Graphic Design Institute

**Team Core の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、グラフィック デザイン研究所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設計を作成します。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する。
  + 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する。
    - 他のチーム メンバーに建設的なフィードバックを提供する。
    - 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、プロジェクト要件が満たされるようにします。
* **デザイン**: 視覚的に魅力的なデザインを作成し、使いやすく、アクセスしやすく、応答性に優れています。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、設計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設計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、わかりやすい、アクセシビリティが高く、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、設計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設計が最適化されていることを確認します。
    - 設計のベスト プラクティスに関するガイダンスをジュニア デザイナーに提供する。
* **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、設計に必要な変更を加える。
  + 利害関係者やクライアントにデザインを提示する。
  + 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、設計に必要な変更を加える。
    - 利害関係者やクライアントにデザインを提示する。
* **調査**: ユーザーのニーズ、好み、動作を特定して設計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の実施。
  + ユーザー データを分析して傾向とパターンを特定する。
  + 最新の設計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、設計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の実施。
    - ユーザー データを分析して傾向とパターンを特定する。
    - 最新の設計傾向とテクノロジを最新の状態に保ちます。
    - 研究のベスト プラクティスに関するガイダンスをジュニア デザイナーに提供する。
* **テスト**: ユーザビリティ テストを実施して、設計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 ケースとテスト シナリオの作成
  + ユーザー テスト セッションの実施。
  + テスト結果を分析し、設計に必要な変更を加える。
  + 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 ケースとテスト シナリオの作成
    - ユーザー テスト セッションの実施。
    - テスト結果を分析し、設計に必要な変更を加える。
    - 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 デザイナーに提供する。
* **ドキュメント**: 設計仕様、スタイル ガイド、デザイン パターンなど、設計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の作成。
  + 視覚的および相互作用の設計標準を定義するスタイル ガイドを作成する。
  + 異なるプロジェクト間で再利用できるデザイン パターンを作成する。
  + 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、デザイン 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 デザイナーに提供する。
* **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、最新の設計傾向、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。
  + 設計会議やワークショップに参加しています。
  + オンライン デザイン コミュニティへの参加。
  + 新しいデザインスキルを学ぶコースを受講する。

**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指導を提供する。
  + 主要な設計レビューとチーム メンバーへの建設的なフィードバックの提供。
  + 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。