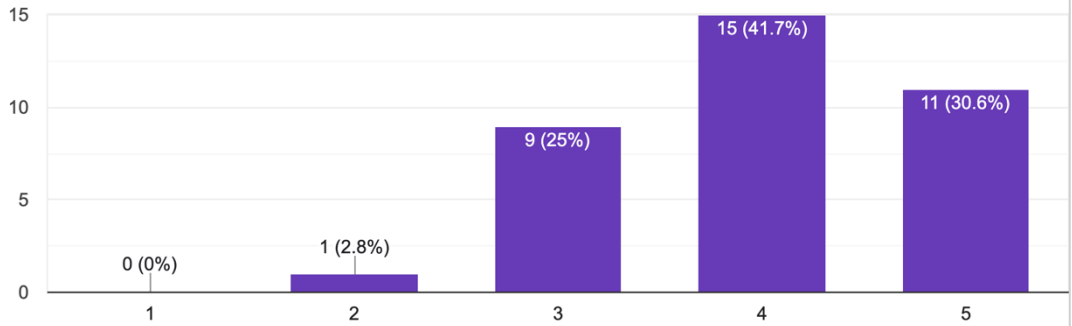
時間を見て進めた

めっちゃ楽しかったし質問の内容をそのままではなく聞くときは少し柔らかく聞いた

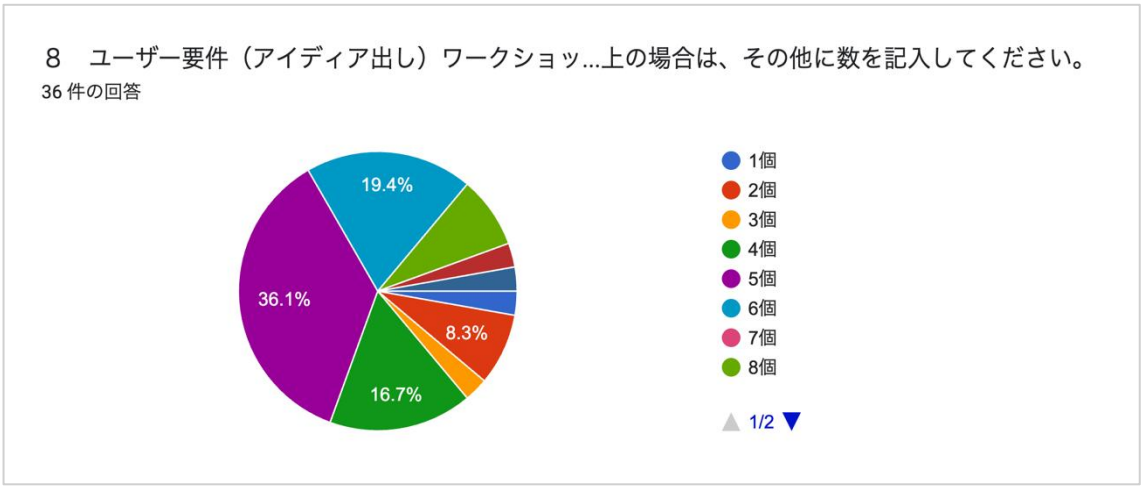
ペルソナというあまりない経験をさせてもらい楽しかったです。

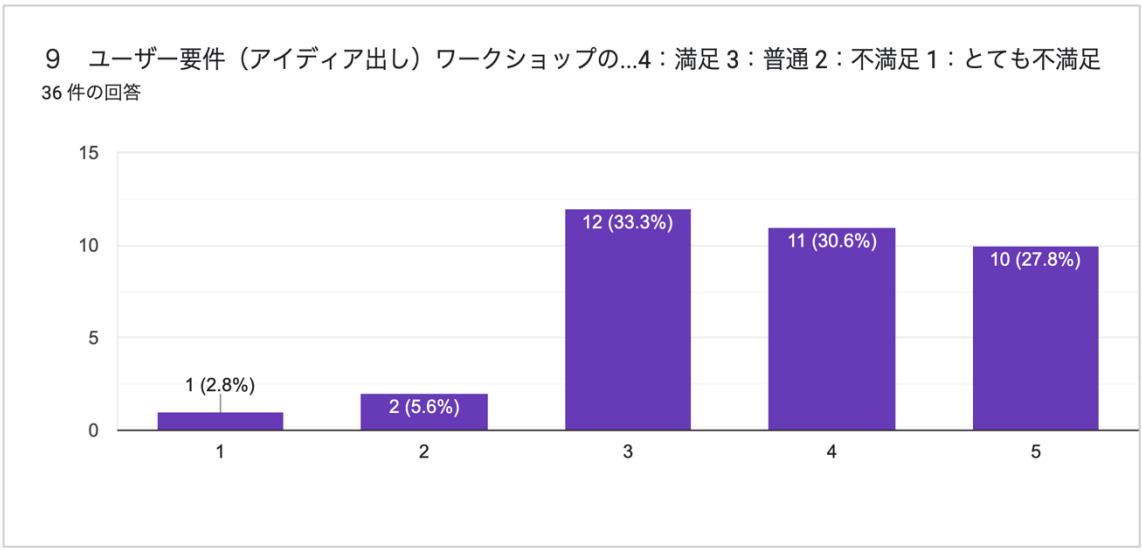
7　ユーザー調査（インタビュー）ワークショップの満...4：満足 3：普通 2：不満足 1：とても不満足

