

Yuma Mitsui 三井 佑馬

Service Designer | Portfolio [April 2024]



Yuma Mitsui

三井 佑馬

Service Designer

Address Tokyo, JAPAN

Contact vwnh.98@gmail.com

ユーザーが 心から選びたくなる未来、 をつくる。

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。

また「リサーチ」に重心を置きながら、共創ワークショップのファシリテーションや、起業家育成研修の講師、UIデザイン・映像制作など「つくる」領域へも可動範囲を拡げている。

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など。

趣味は愛犬の散歩と、建築巡り。

Experiences 職務経験

2023. 5 - Current

Senior Strategist

AKQA Uka 株式会社 [Japan]

2020. 1 - 2023. 4

Design Research Manager/
Innovation Facilitator

btrax Japan 合同会社 [Japan, U.S.]

2016. 2 - 2020. 2

Design Researcher

GK インダストリアルデザイン株式会社

GK Design Research Initiative 部 [Japan]

Educations 学歴

2015. 3

Master of Design Strategy

九州大学大学院 芸術工学府 [Japan]

2014. 9 - 2015. 2 [大学間交換留学]

Product Service System Design Course

Politecnico di Milano [Italy]

2011. 3

B.A. in Environmental Information

慶應義塾大学 環境情報学部* [Japan]

* 2009. 4 学士入学を経て学士取得

2009. 3

B.A. in Business & Commerce

慶應義塾大学 商学部 [Japan]

Awards 受賞歴

Good Design Best 100

[Link](#)

Good Design Award in Japan (2019)



Best Inspiration Award

[Link](#)

Issue & Design Competition (2012)

issue + design

Best Design Award

[Link \(IAUD\)](#)

IAUD 48 hours Design Marathon (2012)



Design Research

Listen to the people.

Create with the people.

Delight the people.

リサーチを起点としたデザインに国内外で多く
従事。生活家電業界から通信業界、起業家の育
成支援まで様々な領域のプロジェクトを経験。



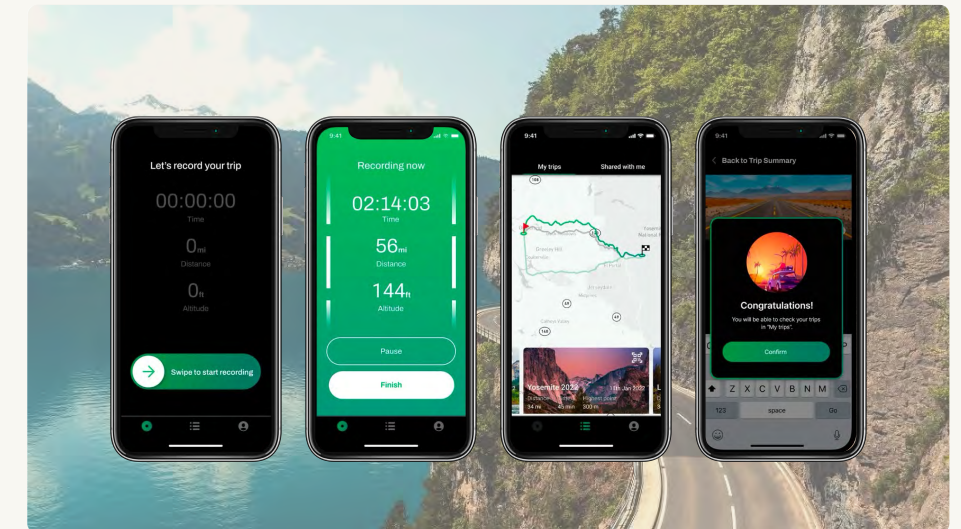
Concept Design

Design Strategy, Branding



Service Design

UI/UX Design, Prototyping



Facilitation

Workshop lead, Project Management



Research & Design Skills リサーチ・デザインのスキル

Qualitative Research [JP/EN]

エスノグラフィ | 半構造化インタビュー | フォーカスグループインタビュー | ヒューリスティックリサーチ

Survey, Desk Research [JP/EN]

定量調査設計 | デスクリサーチ

Synthesis/Analysis, Insights, Presentation [JP]

リサーチ結果の統合・分析 | インサイト抽出 | プレゼンテーション

Strategy, Design, Prototyping [JP/EN]

ペルソナ | カスタマージャーニーマップ | コンセプト立案 | ワイヤーフレーム | UI 制作

Validation [JP/EN]

コンセプト検証 | ユーザビリティ検証

Facilitation [JP]

ワークショップ設計 | ファシリテーション | レクチャー

Project Lead & Management [JP]

リサーチ設計 | プロジェクト計画 | チームマネジメント | デザインレビュー

Tools 使用可能なツール

Adobe

Illustrator | Photoshop | XD | Premiere

Figma, FigJam, Wix, Miro

iMovie

Languages 言語

Japanese [Native]

English [Intermediate]

Italian [Novice]

SEA PASEO

“瀬戸内海の 移動を楽しむ みんなの公園” をイメージしたクルーズフェリーのデザイン



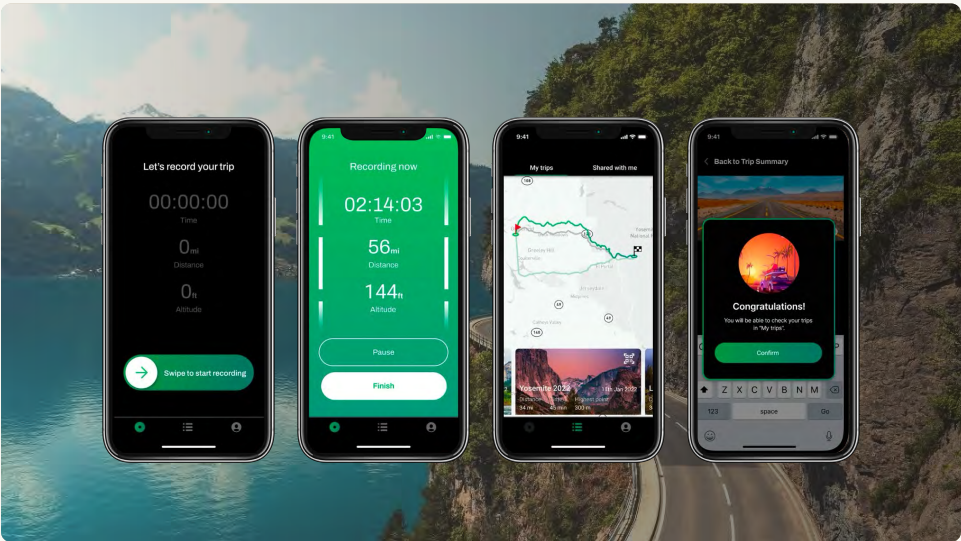
Roles and responsibilities

リサーチ設計・実施・分析、ワークショップ設計およびファシリテーション、コンセプト・戦略立案、レポート作成、プレゼンテーション、ブランディングサポート

Design by GK Design Group
Feb. 2017 - Aug. 2019
Hiroshima, Japan

Globe Tracer

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のデザイン



Roles and responsibilities

全体プロジェクト設計およびマネジメント、ユーザーリサーチ設計・実施・分析、ワークショップ設計およびファシリテーション、UI制作、LP設計サポート、レポート作成、プレゼンテーション

Design by btrax Japan/btrax, Inc.
Feb. 2021 - Sep. 2022
California, U.S.

Design Thinking training program

デザイン思考のマインドセット習得を目指す、アメリカ西海岸での滞在型研修プログラム



Roles and responsibilities

全体プロジェクト設計およびマネジメント、レクチャ、ワークショップ設計およびファシリテーション、リサーチサポート、各種制作物（課題コンセプト、プロトタイプ）のレビュー

Conducted by btrax Japan/btrax, Inc.
Jan.-Mar., July-Sep. 2021 / Jan.-Mar., July-Sep. 2022 / Jan.-Mar. 2023
California, U.S.

