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

実証講座の目的 1

実証講座の概要 1

実証講座の内容 4

　期間・対象 4

　演習の内容 4

実証講座の成果 15

　成果 15

　アンケート 29

　　アンケートの目的 29

　　アンケートの項目 30

　　アンケート結果 33

　評価 43

今後の課題 44

講座名実証講座実施報告

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。10 月に実施した UX デザイン基礎教材実証講座では、ユーザーの課題やニーズを把握し、それらに基づいてユーザー要件を整理した。本実証講座では、その成果を UI デザインへと落とし込み、評価まで行うことで、一連の UX デザインプロセスを体系的に実践することを目的とし、以下の 3 点を検証する。

1) 10 月に抽出したユーザーの課題・ニーズおよびユーザー要件をもとに、グループで UI デザインの改善案を検討し、UI 改善の方向性を明確にできるかを検証する。
2) デザイン作成ツール（Figma）を用い、他者と協働しながらユーザー視点に立った UI デザインを構築できるか、また UI デザインの基本的なルールを理解し実践できるかを検証する。
3) 作成した UI デザインについて、グループでユーザビリティテストを実施し、ユーザー要件を適切に反映しているか、さらに評価結果を踏まえて課題や改善案を検討できるかを検証する。

実証講座の概要

実証講座は以下にて実施：

項目	概要	授業形態
前回のおさらい	10 月に実施した UX デザ	座学

UX デザイン講義 (20 分)	イン基礎講座の内容を振り返り。 今回のプロダクト設計演習に必要となる UX デザインの知識について講義を実施。	
ユーザー要件の具体化 UI 改善案の検討 (40 分)	提示されたユーザー要件に基づき、現行 UI の課題と改善の方向性についてグループで議論。 議論内容を踏まえ、UI デザインとして具体化可能な改善案を整理。	グループワーク（班でユーザー要件に基づき改善方針を具体化）
UI デザイン作成 (50 分)	検討した改善案をもとに役割分担を行い、Figma を使用して UI デザインを作成。 改善案を実際の画面として構築する過程を通じ、UI デザインの実践的な手法を習得。	個人ワーク（必要に応じてグループ内で相談）
ユーザビリティテスト (50 分)	作成した UI デザインについて班内でユーザビリティテストを実施し、改善	グループワーク（改善 UI の評価とディスカッション）

	案がユーザー要件に適切に対応しているかを検証。 評価結果を踏まえ、更なる課題や改善案を検討。	
発表 (50 分)	事前に提示した発表項目に沿って、各班が活動内容、作成した UI デザイン、ユーザビリティテスト結果、および演習を通じて得られた学びを発表。	プレゼンテーション（各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 11 月 17 日、18 日	2025 年 11 月 19 日、20 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２５名 専門課程 2 年９名	専門課程 1 年６名 専門課程 2 年９名

演習の内容

熊本校と人吉校の２拠点で、UX デザイン基礎・応用教材を活用しながら実施した。

今回は、UX デザインプロセスのうち 「プロダクトの設計」および「評価・改善案の検討」に重点を置き、10 月の実証講座で整理したユーザー課題やニーズ、ユーザー要件を踏まえて、改善案の具体化から UI デザイン作成、さらにユーザビリティテストを通じた評価と改善案の検討までの一連の流れを実践した。

受講者は、前回実施したユーザー調査およびアイディア出しの成果をもとに、Figma を活用して UI デザインを作成した。さらに班ごとにユーザビリティテストを行い、UX デザインプロセスの後半フェーズを実務に近い形で体験した。

[事前準備]

1. Google Classroom の環境整備（熊本校・人吉校）

   講座用の Classroom 環境を整備し、事前課題で使用する e ラーニング教材、当日使用する教材およびワークシート、アンケートなどをまとめて配置した。受講者が迷うことなくアクセスできるよう、一元的に管理した。

2. Figma 環境の準備（熊本校・人吉校）

プロトタイプ作成ツール（Figma）の演習環境を構築し、事前課題用ファイルおよび実証講座で使用する各グループの既存 UI デザインデータを準備した。受講者には学生アカウントを作成してもらった。

3. グループワークを円滑に実施のための環境整備

- 教室内の机配置およびホワイトボードの位置を調整し、複数グループが同時に議論・作業できるレイアウトへ変更した。
- 改善検討を行う対象画面を A3 サイズで印刷し、ホワイトボードに掲示し、付箋やペンを配布した。

[事前課題]

「プロトタイプ設計」に備え、受講者には e ラーニング教材「Figma の使い方」を事前に受講する課題を課した。

[事後課題]

実証講座の受講後、理解度を確認するためのテストを実施した。

[実施内容]

題材に合わせて作成した応用教材を活用し、以下の内容で実証講座を実施した。

1. 前回のおさらい・UX デザイン講義（教材：一部抜粋）

10 月に実施したワークショップの振り返りとして、前回取り組んだ内容を確認した。また、UX デザインプロセスの中で今回扱う「プロダクト設計」に関連する主要な活動・手法や、これから実施するワークショップの内容について説明した。

前回のワークショップのおさらい



- 既存のダッシュボードを店長・エリアマネージャーがどのように使い、どんな困りごとやニーズがあるのかユーザーインタビューで明らかに
- インタビュー結果から改善のアイディア出し

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

プロトタイプの種類

ワイヤーフレーム



ペーパープロトタイプ



ツールを使用したデジタルプロトタイプ



コーディングでのプロトタイプ



低 ― 忠実度 ― 高

簡易版プロトタイプ
デザインの判断ではなく、機能性の確認

完成品に近いプロトタイプ
使いやすさの判断もできるが
時間もコストもかかる

Copyright © IID Project. 2025

10

デザインガイドラインとは？

UIデザインにおける色・余白・フォント・ボタンサイズなどのルールや推奨事項をまとめた共通の指針

なぜデザインガイドラインが必要なのか

- **統一感のあるUIを実現するため**
  色やフォント、ボタン形状をそろえることで見た目が整う
- **迷わない操作感を提供するため**
  どの画面でも同じ操作性を維持し、ユーザーが混乱しない
- **効率的な協業を可能にするため**
  修正や追加がスムーズになり、複数人での作業がしやすい

Copyright © IID Project. 2025

12

代表的なガイドラインの例

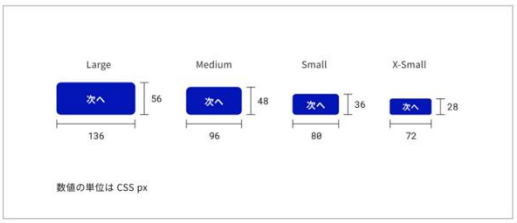
デジタル庁
デザインシステム
活用場面：行政のサイトやアプリ

Apple
Human Interface Guidelines (HIG)
活用場面：iOSアプリなど

Google
Material Design
活用場面：Androidアプリ、Webサービスなど

（例）デジタル庁

ボタンのサイズ（最小サイズの目安）



それぞれのボタンスタイルに定義された最小幅と最小の高さを保って使用してください。ボタンの幅は、文字の長さに合わせて伸びていくものとし、基本的にボタンのサイズはボタンラベルの左右からボタン外周までの padding で可変長にします。また、高さはボタンラベルが複数行に及ぶ場合に、フォント定義に準じて高さが増加します。

引用：デジタル庁デザインシステム β版 v2.9.0

Copyright © IID Project. 2025

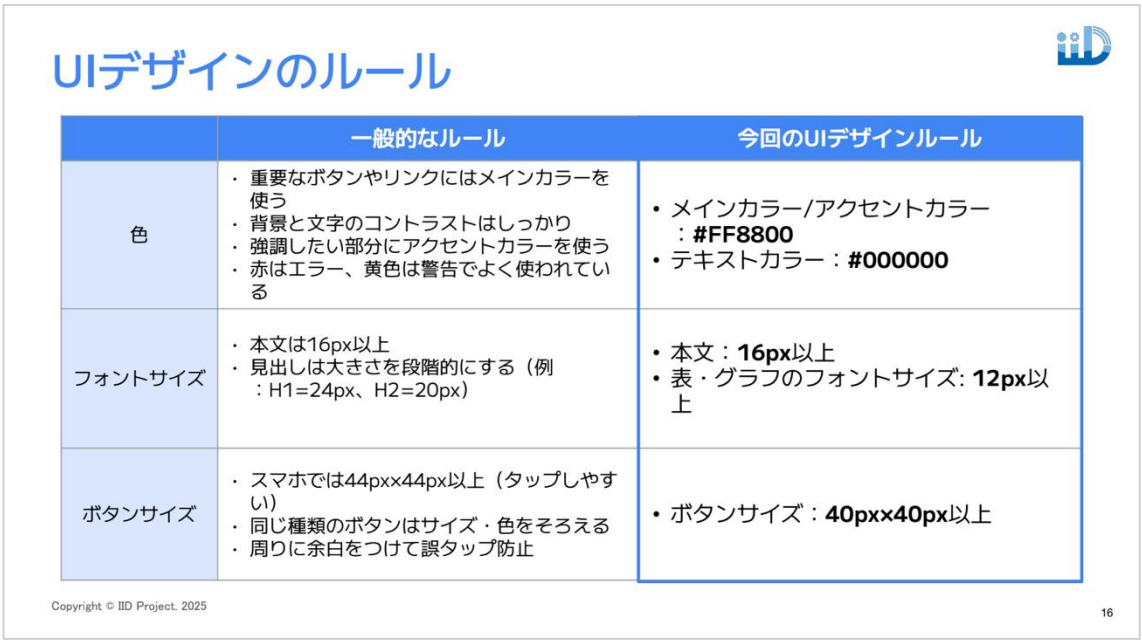
プロトタイプ作成ワークについて

ここからは実際に前回のグループワークの内容を元に、Bento Lab のダッシュボードのUI改善内容を検討し、Figmaを使ってUIの作成を行います。

ワークの流れ

①アイディアを絞る
②アイディアを具体化
③作業を分担する（担当を決める）
④各自グループで声をかけながらFigmaで作成
⑤改善した内容をiPadで確認

Copyright © IID Project. 2025



UIデザインのルール

	一般的なルール	今回のUIデザインルール
色	・重要なボタンやリンクにはメインカラーを使う ・背景と文字のコントラストはしっかり ・強調したい部分にアクセントカラーを使う ・赤はエラー、黄色は警告でよく使われている	• メインカラー/アクセントカラー：**#FF8800** • テキストカラー：**#000000**
フォントサイズ	・本文は16px以上 ・見出しは大きさを段階的にする（例：H1=24px、H2=20px）	• 本文：**16px**以上 • 表・グラフのフォントサイズ: **12px**以上
ボタンサイズ	・スマホでは44px×44px以上（タップしやすい） ・同じ種類のボタンはサイズ・色をそろえる ・周りに余白をつけて誤タップ防止	• ボタンサイズ：**40px×40px**以上

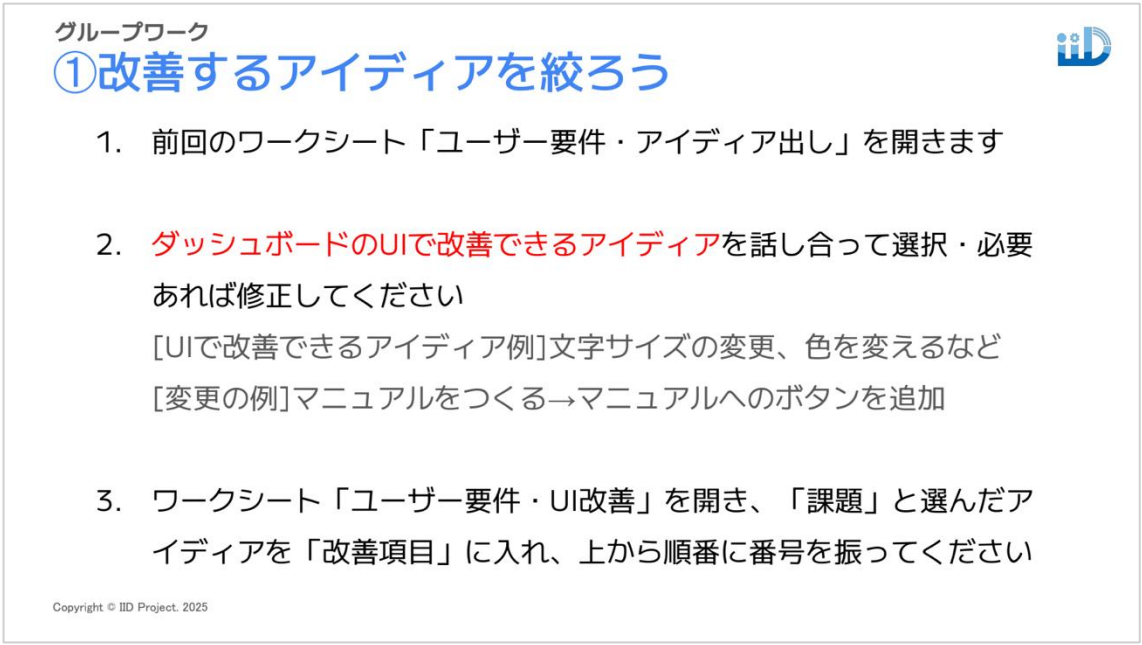
Copyright © IID Project. 2025

16

2. UI 改善案の検討（教材：一部抜粋）

前回作成したワークシートをグループで確認し、ユーザー要件を再整理した。

教材の内容に沿って、ユーザー要件を UI 上でどのように改善するかを議論し、改善案を具体化した。



グループワーク

①改善するアイディアを絞ろう

1. 前回のワークシート「ユーザー要件・アイディア出し」を開きます

2. ダッシュボードのUIで改善できるアイディアを話し合って選択・必要あれば修正してください
   [UIで改善できるアイディア例]文字サイズの変更、色を変えるなど
   [変更の例]マニュアルをつくる→マニュアルへのボタンを追加

3. ワークシート「ユーザー要件・UI改善」を開き、「課題」と選んだアイディアを「改善項目」に入れ、上から順番に番号を振ってください

Copyright © IID Project. 2025

ユーザー要件・アイディア出し（例）

	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 定休日に色を付ける
2	機械の異常を教えてくれる機能	音程の高いわかりやすいリズムのアラーム音で知らせる いつどこで異常があったか確認できるようダッシュボードで表示をする

ユーザー要件・UI改善（例）

	課題	改善項目
1	老眼で現在のフォントサイズが見づらい	全体の数字のフォントサイズを16pxに変更 売上ページ定休日の背景色をピンクにする
2	機械の異常を教えてくれる機能	いつどこで異常があったかグラフ上に異常マークを表示をする

