



# デザイン思考概論

## 第1回 デザイン思考とは？

# 第1講 デザイン思考の定義

加藤 泰久

# デザイン思考概論 全8回の内容

第1回 デザイン思考とは？

第2回 ユーザ調査

第3回 問題定義、ユーザ情報・制約条件整理

第4回 コンセプト創造

第5回 プロトタイプ

第6回 テスト、評価、ビジネスモデル

第7回 デザイン思考の実践例、評価、課題

第8回 デザイン思考の実践のために

# デザイン思考概論 学習目標

デザイン思考の基本的な考え方・手法・実践例を理解し、説明できる。

- 1) **ユーザ調査の手法**を説明できる。
- 2) **アイデアの発散方法**を説明できる。
- 3) **アイデアの収束方法**を説明できる。
- 4) **デザイン思考の実践例**を説明できる。

# デザイン思考概論

## 第1回 デザイン思考とは？

第2回 ユーザ調査

第3回 問題定義、ユーザ情報・制約条件整理

第4回 コンセプト創造

第5回 プロトタイプ

第6回 テスト、評価、ビジネスモデル

第7回 デザイン思考の実践例、評価、課題

第8回 デザイン思考の実践のために

# 第1回 デザイン思考とは

## 第1講 デザイン思考の定義

## 第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン

## 第3講 グッドデザイン賞

## 第4講 プロジェクトマネジメントの基礎

# 第1講の学習目標

- デザインの定義を説明できる
- デザイン思考とは何かを説明できる
- デザイン思考の特徴を説明できる

# 事前学習

- 「デザイン」が使われる言葉について文献・Web等で調べる。



# デザインと聞かれたら？

- 色, 形, 配置を美しく工夫すること
- 色, 形, 配置を美しく工夫すること
- **色, 形, 配置**を美しく工夫すること
- **色, 形, 配置**を美しく工夫すること
- **色, 形, 配置**

を美しく工夫すること

モノではない、デザイン（広い意味）

スマホに問いかける

「デザインとはなんですか？」

モノではない デザイン

デザイン = 意匠すること

対話デザイン

インタラクシヨンデザイン

# デザインの語源

- デザイン : design

← designare (ラテン語)

de + signare

- 記号を取り出す行動

- 取り出された記号の意味

# デザインとは？

(1) 建築・工業製品・服飾・商業美術などの分野で、  
実用面などを考慮して造形作品を意匠すること。

「都市を～する」「制服を～する」「インテリア～」

(2) 図案や模様を考案すること。また、そのもの。

「家具に～を施す」「商標を～する」

出典：デジタル大辞泉、<https://kotobank.jp/dictionary/daijisen/>

# デザインとは？

- (1) 建築・工業製品・服飾・商業美術などの分野で、実用面などを考慮して造形作品を意匠すること。「都市を～する」「制服を～する」「インテリア～」
- (2) 図案や模様を考案すること。また、そのもの。「家具に～を施す」「商標を～する」
- (3) **目的をもって具体的に立案・設計すること。**  
「快適な生活を～する」

