

専攻名	創造技術専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	2Q
科目群	創造技術基礎科目群	科目名	人間中心デザイン特論			教員名	池本 浩幸
		(英文表記)	Human Centered Design				

概要	<p>人間中心デザインは、使う人にとって魅力的で使いやすい製品・サービスをデザインするために不可欠な方法論である。ICTの発展で人、モノ、サービスがデジタルでつながるようになり、既存ビジネスを創造的に破壊するような新しいサービスビジネスが短期間のうちに次々と登場している。顧客はサービスに高いレベルの体験価値を期待するようになっており、個々の顧客の多様性を重視して、いかにその文脈に沿うかがビジネスの成否を左右するようになってきた。</p> <p>本講義では、人間中心デザインのプロセス・手法を基本としながら、サービスデザインやユーザーエクスペリエンス(UX : User eXperience)デザインの考え方と代表的なツールを学ぶ。人間中心デザインの基本を学習した後、革新的な価値を探索するビジョン構想、行動観察などの共感的カスタマリサーチ、顧客の体験価値を最大化するためのUXデザインの各種手法を修得する。また、製品がユーザにとって使いやすいものであるかを評価するためのユーザビリティ評価法を修得する。</p>																									
目的・狙い	<p>本講義の目的は、製品やサービスをデザインする際に、人間中心デザインの考え方を活かして、開発プロセスの設定と適切な手法の選択ができるようになることである。</p> <p>サービスデザインやUXデザインは人間中心デザインを基盤としており、プロセスの各段階において必要な活動や有用な手法が整備されつつある。その方法論を演習を通して体系的に習得することにより、学習者は以下の知識・能力を獲得できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人間中心デザインの概念とプロセス ・デザイン機会を得るためのビジョン構想の方法 ・体験価値に着目したカスタマリサーチの方法 ・顧客の体験価値を高めるためのデザイン開発手法 ・ユーザビリティ評価の実践的な方法 ・デザインドリブンなサービスイノベーションに取り組むための着眼点 																									
前提知識 (履修条件)	特になし。																									
到達目標	<p>上位到達目標 人間中心デザイン・UXデザインの考え方を理解し、デザインの目的に応じたデザイン開発プロジェクトを企画することができ、適切な手法を選択・実践できる。</p> <p>最低到達目標 人間中心デザイン・UXデザインの考え方を理解し、基本的な手法の目的や位置づけ、実施概要を説明できる。</p>																									
授業の形態	<table border="1"> <thead> <tr> <th>形態</th> <th>実施</th> <th>特徴・留意点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>録画・対面混合授業</td> <td>—</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="3">対面授業</td> <td>○</td> <td>講義の途中に適宜ビデオ映像などを取り入れ、議論を行う。</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td>人間中心デザインに関する様々な手法・ツールを個人演習で学ぶ。</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td>人間中心デザインの様々な手法・ツールをグループ演習で体得する。 ※各グループの演習結果を発表し議論することは学びを深める上で有効であるが、履修者数(グループ数)が多い場合は全てのグループが結果を発表できないことがある。</td> </tr> <tr> <td>サテライト開講授業</td> <td>○</td> <td>指定した回(基本的に火曜日の授業の一部)のみサテライトで受講することができる。</td> </tr> <tr> <td>その他</td> <td>—</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							形態	実施	特徴・留意点	録画・対面混合授業	—		対面授業	○	講義の途中に適宜ビデオ映像などを取り入れ、議論を行う。	○	人間中心デザインに関する様々な手法・ツールを個人演習で学ぶ。	○	人間中心デザインの様々な手法・ツールをグループ演習で体得する。 ※各グループの演習結果を発表し議論することは学びを深める上で有効であるが、履修者数(グループ数)が多い場合は全てのグループが結果を発表できないことがある。	サテライト開講授業	○	指定した回(基本的に火曜日の授業の一部)のみサテライトで受講することができる。	その他	—	
