



スタンフォード大学 d.school教室 デザイン思考 ファシリテーションガイド

必読

プレゼント体験をリ・デザインしましょう

ファシリテーターの方へ

ビデオが流れている間に、このガイドにあるすべてのアドバイスを活用することで「ワークに対する参加意識を高める」「ワークショップのあちこちを刺激で満たす」「グループの集中力を維持する」「ワークが終わった後の振り返りをうまく行う」ことができます。

ぜひ楽しんでください。



スタンフォード大学
ハッソ・プラットナー・デザイン研究所

キックオフ: デザイン思考とは何か？

デザイン思考が何かをただ聞いて知るよりも、今すぐデザイン思考の中に飛び込んでそのプロセスを体験してみたいと思います。
これからデザイン実践を行います。きっと時間が少なくて慌ただしいと感じるでしょう。それでも構いません。腕まくりをして、とことん実践してみてください。

準備はいいですか？
それでははじめましょう！

共感を高めることから始めます

以下のように解説しながら、参加者をサポートします

1: パートナーへのインタビュー

- パートナーにとって有益で意味深いものをデザインしましょう。
- デザインの際に最も重要な点はデザイン対象者に対する共感を高めることです。

例: 相手への共感を高める方法は多くありますが、シンプルで簡単な方法は会話をしながらオープン・クエスチョンを活用することです。「最後にプレゼントしたのはいつですか?」「どうでしたか?」「その時のどんな場面が好きでしたか?」「最も嫌だった場面は?」などです。

2: 深く掘り下げる

- パートナーのストーリーや気持ち、感情を深く掘り下げるようにします。

何度も「なぜ?」と聞きましょう。

- プレゼントのことは脇に置き、パートナーにとって重要なことを見つけます。

例: もし相手が「どれをプレゼントとして買うか決めるのが難しい」と言ったのなら「なぜ?」と聞きましょう。もしかしたら、その人はプレゼントする相手が何を欲しいのかよく知らないのかも知れません。もしくは、プレゼントする側としてプレゼント自体が自分に何かを問いかけてくるのが怖いのかも知れません。あらゆる答えがパートナー(プレゼントを贈る人)をより理解できるように導いてくれます。大事なのはどこであろうと推測を明らかにし、その推測が正しいのかどうかを確かめることです。

3: 概要把握

- あなたが学んだことを、明らかになったいくつかの「ニーズ」と興味深いと感じた「インサイト」の2つに統合するようにします。
- ニーズは動詞で表します。こう考えてみましょう。プレゼントを贈る過程において、パートナーが得ようとしたものは何だったのでしょうか? プレゼントをした体験はパートナーに何をもたらしたのでしょうか?
- インサイトは、解決策を生み出す際の原動力となるような気づきのことです。

共感

ミッション: **パートナーの人が経験したプレゼント体験をリデザイン**しましょう。相手に対する深い**共感**から始めます。

1 インタビュー
8分 (2セッション x 4分ずつ)
1回目のインタビュー内容をメモして下さい。

2 掘り下げ
6分 (2セッション x 4分ずつ)
二回目のインタビュー内容をメモして下さい。

d. ●●●●● 役割を交代して再度インタビューします

役割を交代して再度掘り下げます
Translated by Takatori Kashino

問題定義

問題をリフレーミングしましょう。

3 概要把握 3分
相手が行ったこと/相手が行ったこと何でしたか? 何を表現しましたか?

4 問題設定 3分
ペアの名前/概要
は _____ する方法が必要だった。
驚いたことに // なぜなら // でも...
[一つ選ぶ]

d. ●●●●●

Translated by Takatori Kashino

創造：実験のための選択肢をつくります

以下のように解説しながら、参加者をサポートします

4: 着眼点から切り口を定める

- これはあなたの着眼点です。
- 取り組もうとしている具体的で意味のある課題を、具体的に述べることで切り口を明確にします。
- それは挑戦する価値があるものを感じるはずです。
- これはあなたがデザインして取り組むための定義文です。核心に迫る実行可能な内容にしましょう。

例: こんなことに気づくかも知れません。「パートナーは家族に再会しようと奮闘している」「失われた愛に再び火をつけようとしている」「退屈な郊外の生活を、胸がおどる体験で満たそうとしている」「古い友人と再びつながろうとしている」「彼自身の創造性を証明しようとしている」といったことです。

