



shaping tomorrow with you

# デザイン思考と クリエイティブ・グループシンキング との接合

2015年2月22日

明治大学サービス創新研究所  
株式会社富士通ラーニングメディア  
戸田 博人

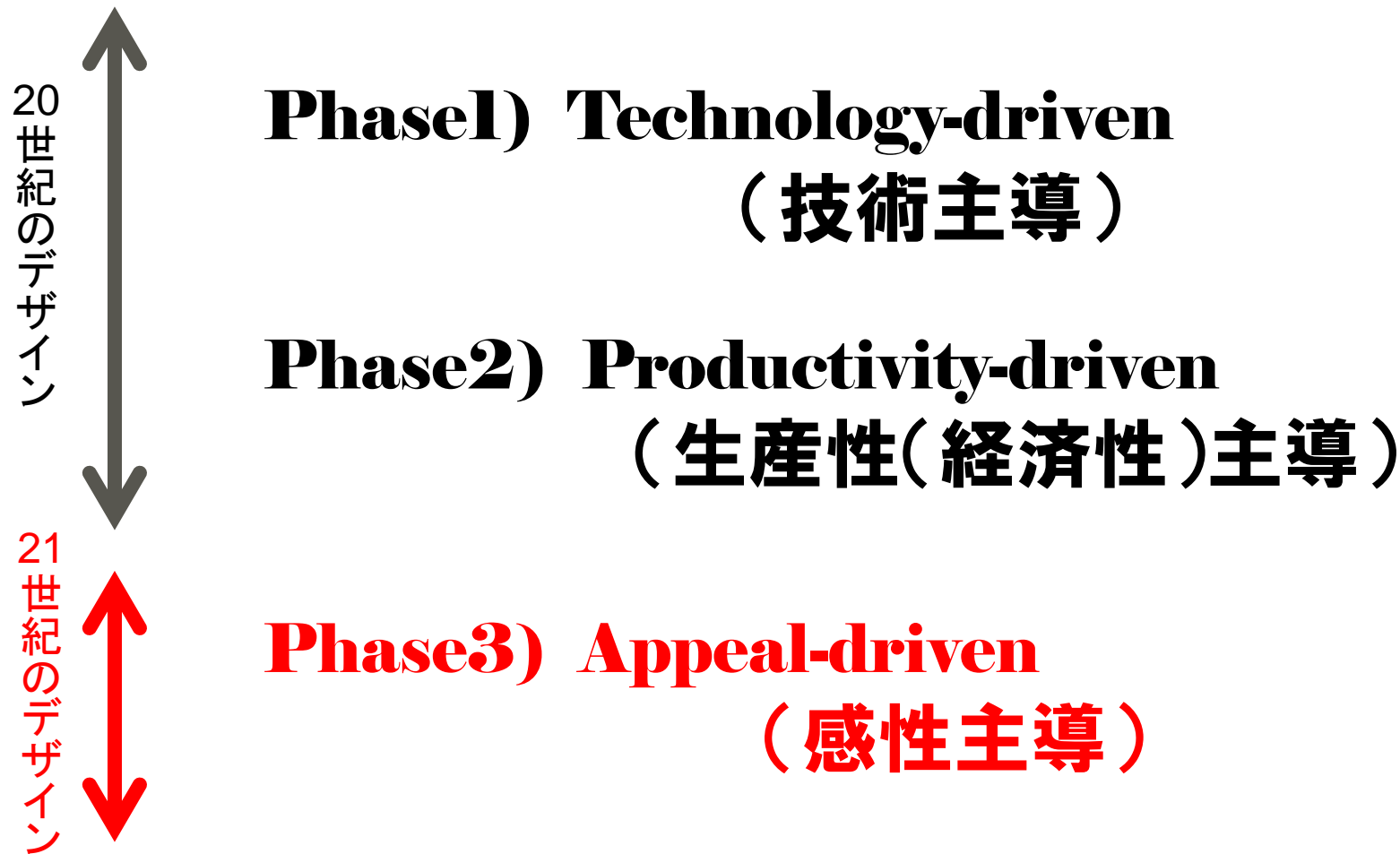


