

開始時間	終了時間	発表題目	発表概要	登壇者(所属)	共同研究者(所属)
8:55~9:00 開会挨拶					
【セッション UX・体験・価値観 長谷川 敦士(株式会社コンセント/武蔵野美術大学)】					
9:00	9:20	ユニバーサルファッションの購買体験のデザイン	ユニバーサルファッションは、身体的・認知的要因からユーザー自らではなく家族の代理購買が中心だが、嗜好や身体的フィットへの考慮が必要で代理購買の障壁は高い。本研究では障壁を超える為の新たな代理購買体験設計について述べる。	森田 泰暢(福岡大学)	前野 いずみ(名美アパレル株式会社)
9:20	9:40	KA法とUXの期間モデルを組み合わせた価値の可視化	UXの期間モデルを用いて価値を構造化することで、価値を時系列、蓄積された視点でみることができる。ユーザー(協力者および筆者)の経験は、時間を経て広がり、深まり、プラスやマイナスに作用して蓄積していく不可逆的な反応だ。経験する前と経験している瞬間、それによって得られた発見と課題、何度も反復することによって生まれるユーザーの生活の変化は、互いに影響し合っている。その時間軸と、蓄積していく過程、価値どうしの結合の密/疎を可視化することで、次段階の具体的な実装施策創出のヒントが生まれる。また、それぞれの関連性を明示することもできる。この、KA法とUXの期間モデルの組合せは、UXデザインにおける価値の構造化をアップデートするものだ。今後、UXデザインの価値分析に広く活用されることを期待したい。	黒沢 征佑喜(武蔵野美術大学大学院造形構想研究科 博士後期課程)	長谷川 敦士(武蔵野美術大学造形構想学部 大学院造形構想研究科)
9:40	10:00	動画共有サイトにおける動画広告形式と嫌悪感の関係	本研究は動画共有サイトにおける広告に対する嫌悪感に着目し、異なる3つの動画広告タイプにおいて、動画再生前および動画再生中の組み合わせ(3×3)の9パターンについて、実験を通じて嫌悪感の小さい動画広告のあり方を明らかにした。	佐々木 大晴(東海大学大学院情報通信学研究所)	辛島 光彦(東海大学情報通信学部)
10:00	10:20	紙媒体と電子媒体の資料の読み取りにおけるUXの比較～視線計測装置を用いた実験～	現代では電子書籍だけでなく、学校でのデジタル教科書の採用などデジタル媒体のテキストが普及している。実際に大学の講義においても多くの授業でデジタル形式の資料が配布され、テキストの読解やテストの受講もパソコンで行われている。さらに新型コロナウイルス感染拡大によりオンライン授業やリモートワークの需要が高まる現在ではさらにデジタルテキストの需要が高まるが予想される。この研究では紙とデジタルでは読み手にどのような違いが出るのかをテスト形式のアンケートと、視線追跡装置、脳計測装置を用いて分析する。	郡司 大河(中央大学)	友居 柊也(中央大学) 佐久間 史也(中央大学) 松崎 たお(中央大学) 津上 ユリアン(中央大学) 指澤 竜也(トッパン・フォームズ株式会社) 飯尾 淳(中央大学)
10:20	10:40	研究会がオンライン化されてどうなったか?	COVID-19の影響で多くのイベントがオンライン化された。我々が年2回実施しているHCD研究発表会もオンラインでの実施を余儀なくされた。オンラインでの研究会実施は、思いがけない発表を聞くことができるというセレンディピティの欠如や、ポスターセッション形式の発表を実施する難しさなどいくつか課題がある。このような課題に対して、支援システムの開発と運用、ビデオセッションの導入などの工夫を行った。本発表ではそれらの試みに対する評価と分析の結果について報告する。	飯尾 淳(中央大学)	辛島 光彦(東海大学)
【セッション ツールと方法論 飯尾 淳(中央大学)】					
10:50	11:10	デジタルプロダクトのデザインプロセス	昨今、Webサイトやアプリといった「デジタルプロダクト」に適切なUXデザインが求められている。現在、多くの場合標準的なHCDサイクルが基本の考え方として用いられている。これは、利用者視点をデザインプロセスに導入するという点において意味は大きい。デジタルプロダクトにおいて同時に必要とされるプロダクト自体のデザインの観点から不足している。本発表では、これを補う、デジタルプロダクトデザインにおいて標準となるプロセスを提案する。	長谷川 敦士(株式会社コンセント/武蔵野美術大学)	石井 真奈(株式会社コンセント) 黒坂 晋(株式会社コンセント)
11:10	11:30	パターン・ランゲージを用いたHCD(Human Centered Design)組織導入ノウハウの形式知化の試み	HCD組織導入の事例からのパタンランゲージ作成を試みた。その際、主に失敗事例に着目し、「問題」を軸にパターン作成のプロセスを工夫した。その経緯と工夫点を紹介する。	森山 明宏(ユーリカ株式会社)	伊東 昌子(成城大学経済研究所) 桂木 紫帆(株式会社リコー) 近藤 恭代(ヤフー株式会社) 寺村 信介(株式会社リコー) 寺山 晶子(ソニー株式会社) 土崎 てるみ(テント) 野口 友幸(三菱総研DCS株式会社) 蓮見 華奈(インフォコム株式会社) 林 哲也(ソニー株式会社) 福山 朋子(株式会社インテック) 和井田 理科(株式会社JVCケンウッド・デザイン)
11:30	11:50	HCDプロセスを適用した卵巣がん患者の意思決定を支援する情報媒体のデザイン	患者アドボカシーの視点で取り組んだ「卵巣がん患者支援ツール」プロジェクト。インクルーシブデザインやデザイン思考を用いたアプローチやクリエイティブのポイント等を紹介する。	叶丸 恵理(株式会社コンセント)	園木 美貴子(株式会社コンセント) 中安 晶(株式会社コンセント) 小山田 那由他(株式会社コンセント) 太田 文明(株式会社コンセント) リウ・シャオハン(フリーランス) 茅島 由香(株式会社コスモ・ピーアール) 大屋 亜希子(一般社団法人サードパス)
11:50	12:10	未来の見立てを作るカードゲーム「ミタテル」の開発	新規性の高いサービスアイデアの創出や創造的な組織開発を目的としたカードゲームの開発事例を報告する。本ゲームは紙媒体と、オンラインアプリケーションの2つがあり、コロナ禍でも開催できるようになっている。	吉川 嘉修(富士通株式会社)	藤原 和博(富士通株式会社) 横田 洋輔(合同会社tabinova)
12:10	12:30	360度カメラを使用したカルチュラルプローブの試作	カルチュラルプローブは、デザイナーが対象者の世界を探求するためのデザインリサーチ手法であり、人間中心設計においては、特にデザインプロセスの初期段階でのユーザー理解に有効である。我々は、360度パノラマ技術の登場に対応して、360度カメラをカルチュラルプローブとして使用する機会を検討している。本発表では、10人の参加者を対象とした予備調査の結果を報告し、将来のカルチュラルプローブのデザインに関する示唆を述べる。	東條 直也(KDDI総合研究所)	大戸 朋子(北陸先端科学技術大学院大学)

