

NXT ENGINEERING

IoT×デザイン思考ワークショップ

Day 5

Design Thinking 4

インストール

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

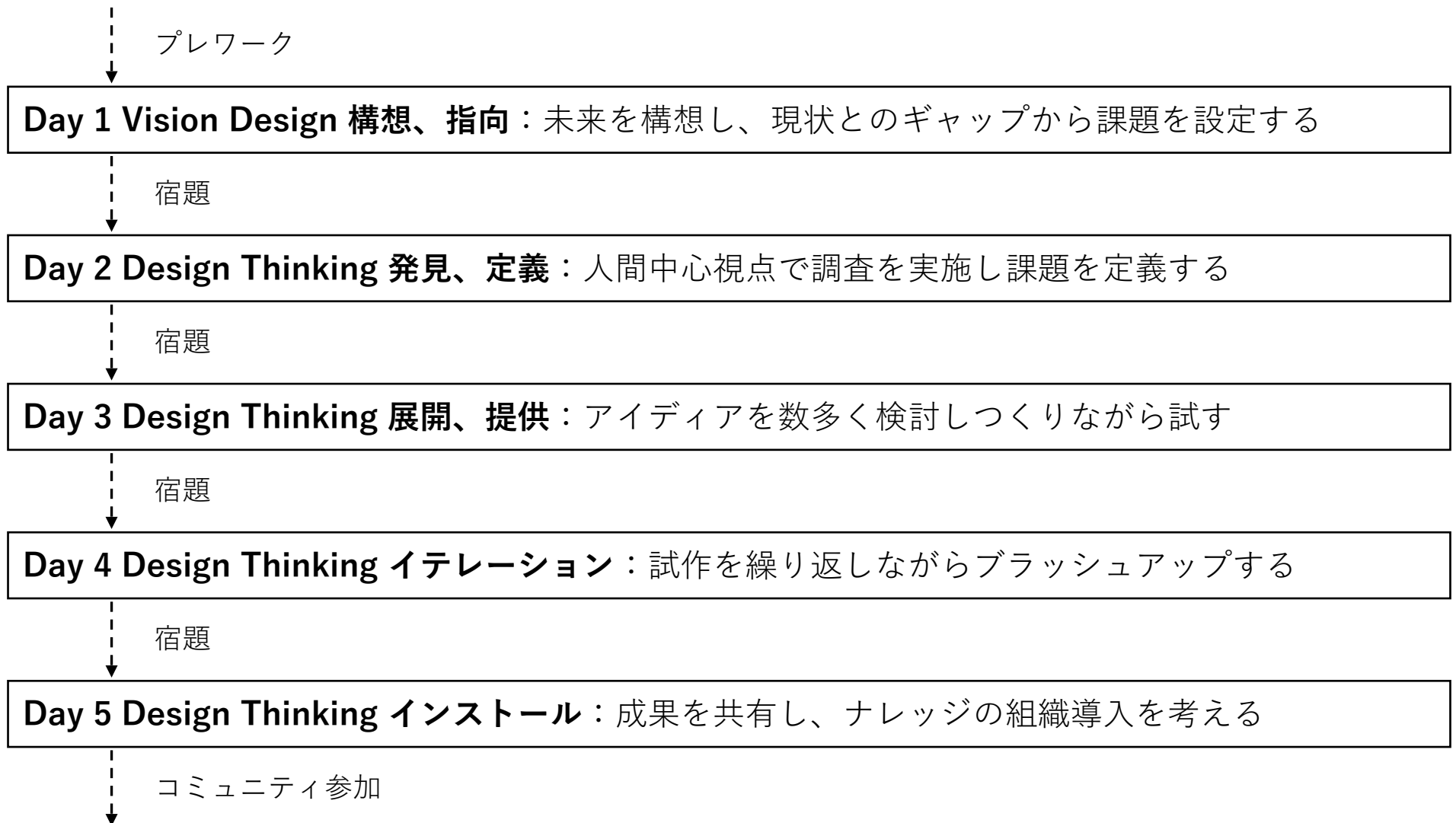
人間中心思考

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 5 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、プレゼンテーション

Part 3 インプット&ディスカッションー デザインの組織導入のために学びあう

組織へのデザイン導入のモデルについて、ディスカッションワーク

Part 4 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**前回を振り返り**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.