shaping tomorrow with you

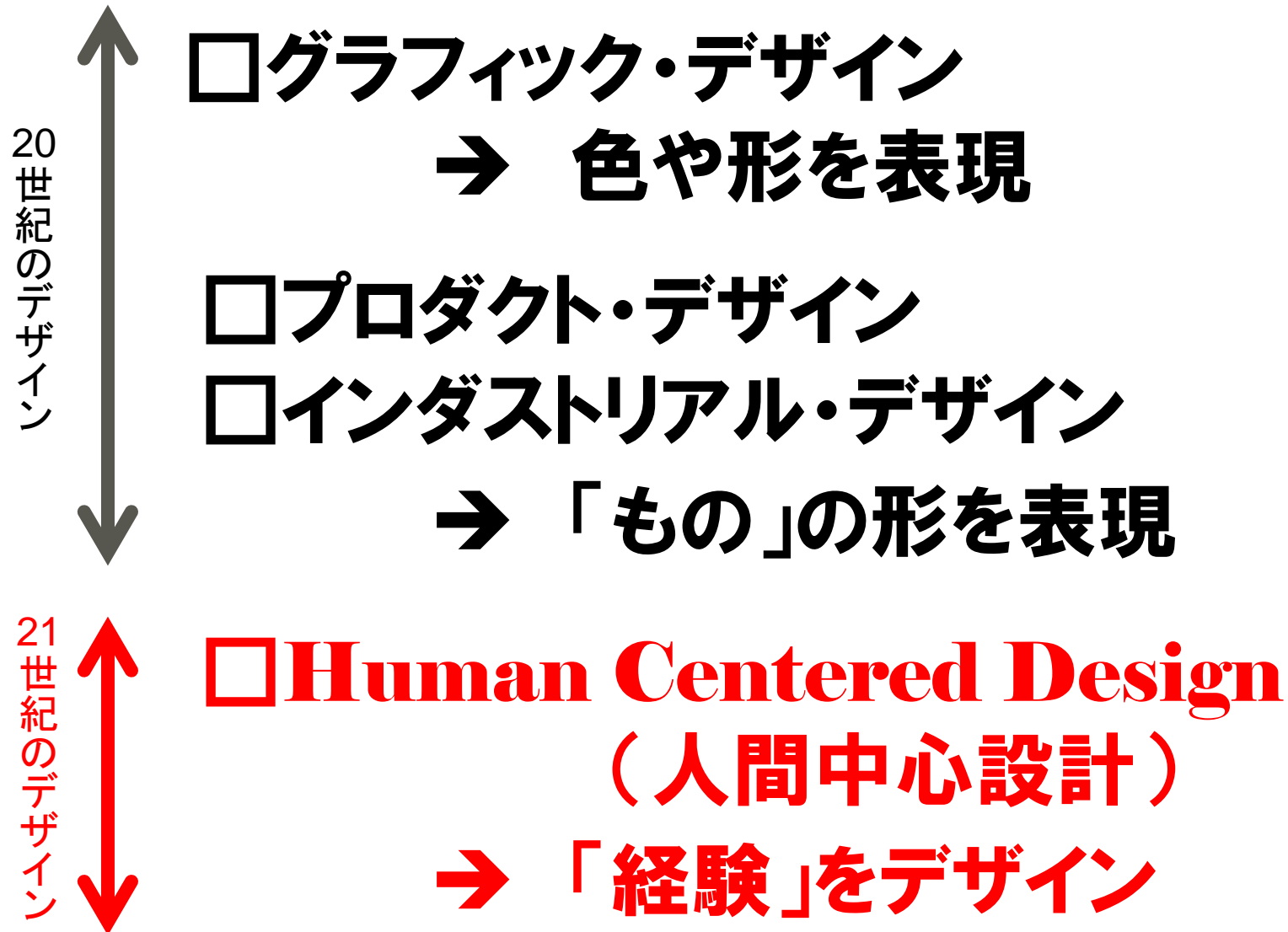
# デザインとは？

## Environments for Designing

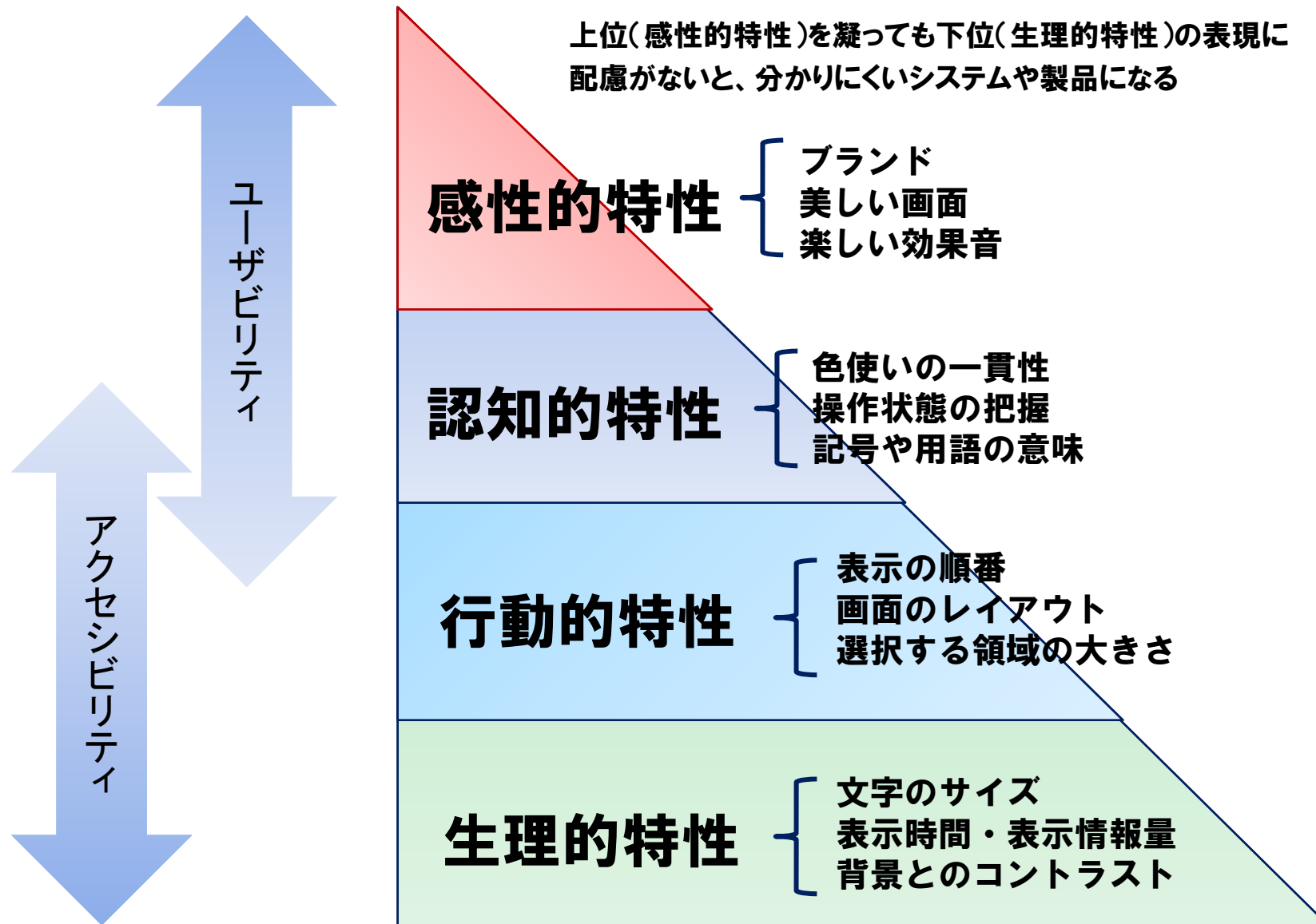
テリー・ウィノグラート



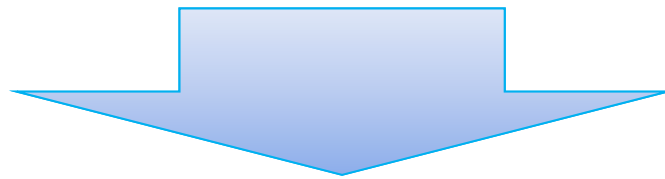
※Terry Winograd (1995), "From Programming Environments to Environments for Designing" Communications of the ACM Vol38, No.6



