

テレビ会議無料相談はじめています



「UX (ユーザー体験) デザインって結局何？」

「UXとBX (ブランド体験)の違いを知りたい」

「R&D の成果がなかなか事業に繋がらない」

「音声UIって今後どうなるのか？」

「ロボットと会話が續かないし飽きられてる」

「ネオマデザインの創るモノコトを聞きたい」

「CEOの河野と一度話がしてみたかった」

ユーザー（顧客）の行動は想像以上に気まぐれで、その価値観や感情は多種多様です
現場の経験則だけで見つからない、人間の行動・認知・感情・体験価値からの戦略が重要です
ぜひ専門家に一度相談してみませんか？

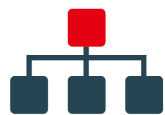
メーカー, 教育, エンタメ, メディア, 建築, 小売業界, レジャー... 業界問いません



INTERFACE



NAVIGATION



STRUCTURING



DESIGN



HCI



USER RESEARCH



USABILITY



ACCESSIBILITY

Now Accepting Requests for Seminar, Talk...

オンラインセミナーやワークショップのご依頼随時受付中

少人数、非IT系、非技術系でも大歓迎。聴く方のレベルに合わせます。

- ◎音声UI/UXデザイン（弊社VUIデザイナーとの対談形式もあり）
- ◎UX/CXデザイン（顧客体験デザインと事例）
- ◎次世代ユーザーインターフェース
- ◎空間UXデザイン（実例より）
- ◎新規事業コーディネーション、BX（ブランド体験デザイン）...



ネオマデザイン セミナー

過去の実績記載あり



FY20 Our Services

UX（顧客体験）や最先端技術を活用しクリエイティブな戦略、企画を提案、コンサルティングします

Approach	Services				
	Creativity + Consulting	UX / CX / BX 戦略	音声UI / UX VUI / UX Design	次世代体験クリエーション Emotional Interactive UX	ロケーションエンタメ デジタルサイネージ
主な業界とターゲット		IT・家電メーカー 自動車関連 小売店舗 アパレル・レジャー サービス業	コミュニケーションロボット スマートスピーカー 自動車関連 家電・住宅設備 (エアコン、キッチン、トイレ等)	テーマパーク 展示会 各種イベント活動 デジタルサイネージ 空間・建築・店舗	公共空間 娯楽・レジャー施設 デパート・小売店舗 遊園地・テーマパーク 博物館・美術館
新規事業コーディネーション		新規ビジネスの企画戦略 グローバル戦略	音声UI(VoiceUI), UX開発 ロボットやエージェント 対話サービスの企画や開発	テーマパークや展示会の アトラクションなど 企画・開発・ディレクション	インタラクティブデジタル サイネージの企画提案 プロデュース
ビジネスプロデュース		UX/CX/BX視点による ビジネス改善と提案	音声対話向けシナリオの 企画制作	次世代技術を使った 企画開発プロデュース UI/UXコンサルティング (AR/MR等含む)	IT技術を利用したロケーション エンターテインメントの プロデュース・ディレクション
コンサルティング		ビジョンメイキング ブランドメイキング	次世代スマート機器・IoTの UXコンサルティング		デジタルサイネージの コンサルティング
自社研究開発		Beyond UX 次世代体験の創造	感情対応型対話エージェント(AI) の研究開発	アナログ・デジタルの 融合型体験のクリエーション	次世代ショーウィンドウ
コレボレーション		BX(Brand Experience)	音声対話UXデザインの研究	新規メディア・アート創作活動	次世代空間体験創造 空間エンターテインメントの 検討・企画

What is BX (Brand Experience)?

