
IT戦略マネジメント 兼 ビジネスデザイン基礎Ⅲ（ネットメディア） 説明2: ビジネスデザインのベーシック

城西国際大学
大学院ビジネスデザイン研究科
経営学博士：伊東俊彦

Mail: toko-ito-yama@k5.dion.ne.jp

Web: <http://www.h5.dion.ne.jp/~toko-ito/>

テキスト：『**情報科学基礎**』伊東俊彦、ムイスリ出版

1. ビジネスデザインとは-1

- ビジネスデザイン
 - ビジネス + デザイン
- ビジネスとは
 - 事業目的を実現するための活動の総体
(<https://ja.wikipedia.org/wiki/ビジネス>)
 - 強いて訳すと事業
- デザインとは
 - ある問題を解決するために思考・概念の組み立てを行い、それを様々な媒体に応じて表現すること
(<https://ja.wikipedia.org/wiki/デザイン>)
 - 強いて訳すと設計

1. ビジネスデザインとは-2

■ ビジネスデザインについて

- ビジネスデザインとは、**ビジネスをデザイン**すること
- **事業目的**を実現するために、**思考・概念の組み立て**を行い、それを様々な媒体に応じて**表現**すること

■ ビジネスデザインの背景-1

- **デザイン思考**が重要
- デザイン思考とは
 - デザイナーがデザインを行う過程で用いる特有の**認知的活動**を指す言葉 (<https://ja.wikipedia.org/wiki/デザイン思考>)

2. デザイン思考とは-1

■ デザイン思考の方法

- **発散思考** (divergent thinking) によって (実行可能・不可能を問わず) 多くの解決を**想像**し、そうしてから**収束思考** (convergent thinking) によって最高の解決を選びとり**現実化する**
 - **発散思考**: 一つのテーマについて通常とは異なるユニークで**多様なアイデア**をもたらす方法
 - **収束思考**: 与えられた問題に対して一つの「正しい」解決を**見つける**ための方法

2. デザイン思考とは-2

- デザイン思考における問題解決のプロセス
(<https://ja.wikipedia.org/wiki/デザイン思考>)
 - サイモンの7つのプロセス
 - 定義(define)
 - 研究(research)
 - アイデア出し(ideate)
 - プロトタイプ化(prototype)
 - 選択(choose)
 - 実行(implement)
 - 学習(learn)

2. デザイン思考とは-3

■ デザイン思考の4つの原理

(<https://ja.wikipedia.org/wiki/デザイン思考>)

- **クリストフ・マイネル & ラリー・ライファー**が提唱
- **人間性**の規則 (The human rule)
 - すべてのデザイン活動は究極的には**社会的な性質**を持つ
- **曖昧性**の規則 (The ambiguity rule)
 - デザイン思考者は**曖昧性を保全**せねばならない
- **再デザイン**の規則 (The re-design rule)
 - 全てのデザインは**再デザイン**である
- **触感性**の規則 (The tangibility rule)
 - 手で触れられるアイデアを作ることは常に**コミュニケーション**を促進する

2. デザイン思考とは-4

■ デザイン思考の有効性

(<https://ja.wikipedia.org/wiki/デザイン思考>)

- 「**厄介な問題** (wicked problems) (明確に定義されておらず扱いにくい問題)」に対して**有効**
 - **明確に定義されていない**問題の問題解決の開始時点では問題と解決のどちらも**不明瞭**
 - 対称的に「よく**定義された** (well-defined)」問題では、問題がはっきりしているため、**技術的知識**の援用で解決可能
 - **厄介な問題**では、問題の大筋は判明していても、何が要求されてるかを**特定**するために膨大な**時間とエネルギー**が必要
 - 問題解決活動の多くは問題の**定義**と問題の**定式化**にあてられる

2. デザイン思考とは-5

■ アハ体験 (a-ha moment)

(<https://ja.wikipedia.org/wiki/デザイン思考>)

- 突然進むべき道が**明らか**になる瞬間
- デザイン思考のプロセスにおいて、総合と収束思考、分析と発散思考、問題の本性がすべて一つにまとまり、一つの適切な答が**焦点を結んだ時**
- この瞬間を迎えると、最終プロダクトの構築に向けて焦点は**どんどん明確**になっていく

2. デザイン思考とは-6

■ ビジネスにおけるデザイン思考

(<https://ja.wikipedia.org/wiki/デザイン思考>)

□ ビジネス現場とデザイン思考の適用

- デザイナー自身がビジネスのプロセスに参加する、あるいはビジネスパーソンに対する教育を通じてデザインの方法をビジネスにもたらす
- デザイナーが革新的な業績やプロダクトを生み出す
(例:iPod)

3. ワークショップと宿題(1)

■ 1. ワークショップ(1)

- ビジネスにおいて、なぜデザイン思考が注目されるのか、その理由をグループで議論しなさい

■ 2. 宿題(1)

- 上記の議論を個人でまとめてレポートとして提出しなさい
- 提出方法
 - A4用紙に文章をWORDで作成し印刷する
 - 学籍番号、氏名、宿題のタイトル、参考文献も明記する
 - 提出期限は次回(5月12日)とする