

# IT人材開発フォーラム

第 21 回  
「IT 業界に求められるデザイン思考」

議事録

日時：平成 25 年 10 月 22 日(火) 18 時 30 分～20 時 30 分  
場所：東京都品川区大井町「きゅりあん」

プログラム

1. 開会
2. あいさつ：フォーラムの趣旨について
3. テーマ：IT 業界に求められるデザイン思考  
話題提供者：中村 文彦氏(株式会社オイコス・メンター)
4. 質疑応答
5. 閉会

The logo for OICOS, featuring the word "OICOS" in a bold, sans-serif font. A small red square is positioned above the letter "I".

## あいさつ

オイコス・安藤雅旺より、フォーラムの趣旨紹介。

IT 業界で人材をどうやって育成していくか、人に焦点を当てている。ビジネスの芽が出たら、オイコスでサポートしていきたい。人脈、ビジネスが生まれる場である。

## 第 21 回テーマ: IT 業界に求められるデザイン思考

話題提供者: 中村 文彦氏 (株式会社オイコス・メンター)



### ■ 中村 文彦 プロフィール

- 1962年生まれ。大学卒業後、ITベンチャーに入社。大手食品メーカーの戦略的物流システム開発プロジェクトにプログラマーとして参画し、その後、自社製品の開発販売ならびにプロジェクト営業・プロジェクトマネジメントに従事する。経営企画部門の責任者として新規事業開発および組織・人材開発を担当し、役員として経営管理全般および事業部門

責任者を担った。現在は、オイコス・メンターをつとめる。

趣味は子供たちと遊ぶこと。週末はボーイスカウトの指導者(カブ隊・隊長)として小学生達と野外活動や奉仕活動を楽しんでいる。

- 資格・役務等

中小企業診断士

高度情報処理技術者 (PM、上級システムアドミニストレータ)

日本プロジェクトマネジメント協会 理事

武蔵野商工会議所 専門相談員

東京商工会連合会 登録エキスパート

- 著書

『ITプロジェクトを失敗させる方法 ～失敗要因分析と成功への鍵』

### ■ フォーラムダイジェスト

#### ◇はじめに

「どんな目的と期待を持って、この講座に参加しましたか?」

参加者一人ひとりのモチベーションを上げることからフォーラムを開始した。

#### ◇「デザイン思考」とは何か?

「デザイン思考」とは、イノベーション活動のすべての範囲に、人間中心設計の精神を染み込ませる方法論である。(ティム・ブラウン)

アメリカのデザインコンサルティング会社 IDEO の CEO であるティム・ブラウンが提唱したデザイン思考は、スタンフォード大学で授業として教えられるほど社会のニーズに合ったものである。ティム・ブラウンは著書『デザイン思考が世界を変える』の中で、イギリスのグレート・ウェスタン鉄道の設計にかかわったヴィクトリア時代のエンジニア、イザムバード・キングダム・ブルネルに触れている。彼は乗客の乗り心地を第一に考えて車両や施設を作り上げた。まさに、人間中心設計を実践していたのだ。

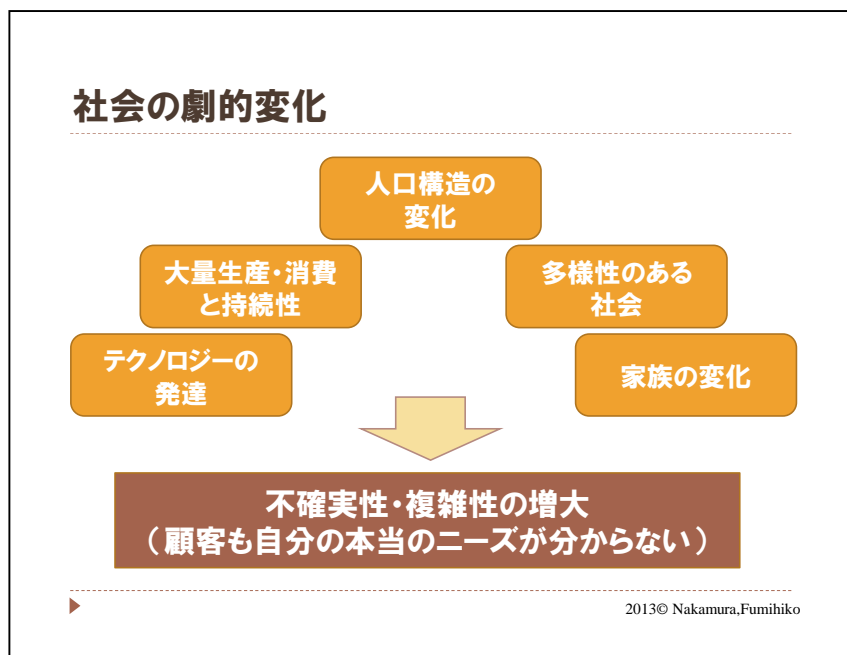
日本の自動車メーカー「ヤナセ」の CM コピー「クルマはつくらない、クルマのある人生をつくっている。」に

