

Sun* Design

Sun* のデザイン

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

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



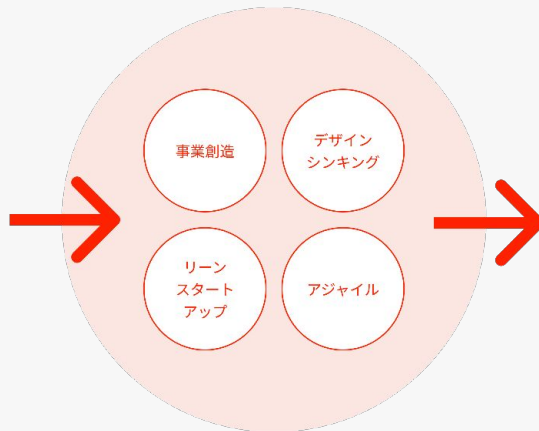
ファッション



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

「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

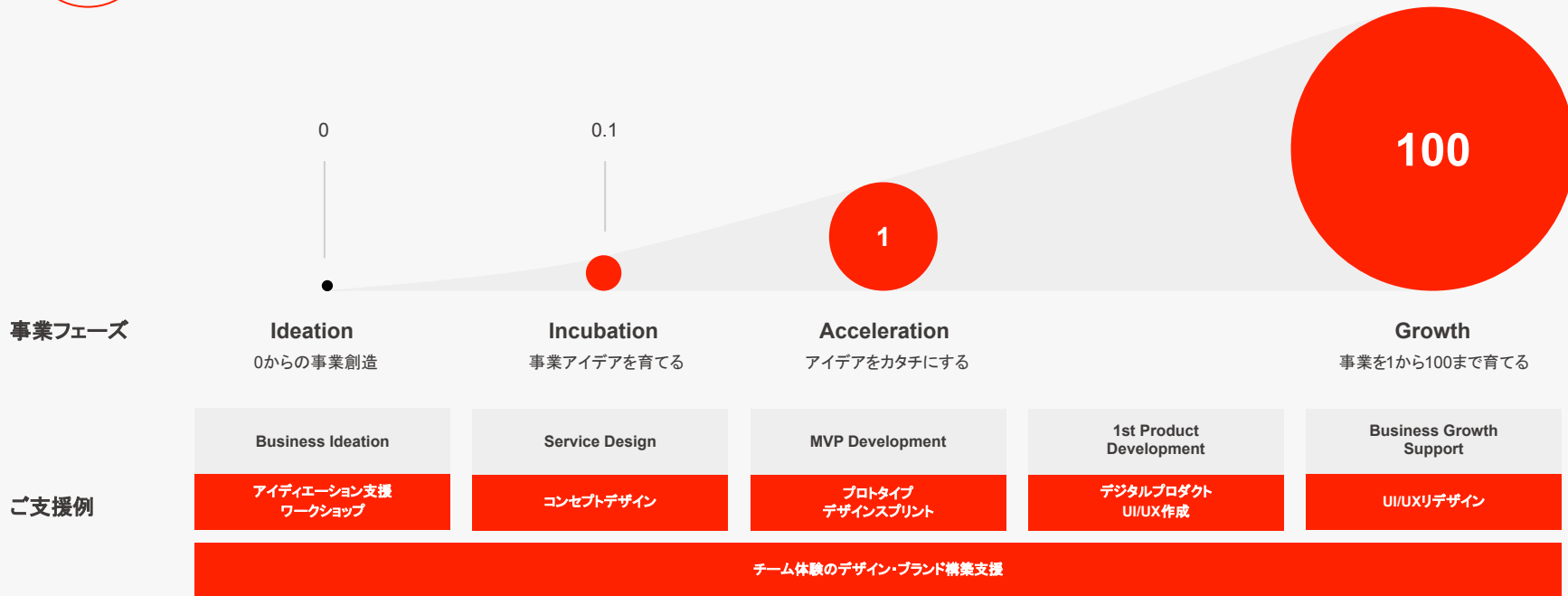
事業に合わせた
BTC*の柔軟なフォーメーション

* BTC: Business・Technology・Creativeの3つのロール

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。



