

# 金沢美術工芸大学におけるUXデザイン教育の展開

Development of UX (User Experience) Design Education at Kanazawa College of Art

村中 稔

MURANAKA Minoru

## 1. はじめに

本学に着任する以前の1980年から1991年の間、情報・通信機器メーカーにおいて情報機器や未来型のデザイン提案を実践していた。1980年代には情報通信技術や情報処理技術の発展がオフィスに大きな変革をもたらし、次世代のコンピュータや通信のあり方を探ることが急務となった。社会動向や技術開発を反映した近未来のターミナルを創造するデザインプロジェクトに参画し、ビジネスユースからホームユースを網羅するツールやシステムを考案した。

1991年から工業デザイン専攻のデザイン演習において情報機器のデザインを担当することとなり、未来型のデザインプロジェクトで得られた成果やプロセスを取り入れた授業を計画した。最初のテーマは「近未来のコミュニケーションターミナル」である。それ以降32年に渡り情報やコミュニケーション、体験価値創造などを扱うUX（ユーザーエクスペリエンス）デザインなどの授業課題を実践してきた。その間、授業内容を継続的に改良するとともに、学生が専攻演習で学んだ技術や知識などを活かせるような仕組みを考えてきた。

専攻のカリキュラムは1970年のカリキュラム改正以来基本的な構成を守りながら、大学の教育環境や生活様式、社会動向などの変化を取り入れて改良を加え続けてきたものである。1987年には工業デザイン専攻の現状と展望がまとめられカリキュラムが視覚情報化されており、学内外の第三者への説明とともに、学生や専攻内スタッフ相互の認識と連携を深めるためにも重要なプロセスと考えて多様なメ

ディアが用いられている。その中でも演習科目インデックスシートには、学生便覧の中に示された専攻教育概要と同様の内容が示され、個々の授業カリキュラムが全体の中でどのような位置にあり、どう関連しているかが学生にわかりやすいよう示されている。1年次に素材や加工法、2年次にデザインの基礎、3年次にデザインの応用、4年次にデザインの発展と学年が進むほど高度化し、専攻科目間の相乗効果を生み出すことも考慮されている。

UXデザインは時間とともに変化するユーザーの体験を創造することが求められており、多様なデザイン要素を総合して考える必要がある。そのため研究成果や専攻演習、社会連携活動などでの学生の学びを積極的に活用できるよう研究してきた。

## 2. 情報機器のデザインとUXデザイン

### (1) 1990年代のデザイン演習

1980年代における情報通信技術と情報処理技術の発展はオフィスに変革をもたらし、この動きはオフィスオートメーション（OA）と呼ばれた。電子化・デジタル化・高集積化という技術進歩のシナリオに沿ってオフィスワーク用のOA機器やOAシステムが続々と登場した。当初は筐体が大きく専用室が必要であったが、小型化に伴い多くの機器類がオフィスに入り込んだ結果、働く環境が大きく変化した。オフィスを働く場所から人を中心とした快適に過ごせる空間と捉えて機器類との共存を考えるようになった。近くにおいて操作するものとネットワーク機器のように近くになくてもよいものを区別する

ようになった。また、車載携帯電話機には小型化・軽量化によるユーザーや用途の変化がみられ、気軽に持ち運べるモバイル端末となっていった。当時はモノからコトへといわれていたが、プロダクト自体の用途開発という流れも依然として残っていた。

前述したように、1991年の情報機器のデザイン演習は、4年生30名を対象に近未来のコミュニケーションターミナルを創造する課題で、情報機器の活用を前提とした内容の授業であった。10年後の社会のあるべき姿を描き、それらの場面で使用するプロダクトをデザインした。当時の学生は携帯電話機やパソコンを所有していなかったが、情報・通信技術に関する情報を集めて多様なアイデアを展開し提案に結びつけた。その後、人とモノ、環境、情報の関係を考察しながら5年から10年後のあるべき姿を描き、本質のニーズを探る課題として3年生を対象に継続してきた。

