

The Optimizer
The Planner

Groups of friends travelling together

2. PROBLEMS / PAINS

Which problems do you solve for your users?
There could be more than one, explore all.
eg. existing solar solutions for remote areas
a good investment opportunity.

大垣女子短大における サービスデザインとプロジェクトワーク

X
TOO MANY POINTS FOR COMPARISON (FINDING)
Hard to coordinate booking for a group.

TOO MANY TABS

... many tabs

プロフィール



中村親也 Nakamura Shinya

林業系デザインプロデューサー

1981年愛知生まれ。2004年多摩美術大学美術学部絵画学科を卒業。2006年同大学院美術研究科絵画専攻油絵研究領域を修了。修了後、独学でWEBデザインを習得し、広告ビジュアル制作会社にて大手企業のWEBプロモーションのディレクションを担当。2013年情報科学芸術大学院大学[IAMAS]に進学し、広告の手法を研究。2015年修了後、2016年に企業のブランディング戦略や課題解決を行うデザインファーム「KAKKO E 合同会社」を設立。2019年より山間部の地域課題を解決するデザイン会社「合同会社LOM」を設立。写真や動画を活用したビジュアル制作を得意とし、多角的な運営や社会問題に付加価値をつけるデザイン活動を行う。

振り返り

プロジェクトワークⅠを受講した学生はどうだったでしょうか？

振り返り

- 課題から企画する力
- 企画をカタチにする力
- カタチにしたものを人に伝える力

課題

デザイン美術科の学生を増やしたい。

デザイン美術科の入学者数をもっと増やしたい。



少子化が進む中、各コースの母数を増やすのは難しい。

(既存のコースは全国的に見てもレベルが高い)



いわゆる「クリエイター」を目指さない学生も
受け入れるようにすればいいのではないか？

コンセプト

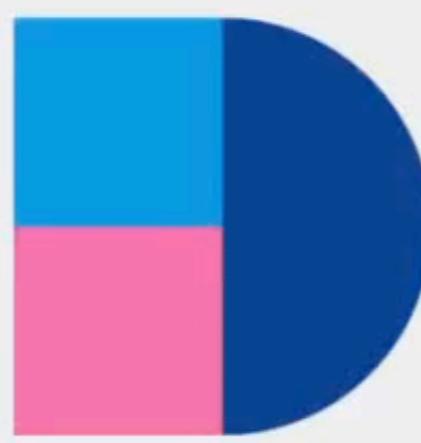
誰でもクリエイティブ職を目指すことができる環境を作り
学生募集の幅を広げる

サービスデザイン

サービスデザインとは「顧客体験のみならず、顧客体験を継続的に実現するための組織と仕組みをデザインすることで新たな価値を創出するための方法論」である。ここでの「サービス」とは、一連の顧客体験、及びそれを支える仕組みのことを指し、サービスデザインでは、それら全体をデザインの対象とする。



Service



Design



Lab

サービスデザイン思考の6原則

1. 人間中心

サービスの影響を受けるすべての人のエクスペリエンスを考慮する。

2. 共働的であること

サービスデザインのプロセスには多様な背景や役割を持つステークホルダーが積極的に関与しなければならない。

3. 反復的であること

サービスデザインは、実装に向けた探索、改善、実験の反復的アプローチである。

4. 連続的であること

サービスは相互に関連する行動の連続として可視化され、統合されなければならない。

5. リアルであること

現実にあるニーズを調査し、現実に根差したアイデアのプロトタイプを作り、形のない価値は物理的またはデジタル的実体を持つものとしてその存在を明らかにする必要がある。

6. ホリスティック（全体的）な視点

サービスはサービス全体、企業全体のすべてのステークホルダーのニーズに持続的に対応するものでなければならない。

サービスデザインの核となる活動

1.リサーチ

仮説を発見または検証することを狙いに、特定のユーザーやそのモチベーション、行動などを調査し、情報収集を行う。その後集めた調査データを様々な観点から分析することによって、インサイトを導く、ユーザーの価値観やニーズなどを理解する。

2.アイディエーション

問題解決や新たな価値創出のためのアイデアを発想する。どのタイミングにおいても発想の機会はあり得る。発想したアイデアは分類や統合などを通じてブラッシュアップを重ねることで、より優れたアイデアにしていくことが必要。

3.プロトタイピング

成果物やそのコンセプトなどを試作検証し、できるだけ早い段階において低いコストでリスクと不確実性を減らし、最終的な成果物の質を高めていくための活動。サービスの利用シナリオやWebサイトの画面モックアップなど、検証の目的に沿ったものを制作する。

4.実装

プロトタイプを本番環境にて実装する。そのための生産体制・運用体制等を整備し、通常業務へと移行していく。

プロジェクトワークの立ち位置

プロジェクトワークⅠ(演習)では、

リサーチ、アイディエーション、プロトタイピング実装の四つの活動を体験します。

プロジェクトワークⅡ(実習)では、

四つの活動を中心にグループワークを行い、実際のサービス創出を目指します。



既存のスキル(イラスト、CG、漫画、グラフィック、Web、etc)

+

プロジェクトを進行する力を身につける。

「大垣女子短大」ならではの人材育成

- ・ 看護や幼保など女性が活躍する現場中心としたサービスデザイン(事例)が作りやすい。
- ・ 既存の施設や教育資産を活かすことができる。
- ・ どんな業種にも対応できるスキルなので、漫画家、イラストレーター、ゲームクリエイター、など、専門業種に自信がなくてもデザイナーを目指すことができる。
- ・ ポートフォリオを充実させやすい。

就職

- ・ 楽天やクックパッドなどのIT企業が先行している業種
- ・ ベンチャー企業など複数の業務を跨ぐ(任される)デザイナー職
- ・ 「デザイン経営」を理解している企業
- ・ デザイナー程じゃないけど、クリエイティブができる事務員

最後に...

cookpad
デザイナー 倉光 美和さん