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

Web
デザイン

グラフィック

映像

リサーチ

ワークショップ

ライティ
ング

開発伴走

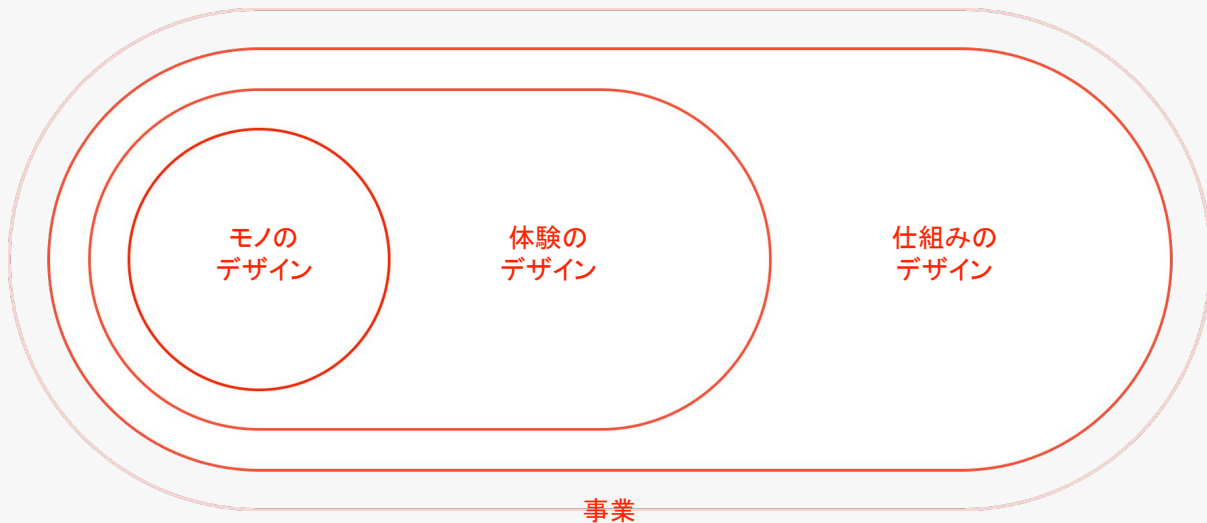
イベント
企画運営

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。

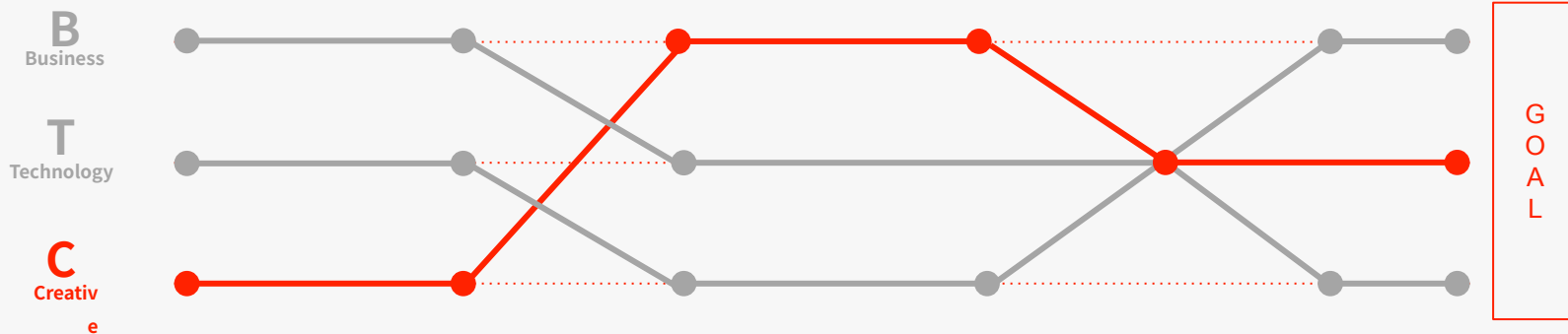


*経済産業省・IPA DX白書2023

TEAM

事業に合わせたBTC*の柔軟なフォーメーション

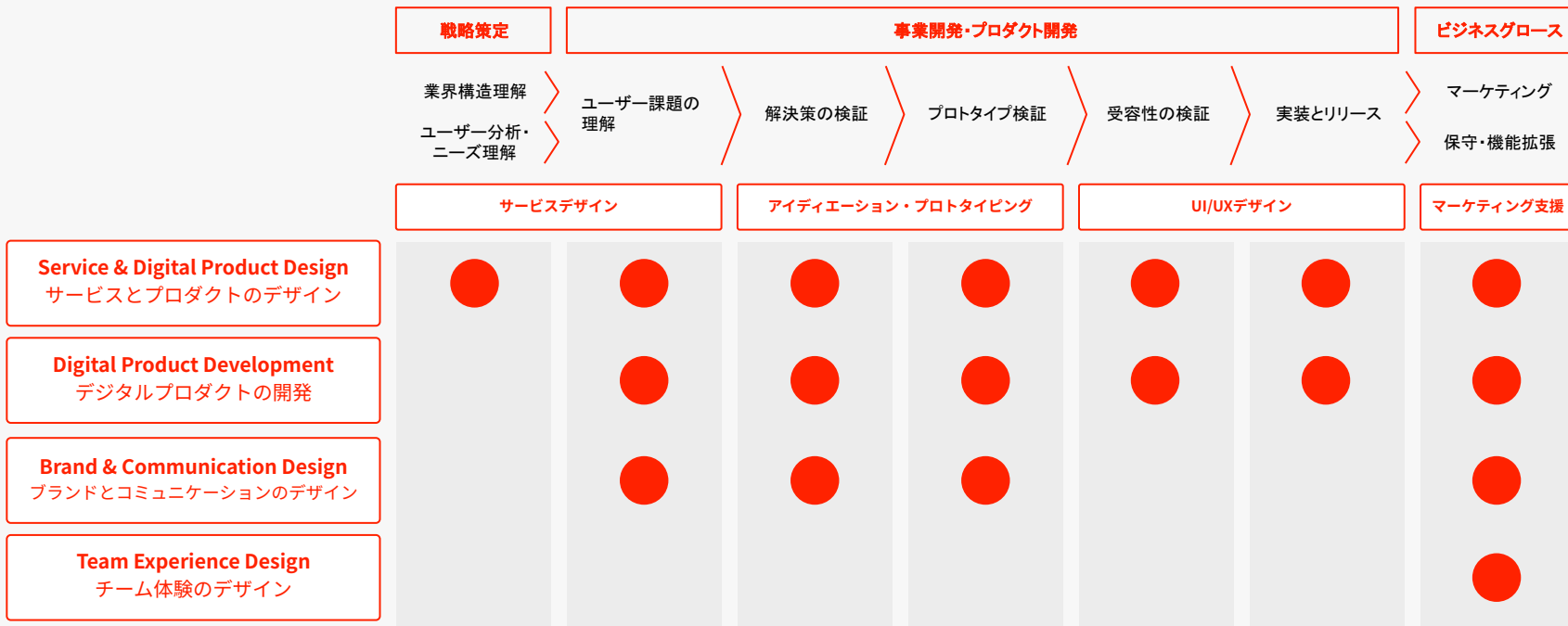
Creativeだけでなく、Business/Technologyの人材とも連携することで、事業フェーズに最適なチームで価値創造のアプローチを行います。



