



# 一ノ瀬 蒼

Ichinose Aoi

## 得意なこと / アピールポイント

1. プレゼンテーションスキルやデザインコンセプトをより魅力的に分かりやすく伝える
2. ユーザー調査、プロトタイピング、ユーザテストによるエビデンスに基づく継続的な UX/UI の改善
3. 留学経験を活かしたグローバルなメンバーを含むチームでの協力や意見交換、フィードバック等の円滑なコミュニケーション

## 使用可能ツール

 Figma

 Premiere Pro

 Photoshop

 HTML/CSS

 Indesign

## 学生時代の取り組みから得た学びと成果

### 1. 落語で鍛えた PM スキル

70人が所属している落語サークルでは、幹部メンバーとして、大学間を横断した寄席の立ち上げから運営までをリードしました。物事を進める上で、相手に理解、納得してもらう必要があるため、初見でも意図が伝わる資料作り、そして相手への分かりやすい伝え方を工夫しました。そして幹部としてタスクやスケジュール管理を徹底し、責任もって遂行する重要性を学びました。ここで培ったリーダーシップや相手に魅力的に分かりやすく伝える力により、貴社のプロジェクト推進に貢献できると考えています。

### 2. デザインの現場で磨いた相手起点で考える UX/UI スキル

デザイン会社でのアルバイトでクライアントと直接やりとりを行い、本格的にプロジェクトに携わりました。クライアントから何度も指摘を受けましたが、改善を繰り返し、相手と連携する中で、信頼構築し高評価を頂きました。この取り組みにより、デザインプロセスや課題解決力が身に付き、ユーザ視点で UX/UI ができるため、貴社のビジネスに成果を出していきます。

### 3. コミュニケーションスキル

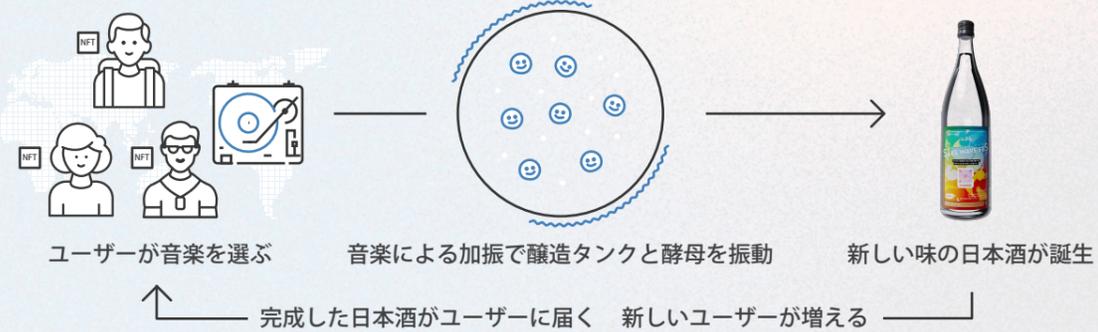
留学先では、多国籍のメンバー 10人が集い、地域課題において英語で発表を行いました。当初、まとまりがないチームでしたが、中心メンバーとして、全員と積極的にコミュニケーションをとり、各々が自主的にチームのために貢献するような関係性を築いていきました。

新しい環境で、言語、文化に適應することは大変でしたが、最後まで前向きな姿勢で取り組み、一体感のあるチームに導きました。社会人になっても留学で培った多様性や複雑な環境に対応しながら、前向きに取り組む力を発揮していきます。



製造したお酒は Amazon のサイト から購入が可能

2. お酒と同時に音楽を楽しむ



1. アナログとデジタルの融合



3. スマホから手軽に参加できる

## サービスのデザイン

# 音楽を奏でて 100万人と日本酒を造る

自身の役割：ストラテジーデザイナー

Web アプリ経由でユーザーが選択した音楽をお酒（日本酒）に間かせることによって味と風味に変化を与え、出来上がったお酒を味わうことが出来るユーザー参加型の製造体験のデザイン。

