



AS A FLEET

先の見えない未来へ漕ぎ出すために

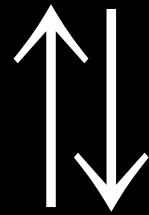


18歳でオレゴン州 ポートランドに留学



ビジネスの中でもセールスマーケティングを専攻

DESIGN • ART



BUSSINESS

「人の心を動かす仕掛けづくり」

24歳で帰国し
就職することなく
フリーランスとして起業し
現在に到っています











プロデュース業

- ① 価値を整理する
- ② より伝わる仕組みを考える
- ③ 伝えるためのツールを作る
- ④ 伴走しながら調整する

どうすれば店やメーカーの
魅力がもっと伝わるかを
一緒に悩み行動する
お手伝いをする仕事

デザインはVUCAの
時代を照らす光なのか？

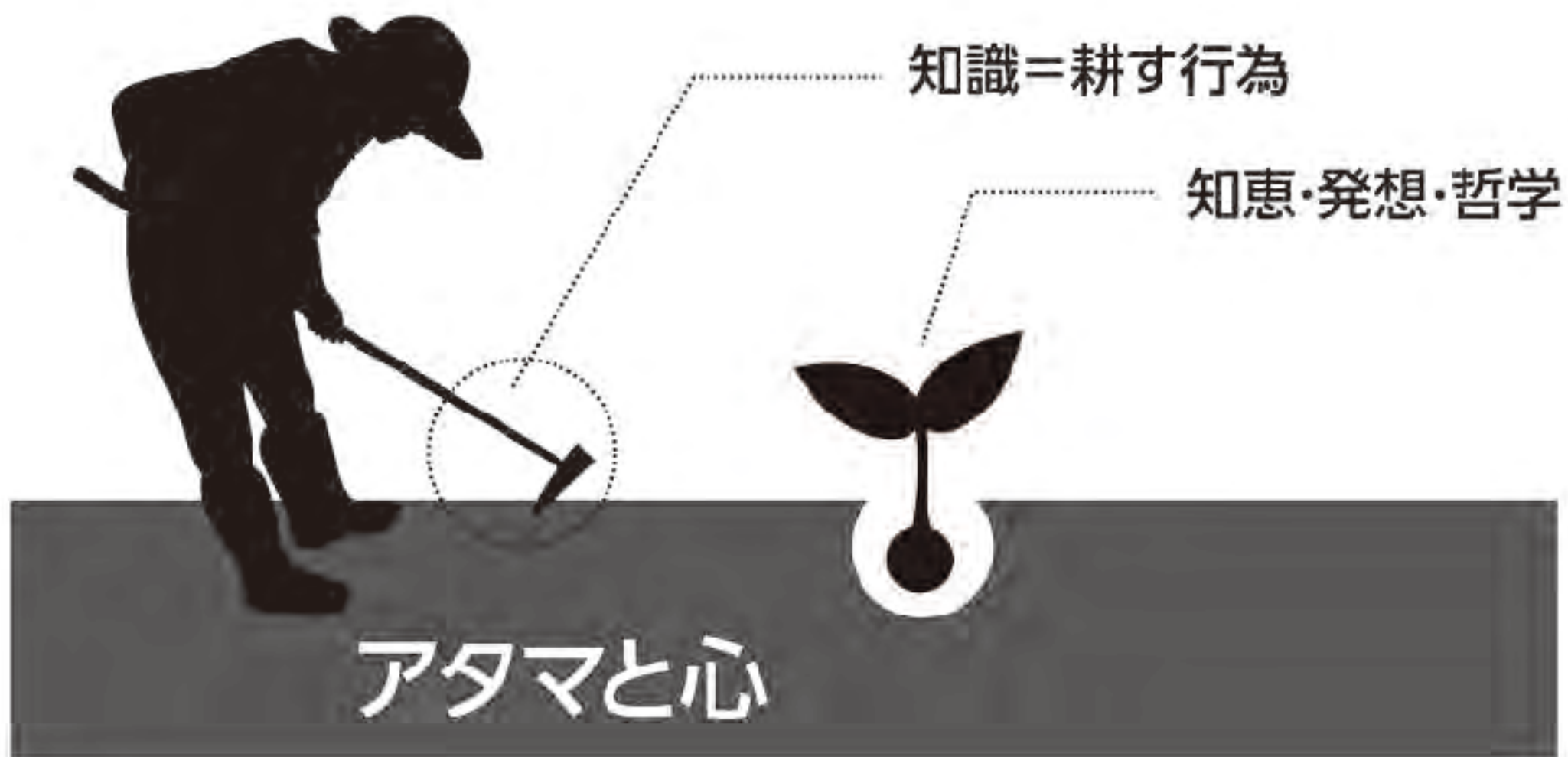
「整理」と「表現」という
2つの機能を使い、わかりやすさを
生むが正解を作れるわけではない

