:::iU

問題形成と問題解決 #2 - 隠れた問題を正しく発見する考え方と方法は? -

2024年度後期

iU(情報経営イノベーション専門職大学) 三澤一文

0

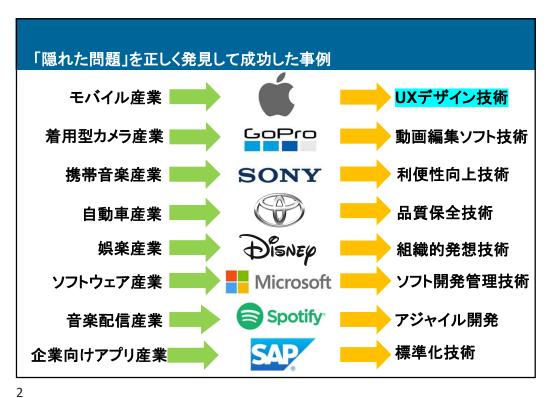
問題発見・解決の8ステップ

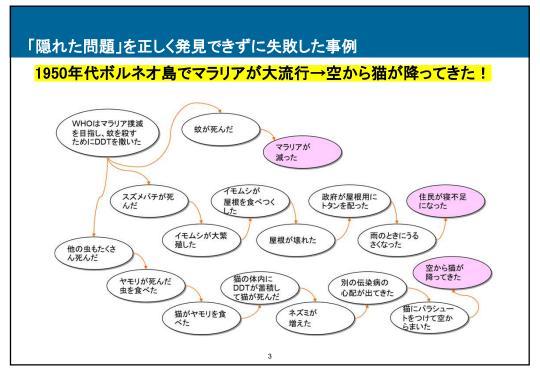
問題発見・解決の8ステップ

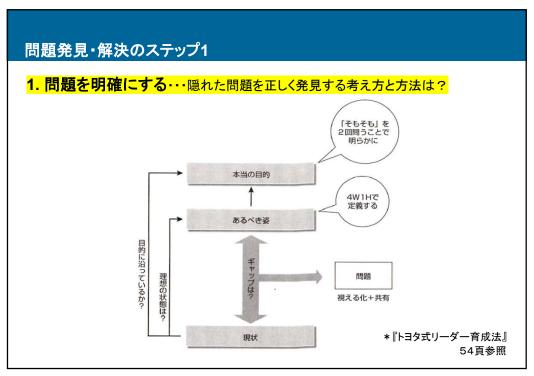
- 1. 問題を明確にする····隠れた問題を正しく発見する考え方と方法は?
- 2. 問題をブレイクダウンする・・・広範な問題から取り組むべき問題に絞り込むには?
- 3. 達成目標を決める···挑戦的で高い達成感が得られる目標を設定するには?
- 4. 真因を考え抜く···先入観や他責思考を捨て、問題の真の原因を突き止めるには?
- 5. 対策を立てる···現状を打破する対策を考え、実行性の高い計画を作るには?
- 6. 対策をやりぬく・・・チームー丸となってスピーディに問題解決を完遂するには?
- 7. 結果とプロセスを評価する···成功と失敗の理由を正しく内省し共有するには?
- 8. 成果を定着させる…改善を定着させて、さらに次の問題解決に繋げるには?

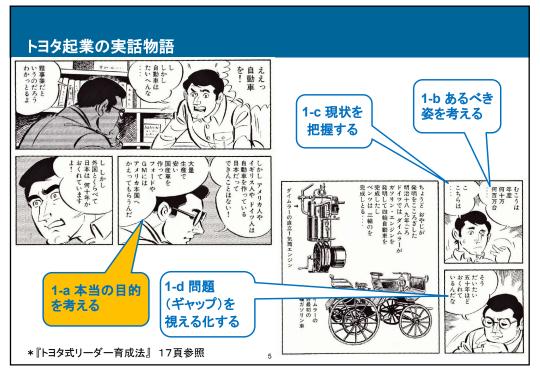
三澤一文『トヨタ式リーダー育成法』(日本経済新聞出版社、2014年)

1









ステップ1-a:「本当の目的」を考える

①目的の目的を遡ってみる

自分の仕事の「あるべき姿」を考えるために、まずは、この仕事は「何のため」にあるのか、すなわち目的を考えます。「上司に言われたことをやるため」、「お金のため」ということではなく、会社にとって、その仕事が「どんな価値があるのか」をしっかり認識しなければなりません。

