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 デザイン応用教材 –

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 デザイン応用教材成果報告

教材の概要

本教材では、UX デザインプロセスの基礎を学んだ後に実践できるよう、応用編としてユーザー体験の設計からプロダクトの設計、そしてそれらの評価・改善案検討の手法の習得にフォーカスしている。UX デザインプロセスの中でも下流にあたる部分で、ユーザー要件からプロダクト設計に落とし込む方法が学べる内容になっており、実践力が必要となってくるため、演習教材と組み合わせて活用することで、より具体的な内容を本教材で補完できる形にしている。

更に UX デザインプロセスの一連の流れを習得した後に学んでほしい内容として、開発チームと一緒に UX デザイナーとして働くことを前提に、開発プロセスの中での UX デザインの位置付けを説明した e ラーニング教材も開発した。

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。
- プロダクトの設計で使うデザインツール Figma の簡単な操作方法を学ぶ。
- 開発プロセスの中で UX デザインの位置付けを理解し実社会での協業イメージを得る。

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 デザイン応用教材は UX デザインの実践に向け

UX デザイン応用編（応用教材・令和 7 年度）

項目	概要	教材の種類
1. UX デザインプロセス Phase 4 ユーザー体験の設計	「ユーザー体験の設計」とは。カスタマージャーニーマップについて。	教材
2. UX デザインプロセス Phase 5 プロダクトの設計	「プロダクトの設計」とは。プロトタイプの種類・設計方法について。	教材
3. UX デザインプロセス Phase 6 評価・改善案の提示	「評価・改善案の提示」とは。評価方法など取り組みについて。	教材
4. Figma の使い方	Figma の操作方法やプロトタイプの作り方などについて。	e ラーニング
5. 開発プロセスと UX デザインプロセス	開発プロセスの中の UX デザインの位置付けや協業について。	e ラーニング

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 Phase 4 ユーザー体験の設計	PDF・講師用
2.　UX デザインプロセス Phase 5 プロダクトの設計	PDF・講師用
3.　UX デザインプロセス Phase 6 評価・改善案検討	PDF・講師用
4.　Figma の使い方	PDF
5.　開発プロセスと UX デザインプロセス	動画・PDF・講師用

講座で使用したテキスト

教材（一部抜粋）

1.　UX デザインプロセス Phase 4 ユーザー体験の設計



UXデザイン応用編 – UXデザインプロセス Phase 4

授業の目標

UXデザインプロセス Phase 4
「ユーザー体験の設計」について学ぶ



Copyright © IID Project. 2025

2

UXデザイン応用編 – UXデザインプロセス Phase 4

「ユーザー体験の設計」とは

ユーザー調査から見えてきたプロダクトについて現状ペルソナが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）をカスタマージャーニーマップで可視化すること

