Sun* Design

Sun* のデザイン

© 2025 Sun* Inc.

Sun* Design

1. Sun* のデザインについて
2. Service Lineup サービスラインナップ
3. 事例
4. Sun*デザインチームの関わり方

© 2025 Sun* Inc. ｜ 株式会社 Sun Asterisk

Sun* のデザインについて

事業創造からサービスの成長までクリエイティブの視点で包括的に支援

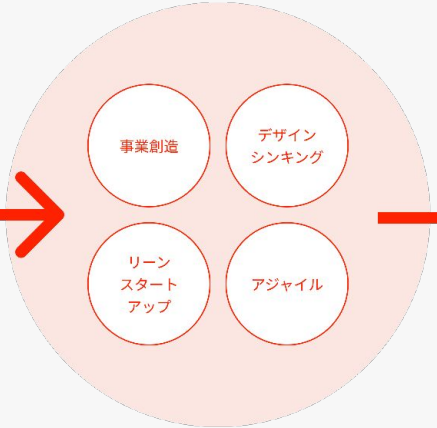
クライアント数

500+

物流 小売 飲食 金融

エンタメ 医療 教育 不動産

広告 ファッション 生活 セキュリティ



プロダクト数

850+

WEB スマートフォン IoT

AI CLOUD BLOCK CHAIN NFT

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

「事業」を主語にしたデザイン

事業を創造・推進するために、事業フェーズに合わせたデザインワークの支援をし、共創によって事業とサービスづくりを推進します。

PHASE
事業フェーズ

あらゆる事業の
あらゆるフェーズを伴走

SCOPE
対応範囲

ビジネスを前進させるために
不可欠な領域に対応

TEAM
チーム体制

事業に合わせた
BTC*の柔軟なフォーメーション

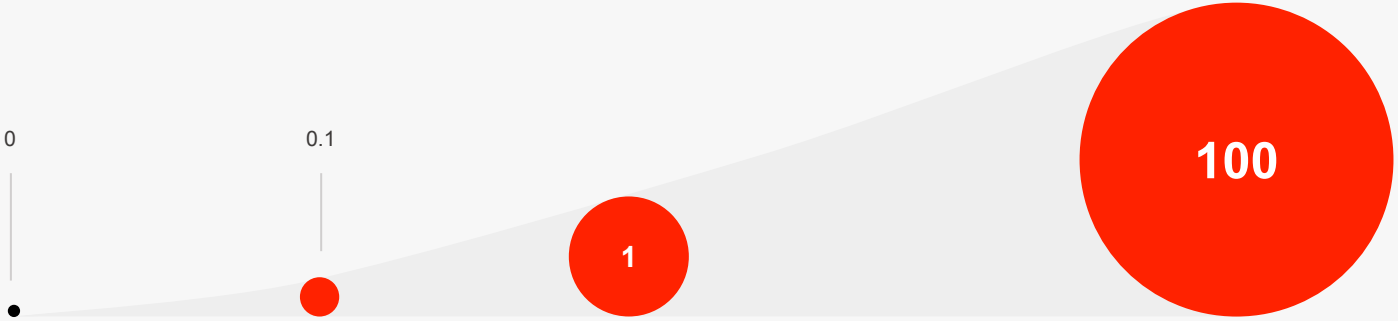
✳ **BTC : B**usiness・**T**echnology・**C**reativeの３つのロール

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

PHASE

あらゆる事業の、あらゆるフェーズを伴走

事業フェーズに合わせたデザインワークを支援し、共創によって事業とサービスづくりを推進します。



事業フェーズ	Ideation 0からの事業創造	Incubation 事業アイデアを育てる	Acceleration アイデアをカタチにする		Growth 事業を1から100まで育てる
	Business Ideation	Service Design	MVP Development	1st Product Development	Business Growth Support
ご支援例	アイディエーション支援 ワークショップ	コンセプトデザイン	プロトタイプ デザインスプリント	デジタルプロダクト UI/UX作成	UI/UXリデザイン
	チーム体験のデザイン・ブランド構築支援				

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

SCOPE

表層のデザインだけではなく、「体験のデザイン」へ

デザインの領域は、ビジュアルやモノ、体験のデザインをするだけではありません。
社会システムを設計するところにまで広がっています。

サービスデザイン

空間

UI/UXデザイン

要件定義

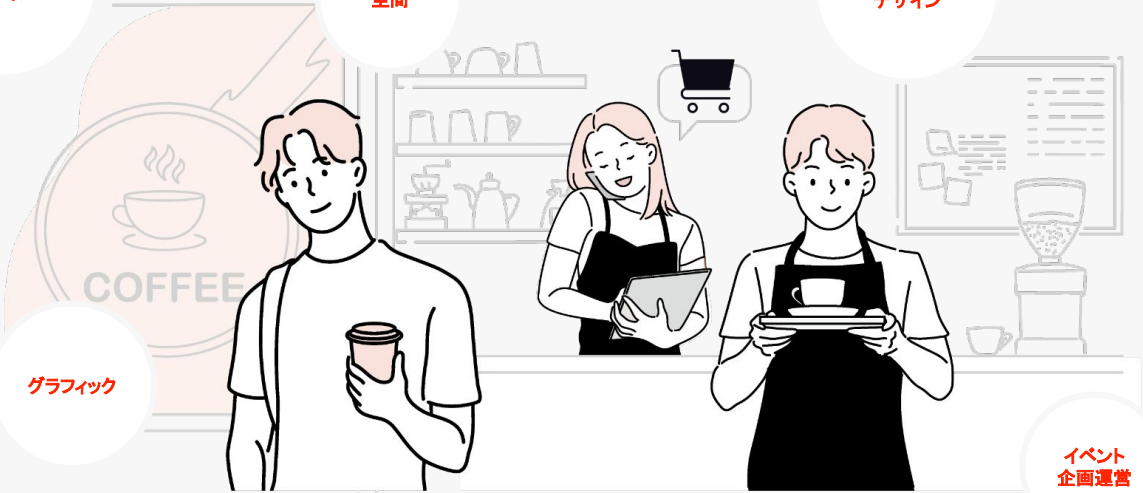
ブランド

リサーチ

Webデザイン

ライティング

ワークショップ



グラフィック

開発伴走

映像

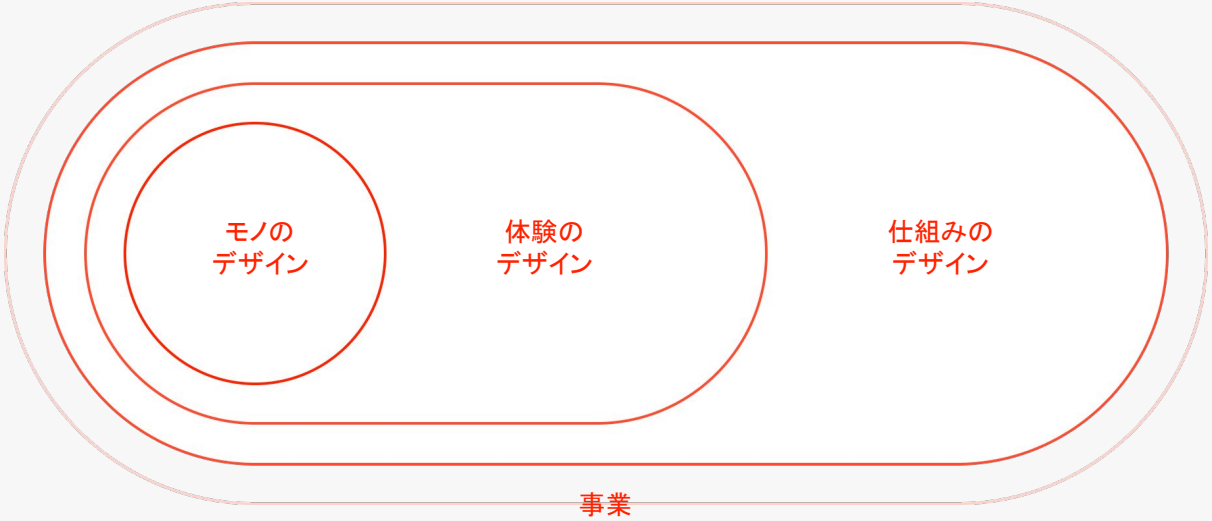
イベント企画運営

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

SCOPE

ビジネスを前進させるために不可欠な領域に対応

米国では70%以上の企業で「顧客や社会の問題の発見と解決による新たな価値の創出」の取り組みが意識して行われており*、ビジネスを前進させる上で重要な指標となっています。
「事業」を創造・推進するために、Sun*のデザインは広義のデザインにチャレンジし続けます。