遠地に設置されたお酒製造用のタンクと Web アプリを連携させたサービス。仮想通貨で NFT を購入することでサービスが利用でき、日本だけでなく世界中のユーザーが参加。

音楽を間かせたお酒と間かせなかったお酒を飲み比べることで、自らが製造に参加したお酒の味と風味の変化をより自分事として実感することが出来る。お酒の味の好き・嫌いではなく、味の差分を楽しむ、そこから自然と会話が弾むと云う新たな体験価値の提案。

## デザインのポイント

### 1. アナログとデジタルの融合 自身の貢献度：80%

現地に行かないと体験出来ないお酒を造るという「アナログ体験」と、遠地にいながらもユーザーがスマホを使って仮想通貨で NFT を購入し、お酒製造用のタンクに音楽を聞かせるという「デジタル技術」を融合。

### 2. お酒と同時に音楽を楽しむ 自身の貢献度：20%

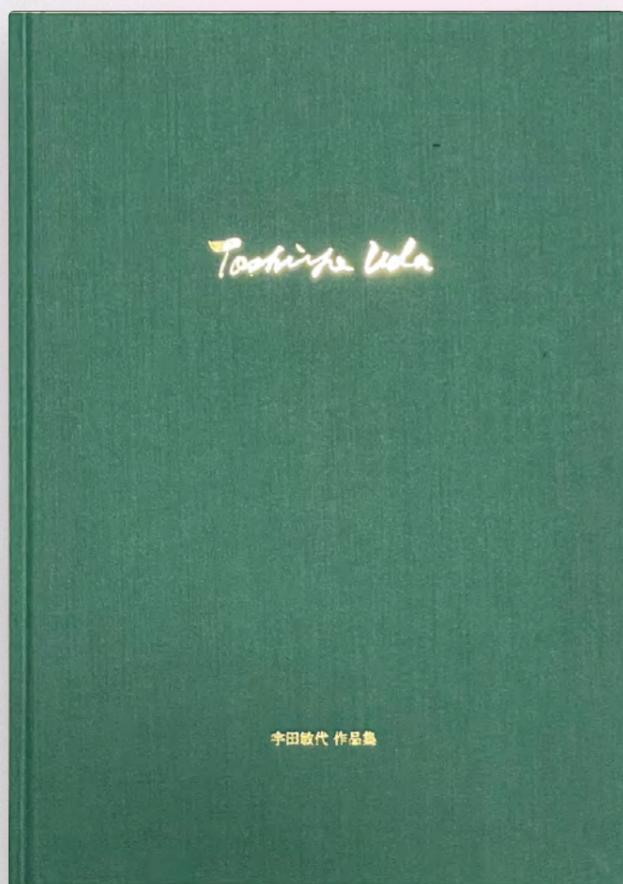
小型スピーカー搭載の首掛け式のサウンドタグ。製造時にお酒に間かせた音楽を実際に鳴らしながら自ら晩酌することが可能。遠隔にあるお酒製造用のタンクを目前のお酒の瓶に見立てることで、よりリアル体験を演出。

### 3. スマホから手軽に参加できる 自身の貢献度：10%

ユーザーがより手軽かつ簡単に参加するための Web アプリで、使い慣れた既存の音楽アプリの UI に近づけながら、日本酒のことをそれほど知らないユーザーにも、お米の品種や精米歩合など日本酒特有の情報も分かりやすく表示。