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によって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: Business・Technology・Creativeの3つのロール

事業フェーズに合わせた最適なデザイン支援を提供

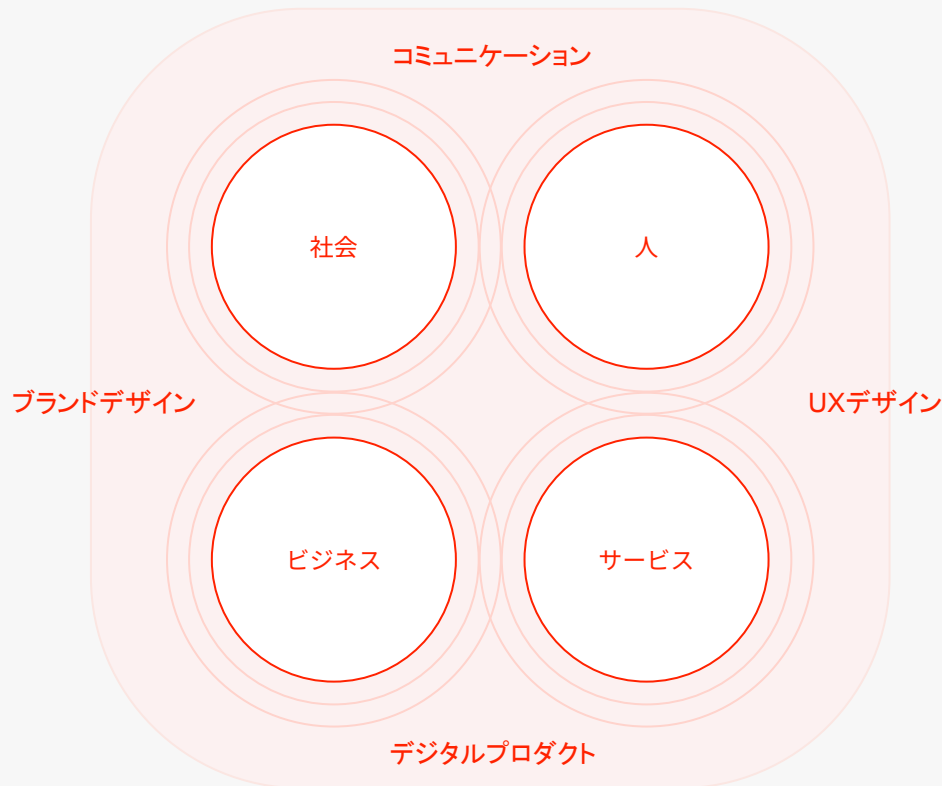


バウンダリー（境界）をつなぐ

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。

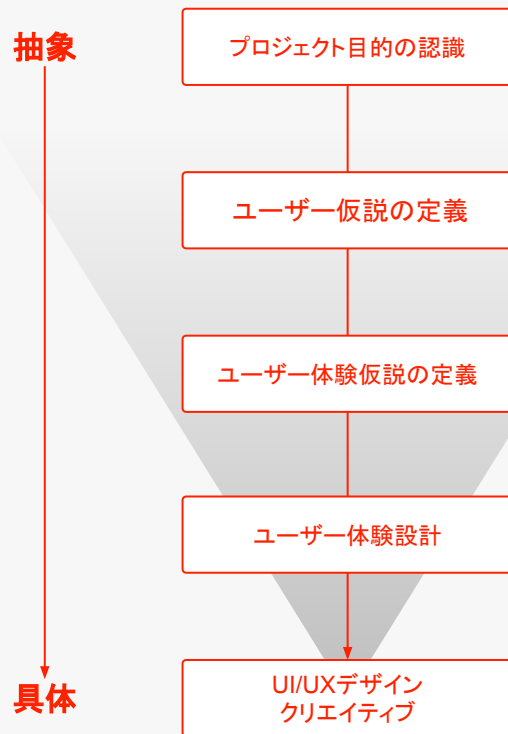
社会、ビジネス、サービス、人の「境界」をつなぎ、事業を推進させていきます。



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。



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。

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

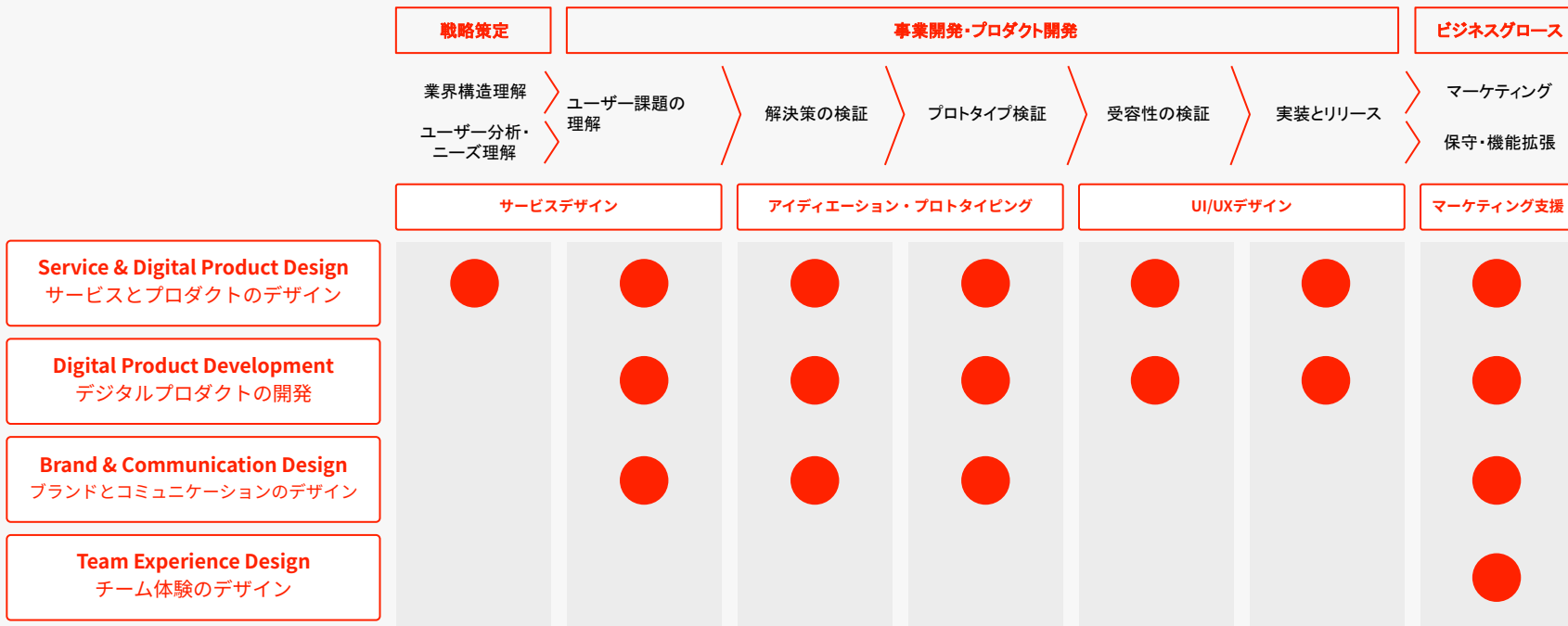
