

theDivision

We are a London based globally trusted design studio. We advise and inspire companies and design award winning products. We believe – ‘Design is about removing not adding’





Zojirushi

Zojirushi are one of Japan's most well-known domestic brands. We've been working with them since 2014 on the design of vacuum flasks and other products for the European and Japanese markets. In February 2019, our uniquely constructed Mahoubin (magic flask) design was launched at Ambiente in Frankfurt. This is the first time in many years that Zojirushi have had a presence in Europe, and the reaction to the new product has been very positive. In addition to designing the Mahoubin, we also designed the booth and promotional materials with the goal of bringing a flavour of Japan to European consumers.



象印は日本で最もよく知られているブランドの1つです。私たちは2014年から、ヨーロッパや日本のマーケットに向けて、マホービンやその他の製品のデザインプロジェクトを象印と共同で行っています。2019年2月にはフランクフルトで開催されたAmbienteで、私たちのユニークなデザインが詰まったマホービンが発表されました。この新しい製品にはとてもポジティブな反応があり、ヨーロッパに象印の存在感を強く示すことに成功しました。また、ヨーロッパの消費者に日本のフレーバーをもたらすことを目標に、Ambienteのブースやプロモーションの資料などのデザインも手掛けています。



You may not know us but for over 20 years we have been quietly and very successfully giving advice and designing award winning products for the largest and smallest Japanese brands. Here is some of what we do – please get in touch and tell your colleagues and friends about us.

ご存じないかもしれませんが、私たちは20年以上、大小様々な日本のブランドのために静かにとてもサクセスフルに提案やアドバイスを行い、アワード受賞プロダクトのデザインに携わってきました。私たちの仕事のいくつかを紹介します。ご友人や同僚の方に私たちのことをお伝えください。また私たちの活動に興味をお持ちでしたら、お気軽にお問い合わせください。

M – Class Program

Interview with David and Nicole
The Division Founders

*“ the world and design have changed
becoming increasingly complex ”*

Why Masterclass ?

D : If I think back 5-10 years, design projects were very straight forward, with clients simply asking us to design the next ‘must have’ mobile phone.

But the world and design have changed, becoming increasingly complex. Meaning our clients can’t easily describe what they are trying to achieve. And at the same time, our longer term clients are asking us to help educate their teams with new processes and ways of thinking.

We realised the old ways of thinking about and structuring projects needed to change to fit today’s demands, so the Masterclass Program was conceived.

What is it ?

N : Simply, its a unique modular program that helps to identify and solve our clients business and design challenges.

Stepping out of the day-to-day to discuss and solve complex problems can be daunting for clients. So to start the conversation we created a set of question cards. These questions are the kinds of things we hear when we visit companies, for example: ‘How do we Succeed Overseas?’ or ‘Which Big Themes will Disrupt our Future?’

This is a simple and powerful tool that helps us to identify our clients goal. After this, we have a modular set of activities – including Remote Video Coaching, Looking-In and Out Research, Immersive Sessions and Design Sprints. These components can be combined in different ways to create a quick and cost effective problem solving process. Using this our clients can progress step by step as they learn more.

How does it work ?

D : If we take ‘Which Big Themes will Disrupt our Future?’ as an example, it’s a very broad question, so we start with some Remote Video Coaching to define the project parameters, and set ourselves and our clients some homework.

After this, we conduct some Looking-In and Out research. Looking-In being inside the clients organisation and Looking-Out talking to consumers and experts. This helps to identify the big themes impacting the clients business.

We then conduct some collaborative (The Division and the client) Immersive Sessions exploring these big themes to identify future business and consumer opportunities.

To follow, Design Sprints help to quickly develop and visualise these opportunities into, for example: product/UI and service ideas which can be shared and evaluated. And finally, we continue to support the development with further Remote Video Coaching.

How is it going ?

N : Great ! Our clients in Japan have been really receptive, we have had a lot of interest and have already completed a number of successful projects.

Our next step is to get this moving outside of Japan, where many companies also struggle with the same sort of issues. They have internal teams that can design, but don’t know how to define and think about these more complex issues.



nged,



なぜ Masterclass？

D (デビッド)：5 -10年前に遡って考えてみると、クライアントからの依頼が「次に”みんなが絶対持ちたくなる”ような携帯電話のデザイン」だったように、デザインプロジェクトはとても明快でした。

しかし世の中やデザインは変化し、どんどん複雑になってきました。そのことによって、私たちのクライアントは何をどのように達成したいのかを簡単に説明することが難しくなっています。また同時に私たちと長期にわたってプロジェクトに取り組んでいるクライアントからは、新しいプロセスと考え方を交えたチーム育成の手助けを依頼されるようになります。

私たちは今までの考え方やプロジェクトの取り組み方を現代の需要に合わせる必要があると気づき、Masterclass プログラムが生まれました。

それは、どのようなものですか？

N (ニコール)：シンプルにいうと、クライアントの皆さんのビジネスやデザインの課題を特定し解決するために役立つ、独自のモジュール式システムのことです。

話し合いや複雑な問題に取り組む毎日から抜け出すのは困難な場合もあります。そこでまずその糸口を見つけるため、一連の質問をまとめたカードを作りました。質問内容は私たちが企業を訪れた時に問われるような「海外市場で成功するためには？」「将来のビジネスに影響する大きなテーマとは？」などです。