# HCDにおける利用者特性と開発の視点



**de·sign = デザイン**



**記号(sign)の否定・分解(de)**

**→従来の社会や文化のしがらみを  
いったん破壊して組み替える**

※紺野登, “ビジネスのためのデザイン思考”, 東洋経済新報社, 2010, p25



shaping tomorrow with you

# デザイン思考 (Design Thinking)

## □北欧型デザイン思考

より社会性を重視し平等主義的観点を重視

**参加型デザイン**

## □米国型デザイン思考

ユーザビリティが中心の人間中心設計

**ユーザー中心デザイン**



## IDEO社が自社のアプローチを概念化したもの

人々が求めるものの深層心理を理解して、新しい技術とコラボレーションしながら、世の中をデザインすること

### □デザイン思考の4つのプロセス

#### ◆Phase1)デザイン&インスピレーション

→インスピレーションやアイデアの種を大量に集める作業

#### ◆Phase2)シンシシス&ストラテジー

→シンシシスは「結晶化」、情報をグルーピングしてテーマをパターン化する

#### ◆Phase3)ブレスト&ストラテジー

→ブレストの繰り返しで、コンセプトを築き上げる

#### ◆Phase4)プロトタイピング&ストーリーテリング

→プロトタイプを作って解決方法を見つけ出す。ユーザーに試してもらいフィードバックと反映を繰り返す。ストーリーテリングを大切に

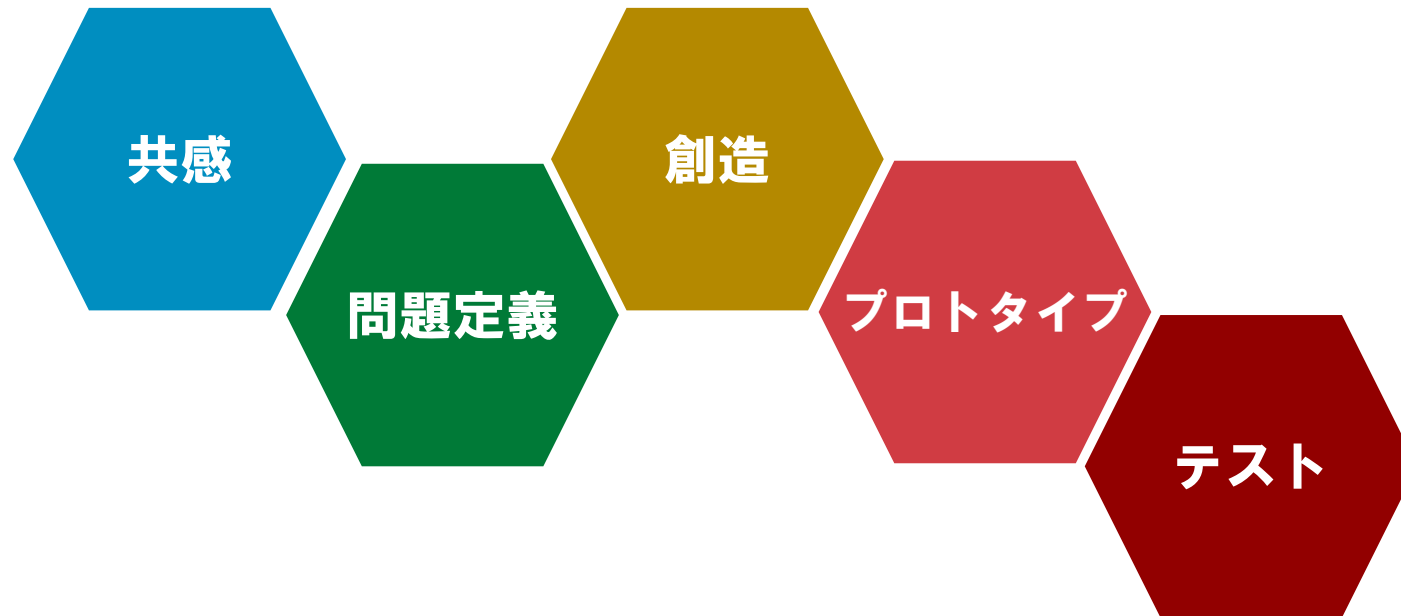
※世界最高の授業。IDEOに学ぶ「デザイン思考」の神髄、2014.3.7 Night School より

# クリエイティブ・グループ・シンキング (TCoM)

と

## 親和性が高い？

## デザイン思考の5ステップ



「フィールドワーク」、「ブレインストーミング」、「プロトタイプ」、「ユーザーテスト」などのツールを使った、理解・観察・視覚化・評価と改良・実現の5つのステップからなる方法論

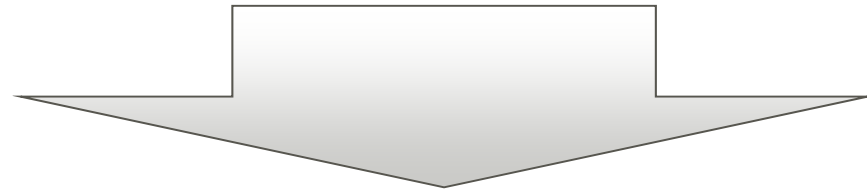
※一般社団法人デザイン思考研究所ホームページより  
<http://designthinking.or.jp/>

