

NXT ENGINEERING

IoT×デザイン思考ワークショップ

Day 4

Design Thinking 3

イテレーション

Welcome back again!

本ワークショップでは今後のプログラム改善やレポーティング、広報などのため
写真や動画の撮影をさせていただきます。撮影 NGの方はスタッフまでお申し出ください。

PART 1

イントロダクション

NXT ENGINEERING（ネクスト・エンジニアリング）とは

ビジョンデザインと
デザイン思考による
新しいサービスを考えるための
プロセスを学ぶプログラム

プログラムの目的

これからの不確実性の高い社会で
必要とされる 3 つの“考え方”を身に付ける

1. 自ら問いを立てる
2. 創造的な解決策を見つける
3. 試作を繰り返しながら考える

3つの「考える方法」

ビジョン思考

未来を構想し、
現状とのギャップから
課題を定義する

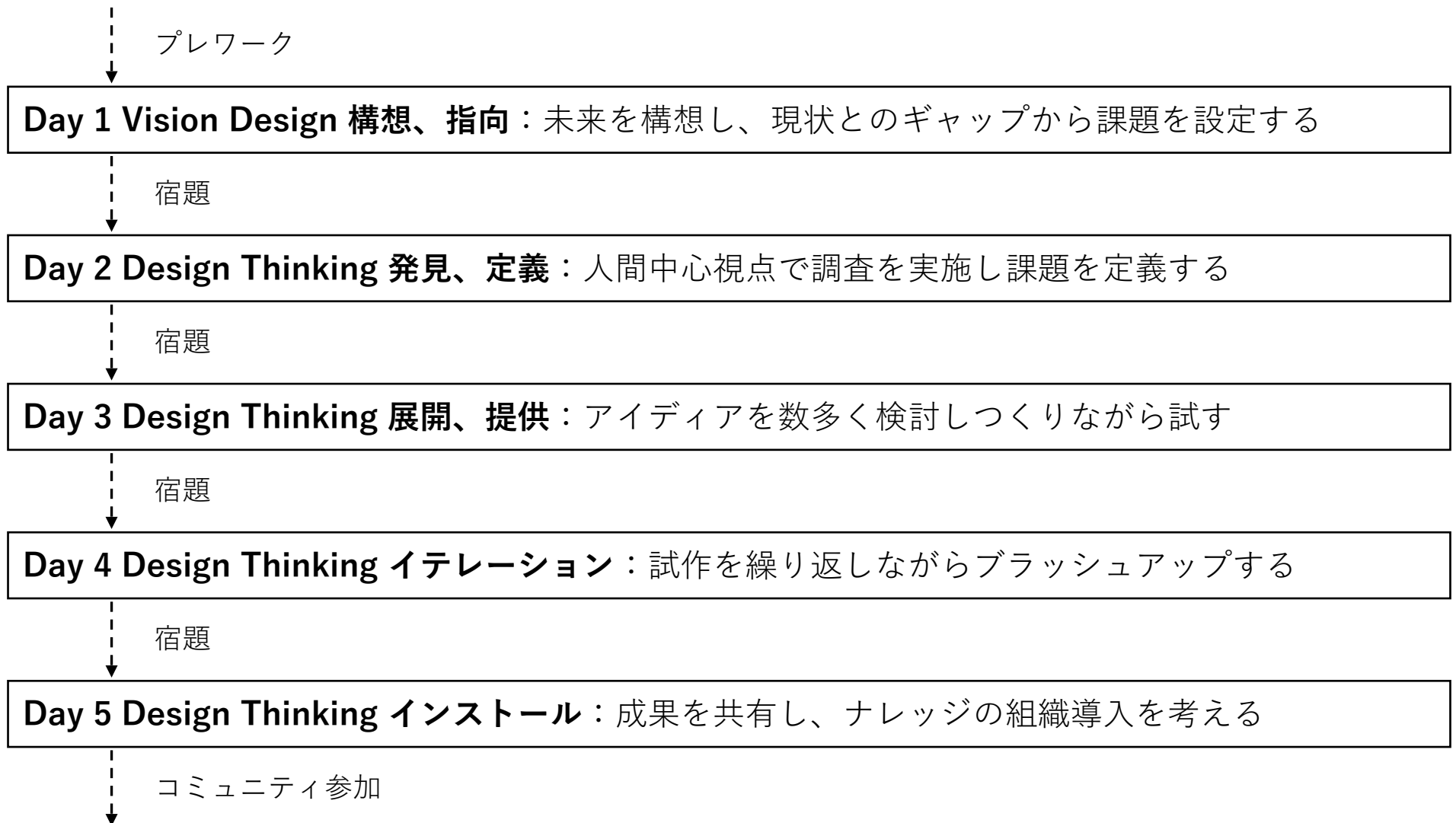
人間中心思考

人間中心の視点で
取り組むべき課題を
定義する

プロトタイプ思考

つくって試しながら
解決策を探す

プログラムスケジュール



Day 4 のプログラム概要

Part 1 イントロダクションー プログラム全体の目的と1日の流れを理解する

プログラム概要の紹介、チェックイン

Part 2 ワークショップー IoT、ビジョンデザイン、デザイン思考に関する知識を身につける

振り返り・宿題の共有、各種プロトタイプのアップデート、ユーザーテスト、宿題の確認

Part 3 ジャーナリングー 1日の学びと気づきを記録する

ジャーナリングワーク、チェックアウト

施設案内

- プログラム実施中は入退室は自由です。
配布するカードキーをご利用ください。
- トイレ休憩等は適宜ワークの途中などでもお取りください。

Check-in

今のご自身の状態や
感じていることをおひとりずつ
お話してください

Part 2


ワークショップ