スキルセット

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)

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



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

リサーチ

ペルソナ
策定

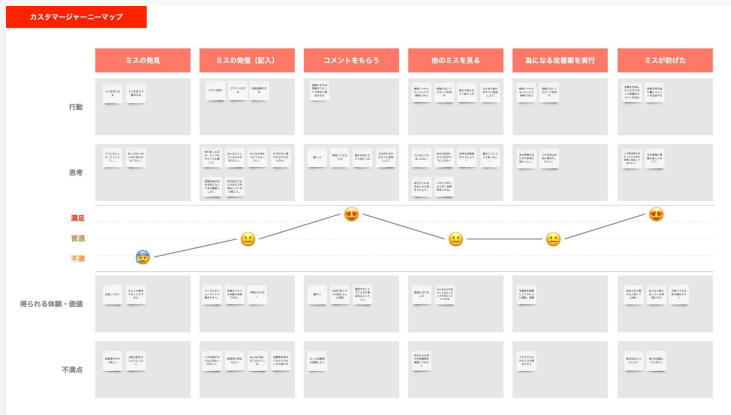
提供価値
整理

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。

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ービリティを設計

- 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

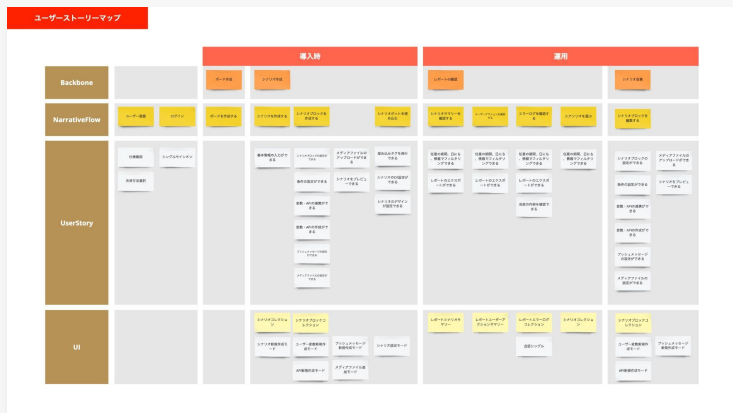
ユーザーストーリーマップ	OOUIマップ	デザインコンセプト	プロトタイプ	デザインカンパ
画面遷移図	ワイヤーフレーム	デザインモックアップ		デザインガイドライン
仕様設計				

