PRODUCT / UI/UX DESIGNER

ALICIA ABRAM

「どこにあるの？」
「誰かに聞こう」
そんな迷いを、なくしたい。

メール
aliciaabram.w@gmail.com

LinkedIn
linkedin.com/in/aliciaabram

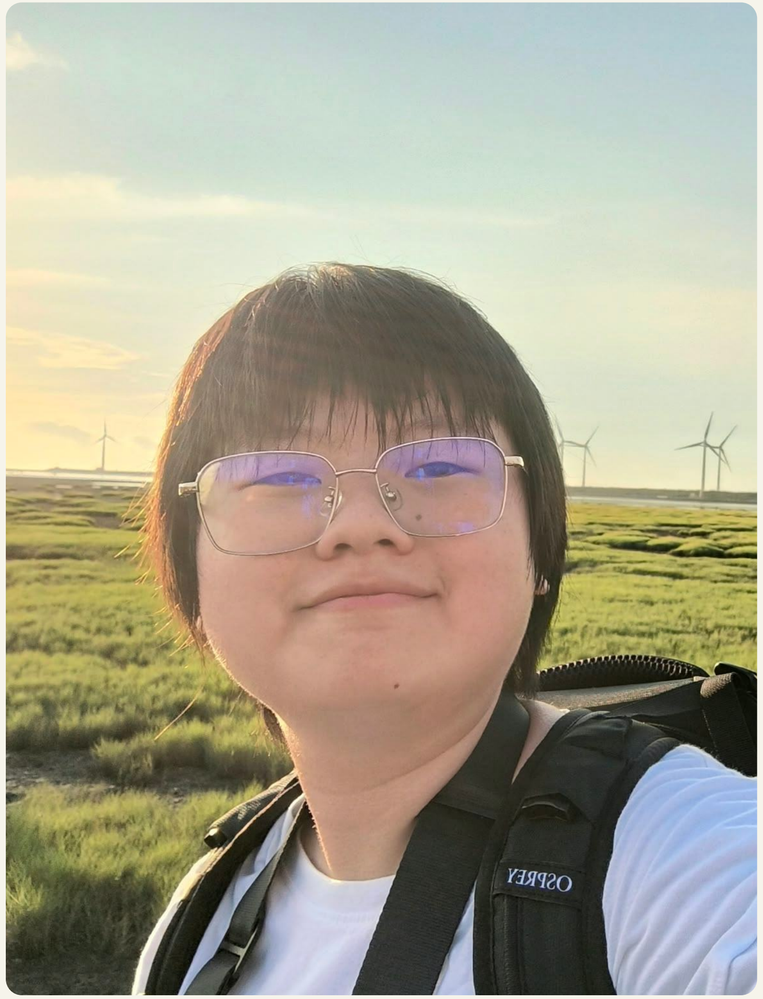
拠点
広島・日本

入社希望
2027年10月 / 2028年4月

2026 PORTFOLIO

ABOUT ME

はじめまして、アリシアです。



デザインを始めたきっかけ

2021年、インドネシアのBinus大学に少し通っていたとき、
コンピュータークラブの授業でプロダクトデザインに出会いました。
日本に来てからも学び続け、2024年からはKenja K.K.で
実際のプロダクトのUI/UXデザインに関わっています。

好きなこと

写真と旅行。行ったことのない場所に、カメラを持って出かけるのが好きです。

私が撮った写真







ABOUT ME

話を聞いて、調べて、試して、直す。そうやって画面をつくります。

Alicia Abram

希望

プロダクト / UI・UXデザイナー
2027年10月 または 2028年4月入社

語学

日本語 JLPT N2（2024年1月）
BJT 482（2026年10月）
英語 TOEIC L&R 960（2026年）
インドネシア語 母語

スキル

Figma・プロトタイピング
ユーザーインタビュー
ユーザビリティテスト・情報設計
ChatGPT・Codex

連絡先

aliciaabram.w@gmail.com
linkedin.com/in/aliciaabram

経験

2024年1月〜

Kenja K.K.・UI/UXデザイナー

2024年1月からインターン、7月からパートタイム。Kenja Room（CMS）とKenja AIのUIを設計。Robert Walters「Resume Studio」の画面とプロトタイプを制作（2025年）。

