



「ビジネスを創り・組織を変革する」
実践型スクール

2026サマー・ウィンター 募集要項



DXDキャンプは、正解のない・先行きの見通しにくい社会の中、
「未来を構想し、事業課題を創造的に
解決する人財」を育成します。

デザインを経営・事業に活かす
「実践知」の獲得

講義とワークを連動させ、現実の課題に「デザインの視点」で
アプローチできる力を身につけます。

時代に即した課題解決能力の強化

AI活用、社会課題、サステナビリティ等のテーマを取り上げ、
未来を見据えた問題定義からプロトタイピング、実装までの
プロセスを体験的に学びます。

チームによる協働と多様な視点の統合

異業種・異職種のメンバーによる協働を通じ、自分一人では得られない
発想を取り込みながら多様な観点を統合する力を養います。

アウトプット中心の学びの習慣化

講義での学びをワークショップで実践し、最終的な提案へと昇華させ、
成果を形にする経験を通して、再現性あるデザインプロセスを自らの組
織に持ち帰ります。

自己の変化とキャリアへの接続

プログラムを通して得た知識・スキル・ネットワークを、日常業務や
キャリア変革へと結びつけ、自ら変化を起こす人材へと成長すること
を目指します。

- ✓ 新しい視点や考え方を求めている方
- ✓ 異業種の人と交流し、共創したい方
- ✓ 新規事業創出や戦略策定に取り組む方

多様な職種・業界

これまでの修了生 10期のべ210名（99社）/20-60代

新規事業	商品・サービス企画
デザイナー	エンジニアリング
人事・組織開発	経営企画
マーケティング	知財
コンサルティング	その他 (医師・個人事業主等)

