

Graphic Design Institute

デザイン チームの中核となる責任に関する文書

目的: この文書は、Graphic Design Institute のすべてのデザイン チーム メンバーの中核となる責任の概要を説明します。

責任:

- **コラボレーション:** 他のデザイナー、開発者、関係者と協力して、プロジェクトの要件を満たす高品質のデザインを作成します。これには、次の内容が含まれます。
 - ブレインストーミング セッションに参加して、創造的なアイデアを生み出します。
 - 他のチーム メンバーに建設的なフィードバックを提供します。
 - チーム メンバー、利害関係者、クライアントと効果的にコミュニケーションをとり、プロジェクトの要件が満たされていることを確認します。
- さらに、シニア アニメーション デザイナーは、他のデザイナー、開発者、関係者と協力して、プロジェクトの要件を満たす高品質のデザインを作成する必要があります。これには、次の内容が含まれます。
 - ブレインストーミング セッションを主導して、創造的なアイデアを生み出します。
 - 他のチーム メンバーに建設的なフィードバックを提供します。
 - チーム メンバー、利害関係者、クライアントと効果的にコミュニケーションをとり、プロジェクトの要件が満たされていることを確認します。
- **デザイン:** ユーザーフレンドリーでアクセスしやすく、応答性の高い、視覚的に魅力的なデザインを作成します。これには、次の内容が含まれます。

- Adobe Creative Suite、Sketch、Figma などのデザイン ソフトウェアを使用してデザインを作成します。
- デザイン コンセプトを説明するためのワイヤーフレーム、プロトタイプ、モックアップを作成します。
- デザインがさまざまなデバイスやプラットフォームに最適化されていることを確認します。

- さらに、シニア アニメーション デザイナーは、ユーザーフレンドリーでアクセスしやすく、応答性の高い、視覚的に魅力的なデザインを作成する必要があります。これには、次の内容が含まれます。

- Adobe Creative Suite、Sketch、Figma などのデザイン ソフトウェアを使用してデザインを作成します。
- デザイン コンセプトを説明するためのワイヤーフレーム、プロトタイプ、モックアップを作成します。
- デザインがさまざまなデバイスやプラットフォームに最適化されていることを確認します。
- ジュニア デザイナーにデザインのベスト プラクティスに関するガイダンスを提供します。

- **コミュニケーション:** チーム メンバー、利害関係者、クライアントと効果的にコミュニケーションを取り、プロジェクトの要件が満たされていることを確認します。これには、次の内容が含まれます。
 - プロジェクトの進行状況に関する最新情報を定期的に提供します。
 - フィードバックに対応し、デザインに必要な変更を加えます。
 - 利害関係者やクライアントにデザインをプレゼンテーションします。

- さらに、シニア アニメーション デザイナーは、チーム メンバー、利害関係者、クライアントと効果的にコミュニケーションをとり、プロジェクトの要件が満たされていることを確認する必要があります。これには、次の内容が含まれます。
 - プロジェクトの進行状況に関する最新情報を定期的に提供します。
 - フィードバックに対応し、デザインに必要な変更を加えます。
 - 利害関係者やクライアントにデザインをプレゼンテーションします。
- **リサーチ:** リサーチを実施してユーザーのニーズ、好み、行動を特定し、デザイン上の決定に役立てます。これには、次の内容が含まれます。
 - ユーザーへのインタビューやアンケートを実施してフィードバックを収集します。
 - ユーザー データを分析して傾向とパターンを特定します。
 - 最新のデザインのトレンドとテクノロジーを常に最新の状態に保ちます。
- さらに、シニア アニメーション デザイナーは、リサーチを実施してユーザーのニーズ、好み、行動を特定し、デザイン上の決定に役立てる必要があります。これには、次の内容が含まれます。
 - ユーザーへのインタビューやアンケートを実施してフィードバックを収集します。
 - ユーザー データを分析して傾向とパターンを特定します。
 - 最新のデザインのトレンドとテクノロジーを常に最新の状態に保ちます。
 - ジュニア デザイナーにリサーチのベスト プラクティスに関するガイダンスを提供します。
- **テスト:** ユーザビリティ テストを実施して、デザインがユーザーのニーズを満たし、すべてのユーザーがアクセスできることを確認します。これには、次の内容が含まれます。
 - テスト計画とシナリオを作成します。

- ユーザー テスト セッションを実施します。
- テスト結果を分析し、デザインに必要な変更を加えます。
- さらに、シニア アニメーション デザイナーは、ユーザビリティテストを実施して、デザインがユーザーのニーズを満たし、すべてのユーザーがアクセスできることを確認する必要があります。これには、次の内容が含まれます。
 - テスト計画とシナリオを作成します。
 - ユーザー テスト セッションを実施します。
 - テスト結果を分析し、デザインに必要な変更を加えます。
 - ジュニア デザイナーにテストのベスト プラクティスに関するガイダンスを提供します。
- **文書化:** デザイン仕様、スタイルガイド、デザイン パターンなどのデザイン ドキュメントを作成および維持します。これには、次の内容が含まれます。
 - デザイン要件とガイドラインの概要を示すデザイン仕様を作成します。
 - ビジュアルおよびインタラクションのデザイン標準を定義するスタイル ガイドを作成します。
 - さまざまなプロジェクト間で再利用できるデザイン パターンを作成します。
 - さらに、シニア アニメーション デザイナーは、スタイル ガイド、デザイン システム、デザイン仕様書などのデザイン ドキュメントを作成し、維持する必要があります。これには、次の内容が含まれます。
 - デザイン ドキュメントが最新かつ正確であることを確認します。
 - ジュニア デザイナーに文書化のベスト プラクティスに関するガイダンスを提供します。
-
- **専門能力開発:** 最新のデザイントレンド、ツール、テクノロジーを常に最新の状態に保ち、デザインの品質と効率を向上させます。これには、次の内容が含まれます。
 - デザイン カンファレンスやワークショップに参加します。

- 。 オンラインのデザイン コミュニティに参加します。
- 。 新しいデザイン スキルを学ぶコースを受講します。

これまでの責任に加えて、シニア アニメーション デザイナーは次の責任も負う必要があります。

- **リーダーシップ:** デザイン チームを主導し、ジュニア デザイナーに指導を行います。これには、次の内容が含まれます。
 - 。 ジュニア デザイナーにメンターシップとコーチングを提供します。
 - 。 デザイン レビューを主導し、チーム メンバーに建設的なフィードバックを提供します。
 - 。 デザインがプロジェクトの要件を満たし、予定どおりに納品されるようにします。