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

ユーザ一視点から見た行動・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。

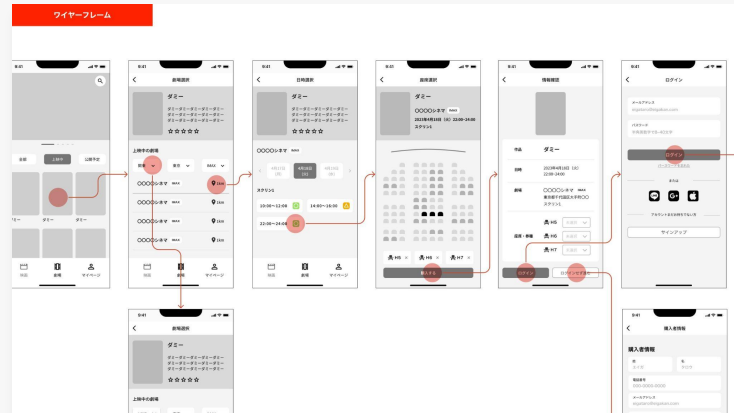
具体的なご支援内容

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

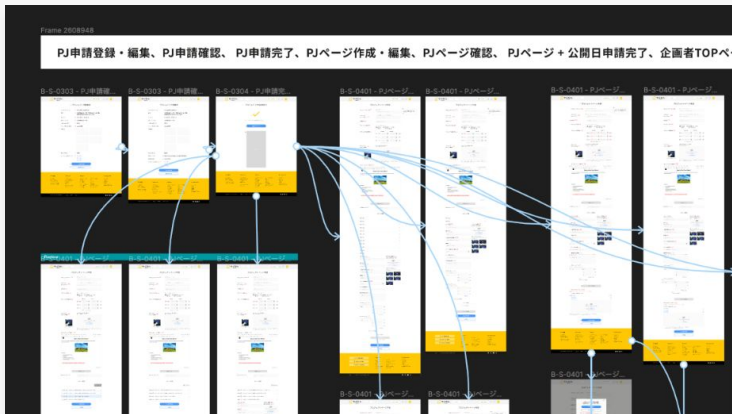
※ご支援内容は一例になり、案件ごとに異なります。

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。

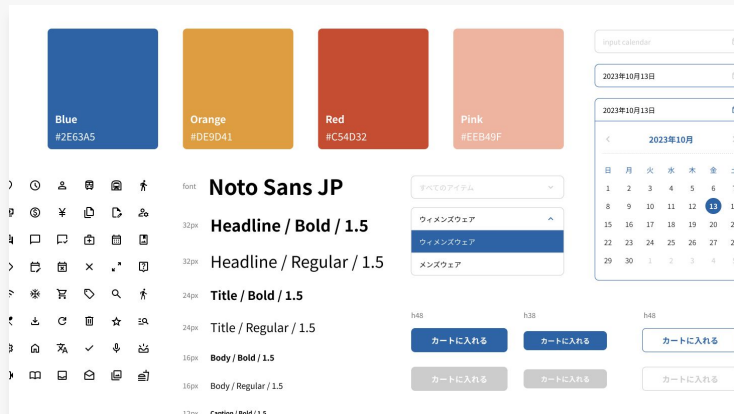
具体的なご支援内容

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。

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](#)



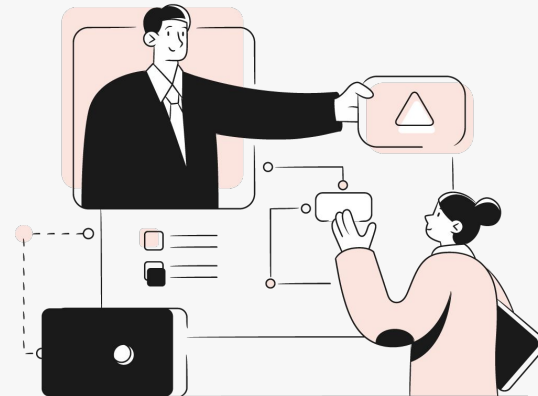
Brand & Communication Design ブランドとコミュニケーションのデザイン

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

- 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

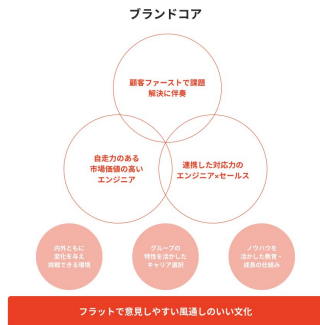
市場調査	To-Be像の可視化	MVV	ブランドコア	ネーミング
	インタビュー	コアメッセージ案	事業のロードマップ	ロゴ
			ブランドガイドライン	マテリアル制作

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。

3-3：ブランドコアの定義/事業展開の整理



23

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

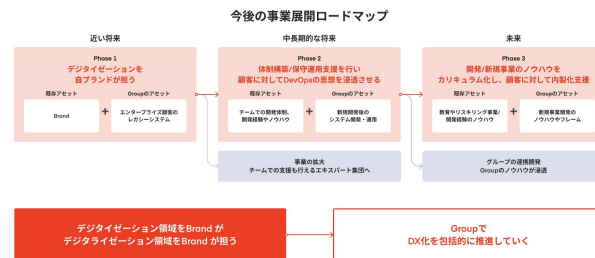
ブランドコアの整理・定義

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。

3-3：ブランドコアの定義/事業展開の整理



25

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。

ヒアリング
・リサーチステークホルダー
インタビュー
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。

4-1：ネーミングアイデアの発散



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。

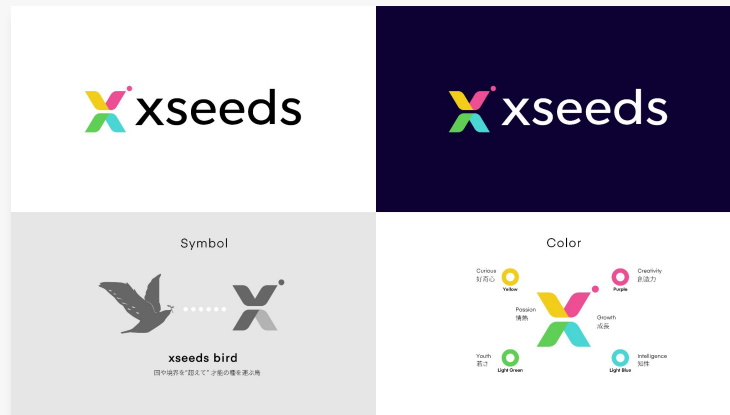
具体的なご支援内容

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。

ヒアリング
・リサーチステークホルダー
インタビュー
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がります。

具体的なお支援内容

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。

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](#)



