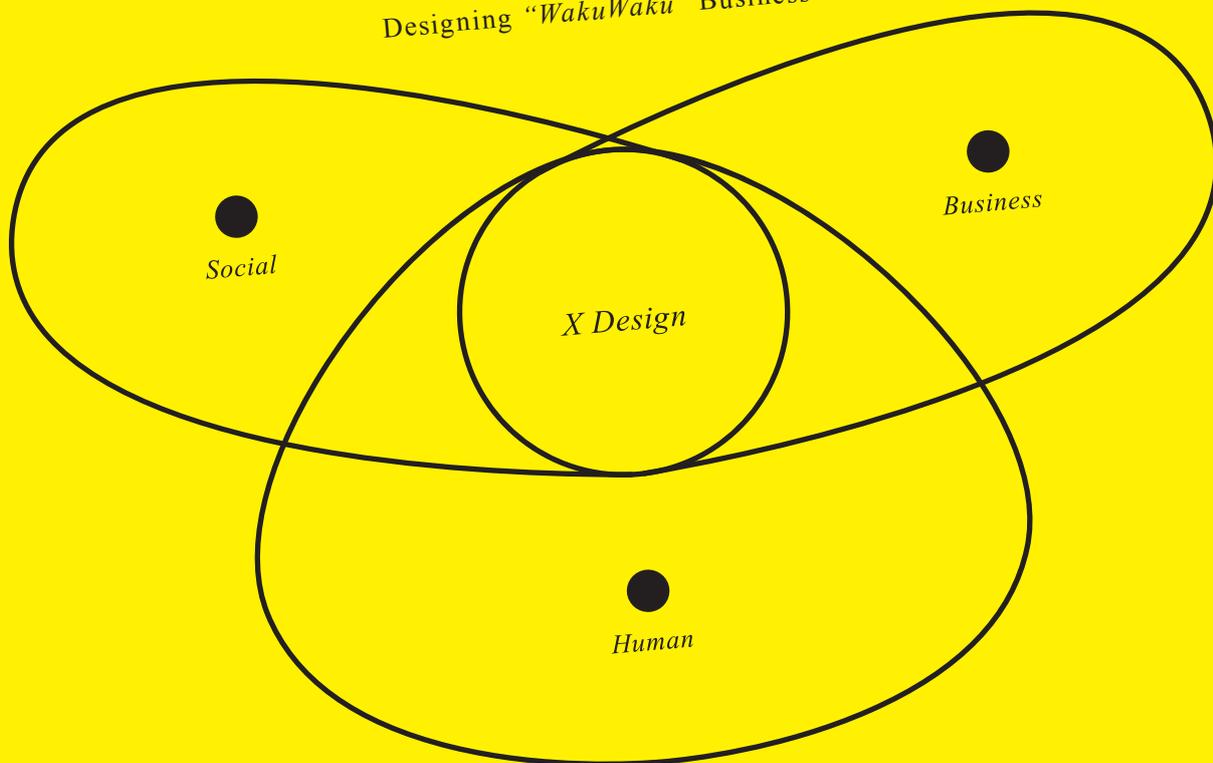


社会をよくするデザインの学びと、研究する楽しさを追求する、社会人のための「未来の学校体験」

# X DESIGN ACADEMY

X Design Academy 2023 Online Courses  
Designing “WakuWaku” Business



## Xデザインで わくわくビジネスを

社会をよくするデザインの学びと研究する楽しさを追求する  
Xデザイン学校2023年春のオンラインコースを募集します

Xデザイン学校らしい学びと研究する楽しさのあるオンライン講座に自宅から、全国から参加することができます。2023年春はソーシャルと新規ビジネス開発という視点を考慮しながら、UX/デザイン思考の基礎を学ぶ「ベーシックコース」、実践的なUX/デザイン思考を学ぶ「マスターコース」、プロフェッショナルスキルを探究する「アドバンスコース」の3コースを開講します。



### ●対象者

基礎からしっかりとUXデザイン、デザイン思考、サービスデザインを学びたいという人を対象としています。このコースの修了者は、多様な実務の中でUXデザインやデザイン思考のアプローチや手法を活用できる基礎を身につけていることが期待されます。

### ●ベーシックコースの概要

UXデザインやデザイン思考を基本とした、実践的に役立つUXデザインの基礎をしっかりと学ぶコースです。ビジネス課題を解決するためのデザイン提案を通して、実践に役立つ基本スキルを身につけます。月に1度で年間10回の講義・ワークショップ、5回の公開講座、学びのコミュニティで、講師や受講者同士の対話を通して学びを深めていきます。また、Xデザインフォーラムを活用して学びと交流を深めます。

