








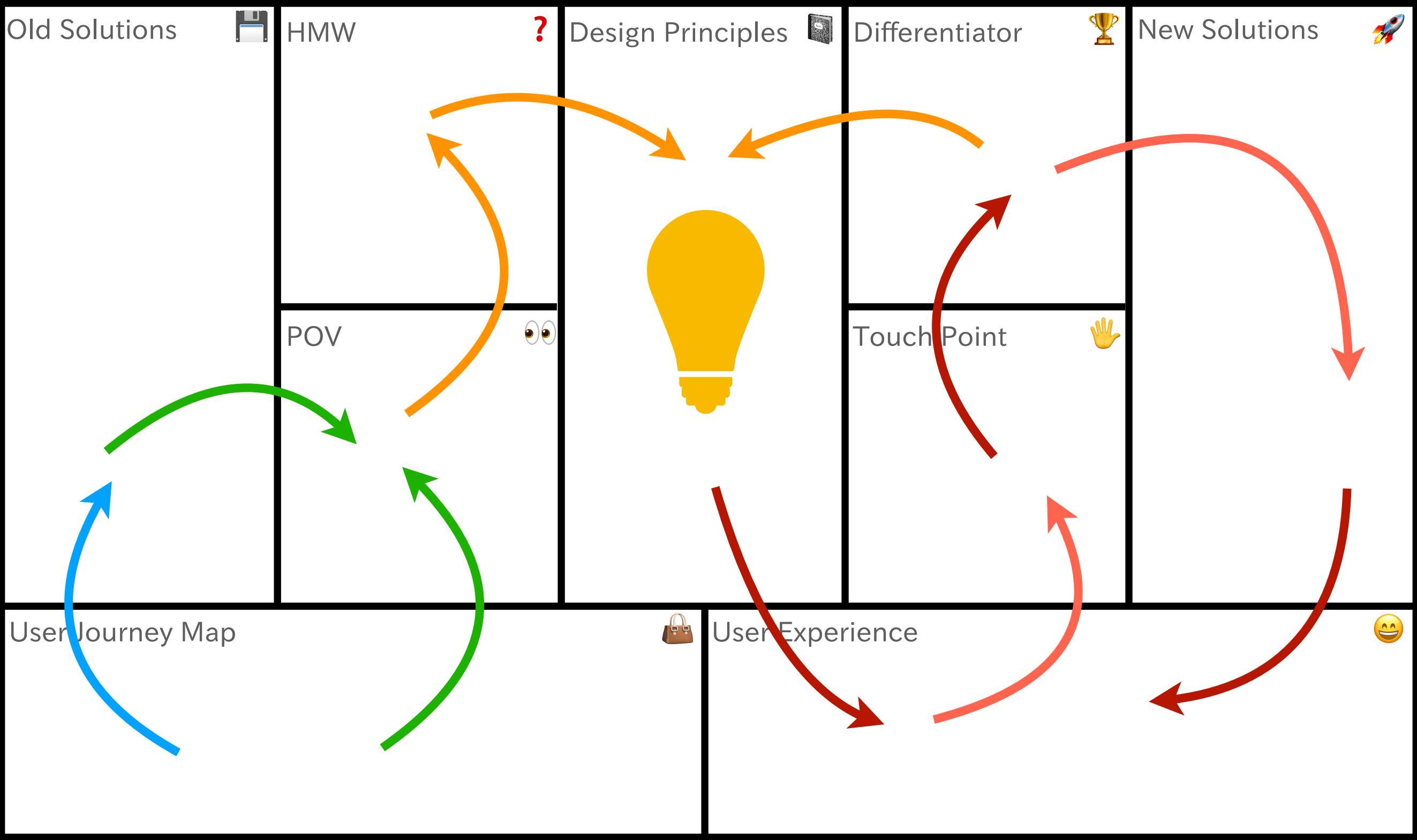


EDP Canvas by Tokyo Tech Engineering Design Project

Old Solutions 	HMW 	Design Principles 	Differentiator 	New Solutions 
	POV 		Touch Point 	
User Journey Map 		User Experience 		

EDP Canvas by Tokyo Tech Engineering Design Project



EDP Canvas by Tokyo Tech Engineering Design Project

Old Solutions

- PEST Analysis
- Bibliographic Survey
- Analogous Inspiration
- Expert Interview

