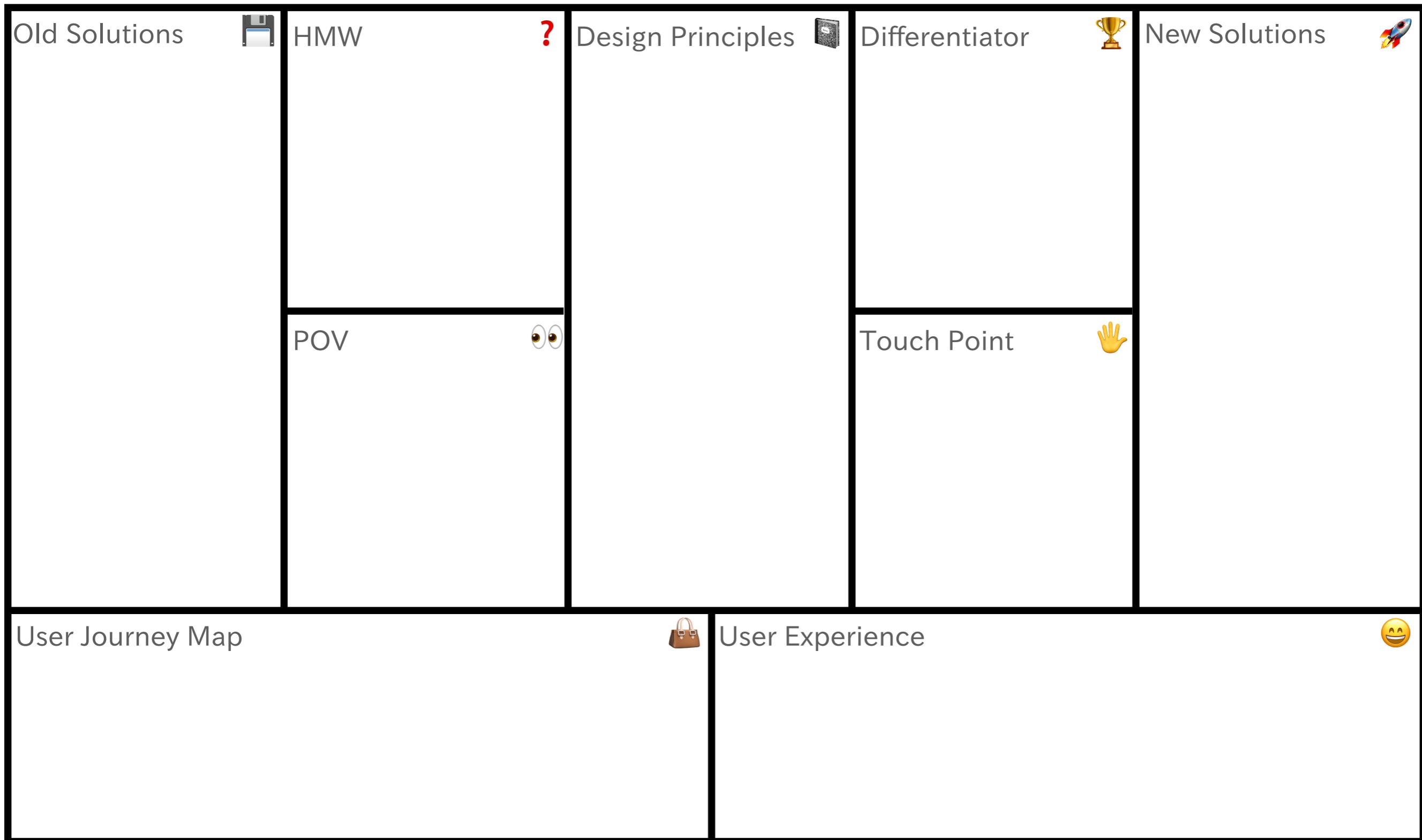