デザインはVUCAの 時代を照らす光なのか？

「整理」と「表現」という
2つの機能を使い、わかりやすさを
生むが正解を作れるわけではない

**“対象に対しての理解と知識が
足りないアイデアは生まれない”**

**知識＝暗記ではなく
発想の種を生むために
アタマと心を耕す鋤の役目**



知識=耕す行為

知恵・発想・哲学

アタマと心

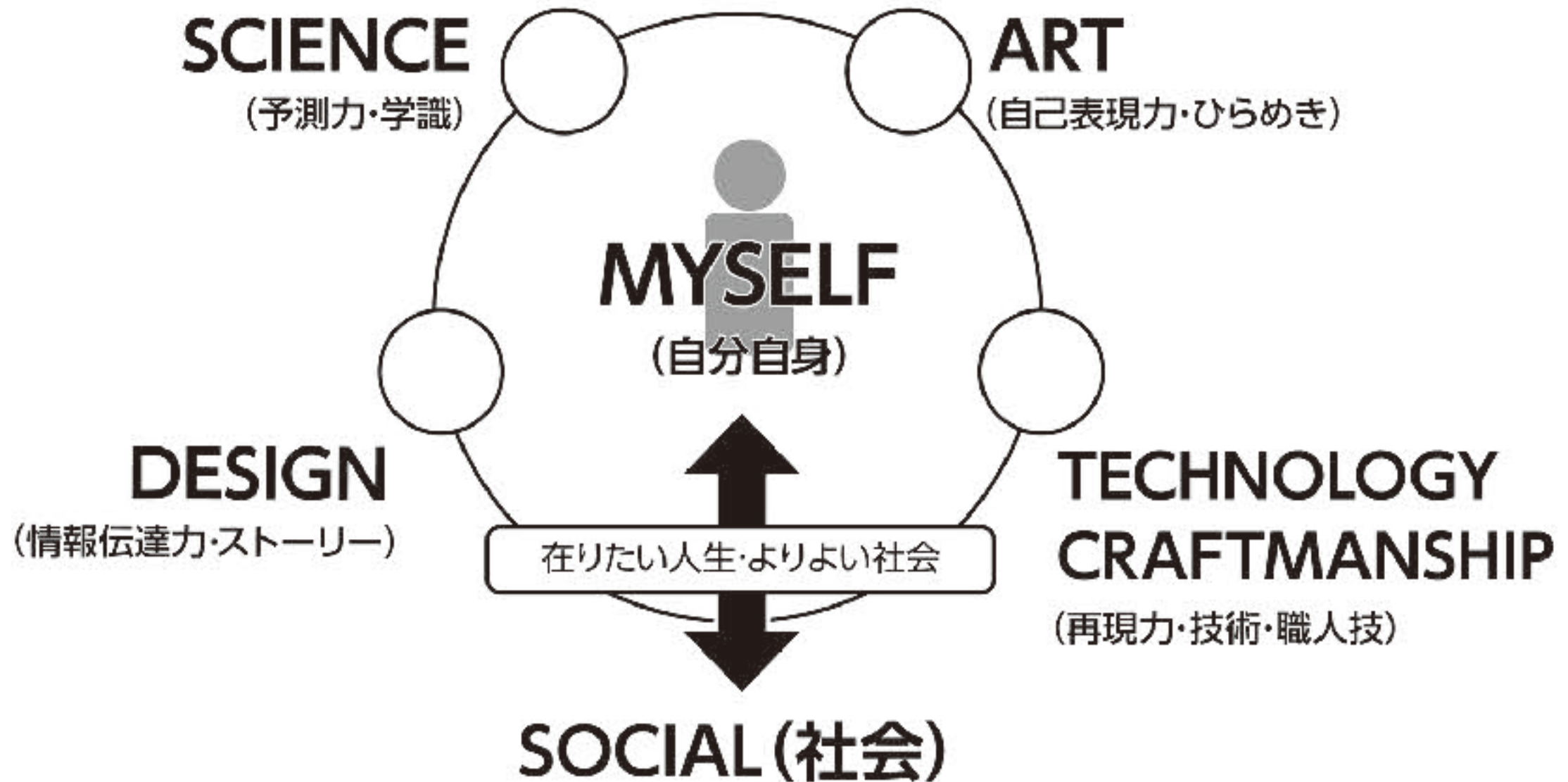
**デザインはセンス領域ですが
センスは知識と経験の蓄積で
養えます！**

**逆に感覚だけでたどり着ける
世界には超天才でなければ
限りはあります！**

1人の力よりも
複数のスペシャリストで
これまでになかったアイデアの
掛け合わせを生む！

