

NXT ENGINEERING

IoT×デザイン思考ワークショップ

Day 3

Design Thinking 2

展開、提供

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

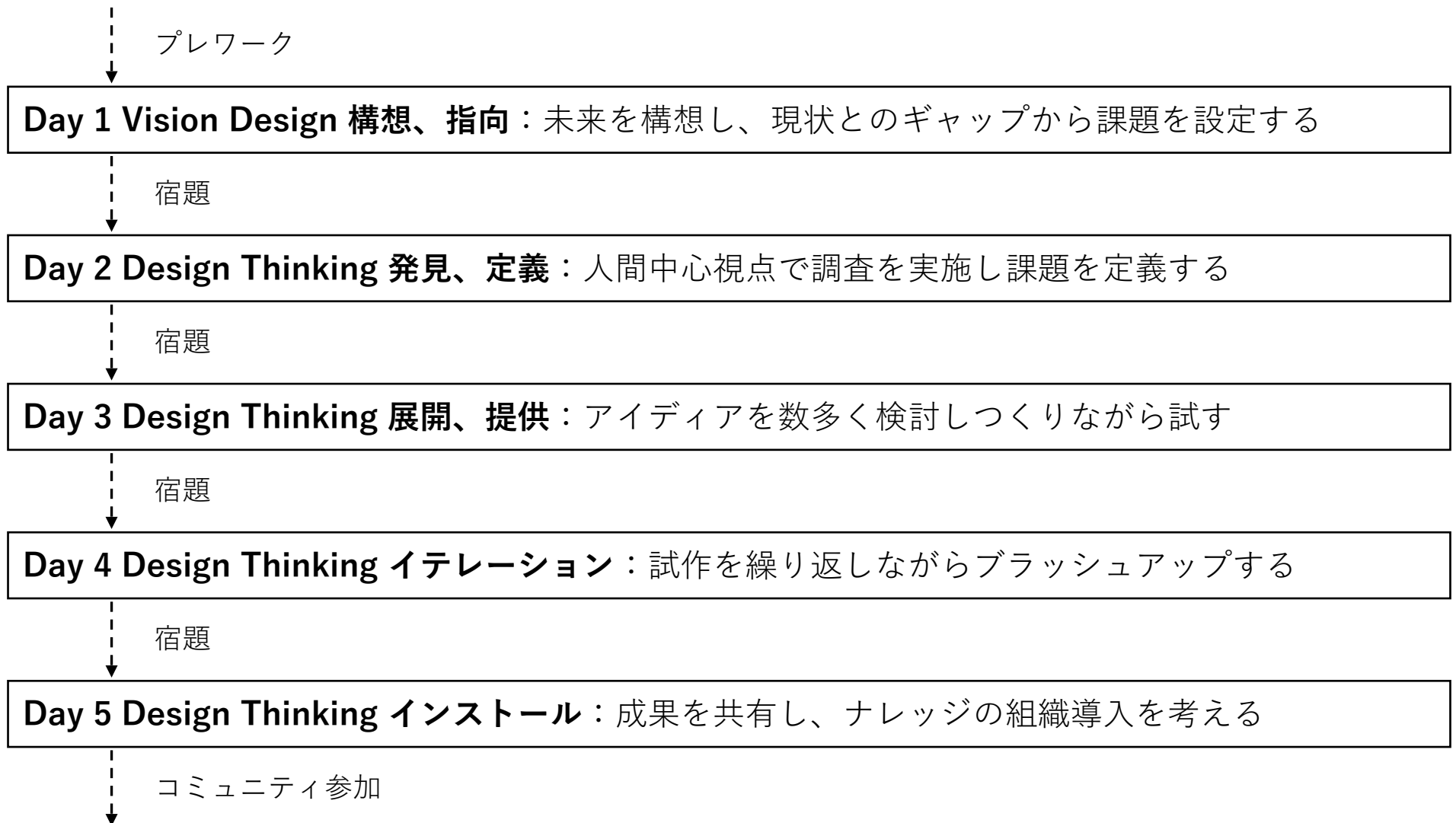
人間中心思考

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 3 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、アイディエーションワーク、プロトタイピングワーク、イテレーションワーク、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

本日のワークを始めるために
必要な情報を確認します

【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）





アイディエーションワーク

できるだけ多くのアイデアを考え、
幅広く解決策の可能性を探索します

【キーアクティビティ】

ブレインストーミング (1) / ブレインストーミング (2) /
アイデアの選定 / プレゼンテーション



Total 80 min.