HMW

- HMW patterns

POV

- POV format
- Tatemae method
- TCS
- Value Graph

Design Principles

- Chat & Doodle
- SCAMPER etc.
- Spring of Idea
- Graveyard of Idea

Differentiator

- Voice of User
- User Testing
- Testimonial

Touch Point

- Value Proposition
- Elevator Pitch
- Flyer
- Press Release

New Solutions

- Product Name
- SIPOC
- Wizard of Oz
- Quick & Dirty Prototyping
- Work-like Prototyping
- Look-like Prototyping
- Dark-horse Prototyping
- Functional Prototyping

User Journey Map

- Interview / Observation
- Context Map / Stakeholder Map
- CJM
- Empathy Map

User Experience

- Manga / Screenplay (Story Spine)
- Skit / Movie / Story Telling
- New CJM
- New Empathy Map

DESIGN THINKING IN TODAY'S WORLD

What are innovative products/services that you use on a daily?



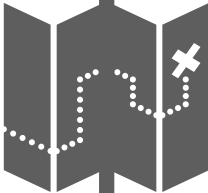


What do you think about the design process how it's made?



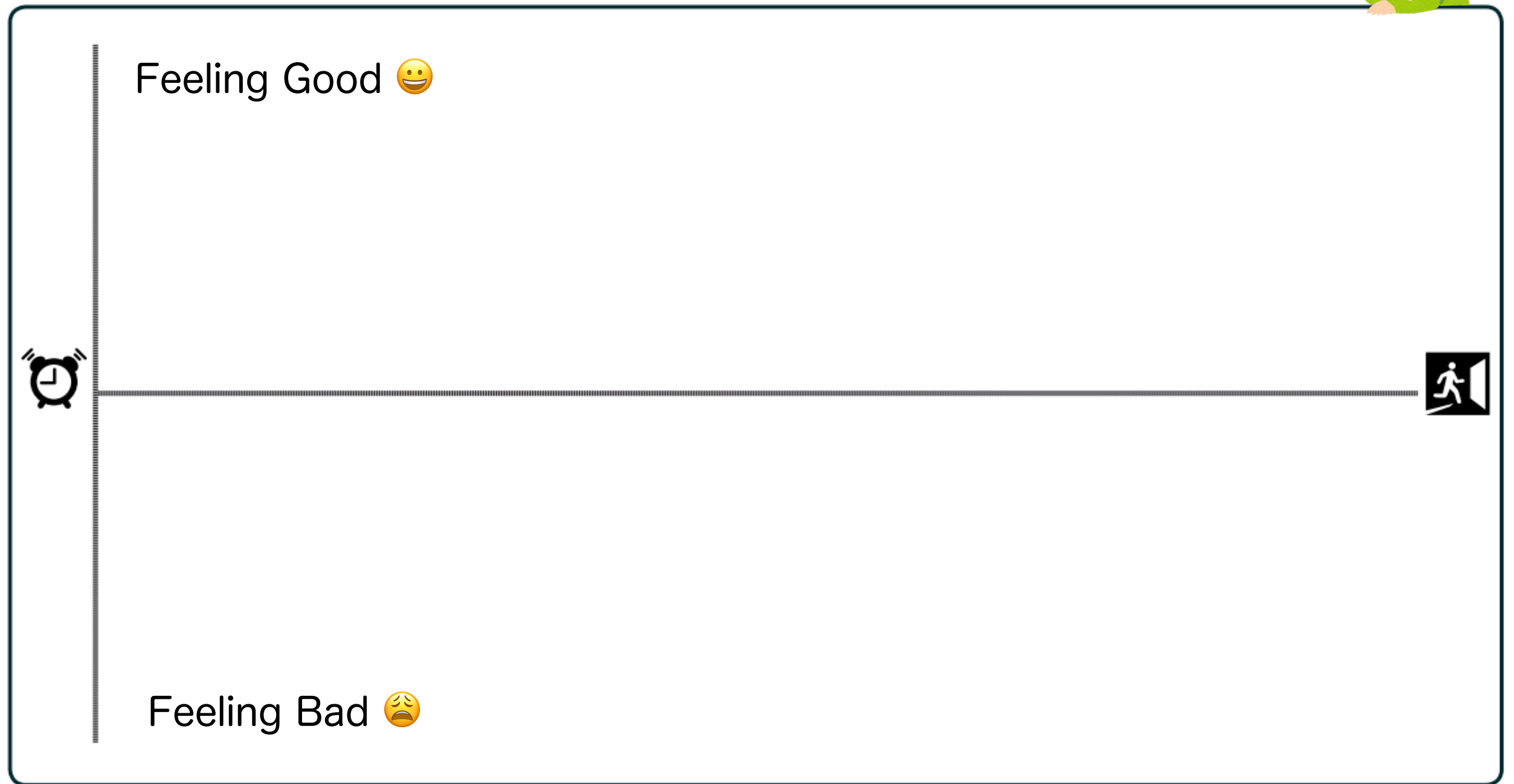
What part of Design Thinking do you think would be most important to use?