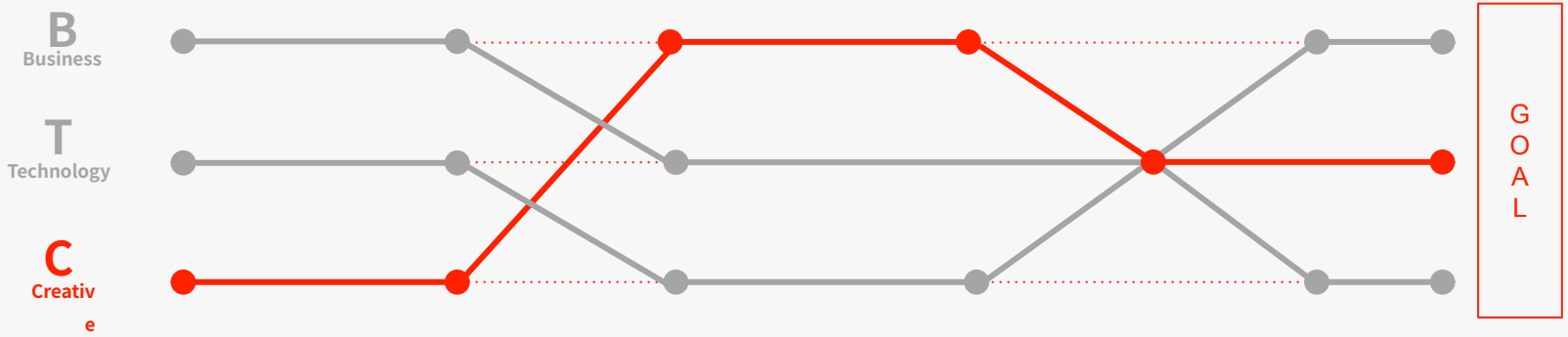
*経済産業省・IPA DX白書2023

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

TEAM

事業に合わせたBTC*の柔軟なフォーメーション

Creativeだけでなく、Business/Technologyの人材とも連携することで、事業フェーズに最適なチームで価値創造のアプローチを行います。

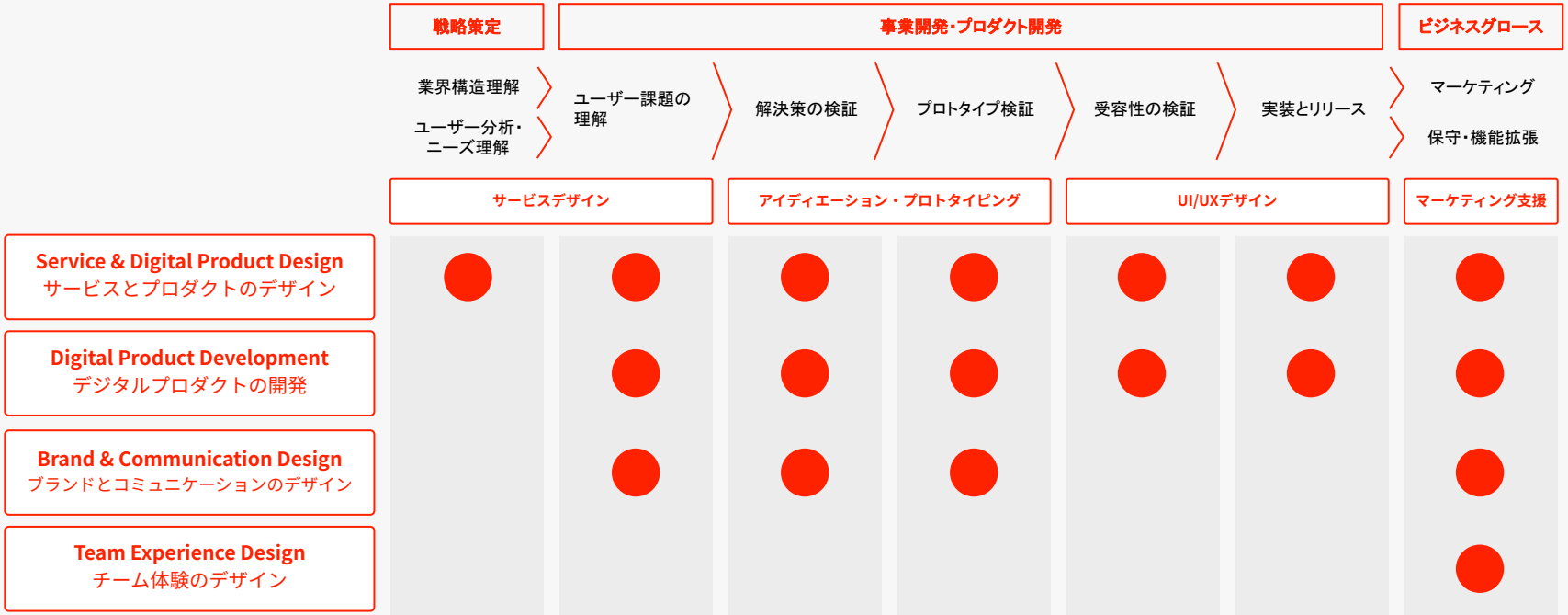


BTCの3軸が有機的に、お互いに好影響を与えられる環境を作ることで不確定要素の多い事業フェーズでも柔軟に対応します。

✳ **BTC : B**usiness・**T**echnology・**C**reativeの３つのロール

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

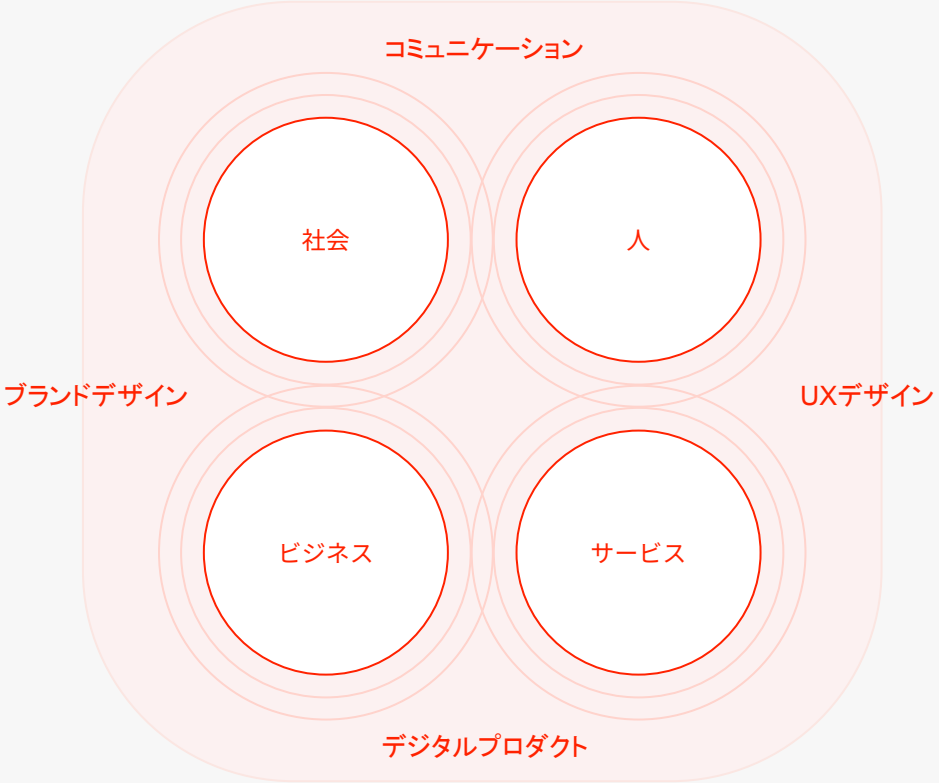
事業フェーズに合わせた最適なデザイン支援を提供



© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

バウンダリー（境界）をつなぐ

Sun*のデザインは事業を推進するにあたって障壁となる「境界」をつなぐことであると言えます。
社会、ビジネス、サービス、人の「境界」をつなぎ、事業を推進させていきます。

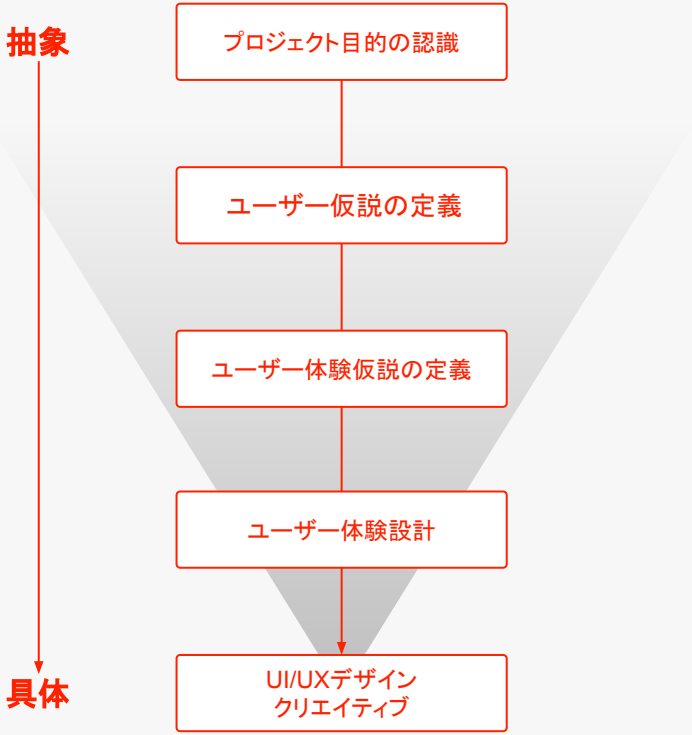


© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

抽象と具体を行き来した進行

プロジェクトに関わるステークホルダー全体で共通認識をつくり、
ユーザーに対する価値提供の視点を保ちながら、
サービスが提供すべき具体的なUI/UXやクリエイティブを探索・
定義します。

さらに抽象と具体のレベルを行き来する反復的なプロセスにより
本質的な価値創造を可能にします。



© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

チームとしてプロジェクトを推進

共創

一方的なプレゼンテーション形式ではなく、デザインチームも貴社と共にチームとして学び思考することで、アウトプットしていきます。

発散と収束

デザイン思考のアプローチを用いて発散と収束のフェーズを柔軟に繰り返しながら要件を整理し、プロジェクトを推進します。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

デザイナー数などのメンバー構成、スキルセット

ユーザー中心設計を核に持ち、さまざまなバックグラウンドとスキルセットをもつメンバーが在籍しています。

デザイナー在籍数　**89名**（日本:66名、ベトナム:23名、2023/8末時点）

プロジェクトリード　**25名**　プロジェクトのデザインリーダーとして、プロジェクトマネジメント・ディレクションを行い、チームを牽引する役割

スキルセット

- サービスデザイン支援
- ブランド構築支援
- Webマーケティング
- UI/UXデザイン支援
- グラフィックデザイン
- Webデザイン・制作（LP・バナー制作）

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

Service Lineup

サービスラインナップ

事業フェーズに合わせた最適なデザイン支援をご提供

	戦略策定	事業開発・プロダクト開発					ビジネスグロース
	業界構造理解 ユーザー分析・ニーズ理解	ユーザー課題の理解	解決策の検証	プロトタイプ検証	受容性の検証	実装とリリース	マーケティング 保守・機能拡張
	サービスデザイン		アイディエーション・プロトタイピング		UI/UXデザイン		マーケティング支援
Service & Digital Product Design サービスとプロダクトのデザイン	●	●	●	●	●	●	●
Digital Product Development デジタルプロダクトの開発		●	●	●	●	●	●
Brand & Communication Design ブランドとコミュニケーションのデザイン		●	●	●			●
Team Experience Design チーム体験のデザイン							●

