Graphic Design Institute

**チームの主要な責任に関するドキュメントを設計する**

**目的**: このドキュメントでは、Graphic Design Institute のすべてのデザイン チーム メンバーの主要な責任について説明します。

**責務:**

* **コラボレーション**: 他のデザイナー、開発者、利害関係者と協力して、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、次のものが含まれます。
  + ブレーンストーミング セッションに参加し、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取り、プロジェクトの要件が満たされるようにします。
  + 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、利害関係者と協力して、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、次のものが含まれます。
    - 創造的なアイデアを生み出すブレーンストーミング セッションをリードします。
    - 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取り、プロジェクトの要件が満たされるようにします。
* **デザイン**: わかりやすく、アクセシビリティが高く、応答性に優れた、視覚的に魅力的なデザインを作成します。これには、次のものが含まれます。
  + 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。
  + ワイヤーフレーム、プロトタイプ、モックアップを作成して、デザインの概念を説明します。
  + さまざまなデバイスとプラットフォームに合わせてデザインが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、わかりやすく、アクセスシビリティが高く、応答性に優れた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、次のものが含まれます。
    - 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。
    - ワイヤーフレーム、プロトタイプ、モックアップを作成して、デザインの概念を説明します。
    - さまざまなデバイスとプラットフォームに合わせてデザインが最適化されていることを確認します。
    - デザインのベスト プラクティスに関するガイダンスをジュニア デザイナーに提供します。
* **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、次のものが含まれます。
  + プロジェクトの進捗状況に関する定期的な更新を提供します。
  + 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提示します。
  + さらに、シニア アニメーション デザイナーは、プロジェクトの要件が満たされるように、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る必要があります。これには、次のものが含まれます。
    - プロジェクトの進捗状況に関する定期的な更新を提供します。
    - 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提示します。
* **調査**: ユーザーのニーズ、好み、動作を特定してデザイン上の意思決定を通知する調査を実施します。これには、次のものが含まれます。
  + フィードバックを収集するためのユーザー インタビューとアンケートを実施します。
  + 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。
  + 最新のデザインの傾向とテクノロジを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、デザイン上の決定を通知するために、ユーザーのニーズ、好み、動作を特定するための調査を行う必要があります。これには、次のものが含まれます。
    - フィードバックを収集するためのユーザー インタビューとアンケートを実施します。
    - 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。
    - 最新のデザインの傾向とテクノロジを最新の状態に保ちます。
    - 調査のベスト プラクティスに関するガイダンスをジュニア デザイナーに提供します。
* **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、次のものが含まれます。
  + テスト計画とテスト 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、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ために、ユーザビリティ テストを実施する必要があります。これには、次のものが含まれます。
    - テスト計画とテスト 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。
    - テストのベスト プラクティスに関するガイダンスをジュニア デザイナーに提供します。
* **ドキュメント**: 設計仕様、スタイル ガイド、設計パターンなど、設計に関するドキュメントを作成および管理します。これには、次のものが含まれます。
  + 設計要件とガイドラインを概説する設計仕様を作成します。
  + 視覚的および相互作用の設計標準を定義するスタイル ガイドを作成します。
  + 異なる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、設計仕様など、設計に関するドキュメントを作成して管理する必要があります。これには、次のものが含まれます。
    - 設計に関するドキュメントが最新かつ正確であることを確認します。
    - ドキュメントのベスト プラクティスに関するガイダンスをジュニア デザイナーに提供します。
* **プロフェッショナルな開発**: 設計の品質と効率を向上させるために、最新のデザインの傾向、ツール、テクノロジを最新の状態に保ちます。これには、次のものが含まれます。
  + 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 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。

**シニア アニメーション デザイナーは、以前の責任に加えて、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 チームを指導し、ジュニア デザイナーにガイダンスを提供します。これには、次のものが含まれます。
  + ジュニア デザイナーに指導とコーチングを提供します。
  + 設計レビューをリードし、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。
  + 設計がプロジェクト要件を満たし、期限内に提供されることを保証します。