36 件の回答

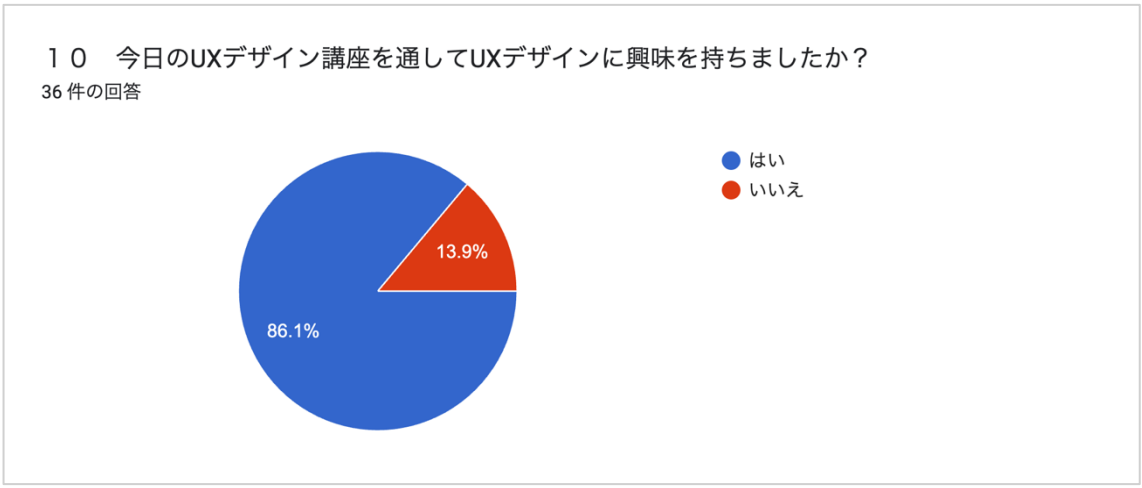



7. ユーザー調査（インタビュー）ワークショップ 満足度：平均 4.0

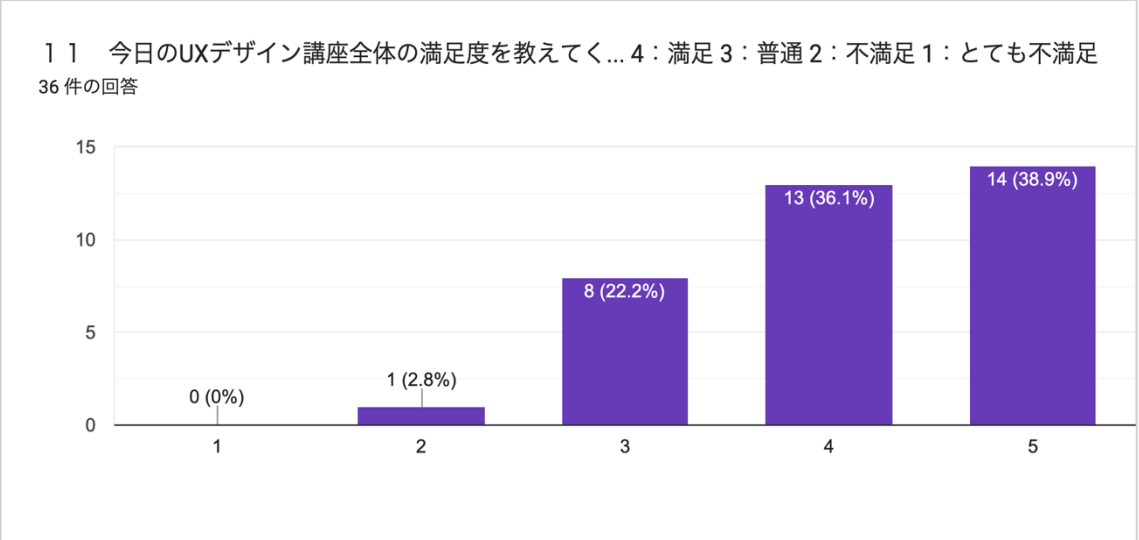


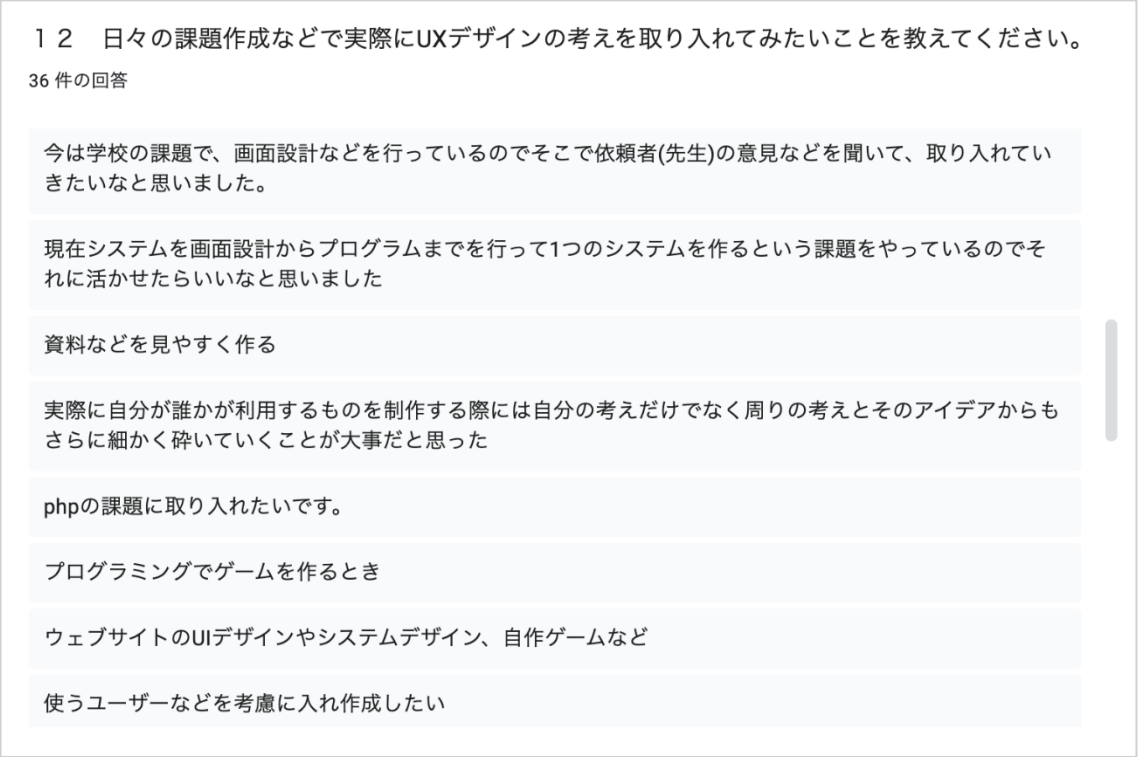

9. ユーザー要件（アイディア出し）ワークショップ 満足度：平均 3.75




10. UX デザインへ興味をもったか：はい 86.1% (31 名) / いいえ 13.9% (5 人)




11. UX デザイン講座全体 満足度：平均 4.11



１３　感想や意見を自由にご記入ください。

36 件の回答

普段関わりの無い先輩方やクラスメイトと協力しながらワークショップを進めることができて、良い経験になりました。

