

IT技術者のためのイノベーション・デザイン

—導入編、チーム作り—

https://satoyoshiharu.github.io/innovation_design/

振り返り

「ドリルを買いにきた人が欲しいのは、ドリルではなく『穴』である」



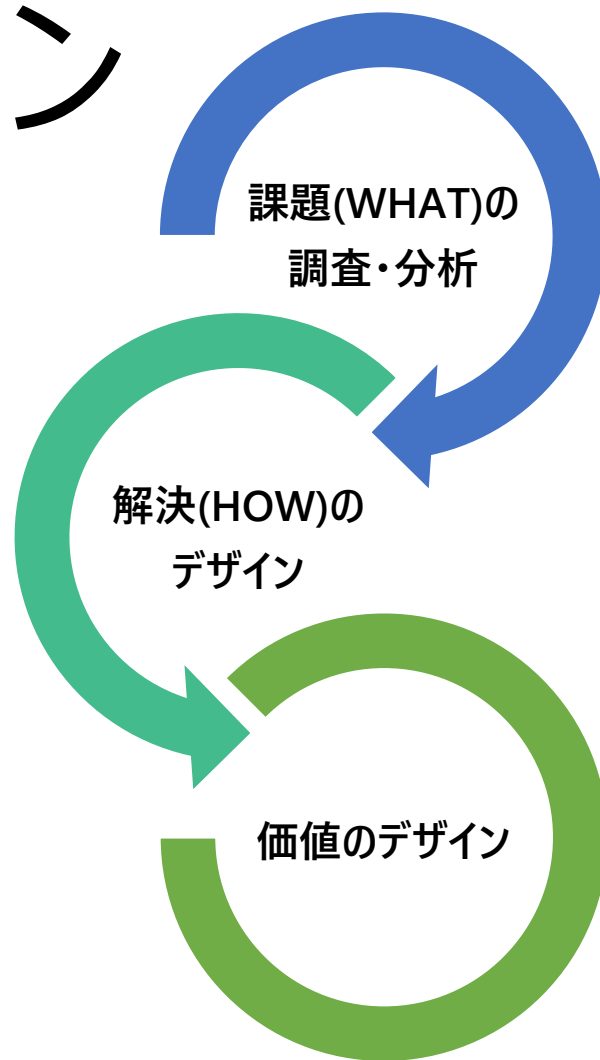
WHAT
課題解決、目的
価値



HOW
手段
技術

- 顧客中心
- イノベーション

- 理想的なユーザ体験
- 深掘した課題の解決



- 100%顧客視点
- 未知・潜在的な課題へ深掘

- 顧客フィードバック駆動
- 新しい価値



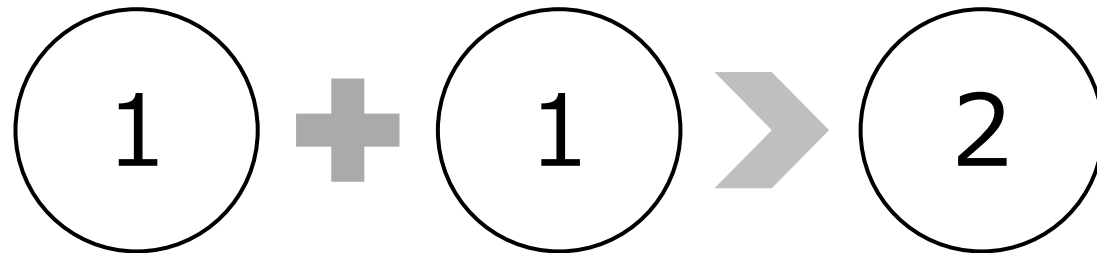
導入編：チーム作りのゴール

- 準備として、知らない人同士でも、チーム作業に参加しやすく、お互い話しやすくなるように、アイスブレイク（氷割）を行います。

チーム作り

チーム作業の意図

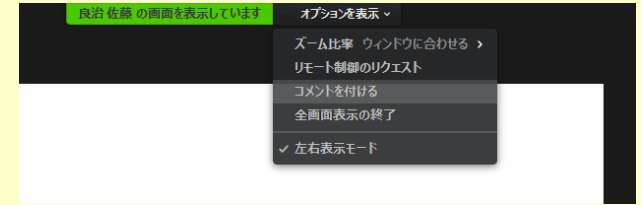
- この授業は、手法の知識を得た後、チーム作業で演習をやっていきます。
- イノベーションは、自分の思いだけで生まれるものではなく、他者（観察対象者、チーム、評価協力者、ユーザ）を通して、生まれる。



課題 1 『こう見えて自己紹介』

- チームごとに、ブレイクアウトルームに分かれ、以下をやってください。
- もしも、自分たちで組んだチームにすでにリーダーがない場合、学籍番号が一番小さい人が、仮リーダーとなって、進行役・時間管理をやってください。
- 顔は、人間関係の窓です。ブレイクアウトの間、顔出ししてください。
- チームの中で、自己紹介を順番にやります。ただし、**何か言う前に「私こう見えて……」と一言付け加えて始めます**。各自、順番に、自己紹介。それぞれ1分くらい。
- 以上10分くらいをめどにし、自己紹介が一巡して終わったら、メインルームに戻ってください。

課題2 『欠点は長所』



- チームごとに、ブレイクアウトルームに分かれ、以下をやってください。
- 仮リーダーは、進行役・時間管理をやってください。
- 顔は、人間関係の窓です。ブレイクアウトの間、顔出ししてください。
- メンバー全員が、順次、それぞれ以下をやります。5分くらいずつ。
 - Zoom「画面の共有」で「ホワイトボード」を共有します。
 - 画面の左側に、Textで、自分の欠点を箇条書きにします。
 - ほかのメンバーは、それらを読んで、緑のバーの「オプションを表示」の「コメントをつける」で、長点に言い換えて書き込んでください。
 - 全部の欠点に、1個以上言い換えが出揃ったら、画面の共有を解除し、次の人へ。
- 以上30分くらいで、一巡して終わったら、メインルームに戻ってください。

課題 3 『オンリーワンよりナンバーワン』

- チームごとに、ブレイクアウトルームに分かれ、以下をやってください。
- 仮リーダーは、進行役・時間管理をやってください。また、仮リーダーは、画面共有のホワイトボードを開いて、記録係となってください。チーム発表で使います。
- 顔は、人間関係の窓です。ブレイクアウトの間、顔出ししてください。
- **グループメンバーどうして、自分が「得意なこと」「自信のあること」を出し合い、全員が何らかのナンバーワンになれることを探します。リーダーは、各メンバー名とナンバーワンである点を、ホワイトボードにメモし、最後に発表のために保存します。**
 - 「どこに住んでいる」とか各人固有の比較できないことなく、身長とか全員に適用できて比較できる観点で考えてください。
- 3つのセッションを通して、お互いにある程度、知り合えたと思います。今後チームを引っ張る（仮でない）**リーダーを決めてください**。また、リーダーが欠席した場合に備えて、サブリーダーを決めてください。**チーム名も決めてください**。
- 以上20分くらいをめぐり、終わったら、メインルームに戻ってください。
- リーダーがクラスで**発表**します。最も、メンバーの個性が際立った多彩なチームを投票で決めます。

まとめレポート

- 以下を文章にして提出してください。
 - 自分の思ったことや意見