



■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 1

■ 期間

2024年 6月29日 : ワークショップ 1

2024年8月末 : ワークショップ 2

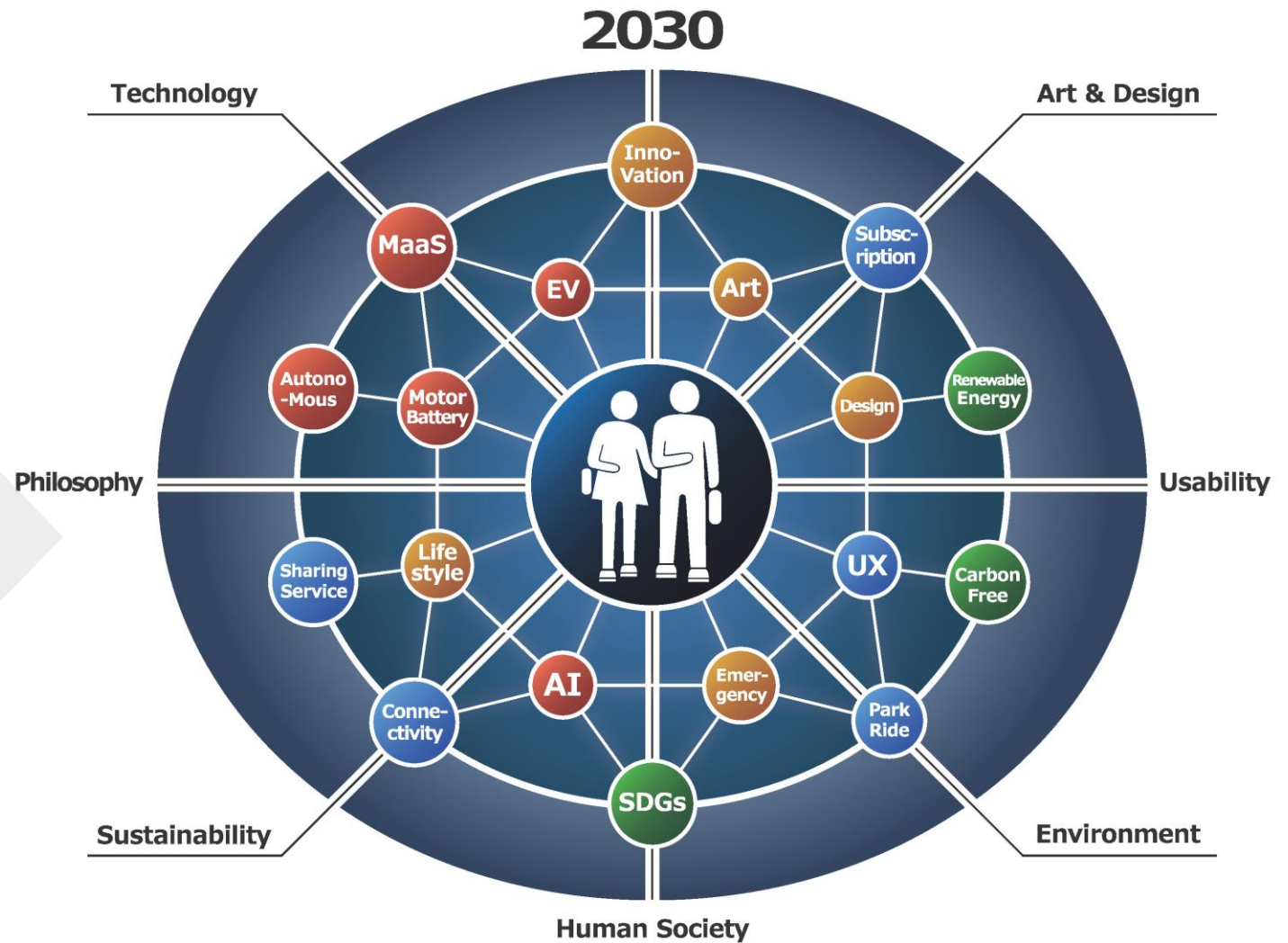
2024年10月下旬 : 最終選考&表彰式

■ Schedule

29th June 2024 : Workshop 1

End of August 2024:Second Workshop

End of October 2024 : The Final Results Announcement & Award Ceremony





## Time table

Title	Start	End	Lap	Contents
リアル参加者集合 Participants gather	10:00	10:25	0:25	名札・過去作品集・飲み物配布 Distribution of nametags, Booklets of past works, and drinks
接続試験 Connection test	10:20	10:30	0:10	Zoom接続試験 Zoom connection test
アナウンス Announcement	10:30	10:40	0:10	注意事項説明 Explanation of precautions
開始 Start	10:40	10:50	0:10	開会宣言と今日の時間割説明 Opening declaration and explanation of today's schedule
自己紹介 Self-introductions	10:50	10:55	0:05	主催者メンバーの紹介 Introduction of organizers
参加チームから提案発表 Participating teams present their proposals	10:55	12:05	1:10	12チーム×5分(60分)+予備10分=70分(質問はなし) 12 teams x 5 minutes (60 minutes) + 10 minutes extra = 70 minutes (no questions)
選考委員メッセージ Message from selection committee	12:05	12:10	0:05	X-Style Mr.Ando
昼食 Lunch	12:10	12:50	0:40	昼食休憩(弁当+お茶) Lunch break (boxed lunch + tea)
マッチング&チーミング Matching & teaming	12:50	13:35	0:45	チームマッチング発表、席移動、サブファシリテーターが合流し自己紹介、全員の共通点でチーム名決定、発表 Team matching presentation, seat change, sub-facilitator joins and introduces himself, team name is decided based on common point of all, presentation
WS前半 First half of WS	13:35	14:45	1:10	ウォーミングアップワーク: モビリティが提供できる価値の拡張ワーク ※マンダラート活用 Warm-up work: Work to expand the value that mobility can provide * Use mandala chart
休憩 Break	14:45	14:55	0:10	
WS後半 Second half of WS	14:55	15:55	1:00	チームメンバーのコンセプト提案を基にチームテーマを設定※ ペルソナシート活用 Set team theme based on concept proposal of team members * Use persona sheet
WS結果発表 WS results presentation	15:55	16:51	0:56	WS成果の全体共有(質疑含) 8分x7チーム=56分 WS results with the whole group (including Q&A) 8 min x 7 teams = 56 min
選考委員メッセージ Message from selection committee	16:51	16:56	0:05	Prof. Ms.Matsumoto
情報提供 Information provision	16:56	17:16	0:20	Lean Mobility Mr.Yanaka
まとめ Summary	17:16	17:26	0:10	まとめと今後の予定、宿題の説明 Summary and future plans, homework explanation
撮影 Filming	17:26	17:30	0:04	撮影→終了 Filming → End



## Announcement

- ◆ To All :
  - This WS1 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WS 1 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。時間を守ってください
  - 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、チーム名とお名前の中で発言して下さい
- ◆ 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

<Active Memo Sheet> <アクティブメモシート>

Nameお名前\_\_\_\_\_

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

■ 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



## 電気自動車普及環境の変化：事業領域の拡大

『未来の子供たちのために、美しい地球を残したい』



2010年協会設立時の『電気自動車を中心とした、環境車の普及で“低炭素社会”が実現』する事業から  
様々な技術や活動と連携する事業が求められる時代になっている

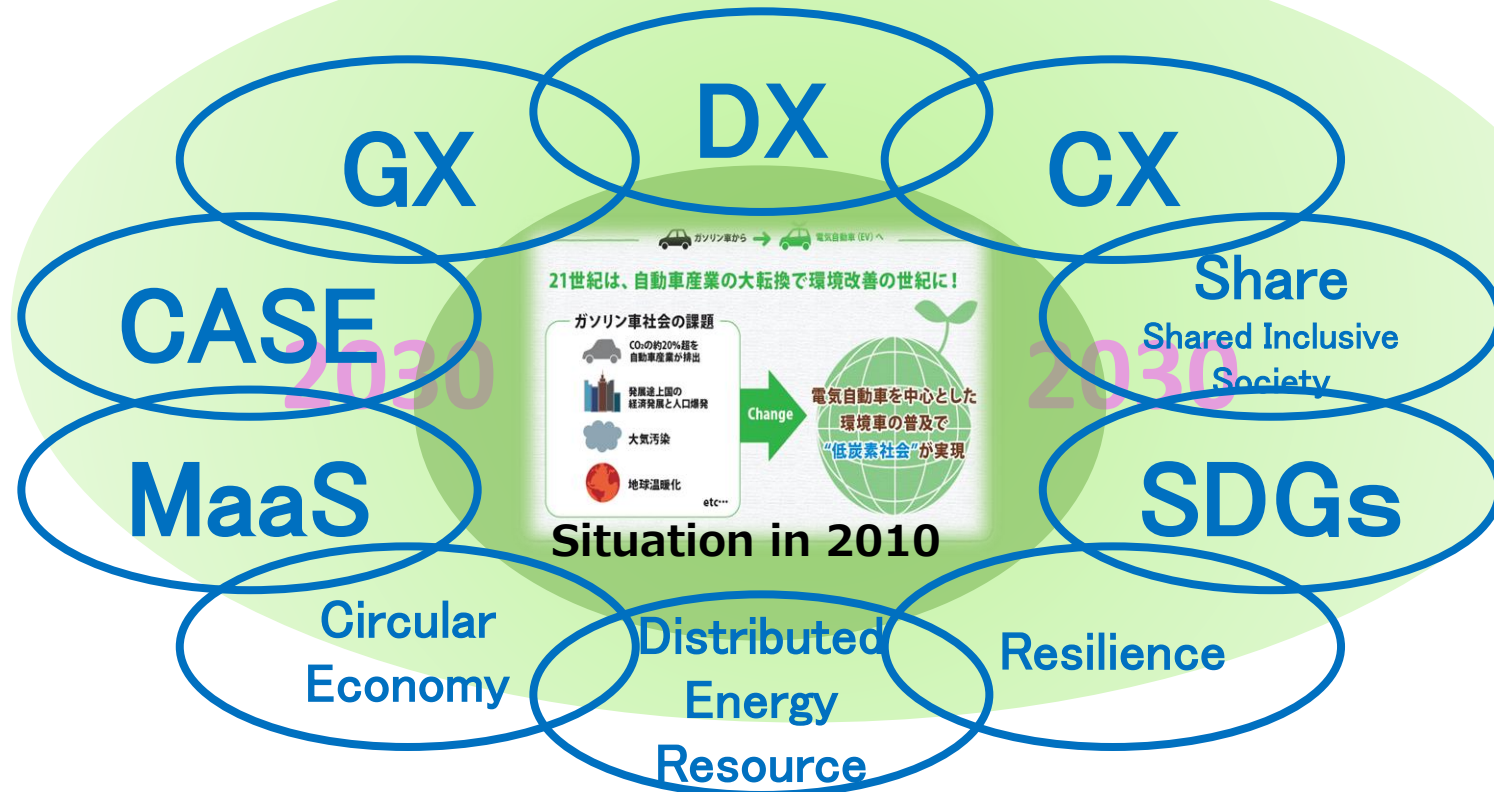
ガソリン車⇒EVへの置換事業だけにとどまらず、  
2030年に向けて+αの『移動の価値』を提供する行動が求められている。