今回のUXデザイン講座を通して、1，2年生の交流という面や、自分が店長役という役割をいただいて、ペルソナを読み込んだりとかその人になりきるということを実践させていただいてその中で、自分の視点とは別の視点の意見などがでてくるため、とても楽しかったです。
今回のUXデザインはいろいろなところで使っていくことになっていくと思っているので、ここで学んだことを活用して今後の授業に取り組んでいきたいと思います。

やってよかったと思ってます

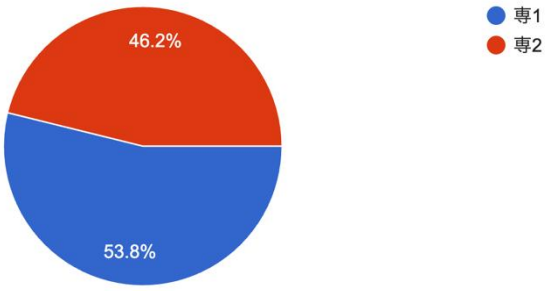
私は頭が柔らかくなくて結構固定概念に囚われがちだったのですが、色んな人の意見を聞いてこんな考え方もあるのかとすごく参考になりました。
楽しくできたのでまた次回の講座も楽しみです。

UXデザインというものを聞いたことはあったが詳しくは知らなかったので、少しでも知るきっかけにもなり知れてよかったと思いました。

(人吉校)