ブレインストーミングのルール

①すぐに判断しない

実現が難しそうなアイディアや突飛なアイディアに対して
すぐに批判的な判断をすることは避けましょう。
ただし、可能性を広げるための質問や意見は問題ありません。

②突飛なアイディアを歓迎する

一見突飛なアイデアこそが、新しい観点を持っている場合があります。
チームメンバーはもちろん自分自身の馬鹿げたアイディアを大切にしましょう。

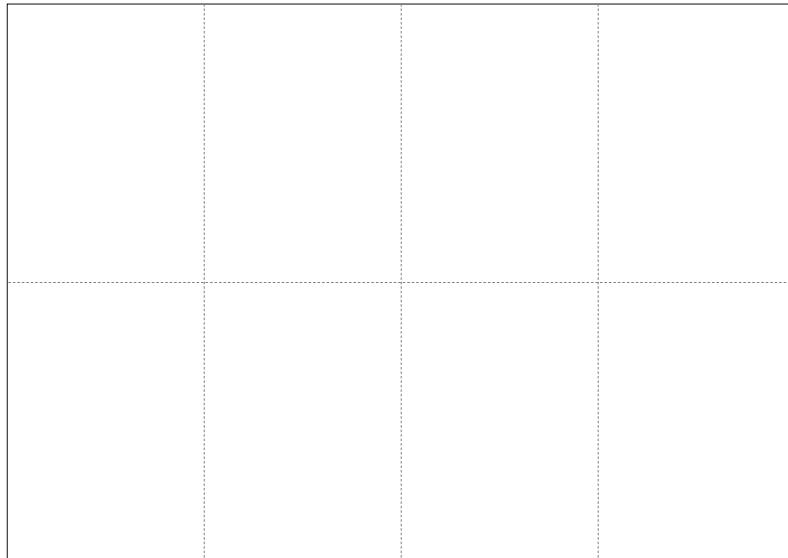
③質より量を重視する

様々な角度から様々な切り口から
とにかく多くのアイディアを出すことを目指しましょう。

④他人のアイディアに乗っかる

新しいアイデアとは既存のものの新しい組み合わせです。
他の人のアイデアに便乗し新しい組み合わせを次々に生み出しましょう。

参考：「ブレインストーミング - Wikipedia」 <<https://ja.wikipedia.org/wiki/ブレインストーミング>>

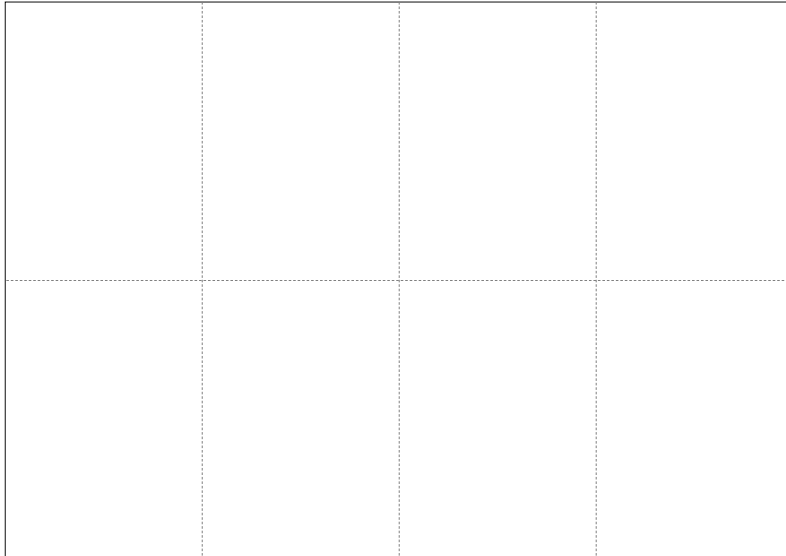


質よりも量を優先して、
数多くアイディアを出します。

1. 8つのマスができるように、
A3のコピー用紙を3回折ってください
(個人・1分)
2. **できる限り絵や図を使って**
1分ごとにアイディアをマスに書いてください。
(個人・8分)
3. **書いた内容をシェアしてください**
(チーム・10分)



20 min.