User Journey Map

	BEFORE	DURING	AFTER
			HOW and CONTEXT
			WHAT and BEHAVIOR
			WHY and FEELING

Describe **the time series of your activity** in a morning after you get up until you leave home.



Please use the chart as you like. The vertical axis indicates how you feel.

Interview your partner

about the time series of **his/her activity in a morning** each other.

① Interview (5 min.)

Summary of interview

(Focus on activities with strong emotion)

② Additional Interview (3 min.)

Summary of interview

(Focus on a reason of the activities)

Analyze the activities of the partner

You can interview more

(partner's name)

(his/her situation)

needs a way to

(verb)

because

(superficial reason)

but actually

(surprising insight)

Last two lines should be in a state of tension/contradiction/surprise.

自分の朝の身支度の行動を時系列で記入してください



いい感じ😊



サイアク😞



書き方は自由。上下は気分の良し悪しです。

朝の身支度について交代でインタビュー🎤しましょう

①インタビュー（1人5分）

インタビューの記録
（感情が高まる行動の様子を聞く）

②追加インタビュー（1人3分）

インタビューの記録
（行動の「なぜ？」を中心に聞く）

パートナーの行動を分析しましょう

※追加インタビュー可です

	の状況 にいる		さんは、
			をしている。or をする必要がある。
なぜなら			だからだ。
とはいえ			

※後半の2行は**対立構造**になるように抽出（or 創作）します。

POV (Point of View) with タテマエメソッド

	の状況 にいる	(役割名)	は、
(動詞、ジョブ、活動)			をしている。or をする必要がある。
なぜなら	(タテマエの理由)		だからだ。
とはいえ 本当は	(本当の理由、活動を阻害する要因)		

※後半の2行は**対立構造**になるように抽出（or 創作）します。

POV (Point of View) with Tatemae Method

(user role)	(his/her situation)
needs a way to	(verb, jobs, activity)
because	(superficial reason)
but actually	(surprising insight or impediments of "verb")

Last two lines should be in a state of tension/contradiction/surprise.

HMWQ and Design Principles

HMW/

Design Principles (as Keyword)

.....

.....

HMW/

.....

.....

.....

HMW/

.....

.....

.....