このカードはクライアントの目標を設定するために役立つ、シンプルで強力なツールです。目標を設定した後「遠隔でのビデオコーチング」「企業内/外 リサーチ」「対面セッション」「デザインスプリント」などのモジュール式のアクティビティを実地します。いくつものモジュールを様々な方法で組み合わせることで、迅速で費用対効果の高い問題解決プロセスを作成します。このプロセスを使いクライアントはより多くのことを習得しながら段階的にプロセスを進めていくことができます。

どのように機能しますか？

D：「将来のビジネスに影響する大きなテーマとは？」を例に考えてみましょう。これはとても広範囲な質問なので、「遠隔でのビデオコーチング」から始めてプロジェクトのパラメーターを明確にし、クライアントと私たち自身に複数の宿題をセッティングします。

その後、いくつかの「企業内/外 リサーチ」を行います。企業内はクライアント組織内において、企業外は消費者やエキスパートに対して実施します。これはクライアントのビジネスに影響する大きなテーマを特定するのに役立ちます。

そして複数回 The Divisionとクライアントで「対面セッション」を合同で行い、これらの大きなテーマを調査しながら将来のビジネスと顧客へのオポチュニティ(機会)を明確にします。

続いて実施する「デザインスプリント」は、例えばプロダクト/UIやサービスについてのアイデアなどを共有・評価できるように、対面セッションで明確にしたオポチュニティ(機会)をすばやく発展させ、ビジュアル化する手助けをします。最後にさらなる「遠隔でのビデオコーチング」によって開発をサポートし続けます。

Masterclass を始めていかがですか？

N：Great！日本のクライアントの皆さんはとても受容性があり、とても多くの方が興味をお持ちです。プロジェクトのいくつかはすでに完了し、クライアントの皆さんにはご満足いただいています。

私たちの次のステップは、多くの企業が同じような問題を抱えている日本国外にも活動を広げることです。彼らの企業内にはデザインができるチームはありますが、このようなとても複雑な課題を考察し明確にすることはとても困難だからです。



Kanazawa Art Institute

In the spring of this year David became a visiting Professor at Kanazawa Art Institute. Well known in Japan, graduates include Shigeru Miyamoto - game designer for Nintendo, Hiromasa Yonebayashi - animation director for Studio Ghibli and the most well known Japanese Industrial Designer Sori Yanagi lectured here for almost 50 years. It has a wonderful creative atmosphere, the students are humble, open and hard working. Its a privelage to work with them. As well as being a beautiful area, the city boasts great museums like the 21st Century Museum and the architecturally serene DT Suzuki Museum of Zen philosophy.



2019年の春から、デビッドは金沢美術工芸大学の客員教授になりました。卒業生には任天堂のゲームデザイナーとして知られる宮本茂氏、スタジオジブリで監督を務めた米林宏昌氏、また日本を代表する工業デザイナーである柳宗理氏は約50年にわたって金沢美術工芸大学で教鞭をとりました。金沢美術工芸大学はものづくりの環境が素晴らしく、学生達は謙虚でオープンで勉強熱心です。彼らとプロジェクトに取り組めることはとても光栄なことです。金沢は美しい街であるとともに金沢21世紀美術館、仏教哲学を思索することのできる鈴木大拙館などの優れた博物館があります。



Selected Chronology

2003 – Brother
Design of printers, sewing machines, UI
and advising and coaching the internal
design team



2005 – Daiwa House
A range of domestic furniture for Japan's
biggest house maker



2006 – Plastic Logic
E-Ink Book reader physical and UI design for
British flexible display startup



2012 – Pearson
Software application design, branding and
tablet bag design



2013 – Makino
A range of table top kitchen measuring
tools for the Japanese market



2019 – Denso
On going collaboration on the 'Future of
Transport' incorporating Denso's IOT core
technologies



About us

We are a London based globally trusted design studio. We advise and inspire companies and design award winning products. We design products, UI and UX for domestic and export markets. We support you in understanding your customer and future business opportunities. We direct you in the implementation of a design strategy and communication of your brand. We educate and inspire your teams with our Masterclass Programs.

私たちはグローバルに信頼されるデザインスタジオです。クライアント企業へのアドバイスや触発を促進させ、クオリティの高いデザインを生み出します。日本国内、そして世界のマーケットに向け、プロダクト、ユーザーインターフェイス、ユーザーエクスペリエンスのデザインを行なっています。クライアント企業の顧客理解や、将来のビジネスチャンスをサポートし、デザイン戦略の立案・実行を支え、ブランド理解を深める手助けをします。また、”マスタークラスプログラム”を取り入れ、クライアント企業のチーム育成と触発を促進させます。

Clients include

- Azuma

Brother

Buffalo

Chargebox

Daiwa House

Denso

DreamWorks

Equitance

Hewlett Packard

INAX

Infiniti

Kohler

LGE

Logitech

Makino

Mira

Muji
- National

NEC

Nissan

Ora 2

Pace

Panasonic

Pearson

Plastic Logic

Ricoh

Samsung

Shark Ninja

Shiseido

Sunstar

Toshiba

Transtek

Webb Electronics

Zojirushi

Contact

The Division
www.the-division.com

