

### キーワード：

デザイン教育  
HCD  
PBL  
アクティブラーニング  
学習評価

現代のデザイン教育は社会学、経済学、心理学、芸術学、工学という学際的な多面性が重要視され、PBLを通して、多様なヒト、モノ、情報と接する実践的な学習との親和性が高いと考える。本稿は情報デザイン教育において、準正課として実施したプロジェクト学習のしくみの特徴を述べ、その成果を考察する。

## 1. デザイン教育としてのHCD

産業界におけるデザイン開発が、技術主導のものづくりから、顧客視点の満足体験をプロデュースする“ことづくり”に変化する中、体験を包括的に設計するサービスデザインの考えが広がっている。サービスデザインの開発はリサーチャー、マーケター、エンジニア、UXデザイナーなど多様な専門家が協力し、利用者のニーズの把握から販売・リリース後の改良までのプロセスを重要視するが、この骨子となる理論が人間中心設計のISO規格である。

HCD (Human Centered Design)、人間中心設計とは「製品やシステム、サービスを、人間工学やユーザビリティの知識や技法を使って、より使いやすくするためのシステム開発の進め方」とされ、継続的に繰り返すことに特徴がある。国際規格であるISO9241-210では主要な4つの活動と予備的な1つの活動としている。

### ① 人間中心設計の計画

予備段階として、開発プロセスの中でHCDサイクル導入の是非を検討する。

### ② 利用状況の把握

利用者が製品やサービスに接する状況について調査を行う。インタビューや行動観察などのフィールドワークが中心。

### ③ 利用者の要求事項の明確化

利用者状況を体系的に記述しながら分析することにより、本人も認識していないような潜在的な欲求を明らかにする。

### ④ 利用者を満足させる解決案

欲求を満たすための解決案を具体的に設計し、試作品(プロトタイプ)を作り出す。

### ⑤ 設計の評価

成果物の内容を要求事項に照らし合わせて評価する。満たしていなければ要求事項の見直しや解説策の修正を繰り返す。(山崎、2015)

HCDは、UX(ユーザーエクスペリエンス)を重視したサービスデザインや、デザインシンキングを生かしたビジネス提案の分野で活用されており、大学のデザイン関連学部でも教育が進められている。

## 2. デザインのPBL

PBLは主に医学教育におけるプロブレム・ベースド・ラーニング(問題基盤型学習)と、工学教育をベースにしたプロジェクト・ベースド・ラーニング(実践型学習)の2つがあるとされる。両学習デザインとも真正性の高い課題に少人数のグループで取り組み、学習者自身が学びを管理して教員がファシリテーターとしてサポートするという活動が共通している。

前者は教育者によってあらかじめ学習の工程が明確化され、学習者は想定された活動を通し学ぶことになるが、後者は学習のプロセス自体が個別の学習者の実践に委ねられている。(松下ほか、2011)

一方、PBLが教育効果を高めるためには、学習成果の適切な評価が重要であり、学習の仕方としての評価が必要とされる。(小野ほか、2015)

## 3. 実践の場、研究会の定義

筆者は2010年より造形学部の学生がデザインシンキング、HCDを学び、企業や行政と共同で実際の課題を解決するプロジェクト型の活動を行う場として「未来デザイン研究会」を部活動として設け、正課に準じる準正課の教育プログラムと捉えて運用している。

準正課について、愛媛大学は「卒業要件には含まれない、あるいは単位付与を行わないが、大学の教育戦略と教育的意図に基づいて教職員が関与・支援する教育活動や学生支援活動」としている。特徴として(1)正課教育に比べて、学生の主体性のウェイトがより大きい(2)教職員が活動内容に責任を持って関与し、適切な指導を行っていることを挙げている。本例は、大学の教育戦略や他の教育プログラムと連携しておらず、愛媛大学が捉える準正課教育とは異なるが、筆者は正課のカリキュラム検討の材料として位置付けている。

