

アフターデジタル時代のUXデザインとグロース戦略論

株式会社ビービット 代表取締役 遠藤 直紀



実学習時間

3h

難易度

★★

受講料

¥9,625

税込

学習目標と狙い

UXの起源と定義を説明した後で、UXデザインによるビジネス成果の創出について学ぶ。

学習プログラム

PDU

3

- 第1回 UXの起源と定義
- 第2回 UXデザイン方法論
- 第3回 UXデザインによるビジネス成果創出
- 第4回 アフターデジタル時代の競争原理
ゲスト：楠木 建氏（一橋大学ビジネススクール 教授）

【概要】

UXとは、ユーザーエクスペリエンス（User eXperience）の略称で、プロダクトやサービスを通じて得られるすべてのユーザー体験を意味しています。UXの範囲はUIよりもさらに広く、UIを含めたすべての顧客体験を指しており、視認性や操作性を意味するUIはUXに内包される要素の一つです。

昨今では、製品やサービスを形にすることをゴールにするのではなく、製品を通じて良い体験を提供することへの価値が高まっており、それが優れた製品・サービスしか生き残れなくなってきました。限られた市場パイを多数のプレイヤーが取り合う時代では、ユーザー体験を真ん中に据えた設計と開発が不可欠なものになりつつあるのです。

本講座では、UXの起源と定義を説明した後で、UXデザインによるビジネス成果の創出について学びます。第4回目では、一橋ビジネススクール楠木建氏をゲストに迎え、アフターデジタル時代の競争原理についてお話しください。



受講期間	講義	理解度テスト	演習	チャメール	修了証	修了アンケート	制作年
6ヶ月	4回(平均45分)	なし	なし	あり	あり	なし	2021



10916