Copyright © IID Project. 2025

7

講師用：

2. UX デザインプロセス Phase 5 プロダクトの設計

UXデザイン応用編

6. UXデザインプロセス Phase 5

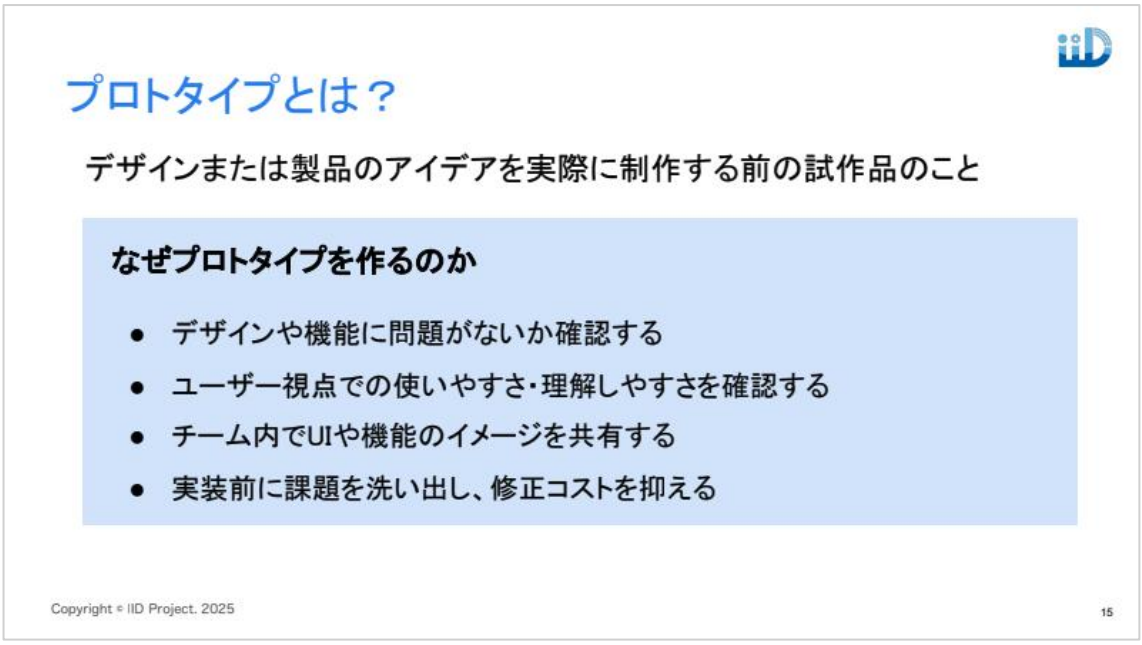
本教材は文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人赤山学園九州技術教育専門学校が実施した令和7年度「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進事業」の成果物です。

Copyright © IID Project. 2025

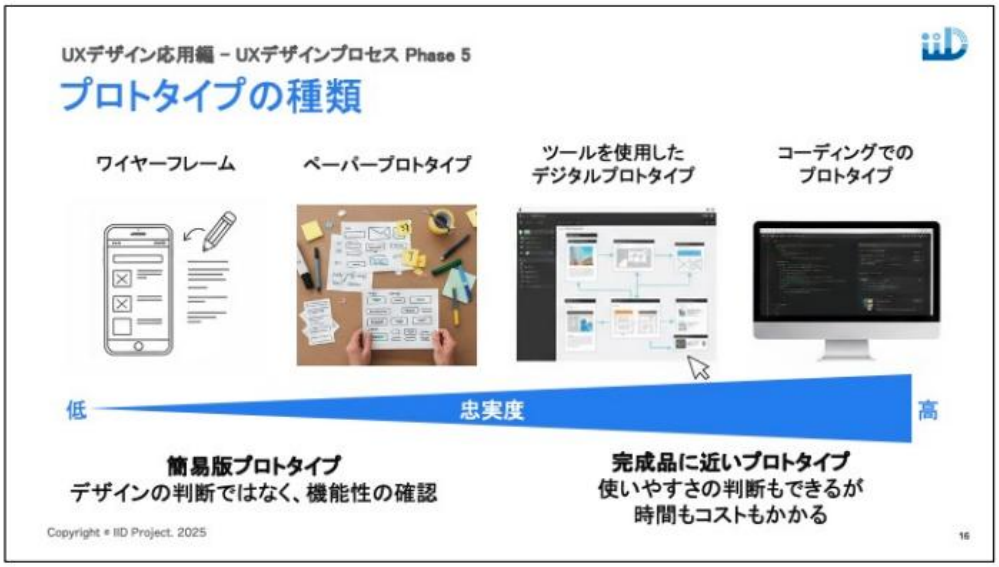
「プロダクトの設計」とは

Phase 4（ユーザー体験の設計）で明確になった理想的なユーザー体験をプロダクトに落とし込むための要件を定義し、プロトタイプ（試作品）を設計すること	
目的	• デザインや機能に問題がないか確認する • ユーザー視点での使いやすさ・理解しやすさを確認する • チーム内でUIや機能のイメージを共有する • 実装前に課題を洗い出し、修正コストを抑える
実施する人	UXデザイナーやUIデザイナーがプロトタイプの設計を行う。