# 5ステップの繰り返し実行

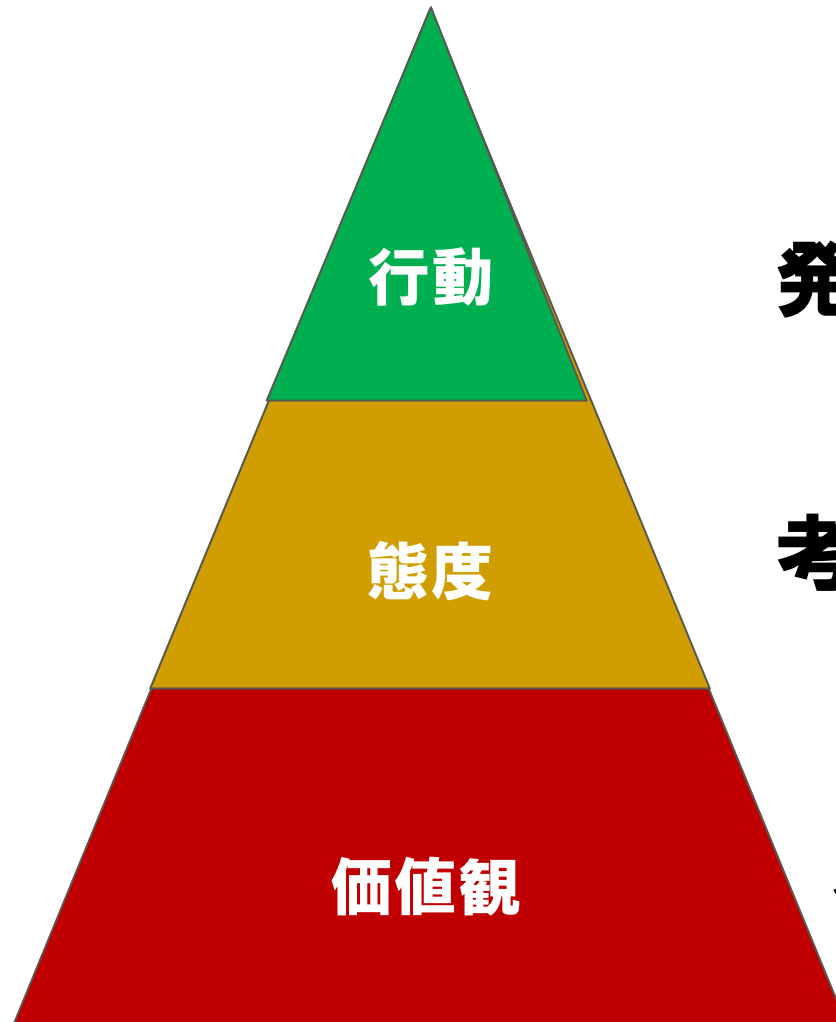


※一般社団法人デザイン思考研究所ホームページより  
<http://designthinking.or.jp/>

**デザイン = 問題解決**



**デザイン思考  
=  
問題解決のための思考法**



発言 (say) ・ 行動 (do)

考え (think) ・ 気持ち (feel)

インサイトの獲得

※一般社団法人デザイン思考研究所ホームページを参考に加筆  
<http://designthinking.or.jp/>

「insight」 明察; 洞察力; 眼力; 識見; 見識; 洞察; 洞識; 洞識

1.物事の本質を直観的につかむこと  
(grasping the inner nature of things intuitively)

2.ある状況を深く、明解に見抜く力  
(clear or deep perception of a situation)

3.複雑な状況についての明解な(しばしば突然の)理解  
(the clear (and often sudden) understanding of a complex situation)

4.理解する気持ち  
(a feeling of understanding)

**表出化されていない（未知の）ニーズ**

※<http://ejje.weblio.jp/content/insight>より  
・JST科学技術用語日英対訳辞書 科学技術振興機構  
・日本語WordNet 情報通信研究機構

◇問題解決のための思考法◇

◇ツールを使ったプロセス◇

◇インサイトの獲得から始まる◇

◇対象がある（私ではなく貴方）◇



# ユーザー体験 (User Experience) の視点から リフレーミングする

- 1) まず、その対象にまつわる何らかのエピソード(挿話あるいは物語り)をいくつか直観的に仮説する。それは**デザイナーの脳裏に視覚的にすぐさま表現**できるものである。
- 2) 続いて、関係する周辺の事情や情報への強い関与、人々との対話によってそのエピソードを修正しつつ、ある一定の「理解」を形成する。**デザイナーはその身体、感覚、知性のすべてを使ってユーザーを観察したり、形態の解決を進めようとする。**それは言語によっても表現されるが**全体像はやはり視覚的**である。
- 3) 全体のプロセスはスムーズなものではなく、**デザイナーはしばしば原点にまで立ち戻る。**
- 4) 最終的には物理的な解決に達するが、これは、対象にまつわる諸々の要素または知識を、**審美的、伝統的、文化的、社会的システム**に沿って、暗黙知に組織づける行為である(これらの**エピソードやシステムの豊富さは、そのデザイナーの資質、知識、経験に限定される**)。
- 5) これに終わりはなく、コミットメントの続くかぎり創造は続いていく。こういったプロセスを通じて、要素間、組織間の調整、結合、概念の視覚化といった**デザイナーの知の効用が生まれてくる。**



