



■テーマ

“モビリティで2030を創る”
【X-Cityの提案】

■THEME

“ Create 2030 by new Mobility “
[Proposal for X-City]

Work Shop 2

■ 期間

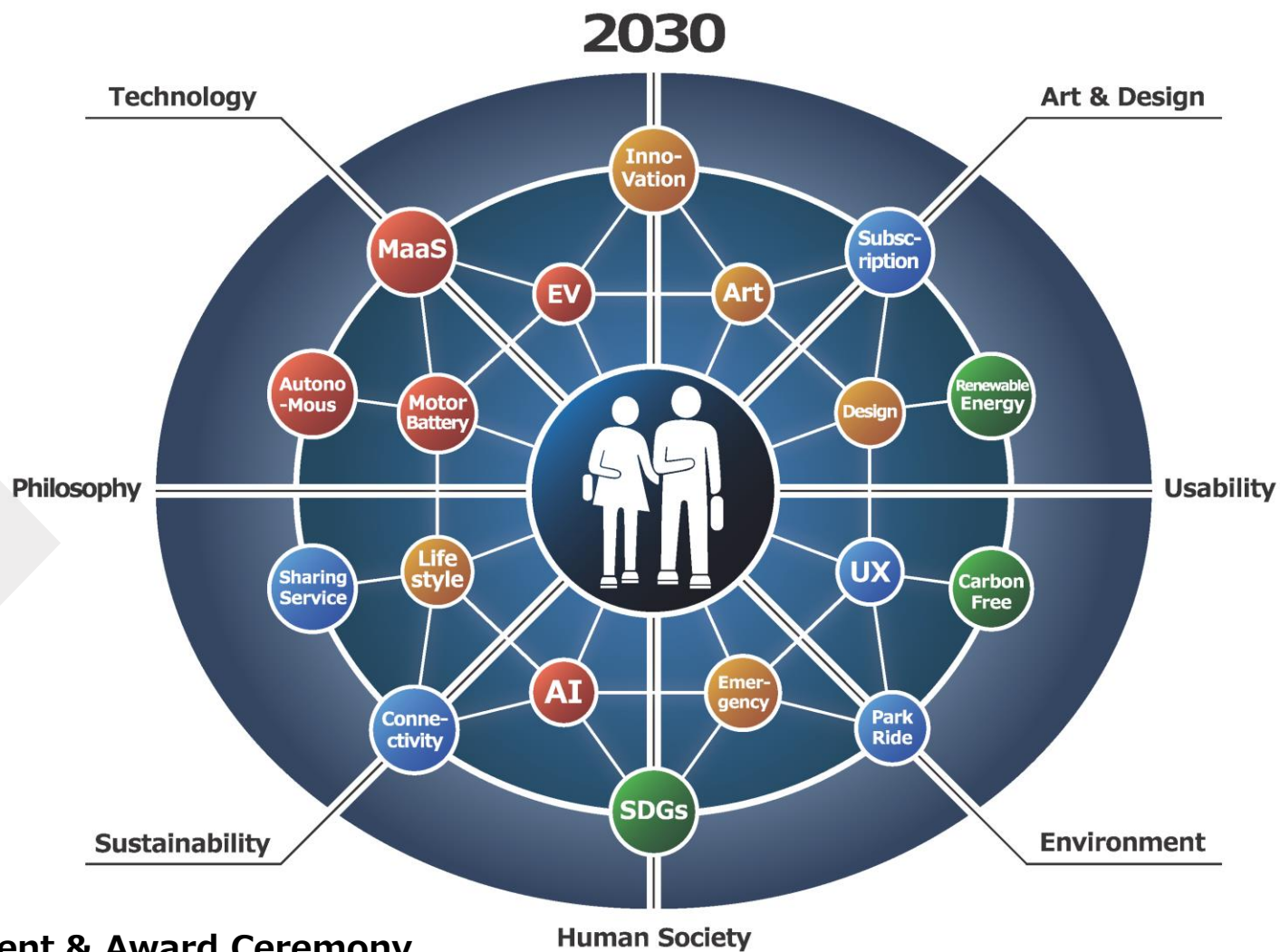
2024年8月24日：ワークショップ 2

2024年11月9日：最終選考&表彰式

■ Schedule

24th August 2024:Second Workshop

9th November 2024 : The Final Results Announcement & Award Ceremony





Announcement

- ◆ To All :
 - This WS2 will be recorded via zoom and open to the public.
 - Presentation from each team should be within 5 minutes , including introduction of team members. Please keep the time limit.
 - Have an active memo sheet (next slide) and take notes when you listen to presentations.
- ◆ To participants in in-person session :
 - There are no seat assignments. Please take a seat from the front row.
 - Please raise your hand and tell us your name and the team's name if you have any questions.
- ◆ To participants online :
 - Please unmute and turn on your camera at start of the session.
 - Please write questions in the chat box with your name and team's name if any.
- ◆ 共通 :
 - このWS2はZoomで録画し公開します
 - 各チームからの発表はチームメンバーの紹介も含めて5分です。時間を守って下さい
 - 各チームからの発表を聞く時には、アクティブメモシート(次頁) を用意し、記入して下さい
- ◆ リアル参加の方へ :
 - 座席は自由です。前の方からお座り下さい
 - 質問は挙手をしてから、チーム名とお名前その後で発言して下さい
- ◆ オンライン参加の方へ :
 - ご参加の皆様は最初はマイク&カメラをオンにしてください
 - 質問は「チャット」を使ってチーム名とお名前を書いてお送り下さい



Time table

Title	Start	End	Lap	Contents
リアル参加者集合・海外接続試験	10:00	10:10	0:10	リアル：名札・飲み物配布海外オンライン：Zoom接続試験
接続試験	10:10	10:30	0:20	Zoom接続試験
開始	10:30	10:35	0:05	開会宣言と今日の時間割説明・注意事項説明
自己紹介	10:35	10:40	0:05	主催者メンバー紹介
参加チームからの提案発表	10:40	11:40	1:00	現状のアイデア発表（日本側1チーム30分×2チーム）
昼食	11:40	12:40	1:00	休憩（質疑込）
参加チームからの提案発表	12:40	15:10	2:30	現状のアイデア発表（日本チーム30分×3チーム+インド&タイ50分）
休憩	15:10	15:20	0:10	休憩
アイデア精査	15:20	17:00	1:40	他チームのメンター&参加者から頂いたヒントとステークホルダーマップを活用し、チーム毎にチームのアイデアを精査。
ワーク状況の共有	17:00	17:20	0:20	ワーク成果の共有：各チーム毎に進捗合&現状の内容を共有。
次回に向けたワークイメージ醸成	17:20	17:30	0:10	次回のワーク内容の共有：プレゼントーク雛形の説明
	17:30	17:34	0:04	写真撮影→終了



