デザイン思考入門～DX実現のための必須技術【オンラインライブ】（4125052）

「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IDEO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。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。

開催日時	2025年7月15日(火) 9:00-17:00ライブ配信（8:45よりツールレクチャーあり）
JUAS研修分類	ビジネススキル(思考法・問題解決)
カテゴリー	事業戦略策定・事業戦略評価　業務遂行スキル ヒューマンスキル
DXリテラシー	Why(DXの背景)　Mind(マインド・スタンス)：デザイン思考／アジャイルな働き方
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	ＪＵＡＳ会員/ITC：35,200円 一般：45,100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	オンライン配信（指定会場はありません）
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	25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）
特記	●ツールは、ZOOM（https://zoom.us/）、MURAL（GoogleChromeでの操作推奨／https://www.mural.co/）を利用いたします。編集・入力などの操作がしやすいノートパソコンをご用意ください。 ●当日8:45より本セミナーで使用するツールのレクチャーを行います。 （ZOOMの基本操作、当日演習で使用するツール「MURAL（GoogleChromeでの操作推奨）」の操作について） ●事前にご準備いただくもの ・A4 用紙 5枚（画用紙・小さいホワイトボードなどでも可） ・ポストイット（75×75） 20枚（同じ色でも可） ・サインペン ●Zoom上でブレイクアウトルーム機能を利用しグループワークを行います。 参加者各1台の端末より受講をお願いいたします。 マイク付きヘッドホンやイヤホン使用を推奨します。
ITCA認定時間	7

主な内容

■受講形態
ライブ配信（Zoomミーティング）【セミナーのオンライン受講について 】
■テキスト
開催７日前を目途にマイページ掲載
■開催日までの課題事項
ツール接続テスト※MURAL（https://www.mural.co/）
推奨ブラウザが「Chrome」または「Firefox」となります。演習で使用するため、PCでご参加ください。

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IDEO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。

<<参加時のご注意>>
●ツールは、ZOOM（https://zoom.us/）、MURAL（GoogleChromeでの操作推奨／https://www.mural.co/）を利用いたします。
受講環境をご確認ください。
●当日8:45より本セミナーで使用するツールのレクチャーを行います。
（ZOOMの基本操作、当日演習で使用するツール「MURAL（GoogleChromeでの操作推奨）」の操作について）
●事前にご準備いただくもの
・A4 用紙 5枚（画用紙・小さいホワイトボードなどでも可）
・ポストイット（75×75） 20枚（同じ色でも可）
・黒のサインペン
●Zoom上でブレイクアウトルーム機能を利用しグループワークを行います。
参加者各1台の端末より受講をお願いいたします。
マイク付きヘッドホンやイヤホン使用を推奨します。

<<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
・イノベーションの 実現法
・DX デジタルトランスフォーメーションとは
・デジタル化とデジタルトランスフォーメーション
・事例
・デザイン経営

（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
・プロトタイプを使っ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

＜受講者の声＞
・デザイン思考について考え方やプロセスについて理解が深まった。
・インタビューを受ける側をやってみると新たな発見があった。
・自身の思考バイアスの外し方については、思考が偏りがちな自身にとってよい知見となった。
・とっつきにくいテーマと当初は思っていたが、段階を踏んで説明していただき理解を深めることができた。
また、グループワークを通じて一連の流れを体感することができ、大変ためになった。
・インサイト（洞察）が非常に重要だということが認識できた。インサイトを外さない為に、
インタビューは時間をかけて実施しなければならないということも、改めて認識することが出来た。