Designing the new experience onboard

瀬戸内海の新たな移動体験のデザイン

SEA PASEO

“瀬戸内海の移動を楽しむ みんなの公園” をイメージしたクルーズフェリー

Design by GK Design Group

Feb. 2017 - Aug. 2019 | Hiroshima, Japan

[プロジェクト概要]

- 広島港・呉港・松山港を結ぶカーフェリーの定期航路へ約30年ぶりの新造船を設計。
- 乗客料金、乗車定員、所要時間は従来船から変更なし。顧客体験および内外装のデザインを、GKデザイングループとして担当した。



広島 - 呉 - 松山
航路 in 瀬戸内海



従来船・石手川（1987～2019）

Challenge

広島港 - 呉港 - 松山港を結ぶ定期航路に、
これからの30年を担う新しいフェリーをつくる。

Research and Design

- ・ 従来船でのユーザーリサーチの設計・実施・分析
- ・ ステークホルダーとの共創ワークショップの設計・実施
- ・ サービスコンセプト「Park on the Setonaikai」、
およびゾーニングコンセプト「KAI - 快・会・開」の立案
- ・ 飲食メニュー・グッズなどの開発サポート
- ・ サービス名、ロゴ、ブランドカラーの制定

Result

- ・ 乗客数が約10%の増加
[2019. 就航後 - 2021. 9月、年間乗客数]
- ・ Good Design Best 100 受賞 [2019]
他、JIDA Design Museum Gold Selection など
- ・ 従業員主導での新サービスの
継続的なリリース
飲食メニュー、グッズ、ツアー企画など
- ・ 3,000以上の Instagram 投稿
#シーパセオ #Sea paseo

他、地上波TV や Web 新聞などの取材多数

安く移動するための 我慢の交通手段

石手川, 四万十川



石手川 (1987.3 - 2019.7)

四万十川 (1991.6 - 2020.7)

定員	324席・乗用車 30台
総トン数	699トン
全長	61メートル
スピード	13.5 ノット

周囲に気を遣うことなく 移動を楽しめる海上の公園

SEA PASEO
HIROSHIMA KURE MATSUYAMA



SEA PASEO 01 (2019.8 -)

SEA PASEO 02 (2020.8 -)

定員	300席・乗用車 35台
総トン数	902トン
全長	61メートル
スピード	15.0 ノット

リサーチ・コンセプト
立案のリードを担当

Roles and responsibilities

- ・ 各種リサーチ設計・実施・分析
- ・ ワークショップ設計およびファシリテーション
- ・ コンセプトおよび戦略立案
- ・ レポート作成、プレゼンテーション
- ・ ブランディングサポート

- ・ 他のプロジェクトチームメンバー
 - リサーチャー [1x]
 - ストラテジスト [1x]
 - プロダクトデザイナー [3x]
 - グラフィックデザイナー [2x]
 - 照明デザイナー [1x]
 - プロデューサー [2x]

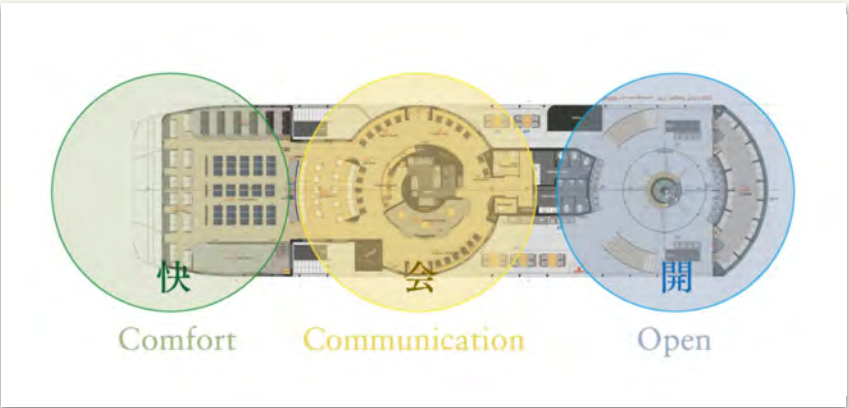
Research

Design

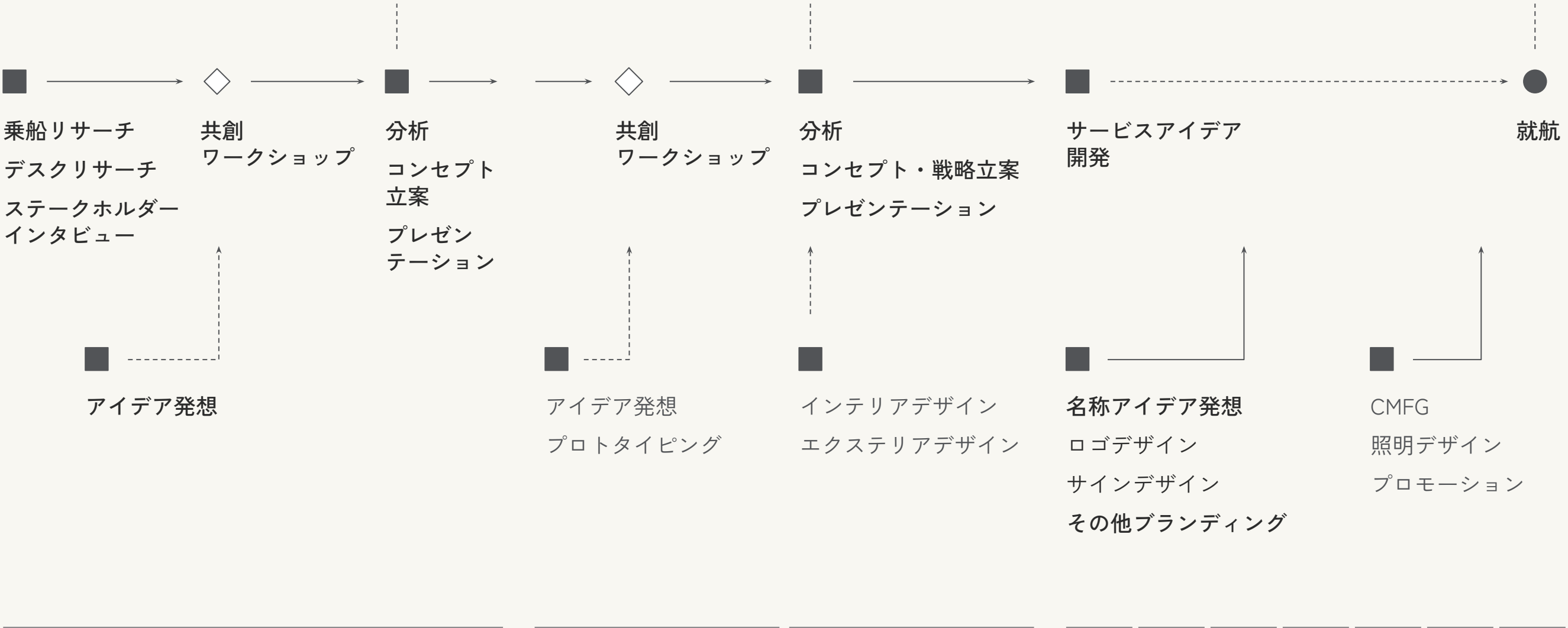
User research & Concept design
リサーチ・コンセプト立案



Ideation & Prototyping
アイデア発想・可視化



Branding & Development
ブランディング・造船・PR



Total
30 months

3 months

6 months

21 months

船上の乗客は、他の乗客の視線を気にしながら、窮屈な思いですごしている。

- One Ferry, Many Faces.

1つのフェリーで、多くの乗客の願望に応えなければならない。

- Open room closes user's mind.

大きなワンルームで、乗客は互いに“無言の遠慮”を貫いている。

- Outdoor seating is for losers.

船上ならではの屋外空間の魅力が生かされていない。

Research Methodologies

User interview (semi-structured) | Observation

- 閑散期・繁忙期にそれぞれ1日ずつ・終日乗船。約50名の乗客へのインタビューを実施。
- 港周辺や競合サービスとなる高速船、しまなみ海道での観察調査も併せて実施。





- 設定した問い -

どうしたら、乗客が互いに気を遣うことなく、
海上の移動時間をより楽しめるだろうか__

How might we make passengers to experience the greatest time onboard?

- 内 容：ステークホルダーとの共創ワークショップを実施
- 担 当：ワークショップ設計、ファシリテーション、アイデア可視化、レポート作成



ビジョン共創ワークショップ

新しいフェリーのコンセプトの立案のためのワークショップ「未来新聞を作成しよう」を設計。各種リサーチからのインサイトを起点にした問いやアイデアを用意し、ディスカッションを進行した。

プログラム概要

- ・ アイスブレイク・自己紹介
- ・ 乗船リサーチのインサイト報告
- ・ イニシャルアイデア・問いの紹介
- ・ ディスカッション「未来新聞の作成」
- ・ プレゼンテーション、フィードバック

サービスアイデア共創ワークショップ

新しいフェリーの具体的なサービス立案のためのワークショップ。代表的な顧客像からカスタマージャーニーを作成後、プロトタイプ（パズルのようなシート）を用いたディスカッションを進行した。

プログラム概要

- ・ アイスブレイク・自己紹介
- ・ ペルソナ具体化
- ・ プロトタイプの紹介
- ・ ディスカッション「カスタマージャーニーとサービスアイデアの作成」
- ・ プレゼンテーション、フィードバック