プロジェクト

2026年

MyEikei リデザイン（卒業研究・約6か月）

学生への調査からV1〜V3のテストまで一人で担当。6つの操作の合計時間を56.8%短縮。

学歴

2027年6月
卒業予定

叡啓大学 ソーシャルシステムデザイン学部

CONTENTS

掲載内容

About Me P.02–03

01 — MyEikei Redesign P.05–12

大学ポータルをスマホ向けに再設計。操作時間56.8%短縮、6名全員が新しい版を選択。

卒業研究・約6か月・調査からテストまで

02 — Robert Walters / Resume Studio P.13–18

AI履歴書サービスのUIを設計。進捗ステップとプレビューを自分から提案。2026年8月にチームが公開。

Kenja K.K.・2025年7月・UI/UXデザイン

AIの活用 P.19

Contact P.20

CASE 01

MyEikei リデザイン

情報や手続きが複数のシステムに分かれていた大学ポータルを、
スマホで迷わず使えるように再設計した卒業研究。

クライアント
叡啓大学（卒業研究・自主提案）

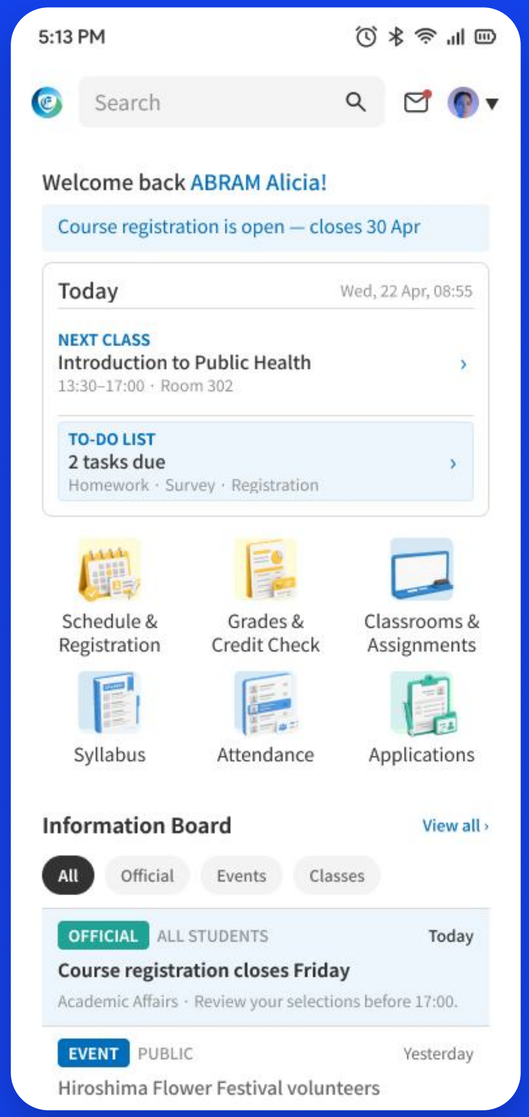
役割
調査・UI/UXデザイン・プロトタイプ・テスト

期間
2026年・約6か月

体制
一人で担当

対象
叡啓大学の学生

ツール
Figma・ChatGPT・Codex



概要｜MyEikei リデザイン

大学ポータルをスマホで使いやすく。6名全員が新しいデザインを選んだ。

56.8%短縮

6つの操作の合計時間
63.5秒 → 27.4秒

86.9%短縮

シラバスを探す時間
20.97秒 → 2.75秒

6 / 6

全員が現行よりV3を選択
満足度 9.08 / 10

課題

大学の情報が複数のシステムに分かれていて、
必要な情報を探しにくかった。

やったこと

学生への聞き取りからスマホ版の設計、
3回のテストまで一人で担当。
お知らせと手続きを1つのアプリにまとめた。

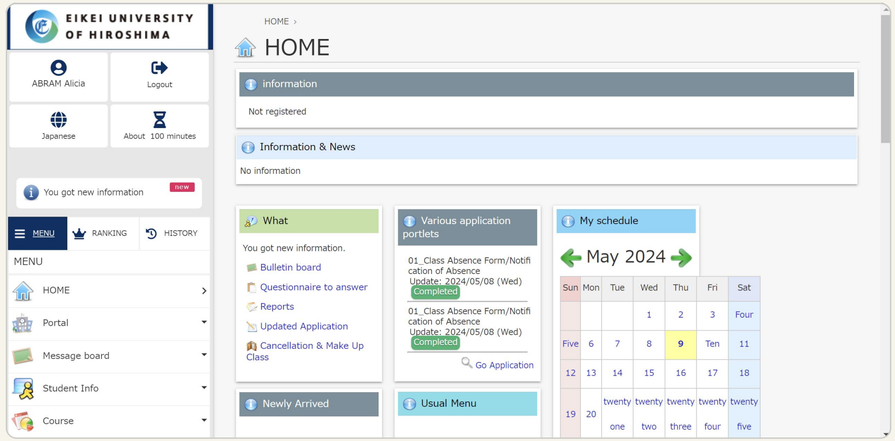
体制・制約

一人で担当した卒業研究（約6か月）。
学生6名に聞き取り、テストはV1〜V3の
3回（各6名）と職員1名に実施。
MyEikeiは外部企業が運用しており、
変更には費用がかかる。

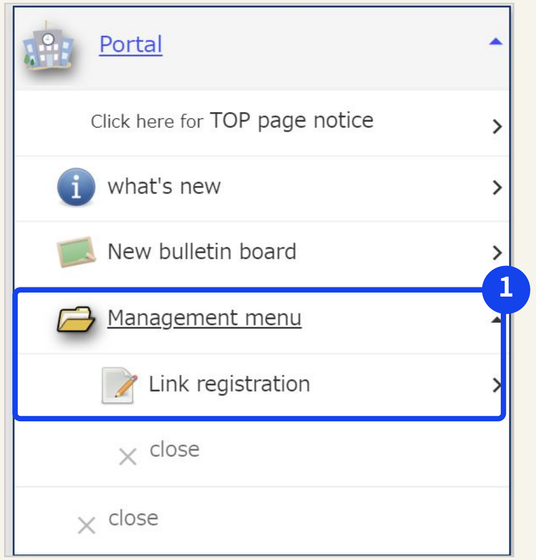
まだ大学には導入されていない。結果は6名が短時間使ったときのもので、実際のログインや大学データとの連携は試していない。