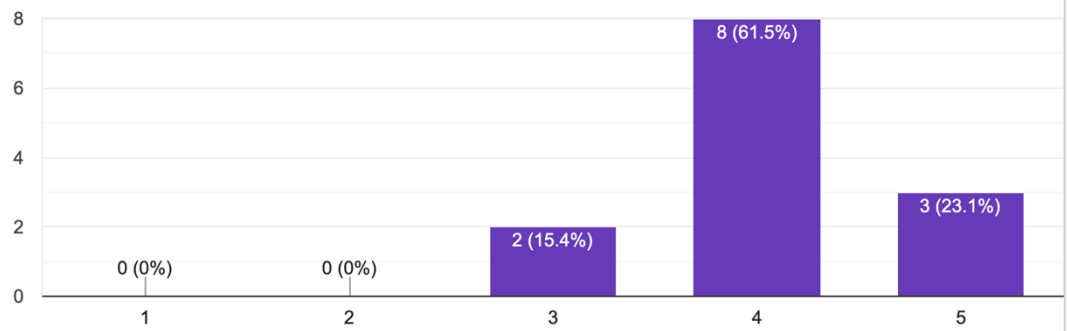
１　学年

13 件の回答

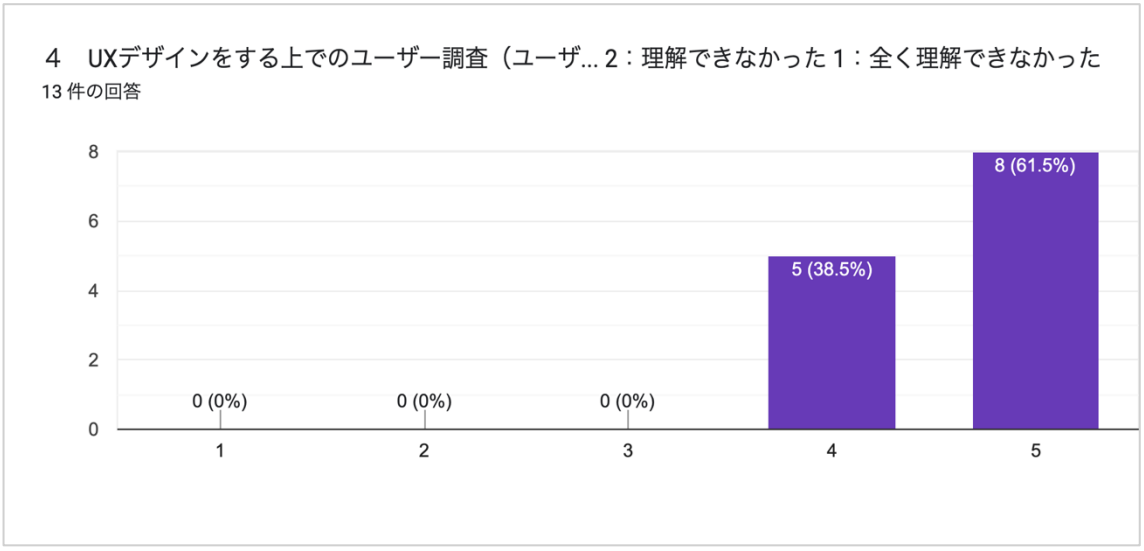



３　UXデザインプロセスの６つのフェーズについて... 2：理解できなかった 1：全く理解できなかった

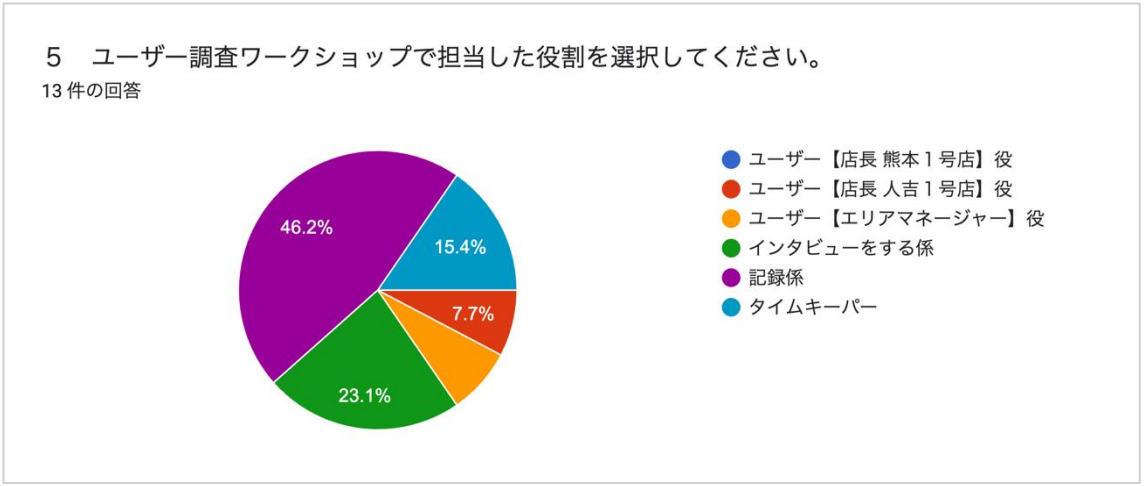
13 件の回答



3. UX デザインプロセス 6 つのフェーズ 理解度： 平均 4.08




4. ユーザー調査の必要性 理解度：平均 4.62



6　５の役割を担当してみた感想や意見を自由にご記入ください。

13 件の回答

どう現場の人に聞けばニーズに答えられるのかを意識しながら選んだので、工夫することができました

自分とは違う立場の人間の困りごとを想像するのが難しかったです。
書かれていることだけでなくそこから派生して起こり得る問題を説明するのが思いのほか楽しかったです。

逆に開発の立場に立って考えることができました。

他者に伝わるように書くことの難しさやいかにわかりやすい表現にするかが難しかったけど、いつもやっていることではないし、かなり新鮮だったので楽しかったです。ただ、結構抜けてるとこもあったのでそこは反省点です