授業の最初に情報機器の現状や技術の進歩などを調査するが、当時は書籍や雑誌、新聞、DVDメディアなどを利用しており、企業や研究機関に詳細な情報を問い合わせることもあった。1996年、本学にインターネットが整備されてから調査方法に大きな変化が起こった。ネット上には様々な情報が掲載されるようになり、調査の効率が飛躍的によくなったが、インターネットリテラシーに関する教育が普及しておらず内容をあまり精査せずネット上の情報をダイレクトに利用してしまうという問題も起こった。

インターネットやマルチメディアコンテンツの普及に伴い、操作性に優れたインターフェイスの研究が必要であると考えようになり、インタラクティブコンテンツを制作するためのオーサリングソフトであるMacroMind社のDirector®を使用して画面内のボタンを操作して必要な情報を閲覧できるコンテンツを制作した。当時はボタンの形状や立体感、操作した時の感触、画面の切り替え方法などを中心にユーザーにとっての使い勝手を研究した。画面の製品に占める割合は、現在に比べてはるかに小さく、画面のデザインはさほど注目されてはいなかったが、将来的に重要な位置付けになると考えていた。

## (2) 2000年代のデザイン演習

2000年代には全ての学生が携帯電話機とパソコンを所有し大学や自宅でインターネットを利用できるようになり、スマートフォンの利用者も年々増えていった。情報機器を使用すると想定した場合の実験可能な環境が整ったのを受けて体験価値を創造する場所を金沢に設定した。この時に多くみられたテーマは観光やアート、工芸などの地場産業、健康・福祉、教育に加えて地域特有の気候や風土などである。提案のなかでユーザーが情報を活用する際に利用するツールとして、スマートフォンを想定する場合と新たに専用ツールを考案するという2つの流れが出てきた。導入コストを考えた場合は既存の機器を利用することが最も自然であるが、新たな機器のアイデアを模索することは、学生にとって自分の引き出しを増やす重要なプロセスだと考えられる。新たなツールをデザインした結果に対して学生自身が失敗したと思っても、それは失敗ではなく、うまくいかない方法を試したことによる次に繋がる行為なのである。企業におけるデザイン開発ではコストと発売時期などの制約があるため難しいが、大学教育においては、全ての可能性を否定せずに時間をかけて試してみることは学んでいる時にしかできない貴重な経験であるといえる。

## (3) 2010年代のデザイン演習

UXデザインを考えるうえで重要な位置づけとなったインターフェイスデザインおよびGUI（グラフィカルユーザーインタフェース）などを専攻の演習科目として専門的に学ぶこととなった。両科目ともインターフェイスを扱うが内容は異なる。インターフェイスデザインの授業はフィジカルコンピューティングを学ぶのに対し、GUIの授業では専用アプリを使用して画面の中のインターフェイスをデザインするという内容である。これらの技術を活用して制作したモデルをデザインプロセスに導入した。

2010年代後半にはアウトドアや自然とIoTを組み合わせるテーマに取り組み現在に至っている（図1、図2）。



(図1) 野鳥の気配を自宅で感じるシステム (重松将太作品)



(図2) 人の心に寄りそうプロダクト (山下聖奈作品)

健康や環境は近年取り組む機会が多くなってきたテーマであり、学生が設定したテーマの中でも特に興味深かったのが野菜作りの経験である。野菜作りは専門家にヒアリングしても、得られる知識と実際の体験の間には大きな隔りがある。現地に足を運び実際に体験することに勝るものはない。金沢市の湯涌みどりの里の一区画を借り、3年に渡り野菜作りを実施した。湯涌みどりの里がつけられた目的は、野菜づくりや農林産物の加工、農林業に関する体験等を通して、市民が自然に親しみ、農林業についての理解を深め、周辺地域の活性化に寄与することである。その主旨を汲み取り、UXを熟慮するために野菜作りや蕎麦打ち体験および懇親会などにも参加し学生に提供するための情報を収集した。



