

05j ユーザーインターフェース設計の定石とUXデザインワークショップ

主催者 (一社)長崎県情報産業協会

1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場	NISA研修室
・講師	富士通九州システムズ(FJQS):甲斐亮
・開催月日	2020年07月29日(水)・30日(木)・31日(金)
・実施時間・日数	9:30 ~ 17:30 (7時間/日)・3日間(21時間)
・受講料(税別)	78,800円
・教材料(税別)	5,000円

2. 対象者

基本(外部)設計担当システムエンジニアの方、画面設計をする方、UXデザインに興味のある方。

3. カリキュラムの概要

使いやすく、分りやすいユーザーインターフェース(UI)を設計するために必要な基礎的な知識や考え方を講義と演習によって学習します。次に、人間中心設計プロセス(利用の状況の把握と明示、ユーザと組織の要求事項の明示、設計による解決策の作成、要求事項に対する設計の評価)に基づいて、ユーザビリティエンジニアリングの代表的な手法であるUXデザイン(インタビュー手法、ユーザ分析、プロトタイプング、ユーザビリティテスト)をケーススタディを通して学習します。

4. カリキュラムの詳細

3日間(21時間)

	科目	時間	科目の内容
7月29日	1. ユーザーインターフェース設計の定石	7.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ・ユーザーインターフェース設計とは ・ユーザーインターフェースの重要性 ・使いやすい、分りやすいユーザーインターフェースとは ・人間の認知、視認性 ・人間中心設計 ・デザインパターン 【クイズ、グループディスカッション】
7月30日	2. UXの概要	1.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ・UX(User Experience)とは？ ・UXって必要？ ・UXを実現するためのポイント ・UXデザインプロセスの概要
	3. 調査・分析フェーズの作業	3.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ・調査/分析フェーズ ・調査/分析の実現手段 ・利用者の調査 ・現行システムの調査 ・利用者モデルの明確化 【グループ演習】
	4. 発想・創造フェーズの作業	3.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ・利用者体験コンセプトの作成 ・利用者体験の可視化 ・利用者体験の詳細化 【グループ演習】

	科目	時間	科目の内容
7 月 31 日	5. 試作・評価フェーズの作業	2.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ・モックアップ開発・評価計画の作成 ・システム機能・画面設計方針の決定 ・モックアップ構造設計 ・モックアップ詳細設計 ・モックアップの作成 ・モックアップの評価 【グループ演習】
	6. ワークショップ	5.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ・UX体験ワークショップ 【グループ演習】
	計	21.0hr	

5. 使用教材

ユーザーインターフェース設計の基礎(富士通ラーニングメディア)
 ワークショップで学ぶUXデザイン(富士通ラーニングメディア)

6. 到達目標

本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。

1. ユーザーインターフェースの重要性を理解できる。
2. ユーザーインターフェース設計に必要な知識(人間中心設計、認知心理学など)を理解できる。
3. ユーザーの満足度を高めるユーザーインターフェースを設計できる。
4. 利用状況の把握と明示プロセスの手法(インタビュー技法など)に則ったプロセスを説明できる。
5. ユーザと組織の要求事項の明示プロセスの手法(ペルソナ定義、ユーザージャーニーマップ)を説明できる。
6. 設計による解決策の作成プロセスの手法(アプリケーションモックアップなど)を説明できる。
7. 要求事項に対する設計の評価プロセスの手法(ユーザビリティテスト)を説明できる。

7. レベル

ITSS:ITスペシャリスト育成 - [*]テクノロジー【レベル:2-3】

ITSS:アプリケーションスペシャリスト育成 - [*]テクノロジー【レベル:2-3】

[*] ITスキル標準研修ロードマップにおけるコース群名