も人間中心設計の思想が感じられ、私たち消費者もそこに惹かれるのが、今の社会ではないだろうか。

#### ◇ なぜ、「デザイン思考」なのか？

デザイン思考が求められるようになったか、その背景を紐解いてみよう。

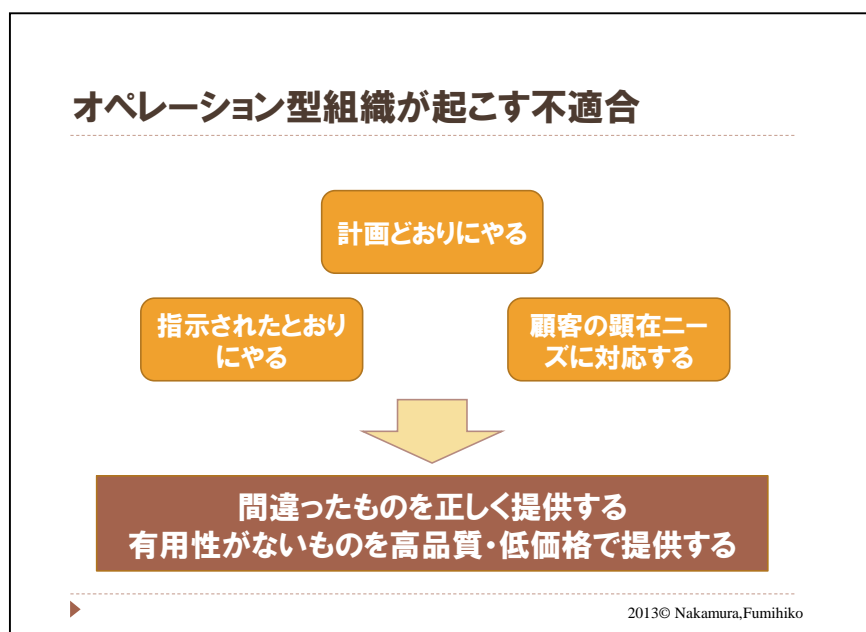
#### 社会の劇的变化



日本を例にとると、人口は減少局面を迎え、高齢化率は 40%近い水準になると推計されている。人口構造をはじめとする社会の劇的な変化のもと、溢れかえるモノや情報を目の前に、私たち消費者自身が「何を自分が求めているか」をわかっていない状況である。そんな中で経済成長を続けるためには、資本・労働の量的拡大とともにイノベーションや資本・労働の質的拡大が必要である。

