

# REBOK DX編

## パターンNo.8

デザイン思考サイクルを高速化する  
にはチームでMVPをつくる勘どころ  
があるとスムーズ

2021年5月

JISA エンジニアリング部会 要求工学グループ

# デザイン思考サイクルを高速化するにはチームでMVPをつくる勘どころがあるとスムーズ (1/5)

- **【タイトル】** デザイン思考サイクルを高速化するにはチームでMVPをつくる勘どころがあるとスムーズ
- **【状況】** ユーザに使ってもらえるサービスをいち早くユーザに届けて検証しながら、デザイン思考のサイクルを回したい
- **【問題】** ユーザのニーズを満たす最小限のプロダクト（MVP：Minimum Viable Product）を創出する考え方や、MPVの創出、実験、検証を1サイクルとして繰り返して課題解決をしていくプロセスは、ウォータフォールと考え方が異なるため、ウォータフォールに慣れていると、座学だけで理解して実践することは難しい。実案件の中で学ぶという方法もあるが、デザイン思考のプロセスや考え方を経験しておかないとうまくいかない可能性がある。そこで簡単なテストプロジェクトなどで、MVPを絞り込む考え方や課題解決のプロセスに事前に慣れておきたい
- **【問題が発生する理由】**

ウォータフォール開発に慣れてれていると、デザイン思考のような仮説、実験、検証を繰り返して課題解決をしていくプロセスを知っていても、以下のようなことになりやすい

  - 要件や機能を詰め込み気味になったり、仮説生成に熟考して時間をかけすぎてしまい、一連のプロセスのサイクルを高速化することが難しい
  - デザイン思考で大切な考え方である、ユーザにとって何がうれしいかよりも、自分たちの作りたいものを優先して作ってしまう

# デザイン思考サイクルを高速化するにはチームでMVPをつくる勘どころがあるとスムーズ (2/5)

- 【解決策】 実案件で経験を積むことも可能であるが、実践できるようになるまでには、ある程度の時間が必要とされる。また、実案件で実践して失敗すると、プロジェクトへの影響が大きい。そこで、ユーザが欲しくなるMVPの創出、実験、検証のプロセスを1サイクルとして、そのサイクルを繰り返す経験を、簡単なテストプロジェクトなどで経験をしておくことよい。経験を通してデザイン思考のプロセスを学び、慣れておくことで、実案件の成功率が高まる。
- 【適用例】
  - 実案件で実践する前に、MVPの創出、実験、検証のプロセスのサイクルを、高速に回す考え方やプロセスを、擬似的なモノ・コトづくりをしながら学ぶトレーニングで身につける
  - 具体例として、手芸用モール※を用いた擬似的なモノ・コトづくりを通したトレーニング方法を示す

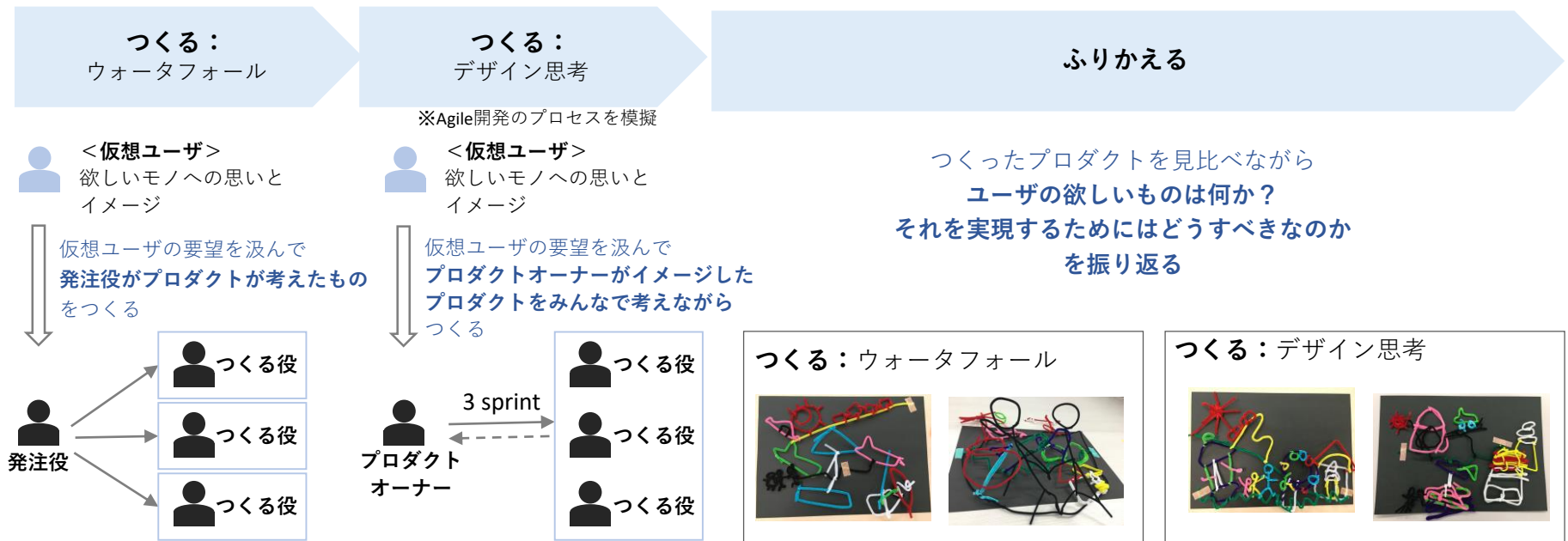
※ モールは、長さ30cm定尾でカラーの合成繊維の中心に針金に通っている、折り曲げが可能な子供用玩具である



モールによるモノ・コトづくり  
(プログラミング)の再現 [1]

# デザイン思考サイクルを高速化するにはチームでMVPをつくる勘どころがあるとスムーズ（3/5）：適用例

手芸用モールを用いたトレーニング方法を以下に示す。本トレーニング方法は、ウォーターフォールとデザイン思考の2つのプロセスで擬似的なモノ・コトづくりを行い、両プロセスを比較することで、考え方やプロセスの違いを体験し、学ぶ



受講者制作のプロダクト [1]

# デザイン思考サイクルを高速化するにはチームでMVPをつくる勘どころがあるとスムーズ (5/5)

- **【結果（期待効果）】**

トレーニング参加者は、ウォータフォールとデザイン思考の2つのプロセスを実践，ふりかえることで，下記を身につけることができる

- MVPの創出，実験，検証を繰り返して課題解決するプロセスを早く回すには，MVPを素早く創出し，ただちにユーザに試してもらう必要がある
- ユーザに使ってもらえるサービスを実現するためには，機能満載ではなく，ユーザーのニーズを満たす最低限の機能のみに絞り込むことが必要である
- ユーザーのニーズを満たす機能を考案するためには，ユーザにとって何がうれしいのか，何が欲しいのかを常に考え続ける必要がある

- **【参考文献】**

- [1] 田中,斎藤: モールを用いたプログラミングによるアジャイルマインドの学習プログラム;情報処理学会デジタルプラクティス, 11(2), pp. 307-321, 2020.
- [2] Takako Tanaka, Shinobu Saito, Yoichi Kato. Do Pipe Cleaners Help Software Engineers to Understand Agile Mindset?. Conference on Software Engineering Education & Training (CSEE&T), 2020.