

# 大学のデザイン教育への人間中心設計の導入と授業設計の検討

Introduction of Human-Centered Design into University Design Education and Study of Course Design

山本 文枝<sup>\*1, \*2</sup> 久保田 真一郎<sup>\*2</sup> 中野 裕司<sup>\*2</sup>  
Fumie YAMAMOTO<sup>\*1, \*2</sup> Shin-Ichiro KUBOTA<sup>\*2</sup> Hiroshi NAKANO<sup>\*2</sup>

東京家政大学<sup>\*1</sup> 熊本大学<sup>\*2</sup>  
Tokyo Kasei University<sup>\*1</sup> Kumamoto University<sup>\*2</sup>

〈あらまし〉 本研究では、大学のデザイン科目に HCD プロセスを導入し、学生がユーザ視点に立ったデザインスキルを習得できる環境の構築を目的とする。授業は HCD の各段階をもとに構成し、前半は社会課題をテーマにした企画立案、後半は Web プロトタイプの制作と評価を実施する。さらに、デザイン・コンペティション形式の相互評価を導入することで学習効果の向上を促進し、HCD を活用したデザイナー育成に寄与することを目的とした。  
〈キーワード〉 人間中心設計 (HCD)、UX デザイン、デザイン教育、デザイン・コンペティション、Web プロトタイプ

## 1. はじめに

近年、デザイナー育成において人間中心設計 (Human-Centered Design, 以下, HCD) の重要性が高まっている。HCD は、ユーザの視点を基に製品やサービスを設計するアプローチであり、特に UX デザインの分野では必須のスキルとされている (ノーマン 2013)。筆者も UX デザインに基づくシステム開発やアプリケーション製品に従事している (山本ほか 2025)。しかし、従来の大学のデザイン科目では、形態や美的要素に重点が置かれる傾向があり、ユーザのニーズを分析・反映する体系的なプロセスの導入は限定的であった (Brown, 2009)。

デザイナーにとって、HCD は単なる技術ではなく、ユーザの課題を深く理解し、それを解決する方法論として機能する。優れたデザインは美しいだけではなく、使いやすさや目的に応じた機能性を兼ね備えている (Sanders & Stappers 2008)。そのため、大学のデザイン教育において HCD プロセスを組み込むことは、次世代のデザイナー育成に不可欠である。

## 2. 研究目的

本研究の目的は、大学のデザイン科目に HCD プロセスを導入し、学生がユーザ視点に基づきデザインスキルを習得する環境を構築することである。本稿では、HCD のフレームワークを用いた授業の設計までを報告する。

なお、本稿における「デザイナー」とは、サイネージ広告や Web サイト、工業製品内に組み込まれるユーザインターフェース等の企

画・制作に携わるメディア・情報デザインの専門家を指す。

## 3. 授業の設計

### 3.1. HCD プロセスに基づく設計

デザイン関連技術とプレゼンスキルの習得を目的として、HCD のプロセス (図 1) を授業内容に取り入れた。

授業全体を HCD のサイクルに沿った構成とし、図 1 の 4 つのプロセスのうち、前半で最初の 2 つ、後半で残りの 2 つを実施した。

1 ブロック (前半) は、社会課題をテーマとした企画立案を行う (表 1)。図 1 の 7.2 では、課題や意図を分析する。7.3 に基づき、価値や

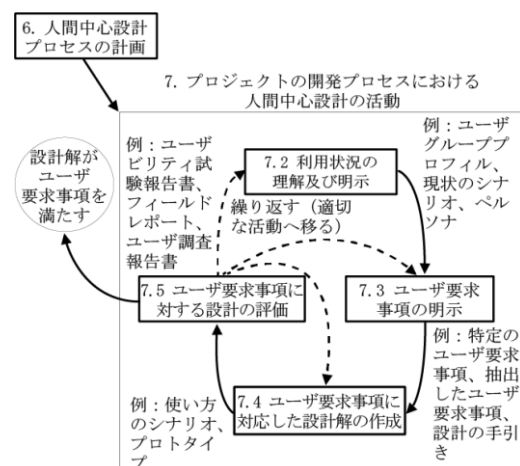


図1 HCDのプロセス (黒須正明 (2020) UX原論—ユーザビリティからUXへ—。近代科学社、東京、pp.173の図6-2を元に著者が手を加え、作成。黒須氏の許可を得ている。)

アイデアの分析を行い、要求事項を明確化する。第3～5回では企画書を作成しながら、企画の精度を向上させ、プレゼンとデザイン・コンペティション（以下、コンペ）を実施する。