ワークショップの心得

1. 話しながら考える、書きながら考える
2. 「Yes, and...」を意識して会話する
3. 拡散と収束を意識して話し合う

ワークのコツ

1. 太く大きく書く



2. 書きながら考える



3. 捨てる前提で書く



Photo by Kelly Sikkema on Unsplash, Photo by Kaleidico on Unsplash, Photo by Nathália Rosa on Unsplash

振り返り・宿題の共有

前回のワークの内容を振り返り、
宿題の内容をチーム内で共有します

【キーアクティビティ】

前回の振り返り・宿題の共有



Total 25 min.

前回の振り返り・宿題の共有

ワークを始める前にまず**前回は振り返り**ます。
次に、**宿題の結果**をチームでシェアします。

1. キックオフワークを振り返り、
自分とメンバーの**チャレンジ**を確認する（チーム・3分）
2. 始めるにあたっての**疑問がないか**を確認する（チーム・3分）
3. **宿題の結果**をチームでシェアしてください。（チーム・15分）





各種プロトタイプのアップデート

これまでに作成してきた様々なプロトタイプを
アップデートしてアイディアを広げていきます

【キーアクティビティ】

プロトタイプのアップデート



Total 120 min.

各種プロトタイプのアップデート

プロトタイプのアップデート

各チームの状況に合わせて、各種プロトタイプを使って
アイディアのアップデートをします。

1. UXシナリオを確認して、どのようなデータが得られるかを洗い出す（5分）
2. UXシナリオを確認して、どのようなデータがあれば体験をよりよく、
より個人に最適化したものにできるかを考える（5分）
3. 得られるデータから現在のサービスの仕組みを拡張できないか、
または新しいデータを得るためにプロダクトや体験を変えられないかを検討する（110分）



120 min.