Copyright © IID Project. 2025

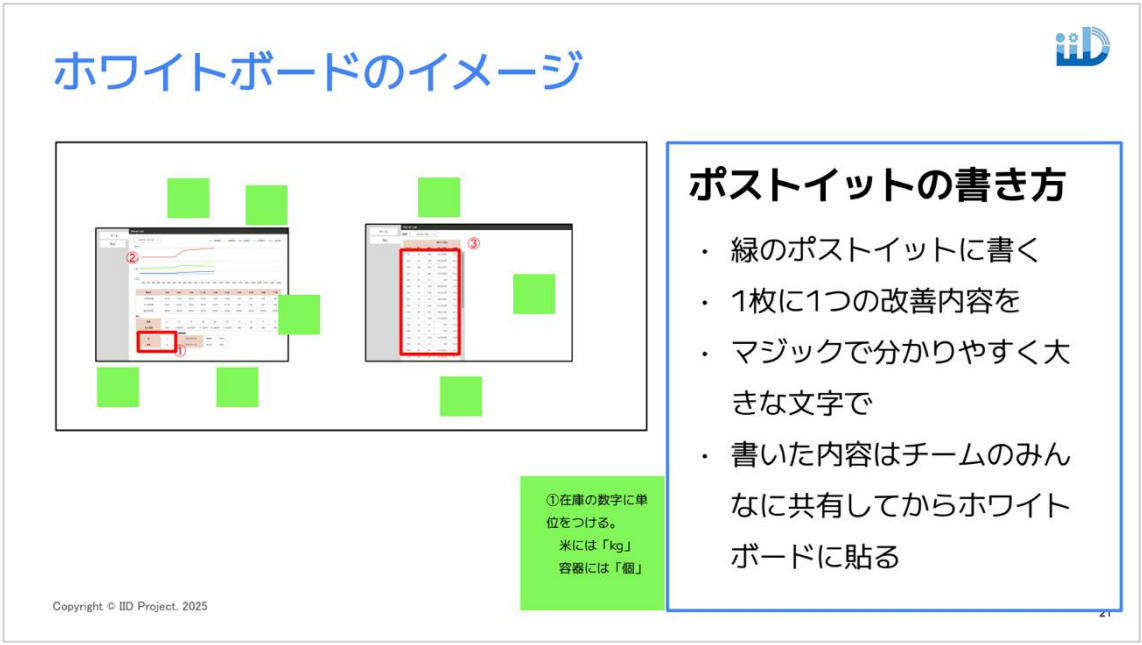
グループワーク

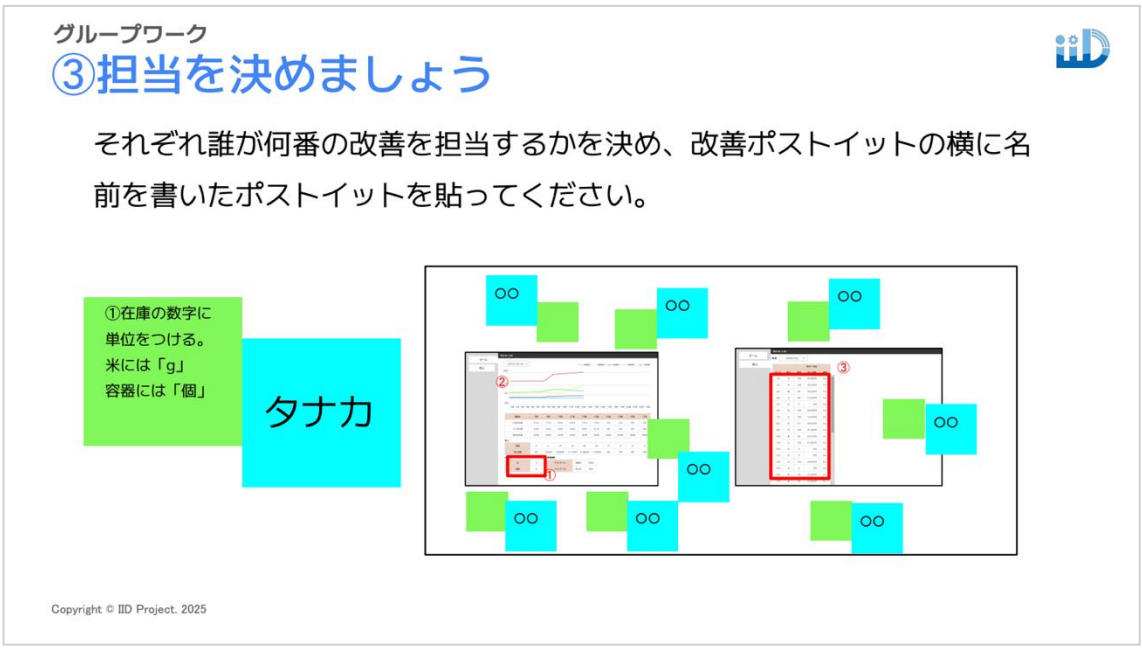
②アイディアを具体化し、UIを考えてみよう

ここからは席を立ってワークを進めていきます。

1. ホワイトボード、ペン、ポストイットを準備してください。
2. ホワイトボードにA3サイズのダッシュボードを2枚貼ってください。
3. 「ユーザー要件・UI改善」を見ながら、ダッシュボードのどこを改善するか画面に枠をつけ番号を振ります。
4. ポストイットに番号とどのように修正するか改善内容を書きましょう。

Copyright © IID Project. 2025

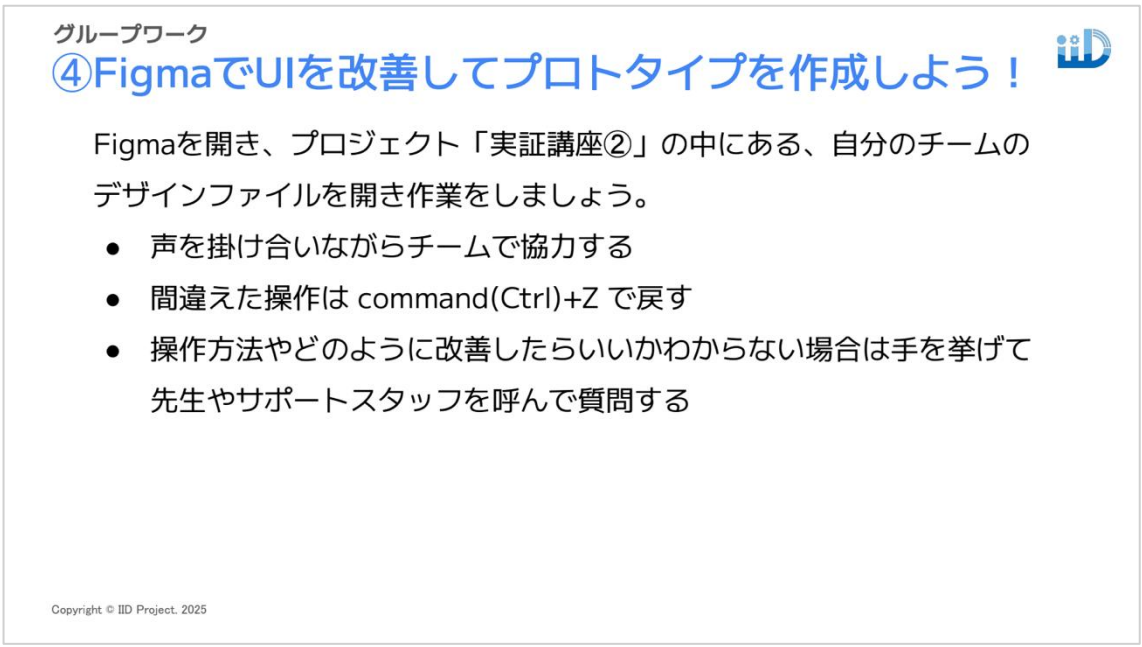


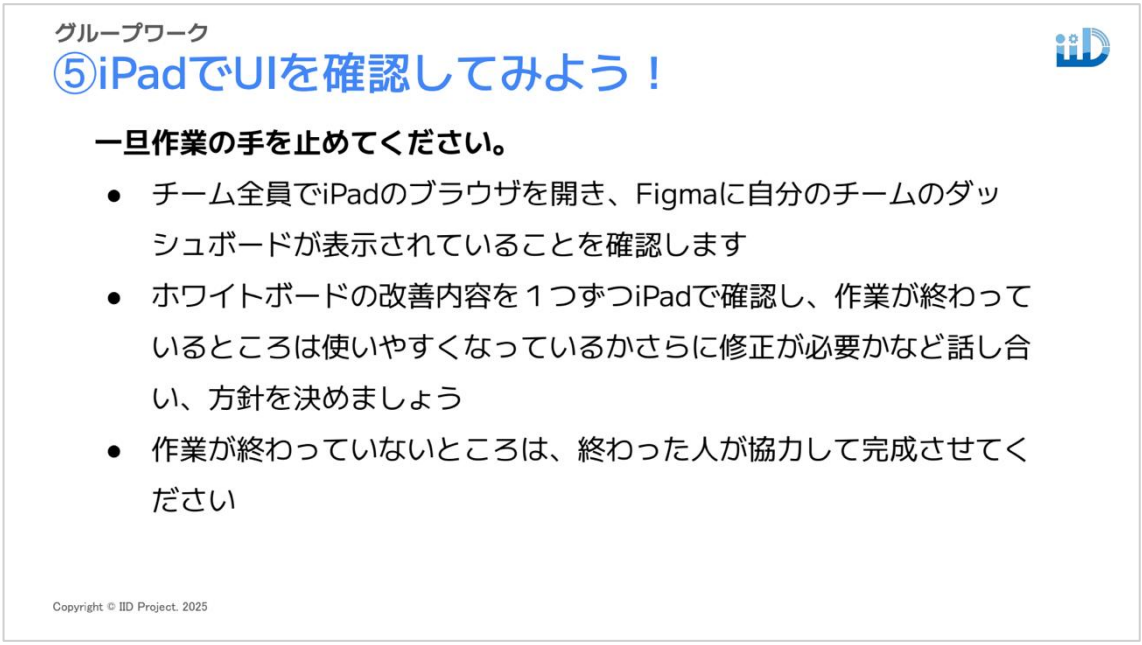


3. UI デザイン作成(教材：一部抜粋)

グループ内で役割分担を行い、改善案に基づいて各自がプロトタイプ作成ツール(Figma)を用いて UI の修正および追加を実施した。

作業の途中で相互レビューを行い、品質向上のための意見交換や進捗確認を行った。





4. ユーザビリティテスト(教材：一部抜粋)

グループで作成した UI デザインを用い、ユーザビリティテストを実施した。

テストシナリオ、結果の記録、改善点の整理についてはワークシートにまとめた。

Phase 6 「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

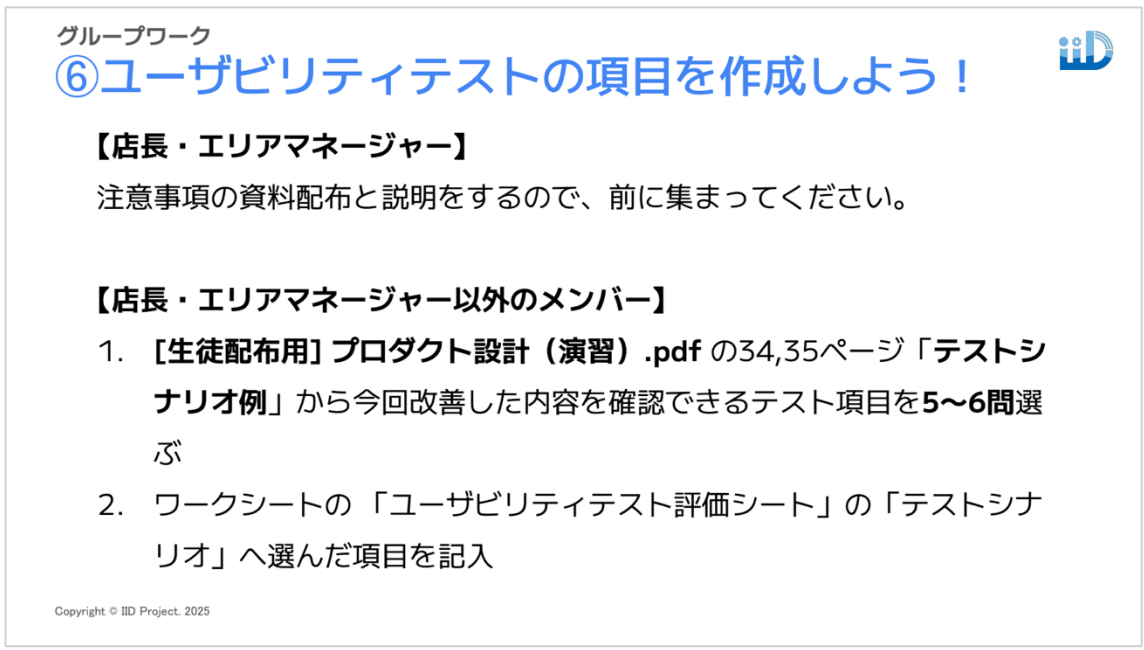
目的	ユーザーが達成したい目的を効率よくスムーズに達成できるかを確認したり、ユーザーが直面する可能性のある問題や開発者が気づいていない課題を洗い出すこと。リリース前にそれらの課題を見つけ、解決した上でリリースすることで、ユーザーにとって満足度の高い品質でプロダクトの提供ができる。
実施する人	UXリサーチャーが中心となり、ユーザビリティテストを実施