2ブロック（後半）は、企画をWebプロトタイプとして具現化し、設計解を評価する。7.4に基づき、第8～12回でWebプロトタイプを制作する。7.5に基づき、第13,14回のプレゼンとコンペを通じて、チェックリストとコンペ投票で作品を評価する。

また、各ブロック毎に作品課題の制作とプレゼンを課し、受講生の学習効果を高める仕組みを検討した（表1）。1ブロックでは企画書の作成、2ブロックではWebプロトタイプの制作を通じて、デザインスキルと表現力の向上を目指す。さらに、プレゼン、チェックリスト評価、コンペ投票等のフィードバック

を組み込むことで、振り返りと改善の機会を提供する。相互評価として、受講生同士がプレゼンやWebプロトタイプに対するチェックリスト評価、良い点・改善点の指摘、コンペの投票とその理由を記載する方式を導入する。提出期限についても、1ブロックは1週間の提出期限を設け、2ブロックは学期末のプレゼン終了時に提出する方式を行う。

### 3.2. コンペの導入

デザインにおけるコンペは、作品が企業や市場に認められ採用される重要な機会である。本授業では、実際のコンペ形式に近い評価プロセスを導入した。受講生はプレゼン聴講中にExcelで以下を実施：(1)発表者全員へのコメント記入、(2)持ち票3票での投票、(3)チェックリスト評価を実施し、LMSにアップロードした。現実のコンペ同様、匿名投票や建設的なフィードバックにより、発表の質を向上させた。教員は最終的に上位3位を公表した。

### 4. まとめと今後の予定

本稿では、HCDの主要なフレームワークを活用した授業設計の計画について報告した。今後の予定として、HCD専門家にHCDの観点からエキスパートレビューを依頼し、フィードバックを得ることで授業設計の質を向上させることを目指す。

### 参考文献

- D. A. ノーマン (2015) 誰のためのデザイン？ 増補・改訂版 — 認知科学者のデザイン原論.岡本明,安村通晃,伊賀聡一郎,野島久雄 (訳). 新曜社.
- 黒須正明 (2020) UX 原論—ユーザビリティからUXへ—.近代科学社. 東京. 173.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008) Co-creation and the New Landscapes of Design.CoDesign, 4(1) : 5-18.
- Tim Brown (2019) デザイン思考が世界を変える[アップデート版]—イノベーションを導く新しい考え方.千葉敏生 (訳). 早川書房.
- 山本文枝,久保田真一郎,中野裕司 (2025) UX デザインと Google Workspace に基づく「リアクション収集・共有システム」の設計と開発.情報処理学会教育学習支援情報システム (CLE) 研究会,情報処理学会研究報告, Vol.2025-CLE-45 : 1-13.

表1 授業内容の概要

| 回  | ブロック                                      | 授業内容                                                                               |
|----|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 1ブロック：<br>現在の社会状況などの課題解決のため企画を考える         | ・オリエンテーション                                                                         |
| 2  |                                           | ・課題解決のテーマ決定<br>分析：課題、意図、価値、アイデア                                                    |
| 3  |                                           | ・プレゼンの目的や重要性の学習（プレゼン事例、実務での事例）<br>・第2回の分析に基づく企画案制作                                 |
| 4  |                                           | ・企画書（作品課題）制作<br>・教員とのレビュー                                                          |
| 5  |                                           | ・プレゼン前の自己練習<br>・チェックリスト活用<br>・事前アンケート                                              |
| 6  |                                           | ・企画のプレゼンとコンペ（全員の前でプレゼン。クライアント役の受講生や教員に企画をアピール）<br>・他者評価（他者のチェックリスト、良い点や改善点の指摘、投票等） |
| 7  | 2ブロック：<br>企画を実現するためのWebプロトタイプ制作とプレゼンと振り返り | ・ユーザインターフェース、ユーザエクスペリエンスデザインの検討                                                    |
| 8  |                                           | ・企画書に基づいたWebプロトタイプの設計                                                              |
| 9  |                                           | ・Webプロトタイプ（作品課題）制作<br>・教員とのレビュー                                                    |
| 10 |                                           | ・プレゼン前の自己練習                                                                        |
| 11 |                                           | ・プレゼンの目的や重要性（第3回）の振り返り                                                             |
| 12 |                                           | ・チェックリスト活用<br>・1ブロックの他者評価（第6回）のリフレクション                                             |
| 13 |                                           | ・プレゼン前の自己練習<br>・最終プレゼンとコンペ                                                         |
| 14 |                                           | ・最終プレゼンとコンペ<br>・他者評価（第6回同様）<br>・事後アンケート（リフレクション）                                   |