(図3) 野菜を収穫する学生

区画を借りた初年度は卒業制作のテーマとして、野菜作りから生み出される体験価値を掲げた学生と圃場への移動や土作り、植え付け、管理作業、収穫、保存など一連のタスクを経験し、デザインの仮説を立て実験を繰り返して想定以上の成果を上げることができた。次の年にはUXデザインの授業を履修している学生数名と収穫作業を体験した(図3)。学生は野菜を土から抜き取る時の手応えや重さ、喜びなどパソコンの中でのシミュレーションでは感じ取ることができない感覚を味わうことができた。3年目はそれまでと異なる種類の野菜を育てることと、周りの区画の人たちとの情報交換に時間をかけた。ヒアリングを通して道具や作業に工夫していることを理解することができた。

2019年には稲作を営んでいる学生の実家の協力を得て、田植えと稲刈りを体験することができた。人・モノ・環境を時間軸で考察するには最高の事例である。訪問した時には代かきを終えた状態で田植え機を使って苗を植える段取りになっていた。一緒に参加した学生と共に耕運機に苗と肥料を積み込み運転させてもらった。運転したのは6条植えの田植え機であったが、田全体に均一に植えるためには、事前に往復の回数や乗数を計算する必要がある。また、植え付けの作業中に苗や肥料の補充が必要となるため、その計算もしながら運用しなければならない。運転に関しては一列植え終了後、180度方向転換する瞬間と隣の列との植え付け間隔を合わせることに注意を払った(図4)。実際に運転したのは

機械的な操作の機種であったが、近くの農家で最新のGPS機能付きの機種を見ることができた。保有者は運転講習を受けて使っていくということだったが、失敗が許されない田植え作業には理解しやすく使い勝手のよいインターフェイスが求められていることを実感した。このような普段の生活では経験できない特別な機会を得て目的の設定や装置を快適に使いこなすためのインタラクションの重要性を理解することができた。



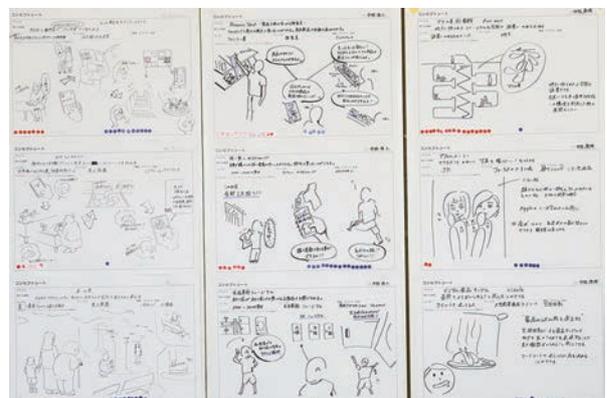
(図4) 6条植えの田植え機を運転して操作を体験

#### (4) デザイン演習におけるコンセプトの重要性

UXデザインのプロセスのなかで提案の骨格となるコンセプトメイキングは大変重要である。ユーザーと目的、環境、手段を示すことが必要であり、その中心となるのはユーザーである。最初から多くのユーザーを想定するのではなく、特定のユーザーが登場する様々なシーンイメージを結びつけてストーリーを構築していくのである。現場での行動観察とインタビューなどの結果を分析し、気づきからアイデアを考え出すというプロセスが重要となる。最終的なストーリーは多くの人に共感されることが大切なポイントである。

1990年に授業を始めた頃、シークエンスデザインという手法に基づいてシーンフォームを考案した。連続性を持って一連のデザインを展開するというものであるが、企業で製品をデザインしていた時にも時間経過とユーザーの行動、思考などを常に意識していた。このシーンフォームには、誰が、どこで、いつ、なぜ、どのようにという要素を言葉で記載す

