

D S C L

DSCL Inc.
EMPOWERED BY DESIGN
www.dscl.jp

株式会社 デスケル

DSCL Inc.

会社紹介資料



INDEX もくじ

ABOUT _____ P03

経営理念 会社概要 メンバー

CASE _____ P08

ファシリテーション UI / UX
ブランディング AIを活用したDX支援

DSCL METHOD CARD _____ P28

SERVICE MENU _____ P32

お取引の流れ プロジェクトに応じた予算設計
お試しプラン

DSCL

DSCL Inc.

EMPOWERED BY DESIGN

www.dscl.jp

ABOUT DSCL Inc.

会社概要 / メンバー

ACCOMPANY FOR VALUE.

共に考え、共につくることで、価値を生み出す。

私たちは、「何をつくるか」よりも前の「なぜつくるのか」から一緒に考えるパートナーです。

企業やチームが抱える課題を整理し、目的を明確にしたうえで、顧客に選ばれるブランドやサービスをつくるのが、私たちの役割です。

デザインを手段として、企業が進化し続けられる状態を共につくります。

INFORMATION

会社概要

会社名
株式会社デスクル (DSCL Inc.)

資本金
6,700,000円

設立
2011年5月

代表
小橋 隆司

本社
〒252-0131
神奈川県相模原市緑区西橋本 5-4-21 SIC1 Desk10

東京オフィス
〒151-0072
渋谷区幡ヶ谷1-33-2 YUKONAビル3F

サイト
dscl.jp



1000+Design works 100+Clients 10+Years 10+Awards

創業10年以上。100社を超える企業と共に歩み、1,000件を超えるクリエイティブを制作。
デザインアワードも多数受賞し、多様な業界の課題に対して、戦略と表現の両面から支援を
続けています。

クライアント



アワード



BOARD MEMBER 役員メンバー



CEO / クリエイティブディレクター

小橋 隆司

2006年創業。多摩美大卒。相模原を拠点に中小企業のブランディングとUI/UXに携わる。AI活用のエキスパートでもあり、経営に効くデザインと技術実装で課題を解決します。



UI / UXディレクター

楠 侑磨

高いグラフィック力とUI設計の専門性を兼ね備え、大手SaaS開発等で活躍。卓越した対話力で相手の意図を整理し、顧客の懐に入り込みながらプロジェクトを円滑に導く、伴走型デザインのスペシャリストです。



クリエイティブディレクター

日野 祥太郎

デザイン、店舗運営、メディア運営を横断するクリエイティブディレクター。強いグラフィック力と経営視点を武器に、CI設計から新規事業まで企業の魅力を最大化させます。

MEMBER メンバー



ファシリテーター / アートディレクター / デザイナー / コーダー

PARTNER パートナー



テクニカルディレクター / 映像 / 空間

DSCL

DSCL Inc.

EMPOWERED BY DESIGN

www.dscl.jp

CASE

事例

はじめに

価値を生むために、 まず理解をそろえる。

プロジェクトが進まない、UI改善が続かない、価値が言葉にまとまらない――。

あるいは、そもそも何が課題なのか掴みきれない。こうした状況は、どの企業でも自然に起こります。

事業が大きくなるほど関わる人が増え、解釈が増え、時間とともに“少しずつズレていく”ためです。

私たちの役割は、このズレを責めることではなく、企業やチームがもともと持っていた価値を整理し、もう一度、みんなで編み直すこと。

そして、顧客に選ばれるブランドやサービスへとつなげていくことです。

SERVICE サービス

私たちデスクセルは、「戦略設計」と「表現設計」の両軸であなたの課題を解決します。

01 戦略設計

複雑な課題を紐解き、
プロジェクトの指針をつくる。
チームの“戦略設計担当”になります。

02 表現設計

想いを形にし、
あなたのブランド、サービスを前に進める。
チームの“表現設計担当”になります。

01 戦略設計

あなたの考えを形にし、チームの羅針盤となる「戦略」を設計します。

議論の整理から合意形成まで伴走し、プロジェクトが加速する土台をつくります。

FACILITATION



よく頂くご相談内容

部署間で意見が食い違い、プロジェクトが前に進まない

会議を重ねても結論が出ず、方向性が定まらない

新規事業の検討をしているが、チームの意見がまとまらない

サポート内容

- プロジェクト初期の課題整理・要件定義支援
- 新規事業・サービス開発ワークショップ設計
- 会議設計・ファシリテーション進行
- チームビルディング / 理念浸透ワークショップ運営
- 部署間調整や合意形成の設計支援
- 組織の「動ける状態」を作る進行サポート

CASE STUDY

01

CLIENT

三菱重工業株式会社

社会インフラ事業のDX推進に向けたビジョン策定支援

課題背景

社会インフラという巨大かつ複雑な事業領域において、DXを推進するための共通言語が不在でした。技術起点の議論になりがちで、「顧客にとってどのような価値を生むか」という視座の統一が難航していました。

解決策

プロジェクトルームを設置し、1ヶ月間の集中討議を実施。「伴走型」のファシリテーションにより、技術とビジネスの両面から議論を整理。抽象度の高いインフラ事業の未来像を、具体的なストーリーとビジュアルに落とし込みました。

成果

関係者全員が腹落ちする「DXビジョンブック」が完成。目指すべき北極星が明確になったことで、現場の迷いが消え、具体的な施策実行へとスムーズに移行できる体制が整いました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/1182/

CLIENT

マニユライフ生命保険株式会社

社員一人ひとりが創造性を発揮するための「妄想力を高める観察ワークショップ」を実施

課題背景

日々の業務に追われ、顧客視点や創造的な発想が生まれにくい組織風土への危機感がありました。「イノベーションを」と叫んでも、具体的な手法がわからず、現場には閉塞感が漂っていました。

解決策

「妄想力を高める観察ワークショップ」を実施。オフィスを飛び出し、街や人の行動を観察・分析する独自のメソッドを展開。ロジックだけでなく、五感を使って気づきを得るプロセスを体感してもらいました。

成果

参加者から「日常の見え方が変わった」との声が多数挙がりました。顧客の潜在ニーズに気づく「観察の眼」が養われ、自発的に新しいアイデアを出し合う、クリエイティブな組織文化の芽が育ち始めました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/1147/

CLIENT 株式会社リコー

部署や部門をまたいだ「統合サービス開発プロジェクト」 のチームビルディング支援

課題背景

複数部門を横断する「統合サービス開発」において、各部署の専門用語やKPIの違いから、コミュニケーション不全が発生。プロジェクトの進行スピードが鈍化していました。

解決策

お互いの「当たり前」を疑い、共通言語を作るためのチームビルディングを実施。メソッドカードを用いた対話を通じて、部署間の壁を取り払い、プロジェクトの「真の目的」を再定義しました。

成果

「誰のために作るのか」という主語が揃い、チームの一体感が劇的に向上。意思決定のスピードが早まり、手戻りのない効率的な開発プロセスへと進化しました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/1046/

02 表現設計

— ブランドデザイン

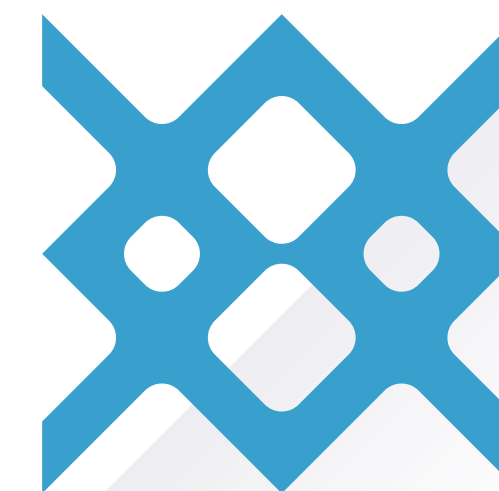
企業サイトや、デジタルサービスの「らしさ」を言葉とデザインで可視化し、社内外に共感を生むブランドを構築します。

— UI / UXデザイン

ユーザーにとって心地よく、使いやすく、記憶に残る体験を設計します。
見た目だけでなく、使う人の感情までデザインします。

ブランディング

BRANDING



よく頂くご相談内容

自社の“らしさ”がうまく言語化できず、打ち出し方に悩んでいる

ロゴやデザインがバラバラで、統一感のある印象をつくりたい

採用や広報など、部署ごとにメッセージが違ってしまふ

サポート内容

- ブランド資産の棚卸し・競合分析・市場調査支援
- ブランド全体の表現統一・発信計画の設計支援
- ブランドコンセプト・メッセージ開発
- ロゴ、ビジュアル、トーン&マナー設計
- ブランドガイドライン・運用設計
- 採用・広報・マーケティング用クリエイティブ制作

