UXデザイン入門～使いやすいシステム／サービスとするために必要なこと【会場】(4125112)

ユーザー視点での製品開発の基本となるUXデザイン（ユーザー・エクスペリエンス）、ユーザビリティ、人間中心設計について学び、「参加型」形式で体感いただきます。

開催日時	2026年2月19日(木) 10:00-17:00会場
JUAS研修分類	ITアーキテクト・システム企画・IT基盤(UX・UIデザイン)、ビジネススキル(思考法・問題解決)
カテゴリー	IS戦略策定・IS戦略評価・IS企画・IS企画評価 専門スキル
DXリテラシー	Mind(マインド・スタンス)：デザイン思考／アジャイルな働き方
講師	柳生大介 氏 （株式会社日立ソリューションズ　イノベーションデザイン技術部 主任技師 ） 1973年生まれ。大学卒業後，ソフトウェア開発会社に入社し，コールセンタ関連のプログラム作成に2年程従事。現所属会社に転職し，流通業・製造業担当の SEとしてECサイトやSCMシステムのUI設計等を担当。その後，生産技術 部に異動し，SE作業の生産性向上を目指して様々な施策の企画や全社展開を担当。 2007年からUXデザインに取り組み始め，ソフトウェア開発等のプロジェク トを専門家として支援し，ユーザビリティの向上に貢献している。また，社内外 で UXデザインの啓発活動に取り組み，講演やワークショップの講師を担当。 HCD-Net認定 人間中心設計専門家。
参加費	ＪＵＡＳ会員/ITC：35,200円 一般：45,100円（１名様あたり　消費税込み、テキスト込み）【受講権利枚数1枚】
会場	一般社団法人日本情報システム・ユーザー協会（NBF東銀座スクエア２F）
対象	・ユーザーが真に望んでいることを理解し、システム開発につなげたい方 ・超上流フェーズ（要求定義、企画業務）に携わる情報システム部門、情報グループ会社の方 ・デジタルサービスを活用して、新たな取り組みを始めたい方 初級
開催形式	講義、グループ演習
定員	25名
取得ポイント	※ITC実践力ポイント対象のセミナーです。（2時間1ポイント）
ITCA認定時間	6

主な内容

■受講形態
会場のみ（オンラインなし）
■テキスト
当日配布
■開催日までの課題事項
特になし

ユーザー視点での製品開発の基本となるUXデザイン（ユーザー・エクスペリエンス）、ユーザビリティ、人間中心設計について学び、「参加型」形式で体感いただきます。

1. UXデザイン入門（講義）
(1)使いやすいシステム／サービスを作るには何が必要か？
・UX／UXデザインとは何か？
・UXを考慮したプロセスと手法
(2)なぜUXを考慮する必要があるのか？
・UXを考慮する必要がある理由の解説
(3)主な手法の解説
・観察
・インタビュー
・ペルソナ
・カスタマージャーニーマップ
・ブレインストーミング
・プロトタイプ
・専門家レビュー(インスペクション評価)
・ユーザビリティテスティング
・評価方法
(4)質疑応答

2. 演習（グループワーク）

どのような人たちに対してシステム／サービスを提供するのか、システムを通じてその人たちにどのような体験を提供できたらいいのか、
そう考えることでより良いシステム／サービスを作ることができます。
そのために有効な手法であるペルソナとカスタマージャーニーマップについて、実践を通じて習得していただきます。
(1)ペルソナ作成
ターゲットユーザーを1名決定し、氏名・年齢・性別・職業や性格等についてグループで議論してペルソナを作成します。
各グループでどのようなペルソナが作成できたのか全体で共有し、気づいたこと等を議論します。
(2)カスタマージャーニーマップ作成
ペルソナがどのような行動をするのか考え、それをカスタマージャーニーマップとして描いていきます。
行動する際にペルソナが考えること、感じることも想定して書き出し、そこからニーズや課題を抽出していきます。
出てきたニーズと課題に対して、実現案と解決案を考えていただきます。
作成したカスタマージャーニーマップを全体で共有し、気づいたこと等を議論します。

3. 研修全体についての質疑応答など［10分程度］

※UXデザインが中心であり，UIデザインについての解説ではありません

■参加者の声
コンパクトにまとまっていたが、充実した内容だった。
UXデザインとはどういうものかーから学ぶことができた。
演習を通じて、ユーザーエクスペリエンスをいかに言語化していくかの手法や難しさを知れた。