乗客同士が気を遣うことなく
移動を心から楽しめる、
海の上の公園で過ごしている
ような体験をつくる。

・ 3つの KAI -快・会・開-

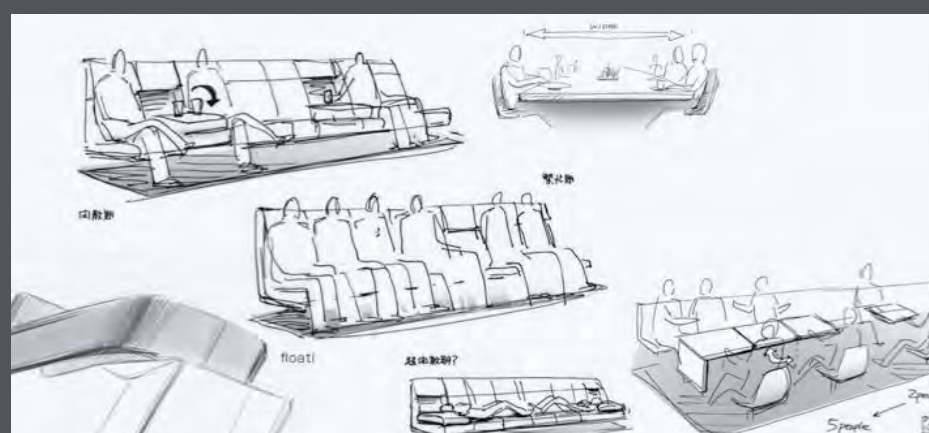
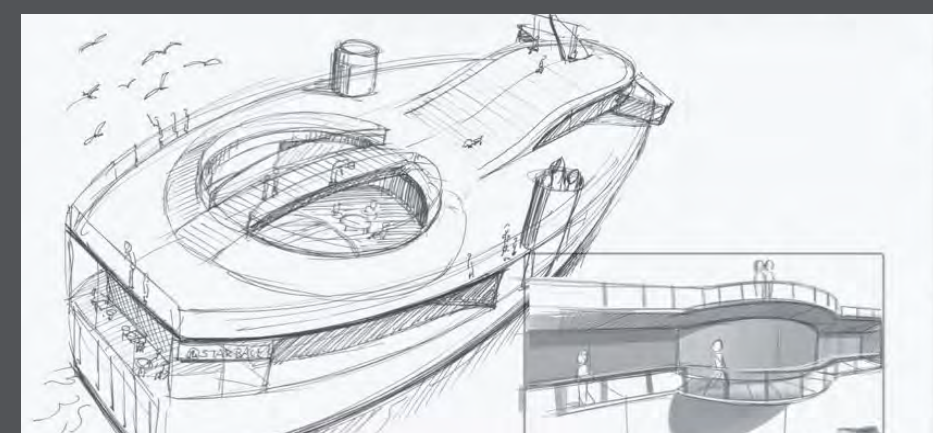
乗客1人ひとりの「自分の好きなすごし方」にフィットするレイアウト

・ 他の乗客との間に安心感を生むシート配置

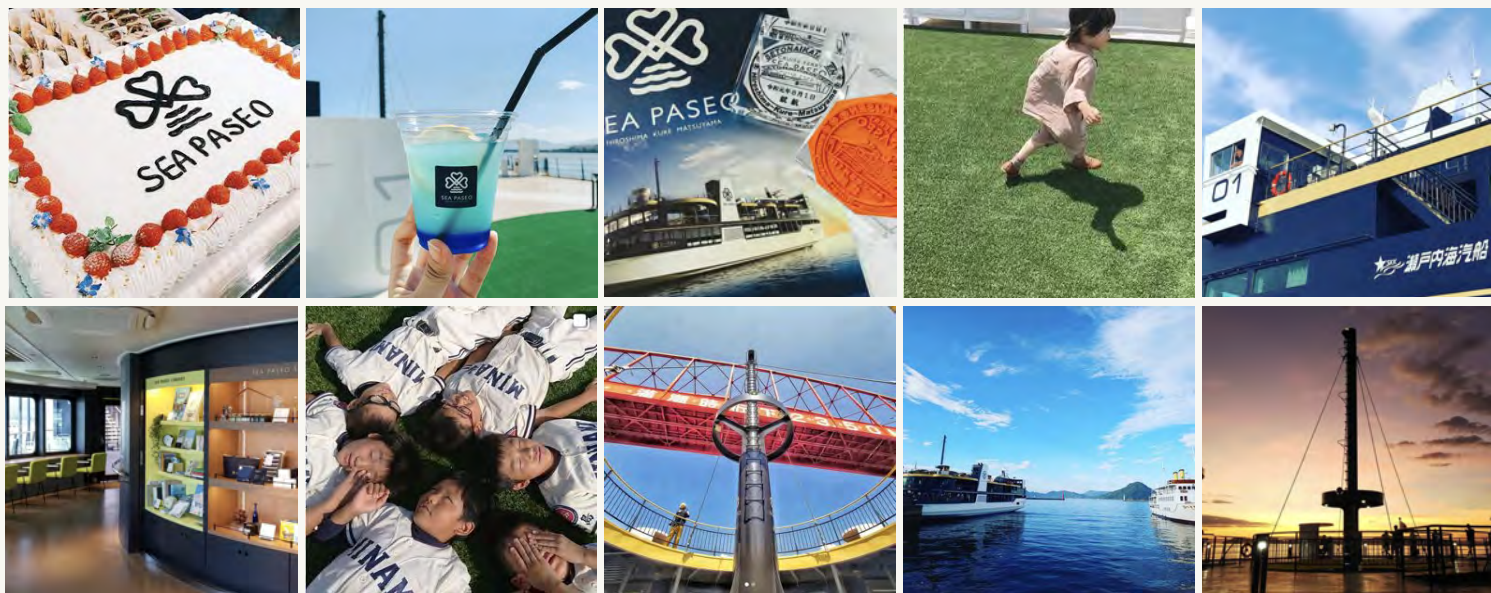
広めのシート間隔、高めの背もたれ、船尾の離れ空間、屋上のガゼボなど

・ 船旅の魅力を最大限に満喫できる屋外空間

快適にすごせる屋外席。コンセプトを象徴する船尾の中庭・デッキ空間。







Awards



GOOD DESIGN AWARD 2019
BEST 100



JIDA Design Museum 2019
Gold Selection



Ship of the year 2019
Small Passenger Ship Award



HIROSHIMA
GOOD DESIGN AWARD 2019
Special Prize

SEA PASEO

“瀬戸内海の 移動を楽しむ みんなの公園” をイメージしたクルーズフェリーのデザイン



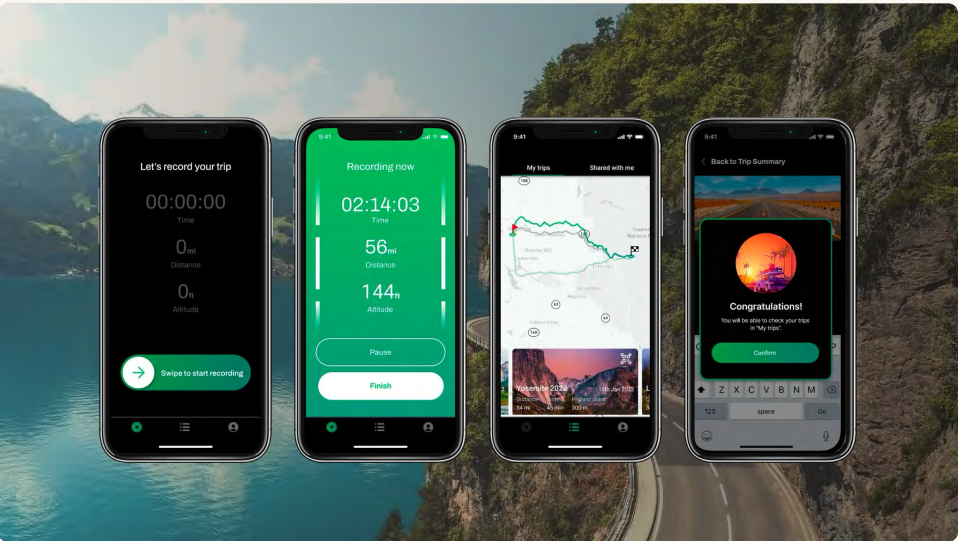
Roles and responsibilities

リサーチ設計・実施・分析、ワークショップ設計およびファシリテーション、コンセプト・戦略立案、レポート作成、プレゼンテーション、ブランディングサポート

Design by GK Design Group
Feb. 2017 - Aug. 2019
Hiroshima, Japan

Globe Tracer

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のデザイン



Roles and responsibilities

全体プロジェクト設計およびマネジメント、ユーザーリサーチ設計・実施・分析、ワークショップ設計およびファシリテーション、UI制作、LP設計サポート、レポート作成、プレゼンテーション

Design by btrax Japan/btrax, Inc.
Feb. 2021 - Sep. 2022
California, U.S.

Design Thinking training program

デザイン思考のマインドセット習得を目指す、アメリカ西海岸での滞在型研修プログラム



Roles and responsibilities

全体プロジェクト設計およびマネジメント、レクチャ、ワークショップ設計およびファシリテーション、リサーチサポート、各種制作物（課題コンセプト、プロトタイプ）のレビュー

Conducted by btrax Japan/btrax, Inc.
Jan.-Mar., July-Sep. 2021 / Jan.-Mar., July-Sep. 2022 / Jan.-Mar. 2023
California, U.S.