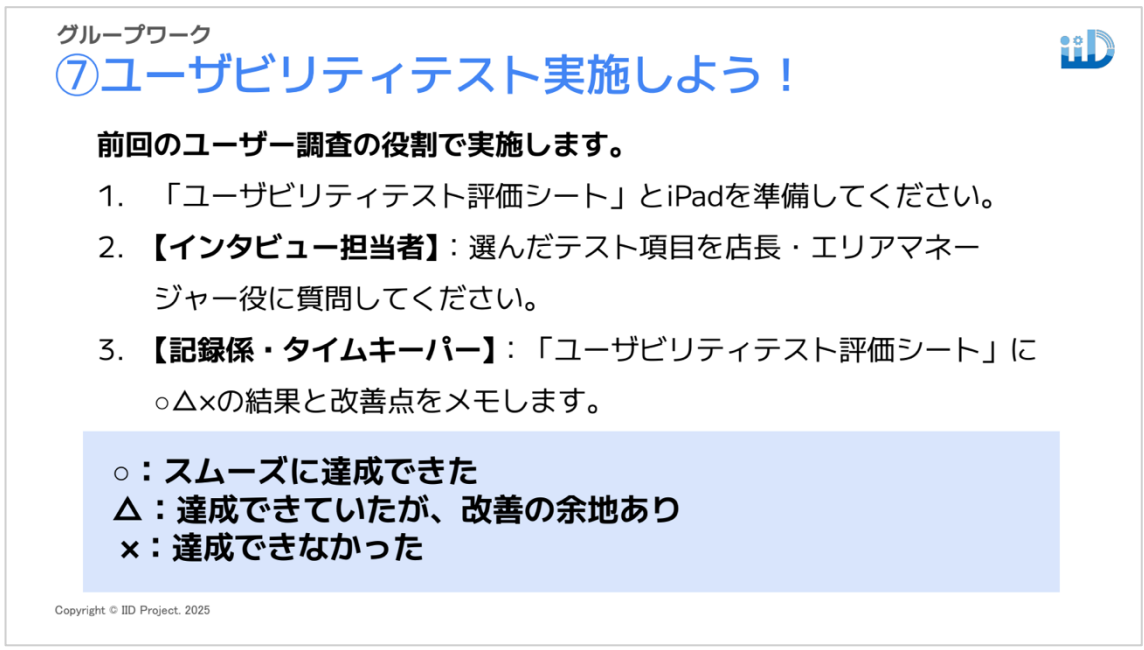
Copyright © IID Project. 2025

今回のユーザビリティテストの目的

Bento Lab のダッシュボードに関する、ユーザー調査を経て、ユーザー要件をもとに、ダッシュボードの改善を行いました。
これから、改善したダッシュボードがシンプルでわかりやすく、使いやすいものになっているか、対象のユーザーに使ってもらいながら検証・評価します。

Copyright © IID Project. 2025





5. 発表

各グループが、UI 改善内容、作成した UI のポイント、ユーザビリティテストの結果および改善案、演習を通じて得られた気づき・感想について発表した。

発表後、教員が優秀な改善案を作成したグループを選出し、表彰状を授与した。これにより、受講者のモチベーション向上やグループの結束力強化につながった。

実証講座関連資料一覧：

項目	タイトル
演習用教材	プロダクト設計（演習）
受講者ワークシート	演習ワークシート
当日配布資料	ユーザビリティテスト注意事項 熊本１号店 店長
	ユーザビリティテスト注意事項 熊本２号店 店長
	ユーザビリティテスト注意事項 人吉１号店 店長
	ユーザビリティテスト注意事項 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
受講後テスト	理解度テスト
	理解度テスト（回答結果）

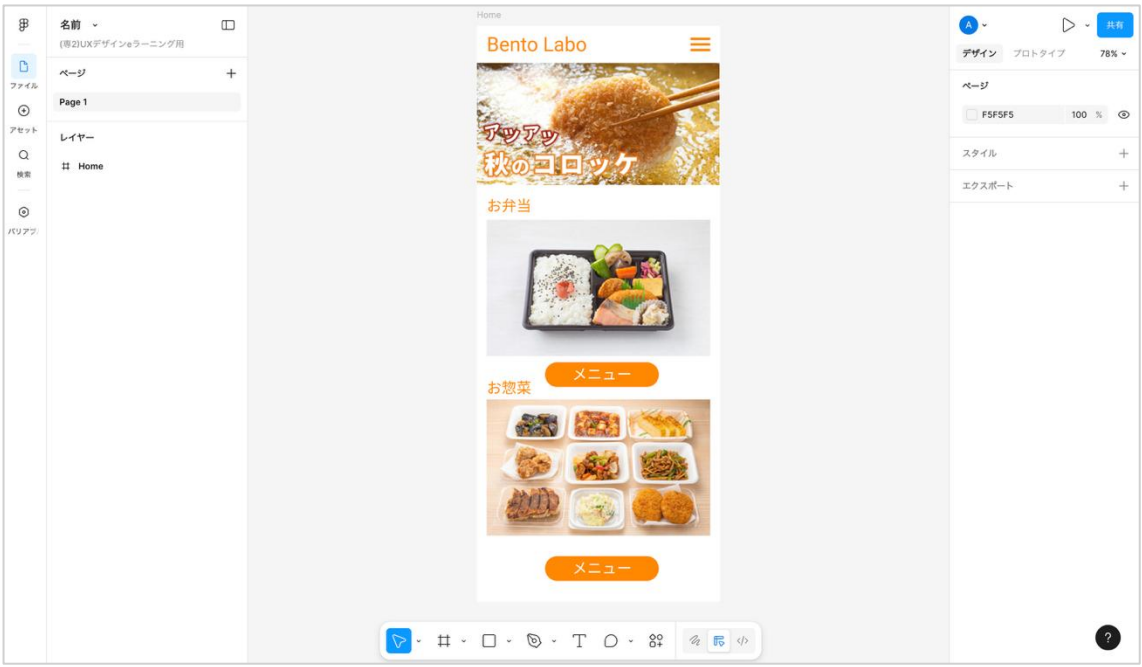
実証講座の成果

成果

[事前課題]

事前課題として設定した e ラーニング教材『Figma の使い方』に取り組んだ受講者については、UI 作成演習への導入がスムーズであり、基本操作の理解を前提とした設計作業に集中できていたことが、演習全体の質を高める要因となった。42 名が受講。

受講者の事前課題データ



[プロトタイプ設計]

受講者は、前回の講座で検討したユーザー要件を再確認し、UI 改善につなげるための具体化と改善案の作成を行った。これにより、ユーザー視点で UI の方向性を検討する経験を得ることができた。

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）ユーザー要件・UI改善

	困りごと・課題	改善項目
1	老眼で現在のフォントサイズが見づらい	全体の数字のフォントを16pxに変更 売上ページの定休日の背景をピンクにする 個数売上金額のところを斜め線を引く
2	在庫がわからない 異常がわからない	画面右下にアラートを表示する 異常が起きた際に異常マークをつける
3	売上や在庫を優先順位で一覧表示してほしい	在庫確認ボタンを売上ページの年月の隣に作成してボタンを押すと在庫が現時点で50個以下のものを表示する
4	冷蔵庫・給湯器のグラフが分かりづらい	グラフを冷蔵庫と冷凍庫・給湯器の3つに分ける。 グラフに5℃ごとに横軸をつける 温度に閾値を設定する（冷蔵庫：10℃、冷凍庫：-15℃、給湯器：80℃）
5	老眼で電気ガスの表示が見えづらい	背景色：水道（赤）、ガス（青）、電気（緑）
6	グラフの色	グラフを給湯器、冷凍庫、冷蔵庫に分ける 2色で①を赤、②青

Copyright © IID Project. 2025

10

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

（エリアマネージャー）ユーザー要件・UI改善

	困りごと・課題	改善項目
1	ホームに情報が多い	• 項目を細かく分ける(今日の売り上げの項目、調理器具の項目折りたたみ式で表示する)
2	機器類の異常やトラブルがあってもすぐ気づけない	• 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(アイコンを設置停止中の横、アイコンを押すと停止理由表示) • 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(ページのUIのみ追加、異常履歴)
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(メッセージのメニューUI追加)

Copyright © IID Project. 2025

12

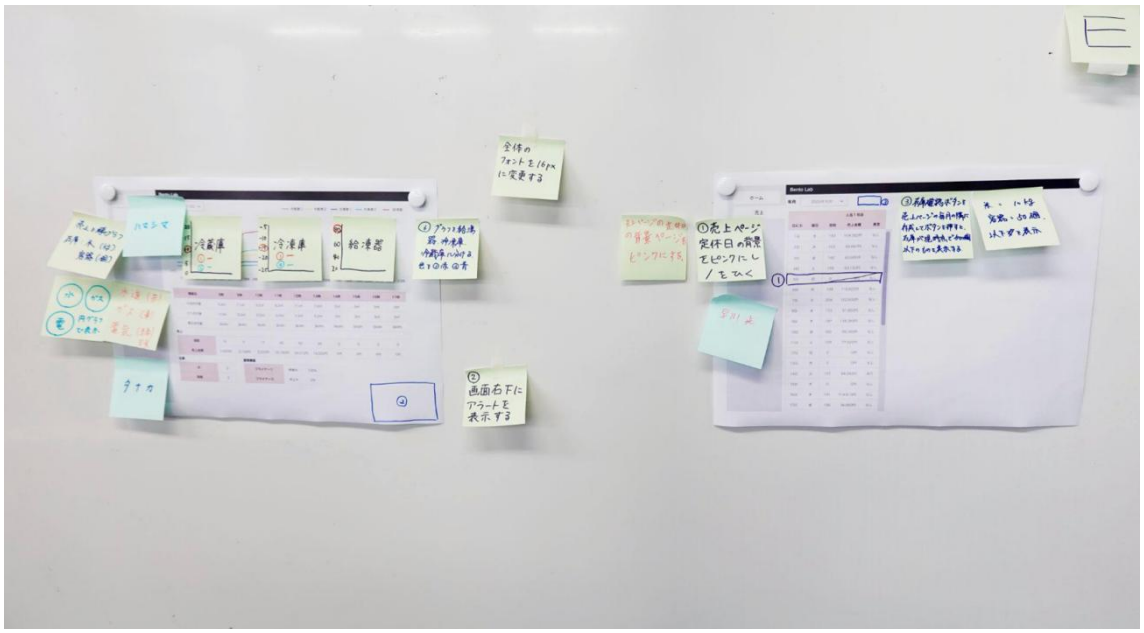
（エリアマネージャー）ユーザー要件・UI改善

	困りごと・課題	改善項目
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(稼働状況のページを新たに追加する) • ホームに上に店舗切り替えと比較用のボタン追加
5	どの店舗が売上がいいのか一目でわかりずらい	• 各店売上店舗の表の上部に王冠のアイコンを置く • 検索、フィルター機能を追加(🔍アイコンのみ発表で)
6	ダッシュボードのデザインが見づらい	• 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(各店舗ごとにテーマカラーを決める薄めの色で)