②目的は、「誰が」、「何を」、「どうする」ためか、具体的に落とし込んで考える

「何のため」と考えると、大まかに目的をつかむことができますが、「誰が」、「何を」、「どうする」ためか、と考えることで、目的をより具体的にします。この際、誰が読んでも同じ解釈ができるよう、言葉や表現の定義には十分気をつけてください。たとえば、「満足のいくサービス」といった場合、人によって「満足」の解釈は異なります。実際にそうなったときの状況がイメージできるよう、意図した内容が的確に伝わる言葉や表現にしてください。「具体的にする」ことが、ポイントとなります。

6

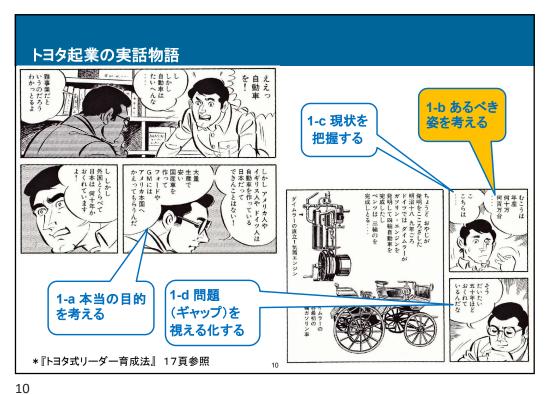
6

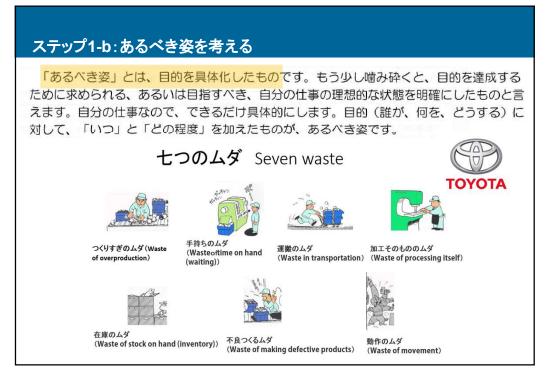


方法論1-1: ユーザビリティ vs. アクセシビリティ ビジネスの「本当の目的」は「誰のためにか?」によって大きく変わる 満足しやすい ユーザビリティ ターゲットユーザーにとっての 使いやすさや満足度 ユーザーにとっての使いやすさや満足度 安心しやすい すでにアクセスできる ユーザーにとっての使いやすさ 利用 アクセシビリティ 全てのユーザーが情報に アクセスできるかどうか アクセス しやすい 身体の状態によっては、 利用できないユーザーもいる 8

8

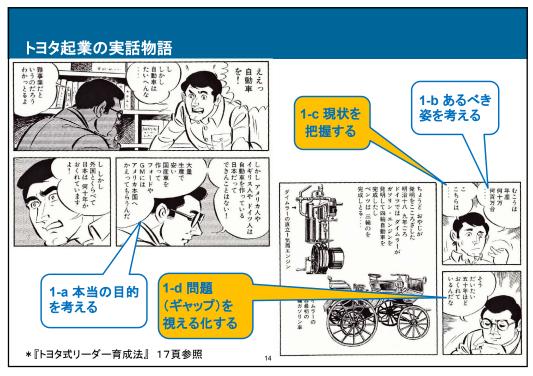












ステップ1-c:現状を把握する ステップ1-d:問題(ギャップ)を「視える化」する

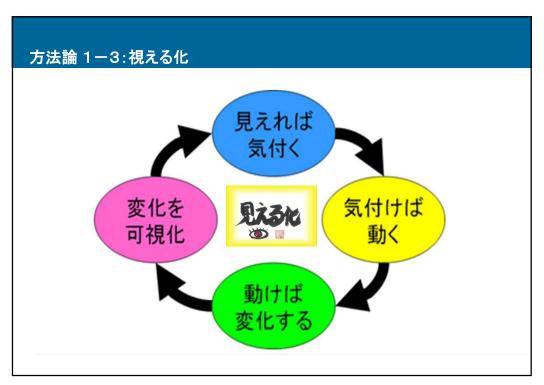
現状を把握する

目的とあるべき姿が明確になったら、あるべき姿からみて、現状がどうなっているか (誰が、いつ、何を、どの程度、どうなっているのか)をつかみます。現状を把握するためには、思い込みや感覚に頼るのではなく、関係者に話を聞いたり、問題が発生している工程を観察したりといった方法で、自ら現地現物で調べ、客観的な事実を捉えることが大切です。

