

Portfolio

www.yumamitsui.com

Contact

vwnh.98@gmail.com

Skills

半構造化インタビュー
エスノグラフィ
定量調査（設問設計）
ヒューリスティックリサーチ
インサイト抽出
コンセプト立案
ペルソナ
カスタマージャーニー
ワイヤーフレーム
UI制作/UXプロトタイピング
ストーリーテリング
ユーザーテスト
ワークショップファシリテーション
プロジェクトマネジメント
デザインレビュー

Tools

Adobe Illustrator, Photoshop
Premier, iMovie
Figma, Adobe XD
FigJam, Miro
Google Slides, Docs, Spreadsheet
Microsoft Office
Slack, Teams, Asana
Zoom

Language

日本語 [Native]
英語 [Intermediate]
イタリア語 [Novice]

Licence

普通自動車運転免許
TOEIC Listening & Reading 820点

「ユーザーが心から選びたい未来、をつくる。」をモットーに、様々なリサーチ手法で人々や社会のニーズや願望を捉え直し、新しい遊びの創造やこれからの暮らしのあり方を可視化することに強い情熱を持つサービスデザイナー。

これまで東京と米サンフランシスコを拠点に約8年間、SUBARU や Square など国内外の様々な業界の事業者に対し、ユーザーリサーチや新サービスの開発支援プロジェクトを牽引。エンドユーザーの気持ちを軸にしながら、人々の暮らしや社会との関係性を様々な視点から考え続けることを大切にしている。そして、ユーザー体験上の本質的な問題を捉え直し、新たなビジネスの機会を見つけ出すこと、自身の体験や仲間とのディスカッションから得られた様々な気づきを「ユーザーが心から選びたいと感じる未来の暮らしや社会」のデザインへと結実させることを目指している。

Global Challenge! Startup Team Fukuoka (2020 - 2022)、加賀市グローバルスタートアップ育成プログラム (2021) 講師。主な受賞作にグッドデザイン賞ベスト100等。

Work experience | 職歴

2023.5 -	AKQA uka 株式会社 Tokyo, Japan Senior Strategist
2020.1 - 2023.4	btrax Japan 合同会社 Tokyo, Japan and San Francisco, CA U.S. Design Research Manager
2016.2 - 2020.1	GK インダストリアルデザイン 株式会社 Tokyo, Japan Design Researcher at Design Research Initiative

Education | 学歴

2012.4 - 2015.3	九州大学大学院 芸術工学府 Fukuoka, Japan デザインストラテジー 専攻
2014.9 - 2015.2	Politecnico di Milano ミラノ工科大 Milano, Italy Product Service System Design Course [九州大学との大学間交換留学]
2009.4* - 2011.3	慶應義塾大学 環境情報学部 Fujisawa, Japan 環境デザインコース [*学士入学]
2005.4 - 2009.3	慶應義塾大学 商学部 Yokohama/Tokyo, Japan マーケティング・消費者行動論 専攻

Award | 受賞歴

2019.10	GOOD DESIGN BEST 100 GOOD DESIGN AWARD 2019 [Japan] Work クルーズフェリー SEA PASEO
2012.12	優秀賞 発想力賞 issue +design コンペティション [Japan] Work My Channel

職務要約

大学院終了後、株式会社 GK インダストリアルデザイン、btrax 合同会社等で、東京と米国サンフランシスコを拠点に約8年間、リサーチャー/サービスデザイナーとして伴走型のデザインコンサルティング業務に従事。国内外の生活家電メーカー、食品・航空・医療業界などの事業者へ、ユーザーリサーチや新サービスのコンセプト開発のプロジェクトを牽引してきた。国内に加え、米国西海岸・インドでのフィールドリサーチやワークショップの設計・実施、UI制作・β版アプリのプロトタイプ開発までのプロジェクト設計およびリードの経験がある。また、国内外の起業家育成や国内企業向けの研修プログラムでの講師として、これまで延べ300名以上のサービス開発を支援してきた。デザイン思考に関する知識、ユーザーリサーチやファシリテーションの経験を活かし、幅広い分野で「ユーザーが心から選びたい未来」の創造へチャレンジしている。

活かせる経験・スキル

デザイン思考、UI/UXデザイン、サービスデザイン、デザインスプリントに関する知識
生成的ユーザーリサーチ、コンセプト検証の設計・遂行
各種リサーチの分析・統合・可視化、プレゼンテーション
コンセプト立案、カスタマージャーニー、ストーリーボード、UI 制作
共創型・研修型のワークショップの設計およびファシリテーション
デザイナー、エンジニア、各ステークホルダーと共同で進めるプロジェクトのリード