## Changes in the Environment regarding EV: Expansion in business

# 『Leave a Beautiful Planet for the Future』



From the project established in 2010 by the association, aiming to create a "low-carbon society" through the promotion of electric and environmentally-friendly vehicles,

**we are in an era where projects that collaboration of various technologies and activities are required.**

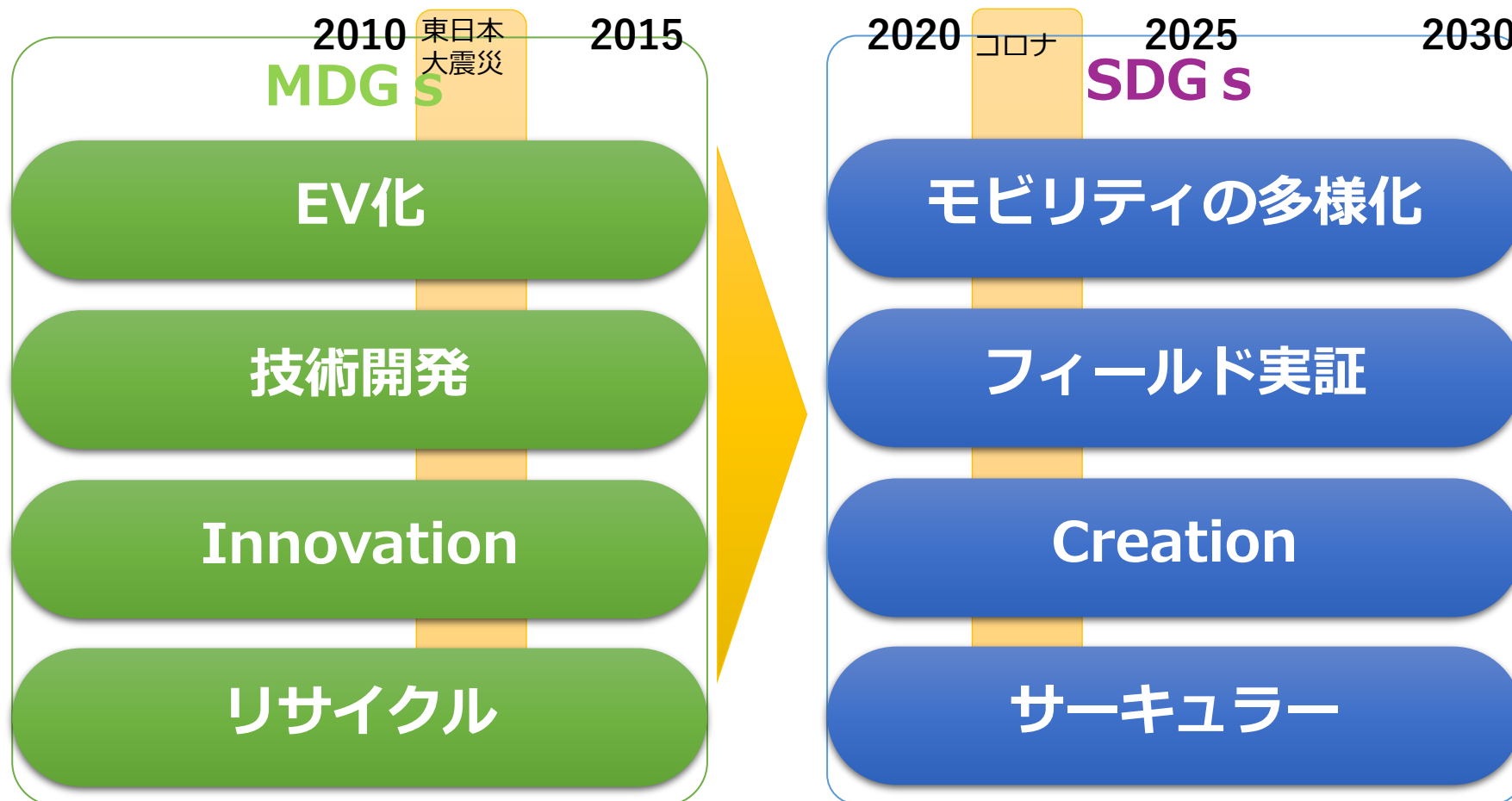
Not only encourage the business to replace gasoline-powered vehicles with EV,

**Actions that provide additional value to mobility are required as we move towards 2030.**



## 電気自動車普及環境の変化環境の変化：評価軸の変化

『未来の子供たちのために、美しい地球を残したい』

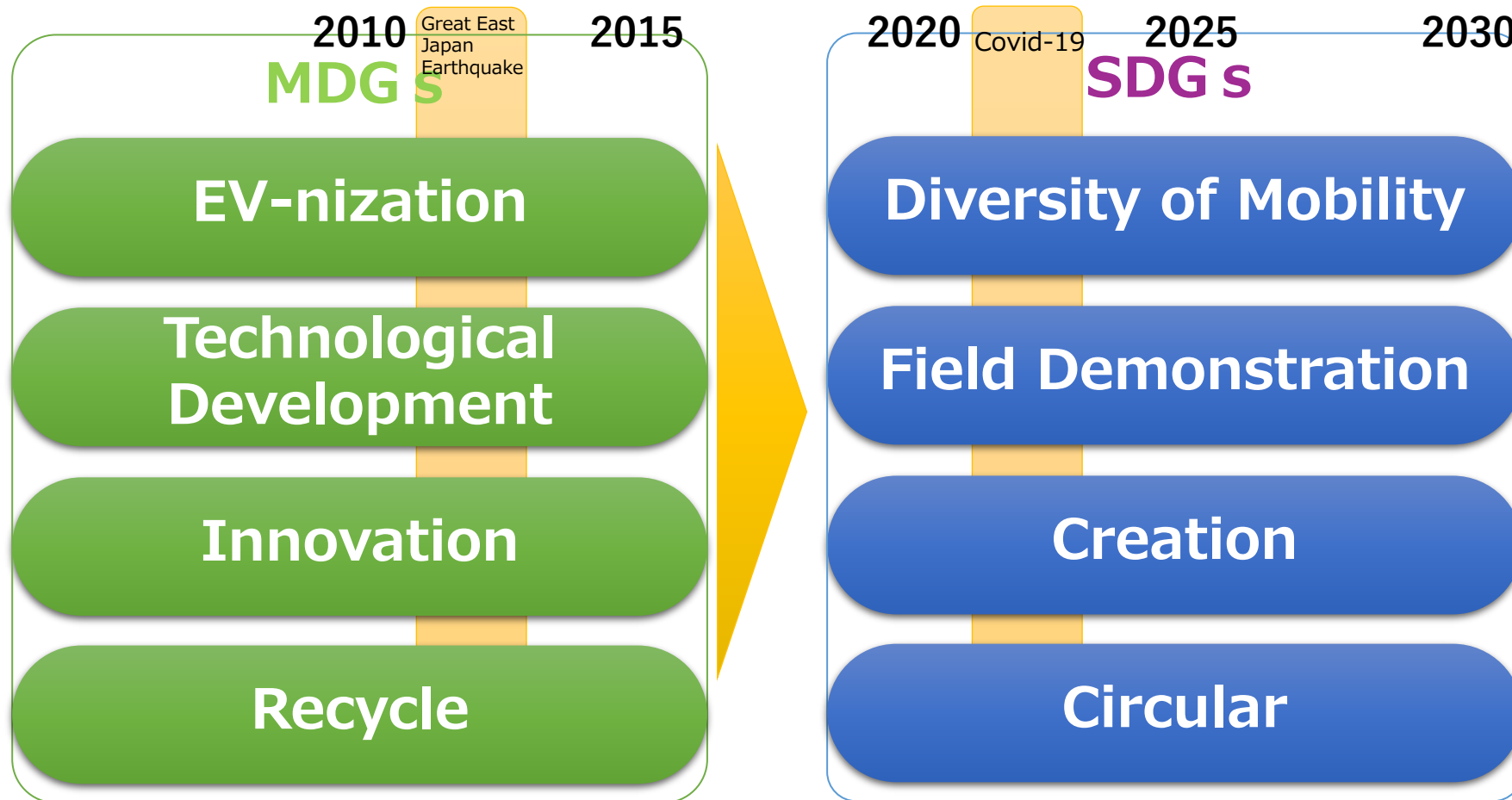


新領域の新たなチャレンジをAPEVは推進する。





# Changes in the Environment regarding EV: Expansion in business 『 Leave a Beautiful Planet for the Future 』



**APEV will promote new challenges in emerging areas.**

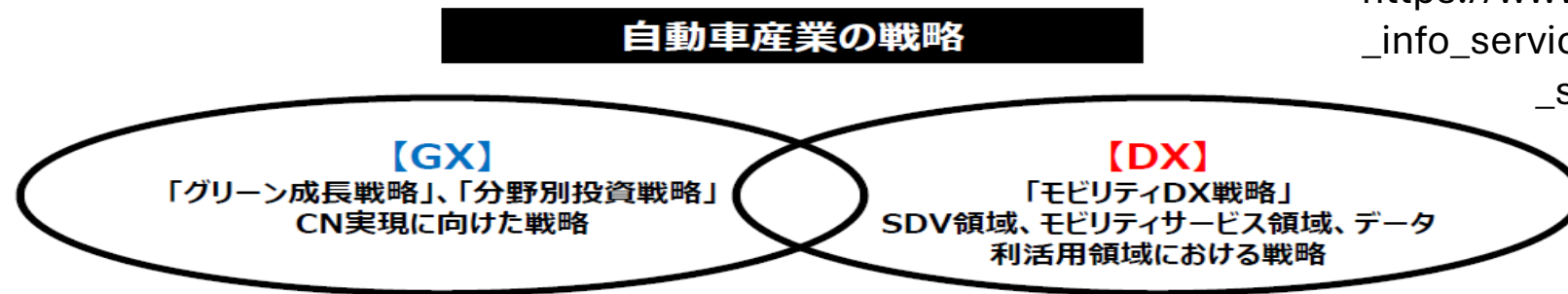


参考) 日本の政策「モビリティDX戦略」(2024年5月20日更新)