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. これまでに作成したプロトタイプを確認して、どのようなデータが得られるかを洗い出す（5分）
2. これまでに作成したプロトタイプを確認して、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.

ランチタイム



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



プレゼンテーション

検討したアイデアを発表します

【キーアクティビティ】

プレゼンテーション



Total 30 min.



プレゼンテーション

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.

PART 3

インプット& ディスカッション

インプット&ディスカッション

インプット / 実践のためのディスカッション / コメントのシェア

組織でのデザイン思考導入のディスカッションのために
いくつかのトピックを共有します。

デザイン組織のモデル

デザイン思考の組織導入にはユーザー中心視点の事業開発へのインストールと組織としてそれを推進する意思決定と体制が必要である。

リーダーシップ

- ・ サービスドミナントロジック型の経営・事業ビジョン
- ・ デザイン重視姿勢の表明
- ・ 組織全体のコミットメントを引き出すコミュニケーション

1. サービス・事業開発

- ・ サービスデザイン手法の導入
- ・ ピボット前提の事業計画
- ・ 共創型のビジネスモデル実践

2. 組織の変革

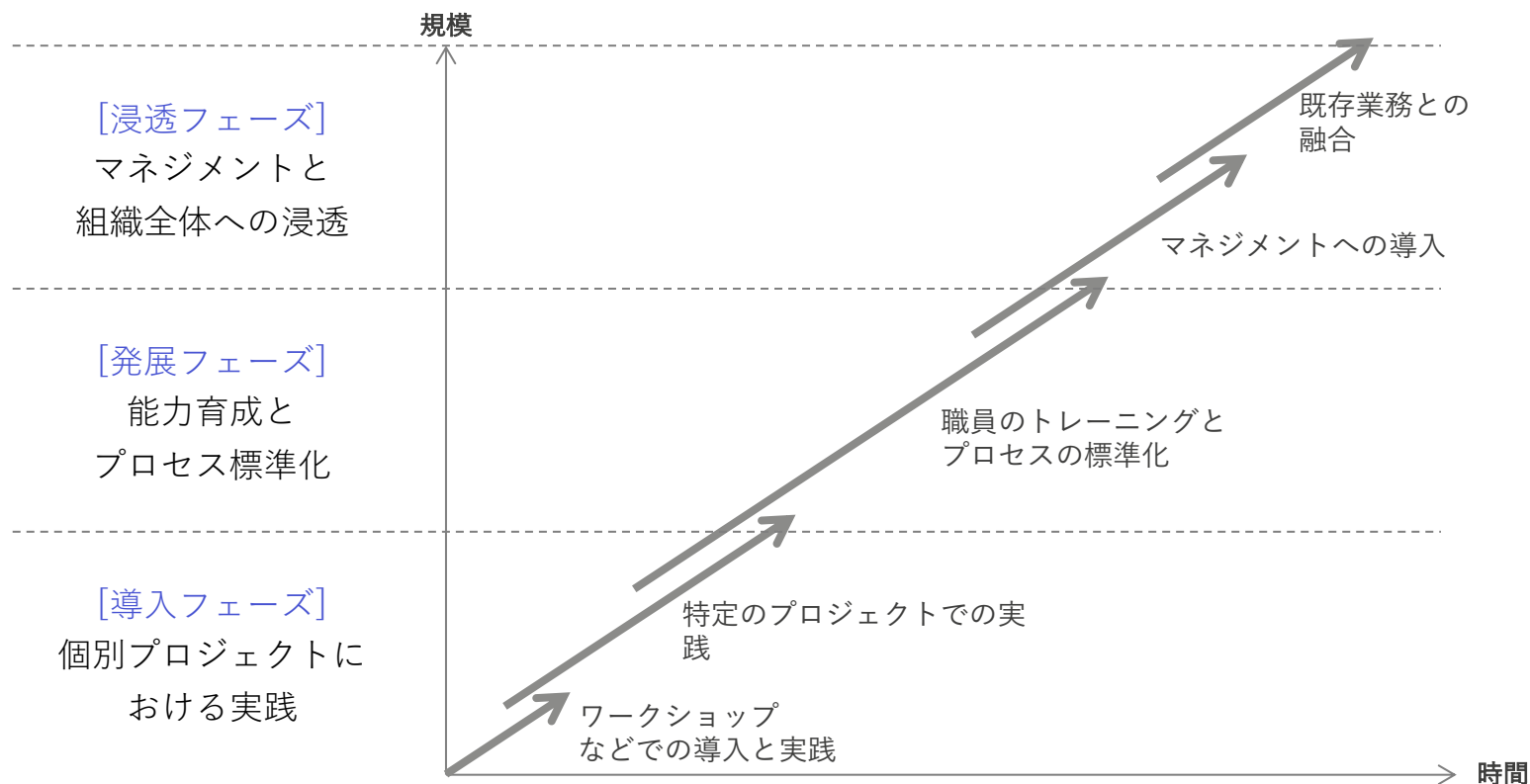
- ・ 横断的顧客視点を重視する組織へ
- ・ デザインリソースを活かす形態
- ・ ボトムアップな活動を生み出す文化

