

# デザインプロセス体験演習

キヤノン株式会社  
総合デザインセンター

**【目的】 学生へクリエイティブワークを学んで貰う**

**【方法】 デザインプロセス体験**

**【体験プログラム】**

**キャンンのデザイン紹介**  
(デザインの役割、デザイン紹介)

**デザインプロセス体験の演習**

飲み物自販機で自分が買いたくなる、思わず飲みたくなる仕掛けを考え  
画面デザインをしてみよう！

**デザインプロセス体験の演習**

私の考える最高のデジタルカメラ

**デザインって何？**

**デザインはアイデア  
観る、考えるが、大切です。**

# デザインは誰でもできる 問題解決のゲーム

**いいデザインは**  
**生活の問題を解決する**  
**生活を豊かにする**  
**生活を楽しくする**

# デザインを考えるヒント

## 基本の5W1H

## 解決する5W1H

WHO	誰が使う	↔	誰が使えない
WHAT	何をやる	↔	何ができない
WHEN	いつ使う	↔	いつ使えない
WHERE	どこで使う	↔	どこで使えない
WHY	なぜ使う	↔	なぜ使えない
HOW	どう使う	↔	使い方が解り難い

# デザイン思考プロセス 私たちのワークフロー

## Research

調査する

ユーザーを知り深いレベルで共感  
インタビューや行動観察などを実施

## Ideation

考案する

調査で得た気づきからアイデアを発想  
多様なメンバーでワークショップ開催



## Test

検証する

試作したものをういて再びユーザーと対話  
有識者ヒアリングや定量アンケートなどを実施

## Prototype

試作する

選定したアイデアを可視化  
コンセプトやユースシーンの描写



# キヤノンのデザイン紹介

<https://global.canon/ja/design/>

## デザインの役割

キヤノン製品のカテゴリーは、カメラやビデオカメラ、インクジェットプリンタ、複合機、医療機器や商業印刷機、半導体製造装置まで多岐にわたっています。お客さまの環境やニーズ、好みなどを調査・分析し、最適な製品をお届けするために、一つ一つの製品の使いやすさと美しく魅力的なデザインを追求しています。



# デザインプロセス体験の演習

飲み物自販機で自分が買いたくなる、思わず飲みたくなる仕掛けを考え画面デザインをしてみよう！

## デザインプロセス 体験演習

85分

### 1. 課題説明

### 2. グループ分け 3名×3

### 3. シーン（3つ）から各グループで1シーンを選ぶ

シーン1：他では売れているのにこの自販機で売れ行きがあまり良くない飲み物ものがある。  
この飲み物をもっと売れるようにするための画面アイデアを考える。

シーン2：子供（小～中学生くらい）が、自販機で飲み物を買いたいと思っている。

野菜ジュースを飲みたくなるような工夫を盛り込んで画面アイデアを考える。

シーン3：何か飲み物を買おうと思って自販機の前に来た。特に決めた飲み物はないが  
炭酸でカロリーが少ないものを選びたい。どのような画面がでてくると好みのものが  
買えるかアイデアを考える。

### 4. アイデア出し

A3用紙（画面のテンプレート）に印刷したドリンクを並べながら  
足りないものはマーカーで描き足してアイデアを考える。

### 5. 発表

発表者を一人決める。

発表は5分以内（アイデアの特徴が分かるようにまとめること）  
画面テンプレートに展開したアイデアを用いて説明する。

### 6. デザイナーからの講評

# 1. 課題説明

こんな自動販売機見た事ありますか？



出典:立川経済新聞 2011.02.22  
<https://tachikawa.keizai.biz/headline/923/>  
2019.06.13 アクセス

# 特徴

## アキュアメイドの3つのこだわり

### ① お客様の生の声



素材・味わい・形状・デザイン、  
そして価格まで、お客様の声を聞きながら、  
共に商品を創りあげていきます。

### ② ビッグデータ



エキナカでの飲用シーンを徹底的に分析。  
お客様の気持ちに寄り添う、  
他にはない価値ある商品を  
とことん追求します。

### ③ コミュニケーション



開発秘話やアキュア メンバースとの  
座談会の様子なども、  
ホームページやメルマガでお伝えし、  
アキュアメイドと過ごす時間を  
より楽しくします。

出典:acureブランドコンセプト  
<https://www.acure-fun.net/declaration/>  
2019.06.13 アクセス

# 広がる“操作”の世界

最近は様々な技術でいろいろな操作方法が提供されています。

## 視線入力で操作できる



出典:YouTube 「めがとーく」で視線入力  
<https://www.youtube.com/watch?v=hVY3-a0DN2g>  
2019.06.13 アクセス

## ジェスチャーで操作できる



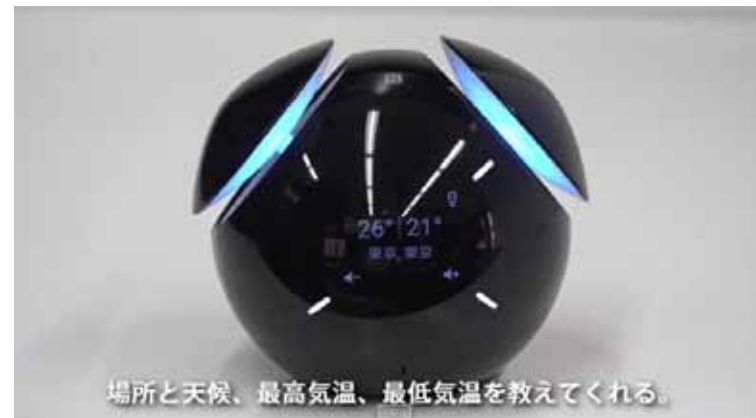
出典:YouTube ジェスチャーコントロールで近未来を体験  
[https://www.youtube.com/watch?v=Ne3k5sRSG\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=Ne3k5sRSG_A)  
2019.06.13 アクセス