Designing the new service concept to expand the core values of the brand

ブランドコアを起点にした
新たなサービスコンセプトの開発支援

Globe Tracer

道の探索と追体験の楽しさが生まれるロードトリップ記録アプリ

[サービス概要]

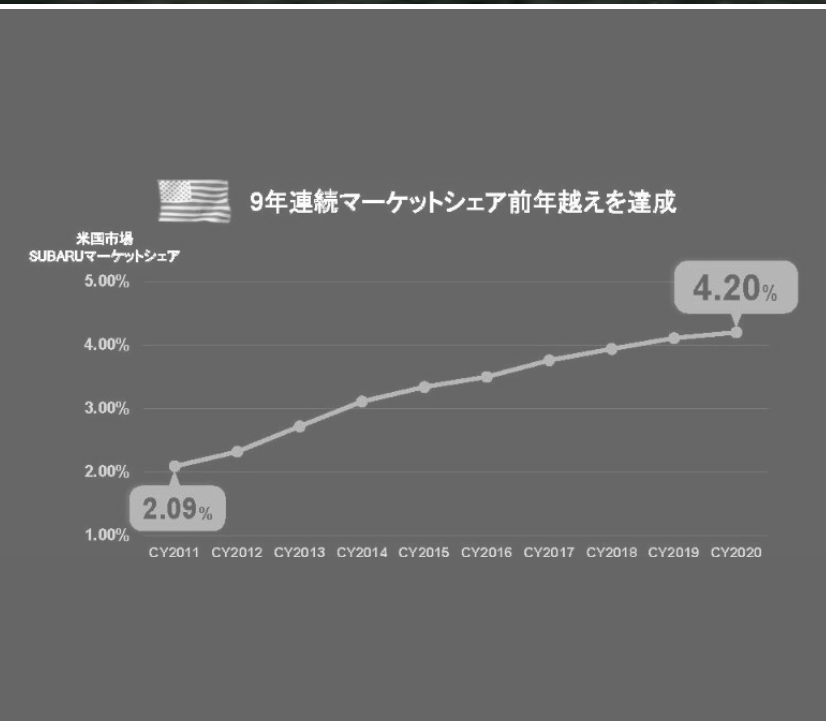
- ロードトリップ中の自分の走行ルートや時間を簡単に記録することができるアプリ。
- 目標の走行距離を達成したり、新規ルートを開拓すると「バッジ」が届く。
- 地図上へ追加した写真をスライドショーで振り返ったり、QRコードで友人とのシェアが可能。

Design by btrax Japan/btrax, Inc.
Feb. 2021 - Sep. 2022 | California, U.S.



Challenge

車両以外の接点で、SUBARU社と顧客の
エンゲージメントを深める新サービスをつくる。



Background

- ・自動車メーカーは、“CASE”に代表される大きな市場の変化に直面している。
- ・SUBARU社は現在の米国市場で確かな人気を誇るブランドであるが、今後も社会に魅力的な価値を提供し、人々に選ばれるブランドであり続けるためには、既存の事業の延長線上にはない「新たなアプローチ」が必要であると考えていた。
- ・従来の事業の中核である車両以外の接点で、顧客との関係性をより深め、SUBARUとしての魅力的な価値を提供するようなサービスを設計することは可能か― この問いに対しUS市場のユーザーを熟知し、かつ新サービスの設計経験を持つデザイン会社・ファシリテーターの立場で支援した。

Research and Design

- ・ブランドコアの言語化
- ・ユーザーリサーチ、競合リサーチ
- ・サービスアイデア発想
- ・プロトタイプ・MVP設計
- ・ユーザーテスト
- ・各ワークショップ設計・ファシリテーション
- ・イベント出展

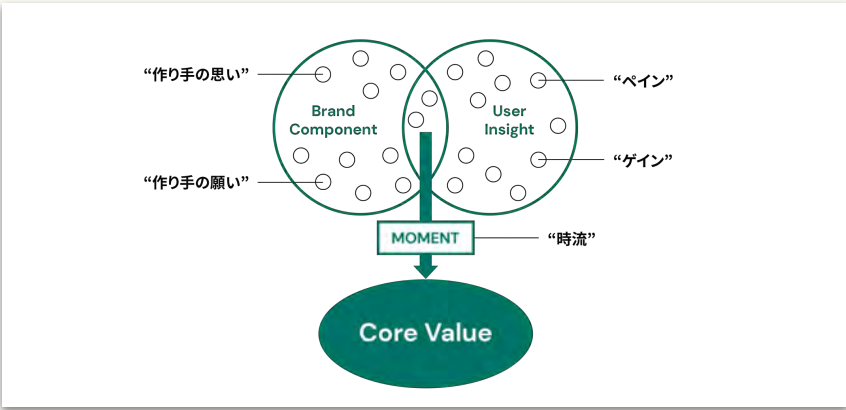


プロジェクトリードとして、全体および各種リサーチ設計、UI制作、ファシリテーション等を担当

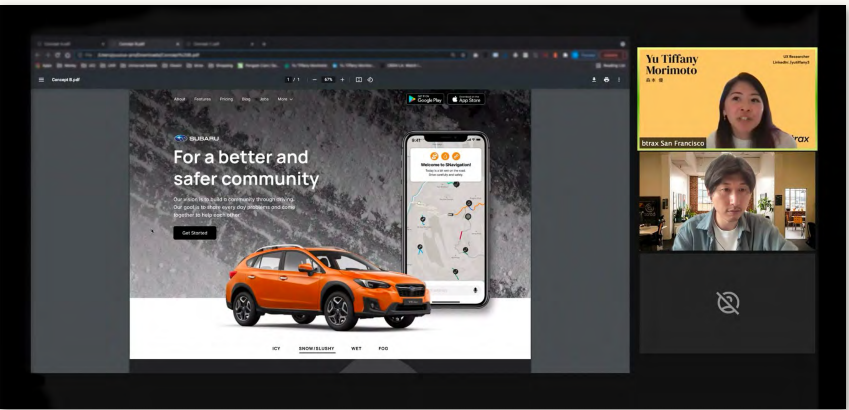
Roles and responsibilities

- 全体プロジェクト設計、マネジメント（クライアントヒアリングを含む）
- ユーザーリサーチ設計、実施*、分析
*US市場でのリサーチはアシスタントを担当
- ワークショップ設計およびファシリテーション
- サービスのUI制作, LP設計サポート
- レポート作成、プレゼンテーション
- 他のプロジェクトチームメンバー
 - UXリサーチャー [1x]
 - UIデザイナー [2x]
 - ブランドデザイナー [1x]
 - プロデューサー [2x]

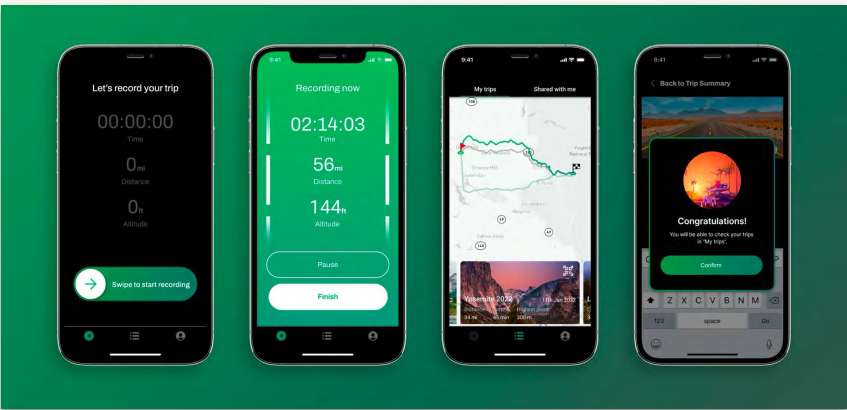
Brand core definement
ブランドコアの定義



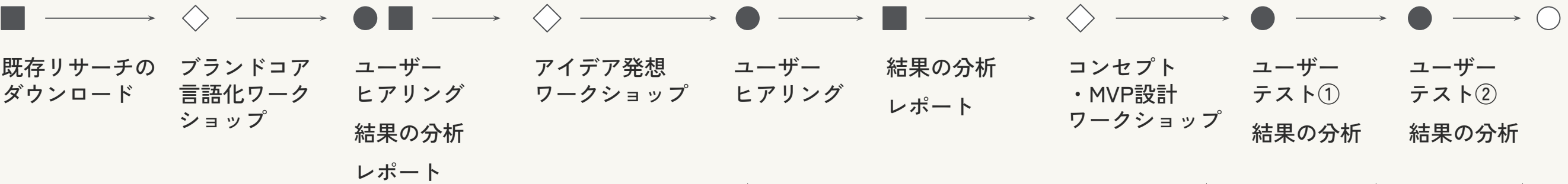
Ideation & User hearing
アイデア発想・ユーザーヒアリング



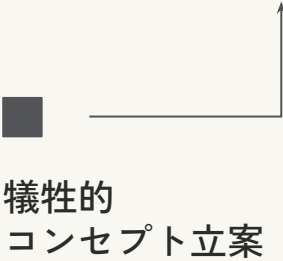
Developing MVP & User test
MPV開発・ユーザーテスト