これからのイノベーションをつくるための

ABILITY EMULSION MODEL





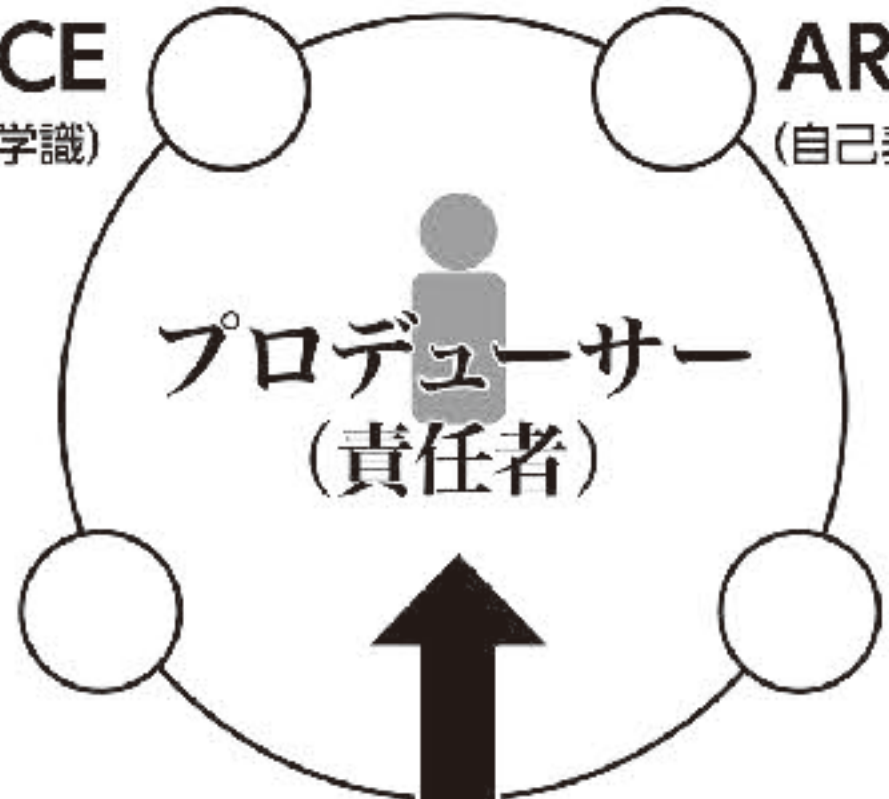
企業経営者とその取引先



プロジェクトチーム

SCIENCE
(予測力・学識)

ART
(自己表現力・ひらめき)



プロデューサー
(責任者)

DESIGN
(情報伝達力・ストーリー)

TECHNOLOGY CRAFTSMANSHIP
(再現力・技術・職人技)

SOCIAL (社会)



デザイナー・コピーライター



職人・技術者・エンジニア

価値とは何かを
考えてみる

価値の2つの要素

商品(モノやサービス)

機能要素

(機能・性能・味や香りなど)

