

アイデアを生み出し、形にする はじめてのデザイン思考 – 研修内容 –

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分からない...

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ない...



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！

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 アポロ株式会社
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
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。

※開催人数におけるの『最低』の人数を最低催行人数とします。

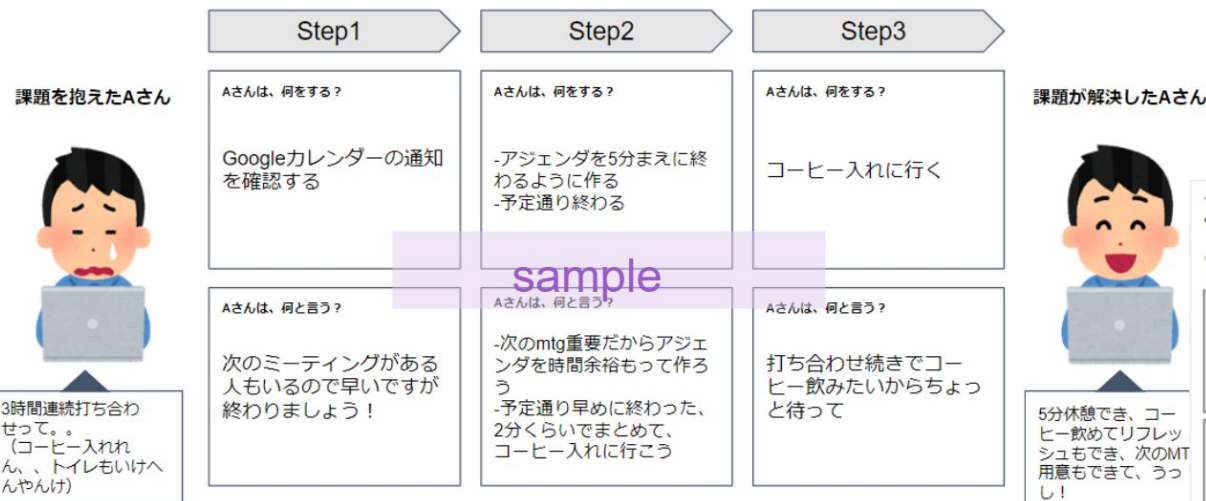
※2024年3月時点 内容が一部変更になる可能性もございます。

アイデアを生み出し、形にする はじめてのデザイン思考 – ワークシート pickup! –

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



簡易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

アクティビティ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、欠席者の対応など）
- 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。

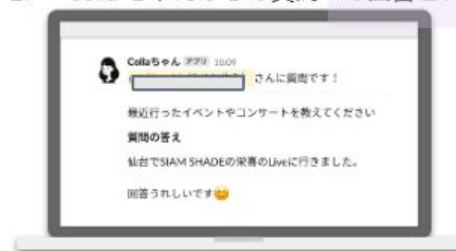
イメージ

- 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
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。