

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デザイン学校2022年の  
オンラインコースを募集します。

2022年は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。

2022年春には、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求する「アドバンスコース」の3コースを開講します。また、2022年秋には、初めてUX/デザイン思考を学ぶ「ビギナーコース」、UX/デザイン思考のリーダーを目指す「リーダーコース」と初歩からリサーチを学ぶ「ユーザーリサーチコース」の開講を予定しています。



# ベーシックコース

オンライン

## 実務に役立つUX/デザイン思考の基礎を学ぶ初級コース

### ●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：

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14日(土) 13:00-18:00

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

#### 2. ビジネスインタビュー

6月18日(土) 13:00-18:00

ビジネス側のブランドとゲームチェンジを導き出すために、ビジネスモデルキャンバスとCVCAを使った手法を学ぶ。

#### 3. エスノグラフィ

7月16日(土) 13:00-18:00

UX/デザイン思考には欠かせない質的調査技法の全体像を学ぶ。

#### 4. 質的調査、ユーザーインタビュー

8月20日(土) 13:00-18:00

ユーザー側の利用状況の変化を、インタビューと上位下位関係分析を使い理解する。

#### 5. ペルソナ/シナリオ法

9月17日(土) 13:00-18:00

ユーザーインタビューからの調査結果を踏まえて、開発チームで顧客像を共有するためのペルソナを作成する。

#### 6. アイディア創出と受容性評価

10月15日(土) 13:00-18:00

企業の現代社会に対するミッションと、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。

#### 7. 構造化シナリオ法

11月12日(土) 13:00-18:00

ビジネス情報とユーザー情報を統合し、サービスのビジョンを策定する。ユーザーの行動データと、人工物の操作データを別々にシナリオ化する。

#### 8. ペーパープロトタイプング

12月17日(土) 13:00-18:00

シナリオをベースに、人工物のユーザーインタフェースを作成する。繰り返し評価と修正を加えて、完成度を高める。

#### 9. 開発者評価とユーザー評価

1月21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。

#### 10. 発表と講評

2月18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、寸劇を使ったユーザー体験のコンテキストを表現する手法を使う。

### ●公開講座(日程未定)

- ・Xデザイン学校の講師や外部講師による公開講座を5回開催します。
- ・これまでの公開講座については、Xデザイン学校のWebサイトを参照してください。

### ●関連プログラム

- ①X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。Xデザイン学校での活動を発表することを推奨しています。
- ②公開講座への参加：公開講座に参加して学びと交流を深めます。
- ③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。

### 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：

申し込み順番と書類(申し込みサイト入力情報)により選考します。

学費：

3月早期割引：27万円(税込) / 4月：36万円(税込)

# マスターコース

オンライン

## 実践的なUX/デザイン思考の活用を学ぶ初中級コース

### ●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、人間中心設計-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 (UXデザイン+デザイン思考)

5月14日(土) 10:00-17:00

チームビルディング、UXデザイン概要とデザイン思考概要とワークショップ

#### 2. UXデザインと

#### ビジネスデザインの調査計画

6月18日(土) 12:00-17:00

UXデザイン調査計画、ビジネスデザイン調査計画、エスノグラフィー

#### 3. UXデザインとビジネスデザインの調査

7月16日(土) 12:00-17:00

UXインタビュー、ビジネスインタビュー、現状ビジネスモデル

#### 4. 価値分析とUXデザインパターン

8月20日(土) 12:00-17:00

上位下位分析、KA法による価値分析、UXデザインパターン

#### 5. UXデザインの発想と

#### デザイン思考の発想

9月17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

#### 6. UXデザインコンセプトと

#### ビジネス戦略

10月15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

#### 7. UXプロトタイプと

#### ビジネスプロトタイプ

11月12日(土) 12:00-17:00

ペルソナ、ユーザーシナリオ、ビジネスシナリオ、ストーリーボード

#### 8. UXプロトタイプと

#### ビジネスプロトタイプ

12月17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

#### 9. UXデザイン評価と

#### ビジネスモデル評価

1月21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

#### 10. 発表と講評

2月18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。

### ●公開講座(日程未定、講師が変更になる場合があります)

- ・Xデザイン学校の講師や外部講師による公開講座を5回開催します。
- ・これまでの公開講座については、Xデザイン学校のWebサイトを参照してください。

### ●関連プログラム

- ①X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。Xデザイン学校での活動を発表することを推奨しています。
- ②公開講座への参加：公開講座に参加して学びと交流を深めます。
- ③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。