BXとはブランド体験戦略 (Brand Experience) のこと

UXが商品サービスを使うユーザー対象なのに対して、従業員、業界そして社会環境も対象範囲に広がります。

先日、理美容院向けのBX/UXセミナーを行いました！非IT業界でもBX/UXは有効な戦略と課題解決方法です。



BX : Brand Experience

- ・会社のブランド体験・コンセプト・理念・社会活動
- ・世界中すべての人が対象になっていく
- ・社会環境や業界なども含む体験価値の創造
- ・顧客だけでなく従業員・スタッフも対象
- ・中～長期、恒久的

CX : Customer Experience

- ・複数のプロダクトやサービスをまたぐ体験
- ・潜在的なユーザーも含んだ顧客すべてを対象とする
- ・短中期的

UX : User Experience

- ・単一のプロダクトやサービス
- ・エンドユーザーが対象（使う人が中心）
- ・Usability, Interaction Design(UI)
- ・比較的短い

ネオマデザインの音声UIUXデザインにおける強み

実製品開発の豊富な経験
最先端のUI開発の知見

アカデミックな視点
論文200件以上読破中, 国内学会参加

現場・実践視点の対話の知見
声優や舞台演劇俳優の採用

● 企画・戦略

- ・コンセプトメイキング、ビジネス戦略コンサルティング
- ・次世代技術（音声以外も含む）を使った次世代ビジネス戦略

● 音声UIデザイン・コンサルティング

- ・インタラクションデザイン（UI設計）
- ・ユースケースデザイン、キャラクターデザイン
- ・文言デザイン（入力用, TTS出力用, 対話シナリオ作成）

● 研究開発・検証

- ・対話に必要な要素や課題の抽出
- ・プロトタイプ開発, PoC検証
- ・感情を含めた対話モデルの研究
- ・ユーザービリティ評価

小日向 真芽
Mame Kohinata

Voice UI Designer, Voice Actress
Event MC, Illustrator



● ネオマデザイン (2015〜) :

音声対話シナリオ制作、音声合成(TTS)の音声チューニング
音声対話に関する研究開発, 及び音声UXデザイン全般担当

・筑波大学卒: 人文・文化学群 人文学類 言語学主専攻 音声学・音韻論
放送サークルTHK筑波放送協会にてラジオドラマの脚本・演出担当

NHK全国大学放送コンテストで最優秀賞・文部科学大臣奨励賞受賞

・出演実績: SCRAP「リアル脱出ゲーム」「謎解きウェディング」司会
NHK文化祭「スイエンスー」ブースMC, 練馬区 照姫まつり
「照姫伝説」舞台演技・ナレーションナレーター・イベントMC等

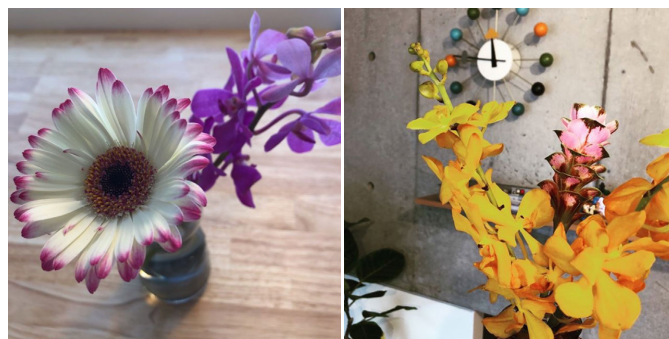
“ 音声UIを生かすには対話・言語・文化等IT技術以外の人間ならではの視点と知見から設計する必要があります ”

Neoma Design Meanings

新しい 間の 創造
Neo Ma Design

“Beyond the human experience”
“未体験の世界へ”

From Instagram



いつもオフィスには花を...

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

Michinari KOHNO as CEO



河野 道成

ネオマデザイン株式会社 代表取締役CEO
Beyond UX Creator, New Biz Coordinator, UIUX Consultant
KMD (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科) リサーチャー

1992年、ソニーに入社。UI・UX・次世代IT技術・感性に関わる研究開発に携わる。
PS4のインタラクションデザインや次世代家電などのプロジェクトを指揮。ソニー R&D Award 受賞。
ネオマデザインでは、次世代UI/UXデザイン、特に音声対話UIUXの開発を中心に進めている。
フィットネスクラブの空間プロデュースやテーマパークのアトラクションのディレクターなど新しい体験創りを常に行っている。趣味は、クルマとジャズダンス。レース及び舞台にも出ている。



Contact me
michi@neomadesign.jp