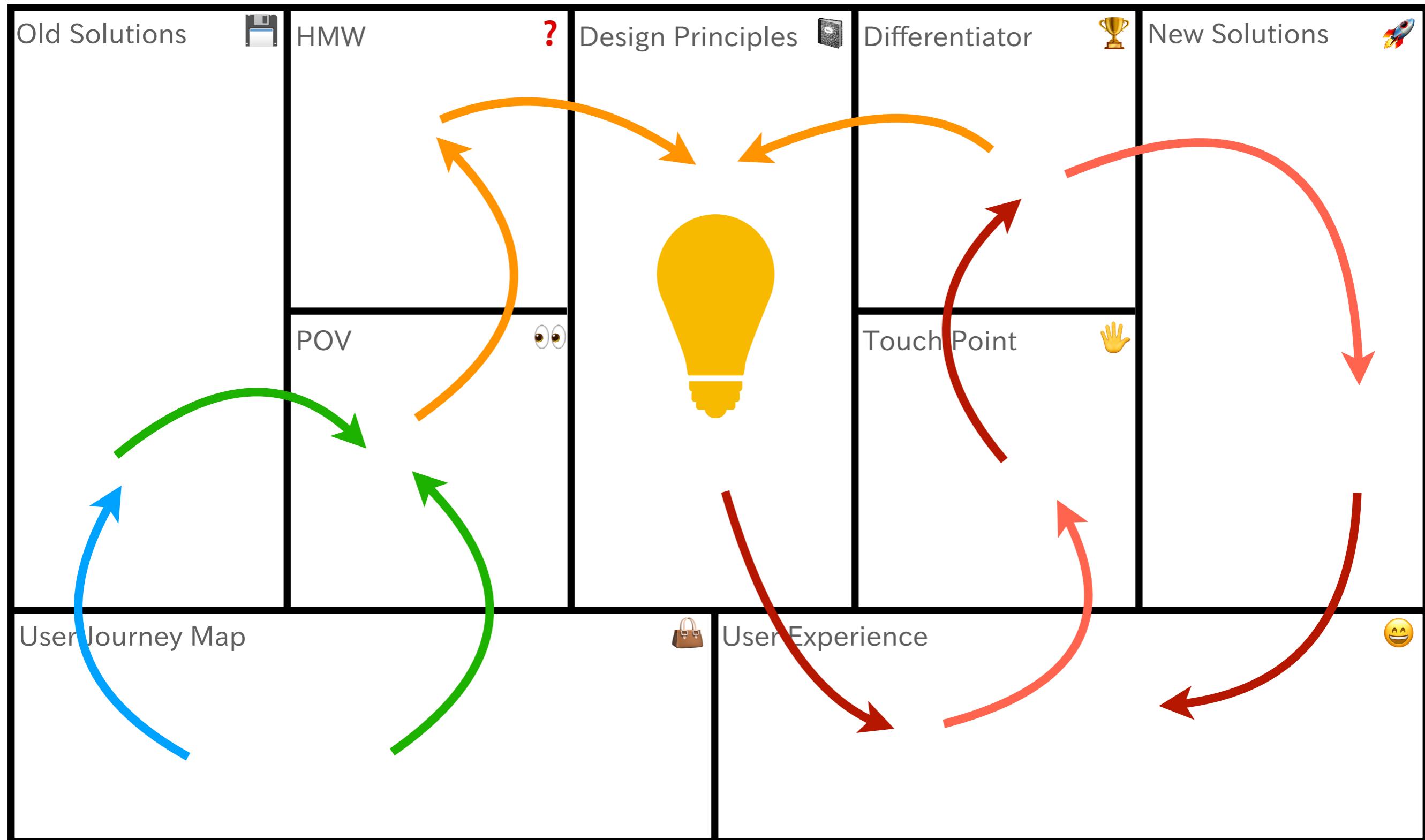