Time table

Title	Start	End	Lap	Contents
Physical participants gather and overseas connection test	10:00	10:10	0:10	In person: Nametags and drinks distributed. Overseas online: Zoom connection test.
Connection Test	10:10	10:30	0:20	Zoom connection test.
Start	10:30	10:35	0:05	Opening declaration and explanation of today's schedule and precautions.
Self-introduction	10:35	10:40	0:05	Introduction of organizers.
Proposal presentation from participating teams	10:40	11:40	1:00	Presentation of current ideas (Japan side 1 team 30 minutes x 2 team).
Lunch	11:40	12:40	1:00	Break (including Q&A).
Proposal presentation from participating teams	12:40	15:10	2:30	Presentation of current ideas (Japan team 30 minutes x 3 teams + India & Thailand 50 minutes).
Break	15:10	15:20	0:10	Break.
Idea review	15:20	17:00	1:40	Using hints from other teams' mentors and participants and the stakeholder map, each team scrutinized their team's ideas.
Sharing of working conditions	17:00	17:20	0:20	Sharing of work results: Each team shared progress and current situation.
Fostering a work image for the next time	17:20	17:30	0:10	Sharing of next work content: Explanation of presentation talk template.
	17:30	17:34	0:04	Photo Shooting → End.

<p>■ What you find ■ 発見したこと</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p>	<p>■ What you empathize with ■ 共感したこと</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p>	<p>■ What you question ■ 疑問に思うこと</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p>	<p>■ What you want to argue against ■ 反論したいこと</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p>
---	--	---	--



■ What potentially be beneficial for your idea
■ 自分のアイデアにプラスになりそうなこと

・



開会宣言と今日の時間割説明
Opening declaration and explanation of today's schedule



主催者メンバーの紹介 Introduction of organizers

- Sponsor Coordination: CLOMA Ms. Shibata 柴田
- Selection Committee : Mr. Ando 安藤
Ms. Iida 飯田
Mr. Yanaka 谷中
Absent Ms. Matsumoto 松本



- Supporters : Mr. Kubota 久保田
Mr. Takahashi 高橋
Mr. Hirabayashi 平林



- APEV : Mr. Mochizuki 望月 (WS2 Director)
Mr. Kamiaraiso 上荒磯 (WS2 Sub Director)
Mr. Yamane 山根





参加6チームから提案発表 Participating 6 teams present their proposals

Team name(Old)	Team name(new)	Country	Number of members		Commenters' Name
Mother Earth	Mother Earth	Japan	4	6	Mr.Kubota
Keito		Japan	1		
Future Road		Japan	1		
AM TEAM SOLEIL	Team Ten Q	Japan	3	5	Mr.Takahashi
CHO&CHO		Japan	2		
One World	Please inform to secretariat .	India	1	9	Mr.Ando Ms.Tomori
PM Seven		India	2		
X-Thailand		Thailand	6		
NUOVA	NUOVA	Japan	4	6	Mr.Kamiaraiso
Ikubunkan Grobal Highschool		Japan	2		
KFY	KFYF	Japan	2	3	Ms.Iida
Rikuto		Japan	1		
halsaka	Team H.O	Japan	2	4	Mr.Hirabayashi
SAKAHARU		Japan	2		
			Total	33	

ここで新チーム名と人数を確認します

Here we check the new teams' name and number of people.



昼食休憩 Lunch break



参加6チームから提案発表 Participating 6 teams present their proposals

PM

Team name(Old)	Team name(new)	Country	Commenters' Name
Mother Earth	Mother Earth	Japan	Mr.Kubota
Keito		Japan	
Future Road		Japan	
TEAM SOLEIL	Team Ten Q	Japan	Mr.Takahashi
CHO&CHO		Japan	
One World	Please inform to secretariat .	India	Mr.Ando Ms.Tomori
Seven		India	
X-Thailand		Thailand	
NUOVA	NUOVA	Japan	Mr.Kamiaraiso
Ikubunkan Grobal Highschool		Japan	
KFY	KFYF	Japan	Ms.Iida
Rikuto		Japan	
halsaka	Team H.O	Japan	Mr.Hirabayashi
SAKAHARU		Japan	