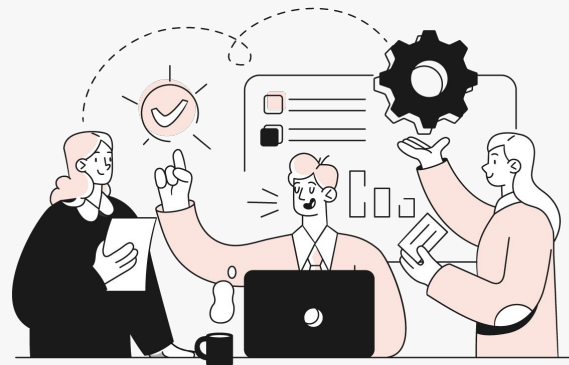
Team Experience Design チーム体験のデザイン

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 Process Goal

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

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

- DX人材育成
- アイデア事業化
- 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

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）の合併会社である物流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

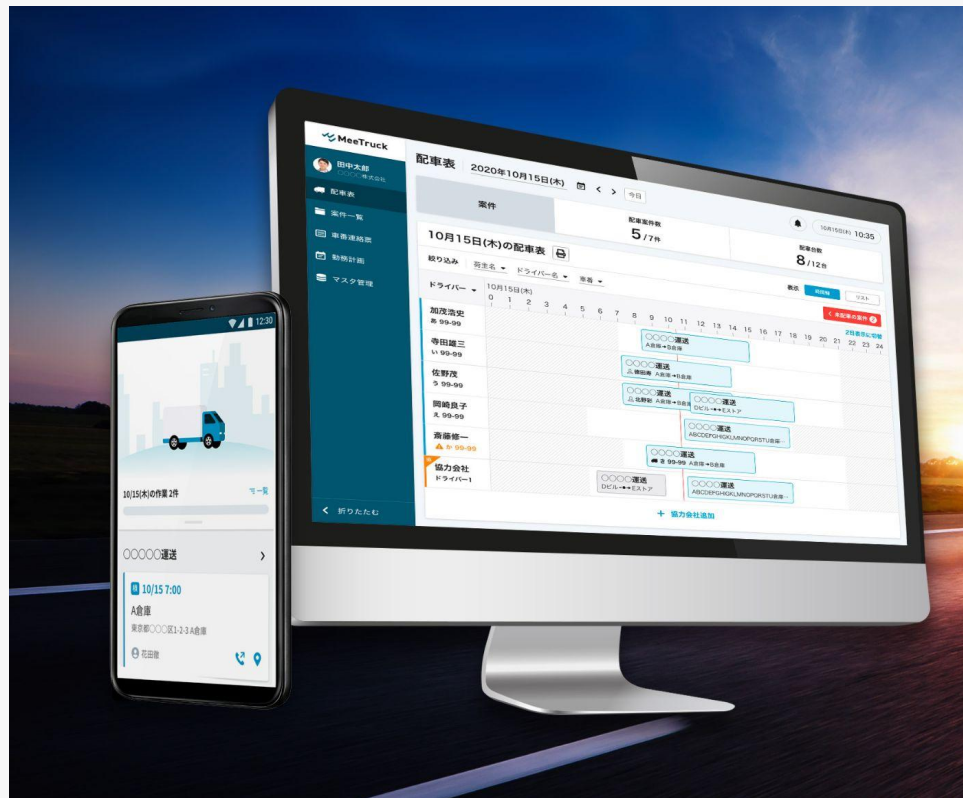
UIデザイン

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、ブ
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。



MeeTruck 支援の流れ

サービスとプロダクトのデザイン

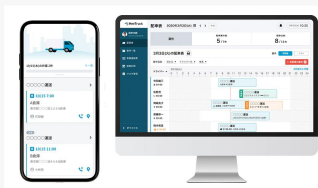
6ヶ月



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。

ブランドとコミュニケーション チーム体験のデザイン

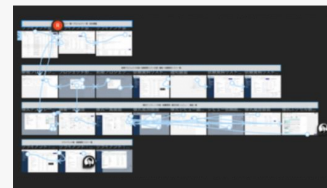
6ヶ月



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。

デジタルプロダクトの開発

1年



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

Sun*VN

Designer×2、PM×1

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ンベプ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

