

顧客視点でビジネス変革

創造的問題解決法、を学ぶ

～デザインシンキング・エクササイズ～

イノベーションに生きる マーケティング手法をモノにする。

このプログラムでは、顧客視点でビジネスを変革するためのデザインシンキングの考え方、プロセス、マインドセット、メソッドを、具体的なエクササイズを通じて、頭と心と体をフル回転させながら楽しく学びます。「型」として学んだメソッドは、そのまま実践で使えるようになります。最先端の考え方や手法に触れながら、新しい時代の創造的な問題解決法を体得してください。

- 第1回：イノベーションのメソッドを手に入れよう
 - 第2回：取り組むべき「目的のレベル」を展開しよう
 - 第3回：状況を俯瞰すれば大きなパターンが見えてくる
 - 第4回：人々の言葉にならない欲求を理解しよう
 - 第5回：人々の活動に影響を与えている手がかりを収集しよう
 - 第6回：人々のゴールを捉え直してギャップを明らかにしよう
- ほかに5回講義を実施（全11回）

※カリキュラムの内容は裏面をご覧ください。

講座のポイント

デザインシンキングのメソッドが
ステップに沿って体系的に学べます。

毎回、エクササイズを体験しながら、
楽しく学べます。

学んだメソッドは、
そのまま実践で使えるようになります。

様々な場面で創造的に
問題を解決する習慣が身につきます。

イノベーションのマインドセットを
共有した仲間が得られます。

「人間」への理解、共感が深まり、
より充実した生活を送るきっかけが作れます。

■ 対象

- _ デザイン思考を学びたい方
- _ 創造力や発想力を高めたい方
- _ イノベーションに興味がある方
- _ デザインに興味がある方
- _ 新しいことを楽しく学びたいと考えている方
- _ イノベーションのための仲間を得たいと思っている方

■ 募集人員

1プログラム 最大30名

■ スケジュール

2017年 10月4日開始コース
毎週水曜日×11回(7:20-8:20)

2018年 1月10日開始コース
毎週水曜日×11回(7:20-8:20)

※詳細日程はWEB上に掲載します。

■ 料金

55,000円(税抜き)

※上記は1コース分(各11回分)のプログラム料金です。

■ 開催場所

WASEDA NEO(早稲田大学 日本橋キャンパス)

〒103-0027 東京都中央区日本橋1-4-1

日本橋一丁目三井ビルディング5F(COREDO日本橋)

■ コーディネーター



白根 英昭 氏(しらね ひであき)

株式会社mct 代表取締役

2002年にペルソナ(象徴的な顧客像)やエスノグラフィ(人類学的手法を応用した調査方法)等の活用によるイノベーションのコンサルティングサービスを開始。一橋ビジネスレビュー(2007年)、日経情報ストラテジー(2008年)、ダイヤモンドハーバードビジネスレビュー(2010年)などに寄稿。2008年から関西の産官学共同によるソフト技術者の養成塾で講師を担当。2016年から大阪市委託事業IoTスタートアップ創出プログラムにてビジネスデザインワークショップの講師を担当。ペルソナ&カスタマエクスペリエンス学会理事。

■ カリキュラム詳細

- | | |
|---|--|
| <p>第1回 イノベーションの
メソッドを手に入れよう</p> | <p>イノベーションでデザイン思考が必要とされる背景とデザイン思考の基礎となる考え方（人間中心アプローチ、リフレーミング、発散と収束、共感、視覚化、反復性など）を概観します。</p> |
| <p>第2回 取り組むべき
「目的のレベル」を展開しよう</p> | <p>イノベーションとオペレーションの違いや、目的と手段、問題と症状といった関係を踏まえて、目的を展開する意義とそのためのメソッド、求められるマインドセットについてエクササイズを通して体験的に学びます。</p> |
| <p>第3回 状況を俯瞰すれば
大きなパターンが見えてくる</p> | <p>設定された目的に対して、既存の業界の状況を俯瞰的に捉え、これまでとは異なる視点で機会と制約を捉えることの意義とそのためのメソッド、求められるマインドセットについて、エクササイズを通して体験的に学びます。</p> |
| <p>第4回 人々の言葉にならない
欲求を理解しよう</p> | <p>人間中心デザインの考え方やデザインリサーチの主要メソッドを概観した上で、エクササイズを通じて行動観察とインタビューのポイント、コツを体験的に学びます。</p> |
| <p>第5回 人々の活動に影響を与えている
手がかりを収集しよう</p> | <p>クルースキャン、POEMS といった現場観察のメソッドを使い、エクササイズを通じて観察のポイントやコツを体験的に学びます。</p> |
| <p>第6回 人々のゴールを捉え直して
ギャップを明らかにしよう</p> | <p>リサーチを通じて得た気づきからキーインサイトを導き出すまでのプロセス、ポイント、コツを、エクササイズを通じて学びます。</p> |
| <p>第7回 アイデアを考える前後に
すべきこと</p> | <p>アイデアそのものではなく、アイデアの切り口、指針、フレームワークを得て、それをブラッシュアップしていくことの意義とその方法についてエクササイズを通じて学びます。</p> |
| <p>第8回 効果的なアイデアを
量産しよう</p> | <p>フレームワークを使って効果的なアイデアを量産する方法、飛躍的なアイデアを強制発想するツールの使い方についてエクササイズを通じて学びます。</p> |
| <p>第9回 アイデアを
システムとして統合する</p> | <p>個々のアイデアに終始するのではなく、経験全体を通して「意味」や「感情」をもたらすシステムとしてアイデアを統合する方法をエクササイズを通じて学びます。</p> |
| <p>第10回 コンセプトを
シミュレートしよう</p> | <p>ソリューションストーリーボードを使って顧客／ユーザーの視点で時系列に沿ってコンセプトを視覚化し、検証すべきクリティカルなポイントを特定するプロセスを、エクササイズを通じて学びます。</p> |
| <p>第11回 ユーザーをデザイン
プロセスに招き入れよう</p> | <p>参加型デザイン、コ・クリエイション、プロトタイピングの考え方を概観した上で、プロトタイプをテストする方法を、エクササイズを通じて学びます。</p> |