

5種類のUXワークショップ

および、それをプロジェクトで実施するタイミング



発見
ワークショップ

定義：

チームメンバーと主要な利害関係者が集まり、現状を把握し、今回のプロジェクトの計画に関する合意を形成する

用途：

- ・クライアントや利害関係者から既存の知識を収集する
- ・ビジネス要件を理解する
- ・プロジェクトの支援者間で合意を築く



共感
ワークショップ

定義：

ソリューションをデザインする前に、デザイナーやリサーチャー、その他の利害関係者で、ユーザーニーズについての理解を共有する

用途：

- ・機能第一主義からユーザー第一主義に視点を変える
- ・ユーザーのニーズや動機、行動を明確にする
- ・ユーザーへの共感を育む



デザイン
ワークショップ

定義：

領域横断的なチームメンバーが集合し、さまざまな観点から幅広いアイデアを迅速に生み出し、議論する

用途：

- ・特定のデザイン課題に対するアイデアについてブレインストーミングをおこなう
- ・デザインチームを超えて視野を広げる
- ・製品またはUXのビジョンに関する当事者意識を共有する



優先順位付け
ワークショップ

定義：

チームメンバーやその他の主要な意思決定者で集まり、重視するアイテムを決めて、その優先順位付けをする

用途：

- ・機能に優先順位を付け、製品ロードマップを作成する
- ・社内のどの取り組みが最も重要かを理解する
- ・多すぎる機能のバランスを取ったりスコープクリープを解決する



批評
ワークショップ

定義：

デザインプロセスに不可欠な職務のメンバーで協力して、デザインを分析し、改善して、デザイン目標を達成できるようにする

用途：

- ・既存のデザイン原則をどの程度サポートできているかを把握する
- ・ユーザーニーズをレンズとして、コンテンツやデザインを評価する
- ・デザイナー以外のチームメンバーのフィードバックを聞く