

## 02j ITエンジニアのためのデザイン思考ワークショップ ～要件定義や運用に適用～

### 1. 研修要領

主催者 (一社)長崎県情報産業協会

|          |                                       |
|----------|---------------------------------------|
| ・募集定員    | 16名                                   |
| ・研修会場    | NISA研修室(住所:〒850-0032 長崎市興善町4番6号702号室) |
| ・講師      | 富士通株式会社:井上龍也                          |
| ・開催月日    | 2021年7月28日(水)・29日(木)・30日(金)           |
| ・実施時間・日数 | 9:30 ~ 17:30 (7時間/日)・3日間(21時間)        |
| ・受講料(税別) | 78,800円                               |
| ・教材料(税別) | 5,000円                                |

### 2. 対象者

システム開発・運用に携わる方。

### 3. カリキュラムの概要

現在のSE業務は変動、不確実、曖昧、複雑なものが多くなってきており、従来の経験や知識に基づく思考法では、うまくいかないことが多くなっています。デザイン思考は、「正しさ」よりも関係者全員の「満足度」が高いアウトプットを迅速に創出する思考技術です。本コースでは、デザイン思考のプロセスである、共感→問題定義→アイデア創出→プロトタイプ作成→検証を学び、グループ演習を行うことで実務で使用できるデザイン思考スキルを体得していただきます。

### 4. カリキュラムの詳細

3日間(21時間)

|                   | 科目             | 時間    | 科目の内容   |
|-------------------|----------------|-------|---|
| 7<br>月<br>28<br>日 | 1. イントロダクション   | 0.5hr | <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン思考とは</li> <li>・エンジニアリングとデザイン思考</li> <li>・デザイン思考の導入に関するポイント</li> </ul> 【アイスブレイク】   |
|                   | 2. EDPの作り方     | 3.0hr | <ul style="list-style-type: none"> <li>・共同体としてのEDP</li> <li>・多様性の重視とコミュニケーション</li> <li>・EDPが目指すもの</li> <li>・デザイン思考とクリティカルデザイン</li> <li>・デザイン工房の作り方</li> <li>・創造的な空間としてのEDP</li> </ul> 【グループ討議】  |
|                   | 3. 多様性のあるチーム作り | 3.5hr | <ul style="list-style-type: none"> <li>・多様性につなげるチームデザイン</li> <li>エンジニアリング思考とデザイン思考、T型人材への道</li> <li>謙虚・尊敬・信頼</li> <li>・機能するチームに必要な道具</li> <li>フード理論と本心の露呈、チームの約束を作成する</li> <li>情報をオープンにする</li> <li>・チームを加速させるヒント</li> <li>・チームテーチングの仕組み</li> </ul> 【グループ演習】 |

|       | 科目              | 時間     | 科目の内容   |
|-------|-----------------|--------|---|
| 7月29日 | 4. ユーザーを理解する    | 3.5hr  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・共感から始まるデザイン思考</li> <li>・ユーザーリサーチの目的</li> <li>・ユーザーリサーチの手法<br/>インタビュー、観察、参与、人工物の利用</li> <li>・ユーザーリサーチ結果の表現方法</li> <li>・ユーザーリサーチの検証(ひとりよがりにならないために)</li> <li>・状況を含めて全体像を理解する</li> <li>・物語の作成</li> <li>・プロトタイプを作成する</li> </ul> <b>【グループ演習】</b> |
|       | 5-1. アイディアを生み出す | 3.5hr  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・アイディアを生み出すガイドライン<br/>素人となって自由に考える、名詞でなく動詞で考える<br/>アイディアを組み合わせる</li> <li>・共感からアイディアへ<br/>「どうすればできるか」を考える<br/>雑談からアイディアを生み出す</li> </ul> <b>【グループ演習】</b>   |
| 7月30日 | 5-2. アイディアを生み出す | 3.0hr  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・よいアイディアが思い浮かばないときの対処<br/>ブレインストーミングに頼らない、親和図法を捨てる<br/>「未来のことは分からない」と割り切る</li> <li>・アイディアを出すだけで満足しない<br/>コントを行ってみる、名前を重要視する、最後は沈黙</li> </ul> <b>【グループ演習】</b>   |
|       | 6. モノを作って検証する   | 4.0hr  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロトタイプとその種類</li> <li>・プロトタイプはユーザーにアイディアを伝える</li> <li>・ユーザー体験を試作する<br/>4コマ漫画(絵コンテ)、寸劇、動画</li> <li>・とにかく作る<br/>設計はラフに、立体的なものを作ろう</li> <li>・ユーザーテストを行ってもらおう</li> </ul> <b>【グループ演習】</b>   |
|       | 計               | 21.0hr |   |

## 5. 使用教材

エンジニアのためのデザイン思考入門(市販書)  
富士通作成演習

## 6. 到達目標

本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。

1. デザイン思考とは何か説明できる。
2. 多様性を持つチーム作りのポイントを説明できる。
3. ユーザーリサーチを行い、ユーザーと共感することができる。
4. プロトタイプを作成するポイント、手法を説明できる。
5. プロトタイプをユーザーにテストをってもらう重要性を説明できる。

## 7. レベル

ITSS:アプリケーションスペシャリスト育成 - [\*]メソトロジ【レベル: 2 - 3】

[\*] ITスキル標準研修ロードマップにおけるコース群名