

## 7.デザイン思考講座 概要

ねらい	本研修では、欧米で生まれ、イノベーションを起こす取り組みとして注目されているデザイン思考（Design Thinking）をeラーニングおよび演習で学んでいただきます。受講者はイノベティブな商品開発において重要な「共感→問題定義→創造→試作→検証」という流れを学びながら、問題定義やプロトタイプ作成などに取り組みます。一人ひとりの自主性や創造性に働きかけ、イノベーションを起こすには何が必要なのかを考えるきっかけを与えるよう設計されています。				
開催日程	8時間（e-learning 2時間含む）				
受講条件	IT技術者としての経験が3年以上、ICTの基礎知識を持っていること				
学習目標	この研修を通じて、受講者は「共感→問題定義→創造→試作→検証」というイノベティブな商品を創造するための概念を学びます。 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ユーザーに共感し、彼らのもつニーズ（Needs）よりもさらに深い欲求であるインサイト（insight）の探求を体験する。</li> <li>2. ユーザーのインサイトを問題として定義する「問題発見力」を身に付ける。</li> <li>3. 多くの発想法を駆使して創造的に解を導く「創造力」を身に付ける</li> <li>4. 素早くプロトタイプを作り、有益なフィードバックを得る技術を身に付ける。</li> <li>5. 本概念を実際的な問題に応用することを体験する。</li> </ol>				
	時間	講義	演習	学習概要	学習詳細
	0:40	0:20	0:20	オリエンテーション アイスブレイク	e-learningの振り返り ゲームに取り組み、発言しやすい環境をつくる
	1:40	0:00	1:40	デザイン思考体験 (前半)	デザイン思考の手法を用いて、アプリの提案を行う。 前半では、共感（インタビュー）から創造（アイデアスケッチ）まで
	0:30	0:30	0:00	演習の概要説明	概要・目的・スケジュールについて
	1:00	0:00	1:00	デザイン思考体験 (後半)	デザイン思考の手法を用いて、アプリの提案を行う。 後半では、試作（プロトタイプの作成）から検証（フィードバック）まで
	1:00	0:00	1:00	全体共有	ここまでの演習での成果物（アプリのプロトタイプ）を発表し、全体に共有
	0:30	0:30	0:00	演習の概要説明	概要・目的・スケジュールについて
	0:20	0:20	0:00	今までの振り返り	ここまでの学習内容を解説
	0:30	0:00	0:30	学びの振り返り (個人)	学んだこと・発見したこと・感想などを記入
	0:40	0:00	0:40	学びの振り返り（グループ）	個人の振り返りをチーム内で発表し、共有する
	0:50	0:00	0:50	全体共有	グループで共有した振り返りを全体に共有する

	0:20	0:20	0:00	まとめ	デザイン思考の意義などを確認するためのまとめ解説
合計時間	8:00	2:00	6:00		

## 8.デザイン思考講座 詳細カリキュラム

時間	学習項目	学習項目の狙い	詳細内容
0:10	演習の概要説明	目的： 本演習の流れを確認する	<p><b>【講義】</b></p> <p>①受講者へ配布資料が行き届いているかを確認</p> <p>②3日間の演習全体の流れを説明(進行スライド p.1) 講義、グループワーク、ペアワークを基本として進めていくと説明する。</p> <p>③本日の流れを説明(進行スライド p.2) インタビュー(共感プロセス)→問題定義(問題定義プロセス)→アイデアスケッチ(創造プロセス)、という流れで進めていくと説明する。</p> <p><b>【演習】</b> なし</p>
0:10	eラーニングの振り返り	目的： eラーニングの学習内容を振り返る  ゴール： デザイン思考の概要と必要性を振り返る	<p><b>【講義】</b></p> <p>①第4次産業革命について(進行スライド p.3) 人類の歴史である産業革命の流れを説明し、今まさに第4次産業革命が訪れており、イノベーション(=新たな価値観の創造)が社会で求められていると説明する。 ※他の科目で、ビックデータやAIなどについて学んでいるので、第4次産業革命自体を詳しく説明する必要はない。</p> <p>②イノベーションの必要性(進行スライド p.4) 今までは比較的人々は与えられたもので満足していたが、現代ではそれぞれのニーズに応じたものが求められており、ビジネスの現場で「新たな価値を創造し続けること」が必要だと説明する。</p> <p>③デザイン思考の6つのプロセス(進行スライド p.5) デザイン思考における6つのプロセスを説明する。</p>
0:20	アイスブレイク	目的： 発言しやすい環境をつくる	<p><b>【演習】</b></p> <p>①10分間グループで「意外な共通点」を探す(4人1グループを想定)</p>

