

セッション	開始時間	終了時間	発表題目	発表概要	登壇者(所属)	共著者(所属)
開会の挨拶	8:55	9:00				
ビジネス応用 座長:吉武良治 (芝浦工業大学)	9:00	9:20	戦略レイヤーにおけるUX戦略ガバナンスモデル形成	HCDをきちんとビジネスに反映し、実現させるためにはユーザー中心に進めるだけでなく、そもそもの企業のビジネス戦略の中にHODの思想を盛り込ませ、且つ実行計画に反映させなければならない。「HCD×ビジネス×IT」を如何にビジネス戦略の中に盛り込み、かつガバナンスモデルを形成するのかを事例を通して発表する。	石悦寛(ボストンコンサルティンググループ)	
	9:20	9:40	共創プロジェクト着手時の小成功体験創出に関する従業員教育効果の分析	介護現場との共創プロジェクト推進に向けた関係性構築と意識向上を目標に、現場従業員の小成功体験創出のための施設パンフレット改善ワークショップを実施した。従業員教育効果の観点で分析した意識調査結果を紹介する。	井原雅行(理化学研究所)	村上宏樹(静光園白川病院) 猿渡進平(静光園白川病院) 竹下一樹(静光園白川病院) 古賀昭彦(理化学研究所/帝京大学) 行平崇(理化学研究所/帝京大学) 久野真矢(理化学研究所/県立広島大学)
	9:40	10:00	共想と共創のプラットフォームco-visionによる価値共創の実践	複数企業間の共創による新規事業創出を行う際、共有できるビジョンを構築することが重要である。本発表では、ビジョンを起点とした共創を行うための手法とスキームを構築し、実践した結果を報告する。	神谷泰史(コニカミルタ株式会社ヒューマンエクスペリエンスデザインセンター) 山崎和彦(武蔵野美術大学)	長田彩加人(コニカミルタ株式会社ヒューマンエクスペリエンスデザインセンター) 紀望(武蔵野美術大学大学院造形構想研究科) 山崎和彦(武蔵野美術大学)
	10:00	10:20	HCDを適用したブランド開発	ブランド開発は、伝えたいことを明確にし、それを顧客に的確に伝わるようにすることが重要である。「誰に」「どのような価値を届けるか」を明確化するため、HODを適用して顧客価値を基にしたブランド開発を行った。	河野泉(NEC)	岩田直子(NEC) 加賀美努(NEC) 石川貴章(NEC) QUAH SAESOO(NEC)
	10:20	10:40	簡易型パターン・ランゲージ『近江匠人実践智カド』と『近江匠人』ブランドの認証評価	東近江市との官学連携事業として制作した『近江匠人』ブランドマーク、パターン・ランゲージを用いた『近江匠人実践智カド』と、『近江匠人』を認証する際の「郷土愛を数値化して評価指標とする仕組み」についての事例紹介。	大草真弓(成安造形大学)	
ビデオセッション	10:40	12:00	小学生の自由な発想を促す授業教材の検討	STEAM教育が導入された小学校の授業において、自信を持って自由な発想ができるようにするサポート教材を検討する。評価基準が確立していない課題に着目し、授業内で目標を定める教材を用いる解決手法を提案し、その有効性を検証する。	畑澤真奈(芝浦工業大学)	吉武良治(芝浦工業大学)
	10:40	12:00	アメリカンフットボールのプレイブックにおける最適なラベリングパターンの研究	アメリカンフットボールのプレイブックにおける学習効率を向上させるため、ラベリング(題目構成)の順番やパターンから使用感・記憶のしやすさに関する調査を行い、得られた結果から、各ラベリングパターンにおける有効な活用方法を特定した。	中井朱門(芝浦工業大学)	吉武良治(芝浦工業大学)
	10:40	12:00	家庭用スマートスピーカーのユーザビリティと感情要因に関する調査	日常生活においてスマートスピーカーを使用するタスクを設定し、2つの実験を通して、ユーザビリティに関する課題とスマートスピーカーに対する感情的要因について調査し、整理した。	幸一方(芝浦工業大学)	吉武良治(芝浦工業大学)