学びのキーワード：

人間中心設計

UXデザイン基礎

デザイン思考基礎

サービスデザイン基礎

サービス企画

商品企画

ユーザビリティ

インタビュー

ペルソナ

シナリオ

ペーパープロトタイプ

ユーザー評価

### ●ベーシックプログラム

#### 1. ブートキャンプ

5月13日(土) 13:00-18:00

UX/デザイン思考/アート思考/サービスデザインの必要性と有用性の講義。学びの焼き付けとチームビルディング。

#### 2. エスノグラフィ/行動観察

6月10日(土) 13:00-18:00

UX/デザイン思考/アート思考には欠かせない質的調査技法の全体像を学ぶ。

#### 3. ビジネスリサーチ

7月8日(土) 13:00-18:00

課題企業にリサーチを行い、ビジョン・パーパスやアセットを明確にする。それを視覚化するためのPDUピラミッドとCVCAを使った手法を学ぶ。新規ビジネスモデルを考える。

#### 4. ユーザーリサーチ

8月19日(土) 13:00-18:00

新規ビジネスモデルに適合した、ユーザーの利用状況の変化を知るための質的調査技法を学ぶ。実際に、インタビューのトレーニングを行う。

#### 5. ペルソナ/シナリオ法

9月16日(土) 13:00-18:00

ユーザーリサーチからの調査データを、上位下位関係分析法で分析する。開発チームで、サービスの利用者像を共有するために、分析結果からペルソナを作成する。

#### 6. アイデア創出と受容性評価

10月14日(土) 13:00-18:00

企業の現代社会に対するビジョン・パーパス・ミッションと、ユーザーの利用状況の変化を定義し、事業の収益化を目指す。他者による受容性評価が行えるように情報を整理する。

#### 7. 構造化シナリオ法

11月11日(土) 13:00-18:00

ビジネス情報とユーザー情報を統合し、サービスのバリューを策定する。ユーザーの体験(UX)と人工物の操作(UI)を別々にシナリオ化し、DX化に合わせたデバイスを選択する。

#### 8. ペーパープロトタイプ

12月9日(土) 13:00-18:00

ユーザーの体験(ストーリーボード)をベースに、人工物の操作(ペーパープロトタイプ)を作成する。繰り返し評価と修正(プロトタイプ)を行い、サービスの完成度を高める。

#### 9. 開発者評価とユーザー評価

1月13日(土) 13:00-18:00

ユーザーの体験(UX)と人工物の操作(UI)を同期させることによる、ユーザー評価法を学ぶ。次回発表会の準備に入る。

#### 10. 発表と講評

2月10日(土) 13:00-18:00

最終成果物を発表し、課題提供企業からのフィードバックを受ける。発表技術として、寸劇(アクティングアウト)を使ったユーザー体験のコンテキストとゴールを、簡易なコンセプトムービーで表現する手法を使う。

### ●関連プログラム

- 1 学びのコミュニティ： 受講者と講師がFacebook グループを活用して密接なコミュニケーションや情報共有を推進します。
- 2 公開講座への参加： Xデザイン学校講師や外部講師による公開講座を5回開催します。次世代に必要な分野の学びを深めます。
- 3 Xデザインフォーラムへの参加： オープンなイベントに参加や発表をして学びと交流を深めます。
- 4 校外研修への参加： 特定の地域に参加者が集結してリアルな学びを深めます。

### ベーシックコース概要

ベーシックプログラム： 

- ・月1回土曜日で全10回の講義とワークショップ
- ・5回の公開講座(コース受講生特典で無料で受講できます)
- ・Xデザインフォーラム(コース受講生特典で割引参加費)

募集人員： 30名

選考： 申し込み順番と出願時の入力情報により選考します。

学費： 3月早期割引：29万円(税込) / 4月：38万円(税込)

### ●対象者

UXデザインやデザイン思考を少しは学んだことはあるが、まだ身につけていないという人を主な対象としています。例えば、Xデザイン学校ビギナーコースやベーシックコース、産技大履修コース、HCD-Net、UXコミュニティ、などで少しは学んだことがある人です。

### ●マスターコースの概要

UXデザイン、デザイン思考やサービスデザインを基本とした、ビジネスを考慮した実践的なデザインをしっかりと身につけるための少人数のコースです。このコースの修了者は、UXデザインやデザイン思考を実務に活用できるデザイナーや専門家、イノベーション人材、サービスデザインやUIデザインなどの専門家が生まれることを期待しています。実践的なUXデザイン/サービスデザイン/デザイン思考をしっかりと身につけるために、網羅的に学んでいきます。月に1度で年間10回の講義・ワークショップ、5回の公開講座、学びのコミュニティで、講師や受講者同士との対話を通して学びを深めていきます。また、Xデザインフォーラムを活用して学びと交流を深めます。

学びのキーワード：

UXデザイン

デザイン思考

サービスデザイン

サービス企画開発

商品企画開発

ワークショップ

イノベーション

ビジネスモデル

エスノグラフィー

価値分析

プロトタイプング

### ●マスタープログラム

#### 1. ブートキャンプ

5月13日(土) 10:00-17:00

UX / デザイン思考 / エスノグラフィ / 行動観察 / サービスデザインの基本とビジネスでの活用。チームビルディングとクリエイティブファシリテーションと心理的安全性。

#### 2. ビジネスデザインリサーチと

#### ビジネスインタビュー

6月10日(土) 12:00-17:00

デザイン思考、サービスデザインに重要なビジネスデザインリサーチを学ぶ。ビジネスインタビューを学び、実際にインタビューのトレーニングと実践をして、ビジネスモデルを視覚化すること学ぶ。