Copyright © IID Project. 2025


プロトタイプとは？
デザインまたは製品のアイデアを実際に制作する前の試作品のこと
なぜプロトタイプを作るのか
デザインや機能に問題がないか確認する
ユーザー視点での使いやすさ・理解しやすさを確認する
チーム内でUIや機能のイメージを共有する
実装前に課題を洗い出し、修正コストを抑える
Copyright © IID Project. 2025
15

講師用：



- プロトタイプにはいくつか種類があります。ここでは4つ紹介します。
- 左からワイヤーフレーム、ペーパープロトタイプ、Figmaなどのツールを使用したデジタルプロトタイプ、コーディングしたプロダクトに近い動くプロトタイプです。
- 左から右にかけて、抽象度が高くなっています。
- 抽象度が低い左側は、**簡易版プロトタイプで、**デザインの判断ではなく、機能性の確認ができる程度のものです。
- 抽象度が高い右側は、**完成品に近いプロトタイプで、**使いやすさの判断もできるが時間もコストもかかります。

- プロジェクトの機関やコストに応じて適切なプロトタイプを選んで作成します。

3. UX デザインプロセス Phase 6 評価・改善案検討

UXデザイン応用編

7. UXデザインプロセス Phase 6

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。

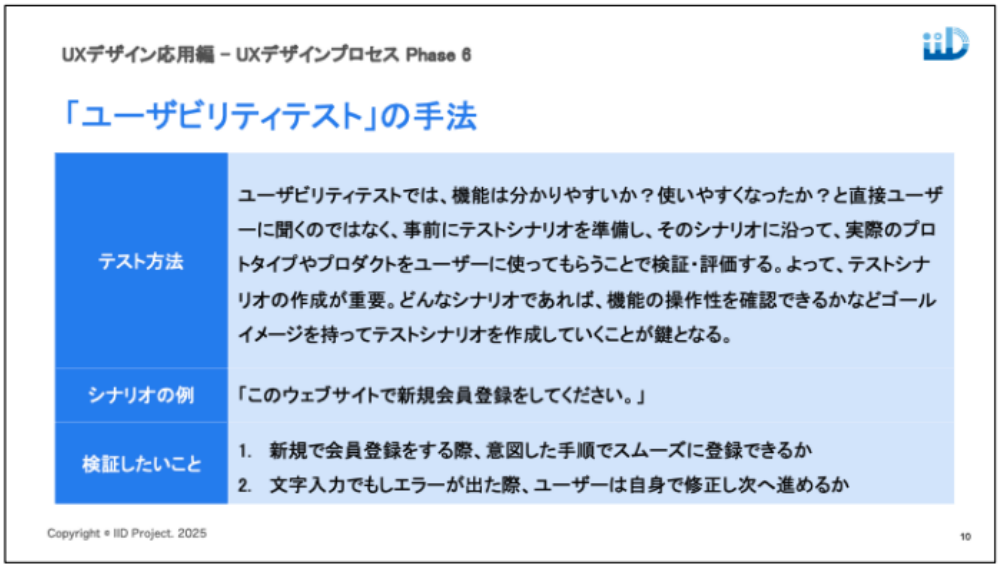
Copyright © IID Project. 2025

「評価・改善案検討」とは

Phase 5（プロダクトの設計）で作成したプロトタイプ（試作品）を対象のユーザーにユーザー視点で評価してもらい、改善が必要となった場合は改善案の検討・修正を行う	
目的	• ユーザーの困りごとや課題が解決できているか確認する • ユーザー視点での使いやすさ・理解しやすさを確認する • 実装する前にユーザー視点で問題を洗い出し、改善することで後の修正コストを抑える
実施する人	UXリサーチャーが中心となって、「ユーザビリティテスト」を実施しながらプロトタイプの評価を行う