## 「モビリティDX戦略」の策定の必要性

- 自動車・モビリティにおいては、GXとDXでの2軸での産業構造変化が進む。
- GXは、「2050年カーボンニュートラルに伴うグリーン成長戦略」(令和3年6月改定)や、分野別投資戦略(令和5年12月策定)において、自動車産業の戦略を策定。①イノベーションの促進、②国内生産拠点の確保、③GX市場創造の3本柱に沿って、グリーンイノベーション基金等を活用した研究開発支援や、各種補助金等の施策パッケージが展開されてきたところ。
- DXは、これまで主に自動運転の社会実装の観点から、2025年度目途での全国50か所程度の実現といった目標設定や、個別の実証案件形成等に取り組んできた。他方、自動車産業を取り巻くデジタル技術の進展に伴い、今後、DXがGXと並ぶ大きな競争軸となっていく。
- このため「モビリティDX検討会」において、官民での議論から導き出した2030～2035年に向けた勝ち筋として、ソフトウェア・ディファインド・ビークル(SDV)、自動運転やMaaSといった新たなモビリティサービス、企業を超えたデータ利活用等、DX全体を貫く戦略を策定する。

[https://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/mono/automobile/jido\\_soko/index.html](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/automobile/jido_soko/index.html)





## Reference: Policy of “Mobility DX Strategy” in Japan (Updated on May 20, 2024)

### The need of the development of a "Mobility DX Strategy" (Chapter 1)

● In the automotive and mobility sectors, industrial structural changes are advancing along two axes: GX (Green Transformation) and DX (Digital Transformation).

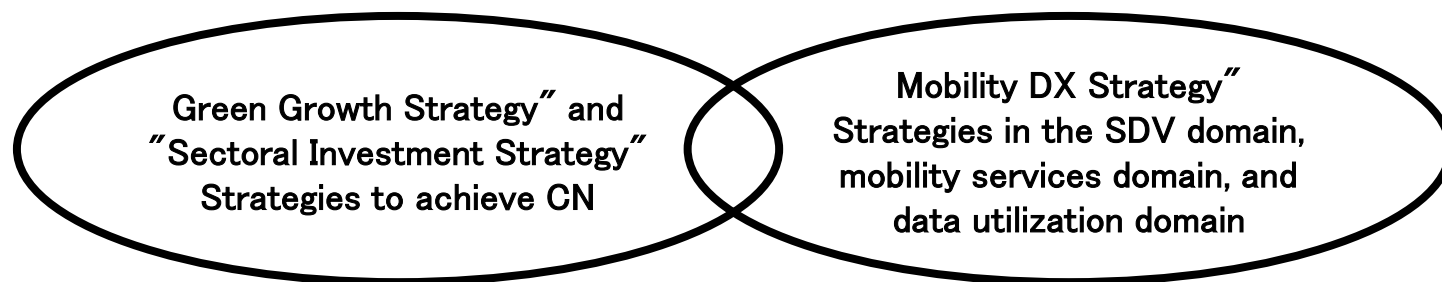
● GX involves the "Green Growth Strategy with Carbon Neutrality by 2050" (revised in June 2021) and the sector-specific investment strategy (formulated in December 2023), which set out the automotive industry strategy. This strategy is based on three pillars:

1. Promoting innovation,
2. Securing domestic production bases,
3. Creating GX markets. Research and development support utilizing the Green Innovation Fund and various subsidy programs have been developed in line with these pillars.

● DX has primarily focused on the social implementation of autonomous driving, with goals such as achieving around 50 locations nationwide by fiscal 2025 and forming individual demonstration projects. However, with the advancement of digital technology surrounding the automotive industry, DX will become a significant competitive axis alongside GX.

● Therefore, in the "Mobility DX Study Group," a comprehensive DX strategy will be formulated as a winning approach towards 2030-2035, derived from public-private discussions. This strategy will include Software-Defined Vehicles (SDVs), new mobility services such as autonomous driving and MaaS, and data utilization across companies.

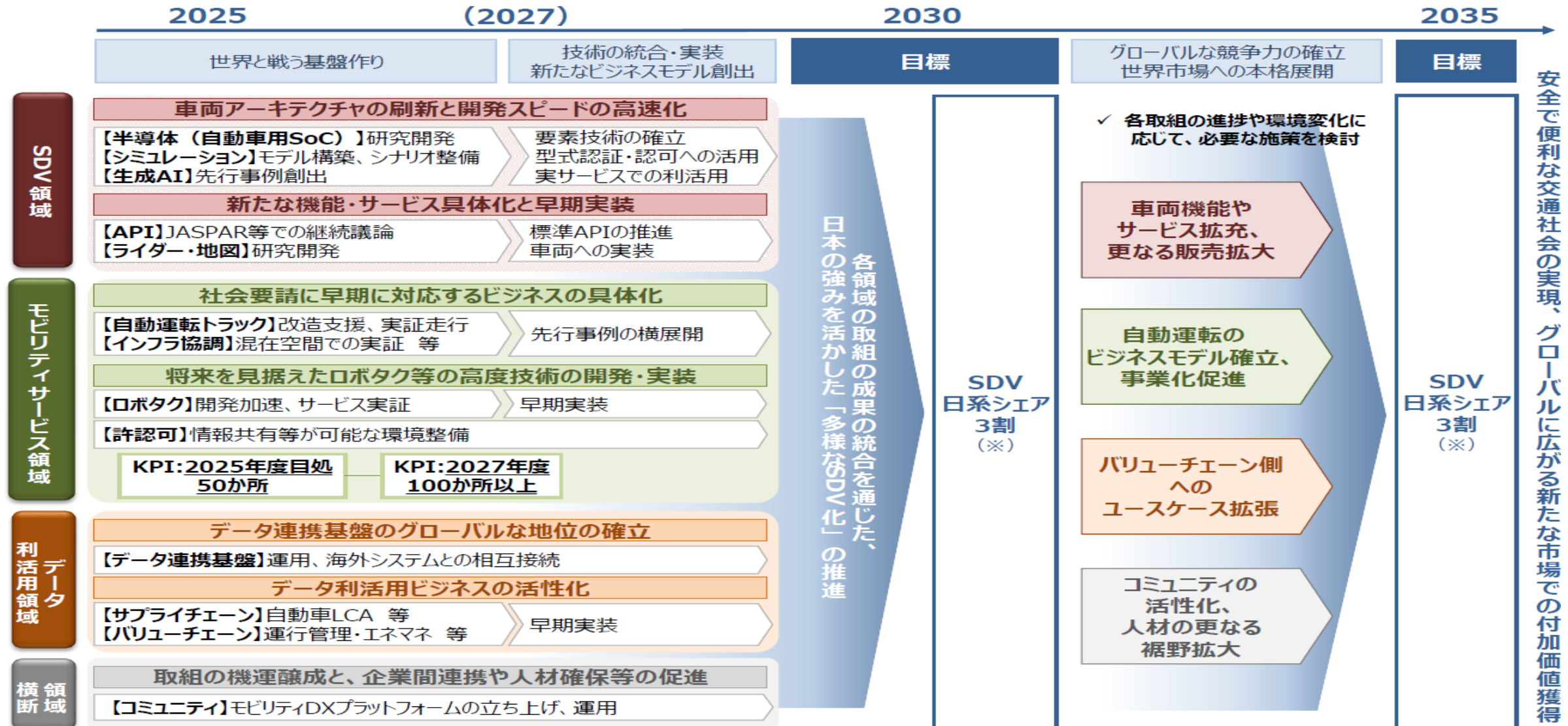
### Business Strategies in Automotive Industry



[https://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/mono/automobile/jido\\_soko/index.html](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/automobile/jido_soko/index.html)