CLIENT

株式会社富士急ハイランド

絶叫ブランディングサイトからユーザーが「遊びの質を高める」ためのサイトリニューアル

課題背景

従来は「絶叫・スリル」というインパクト重視の訴求が中心でしたが、ユーザー目線だと「効率よくアトラクションを回りたい」「待ち時間を知りたい」という機能的なニーズを満たす必要がありました。インパクトと利便性のバランスが課題でした。

解決策

「来場前のワクワク」と「来場中の快適さ」を両立させる情報設計を実施。チケット購入から当日の待ち時間確認まで、ユーザーの行動導線を徹底的にシミュレーションし、スマホファーストで直感的に操作できるUIへと刷新しました。

成果

ユーザーが「自分だけの楽しみ方」をスムーズに計画できるサイトへとリニューアル。結果として滞在体験の質が向上し、リピーター育成や園内の回遊率向上にも寄与するサイトとなりました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/1676/

CLIENT

FIGP (遠東石塚グリーンペット株式会社)

日本最大手のリサイクルペットボトル工場の従業員採用 に向けたコーポレートサイトリニューアル

課題背景

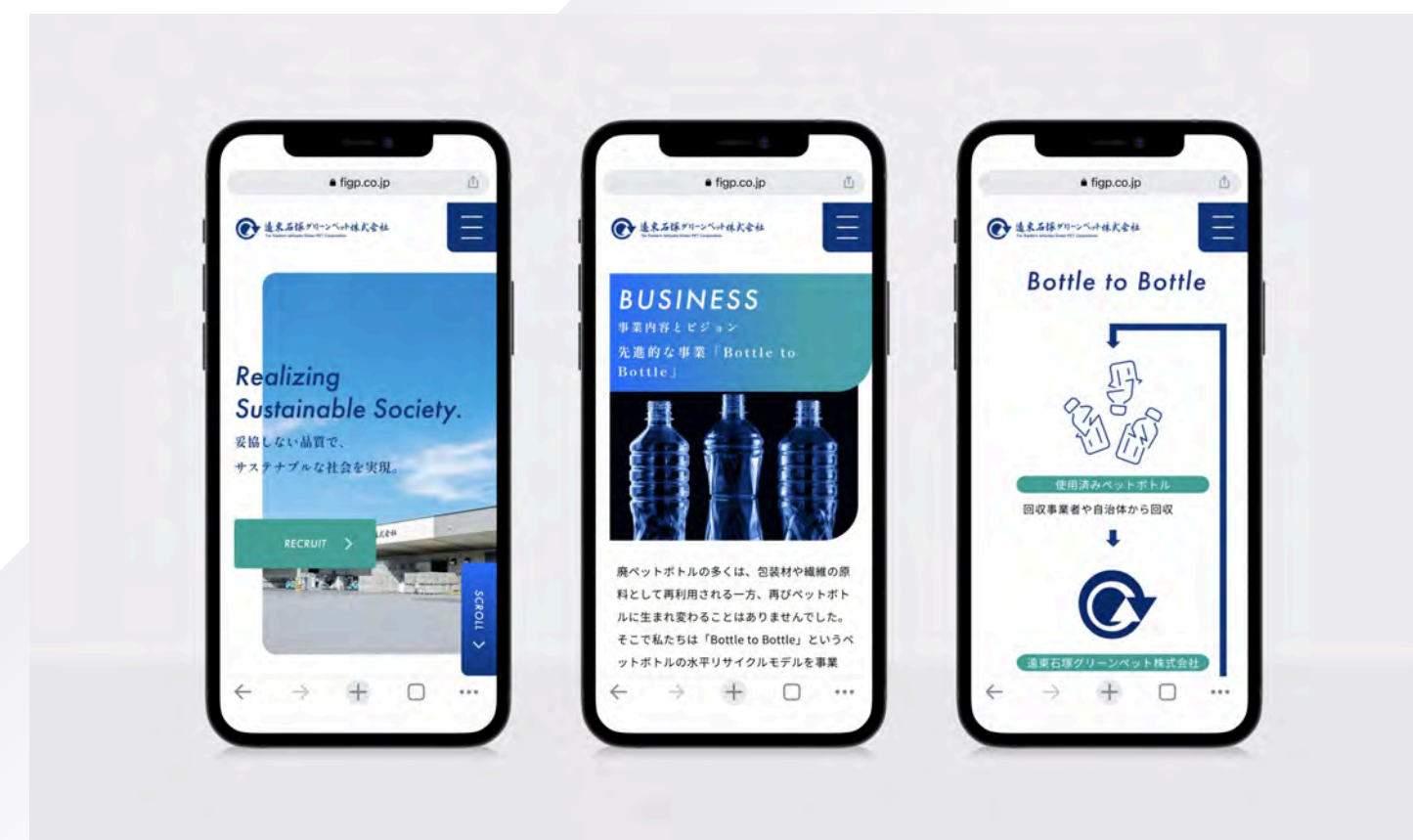
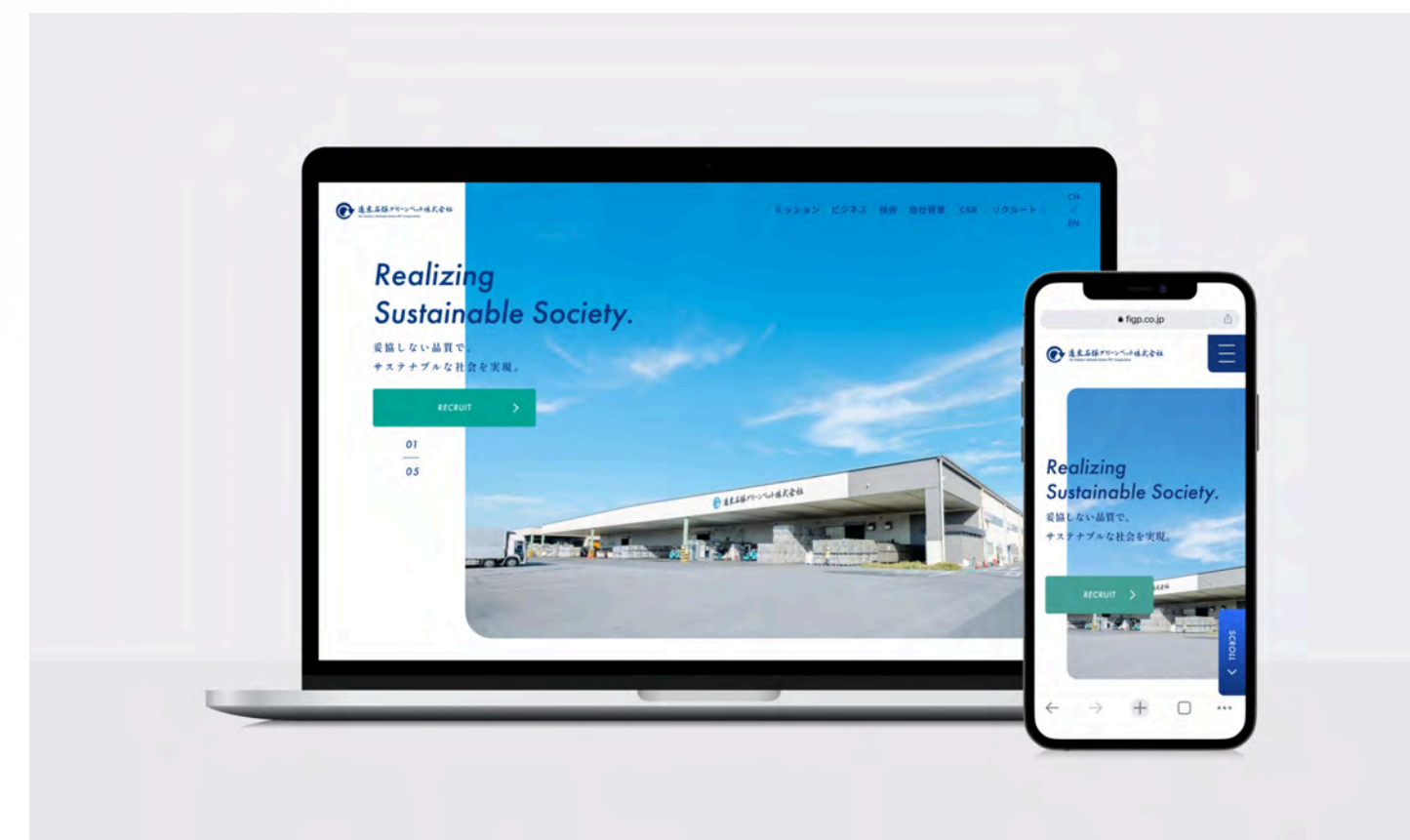
日本最大級の生産能力を持つリサイクル企業でありながら、BtoB企業であるため一般認知度が低く、特に工場スタッフの採用に苦戦していました。古いリサイクル業のイメージを払拭し、先進的な環境技術企業としてのブランド確立が必要でした。