同研究会の活動には次の特徴がある。

### (1) 学習内容が教員により管理されている

提携先や課題の難易度、成果の設定など、学習内容が設計され、役割分担やグループ構成といったキャリア育成面も計画されている。



	知識・理解	専門技能	汎用技能	態度・志向性
0 プロセスの計画	<input type="checkbox"/> HCDプロセスを理解する <input type="checkbox"/> サービスデザインの概要を理解する <input type="checkbox"/> 体験の価値を理解する	<input type="checkbox"/> ICTを使う (Excell, PP, AI)	<input type="checkbox"/> 時間管理・優先順位付けを行う	<input type="checkbox"/> 目的の達成に意欲がある <input type="checkbox"/> 創造的な活動に敬意を持つ <input type="checkbox"/> 体験の「質」に関心を持つ <input type="checkbox"/> 社会や産業について関心を持つ
1 利用状況の理解と明示	<input type="checkbox"/> インタビューの重要性を理解する	<input type="checkbox"/> 行動観察を行う <input type="checkbox"/> エスノグラフィックインタビューを行う	<input type="checkbox"/> ICTを活用した情報収集を行う <input type="checkbox"/> 自ら問題を見つける <input type="checkbox"/> 適切なコミュニケーションを行う <input type="checkbox"/> 情報を構造化した記録を行う	<input type="checkbox"/> 「なぜ？」とクリティカルに考える <input type="checkbox"/> モノとコト (サービス) に関心がある
2 要求事項の明確化	<input type="checkbox"/> 親和図法の目的を理解する <input type="checkbox"/> 文化、生活の様式の多様性を理解する	<input type="checkbox"/> 親和図法を行う <input type="checkbox"/> 付箋紙を用いた可視化を行う <input type="checkbox"/> GRを行う <input type="checkbox"/> ペルソナ・シナリオを開発する <input type="checkbox"/> CJMを開発する	<input type="checkbox"/> チームメンバーと共同する <input type="checkbox"/> リーダーシップを発揮する <input type="checkbox"/> 付箋紙を用いた可視化を行う	<input type="checkbox"/> 本質的な課題を見つけようとする
3 解決策の作成		<input type="checkbox"/> ストーリーボードを開発する <input type="checkbox"/> インフォグラフィックを開発する <input type="checkbox"/> ロゴタイプを開発する	<input type="checkbox"/> コンセプトを開発する <input type="checkbox"/> ネーミングを開発する	<input type="checkbox"/> すぐ「図解する」態度がある <input type="checkbox"/> 社会人に対して臆せず意見を言う
4 評価		<input type="checkbox"/> ユーザーテストを行う <input type="checkbox"/> 改善点を見つける	<input type="checkbox"/> 適切に自己評価する (省察)	

(図2) プロジェクトの学習評価票

学生が学習目標・自己評価として用いる。各項目に「3：よく実践した」「2：比較的实践した」「1：実践したことがある」の3段階で数値を記入する

(2) 活動に継続性がある

正課の学事日程に寄らず、プロジェクトごとに活動期間を設けることで、内容の実践性と省察が繰り返すことができる。

(3) 多様なメンタリングがある

先輩、卒業生、社会人といった複数のメンターと接点があり、縦横斜めの関係の中で学び合いが生まれる。

(4) 目的達成型の組織文化がある

教員がマネージャーとして監督するとともに、プロジェクトごとに学生が正副責任者の担当を担い、教員と学生が

共同で課題に向き合う。

(5) 社会に開かれている

企業や行政、コミュニティの課題解決に取り組むため、学生が多くの社会人や教育者と交流する機会が数多く生まれている。

4. PBLの構造と学習評価との関連

未来デザイン研究会には、企業や行政から調査・開発に関する共同研究・開発の依頼が多く寄せられている。

依頼の理由として「顧客視点を重視した開発に対する期待」が大きく、専門知識や開発技術が評価されている。また芸術系の学生を対象とした運営だと「学生の感性に期待する」といった、依頼・開発側の双方が過程を管理せず、成果が予測しにくい取り組みとなる事例があるが、本研究会ではデザインシンキングを下敷きとして、依頼・開発側が対等な視点で意見交換できるプロセスが生まれるように、教員が管理している。

これらのプロジェクト実践を例に、デザイン教育の学習成果とともに学生の学習の仕方の評価を試みたい。

プロジェクトは産業界一般のデザイン開発のプロセスに準じて、目的設定→調査→分析→方針決定→プロトタイプ制作→評価・検証→実装の順に行われる。これはHCDのサイクルと同じ構成と考えられる。(図1)それぞれの段階ごとに行う具体的な活動例を明記した。