る欄と、シーンをイラストで描く欄を設けてある。時間や場所の異なる複数のシーンフォームを組み合わせて、一つのコンセプトを完成させていた。最近ではシーンフォームの前段階としてプロダクトやサービスイメージを限定的に描くフォーマットを追加することで最初から複数の要素を描くのではなく、単純なシーンを結びつけていく方法でコンセプトシート(図5)を作成している。この方法によって学生同士の共有が容易となりアイデアを発想しやすくなった。



(図5) 複数のシーンを組み合わせたコンセプトシート

#### (5) 大学院修士の研究作品

UXデザインをテーマとした修士研究の取り組みを紹介したい。ランニングにおける新しい体験の可能性を探っていくことを目的とした研究で、研究の各段階において多くの発見があり、オリジナリティ溢れる提案となった。2020東京オリンピック開催における運動意欲の高まりや、マラソンプームなどが社会背景にあり、特に気軽に始めることができる運動の一つとしてランニングに着目した。ランニングの前後、最中におけるランナーの体験を時間軸で捉え、その行動をフォローするプロダクトおよびインターフェイスを探求したものである。研究の背景として、走る目的の変化に着目した。気軽に街を走ることが好きで、タイムも気にしないというような新たに現れたユーザーに対するアプローチを考え、最終的に旅先でランニングを楽しむ旅ランナーをターゲットユーザーとした。旅ランナーを「走ることを趣味にしている人で、新しいコミュニティに入って

いくことに抵抗がない好奇心旺盛な人で、頻繁に旅行したり、アクティブに行動する人」と定義した。旅ランナーのエクスペリエンスは、自宅から宿泊予約することから始まり、宿泊先でランニングのプランを練り、初めて訪れる場所でのランニングを楽しみ、帰宅後も様々な走行データを活用できるというものである。訪問先でのサービスの流れとしては、宿泊施設で専用デバイスを受け取り、スマートフォンで設定した走行コースのデータを専用デバイスに送り、ランニング後に走行データをスマートフォンで受け取るという仕組みになっている。

ランナーに喜びや楽しさを感じてもらえる第一の体験は、自分の走っている姿を記録できるサービスである(図6)。旅先で自分の写真を撮る場合、ある場所に立ち止まりポーズをとって撮影するケースが大半であるが、走行中の姿を様々な角度から記録できるのである。このサービスを実現するためのカメラの設置方法や撮影方法、被写体の登録や認識方法、法令など技術面や運用面などを検討した。第二の体験は魅力的な街の風景を堪能できるナビゲーションである。専用デバイスは走っているときのフォームを崩さずに画面を確認でき(図7)、撮影サービス区間や曲がるべき交差点の接近を振動と画面内のアイコンの変化で知らせてくれる。また、ランナーが設定する走行開始時間や方向などに対して、太陽や風向きなどを考慮した走行プランが提示されるのである。地域の特徴や季節を反映したプランの提示はその場所に馴染みのないランナーにとっては大変貴重な情報となる。

公共空間を走る場合の安心・安全に配慮して専用デバイスの画面やスマートフォンのGUIを検討した(図8)(図9)。ランナーが走行ルートの路面コンディションや環境などの情報を発信し、行政側が改善するという仕組みも考えられている。ランナーがこのサービスを利用することで客観的に自分の旅を振り返ることができる。また、安心して走れる環境が整ったり、映ることを意識したランニングファッションを楽しんだり、多くのランナーが集い走る機会が生まれる。更に観光地にとっては、観光客誘致