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

Service & Digital Product Design　サービスとプロダクトのデザイン

サービスコンセプトを可視化し、カタチにする

標準期間：3ヶ月〜

こんな時におすすめ：

検討中の新規事業がユーザーに提供する価値を見つけ出し、誰もがわかる形に落とし込みたい

Process → Goal

リサーチ

市場調査を行い、ユーザーセグメントの仮説立てを元にインタビューなどユーザーリサーチを実施。

ペルソナ策定

サービスで価値提供をする人物をモデル化し、深く理解することで、課題やニーズを抽出。

提供価値整理

サービスの提供価値を設計し、ビジネス要求とユーザー価値をすり合わせた上で整理を行う。

体験設計

ペルソナごとにサービス利用時の体験ストーリーを想起し、理想的な体験フローを描く。

コンセプト検証・設計

策定した提供価値がユーザーニーズに沿ったものであるか、価値検証を実施。

- PoC, PoBフェーズへ
- サービスインへ

想定アウトプット

- ユーザーセグメント検討
- 市場調査
- 顧客ヒアリングの調査設計
- ペルソナ・共感マップ
- AS-ISジャーニーマップ・体験マップ
- TO-BEジャーニーマップ・体験マップ
- ユーザーストーリーマップ
- コンセプトシート
- 高忠実度プロトタイプ
- UI/UX検討モックアップ
- キービジュアル

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

リサーチ

ペルソナ策定

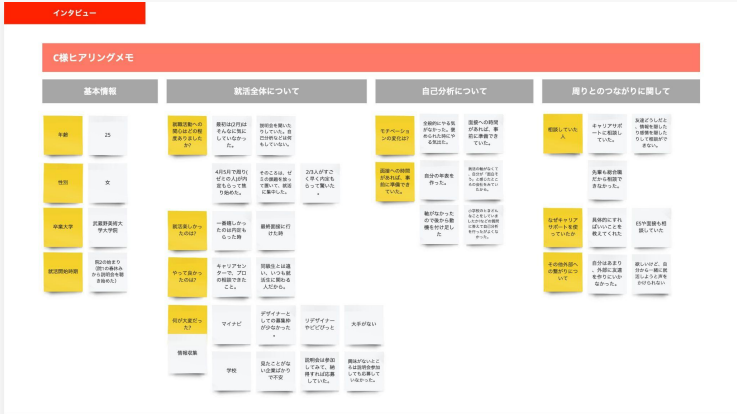
提供価値整理

体験設計

コンセプト検証・設計

ユーザーインタビュー

ユーザー起点で物事を捉えるために、ユーザビリティやユーザー体験におけるニーズを調査することです。



サービスやプロダクトを実際に利用しているユーザーに対して、質問に回答してもらう形で意見を聞き取ります。個別のユーザー体験に着目し分析することで、潜在的なニーズや課題の深堀りが可能になります。

具体的なご支援内容

インタビューの設計・実施・仮説	課題の整理	可視化・ドキュメンテーション

ペルソナ

ターゲット市場の顧客層をより具体的に理解し、その特性や需要を把握するために架空の顧客像を作成することです。

サービス・商品のターゲットとなる架空の人物像を、具体的なイメージに落とし込みます。ペルソナを設定することで、メンバー間で人物像の共通認識を持つことができ、効率よくプロジェクトを進行することができます。

具体的なご支援内容

ターゲット顧客のセグメント仮説立て	具体的なターゲット顧客像の策定	可視化・ドキュメンテーション

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

リサーチ

ペルソナ策定

提供価値整理

体験設計

コンセプト検証・設計

カスタマージャーニーマップ

ユーザーが製品やサービスを利用する際の経験や感情を、視覚的に表現するツールのことです。

ペルソナがサービス利用に至るまでの一連のプロセスを言語化し、見える状態にすることで各フェーズの心理状態を把握し、ユーザーの行動や思考を俯瞰して把握することが可能になります。

具体的なご支援内容

As-Is/To-Beの整理	ニーズと課題の洗い出し	提供価値の設計・整理	可視化・ドキュメンテーション

コンセプトボード

サービスアイデア、事業アイデアに対してユーザー目線で受容性や利用意欲・購買意欲を検証するために作成します。

理想的な体験をシナリオとして作り上げることによって、ユーザーへの共感性も高まり、また注力すべき点も把握していきます。

具体的なご支援内容

受容性調査の設計・実施	サービスアイデアの設計・整理	可視化・ドキュメンテーション

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

ニーズに合わせた2つのプラン

1 Insight Driven Design

ユーザーニーズの探索から、サービス仮説立案をおこなう

N=1ユーザーの課題探索のリサーチから積み上げ、サービスとプロダクトの仮説をつくります。最終的にMVP要求までをクリアしていきます。

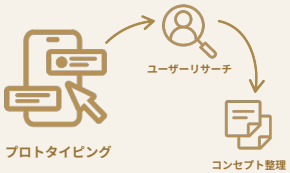
こんな企業におすすめ

- ユーザー像がぼやけていて、サービスのコア価値が定まっていない
- ビジネス視点の検討は進んでいるが、ユーザー視点でサービス体験を設計できておらず、進め方もわからない

メリット

- ユーザーが求めているものの確からしさの精度を上げられる
- MVP開発に進むための要求が明確になる

2 Prototype Driven Design



仮説の具体化から、ユーザー検証をおこなう

サービスとプロダクトの仮説をクイックに具体化し、そこからユーザー検証のフェーズを実施します。最終的にMVP要求までをクリアにしていきます。

こんな企業におすすめ

- サービスのコア価値の仮説はあるが言語化・具体化ができない
- 具体的なアウトプットから会話したい
- 予算が限られているため、少ないステップで具体化したい

メリット

- プロダクトの具体的なイメージが早くもてる
- MVP開発に進むための要求が明確になる

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

プランごとのデザインプロセス

全体で4ヶ月（基本のプロジェクト期間）

※前半・後半に分けてプロジェクトを進めることも可能です

1

PREP → ユーザーリサーチ → UXデザイン → コンセプト整理 → アイディエーション → コンセプト具体化 → MVP要求整理

GOAL
ユーザーの課題・ニーズを元にした体験設計がされ、
コア体験コンセプトが伝えられる状態になっている

GOAL
定義されたコア体験を元に、
ユーザー価値観点での MVP要求がある程度定まっている

2

PREP → コンセプト仮説 → コンセプト具体化* → ユーザーリサーチ → UXデザイン → コンセプト整理 → MVP要求整理

GOAL
初期的なユーザー体験仮説が
検証できる形にアウトプットされている

GOAL
コア体験からユーザー価値観点での
MVP要求がある程度定まっている

* コンセプト具体化には、大きく2つの種類（コンセプトプロトタイプ、UIUXを形にしたデザインプロトタイプ）」があります。プロジェクトの状況によりアウトプットの形式が異なります。詳細はQuick*Protoの資料をご覧ください。https://lp.sun-asterisk.com/hubfs/pdf/Quick*Proto_Sun*_202402.pdf

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

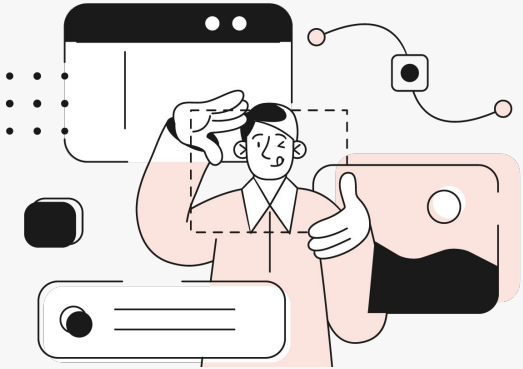
Digital Product Development　デジタルプロダクトの開発

常にユーザー視点で品質を追求し設計する

標準期間：3ヶ月〜

こんな時におすすめ：

デジタルプロダクトのUIを実現可能性を検討しながら開発したい
開発と密に連携しながらUIデザインを行いたい



Process → Goal

要件定義伴走
理想となるユーザーフローを作成し必要な機能群を抽出

IA（情報設計）
As-Is課題を定義しながら、ユーザーにとって最適な情報構造を設計

デザインコンセプト作成
ブランドを正しく表現し、機能を達成するためのルールを設定

プロトタイピング
策定した提供価値が実際にワークするか検証

UIデザイン
IAで設計したフローに合わせて最適なユーザビリティを設計

- 開発
- ユーザーテスト
- サービスリリース

想定アウトプット

ユーザーストーリーマップ	OOUIマップ	デザインコンセプト	プロトタイプ	デザインカンプ
画面遷移図	ワイヤーフレーム	デザインモックアップ		デザインガイドライン
仕様設計				

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

要件定義
伴走

IA
（情報設計）

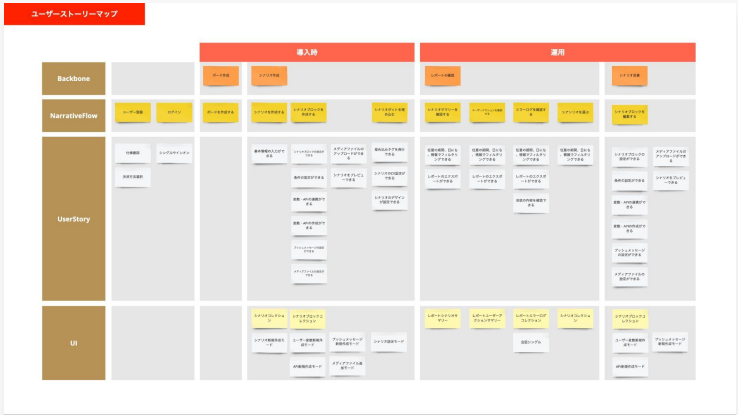
デザイン
コンセプト
作成

プロト
タイピング

UIデザイン

ユーザーストーリーマップ

ユーザー視点から見た行動・体験・価値を時間軸に沿って整理し、視覚的にマッピングしたものです。



ペルソナの行動とプロダクトに求める価値を時系列で整理し、それを実現するための必要な機能や要件をマッピングすることで、メンバーが実現する価値の目的や優先順位を視覚的に捉えられるようになります。

具体的なご支援内容

ユーザーフローの整理・作成	機能群の設計・整理	可視化・ドキュメンテーション

ワイヤーフレーム

デジタルプロダクトの開発の目的に応じて「何を・どこに・どのように」配置するかを表現した設計図です。

実際のデザインに入る前段階で作成し、ページ構成を「見える化」する目的で作られます。ワイヤーフレームは「機能を具体的に視覚化」する役割と、「デザインの設計図」という役割を担っています。