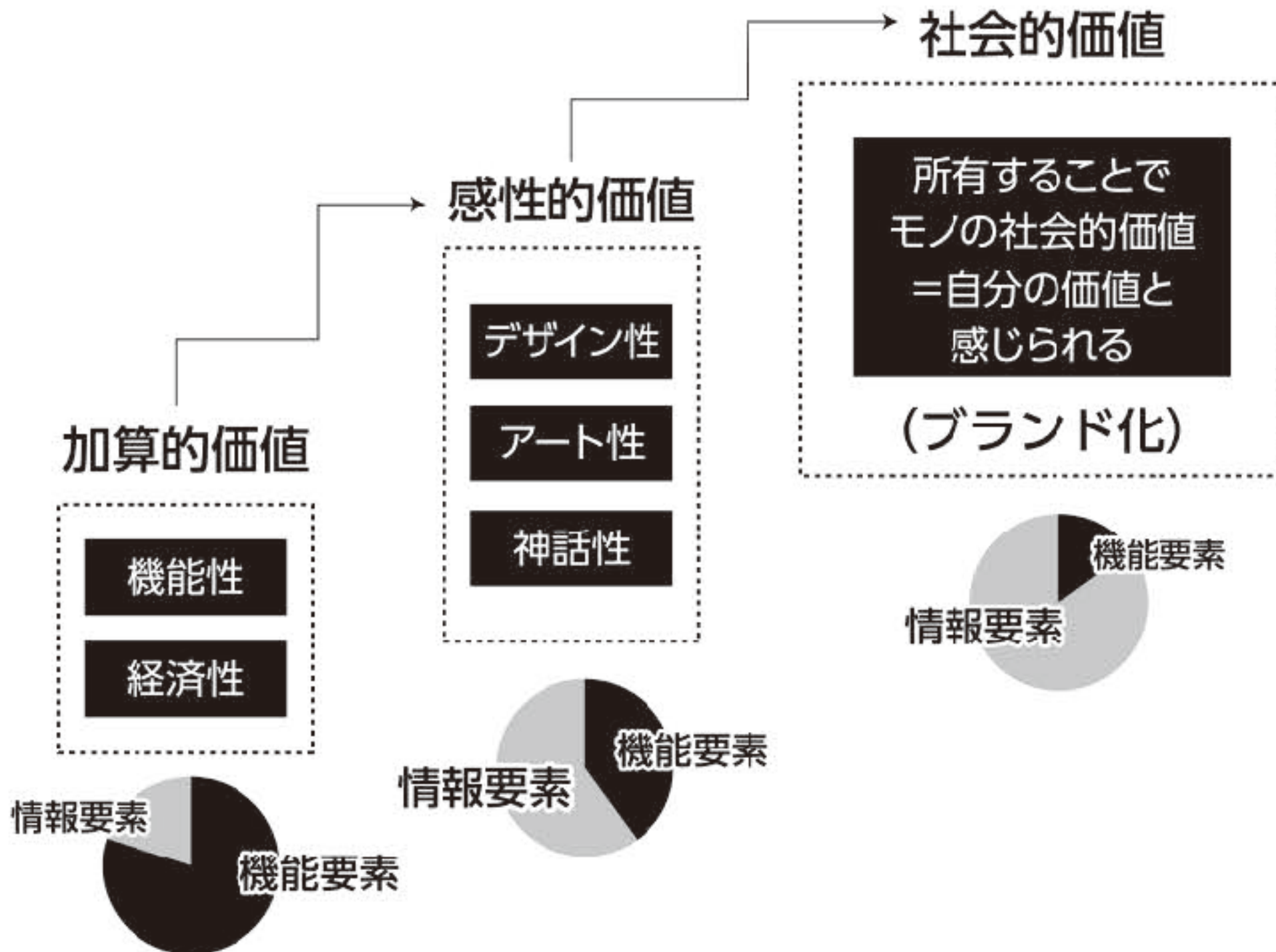
【主に身体が体感する領域】

情報要素

(そのモノやコトについての情報)