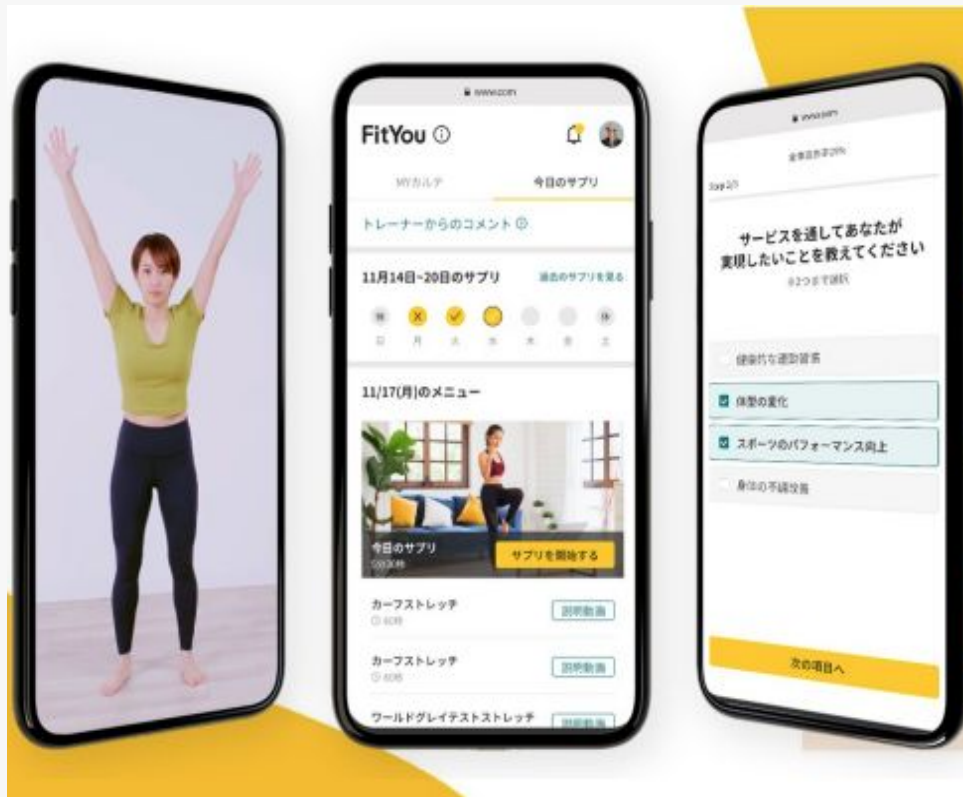
ガイドライン

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。



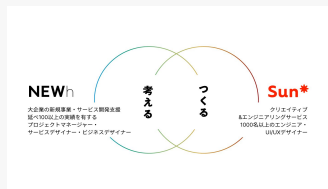
FitYou 支援の流れ

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

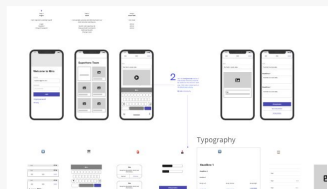
6ヶ月



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。

Designer ×1、PM ×1

Sun*VN



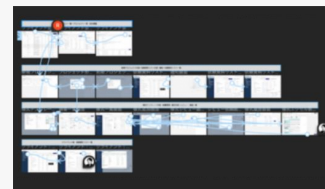
β版開発に向け、Sun*JPで要件定義とWF作成、トンマナ作成。



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側で開発と使用の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 ×4、PM ×1

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

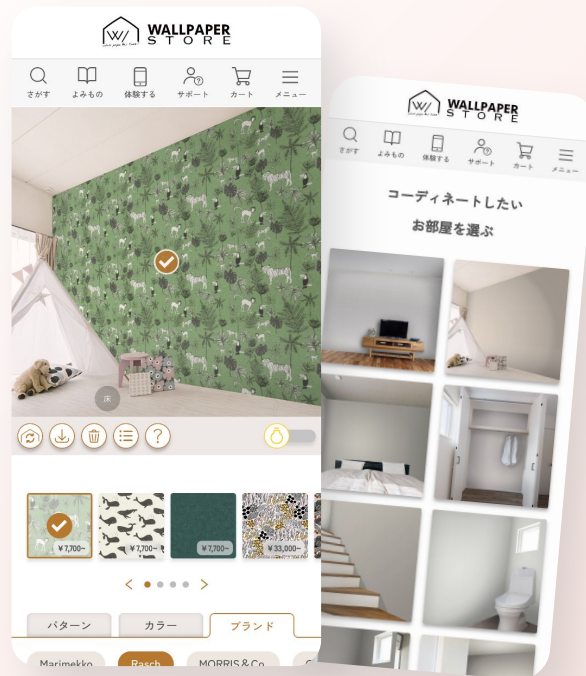
ガイドライン

UIデザイン

開発

機能追加

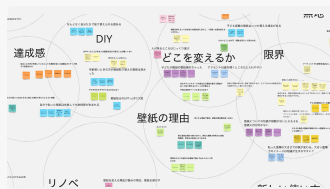
サービスデザイン・MVP検証・開発まで伴走。既存のECサイトに新規機能を追加してリリースした。ユーザー目線での使いやすさを追求しVN側で機能改善を続ける等、リリース後も伴走支援を続けている。



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



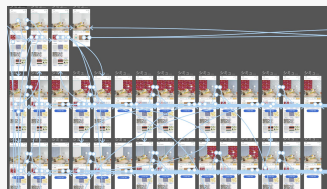
リサーチやユーザーインタビュー、壁紙の購入体験をカスタマージャーニーマップにまとめ課題を洗い出す。



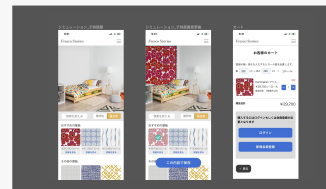
リサーチから出てきたインサイトをターゲットペルソナに当てはめ、コンセプトを作成。

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

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。



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

0.5ヶ月

ブランドアイデンティティ策定

2ヶ月

ビジュアルアイデンティティ策定

2ヶ月

ビジュアル作成

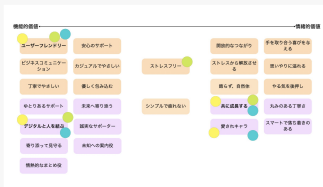
1ヶ月



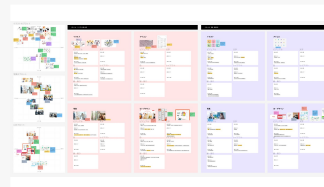
ユーザーとNTT西日本社内に対し現状のelganaへのイメージと、未来のelganaへの期待について伺った。



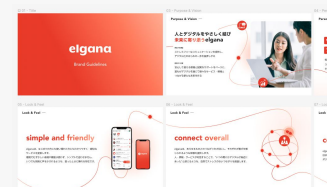
elganaの価値や伝えたい思いなど、ブランドの核となるものを定義・明文化していくため、ブランドアイデンティティを策定するワークショップを実施。