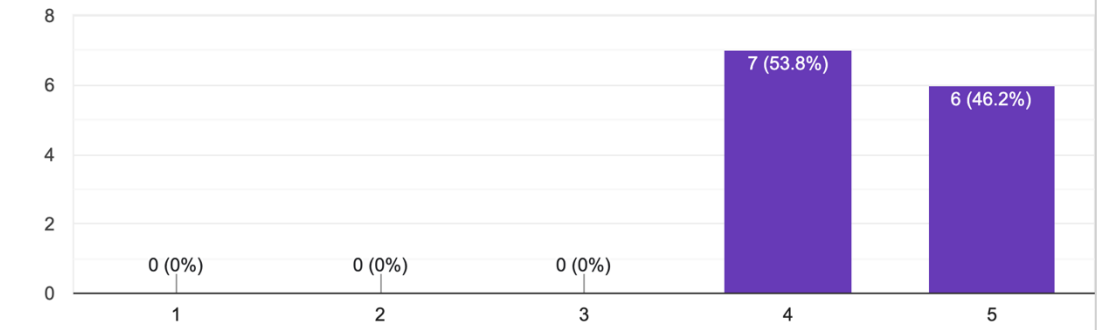
普段考えていることとは全然違う視点で意見を出さないといけないのでそこが難しかったもう少しうまくやれたのではと反省

インタビューする人になりきって質問して楽しかったです。

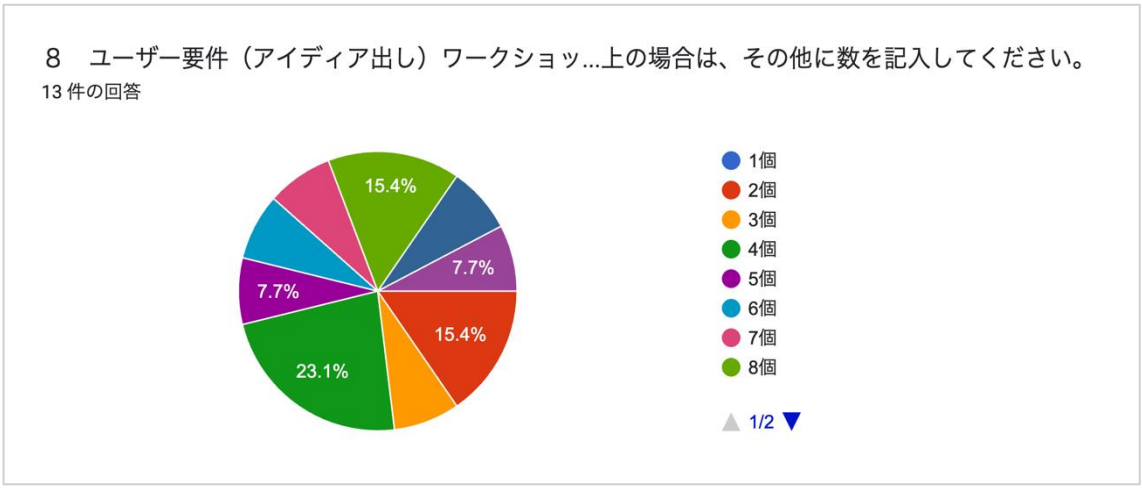
人に意見を書き出すのも、その内容の重要部分を切り取るのがとても難しかったです。
今回を通じて、人の意見の言いたいことを見つけ出すのは大変だと経験できて良かったです

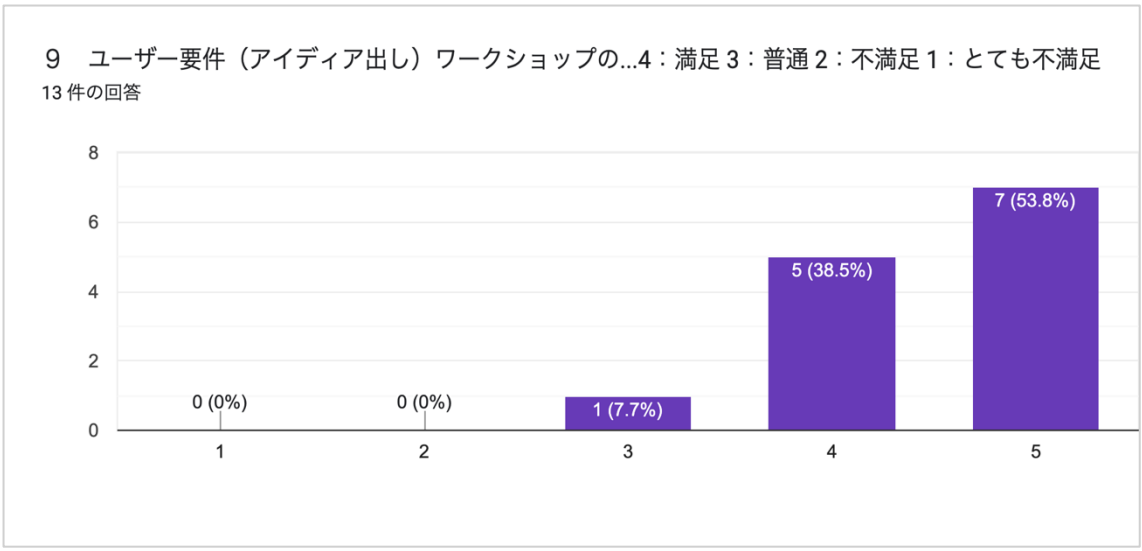
7　ユーザー調査（インタビュー）ワークショップの満...4：満足 3：普通 2：不満足 1：とても不満足