時間	学習項目	学習項目の狙い	詳細内容
		ゴール： 一人ひとりが発言し、 演習に取り組む意欲 を高める	<p><b>②10分経ったらグループごとに最も意外だった共通点を発表</b></p> <p>発言しやすい環境づくりが目的なので、ゲーム感覚を大切にしながらファシリテーションを行う。順位付けに特に意味はないが、ゲームということで講師が優勝チームを決めても良い。</p>
1:40	デザイン思考（前半）	<p>目的：デザイン思考を体験する</p> <p>ゴール：デザイン思考を体験することで、実際的な問題への応用を体験する</p>	<p><b>[講義]</b> なし</p> <p><b>[演習]</b></p> <p><b>①課題発表と取り組み方を説明</b></p> <p><b>②インタビュー(共感プロセス) ※ワークシート a を使用</b> 2人1組(ペア)で交代制で取り組む。インタビュー1回目→インタビュー1回目→インタビュー2回目→インタビュー2回目、という流れで進める。1回目より2回目は「なぜ？」と理由を尋ねる質問を多用することを強調する。 ※インタビューが上手くいっていない場合は、ユーザーが答えやすいようにシーン(例えば、朝・昼・晩、春夏秋冬など)を絞りながら質問するなどの工夫を伝える。</p> <p><b>③問題定義(問題定義プロセス) ※ワークシート b を使用</b> インタビューの内容をもとに、ユーザーが表面的に求めているニーズ、ユーザーが気が付いていないと思われる(でもインタビューアは気付いた)インサイトを記入する。この段階では、インサイト仮説が的外れでも問題なく、今後ユーザーからフィードバックをもらい、提案を繰り返しながらインサイトに近づいていくと説明を加える。</p> <p><b>④フィードバック ※ワークシート b を使用</b> 交代でワークシート b をユーザーに見せ、インサイト仮説についてフィードバックをもらう。</p> <p><b>⑤アイデアスケッチ(創造プロセス) ※ワークシート c を使用</b> ユーザーのインサイトを満たす提案を考える。ただし、文字は使わずに絵だけで表現し、「質より量」を重視することを強調す</p>

時間	学習項目	学習項目の狙い	詳細内容
			<p>る。</p> <p><b>⑥フィードバック ※ワークシート d を使用</b>            アイデアスケッチをユーザーに示す(説明なし)→どの絵が気に入ったかをユーザーに確認する→その絵から順にアイデアを説明する→ユーザーからのフィードバックを記入する、という流れで進める。</p> <p>※絵だけを見せた時に「ユーザーが勝手に自分の都合の良いように解釈してくれる」ケースがあるため、わざと文字を使わない/説明しないという制約を設けている。</p> <p><b>⑦まとめと連絡</b>            本日の内容を振り返る。  <u>【口頭質問】各プロセスを体験してみてどうだったか？</u>            ここまでの内容が、デザイン思考の前半であることを確認する。            次回使うので、演習課題(ワークシート)表紙の下部に名前を記入させ、回収する。</p>
0:30	演習の概要説明	<p>目的：            本日の流れを確認する</p>	<p><b>【講義】</b>  <b>①受講者へ配布資料が行き届いているかを確認</b></p> <p><b>②本日の流れを説明(進行スライド p.14)</b>            アイデアスケッチ(創造プロセス)→プロトタイプ作成(試作プロセス)→フィードバック(検証プロセス)、という流れで進めていくと説明する。</p> <p><b>【演習】</b>            なし</p>
1:00	デザイン思考(後半)	<p>目的：            デザイン思考を体験する</p> <p>ゴール：            デザイン思考を体験し、実際的な問題への応用を体験する</p>	<p><b>【講義】</b>            なし</p> <p><b>【演習】</b>  <b>①アイデアスケッチ(創造プロセス) ※ワークシート e を使用</b>            前日に取り組んだワークシート d をもとに、新しい提案(アイデア)を考える。絵、文字ともに使用可。</p> <p><b>②フィードバック ※ワークシート f を使用</b>            ワークシート e をユーザーに説明し、フィードバックをもらいワークシート f に記入する。「掘り下げたフィードバックをもらえるように</p>