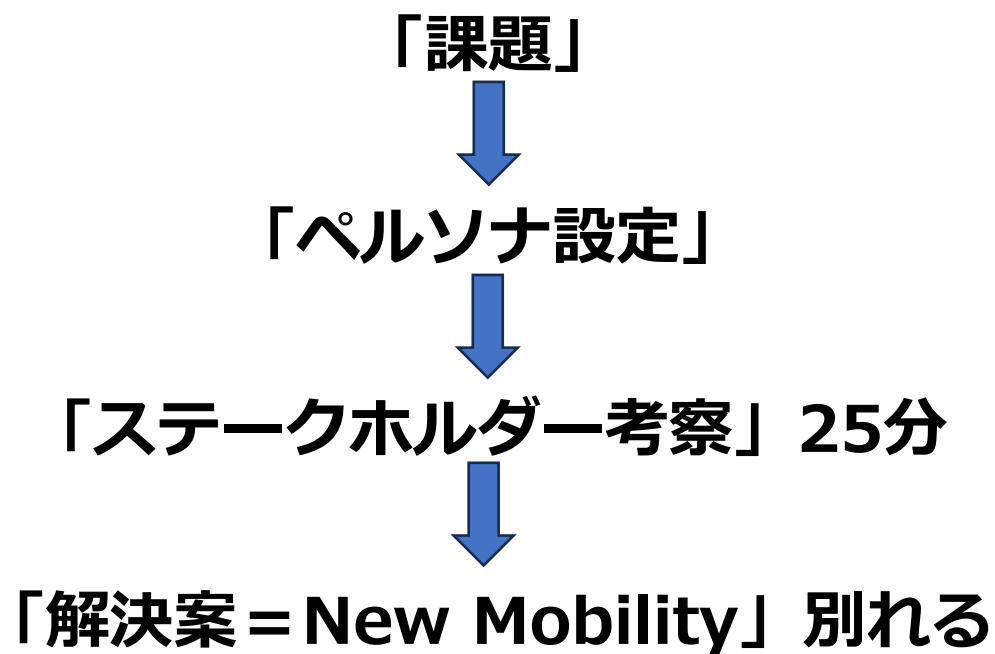


休憩 Break



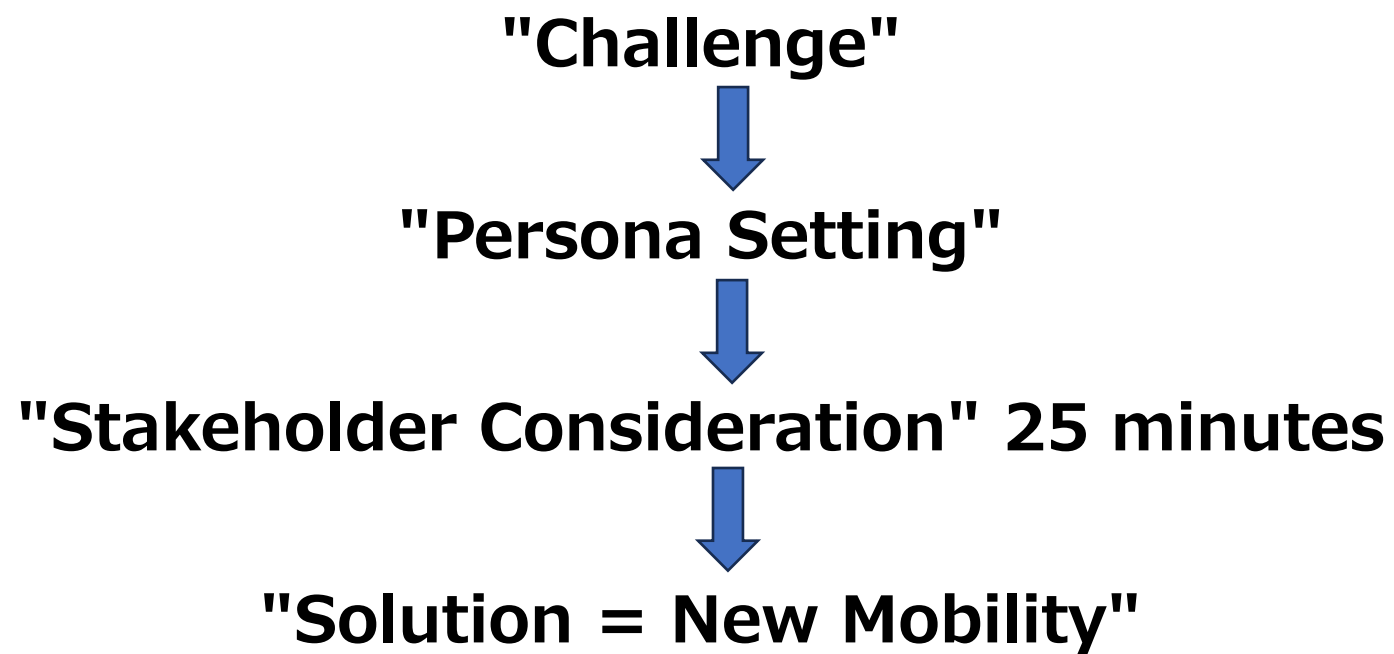
アイデア精査

他チームのメンター & 参加者からもらったヒントコメントと、ステークホルダーマップを活用し、チーム毎に自チームのアイデアを精査。



Idea scrutiny

Each team scrutinize their own ideas using hints and comments from mentors and participants from other teams and the stakeholder map.



ステークホルダーの拡張

Expanding the image of stakeholders

ステークホルダー 曼荼羅 Stakeholder Mandalart

ペルソナの課題を解決する為には、
ペルソナだけを見ても片手落ちになる場合がほとんどです。
Focusing on personas is often not enough to solve issues that personas have.

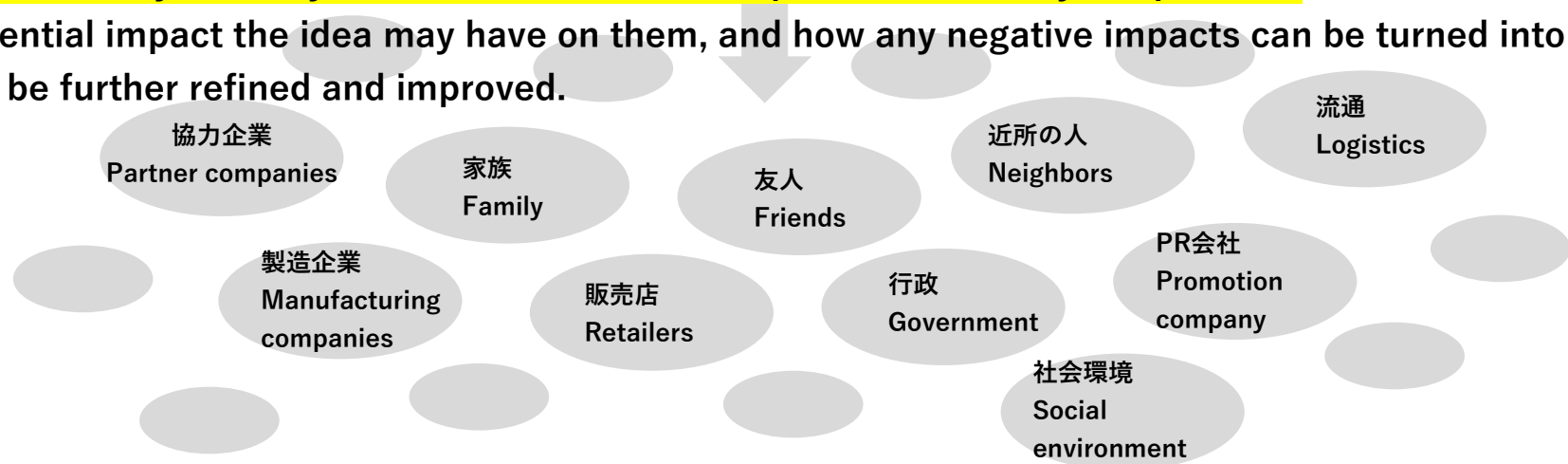
何故ならば、**周囲（ステークホルダー Stakeholder）との関係性や連動が必要不可欠だから**です。

This is because **the relationship and coordination with the surrounding stakeholders are essential.**

よって**ペルソナ以外にそのアイデアに関係しそうなステークホルダー Stakeholder**を出来る限り洗い出し、
それらにとってアイデアがどんな影響力を持つか、マイナスの影響があればどうプラスに
転換していくか~を考えることで、より良いアイデアに昇華していく事が出来ます。

Therefore, **it is crucial to identify as many relevant stakeholders as possible, aside by the persona.**

By considering the potential impact the idea may have on them, and how any negative impacts can be turned into positives, the idea can be further refined and improved.