	10:40	12:00	笑い方の違いによる快感情への効果～生理指標による比較～	笑いには多くの効用があることが分かっている。笑い方の違いによってその効果に違いがあるか、また意識的な笑いによっても効用が得られるかを、主に脳波・心拍変動を指標として検討した。	齋賀洗平(芝浦工業大学)	吉武良治(芝浦工業大学)
	10:40	12:00	学部生を対象としたAI・データサイエンスコースにおけるサービスデザイン教育プログラムの検討	本研究では、著者が所属する大学のAIおよびデータサイエンス(DS)を学ぶ副専攻コースにおいて、2022年度に開講予定しているAI・DSの要素を組み込んだサービスデザイン教育プログラムの検討内容について報告する。	大崎理乃(武蔵野大学)	田丸恵理子(武蔵野大学)
	10:40	12:00	「モノコカード」を使用したオンラインワークショップ	本発表では、生活者の周囲の流行を可視化し、それらの背景にある価値観を抽象化してデザインリソースとすることを目的としたモノコカードを提案し、オンラインワークショップにおける使用の機会と課題について検討する。	東條直也(株式会社KDDI総合研究所)	山崎未祐(昭和女子大学) 武井杏樹(昭和女子大学) 藤田真海(昭和女子大学) 加藤詩乃(昭和女子大学)
	10:40	12:00	PAC分析によるユーザーのサービス利用態度構造の把握	本研究は実利用におけるユーザー体験(UX)とその評価のあり方を検討するため、UXおよびその評価をサービス利用態度と捉え、その実態を把握することを試みた。個人の態度構造を把握分析するPAC分析を応用し、動画配信サービスを例に行った事例とそこで得られた知見を報告する。	岩井一真(千葉工業大学大学院工学研究科デザイン科学専攻)	安藤昌也(千葉工業大学先進工学部)
10:40	12:00	想起されるサービス利用体験エピソードとUX評価の関連	本研究は、サービス利用体験の評価のあり方を検討するために、想起されるサービス利用体験のエピソードと評定法によるUX評価との関連性について検討する。発表では、動画配信サービスの実利用体験を対象に行ったアンケートの分析結果に基づいて、体験のパターン化とUX評価値との関連について考察する。	濱島空(千葉工業大学大学院先進工学研究科知能メディア工学専攻)	安藤昌也(千葉工業大学先進工学部)	
ランチタイム	12:00	13:00				
評価と実験 座長:山田菊子 (東京工業大学)	13:00	13:20	オンラインセミナーにおけるアバター使用の効果に関する研究-受講者の理解度、興味度の講師の把握について-	本研究では、オンラインセミナーにおいて、受講者が自身の顔画像を映す代わりにアバターを使用することによる、受講者の理解度、興味度についての講師の把握と受講者の抵抗感について着目した。実験を通して、アバターの使用が顔画像がある場合と同程度の講師の把握をもたらし、顔画像が無い場合と同程度の低い抵抗感をもたらす効果があるかどうかを検討した結果を報告する。	宮崎太希(東海大学大学院情報通信学研究科)	辛島光彦(東海大学情報通信学部)
	13:20	13:40	オンライン面接時の被面接者の顔表情が面接者の被面接者に対する印象に与える影響に関する研究	本研究ではオンライン面接における面接者の被面接者に対する印象の特性に焦点を当て、被面接者の同一面接内における顔表情の変化が面接者の被面接者に対する印象に影響を与えるかどうかを実験を通じて検討した結果を報告する。	辛島光彦(東海大学)	
