

企業のための プロダクトデザイン eラーニング

デザイン未経験者のための実践型育成プログラム



はじめに

この度は、弊社の研修に関心をお寄せいただき、誠にありがとうございます。

今回の研修では、中小企業の若手社員・管理職の皆様を対象に
プロダクトデザインの基本から実践的なスキルまでを体系的に学べるeラーニング
をご紹介します。

自社の商品・サービスをより魅力的に設計し、目的に応じたデザインを行う力は、競争が激しい現代において非常に重要です。しかし、従来の座学や限られたOJT（On-the-Job Training：職場内訓練）だけでは、実務で活かせるスキルを習得するのが難しいのが実情です。加えて、デザインに関する専門人材の不足や、指導体制の整備が困難な中小企業も少なくありません。



本研修では、ユーザー視点に立ったプロダクト思考、基本的なデザインプロセス（リサーチ・アイデア発想・プロトタイピング・ユーザーテスト）から、ツールの活用に至るまで、プロダクトデザインを段階的に学びます。実際の事例に基づいた演習を通じて、すぐに業務に応用できる実践的なスキルの習得を目指します。

また、eラーニング形式のため、時間や場所を問わず受講可能で、従業員の学習負荷や教育担当者の負担も大幅に軽減されます。

ぜひ、この機会に弊社の中小企業向けプロダクトデザインeラーニング研修をご活用いただき、製品・サービスの質を高め、御社の競争力向上にお役立てください。皆様のご参加を、心からお待ち申し上げます。



従業員が"デザイン思考"を持つだけで、 会社が変わる

感覚や経験からの脱却

感覚や経験に頼りがちな商品企画から脱却できます。

ユーザー目線の向上

ユーザー目線で考える力が身につき、開発精度が向上します。

スムーズな協業

デザイナーや他部署との協業がスムーズになります。

説得力のあるプレゼン

論理と感性のバランスで社内プレゼンにも説得力が増します。

プロダクトの見た目を整えるだけでなく、「何を、なぜ、誰のために作るか」を深く考える力が養われます。



研修の特徴と進め方



分割型動画講義

全48回の分割型動画講義を提供します。



学習ボリューム

1本あたり10～20分、合計 約11時間の学習ボリュームです。



自主的学習

社員のスキルや進度に合わせて、自主的に視聴可能です。



マルチデバイス対応

スマホ・PC両方に対応、社内LMS(Learning Management System：学習管理システム)への組み込みにも対応します。

受講スタイルとサポート

オンライン動画
mp4形式で提供します。

カスタマイズ対応
必要に応じてカスタマイズ対応も可能です。



マルチデバイス
デバイスを問わず視聴可能です。

字幕付き
自動生成の字幕でわかりやすく学べます。

提供内容

コンテンツ内容

- 動画コンテンツ：48本（約11時間）
- 弊社LMSアカウントの提供

カスタマイズオプション

ご要望に応じて社内用イントロ映像や事例差し替えも対応します。

（別途、追加費用がかかります）

受講期間

3ヵ月～1年の間でお選びいただけます

（または社内LMS(Learning Management System：学習管理システム)への導入で恒久利用）

提供価格

- 初期費用： **無料**
- 月額費用（1人あたり）： **¥110,000**（税込）

※5時間/月の実践フォローもしくは専門業務付き



カリキュラムの一例（第1章）

第1回：デザインってなんだ？

デザインの基本概念と重要性について

第2回：プロダクトデザインの役割

製品開発におけるデザインの位置づけ

第3回：ユーザー視点ってどういうこと？

ユーザー中心設計の考え方

第4回：なぜこの商品は売れる？

成功事例から学ぶデザインの効果を分析

カリキュラムの一例（第2章）

第5回：アイデアの発想法 （視点のズラし方）

固定観念をはずして、新しい切り口を見つける

第6回：アイデアを形にする （スケッチ・プロトタイプ）

発想を「見える化」するステップ

第7回：デザインにおける 「選ぶ力」

たくさんのアイデアから「最適な1つ」を導く方法

第8回：アイデアを伝える ためのストーリー設計

相手の心を動かす“説明の組み立て方”