#### 3. ビジョンとパーパス

7月8日(土) 12:00-17:00

ビジョンデザイン、アート思考、エフェクチュエーションを学び、ビジョンとパーパスのための発想法を通して自分たちのビジョンとパーパスを設定して、それを具体化するためのアプローチについて学ぶ。

#### 4. UXリサーチとエスノグラフィ/行動観察

8月19日(土) 12:00-17:00

UXデザイン、サービスデザインに重要となるUXリサーチと質的調査技法を学ぶ。ここでは、UXリサーチのエスノグラ

フィ/行動観察/ユーザーインタビューを実践するためのトレーニングと実践をする。

#### 5. 価値分析とペルソナ/シナリオ法

9月16日(土) 12:00-17:00

UXリサーチのためのエスノグラフィ、行動観察、ユーザーインタビューなどの調査データからの分析手法とUXデザインパターンを学ぶ。これまでのデータより価値分析を実践する。この価値分析と調査結果よりペルソナとシナリオを作成する。

#### 6. UXデザインの発想と

#### デザイン思考の発想

10月14日(土) 12:00-17:00

体験的発想法、ダブルダイヤモンドの発想、意味のイノベーションを学び、UXデザインの提案とビジネスモデルの提案をリフレームして、これからのプラットフォームも考慮した新規事業創出のためのビジネスモデルを提案する。

#### 7. UXデザインコンセプトとビジネス戦略

11月11日(土) 12:00-17:00

コンセプトカタログ、ゲームチェンジ、提案ビジネスモデルを学び、UXデザイン視点とビジネス視点を集約したコンセプトゲームチェンジとプラットフォームを考慮したビジネス戦略を提案する。

#### 8. UXプロトタイプと

#### ビジネスプロトタイプ

12月9日(土) 12:00-17:00

スケッチングエクスペリエンス、UXプロトタイプ、サービスサファリ、ビジネスオリガミなどのプロトタイプ手法を学び、UX視点のプロトタイプとビジネス視点のプロトタイプを作成して、評価のための準備をする。

#### 9. UXデザイン評価と

#### ビジネスデザイン評価

1月13日(土) 12:00-17:00

シナリオ評価、体験的ユーザー評価、ビジネス評価、UXデザイン提案法を学び、これまでの新規ビジネス提案の評価を最終発表に向けての準備を進める。

#### 10. 発表と講評

2月10日(土) 9:00-13:00

最終成果物を発表し、課題提供企業からのフィードバックを受ける。発表には、UXデザインとビジネスデザインを考慮した新規ビジネス提案を、コンセプトムービーも活用して論理的でエモーショナルな発表を目指す。

### ●関連プログラム

#### ① 学びのコミュニティ：

受講者と講師がFacebook グループを活用して密接なコミュニケーションや情報共有を推進します。

#### ② 公開講座への参加：

Xデザイン学校講師や外部講師による公開講座を5回開催します。次世代に必要な分野の学びを深めます。

#### ③ Xデザインフォーラムへの参加：

オープンなイベントに参加や発表をして学びと交流を深めます。

#### ④ 校外研修への参加：

特定の地域に参加者が集結してリアルな学びを深めます。

### マスターコース概要

#### マスタープログラム：

- ・月1回土曜日で全10回の講義とワークショップ
- ・5回の公開講座(コース受講生特典で無料で受講できます)
- ・Xデザインフォーラム(コース受講生特典で割引参加費)

#### 募集人員：

30名

#### 選考：

申し込み順番と出願時の入力情報により選考します。

これまでにXデザイン学校を修了した人(修了予定の人も含む)は選考なしに先着順です。

#### 学費：

3月早期割引：29万円(税込み) / 4月：38万円(税込み)

# アドバンスコース

オンライン

## 実践的なプロフェッショナルスキルを 学ぶ中上級コース

### ●対象者

UXデザイン、サービスデザイン、デザインリサーチ、ビジネスデザイン、リーダーシップに関して探求したい人のためのコース。UXデザインやサービスデザインの専門家やプロジェクトリーダー、新規事業リーダー、デザインコンサルタント、デザイン研究者やこれらを目指す人のためのコースです。

### ●アドバンスコースの概要

2023年度より、より実践的なプロフェッショナルを目指して、講座内容をアップデートしました。次世代ビジネスデザインを探究する少人数のゼミのようなコースです。各企業の課題解決、プロフェッショナルスキルや研究スキルを探究します。2023年度のコースでは、前半の時間はこれからのデザイン専門家に重要となる講義とワークショップを実施し、後半の時間は各自の課題やテーマに関するアドバイスをします。後半の進め方は、パーソナルまたはグループで「テーマとゴール」を設定して、そのゴールのための計画作りからスタートします。月に一度で年間10回の少人数のゼミ、5回の公開講座、学びのコミュニティで、講師や受講者同士の対話を通して学びを深めていきます。さらに、2023年秋に開講するユーザーリサーチコースまたはリーダーコースを聴講することで、学びを深めます。