## 「モビリティDX戦略」に関するロードマップ

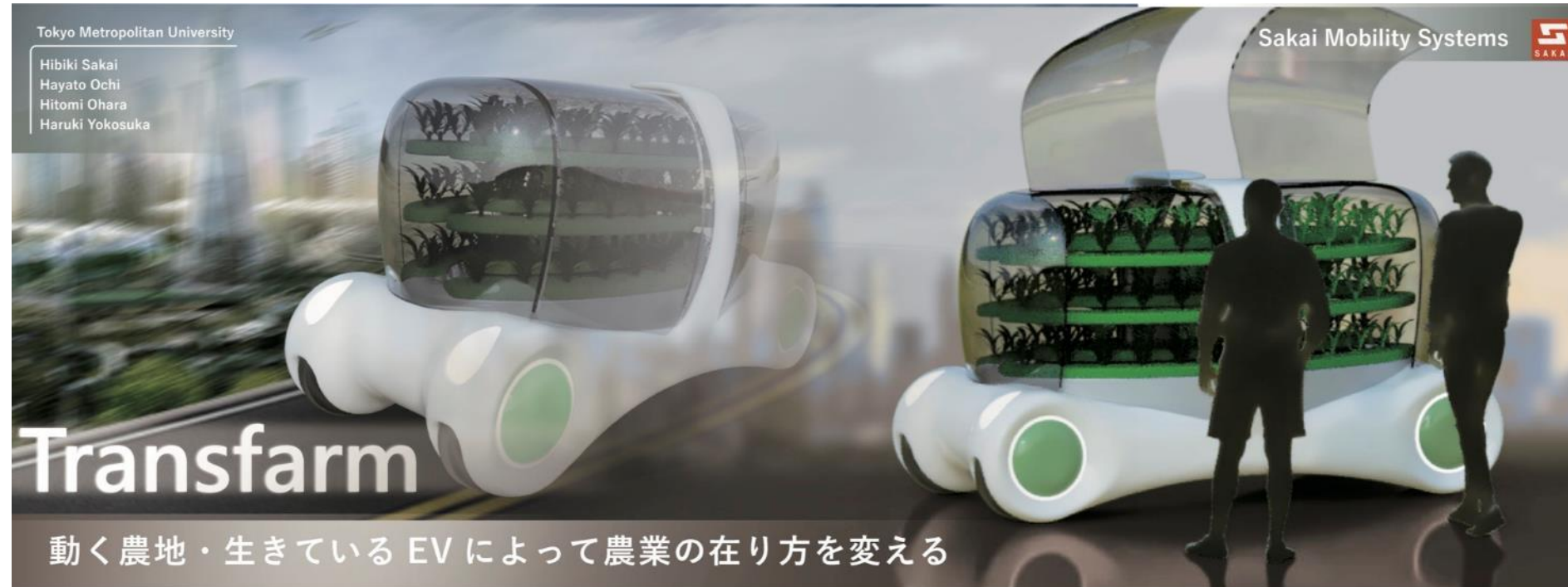
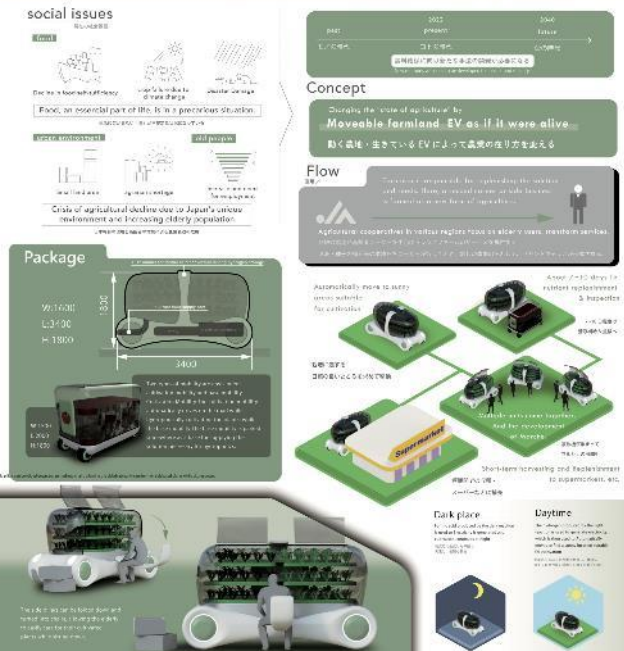
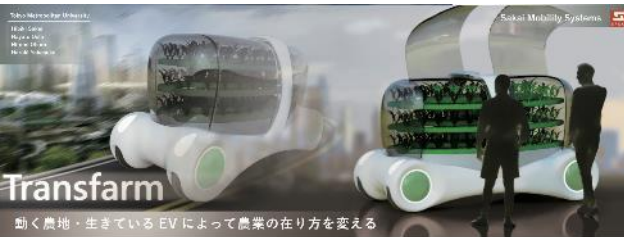


※一定の想定で試算すると、2030年日系シェア3割は約1,100万台～1,200万台、2035年日系シェア3割は約1,700万台～1,900万台に相当。





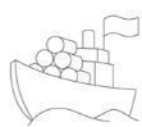
## 2022 Grand prix award winning



### social issues

現在の社会課題

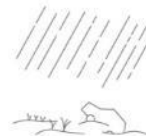
#### food



Decline in food self-sufficiency



crop failure due to climate change



Disaster Damage

Food, an essential part of life, is in a precarious situation.

生活に欠かせない「食」が不安定な状況になっている

#### urban environment

#### old people



### Concept

Changing the "state of agriculture" by

**Moveable farmland EV as if it were alive**

動く農地・生きている EV によって農業の在り方を変える



## 主催者メンバーの紹介 Introduction of organizers

- Sponsor Coordination: CLOMA Ms. Shibata 柴田  
Lean Mobility Mr. Yanaka 谷中
- Selection Committee : Mr. Ando 安藤  
Ms. Matsumoto 松本 Join afternoon  
Ms. Iida 飯田 Absent
- Supporters : Mr. Kubota 久保田  
Mr. Takahashi 高橋  
Mr. Hirabayashi 平林
- APEV : Mr. Mochizuki 望月 (WS1 Director)  
Mr. Kamiaraiso 上荒磯 (WS1 Sub Director)  
Mr. Yamane 山根





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

12チーム×5分(60分) (質問はなし) 12 teams x 5 minutes (60 minutes) (no questions)

発表順は申込順 The order of presentation follows that of application

Team name	School name(Eng)	Country
KARIYUSHI	HAL Tokyo	Japan
Keito	Shiga University	Japan
Seven	National Institute of Design	India
CHO&CHO	Kyushu University	Japan
NUOVA	HAL Nagoya	Japan
KFY	HAL Osaka	Japan
X-Thailand	Mahasarakham University	Thailand
Halsaka	HAL Osaka	Japan
Mother Earth	HAL Nagoya	Japan
TEAM SOLEIL	HAL Tokyo	Japan
SAKAHARU	HAL Osaka	Japan
One World	National Institute of Design	India

黄色網掛け  
はオンライン  
プレゼン  
Yellow  
shading  
is for  
online  
present  
ations



選考委員メッセージ Message from selection committee

X-STYLE inc. CEO  
Mr.Toshiya Ando





昼食休憩(弁当 + お茶) Lunch break (boxed lunch + tea)



## WS前半 First half of WS

ウォーミングアップワーク：モビリティが提供できる価値の拡張ワーク ※マンダラート活用  
Warm-up work: Work to expand the value that mobility can provide \* Use mandala chart

- マンダラート Mandala Chart



## Expanding the scope of "what can be done with mobility" 「モビリティでできること」を広げて考える

### 今回のテーマ：

#### “モビリティで2030を創る”【X-Cityの提案】

- ← 今回考えるべきは、モビリティ単体ではなく、モビリティの価値が有効活用された新たな都市の課題解決です。  
そのアイデアを拡げていく為には、まずは「モビリティ」という手段の活用可能性（モビリティで提供できる価値の可能性）を拡げて考えることが重要です。  
モビリティを勉強されている皆様だからこそ、  
まずはモビリティに対する自らの思考や捉え方を拡げることからはじめましょう！