形態	実施	特徴・留意点																								
録画・対面混合授業	—																									
対面授業	○	講義の途中に適宜ビデオ映像などを取り入れ、議論を行う。																								
	○	人間中心デザインに関する様々な手法・ツールを個人演習で学ぶ。																								
	○	人間中心デザインの様々な手法・ツールをグループ演習で体得する。 ※各グループの演習結果を発表し議論することは学びを深める上で有効であるが、履修者数(グループ数)が多い場合は全てのグループが結果を発表できないことがある。																								
サテライト開講授業	○	指定した回(基本的に火曜日の授業の一部)のみサテライトで受講することができる。																								
その他	—																									
授業外の学習	火曜日の講義・個人演習では簡易レポートを、金曜日のグループ演習では演習レポートを出題する。手法やツールについては、独力で使いこなせるレベルになるまでしっかりと取り組むこと。																									
授業の内容	<ul style="list-style-type: none"> ・前半では、人間中心デザインの基本、ユーザビリティ評価手法、行動観察、未来洞察、ビジョン構想などの考え方と手法を学ぶ。 ・後半では、ペルソナ法、ジャーニーマップ、シナリオ手法、ストーリーテリング、プロトタイピングなど、UXデザインの考え方と手法を学ぶ。 ・15回の授業が終了した後に筆記試験を行う。 																									
授業の計画	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回数</th> <th>内容</th> <th>サテライト開講</th> <th>対面/録画</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1回</td> <td>オリエンテーションと人間中心デザインの基本 講義の狙いと概要を説明し、人間中心デザインの概念とそのプロセスを学ぶ。</td> <td>有</td> <td>対面</td> </tr> <tr> <td>第2回</td> <td>講義：人間中心デザインのための基礎知識とユーザビリティ評価 人間を理解し、人間に合わせるために人間工学と、認知科学の基礎的な知識を学ぶ。 ユーザビリティ評価の個人演習を行う。</td> <td>有</td> <td>対面</td> </tr> <tr> <td>第3回</td> <td>講義+グループ演習：行動観察 現場における人間行動をつぶさに観察し、インサイトを得る方法を学ぶ。</td> <td>—</td> <td>対面</td> </tr> <tr> <td>第4回</td> <td>講義：サービスデザインとユーザエクスペリエンスデザイン サービスデザインの考え方とUXデザインの全体像を理解する。</td> <td>有</td> <td>対面</td> </tr> </tbody> </table>						回数	内容	サテライト開講	対面/録画	第1回	オリエンテーションと人間中心デザインの基本 講義の狙いと概要を説明し、人間中心デザインの概念とそのプロセスを学ぶ。	有	対面	第2回	講義：人間中心デザインのための基礎知識とユーザビリティ評価 人間を理解し、人間に合わせるために人間工学と、認知科学の基礎的な知識を学ぶ。 ユーザビリティ評価の個人演習を行う。	有	対面	第3回	講義+グループ演習：行動観察 現場における人間行動をつぶさに観察し、インサイトを得る方法を学ぶ。	—	対面	第4回	講義：サービスデザインとユーザエクスペリエンスデザイン サービスデザインの考え方とUXデザインの全体像を理解する。	有	対面
回数	内容	サテライト開講	対面/録画																							
第1回	オリエンテーションと人間中心デザインの基本 講義の狙いと概要を説明し、人間中心デザインの概念とそのプロセスを学ぶ。	有	対面																							
第2回	講義：人間中心デザインのための基礎知識とユーザビリティ評価 人間を理解し、人間に合わせるために人間工学と、認知科学の基礎的な知識を学ぶ。 ユーザビリティ評価の個人演習を行う。	有	対面																							
第3回	講義+グループ演習：行動観察 現場における人間行動をつぶさに観察し、インサイトを得る方法を学ぶ。	—	対面																							
第4回	講義：サービスデザインとユーザエクスペリエンスデザイン サービスデザインの考え方とUXデザインの全体像を理解する。	有	対面																							