学びのキーワード：

スタートアップ／新事業創生

オープンデザイン

ソーシャルとコミュニティ

サービスデザインツール

UXコンサルティング

経営／戦略と組織のデザイン

デザインマネジメント

ワークショップファシリテーション

意味のイノベーション

UXリサーチ

### ●アドバンスプログラム

#### 1. ブートキャンプ

5月14日(日) 10:00-16:30

【午前】チームビルディングとクリエイティブファシリテーションと心理的安全性の講義とワークショップ。

【前半】UX デザイン、サービスデザイン、ビジネスデザイン、デザイン経営を俯瞰して全体像をとらえます。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 2. ビジョン／パーパスのためのデザイン

6月11日(日) 12:00-16:30

【前半】ビジョン、パーパス、アート思考、スペキュラティブデザイン、トランジションデザインの講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 3. ソーシャルイノベーションとビジネスデザイン

7月9日(日) 12:00-16:30

【前半】ソーシャルイノベーション、社会実装、ソーシャルを考慮したビジネスデザインの講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 4. 新規ビジネスのためのデザイン

8月20日(日) 12:00-16:30

【前半】新規ビジネス、エフェクチュエーション、プラット

フォームデザインの講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 5. デザインリサーチの探求

9月17日(日) 12:00-16:30

【前半】UXリサーチ、ビジネスリサーチ、質的調査、行動観察の講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 6. デザインコンセプトの探求

10月15日(日) 12:00-16:30

【前半】デザインコンセプト、共創のデザイン、意味のイノベーション、コンセプトの視覚化の講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 7. 体験プロトタイプと社会実験

11月12日(日) 12:00-16:30

【前半】UXプロトタイピング、ビジネスプロトタイピング、体験プロトタイプ、社会実験の講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 8. 組織デザインとデザイン文化

12月10日(日) 12:00-16:30

【前半】組織デザイン、コミュニティ、デザイン文化、共創デザインの講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 9. デザイン評価と

#### デザインプレゼンテーション

1月14日(日) 12:00-16:30

【前半】UXデザイン評価、ビジネスデザイン評価、デザインプレゼンテーションの講義とワークショップ。

【後半】パーソナルまたはチームのテーマや課題に関するディスカッションとアドバイス。

#### 10. 最終発表

2月11日(日) 12:00-16:30

・最終成果物を発表し、参加者よりフィードバックを受ける。発表では、論理的でエモーショナルな発表を目指す。

・次のステップとして、企業の部門内で発表、コミュニティで発表、Xデザインイベントで発表、学会発表などを目指す。

### ●関連プログラム

#### ① 学びのコミュニティ：

受講者と講師がFacebook グループを活用して密接なコミュニケーションや情報共有を推進します。

#### ② 公開講座への参加：

Xデザイン学校講師や外部講師による公開講座を5回開催します。次世代に必要な分野の学びを深めます。

#### ③ Xデザインフォーラムへの参加：

オープンなイベントに参加や発表をして学びと交流を深めます。

#### ④ 校外研修への参加：

特定の地域に参加者が集結してリアルな学びを深めます。

### アドバンスコース概要

アドバンスプログラム：

- ・月1回で全10回の講義と各チームや個人のプロジェクトに関してアドバイスします。
- ・5回の公開講座（コース受講生特典で無料で受講できます）
- ・ユーザーリサーチコースまたはリーダーコースの聴講（アドバンスコース受講生特典で無料で受講できます）
- ・Xデザインフォーラム（コース受講生特典で割引参加費）

募集人員：

10名

選考：

申し込み順番と出願時の入力情報により選考します。

学費：

これまでにXデザイン学校を2回以上修了した人（修了予定の人も含む）は選考なしに先着順です。  
3月早期割引：20万円（税込み）／4月：28万円（税込み）

“

一人でデザインするってことでなく、一緒に考えて作るチームメンバーがどんなおもしろいものを作り出せるか、ってことをクリエーションするのが好きです。それだけじゃなくデザインの発想って方向を変える、一瞬で場の空気を変える。それがやっぱりおもしろいですね。

● 川北 奈津さん (デザインコンサルティングファーム・デザイン/UXディレクター)



“

デザインの学びがおもしろくて続けていたら、非デザイナーからデザイナーになりました。デザインって、まず何かやってみる、動いてみるのが大事だと思って。だからこそ常に軽快に動けるよう、既存のあり方に捉われず、アンラーンし続けたいと思っています。

● 奥山 真広さん (ベーシックコース・マスターコース/チューター)



“

困った時にデザインは僕を助けてくれました。社会人はそんなデザインを武器に激レアさんになったらいいし、僕もデザインを通して今まで先達から受けてきた学びを、次の世代に返していきたいと思っています。三方よしで世の中が少しでもより良くなったらいいですね。

● 日野 隆史さん (マスターコース/アドバイザー)



“

実際に現場に出て行動観察やインタビューから見える価値が一番大事ってことを自覚できたし、その原石をどういう風に分析していくか。分析が一番難しくもあり楽しい部分だなんて感じていて、そんなデザインの手法を体感として学べたのがすごく大きかったですね。

● 峯 菜月さん (大手IT企業・デザイナー)