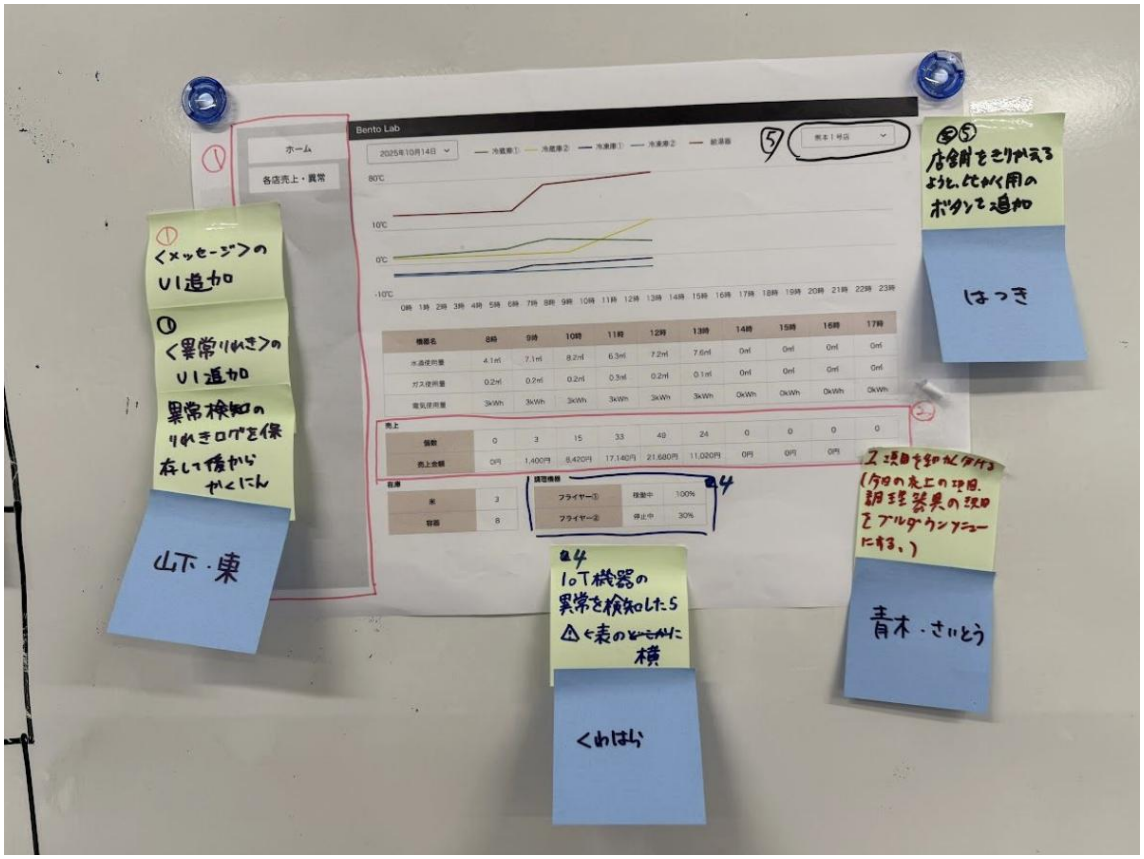
Copyright © IID Project. 2025

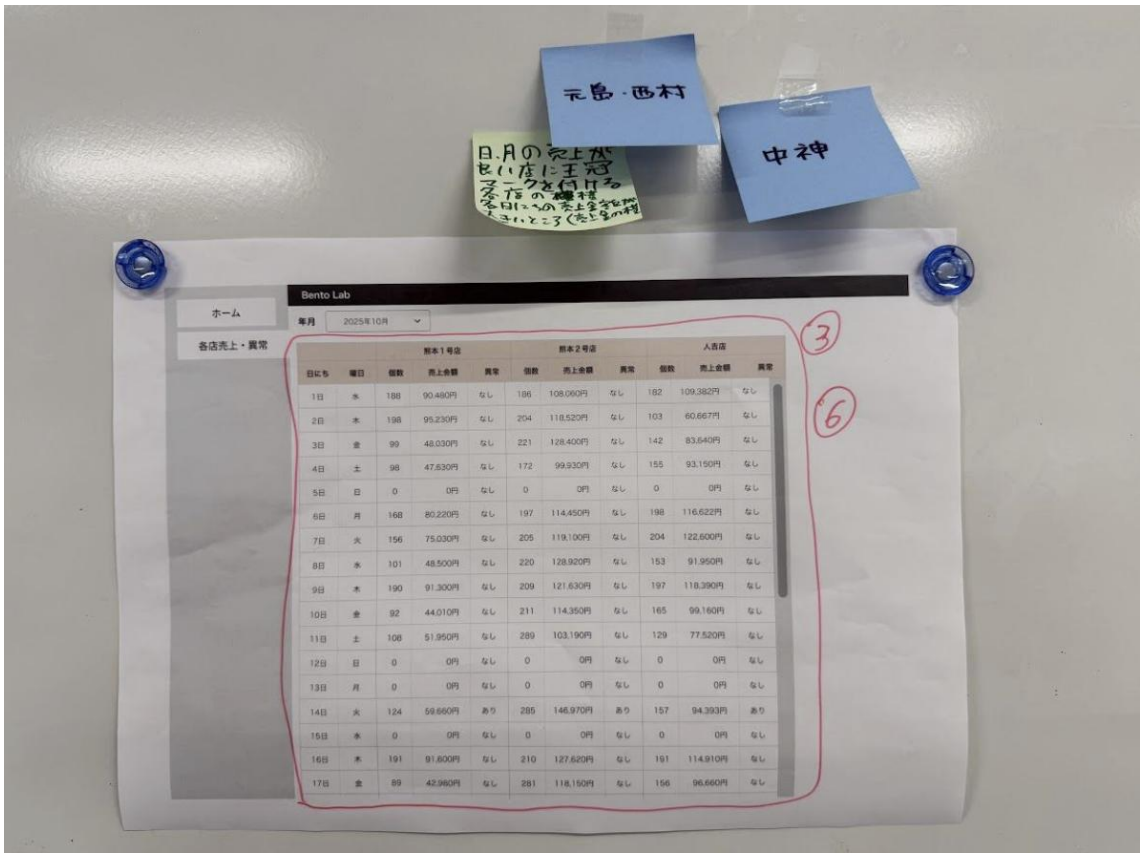
13

（熊本校）ユーザー要件の具体化ワークショップの様子



（人吉校）ユーザー要件の具体化ワークショップの様子

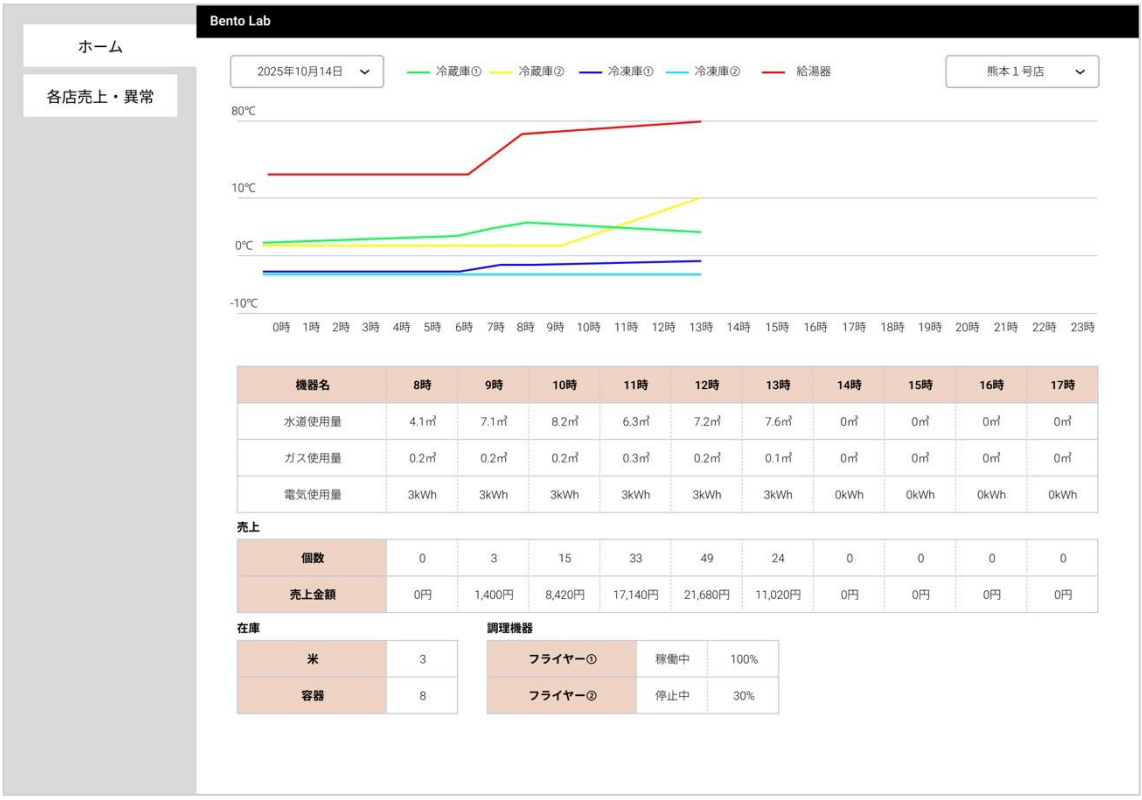

Bento Lab
ホーム
各店売上・異常
山下・東
IoT機器の異常を検知したら
くめはら
はっき
青木・さいとう


Bento Lab
ホーム
各店売上・異常
元島・西村
中神

[UI デザイン作成]

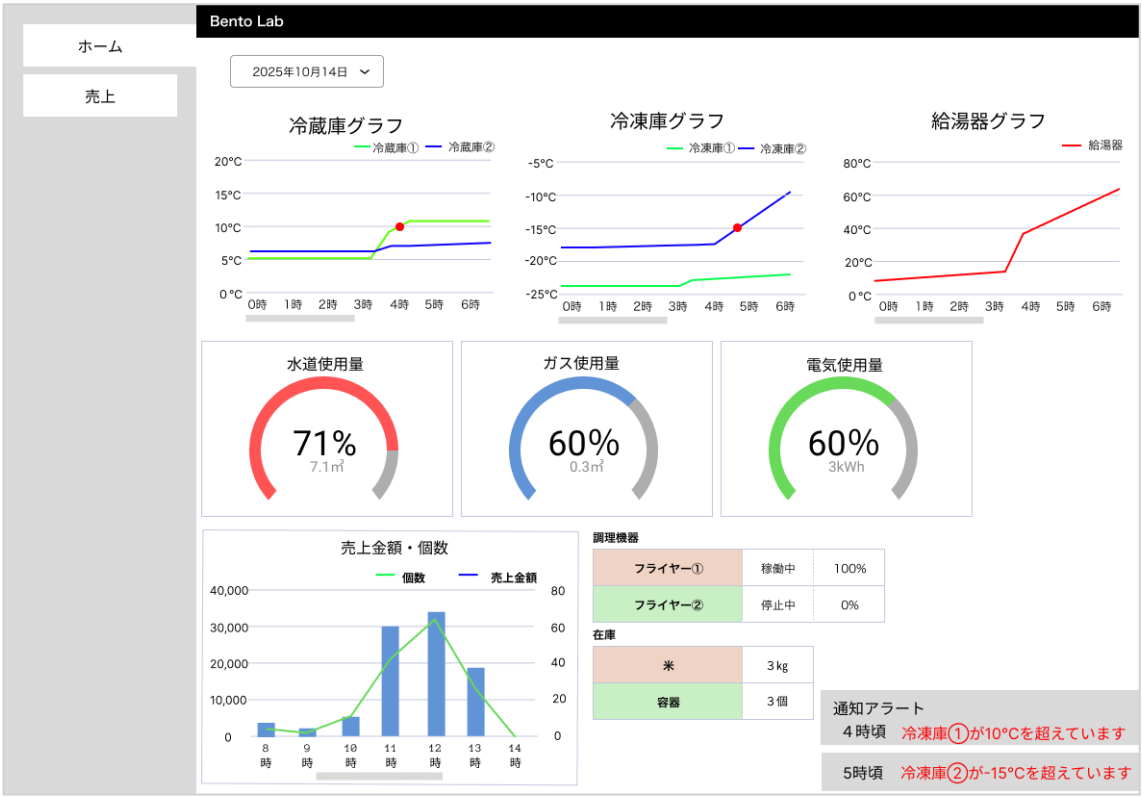
検討した改善案を基に、Figma を用いて UI として具現化するプロセスを経験した。改善の根拠を説明しながら相互レビューを行うことで、目的に基づいた UI 設計の理解が深まった。