他方、中央教育審議会は平成21年度の学術文化会における学位授与の方針について、学士課程教育に求める内容を「1知識・理解」「2汎用的技能」「3態度・志向性」「4総合的な学習経験と創造的思考」と定義している。これらの内容を、造形学部・学科のDP、および未来デザイン研究会を対象としたデザイン開発のPBL、およびHCDサイクルの各段階に当てはめて考案したPBLの学習成果について評価を試みたのが(図2)である。縦軸のHCDサイクルに準じて学習が進み、各ステップに横軸の学士力を対応させている。

## 5. PBL の評価

この学習評価票を用いて、2016年度のPBLを体験した学生に自己評価を行った。最初に代表的なPBLを解説する。

### ① 移住者目線での移住促進に向けた情報発信

分野：コミュニケーションのデザイン

協働：静岡市役所企画局

時期：2015年6月～2017年2月

学生：4, 3年生15名

HCDサイクル：①②③④

概要：人口減少社会への対応として、都内の潜在的な移住希望者に向けたコミュニケーションを企画、制作するプロジェクト。従来の行政の計画は一方向の情報提供であり、移住に関心がある市民が共感を持つことができなかったとして、市民の期待や不安を汲み取った、顧客視点によるデザイン開発を行う。

### ② 富士市の観光価値に関するユーザー調査

分野：デザインリサーチ

協働：富士商工会

時期：2016年5月～2016年9月

学生：3年生5名

HCDサイクル：①②

概要：顧客の視点で富士市の観光価値を発見する調査として、高速道路のSA、および旧市街において観光客の行動観察を行い、無意識な発話やふるまいから欲求の可能性を探す。次年度からペルソナ・シナリオ法を用いて、観光サービスを計画する予備段階。

### ③ 地域密着の企業×県内大学のPBL ―しずおか信用金庫×常葉大学造形学部「金融機関と大学生の接点の可視化」

分野：デザインリサーチ

協働：しずおか信用金庫

時期：2016年5月～2016年9月

学生：4, 3年生5名

HCDサイクル：①②

概要：同庫は、若者の利用率が少ないという課題を抱えていることから、若者を顧客として金融機関との接点をリサーチし、ペルソナ法(共感マップ)で可視化することでビジネスの可能性を抽出する。

### ④ 自分のものさしをつくる合宿ワークショップのデザイン

分野：ワークショップのデザイン

協働：なし、自主企画

時期：2016年7月～2016年9月

学生：3, 2年生4名(参加者24名)

HCDサイクル：①②③④

概要：ユーザー体験を生み出すためには、開発者自身の感性や、多様な体験の本質を評価する軸が必要。知らない文化圏で、アクティブな大人達、他大学生と一緒に活動して体験を広げ、自分の「ものさし」を作り直すことを目的としてデザイン研究会の合宿を設計した。

### ⑤ 静岡の食文化に根ざした静岡の現代風の地元食開発

分野：ワークショップのデザイン

協働：株式会社あきんどスシロー

時期：2016年4月～2016年7月

学生：4, 3年生18名

HCDサイクル：①②③④

概要：伝統的な地域食材のリデザインをテーマとして、文化調査、顧客調査、企業のビジネスモデルキャンバス分析を行い、新しいコンセプトを立案。同社と協業で、実際の商品開発を行い販売した。

### ⑥ 若者の本音を可視化するプロジェクト

分野：デザインリサーチ

協働：株式会社アイ・エム・ジェイ、他

時期：2016年4月～2016年9月

学生：4, 3, 2, 1, 年生24名

HCDサイクル：①②

概要：ファッション産業において、20～25歳の購買行動がわからないという課題に対して、若者特有の行動特性や心理を調査して、潜在的欲求や価値観を可視化した。

## 6. 評価から見えるPBLの特性と課題

ここでPBLの学習成果と学生の学習の仕方の評価を試みたい。学生による自己評価の一覧を(図3.1、2、3、4、5、6)に記す。①から⑥のプロジェクトは、実施期間、対象学生数、協働先の事業所規模、及びプロジェクトの目的やゴールに違いがあるように思われるが、いずれも顧客や利用者の満足体験の創出を活動の軸としている。学習成果について次の傾向が見受けられる。