出典：デジタル大辞泉、<https://kotobank.jp/dictionary/daijisen/>

# デザイン思考とは（本授業での定義）

目的をもって具体的に計画をたてて、設計する、という

デザイナーが実践している

考え方・行動スタイル

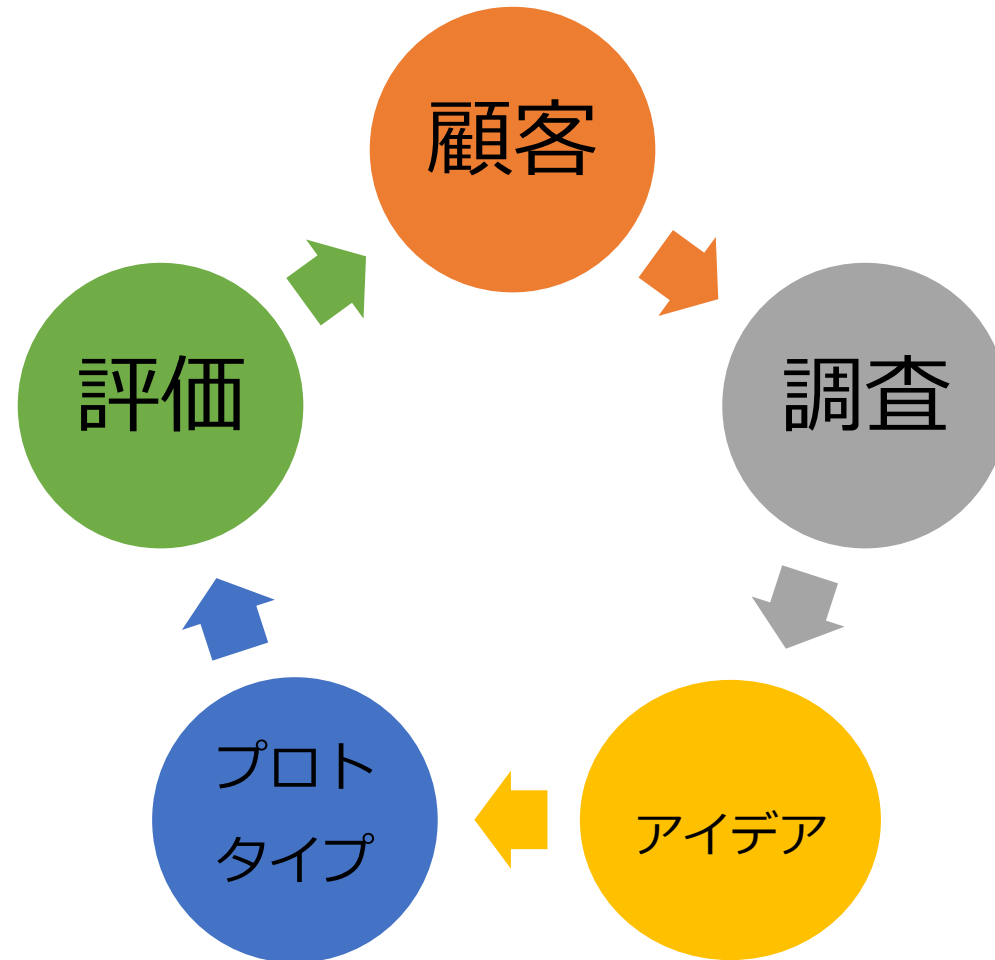
の総称

# Webデザイナーの仕事

- お客様（クライアント）との打ち合わせ
- 既存Webサイトの調査
- コンセプト、キービジュアルの作成
- プロトタイプの実成、評価



# Webデザイナーの仕事



# デザイン思考の特徴

- 人間中心、利用者中心
- 調査、アイデア、プロトタイピング
- 評価、フィードバック・コメント
- 繰り返し、反復

# デザイン思考が特に生かせる状況

- 新しい製品・サービス、市場、分野
- 不確実性の高い市場、製品・サービス
- 組織内でのイノベーション推進

誰もがデザイナー

誰もがダリやドガにはなれないが、  
**デザイナー**になる必要がある。

(We must all be designers.)

出典：ダニエル・ピンク、「ハイコンセプト「新しいこと」を考え出す人の時代」、三笠書房、2006

# 事後学習

- 身の回りの様々な仕事について、「デザイナー」的要素がどれくらいあるかをリストアップし、考察する。

# 第1講のまとめ

- デザインの定義
- デザイン思考の定義
- デザイン思考の特徴

# 第1回 デザイン思考とは

第1講 デザイン思考の定義

**第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン**

第3講 グッドデザイン賞

第4講 プロジェクトマネジメントの基礎



# デザイン思考概論



第1回 デザイン思考とは？



第2講 人間中心デザイン  
ユーザ中心デザイン

加藤 泰久

# 第1回 デザイン思考とは

第1講 デザイン思考の定義

**第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン**

第3講 グッドデザイン賞

第4講 プロジェクトマネジメントの基礎

## 第2講の学習目標

- 人間中心デザイン・ユーザ中心デザインについて説明できる
- 悪いデザイン／良いデザインについて説明できる
- UXデザイン・参加型デザイン・ユニバーサルデザインについて説明できる

# 事前学習

- 配付資料に沿って、不明な単語を文献・Web等で調べる。

# 人間中心デザイン

● ヒューマニズム（人間中心主義）

● 利用者としての、ヒトの視点で装置やシステムを設計しようという考え方

# 人間中心デザインの背景

- 機械やコンピュータが複雑化
- 人間の認識や認知によるミスや事故をどうやって減らすか？
- 人間工学：人はどんな特性があるのか、物理的特性、認知的特性、心理的特性
- ミスを起こさないようなシステムをデザインする

# ユーザ中心デザインの背景

- 認知科学的に、人の認知負荷が少なく、エラーが少ないシステムを設計する
- 利用者がシステムや機能に慣れることを強いるのではなく、人が欲しいと思っていることが何かを中心に据えてデザインを行う

# ドナルド・ノーマン

- “誰のためのデザイン？

認知科学者のデザイン原論”、

1988、2013（改訂版）、新曜社

- The Design of Everyday Things:

（最初のタイトルは The Psychology of  
Everyday Things）





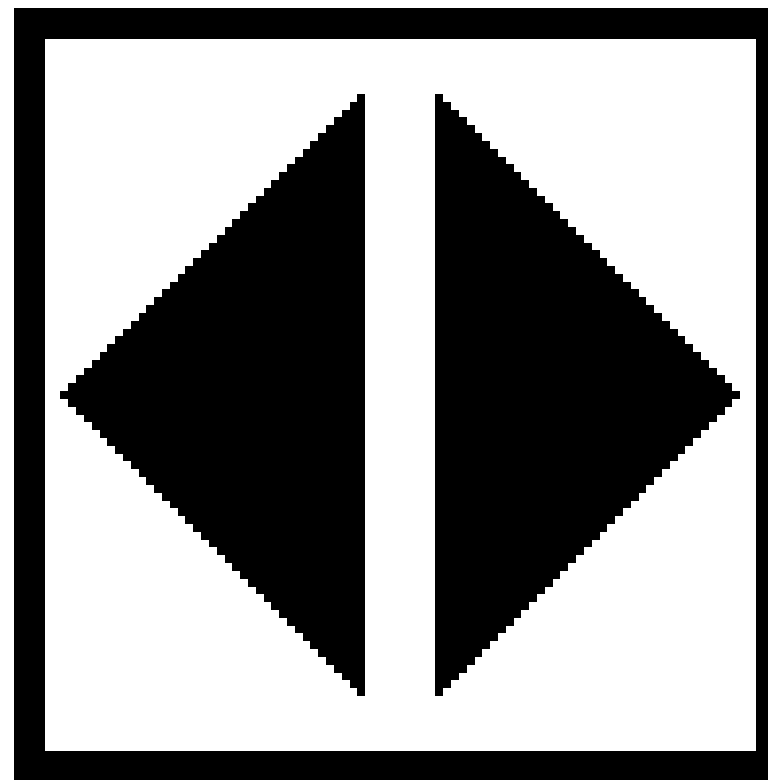
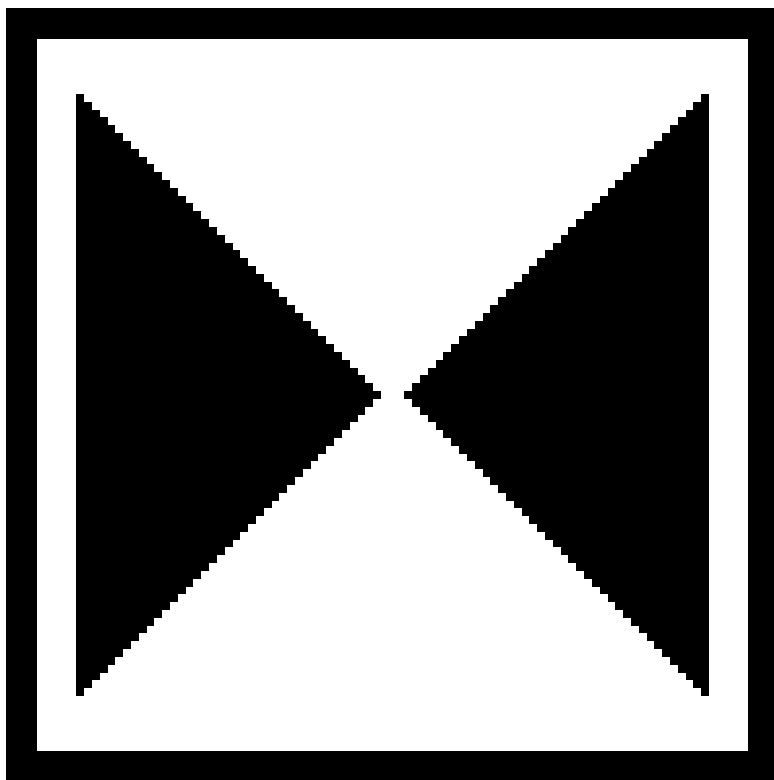
# 誰のためのデザイン

- 認知心理学の視点から、利用者の立場に  
たって製品やサービスを設計すべき、  
という考え方を推進
- いかにもわかりにくさを排除するかが課題

# わかりにくいデザインの例

## エレベータのボタン

とじる



ひらく

# UXデザイン

- ユーザエクスペリエンス（UX）デザイン
- 利用者経験のデザイン
- 利用者（ユーザ）が使いたくなる、魅力的な製品・サービスをデザインする手法
- UXとはサービスや製品を利用する際に利用者が取る行動やその時に生じる感情、その後に残る経験、記憶など一連のもの全て。サービス利用前、利用中、利用後等全ての接点を全般的にデザインする必要がある。

# 協調型／参加型 デザイン

- さまざまな関係者（利用者，提供者，等）をデザインの初期段階から直接巻き込んでデザインを進める考え方
- 北欧で生まれて，世界に広がりつつある
- ①当事者に参加する権利がある
- ②当事者が参加する方が効率的

# ユニバーサルデザイン

- 人間中心デザインは明確な利用者を対象にする一方、ユニバーサルデザインは、「誰にとっても使いやすい」ことを目指す
- すべての人が公平に使えるような製品や建造物、生活環境を実現しようという設計思想
- アクセシビリティやバリアフリーデザインが障害の存在を前提にするのに対し、ユニバーサルデザインは、できるだけ多くのひとにとって「使いやすい」デザインを目指す
- すべてのもの、すべての人のためのデザイン

