

シラバス (2023年5月時点)

大カテゴリ	小カテゴリ	学習目標	学習内容	重要ワード
UXインテリジェンスの理念	UXとは	・UXの定義を理解し、類似する語句との違いや関係性を把握する	・代表的なUXの定義 ・UXインテリジェンス協会の考えるUXの定義 ・UXの構成要素 ・UXと混同されやすい語句の定義及びUXとの関係性	UX(User Experience)、ISOによる定義、ニールセン・ノーマンによる定義、UXPAによる定義、UXのハニカム構造、UXの5階層モデル、ハッセンツォーナル・モデル、UX自書のモデル、ユーザビリティ、UI、DX、CX、EX
	UXが重視される背景	・デジタル技術発展に伴うビジネスの変化を理解する ・テクノロジーがUXデザインに与える影響を理解する	・デジタル技術進展に伴う顧客接点・業務オペレーション・ビジネスモデルの変化 ・近年のデータ活用動向 ・テクノロジー活用によるUXデザインプロセスの変化	OMO、D2C、プラットフォームビジネス、ユーザーとステークホルダーの広がり、ビッグデータ、属性データ、行動データ、ID統合、データテラシー、AI
	UXデザイン	・UXデザインの考え方や代表的な手法を理解する ・UXデザイナーに必要なスキルを理解する	・UXデザインの考え方や代表的な手法 ・UXデザインに必要なスキル・マインドセット	UXデザイン、UXデザイナー
	UXグロース	・アフターデジタル時代のビジネスモデル変化を理解する ・UXグロース活動のプロセスを理解する	・アフターデジタル時代における価値提供モデルや収益モデルの変化 ・全社単位・事業単位・個別サービス単位でのUXグロース活動のプロセス	アフターデジタル、体験提供型、バリュージャーニー、バリューチェーン、特定シーンにおける大きな成功、ジャーニー使用料請求モデル、無料版ジャーニーへの潜在顧客滞留、機能提供者、売り切り型収益モデル、フェネル型マーケティング、UXグロース、グロースチーム、トップダウン型UXグロース活動、ボトムアップ型UXグロース活動、抜本改善、高速改善
	UXインテリジェンスとは	・UXインテリジェンスの考え方を理解する ・UXインテリジェンスが必要とされる背景や目指す社会像を理解する	・UXインテリジェンスとは ・UXインテリジェンスが必要とされる背景 ・UXインテリジェンスが実現するあるべき社会像	UX選択の自由、多様な自由の調和、社会アーキテクチャの設計の分散化、テクノロジー悪用によるディストピア、ユーザー管理・コントロール、データのUX還元、UX企画力、ユーザー理解、ビジネス構築、世界観の体現、グロースチーム運用
	人間中心デザイン	・HCD (人間中心デザイン) の考え方を理解し、実現プロセスを理解する ・HCDとUXの関係性を理解する	・HCDの定義・UXとの関係性 ・HCDの目的・メリット ・HCDのプロセス ・HCDのマインドセット	利用者視点、共創、人間中心デザインの定義・基本プロセス・マインドセット、ISO9241の定義(6つの原則)、目標達成、HCDサイクル(4つの主要活動・1つの予備活動)、ユーザー、ユニバーサルデザイン、デザインマネジメント
	デザイン思考	・デザイン思考の考え方や実現プロセスを理解する	・デザイン思考とは ・デザイン思考が必要とされる背景 ・デザイン思考を用いた製品・サービスの開発プロセス	デザイン、ユーザー視点、課題・ニーズの発見、ダブルダイヤモンド、5つのステップ
	アジャイル	・アジャイル開発の考え方や従来の開発手法との違いを理解する	・アジャイル開発とは ・アジャイル開発が必要とされる背景 ・アジャイル開発と従来の開発手法との違い	アジャイル、ウォーターフォール、スクラム、スプリント、レビュー、バックログ、インクリメント、スクラムマスター、インセプション・デッキ、デイリースクラム、レトロスペクティブ、ペアプログラミング、テスト駆動開発、XP