今のMyEikeiは、必要な情報にたどり着くまでが遠い。

調査を始めた時点の現行MyEikei（PC版ホーム）。まず自分で使って問題点を洗い出し、学生6名へのインタビューで確かめた。



現行ホーム（PC）



「リンク登録」は3階層目：ポータル → 管理メニュー → リンク登録

1 情報が見つけにくい

情報がいくつものサービスに分かれ、
メニューの奥に隠れている。
大事なお知らせも見落としやすい。

2 情報が多すぎる

お知らせは全員に同じように届き、分類がない。
自分に関係ある情報が埋もれる。

3 アクセスに時間がかかる

ログインと認証に手間がかかる。
初めての人は、機能を探すのにも時間がかかる。

4 タブが増え続ける

何かを開くたびに新しいタブが開き、
今どこにいるのか分からなくなる。

画面は2024年5月時点の現行MyEikei（PC）。インタビューでは、6人中5人がログイン・認証に負担を感じていた。

6人中5人がログインに負担。3人はスマホ版を避けていた。

学生6名へのインタビューから、優先する課題を決めた。

3 / 6	**できるだけPCを使い、スマホ版は避けていた。**	→	スマホでもすぐ見つかるように、 多くあったメニューをすべて確認し、 6つにまとめる。
5 / 6	**ログイン・認証に負担を感じていた。**	→	ログインの手間を減らす。 実際の認証方法は導入前に確認する。
情報があちこちに	**メール・MyEikei・LINE・Teams・友人に加え、 紙のポスターや校内テレビの 掲示も確認していた。**	→	HomeとStudent Inboxに、 見るべき情報とやることを集める。

人数は学生6名へのインタビューから集計。

V1では3人が履修登録に失敗。V3では6人全員が完了。

V1・3 / 6

2名は完了できず、
1名は手助けが必要だった。

登録ボタンが小さく、時間割の中に
あったため、気づかれなかった。

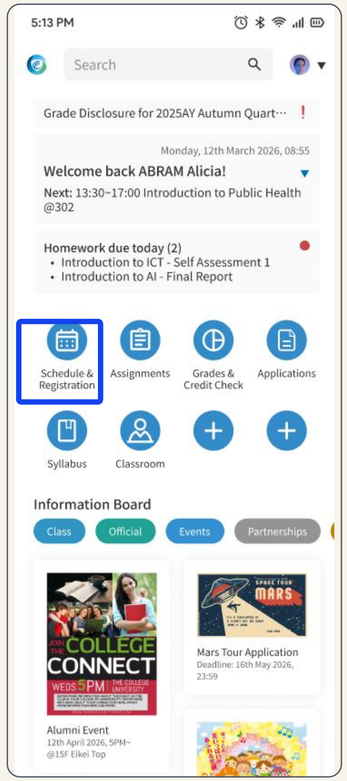
V2でも入口が
見つけにくかったので、
V3では登録期間の案内を
Homeの一番上に置いた。