データ、UX、社会課題を掛け合わせたサービス拡張：Oslo City Bike



- ノルウェー、オスロ市のシェアサイクル事業
- 自動車の乗り入れ規制を背景にスタートした市と民間企業の共同事業
- 自治体が広告出稿のための場所を提供し、ステーションをつくる
- 市民がシェアサイクルに対して愛着を持てるようデザインされたUXにより、利用率を上げ、メンテナンスコストを下げる
- サービス利用に関するデータはオープンに公開され、政策立案や他の事業に利用可能
- メンテナンスは出所間もない元受刑者が行っており社会復帰のためのプログラムの側面も持つ

写真引用：Making cities ride – Heydays <https://heydays.no/project/city-bikes/>

ランチタイム



Photo by [Hermes Rivera](#) on [Unsplash](#)



ユーザーテスト

検討したサービスのアイデアをユーザーに見せて
アイデアの価値を検証します

【キーアクティビティ】

ユーザーの声を聞く / アイデアのアップデート/
プレゼンテーション



Total 135 min.

改善のためにサービスの「価値」をユーザーに確認します。

1. テスト対象者がアサインできたチームは、対象者の方に連絡をしスタートの準備をしてください。
対象者が準備できてないチームはターゲットユーザーに近い被験者を会場から探します。（10分）
 2. インタビュアー、サブインタビュアー、記録者の3つの役割の担当者を決めてください。（チーム・5分）
- 💡 3人以上のチームの場合は記録を複数名で行ってください。

- **インタビュアー**：インタビューをリードする。
状況に応じて、深掘りする方向性を判断する。
- **サブインタビュアー**：インタビューの補佐を行う。やや客観的な視点で
インタビュー全体の流れを把握し、残り時間の管理やインタビューの方向性の修正を行う。
- **記録**：インタビューの流れを追いながら、記録をする。
今回のインタビューではフセンで逐一メモをとっておく。



15 min.



インタビューをしてください。

1. インタビュアーはプロトタイプを使いサービス概要を説明し、答を誘導しないよう注意しながらユーザーの意見を引き出してください（30分）
- 💡 サブインタビュアーは一步引いた客観的な目線でインタビュー全体の流れをみましょう。
 - 💡 記録者はフセンにキーワードをひたすらメモしましょう。



30 min.

各種プロトタイプのアップデート

ユーザーの声を聞く / アイデアのアップデート / プレゼンテーション

各チームの状況に合わせて、各種プロトタイプを使って
アイデアのアップデートをします。

1. ユーザーからのフィードバックを参考にプロトタイプのアップデートを行ってください（60分）



検討した結果を**発表**します。
発表後にフィードバックをしあうので、
どのチームに対するコメントかわかるように
メモをとってください。

1. プレゼンテーションの準備（チーム・5分）
 2. プレゼンテーション（3分×4チーム）
 3. コメントを各チームのホワイトボードに貼る（10分）
- 💡 プレゼンテーションでは、要点を絞って簡潔に伝えましょう。
 - 💡 プレゼンテーションの時間は厳守しましょう。





宿題の確認

次のワークに向けて、
事前実施したい内容を確認します

【キーアクティビティ】

プロトタイプ作成用素材収集



Total 10 min.

プロトタイプ作成用素材収集

本日のワークの内容を踏まえて、プロトタイプをアップデートするために必要な資料を必要に応じて集めてください。



10 min.

PART 3

ジャーナリング

ジャーナリングワーク

ワークショップでの
個々人の学びをチームで共有し
後で振り返れるように記録をつくります

【キーアクティビティ】

ジャーナルの作成 / Q&Aセッション



Total 30 min.

Day 0 Journal Sheet

テーマ

プログラム概要

印象的だったこと

今後自分や組織で活用できそうなポイント

NXT ENGINEERING

今日1日の活動を振り返って
記録を行います。

1. プログラムを実施して印象的だったことを書く
(個人・3分)
2. 今後自分や組織で活用できそうなポイントを書く
(個人・3分)
3. 書き出した内容をチームでシェアする (チーム・10分)



20 min.

疑問や課題を洗い出してシェアします。

1. 全体で質疑応答。

時間切れになったら質問はぜひSlackで投稿ください（全体・10分）



10 min.

Check-out

今のご自身の状態や
感じていることをおひとりずつ
お話してください

NXT ENGINEERING

IoT×デザイン思考ワークショップ

Day 4

Design Thinking 3

イテレーション