



## プログラム概要

日本の消費者行動は急激に変化しつつあります。人々は、より長い時間を家でのウェブの検索や買い物に費やしています。さらに、スマートフォンの数は増加しており、それに対応してe-コマースのウェブサイトの数も増えています。消費者の要求が高まるにつれ、より直観的で顧客中心のオンライン体験が求められるようになってきました。カスタマーエクスペリエンスにおけるオンラインの側面を見落としてきた企業は、市場の競争から取り残されないようにするために、それを企業文化に取り入れウェブサイトやアプリに反映する必要があります。日本におけるユーザーエクスペリエンス (UX) の重要性は増加しており、それに伴い訓練されたUXの専門家に対する需要も増えるでしょう。

**ユーザーエクスペリエンスデザイン (UX) ・グローバルエグゼクティブ修了証書プログラム**では、ユーザーを中心とする効果的なデザインのために必要な共感力と調査のノウハウを習得します。ビジネス要件をユーザーストーリーに転換し、設計原則を使用して実用レベルの試作品を作成し、設計の効率性と使い勝手の良さを評価するユーザーテストセッションを策定・促進することを学びます。「ユーザーを中心とするデザインとアクセシビリティ入門」、「ユーザーを中心とする調査分析」、「デザインとインタラクション」、「ユーザーエクスペリエンスのテストとポートフォリオ作成」など、さまざまなトピックに取り組んでいきます。さらに本プログラムでは、ユーザーを中心とするデザインプロジェクトのタスクを模した課題に取り組み、プロレベルの質の高いポートフォリオが作成できます。これらのプロジェクトは、UXプロセスに必要なステップを実行する確かなスキルや能力を実証することになります。

## プログラムの学習成果

本プログラムを修了することで身につくスキル：

1. ユーザーを中心とするデザインプロセスの基本的な考え方と、その考え方が、革新的で利用しやすいプロジェクトを開発する際に与える影響を説明
2. ユーザーとステークホルダーの調査を行い、ユーザーのニーズとビジネス目標を満たす専門的なUXの制作
3. 確立されたデザインの原理と手法を利用した、使いやすい試作品やデジタル製品の開発
4. 消費者と製品とのインタラクションの効果を評価

## プログラムの講座

(本プログラムの講座は順番通りに受講していただく必要があります)

### 講座 1：ユーザーを中心とするデザインとアクセシビリティ入門（基礎）

#### 講座概要

本基礎講座では、ユーザーを中心とするデザインに関する重要な実践事例や基本的な考え方を学習します。専門家としてのUXデザイナーに必要な多くの役割や責任を理解し、UXの歴史的な経緯や人間とコンピューターとのインタラクションについて学びます。人間のモチベーションに焦点を当て、エンドユーザーの心理を探ります。デジタル製品や競争の評価を行い、ビジネスの目標や要求事項に沿った、使いやすく効果的な製品の鍵となる構成要素を明らかにします。基本的なアクセシビリティに関する指針を通して、ユニバーサルデザインの概念とデザインへの適用の重要性について理解を深めます。

#### 講座学習の目的

本講座を修了することで習得できるスキル：

1. 専門的なUXデザイナーの役割と機能の構築
2. 特定の製品やサービスに関して、ユーザーを中心とするプロブレム・ステートメントの設定
3. デジタル製品作成にあたり、ユーザー中心のプロセスの設計
4. ビジネス競合相手に関する有益な分析を作成

## 講座 2：ユーザーを中心とする調査分析

### 講座概要

本講座では、色々なユーザー調査手法（対人、遠隔、モデレーター有り、モデレーター無し、オンライン、アンケート、フォーカスグループ）を検証し、原稿を作って自らのグループ内でユーザーインタビューを実施します。その後、インタビューの結果を分析してデジタル製品のUXや登場人物、ユーザージャーニー、シナリオ、ユーザーフロー、情報アーキテクチャを作ります。デスクトップやモバイルのナビゲーションのオプションを導入し、カード分類の練習を通してカテゴリーのラベリングを学び、デザインパターンの重要性を明らかにします。既にあるデジタル製品を見直すことによりヒューリスティックの原理を学び、ワイヤーフレームの作成ができるようになります。講座の締めくくりに、実物への忠実度の異なる3種類の試作品を製作します。

### 講座学習の目的

本講座を修了することで習得できるスキル：

1. ユーザーを中心とする実際の調査手法を用いたユーザーインタビュー原稿の作成
2. インタビューから得られた調査データの評価とUXの作成
3. デザインパターンに基づく、デスクトップとモバイルアプリのナビゲーションの分類
4. インタラクションデザインの原則に基づく、既存のデジタル製品のヒューリスティックなレビューの実施

## 講座 3：デザインとインタラクション

### 講座概要

本講座では、視覚的なデザイン要素を学習し、エレガントでシンプルなウェブサイトやモバイルアプリの作成演習を行いながら、ゲシュタルト心理学や階層、グルーピング、統一、コントラスト、比例、バランスなどのデザイン原理の応用を学びます。重要なインタラクションの構成要素やスクリーンの要素を理解し、ユーザーがデザインとインタラクションできる最高の戦略を決定できるようになります。グリッドの使い方やレイアウトの基礎を学び、反応するウェブサイトを作成します。スタイルガイドを作成してブランドの一貫性を維持する方法について学び、感情とデザインのつながりへの理解を深めます。フォームを導入し、コンバージョンの最大化につながるフォームをデザインするために必要な理解やスキルを深めていきます。

### 講座学習の目的

本講座を修了することで習得できるスキル：

1. ゲシュタルト心理学と視覚デザインの原理を応用して、様々なワイヤーフレームや精密な試作品を開発
2. 感情とデザインのつながりを表現したデザインの作成
3. ブランドの一貫性のために、スタイルガイドとグリッドやレイアウトの基礎を利用したウェブサイトを作成
4. フォームの6つの構成要素の列挙

## 講座 4：ユーザビリティのテストとポートフォリオ作成

### 講座概要

ユーザビリティのテスト手法を区分し、デジタル製品のテストプランを構成します。テストスクリプトを書き、自分たちでユーザビリティのテストを準備して実施、その結果を分析して発見したことについてプレゼンテーションを作成し、デザインの改善に関する提言を行います。また、受講生には、UXポートフォリオ作成のガイドラインが渡されます。このガイドラインにはスキルの評価やポートフォリオに含めるべき項目のまとめ、ケース・スタディのソリューション、人材採用担当者・雇用マネージャー・有利な雇用に関する業界洞察が含まれています。

### 講座学習の目的

本講座を修了することで習得できるスキル：

1. 評価的な調査レポートの作成
2. デジタル製品に対するユーザビリティテストプランの実施
3. ユーザビリティテストの結果分析と提示

受講料..... 1 講座 **125,000 円** (税抜き)

講座スケジュール..... 平日の夜および週末に開講しております。講座スケジュールの詳細は、ウェブサイトをご覧ください。

指導言語..... ほとんどの講座は英語で行われますが、日本語で行われる講座もございます。  
指導言語の詳細につきましては、ウェブサイトをご覧ください。