

AI UX デザイン研究所

AI UX Design Research Center

研究所の概要

1. 目的

研究所の全体構想は、AI（Artificial Intelligence）とユーザーエクスペリエンス（UX）の最適化を通じて、技術と人間の相互作用を深化させることを目的とする。

2. 設置期間

2024年4月1日～2028年7月31日

3. メンバー

3名（所長を除く）

4. 活動概要

具体的には、データの収集手法、インターフェース、インタラクションについてUXに焦点をあてたデザインの研究を進め、企業の製品開発に直結する実践的な知見を提供する。また、本研究所は知見の提供だけに留まらず、企業支援とユーザーエクスペリエンスの向上を目指し、企業のAIを活用した製品やサービスに対するユーザーのニーズを掘り下げ、質的・量的な分析をもとに、プロダクトやサービスの実装までを行う。



所長

五十嵐 俊治

IGARASHI Toshiharu

キーワード

AI, UX design, Human-Computer Interaction,
Human-Agent Interaction

令和7（2025）年度の研究活動内容及び成果

1. 活動内容

（1）AIとUXデザインに関する研究の推進

本年度は、AIを前提とする時代のUXデザインに関する研究を推進した。特に、対話型AIエージェント、人間-AIインタラクション、自然発話をを用いた認知機能推定、AIを活用したプロトタイプینگ支援を重点テーマとし、文献調査、実験設計、データ収集・分析、論文化を進めた。

（2）産学連携・社会実装の推進

病院・高齢者施設での対話ベースの認知機能評価、トラベルテック分野でのエージェント活用、サービス分野での推薦精度向上に向けたUX設計など、実社会の課題に即した研究開発とプロトタイプ検討を行った。

（3）研究成果の発信・運営基盤の強化

研究所設立1周年にあたり、これまでの成果と今後の展望を学外へ発信するとともに、公開講座の企画・実施、共同研究先の開拓、研究所メンバー拡充を通じて、AIとUXデザインの融合研究を継続的に発展させるための体制整備を進めた。

2. 成果

(1) 研究成果

- Toshiharu Igarashi, Katsuya Iijima, Kunio Nitta, Yu Chen. Correct/Incorrect Analysis of Responses When Estimating the Cognitive Function of Spontaneous Language in the Elderly. IEEE Access, 2025.
- 山本 高弘, 五十嵐 俊治, 高齢農家のコンピュータ不安を低減するオノマトペと擬似力覚を用いた土壌モニタリングシステムの提案. 情報処理学会第 88 回全国大会, 2026 年 3 月.

(2) 対外発信・講演

研究所設立 1 周年に関する教員連載コラムを公開し、研究所の活動内容と今後の展望を発信した。また、第 30 回 AITT フォーラム「AI が社会ツールとなる時代の UX デザイン」を担当し、生成 AI 時代における UX 設計の課題と実践知を学内外へ共有した。

(3) 社会実装・連携の進展

企業・自治体・教育機関との共同検討を継続し、研究成果を踏まえたプロトタイプ開発と実装検討を推進した。加えて、研究成果に関連する取り組みを国際展示会等の場でも発信し、社会実装および外部連携の可能性を拡大した。

令和 8 (2026) 年度の計画

(1) AX デザインに関する研究

対話型 AI、音声インタフェース、マルチモーダルインタラクション、AI エージェント活用に関する研究をさらに推進する。とりわけ、AI が前提となる社会における体験設計、評価指標、倫理・信頼性・真正性の設計に関する研究を深化させ、論文投稿および外部研究資金の獲得につなげる。

(2) 産学官連携と社会実装の拡大

医療・介護、教育、業務支援、地域サービス等の領域で共同研究・実証実験を拡大し、ユーザー調査から要件定義、試作、評価、改善まで一貫して行う体制を整える。企業・自治体・教育機関との連携を深め、研究成果を実装可能な形で社会へ還元する。

(3) 知識発信・人材育成

AI と UX デザインに関する書籍・講義・公開講座等を通じて研究成果を発信するとともに、学生・若手研究者・実務家が横断的に参加できる場づくりを進める。研究所活動の広報を強化し、研究・教育・社会実装が循環する研究拠点としての基盤を強化する。