【主に脳や心が体感する領域】

価値の階段

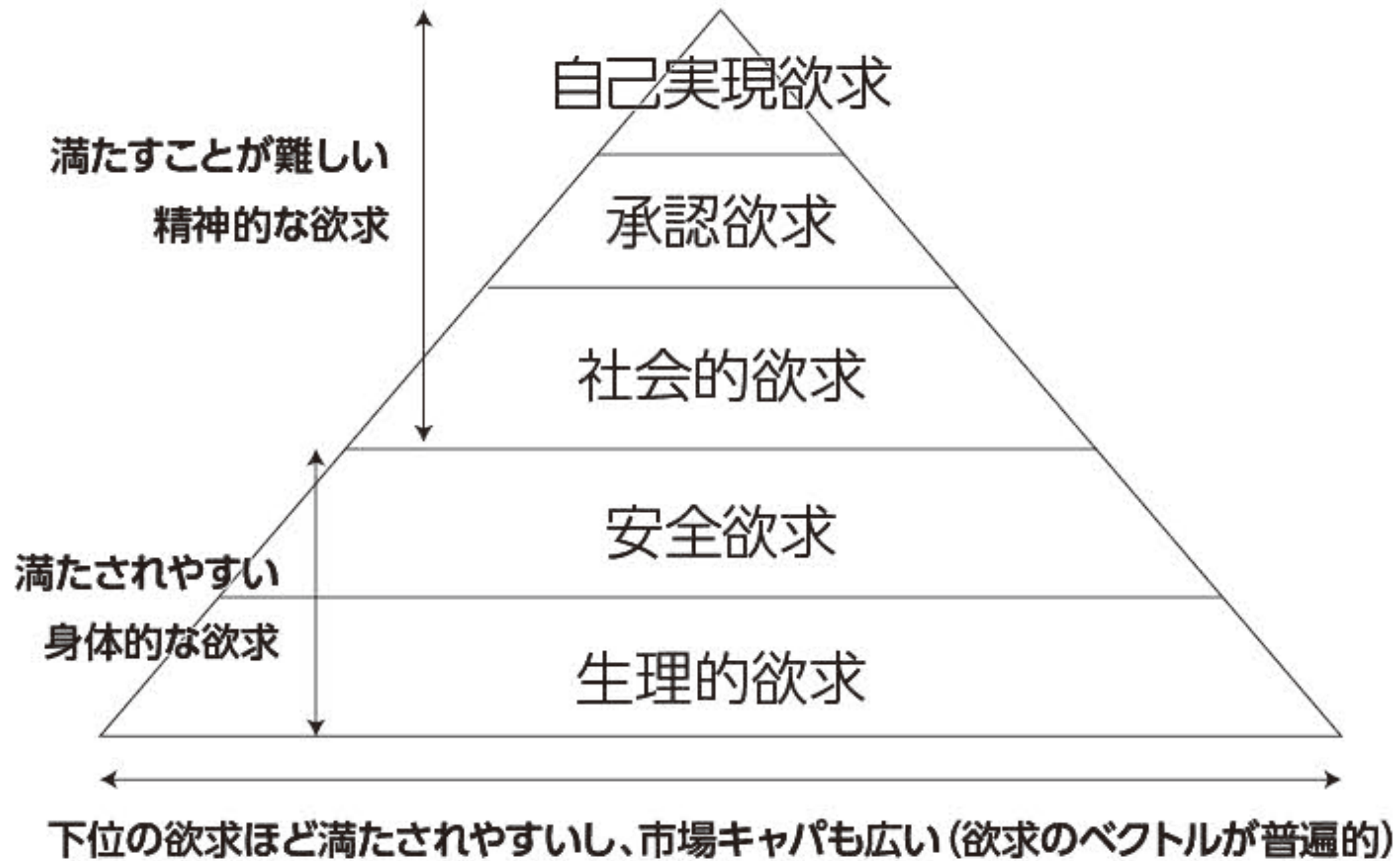




**満腹感という機能に20倍の差はないが・
それでも人は自分の時間とお金を使います**

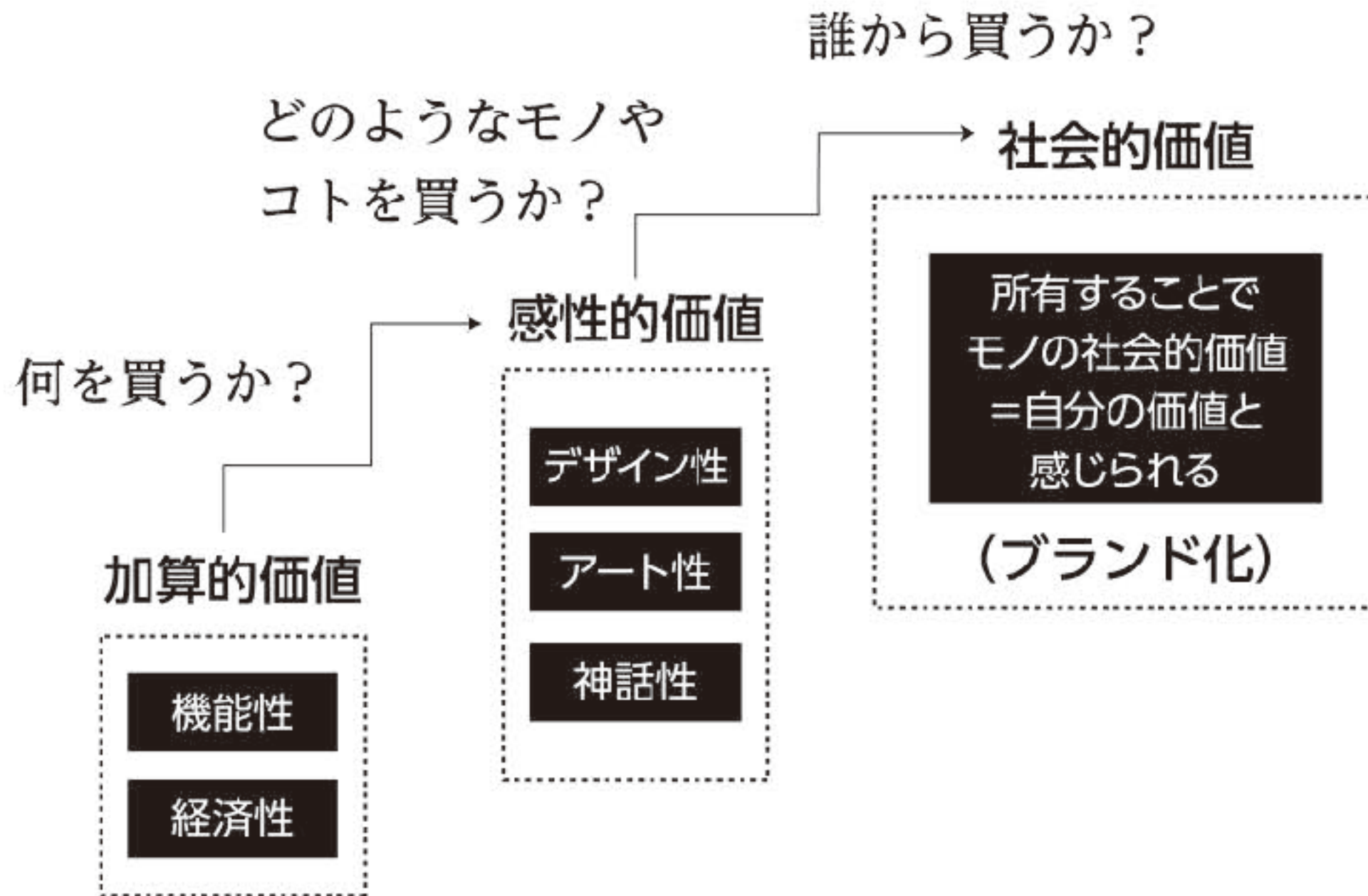


マズローの欲求段階説





誰から買うのかが価値



異なる考えの人たちが
集まる時の指針を
台本として設計する

未来から現在までを
バックキャストिंगで
考えていく

【手法の詳細はテキスト参照】

好きや得意を基準に
自分の特性をみつけてみる

SCIENCE

(予測力・学識)

ART

(自己表現力・ひらめき)



MYSELF

(自分自身)

DESIGN

(情報伝達力・ストーリー)

**TECHNOLOGY
CRAFTSMANSHIP**

(再現力・技術・職人技)

自分の特性探し

- ① いまの自分の仕事から考える
- ② 自分の好きから考える
- ③ 足らない・苦手な分野から考える

SCIENCE

(予測力・学識)

マーケティングやセールスの
コンサルとしての仕事



ART

(自己表現力・ひらめき)

読書、旅行、映画、美術
館などで意図的に養う分野



MYSELF

(自分自身)