Research



Design



Total
20 months

4 months

4 months

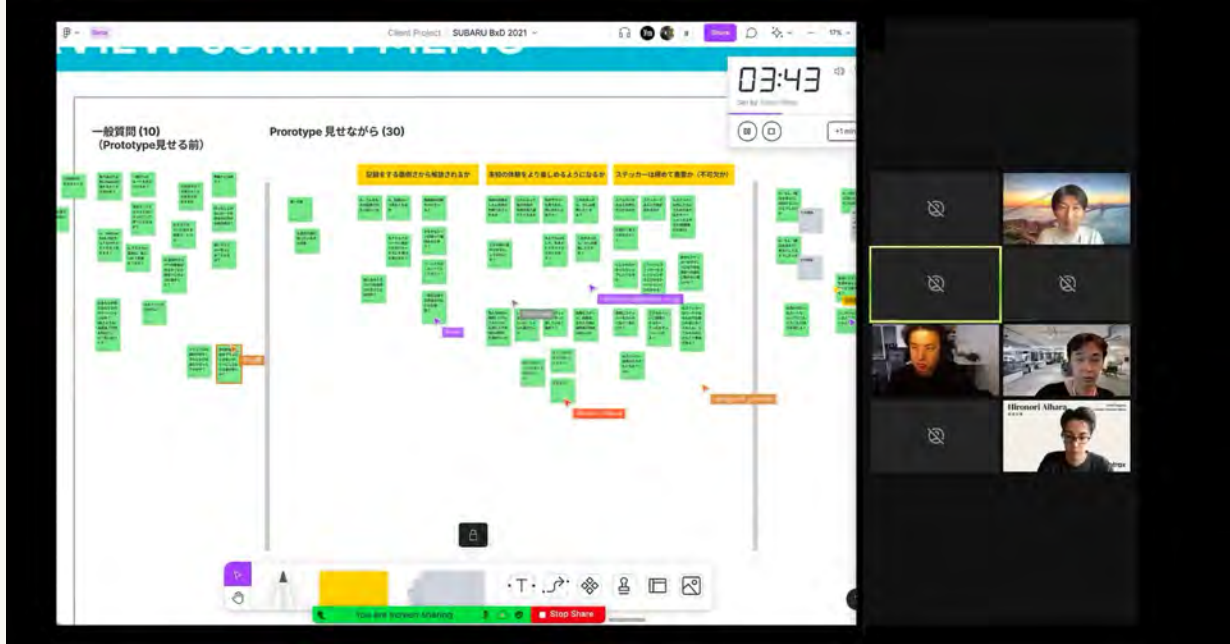
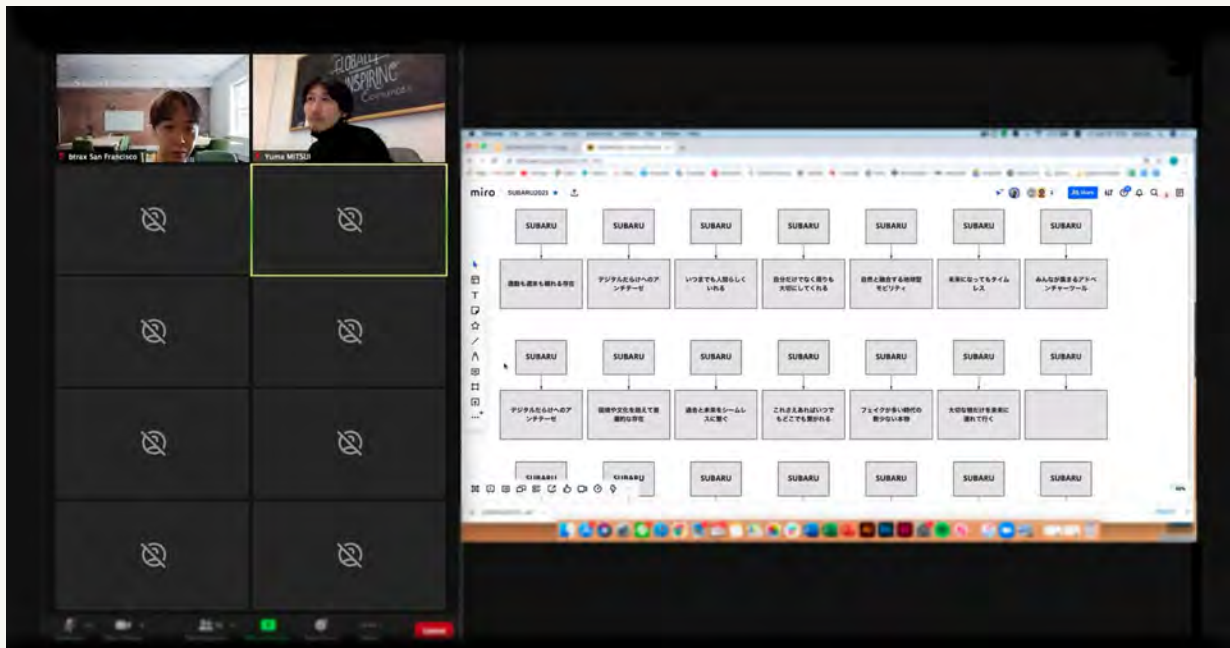
12 months

- UXリサーチャー、ファシリテーターとして -

ユーザーの気持ちの言語化、メンバーのアイデアを引き出す問いかけと可視化により、プロジェクトを牽引。

- 内 容：クライアントと構成したプロジェクトチームの共創ワークショップを実施

- 担 当：ワークショップの設計、ファシリテーション、アイデア可視化（ワイヤーフレーム・UI）、レポート作成



ブランドコア言語化ワークショップ

SUBARU社のもつ「ブランドコア＝らしさ」を表現するキーワードを定義するワークショップ。既存調査からのユーザーインサイト、プロジェクトメンバーの願いをインスピレーションとし、4つのブランドコアを定義した。

プログラム概要

- ・ アイスブレイク・自己紹介
- ・ 既存リサーチのインサイト報告
- ・ マインドマップ
「らしい・らしくない」の作成
- ・ ブランドコアのアイデア発想
- ・ 投票・収束ディスカッション

アイデア発想ワークショップ

ブランドコアをアイデア発想のための「問い」へ変換し、サービスアイデアの発想ワークショップを実施。2回のディスカッションを経て、3つのアイデアへ収束。ユーザーヒアリングのためのLPを作成した。

プログラム概要

- ・ ブランドコアと問いの紹介
- ・ アイデア発想 [ホームワーク]
- ・ フィードバックとディスカッション
- ・ アイデア発想 [ホームワーク]
- ・ アイデアピッチ
- ・ LPおよびアプリ UI のワイヤーフレーム作成

MVP設計ワークショップ

ヒアリングで最も評価の高かったコンセプトについてMVPを設計するワークショップ。サービスの発展形態を3つに分け、初期段階で目指すべきコアの体験と機能の絞り込みを検討。ユーザーテストを経てβ版アプリを開発。

プログラム概要

- ・ MVPの事例調査
- ・ ユーザージャーニー検討
- ・ 優先順位付け
- ・ MVPの体験・機能要件の定義
- ・ ユーザテストの項目検討
- ユーザーテストでのコンセプト検証後、外部ベンダーと共同で、β版アプリを開発