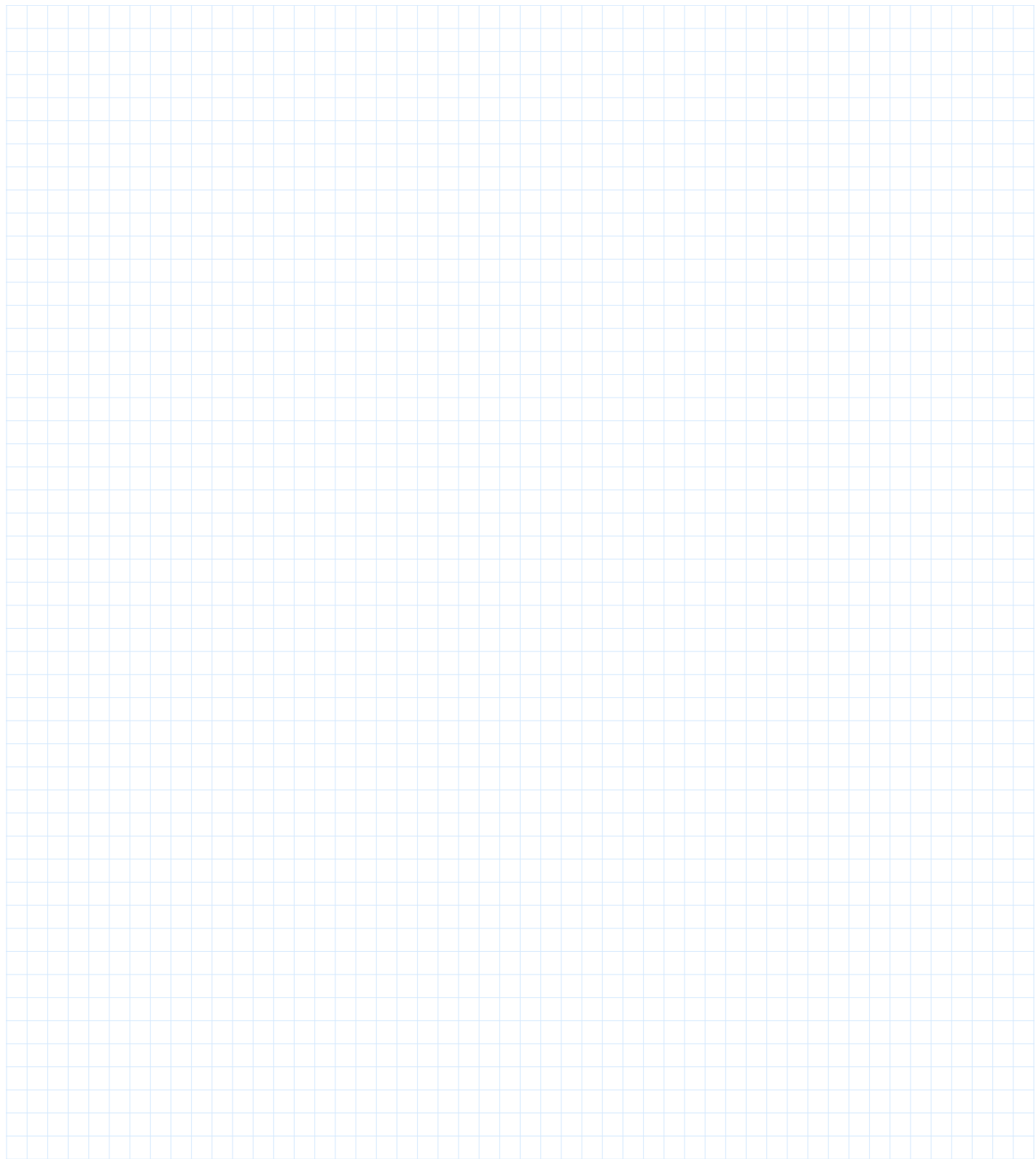
[HMWQ patterns by d.school] Amp up the good, Remove the bad, Explore the opposite, Question an assumption, Go after adjectives, ID unexpected resources, Create an analogy from need or context, Play POV against the challenge, Change a status quo, Break POV into pieces

How might we ... ?

- Amp up the good: HMW use the kids' energy to entertain fellow passenger?
 - 良い面を伸ばす：どうすれば私たちは、子どもたちのエネルギーを他の乗客を楽しませることに使うことができそうか？
- Remove the bad: HMW separate the kids from fellow passengers?
 - 悪い面を除去する：どうすれば私たちは、子どもたちを他の乗客から隔離することができそうか？
- Explore the opposite: HMW make the wait the most exciting part of the trip?
 - 反対を考えてみる：どうすれば私たちは、待ち時間を旅の楽しみに変えることができそうか？
- Question an assumption: HMW entirely remove the wait time at the airport?
 - 前提を疑う：どうすれば私たちは、空港での待ち時間をなくすことができそうか？
- Go after adjectives: HMW we make the rush refreshing instead of harrying?
 - 形容詞で考える：どうすれば私たちは、待ち時間を「慌てる」時間から「心地よい」時間に変えることができそうか？
- ID unexpected resources: HMW leverage free time of fellow passengers to share the load?
 - 他のリソースを活用する：どうすれば私たちは、他の乗客の時間を活用することができそうか？
- Create an analogy from need or context: HMW make the airport like a spa? Like a playground?
 - ニーズやコンテキストから連想する：どうすれば私たちは、空港をスパや遊び場のようになしできそうか？
- Play POV against the challenge: HMW make the airport a place that kids want to go?
 - 課題に対して遊んでみる：どうすれば私たちは、空港を子どもたちが楽しめる場所に変えることができそうか？
- Change a status quo: HMW make playful, loud kids less annoying?
 - 現状を変更する：どうすれば私たちは、子どもたちをおとなしくさせることができそうか？
- Break POV into pieces: HMW entertain kids? HMW slow a mom down? HMW mollify delayed passengers?
 - 課題を分割する：どうすれば私たちは、子供たちを楽しませることができそうか？どうすれば私たちは、母親を落ち着かせることができそうか？どうすれば私たちは、他の乗客を安心させることができそうか？

Product Sketch

Image



Title

Description

Value Proposition

Storyboard

Problem/Solution Fit Board

why you?

why now?

why this?

user

problem

solution

"How much is it worth solving?"

"How much is it possible to solve?"

Mapping to EDP Canvas

