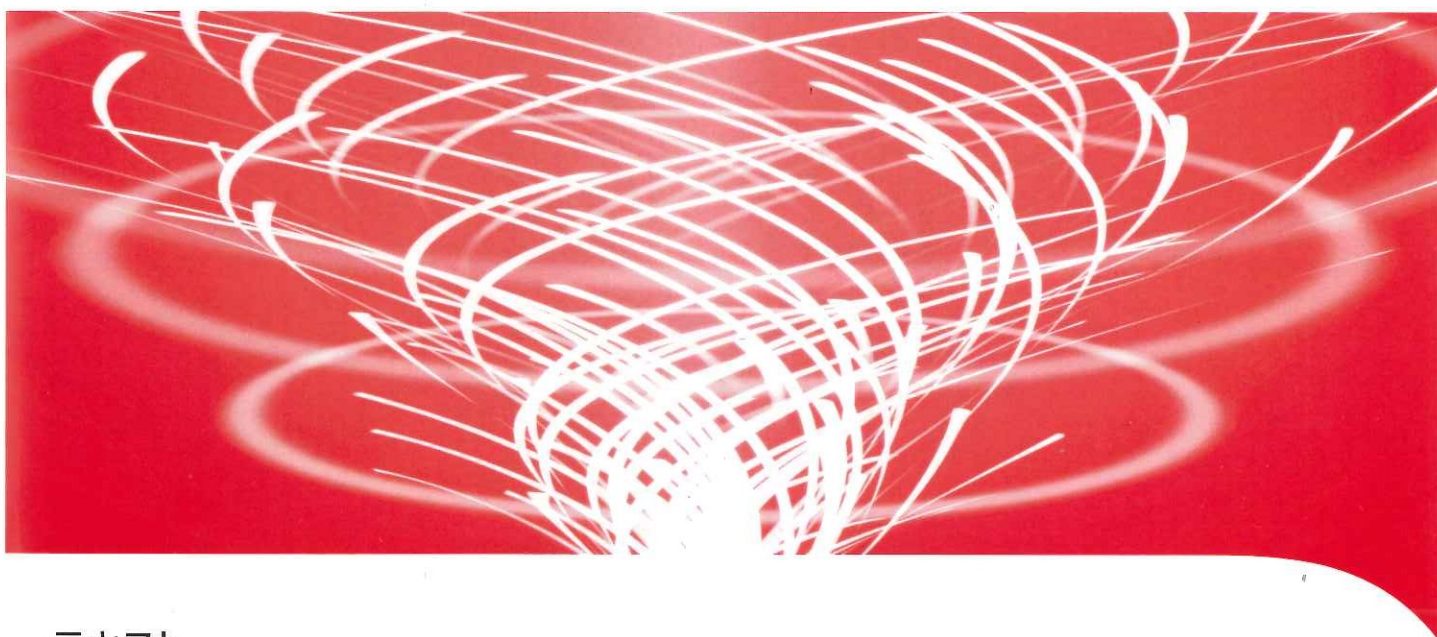


FUJITSU 人材育成・研修サービス ワークショップで学ぶUXデザイン



テキスト

UZS31L1N-04

目次

第1章 UXの概要

1.1 UX(User Experience)とは？	2
1.2 UXって必要？	5
1.3 UXを実現するためのポイント	7
1.3.1 利用者の接点を包括的にとらえる	8
1.3.2 利用者の視点からシステムの意味を明確にする	10
1.3.3 利用者とともに体感しながら創り上げる	11
1.4 UXデザインプロセスの概要	13

第2章 調査・分析フェーズの作業

2.1 調査・分析フェーズ	18
2.2 調査・分析の実現手段	19
2.3 利用者の調査	
2.3.1 フィールドワーク	20
2.3.2 インタビュー	21
2.4 現行システムの調査	25
2.5 利用者モデルの明確化	26
2.5.1 利用者モデルの明確化手順	27
2.5.2 利用者の調査結果の分析	28
2.6 利用者の分析	
2.6.1 利用者モデル（ペルソナ）	29
2.6.2 ジャーニーマップ（AsIs）	30

第3章 発想・創造フェーズの作業

3.1 発想・創造フェーズ	36
3.2 利用者体験コンセプトの作成	37
3.3 利用者体験の可視化	38
3.3.1 ジャーニーマップ（ToBe）	39

3.4 利用者体験の詳細化	41
3.4.1 シナリオテーマの決定	42
3.4.2 利用者体験シナリオ	43
3.4.3 機能・画面の検討	44
 第4章 試作・評価フェーズの作業	
4.1 試作・評価フェーズ	46
4.2 モックアップ開発・評価計画の作成	47
4.3 システム機能・画面設計方針の決定	48
4.4 モックアップ構造設計	49
4.5 モックアップ詳細設計	50
4.6 モックアップの作成	51
4.7 モックアップの評価	52