解決策

「最先端のテクノロジーでサステナブルである」という事実を可視化するため、工場の清潔感やスケール感を伝える写真や情報設計に刷新。働く人々の誇りにフォーカスし、社会貢献性の高さをストレートに伝え、採用も満たすブランディングを展開しました。

成果

サイト公開後、求職者からの応募数が向上し、マッチングの質も改善。顧客に対しても「クリーンで先進的な企業」という新たな認知を形成することに成功しました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/1274/

CLIENT

公益財団法人 放送文化基金

日本のメディア文化を支えるために。放送文化基金ウェブサイトをリニューアル

課題背景

長年の活動により膨大なコンテンツが蓄積されていましたが、情報構造が複雑化し、助成申請者や受賞作品を探すユーザーが必要な情報に辿り着けない状態でした。歴史ある財団としての「格式」と、ウェブとしての「検索性」の両立が求められていました。

解決策

ワークショップを通じて財団の提供価値を「放送文化を支えてきた存在」と再定義。CMS（更新システム）をフルスクラッチで再構築し、助成申請者や受賞作品を探すユーザーが必要な情報に辿り着けるように再設計。メディア文化の発信も担うサイトを目指しました。

成果

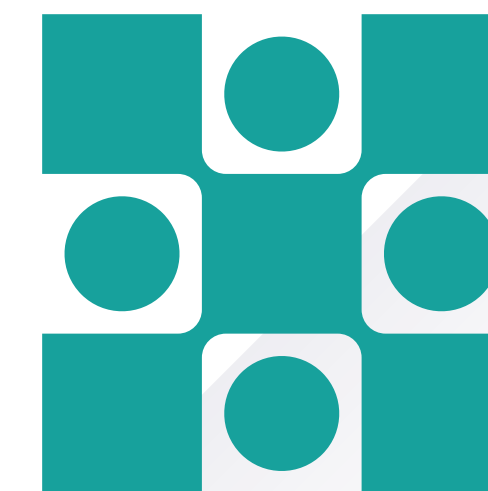
「見やすくなった」等の外部評価に加え、職員の「社会に共有したい」という発信意欲が向上。広報活動や、これからも放送文化を支えていく基盤となるサイトへ生まれ変わりました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/2327/

UI / UX



よく頂くご相談内容

Webサイトやアプリが使いづらく、離脱が多い

機能は多いのに、価値がうまく伝わらない

サービスをリニューアルしたいが、どこから改善すればよいか分からない

サポート内容

- UXリサーチ (インタビュー・行動観察・評価)
- 既存サービスのUI/UX診断・改善提案
- サービスリニューアルに伴う体験設計・導線最適化支援
- サービス、アプリの情報設計・ワイヤーフレーム設計
- ユーザビリティ改善・リサーチ・UIデザイン
- プロトタイプ制作・デザインシステム構築

CLIENT

パーソルキャリア株式会社

日本最大級の人材データベースサービス「doda Recruiters」のUI/UX刷新プロジェクト制作支援

課題背景

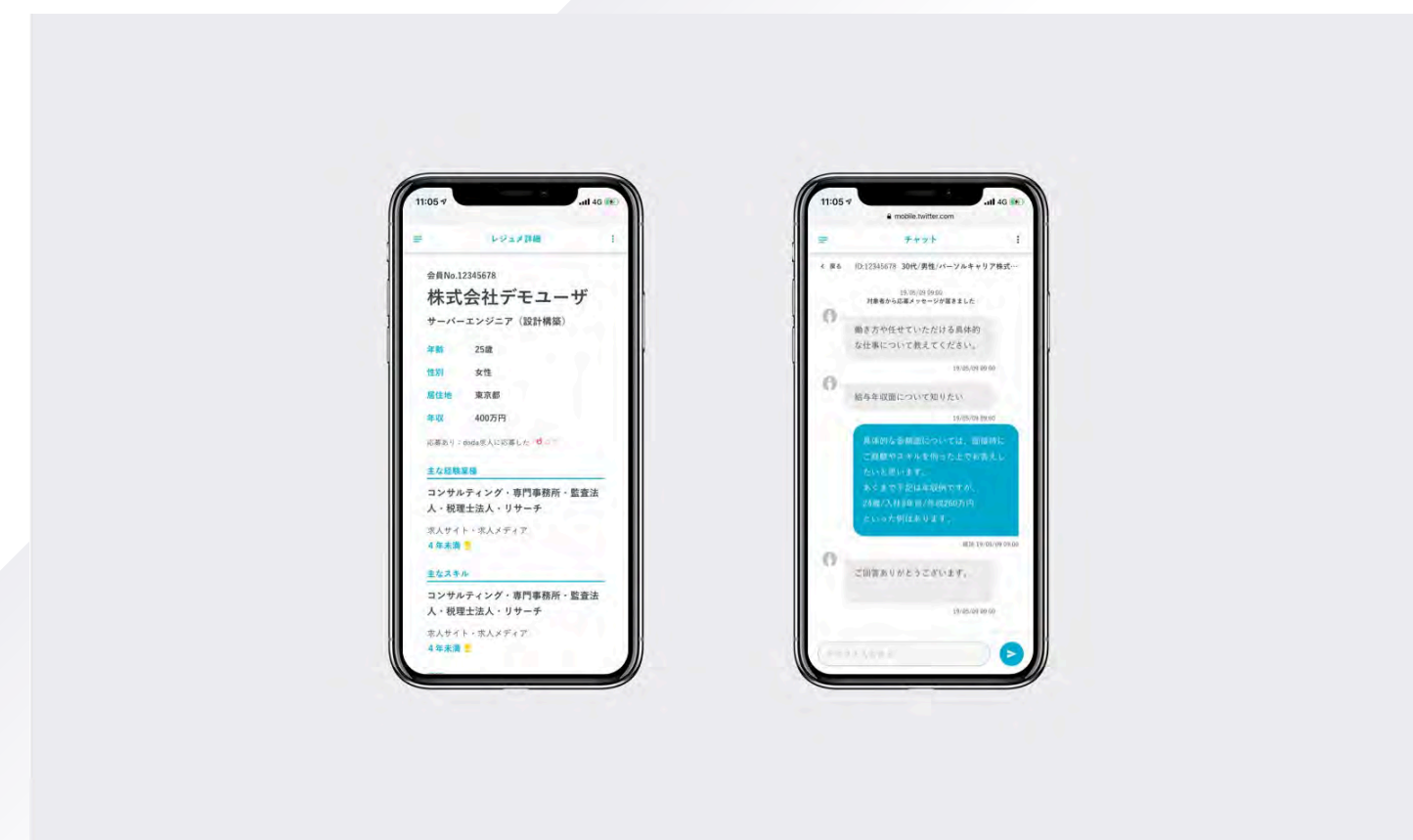
膨大な候補者データを取り扱う管理画面において、情報過多による「使いにくさ」が課題となっていました。リクルーター（採用担当者）が長時間操作しても疲れず、かつスピーディーに最適な人材を見つけ出すためのUI改善が急務でした。

解決策

実際の業務フローを観察し、徹底したUXリサーチを実施。「探す」「見る」「送る」という基本動作におけるノイズを極限まで排除。直感的なフィルタリング機能や、候補者の魅力がひと目で伝わるカード型UIなど、プロの道具としての使い勝手を追求しました。

成果

操作にかかる認知負荷（迷いやストレス）を大幅に低減。リクルーターが本来の業務である「人とのコミュニケーション」に集中できる環境が整い、スカウト送信数やマッチング精度の向上に貢献しました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/933/