V3では6名全員が登録を完了。
平均時間：現行 5.27秒 → V3 3.46秒

V3プロトタイプを触ってみる

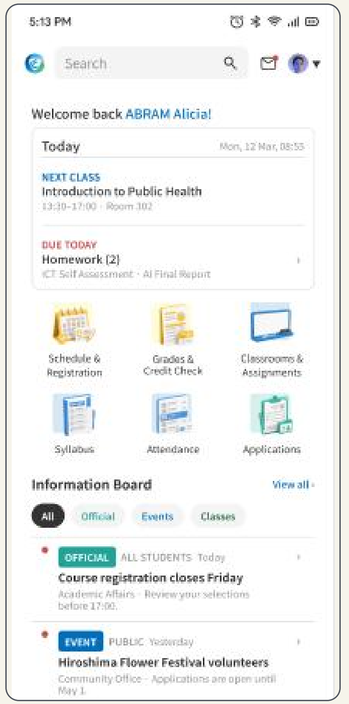
QRコードから、
V3の画面を操作できます。

V1



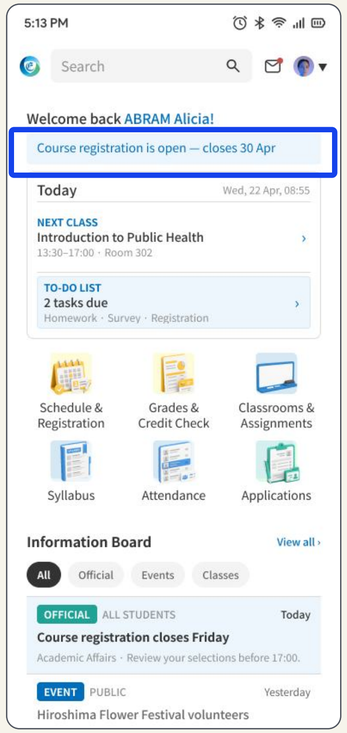
時間割と履修登録を同じ入口に。

V2



登録情報を整理。
入口の見つけにくさは残った。

V3

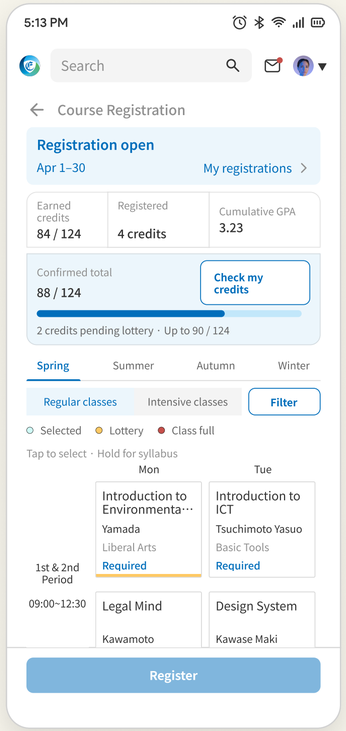


登録期間の案内をHome上部へ。

完成版｜MyEikei リデザイン

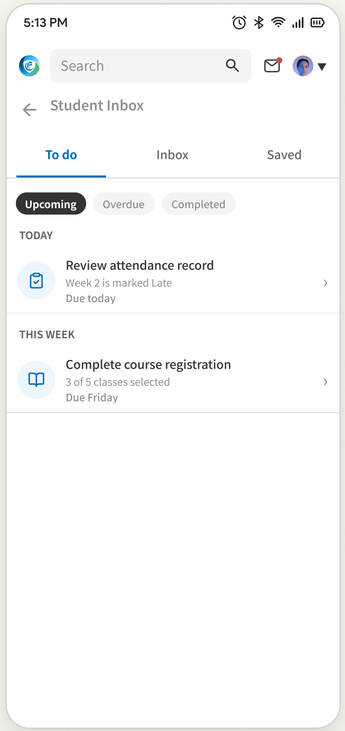
V3：探す・登録する・確認するを、スマホ1つで。

V2のテストで出た声（「登録が分かりにくい」「英語の単位も確認したい」など）をもとに仕上げた主な画面。



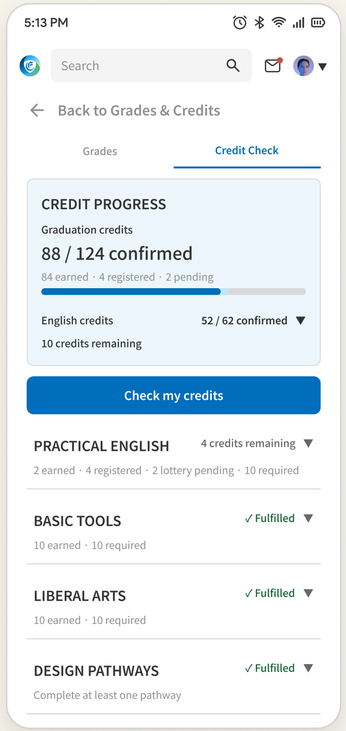
1 履修登録

必修・抽選の有無・単位数を見ながら
登録できる。別のPDFや科目一覧を
開かなくていい。



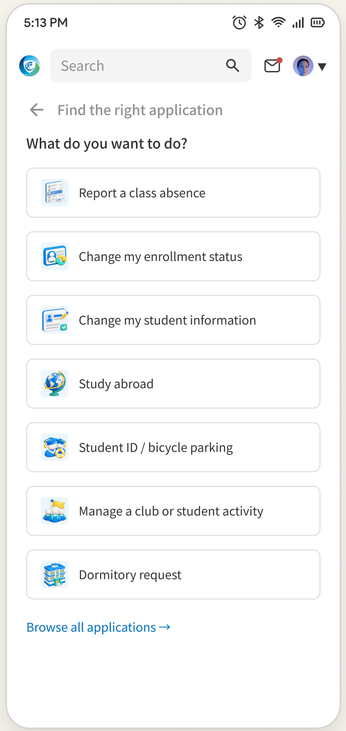
2 Student Inbox

やること・お知らせ・保存を1か所に。
期限ごとに並び、V3でアーカイブも追加。



3 単位チェック

卒業単位と英語の単位の進み具合を
ひと目で。足りない単位がすぐ分かる。



4 申請ガイド

「何をしたいか」を選ぶだけで、
必要な申請にたどり着ける。

V3プロトタイプ（Figma）の画面。

結果｜MyEikei リデザイン

学生6名のテストで、6つの操作の合計時間が56.8%短縮。

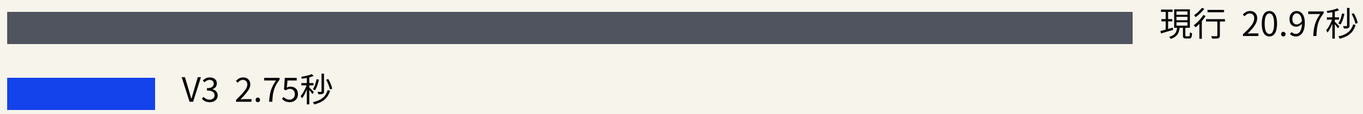