具体的なご支援内容

画面遷移図の作成	OOUI設計書	情報のリストアップ・整理	ページ構成の整理・作成

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

要件定義
伴走

IA
（情報設計）

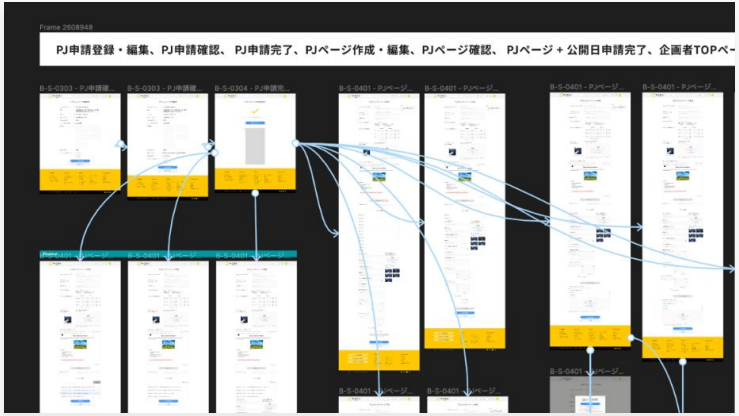
デザイン
コンセプト
作成

プロト
タイピング

UIデザイン

モックアップ

プロダクト完成後のデザイン・イメージを検証する目的で作られたビジュアルサンプルのことです。



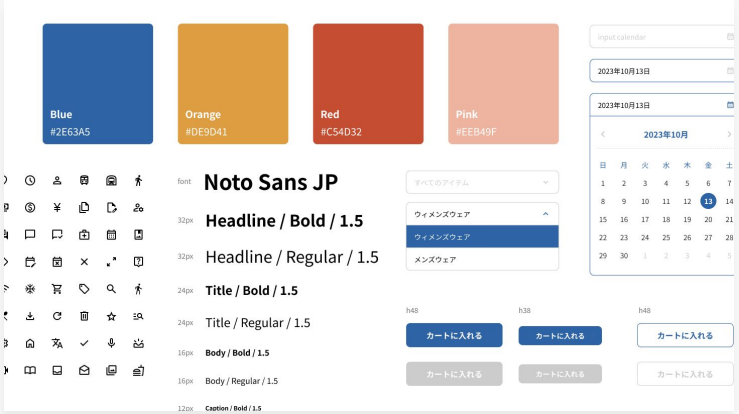
操作性やバランス、機能などを確認し「実際に使いやすいのか」「この機能は実現可能なのか」という、プロダクトの UI/UXに大きく関わる部分の検証を行うことができます。

具体的なご支援内容

Figma/XD等のUIデータ作成	デザインレビュー

デザインガイドライン

色・文字・レイアウトなど様々なデザイン要素について、ルールを綿密に定義したドキュメントのことです。



デザインガイドラインを作成し、メンバー間で共有することによって　デザインの一貫性を図ることができ、スムーズに制作することが可能になります。一貫性のあるデザインは、ブランドの信頼性を高めることができます。

具体的なご支援内容

ルール策定	コンポーネントの定義	デザインパターンの定義	ドキュメント作成

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

UI*UX Review

デジタルプロダクトのデザインを数多く手がけてきた専門家が、情報設計(IA)・UI/UX・ビジュアルなどの観点を中心に、プロダクトの課題抽出から改善案の提案までを一気通貫でおこなうサービスです。改善点を発見し、プロダクトの価値向上につなげます。

資料ダウンロードはこちら

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

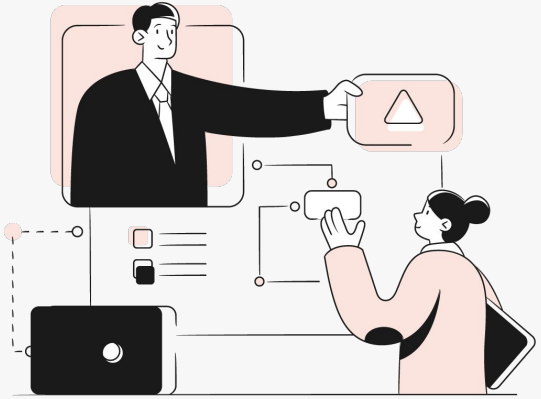
Brand & Communication Design　ブランドとコミュニケーションのデザイン

企業やサービスの意思を結晶化し社会との接点を創る

標準期間：3ヶ月〜

こんな時におすすめ：

事業・サービスの目指す軸を言語化・可視化したい
ブランドに基づいたマテリアルを作りたい



Process → Goal

ヒアリング・リサーチ
コアメンバーとSun*で与件整理やこれまでの情報・課題感を整理

ステークホルダーインタビュー
ステークホルダーを巻き込み、共通認識を作るワーク形式で実施

ブランド探索ワークショップ
企業やサービスが目指すべきブランドをワークショップ形式で探索

ブランドコアの具体化
言語化されたブランドのクリエイティブ方向性を探索

マテリアル制作
ブランドコンセプトに基づいて具体的なクリエイティブを制作

Goal
- ブランドの構築と運用
- クリエイティブ制作
- 採用ブランドの醸成

想定アウトプット

市場調査	To-Be像の可視化	MVV	ブランドコア	ネーミング
	インタビュー	コアメッセージ案	事業のロードマップ	ロゴ
			ブランドガイドライン	マテリアル制作

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

ヒアリング・リサーチ

ステークホルダーインタビュー

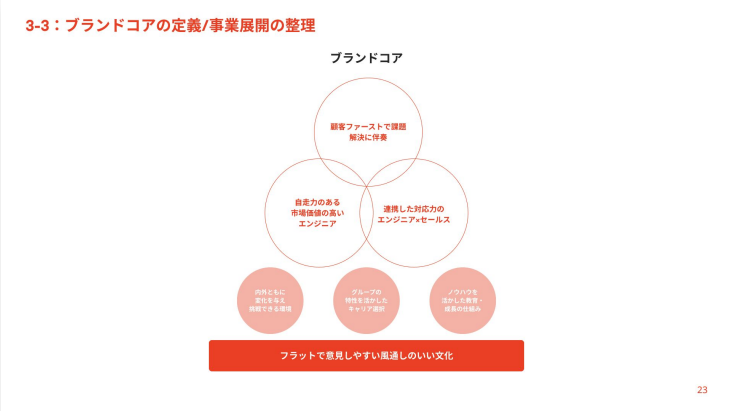
ブランド探索ワークショップ

ブランドコアの具体化

マテリアル制作

ブランドコア

ブランドの思想・行動の基となる最も重要な要素で、ブランドの中核となるものを指します。



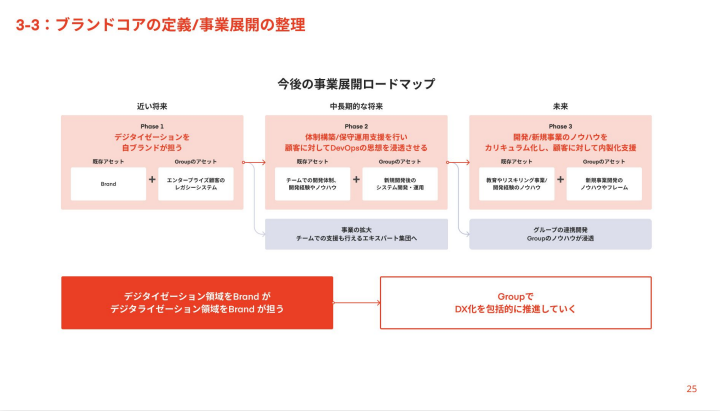
ブランドがどのような価値観、メッセージ、特徴、目的を持っているかを明確にすることにより、一貫性のある戦略を立てることが可能になります。

具体的なご支援内容

ワークショップ設計・提供	ブランドコアの整理・定義	ドキュメント作成

事業のロードマップ

企業や組織がビジネス目標や戦略を達成するために採用する計画や戦略の概要を示す文書または図表のことを指します。



プロジェクトや事業における「目標達成までの道筋」を時系列で示します。目標が明確になるとともに大まかな道筋が明確になるため、プロジェクトメンバーは迷うことなく業務を進められるようになります。

具体的なご支援内容

ワークショップ設計・提供	ロードマップの整理・定義	ドキュメント作成

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

ヒアリング・リサーチ

ステークホルダーインタビュー

ブランド探索ワークショップ

ブランドコアの具体化

マテリアル制作

ネーミング

プロダクトやサービスなどの「モノ・コト」に名前をつけることです。

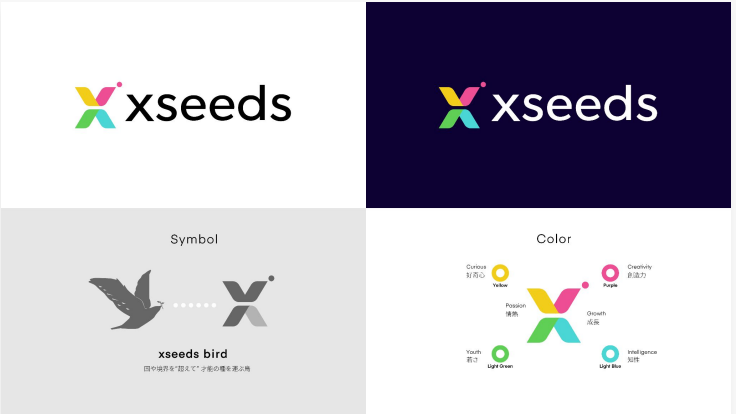
ネーミングは、商品の特性を一言で表したり、感覚的に良い商品と思わせる効果があります。そのため商品価値をユーザーに端的に伝える重要な要素になります。

具体的なご支援内容

ワークショップ設計・提供	ドキュメント作成

ロゴ

企業やサービスの存在や魅力など、伝えたいことを具現化したシンボルマークのことを指します。



ロゴマークはブランドアイデンティティの一部として使用され、ブランド認知度を高める役割を果たします。社会での存在価値を高めることのできる重要なブランディングの要素となります。

具体的なご支援内容

ロゴ制作	ロゴガイドライン作成

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

ヒアリング
・リサーチ

ステークホル
ダーインタ
ビュー

ブランド
探索ワーク
ショップ

ブランドコアの
具体化

マテリアル
制作

マテリアル制作

ブランドイメージの醸成に必要なデジタルプロダクトや印刷物など様々な媒体のデザインを制作します。

マテリアルを制作するにあたり、ブランドガイドラインやデザインコンセプトに沿って制作することで、ビジュアル面の一貫性を担保し、ブランドイメージの醸成に繋げます。

具体的なご支援内容

アートディレクション	デザインコンセプト作成	デザイン作成

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

3D素材制作

2D素材制作

アニメーション/動画編集

本プロセスで必要があれば対応可能です。お気軽にご相談ください。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

