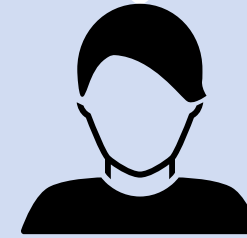


楽に移動したい!



従来型

最初に完全な完成図を描き
部品を組み立てていく



アジャイル型

最小単位で価値を提供し、顧客のフィードバックに
基づいて繰り返し改良を重ねる



ハンドルが
あるといい

ペダルが
欲しい

自動化
して欲しい

天気に左右
されたくない

柔軟かつ機動的にユーザーの期待に応える

【P.6 「”おもてなし”を実現する5つのプリンシプル」】 アジャイルの「5つの原則」と「4つの目的」



機能横断的



エンパワーメント



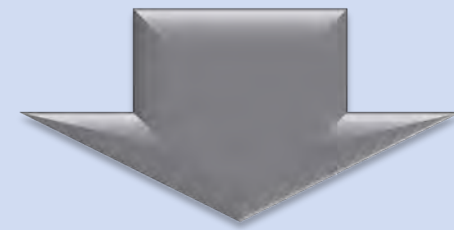
顧客価値に
フォーカス



反復的プロセス



実証的アプローチ



顧客エンゲージメント
の向上



商品・サービスの
提供スピードの向上

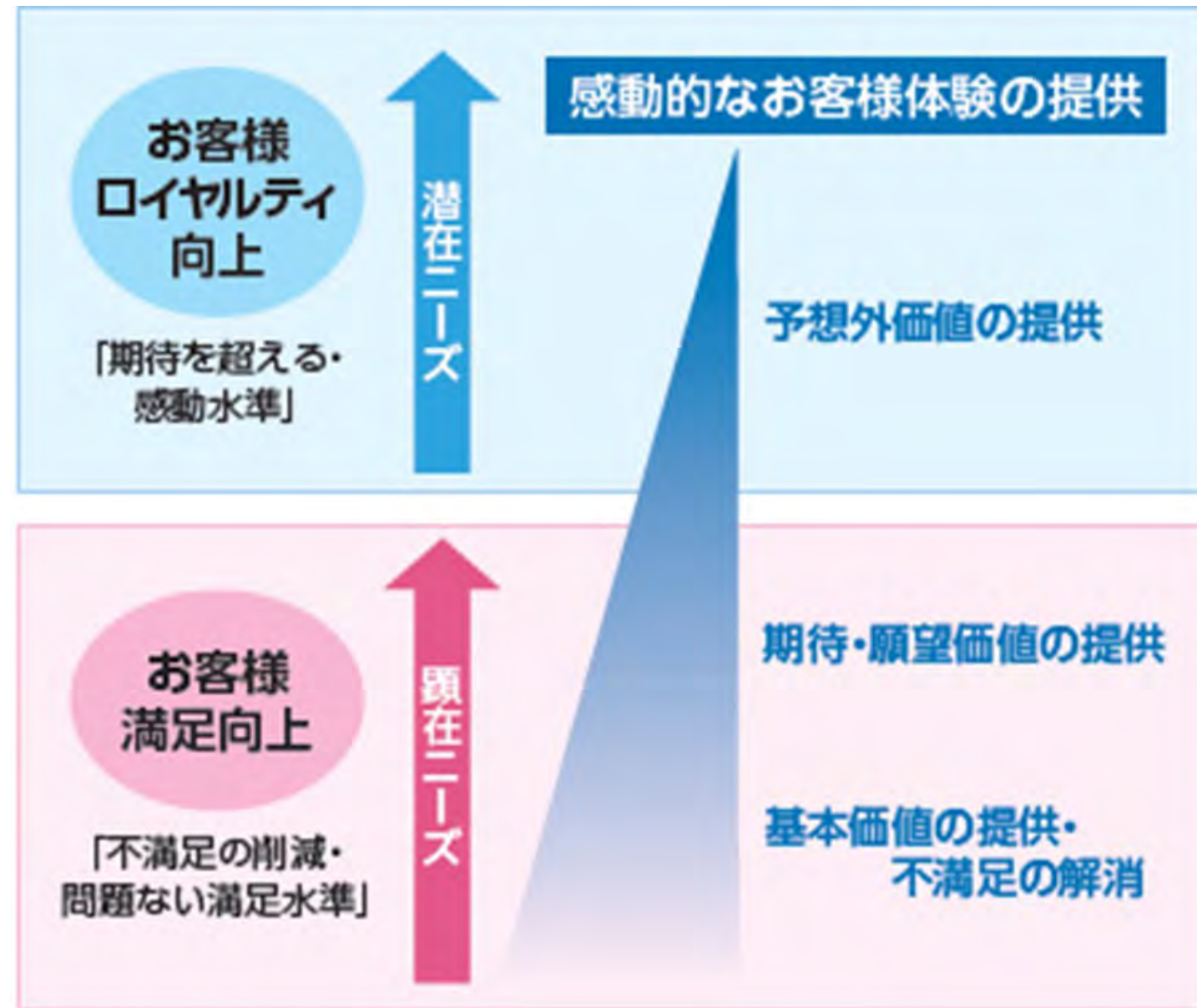


効率性の向上
(資源配分)



人財エンゲージメントの
向上

■UXとは「ユーザーが驚くような体験」
(ユーザー・エクスペリエンス)



※出典：アフラック統合報告書

■デザイン思考
顧客を直接観察してニーズを理解し
試作と検証を通じて解決する



ペインポイントの解消はもとより
ユーザーが感動する商品・サービスを提供する