“

今まで“思い込み”として消されてたような意見も、違う分析の仕方です。この人の意見からこんな価値が抽出できるぞ!?”と説得力を高めることができるようになったんです。そんなデザインを通した客観視で、自分の中でも再発見できるようになる力を得られました。

● 石沢 舞さん (フリーランスデザイナー)



“

私がXデザイン学校で学んだことって「答えのない問題に対する取り組み方とか解き方のヒント」だと思うんです。そんな答えがない問題にどう取り組むかっていうことを教えてもらったし、そのヒントがここにあるんだなってことに気付けたのがすごく大きな成果でした。

● 剣持 貴志さん (WEBディレクター / UXプランナー)



“

実際Xデザイン学校に通ってみると、本に書いてない先生たちが重ねてきた実務や経験値から学べるのがすごく多かったです。今私にとってデザインはライフワークだし自分の指針になっていて、Xデザイン学校に行っていなかったら今の自分はなかったって確実に思います。

● 花井 陽子さん (大手通信企業・マネジメント)



“

デザインって私の捉え方として頭のモヤモヤを明瞭に描くだけでなく“私の考えはこうなんです、だから一歩目こうやって踏み出しますよ”って自分の意思を宣言するもの。さらに、相手に1歩目はそう行くのね、わかったよってという意思の確認や了承を得るための技術として、すごく力があるなって思うんです。

● 原 聡司さん (大手精密機器企業・ソフトウェアエンジニア)



# Xデザイン学校の講師／アドバイザー

Xデザイン学校やXデザインフォーラムの講師やアドバイザーをしてくれる仲間です。

## ●Xデザイン学校共同代表



**浅野 智** 経験デザイン研究所 (UXD-Lab)

Xデザイン学校共同代表、(株) 経験デザイン研究所 (UXD-Lab) 代表取締役所長。多摩美術大学大学院を修了後、同校教員を経て岩崎学園勤務。学校経営、教育プログラム開発と並行して大手IT企業、メーカーのコンサルタントを務める。2014年よりコンサルタント業に専念。現在は、企業や地域社会のイノベーション創出に関する研究・教育活動、コンサルティング事業を行っている。著書に『情報デザインの教室』(共著、丸善出版) などがある。最近の関心は、企業の中堅社員の再教育。企業における講演・研修・ワークショップを毎年50件以上実施。



**山崎 和彦** Smile Experience Design Studio

Xデザイン学校共同代表、Smile Experience Design Studio代表。武蔵野美術大学教授、PLANTIO (株) CDO。京都工芸繊維大学卒業後、クリナップ工業 (株)、日本IBM (株) UXデザインセンターマネージャー (技術理事) を経て現職。米国IBM社 Academy of Technologyのメンバー、日本デザイン学会理事、日本インダストリアルデザイナー協会理事、グッドデザイン賞選定委員、経済産業省デザイン思考活用推進委員会座長、人間中心設計機構副理事長など歴任。神戸芸術工科大学・博士 (芸術工学) 授与、東京大学 博士課程単位取得満期退学。著書多数。デザインの実践・研究・教育とコンサルティングに従事。

## ●講師／アドバイザー



**天沼 聰** エアークローゼット

専門: UX/スタートアップ・コンサルティング

(株) エアークローゼット代表取締役CEO。ロンドン大学卒業後、コンサルティングファームに入社。IT・戦略コンサルタントのマネージャーとして約9年経験を積み、戦略、IT及びWebを専門に活動。2011年に楽天(株)に入社。UI/UXに特化した海外13拠点へのサポートグループを一から組成し、グローバルマネージャーを務める。Web/EC業界の将来性を肌で感じると共に、市場における課題を感じ、仲間と共に“新しいライフスタイルを作る”を理念に(株)ノイエジーク(現:(株)エアークローゼット)を設立。



**安西 洋之** モバイルクルーズ

専門: ビジネスプラン/イノベーション

モバイルクルーズ株式会社代表取締役。De-Tales Ltd.ディレクター。東京とミラノを拠点としたビジネス+デザインのデザイナー。欧州とアジアの企業間提携の提案、商品企画や販売戦略等に多数参画してきた。同時にデザイン分野との関わりも深い。2000年代からカーナビなどの電子機器インターフェースの欧州市場向けユーザビリティやローカリゼーションに関わり、デザインを通じた異文化理解の仕方「ローカリゼーションマップ」の啓蒙活動をはじめた。2017年、ベルガンディ『突破するデザイン』の監修に関与して以降、意味のイノベーションのエヴァンジェリストとして活動するなかで、現在はラグジュアリーの新しい意味を探索中。また、ソーシャル・イノベーションを促すデザイン文化についてよりサーチ中である。



**安藤 昌也** 千葉工業大学

専門: ユーザーエクスペリエンス/人間中心設計

千葉工業大学先進工学部知能メディア工学科教授。ユーザーエクスペリエンス、人間中心設計、エスノグラフィックデザインアプローチなどの研究、教育に従事する。“利他的UX”を提唱し、「やってあげるデザイン」の原理の研究などにも注力。人間中心設計推進機構理事等を歴任。同機構認定人間中心設計専門家。他に専門社会調査士の資格を有する。