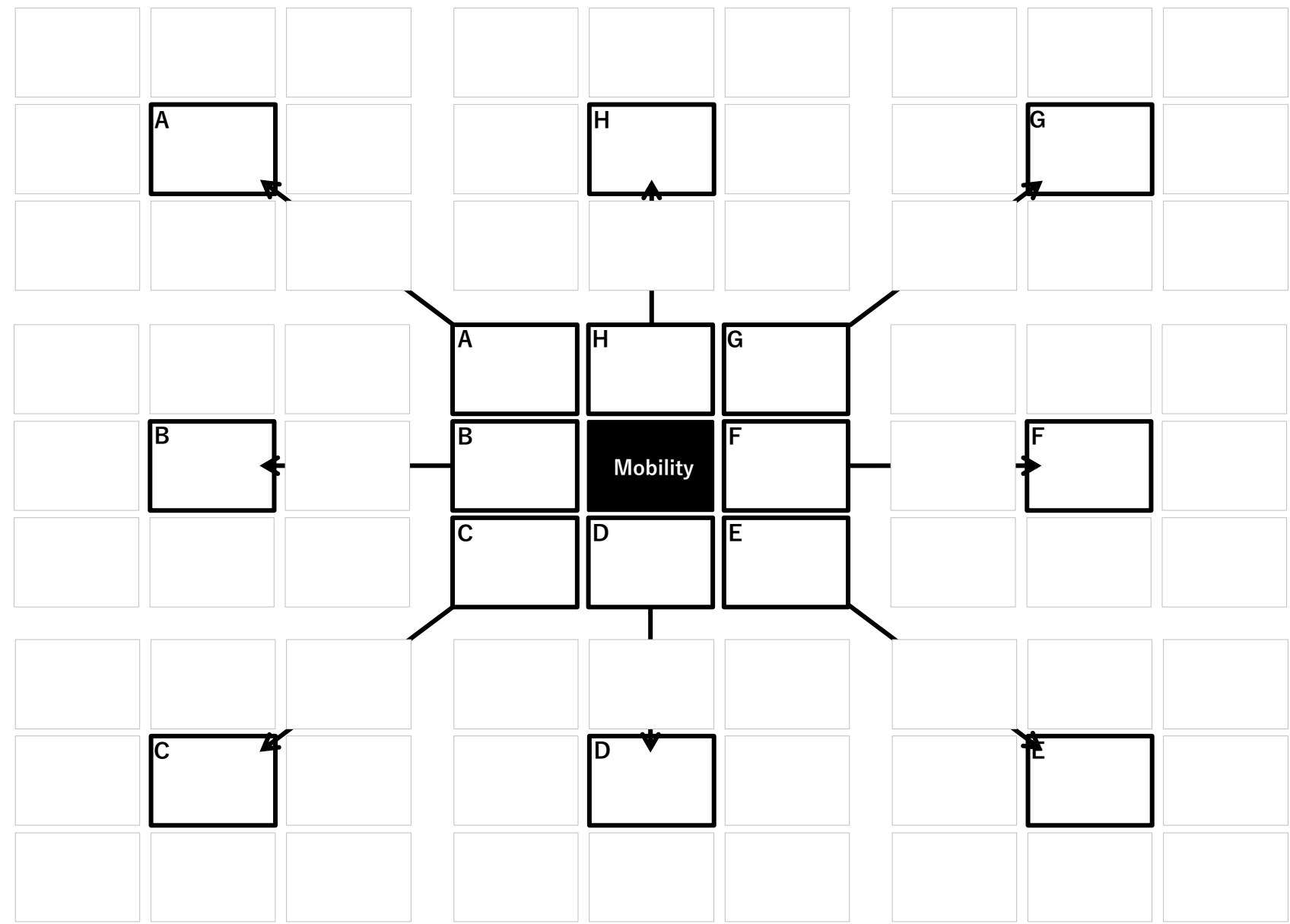
### This year's topic：

#### "Creating 2030 by Mobility" [X-City Proposal].

- ← What we need to consider is not mobility itself but rather solutions to new issues in urban areas where the value of mobility is effectively utilized.  
To expand this idea, it is important to first consider the potential of how mobility can be used as a means of transportation (the potential value that mobility can provide).  
Let's start by expanding your own thinking and perception of mobility!

Mandala Chart マンダラート

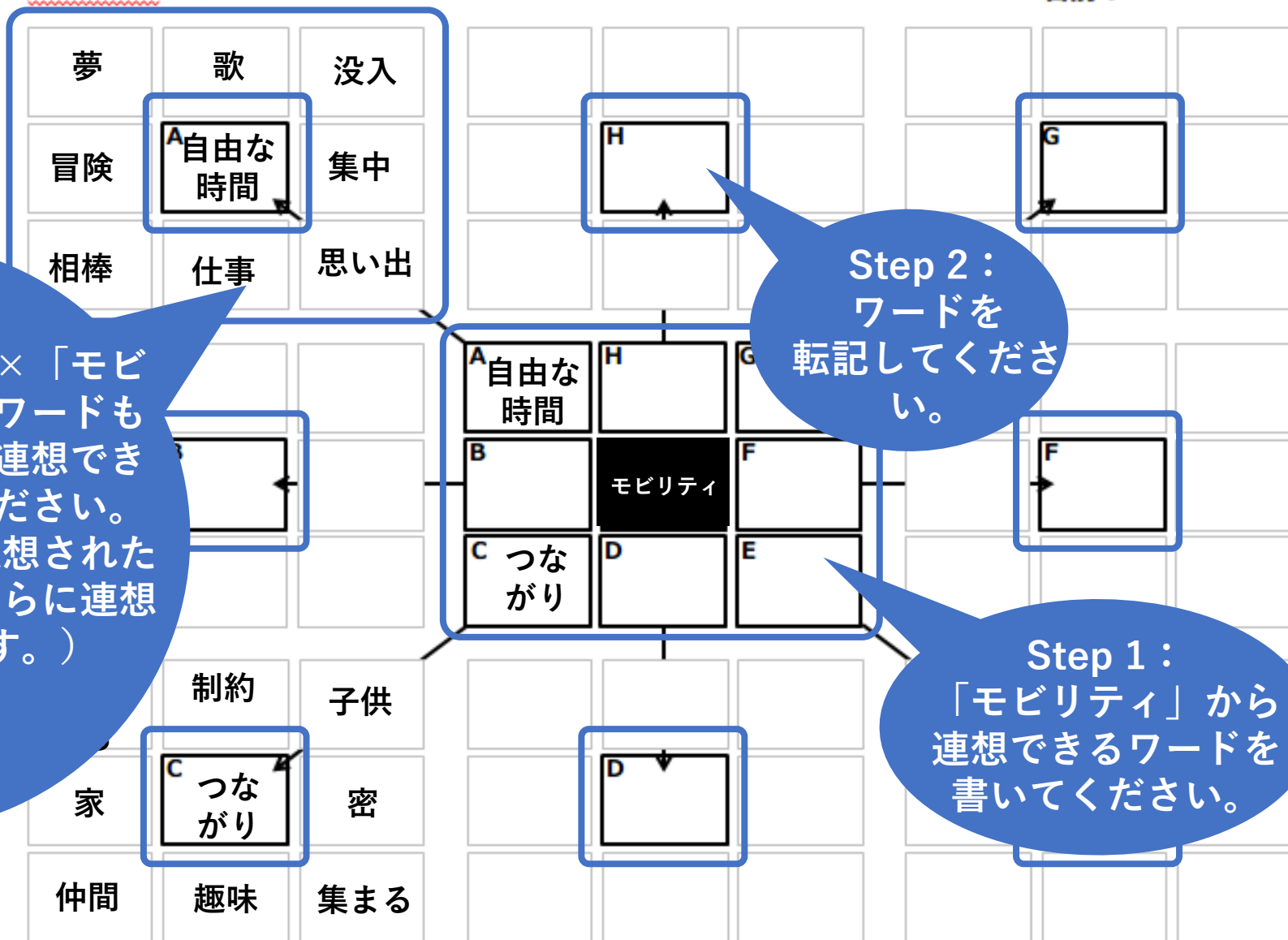
Name名前：





Mandara art

名前：



Step3：

「転記したワード」×「モビリティ（他のマスのワードも参考に）」から更に連想できるワードを書いてください。（モビリティから連想されたワードを起点に、さらに連想を拡げていきます。）

Step 2：  
ワードを  
転記してくだ  
さい。

Step 1：  
「モビリティ」から  
連想できるワードを  
書いてください。

**ルール：10分で全てのマスを埋められるよう頑張ってください。**

自分の思考の壁を乗り越え、広げる連想ゲームだと思って取り組んでください。

Mandara art

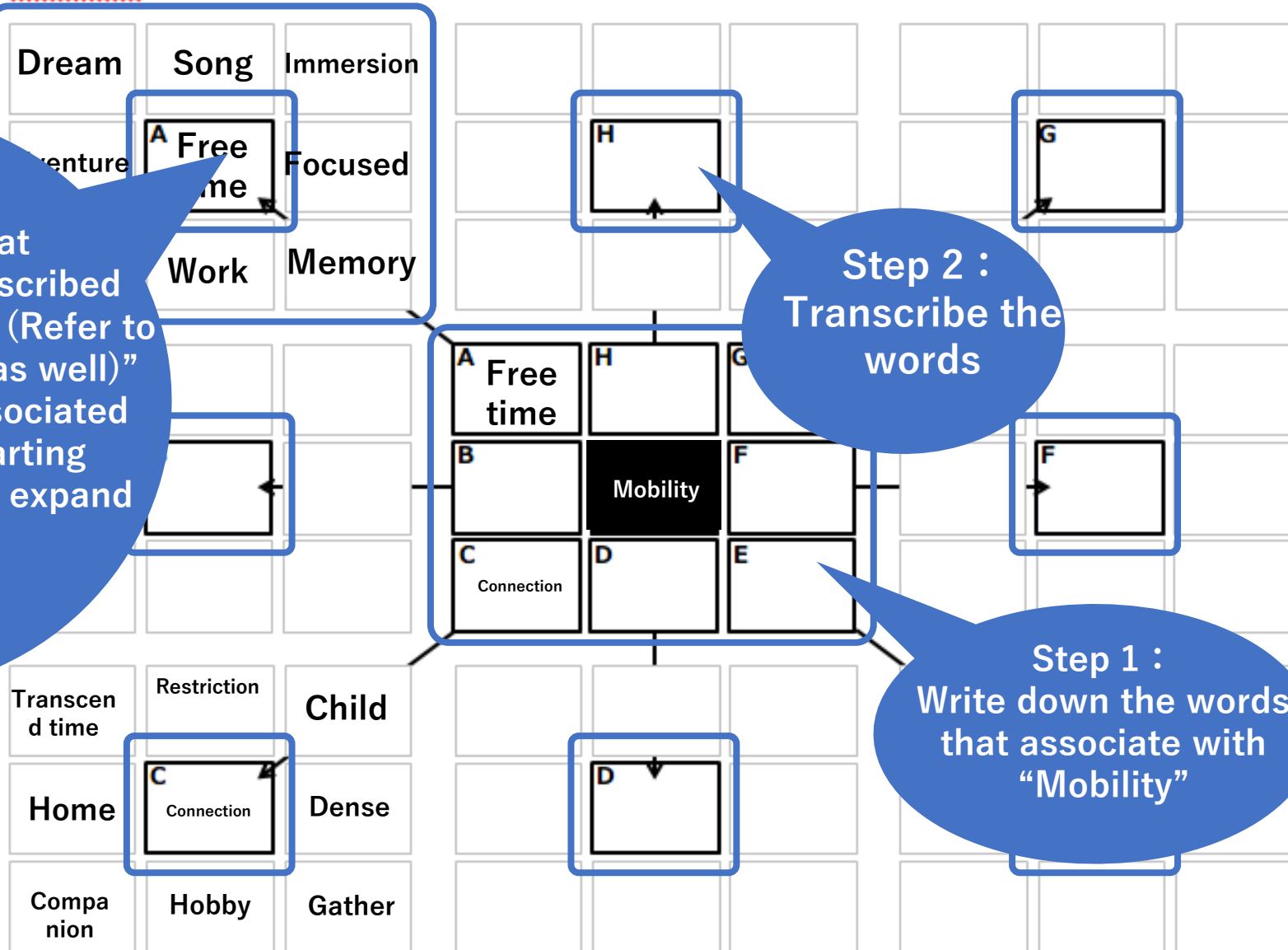
名前 :

Step3 :

Write down words that associate with “Transcribed word” and “Mobility (Refer to other related words as well)” (Using the words associated with mobility as a starting point, we will further expand the associations. )

Step 2 :  
Transcribe the words

Step 1 :  
Write down the words that associate with “Mobility”



**Rule : Try to fill all the squares in 10 minutes.**

Think of it as an association game to overcome and expand your own thinking barriers.



