

満員

デザイン思考入門～次世代高度IT人材の超上流中核スキル～（4119192）

デザイン思考入門～次世代高度IT人材の超上流中核スキル～

「デザイン思考」は、Appleのマウスなど画期的なプロダクトデザインしたことで知られる米国のデザインファームIDE0のイノベーション手法です。デザイン思考は、アジャイル開発の考え方と親和性があり、IT技術者にとっても必須の技術となりつつあります。本コースは、スタンフォード大学デザインスクールに準拠したデザイン思考の次の5つのステップに従って進行します。

・共感 ・問題定義 ・創造 ・プロトタイプ ・テスト

開催日時	2019年6月5日(水) 10:00-17:30
カテゴリー	業務遂行スキル ヒューマンスキル
講師	竹政昭利 氏 （株式会社オージス総研 ビジネスイノベーションセンター エグゼクティブコンサルタント） 1985年中央大学法学部法律学科卒業後、独立系IT会社にてAI（人工知能）関係のシステムの開発に従事。 1994年株式会社オージス総研入社後はオブジェクト指向システムの開発を中心にコンサルティング、開発者向けトレーニング、セミナーの講師を行う。 1998年よりUML技術者認定制度の立ち上げ及び運用に携わり、 2003年にUMLモデリング推進協議会（UMTP）が設立してからは、UMLモデリングの普及活動を行っている。 また最近は、企業へのソーシャルメディアの導入、IT資産価値評価などの活動を行い、デザイン思考の導入に注力している。 ■資格：情報処理特種
参加費	J U A S 会員/ITC：33,000円 一般：42,000円（1名様あたり 消費税込み、テキスト込み）【受講権利枚数1枚】
会場	一般社団法人日本情報システム・ユーザー協会（日本橋堀留町2丁目ビル2階）
対象	業務経験数年の若手～組織を率いるベテランまで（情報システム部門・情報システム子会社、SIer等） ・システム開発の上流工程において真のユーザーニーズを獲得したい方 ・デザイン思考のプロセスを経験してみたい方 ・デザイン思考を仕事に取り入れようと思っている方 初級
開催形式	講義、グループ演習
定員	20名
取得ポイント	※ITC実践力ポイント対象のセミナーです。（2時間1ポイント）
ITCA認定時間	6.5

主な内容

<<参加者の声>>

- グループ討議を通じてデザイン思考プロセスを体験できた。
- 演習が多く理解が深まりやすかった。
- 1日の研修の中でも重要なテーマが多く含まれており、充実した内容であった。
- どう考えるかをツールを使って答えを導き出す思考を学べた。午後からの参加でしたが、途中参加でも講義の波にのれた。
- 講義内容がとても分かりやすくまとまっていて、初めて触れる人にもわかりやすいと思う。
- ありえないような事を創造しながら演習したことが楽しかった。
- デザイン思考については全く知らなかったが、各プロセスごとに「説明」→「ワークショップ」→「フィードバック」の流れを踏むことで理解でき、効果も実感できた。
- ロジカルシンキングとは異なる思考として新しい思考法を知ることができた。

本コースでは、ビジネスや社会に変革をもたらすイノベーションを達成する手法・考え方の1つとして、「デザイン思考」について学びます。

「デザイン思考」は、Appleのマウスなど画期的なプロダクトデザインしたことで知られる米国のデザインファームIDE0のイノベーション手法です。

デザイン思考は、アジャイル開発の考え方と親和性があり、IT技術者にとっても必須の技術となりつつあります。

本コースは、スタンフォード大学デザインスクール（「d.school（Institute of Design at Stanford）」）に準拠したデザイン思考の次の5つのステップに従って進行します。

・共感

- ・問題定義
- ・創造
- ・プロトタイプ
- ・テスト

それぞれのステップの概要を押さえたうえで、ワークショップを交え、IT技術者にとっても無理なく、デザイン思考の基礎の習得を目指すとともに、実業務に生かしていく上での実践的な思考技術の体得を目指します。

システム開発の上流工程において、真のユーザーニーズを獲得したい方、デザイン思考を取り入れたいとお考えの方、必見のコースです。

＜＜内容＞＞ ※内容は変更する場合がございます。

(1) イノベーションとデザイン思考

- デザイン思考とは・論理的思考と創造的思考・イノベーションの 実現法
- ・事例・次世代高度IT人材・システム開発へのデザイン思考導入

(2) 【Step】共感

- 行動観察・インタビューテクニック・WS（インタビュー）

(3) 【Step】問題定義

- 個人を焦点をあてる・具体的であることは知識を総動員する・ 真のニーズを探る
- ・記憶に焼きつくアイデアの6原則共感マップ・真のニーズを探る
- ・着眼点（POV-Point Of View）・ WS（共感マップ）・WS（POV）・WS（課題選択）

(4) 【Step】創造

- ブレインストーミング・イノベーションと多様性-集合知・ アイデアを選択・ 発展・WS（個人アイディア出し）・ WS（ブレインストーミング）・WS（個人アイディア選択）
- 軸の発見とバイアスを壊す・WS（個人軸（バイアス）を探す）・ WS（グループ軸（バイアス）を探す）
- ・WS（ブレインストーミング）

(5) 【Step】プロトタイプ

- プロトタイプの重要性・素早く失敗する・プロトタイプの種類、 発展
- ・プロトタイプで確認すること・WS（プロトタイプ作成）

(6) 【Step】テスト

- プロトタイプを使つてのアクティングアウト・ユーザを観察する・ ユーザと会話する
- ・フィードバックマップ・WS（アクティングアウト）・WS（フィードバックマップ）

(7) ビジネスモデルキャンバス

- ビジネスモデルキャンバス・ビジネスモデル・キャンバスとの関係
- ・WS（ビジネスモデルキャンバス）

(8) まとめ



■□「分かる」だけでなく「出来る」を目指すために・・

- ・研修スタイル：受講者参加型（講師からの問いかけ、グループ討議、全体討議・ナレッジ共有）
- ・ワークショップを行いながら、実践的な思考技術の体得を目指します。

～今、トレンドは～

経済産業省は「ITはIT関連産業の枠を超え、他産業・分野との融合によってイノベーションを起こし、

新たなサービスを創造する役割を担いつつある。このような異分野とITの融合領域においてイノベーションを創出し、新たな製品やサービスを自ら生み出すことができる人材＝「次世代高度IT人材」を育成することが喫緊の課題となっている。」(1)と語っています。それを受けて、独立行政法人情報処理推進機構（IPA）と特定非営利活動法人ITコーディネータ協会（ITCA）では、2013年7月から「IT融合人材育成連絡会」を立ち上げ、2014年3月に最終報告書(2)を公開。イノベーションがビジネスとITの融合において創出されることを踏まえ、新たなIT人材像を定義。IT融合人材育成のキーワードとして、「デザイン思考」があげられています。

- (1) 「産業構造審議会 情報経済分科会 人材育成WG 報告書」（2012年9月）
- (2) IT融合による価値創造に向けて～IT融合人材の育成と組織能力の向上～(2014年3月)