HR*Blueprint

採用・人事のプロの知見とデザインのプロがもつユーザー視点のブランディング知見を掛け合わせ、客観的かつ、ユーザーから「選ばれる」視点を持った採用ブランディングをサポートするサービスです。

資料ダウンロードはこちら

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

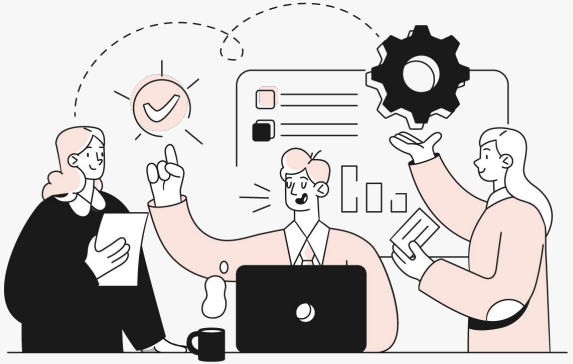
Team Experience Design　チーム体験のデザイン

ユーザーに対する価値を創出できるチームを育てる

標準期間：2ヶ月〜

こんな時におすすめ：

自社メンバーにユーザー中心・デザイン的な視点を身につけてもらいたい
BTCのコラボスキルを身につけてもらいたい



Purpose

新規事業創造人材育成
デザイナー育成
社内エンゲージメント向上
etc

Process

課題収集
育成カリキュラム提供
事業創造伴走
ワークショップ提供

- 座学・ワークショップ形式をSun*とクライアント共同でおこなう
- ケースに合わせてプロセスは適宜カスタマイズ

Goal

- DX人材育成
- アイディア事業化
- 新規事業創造の内製化

想定アウトプット

市場調査	ワークショップ設計
	ワークショップ提供

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

課題収集

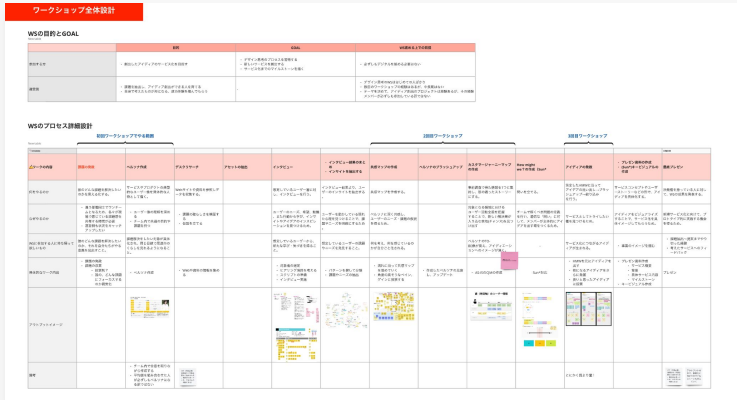
育成
カリキュラム
提供

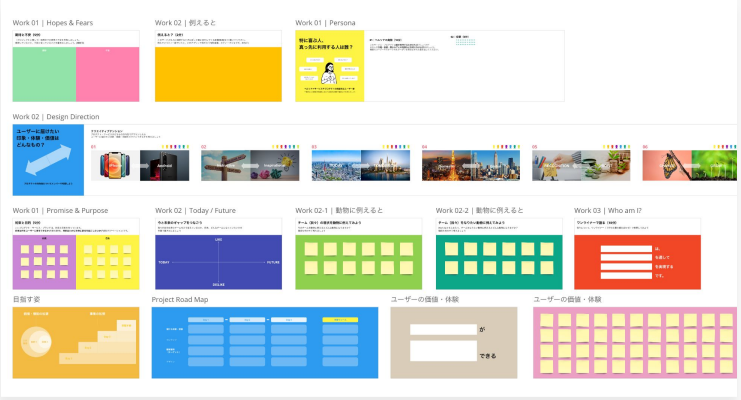
事業創造
伴走

ワークショップ
提供

ワークショップ提供

ワークを通じて「チームの意志」と「チームのリアリティ」を並行して可視化し、共通認識を醸成します。





Sun*のリードでフィードバックをいただくスタイルや、ノウハウをお伝えしクライアント側でワークを行うスタイルなど、事業や課題に合わせ柔軟に進行方法を設定可能です。すべてのワークはオンラインで完結しますが、チームワークを重視したい場合はオフライン開催も可能です。チームのスタイルに合わせてワークショップを設計します。

具体的なご支援内容

課題収集・ソリューション検討	ワークショップ設計	ワークショップ提供

※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

事例

- MeeTruck
- FitYou
- 遠藤紙店
- elgana
- わくたん
- 尾道市役所、NTT西日本
- Sun terras

MeeTruck

配車業務をペーパーレス化し、基幹配送業務のDXに向けた挑戦

ソフトバンク（株）と日本通運（株）の合弁会社である物流DXを事業とするMeeTruck社のサービス開発をご支援しました。
サービスのUX・UIの検討はもちろん、ブランド構築支援や実際の開発伴走もSun*が一気通貫で行いました。

ブランド構築 | UXリサーチ | UIデザイン | ロゴデザイン | ワークショップ | 機能追加

サービス・ブランドデザイン、MVP開発、本開発推進など、プロジェクトの初期段階から事業開発に伴走。一体感あるチームで短期間でのサービスインを実現。開発した配車サービスをリリース。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

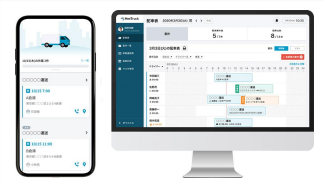
MeeTruck 支援の流れ

サービスとプロダクトのデザイン | ブランドとコミュニケーション チーム体験のデザイン | デジタルプロダクトの開発

6ヶ月 | 6ヶ月 | 1年

現場に足を運びユーザーリサーチを実施。ユーザー像を明らかにするため共感マップを作成しながら課題を分析。

コンセプトイメージの作成やオブジェクトモデリングを行い、プロダクト開発にむけイメージを固める。



リサーチ結果をもとにユーザーストーリーマップで機能を洗い出し、プロダクトのモックアップを作成。

ワークショップ、社名やロゴの制作など、ブランド構築および会社立ち上げ支援を実施。

2つめのプロダクト企画の支援。UIデザインとUXリサーチを並行で進めスピード感のある開発を実現。

BX Designer ×2、App : Designer ×2、Web Site : Designer ×2

Designer×2、PM×1

Sun*VN

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

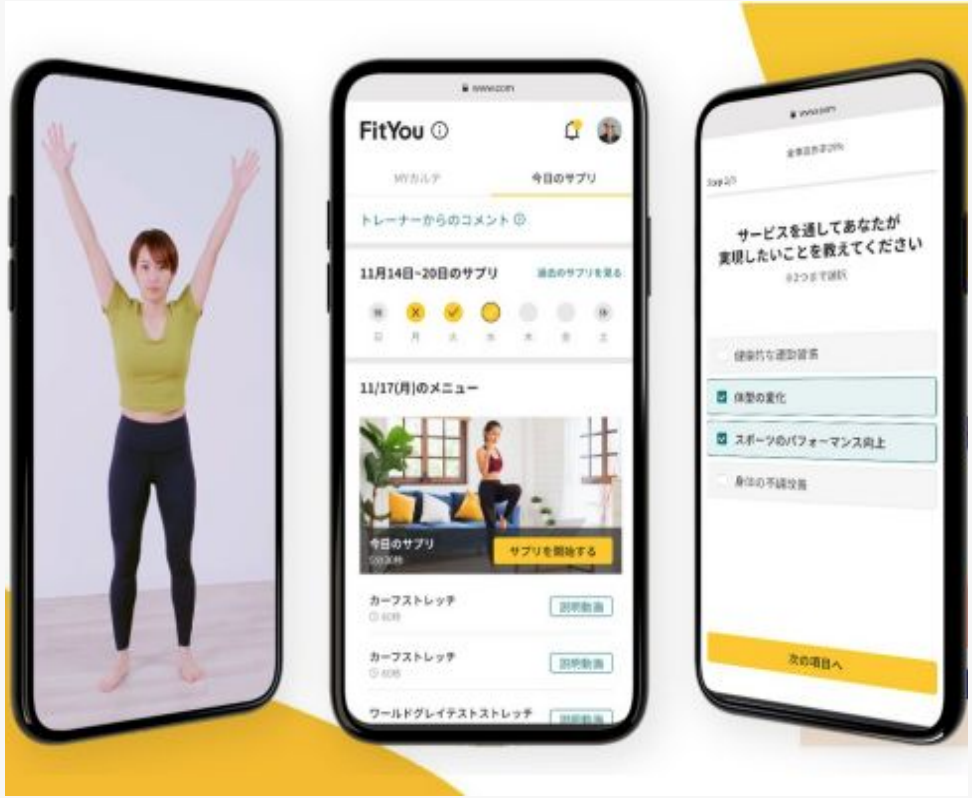
FitYou

働く人の日々の運動習慣を構築し パフォーマンスを向上させるサービス

ISPへのローミング事業を展開する日本ネットワークイネイブラー社が手がけた初の新規事業。様々なフィットネスメニューやパーソナルトレーニングをオンラインで提供する、法人向けの福利厚生サービスの開発を支援しました。

要件定義 | ガイドライン | UIデザイン | 開発 | 機能追加

> 事業アイデアがゼロの段階からグループ会社のNEWhがパートナーで参画。事業の仮説・検証、事業計画の設計、ビジネススキームの構築、そしてプロダクト/デザイン開発に至るあらゆる面でSun*が共創型で支援。

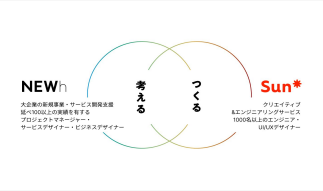


© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

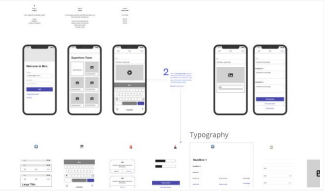
FitYou 支援の流れ

サービスとプロダクトのデザイン | デジタルプロダクトの開発

6ヶ月 | 6ヶ月



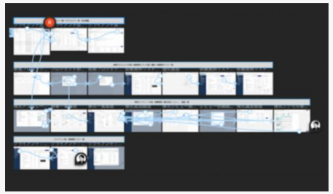
グループ会社のNEWhがビジネスコンセプトの設計や価値検証、コア機能の設定などを支援。