# ユニバーサルデザインの例

- 絵文字（ピクトグラム）
- 多言語表示
- 触覚表示（点字等）



# 事後学習

- 身近にある、自分が思う、悪いデザイン、良いデザインの具体例を挙げる。

## 第2講のまとめ

- 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン
- 悪いデザイン／良いデザイン
- UXデザイン
- 参加型デザイン
- ユニバーサルデザイン



# 第1回 デザイン思考とは

第1講 デザイン思考の定義

第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン

**第3講 グッドデザイン賞**

第4講 プロジェクトマネジメントの基礎



# デザイン思考概論

第1回 デザイン思考とは？

 第3講 グッドデザイン賞

加藤 泰久

# 第1回 デザイン思考とは

第1講 デザイン思考の定義

第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン

**第3講 グッドデザイン賞**

第4講 プロジェクトマネジメントの基礎

# 第3講の学習目標

- グッドデザイン賞について説明できる
- グッドデザイン賞の受賞例について説明できる
  - 製品
  - サービス
  - 取組・活動

# 事前学習

- グッドデザイン賞のWebサイトを見る。

# グッドデザイン賞

- 1957年 グッドデザイン賞品選定制度（通産省）
- 公益財団法人 日本デザイン振興会主催
- デザインが優れた物事・工業製品（プロダクト、ビジネスモデル、サービス、イベント等）に送られる国内唯一の総合的デザイン評価の賞

# 2011年 大賞

- ホンダ インターナビによる取組
- 「通行実績情報マップ」





# 2011年 大賞 ホンダ インターナビによる取組



- 震災の発生翌朝から移動支援用として公開. Google や Yahoo! などの情報プラットフォーム経由でも公開するなど、多くの人々が**使いやすい**サービスとして展開した。
- 既存のシステムを有効に活用することで、解決策を必要としている部分へ**スピーディー**にサービスを提供した。
- 社会における情報の有効活用のあり方を示す**創造的な試み**である。

# 2012年 大賞

- NHK TV番組 「デザインあ」



# 2012年 大賞 NHK TV番組 「デザインあ」



- デザインというテーマを子ども向けの番組として組み立てたことが**革新的**
- 日本の**デザイン教育**に対するインパクトと意義が大きい
- デザインに関連するクリエイティブな視点をモーショングラフィクスとサウンドデザインを駆使し、**高い完成度**で表現

# 2015年 大賞

- WHILL 「パーソナルモビリティ」



# 2015年 大賞 WHILL「パーソナルモビリティ」



- デザインで社会の課題を解決しようというクリエイターの**志の高さ**。
- 小さいチームが独自の技術で量産に成功したストーリーが製品に込められ、ひと目で思わず**人を共感**させる力がある。
- デザインは、従来の車椅子とは一線を画し近未来的だが、細部はユーザーの目線で丁寧に作りこまれていて、決して**奇をてらったものではない**。
- あくまで乗り物は「楽しいもの」というメッセージの通り、操作性も考慮した乗り物ならではのデザインがなされており、パーソナルモビリティという**新しい製品カテゴリーの創出**に成功。



# 2015年 金賞

- 社会福祉法人若竹大寿会
- サービス付き高齢者向け住宅 「わかたけの杜」



2015年 金賞

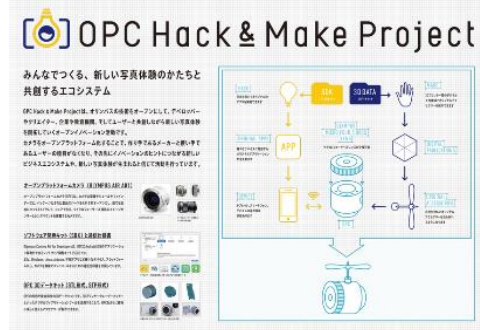
## サービス付き高齢者向け住宅 「わかたけの杜」



- 高齢者の居住環境として、施設の的なものに陥らず、恵まれた敷地条件を生かして、**戸建ての感覚**を維持したデザインが秀逸。
- 今後の同種建物のデザインに大きな**示唆**を与えている。





