

2019年度セミナー
名古屋開催企画

ユーザー体験価値を設計要件として定義しマネジメントする、
UX設計技術とは。

昨今UXの重要性が声高に叫ばれている中、誰もが、いつでも、どこからでも製品・システム・サービスを使用するIoT時代だからこそ、安心して快適なユーザー体験価値を継続的に提供するためのUX設計技術が必要です。

ユーザー体験価値から製品品質を導き、製品・システム・サービスを具体化して提供するには、

- ・ ユーザーの本質的な要求や解決すべき問題を把握し、ユーザー体験価値を決める（要求と目標値）
- ・ 製品・システム・サービスの要求仕様として定義する
- ・ 発売後のフィードバックを活用し、ユーザー体験の改善を反映する

など、UX設計技術の基本的な考え方についてご紹介し、参加者の皆さまとの意見交換をいたします。

日時：2019年7月19日（金）13:30～16:40（受付開始：13:15～）

会場：愛知県産業労働センター（ウインクあいち）<http://www.winc-aichi.jp/>

- | | |
|---|------------------------|
| 1. はじめに | 13:30-13:40 |
| 2. 「ユーザー体験価値を開発プロセスに定着させるためには」
— 最新の国際標準規格を踏まえて考える—
小樽商科大学 商学部 教授 | 13:40-15:00
平沢 尚毅 氏 |
| 3. 「UX設計技術とその効果」
一般社団法人UX設計技術推進協会 理事
ナイン・アルファ合同会社 代表 | 15:00-15:30
太田 猛 氏 |
| 4. 「ハードウェアの現場と繋がる世界のギャップを埋める開発指針」
Qrio株式会社 IoT開発本部 本部長 | 15:40-16:20
山口 隆広氏 |
| 5. 全体質疑応答、意見交換 | 16:20-16:40 |

「ユーザー体験価値を開発プロセスに定着させるためには」— 最新の国際標準規格を踏まえて考える—
小樽商科大学 商学部 教授 平沢 尚毅 氏

概要：

ユーザー体験価値（以下UX）は、製品開発側だけでなく、情報デザイン、マーケティングの領域でも日常的に利用されることもあり、広く一般に広がっている。一方、UXを製品・システムにどのようにして導入してゆくかは普及されているとは言い難い。また、ユーザービリティ専門家にとって、UXとユーザービリティはどう違うのか、そして、これらを開発ライフサイクルにどのように組み込んでゆくべきかは関心の高い課題である。こういった疑問に答えるために、国際標準ではどのように整理しているかを解説すると共に、UXを設計プロセスに導入するための指針を最新の規格を踏まえて説明する。

「UX設計技術とその効果」

一般社団法人UX設計技術推進協会 理事、ナイン・アルファ合同会社 代表 太田 猛 氏

概要：

IoT/AIが急速に導入される生活環境において、ユーザーが安心・快適に継続して、製品/システム/サービスを利用する実現するひとつの重要な要素として「UX設計技術」があります。設計現場でUX向上に必要な新しい技術をどう加えるかを追求し、現場に適用することを定着させるために、一般社団法人UX設計技術推進協会を設立しました。良いUXの提供を目標としたシステムやサービスを確実に市場に届けて、ビジネスの競争力をあげることに、それらを使ったユーザーが実際に良いUXを獲得して笑顔が増える。そんな社会の実現を目指していきます。今回は、この協会の活動概要を紹介します。

「ハードウェアの現場と繋がる世界のギャップを埋める開発指針」

Qrio株式会社 IoT開発本部 本部長 山口 隆広氏

概要：

Webの人がIoTのサービスを作る上で難しいことは、ハードウェア文化圏とのギャップです。これを解決できないと、期待値に応えられないサービスを生み出してしまったり、品質優先度を誤った不安定なプロダクトを世に生み出してしまったりすることに繋がります。今回は、自分がそのような状況を避けるためにどんな失敗や試行錯誤を行ってきたかをお伝えしていきます。

参加申し込み方法： 下記よりお申し込みをお願いします。（定員60名）

<Peatix申し込みサイト> <https://uxdq20190719.peatix.com/>

DX時代に求められる新たなコト作りを目指して UX設計技術推進協会（UXDQ）の概要

● 設立目的と事業内容

日常生活、特につながる生活環境において、利用者が安心・快適に継続して、製品/システム/サービスを利用して頂けることを実現するひとつの重要な要素である「UX設計技術」の普及・啓発を通じて、我が国民（利用者）の生活向上に寄与することである



適用効果	UX設計の要素
<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用者に安心と快適を継続させる→UX設計プロセス 2. 利用者の共感を得られる新たな体験価値を創り出す →利用シナリオ 3. 設計・試験の効率・品質を向上させる →UX設計手法、UX設計指標 4. 運用の効率・価値を向上させる 	<ul style="list-style-type: none"> • 関係するユーザーを明確にする • 関係利用者毎の利便性を抽出する • 共感を励起する（感動を明確にする） • タスクを整理して、最適化させる • 本質的な機能について議論して、具体化する • 主要利用シナリオを抽出して共有する • 利用環境を想定させる • 定常的にフィードバックを受け、活用させる

種別	内容
社員	社員は、本協会の主旨を理解して、設立に中心的な活動を担う法人及び個人
正会員	正会員は、つながる製品/システム/サービスに係わる事業を営む法人及び個人並びにこれらの者を構成員とする団体
賛助会員	賛助会員は、正会員に該当しないもので、本会の目的に賛同し、その事業に協力しようとする法人並びにこれらの者を構成員とする団体
個人会員	個人会員は、本会の目的に賛同し、その事業に協力する個人
学会会員	学会会員は、UX設計技術の学術研究を行う大学、高等専門学校、専修学校、研究機関に属する個人とする



一般社団法人
UX設計技術推進協会

本店住所：〒141-0031
東京都品川区西五反田8-2-12 アール五反田 7B
連絡先 information@uxdq.or.jp
URL： www.uxdq.or.jp