13 件の回答

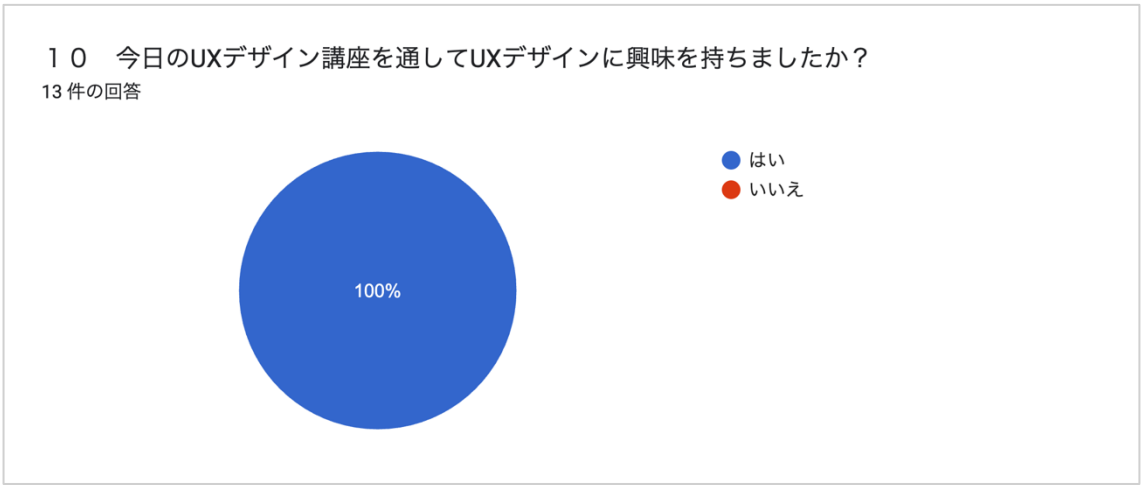



7. ユーザー調査（インタビュー）ワークショップ 満足度：平均 4.46

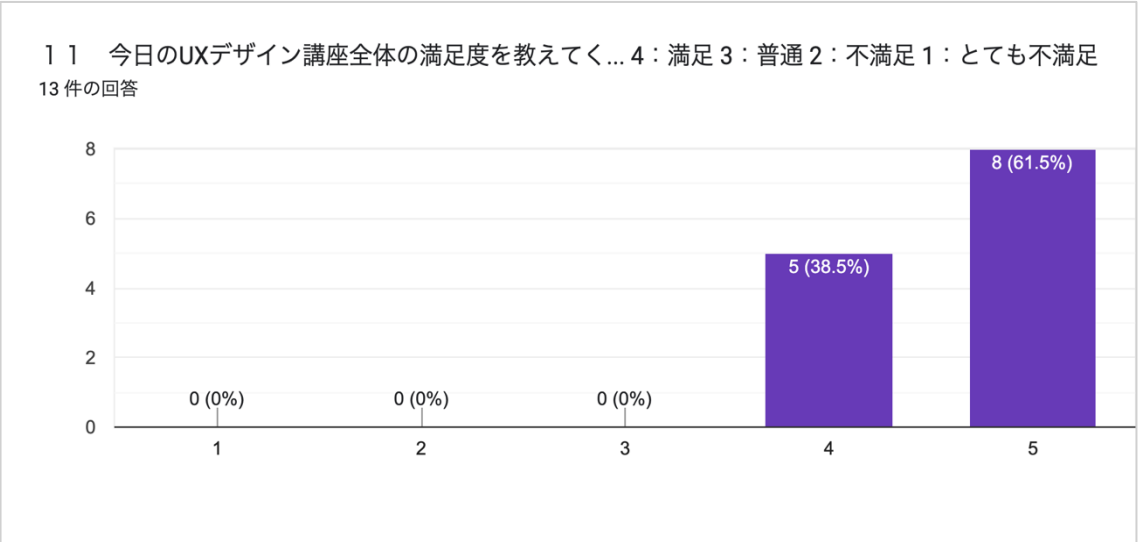


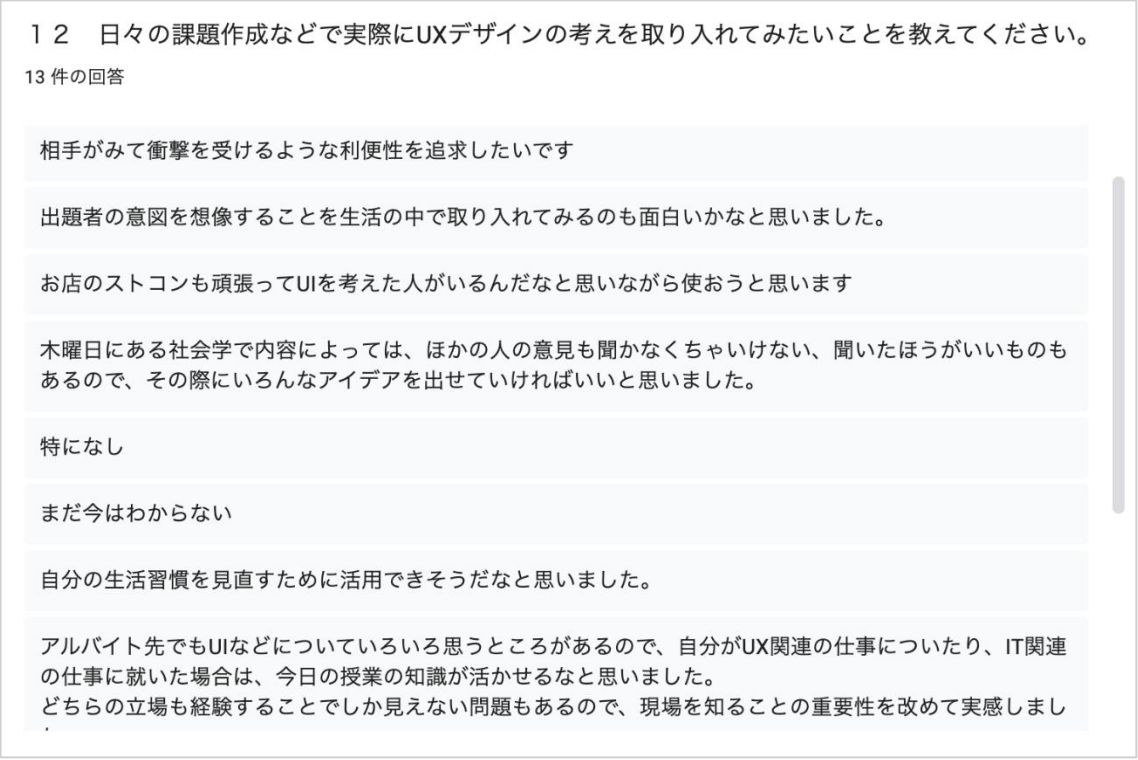

9. ユーザー要件（アイディア出し）ワークショップ 満足度：平均 4.46