β版開発に向け、Sun*JPで要件定義とワイヤーフレーム作成、トンマナ作成。

Sun*VNのデザインチームがトンマナなどデザインガイドラインを作成。

VN側と連携をしながらUI作成。JP側で開発と仕様をコミュニケーション。



事業化に向けβ版で効果のあった機能を組み込み、新たにUIデザインや要件定義。並行でサービスの改善も行った。

Designer ×1、PM ×1

Designer×4、PM×1

Sun*VN

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

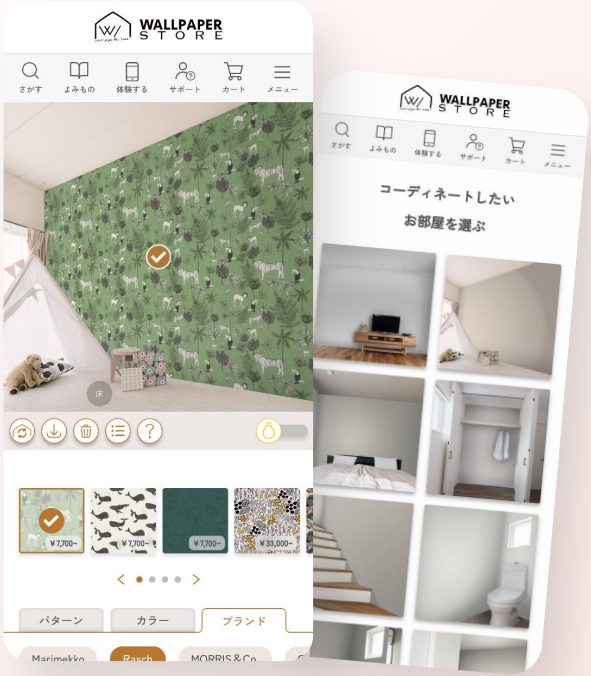
遠藤紙店

日本における壁紙の価値を高める toC向けECサイトの開発支援

創業88年、国内製造の壁紙をtoB向けに販売する遠藤紙店はコロナ禍での売り上げ減少により新たな事業展開が急務に。toC向けECサイトの立ち上げを、toC事業をさらに拡大するための新規事業/開発ノウハウを持つSun*が支援しました。

要件定義 | ガイドライン | UIデザイン | 開発 | 機能追加

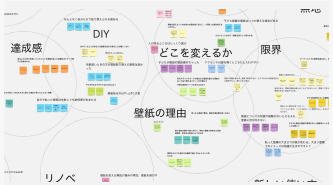
サービスデザイン・MVP検証・開発まで伴走。既存のECサイトに新規機能を追加してリリースした。ユーザー目線での使いやすさを追求しVN側で機能改善を続ける等、リリース後も伴走支援を続けている。



© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

遠藤紙店　支援の流れ

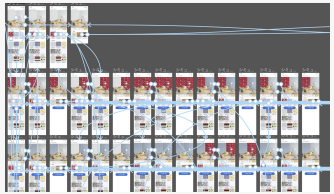
サービスとプロダクトのデザイン — 1ヶ月



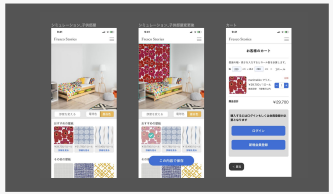
リサーチや ユーザーインタビュー、壁紙の購入体験をカスタマージャーニーマップにまとめ課題を洗い出す。

リサーチから出てきたインサイトをターゲットペルソナに当てはめ、コンセプトを作成。

サービスとプロダクトのデザイン 2 — 1~2ヶ月

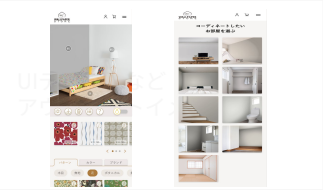


Figmaでアイデアをプロトタイプ化。3スプリント計13人の実際のユーザーにプロトタイプ検証を行う。



短期間でブラッシュアップを繰り返しつつ、ユーザー目線で必要な機能を見極め予算に合わせて絞り込んで実装。

デジタルプロダクトの開発 — 6ヶ月



これまでリサーチした細かな意見を拾いつつ、遠藤紙店の既存サイトのトンマナに合わせECサイトをデザイン。

Lead UX Designer ×1、UI Designer ×2、Business Designer ×1

Designer×4、PM×1

Sun*VN

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

elgana

ユーザー中心設計の共創でビジネスチャットサービスのUI/UXの可能性を広げる

NTT西日本が提供しているビジネスチャットサービスelgana（エルガナ）。ブランド構築をはじめ、アプリケーションリニューアルと管理サイト統合を一気通貫で支援。

- 要件定義
- UI/UXデザイン
- ブランディング
- 基本設計
- 開発実装

ブランド構築からSun*が伴走し、ブランドガイドラインを作成。ブランドガイドラインのもとにアプリケーションリニューアルと管理サイトの統合でクライアントと共創。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

elgana：ブランド構築 支援の流れ

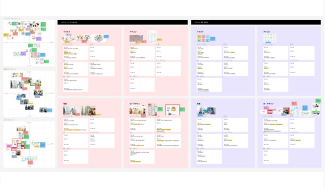
elganaの今後の構想を実現させるための指標となる共通言語を定め、ビジョンを浸透させる。

アンケート調査	ブランドアイデンティティ策定	ビジュアルアイデンティティ策定	ビジュアル作成
0.5ヶ月	2ヶ月	2ヶ月	1ヶ月

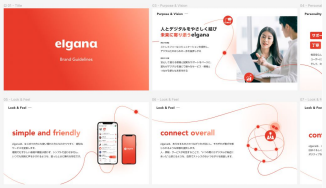
ユーザーとNTT西日本社内に対し現状のelganaへのイメージと、未来のelganaへの期待について伺った。

elganaの価値や伝えたい思いなど、ブランドの核となるものを定義・明文化していくため、ブランドアイデンティティを策定するワークショップを実施。

発散と収束を繰り返しながら、ビジュアルアイデンティティを言語化。情緒的価値・機能的価値に分けてelganaとして伝えたい表現を定める。



言語化したコンセプトをもとにサービスのトンマナを策定するため、ビジュアルサンプルをマッピング。



ブランドコンセプト「人とデジタルを優しく結び、未来に寄り添うelgana」を元に、ブランドガイドラインに落とし込む。

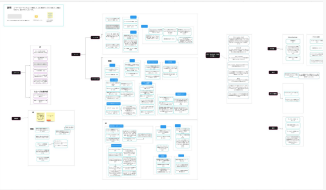
Designer ×3、Lead Designer ×1

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

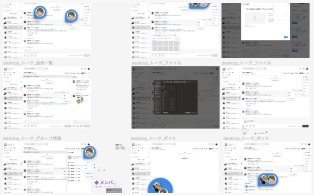
elgana：アプリケーション　支援の流れ

elganaの既存アプリの構造整理と新機能の作成、そしてブランド構築に合わせて全体的なリニューアル。

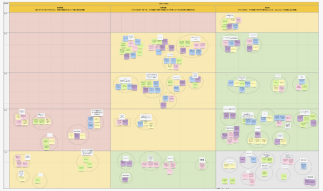
要望整理、要件定義	ワイヤーフレーム作成、ユーザビリティテスト	デザイン作成	開発
1~1.5ヶ月	3.5ヶ月	5ヶ月	6ヶ月



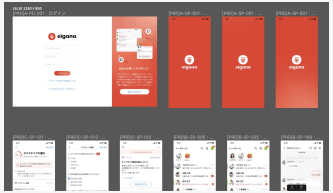
ユーザーフローで情報の整理を行い、既存アプリの改善と新規機能作成のUI方針を提案。



WFをモバイル、デスクトップ両方作成。



オフラインでユーザビリティテストを実施。リアルタイムでプロトタイプに触っていただき価値を検証。



WF作成時から徐々にデザインを反映し、最終的なデザインを策定。

Figmaブランチを使ってデザインを運用。デザインと並行してベトナムの開発チームが実装を推進。

Designer ×3、Lead Designer ×1

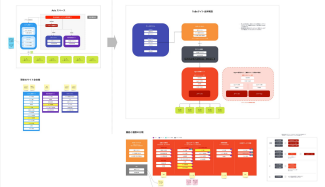
PM ×3、Engineer ×2、
Sun* Vietnam ×35

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

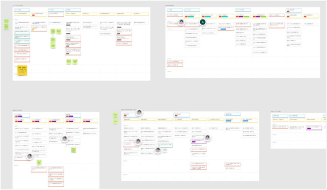
elgana：管理サイト統合　支援の流れ

プロダクトのカスタマーフロントサイトが機能ごとに分散していたため、管理サイトを統合し機能を再整理することで課題を解消。

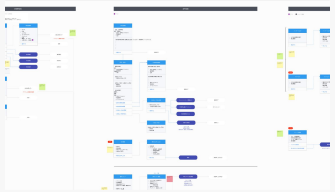
要件整理	情報設計			UI設計
2ヶ月	5ヶ月			7ヶ月



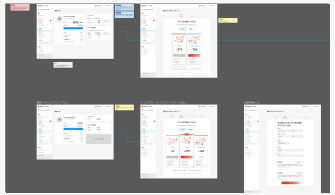
それぞれの現行サイトの課題感を洗い出し、要件を取り入れながら理想像となるサイトの構造を図に落とし込んで整理。



整理した要件・構造を機能ごとに優先度をつけながら、ユーザーストーリーマップでマッピング。



構造・機能を実際の画面構成や遷移を考慮しながら、UIフロー図として作成し全体の情報設計を行う。



具体的な仕様について都度認識合わせを行いながら、ワイヤーフレームを作成。

同時進行のブランド構築とトンマナを合わせて全体的なビジュアルスタイルを確定。

Designer ×2、Lead Designer ×1	Designer ×3、Lead Designer ×1	Designer ×2、Lead Designer ×1