	13:40	14:00	紙媒体と電子媒体の資料の読み取りにおけるUXの比較～各媒体の利用状況での追加分析～	当社と中央大学とで紙媒体と電子媒体の読み取り効率の比較研究を行っている。今回、昨年度発表した結果に対して、両媒体の利用実態調査項目で追加分析を行った。その結果、「媒体の利用量」と「読み取り効率」に関連が見られた。	指澤竜也(トッパン・フォームズ株式会社)	川本健太(トッパン・フォームズ株式会社) 樋口みなみ(トッパン・フォームズ株式会社) 友居柘也(中央大学国際情報学部) 佐久間史也(中央大学国際情報学部) 松崎たお(中央大学国際情報学部) 飯尾淳(中央大学国際情報学部)
	14:00	14:20	紙媒体と電子媒体のマニュアルの読み取りにおけるUXの比較～レゴブロックを用いた実験～	前回、支線計測装置を用いて資料の読み取りに関する比較実験を行った。前回に引き続き、今回は、目的を持って資料を読むことにフォーカスして、比較実験を行った。具体的には、レゴを組み立てる作業指示を電子媒体と、紙媒体で違いがあるかどうかを調べた。	佐久間史也(中央大学)	友居柘也(中央大学) 松崎たお(中央大学) 指澤竜也(トッパン・フォームズ株式会社) 川本健太(トッパン・フォームズ株式会社) 樋口みなみ(トッパン・フォームズ株式会社) 飯尾淳(中央大学)
	14:20	14:40	HCD研究発表会の傾向分析	研究活動の奨励はHCD-Netの研究事業部の主要な使命の1つである。本発表では、HCD研究発表会、ヒューマンインターフェースシンポジウム、日本人間工学会の研究会で発表された研究動向を比較し、HCD-Net会員による研究を加速させるための戦略を考える。さらに、大学と企業によって行われた研究の傾向と、出版物のタイトルに示される研究キーワードを示し、それぞれの違いを示す。	飯尾淳(中央大学国際情報学部)	
休憩	14:40	14:50				
理論とサーベイ・方法論提案 座長:辛島光彦 (東海大学)	14:50	15:10	ユーザー体験に焦点を当てた新たなゲームカテゴリー化方法の提案	本研究では、ゲームに対する嗜好性の低いユーザーが多いことを背景に、ユーザー体験に焦点を当てた新たなゲームカテゴリー化方法を提案する。アンケート調査と分析によってカテゴリーの名称や、それらの妥当性の高さを検討する。	武川祐香(芝浦工業大学)	吉武良治(芝浦工業大学)
	15:10	15:30	プレイス概念に基づく音声プラットフォームの比較分析	本発表ではプラットフォームにおけるUIやインタラクションと活動・印象の関係を統合的に分析するための枠組みと方法を提案する。また、それらを用いて音声プラットフォームサービス4つを事例分析した結果を報告する。	亀和田慧太(電通デジタル)	
	15:30	15:50	交通分野におけるHCD研究の動向	著者らは社会基盤整備におけるHCDの適用事例の収集に取り組んでいる。そこで対象領域の中でもユーザーが明確に定義される「交通」についての先行研究を収集、分析し、設計の対象レイヤー、交通機関、アプローチを明らかにする。	山田菊子(東京工業大学環境・社会理工学院)	小山田那由他(株式会社コンセント)
	15:50	16:10	「ポスト人間中心デザイン」の理論的整理ー「ポスト」の波に人間中心デザインは駆逐されるのかー	本稿では「ポスト人間中心デザイン」が各領域でどのような概念として考えられているのかを、人間中心デザインを批判して新たな方法を提案している論説・論考のサーベイをもとに論じる。その結果「人間情動のデザイン」「問題生成型デザイン」「持続可能性への喚起」「人間機能の拡張」という四点の特徴が見られた。それに加えて本稿ではポスト人間中心設計が台頭する中で、従来の人間中心設計はいかなる研究領域としての発展が求められるかについても議論していく。	西村歩(慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科)	新井田統(株式会社KDDI総合研究所)
表彰式・閉会式	16:10	16:30				