知識・理解項目は、いずれのプロジェクトでもHCDプロセスそのものを理解することが基盤であるものの、講義や事例の解説、教科書の指定、筆記試験を行っていないことから、「感覚的にはわかっている」ように感じているだけで「本を読んでではじめてわかった」と発言する学生が多い。

専門技能項目は、プロジェクトの目的(調査・分析まで、または制作まで)によって該当する項目が分かれる。いずれも学生は技能習得を実感していることが判断でき、課題の内容は異なっても、解決に対して学生がHCDの開発手法を手掛かりにしていると言える。PBL設計において、学生が活用できる論理や手法を示す重要性が読み取れる。

汎用技能項目は、プロジェクトにより成果に差異が見受けられる。要因として、教育者が学習設計の段階でチームビルディングやスケジュールについて準備した度合いが成果に比例していると思われる。チームへの信頼が自己解放や自己肯定につながり、円滑なコミュニケーションが生まれることが重要と考える。

態度・志向性項目は、PBLにおいて筆者が最も重視し

ているが、いずれも高い傾向にある。この項目もチーム内の他者や調査対象者、協働している事業体との人間関係がうまく機能した場合に実感が上がる傾向がある。また同じチーム内でも発言数が多い学生や活動量が多い学生の方が、習得を実感している。プロジェクト学習の体験を通して態度や志向性が自分のものになると、新たな課題に対しても同様の学習の進め方を実践できる可能性が高いと考える。

これらの傾向から、HCDサイクルは「デザインの開発・学習プロセスとして、手法・技法が明文化され、論理体系づけられている」点において、プロジェクト学習で学生が学習成果を段階的に自覚できることにつながり、有効な学習を生み出すしくみだと考える。

一方、このしくみを活用して学生が自分で成長を実感できるようになるためには、学生が多様なコミュニケーションに没入できる場を教員が周到に設計する必要があるだろう。個人の中で習得できる知識や技能は、公の場で活用する場面があって初めて本人がその意味や効果を自覚できる。そのため、学生が安心して自分の力や意欲を他者に表現できる学習環境が欠かせない。学生間を始め、教員や協働先の社会人とも対等な意見交換ができるような問柄をあらかじめ教員が作り上げることを、プロジェクト学習の基本設計と捉えることが重要である。

### 【参考文献】

ディープ・アクティブラーニング

松下佳代著 勁草書房(2015)第8章p215-9-11

湯浅且敏・大島純・大島律子(2011)「PBLデザインの特徴とその効果の検証」『静岡大学情報学研究』第16巻、15-22

山崎和彦(2015)「人間中心設計入門」p34

### ① 移住者目線での移住促進に向けた情報発信(図3.1)



静岡市より発行された実際のパンフレット



静岡市と外部制作会社、学生との打ち合わせ



学生による移住者のインタビュー

	知識・理解	専門技能	汎用技能	態度・志向性
0 プロセスの計画	2 HCDプロセスを理解する 2 サービスデザインの概要を理解する 3 体験の価値を理解する	3 ICTを扱う (Excel, PP, AI)	2 時間管理・優先順位づけを行う	3 目的の達成に意欲がある 3 創造的な活動に意欲を持つ 3 体験の「質」に関心を持つ 1 社会や産業について関心を持つ
1 利用状況の理解と明示	3 インタビューの重要性を理解する	1 行動観察を行う 2 エスノグラフィックインタビューを行う	3 ICTを活用した情報収集を行う 2 自ら問題を発見する 3 適切なコミュニケーションを行う 3 情報を構造化した記録を行う	3 「なぜ」とクリティカルに考える 3 モノとコト(サービス)に関心がある
2 要求事項の明確化	3 機能的な目的を理解する 2 文化、生活の様式の多様性を理解する	3 観察調査を行う 3 GRを行う 3 ヘルプ/ナシ/シナリオを開発する 3 CRを開発する	3 チームメンバーと共有する 2 リーダーシップを発揮する 3 付随感を用いた可視化を行う	3 本質的な課題を見つめようとする
3 解決策の作成		3 ストーリーボードを開発する 3 インフォグラフィックを開発する 3 ロゴタイプを開発する	3 コンセプトを開発する 2 ネーミングを開発する	3 すぐ「理解する」意欲がある 3 社会人に対して謙けず意見を言う
4 評価		1 ユーザテストを行う 2 改善点を見つける	1 適切に自己評価する(褒め)	