12:30~13:30 Lunch Time

【セッション HCDとコミュニティ 平沢 尚毅(小樽商科大学)】

13:30	13:50	倒産社長向けインタビューにおけるエクスペリエンスマップと文化モデルの活用	自身が経営する企業の倒産を経験した元経営者(倒産社長)が、倒産後においてもイキイキと豊かに生きることが出来るためのメンタリング支援を検討している。その検討に際し、数名の倒産社長に対するインタビューを実施し、倒産前後におけるイベントと感情を記載する人生グラフと、各ステークホルダーとのコミュニケーションや感情を可視化させる文化モデルをツールとして利用した。その結果として、ウェルビーイング実現に向けて求められるであろう要因を発見するに至ったことから、その事例について発表をするもの。	関根 諒介(武蔵野美術大学大学院造形構想研究科)	
13:50	14:10	国の地方機関におけるデザイン思考を用いた施策立案研修プログラムの効果と課題	著者らは、デザイン思考による地域の課題発掘と施策提案を題材とする北海道開発局職員向け研修プログラムを立案し実施した。研修の内容を紹介するとともに、受講者に対する質問紙調査をもとに効果、今後の課題を考察する。	山田 菊子(東京工業大学 環境・社会理工学院)	本間 中(国土交通省 北海道開発局(経済産業省 北海道経済産業局に outward)) 宮川 愛由(京都大学レジリエンス実践ユニット) 伊藤 学(国土交通省 北海道開発局) 富塚 剣介(国土交通省 北海道開発局)
14:10	14:30	発達障害者雇用における人間中心設計の新たなステップー職場学習とキャリア育成への支援ー	人間中心設計では、障害者に対しバリアフリーやアクセシビリティ等の合理的配慮は進展してきたが、職場での学びやキャリアパスを醸成する支援環境に関する議論は進んでいない。事例を通して可能性と方向性を探る。	渡辺 めぐみ(常磐大学)	伊東 昌子(成城大学)
14:30	14:50	人間中心設計プロセスの教育への応用に関する研究	人間中心設計プロセスの看護教育の「ケーススタディ」への応用に関するものであり、利用状況の把握として、看護学校教員の研究教育の実態及び意識調査を実施し、要求事項まとめ、教員向け教材のプロトタイプを提案する。	安齋 利典(札幌市立大学デザイン学部)	渋谷 友紀(札幌市立大学大学院デザイン研究科)
14:50	15:10	感情起点による体験価値創出メソッド	製品やサービス開発時における「感情を起点にした」発想手法 機能や性能に偏りやすいアイデア創出時に図や写真を活用することで初心者でも「共感を得るソリューション」を作成できる集団思考法導入の実例。	本橋 聡之(株式会社JVCケンウッド・デザイン)	浦 航介(株式会社JVCケンウッド・デザイン)