職務経歴 [1]

AKQA uka 株式会社

東京都渋谷区恵比寿 2-36-13 広尾MTR ビル B1F 〒150-0013
<https://akqauka.com/>

事業内容	顧客体験の創造および変革、ブランドデザイン、等
従業員数	約10名 (AKQA Tokyo: 約20名 2023年10月時点)
ポジション	Senior Strategist
雇用形態	正社員（フルタイム）
勤続期間	2023年 5月 - 現在（12ヶ月）
主な役割	各種リサーチの設計・実施、リサーチ結果の分析およびインサイト抽出、顧客体験変革のための戦略立案、ワークショップの設計・ファシリテーション

主な担当プロジェクト

デジタル接点での顧客体験の変革支援

国内航空会社

リサーチおよび戦略立案、ファシリテーション

2023年 6月 - 2024年 3月

Webサイト、アプリ、コンタクトセンターのUXを改善し、かつ提供者側のあるべき姿への変革を目指すプロジェクト。リサーチフェーズでは、①クライアントの社内ステークホルダーへのインタビュー（17件）、②コンタクトセンターの観察調査（2日間）、③ユーザーへのヒアリング（英語圏を含む13名）を担当し、課題を抽出。グループ会社の英語圏のディレクター等と共に、リサーチ手法の詳細設計、インサイトの構造化を実施。膨大な情報量からのインサイト抽出、可視化に評価をいただいた。

デザイン思考研修の講師

国内総合商社

[プロジェクトリード] レクチャ、ファシリテーション

2023年 10月 - 2024年 1月

新たな事業創出を人材育成を目指す企業向けに「デザイン思考」に主軸をおいた研修プログラム。各回約20名の受講者に対し、1日完結型のワークショップを2回実施。クライアントヒアリング、プログラムおよびテーマ設計、レクチャー、ファシリテーションを担当。

職務経歴 [2]

btrax Japan 合同会社 / btrax, Inc.

東京都港区南青山7-1-5 &Calm 404 〒107-0062
665 Third St. Suite 536 San Francisco, CA 94107
https://btrax.com/jp/

事業内容	UXリサーチ・デザイン、グローバルマーケティング、ブランド体験デザイン
従業員数	約20名 (btrax Japan: 約10名、btrax San Francisco: 約10名 2023年4月時点)
ポジション	Design Research Manager / Innovation Facilitator
雇用形態	正社員（フルタイム）
勤続期間	2020年1月 - 2023年4月（3年4ヶ月）
主な役割	UXリサーチの設計・実施、リサーチ結果の分析・インサイト抽出、UI制作、プロトタイピング、共創ワークショップの設計・ファシリテーション、デザイン思考研修の講師、プロジェクトおよびチームマネジメント、社内メディア掲載用のブログ執筆等

主な担当プロジェクト

ブランドコアを起点にしたサービス開発 株式会社 SUBARU（対象: 米国市場）

[プロジェクトリード] 全体設計、UXリサーチおよびコンセプト検証、 2021年2月 - 2022年8月
UI/UX設計、β版アプリ開発サポート、ファシリテーション

大きな市場の変化に直面している自動車メーカーと共に取り組んだ新サービスコンセプトの開発プロジェクト。ブランドコア（らしさ）の定義、主に米国でのユーザーリサーチからのインサイトを起点にしたアジャイル体制でのサービス開発を設計・牽引した。プロジェクトリードとして①全体プログラム設計、②UXリサーチおよびユーザーテスト、③共創ワークショップの設計・実施・まとめ、④UI/UXデザインの制作、を担当。ブランドコアを体現し、かつシンプルで優れた顧客体験を提供するサービス「道の探索と追体験の愉しさが生まれるロードトリップ記録アプリ」を設計。MVP開発として、β版アプリの実装までサポートした。新サービス開発経験の少ないクライアントの伴走役となり、アジャイル開発のメソッドや戦略の理解、創造的自信の強化につながった。

デジタルサービスのコンセプト検証

国内食品メーカー（対象: 米国市場）

[プロジェクトリード] 全体設計、UXリサーチおよびコンセプト検証、 2022年2月 - 2022年12月
UI/UX設計、ファシリテーション、役員向けプレゼンテーション