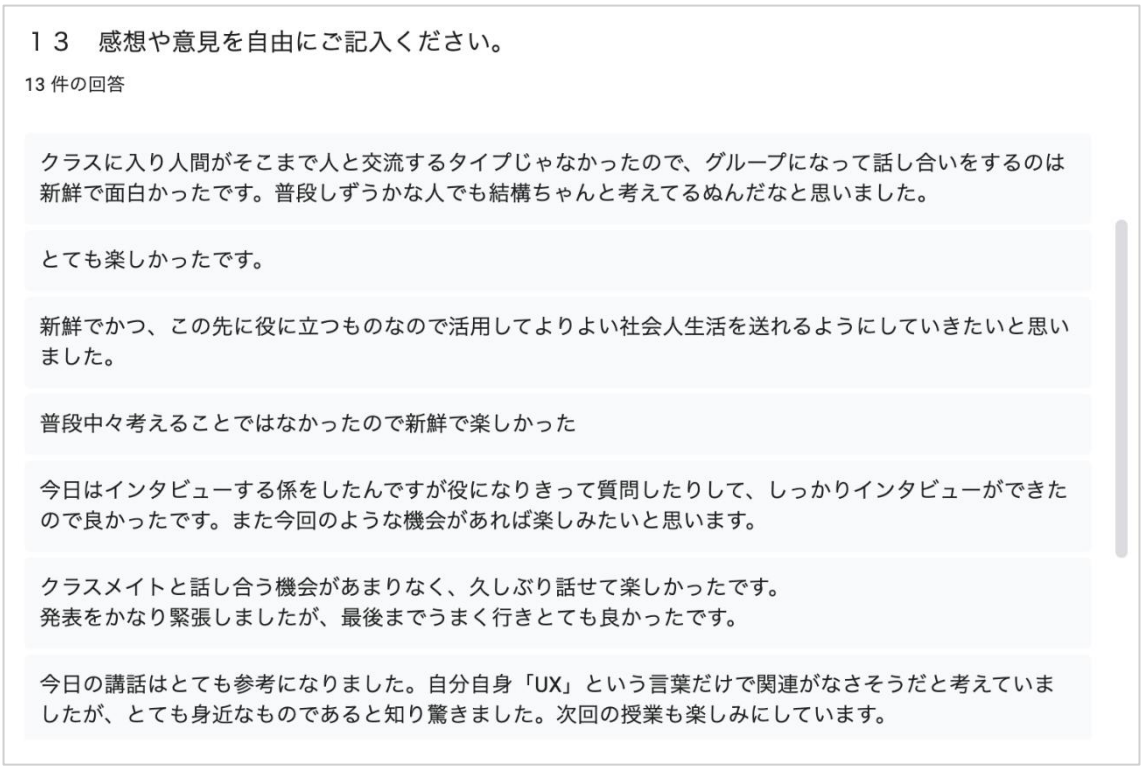



10. UX デザインへの興味 はい：100% (13 名)




11. UX デザイン講座全体 満足度：平均 4.62





１３　感想や意見を自由にご記入ください。

13 件の回答

クラスに入り人間がそこまで人と交流するタイプじゃなかったので、グループになって話し合いをするのは新鮮で面白かったです。普段しずうかな人でも結構ちゃんと考えてるぬんだなと思いました。