## モバイル機器でリモート操作する



出典:YouTube キヤノンのネットワークカメラ「VB-M40」  
をiPhoneからリモート操作  
<https://www.youtube.com/watch?v=YSDLClAyGbQ>  
2019.06.13 アクセス

## 音声で操作できる



出典:YouTube Smart Bluetoothスピーカー「BSP60」  
ボイスコントロールで遊んでみる。  
<https://www.youtube.com/watch?v=9eR3CKN8UGI>  
2019.06.13 アクセス

## 課題

# 飲み物の自動販売機の画面アイデアを考えてみよう！

大画面タッチパネル型の新飲料自動販売機を例に、自分だったらこんな自動販売機で買いたい！と思えるような画面アイデアを考えてみよう！（グループに分かれてアイデアを考える）

アイデア参考

<https://www.youtube.com/watch?v=kXAaAUgPSy0>

[https://www.youtube.com/watch?v=tk3U7\\_CEufo](https://www.youtube.com/watch?v=tk3U7_CEufo)

# 進め方

## シーンを選ぶ

## アイデア出し

- ・A3用紙（画面のテンプレート）に印刷したドリンクを並べながら足りないものはマーカーで描き足してアイデアを考える。

## 発表

発表者を一人決める。

発表は5分以内（アイデアの特徴が分かるようにまとめること）

画面テンプレートに展開したアイデアを用いて説明する。



## 2. グループ分け

「3人で3グループに分かれてください」

Aグループ / Bグループ / Cグループ

# 3 . シーンを選ぶ

シーン ( 3 つ ) から各グループで1シーンを選ぶ

飲み物自販機で自分が買いたくなる、  
思わず飲みたくなる仕掛けを考え画面デザインをしてみよう！

## シーン 1

他では売れているのに、この自販機の中で売れ行きがあまり良くない  
飲み物ものがある。この飲み物をもっと売れるようにするための  
画面アイデアを考える。

飲み物自販機で自分が買いたくなる、  
思わず飲みたくなる仕掛けを考え画面デザインをしてみよう！

## シーン2

子供(小～中学生くらい)が、自販機で飲み物を買いたいと思っている。野菜ジュースを飲みたくなるような工夫を盛り込んで画面アイデアを考える。

飲み物自販機で自分が買いたくなる、  
思わず飲みたくなる仕掛けを考え画面デザインをしてみよう！

## シーン3

何か飲み物を買おうと思って自販機の前に来た。  
特に決めた飲み物はないが炭酸でカロリーが  
少ないものを選びたい。どのような画面がでてくると  
好みのものが買えるかアイデアを考える。

# 4. アイデア出し

A3用紙（画面のテンプレート）に印刷したドリンクを並べながら足りないものはマーカーで描き足してアイデアを考える。

# 発表

- ・発表者を一人決める。
- ・発表は5分以内（アイデアの特徴が分かるようにまとめること）
- ・画面テンプレートに展開したアイデアを用いて説明する。

## デザインプロセス体験の演習

私の考える最高のデジタルカメラ

形態、構造等、従来のものにとらわれず、新しい映像の楽しみ方を自由に発想して貰う

デザインプロセス  
体験演習

60分

- |                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 1: チェックイン(全員: 今日の出来事 = 15秒) | 3分  |
| 2: グループ分け (A,B, )           | 1分  |
| 3: グループワーク                  | 16分 |
| 最高のデジタルカメラとは                | 4分  |
| 発表                          | 2分  |
| 最低最悪のデジタルカメラとは              | 4分  |
| 発表                          | 2分  |
| 4: 個人ワーク                    |     |
| ・最低を最高にしたアイデア発想とスケッチ        | 20分 |
| 5: 発表(全員 = 1分)              | 7分  |
| 6: デザイナーからの講評               |     |



# 1. チェックイン

全員 = 「今日の出来事」 ( 1人15秒で全員に紹介 )

## 2. グループ分け

「2グループに分かれてください」

Aグループ / Bグループ

## 3. グループワーク

各グループ内で「最高のデジタルカメラは？」を、  
ホワイトボードに出来るだけ沢山書き出してください（4分）

## 3. グループワーク

「最高のデジタルカメラとは？」

- ・グループで案を絞ってください
- ・グループで発表者を決めてください
- ・発表してください(1分)

# 3. グループワーク

「最低最悪のデジタルカメラとは？」を

ホワイトボードに出来るだけ沢山書き出してください（4分）

# 3. グループワーク

「最低最悪のデジタルカメラとは？」

- ・グループで案を絞ってください
- ・グループで発表者を決めてください
- ・発表してください（1グループ1分）

## 4. 個人ワーク

「隣のグループが考えた最低最悪のデジタルカメラを最高のデジタルカメラにしてください」

「形態、構造等、従来のものにとらわれず、新しい映像の楽しみ方を自由に発想してください」

・アイデアスケッチ（20分）

絵、文字、図、何で表現してもOKです

# 5. 発表

「私の考える最高のデジタルカメラ」

・プレゼンテーション（1人1分）