活躍すべき人が活躍する
社会をつくりたい

新しい技術は好きだが機
械系はやや苦手、不器用



DESIGN

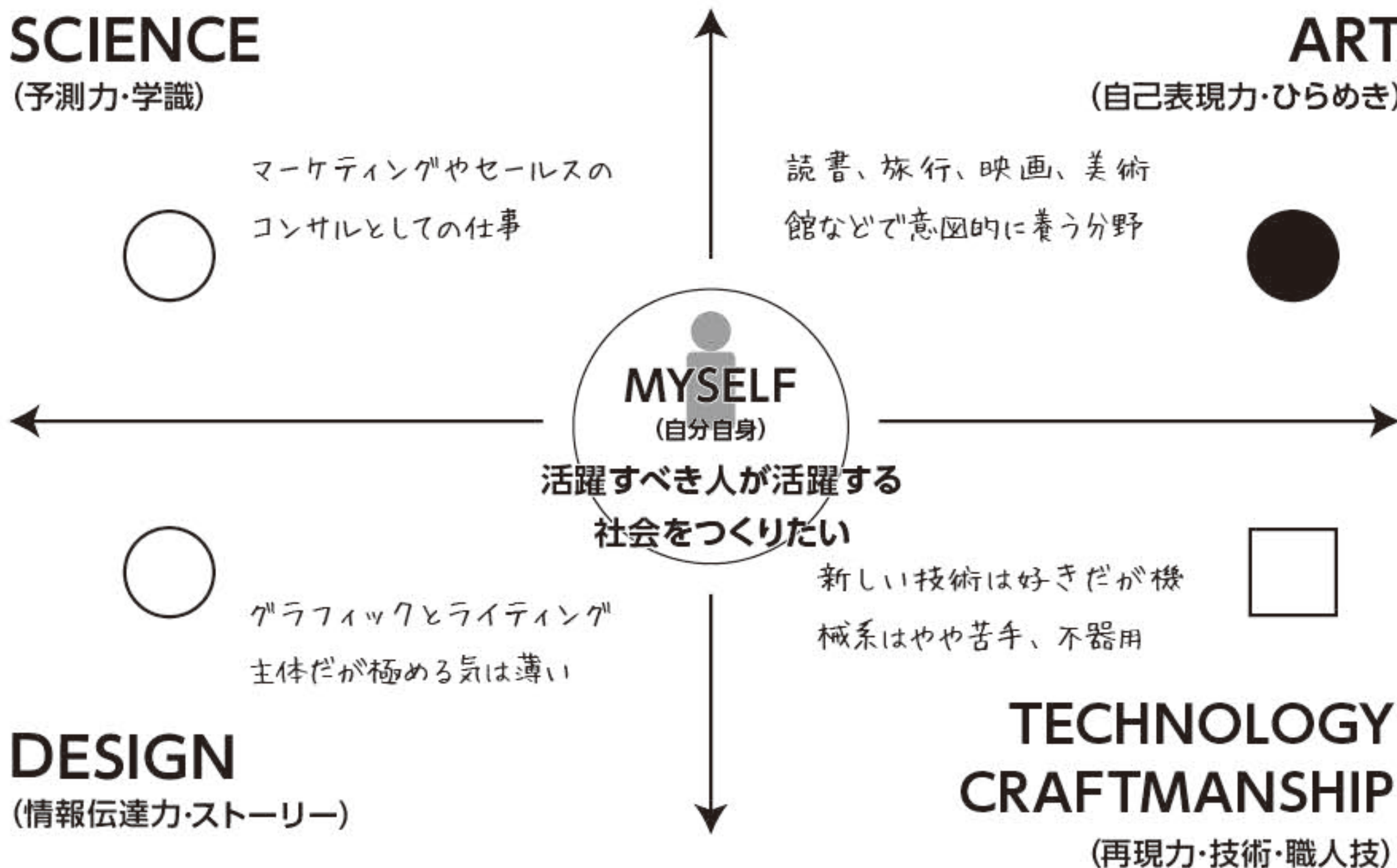
(情報伝達力・ストーリー)