複数人数・複数年の参加を通じ

「点」→「線」「面」で成果活用をする組織が増加

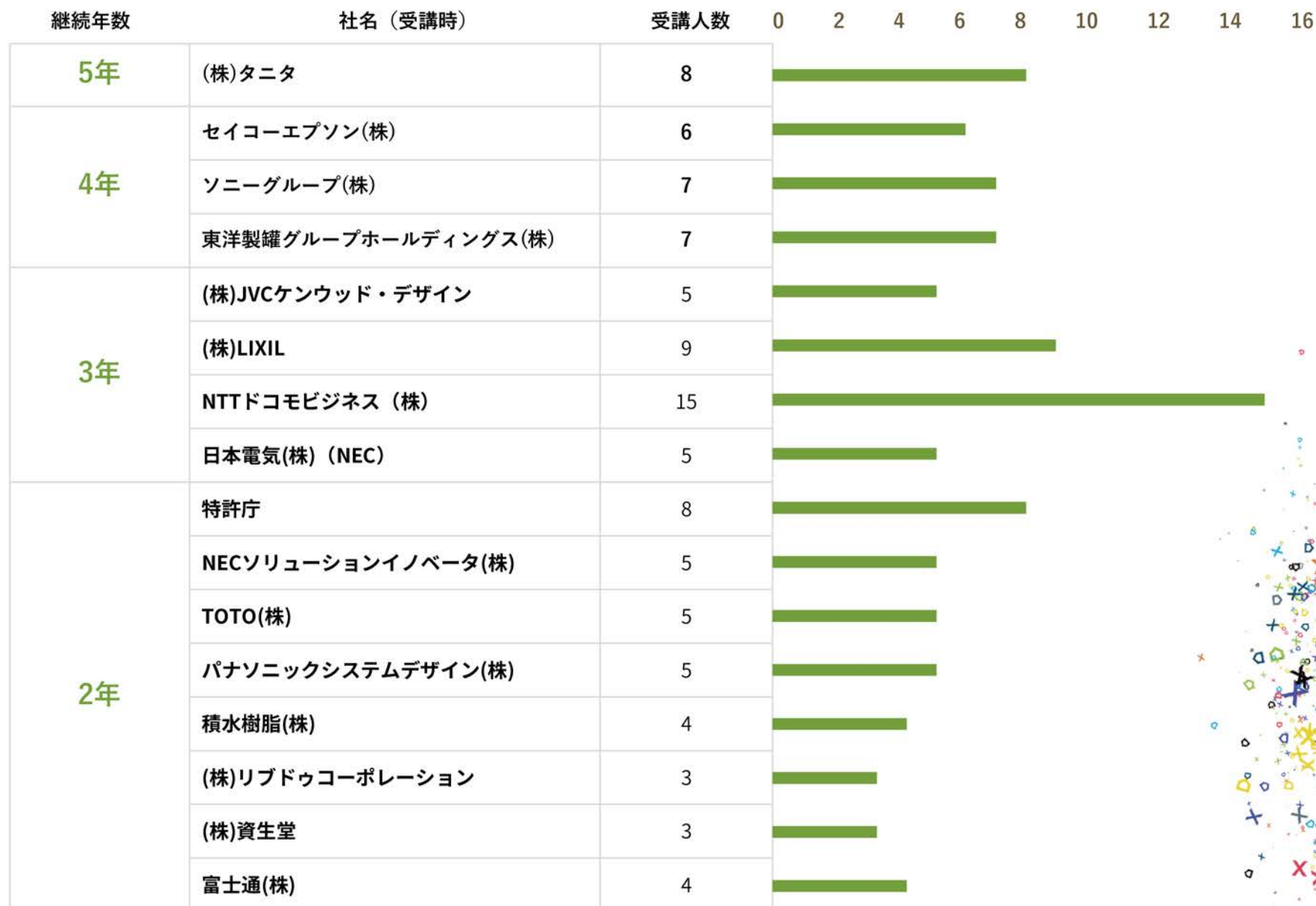
(株)アイシン
(株)アドヴィックス
インターネットイニシアティブ(株)
INTLOOP(株)
(株)インフォマート
VALT JAPAN(株)
(株)内田洋行
江崎グリコ(株)
NEC航空宇宙システム(株)
NECソリューションイノベータ(株)
NTTドコモビジネス(株)
FWD富士生命(株)
エレコム(株)
(一財)大阪デザインセンター
沖電気工業(株)
(株)オムニス
オムロンヘルスケア(株)
(株)価値総合研究所
カルビー(株)
キャノン(株)
クレイア・コンサルティング(株)
K&L
(株)コクヨ
(公財)埼玉産業振興公社
(株)彩ユニオン
サントリーコミュニケーションズ(株)
(株)シーバー
(株)JFEエンジニアリング
(株)資生堂
(株)島津製作所
(株)JVCケンウッド
(株)JVCケンウッド・デザイン
JUKI(株)
(株)スタヂオユニ
横水樹脂(株)

セイコーエプソン(株)
ソニー(株)
ソニーグループ(株)
(株)大広
TAC(株)
(株)タカギ
(株)タニタ
TDKデザイン(株)
東芝デジタルソリューションズ(株)
千代田化工建設(株)
(株)デンソー
東海理化電機製作所(株)
東急テックソリューションズ(株)
(株)東芝
東芝テック(株)
東洋製罐グループホールディングス(株)
特許庁
TOTO(株)
Tokigara Design
(株)都立堂
(株)豊田自動織機
トヨタ自動車(株)
トヨタ車体(株)
(株)ニコン
(株)ニデック
日産自動車(株)
日本総合研究所(株)
日本クロージャ―(株)
日本電気(株) NEC
日本能率協会マネジメントセンター(株)
NEXCO中日本サービス(株)
パナソニックファイナンスソリューションズ(株)
パナソニックシステムデザイン(株)
パワープレイス(株)
(株)日立ドキュメントソリューションズ

(株)日立製作所
BYPROGY(株)
(株)PE-BANK
(国大)弘前大学
ブラザー工業(株)
富士通(株)
(独)北海道立総合研究機構
堀場製作所(株)
本田技研工業(株)
(株)本田技術研究所
マルホ(株)
三菱自動車工業(株)
(株)メンバーズ
ヤフー(株)
ヤマハ発動機(株)
(株)LIFULL
楽天グループ(株)
リオン(株)
(株)LIXIL
(株)リッチェル
レバレッジズメディカルケア(株)
(株)リブドゥコーポレーション
(株)レゾナック
YKK(株)