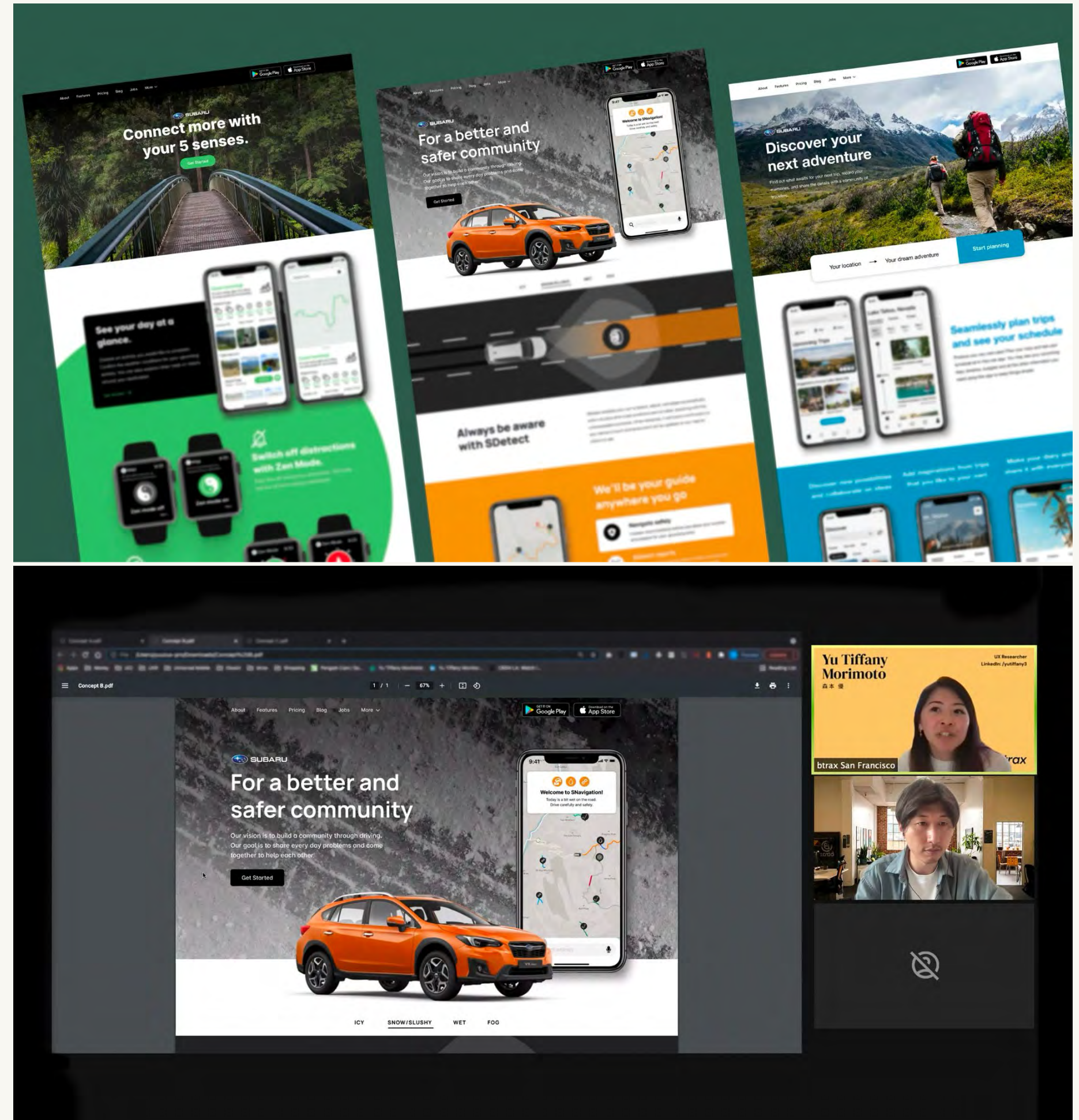
記録を振り返る追体験が、
車と出かける体験を特別な
ものに変えてくれる。

- ・ User value “exploration of experience”.
ロードトリップの思い出を想起し、モチベーションを高めてくれるサービスに、“SUBARUらしさ”とユーザー価値を最も感じる。
- ・ Want spark talking with close friends.
記録を親しい仲間と手元で見せ合い、会話をする事を楽しみたい。
- ・ Visual items remind user the experience.
写真や動画、ステッカーに触れることで、より豊かな追体験を楽しみたい。

Research Methodologies

User interview (semi-structured), Validation of MVP

- サービスコンセプトのランディングページをユーザーに見せてフィードバックを回収。
- Figma で作成した簡易プロトタイプのレビュー、および Test Flight 環境下で操作可能なβ版アプリの使用体験により、コンセプトとユーザビリティを検証。



MVPを開発。USの対象ユーザーに実生活で使用してもらい、収集したフィードバックと気づきから UI/UX を改良。

MVP設計プロセスの詳細

1. ワークショップで定義したコンセプトから、UI デザイナーと共にプロトタイプを作成。使用ソフト: Figma。
2. US市場のユーザー（5名）へのヒアリング、コンセプト検証を実施。
3. 外部ベンダーと共に β版アプリを開発。実際のユーザー操作が可能な Test Flight 環境下でサービスをローンチ。
4. US市場のユーザー（5名）へ β版アプリを配布し、実際の生活環境でのサービス利用を依頼。利用後、ユーザーインタビューを実施しフィードバックを収集。
5. 収集したフィードバック、プロジェクトメンバーの気づきを共有し、ディスカッション。収束後、UI/UX を改良。
6. 4.ユーザーテストと 5.改良のサイクルを 2度実施し、ブラッシュアップ。



- [サービス概要]
- ロードトリップ中の自分の走行ルートや時間を簡単に記録することができるアプリ。
 - 目標の走行距離を達成したり、新規ルートを開拓すると「バッジ」が届く。
 - 地図上へ追加した写真をスライドショーで振り返ったり、QRコードで友人とのシェアが可能。

SEA PASEO

“瀬戸内海の 移動を楽しむ みんなの公園” をイメージしたクルーズフェリーのデザイン



Roles and responsibilities

リサーチ設計・実施・分析、ワークショップ設計およびファシリテーション、コンセプト・戦略立案、レポート作成、プレゼンテーション、ブランディングサポート

Design by GK Design Group
Feb. 2017 - Aug. 2019
Hiroshima, Japan

Globe Tracer

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のデザイン



Roles and responsibilities

全体プロジェクト設計およびマネジメント、ユーザーリサーチ設計・実施・分析、ワークショップ設計およびファシリテーション、UI制作、LP設計サポート、レポート作成、プレゼンテーション

Design by btrax Japan/btrax, Inc.
Feb. 2021 - Sep. 2022
California, U.S.

Design Thinking training program

デザイン思考のマインドセット習得を目指す、アメリカ西海岸での滞在型研修プログラム



Roles and responsibilities

全体プロジェクト設計およびマネジメント、レクチャ、ワークショップ設計およびファシリテーション、リサーチサポート、各種制作物（課題コンセプト、プロトタイプ）のレビュー

Conducted by btrax Japan/btrax, Inc.
Jan.-Mar., July-Sep. 2021 / Jan.-Mar., July-Sep. 2022 / Jan.-Mar. 2023
California, U.S.

Delivering the Mindset of Design Thinking

デザイン思考のマインドセットを体感しながら習得する研修プログラム

Conducted by btrax, Inc.
San Francisco, CA, U.S.

[↑Link](#) | [関連ブログ\(btrax\)](#)

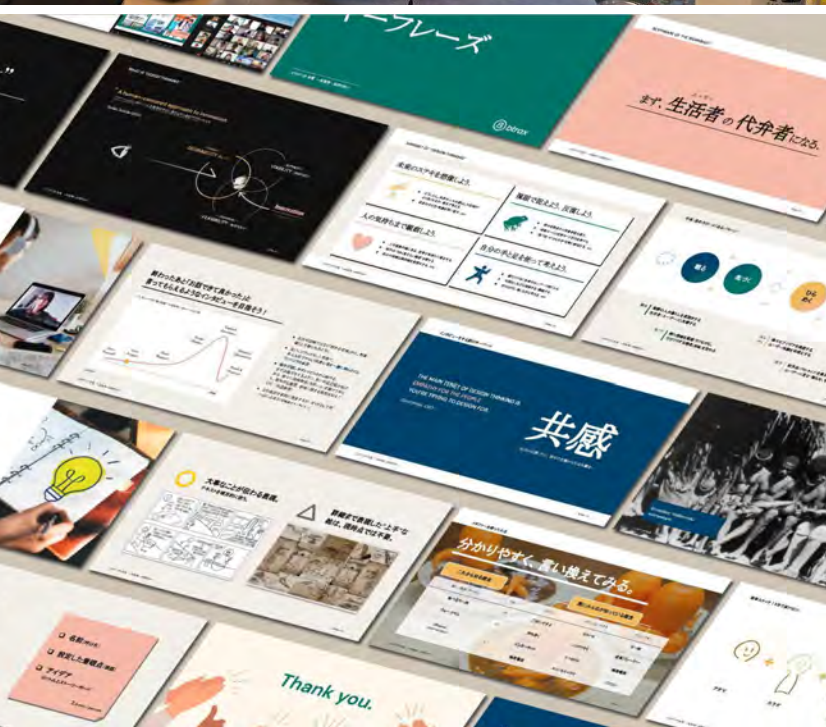
[研修概要]

- 日本の Sler 企業で働く、ビジネスまたはエンジニアリングの専門性を持つ 30歳前後の方々を対象にした、サンフランシスコでの10週間滞在型研修。
- ファシリテーターとして「デザイン思考」の一連のワークを伴走しながら、1人ひとりのマインドセット変革とチームでの新サービスの立案を支援。