shaping tomorrow with you

# 芸術思考とは？

**芸術 = 自己（内面）の発露（表出）**

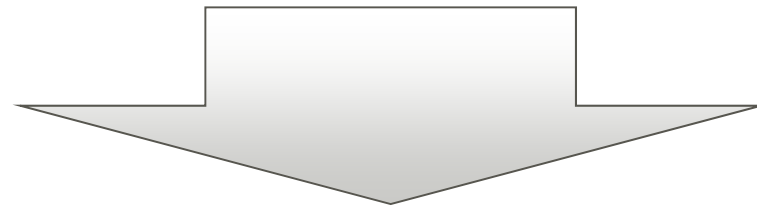


**芸術思考  
=  
自己を表出  
するための思考方法**

**デザイン思考のような  
方法論・プロセスは  
現在は明確になっていない！**

**芸術思考はデザイン思考の  
ベースとなる？**

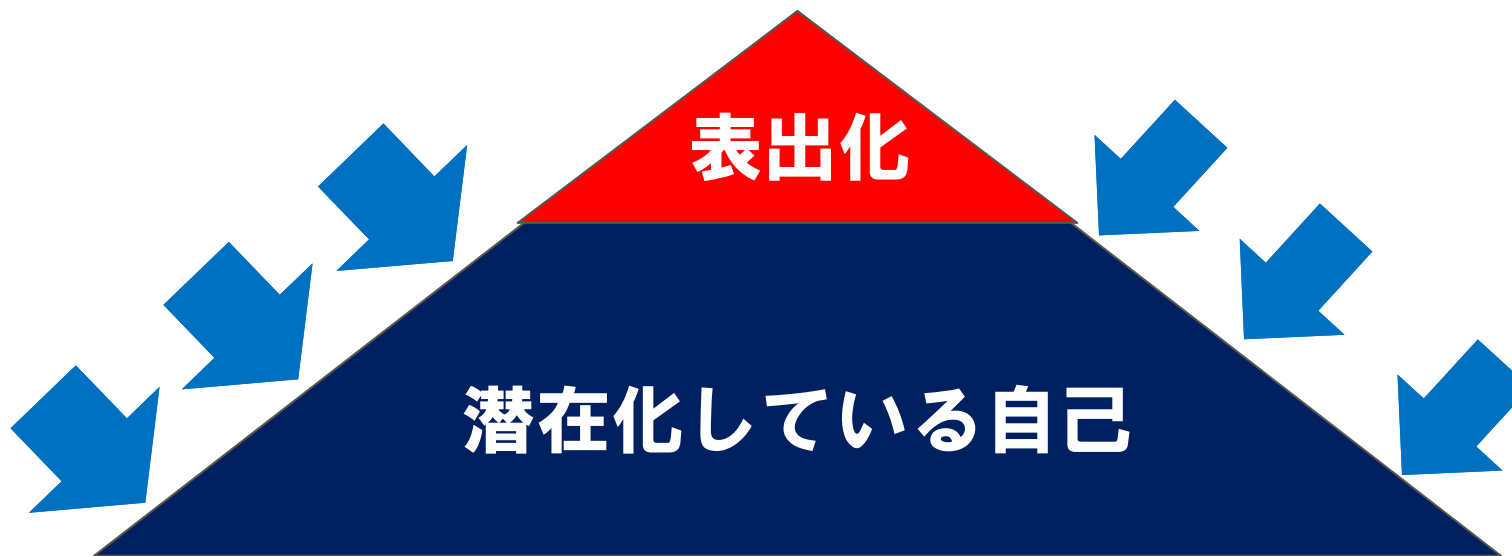
## 芸術思考（自己発露）のために 効果のあるワークショップ



クリエイティブ・グループシンキング  
( TCoM )