EDP Canvas by Tokyo Tech Engineering Design Project



EDP Canvas by Tokyo Tech Engineering Design Project



EDP Canvas by Tokyo Tech Engineering Design Project

Old Solutions		HMW		Design Principles		Differentiator		New Solutions	
<ul style="list-style-type: none">- PEST Analysis- Bibliographic Survey- Analogous Inspiration- Expert Interview		<ul style="list-style-type: none">- HMW patterns		<ul style="list-style-type: none">- Chat & Doodle- SCAMPER etc.- Spring of Idea- Graveyard of Idea		<ul style="list-style-type: none">- Voice of User- User Testing- Testimonial		<ul style="list-style-type: none">- Product Name- SIPOC- Wizard of Oz- Quick & Dirty Prototyping- Work-like Prototyping- Look-like Prototyping- Dark-horse Prototyping- Functional Prototyping	
User Journey Map		POV				Touch Point		User Experience	
<ul style="list-style-type: none">- Interview / Observation- Context Map / Stakeholder Map- CJM- Empathy Map						<ul style="list-style-type: none">- Value Proposition- Elevator Pitch- Flyer- Press Release		<ul style="list-style-type: none">- 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?

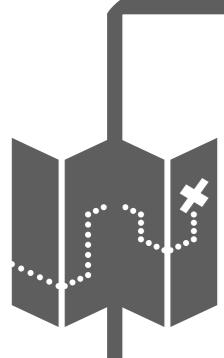
What part of Design Thinking do you
think would be most important to use?

User Journey Map

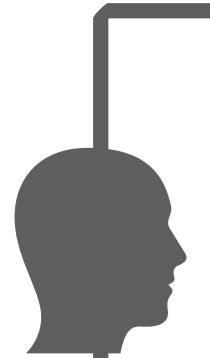
BEFORE

DURING

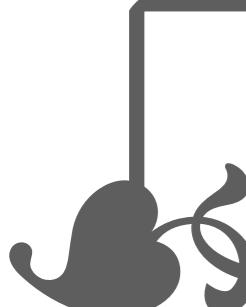
AFTER



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.



Feeling Good 😊



Feeling Bad 😥

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

Note: You can interview more

(partner's name)

(his/her situation)

needs a way to

(verb, jobs, activity)

because

(superficial motivation: Functional/Emotional/Social)

**but actually
/ however
/ wheres**

(real reason, surprising insight, impediments)

Note: The Last line should make a state of “Skew” (ex. 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



起床から家を出るまで

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。

交代でインタビューしましよう



お互いの**朝の身支度**について

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

*ここで追加インタビューしても構いません

の状況
にいる

さんは、

をしている。
をする必要がある。

(動詞、ジョブ、活動)

なぜなら
とはいえ、
しかし、
一方、

(タテマエの動機：機能的/感情的/社交的)

だからだ。

(本当の理由、驚くべき気づき、活動を阻害する要因)

*最後の行で「ねじれ」を作るようになります。

(ねじれ: tension, contradiction, surprise)

POV (Point of View) with Tate Mae Method

User Needs extracted from Data

(user role)

(his/her situation)

needs a way to

(verb, jobs, activity)

because

(superficial motivation: Functional/Emotional/Social)

Note: Make a state of “Skew” (ex. tension/contradiction/surprise).

**but actually
/ however
/ whereas**

Insights come from Data

(real reason, surprising insight, impediments)

Note: Make a state of “Skew” (ex. tension/contradiction/surprise).

→ Insights come from Data

**but actually
/ however
/ whereas**

(real reason, surprising insight, impediments)

Note: Make a state of “Skew” (ex. tension/contradiction/surprise).

→ Insights come from Data

**but actually
/ however
/ whereas**

(real reason, surprising insight, impediments)

Note: Make a state of “Skew” (ex. tension/contradiction/surprise).

→ Insights come from Data

**but actually
/ however
/ whereas**

(real reason, surprising insight, impediments)

Note: Make a state of “Skew” (ex. tension/contradiction/surprise).

→ Insights come from Data

**but actually
/ however
/ whereas**

(real reason, surprising insight, impediments)

POV (Point of View) with タテマエメソッド

データから抽出したユーザーニーズ

の状況
にいる

(役割名)

は、

(動詞、ジョブ、活動)

をしている。
をする必要がある。

なぜなら

(タテマエの動機：機能的/感情的/社交的)

だからだ。

※ 「ねじれ」の状態を作りましょう (ねじれ: tension, contradiction, surprise)

データから洞察したインサイト

とはいえ、
しかし、
一方、

(本当の理由、驚くべき気づき、活動を阻害する要因)

※「ねじれ」の状態を作りましょう（ねじれ: tension, contradiction, surprise）

データから洞察したインサイト

とはいえ、
しかし、
一方、

(本当の理由、驚くべき気づき、活動を阻害する要因)

※「ねじれ」の状態を作りましょう（ねじれ: tension, contradiction, surprise）

データから洞察したインサイト

とはいえ、
しかし、
一方、

(本当の理由、驚くべき気づき、活動を阻害する要因)

※「ねじれ」の状態を作りましょう（ねじれ: tension, contradiction, surprise）

データから洞察したインサイト

とはいえ、
しかし、
一方、

(本当の理由、驚くべき気づき、活動を阻害する要因)

※「ねじれ」の状態を作りましょう（ねじれ: tension, contradiction, surprise）

データから洞察したインサイト

とはいえ、
しかし、
一方、

(本当の理由、驚くべき気づき、活動を阻害する要因)

POV (Point of View) with EXTREME USERS

Jump from Surprise to Insight

We met

(user you are inspired by)

and surprised
to notice

(tension/contradiction/surprise)

We wonder if
this means

(take a leap; what did you infer?)

Note: Don't dictate the solution.

From Insight to Challenge

It would be
game changing to

(frame up an inspired challenge for yourself.)