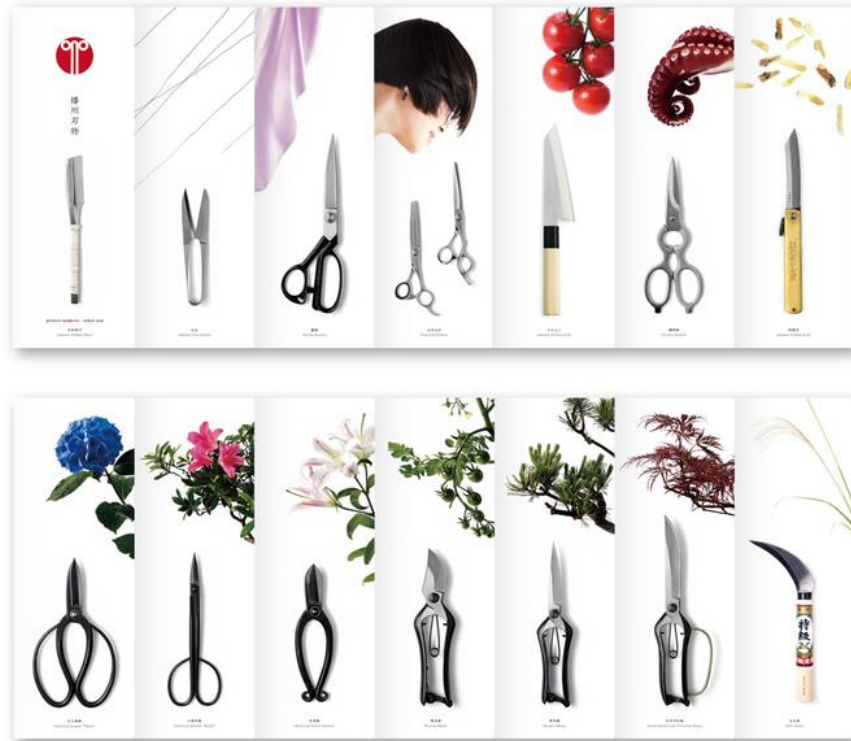


# 2015年 未来づくりデザイン賞 オープンイノベーション活動 「OLYMPUS OPC Hack & Make Project」

- **ユーザと価値を共創**するオープンイノベーションが注目されている。オリンパスのOPC Hack&Make Projectはその流れを汲んだものだが、カメラ業界において機密性の高い**ソフトウェア領域まで情報をオープン**にしているところ、この取り組みへの真剣さを表している
- いかにかファンやユーザを巻き込んで、自分たちだけでは生み出せない**価値を創造**していくかが重要になり、こういった取り組みの成否が業績に影響を与えるようになる。
- カメラという製品ライフサイクルの短い市場において、オープンにすることで新しいユーザとの関係が生まれ、**持続性の高いビジネスモデル**が生まれるのかどうか、今後の展開に期待したい。