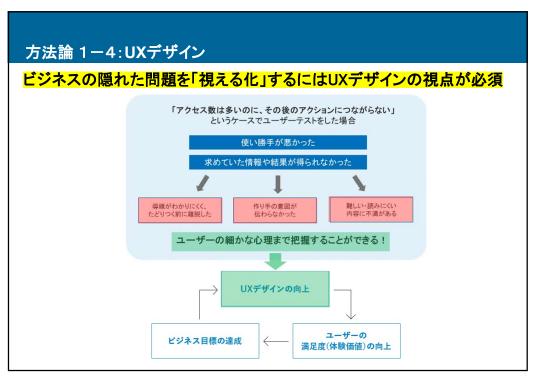
ギャップを「視える化」する

現状を十分に把握したら、現状とあるべき姿とのギャップを明確にし、誰にでもわかるように「視える化」します。

事務員や技術員の仕事は、工場のように作業標準があるわけではありませんから、問題は目に見えにくいものですが、それだけに「視える化」ができなければ、問題は曖昧になってしまいます。





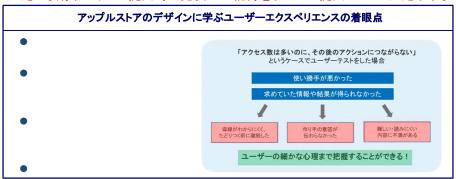


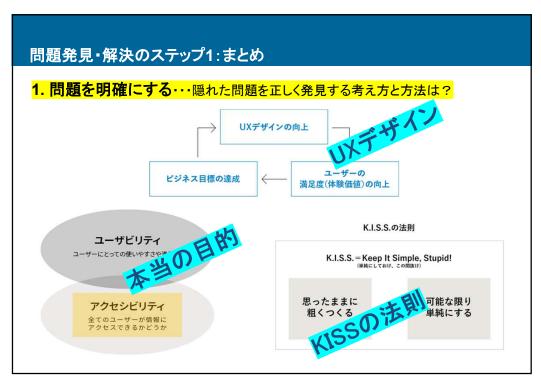
事例		
	UX(隠れた問題)の 先取り、予防	発生した問題の 後処理
	カスタマーサクセス	カスタマーサポート
役	割 顧客を成功へと導き自社も成功する	顧客の問題解決・クレーム対応
スタ	イル 能動的・こちらから連絡/提案する	受動的・問題発生時に顧客から連絡
指標	(KPI) 解約率・NPS・LTVなど	対応件数・解決数・満足度など
	られる 顧客との密なコミュニーケーション ドル により、顧客が気づいていない潜在 ニーズを深堀りするスキル	
目	的 LTV(顧客生涯価値)の最大化	対応件数や案件数の最大化による売 上の向上



〈グループ討議〉(時間:グループ討議10分、発表1分)

- ▼ップル・ストアの事例から、「隠れた問題」を発見するユーザー・エクスペリエンスの着眼点を議論してください。議論の結果、もっとも重要と思われるいくつかの着眼点を以下の空欄に整理してください。
- グループ討議終了後、議論した内容の要約かキーワードを以下に記入してください。 その後、各グループの代表者が議論の結果をクラスで発表してください。
- 毎回の講義でグループ討議の結果を発表した人は発表日を記録しておいて ください。期末レポート提出時に発表日の記録をまとめて提出していただきます。





〈宿題〉

本日の授業の課題をUNIPAで確認して、本日議論した以下の空欄内容を指定期限までに指定文字数の範囲でWeb提出(UNIPAの課題提出欄への直接文字入力)してください。授業内でグループで議論した内容だけにとらわれず、あなた個人の意見も追加して記述してください。

アップルストアのデザインに学ぶユーザーエクスペリエンスの着眼点

〈宿題〉

UNIPAの授業資料欄にアップされている『トヨタ式リーダー育成法』 第1章48~56頁のPDFを本日の復習を兼ねて読了ください。 (読了想定時間は約0.5時間)。



[目次]

序章 伝説の創業者に学ぶ「トヨタ式リーダー育成法」

1章 現実を見きわめ、志高く目標に向かう

2章 事業の焦点を絞り、狙いを具体化する

3章 組織の求心力を引き出す

4章 先入観を捨て、問題の根本に突き進む

5章 創造力を発揮して、実行案を練り上げる

6章 集中力をもって、チームの実行を加速する

7章 実行の結果と過程を関係者と検証する 8章 標準化と改善の好循環で次へ飛躍する

24

活発な質問、意見を歓迎します

