**科目名：デザイン思考**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 専門 | **単位区分** | 必須 | **単位数** | 4 |
| **授業方法** | **講義・演習** | **開講学期** | **前期** | **学年** | **3年** |
| **学科・コース** | **スポーツサイエンス学科** | | | | |

## 授業概要

　デザインに必要な思考方法と手法を利用して、ビジネス上の問題を解決するための考え方にデザイン思考がある。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

　1年次で学習するEccelなどのOfficeアプリケーション、2年次で学習するフローチャートやアルゴリズムに関する技術を習得したうえで、実務で使用されるExcelをVisualBasic言語を使用してコントロールを行う技術スキルについて学習する。

## 授業項目　（4コマ＝32回分）

### デザイン思考とは

ユーザ視点のマインドについて

### デザイン思考と分析思考の違いについて

デザイン思考と分析思考（ロジカルシンキング）との違いを行い、その両者を明確に区別することにより、デザイン思考を明確にする

### 5つの問題解決手法

* 思考モデル「デザイン思考の5段階について」、
* 「共感」、「定義」、「概念化」、「試作」、「テスト」について

### イノベーションを起こす開発

### マインドマップ

* マインドマップとは
* マインドマップの演習（事前のテーマ設定と練習）

### ブレーンストーミング

* ブレーンストーミングとは
* ブレーンストーミングの演習

### ユーザーインタビュー

* サービスやプロダクトに対してユーザから潜在的なニーズを引き出すためのプロセスでの技法について解説する。
* UX（ユーザーエクスペリエンス）やヒューマンセンターデザイン(HCD)について学習する
* インタビューの種類（エグゼクティブインタニュー、半構造化インタビュー、AIｍインタビュー、グループインタビューについて学習する

### 共感から問題定義ステップで使われるツール

* 親和図・・・・・・意見をグルーピングして、目標を決定するの使用される。KJ法
* 免疫マップ・・・・目標を阻害している固定概念を洗い出すのに使用される
* ネガポシート・・・目標と固定概念の関係を整理し、問題を把握するのに使用される。

### 問題定義

ターゲット層、ユーザのニーズ、マーケットの状態、将来性についてデザイン思考では扱う問題に対して定義を行う。４つの面から問題定義の方法について学習する

### アイデア創出

定義された目的の達成へ向けたアイデアの創出を行う。質よりも量を重視してアイデアを出すために、ブレーンストーミングの手法を借りてアイデアの創出を行う。

### 仮設検証

デザインプロセスにおけるデザイン仮説について考える

仮説は、価値仮設、課題仮設、ソリューション仮設の３つから構成されることを考える

### 仮説検証の粒度・仮説検証の優先度

作成された仮設に対して粒度をそろえ、同じレベルでの比較が可能な状態にする。

仮説の優先度を考え優先事項を決定する

### ヴァリューグラフ

目標を整理して、序列付け体系化する

### プロトタイピング（試作品）

* プロトタイピングの価値
* プロとタイピンの検証
* プロトタイピングの効果
* ビジネスモデルのプロトタイピングについての検証

### 試作品を試しに使ってみるテスティング

### 単位認定試験

### CVCA・WCA・SMART評価

組織の在り方を確認するツールCVCA（顧客価値連鎖分析）とWCA（欲求連鎖分析）について学習する

二つのツールを利用して価値が満足につながっているかを検証する方法について学習する

目標をSMART評価で評価し、目標を評価し、洗練し、選択するプロセスについて学習する

### サービスデザインの基礎

組織運営をデザイン・連携・最適化することで、ユーザと従業員双方のエクスペリエンスを改善することができる。この基礎的理論について解説する

### ジョブマップ

ジョブ理論について学習する

ニーズをキャッチし、顧客の動向に従って充実させるべきコンテンツやデリートすべき機能などを考えるジョブマップについて学習する

### 共感マップ

顧客が何を聞いて、何を見て、どのようなことを考え、どんな行動に移すのかを可視化してくれるフレームワークについて理解する

### ビジネスモデルキャンバス

顧客のセグメントや提供する価値などを９つの項目で可視化できるフレームワーク「ビジネスモデルキャンバス」について学習する。

### ビジネスモデルキャンバス（続き）

### MVPキャンバス

必要最小限の価値だけを搭載した商材を開発するMVPについて学習する。

無駄な仮説検証をなくすなどコスト削減できる手法について学習する。

### 事業環境マップ

自身の商材を取り巻く外部環境を具ライ的にまとめられるフレームワーク「事業環境マップ」について学習する。

### デザイン思考で陥りやすい注意点について

デザイン思考の適用が適切でない場合、思った効果が得られないケースがある。これらのケースの特徴として、そもそもデザイン思考を適用することが好ましくないケースがある。これらについて学習する。

### d.seedモデルについて

イノベーションを起こすための方法論についてのデザイン思考を５つのフェーズで表したモデルについて学習する

### d.seedモデルについて（続き）

### インクルーシブデザインについて

デザイン思考がイノベーションを起こすことを重点的に考えることに対して、高齢者や障碍者などデザインプロセスから除外されてきた多様な人々を巻き込むデザインとしてのインクルーシブデザインについて学習する

### インクルーシブデザインの原則

インクルーシブデザインの原則について学習する

### 課題演習

前回まで行った課題演習について課題を設定し、デザイン思考に当てはめた課題演習を行う。

### 課題演習と解答

課題演習を継続して行い、最終的にまとめて発表を行い、全体でデザイン思考の全体の流れを共有する

### 単位認定試験

## 授業の進め方

　デザイン思考に関する考え方については講義を行い、講義後に演習を行う。演習を行うことで、全体の理解を即す。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

　本コースを履修することで、サービスを展開したり、プロダクトを作成したりするために、従来の方法では生まれない方法を発見・行うことができるようになる。

## 成績評価の基準および評価方法

単位認定試験の結果（80%）と、授業の参加態度（20%）を持って、評価する。

## 授業外学習（予習・復習）の指示

予習については、特になし。

復習については、授業で行った基本的なプログラムについて記述できること。

## 教科書

なし。

**参考書**

なし。

**実務経験**

**備考**

なし。