*特に受講資格は設けていませんが、「社会人2年目以降」の方の受講をお勧めしています。

受講成果を実感頂き、複数年度・継続受講される企業が増えています。



インプットから、確実なアウトプットへ。

広義のデザインを体系的・実践的に学ぶ「レクチャー」「ワークショップ」

「フィールドワーク」の3ステップと、多様な仲間との学び合いを通じ

着実に力をつける4か月をご用意しています。

理解する

習得する

使い
こなす

視点を
広げる

約4か月

オンラインレクチャー

オンライン
ワークショップ

フィールドワーク

(週1回2hx6講座/6週間)

(週1回4.5hx1講座/ 1週間)

(現地実習終日x2回+中間ワーク/ 約6週間)

A: AI 時代の「NEXT デザインマネジメント」(4講座)

実際の企業課題に取り組む実地研修

B: 今こそ必要な「ヒューマンエッセンス」(2講座)

過去修了生の受講可能

プラティークワーク

異業種・異分野のメンバーと互いに視点を交換しながら学びを深めます。(キャンプ期間中)

時間・頻度は、ワークユニットメンバー同士で設定します。

DXDキャンプのプログラム全体を通じて

「**広義のデザイン**」を身につけます。

DXDキャンプが考える「広義のデザイン」とは

潜んでいる欲求や課題を読み取り、アイデアによって未来の価値へと変換する「構想と実装」である。

- ・ 日常の行動や文脈の中に潜む、まだ顕在化していない欲求や問題を見つけ出し、
- ・ それらが解消・充足された状態を未来の姿として描き、
- ・ その未来像を現実のものにするための ビジネスモデル、仕組み、体験、組織、文化 へと具体化していくこと。

狭義のデザイン

* 意匠、UI等

広義のデザイン

* ユーザ体験、
製品サービス全体

経営のデザイン

* ビジネスモデル、
エコシステム

経済産業省

「第4次産業革命におけるデザイン等のクリエイティブの重要性及び具体的な施策検討に係る調査研究報告書」(2017)



未来を自分事として、自由にデザインできる思考を手に入れたと感じます。

熊井 啓友さん セイコーエプソン株式会社 [専門：技術開発]



「デザイン」を取り入れることで得たことの一つは、「人を中心に考える」ということ。

石井友也さん 株式会社ニデック [専門：知財]



自分の狭い専門領域を超え、多様な人とのシナジーで新たな価値を創造する手がかりを得ました。

古仲 学さん 株式会社本田技術研究所 [専門：デザイン]

アイデアや新規開発を行う際、振り返るための『参考書』ができました。

古市 和也さん 千代田化工建設株式会社 [専門：デジタルプロダクト]

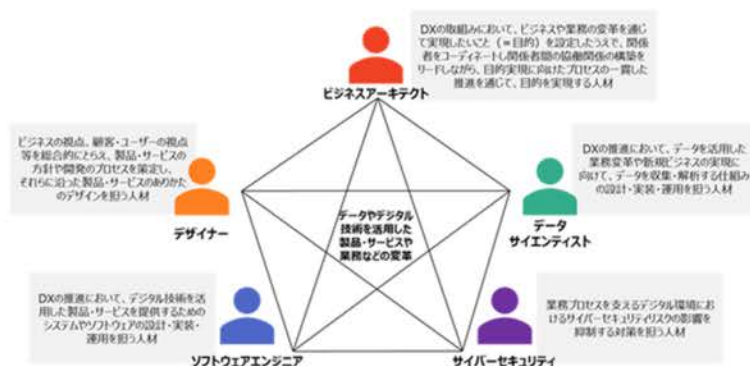
提案のアウトプットが『スタイリング』から『体験価値』へと変わりました。

白石 紗矢香さん 東洋製罐グループホールディングス株式会社 [専門：デザイン]

DX推進スキル標準/ITSS+ 該当

「DX推進スキル標準」は、全てのビジネスパーソンが身につけるべき能力・スキルを定義した「DXリテラシー標準」に加え、「DXを推進する人材」の役割や習得すべきスキルの標準として経済産業省が設定している指標です。