CLIENT

株式会社リコー

全天球カメラ「RICOH THETA」の魅力を最大限に体験するためのUI/UXデザイン

課題背景

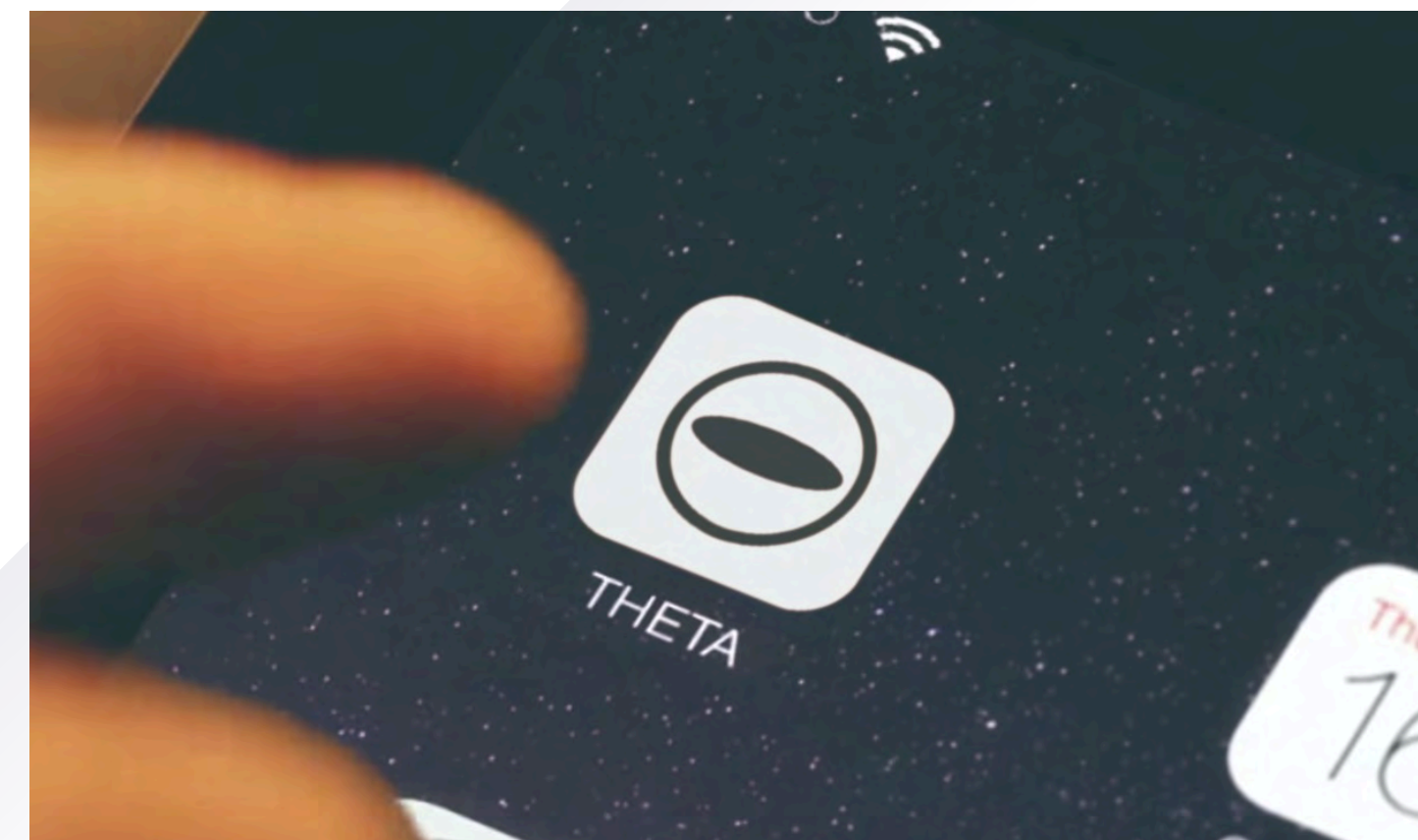
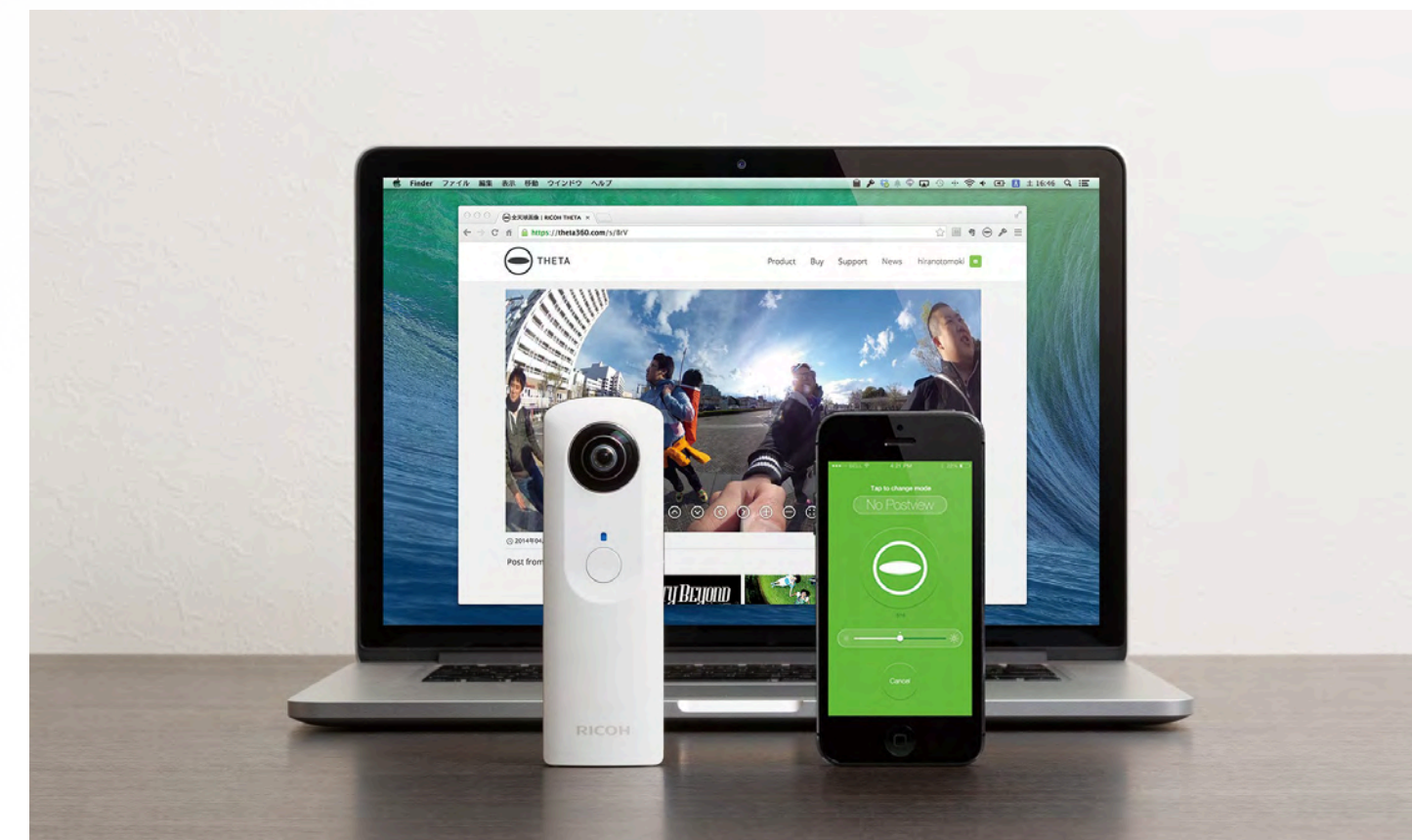
360度映像という新しい体験を提供するハードウェアに対し、それを閲覧・編集するソフトウェア側のUIが複雑で、ユーザーが製品のポテンシャルを十分に引き出せていない懸念がありました。

解決策

「撮影した瞬間、その場に戻れる」という体験価値をコアに据え、UI/UXを再設計。機能の羅列ではなく、ユーザーが直感的に視点を動かし、没入感を楽しめるようなインターフェースを構築。グローバルユーザーを意識し、ノンバーバル(言語に頼らない)なアイコン設計も行いました。

成果

ハードウェアのスペックだけでなく、ソフトウェアを通じた「体験」そのものの価値が向上。ユーザーが撮影したコンテンツをより楽しみ、シェアしたくなるサイクルを生み出すことに貢献しました。