国内食品メーカーのR&Dチームで立案されたサービスについて、米国市場でのコンセプト検証およびUX改善の支援。リードとして、①プロジェクトの全体設計、②UXリサーチおよびユーザーテスト、③共創ワークショップの設計・実施・まとめ、④UI/UXデザインの制作、⑤役員向けプレゼンテーションを担当。ユーザーの代弁者になることに徹しつつ、プロジェクトチームからのアイデアを引き出し、コンセプトとユーザ体験のブラッシュアップを牽引。チームとしてβ版アプリの実装までサポートした。（市場投入へ向けて開発準備段階）

サンフランシスコ滞在型のデザイン思考研修

国内 Sier（研修実施: 米国）

[プロジェクトリード] 全体設計、レクチャ、ファシリテーション 10週 x 5回 (2021年 - 2023年)

DX人材・広義のデザイン人材育成を目指す企業向けの、サンフランシスコでの10週間の滞在型研修にてプロジェクトリードを担当。①クライアントのヒアリングや各種調整、②全体のプログラム設計、③レクチャー、④ディスカッションでのファシリテーション、⑤アシスタントファシリテーターの育成を経験。

職務経歴 [3]

株式会社 GK インダストリアルデザイン (GKデザイングループ内)
GK Design Research Initiative 部

東京都豊島区高田 3-37-10 ヒルサイドスクエア ORE 4階 〒171-0033
<https://gkid.co.jp/> <https://www.gkdri.com/> <https://www.gk-design.co.jp/>

事業内容	主に工業製品のコンセプト開発におけるリサーチ、および戦略立案
従業員数	約20名 (GK Design Research Initiative: 3名、GK Design Group: 約200名 共に2020年1月時点)
ポジション	Design Researcher
雇用形態	正社員 (フルタイム)
勤続期間	2016年 2月 - 2020年 1月 (4年)
主な役割	各種リサーチの設計・実施、リサーチ結果の分析およびインサイト抽出、 共創ワークショップの設計・ファシリテーション 等

主な担当プロジェクト

瀬戸内海のカーフェリーのデザイン

瀬戸内海汽船株式会社

リサーチ設計・実施・分析、コンセプト立案、ファシリテーション

2017年 2月 - 2019年 8月

広島港・呉港・松山港を結ぶ定期航路に、約30年ぶりの新造船・カーフェリーをデザインするプロジェクト。リサーチリードとして、①乗客リサーチの設計・実施、②共創ワークショップの設計・ファシリテーション、③各種リサーチ結果の分析・インサイトの抽出・コンセプト立案、④各フェーズでの役員向けプレゼンテーションを担当。ユーザーインサイト、クライアントの様々なステークホルダー、グループ会社のデザイナーの想いを各種調査やワークショップから抽出し、新フェリーの全体コンセプトおよび船内のゾーニングコンセプトを提案。グッドデザイン賞ベスト100の他、数々のデザイン賞を受賞した。また2019年の就航以来、フェリーの体験を求める乗船客が年間10%ずつ増加し、クライアントの事業継続・成長へ貢献している。

キッチン家電のコンセプト開発

海外家電メーカー (対象: インド市場)

リサーチ設計・実施・分析、コンセプト立案

2017年 6月 - 7月

キッチン家電のインド市場でのシェア拡大を目指す家電メーカーの、新コンセプト開発のためのリサーチプロジェクト。現地エージェントおよびクライアントとのコミュニケーションをとり、①インド現地でのユーザーリサーチの設計・実施、②リサーチ結果のまとめ・インサイト抽出、④アイデア発想を担当。立案したコンセプトは、2020年インド市場向け製品のフラッグシップモデルに搭載された。

モビリティサービスのコンセプト開発

国内二輪メーカー (対象: 海外市場)

フィールドリサーチ (アフリカ)、ファシリテーション

2017年 8月 - 9月

新たなモビリティサービスのコンセプト開発を目指すクライアントに対し、新興国の暮らしからインスピレーションを得たサービスコンセプトを提案。主にアフリカ2カ国 (南アフリカ、ケニア) でのリサーチの設計および実施、分析を担当。現地エージェント、グループ内のデザイナーとの連携をとりながら、フィールドリサーチ (ユーザー観察・ユーザーリサーチ)、エキスパートインタビューを遂行し、報告会でのストーリーテリングに役立てることができた。