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

わくたん

ライブ配信クラウドファンディングサービス「わくたん」の伴走型支援

長年に渡るTV通販の実演販売と商品企画でヒットを生み出してきたコパ・コーポレーション様のサービス開発をご支援。
ユーザーストーリーマッピングによる機能の洗い出しから行い、Sun*メンバーからも積極的に機能の提案を行いながらプロジェクト推進をサポート。

U/UXデザイン | ロゴデザイン | 要件定義
基本設計 | 開発実装

ビジネスデザインはSun*と業務提携をしているbloom社が行い、それを元にデザインと要件定義、開発実装までSun*が伴走。一体感のあるチームでスピーディーな開発を実現。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

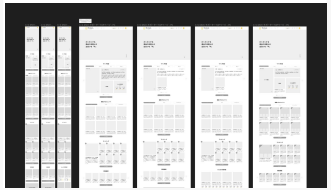
わくたん 支援の流れ

サービスとプロダクトのデザイン | **デジタルプロダクトの開発**

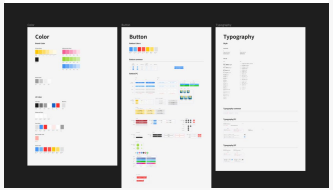
0.5ヶ月 | 0.5ヶ月 | 6ヶ月 | 8ヶ月

ユーザーストーリーマッピングを作成し、チーム全体で必要な機能やタスクの優先順位を明確にする。

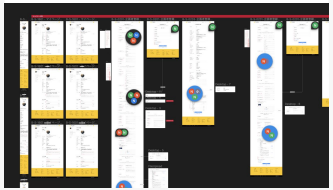
わくたんコンセプトを元に様々な方向性でロゴを作成。検証を繰り返しながらコンセプトにマッチしたロゴにブラッシュアップ。



ユーザーストーリーマッピングで洗い出した機能を元にWFを作成し具体化。



トーン&マナーを策定しながら、100ページを超える画面のUIデザインを作成。クライアントとオンラインでやりとりをしながらスピーディーに作成。



デザインと並行してベトナムの開発チームと連携。一体感のあるチームでスムーズな開発を実現。

Lead Designer ×1

Lead Designer ×1、Designer ×2、Lead Engineer ×1、Project Manager ×3

Sun*Vietnam ×30

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

尾道市役所、NTT西日本

地方自治体の新規事業アイデアを、デザインシンキングを活用して創出

地域の魅力を高め、人口減少に適応した地域づくりを推進するために、新規事業創出と、それを実現できる人材育成が必要とされている尾道市。デザインシンキングによるアイデア創出のワークショップをNTT西日本と共同実施し、尾道市の課題へアプローチ。最終的に市長へプレゼンテーションを行い「事業化に向けて検討を始めたい」というポジティブなコメントをいただいた。

サービスデザイン | ワークショップ設計 | 事業アイデアの具現化

インスピレーションリサーチ、カスタマージャーニーマップなどアイデア創出に必要なワーク内容の設計と、事業アイデアをSun*が具現化。プログラム期間は４チームそれぞれにNTT西日本とSun*メンバーが伴走し、アイデア創出をサポート。

1ヶ月の移住体験サービス

尾道の生活関連の情報サイト

高齢者向けの電子申請体験空間

子育て情報集約・共有アプリ

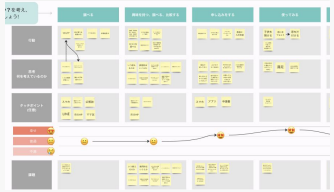
© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

尾道市役所、NTT西日本 支援の流れ

インスピレーションリサーチ	共感マップ、カスタマージャーニーの作成	アイディアの発散	アイディアを伝える
1ヶ月	0.5ヶ月	0.5ヶ月	1ヶ月

チームごとに尾道市の課題を抽出。課題の裏付けとなるデスクトップリサーチやユーザーインタビューを実施。

リサーチ結果からペルソナ像を明確にするために、共感マップを用いながらユーザーのインサイトを抽出。



ユーザーペインを解決するために、提供すべき体験価値をカスタマージャーニーマップに落とし込む。

リサーチ結果からサービスアイデアを発散。アイデアをストーリー形式で可視化することで、サービスを具体化。

創出した新規サービス案を事業化する想定で資料化し、市長に対してプレゼン。事業アイデアのイメージ作成をSun*で担当。

Designer ×4、Business Designer ×1

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

Sun terras

グループブランドのシナジーを強化
グループ企業のリブランディング

グループ企 業であるGROOVE GEARのリブランディングプロジェクト。グループ内での連携やシナジーの強化を進める中で、社名からロゴマーク、Webサイト、V.Iまで刷新。ステークホルダーや従業員に対してより円滑なコミュニケーションを計ることを目的としている。

BX/UXデザイン	MVV	ネーミング
ロゴマーク	WEBサイト構築	マテリアル制作

> グループブランドとしての統一性を保ちながら、Sun terras独自のアイデンティティを定義。ブランドの意義や目的も言語化しながらコミュニケーション設計に落とし込んでいった。

Sun terras 支援の流れ

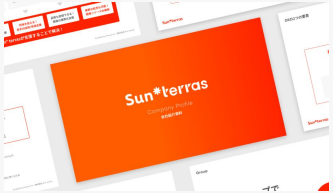
ブランド探索・リサーチ	ブランドアイデンティティ策定	ネーミング・ロゴマーク制作	WEBサイト構築	その他マテリアル制作
0.5ヶ月	1ヶ月	1.5ヶ月	2ヶ月	1〜2ヶ月

社内のリーダーやキーパーソンへのインタビューと全社員向けのアンケートを行い、企業ブランドのこだわりをリサーチ。

社内リサーチと市場調査の結果を経て、数回のWSを行い、ブランド価値の核となるブランドコアとパーソナリティを定義。

ネーミングのためWS型でアイディエーションを行い新社名を決定。デザインコンセプト定義し、ロゴデザインを制作。

コンセプトやV.Iの方向性、事前に定めたペルソナを踏まえ情報設計しWEBデザイン制作。開発チームと連携しサイトを構築。



その他、営業資料や採用資料をはじめ各種ツール・マテリアルを制作。運用のためのブランドガイドラインをまとめる。

Lead Designer ×1、Designer ×2

Sun*Vietnam ×8

Lead Designer ×1、Designer ×1

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

Sun*デザインチームの
プロジェクトへの関わり方

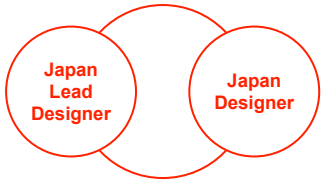
支援体制例

ケース1

クライアントの課題・要望

- プロダクトのコンセプトが決まっていない
- 受容性検証をしたい
- 業務理解・コンテキストが複雑
- 密なコミュニケーションを取りながら画面を作っていきたい

サービスデザインフェーズなど、スピーディーなコミュニケーションでプロジェクトを推進



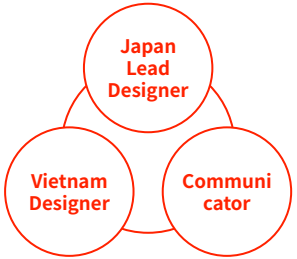
体制例: Lead Designer(Japan), Designer(Japan)

ケース2

クライアントの課題・要望

- 要件定義からシステム開発まで
- 予算に上限がある
- 制作する画面が多い
- ベトナムの開発チームと連携が多い

状況にあわせて柔軟に体制を組み デジタルプロダクトのデザインを推進



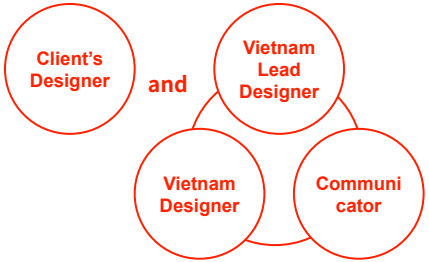
体制例: Lead Designer(Japan), Designer(Vietnam), Communicator(Vietnam)

ケース3

クライアントの課題・要望

- 要件定義が完了している
- MVPのデザインを迅速に作りたい
- 自社にデザイナーがいるがサポートがほしい
- グローバル向けにデザインを作りたい

スピーディーなデザインワークで プロジェクトを推進



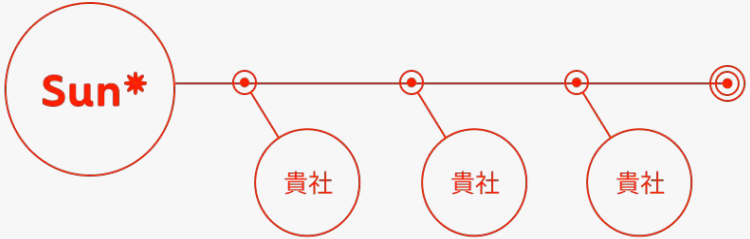
体制例: Client's Designer, Lead Designer(Vietnam), Designer (Vietnam), Communicator(Vietnam)

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

貴社チームとのコミュニケーション

Sun*主導でプロジェクトを進めるケースと、貴社が主導の中、Sun*メンバーがチームに入り、一緒にプロジェクトを進めるケースがあります。

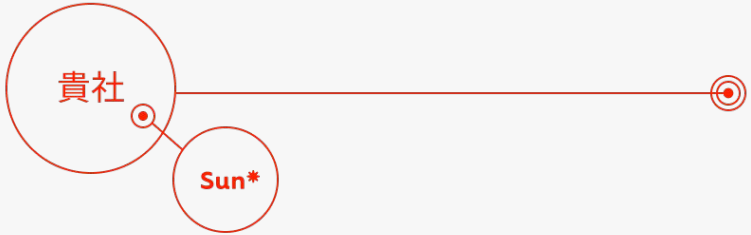
Sun* 主導でプロジェクトを進める



プロジェクト全体設計、進行管理、アウトプットの品質管理をSun*メンバーが主導します。定例や日頃のコミュニケーションの中で、Sun*のアウトプットに対しご意見をいただきながらプロジェクトを推進します。

体制例:リードデザイナー、伴走デザイナー

貴社チームにSun*メンバーが参画



プロジェクト全体設計、進行管理、Sun*の役割定義は貴社がリードし、プロジェクトの一部業務をSun*のメンバーが遂行します。アウトプットの品質管理は基本Sun*が行い、最終承認を貴社内で進行していただきます。