■ 商品/サービスアイデアに関わるステークホルダー 曼荼羅 Mandalart of Stakeholders for the Product/Service idea

チーム名 Team Name _____

■ ステークホルダー Stakeholder A

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service

・ 良い点 Good points

・ 悪い点 Bad points

■ ステークホルダー Stakeholder D

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service

・ 良い点 Good points

・ 悪い点 Bad points

■ ステークホルダー Stakeholder F

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service

・ 良い点 Good points

・ 悪い点 Bad points

■ ステークホルダー Stakeholder B

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service How to interact with product/service

・ 良い点 Good points

・ 悪い点 Bad points

【 商品/サービスアイデア名. Product/Service Name】

【 アイデアの概要 Product/Service overview】

【 ペルソナの概要 About the persona 】

■ ステークホルダー Stakeholder G

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service

・ 良い点

・ 悪い点

ステークホルダー Stakeholder は「人」以外でもOKです。(自然環境、法律~など)

■ ステークホルダー Stakeholder C

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service

・ 良い点 Good points

・ 悪い点 Bad points

■ ステークホルダー Stakeholder E

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service

・ 良い点 Good points

・ 悪い点 Bad points

■ ステーク

・ 商品/サービスアイデアとの関わり方 How to interact with product/service

・ 良い点 Good points

・ 悪い点 Bad points

■ 商品/サービスアイデアに関わるステークホルダー 曼荼羅 Mandalart of Stakeholders for the Product/Service idea

チーム名 Team Name _____

■ ステークホルダー Stakeholder A

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>

■ ステークホルダー Stakeholder D

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>

■ ステークホルダー Stakeholder F

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>

■ ステークホルダー Stakeholder B

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>

【解決すべき「不便/不満/不安」や課題
'Inconvenience/Insufficiency/Anxiety' and issues that
should be solved】

【最もそれを持っていそうなペルソナ名 Persona that
most likely have】

■ ステークホルダー Stakeholder G

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>

■ ステークホルダー Stakeholder C

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>

■ ステークホルダー Stakeholder E

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>

■ ステークホルダー Stakeholder H

<ペルソナから受ける影響 Effects by persona>

<ペルソナに与える影響 Effects for persona>



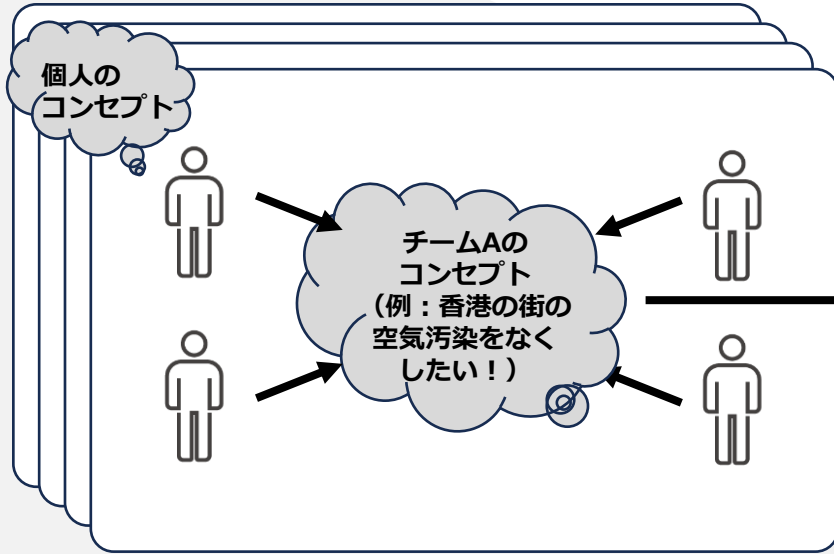
WS1

宿題

WS2

宿題

WS3 プレゼン



解決すべき課題の
明確化→その課題
で困っているペル
ソナ設定

■ ペルソナシート①

チーム名 _____

解決すべき「不便/不満/不安」 _____

例：空気汚染がある事で、どんな人が、いつ、どんな状況で、どんな困りごとがある？

意味に対する価値観： _____

目に対する価値観： _____

好きなブランドとその理由： _____

その他チームに関連した価値観： _____

■ ペルソナシート②

チーム名 _____

解決すべき「不便/不満/不安」 _____

その人は、具体的にどんな状況でその「課題/不便」を感じている？

Before (課題/不便を感じている状態)	After (課題/不便を感じない状態)
_____	_____
_____	_____
_____	_____

そのペルソナを中心に
課題を解決するドラフト
アイデアを考案
(出来れば一部周辺環境
も考慮)