#### オペレーション型組織が起こす不適合

一方で企業は失敗を悪とするオペレーション型組織であるため、イノベーションを取り入れるのは難しい



加えて、イノベーションを取り入れて成果が出たとしても、それを組織内でうまくマネジメントするのは難しい。

オペレーション型組織の問題点を解決しながら激変する社会で創造性を高めるための実践を勧めているのがデザイン思考である。

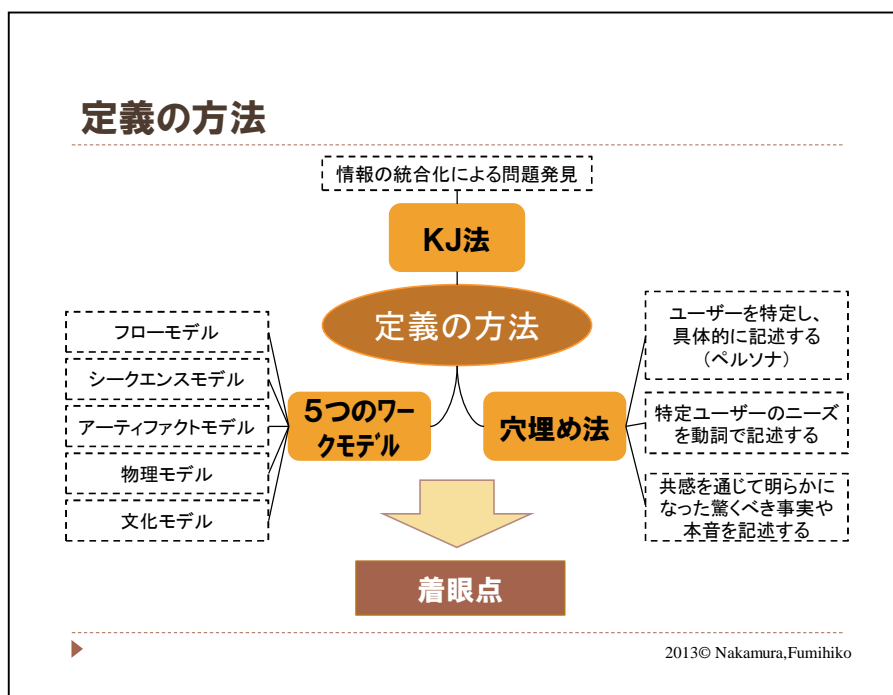
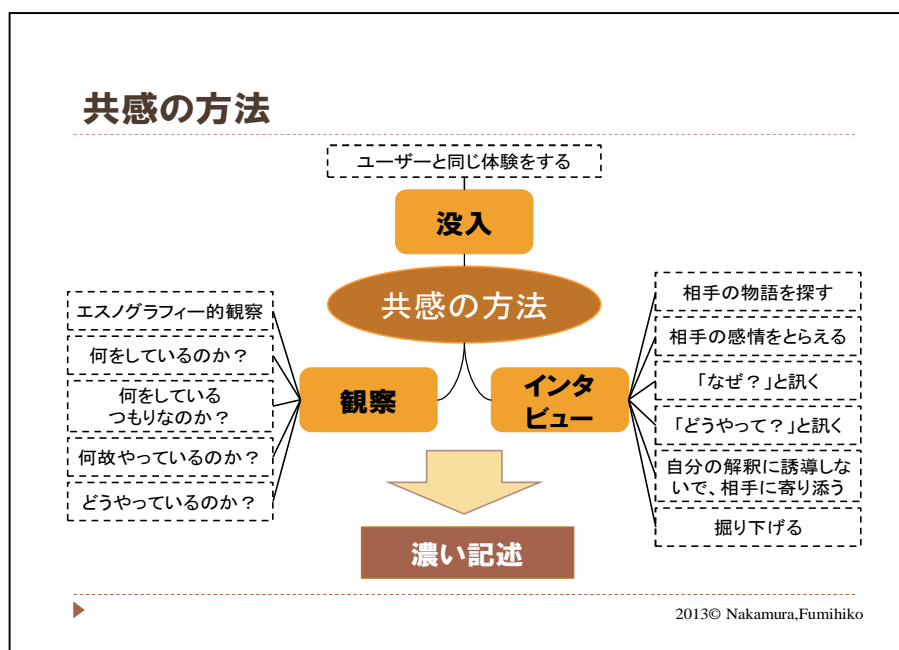
#### ◇ 「デザイン思考」をいかに実践するか？

##### 「デザイン思考」における3つの視点と革新的なアイデアを共創するプロセス

デザイン思考の実践には「有用性」、「技術的実現性」、「経済的実現性」の3つの視点をもって取り組まなければならない。また、「Fail fast, learn a lot.」(素早く失敗して、多くを学ぶ)というフレーズが示すように、共感→定義→創造→試作→テストというプロセスで行っていく。