### 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： 申し込み順番と書類(申し込みサイト入力情報)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：27万円(税込み) / 4月：36万円(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、デザイン思考やこれからのビジネスデザインアプローチに関して探求したい人のためのコースです。UXデザインやサービスデザインの専門家、デザインリーダー、デザインマネージャー、デザイン教育者など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

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。プロフェッショナルスキルや研究スキルを探究します。2022年度のコースでは、前半の時間はこれからのデザインの専門家にとって重要な講義とサービスデザイン、ビジネスデザインや意味のイノベーションの代表的な著書のディスカッション、後半の時間は各自の研究テーマに関するアドバイスをします。研究テーマは、個人またはグループで「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1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、講師や受講者同士との対話を通して学びを深めていきます。さらに、2022年秋に開講するユーザーリサーチまたはリーダーコースの聴講することで、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

サービスデザインツール

オープンデザイン

ソーシャルとコミュニティ

UXコンサルティング

経営/戦略と組織のデザイン

デザインマネージメント

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. アドバンスデザイン

5月15日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のスキルと研究

#### 2. リサーチとデザイン

6月19日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、代表的なビジネスデザイン書のディスカッション、各自の研究テーマ

#### 3. クリエイティブ人材とデザイン文化

7月17日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、代表的なビジネスデザイン書のディスカッション、各自の研究テーマ

#### 4. UX、EXとSXのデザイン

8月21日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、代表的なビジネスデザイン書のディスカッション、各自の研究テーマ

#### 5. ビジョン、アートとデザイン

9月18日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、中間発表とリフレクション

#### 6. ビジネスとデザイン

10月16日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、代表的なビジネスデザイン書のディスカッション、各自の研究テーマ

#### 7. 新規事業・スタートアップとデザイン

11月13日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、代表的なビジネスデザイン書のディスカッション、各自の研究テーマ

#### 8. チーム、コミュニティと共創デザイン

12月18日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、代表的なビジネスデザイン書のディスカッション、各自の研究テーマ

#### 9. 企業と社会とソーシャルイノベーション

1月22日(日) 12:00—16:00

これからのデザインの専門家のための講義、代表的なビジネスデザイン書のディスカッション、各自の研究テーマ

#### 10. 最終発表

2月19日(日) 12:00—16:00

最終発表とリフレクション

### ●公開講座(日程未定)

- ・Xデザイン学校の講師や外部講師による公開講座を5回開催します。
- ・これまでの公開講座については、Xデザイン学校のWebサイトを参照してください。

### ●関連プログラム

- ①新規コースの聴講：新規コース(ユーザーリサーチコースとビジネスデザインコース)を聴講することで学びを深めます。
- ②X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。Xデザイン学校での活動を発表することを推奨しています。
- ③公開講座への参加：公開講座に参加して学びと交流を深めます。
- ④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。

### 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：	申し込み順番と書類(申し込みサイト入力情報)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。
学費：	3月早期割引：19万円(税込み) / 4月：26万円(税込み)



## “思考力や整理力、 表現力や伝達力を相乗的に学べた、 とても貴重な場。”

UXって何回かムーブメントがありましたけど、そもそもUXって何ができるの?って風当たりの強い時代があったり、かっこいい横文字がとっつきにくかったこともあって、ちゃんとそれがどうしたことなのか、体系的に学び直したいという想いで入りました。サービスブループリントやビジネスモデルキャンバスって名前は知ってても実際にそれを使って何かするっていう経験がなかった私にとって、そんなフレームワークをどんどん実践して体得していったのがすごく良かったです。Xデザイン学校に参加したことで、実感として特に“学んですぐ自分の業務でやってみよう”というのが簡単にできるようになりました。私の場合はまずサービスが使われたお客さんの意見やフィードバックを通