# 2015年 ものづくりデザイン賞

- 小野金物卸商業協同組合 ビジネスモデル 「播州刃物」



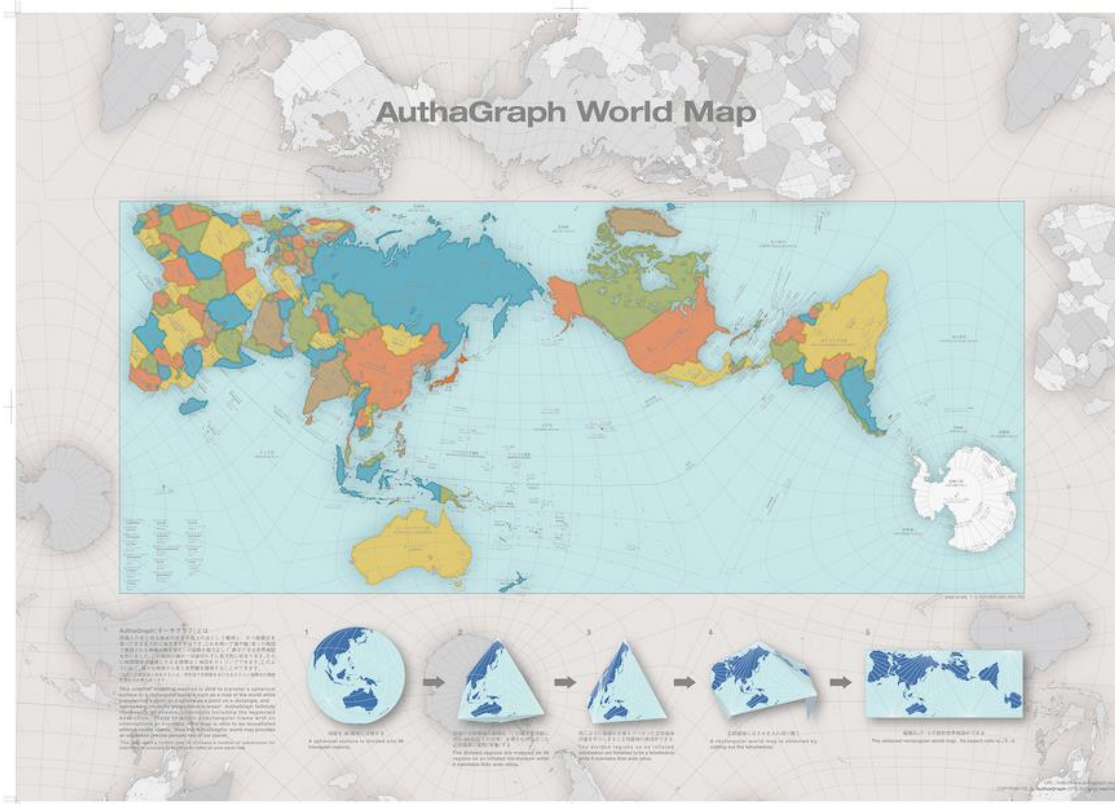
# 2015年 ものづくりデザイン賞 ビジネスモデル 「播州刃物」



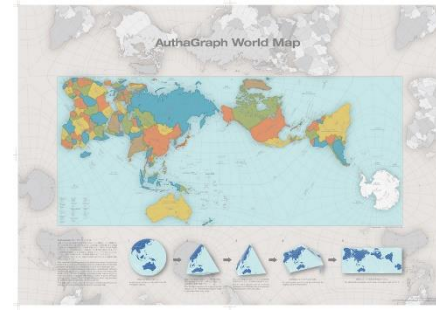
- 職人の減少により文化継承の困難に直面している中で、「播州刃物」は**常識を覆す挑戦**をいくつも実践し、伝統工芸を未来につなぐための有効なアプローチを示している。
- 安いと売れるという定説を否定し、**価格を数倍**にあげることで、技術の担い手である鍛冶屋にきちんと利益が残る構造をつくったこと。
- 刃物の品質だけでなくパッケージにも注目して桐箱に変更し、**販路を世界に広げ**、バラバラだった職人を「播州刃物」という統一ブランドで**ネットワークする**ことで、価格を上げてても売上が減らないよう「競争優位性」のデザインがされている。
- ものの品質にばかり意識がいき変化が生まれにくい伝統工芸において、新しい**挑戦することの重要性**を教えてくれる貴重な取り組みだといえる。

# 2016年 大賞

- 慶応義塾大学 政策・メディア研究科 鳴川研究室 + オーサグラフ株式会社
- 世界地図図法 [オーサグラフ世界地図]



# 2016年 大賞 世界地図図法 「オーサグラフ世界地図」

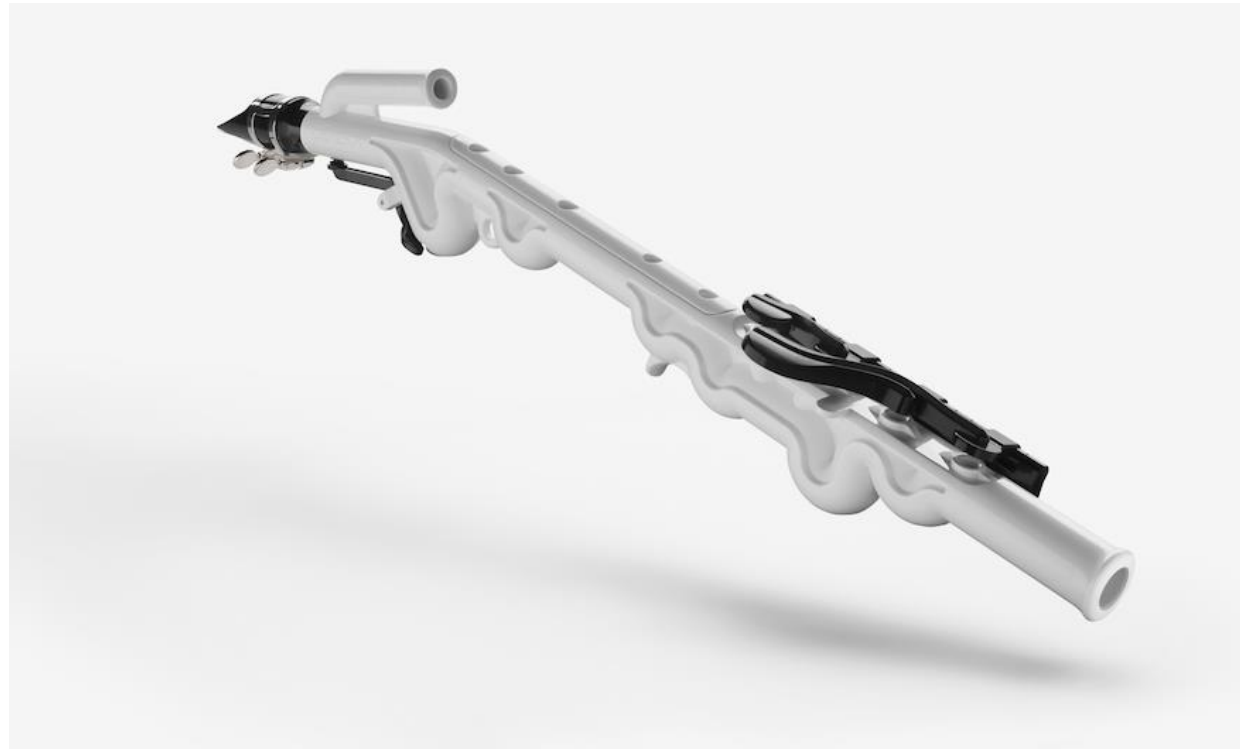


- オーサグラフは従来の地図の欠点を補い、現代の世界情勢に即した世界観を反映した、**新しい地図図法の発明**である。
- **大きさと形に歪みがない**こと、世界のどこもが中心になれること、時間の流れが表現できることなど、オーサグラフで表現された地図を見ると、世界の見方は多様にあるのだと気付かせてくれる。