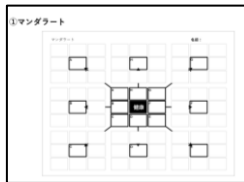


周辺環境との関係性（ステーク
ホルダー/エコシステム/バ
リューチェーン等）を考慮した
アイデアに昇華



アイデア
精査

■ X-cityアイデア創造に至るWS1~3の思考プロセス骨子イメージ

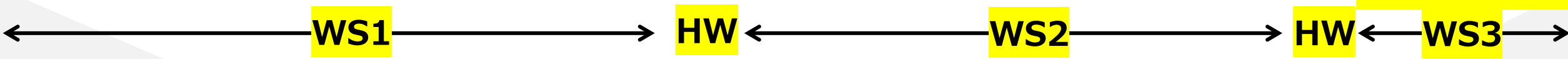


_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



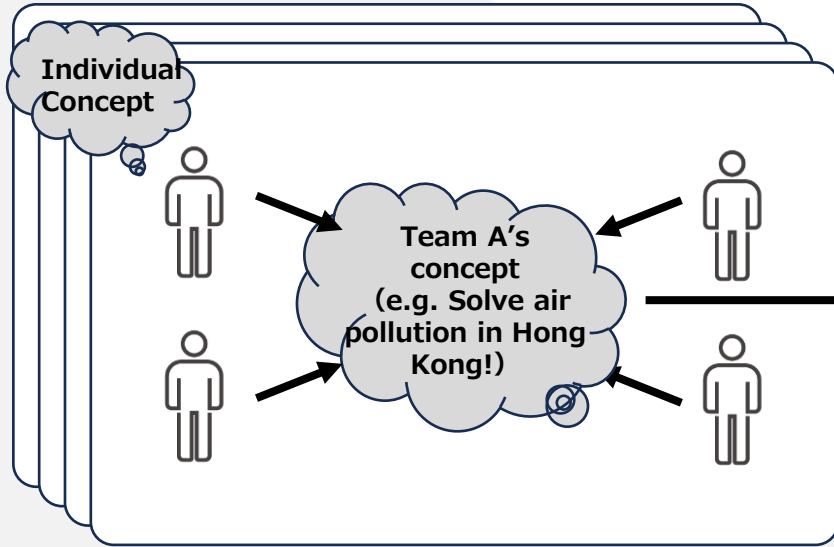
Presentation



Identify the issues to be solved → Define a persona who face s struggles due to the issue

Develop a draft idea that solves the problem around that persona (Consider environment if possible)

Create an idea that considers its environment (stakeholders/eco-system/value chain etc.)



Personality Sheet (Personality Sheet 1)

解決すべき「不便/不満/不安」

e.g. Who struggles with air pollution? When? How? What kinds of struggles?

誰かに対する価値観: 対人に対する価値観: 好きなブランドとその理由: その他チームに用いた価値観:

Personality Sheet 2

解決すべき「不便/不満」

その人、最も身近な人(家族や友人)の「得意/得意」を思い出して?

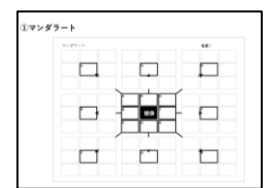
Before (得意/得意) (得意/得意) After (得意/得意) (得意/得意)



Review Idea



Image of the thought process framework of WS1-3 leading to the creation of X-city ideas



解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」
解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」
解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」
解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」

解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」
解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」
解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」
解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」	解決すべき「不便/不満/不安」



Workshop 3 (WS3) 予告

- 日時：2024年11月9日(土) 本番13時～17時
- 会場：東京都文京区本郷 東京大学福武ホール
- 内容：・6チームから公開で提案発表*5分+選考委員や会場からの質疑応答15分 (計20分=総計2時間)

* 提案発表は課題に対する解決策 (コンセプト) と新モビリティの提案とし動画も使用可能
次頁ひな形を参照ください。

* B1縦の提案説明ポスターのデータpdfを事前に作成

- ・ 選考委員による選考会(別室にて)
- ・ 選考会の際に参加チームによる公開討論を行う
- ・ 公開表彰式で賞状・賞金・賞品を授与します

■ 参考 2022年の最終審査と表彰式のYouTubeはこちら

- 1) コンテスト説明・12チーム作品発表 https://youtu.be/_5rgJYGsF80
- 2) 表彰式・総評 <https://youtu.be/eN9jrD7RtXA>

Workshop 3 (WS3) Preview

- Date and time: Saturday, November 9, 2024, 13:00-17:00
- Venue: Fukutake Hall, University of Tokyo, Bunkyo-ku, Tokyo
- Contents: ・ Public presentation of proposals from 6 teams * 5 minutes + 15 minutes Q&A from the selection committee and the audience (total 20 minutes = 2 hours in total)

* Proposal presentations will be solutions (concepts) to the issues and proposals for new mobility, and videos can also be used

* Prepare the data pdf of the B1 vertical proposal explanation poster in advance

- ・ Selection meeting by the selection committee (in a separate room)
- ・ Open discussion by participating teams during the selection meeting
- ・ Certificates, prize money, and prizes will be awarded at the public award ceremony

■ Reference: YouTube of the 2022 final judging and award ceremony is here

- 1) Contest explanation・Presentation of works by 12 teams https://youtu.be/_5rgJYGsF80
- 2) Award ceremony and general comments <https://youtu.be/eN9jrD7RtXA>



< プレゼントーク骨子例 >

チーム名：XXXXXXXXXX

- 私たちは (地域・エリア) に貢献する (解決すべき課題/欲求 (インサイト)) を本気で解決したいと考えています。

我々は (この課題/欲求が5年後により大きくなっていくであろう理由) なので、
この課題/欲求に着目しました。 ↑ 簡易裏付けマクロ/定性データ込

- そしてまずは最もその影響を受けている (ターゲット=ペルソナ) の為に、
(解決策/価値/こんな良いこと) を提供します。

その為にこの (商品/サービス名) を創りました。
この商品/サービスには提供価値を最大化する為の (商品/サービスの特徴) があります。

- 更にこの商品/サービスは、今後 (5年後に更に求められてくる理由) の理由から、市場が拡大していくと想定され、
(広がりそうな他のターゲット/分野/領域とその理由) でも更に求められてくる可能性があります。

この商品/サービスの販売・運営元となる (●● 企業・自治体等) にとって未来に寄与する新たな一歩となる可能性を秘めています。

- ただ現段階ではまだまだ未完成で、今後は具体化に向けて (精査すべき事) を進めたいと考えています。
その為に是非、後押しして下さい！



<Example of presentation talk outline>

Team name : XXXXXXXXX

■ We are serious about solving (issues/desires (insights) that need to be solved) and contributing to (region/area).

We focused on this issue/desire because (the reason this issue/desire will be even bigger in 5 years).
↑ Simple supporting macro/qualitative data included

■ And first of all, we provide (solutions/values/good things) for (targets = personas) who are most affected by it.

To that end, we created this (product/service name).

This product/service has (product/service features) to maximize the value it provides.

■ Furthermore, the market for this product/service is expected to expand in the future for reasons (Reasons why it will be even more in demand in 5 years), and it is possible that it will be in even greater demand in (Other targets/fields/areas that are likely to expand and why).

This has the potential to be a new step that contributes to the future for the seller and operator of this product/service (● ● company, local government, etc.).

■ However, it is still incomplete at this stage, and we would like to move forward (things that need to be examined) towards making it more concrete.