ではマンダラートをやってみましょう。  
Let's try Mandala Chart!

10分で全てのマスを記入できるように  
頑張ってみてください！  
Try to fill all the squares in 10 minutes!



## Share Mandala Chart within team and discuss (30min) マンダラートのチーム内共有&ディスカッション (30min)

Please share your Mandala Chart with team members. and use them as clues for discussion on the themes of new ways of looking at mobility and the various values it can provide.

### <Instruction>

Please turn and look at the team members' chart one by one. Make sure to take notes of new insights if any. After that, please discuss new perspectives and possibilities for mobility.

チームメンバーのマンダラートを共有し、そこに書いてあることをヒントにしながら、モビリティの新しい捉え方や、モビリティが提供できる様々な価値をテーマに関して、ディスカッションしてください。

### <やり方>

1枚分ずつでチームメンバーのマンダラートを回して見ていってください。新たな気付きは手元にメモをしてください。

その後、新たなモビリティの捉え方や可能性をテーマにディスカッションしてください。



Thank you for your hard work! お疲れさまでした!

## Reference: Expansion of Perspective on "Mobility"

What types of mobilities/transportation are there?

What are the purposes of mobility/transportation?

What value can be gained through mobility/transportation?

Traveling isn't just about getting to your destination quickly and efficiently!

## ご参考：“移動”に関する視点視野の拡張

どんな種類の移動があるでしょう？

どんな目的の移動があるでしょう？

どんな価値を得られる移動があるでしょう？

早く、効率的に目的地までたどり着くだけが移動じゃない！



# Walk 散歩



**"Transportation" without a specific destination  
⇒ You can enjoy thinking deeply about something or just relax.**

**到達目的がない"移動"  
⇒ 物思いにふけることができる、リフレッシュすることができる。**





## Honeymoon 新婚旅行



**"Transportation" to enjoy the time together  
⇒ Get to know the other person better and build a close relationship.**

**一緒にいる時間を楽しむ為の"移動"  
⇒ 相手をよく知ることができる。相手とより密な関係を築くことができる。**



Ger or Yurt  
ゲル



**"Transportation" where the home itself moves**  
**⇒ Reduce anxiety and loneliness that occur when moving.**

**拠点自体が動く"移動"**  
**⇒ 移動時の"不安"や"心細さ"を低減することができる。**



## Adventure Racing アドベンチャー



**"Transportation" to challenge one's limits**  
**⇒ Satisfy man's instinctive desire for experience.**  
**自らの限界を試す為の"移動"**  
**⇒ 人間の本能的体験への渴望を満たすことができる。**



休憩 Break



## WS後半 Second half of WS

チームメンバーのコンセプト提案を基にチームテーマを設定※ ペルソナシート活用

Set team theme based on concept proposal of team members \* Use persona sheet

- Determine team theme
- → Identify the problem to be solved
- → Formulate Persona

チームテーマ決定→解決すべき課題定義→ペルソナ策定





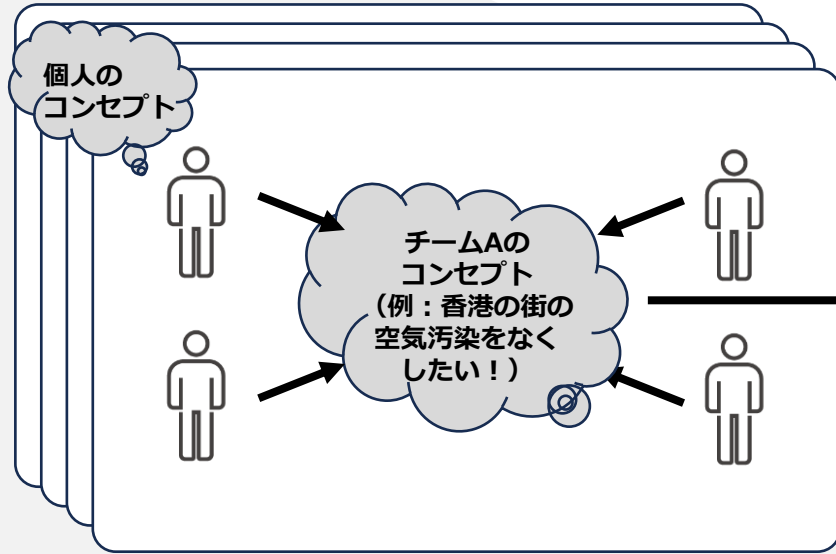
WS1

宿題

WS2

宿題

プレゼン  
WS3



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？

課題に対する価値観：  
ITに対する価値観：  
好きなブランドとその理由：  
その他テーマに関連した価値観：

ペルソナシート②

チーム名 \_\_\_\_\_

解決すべき「不便/不満/不安」

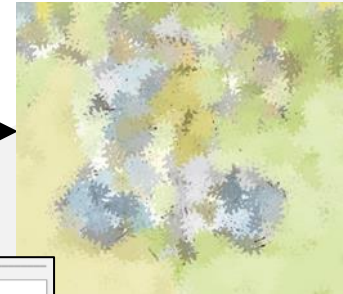
その人は、具体的にどんな状況でその「課題/不便」を感じている？

Before (課題/不便を感じた場合) After (課題/不便を感じない場合)

起こり得る（どんな困りごと？） 起こり得る（どんな困りごと？） 起こり得る（どんな困りごと？）

意識している（どうして困っている？） 意識している（どうして困っている？） 意識している（どうして困っている？）

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)

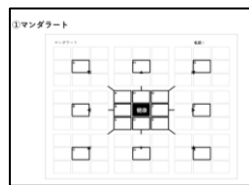


周辺環境との関係性（ステーク  
ホルダー/エコシステム/バ  
リューチェーン等）を考慮した  
アイデアに昇華

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



ペルソナシート①	ペルソナシート②	ペルソナシート③

ペルソナシート①

チーム名 \_\_\_\_\_

解決すべき「不便/不満/不安」

ペルソナシート②

チーム名 \_\_\_\_\_

解決すべき「不便/不満/不安」

ペルソナシート③

チーム名 \_\_\_\_\_

解決すべき「不便/不満/不安」





## Presentation

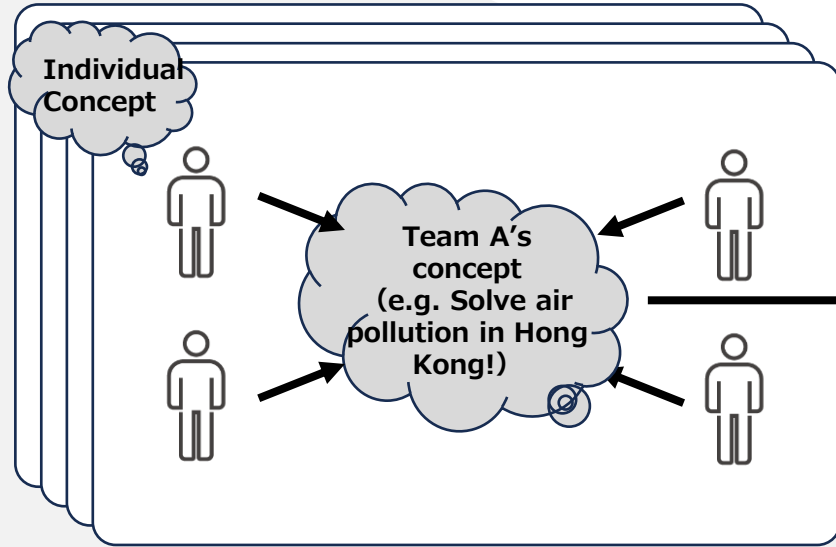
WS1

HW

WS2

HW

WS3



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

チーム名

ペルソナシート①

解決すべき「不便/不満/不安」

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

ペルソナシート②

解決すべき「不便/不満/不安」

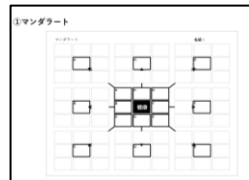
Develop a draft idea that solves the problem around that persona (Consider environment if possible)



Review Idea



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





## Determine Team Theme & Identify Issues To Be Solved

### チームテーマ&解決すべき課題の設定

First, please decide as a team which direction you would like to take by identifying the issues in urban areas you aim to solve using mobility based on the team members' concept proposals.

※At this stage, it is fine if the issues are abstract.

E.g. , Solve isolations in urban areas, prevent population outflow, balance tourism with prevention of environmental pollution, etc.

Please consider the following when you discuss:

- Please do not be persistent with your original proposals. Flexibly identify the issues.
- Refer to active memo sheets.
- Once several directions have emerged, try narrowing them down by also considering the expanded perspectives and values of mobility.