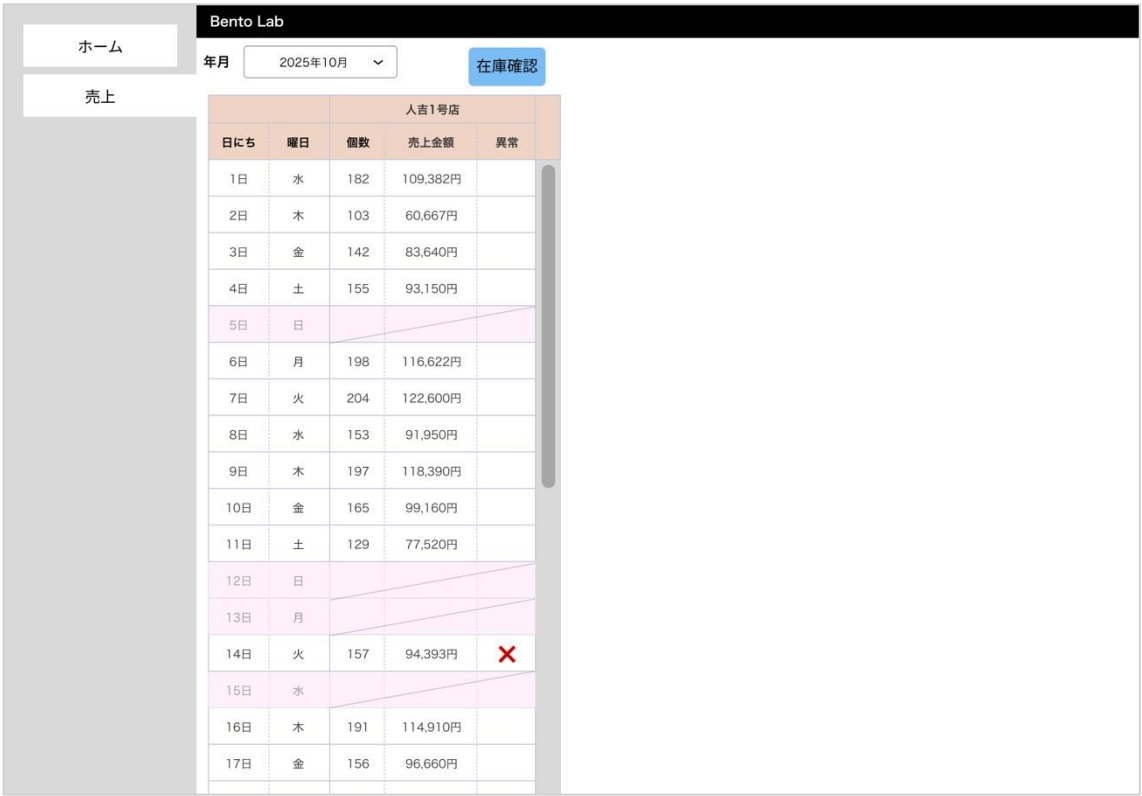
既存 UI





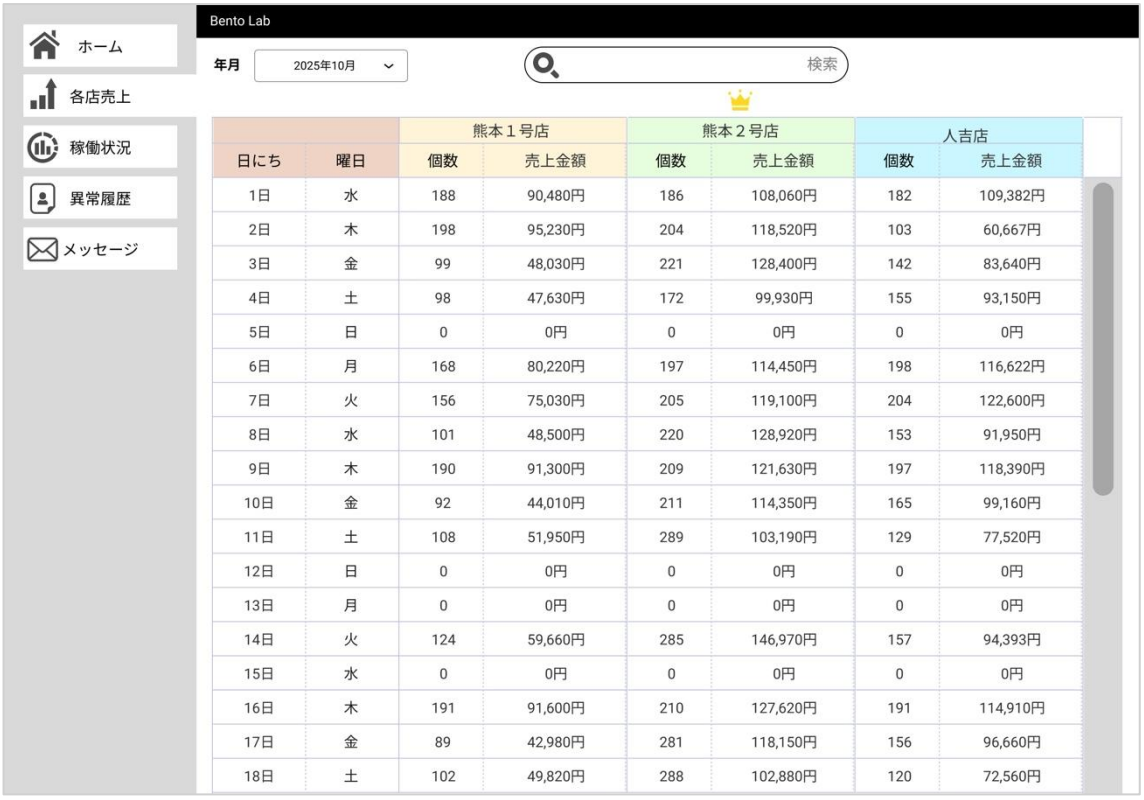
受講者ワークシート一部抜粋（熊本校）ペルソナ：人吉１号店 店長



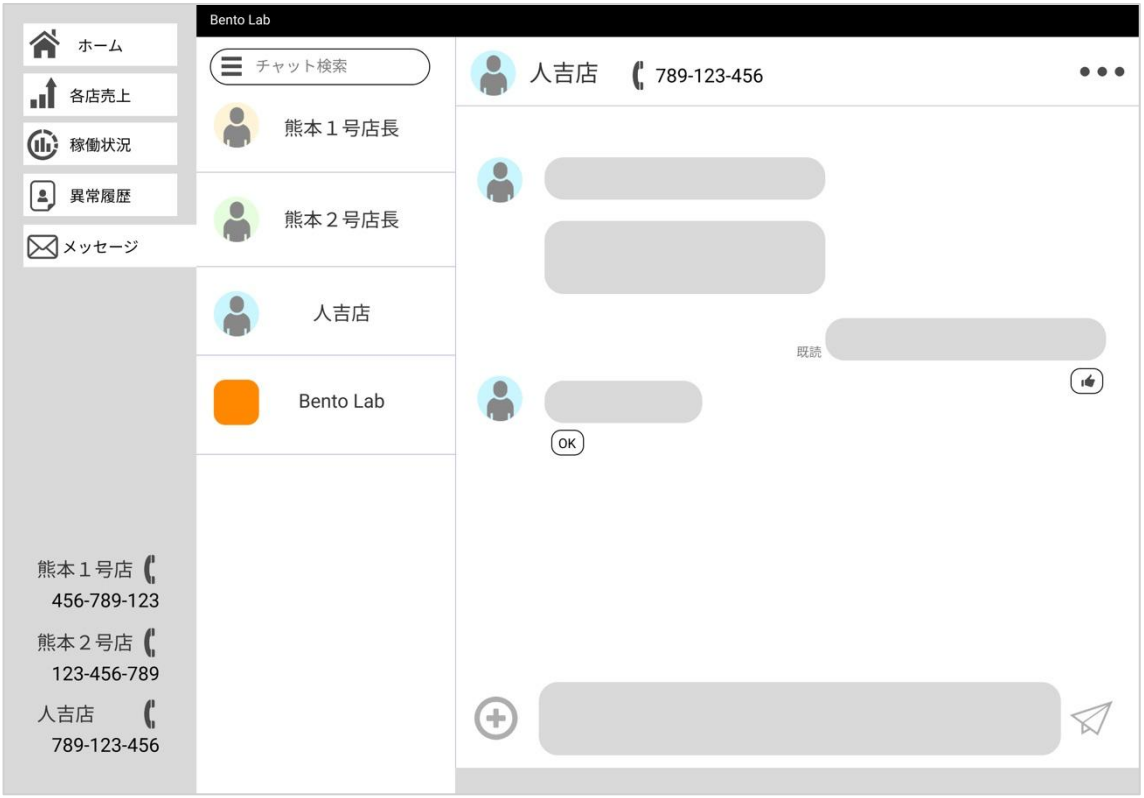


受講者ワークシート一部抜粋（人吉校）ペルソナ：エリアマネージャー





		熊本１号店		熊本２号店		人吉店	
日にち	曜日	個数	売上金額	個数	売上金額	個数	売上金額
1日	水	188	90,480円	186	108,060円	182	109,382円
2日	木	198	95,230円	204	118,520円	103	60,667円
3日	金	99	48,030円	221	128,400円	142	83,640円
4日	土	98	47,630円	172	99,930円	155	93,150円
5日	日	0	0円	0	0円	0	0円
6日	月	168	80,220円	197	114,450円	198	116,622円
7日	火	156	75,030円	205	119,100円	204	122,600円
8日	水	101	48,500円	220	128,920円	153	91,950円
9日	木	190	91,300円	209	121,630円	197	118,390円
10日	金	92	44,010円	211	114,350円	165	99,160円
11日	土	108	51,950円	289	103,190円	129	77,520円
12日	日	0	0円	0	0円	0	0円
13日	月	0	0円	0	0円	0	0円
14日	火	124	59,660円	285	146,970円	157	94,393円
15日	水	0	0円	0	0円	0	0円
16日	木	191	91,600円	210	127,620円	191	114,910円
17日	金	89	42,980円	281	118,150円	156	96,660円
18日	土	102	49,820円	288	102,880円	120	72,560円



[ユーザビリティテスト]

作成した UI を用いてユーザビリティテストを実施し、ユーザーの操作行動から課題点を抽出する評価プロセスを体験した。テスト結果を基に改善点を整理したことで、評価と改善のサイクルの重要性を実践的に理解した。

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）ユーザビリティテスト評価シート

	テストシナリオ	結果（○△×）	改善点
1	毎日確認したい情報や優先度の高い情報はどこで、どのように確認しますか?画面上で見せてください。	○	
2	ダッシュボードの文字や色など、視覚的に情報は見やすくなりましたか ?どのように見やすくなったか教えてください。	△	目に突き刺さる色→淡い色 蛍光色＝✖
3	グラフではどのような情報が読み取れますか ?画面を見ながら教えてください。	○	
4	以前発生した機器トラブルなどを確認する場合、どうしたら良いですか ?画面上で確認方法を見せてください。	✖	通知履歴を１週間分残してほしい（通知を一度開いたらアラートが消えてしまうため）
5	在庫数や量をエリアマネージャーに聞かれた場合、どこを確認しますか ?画面上で見せてください。	○	
6	機器に異常が起きた際どのように把握しますか ?画面上で見せてください。	○	

Copyright © IID Project. 2025

15

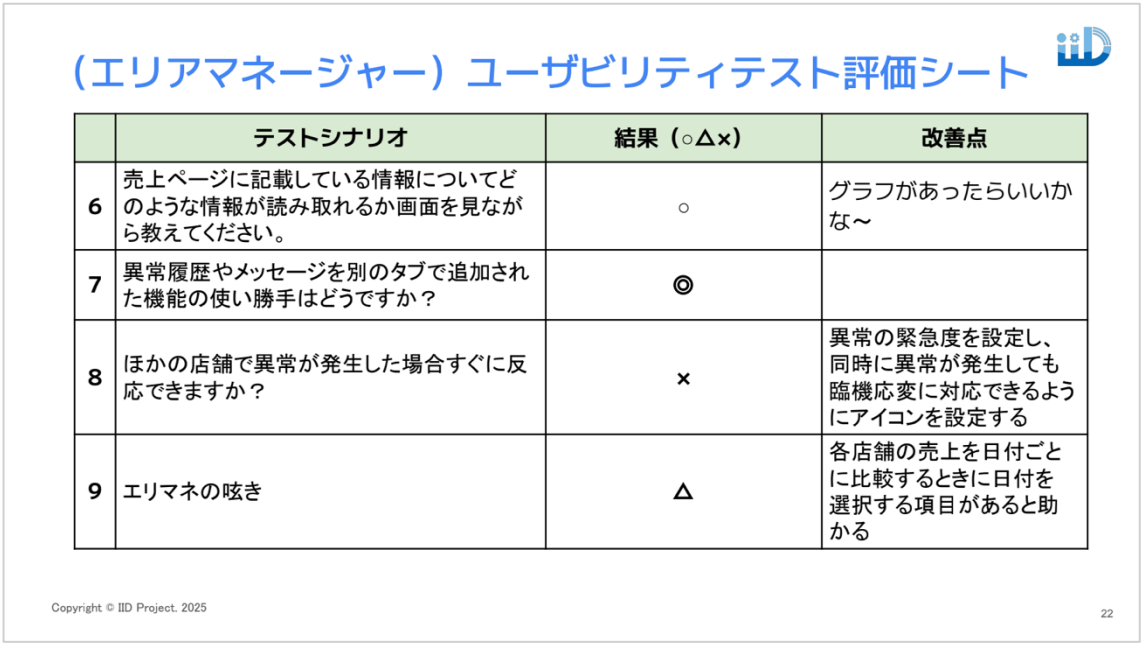
受講者ワークシート一部抜粋（人吉校）ペルソナ：エリアマネージャー

（エリアマネージャー）ユーザビリティテスト評価シート

	テストシナリオ	結果（○△×）	改善点
1	毎日確認したい情報や優先度の高い情報はどこで、どのように確認しますか?画面上で見せてください。	×	稼働率を優先的に見たいのに稼働率を見れる項目がない。
2	機器に異常が起きた際どのように把握しますか?画面上で見せてください。	△	アイコン押さずに異常情報が知りたい
3	ダッシュボードの文字や色など、視覚的に情報は見やすくなりましたか ?どのように見やすくなったか教えてください。	○	強いて言えば、文字をもう少し大きく
4	各店舗の情報や機器の状態をどのように一目で確認できますか ?画面上で見せてください。	◎	
5	3店舗の情報を一箇所で確認したり、比較するにはどうしますか ?画面上で確認方法を見せてください。	×	店舗の状況が比較して見れない

Copyright © IID Project. 2025

21



（エリアマネージャー）ユーザビリティテスト評価シート

	テストシナリオ	結果（○△×）	改善点
6	売上ページに記載している情報についてどのような情報が読み取れるか画面を見ながら教えてください。	○	グラフがあったらいいかな～
7	異常履歴やメッセージを別のタブで追加された機能の使い勝手はどうですか？	◎	
8	ほかの店舗で異常が発生した場合すぐに反応できますか？	×	異常の緊急度を設定し、同時に異常が発生しても臨機応変に対応できるようにアイコンを設定する
9	エリマネの呟き	△	各店舗の売上を日付ごとに比較するときに日付を選択する項目があると助かる

Copyright © IID Project. 2025

22

[UI 改善の定量評価（改善率）]

ユーザー調査で抽出した課題に対し、受講者が作成したプロトタイプがユーザビリティテストにおいて改善案として反映できているかを評価し、「改善率」として定量的に測定した。

評価区分は以下の 3 段階とした。

○：改善

課題が適切に解消されているもの。

△：改善に加え、さらなる改善の余地を受講者自身が発見したもの

単なる改善にとどまらず、追加の改善可能性に主体的に気づき、より高い視点で改善検討を行えている点で、価値の高い結果である。

×：改善に至らなかったもの

UI の再設計が不十分であったケースに加え、受講者が厳格に自己評価した結果として×を付けたケースも見られ、改善に対する姿勢の真摯さがうかがえる。

グループごとの結果は下表のとおりである。

	課題数	○	△	×
熊本 A 班	7	3(43%)	4(57%)	0(0%)

熊本 B 班	6	4(67%)	2(33%)	0(0%)
熊本 C 班	6	3(50%)	3(50%)	0(0%)
熊本 D 班	6	3(50%)	1(17%)	2(33%)
熊本 E 班	6	4(67%)	1(17%)	1(17%)
熊本 F 班	6	2(33%)	4(67%)	0(0%)
熊本 G 班	6	3(50%)	2(33%)	1(17%)
熊本 H 班	6	3(50%)	3(50%)	0(0%)
人吉 A 班	6	0(0%)	4(67%)	2(33%)
人吉 C 班	9	4(44%)	2(22%)	3(33%)
合計	**64**	**29(45%)**	**20(40%)**	**9(14%)**

全体では、課題 64 件のうち 85%が改善（○＋△）されており、40%が△に該当した。

△が高い割合を占めたことは、受講者が改善箇所の特定にとどまらず、UI をより良くするための追加の改善可能性を主体的に検討できていたことを示しており、本講座の学習効果を裏付ける結果となった。

[事後課題]

講座終了後に実施した理解度テストでは、UX デザインプロセスの理解および UI 改善手法に関する基礎知識が概ね定着していることが確認できた。特に、「ユーザビリティテストの目的」については正答率が高く、講座で取り扱った内容が受講者の理解に反映されていることが示された。

理解度テストの結果：67 名のうち 47 名が受講

点数	人数
70 点以上	40 名

40 点 ～ 69 点	7 名
0 ～ 39 点	0 名
未回答	20 名

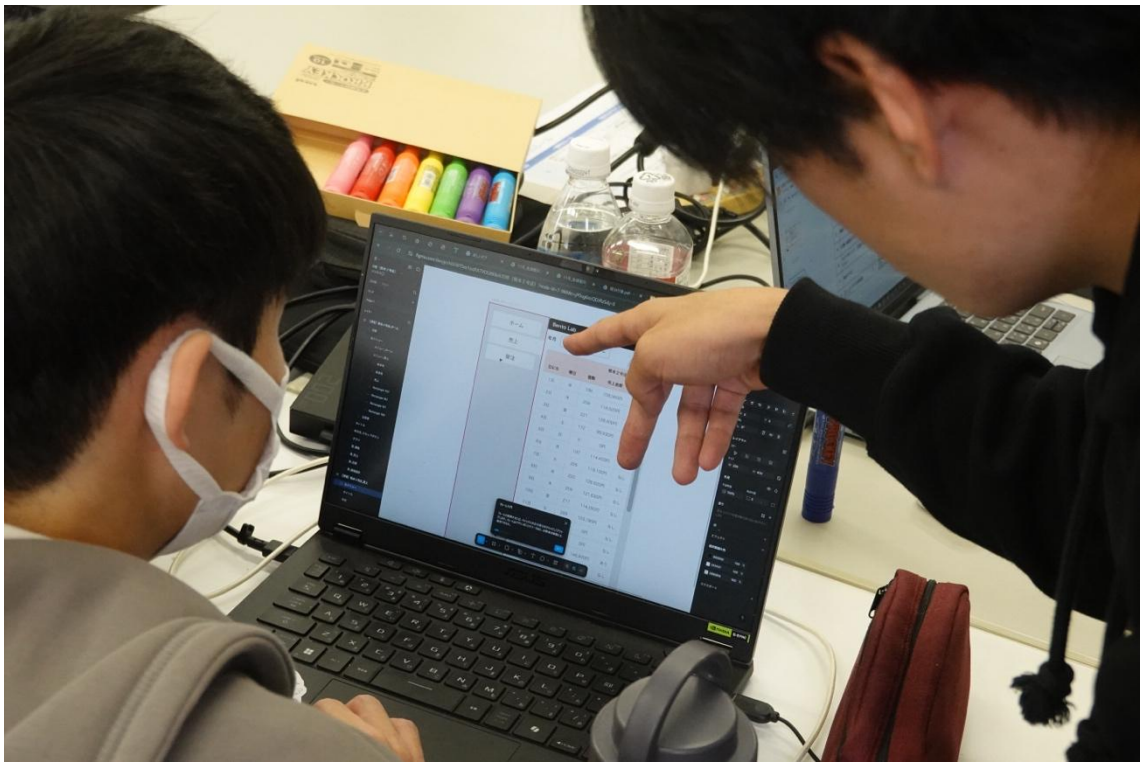
理解度テストの回答画面（一部抜粋）





[演習の様子]


D班





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、UX デザインについてどの程度理解し、興味を持ったかなど、全体的な満足度を測る。
- また、UX デザインプロセスの後半で重要となるプロトタイプ設計と評価・改善の必要性ついて、どの程度理解できたかを確認する。
- プロトタイプ設計におけるユーザー要件の具体化や、Figma を用いた UI デザイン設計に関する学習内容について、その満足度を把握する。
- グループワークを通じて他者と協力しながら実施したユーザビリティテストについて、満足度を把握する。

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デザインをする上でのプロトタイプの設計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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

4　UXデザインをする上でのユーザビリティテスト（評価）の必要性について　*
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
- ユーザビリティテストで質問する係
- ユーザビリティテストで記録する係

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　プロトタイプ設計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　ユーザビリティテスト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