グラフィックとライティング
主体だが極める気は薄い

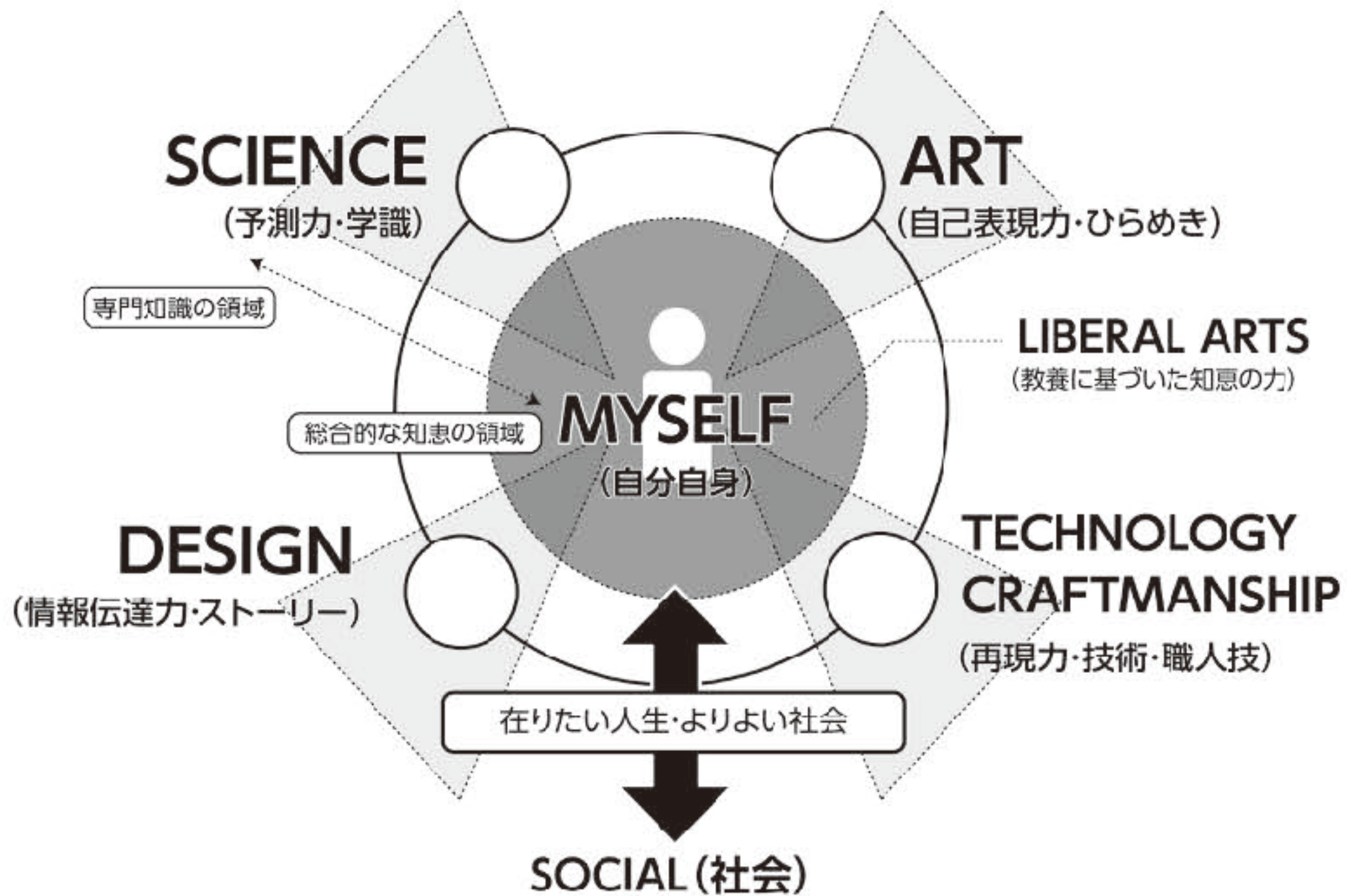


TECHNOLOGY CRAFTSMANSHIP

(再現力・技術・職人技)



異なる分野を繋ぐ時
教養はととても大事な
キーファクター



自分の人生をどう在りたいか
社会をどのようによく
変えていきたいのか？

自分の成長が
自分の価値に繋がる時代

自分の人生とは
社会における自分とは？が
信念（哲学）として決めれば
どんな不安も乗り越えられます

そこに仲間がいれば
さらにステキですよ？

今日これからのこと

- ① 自分は誰なのか？
- ② 自分はどうなりたいのか？
- ③ その実現のためどんな人と組めばより楽しくなるのか？