56.8%短縮

現行MyEikeiとV3で同じ6つの操作をしてもらい、時間を比較。
合計（平均）：63.5秒 → 27.4秒

大きく速くなった操作と、遅くなった2つの操作（平均）

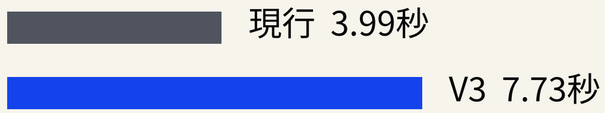
9.08 / 10

V3満足度（V1 7.5・V2 9.08、各6名）
6名全員が現行よりV3を選択
ログイン：19.2秒 → 2.7秒（合計外）



シラバス

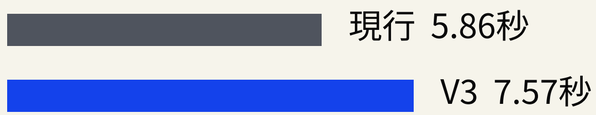
86.9%短縮



課題を探す（現行はTeams）

時間が93.5%増加

V3で置き換えを想定しているTeamsと比較



お知らせ

時間が29.2%増加

6名中1名が見落とし（30秒として計算）

参加者は6名。現行はスマホとPCの両方で、V3はスマホで操作。課題は、学生が最もよく使い、V3で置き換えることを想定しているTeamsと比較。お知らせ探しでは1名が急いでいて見落とし、未完了（30秒として計算）、残り5名の平均は3.1秒。

6つの操作：お知らせ・履修登録・シラバス・課題・出席・申請。ログインはV3で指紋・顔認証を想定したため、合計に含めていない。

導入が決まったら、学生アンケートで効果を確かめる。

まだ導入は決まっていないため、成果物・導入までの進め方・見るべき指標を提案としてまとめた。

成果物

V3のスマホ版プロトタイプ（Figma）

デザインシステム（基礎・コンポーネント）

調査・テストの報告（中間発表2回）

導入が決まったら

1. 大学・開発会社と、連携方法と権限を確認
2. 課題・お知らせの探し方を改善して再テスト
3. 一部の学生から段階的に公開
4. 次のバージョンとして、クラブやチャットなどの機能を設計
5. 職員向け・教員向けのバージョンを設計