3. 能力育成

- ・ デザイン教育の組織的实践
- ・ デザインリーダーの育成
- ・ 共創思考の普及

組織へのデザイン導入のモデル

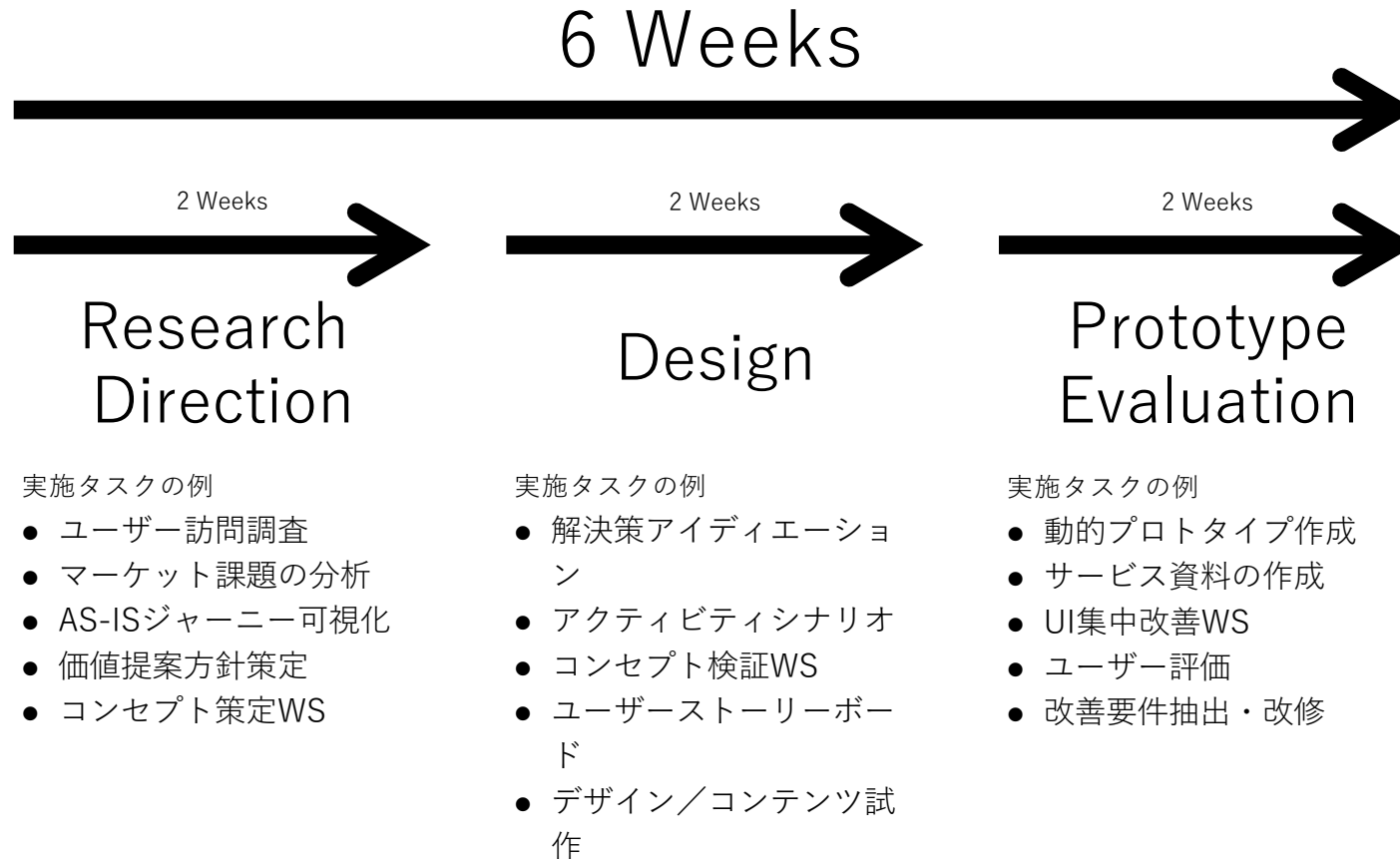
デザイン思考の組織導入には、小規模な個別プロジェクトでの導入を軸に漸次的にプロセス整備とマネジメントへの適用を進めることが望ましい。