**伊賀 聡一郎** エクスパーク

専門: イノベーション/エスノグラフィ

エクスパーク合同会社代表 (CEO)。(株)リコー、リコー経済社会研究所、米国パロアルト研究所(PARC)日本代表を経て、エクスパーク合同会社設立。テクノロジー中心のイノベーションと、エスノグラフィを基軸とした人間中心のイノベーションの両面で幅広い経験を持つ。D.A.ノーマン氏による著書の翻訳など多数。北陸先端科学技術大学院大学客員教授、産業技術大学院大学非常勤講師、東京女子大学非常勤講師など。博士 (政策・メディア)



**岩淵 匡敦** Boston Consulting Group

専門: 戦略/デジタル・コンサルティング

Boston Consulting Group Tokyo, Partner and Managing Director ソフトバンク、複数のIT・ベンチャー企業のマネジメントを経験後、Deloitteのデジタル戦略プラクティス責任者、マッキンゼー・アンド・カンパニーを経て2019年にBCGに入社。BCGデジタル&アナリティクスのコアメンバー。ハイテク・メディア・通信、自動車、消費財、エネルギー産業のデジタル戦略・トランスフォーメーションに加え、先端技術を用いたイノベーション創出、サプライチェーン、マーケティング、成長戦略を得意とする。欧州、米州、アジアを含む20か国を超えるグローバルプロジェクトを経験。



**大崎 優** コンセント

専門: グラフィックデザイン/サービスデザイン

株式会社コンセント取締役、Service Design部門、Design Solution部門管掌。シニアサービスデザイナー、デザインマネージャー。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業後、グラフィックデザイナーとしてキャリアをスタートし、2012年にコンセントにてサービスデザイン部門を立ち上げる。大手企業を中心に新規事業開発やブランディング、デザイン組織構築、デザイン人材の育成支援に携わる。HCD-Net評議委員。コンセントDesign Leadershipメンバー。



**奥山 真広** KDDI

専門: サービスデザイン/プロジェクトマネジメント

KDDI株式会社 UX・サービスデザイン部 サービスデザイナー。通信会社のコンタクトセンターにてエンドユーザーと向き合う経験からキャリアをスタート。複雑化する社会やプロジェクトに対して、そもそもを考えるデザインプロセスと、広くプロジェクトがゴールに向かうための推進力としてのプロジェクトマネジメントを軸に、一貫したプロジェクトデザイン推進を得意とする。2019年度からXデザイン学校 ベーシックコース、ピギナーコースのチューターを担当。



**上平 崇仁** 専修大学

専門: 情報デザイン/CoDesign

専修大学ネットワーク情報学部教授。グラフィックデザイナーを経て、2000年から情報デザインの教育・研究に従事。近年は社会性への視点を強め、デザイナーだけではなく手には負えない複雑な問題を人々の相互作用の中で創造的に解決していくためのCoDesign(協働のデザイン)の仕組みづくりについて取り組んでいる。2015-16にはコペンハーゲンIT 大学客員研究員として、北欧流参加型デザインの調査研究に従事。著書に『コ・デザイナーデザインすることをみんなの手に』(NTT出版) などがある。



**小池 星多** 東京都市大学  
専門：情報デザイン

東京都市大学メディア情報学部社会メディア学科教授。千葉大学工学部工業意匠学科卒業。同自然科学研究科後期博士課程修了、博士(学術)。多摩美術大学助手、東京家政学院大学専任講師を経て現職。2012年、アメリカインディアナ州立大学客員研究員。著書に『おしゃべりロボット「マグボット」-ラズパイとArduinoで電子工作-』(リックテレコム、2016)などがある。



**木村 博之** TUBE GRAPHICS  
専門：インフォグラフィックス

(株)チューブグラフィックス代表取締役。SND国際コンテスト審査員、経済産業省「ツタグラ」アドバイザーボード、日本経済新聞社デザインコンサルタントなどを経て、現在、本務のインフォグラフィックス制作や企業コンサルタントのほか、千葉大学工学部などで講師を務める。著書に『インフォグラフィックス』(誠文堂新光社)などがある。最近、「つなぐ」を意識し、小学生以上を対象に、空間認知能力や可視化能力を高めるデザイン教育に取り組んでいる。



**佐々 牧雄** 関東学院大学  
専門：UXデザイン/エスノグラフィ

関東学院大学人間共生学部 共生デザイン学科教授。ユーザーエクスペリエンス(顧客の体験)、およびユーザーエクスペリエンス・デザインの研究者。工学博士。1984年 千葉大学工学部工業意匠学科卒業。NECデザインにて工業デザイナーとしてキャリアをスタート、日産自動車系列のデザイン・マネジメントコンサルタント会社である株式会社イード、パロアルト研究所シニアUXリサーチャーとしてエスノグラフィを中心に研究・調査を経て現職。