導入された場合に見る指標（学生アンケートで確認）

9.08 / 10

満足度
V3テスト時（現行MyEikeiスマホ版は4.08）

4つの課題

p.07の4つの課題が解消されたか
基準：現行MyEikei

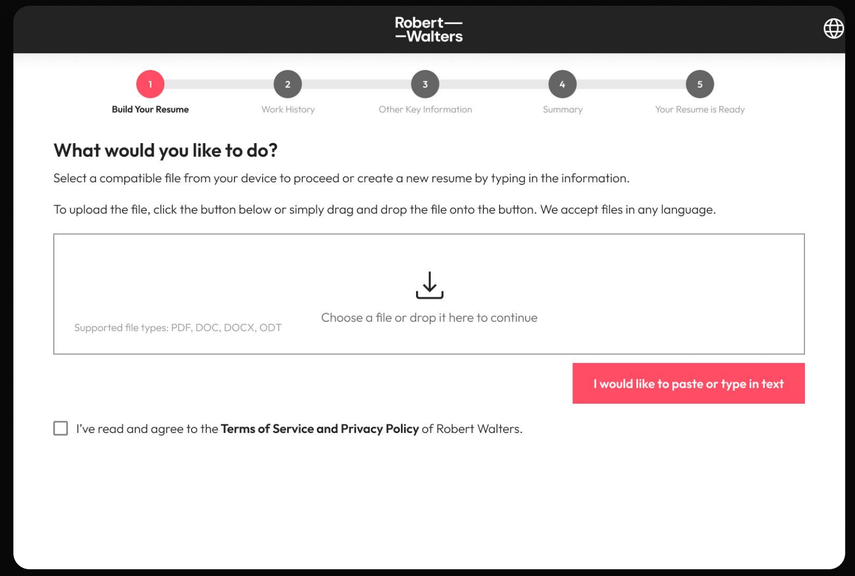
新しい問題

学生が問題を感じた機能
次に改善する対象にする

CASE 02

Resume Studio

Robert Waltersの、AIで履歴書をつくるサービス。
入力からAI生成・確認までの画面を、PC・スマホ向けに設計した実務案件。



クライアント
Robert Walters（Kenja K.K.として）

役割
UI/UXデザイン（PC・スマホ）

期間
2025年7月

チーム
CEO・PM・CTO・開発者1名・私

対象
履歴書をつくる求職者、
Robert Waltersのリクルーター

公開
2026年8月（チームが公開）

概要｜Resume Studio

AI履歴書サービスのUIを担当。チームが2026年8月に公開。

Kenja K.K.で、履歴書作成サービスのUIを担当。
入力からAI生成・確認までの画面を作った。

提供された要件

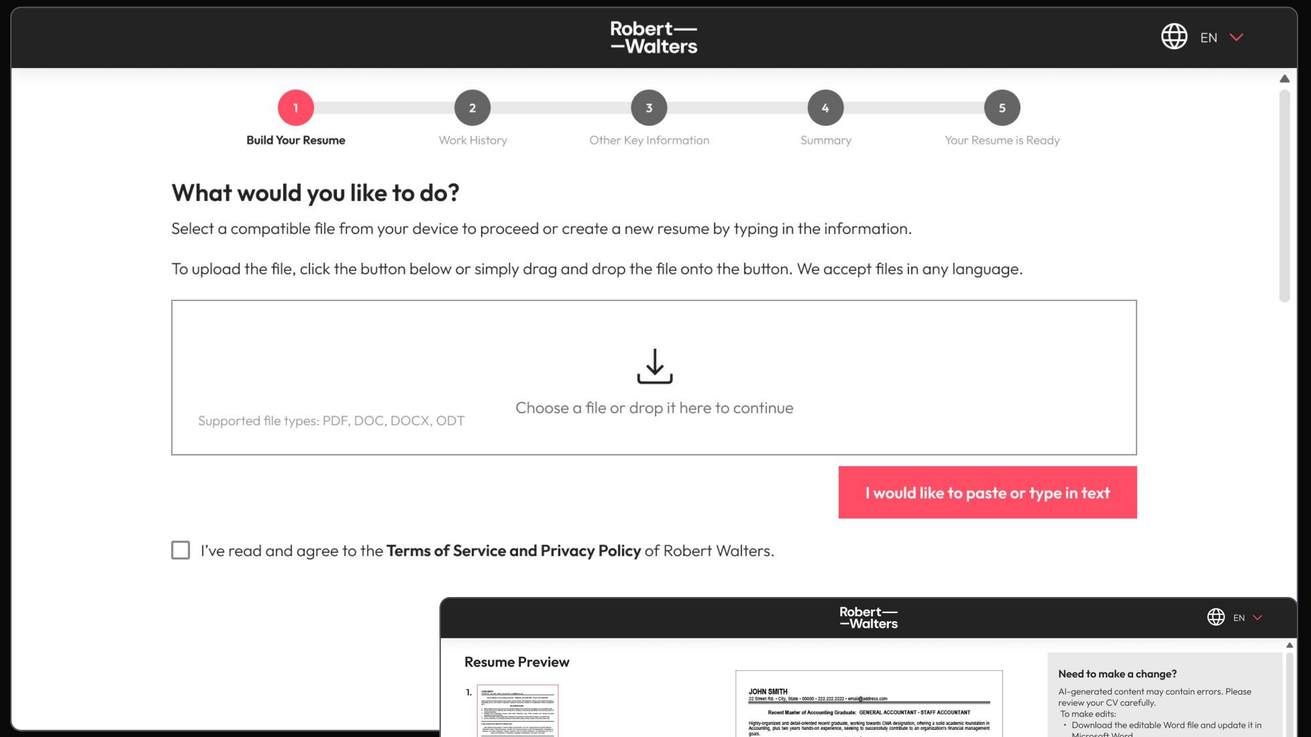
大まかな流れはCTOが決めていた。
私は各画面と、ボタンなどの操作部分を設計した。