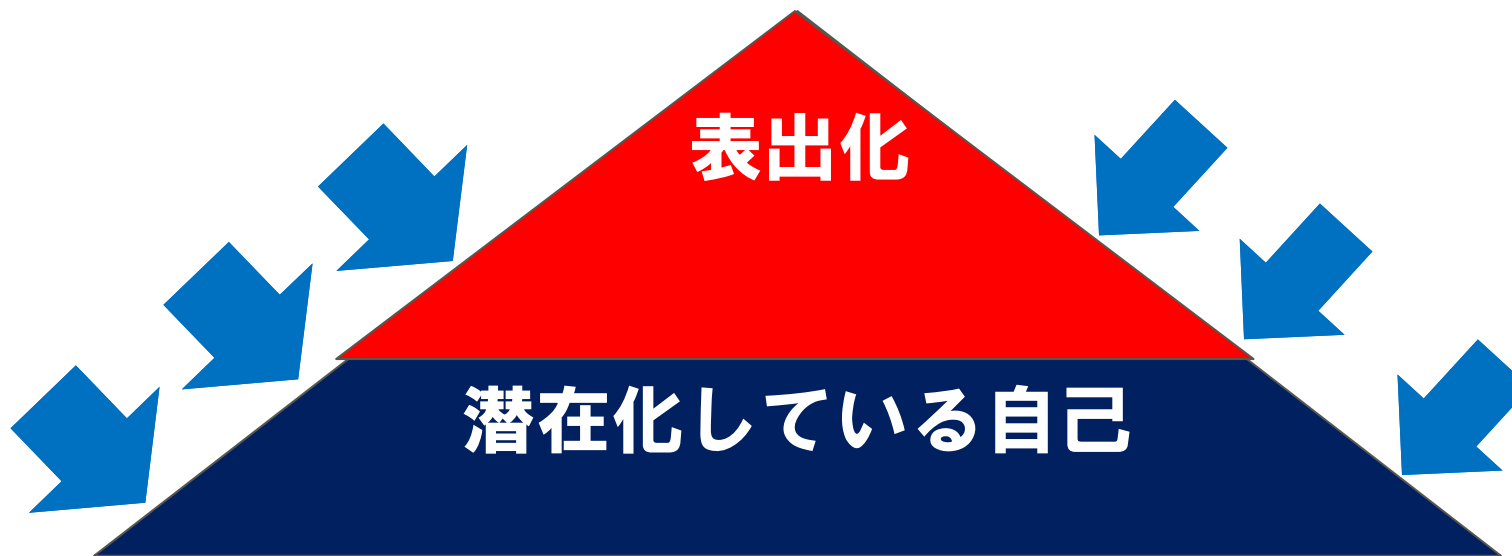
## 自己の内面の発露のために

コラボレーションによる  
潜在化している自己の表出化！



## 自己の内面の発露のために

コラボレーションによる  
潜在化している自己の表出化！



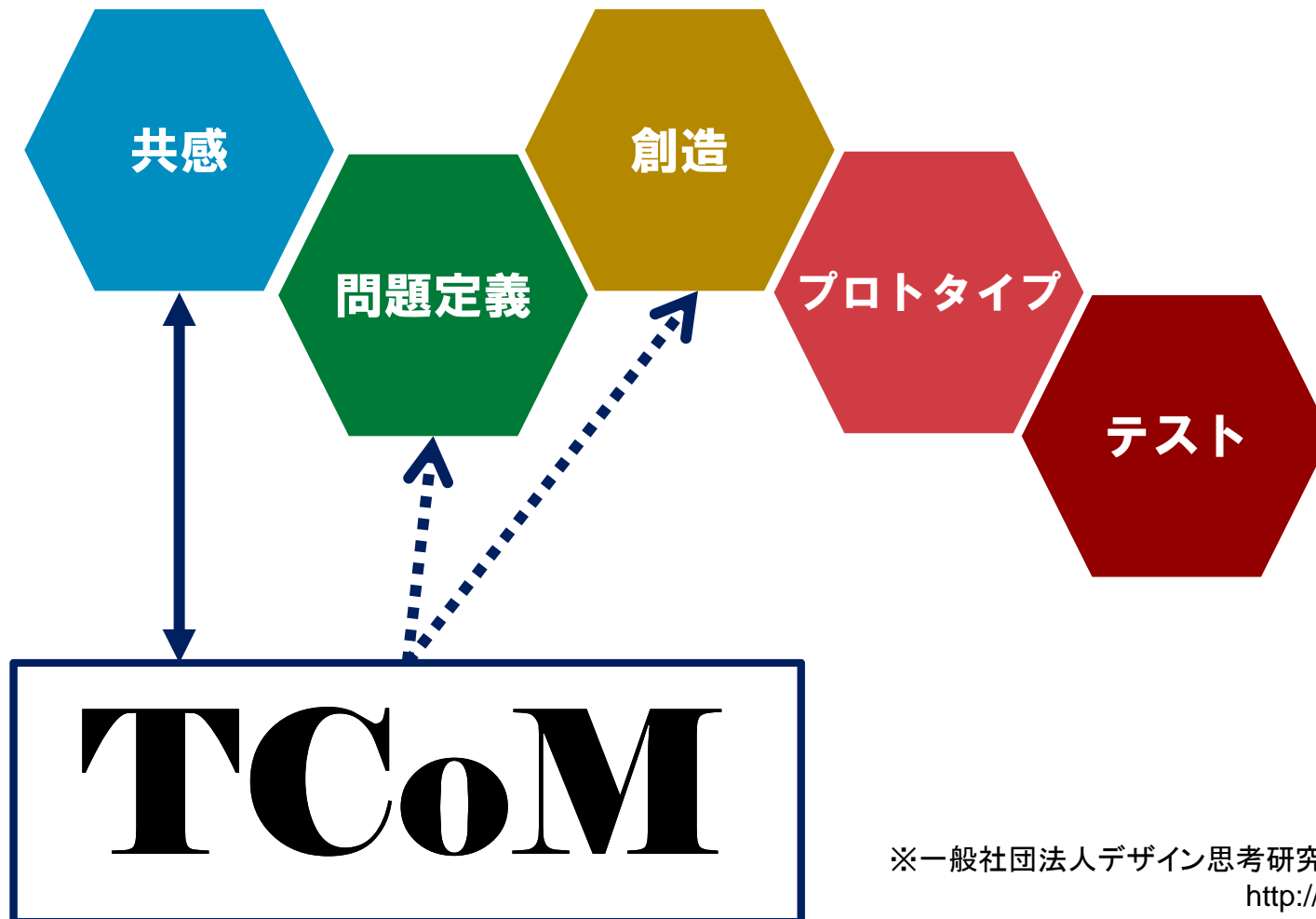




shaping tomorrow with you