**原田 泰** デザインコンパス  
専門：情報デザイン/コミュニケーションデザイン

株式会社デザインコンパス 代表。筑波大学芸術専門学群卒業。博士(感性科学/筑波大学)。凸版印刷(株)、(株)リクルート、筑波大学(芸術学系)、多摩美術大学(情報デザイン学科)、千葉工業大学(デザイン科学科)、公立ほこだて未来大学(情報アーキテクチャ学科)などでデザイン実践・教育・研究に携わる。2022年4月より現職。知識・経験の視覚化をテーマとしたコミュニケーションデザインの方法と表現、人材育成に取り組んでいる。著書に『図解力アップドリル』(ワークスコーポレーション)などがある。



**佐藤 啓一郎** フィラメント  
専門：新規事業/UXデザイン

株式会社フィラメント取締役CXO。前職にて家電製品、通信機器、ビジネス機器の製品および関連サービスのUXデザインを行う部門を立ち上げ運営。社内外とのオープンコラボレーションを推進するとともに領域を超える人材の育成発掘も手がける。2018年4月よりの経験を活かしてUX視点を用いた新規事業開発支援に取り組んでいる。



**藤元 健太郎** D4DR  
専門：ビジネス/分析・コンサルティング

D4DR inc. 代表取締役社長/コンサルタント。1994年に野村総合研究所で日本最初のインターネットビジネス実験サイト「サイバービジネスパーク」をトータルプロデューサーとして立ち上げる。2002年からコンサルティング会社D4DRを中心に活動。大企業のデジタル分野の新規事業立案やマーケティング戦略立案などを多数手がける一方でPLANTIOなどベンチャー経営にも多数関わる。江戸の仕組みがポスト工業化社会のヒントという「超江戸社会」を提唱。関東学院大学非常勤講師。日経MJ、Newsweek日本版でコラムを連載中。近著は「ニューノーマル時代のビジネス革命」日経BP。



**小島 健嗣** design MeM  
専門：イノベーション戦略

design MeME(デザインミーム)合同会社代表。富士フィルム デザインセンター、技術戦略部、ビジネス開発・創出部を経て2022年design MeME合同会社設立。前FUJIFILM Open Innovation Hub館長。共創によるイノベーション創出を支援するデザイン、人材育成に取り組んでいる。千葉大学工学部工業意匠学科卒。著書に『情報デザインのワークショップ』(共著/丸善出版)などがある。



**坂田 一倫** Gaudiy  
専門：サービスデザイン/UXデザイン

慶應義塾大学SFCを卒業後、2008年に楽天株式会社に入社。UIデザイナーとしてキャリアをスタート。ウェブサービスのリニューアルや事業戦略に基づくUX改善施策の立案から実務の遂行を経験。2016年Pivotal Labs Tokyo(現:VMware Tanzu Labs)に入社後は、プロダクトマネージャーとしてLeanXPの開発手法を用いながら企業のDXを支援。その後、スタートアップ3社を経て株式会社Gaudiyにジョイン。Web 3.0時代の新しいユーザー体験の設計を模索中。O'Reilly Japan出版『Lean UX』『デザインの伝え方』監訳。



**日野 隆史** ヤフー  
専門：UXデザイン/セキュリティ

Zホールディングス(株)本体のセキュリティ業務リーダー兼グループセキュリティ教育リーダー。金融機関を経てヤフー(株)入社、2021年10月より現職。UXデザインを業務やサービスの課題解決に取り入れ実践で活用することでZホールディングスグループのセキュリティレベル向上に取り組んでいる。同時に社会人や各大学向けにUXデザインやセキュリティの教鞭をとり、未来の人材育成に尽力中。HCD-Net認定人間中心設計専門家。



**矢崎 智基** KDDI総合研究所  
専門：人間中心設計、インタフェースデザイン

(株)KDDI総合研究所フューチャーデザイン2部門共創戦略グループ、グループリーダー。国際電信電話(株)(現KDDI(株))入社。(株)KDDI研究所にて光通信デバイス、空間光伝送技術、ユーザーインタフェース、サービスデザイン、ビジョンデザインなどの領域の研究に従事。現在は先進生活者との共創コミュニティの運営や共創プロジェクトの企画立案・推進の業務を担当。博士(工学)。HCD-Net認定人間中心設計専門家。HCD専門資格認定センターセンター長(2020年〜)。



**渡邊 恵太** 明治大学  
専門：インタラクションデザイン

明治大学総合数理学部 先端メディアサイエンス学科 准教授。シードルインタラクションデザイン(株)代表取締役社長。慶應義塾大学政策メディア研究科博士課程修了。博士(政策・メディア)。知覚や身体性を活かしたインターフェイスデザインやネットを前提としたインタラクション手法を研究。近著に『融けるデザイン ハードxソフトxネットの時代の新たな設計論』(BNN新社、2015)などがある。



**村越 悟** Ubie  
専門：IA/UXデザイン

デザインエージェンシーにて、10年ほどクライアント企業のWeb・デジタルメディアの活用戦略コンサルティング、Webサイト構築に従事。その後事業会社にてUXデザイン組織の立ち上げ、マネジメントを経験、2年で全社にUXデザインの考え方を浸透させ、2015年より株式会社グッドパッチにジョイン、国内受託事業の責任者として着任後業績を昨年対比で145%成長を実現させる。2016年より海外事業の展開強化により、執行役員としてグローバルでのクライアントサービスの事業部門を立ち上げる。2017年にアクセントゥアへ入社。アクセントゥアでは、主に保険会社を中心としたデジタルトランスフォーメーションプロジェクトやデザインシンキングを活用したプロトタイプング、サービス企画に関するプロジェクトに多数参画、2021年2月Ubie株式会社に入社