DXスキル標準の人材類型の定義のうち、DXDキャンプはデジタルスキル標準ver1.0における「ビジネスアーキテクト」「デザイナー」等の育成に適しているとして「ITSS+」の承認を受け、デジタル人材育成プラットフォームのポータルサイト「マナビDX」に掲載されています。



第四次産業革命スキル習得講座認定

(2024年 第13回認定、認定番号50613-1169)

「第四次産業革命スキル習得講座認定制度」は、IT・データを中心とした将来の成長が強く見込まれ雇用創出に貢献する分野において、社会人が高度な専門性を身につけてキャリアアップを図る、専門的・実践的な教育訓練講座を経済産業大臣が認定する制度です。

DXDキャンプは高度デザイン分野として初の認定を受けました（2024年第13回認定、認定番号50613-1169）。

*2026年度カリキュラム変更に伴う手続きを行っています。

高度デザイン人材 育成ガイドライン準拠

「高度デザイン人材」とは、経済産業省が定義している、「予測不可能な時代に向けて未来を描き出し、周囲を巻き込みながら実装していく力を持つ人材」です。

DXDキャンプは、この「高度デザイン人材育成ガイドライン」に準拠しカリキュラム設計を行っています。

高度デザイン人材育成の学習要件	デザイン	スキル	哲学	クリエイティブ 領域の専門性
		- UXデザイン&リサーチ - ビジュアライゼーション - テクノロジーへの関心と活用	- デザインアプローチおよび関連概念の理解 - デザイン&デザイナーの倫理	
	アート	- アート教育を通じて獲得する視点 - ビジョンの提示 - 日本人ならではの感性（補足）		ビジネスを リードする素養
	リーダーシップ	- 主体性ある関与 - コラボレーション&ファシリテーション		
	ビジネス	- 事業戦略の要点を理解するビジネス知識および観点 - デザインプロジェクト設計 & マネジメント		

経営デザインシート

経営デザインシートは、企業等が、将来に向けて持続的に成長するために、将来の経営の基幹となる価値創造メカニズム（資源を組み合わせる企業理念に適合する価値を創造する一連の仕組み）をデザインし、在りたい姿に移行するためのシートです。

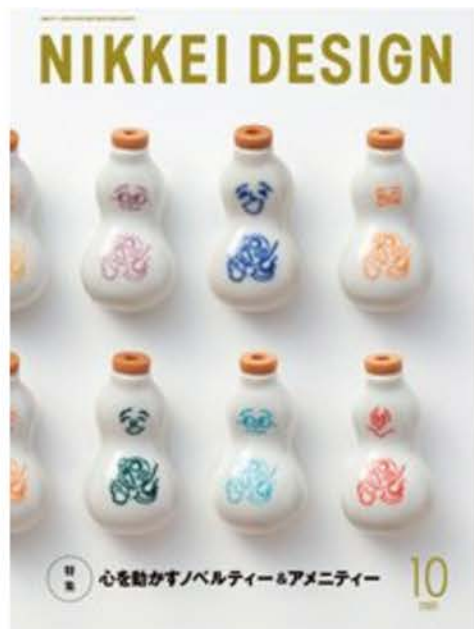
DXDキャンプではビジネス立案のために活用しており、内閣府のウェブサイトでは活用事例の一つとして紹介されています。

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/keiei_design/index.html



日本リスキリングコンソーシアム

ビジネスや組織にイノベーションをもたらす人材育成支援を行うコンソーシアムに参画しています。



NIKKEI DESIGN

2025年10月号

特集記事「強いインハウスデザイン部門をどう作る？」にて
DXDキャンプ修了生4名のインタビューが掲載されました。

- ・ 古仲学さん（株式会社本田技術研究所）
- ・ 白石紗矢香さん（東洋製罐グループホールディングス株式会社）
- ・ 大野恵里佳さん（ソニーグループ株式会社）
- ・ 濱野青空さん（日本電気株式会社）