まずはチームメンバーのコンセプト提案内容を基に、チームとしてどのような方向性で進めていくか（モビリティを活用して、どのような都市の課題を解決していくか）を決めてください。

※ この段階では課題の抽象度が高くてもOKです。

例：都市の孤独を解消したい、人口流出を食い止めたい、観光の促進と環境破壊抑制を両立したい等  
その際、以下を留意してください。

- 自分達のコンセプト提案内容（特にソリューションアイデア）に縛られず、どんな課題を解決したいかを中心にすり合わせてください。
- アクティブメモも参考にしてください。
- いくつかの方向性が出てきたら、モビリティの捉え方や価値の拡張成果も参考に絞り込んでみてください。



## 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。

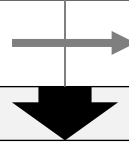
「課題」の周辺にある文章化し難い生身の人間の気持ちや意識（なぜその想いをもっているのか～？等）を想像しやすく、関連する隠れた重要要素を発見しやすくなる。



## ■ 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 :

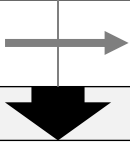
Salary :

Family :

Address :

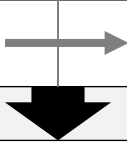
Hobby :

解決すべき都市の課題→ペルソナにとっての課題



<div><div>■ 何故そのような「課題」をもつようになったのでしょうか？</div><div>&lt;いつ？&gt;</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>&lt;どこで？&gt;</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>&lt;どんな状況で？&gt;</div><div><div></div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>■ 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？</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>■ 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？</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>■ 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？</div><div><div></div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>■ 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？</div><div>&lt;ペルソナ自身にとって&gt;</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>&lt;ペルソナの周囲の人にとって&gt;</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>&lt;環境や社会にとって&gt;</div><div><div></div><div></div><div></div></div></div>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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



<p>■ How did the persona come to have such issues? &lt;When?&gt;</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>&lt;Where?&gt;</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>&lt;How?&gt;</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p>	<p>■ What is the persona currently doing to solve that "issue"?</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>■ What are some of the things that you have done that are still inadequate or lacking?</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>■ What would the persona like to happen more?</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p>	<p>■ What good things will happen after solving the issue? &lt;For the persona him/her-self&gt;</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>&lt;For people who are around the persona&gt;</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>&lt;For environment and society&gt;</p> <p>•</p> <p>•</p> <p>•</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Team theme setting& definition of problems to be solved& persona setting (as far as possible)  
50 minutes

チームテーマ設定 & 解決すべき課題定義 & ペルソナ設定（できるところまで）  
ワーク開始 50分



## WS結果発表 WS results presentation

WS成果の全体共有（質疑含）8分x7チーム = 56分

WS results with the whole group (including Q&A) 8 min x 7 teams = 56 min





選考委員メッセージ Message from selection committee

Joshibi University of Art and Design

Professor Ms. Hiroko Matsumoto





情報提供 Information provision

Lean Mobility Co., Ltd. Founder & CEO  
Mr.Akihiro Yanaka



「モビリティで2030を創る」情報提供

# Lean Mobility 取り組みご紹介

2024年6月29日

Lean Mobility CEO

谷中 壯弘

# CEO 谷中壮弘 (Akihiro Yanaka)



**製品開発**  
Product Design

Joined Toyota Motor Corporation in 1993.  
Responsible for chassis design for mass-produced vehicles.

**企画**  
Planning

Trend research, brand management  
New vehicle planning, new concept vehicle planning  
Responsible for research and development of urban transportation systems

**新製品・事業開発**  
New product  
and business  
development

Product development of small mobility series such as two-seater BEV C+pod and C+walk (planning and development, production, procurement, quality assurance, regulatory affairs, etc.)

Launch of food delivery business using small mobility vehicles

**起業**  
Starting a  
business

2022 Founded Lean Mobility



i-ROAD

グルノーブルでの実証実験



C+pod



C+walk



トヨタ時代の隈研吾氏・庵野秀明氏との鼎談



## 課題認識



Average vehicle occupancy

**1.3** people

100kg

Average vehicle seating capacity

**4.0** people

BEV → 2t

## Lean Mobility Drive Lean, Live Life

ヴィークルに物理の無駄・余剰がある限り、  
都市交通にまつわる社会課題解決は難しい。

既存の車のHEV化やBEV化は、パワートレインの改善。

さらに必要なのは、ヴィークルサイズの基本単位を更新すること。  
それが Lean Mobility のイノベーション。

そこから、人々の行動、生活が変わり、  
街のポテンシャルが引き出されていく。

As long as there is physical waste and surplus in vehicles,  
it will be difficult to solve social issues related to urban transportation.

Converting existing cars to HEVs or BEVs requires improving the powertrain.

What's also needed is an update to the basic unit of vehicle size.

That's the innovation of Lean Mobility.

This will change people's behavior and lifestyles,  
and bring out the potential of the city.



Product **Lean3**





## 1. Ease of Handling

取り回しの良さ

## 2. Cocooned in Comfort and Security

包まれる安心感・快適性

## 3. Sensory Excitement of Movement

快感をもたらす運動刺激



Turning gaps in the city can be parking spaces





1/3 the size of a passenger car, two Lean3 can be parked  
in one passenger car parking space





## 1. Ease of Handling

取り回しの良さ

## 2. Cocooned in Comfort and Security

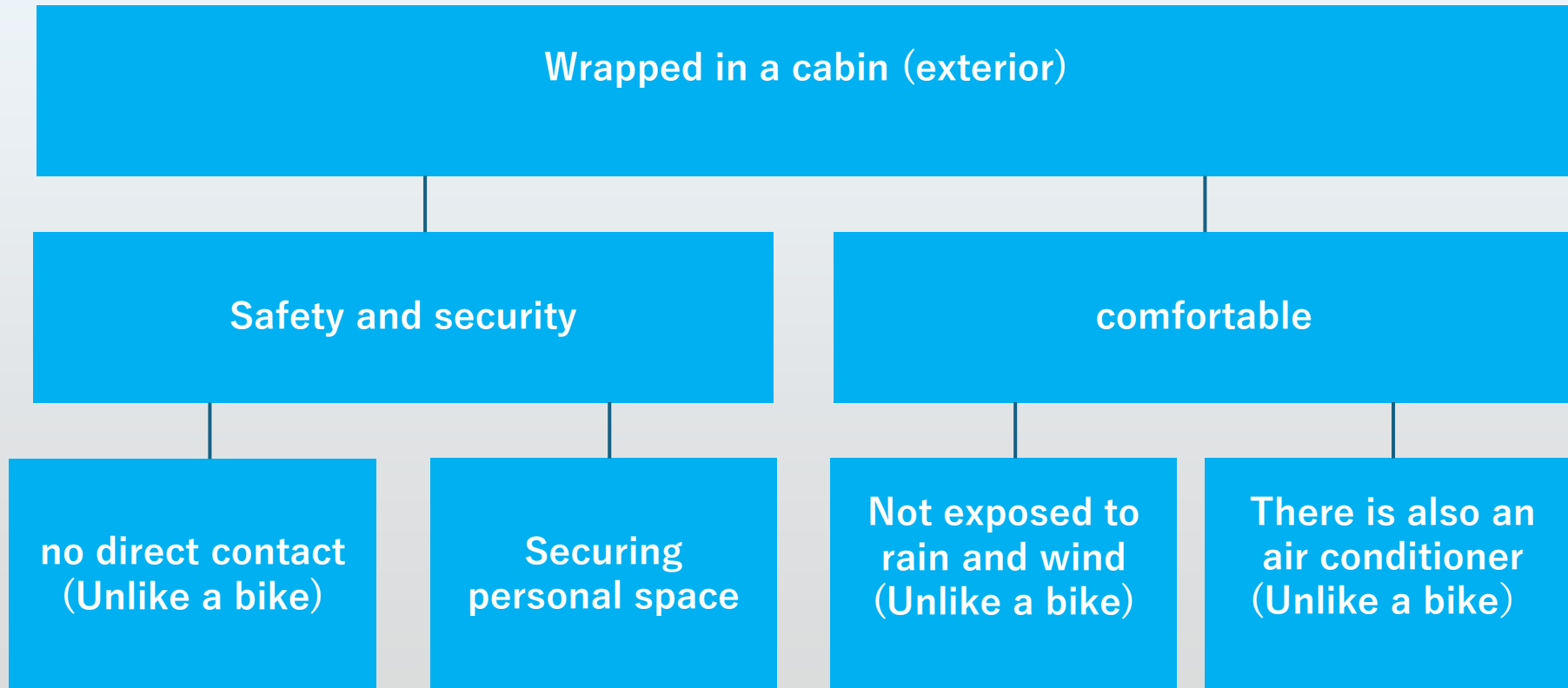
包まれる安心感・快適性

## 3. Sensory Excitement of Movement

快感をもたらす運動刺激



## キャビンによる安心・安全と快適性



A photograph of a man and a woman sitting in a bright yellow two-seater car. The man is in the driver's seat, wearing glasses, a white shirt, and a patterned tie. The woman is in the passenger seat, wearing a grey sweater. The car's interior is black, and the exterior is a vibrant yellow. A blue rectangular box is overlaid on the lower left of the image.

Two-seater

6/28/2024

## 1. Ease of Handling

取り回しの良さ

## 2. Cocooned in Comfort and Security

包まれる安心感・快適性

## 3. Sensory Excitement of Movement

快感をもたらす運動刺激

 **This can be realized by” Active lean technology”**



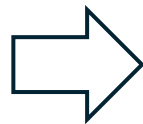
# Active Lean Technology

- Active Lean Technology controls the suspension and steering to optimize the lean of the vehicle while moving.
- Despite the compact vehicle size, it provides a stable ride and a stimulating cornering experience even while making turns or driving on rough surfaces.

