

対象者

- サービス・プロダクトを企画する役割の方
- 組織・チームの働き方を刷新、チームビルディングの役割を担っている方

BEFORE

「顧客視点」という言葉は理解しているが、  
具体的にどうすればよいかが分からず…

デザイン思考を取り入れてみたいが、今まで  
の考え方とどう違うのかが分からず…



AFTER

- アイデアを発散させる手法を身に着け、既存の概念・価値観にとらわれない企画やコンセプトを立案できるようになる！
- ペルソナ定義やカスタマージャーニー制作を通じて、顧客やユーザーのインサイトを導き出せるようになる！
- 顧客やユーザーのニーズを踏まえて必要な機能やコンテンツを明確化し、プロトタイプをデザインできるようになる！

～実際にご受講された方々の生の声～

最初と最後のセリフから思考するというのが、とても新鮮でした。発想が自由になる気がしました。

インサイトをかきだすじゃなくてセリフにするとリアルさがでることが、  
目からうろこでした！

※2024年3月時点 内容が一部変更になる可能性もございます。

開催人数※

最低：10名～最大：35名

申込期限

研修実施初日1ヶ月前

実施期間

3週間（計3回）90分/回 ※Day1のみオリエンテーション実施のため105分

講 師

箕輪旭/他

事前課題

あり

費用（税別）

10~20名：80,000円/名 21~35名：75,000円/名

受講環境

- ・PCと安定したネット回線 ※タブレットでのご受講や、VPNを接続した状態でのご受講は推奨しておりません。
- ・Zoomの利用（左記ツール利用が難しい場合別途、ご相談ください。）
- ・Google Chrome / Google Slideへのアクセス
- ・1つのファイルを複数のユーザーが同時にリアルタイムで編集でき、その様子を講師が確認できる環境（必須）

お申し込み

営業担当までご連絡ください。

運営

講師、運営スタッフの一部（Teaching Assistant等）は業務委託契約を締結しています。

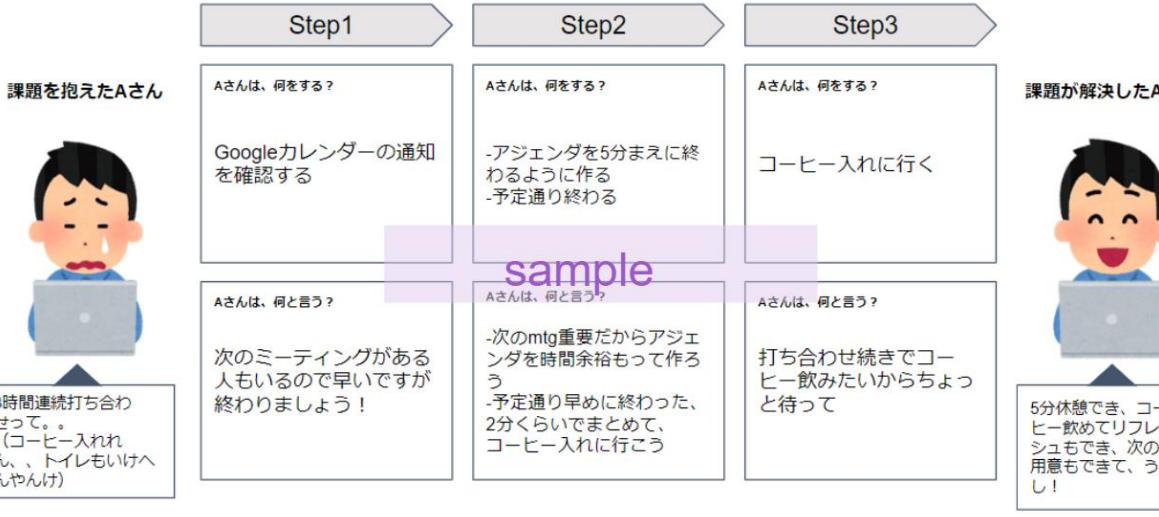
※開催人数における『最低』の人数を最低催行人数とします。

※2024年3月時点 内容が一部変更になる可能性もございます。

実現したい企画・サービスのベースとして必要な思考法をDay2でワークを通じて身に着けた後に、

アクティビティ3

## ユーザの気持ちは？ 2/2



簡単なフォーマットを使ってペーパープロトタイプを作成する

ノクティニアイ4

## プロトタイプ - プロダクトイメージ

このデザインを、どう感じて欲しい？

- 雑談に関する全てをやってくれて、マネージャーの負担が小さい（雑談の場の設置、話題提供、司会、欠席者のXでマネージャーが「〇〇導入しただけで、チームの雰囲気良くなった！」と投稿してくれるようなイメージ）。

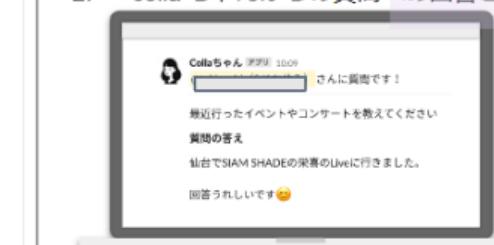
### イメージ

#### -準備

1. 雑談チャンネルに、チームのメンバーを招待する
2. メンバーのtimesを登録する
3. 全員が空いている時間のカレンダーが抑えられる

#### -雑談タイム

1. 時間になったらMTGが自動で起動される sample
2. collaちゃんからの質問への回答と、メンバーのtimesから話題推薦される（司会も自動で指名される）



※2024年3月時点 内容が一部変更になる可能性もございます。