私の担当

PC・スマホ向けUIとプロトタイプを制作。
進捗ステップとプレビューを提案し、
レビューを受けて修正した。

チーム：CEO・PM・CTO・開発者1名・私（UI/UX）・2025年7月

成果物：レスポンシブUI・操作できるプロトタイプ

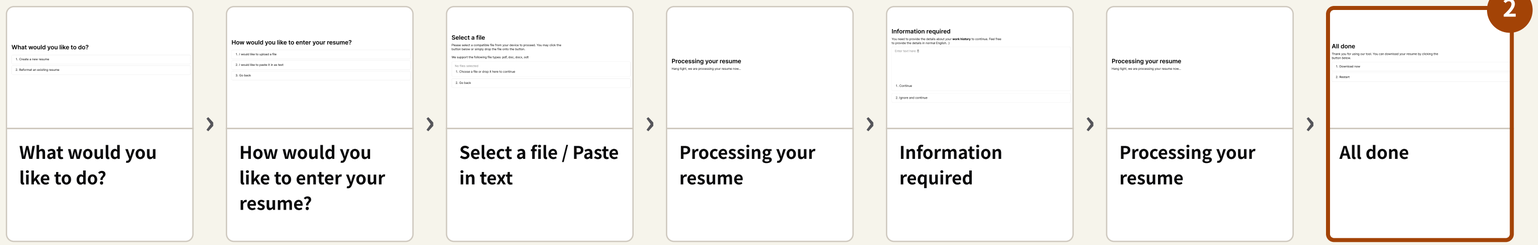


出発点 | Resume Studio

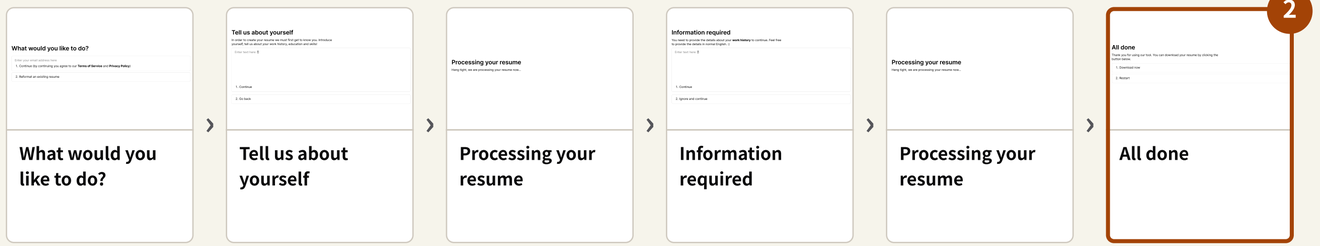
CTOのラフには、進み具合と完成前の確認がなかった。

受け取ったのは、画面の流れだけを描いた白黒のラフ。これを元に、各画面とボタンなどの操作部分をデザインした。

既存の履歴書を整える（Reformat） 1



新しく作る（Create） 1



ラフを見て気づいたこと

1 今どこにいるか分からない

進捗バーがまったくなく、
いつ終わるのか分からない。

2 完成前に中身を確認できない

最後の画面は「ダウンロード」だけ。
生成された履歴書をその場で見られない。

画像はCTOのラフ（2025年7月）の実際の画面。下の文字は各画面の見出し。

デザインの前に、ブランドのルールと他サービスを調べた。

流れはラフのまま使うことにして、見た目と、足りない部分の補い方を決めるために2つを調べた。

1 デザインシステムを探す

Robert Waltersがすでに使っている色・文字・ボタンなどの
ルールを探し、画面の見た目の基準にした。

決めたこと

ブランドの色と部品に合わせて、各画面とボタンを作る。

2 他の履歴書サービスを比較

Googleで「CV maker」と検索し、出てきた履歴書作成サービスを
いくつか使って、入力の順番、進み具合や
完成した履歴書の見せ方を比べた。

決めたこと

進み具合を示す「進捗ステップ」と、
完成前に中身を見られる「プレビュー」を加える。

進め方

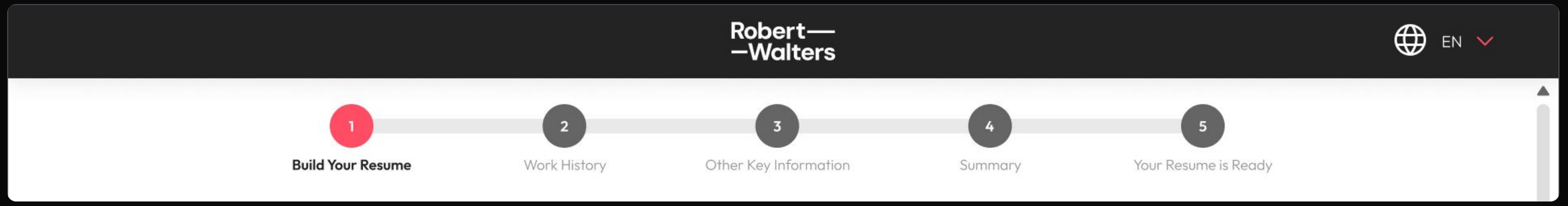
CTOのラフ → 調査 → 画面デザイン＋提案 → レビュー → 修正 → クライアントOK

レビューと修正は、クライアントのOKが出るまで繰り返した。

私の提案｜Resume Studio

足りなかった「進み具合」と「完成前の確認」を加えた。

ラフの流れに沿って画面を作りながら、調査で決めた2つを自分から提案した。



1 進捗ステップ

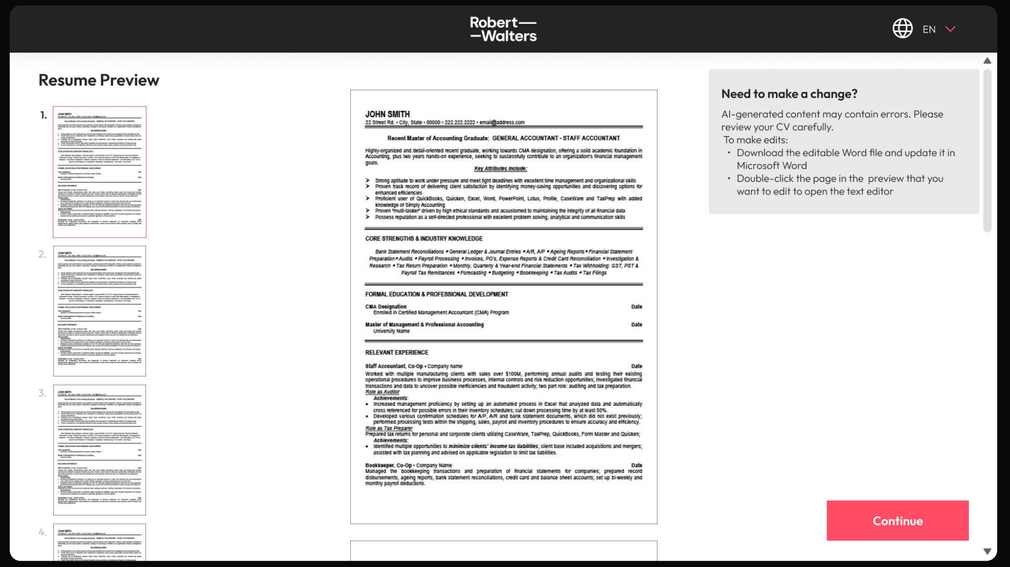
全5工程を画面上部に表示。今の工程を色と文字で区別し、
AIの処理を待つ間もどこまで進んだか分かるようにした。