5: 創造のためのスケッチ

- ページ上部にあなたの問題定義文を再度書きます。
- 特定した新たな挑戦に対する解決策を今から創造していきます。

質より量！ これはアイデアを評価する時間ではなく、生み出すための時間です。

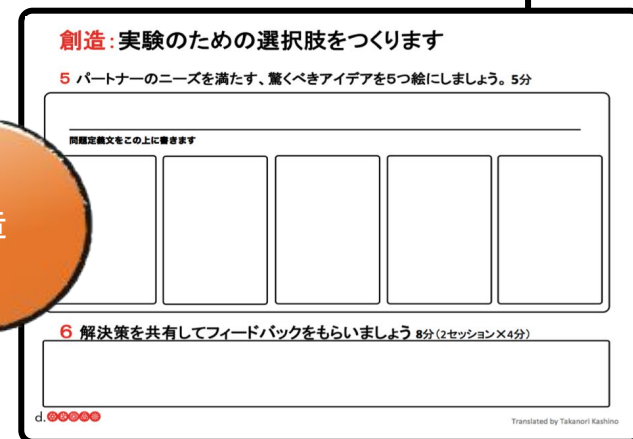
- 上手に描く必要はありません。例えば棒人間と曲がりくねった線だけでも十分です。

6: 解決策を共有してフィードバックを得る

パートナーのフィードバックを聞くことに時間を使います。

- アイデアの正しさを主張したくなる気持ちと戦いましょう。説得のための時間ではありません。
- これはパートナーの感情や動機についてより深く学ぶための機会です。

(共感するのを忘れないこと)



フィードバックを参考にトライ&エラー

以下のように解説しながら、参加者をサポートします

7: 新しい解決策を考え、生み出す

ここでは、パートナーとあなたが生み出した解決策について学んできたことを少し考えます。パートナーと彼／彼女のニーズの新たな理解から、新しいアイデアを描きます。その解決策は以前のアイデアから変化したものかもしれませんが、全く新しいものかもしれません。

自分自身に問いかけよう: この解決策は、パートナーの生活面にどんな風に適合するだろうか？

8: 解決策のプロトタイプをつくる

- ・解決策を具現化させたプロトタイプをつくりましょう。
- ・経験が生まれるものか、パートナーが関わり反応できるものをつくりましょう。
- ・解決策全体のうち一つの側面にのみ焦点を合わせてプロトタイプをつくりましょう。



9: 解決策を伝えてフィードバックを得る

- ・プロトタイプは精密なものではありませんが、フィードバックと新しいインサイトを引き出します。
- ・プロトタイプについて弁解するのではなく、パートナーがそれをどう使ったりどう間違っ使用したりしたかを観察します。

フィードバックを参考にトライ&エラー

7 フィードバックを反映させた新しい解決策をつくりましょう。3分

大きな視野でアイデアを書きます。必要なら詳細も！

d. ●●●●●

Translated by Takanori Kashino

プロトタイプ

プロトタイプをつくって試してみましょう。

8 解決策のプロトタイプ作り。 9 解決策を伝えてフィードバックをもらいます。

パートナーが触れる物を作ります

【書かずに作りましょう！】

10分

●●●●●

もうまいた部分

-改善できる部分

?質問

!アイデア

8分(2セッション×4分)

Translated by Takanori Kashino

テスト

振り返りと学びの確認

以下のように解説しながら、参加者をサポートします

10: グループを集めて結果を聞く

以下はビデオの最後でグループに聞く質問です。各質問15~8分かけてください。

1. どうやって実際に人と関わりテストし、プロトタイプの方角性を変えましたか？
2. 未完成のワークを他の人に見せるのはどんな感覚でしたか？
3. ペースはどうでしたか？あなたの普段の仕事と比較して、早くて繰り返しの多いサイクルをどんな風に感じましたか？
4. デザイン思考は繰り返し実践する自発的なプロセスです。あなたが学んだことを土台にしながら、次はどこに戻って何をしますか？どの部分を再び繰り返しますか？
5. どの原則や手法を明日からの仕事に取り入れますか？

質問した後に、次のエクササイズに取り組みましょう：

- すべてのプロトタイプを部屋を中心に集めます。
- 「本当に好きなものを創ってくれたパートナーがいるのは誰ですか？」
- 「中身をもっと知りたいと思う興味深いプロトタイプがあったという人は？」
- 「プロトタイプから得られた経験を共有したい人はいませんか？」
- 「あなたにとって最も不快だったパートは何ですか？」
- 「どのパートが一番自然に感じましたか？」
- 「時間の慌たしさは、あなたのワークにどんな影響を与えましたか？」
- 「未完成もしくは質の低いワーク・解決策を他の誰かに見せることをどのように感じましたか？」
- 「『ユーザー』として、パートナーの不十分な解決策とどのように関わり合いましたか？解決策のレベルはユーザーとしてのあなたの経験にどのように影響しましたか？」