	リーン	・リーン開発の考え方を理解する	・リーン開発とは ・リーン開発が必要とされる背景	リーンスタートアップ、リーンUX、MVP
	パーパス	・企業経営におけるパーパスの考え方や、パーパスが必要とされる背景を理解する	・パーパスとは ・企業経営にパーパスが必要とされる背景	パーパス、ミッション、ビジョン、バリュー
UX関連基礎知識	行動経済学	・行動経済学に基づくユーザーの意思決定プロセスを理解する ・行動経済学に基づくUXデザインのプロセスを理解する	・行動経済学とは ・行動経済学に基づくUXデザインのプロセス ・行動経済学に基づくユーザー行動のプロセス	ナッジ、プロスペクト理論、アンカリング効果、認知バイアス
	認知心理学	・認知心理学を利用したUXデザインのプロセスを理解する	・認知心理学とは ・認知心理学に基づくユーザーの意思決定プロセス	ヤコブの法則、ヘックの法則、認知負荷、美的ユーザビリティ、自動認知処理、ドハティのしきい値、シグニファイア、ゲシュタルトの原則
	文化人類学	・UXデザインや人間中心デザインと文化人類学とのつながりを理解する	・文化人類学とは	UXデザインや人間中心デザインに関する文化人類学
	人間工学	・UXデザインや人間中心デザインと人間工学とのつながりを理解する ・ユーザビリティに関して人間工学の指針を理解する	・人間特性とは	人間特性、身体、知覚
	ユーザビリティ	・ユーザビリティの考え方や構成要素を理解する ・ユーザビリティ向上において重要な視点・考え方を理解する	・ユーザビリティとは ・ユーザビリティ向上において重要な視点・考え方を理解する	ジャッケルの定義(ユーティリティ、ユーザビリティ、ライカビリティ)、ヤコブ・ニールセンの定義(学習しやすさ、効率性、記憶しやすさ、間違いにくさ、主観的満足度)、ISO9241-11の定義(有効さ、効率、満足度)、ISO9126-1の定義(ソフトウェア品質)、ISO25010の定義(製品品質、利用品質)
	アクセシビリティ	・アクセシビリティの考え方や、ユーザビリティとの関係性を理解する	・アクセシビリティとは ・アクセシビリティとユーザビリティの関係性	アクセシビリティ、ウェブアクセシビリティ
UXプロジェクト計画	プロジェクトマネジメント	・プロジェクトマネジメントの考え方を理解する ・プロジェクトに関わるステークホルダーの役割を理解する	・プロジェクトマネジメントとは	PMBOK、WBS、プロジェクトマネージャー、PMO、クリティカルパス
	プロダクトマネジメント	・プロダクトマネジメントの考え方を理解する	・プロダクトマネジメントとは	プロダクトポートフォリオ、プロダクトライフサイクル、品質管理、PMF、PSF
ユーザー理解	UXリサーチ	・UXデザインにおけるリサーチ手法を理解する ・調査目的に応じて適切なリサーチ手法を選択できるようにする	・UXデザインにおけるリサーチの位置づけ・実施手法 ・リサーチで得られるデータの種類及び分析方法 ・UXリサーチにおいて重要な視点・考え方	デザインリサーチ、質的データ/量的データ、意識データ/行動データ
	定量調査	・ユーザーの思考や行動を定量的に把握する手法を理解する	・定量調査の手法 ・定量調査において重要な視点・考え方	アンケート、サンプリング、クロス集計、ブリーフ法、自由回答法、SA、MA
	定性調査	・ユーザーの思考や行動を定性的に把握する手法を理解する	・定性調査の手法 ・定性調査において重要な視点・考え方	インタビュー、グループインタビュー、ユーザー観察、フィールドワーク、エスノグラフィ、ダイアリー法、リクルーティング、調査設計、インタビューガイド、KJ法