	第 5 回	グループ演習：未来洞察 トレンドから未来の価値観やシナリオを描く未来洞察の手法を理解し、ビジョンを構想する方法を学ぶ。	—	対面
	第 6 回	講義：ビジョン構想 1 (革新的な意味創出の探求と常識の打破) デザイン機会を見出し、固定観念を打破して革新的な方向性を導くまでのデザイン方法論を学ぶ。	有	対面
	第 7 回	グループ演習：革新的な意味創出の探求と常識の打破 所定のテーマに対し、第 6 回で学んだことをグループで演習し発表する。	—	対面
	第 8 回	講義：ビジョン構想 2 (課題解決の糸口発見とビジョンの洗練) 因果関係や資源統合の現状から問題の核心を探り、より価値の高いデザインビジョンを立案するまでの方法論を学ぶ。	有	対面
	第 9 回	グループ演習：課題解決の糸口発見とビジョンの洗練 所定のテーマに対し、第 8 回で学んだことをグループで演習し発表する。	—	対面
	第 10 回	講義：UX デザイン 1 (顧客コンテキストの共感的理解と体験価値の探索) 顧客コンテキストを共感的に理解し、望ましい体験コンセプトを検討する方法を学ぶ。	有	対面
	第 11 回	グループ演習：顧客コンテキストの共感的理解と体験価値の探索 所定のテーマに対し、第 10 回で学んだことをグループで演習し、発表する。	—	対面
	第 12 回	講義：UX デザイン 2 (アイデア発想とデザインコンセプト立案) 課題を解決するシナリオをアイデア発想して可視化し、デザインコンセプトを立案する方法を学ぶ。	有	対面
	第 13 回	グループ演習：アイデア発想とデザインコンセプト立案 所定のテーマに対し、第 12 回で学んだことをグループで演習し発表する。	—	対面
	第 14 回	講義：UX デザイン 3 (実現イメージの構築とストーリーテリング) 実現する顧客コンテキストをストーリーやプロトタイプで可視化し関係者の理解を得る方法を学ぶ。	有	対面
	第 15 回	グループ演習：実現イメージの構築とストーリーテリング 所定のテーマに対し、第 14 回で学んだことをグループで演習し発表する。	—	対面
	試験	理解度テスト（最終試験）筆記試験	—	対面
成績評価	次の 3 つのポイントで評価する（合計 100 点満点）。			
	1. 講義への参加と理解（「簡易レポート」） 20 点（各 2.5 点×4 回） 2. 演習への参加と理解（「演習レポート」） 35 点（各 5 点×7 回） 3. 理解度テスト（最終試験により評価する） 45 点			
教科書・教材	各回講義の際にテキストや資料などを配付する。			
参考図書	・安藤昌也. (2016). UX デザインの教科書. 東京: 丸善出版. ・山崎和彦, 松原幸行, 竹内公啓, 黒須正明, & 八木大彦. (2016). 人間中心設計入門. 近代科学社. ・R.F. ラッシュ, S.L. バーゴ, Lusch, R. F., & Vargo, S. L. (2016). サービス・ドミナント・ロジックの発想と応用. (井上崇通, 翻訳者). 東京: 同文館出版. ・松波晴人. (2011). ビジネスマンのための「行動観察」入門. 東京: 講談社. ・前野隆司, 保井俊之, 白坂成功, 富田欣和, 石橋金徳, 岩田徹, & 八木田寛之. (2014). システム×デザイン思考で世界を変える 慶應 SDM 「イノベーションのつくり方」. 東京: 日経 BP 社. ・黒須正明, 松原幸行, 八木大彦, & 山崎和彦. (2016). 人間中心設計の基礎 HCD ライブラーー第 1 卷. 近代科学社. ・ロベルトペルガンティ, & Verganti, R. (2012). デザイン・ドリブン・イノベーション. (佐藤典司, 岩谷昌樹, 八重樫文, & 立命館大学経営学部 DML, 翻訳者). 東京: 同友館. ・山岡俊樹. (2016). サービスデザイン: フレームワークと事例で学ぶサービス構築. 東京: 共立出版. ・マーク・スティックドーン, ヤコブ・シュナイダー, 長谷川敦士, 武山政直, & 渡邊康太郎. (2013). THIS IS SERVICE DESIGN THINKING. Basics - Tools - Cases — 領域横断的アプローチによるビジネスモデルの設計. (郷司陽子, 翻訳者). 東京: ビー・エヌ・エヌ新社. ・HCD ライブラーー委員会, 黒須正明, 松原幸行, 八木大彦, & 山崎和彦. (2014). 人間中心設計の国内事例. 近代科学社. ・キャロルライヒ, ジャニスジェームズ, 黒須正明ほか. (2013). 人間中心設計の海外事例. (HCD ライブラーー委員会, 翻訳者). 東京: 近代科学社. ・山崎和彦, 上田義弘, 高橋克実, 早川誠二, 郷健太郎, & 柳田宏治. (2012). エクスペリエンス・ビジョン: ユーザーを見つめてうれしい体験を企画するビジョン提案型デザイン手法. 東京: 丸善出版. ・山岡俊樹. (2008). ヒット商品を生む 観察工学 -これからの SE, 開発・企画者へ-. 東京: 共立出版. ・山岡俊樹. (2015). デザイン人間工学の基本. 武蔵野: 武蔵野美術大学出版局.			