カリキュラムの一例（第3章）

第9回：プロトタイプを検証とユーザビリティ評価

アイデアの「使いやすさ」を検証する方法

第10回：モノづくりとブランディング

「らしさ」が選ばれる時代へ

第11回：モノづくりにおけるSDGsと社会的視点

モノづくりにおけるSDGsと社会的視点

第12回：プロダクトの色・形・質感の決め方

感性と意味で「印象」を設計する

実例・写真・図解を多く使用し、デザインに不慣れな方でも理解しやすい構成にしています。

全48回タイトル

第1回：デザインとは何か
第2回：プロダクトデザインとは何か？
第3回：ユーザー視点ってどういうこと？
第4回：なぜこの商品は売れる？
第5回：アイデアの発想法（発想のズレ方）
第6回：アイデアを形にする（スケッチ・プロトタイプ）
第7回：デザインにおける「調整力」
第8回：アイデアを伝えるためのストーリー設計
第9回：プロトタイプの検証とユーザーリサーチ評価
第10回：モノづくりとブランディング
第11回：モノづくりとSDGs社会的価値
第12回：プロダクト開発における異分野協働（異業種と俯瞰）
第13回：アイデアを図面にする（基本仕様・設計への落とし込み）
第14回：試作品づくりとフィードバックの活かし方
第15回：製品化への最終段階（量産・コスト・品質管理）
第16回：製品リリース後のプロモーションと改善サイクル
第17回：プロダクト開発をトータルで見るデザインの立場（役割）
第18回：現場で使う！アイデア発想の技法・フレームワーク紹介
第19回：製品企画書・提案書の書き方
第20回：製品ユーザーを捉える“言葉”のデザイン（ネーミング・コピー）
第21回：展示会やWEBで伝える製品ストーリーづくり
第22回：ユーザーの声を活かす調査・インタビュー手法
第23回：デザインレビュー会議！事例から学ぶ評価のポイント
第24回：SDGsとプロダクトデザイン～環境と社会に配慮したモノづくり

第25回：製品ジャンル別！開発着手の違いと対応方法
第26回：コストと品質のバランスを取るデザイン計画
第27回：国際規格（JIS・ISO・GEM）の基本と製品づくり
第28回：ユーザーインターフェースの設計と評価方法
第29回：デザイン思考を経営に活用する方法
第30回：量産向け図面・仕様書の重要性和考え方
第31回：パッケージデザインの役割と戦略
第32回：マーケティング視点で考えるプロダクト設計
第33回：ブランド価値を高めるプロダクトづくりの視点
第34回：海外市場を見据えたプロダクト展開の視点
第35回：プロダクト開発における“品質”の考え方とマネジメント
第36回：デザインレビューとフィードバックの受け方
第37回：知的財産・デザイン保護の基本を考える
第38回：サステナブルデザインの実践とビジネス視点
第39回：プロダクト開発におけるチーム連携と情報共有の工夫
第40回：プロダクトデザインと人間工学の関係
第41回：量産化を意識したデザインと設計のバランス
第42回：製造業意識を高めるプロダクト開発の基本
第43回：プレゼンの魅せ方を伝えるプロダクトプレゼン術
第44回：ユーザーテストと評価の基本と実践法
第45回：プロダクトデザインにおけるマーケティング戦略の考え方
第46回：プロジェクトマネジメントの基本と進め方
第47回：プロダクトデザインを学ぶ過程のまとめ（学びを活かす実践編）
第48回：プロダクトデザイン最終章①：学びの振り返りと未来設計



講師紹介

すぎたに まさやす
杉谷 昌保

1973年 福井県今立町(現：越前市)生まれ
1992年 福井県立 武生高校 卒業
1996年 国立 京都工芸繊維大学 卒業

1996年～2020年 日産自動車株式会社のカーデザイナーとして
セレナ、エルグランド、リーフなどのデザイン開発
業務に従事する

2018年～2020年 日産自動車のサテライトデザインスタジオ
(株)クリエイティブボックスの
デザイン・プログラム・マネージャー

2019年～ (公社)日本インダストリアルデザイン協会 (JIDA)
正会員[会員番号:1704]

2020年12月～ プロダクトデザイン事務所：株式会社la・kura 設立
代表取締役 兼 クリエイティブ・プロデューサー

2021年6月～ 福井県 移住サポーター
2022年4月～ よろず支援拠点 コーディネーター
福井工業大学 デザイン学科 非常勤講師

お申し込み・お問い合わせ



会社名

株式会社la・kura



メール

info@la-kura.co.jp



ウェブサイト

<https://la-kura.co.jp/>





明治時代に建てられた蔵の、プロダクトデザインスタジオ

株式会社 ラ・クラ