時間	学習項目	学習項目の狙い	詳細内容
			<p>質問や間(ま)を考えると良い」と伝える。</p> <p><b>③プロトタイプ作成(試作プロセス) ※ワークシート ap/AP を使用</b>  ユーザーからのフィードバックを踏まえ、提案のプロトタイプを作成する。アプリの動きや場面を表現したい場合はワークシート ap、アプリのデザインなど詳細に表現したい場合はワークシート AP を使用する。</p> <p><b>④フィードバック(検証プロセス) ※ワークシート g を使用</b>  ワークシート ap/AP で作成したプロトタイプをユーザーに説明し、フィードバックをもらう。その際、ワークシート g を使い、フィードバックを分類していく。「うまくいった点」、「改善点」、「疑問点」、「追加のアイデア」の4つの観点から、フィードバックを整理・分類していく。</p> <p><b>⑤プロトタイプ修正(試作プロセス) ※ワークシート ap/AP を使用</b>  ワークシート g をもとに、プロトタイプの修正を行う。アプリの動きや場面を表現したい場合はワークシート ap、アプリのデザインなど詳細に表現したい場合はワークシート AP を使用する。<b>⑥フィードバック(検証プロセス) ※ワークシート h を使用</b>  ワークシート ap/AP で作成したプロトタイプの修正版をユーザーに説明し、フィードバックをもらう。その際、ワークシート g を使い、フィードバックを分類していく。「うまくいった点」、「改善点」、「疑問点」、「追加のアイデア」の4つの観点から、フィードバックを整理・分類していく。</p>
1:00	全体共有	<p>目的： 成果物を全体で共有する</p> <p>ゴール： 他の人の成果物を知り、デザイン思考の理解を深める</p>	<p><b>【講義】</b> なし</p> <p><b>【演習】</b>  <b>①全体共有</b>  演習課題の成果物を全体へ向けて発表(ペア交代制で発表→次のペアへ)。参加人数が多い場合は何ペアか指名する。  ※時間に余裕があれば、発表が終わるごとに以下の質問をする。  <b>【口頭質問】</b>「○○さんの提案は、あなたのインサイトを捉えて</p>

時間	学習項目	学習項目の狙い	詳細内容
			<p>いましたか？」</p> <p>②まとめと連絡 本日の内容を振り返る。 【口頭質問】各プロセスを体験してみてどうだったか？ 実装プロセスを除いて、デザイン思考の流れを体験したことを確認する。次回のために演習課題(ワークシート)は、必ず回収する。</p>
0:30	演習の概要説明	<p>目的： 本日の流れを確認する</p>	<p>【講義】</p> <p>①受講者へ配布資料が行き届いているかを確認</p> <p>②本日の流れを説明(進行スライド p.24) これまでに取り組んだ内容を振り返っていきと説明する。</p> <p>【演習】 なし</p>
0:20	今までの振り返り	<p>目的： 演習を振り返る</p> <p>ゴール： 演習を振り返り、デザイン思考の理解を深める</p>	<p>【講義】</p> <p>演習で取り組んだ内容を振り返る 共感(インタビュー)、問題定義(着眼点の穴埋め問題)、創造(アイデアスケッチ)、試作(プロトタイプ作成・修正)、検証(フィードバックメモ・マップ)を振り返る。また、仕事の現場では「実装」プロセスで商品化まで求められると説明する。</p> <p>【演習】 なし</p>
0:30	学びの振り返り(個人)	<p>目的： 本研修を振り返る</p> <p>ゴール： 振り返りを通じ、デザイン思考の理解を深める</p>	<p>【講義】 なし</p> <p>【演習】</p> <p>個人での振り返りに取り組む ※ワークシートiを使用 本研修で新たに知ったことや発見したこと、感想、活用の場面などを記入する。誰かに見せるものではないので、正しい・正しくないは気にせずに思い付いたことから順にたくさん書き出すように促す(ブレインストーミングのように質より量を重視)。</p>
0:40	学びの振り返り(グループ)	<p>目的： 本研修を振り返る</p> <p>ゴール：</p>	<p>【講義】 なし</p> <p>【演習】</p> <p>グループでの振り返りに取り組む ※ワークシートiを使用</p>

時間	学習項目	学習項目の狙い	詳細内容
		振り返りを通じ、デザイン思考の理解を深める	個人の振り返り同様、本研修で新たに知ったことや発見したこと、感想、活用の場面などの振り返りにグループで取り組む。結論を出すものではなく、グループ内にどのような意見があるかを知ることが目的。この後、全体共有を行うのである程度まとめる。
0:50	全体共有	目的： グループで共有した振り返りを全体へ共有する	<b>【講義】</b> なし
		ゴール： 全体共有を通じ、デザイン思考の理解を深める	<b>【演習】</b> <b>各グループの代表者が振り返りで出た意見を発する ※ワークシートiを使用</b> 各グループで代表者を決め、振り返りの内容を発表する。それぞれの発表に講師が臨機応変にコメントする。
0:20	まとめ	目的： 本研修の学習内容を整理する  ゴール： 本研修の学習内容を体系的に理解する	<b>【講義】</b> <b>①デザイン思考の概要を振り返る</b> 本演習で取り組んだプロセスを体系的に解説する。  <b>②デザイン思考の重要点を解説</b> インタビュー(共感プロセス)やプロトタイプ作成(試作プロセス)の価値など、デザイン思考において特に重要な点を解説する。  <b>③デザイン思考の成功事例を紹介</b> 商品開発にデザイン思考を取り入れ、ヒット商品を生み出した日本企業を紹介する。
			<b>【演習】</b> なし
			<b>【演習】</b> <b>理解度確認テスト</b> 本研修の(eラーニングを含む)理解度を測るため、学習した範囲から 20 問 (制限時間 20 分) を出題。