科目名	ＵＸデザイン基礎							年度	2026
英語科目名	UX Design Basics							学期	前期
学科・学年	ＡＩシステム科　１年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	演習
担当教員	末吉 竜介	教員の実務経験		有	実務経験の職種		システムエンジニア		

【科目の目的】

顧客・ユーザーのニーズを理解し、価値発見、設計、検証を通して、プロダクト（製品・サービス）のユーザー体験を創造するスキルを習得する。生成AIを効果的に活用し、ユーザー中心の設計プロセスを実践することを目的とする。

【科目の概要】

ユーザーの行動原理や心理学を基に、顧客・ユーザーのニーズを深く理解し、それに基づいたプロダクト（製品・サービス）の設計と開発、検証プロセスを学ぶ。情報設計、UI設計、アクセシビリティ・ユーザビリティ設計を含み、生成AIを設計プロセスで活用する。HTML/CSS/JavaScriptを用いたプロトタイピングを行い、テストを通じて改善するサイクルを実践する。

【到達目標】

顧客・ユーザーのニーズを理解し、価値発見・定義から設計、検証に至るユーザー体験デザインの基本的なプロセスを習得する。情報設計やUI設計、アクセシビリティ・ユーザビリティ設計の概念を理解し、生成AIを活用したプロトタイピングとテストを通じて、プロダクト（製品・サービス）を改善できるスキルを身につける。

【授業の注意点】

本授業は講義と演習で構成され、実践的な活動が求められる。チームでの協働や意見交換が学習効果を高める。Web技術の基礎（HTML/CSS/JavaScript）を必要に応じて予習しておくことが望ましい。生成AIの倫理的利用にも留意する。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル５ 優れている	レベル４ よい	レベル３ ふつう	レベル2 あと少し	レベル１ 要努力
到達目標 A	ユーザー調査からインサイトを導き出せる	ユーザーニーズを深く分析し把握できる	ユーザー調査方法と分析を理解できる	ユーザーニーズ把握に課題が見られる	ユーザー理解の基礎が不十分
到達目標 B	アイデアを発散しバリューを定義できる	ユーザーニーズからコンセプトを策定できる	価値発見の手法とコンセプトを理解できる	価値定義のプロセスに改善が必要	価値発見の基礎が不十分
到達目標 C	高品質なUI・情報設計を実装できる	ユーザー視点のUI・情報設計ができる	UI・情報設計の原則を理解できる	設計にユーザビリティの考慮が不足	設計の基礎的な理解が不十分
到達目標 D	検証結果に基づき改善提案できる	ユーザビリティ評価を計画し実施できる	検証方法と評価基準を理解できる	検証の実施と分析に課題が見られる	検証の基礎的な理解が不十分
到達目標 E	生成AIで効果的に改善サイクル回せる	生成AIを設計やテストに活用できる	生成AI活用と改善の役割を理解できる	生成AI活用に改善の余地がある	生成AIの活用方法が不十分

【教科書】

配布資料または指定教科書

【参考資料】

独立行政法人情報処理推進機構（IPA）デジタルスキル標準（DX推進スキル標準）

【成績の評価方法・評価基準】

授業への積極的な参加、演習課題の達成度、プロトタイピングの品質、テスト工程の実施状況、および成果物の発表内容を総合的に

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	ＵＸデザイン基礎	年度	2026
英語表記	UX Design Basics	学期	前期

回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	UXの基礎と重要性	UXデザインの全体像を理解	1	UXデザイン	UXの概念を説明できる	1	
			2	ユーザー視点	ユーザー中心設計の重要性を理解		
			3	人材像理解	DX推進人材像を理解できる		
2	ユーザー調査とペルソナ	ユーザーのニーズを把握する	1	ユーザー調査	インタビュー設計を学べる	2	
			2	ペルソナ作成	顧客像を具体化できる		
			3	ジャーニーマップ	ユーザー体験を可視化できる		
3	アイデア創出とコンセプト	課題解決のアイデアを生む	1	アイデエーション	ブレインストーミングを実践できる	2	
			2	バリュー定義	価値命題を定義できる		
			3	コンセプト策定	製品・サービス方針を策定できる		
4	情報構造とコンテンツ	情報を分かりやすく整理する	1	情報設計	情報設計の重要性を理解できる	2	
			2	コンテンツ設計	必要な機能を明確化できる		
			3	ワイヤーフレーム	骨格をデザインできる		
5	画面設計と体験実装	ユーザーインターフェース設計	1	UI設計	好ましい外観をデザインできる	2	
			2	プロトタイピング	モックアップを作成できる		
			3	HTML/CSS基礎	開発言語の基礎を習得できる		
6	生成AIを用いた設計	AIで効率的なデザイン	1	生成AI活用	設計プロセスにAIを導入できる	2	
			2	テスト工程	期待通りの動作を検証できる		
			3	コード生成	AIによるコード生成を試せる		
7	HTML/CSS/JSで実装	デザインを形にする演習	1	プロトタイプ	HTML/CSSでレイアウト作成	2	
			2	JavaScript	動的な要素を実装できる		
			3	生成AI支援	AIで効率的に実装できる		
8	誰もが使えるデザイン	包括的なデザインを学ぶ	1	アクセシビリティ	誰でも使える設計を理解できる	1	
			2	ユーザビリティ	使いやすさの原則を学べる		
			3	倫理的観点	デザインの倫理をチェックできる		
9	評価と改善	プロトタイプの評価と改善	1	ユーザビリティ評価	評価計画と実施ができる	2	
			2	コンセプトテスト	顧客が価値を体験できるか検証		
			3	フィードバック	改善点を抽出し提案できる		
10	UXデザイン実践発表	全体の学びを統合し発表	1	最終発表	設計プロセスを発表できる	2	
			2	プロトタイプ	成果物をデモンストレーション		
			3	質疑応答	意見交換と振り返りができる		
11							
12							
13							
14							
15							

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等