# 2017年 大賞

- ヤマハ株式会社
- カジュアル管楽器 [Venova]



# 2017年 大賞 カジュアル管楽器 「Venova」



- 既存の楽器の表層のデザインでなく、**新しい楽器**そのものを生み出している。
- リコーダーのような優しい指使いで演奏ができ、**サククスと同等の吹き心地**を実現させたプロセスに評価が集まった。
- サククスの音を実現するために検討された分岐管構造はもちろんの事、蛇行形状によって生まれた**フォルム**も本体の持ちやすさを助けており、完成度の高い商品である

# 2017年 金賞

- 證大寺
- 永代供養墓 [ &(安堵) ]





# 2017年 金賞 永代供養墓 & (安堵)



- 「死」をめぐる現代の切実な問題に、正面から切り込んだ革新的なデザインである。人々の価値観や家族のあり方、宗教観など、社会の大きな変化に「お墓」のシステムが追いつかない状況がある。こうした状況を踏まえ、**現代のニーズを的確に捉える**とともに、死という文化的かつ感情的な問題に向き合い、墓石の造形から、墓地のあり方、サービスまでを包括する**総合的なデザイン**に取り組んだ。
- ソーシャルな視点からシステムとしてのデザインを切り拓いたことが

素晴らしい。

# 事後学習

- 最近のグッドデザイン賞を受賞したものの・サービスの中で、自分が好きなものを探す。

# 第3講のまとめ

- グッドデザイン賞
- グッドデザイン賞の受賞例
  - 製品
  - サービス
  - 取組・活動

# 第1回 デザイン思考とは

第1講 デザイン思考の定義

第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン

第3講 グッドデザイン賞

**第4講 プロジェクトマネジメントの基礎**



# デザイン思考概論

第1回 デザイン思考とは？



第4講 プロジェクトマネジメントの基礎

加藤 泰久

# 第1回 デザイン思考とは

第1講 デザイン思考の定義

第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン

第3講 グッドデザイン賞

第4講 プロジェクトマネジメントの基礎

# 第4講の学習目標

- プロジェクトとは何かについて説明できる
- メーガの3つの質問について説明できる
- Whyツリーについて説明できる
- プロジェクトマネジメントとは何かについて説明できる



# 事前学習

- 配付資料に沿って、不明な単語を文献・Web等で調べる。

# プロジェクトとは

- 英語ではproject

- (1) 何らかの目的・目標を達成するための計画
- (2) その計画実現のためのタスク（仕事）の実行
- (3) 既存のものではなく、臨時に人を集めて実行する組織

# プロジェクトを始める前に

- プロジェクトを始める前に、関係者間で様々な議論・合意が必要（プロジェクトマネジメント）
- マネージャー（管理職）だけの仕事ではなく、プロジェクトメンバー全員が共通認識を持つ必要あり。
- まず大切なのは現状認識、現在どのような状況に置かれているのかをプロジェクトメンバー間で共有する。

# メーカーの3つの質問 (インストラクショナルデザイン)

- Where am I going?  
(どこへ行くのか?)
- How do I know when I get there?  
(たどりついたかどうかをどうやって知るのか?)
- How do I get there?  
(どうやってそこへ行くのか?)