[詳細はこちら](#)
dscl.jp/works/782/

CLIENT

株式会社リコー

経理業務を支援するデジタルプロダクトのUI評価・改善

提案

課題背景

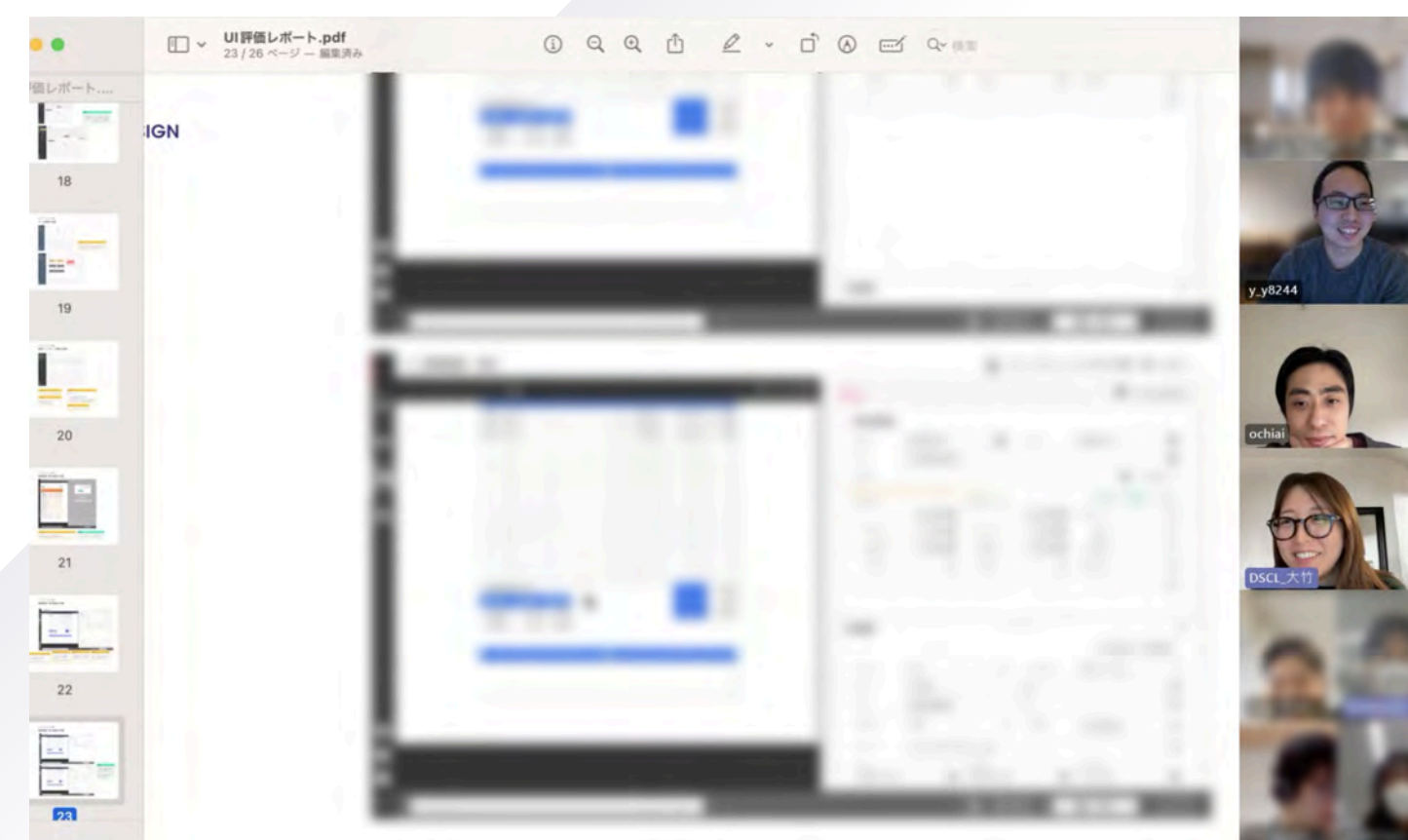
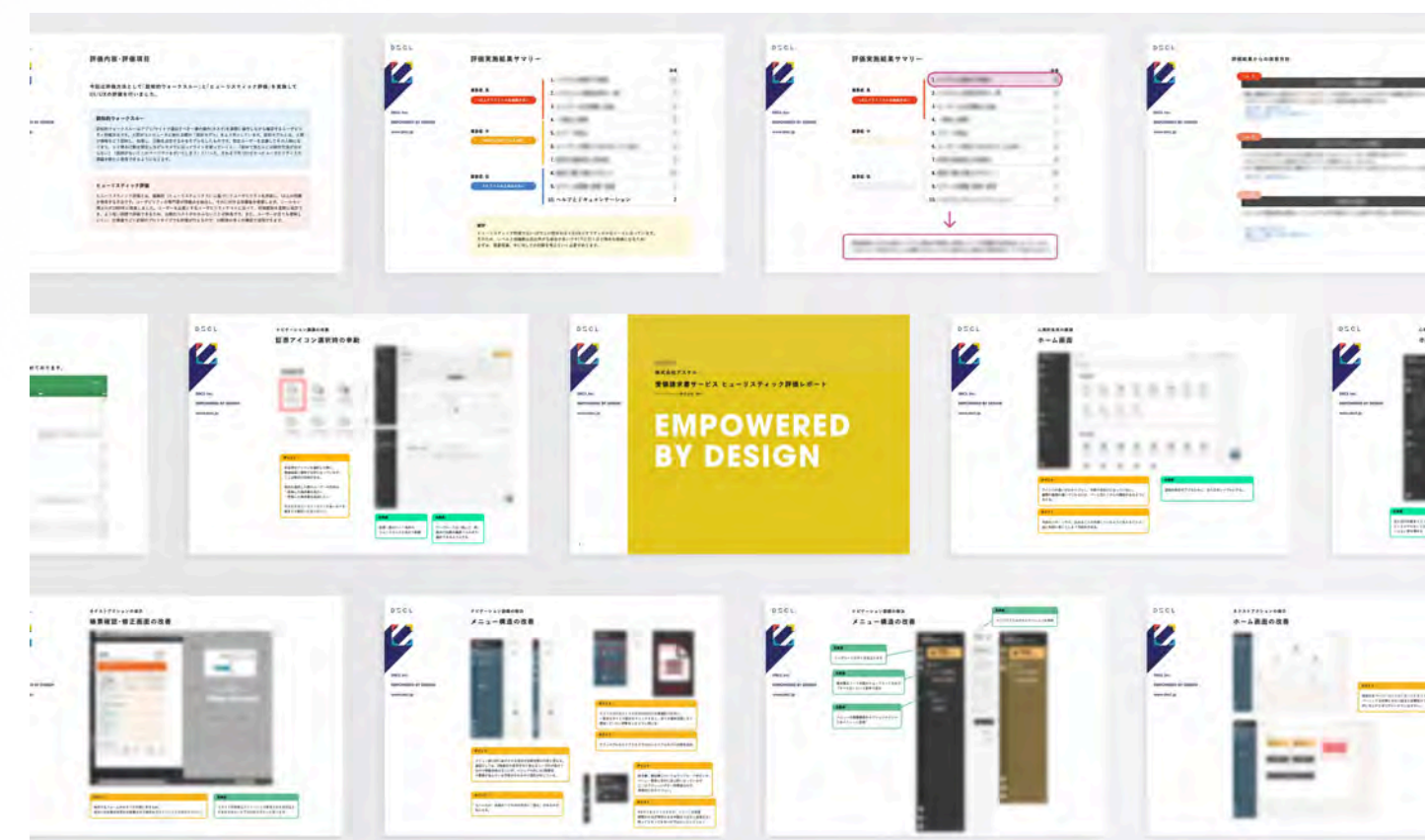
正確性が何より求められる経理業務において、システム操作のミスは許されません。しかし、既存のUIは専門性が高く難解で、ユーザーの習熟度に依存する設計になっており、業務効率化のボトルネックになっていました。

解決策

ヒューリスティック評価（経験則に基づく使いやすさの評価）を実施し、ユーザーが躓きやすいポイントを特定。入力ミスの防止機能や、視線の流れを意識したレイアウト変更など、認知科学に基づいた具体的かつ即効性のある改善案を提示しました。

成果

マニュアルを見なくても直感的に操作できるUIへと改善の道筋をつけました。ユーザーの心理的負担を軽減し、業務スピードと正確性の両立を実現するプロダクト開発を支援しました。


[詳細はこちら](#)
dscl.jp/works/2026/

03 AIを活用したDX支援

AIを「使う」から、「活かす」へ。現場の“回らない”を解決します。

AIを活用したDX支援

AIX



よく頂くご相談内容

生成AIを業務に取り入れたいが、何から始めていいか分からない

社員がAIツールをうまく使いこなせていない

AIを導入したいが、効果やコストの見通しが不安

サポート内容

- 生成AIを活用した業務改善・企画支援
- 社内AI活用ガイドライン策定／教育設計
- AIツール導入支援・運用支援
- AI × 人のハイブリッド業務設計
- AI導入に向けたPoC設計・小規模トライアル支援
- AI活用ロードマップ・コスト／効果シミュレーション支援

CLIENT Penn & Nitto Corp.