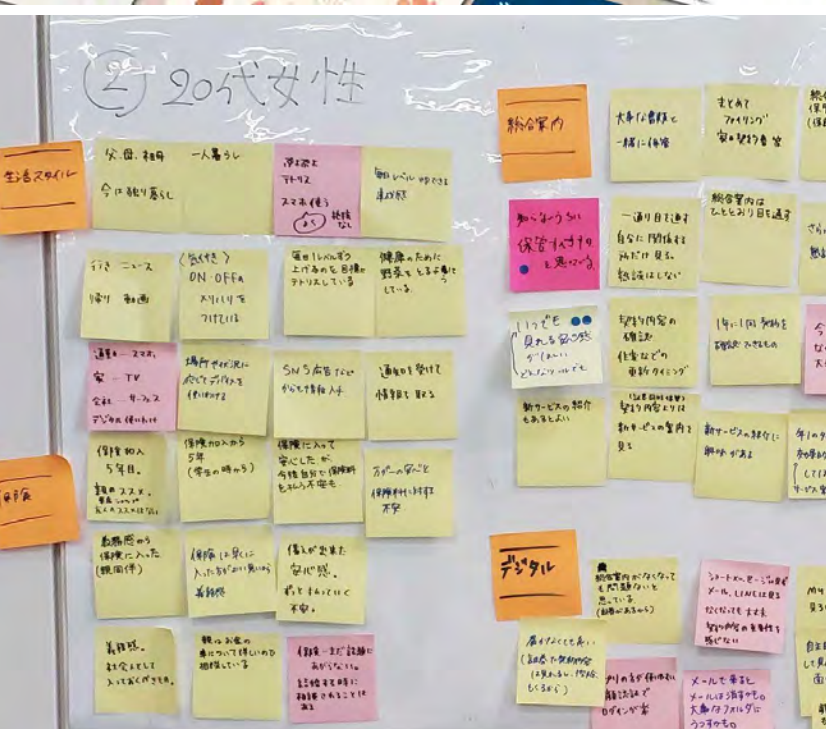
Challenge

10週間でデザイン思考のマインドセット習得を目指す、
サンフランシスコ滞在型の研修を設計・運営する。



Research and Design

- ・ 全体プログラムの設計・運営
- ・ デザイン思考、UXデザインのレクチャー
- ・ 現地のフィールドリサーチ・ユーザーリサーチのサポート
- ・ ディスカッションのファシリテーション
- ・ UI/UXプロトタイピング、ピッチデッキ作成サポート
- ・ ピッチイベントの企画・進行
- ・ 振り返りセッションのファシリテーション



Result

- ・ 参加者の、デザイン思考や米国西海岸のスタートアップ文化への理解醸成
- ・ 全チームがユーザー課題を起点にした新サービス立案とピッチを完遂
- ・ 研修後、日本にて新事業の創出に取り組む有志のチームが発足
- ・ 年2回のプログラムを、担当初年以降継続して運営（参加者：各回約8名）

プロジェクトリードとして研修全体の設計・運営、ファシリテーション、レクチャー等を担当

Roles and responsibilities

- 全体プログラムの設計および運営（クライアントヒアリング、ゲストとの調整等を含む）
- デザイン思考のレクチャー
- 現地リサーチのサポート
- ディスカッションのファシリテーション
- UI/UX、ピッチデッキの作成サポート
- 各種制作物のレビュー
- アシスタントの育成
- 他のプロジェクトチームメンバー
 - サービスデザイナー [1x]
 - UX リサーチャー [1x ~ 2x]
 - UI デザイナー [2x ~ 3x]
 - ゲスト講師 [2x]

Menu

Work, Methods

Total
10 weeks

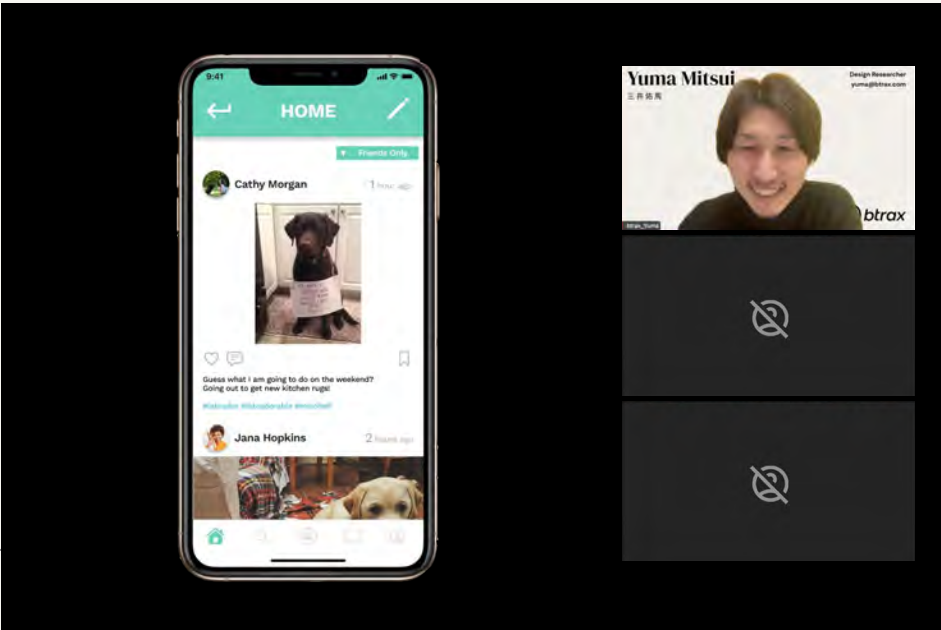
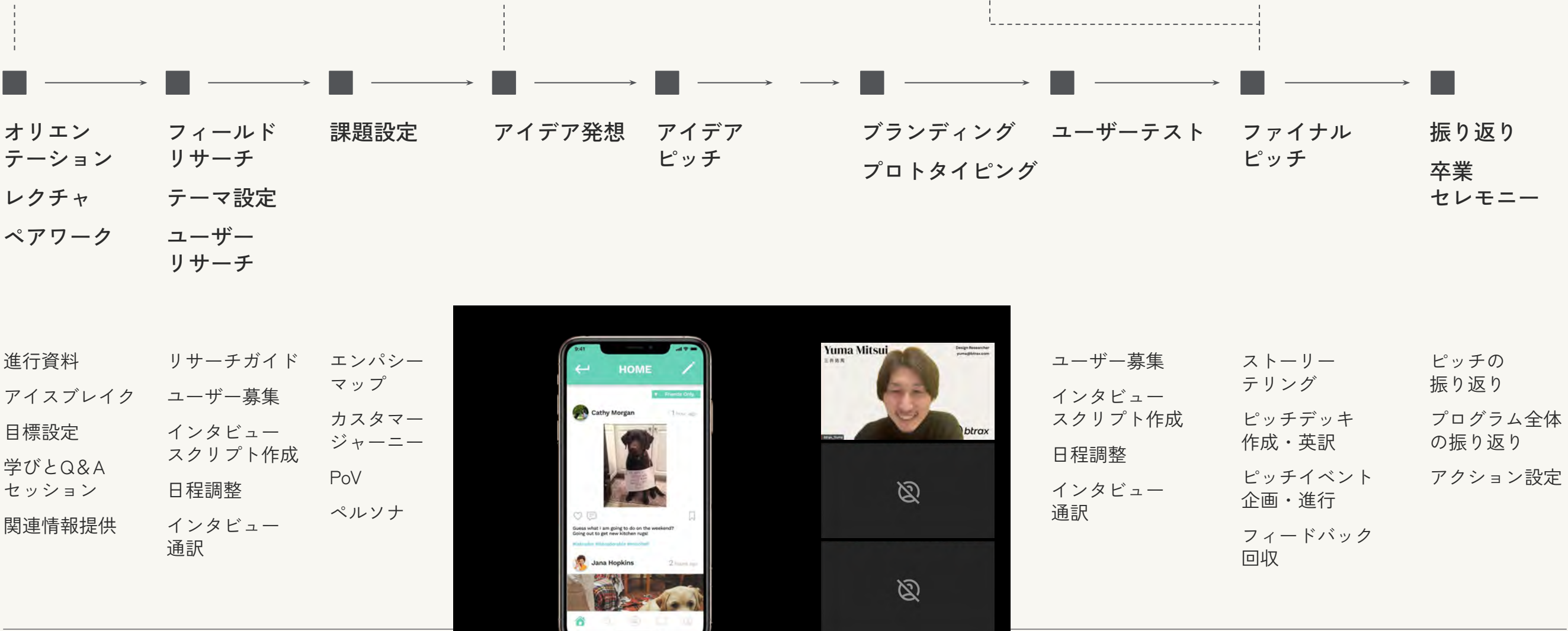
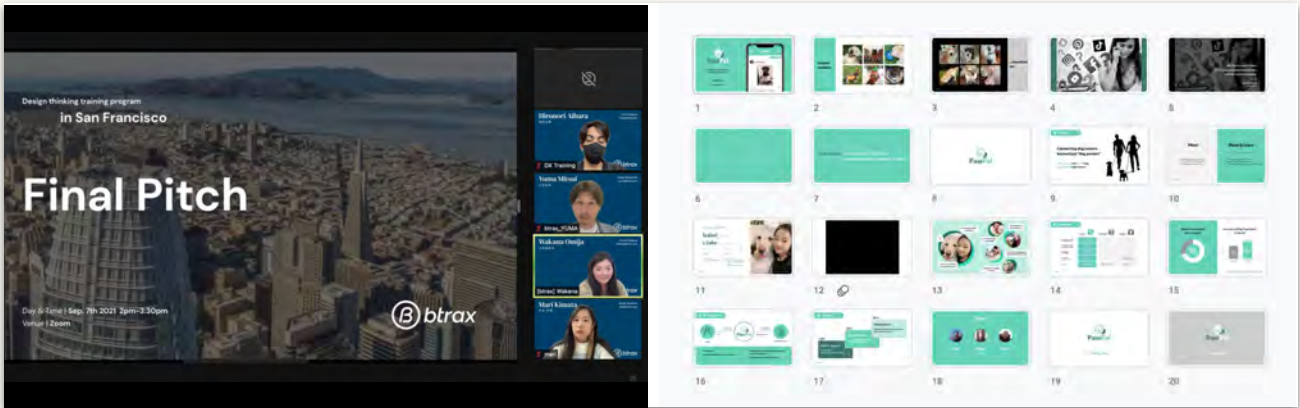
Academy Phase