# デザイン思考とTCoM

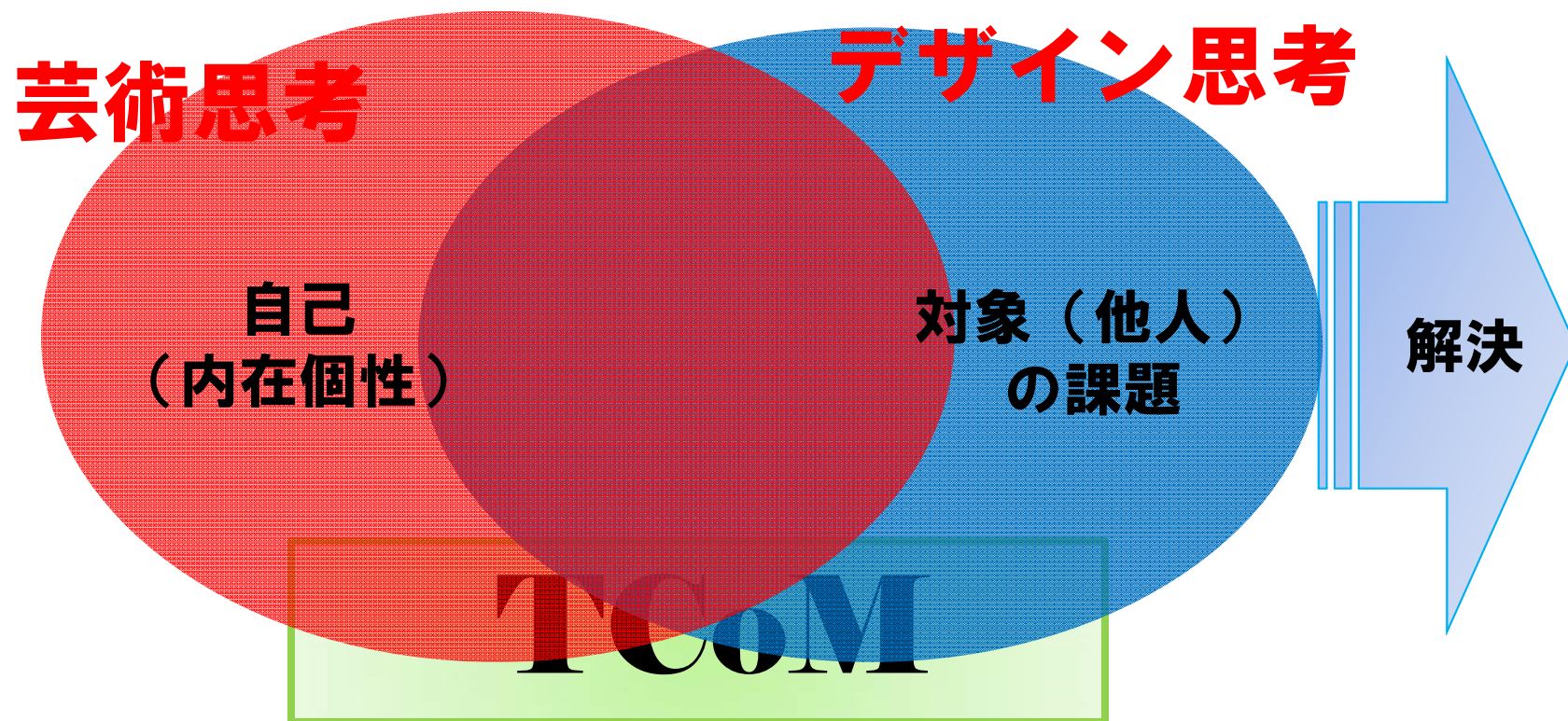
## デザイン思考の5ステップ

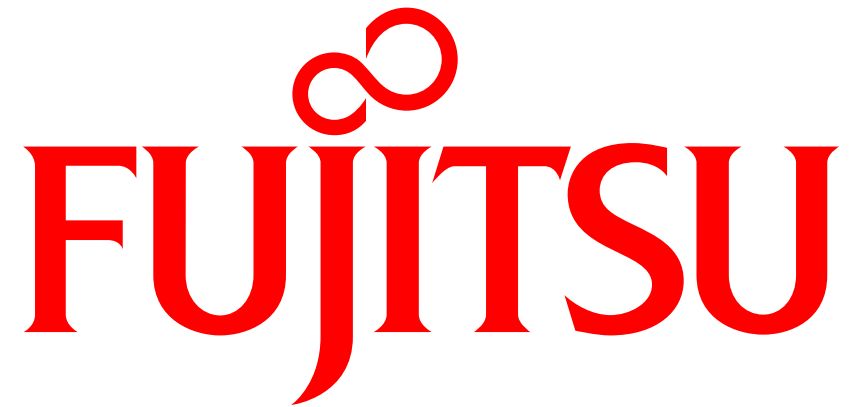


※一般社団法人デザイン思考研究所ホームページ参照  
<http://designthinking.or.jp/>

デザイン思考の基盤となる芸術思考

思考のツールとしてのTCoM





shaping tomorrow with you