問い合わせの重要度判別するAIシステムによる 業務効率化

課題背景

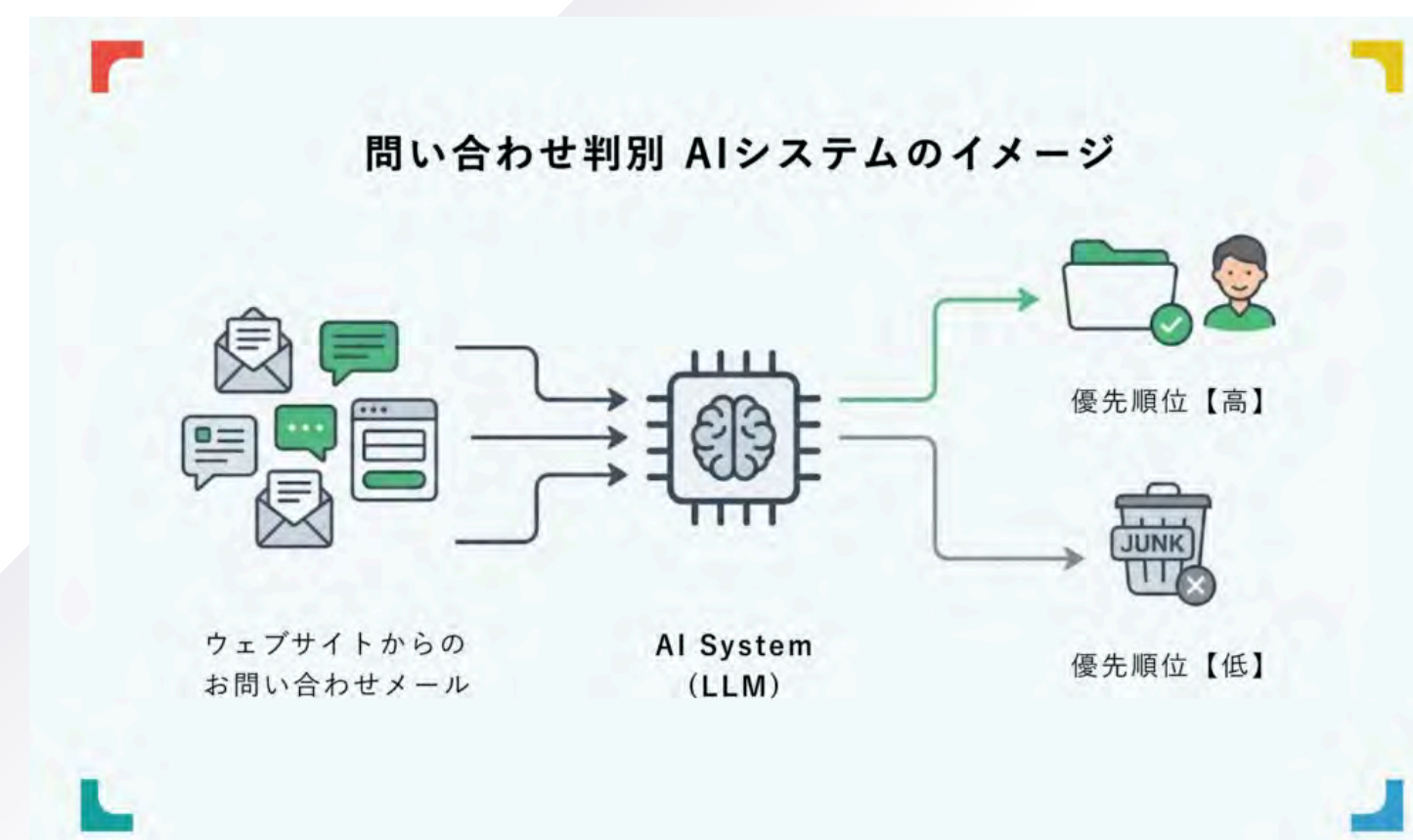
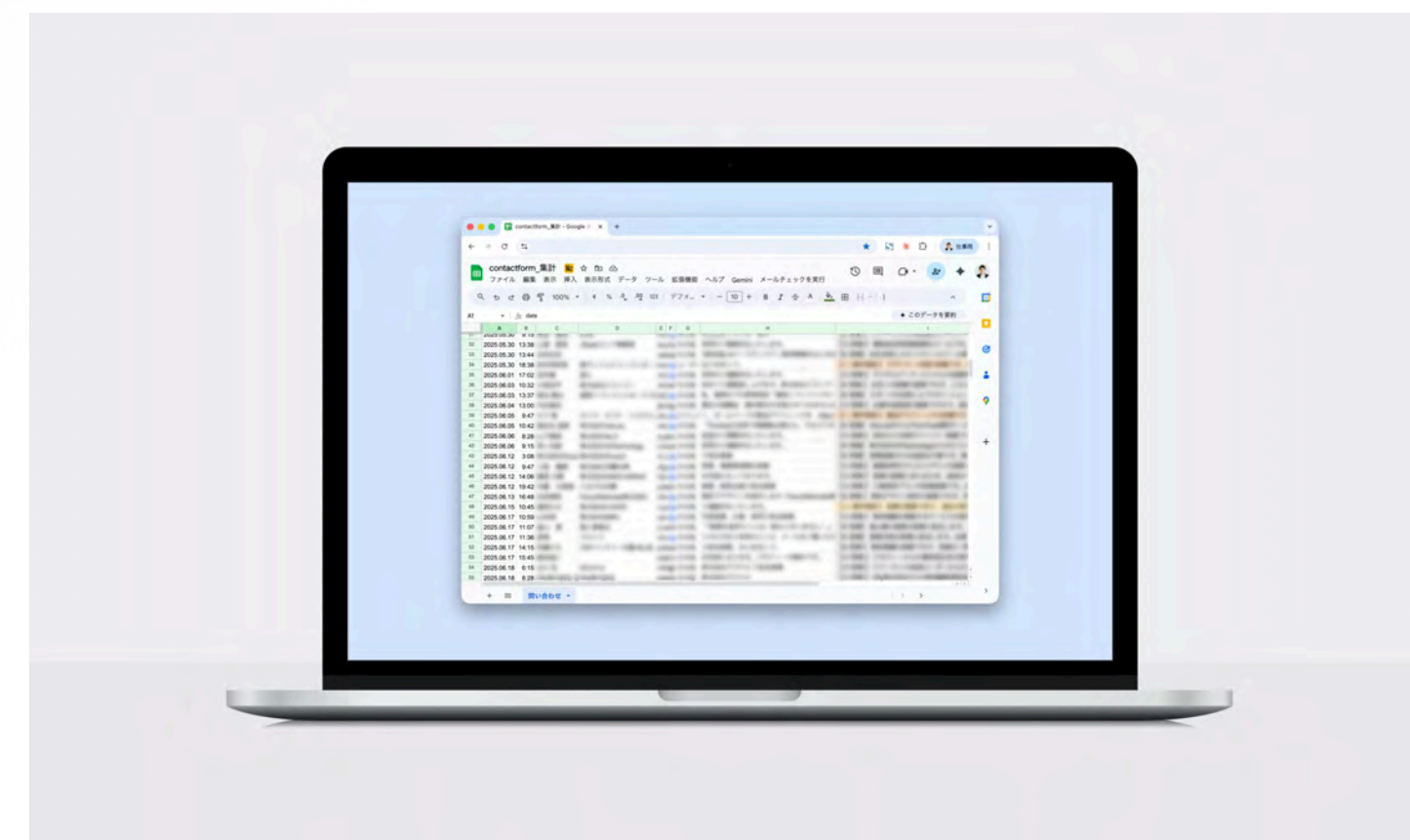
ウェブサイトの成長と認知度向上に比例して営業メールやスパムなどの「ノイズ」も急増し、必要な問い合わせとスパムを振り分けに注意が必要になりました。

解決策

この課題に対し、問い合わせの重要度を文章の文脈やニュアンスを判別する、AIシステム(LLM)の導入をしました。会社の特性にあわせ、現場でAIを育てる仕組みを導入しました。

成果

3ヶ月の試験運用&調整で、人が見落としていた問い合わせを発見できるようになりました。問い合わせの振り分けによる省力化で、業務全体の生産性向上につながりました。



詳細はこちら

dscl.jp/works/2524/

DSCL

DSCL Inc.