# Xデザイン学校 秋コース概要

2023年9月開講予定 / 2023年春に募集告知します

## ビギナーコース

UX/サービスデザインの初心者  
のためのコースです。

対象はUX / サービスデザイン、デザイン思考の初学者、あるいは、社内にUXチームが開設され、メンバーとしてアサインされたがどうしよう、という人です。本コースは、UXデザインやサービスデザインを基本とした、UXデザインの基礎を初学者向けに業務に役立つよう分かり易く教えるコースです。

## リーダーコース

実践的なUX デザインチームや  
プロジェクトリーダーを目指す人  
のためのコースです。

対象は、UX / サービスデザイン、デザイン思考のチームリーダー、プロジェクトリーダー、マネージャー、ファシリテーター、教育者やこれらを目指す人を対象にしたコースです。本コースではUX / サービスデザイン、デザイン思考の活用、リーダーシップ、チームワーク、ファシリテーション、ワークショップ、デザインマネジメント、組織のデザイン、ビジョンデザイン、アート思考、などを学びます。

## ユーザーリサーチコース

基礎からユーザーリサーチにつ  
いて学びたいという人のための  
コースです。

このコースの修了者は、プロダクトやサービスの企画・開発プロセスの中で、ユーザーリサーチの導入是非やアプローチを検討できる基礎を身につけていることが期待されます。本コースでは、幅広いUXデザイン活動のなかでもとくに質的なユーザーリサーチを学ぶことに焦点を絞った学びの場を提供します。フィールドワークを通じたデータの収集・作成・分析、機会領域の特定までの基本スキルを身につけます。特定のメソッドやフレームワークにとらわれることなく、フィールドに向き合う姿勢・考え方を肌でつかんで頂きます。

## Xデザイン学校のキャンパス



● 場所:

Xデザイン学校市ヶ谷オフィス

● 住所:

東京都千代田区九段北4-1-35  
グラックス市ヶ谷一口坂 501号室

● アクセス:

地下鉄市ヶ谷駅A4出口より 徒歩4分  
JR市ヶ谷駅より 徒歩7分

● Google Maps:

<https://goo.gl/maps/4nhtZ6YLPRT2>



# 2023年度春コース 募集要項 / お申し込みはこちら

## お申し込み期間

2023年2月15日(水)より 3月15日(水)まで

## お申し込みサイト

Xデザイン研究所Webサイト内のリンクより  
お申し込みください。



<https://www.xdesign-lab.com>

## ●応募方法と選考について

### 〈対象〉

- ・Xデザイン学校の趣旨に賛同し、積極的に学ぶ意思のある者。
- ・社会人として実務経験を有する者。
- ・応募資格: Facebookグループ「Xデザイン学校」メンバーであること。
- ・Facebookグループ「Xデザイン学校」メンバーでない場合は、Facebookに登録して、下記をクリックして「グループに参加」のボタンを押してください。

<https://www.facebook.com/groups/1002006226546231/>

### 〈出願方法〉

- ・Xデザイン学校Webサイトより出願してください。  
<https://www.xdesign-lab.com>
- ・出願時の入力情報は、「プロフィール情報、デザイン関連でこれまでに学んだこと、Xデザイン学校に入って学びたいこと等」を入力してもらいます。
- ・どのコースにするか迷っている場合は、複数コースを同時に申し込むことができます。
- ・出願期間: 2023年2月15日(水)より3月15日(水) 24:00まで
- ・合否結果は本人に3月17日(金)に事務局よりメールにて連絡します。

### 〈入学選考方法〉

- ・申し込み順番と出願時の入力情報により選考します。
- ・複数コースを申し込んだ場合は、Xデザイン学校にて適切なコースを決定します。
- ・ただし定員が一杯になった場合はお断りする場合があります。

#### 【ベーシックコース】

申し込み順番と出願時の入力情報により選考します。

#### 【マスターコース】

申し込み順番と出願時の入力情報により選考します。これまでにXデザイン学校を1回以上修了した人(修了予定の人も含む)は選考なしに先着順です。

#### 【アドバンスコース】

申し込み順番と出願時の入力情報により選考します。これまでにXデザイン学校を2回以上修了した人(修了予定の人も含む)は選考なしに先着順です。



**X DESIGN ACADEMY**

#### お問い合わせ

株式会社Xデザイン研究所 Xデザイン学校事務局

メール：[xdesignacademy@gmail.com](mailto:xdesignacademy@gmail.com)

Webサイト：<https://www.xdesign-lab.com>

#### 注意事項

各コースの修了者には、Xデザイン学校より「修了書」を発行します。

本学は、文部科学省の定める学校法人ではありません。任意の学校です。

講師、スケジュール、プログラム内容は、講師の都合や他の事情で、変更になる場合があります。