評価票回答学生3名/このプロジェクトでは、プロセスごとに「専門技能」及び「態度・志向性」での成長を実感できている点が特徴である。前者の要因としてプロジェクトの性質と行政の理解が「顧客満足」を重視していた点で、HCDサイクルとの親和性が高かったと言える。また後者は、長期プロジェクトの特徴として、学生が段階的に学びを深めることができ、1つ1つの過程を達成する度に、責任感や活動を「自分ごと」化していたと考えられる。

② 富士市の観光価値に関するユーザー調査 (図3.2)



富士商工会での研究報告



フィールドワーク (行動観察やインタビュー) のまとめ



観光客の期待と富士市の価値をマトリクスで分析している

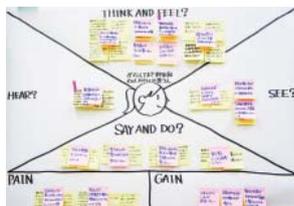
	知識・理解	専門技能	汎用技能	態度・志向性
0 プロセスの計画	2 HCDプロセスを理解する 2 サービスデザインの概要を理解する 2 体験の価値を理解する	2 ICTを使う (Excell, PP, AI)	2 時間管理・優先順位付けを行う	3 目的の達成に意欲がある 1 創造的な活動に意欲を持つ 1 体験の「質」に関心を持つ 1 社会や産業について関心を持つ
1 利用状況の理解と明示	2 インタビューの重要性を理解する	3 行動観察を行う 3 エスノグラフィックインタビューを行う	3 ICTを活用した情報収集を行う 3 自ら問題を発見する 2 適切なコミュニケーションを行う 0 情報を構造化した記録を行う	3 「なぜ？」とクリティカルに考える 2 モノとコト (サービス) に関心がある
2 要求事項の明確化	2 親和図法の目的を理解する 0 文化、生活の様式の多様性を理解する	0 親和図法を行う 2 付箋紙を用いた可視化を行う 0 GRを行う 2 ペルソナ・シナリオを開発する 0 CJMを開発する	3 チームメンバーと共有する 0 リーダーシップを発揮する 2 付箋紙を用いた可視化を行う	3 本質的な課題を見つけようとする
3 解決策の作成		1 ストーリーボードを開発する 0 インフォグラフィックを開発する 0 ロゴタイプを開発する	0 コンセプトを開発する 0 ネーミングを開発する	2 すぐ「納得する」意欲がある 2 社会人に対して隠せず意見を言う
4 評価		0 ユーザーテストを行う 0 改善点を見つける	1 適切に自己評価する (省察)	

評価票回答学生3名/調査・分析が重視されるプロジェクトの場合、HCDサイクルの下半分に関する自己評価が少ないことは問題ではない。一方、汎用技能と態度・志向性の実感度がやや低い。これはプロジェクト学習を進める際のチームビルディング (役割分担) がやや不明瞭だったこと。スケジュール管理が曖昧で、作業の中断や過度の集中があった経緯があり、こうした運営面、管理面での品質が学びのプロセスに影響していることが考えられる。

③ 「金融機関と大学生の接点の可視化」 (図3.3)



調査データをもとに、4つの顧客層に分類



4つの異なるニーズをペルソナ法 (共感マップ) で可視化



信用金庫内での報告と意見交換

	知識・理解	専門技能	汎用技能	態度・志向性
0 プロセスの計画	2 HCDプロセスを理解する 2 サービスデザインの概要を理解する 2 体験の価値を理解する	2 ICTを使う (Excell, PP, AI)	2 時間管理・優先順位付けを行う	2 目的の達成に意欲がある 2 創造的な活動に意欲を持つ 3 体験の「質」に関心を持つ 1 社会や産業について関心を持つ
1 利用状況の理解と明示	3 インタビューの重要性を理解する	0 行動観察を行う 3 エスノグラフィックインタビューを行う	1 ICTを活用した情報収集を行う 3 自ら問題を発見する 2 適切なコミュニケーションを行う 2 情報を構造化した記録を行う	3 「なぜ？」とクリティカルに考える 2 モノとコト (サービス) に関心がある
2 要求事項の明確化	2 親和図法の目的を理解する 2 文化、生活の様式の多様性を理解する	3 親和図法を行う 3 GRを行う 0 ペルソナ・シナリオを開発する 3 CJMを開発する 0	3 チームメンバーと共有する 0 リーダーシップを発揮する 3 付箋紙を用いた可視化を行う	3 本質的な課題を見つけようとする
3 解決策の作成		0 ストーリーボードを開発する 2 インフォグラフィックを開発する 0 ロゴタイプを開発する	2 コンセプトを開発する 2 ネーミングを開発する	1 すぐ「納得する」意欲がある 2 社会人に対して隠せず意見を言う
4 評価		0 ユーザーテストを行う 2 改善点を見つける	2 適切に自己評価する (省察)	