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

9　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

１０　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

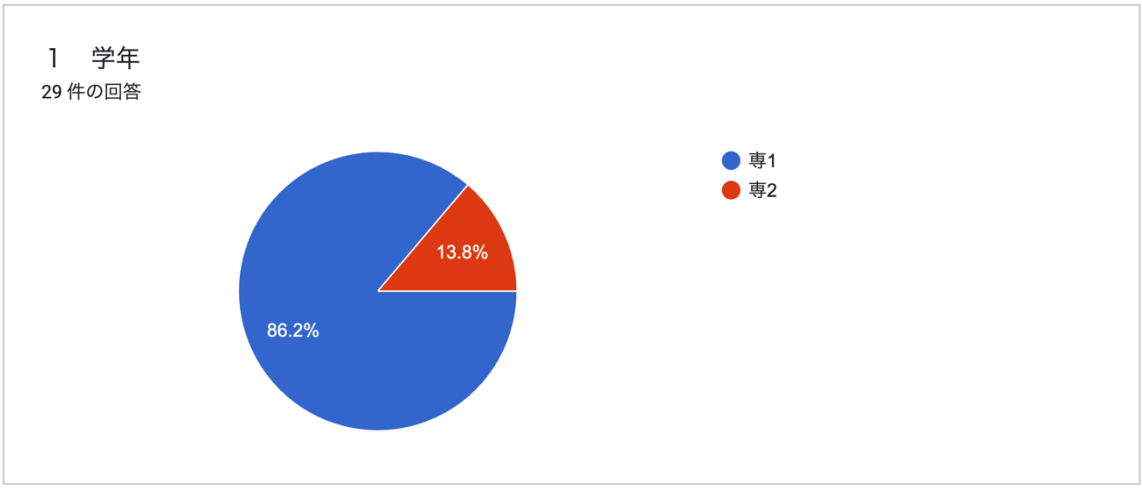
☆ ☆ ☆ ☆ ☆

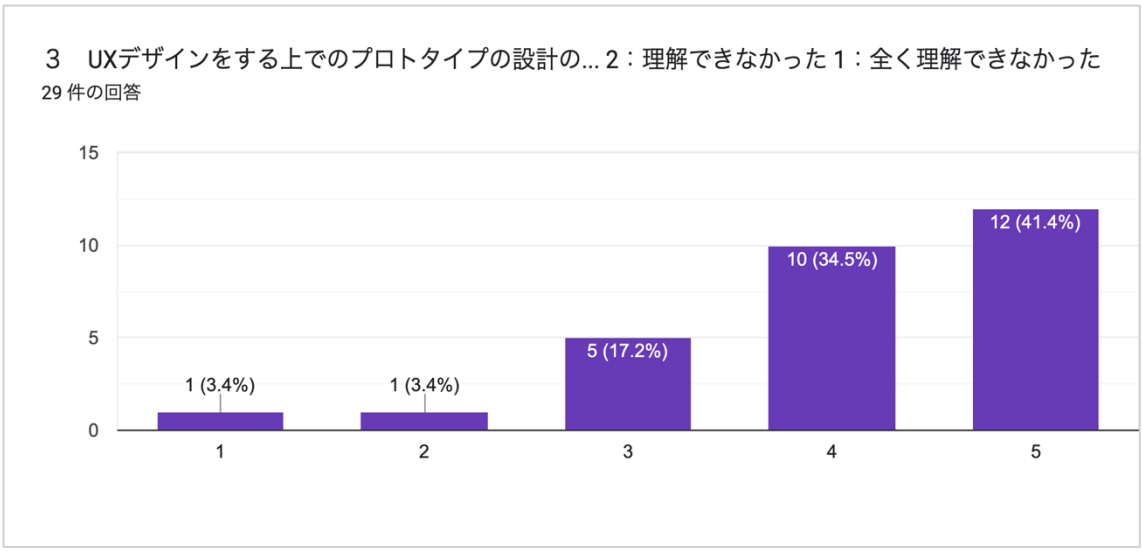
１１　日々の課題作成などで実際にUXデザインの考えを取り入れてみたいこ *
とを教えてください。

１２　感想や意見を自由にご記入ください。 *

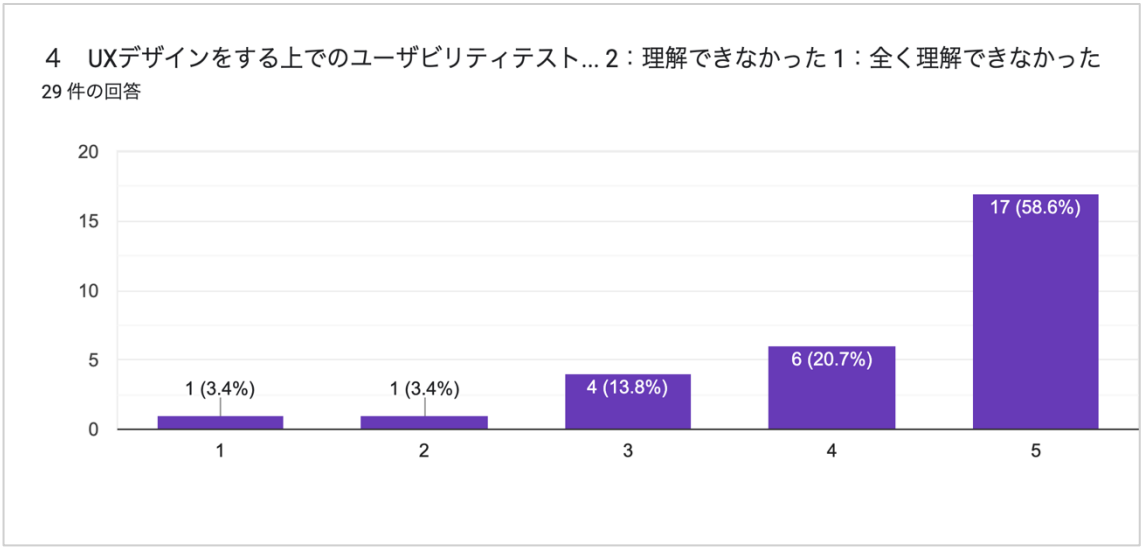
アンケート結果

（熊本校）





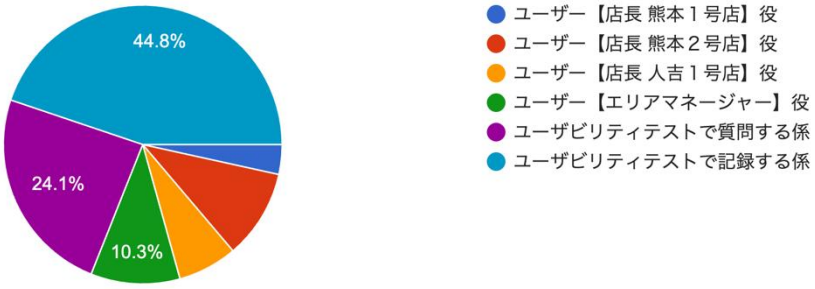
3.プロトタイプの設計の必要性　理解度：平均 4.07



4.ユーザビリティテスト(評価すること)の必要性　理解度：平均 4.28

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。

29 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。

29 件の回答

課題解決能力が向上した

要件を簡潔にまとめることができた

もう少しわかりやすくまとれるように頑張りたい

インタビューアーや店長役の質問や回答を記録する係として、簡潔に分かりやすく文をまとめる必要があった点に苦労しました。また、時間の制限がある中での作業を効率よく行う点もとても勉強になりました。

ユーザー側と開発側と両方体験できて面白かった

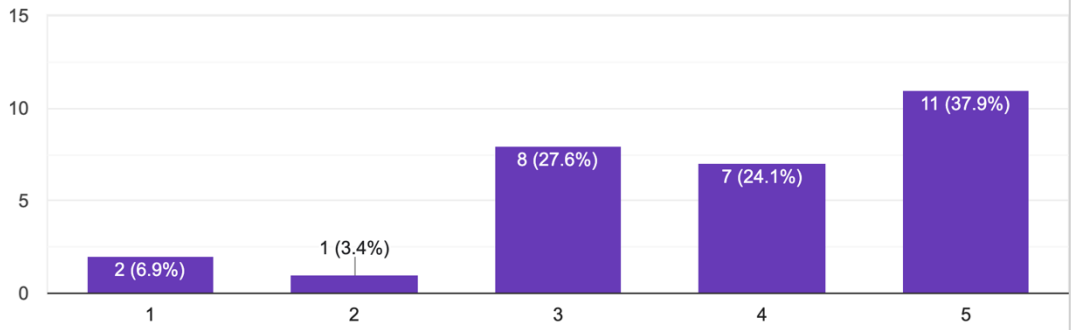
店長の状況に合わせた問題に質問することがとても大切だと思ったので、とてもうまく質問できたと思います。