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。

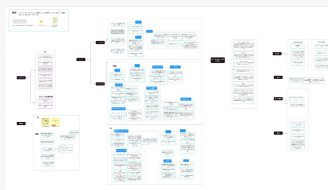
Designer ×3、Lead Designer ×1

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

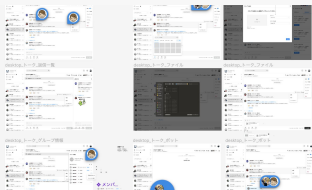
1~1.5ヶ月



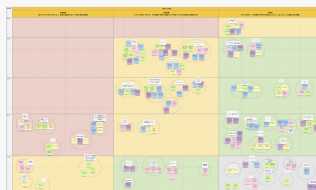
ユーザーフローで情報の整理を行い、既存アプリの改善と新規機能作成のUI方針を提案。

ワイヤーフレーム作成、ユーザビリティテスト

3.5ヶ月



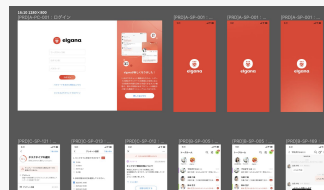
WFをモバイル、デスクトップ両方作成。



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。

デザイン作成

5ヶ月



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。

開発

6ヶ月



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

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

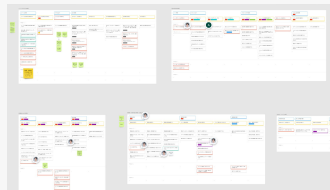
2ヶ月



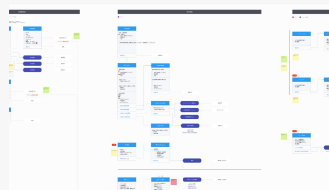
それぞれの現行サイトの課題感を洗い出し、要件を取り入れながら理想となるサイトの構造を図に落とし込んで整理。

情報設計

5ヶ月



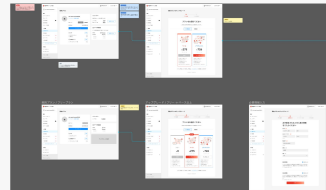
整理した要件・構造を機能ごとに優先度をつけながら、ユーザーストーリーマップでマッピング。



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。

UI設計

7ヶ月



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ナ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

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/UIX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。



わくたん 支援の流れ

サービスとプロダクトのデザイン

0.5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。

Lead Designer × 1

0.5ヶ月

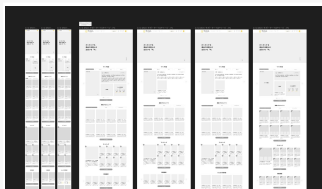


わくたんコンセプトを元に様々な方向性でロゴを作成。検証を繰り返しながらコンセプトにマッチしたロゴにブラッシュアップ。

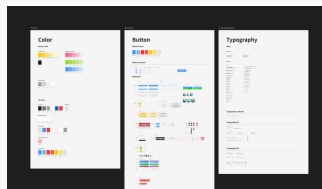
Lead Designer × 1、Designer × 2、Lead Engineer × 1、Project Manager × 3

デジタルプロダクトの開発

6ヶ月

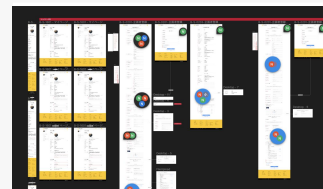


ユーザーストーリーマッピングで洗い出した機能を元にWFを作成し具体化。



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。

8ヶ月



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。

Sun*Vietnam × 30

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

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

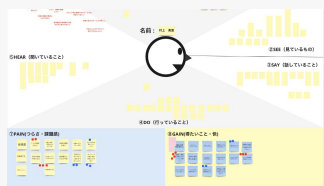
1ヶ月



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。

共感マップ、カスタマージャーニーの作成

0.5ヶ月



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。

アイデアの発散

0.5ヶ月



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。

アイデアを伝える

1ヶ月



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

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、VI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

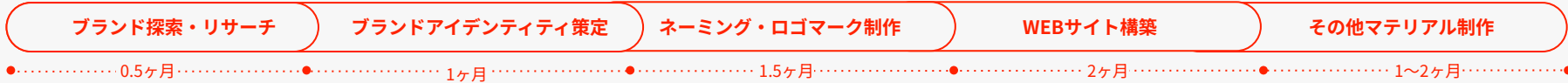
WEBサイト構築

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



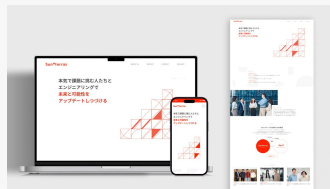
社内のリーダーやキーパーソンへのインタビューと全社員向けのアンケートを行い、企業ブランドのこだわりをリサーチ。



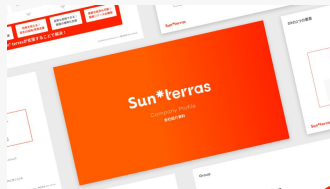
社内リサーチと市場調査の結果を経て、数回のWSを行い、ブランド価値の核となるブランドコアとパーソナリティを定義。



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

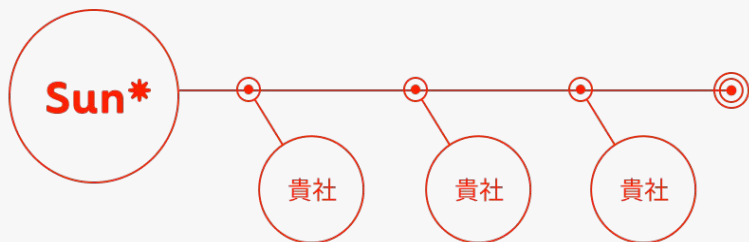
Lead Designer ×1、Designer ×1

Sun*デザインチームの プロジェクトへの関わり方

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けます。

体制例:1名から

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）

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。

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。

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きます。

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、とさせていただきます。
- 支払サイトは、当月末メ・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。

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。



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。

Thank you!