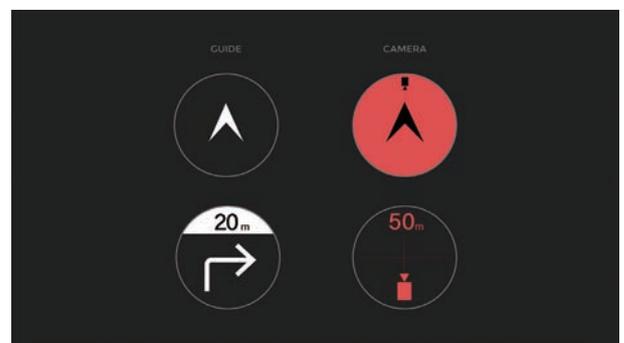
につながったり、作動時間を限定することによって観光時間を住み分けたりすることが考えられる。早朝や夕方などの人が少ない時間帯にランニングで旅を楽しんでもらうことは、新たな選択肢の一つとなるのではないだろうか。余談ではあるが、本研究完了後の2022年8月にホテルに併設するランニングステーションが金沢の犀川河畔にオープンした。



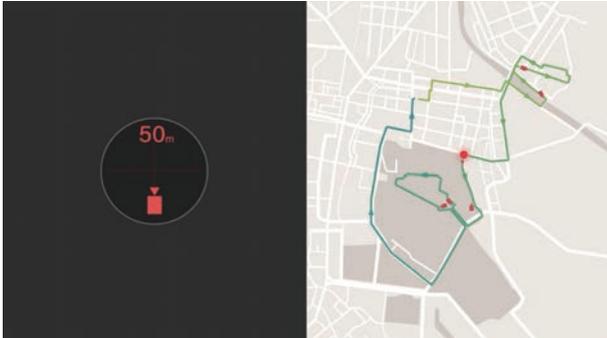
(図6) 撮影されたランナーの映像 (渡邊奈々重作品)



(図7) ランニングしながら画面を確認できるデバイス (渡邊奈々重作品)



(図8) 走る方向やカメラのアイコン (渡邊奈々重作品)



(図9) スマートフォンのGUI (渡邊奈々重作品)

### 3. 専攻演習における取組み

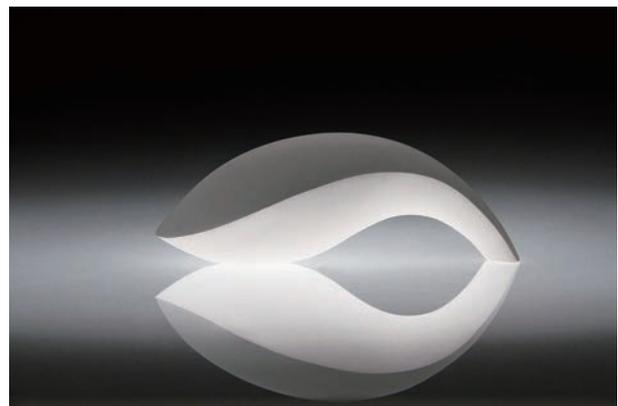
専攻演習ではデザインに関する素材や技法、理論などを学ぶための複数の科目を用意しており、それぞれの科目には目標が設定されている。それらの授業にもUXデザインを実践する際に大切な要素が含まれており、体験価値を生み出すために必要な要素を無意識のうちに学んでいるのである。ここではいくつかの演習とUXデザインとの関係性を述べる。

#### (1) 写真演習

製品デザイン専攻では学生が制作した最終モデルを撮影してポートフォリオやプレゼンテーションに使用してきた。写真演習はそのための技術を学ぶという位置付けであり、モデルを作り込んでいた時代は撮影の結果として得られる「写真」が大切だった。照明や構図などに気を配りモデルの造形を的確に表現することに重点をおいていた。課題により方針は異なるが、近年はCG制作用のモデリングやレンダリング用アプリが充実してきたため、ラフモデル検討プロセスを徹底することで最終モデルは実写ではなく3DCGに置き換えるケースが出てきた。