前回でた課題の多くが改善されていた。うまく改善できなかった課題にたいして具体的な改善案を提示したかった。

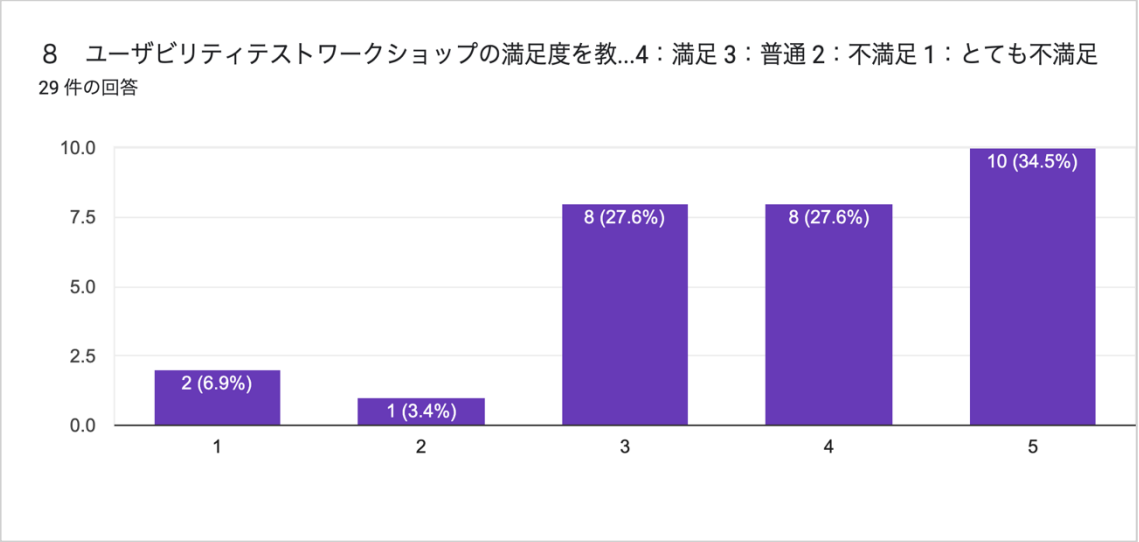
店長の回答を簡潔に要点をまとめるのに苦労した。

7　プロトタイプ設計ワークショップの満足度を教え...4：満足 3：普通 2：不満足 1：とても不満足

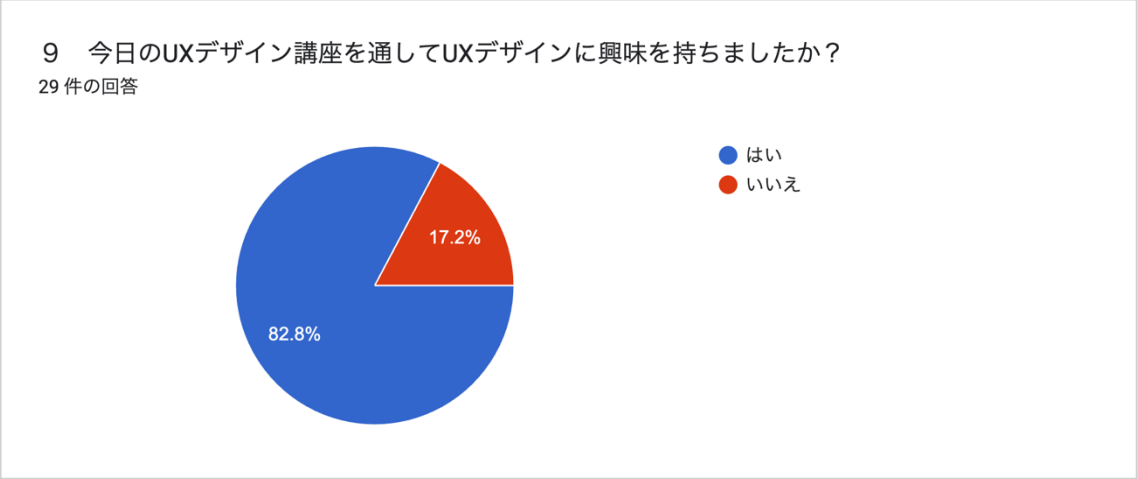
29 件の回答



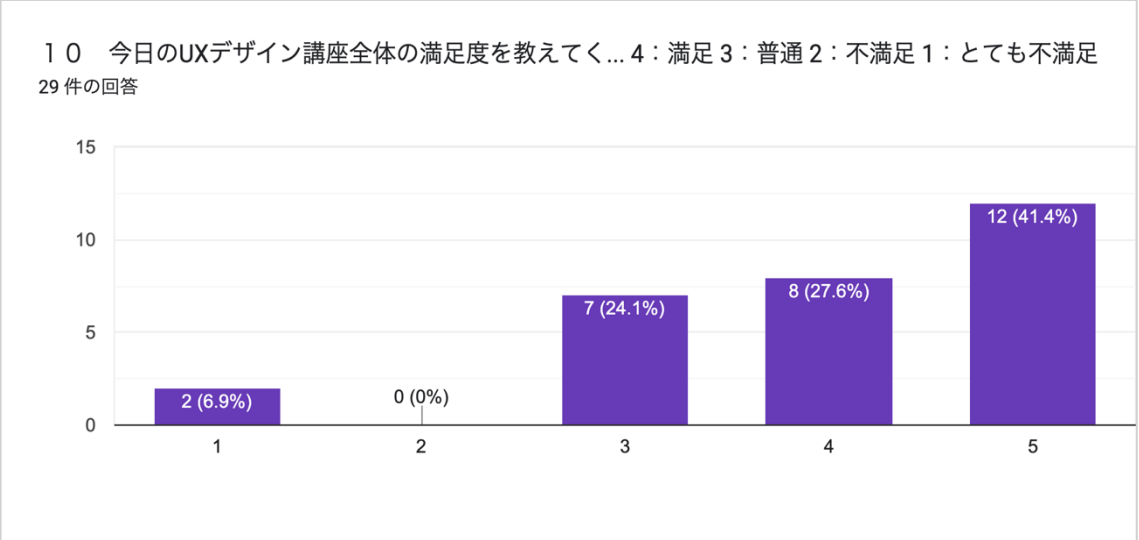
7. プロトタイプ設計ワークショップ 満足度：平均 3.83



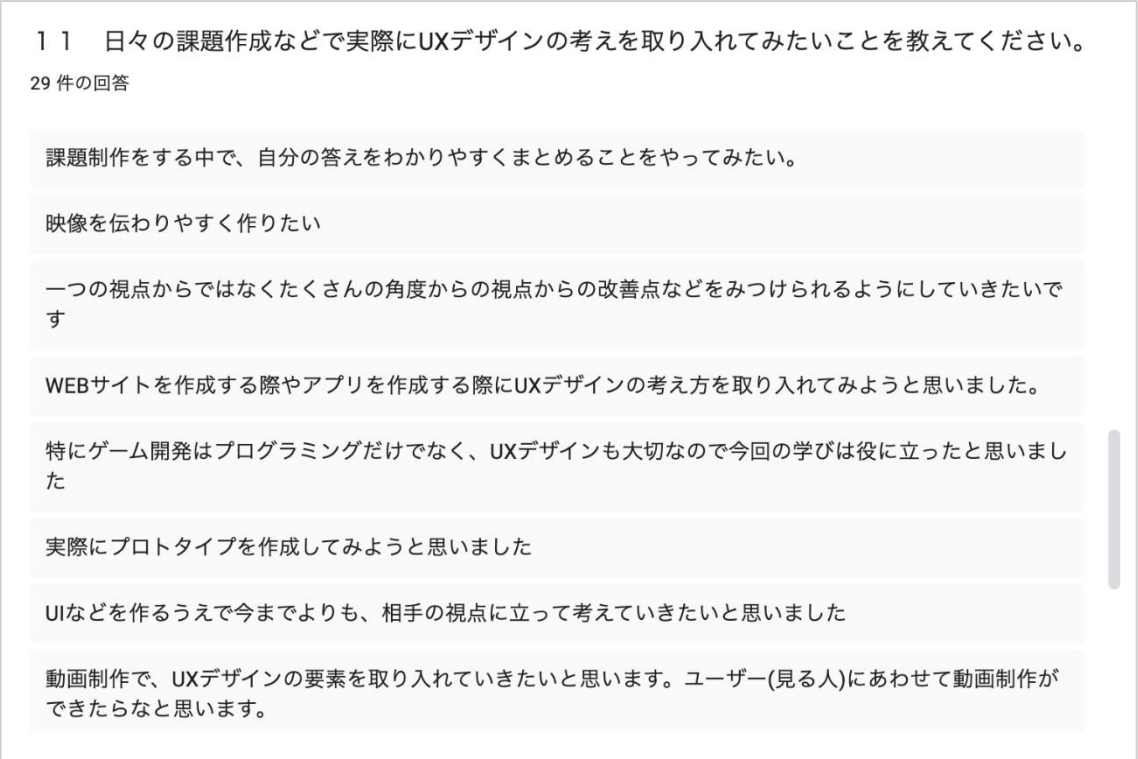
8. ユーザビリティテストワークショップ 満足度：平均 3.79



9. UX デザインへ興味をもったか：はい 82.8% (24 名) / いいえ 17.2% (5 人)



10. UX デザイン講座全体 満足度：平均 3.97



１２　感想や意見を自由にご記入ください。

29 件の回答

今回の講義を受けて、UXデザインを用いた製品のリリースまでにかかる期間や開発する上での計画を考えるのに苦労した点があることを学ぶことができました。また、グループで計画を進めることは社会人になってからでも活かせる活動だと思いました。

意見をもとにUI改善するのが大変だった

この2日間を通して、とても大事なことを学べたと思います。

作る側と使う側では課題や要望の数、内容が変わって面白かった。

班のメンバーと話し合って工夫しながら、Figmaを使ってプロトタイプを作る作業がとても楽しくできた。自分自身UXデザインのことを深く学習できた2日間でした、ありがとうございました。

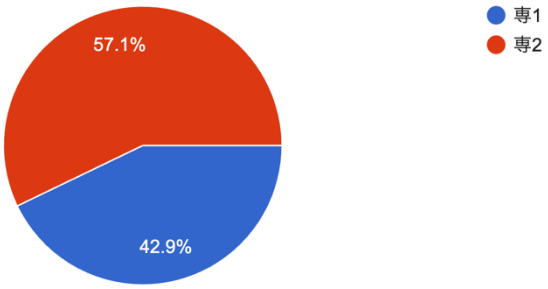
店長と作る側の両方を体験でき、ユーザビリティテストの大切さをとても感じることができたのでこの講座は自分の将来に絶対につながることだと思いました。

どんなグラフが見やすいのか票が見やすいのかしっかり考えながら制作することができた作るのが難しくて葛藤したけど完成した時は楽しかったし達成感があった。デザインにもいろいろあることを知り楽しかった

（人吉校）

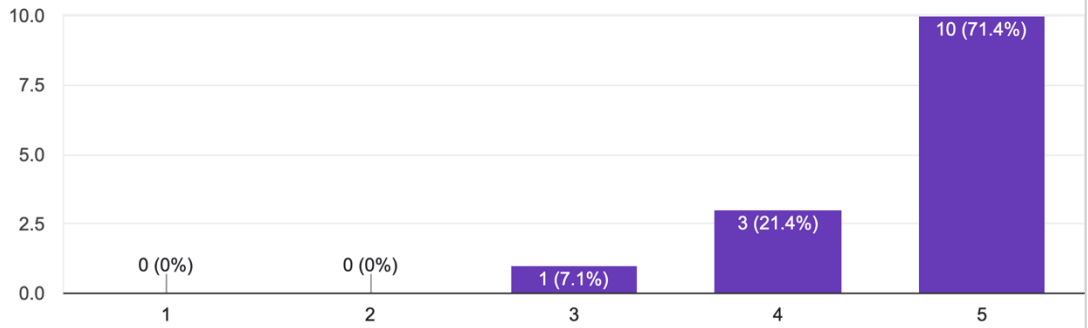
１　学年

14 件の回答

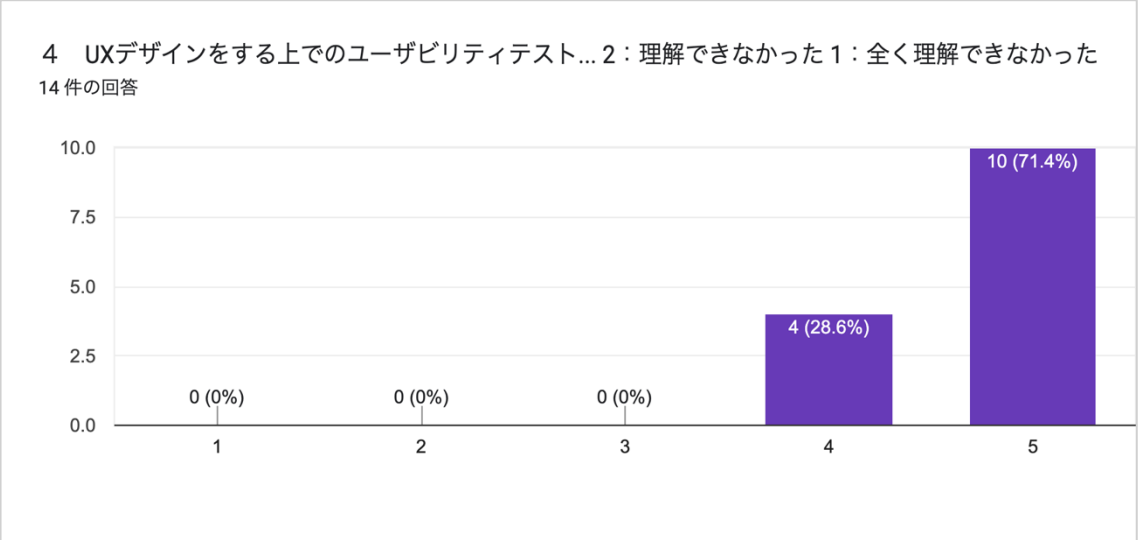


３　UXデザインをする上でのプロトタイプの設計の... 2：理解できなかった 1：全く理解できなかった

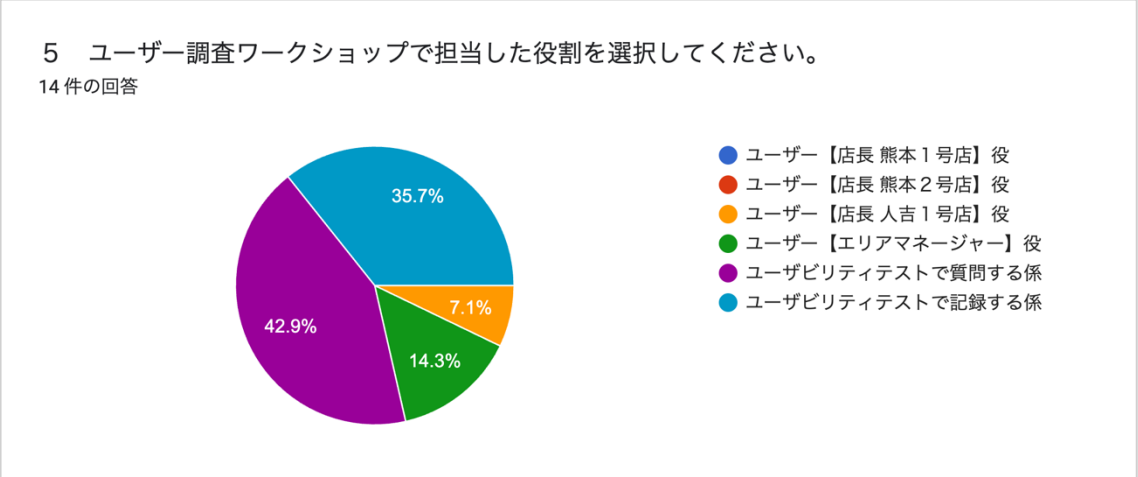
14 件の回答



3.プロトタイプの設計の必要性 理解度：平均 4.64



4.ユーザビリティテスト(評価すること)の必要性 理解度：平均 4.71



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。

14 件の回答

質問が設定されていてそこからどの質問を選べば、よりよくまだ改善の余地があることなどを絞れるかなどを考えながら選んだので、もし実際にユーザーに質問などをする機会があれば、質問を一から考えこだわってユーザーの理想形に近いものを作れるようになれたらいいなと思いました。

話をそのまま写すのではなく、伝えたいことを言語化するということは難しかったけど面白かったです。今後に生かせるものなのでもっと磨いていきたいと思えました。

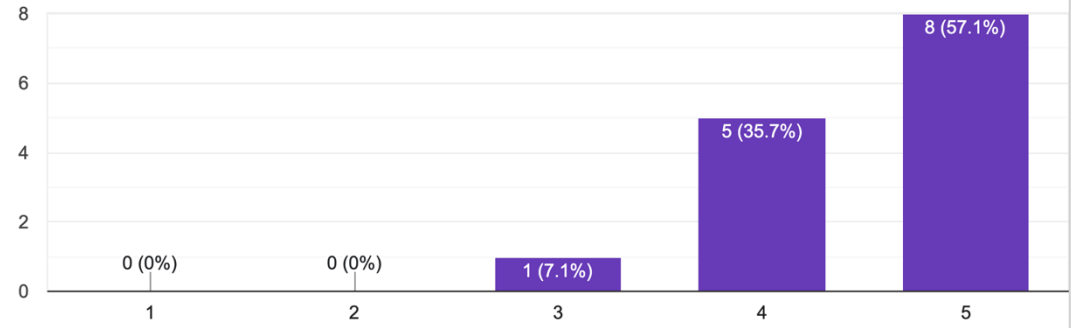
特に設計して相手がすぐみて理解できるようなものを作るというのは、作る視点からみて、扱う法の気持ちも考えなければならない大変なお仕事だと思いました

自分で作ったものに対して客観的に改善点を見つけるということがなかなかやらないことだったのでとても新鮮でした。作ってる時とは視点が違うので良いところも悪いところはっきり見えてユーザビリティテストの重要性の一端を垣間見た気がします。貴重な体験だと感じました。

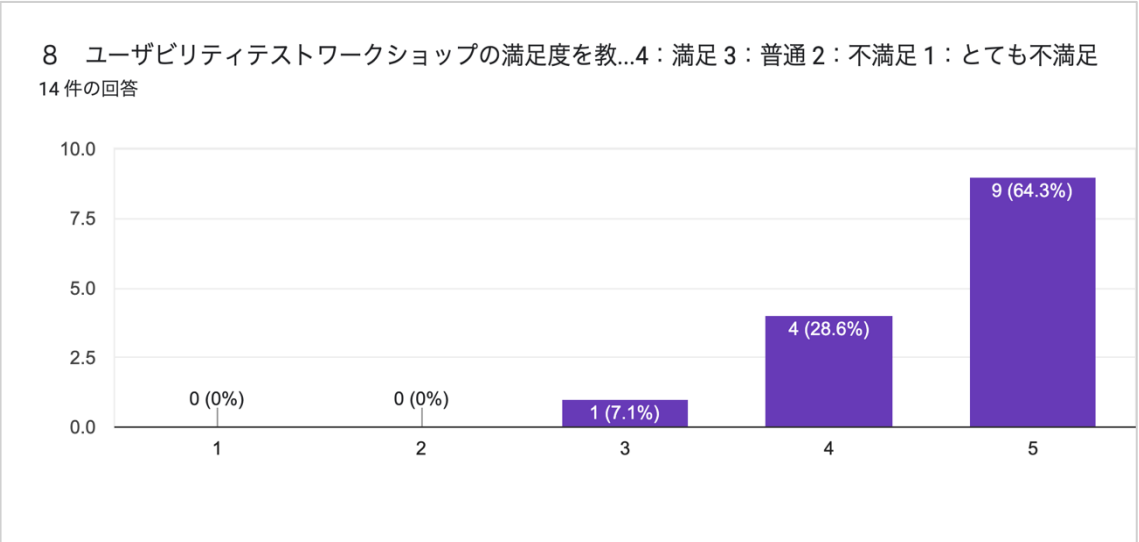
エリアマネージャーとして参加してまずなりきることが難しかったです。
自分の考え方ではなくエリマネに気持ちになって意見をしないといけなかったのでそこが難しかったです。
自分の語彙力がなくうまく伝えられなくてもうまく意図を汲んでIT部門の人が形にしてくれたのでいいものが作れたと思います。もっと時間があればいいものを作れそうだったので時間が惜しかったです。