Please support us to achieve this!



参加チームとの質疑応答

Q&A with participating teams



■ Schedule

Contents	Year 2024									
	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov
キックオフ記者発表会 Kick-off presentation	★4@YOXO Festival									
SNSによる交流 Communication by SNS					[Red bar]					
コンセプト案〆切 Deadline for the concept				⊕ 17						
協賛社とのマッチング Matching with sponsors					⊕					
協賛社+チーム協業 Sponsors+ teams work together						[Green bar]				
ワークショップ (WS) Workshop			Pre-WS ⊕ 20		WS1 ⊕ 29		WS 2 ⊕ 24			WS3 ⊕ 9
選考会 Selection meeting				⊕ 29						9 ⊕
成果発表&表彰式 Results announcement and award ceremony										9 ⊕



Photo: Takeshi Kubota



■テーマ

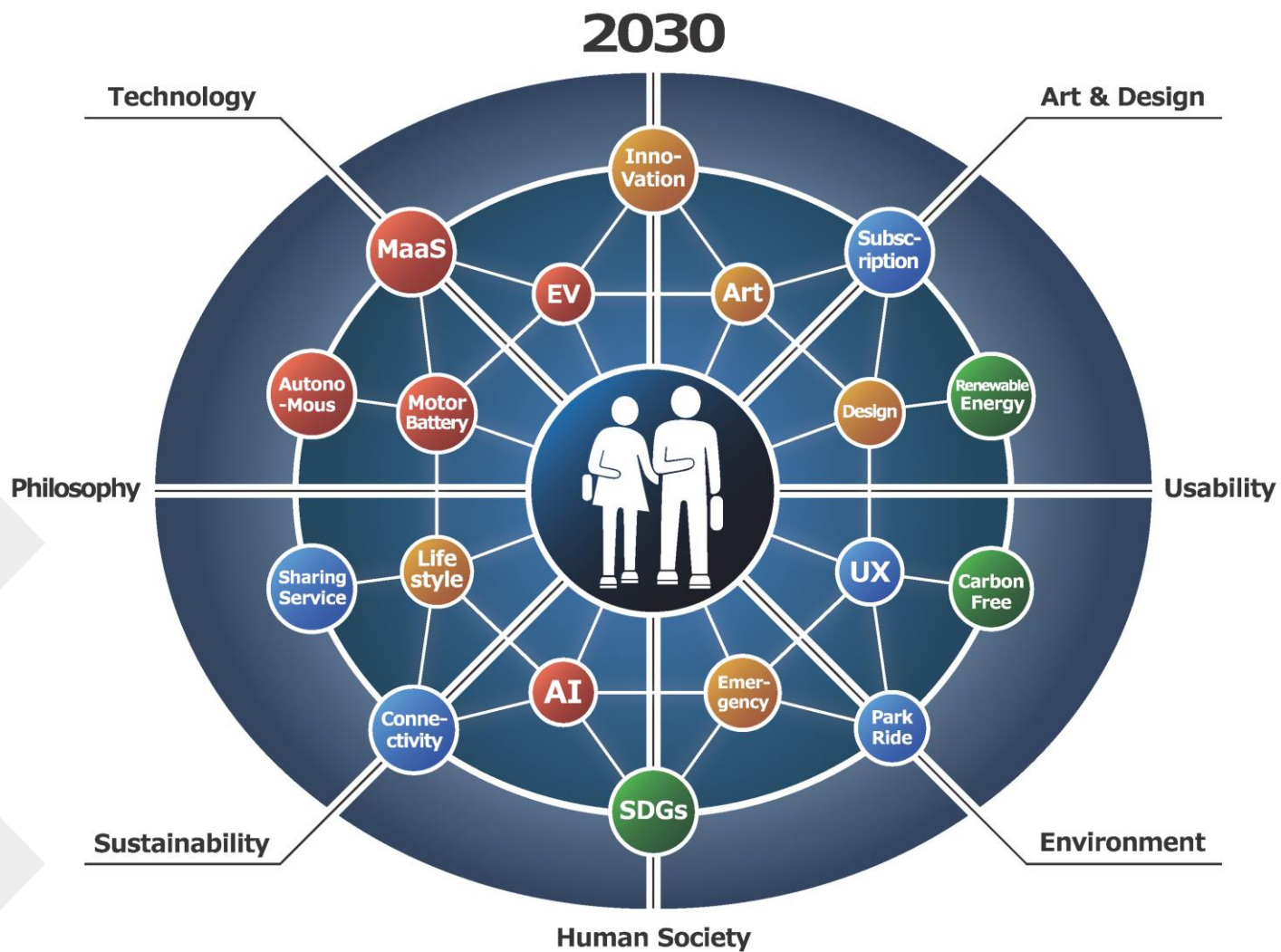
“モビリティで2030を創る”
【X-Cityの提案】

■THEME

“ Create 2030 by new Mobility “
[Proposal for X-City]

End of Work
Shop 2

See you in
WS3@Tokyo !!





Appendix



Create Persona ペルソナの作成

When you decide which direction to take by identifying the issues in urban areas, please consider the people who are most likely to have this issue or be most affected by it. Try to break down the city's challenges to its people when creating a persona.

E.g. "Solve isolations in urban areas"

→ Older man who lives alone

When might he feel isolated? → Feels lonely when eating a meal alone.

(Define "Isolation isolation" by breaking it down specifically)

チームとしての方向性（解決したい都市の課題）が設定できたら、その課題を最も持っていそうな人/その課題の影響を最も受けそうな人を考えて、その人物像を描写してください（ペルソナ化）。

その際、その都市の課題をその人の課題にブレイクダウンしてみてください。

例：「都市の孤独を解消したい」

→都市に住む一人暮らしの男性高齢者

どんな孤独を持っていそう？→1人でご飯を食べるのがさみしい。

（「都市の孤独」を、ペルソナにとって具体的にどんな「孤独」かにブレイクダウンして設定。）



What is Persona? ペルソナとは？

The most important and symbolic customer model for the product/service offered

Point!

Instead of portraying a particular individual as he or she exists in reality,
Imagine "a person who might exist in the real world"
with certain issues as realistically as possible

Note that if we portray a specific individual who exists in reality, as they are living with a complex combination of various factors and criteria, it will be difficult to identify the challenges and effects in their life!

提供する製品/サービスにとって最も重要かつ象徴的な顧客モデル

Point!