このような流れから、写真演習は被写体の「よさ」を観察し、どう撮るかに重点を置くようになり被写体とじっくり向き合い構図やライティングなどに時間をかけ調整を繰り返してからシャッターを切るのである。この一連の行為はデザイン力と創造力を育むための大切な要素である。この演習では複数の学生が協力して撮影する。撮影する学生は最初に構図を決め、自分が意図する照明効果が得られるまで微

調整する。その際、光の位置や角度などを協力してくれる学生に伝える。その指示を聞いた学生は、撮影者に動きがわかるよう気配りしながら照明の位置を移動する。撮影する行為のインタラクションを通してコミュニケーション力が磨かれていく。この作業を繰り返し30分から1時間で撮影を完了させる。1クラス20名が撮影するため午前中の授業で3日間必要となる。最終日に全員の作品を投影しプロカメラマンである非常勤講師から専門的かつ的確なコメントが与えられる。2回目となる後期の演習ではモチーフを自分で選定し、その特徴を最大限に活かす表現を目指す。例えば曲面で構成された石膏造形の場合は、湾曲している面の見え方や素材感などに細心の注意を払い撮影する。本体の下部からライトアップし、更にその光を上部から反射させることで柔らかな照明効果が生まれるのである(図10)。また、エッジの効いた金属製のプロダクトの場合には、造形処理や素材の光沢感を主体としたハイライト表現を取り入れた作品もあった。前期の学びを活かして後期には更に高度な撮影を試みることで成長する。



(図10) スタジオで撮影した写真 (鈴木僚作品)

このように写真演習の授業から1年次に製品の見方、捉え方、表現方法、自分の意思を伝えることなどを体験する。写真を撮るという目的、デジタルカメラや照明器具、背景紙を使用する具体的な手段、スタジオという空間準備から撮影、撮影後のデータ加工、発表までの一連の時間経過と経験などがUXそのものなのである(図11)。



(図11) スタジオでの撮影風景

## (2) インターフェイスデザイン

UXデザインプロセスではユーザーの行動や反応を観察する場面が多く存在する。実際に機能するモデルを想定したシミュレーションを実行しなければならないのである。特に動きや光、音などのインタラクションを含むプロダクトの場合、実際に機能したと想定するだけではユーザーの正確な反応を感じ取るのが困難である。そのような場面で有効な手法がフィジカルコンピューティングである。フィジカルコンピューティングは、人間の体が示す情報とコンピュータを様々なセンサーによって結びつける手法を意味する。

シミュレーション用のモデルを制作するためには、入力デバイスとマイクロコンピュータをつなぐ電子工作やマイクロコンピュータのプログラミングを行う必要があり、オープンソースハードウェアとして幅広く活用されているワンボードマイコンArduino® (アルデュイーノ) を使用している。比較的多く利用されるのは加速度センサー、赤外線センサー、距離センサー、温度センサーなどであるが、目的に合ったセンサーを組み合わせることでモデルを制作する。反応の感度もユーザーや場面ごとに調整できることからシミュレーションの精度が格段に上がった。

UXデザインを実践するなかで個人の研究として2008年頃から取り組んでいた手法であったが、デザイン演習に効果があり社会連携活動にも応用の可能性があることから2010年から専攻演習に組み込まれることとなった。

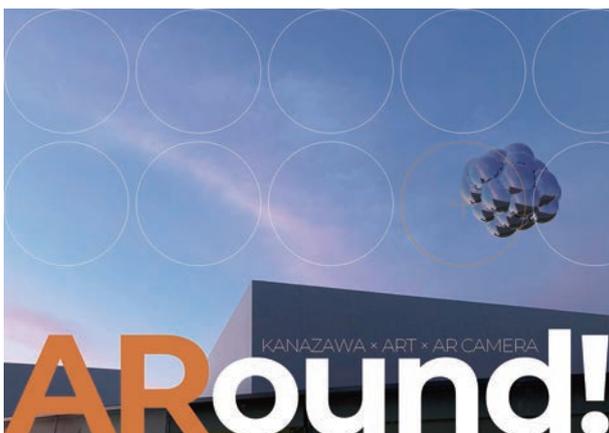
## (3) GUI (グラフィカルユーザーインターフェイス)