【セッション HCDと社会 山田 菊子(東京工業大学 環境・社会理工学院)】

15:20	15:40	人間中心システムアーキテクチャーの基本概念的提案ー社会全体のHCDを目指して	環境、社会、組織、人、技術などのシステム間に働くアーキテクチャーは、HCDに大きく影響する。本論ではHCDを取り巻くシステムアーキテクチャーを整理し、HCSA(人間中心システムアーキテクチャー)として提案する。	奈良輪 夢美(サイフォン合同会社)	飯塚 重善(神奈川大学) 鱗原 晴彦(株式会社U'eyes Design) 太田 猛(ナイン・アルファ合同会社) 大橋 正司(サイフォン合同会社) 岡本 寛之(誰のためのデザイン?) 神田 周一(エスディーテック株式会社) 佐藤 公一(カシオ計算機株式会社) 田丸 喜一郎(独立行政法人情報処理推進機構) 早川 誠二(HCD YOROZU Consulting) 松下 努(株式会社NTTデータNJK) 田久保 順(一般社団法人重要生活機器連携セキュリティ協議会) 宮田 明典(株式会社NTTデータNJK) 山口 恒久(株式会社 明電舎)
15:40	16:00	共創プロジェクトファシリテーションの実践的考察ー遠野市観光施設コンセプト再定義プロジェクトの事例からー	多様な背景を持つ関係者が参画するプロジェクトにおいて、成功へ導くファシリテーションのポイントを探るため、実践したプロジェクトをふりかえり、考察する。	尾形 慎哉(株式会社グラグリッド)	小野 奈津美(株式会社グラグリッド) 川村 美月(株式会社グラグリッド) 杉村 亮(株式会社遠野ふるさと商社) 山崎 陽介(株式会社岩手銀行)
16:00	16:20	プロトタイプと社会実験 三方よしのデザインに向けて	UXデザインでは、ユーザーが見たり触ったりするものを対象に、統合的なユーザー体験をデザイン対象とする。また、提案するユーザー体験を考慮したプロトタイプとユーザー評価を繰り返す事が重要な原則の一つになっている。社会実験は、提案するサービスや施行を導入する際、限定した期間や場所などで実際の対象となる人物により実験することで評価するアプローチである。ここでは、UXデザインをより実現化に結びつけるために、プロトタイプと社会実験について考察を論じる。	山崎 和彦(武蔵野美術大学/ Xデザイン研究所)	
16:20	16:40	自動運転社会における HAI: Human AI Interaction の考察ー2020年度活動成果報告(1)ー	人間がAIと協調する接点としてのHAIを自動運転公共バスをテーマに、第1WGにて「利用者」は誰か/影響は何か、第2WGにて「合意形成/人間の振舞い」と「責任の境界/過失相殺割合」について検討を重ねた成果を報告する。	鱗原 晴彦(株式会社U'eyes Design)	改發 壮(BOLDLY株式会社) 田中 君明(株式会社デンソー) 田丸 喜一郎(独立行政法人 情報処理推進機構) 篠原 稔和(ソシオメディア株式会社) 仲谷 尚郁(三菱重工業株式会社) 中嶋 智輝(株式会社U'eyes Design) 平沢 尚毅(小樽商科大学) 福住 伸一(国立研究開発法人 理化学研究所) 山口 恒久(株式会社明電舎) 吉田 直可(法律事務所愛宕山) 吉武 良治(芝浦工業大学)
16:40	17:00	自動運転バスの社会的評価ー2020年度活動成果報告(2)ー	自動運転社会におけるHAI 検討委員会の第1WG『誰のための影響検討チーム』では、自動運転バスを地域社会に導入するための評価のフレームワークを構想し、茨城県猿島郡境町において実施した。本報告は、評価フレームワークの考え方と評価を実施した結果を報告する。	平沢 尚毅(小樽商科大学)	船木 雪乃 鱗原 晴彦(株式会社U'eyes Design)

17:00~17:15 表彰式・閉会式