	行動データ分析	・ユーザー行動を一連の流れとして把握する手法及びその活用方法を理解する	・ユーザーIDに基づく行動データの分析手法 ・行動データをUXデザインに活用する手法	行動フロー、シーケンス分析、行動ギャップ、ペインポイント、ゲインポイント
ユーザー要求定義	ユーザーモデリング (現在の利用状況の把握)	・ユーザーの現状の利用状況 (体験) を可視化するアプローチを理解する	・目的に合わせた代表的なモデリング手法とその選択・活用方法	ペルソナ、カスタマージャーニーマップ、UXカーブ、タスク分析、KA法、エンバシーマップ、ジョブ理論
	理想の利用状況の想定	・ユーザーの理想の利用状況 (体験) を可視化するアプローチを理解する	・現在の利用状況から理想の利用状況を発想する手法や代表的なフレームワーク	TO-BEジャーニー、バリュープロポジション、ユーザーストーリーマッピング
UXデザイン具現化	アイデア創出	・UXデザインにおけるアイデア創出の手法を理解する	・UXデザインにおけるアイデア創出の手法	発想法、ブレインストーミング、カードソート、特異要因図、シナリオ、共感的デザイン、参加型デザイン
	情報設計	・主にデジタルプロダクトにおいて、ユーザーに情報を正しく伝達するアプローチを理解する	・デジタルプロダクトに関する情報構造やインタラクティブデザインの基本プロセス・アウトプット	Information Architecture、ワイヤーフレーム、サイトマップ、ディレトリマップ、ユーザーインターフェース、導線設計
	プロトタイプ	・UXデザインを簡易的に具現化する手法として、プロトタイプの概要を理解する	・プロトタイプとは ・プロトタイプ制作の目的・手法	ローファイ、ハイファイ、水平プロトタイプ、垂直プロトタイプ、Tプロトタイプ、オズの魔法使い、ペーパープロトタイプ
	UXライティング	・ユーザーにわかりやすく情報を伝えるライティング手法とその効果を理解する	・UXライティングの目的・手法・効果	UXライティング、コピーライティング、WEBライティング、マイクロコピー、テクニカルライティング、ロジカルライティング
UXデザイン評価	ユーザーテスト	・UXデザインの有効性をユーザー目線で検証する手法を理解する	・ユーザーテストとは ・ユーザーテストの手法・実施時の注意点	ユーザーテスト、ユーザビリティラボ、思考発話法、回廊法、パフォーマンス測定、ニールセンの公式、反復デザイン、個人情報保護、インフォームドコンセント
	エキスパートレビュー	・UXデザインの有効性を専門家目線で検証する手法を理解する	・エキスパートレビューとは ・エキスパートレビューの手法・実施時の注意点	インスペクション、ヒューリスティック評価、10ヒューリスティックス、認知的ワークスルー
UX運用・グロース	継続的なUX改善	・UXデザインを継続的に運用し、改善していく手法を理解する	・DevOps (Development Operations) とは ・DesignOps (Design Operations) とは	DevOps、DesignOps
UX組織化	組織開発	・トップダウン型、ボトムアップ型それぞれのUXグロースに必要な組織機能を理解する ・トップダウン型、ボトムアップ型組織の連携のあり方を理解する	・グロースチームの必要性 ・グロースチームに必要な組織機能	全社変革、事業変革、個別サービス変革、相互循環、運用担当者、カスタマーサクセス、データサイエンティスト、部門横断、新機能開発、運用改善、ビジネスモデルキャンバス
	育成	・UX人材育成における留意点を理解する	・UX人材育成における留意点	人材育成、スキルマップ、カリキュラム

※出題範囲 (シラバス) は社会や技術の動向を踏まえて随時見直すものとし、内容の追加、変更、削除などを行う場合があります。