もう一度、質よりも量を優先して、
数多くアイディアを出します。

1. 8つのマスができるように、
A3のコピー用紙を3回折ってください
(個人・1分)
2. できる限り絵や図を使って
1分ごとにアイディアをマスに書いてください。
(個人・8分)
3. 書いた内容をシェアしてください
(チーム・10分)



20 min.



実際に作って試す**アイディア**を選びます。

1. **まだ投票はせず**、どのアイディアに投票するかを**考えて**ください（個人・3分）
2. 一人3枚のドットシールを使って、いいと思うアイディアを選んでください（個人・3分）



投票の観点はチームで自由に決めてください。

アイディアの新しさ、実現難易度、利用者価値の大きさなど。



ひとりでひとつの案に複数枚投票してもかまいません。



10 min.



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。



30 min.

ランチタイム



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



プロトタイピングワーク

あえて精度の低いものを作り、
アイディアの価値の検証をします

【キーアクティビティ】

クイック&ダーティープロトタイピング /
UXシナリオ作成



Total 45 min.

ユーザー体験を構想するために
段ボールなどの素材を使って、
アイデアを素早く形にします。

1. 進め方の正解はありません。

出来る限り素早く、何度も作り直すつもりで作ってください（チーム・30分）



今後のステップでユーザー体験のシミュレーションに使います。

実際どのような形や機能が必要なのか議論しながら作ってください。

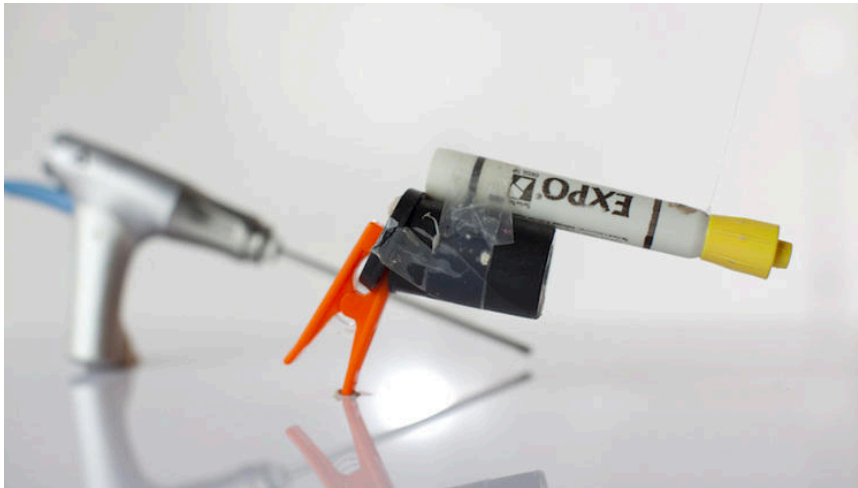


モノとして美しいものをつくることが目的ではありません。



30 min.

プロトタイプの役割



- 副鼻腔用の手術器具をデザインする際にデザインエージェンシーのIDEOが作成したプロトタイプ。
- フィルムケースとマーカーで作られている
- デザイン思考を進めて行く場合のプロトタイプは、「アイディアの価値をシミュレーションするための触媒」として、あくまでも素早くラフにつくることが望ましい。

引用：「The brains behind the new Walgreens」 <<https://www.timeout.com/chicago/things-to-do/the-brains-behind-the-new-walgreens>> ©Tim Klein

時間軸を伴う「ユーザー体験」を一連のサービス体験のシナリオとして描き実際にユーザに価値を提供できるかを検証します。

1. 検討したアイディア、プロトタイプをもとにフォーマットを使って作成してください

💡 書き直しが発生することが多いのでフセンなどに書いて貼るのがお勧めです





イテレーションワーク

あえて批評的なコメントを得て、
検討しているサービスの精度を上げます。

【キーアクティビティ】

レッドチーム演習 / コメントのシェア /
コンセプトインプレッションシートの作成



Total 85 min.