して、何がサービス改善にとって真に必要なのかを考えたり、開発の優先順位として何をしていくべきなのかを考えなければいけないのですが、フレームワークを用いることで、今までの自分のやり方だったら“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!?’みたいな説得力を高めることができるようになったんです。そうやってデザインを通した客観視で、自分の中でも再発見ができるようになる、そんな力を得られる学びってあんまりないなと思います。国語とか算数とか普通に勉強しているのでは手に入らない、どの教科でも学べないことかもしれない。そんな思考力や整理力、表現力や伝達力を相乗的に学べるってとても貴重な場だなと思いますね。



石沢舞さん

ゲーム会社にてアーケード機の開発に携わったのち、フリーランスのデザイナーとして金融会社のWEBサービスにおけるUXやサービスデザインに従事されています。

## “自分にとって一番の学びは、 答えのない問題に対する 取り組み方。”

WEBディレクター/UXプランナーとして働いているのですが、UXを勉強したので体験のデザインも考えるし、抽象的なものをどう具体化するかっていう翻訳作業もやっています。2019年ベーシックに通って、その翌年にマスターだったんですが、やっぱりすごく面白かったですよね。2年間やってみて、なんとなく頭の中にUXデザインについての領域ができた感じがあるんです。次はこれをどう実践するかだと思っていて。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」なんだと思うんです。普通の学校教育を受けてくると、もう既に答えがあって暗記した公式を使ってちゃんとその答えに辿り着けるかってことを測られる

わけですが、世の中に出ると答えを誰も知らないじゃないですか? そんな答えがない問題に対して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。仕事のにもどうしてもクライアントワークだと考える幅が狭くなりがちというか“これをやってください”って依頼があってその方法や手段を考えていくわけですが、Xデザイン学校がやろうとしていることってそもそも問いの部分から問い直そうってことなので、“目的として掲げられているものが本当に目的として正しいのか?”って部分から考えていいんだな、と。この思考ってすごい汎用性が高いなって感じていて、もっと広くの人に知ってもらえたらいいなと思って。



剣持貴志さん

WEB制作会社でWEBディレクター/UXプランナーとして働きながら、小田原に移住して地域活性の活動や本を通して人と人を繋ぐ取り組みを実践されています。

## “本に書いてない学びで 物事の本質を捉えて、 未来を作っていく。”

KDDIのライフデザイン領域を提供する本部に所属していて、フィンテックやEコマースサービスのサービスデザイン、UXデ

ザインをマネジメントとして担務していますが、今から思えば当初は結構見よう見まねでやっていた。本格的に学びたいと思っていた時に縁あってXデザイン学校と出会いました。本でも学んでいたのですが、仕事で調査をして何かを分析する中でどういう視点で見たらいいか?ってやっぱり本からはなかなか理解できなかったし、実際通ってみると「視点の持ち方ってセンスが必要だよ」と教えてくれたり、そんなこと本に書いてないんですよ。そんな先生たちが重ねてきた実務や経験値から学べ

ることがすごく多かったです。最初は体系的にUXデザインを学びたいってことでいろんな調査や分析をしたり、プロトタイプを作ったりしていたわけですが、その手法だけ理解しても意味がなく、手法って古くなったら新しいものにどんどん上書かれていくものでもあるので、やってることの本質をちゃんと理解するっていうのがすごく大事だなって思っています。手法も重要だけどこれだけに頼ってはいけません。勝ちパターンみたいなものは決してなくて、成功体験にしがみつかず、常にアンラーンしながら、自分を更新して、知識を広げて、進化し続けたい

といけない、ってことを学べたってというのが私にとっては一番の学びですね。今は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

モバイルの進化と併走しながら大手IT企業でキャリアを重ね、現在は大手通信会社のライフデザイン領域にてUXデザイン並びにマネジメント業務に従事されています。

## “UXやサービスデザインに 仕事に直結していなくても、 デザインを学ぶことには意義がある。”

精密機器株式会社に勤めていて、エンジニアとしてさまざまな開発に携わってきました。当時映像・科学・医療と3つの部門があって僕は映像の分野に属していたんですが、社内でその技術を科学・医療にも展開しようっていう活動が始まって。でも、いざ展開しようと思ったら、会社が違う……くらい文化が違うんですね。事業の境界を越えて他の人と会話しながら“他の人が何をやりたい、僕が何をしたい”っていうのをうまく伝えたりカタチにしていくっていうのがすごく難しくて。外の世界では皆さんこういう時どうしてるんだろうっていうのを求め始めたのが、Xデザイン学校に足繁く通うことになるきっかけです。2018年にベーシック、翌年にマスター、そのまま2年アドバン

