

## 第2回産学連携型認知デザインワークショップ

ICT デザインゲーム: 参加型デザインに基づくサービスデザイン

日時: 2015年1月7日(月) 13:15~16:15

場所: 京都大学 デザインイノベーション拠点

実行委員会:

楠見 孝、子安 増生、高橋 雄介(京都大学 大学院教育学研究科)

大野健彦、山下遼(NTT サービスエボリューション研究所)

デザイン活動とはいわゆるデザイナーと呼ばれる高度に専門的な知識や技能を身に付けた人々が行う所業であると考えられてきたが、一方で、近年、参加型デザインと呼ばれるエンドユーザやステークホルダーがデザインの初期段階から携わり共にサービスデザインを行う方法論が注目されている。今回の講座では、NTT エボリューション研究所とコペンハーゲン大学が共同で開発した ICT デザインゲームとその活用例について学び、ワークショップを通じて ICT デザインゲームを体験することを目的とした。参加者はデザイン学本科生7名、学内参加者2名、学外参加者4名、学内教員5名の計18名であった。NTT エボリューション研究所・大野健彦氏より、ICT デザインゲームの概要に関する講義を受けたのち、参加者は4つのグループに分かれて、今ある情報技術を利用して生活を豊かにし、顧客に提案したくなる ICT サービスをデザインすることを目的とするワークショップを実施した。具体的には、ペルソナを理解したうえで、彼/彼女らの顕在的・潜在的ニーズを発見してそれを満たすサービスのバリエーションを増やし、最終的にはペルソナが提案されたサービスを活用しているシナリオを創造する、という一連のプロセスを短時間のうちにすべて行った。今後の方向性としては、魅力的なサービスの創出に向けたデザインプロセスは一通りではないこと、そして、顧客が主観的に意味づける価値を最大化するためには、顧客について深く理解したうえで新しい製作物やサービスをデザインする力が必要とされていることが確認された。