

TECH PLAY

2025年1月9日  
パーソルイノベーション株式会社

【日時：2025年1月17日（金）18:30～20:35】

エンジニア採用ブランディングサービス『TECH PLAY Branding』、  
「UX Design Conference #2」開催

～2024年6月に引き続き開催。UXデザインを仕事に活かすための実践的なヒントやアイデアを探る～

「はたらいて、笑おう。」をビジョンに掲げるパーソルグループのパーソルイノベーション株式会社 TECH PLAY Company（本社：東京都港区、TECH PLAY Company代表：片岡 秀夫）が運営する、27万人の会員をもつテクノロジー人材のエンパワーメントと企業のDX組織構築の支援サービスを提供する『TECH PLAY（テック プレイ）』※は、さまざまな業界から「TECH COMPANY」がオンライン上で集まり、テクノロジーでつながることを目的とするカンファレンス「UX Design Conference #2」を開催します。

※2024年9月時点



■イベント概要

TECH PLAY Conferenceは、さまざまな業界から「TECH COMPANY」がオンラインで集まり、テクノロジーでつながることを目的とするカンファレンスです。今回のTECH PLAY Conference では「UX Design」をテーマとして、テクノロジーを武器に活躍する皆さまにご登壇いただき、UXデザインを仕事に活かすための実践的なヒントやアイデアが得られるような、学びの場を提供します。

特設ページ：<https://bd.techplay.jp/uxdesign-conference2024-02>

イベント名称	UX Design Conference #2
開催日	2025年1月17日（金）18:30～20:35
主催	パーソルイノベーション株式会社
視聴方法	お申し込みをいただいた方へ、参加用URLをご案内します。
費用	無料 ※インターネットに接続するための通信料金は参加者負担となります。 ※配信映像や音声は各自の通信環境に依存しますので、なるべく通信環境の良い状態で視聴ください。
参加対象	・UXデザイナー ・ユーザーに近いプロダクトを開発している方

問い合わせ先 パーソルイノベーション株式会社 広報室  
TEL：03-6757-4259 MAIL：[pino\\_pr@persol.co.jp](mailto:pino_pr@persol.co.jp)

	・UXデザイン、新しい体験作りに興味がある方
申込方法	<a href="#">こちら</a> より必要事項を入力のうえお申し込みください。 ※定員となり次第締め切りとさせていただきます ※参加を辞退する場合は、詳細ページより申込のキャンセルをお願いいたします。

■タイムスケジュールと登壇者プロフィール

18:30～18:35 オープニング

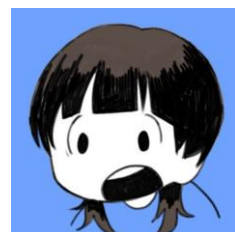
18:35～18:55

株式会社 ビットキー

Product Value Design Department UIUXチーム マネージャー

タケウチ マナミ 氏

2022年7月ビットキーにジョイン。UIUXチームのマネージャーとして、プロダクトにまつわるデザイン全般を担当。チームメンバーとともに心地よい体験を追求。



全ステークホルダーを巻き込みながらの体験設計

ビットキーが提供する体験は、スマートロックをはじめとする様々な物理デバイスとソフトウェアが複雑に絡み合って成立しています。デジタルとリアルの垣根を超えた心地よい体験を設計するために、イベントストーミングというフレームワークの活用事例を紹介させていただきます。

18:55～19:15

株式会社NTTデータ

テクノロジーコンサルティング事業本部 デジタルサクセスコンサルティング事業部

辻野 絢 氏

事業会社でのUX/UIデザイナーとしての経験を経て、2024年8月にNTTデータのデザイナー集団「Tangity」にサービスデザイナーとしてジョイン。体験コンセプトの策定からプロトタイプ作成など、幅広いサービスデザイン領域の支援に従事。



顧客体験を最大化する「カスタマージャーニーマネジメント」の実践事例

優れた顧客体験を考える手法として「カスタマージャーニーマップ」があります。皆さんは、作るだけで満足していませんか？根拠に基づいた施策は実行できていますか？私たちは、顧客に寄り添った体験を実現するためには、カスタマージャーニーマップの作成だけでは十分ではないと考えています。重要なのは、顧客体験のデータとプロセスを結びつけ、継続的に改善していくことです。この講演では、Tangityが実践する「カスタマージャーニーマネジメント」の活用事例をご紹介します。