EMPOWERED BY DESIGN

www.dscl.jp

DSCL METHOD CARD

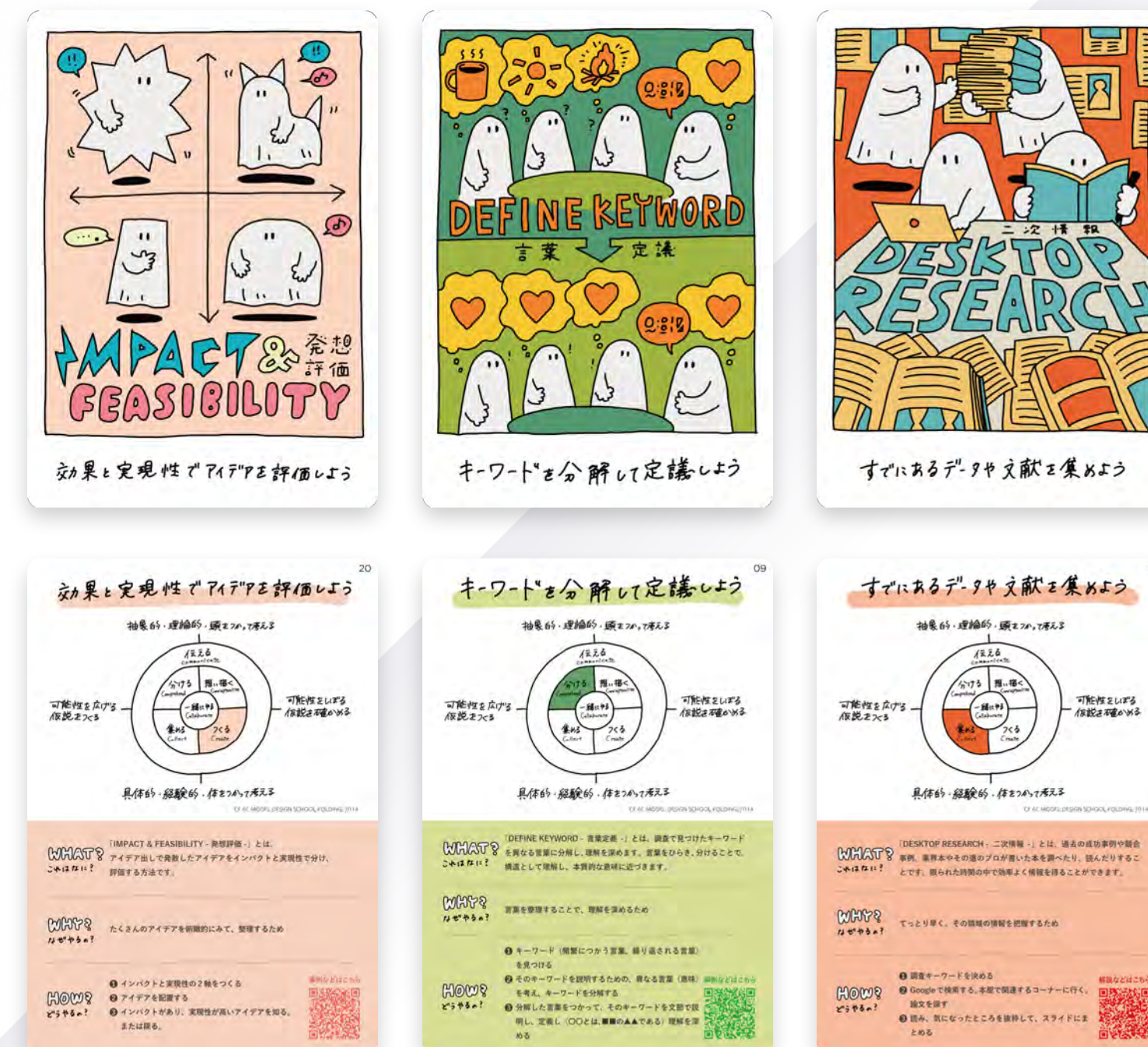
デスクルメソッドカードについて

DSCL METHOD CARDS 6つのプロセスで「考える・つくる・伝える」がつながる

DSCL METHOD CARDSは、「デザインプロセスを、誰もが直感的に共有できるようにするための共通言語」です。

1枚に1つのメソッドが書かれ、オリジナルキャラクター“デザインおぼけ”が、言葉だけでなく 絵や比喩を使ってメソッドの本質をやさしく解説します。

プロジェクトの中で起きがちな「何を、どこまで、どう進めればいいのか」という不安や曖昧さを、具体的な行動レベルに落とし込むためのツールセットです。



あなたのプロジェクトにもたらす効果

- 考える順序が整理され、決断が速くなる。
- メンバーの主体性が引き出される。
- 混成チームでも、同じ言葉で議論できるようになる。
- 工程が見える化されるため、何をやるか迷わなくなる。

6つは“順番に進むもの”ではなく“行き来するもの”

メソッドカードは、デンマークのKoldingモデルをベースに、プロジェクトを推進する6つの状態(動詞)に整理されています。一方向の工程表ではなく、行き来しながら深まり続ける設計です。

