

システムデザインプロジェクト

System Design Project

Empathize
共感

Define
問題定義

Ideate
創造

Prototype
プロトタイプ

Test
テスト

「デザイン思考」のプロセスを中心に、ユーザーの問題抽出からアーティファクトの製作まで、問題解決の仕組みを実践的に学びます。

概要

システムデザインとは、道具を媒介とした問題解決の仕組みをデザインすることである。問題解決における道具の機能はユーザーの置かれた状況に依存し、作り手から見ていかに独創的で高機能であってもユーザーが使えないれば役に立たない。本講義では、「使える道具」をデザインするためユーザーの何に共感し、どのように問題を定義し、問題定義に基づいてどのような道具（機械）のプロトタイプを試作し、ユーザーテストをどのようにするのかという「デザイン思考」のプロセスを実践を通じて学ぶ。あわせてデザイン思考の理論的背景としてのユーザー中心デザイン（user-centered design）の概念把握を目指す。



担当教員(平成30年度)

西條美紀、齋藤滋規、因幡和晃、大橋匠

履修学生 (60人) (平成30年度)

融合理工学系 /国際開発工学科/4類



計画

1. ユーザー中心のシステムデザインとは
2. デザイン思考の方法論
3. ビジターセッション
4. インフォーマントの問題解決のためのデザイン
5. プロトタイプの改良と振り返り

実践

ユーザー中心デザインに基づき、東工大周辺における課題を抽出させ、それらを解決するアーティファクトの製作を課した。プロトタイプ制作にあたり、デザイン工房にある機械を使用させた。アーティファクトの発表および反省レポートを課し、それらを評価した。