体制例:1名から

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

プロジェクトでのコミュニケーション

使用ツール

デザインツール
Figma, Miro, Adobe Illustrator, Adobe Photoshopなど

コミュニケーションツール
Slack, Teamsなど

※貴社ご指定のツールがある場合、そのツールを使用します（Adobe XD, Sketch, elgana, LINE Worksなど）
※開発フェーズの場合、JIRAやbacklogなど要件定義やチケット管理のためのツールも使用することがあります

会議体

ケース1: 毎日30分、週3 30分
プロジェクト、タスクの進捗や課題について共有。コミュニケーション頻度を増やすことで、円滑なプロジェクト推進を目指す。
例：プロダクト開発フェーズ、クライアントチーム内にSun*メンバーが入る場合

ケース2: 週1-2回 1時間
プロジェクトへの思考、作業時間を確保し、オンライン上でコミュニケーションを取りながら、定期的にプロジェクトやタスクのディスカッションを行う。
例：仮説検証フェーズ、Sun*主導でプロジェクトを推進する場合

ZoomやGoogle Meetを使用
※貴社ご指定のツールがある場合、そのツールを使用します（Teams,Skype for Businessなど）

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

よくあるご質問

Q サービスラインナップを丸ごとお願いできますか？一部だけ切り出してお願いもできますか？

A 複数のサービスラインナップを並行して行うことも、一部だけ行うこともどちらも可能です。
支援チームの人数や貴社内のデザインチームとのコラボレーションについても柔軟に変更対応ができます。

Q マーケティング施策に紐づくクリエイティブ制作も相談できますか？

A 対応可能です。LP・バナーなどの制作業務単体でも承っておりますが、マーケティング戦略やブランド構築支援も合わせてご提供することに強みを持っております。

Q ビジネス要件があまり固まっていない時は、何からお願いしたらいいですか？

A ビジネスデザイナーメンバーを含めて戦略を立案から伴走させていただくことも可能です。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

よくあるご質問

Q 事業成長にUXデザインのメリットはありますか？

A 「ユーザーにとって価値あるもの」を目指すために、誰に対してどんな価値を届けるサービスなのか、そしてそのユーザーに提供する体験はどうあるべきかをしっかり設計する必要があるとSun*では考えます。
また、具体的なデジタルプロダクトのUI/UXデザインにおいても体験設計がしっかりされていることによって一貫性のある使いやすいインターフェースを提供することが可能になります。

Q ユーザーインタビューのリクルーティングはお願いできますか？

A Sun*側で対象者をリクルーティングしインタビューを実施することも可能です。

Q どの程度プロジェクトに関与する必要がありますか？

A 特にコンセプト策定のプロジェクトについてはある程度作業やワークにもコミットいただける人員をご用意いただけるとより進行もスムーズですが、Sun*主導でプロジェクトをすすめ、週1.2回の定例参加などでコミット量を調整することは可能です。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

よくあるご質問

Q 参加者がワークショップ未経験ですが大丈夫でしょうか？

A ファシリテーションをSun*のデザイナーが行いますのでご安心ください。オフラインでの開催はもちろんオンラインで完結させることも可能です。参加人数によっては対応人員の変更もありますのでご相談ください。

Q 自社でもリサーチを実施していますが、Sun*とのプロジェクトで行う必要がありますか？

A Sun*でリサーチを行うメリットは2つあります。一つは客観的かつデザインリサーチの視点でリサーチ設計が行えること、もう一つは足りないリソースを補えることです。
設問設計や、ユーザーのインサイトをその場で深掘りしていくインタビュアーの役割、リサーチ結果の分析などもサポートすることが可能です。

Q 納品物について指定することはできますか？

A ご相談に応じて対応可能です。最初から要件が決まっておらず、内容を定義しながら成果物を作成していくプロジェクトが多いため基本的には準委任契約のご支援とさせていただいております。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

よくあるご質問

Q ベトナムデザイナーのデザインワークの特徴は？

A ベトナムデザインチームは、Sun*創業期から日本市場向けのデザインを数多く手掛けてきました。そのためユーザーインサイトをより理解し、画面デザインを制作します。またグローバル市場のデザイントレンドも常にキャッチアップし、クリエイティブに取り入れていることも特徴の一つです。

Q ベトナム側のデザイナーのみでチームを組成した場合、
①クオリティの担保はどのようにされますか？
②日々のコミュニケーションはどのようにしますか？

A ①デザインプロセスと、アウトプット品質の両面でクオリティ担保の取り組みを行っています。デザインプロセスではWBSを作成し、実行すべきタスクをチームで管理しています。またアプトプット品質においては、納品基準に至るまで内部レビューを重ねています。さらに、最新技術を取り入れたり業務プロセスをアップデートすることで、常にデザインのスピードと品質向上に努めています。（例：AI、Figmaのプラグイン）

②当社には、日本語が堪能なコミュニケーターと呼ばれるチームがあります。プロダクト設計に関わるリスニング、スピーキング、リーディング、ライティング、および技術要件の読解と理解における十分なスキルを備えています。
また、必要に応じて英語も使用します。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

注意事項

- 契約形態は準委任契約を想定しております。
- ご発注をもってメンバーの正式アサインに移るため、状況によりご提案のメンバーからの変更、一部開始時期の変更等ご調整させていただく可能性があります。
- 実費系費用（各種サーバ等）はお見積もりに含まれません。
- 有料アプリケーション（ソースコード管理・タスク管理・IDS/IPSサーバ等・デザインツール）の費用はお見積もりに含みません。プロジェクト正式開始時に両社の協議をもって採択を想定しています。
- 作業場所は、当社オフィス（日本、ベトナム）またはオンラインを想定しております。
- 本業務の提供にあたり役務提供を行う際、土曜・日曜・弊社指定休日・年末年始休暇 (12/28~1/4) を除く平日を営業日とさせていただきます。
- 東京近郊の交通費は、本費用に含んでおります。
- 東京近郊外への出張宿泊を伴う場合は、弊社基準により別途ご請求させていただきます。
- 1人月は、休憩時間を含み140時間/月（7時間/1日）の稼働を目安としております。
- 作業報告書を提出させていただき、その確認をもって検収、とさせていただく想定です。
- 支払サイトは、当月末〆・翌月末お支払いとなります。
- プロジェクトの体制や環境の変化により弊社ご支援内容に変更が生じた場合には、両社協議の上、お見積り工数範囲内において調整できるものとします。
- 弊社作業に対して必要な情報が開示されない、または間違った情報が提示された場合、あるいは予期せぬ事由等によるプロジェクト内容の変更や期間延長などプロジェクトの進捗に支障が発生した場合、弊社はその責を負いかねます。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

Sun*在籍デザイナー紹介

デザイナー

南 慶隆

Yoshitaka Minami

2018年に株式会社Sun*に参画。入社後ベトナムのハノイブランチのデザイン組織にてUI/UXデザインや、リブランディングプロジェクトを担当。大手企業のDXプロジェクトや新規事業支援プロジェクトに関わり、現在はDesign Pros.Division Managerとしてデザイナー組織を統括。

デザイナー

鈴木 篤史

Atsushi Suzuki

2017年よりSun*に入社。ベトナム・ハノイブランチでアプリやシステム開発に携わる。2020年より日本所属。UI/UXデザイン、コミュニケーションデザインを主として開発案件やブランディング案件をPM／ディレクター・リードデザイナー役割で担当。

デザイナー

寺田 佳央

Kao Terada

ITプロダクトUIデザイン、オムニチャネル事業の体験設計などに携わる。Jetstar航空にて、マーケティング、ブランドに関するクリエイティブ全般。美術家活動の傍ら、web制作会社にてコーディング/CMS/デザインに8年従事。武蔵野美術大学院造形研究科油絵学科修了。パリボザール留学。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

デザイナー

石川 マーク健

Marc Ken Ishikawa

ロンドン大学Bartlett校建築学修士課程修了後、建築実務経験を経てIDEO Tokyo契約デザイナーとしてアジア地域のプロジェクトに携わる。新企業コンセプト開発、プロダクト・サービスデザイン、空間デザインなどさまざまなプロジェクトを手掛ける。

デザイナー

三角 由紀乃

Yukino Misumi

慶應義塾大学環境情報学部卒。在学中よりデザインファームにて、大手メーカーを中心に新規サービスのUIUXデザインに従事。新卒でFOURDIGIT入社。サービスデザイン・UXデザイン・PMを担当し、新規事業領域の数々のデジタルプロダクト開発に従事。2022年6月より現職。

デザイナー

三澤 一真

Kazuma Misawa

映像制作会社、ソーシャルゲーム事業会社を経験後、2020年より現職。Sun*ではリードデザイナーとして、要件整理から情報設計、UIデザインなどを中心に担当。デザインチームの進行管理やメンバーマネジメントも担いながら、新規事業の立ち上げや事業成長の支援を行う。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

デザイナー

レ・クアン・ヒエウ

Le Quang Hieu

ハノイ鉱業地質大学コンピュータサイエンスの学位を取得。数年間のソフトウェア開発と電子商取引の経験。Sun*に入社後、UI/UXデザイナーとして高い技術的・美的要求のプロジェクトを主導。市場調査、ユーザーエクスペリエンスの研究、モーショングラフィックの活用も担当。5000画面に渡るデザインシステムの構築を経験し、柔軟で再利用可能かつメンテナンスが容易なUIを作成。

デザイナー

ファム・アン・ドック

Pham Anh Duc

4年間グラフィックデザイナーとしてハイパービジュアルゲームコンセプトに携わった後、Sun*でUIデザイナーとして従事。グラフィカルな要求を求められるプロジェクトを主に担当。ファンクポップデザインや、アニメーションを特徴とする。長期間日本の企業と働く経験があり、デザインを通じた国際的な信頼性や競争力を高めることも得意としている。

コミュニケーター

レ・ゴック・フエン

Le Ngoc Huyen

2020年に亜細亜大学経営学部を卒業。株式会社日本旅行でWeb受発注システム開発に従事。2022年より現職。Sun*ではコミュニケーターとして、仕様書の理解とワイヤーフレーム作成に経験があり、タスクの分析と管理力も高い。翻訳・通訳が得意で、日本のお客様の要件をデザインチームに正確に伝える。多文化間のコミュニケーションに強く、チームの橋渡し役が得意。

© 2025 Sun* Inc. | 株式会社 Sun Asterisk

Thank you!