地域の中小企業でのフィールドワークをはじめとする特徴的なプログラム、
他分野のデザイナーや他専門職の受講生との学び合い・協働を経て得た
学びについて語っています。

過去掲載情報

- ・ NIKKEI DESIGN 「自ら変革に乗り出すデザイナー3.0目指せ」（2023年1月号）
- ・ 日経X TREND 「100社調査に見る 需要高まるデザイナーの職種と今後の期待」（2023年1月）
- ・ 日経X TREND 「転身に成功したデジアナーに聞くキャリアアップに役立つスキル」（2023年1月）
- ・ NIKKEI DESIGN NEWS&TREND「人材育成」カテゴリーで紹介（2021年12月）
- ・ 日経X TREND 「高度デザインDX人材の育成プログラム DXDキャンプとは何か」（2021年12月）

インプットから、確実なアウトプットへ。

広義のデザインを体系的・実践的に学ぶ「レクチャー」「ワークショップ」

「フィールドワーク」の3ステップと、多様な仲間との学び合いを通じ

着実に力をつける4か月をご用意しています。

理解する

習得する

使い
こなす

視点を
広げる

約4か月

オンラインレクチャー

オンライン
ワークショップ

フィールドワーク

(週1回2h×6講座/6週間)

(週1回4.5h×1講座/ 1週間)

(現地実習終日×2回+中間ワーク/ 約6週間)

A: AI 時代の「NEXT デザインマネジメント」(4講座)

実際の企業課題に取り組む実地研修

B: 今こそ必要な「ヒューマンエッセンス」(2講座)

過去修了生の受講可能

プラティークワーク

異業種・異分野のメンバーと互いに視点を交換しながら学びを深めます。(キャンプ期間中)

時間・頻度は、ワークユニットメンバー同士で設定します。

ビジネスの推進に必須となった生成AIの活用と、
今こそ必要な「人間ならではの」を探究する2つのパートで構成。

A. AI時代の「NEXTデザインマネジメント」

(週1回2hx4講座/4週間)

生成AI時代における「デザイン x 経営 x 人間理解」を横断的に学ぶシリーズ。
ビジネス課題をデザインの力で再定義し、組織・事業の変革へとつなげるための実践知を身につけます。

LEC1 事業を創るデザインマインド (ビジネスデザイン)

LEC2 インサイト発掘と価値創出 (デザイン思考)

LEC3 価値を具現化するデザイン実践 (デザイン思考～プロトタイピング)

LEC4 デザイン経営と知財戦略

B. 今こそ必要な「ヒューマンエッセンス」

(週1回2hx2講座/2週間)

デザインの根底にある「人間理解」を深めるプログラム。
人の行動・感情・思考に寄り添うための基本スキルとして、ファシリテーションとリサーチを体系的に学びます。
過去修了生も共に参加し、学びと交流を拡げます。

LEC1 価値創造の場を創るファシリテーション

LEC2 未来を読み解くデザインリサーチ

オンラインレクチャーの学びをより実践的に昇華し、身につけるワークショップ。
知識を「自身の筋肉」へと変え、次のステップ「フィールドワーク」へ接続していきます。

未来洞察からの事業創出ワークショップ

(週1回4.5h x 1回 / 1週間)

未来の変化軸から価値のシナリオを構想し、事業の核となるコンセプトを創出する実践的ワークショップ。
社会変化や技術トレンドを読み解きながら、「ありうる未来」から逆算し、グループワークを通じて新しいサービス・事業アイデアを創出します。

DXDキャンプ オンラインワークショップ「サービス事業創出の基礎知識」ワークシート2

コン・カフェ コンセプト

DXDキャンプ オンラインワークショップ「サービス事業創出の基礎知識」ワークシート3

カスタマージャーニーマップ

	利用前	利用中	利用後
イメージ	利用前	利用中	利用後
顧客の気持ち	利用前	利用中	利用後
顧客の行動や発言	利用前	利用中	利用後
カフェが提供すること	利用前	利用中	利用後