2000年代中頃から情報機器や家電製品においてスクリーンの存在が徐々に大きくなり、操作の主体は画面へと移行していった。ボタンやつまみはアイコンとなって画面の中にレイアウトされ、ユーザーはアイコンに触れることにより画面の向こう側にあるシステムやサービスを利用することができる。画面とのやりとりであるインタラクションがユーザーの心地よさに繋がる。

授業では画面デザインにおけるユーザビリティやアクセシビリティに関する一般的な配慮のポイントを理解したうえで課題を実践した。ユーザーがツールを使える状態になっているものにおいて、想定ユーザーが使いやすいかどうか、つまり「使いにくい」状態を「使いやすい」状態にすることがユーザビリティであるが、ユーザビリティを向上させることにより、ユーザーにとって快適で継続的な使用が可能となる。快適に使えるための大切なルールとして、表示や手順の一貫性、フィードバック、達成感、やり直しなどの項目を授業において重視した。また、高齢の方やハンディキャップを持つ方などを含む、できる限り多くの人々が見えるかどうか、つまり「使えない状態」を「使える」状態にすることも大切である。デジタルカメラの画面の試作を通してGUIを学ぶ授業は、製品をデザインするのと同様、最初にコンセプトを立てる。次にユーザーの作業を文字で記載したタスクフローを作りビジュアル化して画面フローを制作する。手描きの画面フローをベースにAdobe社のAdobeXD®を使用して動作するモックアップを制作し、配置したボタンやスライダーバーを操作する。パソコンとスマートフォンを接続してパソコンの画面に表示されたインターフェイスをスマートフォンに投影してタッチ操作を確認

することができる。ここで重要なポイントは他の学生に使ってもらうことである。自分にとって心地よく使えたとしても想定するユーザーにとっては使いづらい場合がある。客観的な評価によってユーザーの感覚を理解する必要がある。完成したGUIの最終的な検証とパネル制作にあたり、デジタルカメラを使用する場所を移動しながらシーン毎にスマートフォンの画面を操作していくのである(図12、図13、図14)。

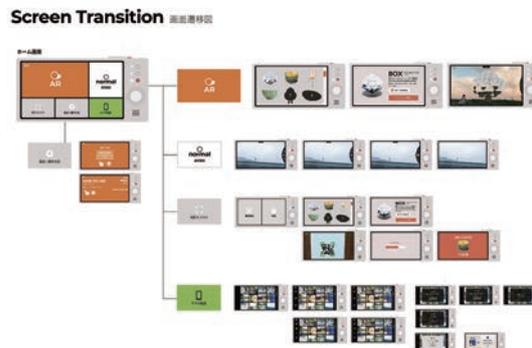
教室でコンピュータの画面を見ながら完成した結果と現場に出向いて検証しながら得られる結果では感覚的な違いがある。可能な限り現地でシミュレーションを実施することが重要となる。



(図12) GUIのコンセプトパネル (杉本千夏作品)



(図13) GUIの機能説明パネル (杉本千夏作品)



(図14) GUIの画面遷移図 (杉本千夏作品)

#### (4) コンピュータ演習Ⅱ

デジタルカメラの画面デザインの授業では、機能性と全体の構造、画面遷移などを学ぶが、コンピュータ演習Ⅱは画面デザインを動きのあるムービーでプレゼンテーションするための能力向上を目的としている。そのためAdobeXD®では表現できない情緒的なインタラクションをAdobe After Effects®によって制作する。



(図15) コンセプトシート (重松将太作品)