2 プレビュー

ラフでは、完成した履歴書はダウンロードしないと見られなかった。
内容を確認してから保存できるよう、プレビュー画面を加えた。

見送ったこと：プレビュー上での直接編集

PMと編集機能も相談したが、開発者から今の体制では
実装が難しいと聞き、今回は見送った。



2025年の提案画面の抜粋。効果は測定していない。

プレビュー画面（2025年の提案）

入力欄に見えたボタンを、小さな塗りつぶしボタンに修正した。

すべての画面をまとめてレビューへ。クライアントのOKが出るまで、指摘と修正を繰り返した。代表的な修正がこのボタン。

修正前

最初の版では、
入力欄のような横長の枠線ボタンを配置。

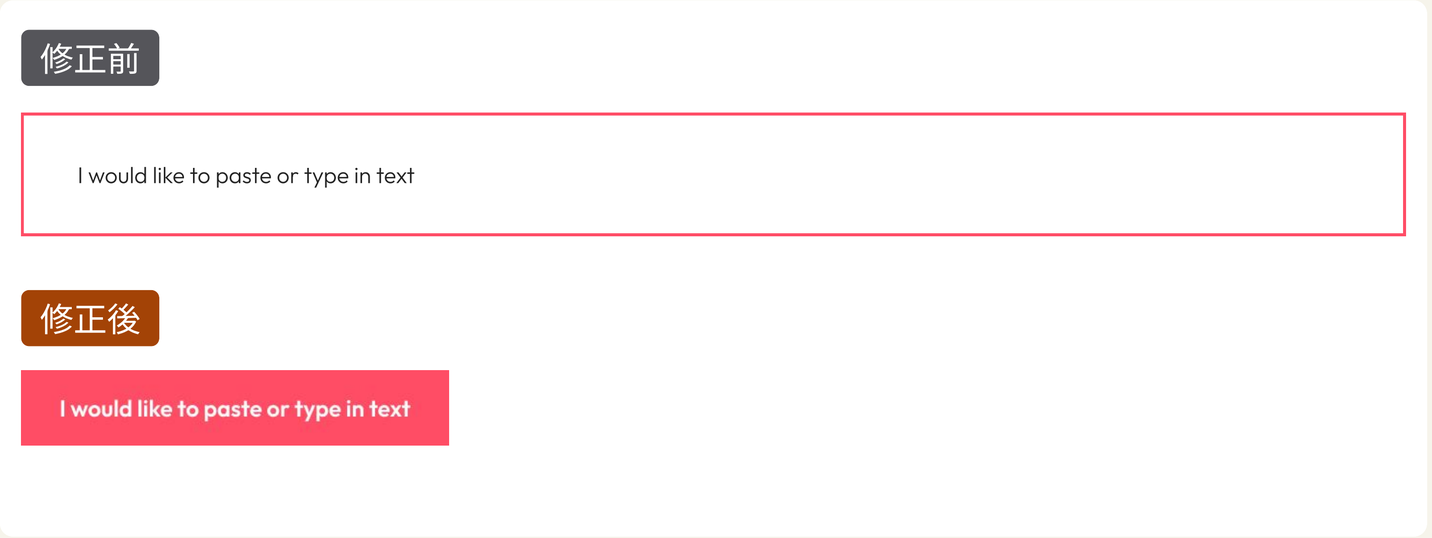
レビュー

PM・CTOから、ボタンが大きく、
入力欄と見分けにくいとの指摘を受けた。

修正後

横幅と高さを小さくし、
塗りつぶしのボタンにして
入力欄と区別した。

手入力ボタンの比較



同じ縮尺で比較（2025年のデザインデータ）。

次にやるなら：進捗ステップとプレビューを5名ほどでテストし、完了率と途中でやめた場所を測る。

掲載画面は2025年7月の提案。会社の事情で私の担当はリリース前に終了し、その後チームが開発を続けて2026年8月に公開。

公開版：rwresumestudio.com

AIの活用｜制作プロセス

ChatGPTで考え、Codexで試作し、自分で仕上げる。

AIは考える・つくるスピードを上げるために使う。何を採用するかの判断と最終チェックは自分で行う。

01 ChatGPT

アイデア出し・指示文づくり

V1テストの意見を整理し、改善案を考える。
Codexに渡す指示文もつくる。

→

02 Codex

試作を生成

指示文から、画面のたたき台を生成する。

→

03 自分

確認・修正して仕上げる

試作を確認してFigmaで修正。採用するかは調査結果で判断する。

MyEikeiでの使い方（V2から）

以前のAIは信頼性が十分ではなかったため、使い始めたのは最近。
V2以降、この流れでアイデア出しと試作を速くした。
テストやインタビューの結果と合わないアイデアは採用していない。

アイコンもChatGPTで生成



Airbnb風の3Dアイコンを参考に生成し、配置は自分で調整。

ご連絡をお待ちしています。

最後まで読んでいただき、ありがとうございました。

2027年10月 / 2028年4月入社希望

Alicia Abram・Product / UI/UX Designer

aliciaabram.w@gmail.com

linkedin.com/in/aliciaabram