チームの検討アイデアを拡張するために
仮想敵（レッドチーム）にむけてアクティングアウト形式で
プレゼンをします。

1. プレゼン準備（チーム・5分）
2. 検討したアイデアを1チーム5分以内でプレゼンします。（1チーム5分、合計20分）

💡 聞いている方は、コメントをフセンに記入しておいてください。

フ

センは後ほど全体でシェアします。



アクティングアウト

アクティングアウト（寸劇）で「体験」を簡易的に検証します。

UXシナリオをもとにしてメンバーの中からユーザー役を決めサービスの利用シーンを寸劇にしてください。

スマートフォンのカメラで撮影して後で確認ができるようにしてください。

- 💡 演者以外は体験全体の流れがスムーズで不自然でないかを確認してください。
- 💡 サービスを認知したり、利用登録をしたり、一連のリアルな流れを意識してください。



出典：安藤研究室アクティングアウト1
<https://youtu.be/pGFYypZifb4>

フセンに書いた情報を全員でシェアします。

1. お一人ずつ簡単に説明しながら、フセンを貼り出してください。（個人・30分）



サービスの価値を伝えるための資料を作成します。

1. サービスの特徴を現す写真やサービス名称、キャッチコピー、特徴などを
できるかぎりリアルに考えて、仮想のパンフレットを作成してください（チーム・30分）



コンセプトインプレッションシート

表紙	サービス名称とキャッチコピー、UIなど、1枚で印象を得られる構成を目指します。
サービスビジョン	なぜ、社会にこのサービスが必要なのかを短い文章とビジュアルで。
サービス概要図	価値の流れ、情報の流れなどを可視化します
サービス価値を3つ	コアな提案価値を3つほど絞って明示します。言葉だけでなくイラストや写真なども添えると、ユーザーがどのような文脈で価値を享受できるかが腑に落ちるようになります。
サービス利用の流れ	顧客体験、利用者体験のイメージができていればカタチにします。
FAQ	サービスの補足説明として情報に厚みを持たせます。
価格表	プライシング検討のため、提案価値とプライスの相関を複数回のユーザーテストの中で試していき、収支計画の精度を上げていきます。

コンセプトインプレッションシートの主な構成要素

コンセプトインプレッションシートとは株式会社コンセントが事業開発支援を行う際に作成するサービス概要を表現して検証するために作成する仮想パンフレットのようなもの。

主にサービス開発の初期段階で作成し、ユーザーテストや共創のためのツールとしてサービス概要を直感的に理解できるように作成する。

引用：「サービス開発の走り始めに効果アリ | ひらくデザイン | 株式会社コンセント」

<https://www.concentinc.jp/design_research/2020/03/cis/>



宿題の確認

次のワークに向けて、
事前の実施したい内容を確認します

【キーアクティビティ】

追加のリサーチ・リクルーティング・プロトタイピングの素材集め



Total 10 min.

追加のリサーチ・リクルーティング・プロトタイピングの素材集め

検討したアイディアの精度を高めるために、
追加のリサーチとリクルーティング、
そしてプロトタイピングの素材集めを行います。

✓ **追加のリサーチ：競合調査**

検討しているアイディアに似たものがないのか、
参考になるような事例はないかの調査を行います。

✓ **リクルーティング：ユーザーテストの協力者を探す**

ターゲットユーザーに近い方のリクルーティングを依頼します。
難しい場合は、参加者からアサインするなどの対応も可能です。

✓ **プロトタイピングの素材集め**

コンセプトインプレッションシートの素材となるような素材の収集を依頼します。



PART 5

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.

Journal Sheet

Day ____ テーマ ____

ワークショップでおもに実施したワーク

印象的だったこと（新しい発見や良く分からなかったことなど）

今後自分や組織で活用できそうなこと

NXT ENGINEERING

今日1日の活動を振り返って
記録を行います。

1. 今日一日で実施したことを書く（個人・3分）
2. 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）
3. 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）
4. 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スラックで投稿ください（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 3

Design Thinking 2

展開、提供