1. 描いた時の想いも添えて



2. 落ち着いた表紙と手触り感のある紙質



3. 唯一無二のプレゼント

## モノのデザイン

# 感謝の気持ちを次の誰かに送れる おかんの画集

自身の役割：デザインプロデューサー

花の絵を描くことが大好きなおかん（大阪弁で「母親」を表す）が描き溜めた水彩画を作品集として一冊の本に纏めた。

本はおかんの誕生日プレゼントとして、企画から撮影、インタビューから印刷まで制作期間は約1年。

なお、内部に掲載されているインタビューのインタビュアーは孫が担当。おかん、息子、孫の3世代の共同制作として、後世に継承されるモノとして表現。

## デザインのポイント

### 1. 描いた時の想いも添えて 自身の貢献度：20%

各ページの水彩画には花の種類に加えて描いた時の思いを直筆で記入。単純な作品集ではなく、描いた時の背景にあるストーリーも残さず記録したことで、当時を振り返りながら何度も読み返したくなる日記帳となった。

### 2. 落ち着いた表紙と手触り感のある紙質 自身の貢献度：20%

落ち着いた色使いの水彩画と調和するシンプルな緑ベースのクロスに、気品溢れるゴールドでタイトルを箔押し、中身はハードカバーでしっかりと保護。印刷の台紙となる紙は絵の奥行き感を失わないようゴツゴツとした手触り感のある紙質を採用。本としての完成度にもこだわった。

### 3. 唯一無二のプレゼント 自身の貢献度：80%

おかんへの誕生日プレゼントは、おかんが友人などへのプレゼントにも利用できる。プレゼントする際に、渡す相手を思いながら描いた「あなただけへの絵」と「メッセージ」を最終ページに差し込む。受け取る側への感謝の気持ちを伝える、唯一無二のデザイン。

## 1. デザインアドボケート

デザインセンター長 x デザインアドボケート対談

変革は組織から社会へ—富士通デザインセンターの歩みと展望



## 2. DESIGN SPECTACLES

デザインアドボケート横田が富士通のデザインセンター長に聞いた、「なぜ社会課題にデザインアプローチ？」



## 3. 地域課題解決プロジェクト

イベントレポート：デザインセンター松井晶子が Designship2023 に登壇！



デザイナー目線の情報発信 デザインアドボケートチャンネル

「なぜ社会課題にデザインアプローチ？」

#01



富士通株式会社デザインセンター  
デザインセンター長 宇田 哲也

デザインアドボケート  
横田 奈々



地域の社会課題に企業が  
取り組む理由とは？

しくみのデザイン

# 社会課題解決型の デザイン組織づくり

自身の役割：デザインプロデューサー

企業所属のデザイン組織（インハウスデザイン）が社会課題解決に組織ミッションとして取り組む仕組みをデザイン。

社会課題や生活者と共感する役割としてのデザインアドボケートを設置、情報発信サイトとしての DESIGN SPECTACLES の立ち上げ、地域課題解決プロジェクトの立ち上げなどトータルの仕組みをプロデュース。

## 1. デザインアドボケート

自身の貢献度：80%

### 社内初、新卒2年目の幹部社員登用

自社の製品・サービス起点ではなく、社会課題や生活者との共感から始まる役割をデザインアドボケートとして社内ですべて初めて設置。JOB型雇用を前提とし、任期1年の手上げ制で人材募集。日経新聞他、10社以上のメディアに取り上げられるなど組織のブランディングに大きく貢献した。

## 2. DESIGN SPECTACLES

自身の貢献度：10%

### 他社とともにデザイナー目線で 社会課題を語り合う

社会課題解決に向けた情報発信サイト。自社の製品・サービス起点ではないアプローチを進めるため、活動に向けたミッションステートメントをデザイン。さらに自社のロゴは使わず DESIGN SPECTACLES 専用のロゴを使用することで、活動の姿勢を強く印象付けた。

## 3. 地域課題解決プロジェクト

自身の貢献度：20%

### デザイナーが触媒となり 地域の人々の創造性を引き出す

徳島県の酒蔵三芳菊酒造、新潟県佐渡市などで地域課題解決のための複数のプロジェクトを立ち上げた。成果は DesignShip で報告し活動に賛同する仲間を集めるなど、エコシステムの構築を推し進めた。