評価票回答学生4名/②と同様に調査・分析が重視されたプロジェクトだが、専門技能を用いる学習プロセスが多く、その実態としてチームで意見交換が必要であった。壁に模造紙を貼って課題を可視化したり、大画面を用いてディスカッションを活発に行なったことが、汎用技能の成長の自覚につながっていると思われる。

④ 自分のものさしをつくる合宿ワークショップのデザイン (図3.4)



最高と最低の就活について話し合い模造紙にまとめた。



アイデアを創出しプレゼンを行う。両大学教員による講評。



福岡移住計画の須賀氏、島山氏による活動報告と、双方向のディスカッションを行った。

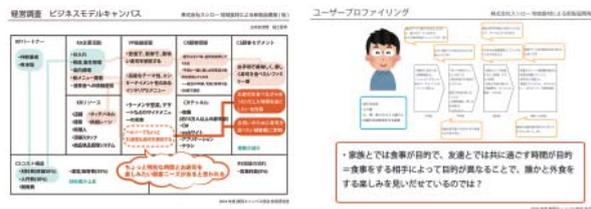


学生は糸島市で現地調査しながら、Facebook上に撮影とコメント投稿して共有する。体験をリアルタイムで可視化する試みをとった。

	知識・理解	専門技能	汎用技能	態度・志向性
0 プロセスの計画	2 HCDプロセスを理解する 2 サービスデザインの概念を理解する 3 体験の価値を理解する	3 ICTを使う (Excel, PP, AI)	3 時間管理・優先順位付けを行う	3 目的の達成に意欲がある 3 創造的な活動に意欲を持つ 3 体験の「質」に関心を持つ 2 社会や産業について関心を持つ
1 利用状況の理解と明示	3 インタビューの重要性を理解する	2 行動観察を行う 2 エスノグラフィックインタビューを行う	2 ICTを活用した情報収集を行う 2 自ら問題を発見する 2 適切なコミュニケーションを行う 2 情報を構造化した記録を行う	2 「なぜ？」とクリティカルに考える 2 モノとコト (サービス) に関心がある
2 要求事項の明確化	0 親和図法を理解する 3 文化、生活の様式の多様性を理解する	0 親和図法を行う 3 GRを行う 1 ペルソナ・シナリオを開発する 0 CIMを開発する	3 チームメンバーと共有する 2 リーダーシップを発揮する 3 付箋紙を用いた可視化を行う	3 本質的な課題を見つけようとする
3 解決策の作成		1 ストーリーボードを開発する 0 インフォグラフィックを開発する 1 ロゴタイプを開発する	2 コンセプトを開発する 1 ネーミングを開発する	3 すぐ「回答する」態度がある 2 社会人に対して話さず意見を言う
4 評価		0 ユーザーテストを行う 2 改善点を見つける	2 適切に自己評価する (省察)	

評価票回答学生6名/学生自身が自分たちの合宿をデザインするプロジェクトであり、教員が九州産業大学の森田ゼミ、福岡移住計画に協力を依頼して、合宿中のワークショップ、及び講演会を設計してある。サービスの設計という点でHCDプロセスとの親和性はやや弱い。一方、計画段階で全般的に成長を実感しており、自立した目的意識があることの大切さが読み取れる。