POV (Point of View) with EXTREME USERS

驚きの発見からインサイトへ

我々は

(注目したユーザー)

に会った。

そこで

(緊張/対立/矛盾/驚きなど)

に驚いた。

これは
たぶん

(推測できることは？ 発想を飛躍させよう)

という意
味だろう。

注意：ソリューションを作るわけではありません

インサイトから挑戦へ

(これから挑戦する価値のあること)

できたら
スゴくない？

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?
 - ニーズやコンテクストから連想する：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

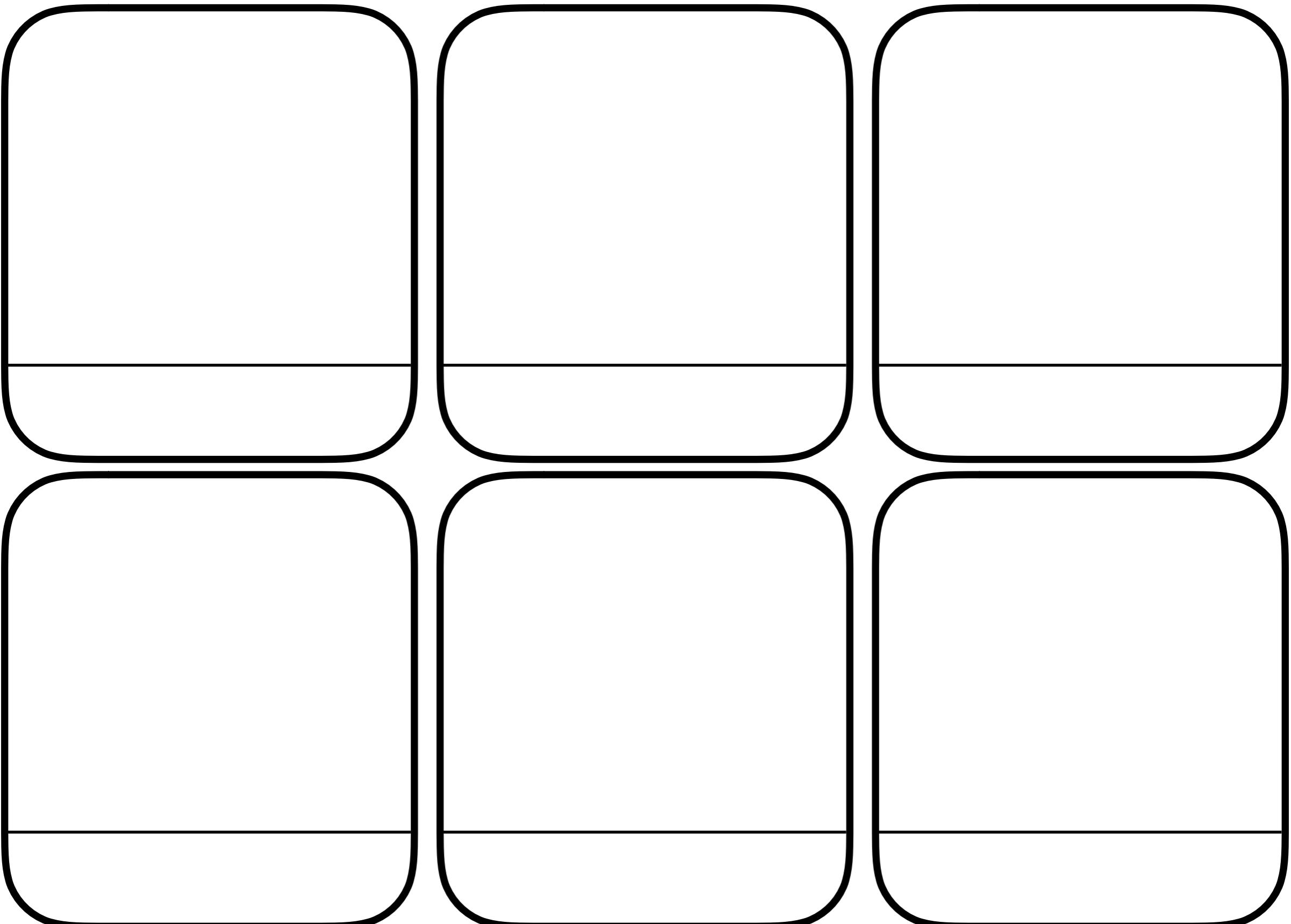


Title

Description

Value Proposition

Storyboard



Reflective Action Sheet

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