とても楽しかったです。

新鮮でかつ、この先に役に立つものなので活用してよりよい社会人生活を送れるようにしていきたいと思いました。

普段中々考えることではなかったので新鮮で楽しかった

今日はインタビューする係をしたんですが役になりきって質問したりして、しっかりインタビューができたので良かったです。また今回のような機会があれば楽しみたいと思います。

クラスメイトと話し合う機会があまりなく、久しぶり話せて楽しかったです。
発表をかなり緊張しましたが、最後までうまく行きとても良かったです。

今日の講話はとても参考になりました。自分自身「UX」という言葉だけで関連がなさそうだと考えていましたが、とても身近なものであると知り驚きました。次回の授業も楽しみにしています。

## 評価

- IoT を意識させる題材を選び、その中で UX デザインプロセスをグループで実践していく実証講座を設計した。ユーザー調査の演習では、特に UX デザインの考え方で必要となる、製品やサービスを使うユーザー視点を具体的に学ぶ方法や実践を通してユーザーの課題や期待していることを発見していくことをワークショップの中に組み込んだ。店長やエリアマネージャーといったペルソナになりきることで、自分の考えではなくこのペルソナだったらこう思うなど普段の自分ではないユーザーを意識させて発言をしてもらい、ユーザーインタビューでは、どういう聞き方がよいのかを考える機会を与え、全体を通してユーザーについて様々な視点から考えられる演習となりねらい通りに進めることができた。
- ユーザーインタビューを行う際、どのような質問を投げかけることでより具体的な困りごとが引き出せるか受講者が工夫する場面も見られたので、想定どおりに試行錯誤

をしておりよい演習になっていた。

- ユーザー調査を通して、課題やニーズの抽出は粒度の細かさはグループによって差は出ていたが、具体的に深ぼって聞いているグループもありアンケートの結果を見ても、ユーザー調査の演習については、熊本校と人吉校それぞれで平均 4.0 以上の満足度が見られた。ペルソナになりきるという点では、自我が出てしまう場面もあったようだが、このような経験をすること自体嬉しかった・楽しかったという意見のほうが多く、考えて工夫をしながら楽しくグループで取り組めていた。
- 抽出したユーザーの課題やニーズの背景や理由を理解した上で、それらを解決・改善するために多くのアイディアを出すワークショップも実施した。熊本校では半数以上が 5 個以上アイディアを出し、人吉校も半数以上が 4 個以上のアイディアを出すことができた。中には 20 個以上出した人もおり、逆に 1 つしか出せなかったとアンケートで答えた人もいたが、自分のアイディアだけではなく、他者のアイディアからもさらに砕いて細かなアイディアを出すことでいいものになると感じた受講者もいたので、このワークショップを通じて、新たな考え方や連想からまた新しいアイディアにつながる演習だったと評価したい。
- アンケートの結果から、普段あまりグループワークに縁がなかったが、今回のグループワークを通じて他者と協力しながらユーザー要件をまとめていくことことは有意義で楽しいという声もあった。また、チームで話あえて楽しかったという意見もあり、結果的に普段から交流の少ない受講者であっても、このような形でのグループワークは効果的で、コミュニケーション力の向上や協業力の育成などにもつながるため、学ぶ手法の一つとしてぜひ前向きに検討できるとよい。

# 今後の課題

- 本実証講座を実施する前に、事前に e ラーニングで UX デザインや人間中心設計の考え方や手法を学び、理解度テストを受けた上で参加する形としたが、参加者の半数以上はテストも受けて参加していたが、参加者の全員ではなかった。e ラーニングは自主的に行う学び方の一つでもあり、受講者本人の取り組みに左右されてしまうため、e ラーニングを導入する場合はどのような位置付けで e ラーニングを取り入れるか改めて検討が必要。
- 今回はユーザー調査の実証講座を行ったが、グループでの活動ということもありチームによってはチーム内で話し合いながら進めているところや特定のメンバーの意見で進めているところなど色々な形でのグループワークがみられた。普段はこのようなグループワークを取り入れた授業は少ないこともあり、あらかじめ各自に役割を与える工夫はしたものの、うまく回せているところとそうでないところがあり、グループワーク自体ももっと普段から取り入れていき、協業に慣れさせることが必要だと感じた。よって、学科のカリキュラムの開発においては、１年次にグループワークの実施方法、ファシリテーション、プレゼン資料の共同作成などグループワークを行う上で必要なコミュニケーションやスキルの習得を検討できるとよい。
- 今回の実証講座で培った成果を発表するプレゼンテーションにおいては、予め、発表に含めて欲しい項目を一覧化し、それに沿って順序立てて 5 分間の時間制限の中、各班に発表をしてもらったが、時間をオーバーする班、上から書いてあることを読むだけの班が多く見られた。中には他の班のプレゼンテーションを見た後に順番が回ってきた班は 5 分以内にまとめるために概要を説明したり、予めメモ書きで話す準備をするなどで工夫も見られた。しかし、個人差も見られることから、情報のまとめ方や人前でのプレゼンテーションやスピーチについては、事前の練習や場数が必要であると思われるため、1 年時に必須科目としてこれらのスキルを習得するためのカリキュラ

ムを検討できるとよい。