

# ニューノーマル時代におけるデザイン思考要求獲得手法 盛り上がる要求獲得ワークショップの実現

石田 奈々(株式会社 デンソー) / 竹内 智哉(株式会社 日本総合研究所) / 林谷 悠希(株式会社 日本総合研究所)

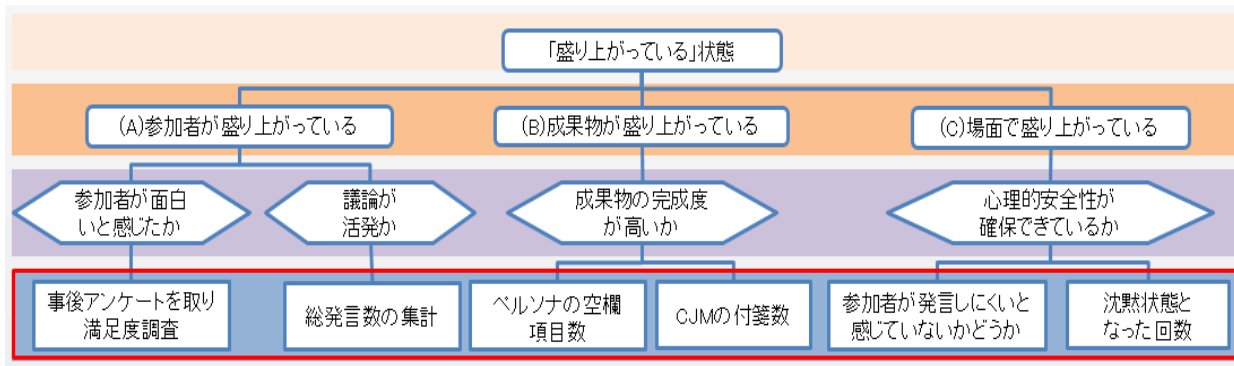
## 開発における問題点

ユーザーとの共感や観察を重視するデザイン思考要求獲得プロセスにおいて、対面でのワークができない影響は大きい。リモート環境下でも達成感や充実感(=盛り上がり)を得るためにはどうしたら良いか？  
 ⇒リモートにおいても「盛り上がり」のあるワークショップの実現に向けたプラクティス考案

## 手法・ツールの適用による解決

1. GTDA: Goal Directed Task Analysisを用いて「盛り上がり」の状態を定義
  2. ワークショップの観察によりプラクティス得る
- ※デザイン思考要求工学の受講生の皆様にはグループワークの検証に快くご協力を頂き大変ありがとうございました。

## 1. GTDAによるモデル化



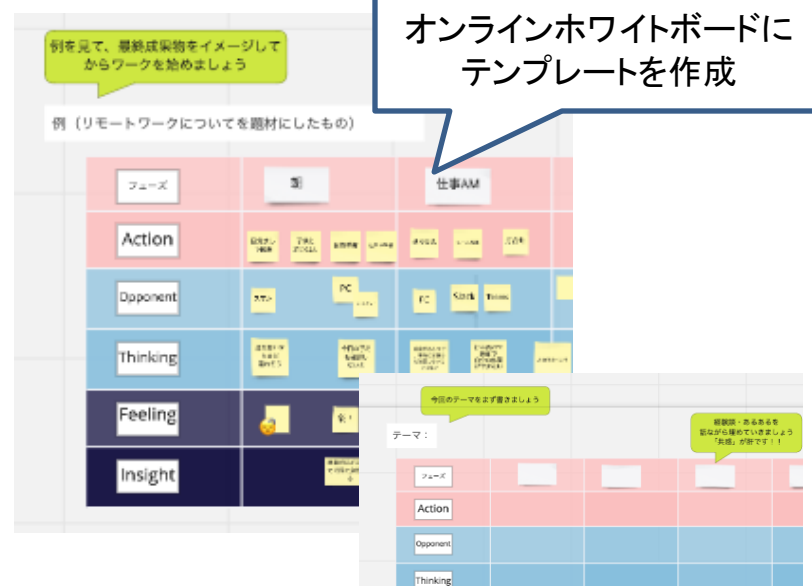
- 「盛り上がり」の判断軸
- ① 成果物の充実度  
...ワークの成果物における付箋の数
  - ② 議論の活発度  
...ワーク時間における発言数
  - ③ 参加メンバーの満足度  
...ワーク後アンケート結果

## 2. プラクティス

### ■ 観察方法

トップエスイーの講義で行われたワークショップを観察(アンケートとビデオの観察を実施)

観察結果	プラクティス
<b>CJM作成の難しさ</b> ✓ 付箋にする粒度やインサートの抽出に苦戦したチームがあった	<b>CJM作成例の記載</b> ✓ 同一テーマ複数の事例を提示し様々なインサート抽出に繋げる
<b>ペルソナへの思い入れ</b> ✓ 身近で想像しやすいペルソナ設定をしているチームの方が、その後のワークが盛り上がりがあった	<b>ペルソナの事前調査</b> ✓ ペルソナに対して感情移入ができるように事前準備をする ✓ ペルソナストーリーを作成することで、思い入れを深められるようにする
<b>ワークショップ実施回数</b> ✓ 回数を重ねるごとに、難しさやわかりにくさが大きく低減される	<b>サイクル重視</b> ✓ 繰り返すことで真のインサートを抽出するということを前提にする



### 【評価および今後の課題】

GTDAに対応したプラクティスが得られた  
 ⇒これらを取り入れたワークショップとユーザー観察を実施し、プラクティスの効果検証が必要  
 ⇒プロトタイプ作成、テスト工程でのプラクティス提案