# 現状把握

- スタートポイントの共有
- 現在の状況を明確に文書で共有
- 取り組む姿勢をメンバー間で共有

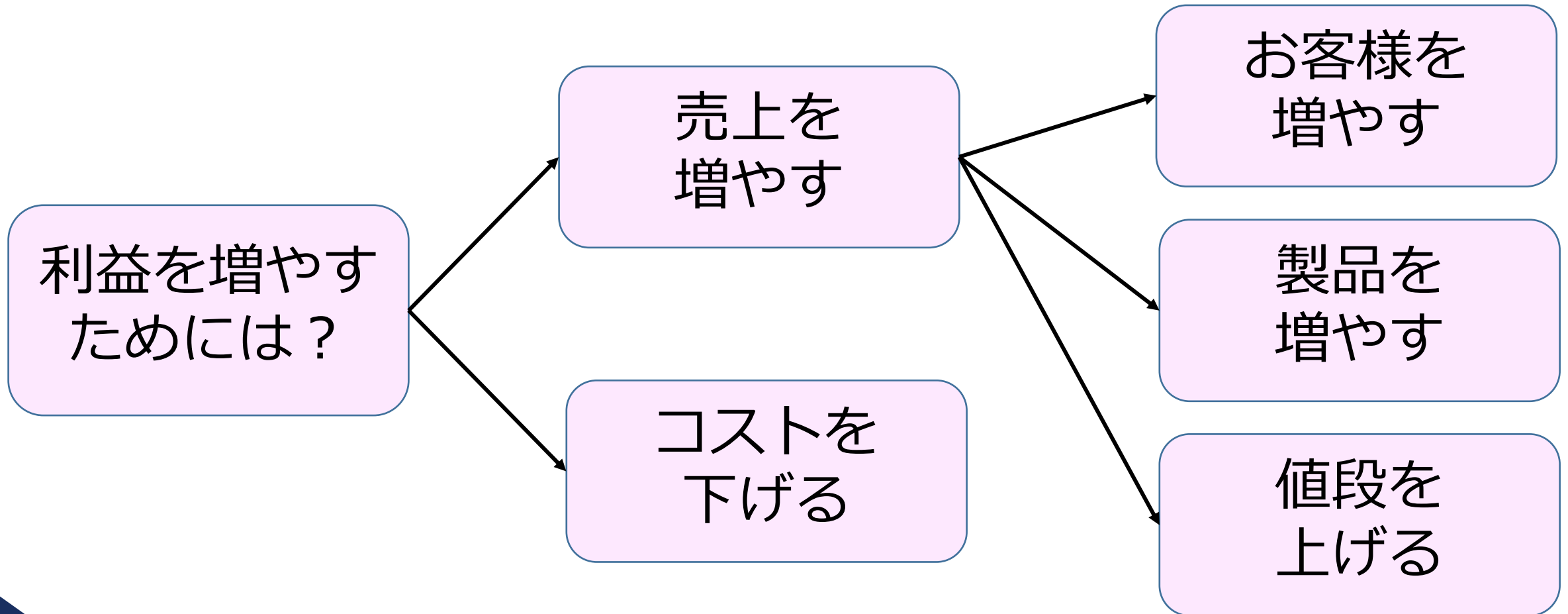
# 理想の追求

- 現状はこうであるが、メンバーそれぞれの理想としてはこうありたい、ということ共有
- 理想に向かうまでに存在するリスクや超えなければならぬ壁があれば、そのことも共有
- 理想を追求する際に、Why / Howを繰り返しながら、Why / Howツリーを作り、本当の理想を明確化していく

# Why / How ツリー

- あることから具体的なレベルまで掘り下げ、効果的に物事を考えるためのツール
- 名前のとおり、なぜ？ / どうやって？を繰り返しながら、物事を分解していくこと
- その原因を考えていき、本当の原因を探る。方法を網羅的に考える方法。
- ロジックツリーという考え方のツールのひとつ

# Why / Howツリーの具体例





## 3つの質問（1）

- いろいろな制約がある中、
  - どこへ行くのか？
  - どこを目指しているのか？
- 
- ゴールの設定

## 3つの質問（2）

- たどりついたかどうかをどうやって知るのか？
- 何を達成すればゴールなのか？
  
- 評価指標

## 3つの質問（3）

- そのゴールを目指して、
- どうやって行くのか？
- 行き方は？
- 行く期間は？

## ● 実行プラン

# プロジェクトマネジメントとは？

- プロジェクトを管理すること
- 何を管理する？
  - (1) 時間 (スケジュール)
  - (2) 費用 (コスト)
  - (3) 品質 (パフォーマンス)

# プロジェクトキックオフ

- 関係者全員の会議
- メンバーがやる気を出す環境
- モチベーションを高めて、維持する

# 最後に：使う人の声を聞けばよい？

- 利用者が自分の欲しいものが分かっていない場合も多い
- フォード：「もし、顧客の望むものを顧客に聞いていたら、彼らは“もっと速く走る馬が欲しい”、こたえていただろう」（フォードが直接言った記録はないようだが）
- ジョブズ：「製品をデザインするのはとても難しい。多くの場合、人は形にして見せて貰うまで自分は何が欲しいのかわからないものだ」
- このあたりの話は第2回以降で説明予定

# 事後学習

- 自分の経験によるプロジェクトマネジメントの課題を整理する。

# 第4講のまとめ

- プロジェクトとは
- メーカーの3つの質問
- Why ツリー
- プロジェクトマネジメントとは



# 第1回のまとめ 「デザイン思考とは」

第1講 デザイン思考の定義

第2講 人間中心デザイン・ユーザ中心デザイン

第3講 グッドデザイン賞

第4講 プロジェクトマネジメントの基礎

# デザイン思考概論

第1回 デザイン思考とは？

**第2回 ユーザ調査**

第3回 問題定義、ユーザ情報・制約条件整理

第4回 コンセプト創造

第5回 プロトタイプ

第6回 テスト、評価、ビジネスモデル

第7回 デザイン思考の実践例、評価、課題

第8回 デザイン思考の実践のために