DXDキャンプ オンラインワークショップ「サービス事業創出の基礎知識」ワークシート4

マーケティング・ブランディング

DXDキャンプ オンラインワークショップ「サービス事業創出の基礎知識」ワークシート5

プロダクトマネジメント

DXDキャンプ オンラインワークショップ「サービス事業創出の基礎知識」ワークシート6

サービス・コンテナーの構築



実際の企業の課題に取り組む。

現場の観察、ヒアリングから課題定義～提案までを受講生による混成チームで行い、学びを実行力に変えていきます。

(現地実習は終日x2回+中間ワーク/ 約6週間)

フィールドワーク受入れ企業は「応援企業」と呼ばれ、「広義のデザインによる課題解決」を支持し、それに共に挑戦する意思を持つ中小企業です。

テーマ 主に次の3カテゴリの課題解決に取り組めます。

新規事業
創出

新商品・
サービス
企画

組織や
働き方の
課題解決

過去実施例 (写真上から順に)

新規事業
創出

(株)アビリティ・インタービジネス・ソリューションズ
「知財を活かした事業構想」

組織や
働き方の
課題解決

(株)菜匠
「企業の課題策定及びパーパスづくり」

新規事業
創出

枡塚味噌 (のだみそ(株))
「益塚味噌の事業構想」

過去の応援企業

- ・ (株)秋葉牧場ホールディングス
- ・ (株)入曽精密
- ・ (株)はくばく
- ・ のだみそ(株) (枡塚味噌)
- ・ クオリティソフト(株)
- ・ (株)アビリティ・インタービジネス・ソリューションズ
- ・ (株)菜匠
- ・ PH PARIS JAPON (株)
- ・ 姫宮VIGサービス合同会社
- ・ (株)いのうえ
- ・ ハイアールジャパンセールス(株)
- ・ (株)フロンティアコンサルティング
- ・ (株)やましたグリーン



「プラティークワーク」＝「同期メンバー」による「成り行き型実践活動」。
異業種・異分野の仲間との 交流・学び合いを深化させます。



目的

- ・ 社外の仲間づくり
- ・ 結論への帰着にこだわらない行動・体験により視点を広げる



内容

- ・ 3～4人で1ユニット(事務局側で構成)
- ・ 自由な活動を行い成果発表会で共有



頻度目安

- ・ 3回程度のオンライン/オフラインでのミーティング



過去のテーマ例

- ・ テーマを設定して実地調査やディスカッション
- ・ メンバー各々の関心事について深掘り
- ・ とにかく毎回会って議論&飲み会

DXDキャンプでは、言語化による内省・学びの強化の機会を用意しています。
プログラムで得た学びを自分自身で言語化・記録しておくことは、
その後の定着に役立つのはもちろん、未来の自分の発見にもつながります。

キャンプ開始前 はじめのジブンシート

自身の「デザインスキル」「デザインマインド」をふりかえり、スタート前の自分の様子を客観視し、「もやもやと感じていること」「課題感」を整理します。

キャンプ中 レクチャー 事前・事後課題

レクチャー前の課題ではテーマと自分自身、自身の業務の関係性や可能性をアウトプット。
レクチャー後には「今後のさらなる活用の可能性・方法」を具体的に策定、ありえる障害物・
解消方法を想定することで 学びをすぐ業務に適用するステップを整えます。

キャンプ終了後 これからのジブンシート

4か月を経た自身の「デザインスキル」「デザインマインド」をふりかえり、
変容を視覚化・言語化して具体的なアクションプランを策定します。

成果発表会（オンライン）

受講生と所属組織の教育ご担当者にご参加頂き、プログラム全体を通した各受講生の学びを共有し、所属組織
における学びの成果をより高めます。プラティークワークの活動報告も行います。

[参加者]・受講生

- ・受講生所属組織 上司、教育・人財育成担当者など（受講生の他1名は参加必須、最大3名まで参加可能）
- ・DXDキャンプ講師
- ・フィールドワーク受入れ応援企業 など