● COLLABORATE

- 一緒にやる

一緒にやることで、
目的と認識をそろえる

● COMPREHEND

- 分ける

集めた情報を整理し、
構造や課題の輪郭をつかむ

● CREATE

- つくる

企画書・モック・プロトタイプなど、
形として試す

● COLLECT

- 集める

観察・調査を通して、
必要な材料を広く集める

● CONCEPTUALIZE

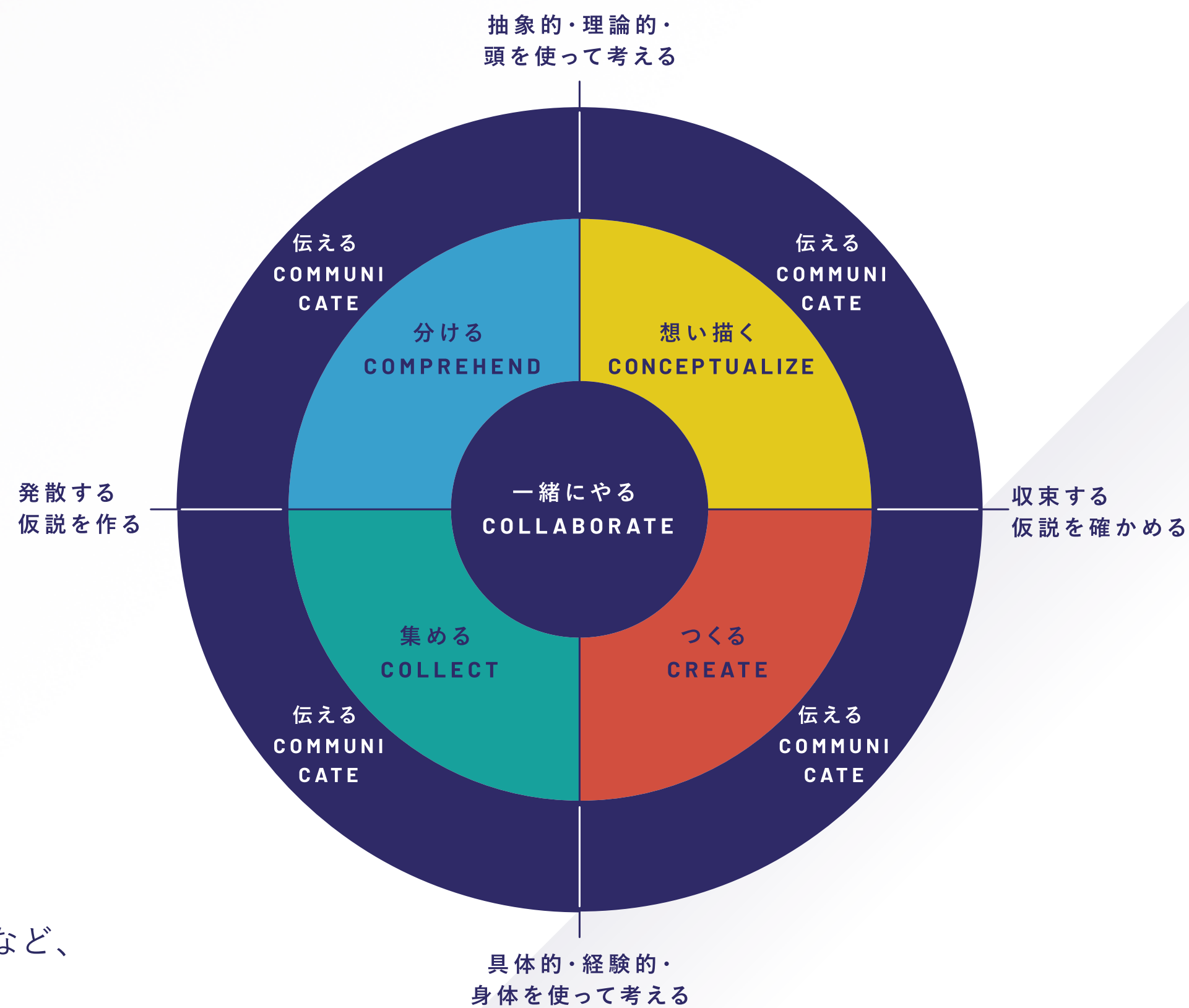
- 思い描く

未来の可能性を言葉やスケッチで
可視化する

● COMMUNICATE

- 伝える

価値や結論を分かりやすく言語化し、
関係者に届ける



6C MODEL: DESIGN SCHOOL KOLDING, 2014

研修でも

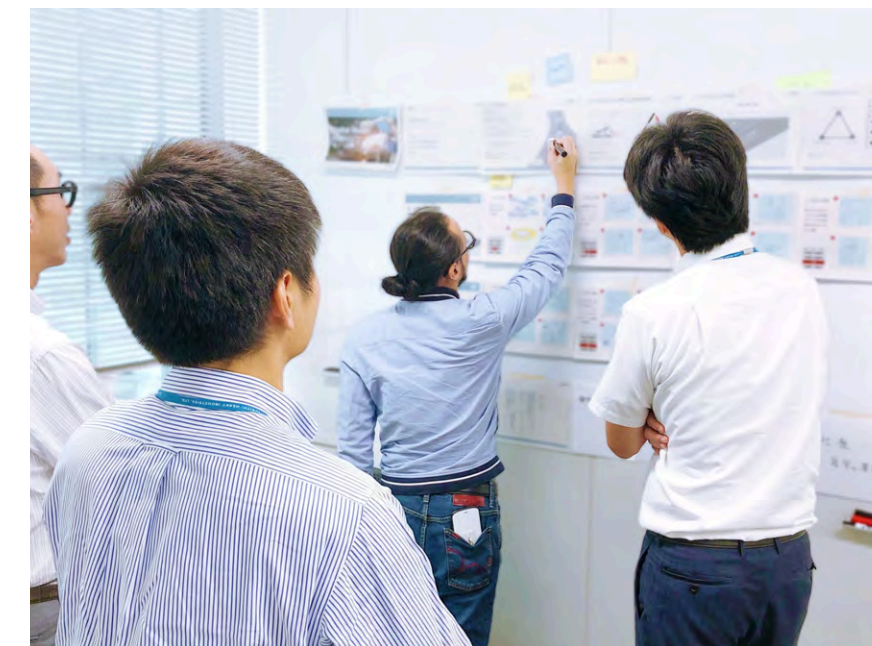
マニユライフ生命保険株式会社
創造性が発揮しにくい
組織文化の課題



参加者30名がワークショップを通じて視点を広げ、仕事を“観察して想像する”姿勢が定着。研修後は、業務改善につながる具体的な気づきが多数生まれました。

新規事業開発でも

三菱重工業株式会社
既存の思考フレームから
脱却しづらい課題



デザイナー常駐の創造空間で、部門横断ワークや対話を重ねてビジョンを物語化。新組織「成長推進室 / DX推進グループ」創設の基盤を一緒に築きました。

サイトリニューアルでも

公益財団法人 放送文化基金
情報が整理しづらい
サイト構造の課題



価値整理ワークをもとにCMSを再構築し、トーン&マナーを整えたデザインへ刷新。複雑だった情報が整理され、必要な内容にスムーズに辿り着けるサイトになりました。

チームビルディングでも

株式会社リコー
共有認識が欠如しがちな
統合プロジェクトの課題



ワークショップで情報を整理し、チーム内で“言葉と認識”を揃えるプロセスを構築。運用目線ではなくユーザー視点で評価し合える体制が生まれ、サービス全体像を共有しながら開発が進むようになりました。

DSCL

DSCL Inc.

EMPOWERED BY DESIGN

www.dscl.jp

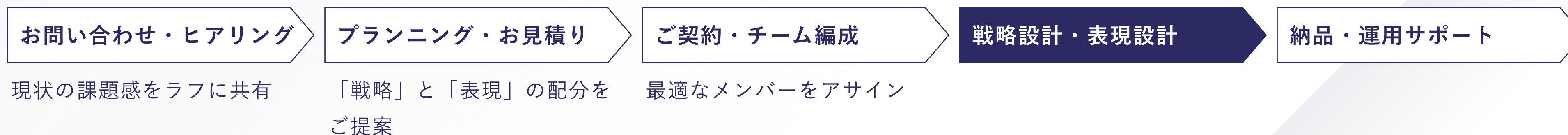
SERVICE MENU

サービス / 料金プラン紹介

SERVICE FLOW お取引の流れ

あらゆる課題に対し、「戦略設計」から「表現設計」までシームレスに伴走。

4つの専門領域を横断し、プロジェクトのフェーズに合わせて最適な解決策を提供します。



	FACILITATION	BRANDING	UI / UX	AIX
戦略設計	現状分析・ワークショップ <ul style="list-style-type: none"> ▶ プロジェクト課題のヒアリング ▶ ビジョン策定ワークショップ ▶ 合意形成とロードマップ策定 	ブランドコア抽出・市場調査 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 競合リサーチ / インサイト発掘 ▶ ブランドコンセプト(MVV)言語化 ▶ ネーミング / スローガン開発 	UXリサーチ・情報設計 <ul style="list-style-type: none"> ▶ ユーザーインタビュー / 行動観察 ▶ カスタマージャーニーマップ作成 ▶ 要件定義 ▶ ワイヤフレーム設計 	業務棚卸し・PoC設計 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 業務フローの可視化と課題特定 ▶ 「AIで解決できる領域」の選定 ▶ 導入効果シミュレーション ▶ PoC計画
表現設計	可視化展開 <ul style="list-style-type: none"> ▶ コンセプト資料作成 ▶ 事業資料作成 ▶ 分析資料作成 	クリエイティブ開発・展開 <ul style="list-style-type: none"> ▶ CI / VI(ロゴ・規定)開発 ▶ ブランドサイト / 映像制作 ▶ 名刺 / パンフ / ノベルティ等のツール展開 	UIデザイン・プロトタイプ実装 <ul style="list-style-type: none"> ▶ UIデザイン(トーン&マナー策定) ▶ プロトタイピング / ユーザーテスト ▶ デザインシステム構築 ▶ 実装ガイドライン 	プロンプト開発・定着化 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 業務特化型プロンプトの設計・実装 ▶ 社内用AI活用ガイドライン策定 ▶ 研修実施 ▶ メソッドカード活用ワーク

PRICE & PARTNERSHIP プロジェクトに応じた予算設計

フェーズに合わせて選べる、2つの契約モデル。プロジェクトの不確実性が高い「構想段階」では柔軟なチーム伴走を。要件が定まった「制作段階」では品質を担保する納品制作を。状況に合わせた最適なプランニングを行います。

PARTNER PLAN <small>伴走型</small>	PROJECT PLAN <small>制作型</small>
<p>「作るもの」が決まる前の段階からチームに参画。 定例会議への参加やチャットでの相談など、社内メンバーのような距離感で課題解決に伴走します。</p>	<p>要件やゴールが明確なプロジェクトにおいて、クリエイティブの「質」と「納期」をコミット。 最適なアウトプットを納品します。</p>
<p>こんな時におすすめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ●要件定義や戦略策定から相談したい ●継続的にUI / UXを改善し続けたい ●社内のAI活用を推進したい 	<p>こんな時におすすめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ●WEBサイトやサービスをリニューアルしたい ●パンフレットや営業資料を刷新したい ●ロゴやVI規定を作成したい
<p>料金目安(月額)</p> <p>月8時間稼働 / 1人 6万円～ 月32時間稼働 / 1人 34万円～ 月96時間稼働 / 1人 102万円～</p>	<p>料金目安(都度お見積もり)</p> <p>WEBサイト(LP) 50万円～ WEBサイト(コーポレート) 100万円～ パンフレットデザイン 50万円～</p>

※時間やアサインメンバーの職能により変動します。

※規模や仕様に応じて都度見積りいたします。

TRIAL PLAN お試しプラン

本格的なプロジェクトの前に、DSCLの「伴走」をミニマムに。

01 事業課題**お試しワークショップ** 15～30万円

半日～1日の社内ワークショップを実施。
「強み発見」「顧客体験マップ」などを短時間で体感。

02 ブランディング課題**ライト診断プラン** 20万円～

サイト / サービスの課題を簡易診断。
競合調査・ユーザ視点での改善ポイント提示(レポート納品)。

03 UI / UX課題**ミニUI改善プラン** 30～50万円

重要画面(例:TOPページやアプリの1～2画面)だけを改善提案。デザイン刷新後の効果を小さく試せる。

04 AI活用課題**AI活用ミニワークショップ** 15～30万円

ChatGPT・Claude・Midjourneyなどの実演と「AIでできる / できない」整理。各部署の業務を洗い出し、「AIで時短できる箇所」を発見するミニセッション。その日のうちに1～2つの業務フロー改善案を可視化。

デザインを頼む前の相談も、私たちの仕事です。

まだ形になっていなくても大丈夫。

方向を整理するところから、一緒に考えましょう。

デスクルは、あなたの“考える相棒”になります。

▶ お問い合わせはこちら

contact@dscl.jp

▶ お問い合わせフォームはこちら

dscl.jp/contact/