

## ～演習科目「デザインビジネス」との連携によるデザインとビジネス両側面の提案～ 工学院 経営工学系 梅室博行

### 本年の取り組み

- ・大学院授業科目「デザイン思考」(1-2Q)と  
「デザインビジネス」(2Q)の連携  
同じ学生が両方の授業に参加することにより

### デザインプロポーザルとしての質 + ビジネスとしての実現可能性

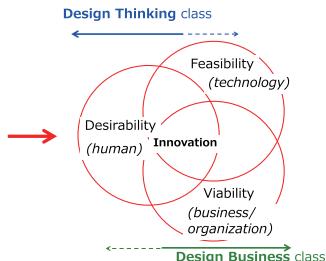
の両立をめざす

- ・共通テーマ：  
**「革新的な非言語コミュニケーションの経験を提案せよ」**
- ・授業の取り組みを毎週 **Facebook** で発信。  
www.facebook.com/DesignThinkingTokyoTech  
英語で発信 → 本学留学生・海外の学生から反応多い

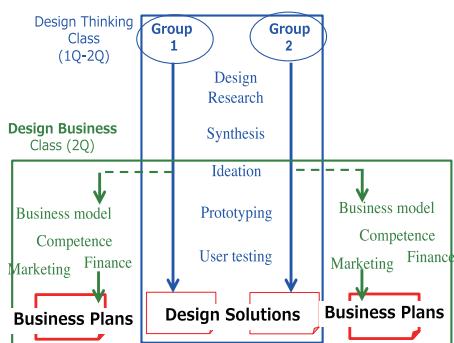


### 「デザインビジネス」との連携：事業計画への発展

**デザイン思考：**  
主に人間（ユーザー）から見た desirability を重視



**デザインビジネス：**  
実際に社会に提案するには事業の継続性 (viability) についての検討も必要



同じ学生が両方の授業に参加することで

- ・「デザインビジネス」の知見をデザインチームにフィードバック
- ・デザインチームの新しい提案を直ぐに事業として評価

### 2Q の授業科目「デザインビジネス」

- ・1Q-2Q の「デザイン思考」で、アイディアが提案されたタイミング
- ・「デザイン思考」のアイディアを事業としてみたときの実現可能性
- ・講義とグループワークで詳細に検討
  - ・ビジネスモデル
  - ・マーケット
  - ・競争優位性
  - ・資金調達と費用分析
  - ・知的財産権
- ・事業計画書の作成とプレゼン（ピッチ）

### 授業の枠組み

大学院授業科目（15週）「デザイン思考 (Design Thinking)」  
言語：英語（講義、グループワーク、プレゼンテーション、レポートなど全て）  
受講者：全学全専攻の修士課程学生 → 多様なバックグラウンドを持った学生が集まる  
様々な工学分野や社会科学を専門とする学生の混成チーム  
留学生が大多数 → 國際的チーム

- ※多様性のはぐくむメリット
  - ・英語での議論に抵抗を示さなくなる
  - ・同じ問題を考える上で様々な視点や価値基準があることの理解
  - ・多様性のあるチームで共同して問題解決することの難しさの体験
  - ・多様性から多様なアイディアが出てくることの重要さの実感

### 1. イントロダクション：デザイン思考の考え方

講義：デザイン思考の基本的な考え方

#### テーマのアナウンスとチーム編成

その年度のテーマを発表

チーム編成

- ・4~5人が基準（1人、2人のチームは不可）



### 2. デザインリサーチ

世の中の人の問題は何か

- ・フィールドワーク（観察、インタビュー、...）
- ・ベンチマー킹
- ・情報収集（統計、マーケティング情報、...）

Extreme Users を探す

共感する

※必ずフィールドへ出る。インターネットから得られる情報だけでわかった気になっている学生は叱咤激励。



### 3. シンセシス + 機会を見出す

発見したことをチームで共有する

発見したことから人々の問題やニーズを浮き彫りにする  
自分たちになにができるチャンスは？  
(How Might We...? Questions)



### 4. アイディア＋コンセプト開発

創造的なアイディアをどんどん出す

どのアイディアがユーザにより革新的な経験をもたらすか？  
希望のもてるアイディアをコンセプトとして育てる



### 5. プロトタイピング+ユーザテスト

アイディアに形を与える

- ・見込みの無いものはこの段階で捨てられる
- ・何を評価するかを明確に

素早く何回もプロトタイプにする

- ・ペーパープロトotyping
- ・ストーリーボード
- ・ロールプレイ
- ・...
- ・プロトタイプは必ず実際に利用する（と想定される）
- ・ユーザに評価してもらう
- ・ユーザからのネガティブな評価こそ最大の学び
- ・何度も前のステップに戻って
- ・何度もユーザに評価してもらう



### Design Business class

#### 1. ビジネスマネジメント

利害関係者は誰か？  
金とモノの流れ  
収益はどこから生じる？

#### 2. 市場

参入しようとする市場  
はどこか？

#### 3. 競争優位性

競合は誰か？  
どこで勝てるのか？

#### 4. 事業計画

事業計画書に書くべきこと

#### 5. ファイナンス

資本政策  
利益予測  
キャッシュフロー

#### 6. 知的財産

特許  
商標  
著作権

#### 7. 最終発表

プレゼンテーション（ピッチ）  
レポート

### 6. ビジネスの視点

ビジネスの実現性の視点から提案の持続可能性を考える



### 7. ストーリーテリング

自分たちのアイディアをいかにつたえるか  
コンセプトビデオの制作



### 8. 最終提案

プレゼンテーション（口頭+ビデオ）

- レポート
- ・活動のサマリー
- ・最終提案
- ・評価結果