ファシリテーターがチームを牽引するフェーズ



Lab Phase

研修参加者が主体的に計画・実行するフェーズ



- ユーザー募集
- インタビュースクリプト作成
- 日程調整
- インタビュー通訳
- ストーリーテリング
- ピッチデッキ作成・英訳
- ピッチイベント企画・進行
- フィードバック回収
- ピッチの振り返り
- プログラム全体の振り返り
- アクション設定

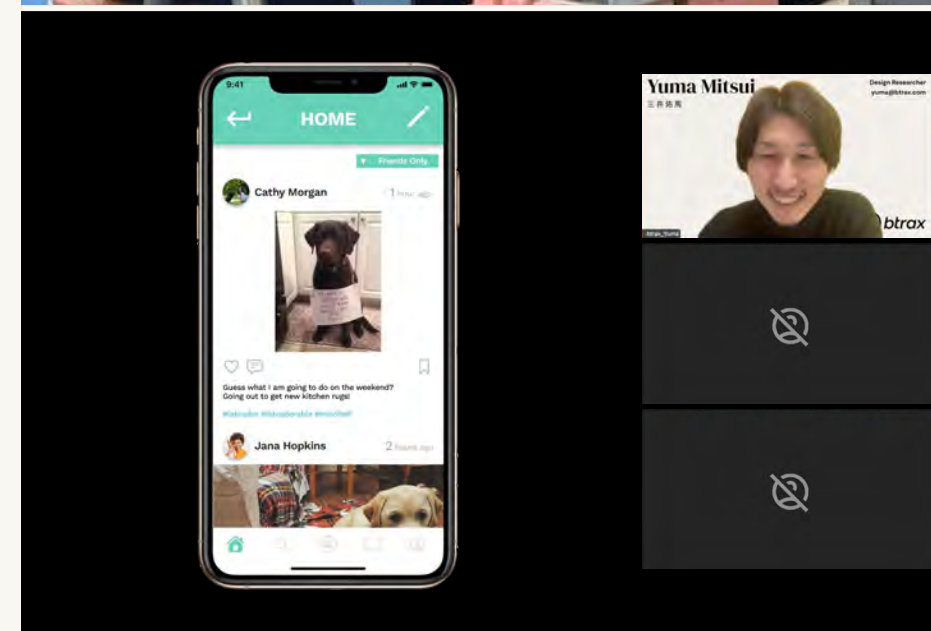
(フィールド研修など)

4 weeks

人の可能性を信じること。
失敗を受け入れながら、
共に考え続けること。

- Encouraging challenge brings creativity.
挑戦を歓迎する環境が、創造性を伸ばす。
- Confidence grows by small successes.
小さな成功体験を積み重ねることで、自信が増す。
- Visualizing learning increases learning..
学びを可視化し続けることで、学びがさらに深まる。

- 研修参加者は、ビジネスまたはエンジニアリングの専門性を持つ、日本企業で働く30歳前後の方々。ほぼ全員が「デザイン思考」の知識やサービスデザインの経験がほぼない状態で参加するが、10週間の研修プログラムを経て、マインドセットの理解・習得だけでなく表情や行動にも変化が見られるようになる。
- 最初は戸惑いつつも挑戦し続け、全身で学んだマインドセットを自分たちの新たな武器のひとつへと昇華させていく参加者の姿勢から、ファシリテーターとして伴走する自分自身も、多くの気づきを得られた体験である。



Other works

Other works

他の主な担当プロジェクト

新製品のコンセプト開発

インド市場向けの家電製品のコンセプト開発およびユーザーリサーチ

- 市場 | インド（現地調査：デリー近郊、ムンバイなど）
- 担当 | ユーザーリサーチ設計・実施・分析・報告書作成、デザインスプリント実施サポート
- クライアント | 海外家電メーカー
- 期間 | 2017. 6 - 2017. 10、2018. 6 - 2018. 10（GK インダストリアルデザイン 在籍時）

新規サービスのコンセプト開発

新興国向けサービス開発のユーザーリサーチ

- 市場 | アフリカ（現地調査：南アフリカ・ケープタウン、ケニア・ナイロビ）、インド
- 担当 | ユーザーリサーチ設計・実施サポート・分析・報告書作成
- クライアント | 国内二輪メーカー
- 期間 | 2018. 8 - 2018. 9（GK インダストリアルデザイン 在籍時）

ユーザーリサーチ

介護・福祉施設向けの製品開発のためのユーザーリサーチ

- 市場 | 日本
- 担当 | ユーザーリサーチ設計・実施サポート・分析・報告書作成、ワークショップ設計・ファシリテーション
- クライアント | 国内の介護福祉施設運営グループ
- 期間 | 2019. 2 - 2019. 12（GK インダストリアルデザイン 在籍時）

Other works

他の主な担当プロジェクト

新規サービスの開発・ユーザーリサーチ

瞑想初心者向けサービスの米国市場でのコンセプト検証とプロトタイプ開発

- 市 場 | US（ユーザーリサーチ対象：カリフォルニア州）
- 担 当 | プロジェクトリード、ワークショップ設計・ファシリテーション、ユーザーリサーチ設計・実施・分析
アプリのプロトタイプ作成（Figma）、β版アプリ開発サポート、LP作成サポート、役員向けプレゼンテーション
- クライアント | 国内食品メーカー
- 期 間 | 2022. 2 - 2023. 3（btrax Japan 在籍時）

ユーザーリサーチ・サービス改善

精神科医療向け情報可視化サービスのユーザー調査およびサービス改善

- 市 場 | 日本
- 担 当 | プロジェクトリード、ユーザーリサーチ設計・実施・分析・報告書作成、ワークショップ設計、
ファシリテーション、アプリの UI 作成（Figma）、デザインガイドライン作成サポート、プレゼンテーション
- クライアント | 国内医療系メーカー
- 期 間 | 2022. 10 - 12（btrax Japan 在籍時）

ユーザーリサーチ

飲料製品に関する米国ユーザーの“ジョブ”の理解を深める調査

- 市 場 | US（ユーザーリサーチ対象：カリフォルニア州）
- 担 当 | プロジェクトリード、ユーザーリサーチ設計・実施・分析、プレゼンテーション
- クライアント | 国内飲料メーカー
- 期 間 | 2022. 10 - 12（btrax Japan 在籍時）

Other works

他の主な担当プロジェクト

ユーザーリサーチ

オンライン予約サービスに関する日本市場のユーザー調査

- 市 場 | 日本
- 担 当 | ユーザーリサーチ設計・実施・分析、プレゼンテーション
- クライアント | 海外 SaaS 事業者
- 期 間 | 2021. 10 - 12 (btrax Japan 在籍時)

起業家育成支援

スタートアップ・起業家育成支援のための「デザイン思考」講師

- 市 場 | 日本、他
- 担 当 | デザイン思考の基礎レクチャー、ワークショップの設計・ファシリテーション、メンタリング
- クライアント | 福岡市、加賀市、および各市が募集した起業家
- 期 間 | 福岡市: 2020, 2021, 2022、加賀市: 2021 (共にbtrax Japan 在籍時)

[↗ Link | Global Challenge! STARTUP TEAM FUKUOKA](#)

[↗ Link | STARTUP KAGA Workshop](#)

ブログ執筆・書籍出版サポート

デザイン思考、サービスデザインに関する記事の執筆

- 市 場 | 日本
- 担 当 | 記事の執筆、画像データ作成、編集等
- クライアント | btrax インターナルマーケティングの活動
- 期 間 | 2020.1 - 2023. 4 (btrax Japan 在籍時)

[↗ Link | Freshtrax](#)

Other works

他の主な担当プロジェクト

CX 変革

デジタル接点での顧客体験の変革支援

- 市 場 | 日本
- 担 当 | ユーザーリサーチおよびステークホルダーインタビューの設計・実施・分析・報告書作成、ワークショップ設計・ファシリテーション
- クライアント | 国内航空会社
- 期 間 | 2023. 6 - 2024. 3 (AKQA uka)

デザイン思考研修

国内企業向けのデザイン思考研修ワークショップ講師

- 市 場 | 日本
- 担 当 | プロジェクトリード、デザイン思考の基礎レクチャー、ワークショップの設計・ファシリテーション
- クライアント | 国内総合商社
- 期 間 | 2023. 10 - 2024. 1 (AKQA uka)

Thank you.