##### 共感

「デザイン思考」における共感とは「emphasize」(洞察から、能動的)である。



## 定義

洞察(共感+解釈)により、ユーザー自身も認識していない深いニーズを明らかにし、着眼点を構築、問題のリフレーミング(再定義)を行う。

## 創造

できるだけ数多くのアイデアを生み出し、評価する(アイデアの発散→収束)

## 試作

アイデアを目で見て触れる状態にする。手早く雑に作るのがポイント。

## テスト

ユーザーに使ってもらってフィードバックを得る。改善点を見出し、前のプロセスに戻る。

デザイン思考の実践方法を理解したところで、早速体験してみよう。

### ◇ デザイン思考を体験してみる

テーマ:ワクワク・ウキウキするような革新的な名刺をつくってみよう!

ここで、2人1組になって相手が求めている名刺をつくるワークショップを行った。

#### [名刺づくりの「デザイン思考」プロセス]

共感インタビュー 第1回目(共感):5分×2 第2回目(深掘り):5分×2

定義 インタビュー情報の解釈→統合:10分 着眼点をまとめる

創造 アイデアを書き出して、評価・選択・統合する:10分

試作 ペーパークラフトで試作品を作る:10分

テスト ユーザーの感想を聞く フィードバックから改良

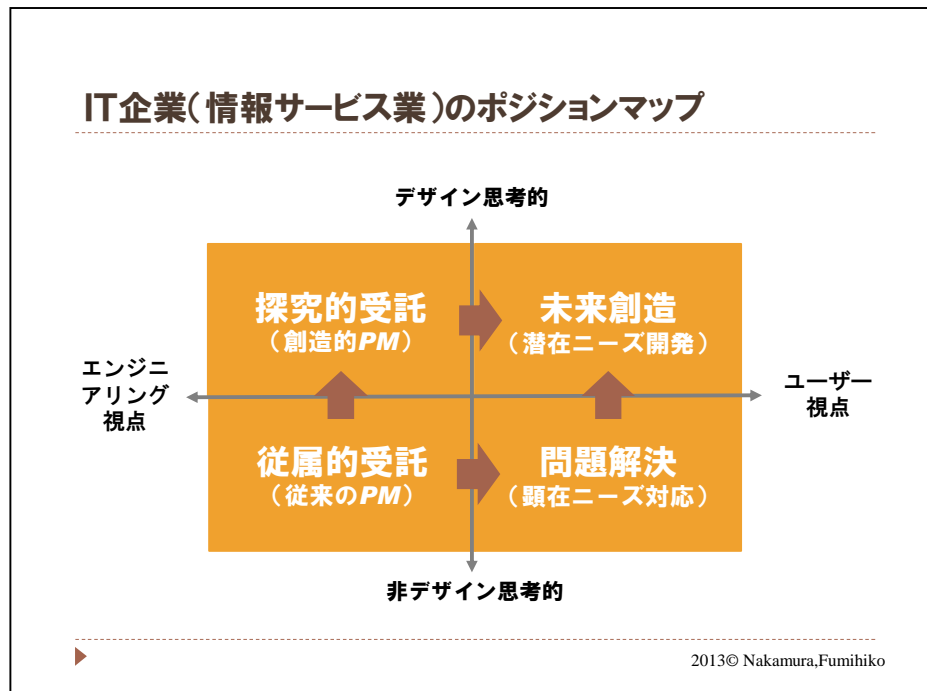
ペアを組んだ相手から様々な潜在ニーズを引き出し、和やかな雰囲気ワークに取り組んだ。



### ◇ IT業界・IT人材とデザイン思考

最後に、IT業界が今後ユーザー企業と協業関係に構造を転換していく必要について触れ、ITサービスに

おけるクラウド人材に求められることが、より一層高度な質的变化であり、創造的でセクシーなプロジェクトマネジメント要求されるようになるだろうという予測で今回のフォーラムは締めくくられた。



以上