### ⑤ 静岡の食文化に根ざした静岡の現代風の地元食開発 (図3.5)



顧客視点から同社の活動を分析したビジネスモデルキャンパス

顧客の同社を利用する過程を調査した体験マップの制作



3キャンパスの学生が混在するチームで作成したワークシート



企業担当者と学生が合同で地域の価値を探るワークショップ

	知識・理解	専門技能	汎用技能	態度・志向性
0 プロセスの計画	2 HCDプロセスを理解する 1 サービスデザインの概念を理解する 3 体験の価値を理解する	3 ICTを使う (Excel, PP, AI)	3 時間管理・優先順位付けを行う	3 目的の達成に意欲がある 0 創造的な活動に意欲を持つ 3 体験の「質」に関心を持つ 2 社会や産業について関心を持つ
1 利用状況の理解と明示	3 インタビューの重要性を理解する	2 行動観察を行う 3 エスノグラフィックインタビューを行う	2 ICTを活用した情報収集を行う 2 自ら問題を発見する 2 適切なコミュニケーションを行う 2 情報を構造化した記録を行う	3 「なぜ？」とクリティカルに考える 2 モノとコト (サービス) に関心がある
2 要求事項の明確化	0 親和図法を理解する 2 文化、生活の様式の多様性を理解する	2 親和図法を行う 3 GRを行う 3 ペルソナ・シナリオを開発する 0 CIMを開発する	3 チームメンバーと共有する 2 リーダーシップを発揮する 3 付箋紙を用いた可視化を行う	3 本質的な課題を見つけようとする
3 解決策の作成		0 ストーリーボードを開発する 0 インフォグラフィックを開発する 0 ロゴタイプを開発する	2 コンセプトを開発する 1 ネーミングを開発する	2 すぐ「回答する」態度がある 2 社会人に対して話さず意見を言う
4 評価		0 ユーザーテストを行う 0 改善点を見つける	0 適切に自己評価する (省察)	

評価票回答学生2名/HCDサイクルと学びの要素の双方が設計されており、成果を学生も自覚している。その理由として、運営における役割分担、週ごとのスケジュール管理、フィールドワークの量、他学部との連携、企業担当者との情報交換など、情報やステークホルダーに多様性があったことが推察できる。一方、矛盾や齟齬も増えるため、教員の管理が重要であり、学生を「乗せる」ファシリテーターとマネージャーを兼ねる能力が問われた。

### ⑥ 若者の本音を可視化するプロジェクト (図3.6)



企業による「親和図法」のレクチャーを受ける学生



学年ごとにチームに分かれて共感マップを作成



調査したデータを全てラベル付けを行い、関係性を可視化する



調査したデータを全てラベル付けを行い、関係性を可視化する

	知識・理解	専門技能	汎用技能	態度・志向性
0 プロセスの計画	2 HCDプロセスを理解する 2 サービスデザインの概念を理解する 0 体験の価値を理解する	2 ICTを使う (Excel, PP, AI)	2 時間管理・優先順位付けを行う	3 目的の達成に意欲がある 0 創造的な活動に意欲を持つ 3 体験の「質」に関心を持つ 1 社会や産業について関心を持つ
1 利用状況の理解と明示	3 インタビューの重要性を理解する	2 行動観察を行う 3 エスノグラフィックインタビューを行う	2 ICTを活用した情報収集を行う 2 自ら問題を発見する 2 適切なコミュニケーションを行う 2 情報を構造化した記録を行う	3 「なぜ？」とクリティカルに考える 2 モノとコト (サービス) に関心がある
2 要求事項の明確化	3 親和図法を理解する 1 文化、生活の様式の多様性を理解する	3 親和図法を行う 3 GRを行う 3 ペルソナ・シナリオを開発する 1 CIMを開発する	3 チームメンバーと共有する 2 リーダーシップを発揮する 3 付箋紙を用いた可視化を行う	3 本質的な課題を見つけようとする
3 解決策の作成		0 ストーリーボードを開発する 0 インフォグラフィックを開発する 0 ロゴタイプを開発する	1 コンセプトを開発する 1 ネーミングを開発する	2 すぐ「回答する」態度がある 2 社会人に対して話さず意見を言う
4 評価		0 ユーザーテストを行う 0 改善点を見つける	0 適切に自己評価する (省察)	

評価票回答学生2名/調査を主体としたプロジェクトながらも、分析を学ぶプロセスで専門技能、汎用技能ともに内容が濃い学びを自覚していると言える。運営には企業関係者数名が携わり、2日間の集中ワークショップを行った。このように、プロフェッショナルな人材と接する量と質が高いほど、成果も上がることが明らかになっている。