引用：『行政におけるサービスデザイン推進に関する調査研究』 行政情報システム（2018）より

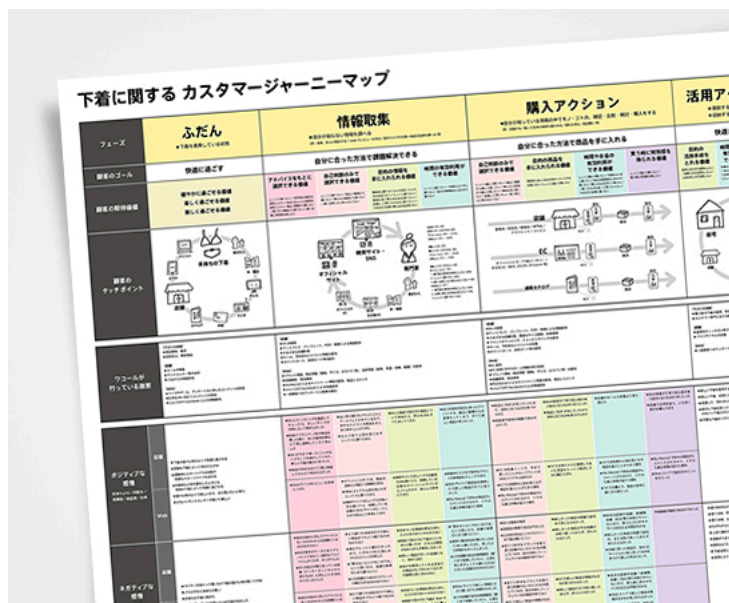
個別プロジェクトでの実践：トレーニングとしてのプロジェクト実施

コンセント サービスデザインスプリント



プロセスへの導入：カスタマージャーニーマップの運用

カスタマージャーニーマップはサービスの最終形を表現する場合もあるが、基本的には共創を支援するためのツール。ユーザーの行動や価値観をモデル化したものを社内に導入し運用することでデザイン思考を導入していく。



実際に組織でデザイン思考を実践するための
課題や可能性を洗い出します。

1. 課題 = ピンク、可能性 = ブルーのフセンを使ってください（10分）



インプット&ディスカッション

インプット / 実践のためのディスカッション / コメントのシェア

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、フセンを張り出してください（30分）



PART 4

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 5

Design Thinking 4

インストール