Copyright © IID Project. 2025

講師用：



- ユーザビリティテストでは、「機能は分かりやすいか？使いやすくなったか？」などと直接ユーザーに聞くのではなく、事前にテストシナリオを準備し、そのシナリオに沿って、プロトタイプやプロダクトをユーザーに使ってもらうことで検証・評価をします。
- どんなシナリオであれば機能の操作性や使いやすさの検証ができるかなどゴールイメージを持って、テストシナリオを作ることが重要です。
  例えば、ウェブサイトの新規会員登録の機能についてユーザビリティテストで検証をする場合、シナリオの例としては、「このウェブサイトで新規会員登録をしてください」という問いをし、実際にウェブサイト上で新規会員登録をしてもらいます。
- ここで検証したいこととしては、
  1つ目、新規で会員登録をする際、意図した手順でスムーズに登録できるか
  2つ目、文字入力の際、エラーが出た場合、ユーザーは自身でエラーを見つけ修正し、次へ進めるかなどです。
- このようにウェブサイトを使ってタスクをこなしてもらい、手順や行動を観察しながら、想定している手順でスムーズに目的が達成できるかを検証・評価していきます。

4. Figma の使い方

UXデザイン応用編

Figmaの使い方

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

Figmaとは

Webサイトやスマホアプリのデザインを作るための定番デザインツールです。

Figmaの特徴

エンジニアと協業しやすい

- デザインデータを共有しやすく、コードとの連携がスムーズ
- チームでの開発に最適

プロトタイプ作成が可能

- 静止画だけでなく、操作できる試作モデルを作成できる
- 完成前に画面遷移などの動きを確認できる

ブラウザで使える

- ChromeやSafariなどのブラウザで動作
- PC用デスクトップアプリでも利用可能

Copyright © IID Project. 2025



5. 開発プロセスと UX デザインプロセス





今後の課題

- 基礎講座では、ユーザー調査やペルソナの設定などユーザーについて理解し、課題やニーズを発見していくことを中心に学習している。一方、応用講座では、得られた要件を基にユーザー体験やプロダクトの具体的な UI 構造へ落とし込む能力が求められる。そのため、Figma の操作スキルや UI 制作経験の有無により、進度に差が生じる可能性がある。よって、以下の 2 段階に分けて構成することが望ましいと考えられる。
  - Figma 操作・UI 設計スキルの習得を目的とする授業
  - UI 制作を前提に UX デザインプロセスを実践する授業
- Figma の操作・UI 設計の経験を上げていくため、e ラーニングで実施した基本操作教材を複数用意し、最低限の操作でプロトタイプ作成に到達できる学習環境を整える必要がある。また、上級者向けには発展的な課題に取り組めるようレベル差に応じた課題設定を行うことで、受講者の習熟度に合わせた効果的な学習を実現できる。

- 応用講座では、ユーザー要件を元にプロトタイプを設計し、ユーザビリティテストを通じてフィードバックを得て改善する流れを扱っている。しかし、現状の教材だけでは。実務レベルの改善プロセスの一部を十分にカバーしきれない部分がある。例えば、改善するためのサイクルをどのような場合にどのような職種の人たちと連携し進めていくのかなど、リアルな現場での例題などを用いることが必要と思われる。演習でもリアルに近いテーマなどで設計はしているが、将来的には企業で活躍する UX デザイナー等の講話やワークショップなどを設けてリアルな事例に基づく学習機会を提供することが望ましい。
- プロダクト設計（UI 設計）の評価については、事前に評価軸の項目を複数定めておき、それがいくつ以上達成されていれば合格、加点のような形で評価軸自体も設計できるような経験を積めるとよい。また、ユーザーから直接アンケートなどで改善結果を評価してもらう手法などの活用も検討するのが良い。