7　プロトタイプ設計ワークショップの満足度を教え...4：満足 3：普通 2：不満足 1：とても不満足

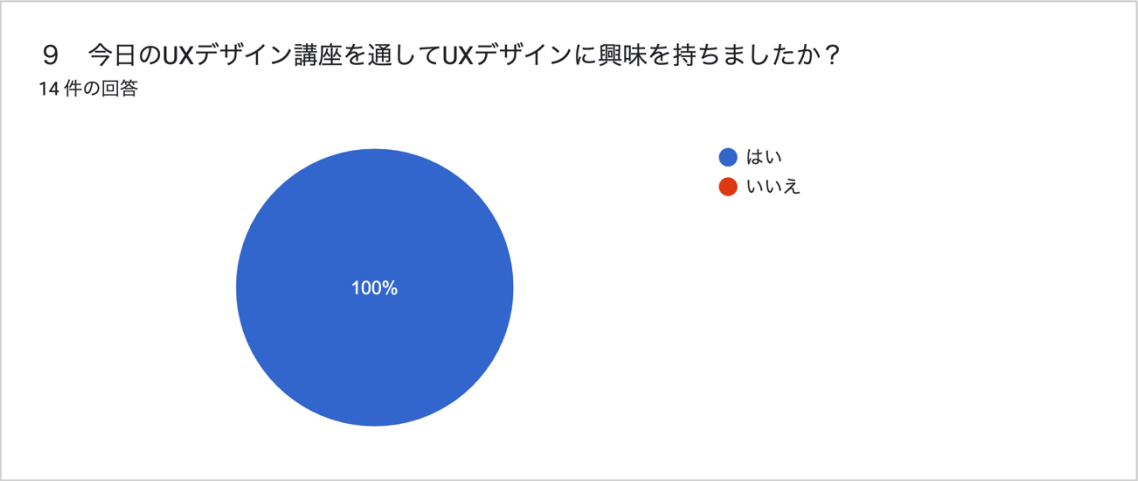
14 件の回答



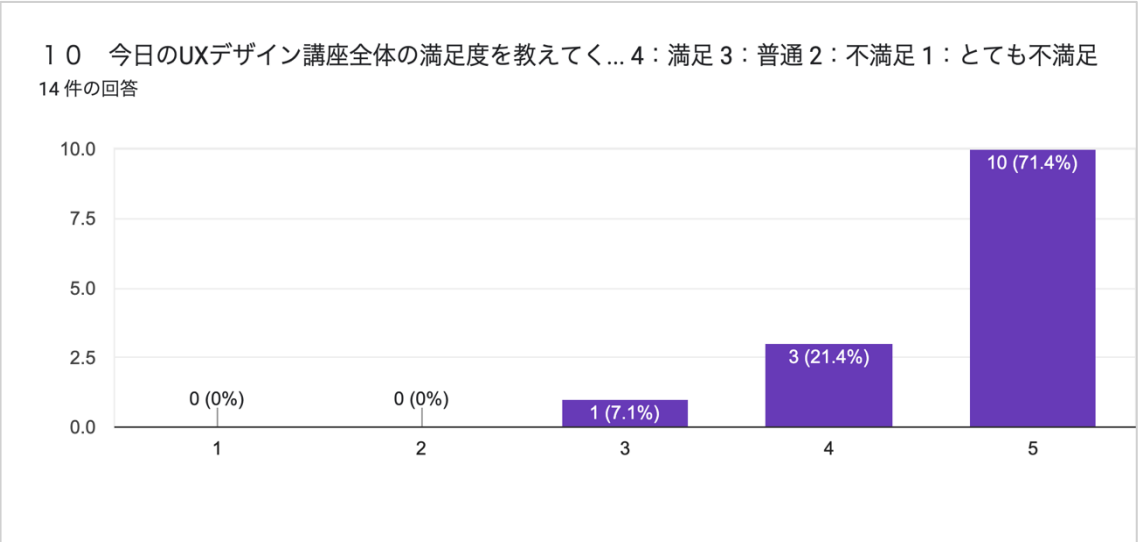
7. プロトタイプ設計ワークショップ 満足度：平均 4.5



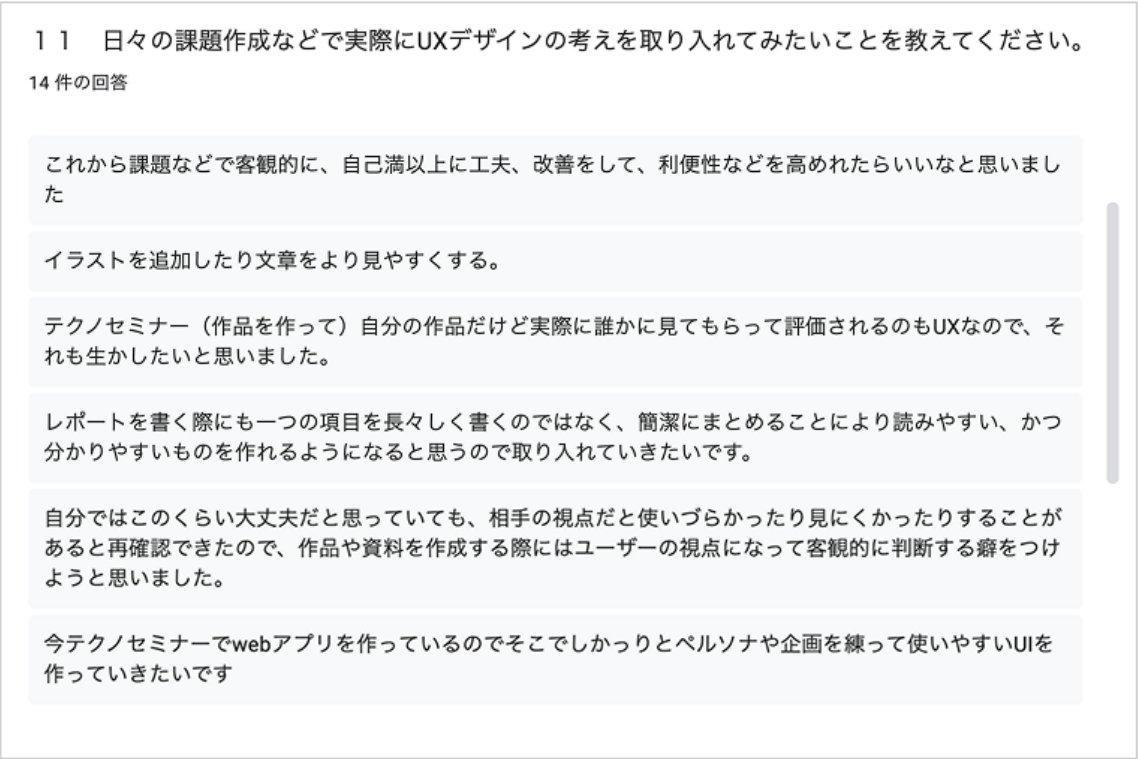
8. ユーザビリティテストワークショップ 満足度：平均 4.57

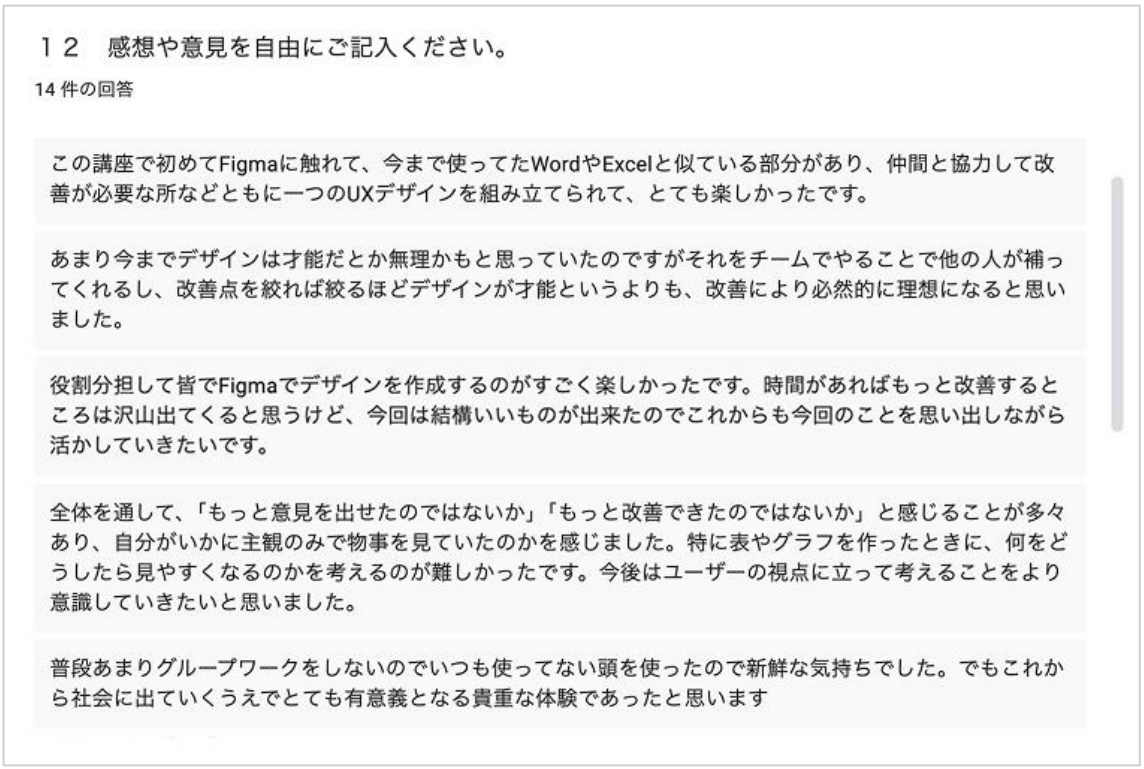


9. UX デザインへ興味をもったか：はい 100% (14 名) / いいえ 0% (0 人)



10. UX デザイン講座全体 満足度：平均 4.64





１２　感想や意見を自由にご記入ください。

14 件の回答

この講座で初めてFigmaに触れて、今まで使ってたWordやExcelと似ている部分があり、仲間と協力して改善が必要な所などともに一つのUXデザインを組み立てられて、とても楽しかったです。

あまり今までデザインは才能だとか無理かもと思っていたのですがそれをチームでやることで他の人が補ってくれるし、改善点を絞れば絞るほどデザインが才能というよりも、改善により必然的に理想になると思いました。

役割分担して皆でFigmaでデザインを作成するのがすごく楽しかったです。時間があればもっと改善するところは沢山出てくると思うけど、今回は結構いいものが出来たのでこれからも今回のことを思い出しながら活かしていきたいです。

全体を通して、「もっと意見を出せたのではないか」「もっと改善できたのではないか」と感じることが多々あり、自分がいかに主観のみで物事を見ていたのかを感じました。特に表やグラフを作ったときに、何をどうしたら見やすくなるのかを考えるのが難しかったです。今後はユーザーの視点に立って考えることをより意識していきたいと思いました。

普段あまりグループワークをしないのでいつも使ってない頭を使ったので新鮮な気持ちでした。でもこれから社会に出ていくうえでとても有意義となる貴重な体験であったと思います

評価

- UX デザインプロセスの中でも「プロダクトの設計」と「評価・改善案検討」を中心に、前回整理したユーザー要件を踏まえた UI 改善の実践演習を設計した。特に、ユーザー要件を UI で改善できるよう意識しながら改善案を具体化し、Figma を用いてデザインとして形にするプロセスを体験できるよう構成した。ユーザー要件に沿った UI 改善案を検討する過程では、どの要件がどの画面改善に紐づくのかを議論する場面が多く見られ、目的に基づいた UI 設計の考え方を実践的に理解する機会となった。
- UI デザイン作成の演習においては、受講者が自身の担当箇所を作成した上でグループで相互レビューを実施し、試行錯誤しながら改善案の精度を高めていく姿が見られた。特に、Figma での作成中に「なぜこのレイアウトが良いのか」「ユーザーにとってわかりやすい色は何か」といった視点で意見交換が行われ、意図を言語化しながらデザインを磨き上げていくプロセスは、ねらいどおりの学習効果が得られた。

- ユーザビリティテストでは、受講者がシナリオに沿ってユーザー役へ質問を行い、UI 上の課題をユーザー要件と照らし合わせながら整理する姿が見られた。これにより、受講者は「課題発見から改善検討へ至るプロセス」を実践的に理解していたことが確認された。また、ユーザー視点で UI を評価し改善する重要性を体験的に学んだほか、提出した改善案を自ら見直し、より良い UI へと発展させようとする受講者も多く、改善の質を高める意識が育ち始めていることがうかがえた。受講者が UX デザインの実践プロセスを理解し、ユーザー要件に基づく UI 改善に取り組む基礎的なスキルを身につけたと評価できる。
- 最終発表では、優秀な改善案の作成や発表をしたグループを選出して表彰した。表彰により受講者のモチベーションが向上し、グループの結束力も高まったことで、より良い成果物を生み出そうとする姿勢が促され、学習意欲の向上につながった。
- アンケート結果では、「グループで意見を出しながら UI を作成する過程が楽しかった」「ユーザー視点と作る側の視点の両方を体験でき、新しい気づきが得られた」といった声が寄せられた。普段あまりグループで制作を行わない受講者にとっても、共同でデザインを作り上げる体験は新鮮であり、協業やコミュニケーションの面でも有意義な演習であったと評価できる。

今後の課題

- 演習時間の不足

  限られた時間内で進める必要があったため、演習が簡素化され、グループワークや UI デザイン作成で十分な検討や作り込みが行えない場面があった。より時間を確保できれば、理解度向上や成果物の質の向上につながると考えられる。

- 前回講座からの期間が空いたことによる影響

  前回講座から時間が経過していたため、受講者が内容を思い出すまでに時間を要し、演習への導入に影響があった。連続した日程で講座を実施することが望ましい。

- Figma アカウント設定の不備

  一部の受講者で Figma アカウントの設定が不十分であったことから、UI 作成がスムーズに行えないケースが発生した。今後はアカウント作成と動作確認を事前に確実に行う必要がある。

- Figma 操作の事前学習が不十分

  Figma の基本操作を学ぶ事前課題を設定していたが、未実施の受講者がいたため、操作に戸惑う場面が見られた。確実に事前学習を行い、最低限の操作スキルを身につけた状態で参加することが必要である。

- UI デザインに関する前提知識の不足

  一部の受講者に UI デザインの基礎知識（レイアウト、視認性、アクセシビリティなど）が不足しており、UI デザイン作成の進行や成果物の品質に影響があった。今後は、デザイン基礎に関する学習機会を強化する必要がある。

- グループ作業と個人スキルの差異

  グループワークでの成果物は、個々のスキル差によって完成度にバラつきが生じる場面があった。個人評価が難しいという課題もあり、チーム内で相互評価を取り入れるなど、評価方法の工夫が必要である。