課題のテーマは音楽アプリや、目覚まし時計、タイマーなどで、コンセプトシートに起動・時間セット・カウントダウン・時間オーバーの4画面をデザインした後、動きとサウンドを加えていく。前後の関係や変化のタイミング、スピードなどを意識しながら画面を操作した時に起こる変化を調整していく。ユーザーが次も使いたくなるような一連の操作

や変化を意識してデザインする必要がある。

飛行機の中で音楽を楽しむためのアプリの提案では、音楽と飛行機の動きが同調しており、速度や高度の変化や画面切り替えのエフェクト、ラジオから音源を取るなど、細部に至るまで表現に工夫がみられる（図15）。

### (5) デザイン特論

これまで教育に携わってきて、愉しく質の良い体験を創り出すために必要となる能力は創造力と行動力だと考えるようになった。創造力は「気づき」によって支えられており、行動力は「現場」に出向く積極的な態度から醸成されていくものである。デザイン特論では相反するものに目を向ける思考と観察力、行動力及びコミュニケーション力を磨くことを目的としている。具体的にはテーマに合致するイメージを収集し、的確な言葉を選び作品について論じるという授業内容である。

予め「静・動」、「重・軽」、「明・暗」のように相反する意味を持つテーマで身の回りのシーンや自ら創作した作品などから2枚の写真を撮るのである。授業では作品を制作した時の工夫や選択した言葉の意味、グラフィック処理などを整理して伝え、他の学生は作者の発表に対するコメントを返す（図16、図17、図18、図19、図20、図21）。

六つのテーマに取り組み、作品を最後にまとめるためのルールを自ら設定しまとめる能力を身につけるが、単に外観のみに目をやるのではなく被写体となる対象物が持つ意味、現象や変化などを考え続けることから「気づき」を得る瞬間が訪れる。見えるモノや見えないコト、環境など身の周りの全てに意識を向け、常に複数のテーマを携え考え続けていることがアイデアを生み出すことに繋がるのである。1年次に写真演習で学んだ撮影技術や観察力が更に磨かれて4年次の授業に活かされているのである。



(図16) 「静」(島崎紗栄作品)



(図17) 「動」(島崎紗栄作品)



(図18) 「白」(澤本泉美作品)



(図19)「黒」(澤本泉美作品)



(図20)「明」(西口眞由作品)



(図21)「暗」(西口眞由作品)

#### 4. むすびに

1991年に近未来のコミュニケーションターミナルとして始まった情報機器のデザインであるが、当初は携帯電話機の発展的な利用方法を模索していた。モノからコトへというような思考が広まる中、ユーザーの本質的ニーズを探ることを目的とし、最終提案するプロダクトの完成度を上げるプロセスに時間をかけていた。2000年代には金沢を舞台にデザインを展開し、当時の技術革新を主とした社会動向や生活様式を取り入れた。2010年代には自然やアウトドアといった身近なものから話題性のあるイベントや環境問題などをテーマに取り上げ、ユーザーの体験価値を創造するUXデザインへと移行してきた。

近年、コンセプトに影響を及ぼす社会環境に大きな変化がみられた。第4次産業革命や、国連が掲げるSDGs(持続可能な開発目標)、働き方改革の推進、パンデミックへの対応、新たな生活様式、DX(デジタルトランスフォーメーション)、北陸新幹線の東京-金沢間開業など地域や規模は様々であるが、このような変化には常に目を向け、デザインとの関係を把握しておく必要がある。UXデザインを考える際、必ずしもICT(情報通信技術)を利用する必要はないが、時代性や体験価値の規模、継続性などを考えた場合、ICTを効果的に利用するメリットは大きい。

人を中心に考えるUXデザインは、人・目的・環境・手段をそれぞれ変化させることにより、全く違った新たな体験価値を創造できる。大切なのは創造した体験がユーザーに愉しみを与え、魅力的なものであり継続して利用してもらえるよう熟慮することである。

(むらなか・みのる 製品デザイン／情報機器)  
(2022年11月8日 受理)