19:15～19:35

株式会社良品計画

ITサービス部コマースサービス 個客サービス推進課

小林 舞 氏

2020年4月に広告代理店に新卒入社し、社内のクリエイティブワークフローシステムの開発を担当しました。地方出身なので、地方の生活を良くするような仕事をしたいと思い、2023年11月良品計画に入社。現在は無印良品の商品をすぐに買いに行けないお客様に届けるために、ネットストアのフロントエンドリアーキを担当。



感じよいオンラインを目指す良品計画エンジニアのUXの捉え方

私たち良品計画は「感じよいオンライン」の実現を目指しています。入社以降、「感じよいオンライン」って何。「無印らしい」って何。と答えのない問いに何度もぶつかってきました。良品計画でフロントエンドエンジニアとして働く中で見えてきた、独自のUXの捉え方についてお話しさせていただきます。

19:35～19:55

株式会社ニジボックス

UXディレクション室 室長

吉川 聡史 氏

株式会社ニジボックスでUXデザイナーとWebディレクターが所属するUX・ディレクション室の室長。2011年11月にイラストレーターとしてニジボックスに入社し、クリエイティブ領域を中心にアニメーター、デザイナーなど幅広く担当。その後ディレクションに職域を広げていき、Webディレクターや映像ディレクターなどを経て、リクルートの新規事業の伴走や大規模案件におけるマネジメントなど複数経験し今に至る。前職は漫画家。



### 組織におけるAI時代のUX設計：なぜ作るのか？なにを作るのか？

生成AIを活用したUX設計は可能なのか？本講演では、「なぜつくるのか」「なにをつくるのか」を軸に、AIがUX設計プロセスにどう寄与するかを具体的に解説。組織で重要な意思決定フローと、想いを込めたものづくりの未来を探ります。

19:55～20:15

ソフトバンク株式会社

AI戦略室 Axross事業部

河野 瑠斗 氏

2020年に、ソフトバンク株式会社に新卒で入社。  
2021年よりAxross事業に参画し、現在はプロダクトの企画、開発、運用を担当。



### エンジニアによる組織内へのUXデザイン文化浸透の取り組みを紹介

私たちは、AI・DX人材育成サービス「Axross Recipe」を開発しています。今回は、職種に関わらず日々の業務やプロジェクトで、ユーザー中心の考え方を取り入れるために、エンジニアがボトムアップで推進した組織内へのUXデザイン文化浸透の取り組みをご紹介します。

20:15～20:30 Q&Aセッション

20:30～20:35 クロージング・退場

#### ■ 『TECH PLAY』について < <https://techplay.jp/> >

約27万人のテクノロジー人材を会員にもつITイベント情報サービス『TECH PLAY』※、累計600回以上の開催実績を持つIT関連イベントの企画立案、企業のDX推進組織の構築支援など、各種サービスを提供しています。学習機会やつながりの創出によるテクノロジー人材のエンパワーメント、企業のデータ・テクノロジー活用を促すことで、日本の産業全体におけるデジタル化の推進を目指しています。

※2024年9月時点

#### ■ 『TECH PLAY Branding』について < <https://business.techplay.jp/recruit> >

『TECH PLAY Branding』は、約27万人※のデジタル人材へアプローチができるエンジニア向け採用ブランディングサービスです。大手企業からスタートアップまで、500社以上のエンジニア採用をご支援しています。

TECH業界に精通したメンバーが戦略策定から採用ブランディングまで一気通貫でサポートします。

※2024年9月時点

■ パーソルイノベーション株式会社について < <https://persol-innovation.co.jp/> >

パーソルイノベーション株式会社は、パーソルグループの次世代の柱となる事業創造を目的として、2019年4月に事業を開始しました。リスキリング支援サービス『Reskilling Camp（リスキリング キャンプ）』や、コミック教材を活用した研修サービス『コミックラーニング』、副業マッチングサービス『lotsful（ロットフル）』などを運営するとともに、新たな事業開発や、デジタルトランスフォーメーションを推進、パーソルグループのイノベーションを加速していきます。