多様な専門性、業界、バックグラウンドの受講生が集まるDXDキャンプ。
受講生や講師の「コミュニティ」も魅力の一つです。

キャンプ受講時から、OB・OGと講師全員が参加するSlackに参加。

修了後もゆるやかにつながりながら期・会社・業種・業界を超え、小さな相談ごとからお互いの活動までも支え合うコミュニティが育っています。
(2025年現在約250名)

TAKIBIKAI (OB会)

オンライン・対面で定期的に開催しています。
期を越えたつながりをきっかけに新たな学び合いや交流が始まることも。

「部活動」

受講生の関心事や課題から始まった、「地域創生」「価値発見」「インクルージョン」「リベラルアーツ」等をテーマにした部活動が複数展開されています。



2026サマーキャンプ	第1次〆切 2/28・第2次〆切 3/31・最終〆切 4/24	
5/22（金）	10:00-12:00	開講式（オンライン）
5/29（金）-6/19（金）	毎週金曜日 10:00-12:00	オンラインレクチャーA [AI時代の「NEXTデザインマネジメント」]
6/26（金）-7/3（金）	毎週金曜日 10:00-12:00	オンラインレクチャー B [今こそ必要な「ヒューマンスキル」]
7/10（金）	13:00-17:30	オンラインワークショップ
7月-9月	終日2回	フィールドワーク
8/21（金）	19:00-21:00	プラティークワーク活動報告会（オンライン）
10/2（金）	10:00-12:00	成果発表会（オンライン）

お1人 38万円(税別) レクチャー・ワークショップ・フィールドワーク全プログラム参加費

個別プログラム申込時 レクチャー 100,000円、ワークショップ 130,000円、フィールドワーク 170,000円（税別）
（フィールドワーク参加には、レクチャー受講が必須条件となります。）

申込：Peatix（クレジットカード・コンビニ支払い）またはフォーム入力（請求書発行）にて受け付けています。
詳しくは担当 小澤までお問合せください(yuka@trinitydesign.jp)。

2026ウィンターキャンプ	第1次〆切 7/31・第2次〆切 8/31・最終〆切 9/30	
10/30（金）	10:00-12:00	開講式（オンライン）
11/6（金）-11/27（金）	毎週金曜日 10:00-12:00	オンラインレクチャーA [AI時代の「NEXTデザインマネジメント」]
12/4（金）-12/11（金）	毎週金曜日 10:00-12:00	オンラインレクチャー B [今こそ必要な「ヒューマンスキル」]
12/18（金）	13:00-17:30	オンラインワークショップ
12月-2月	終日2回	フィールドワーク
2027/1/15（金）	19:00-21:00	プラティークワーク活動報告会（オンライン）
2027/3/12（金）	10:00-12:00	成果発表会（オンライン）

お1人 38万円(税別) レクチャー・ワークショップ・フィールドワーク全プログラム参加費

個別プログラム申込時 レクチャー 100,000円、ワークショップ 130,000円、フィールドワーク 170,000円（税別）
（フィールドワーク参加には、レクチャー受講が必須条件となります。）

申込：Peatix（クレジットカード・コンビニ支払い）またはフォーム入力（請求書発行）にて受け付けています。
詳しくは担当 小澤までお問合せください(yuka@trinitydesign.jp)。

運営

トリニティ株式会社



1997年創立のデザインコンサルティング・ファーム。

デザインの力で国内外の企業・地域課題に伴走し、ビジネスの「構想から実現まで」を支援しています。
そのノウハウとネットワークをもとに、2020年、多様な専門性の方が「広義のデザインの力」を学び
自身と組織の可能性を拡張する「DXDキャンプ」を開校。

〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-29NGA紀尾井町ビル6F

03-5211-5150 info@trinitydesign.jp <https://trinitydesign.jp>

お問合せ・お申込み

DXDキャンプ事務局 小澤 yuka@trinitydesign.jp



DXDキャンプウェブサイト
<https://dxdcamp.com>

note

<https://note.com/dxdcamp>



<https://www.instagram.com/dxdcamp1020094/>



<https://www.facebook.com/profile.php?id=61576750730925>



<https://peatix.com/group/68307>



https://www.youtube.com/channel/UCYtjaZ68xkiuktV0XqX_4gw