Robotics + Driving Control Technology

# 受容構造とポテンシャルマーケット

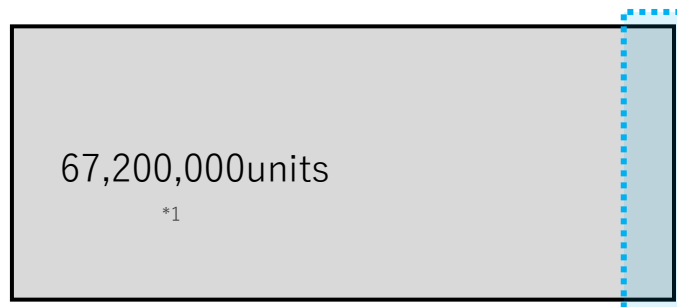
Stepping up from motorcycles



Downsizing from cars



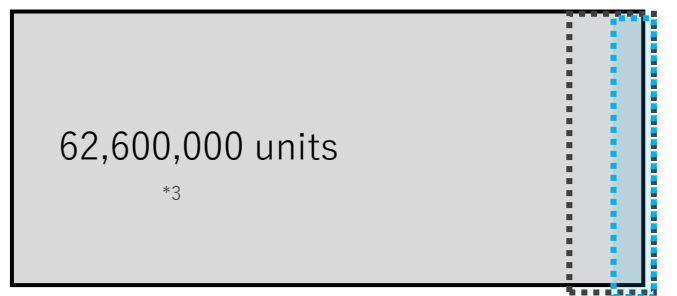
Global **car**  
sales(2022)



• Asegment category volume estimated  
at 6-7%  
\*2

4,370,000 units

Worldwide  
**motorcycle**  
sales(2025EST)



High-end segment  
with top ¼ price share

1,490,000 units

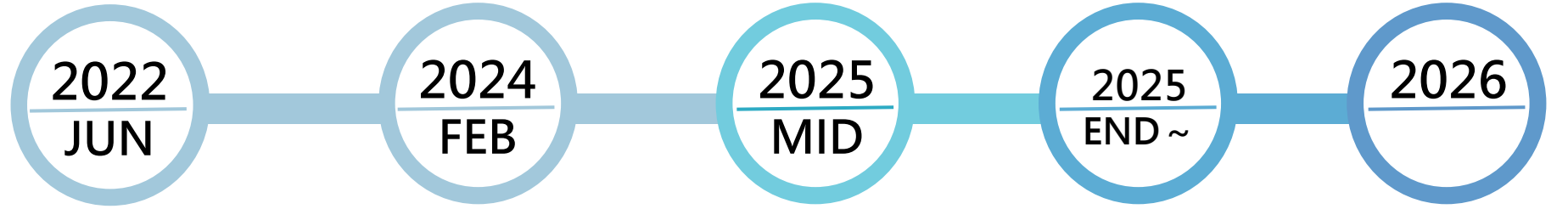
Global electric  
scooter sales volume  
(2027EST) 5,950,000units  
\*4



Potential market  
targeted by Lean  
Mobility  
Approximately  
**6 million units**



# 会社設立と事業計画



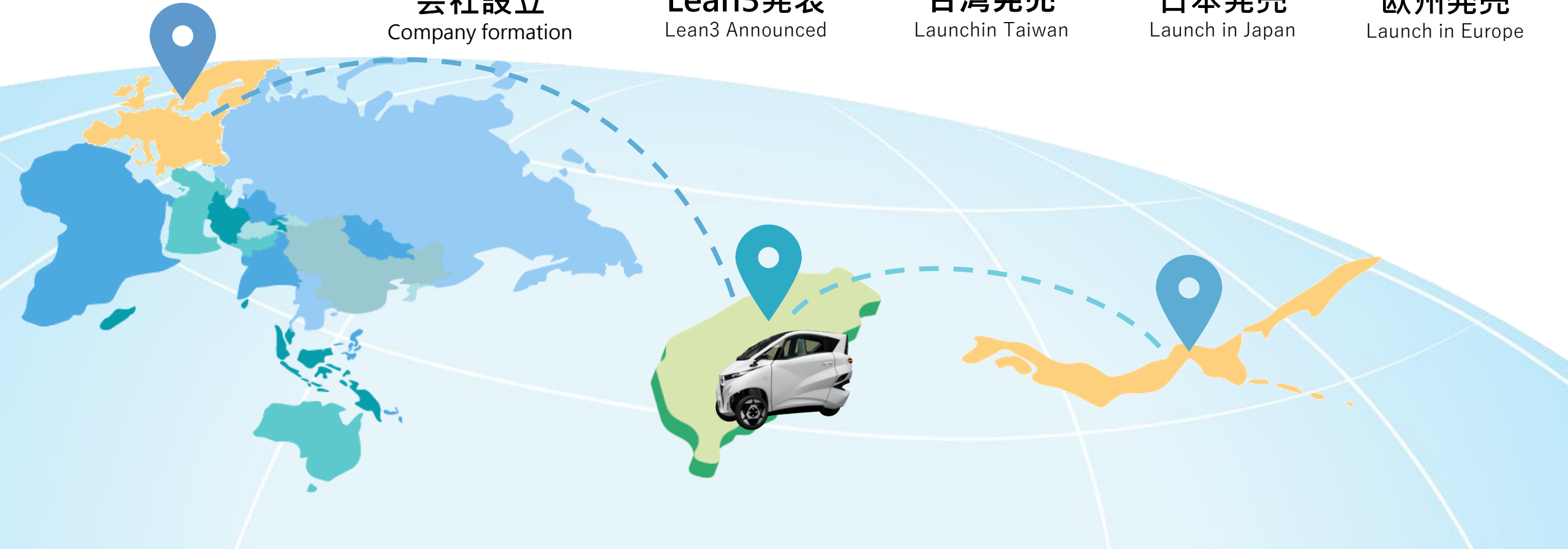
会社設立  
Company formation

Lean3発表  
Lean3 Announced

台湾発売  
Launch in Taiwan

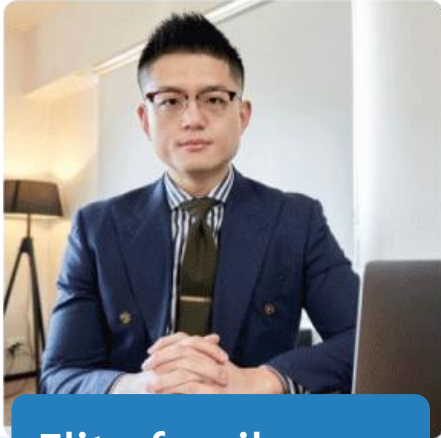
日本発売  
Launch in Japan

欧州発売  
Launch in Europe





# Initial target customers ( Taiwan )



Elite family man

【 income 】 More than 3,100 USD/ month

[ Own vehicles ] **Cars and motorcycles**

【 lifestyle 】

Have a fulfilling family and work life  
Very confident and have clear values



Rational working female

【 income 】 More than 2,000USD / month

[ Own vehicles ] **Cars and motorcycles**

【 lifestyle 】

Being busy with work and housekeeping



Wealthy young adult

【 income 】

Low , but parents are relatively wealthy

[ Vehicles owned ] **Mainly motorcycles**

【 lifestyle 】

Highly interested in fun and fashion  
Also highly aware of environmental issues



## 協力各社

### Development Cooperation & Investment

28 億円 ( 6 億台湾元 )

冠和投資



鴻裕投資開發

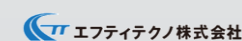
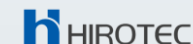


台裕橡膠工業有限公司の主要株主

東立物流股份有限公司



### Development Cooperation





Taipei Office

Taoyuan Office

Aichi Office

## Japan

**Lean Mobility Co., Ltd.**

### Aichi Office

519-2, Kawaharada, Nishihirosecho,  
Toyota-shi, Aichi, Japan

## Taiwan

**Lean Mobility Inc.**

### Taipei Office

No. 131, Section 3, Nanjing E Rd,  
Zhongshan District, Taipei City,  
Taiwan

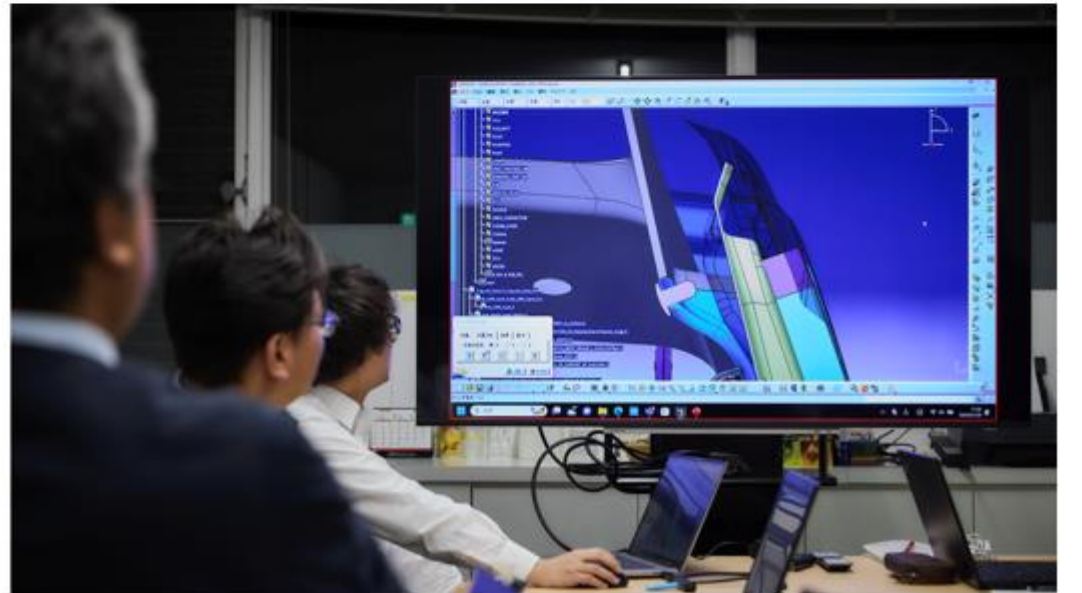
### Taoyuan Office

No. 128, Chunde Rd, Dayuan  
District  
Taoyuan City, Taiwan





# R&D (TOYOTA-City, Japan)



# R&D (TOYOTA-City, Japan)







## **Sales&Marketing** (Taipei-City, Taiwan)

## **Procurement & Production control** (Tauyuan-City, Taiwan)





Drive Lean,  
Live Life



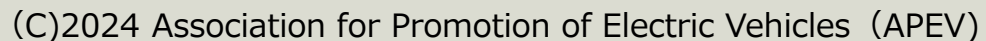






まとめと今後の予定、宿題の説明  
Summary and future plans, homework explanation

# プレゼン





### ■ 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										
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										
ワークショップ (WS) Workshop			Pre-WS 20 <sup>⊕</sup>		WS1 29 <sup>⊕</sup>		WS 2 ⊕		WS3 ⊕	
選考会 Selection meeting				⊕ 29					⊕	
成果発表&表彰式 Results announcement and award ceremony									⊕	





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 1

See you in  
Work Shop 2 !!