現実に存在する特定の個人をそのまま描くのではなく、
ある課題を持つ"現実社会に存在しそうな仮想の人物像"を出来る限りリアルに描く

※ 様々な要素や判断基準が複合的に組み合わさった中で生きている"現実に存在する特定の個人"をそのまま描いてしまうと、その人が持つ課題とその影響が逆に見えにくくなるので注意！



Example of Persona ペルソナ例

秋野 つゆ (37歳)



基本情報

- ・都内在住
- ・独身か共働きで経済的に余裕がある
- ・都心で働くバリバリのキャリアウーマン

特徴

- ・社交的な性格
- ・自分の時間を大切にする
- ・シンプルでセンスの良いものを追求する
- ・個性的でこだわりがある
- ・装飾より機能を好む
- ・フォアグラよりレバ焼きを頼む
- ・プールに行ったらいきなりクロールから始める

The store that Tsuyu Akino can enter by herself

「秋野 つゆ」が1人でも入れる店





Tips For Creating Persona ペルソナの描き方のポイント

When setting a persona, the focus is on deeply depicting human "qualities" or characteristics.

Even if you define a person as "a man in 20s, with a 3.5 million annual income, living on his own," it might be difficult to use as a useful persona.

It is because **each person's value is very diverse and even unpredictable sometimes.**

However, it also has the benefits of making it easier to share the image by creating a realistic portrait of the person, so we also use attribute categories to create an "example of a person with that 'characteristic'".

Therefore, it is important to view personas as an example of a person with "characteristics" that you predict.

ペルソナは人の"性質"を深く描き出す事に注力します。

なぜならば「20代男性、年収350万円、一人暮らし」等の属性区分で切ったとしても、

多様化の進む現在では、**その属性の人達の価値観も多様化している**ので、

それだけでは意味のあるペルソナとして活用する事が難しいからです。

しかし、リアルな人物像を描き出す事でイメージをより共有し易くなるというメリットもあるので、

「その"性質"を持っている人物像例」として属性区分も活用して描き出します。

よって「例えば～で描き出した"属性切りの人物像"」は、導き出した"性質"を持っている人の一例に過ぎないというマインドセットでペルソナを捉える事が重要です。



Why Persona? なぜペルソナを創るのか？

【 Reason ① 】 **Can organize "Issues" in a form that is easy to specify and visualize.**

By describing both the "issue" and the corresponding "persona" likely associated with it, it becomes easier to envision the issue as more realistic than organizing it in words alone.

【 Reason ② 】 **Easy to integrate goals and mindset.**

When only the issue is expressed, team members may often misunderstand each other's perceptions, leading to difficulties in smooth discussions. Clear sharing of the persona (or situation) associated with the issue facilitates easier alignment of team members' awareness.

【 Reason ③ 】 **Easy to discover further hidden key elements of the issue.**

This approach also makes it easier to imagine the genuine human emotions and consciousness surrounding the "issue" that is difficult to articulate in the text (such as why they hold certain feelings), thereby aiding in uncovering related hidden critical elements.

【 理由① 】 「課題」を具体的にイメージしやすい形で整理出来る。

「課題」をそれを持っていそうな「人物像」もあわせて描写する事で、言葉だけの整理よりもリアルな課題としてイメージしやすくなる。

【 理由② 】 チームメンバーの目標や意識を統一しやすい。

「課題」の表現のみだと、チームメンバーそれぞれのイメージがずれてしまいがちで、意見交換がスムーズに進まない事も多い。それをもつ人物像（や状況）をクリアに共有する事で、チームメンバーの意識統一がしやすくなる。

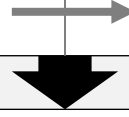
【 理由③ 】 「課題」の更なる隠れた重要要素を発見しやすい。

「課題」の周辺にある文章化し難い生身の人間の気持ちや意識（なぜその想いをもっているのか～？等）を想像しやすく、関連する隠れた重要要素を発見しやすくなる。

■ ペルソナシート①

チーム名 _____

解決すべき都市の課題→ペルソナにとっての課題



■ そんな「課題」を最も持っている人/その課題の影響を最も受けそうな人はどんな人でしょう？

性格

- ・長所：
- ・短所：

仕事や学校に対する価値観、選択基準

・

お金に対する価値観

・

家族に対する想い、接し方（夫/妻/息子/娘/孫）

・

どんな友人がいる？

・

どんな趣味（偏愛）がある？

・

ITリテラシー

・

生きがい、毎日の楽しみ、ポリシー、座右の銘

・

絶対いやなこと、うけつけないこと、

・

その他（その人を特徴的にあらわすこと）

・

■ そんな”性質”をもつ人物像例



名前：

家族：

年齢：

居住：

職業：

趣味：

年収：

■ Persona Sheet①

Team's Name _____

Issues to be solved in the city → Issues that persona faces →



■ Who struggles the most and to be affected by such challenges?

Character

- Strong point :
- Weak point :

Values and selection criteria for work and school

•

Values for money

•

Feelings toward family and how to interact with them
(husband/wife/son/daughter/grandchildren)

•

What kind of friends do you have?

•

What hobbies and preferences do you have?

•

IT literacy

•

Purpose in life, daily enjoyment, policy, motto

•

Things that a person absolutely hates and will not accept

•

Others (Features that describe a person)

•



■ Examples of people with such characteristics



Name :

Age :

Occupation :

Salary :

Family :

Address :

Hobby :

解決すべき都市の課題→ペルソナにとっての課題



■ 何故そのような「課題」をもつようになったのでしょうか？

<いつ？>

- ・
- ・
- ・

<どこで？>

- ・
- ・
- ・

<どんな状況で？>

- ・
- ・
- ・

■ その「課題」を解消する為に、そのペルソナは現在どのような事を行っていますか？

- ・
- ・
- ・

■ それを行っていてもまだ不十分なこと、足りない事はどんなことでしょうか？

- ・
- ・
- ・

■ もっとどんなことがあると良いと思っているのでしょうか？

- ・
- ・
- ・

■ その「課題」を解決できると、どのような「良い事」がありますか？

<ペルソナ自身にとって>

- ・
- ・
- ・

<ペルソナの周囲の人にとって>

- ・
- ・
- ・

<環境や社会にとって>

- ・
- ・
- ・

Issues to be solved in the city → Issues that persona faces



■ How did the persona come to have such issues?