スに通っていてもう4年目になるのですが、もう本当に会社の中で学べないことばかりだし、触れる情報っていうのがすごく新鮮で、そんな考え方を先生方の生の声で聞けるのがすごく楽しいです。デザインって僕の捉え方として、“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”って自分の意思や頭の中のモヤモヤを明瞭に描いて、他の人に宣言してじゃあその上でこの1歩目行くのね、わかったよって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。だから、僕としてはデザインを学びたいからXデザイン学校に行くって風に思わなくてもいいんじゃない?と思いますね。日頃の業務に困っている人や外の世界に触れられていない方にとって視点が広がるきっかけになると思います。



原聡司さん

大手精密機器会社にて長年ソフトウェアエンジニアとして製品開発に携わりながら、組織のボーダーを越えて価値観の違う人々と共創していくためにデザインの探究に励まれています。

## “わかりやすく言うと、 Xデザイン学校のおかげで、 デザイナーになりました。”

日本アイ・ビー・エムデジタルサービス株式会社に働いています。もともとITスペシャリストしかいない会社でしたが、DX推進という動きの中でデザイナーのコミュニティが社内で立ち上がったんです。そこで5,000人ほどを前にXデザイン学校について話したことがあって、「そんなこと学んでるんだ、これは社内には必要ですね!」って声を頂きました。それと、上司から「DXのビジョンを可視化してほしい」と話があり、映像にまとめて社内で公表したところ、とても好評を得たんです。その2つがポイントになって、デザインチームが発足する時にアサインされて異動になりました。だから本当に私、「Xデザイン学校のおかげでデザイナーになりました」、なんです。

去年も今年もマスターコースに通っているのですが、例えばサーチで原宿と渋谷にインタビューしに行った時も、やっぱりアタマで考えていたことと実際の高校生とギャップがあって。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って感じていて、その手法を体感として学べたのがすごく大きかったです。そういうKA法などの価値の取り方や価値マップにした時のまとめ方が、自分には一番学びになりましたね。私は最終的にサービスデザイナーになりたいと考えているのですが、テクノロジーもビジネスも学んでいきたいって思っていて、なかなか世の中全体を広く捉えてその全部を考えられる学校ってないなって思います。



峯菜月さん

ITスペシャリストとして大手IT企業でキャリアをスタートしたのち、新たに創設されたデザインチームに参画。金融系のプロジェクトにデザイナーとして携わられています。

# 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、ベルガンティ『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もリサーチ中である。



**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。富士フイルム 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** UXディレクター  
専門：サービスデザイン/UXデザイン

慶應SFCを卒業後、楽天株式会社に入社し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UX改善に従事。その後、UXデザイナーとしてプロダクト戦略に基づくUX改善施策の立案から実務の遂行を担当。2016年にプロダクトマネージャーに転身し、アジャイル開発コンサルティング会社 Pivotal Labs Tokyo に入社。LeanXP の思想に基づいたプロダクト開発手法を用いてクライアントのDXを支援。2021年より SaaS 企業のUXディレクターに就任。



**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 2022年9月開講予定

9月開講予定の3つのコースをご紹介します。コース詳細および募集要項は、決まり次第Xデザイン学校のWebサイト、公式Facebook等でお知らせします。

## 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。本コースでは、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やす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。2022年春に募集開始します。

## 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>



# 2022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

2022年2月15日 (火) より3月15日 (火)

## 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>

### ●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へのお問い合わせは下記よりお願いします。

- メール: [xdesignacademy@gmail.com](mailto:xdesignacademy@gmail.com)
- Webサイト: <https://www.xdesign-lab.com>
- Facebook グループ: Xデザイン学校

### ●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。
- ・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。
- ・講師、スケジュール、会場は、講師の都合や他の事情で、変更になる場合があります。



**X DESIGN ACADEMY**