<When?>

-
-
-

<Where?>

-
-
-

<How?>

-
-
-

■ What is the persona currently doing to solve that "issue"?

-
-
-

■ What are some of the things that you have done that are still inadequate or lacking?

-
-
-

■ What would the persona like to happen more?

-
-
-

■ What good things will happen after solving the issue?

<For the persona him/her-self>

-
-
-

<For people who are around the persona>

-
-
-

<For environment and society>

-
-
-



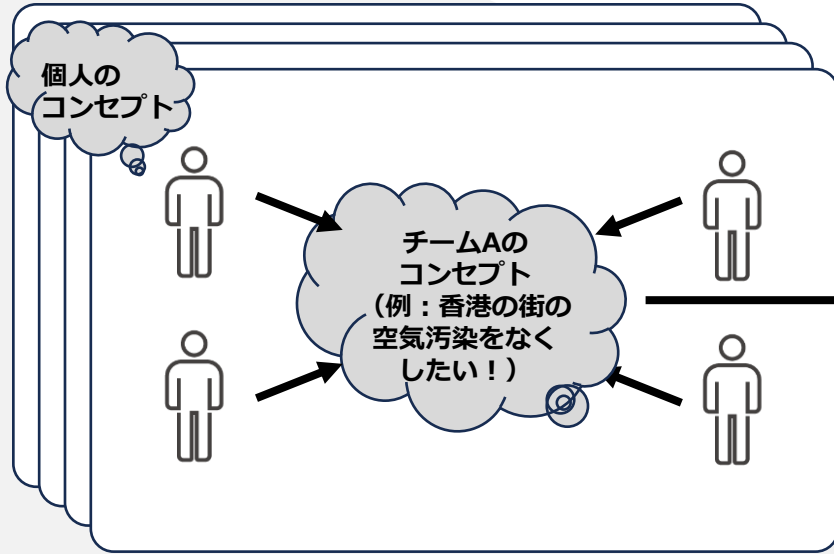
WS1

宿題

WS2

宿題

WS3 プレゼン



解決すべき課題の
明確化→その課題
で困っているペル
ソナ設定

■ ペルソナシート①

チーム名 _____

解決すべき「不便/不満/不安」 _____

例：空気汚染がある事で、どんな人が、いつ、どんな状況で、どんな困りごとがある？

意味に対する価値観： _____

目に対する価値観： _____

好きなブランドとその理由： _____

その他チームに関連した価値観： _____

■ ペルソナシート②

チーム名 _____

解決すべき「不便/不満/不安」 _____

その人は、具体的にどんな状況でその「課題/不便」を感じている？

Before (課題/不便を感じている状態)	After (課題/不便を感じない状態)
_____	_____
_____	_____
_____	_____

そのペルソナを中心に
課題を解決するドラフト
アイデアを考案
(出来れば一部周辺環境
も考慮)

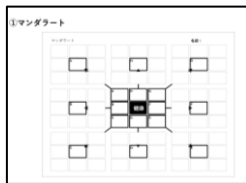


周辺環境との関係性（ステーク
ホルダー/エコシステム/バ
リューチェーン等）を考慮した
アイデアに昇華

アイデア
精査



■ X-cityアイデア創造に至るWS1~3の思考プロセス骨子イメージ

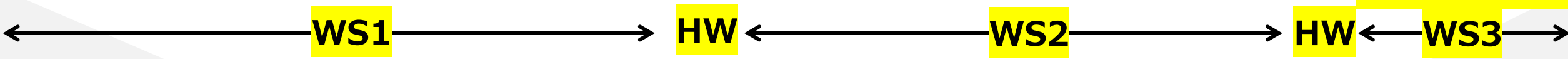


_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



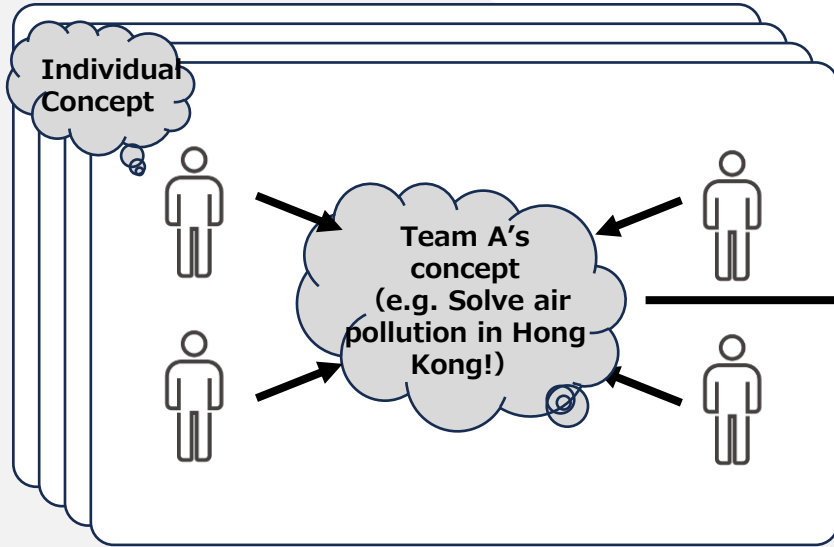
Presentation



Identify the issues to be solved → Define a persona who face s struggles due to the issue

Develop a draft idea that solves the problem around that persona (Consider environment if possible)

Create an idea that considers its environment (stakeholders/eco-system/value chain etc.)



Personality Sheet (Personality Sheet 1)

解決すべき「不便/不満/不安」

e.g. Who struggles with air pollution? When? How? What kinds of struggles?

いる人? そんな「苦痛」をもつ人物

例

興味に対する情報: []

社に対する情報: []

好きなブランドとその理由: []

その他チームに用いた情報: []

Personality Sheet 2

解決すべき「不便/不満」

その日、最終的に解決すべき「不便/不満」を解決しよう!

Before (解決すべき不便/不満) After (解決済みの不便/不満)

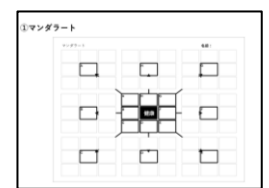
3:00PM (1人参加) 3:00PM (1人参加) 3:00PM (1人参加)



Review Idea



Image of the thought process framework of WS1-3 leading to the creation of X-city ideas



解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」
解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」
解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」
解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」

解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」
解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」
解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」
解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」	解決すべき「不便/不満」