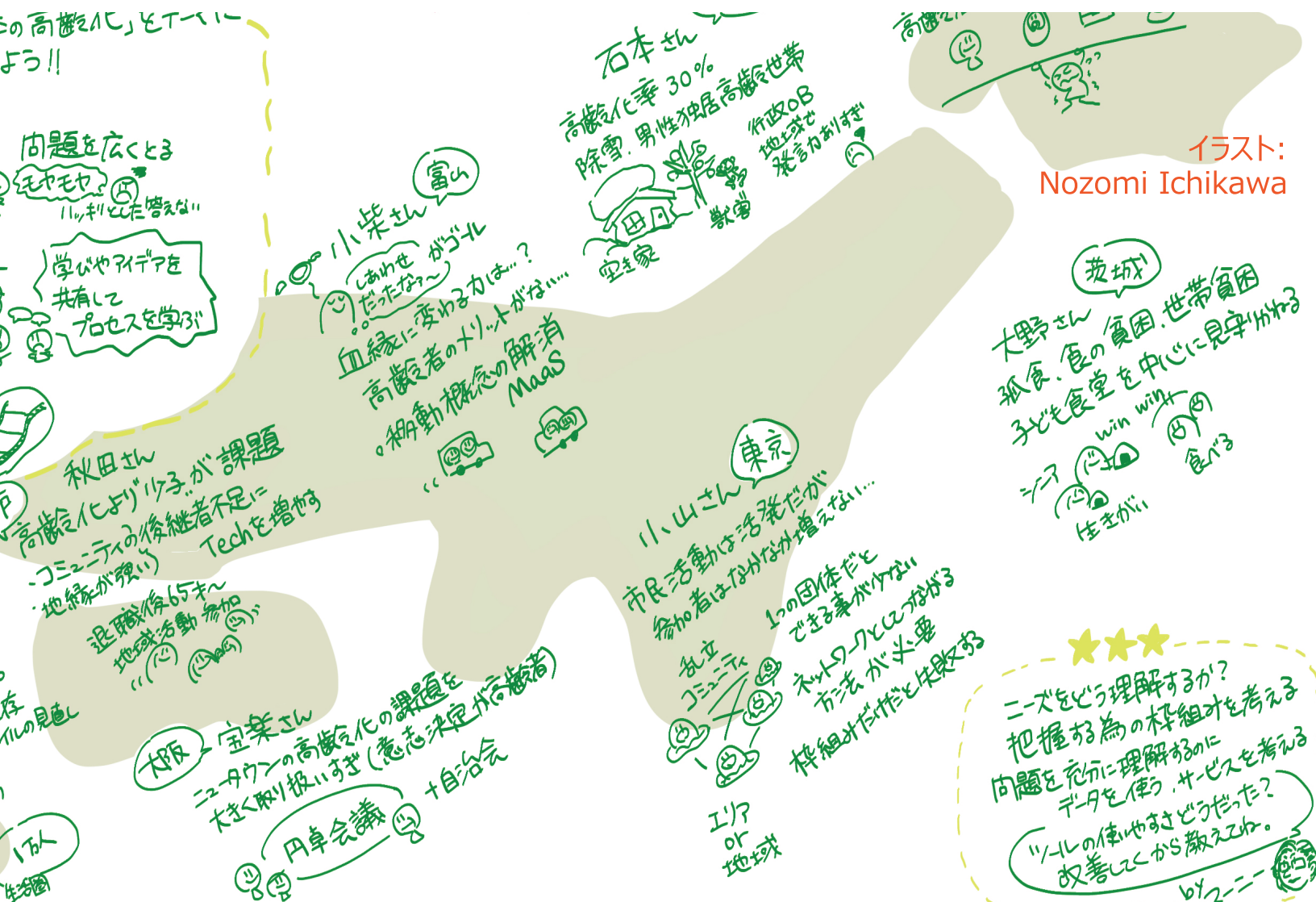


# コミュニティ中心の デザイン・開発のための ガイドブック



## このプロジェクトについて

この日米共同プロジェクトは、当初、キャラバン・スタジオのコミュニティ中心のデザイン（Community-centered design）の手法を学ぶために、日本の地域コミュニティの専門家との対面式ワークショップとして設計されていました。しかし、世界的なパンデミックの発生に伴い、対面での集合的な活動から、オンラインでの個人作業へとシフトしていきました。このガイドブックは、日本の地域コミュニティの専門家である参加者が、オフライン（個人ワーク）、オンライン（ワークショップ）の作業を進める際に使用したものです。このプロジェクトの詳細については、[www.jnpoc-caravanstudios.org](http://www.jnpoc-caravanstudios.org) をご覧ください。

最後に、孤立した不確かなこの時期に、このプロジェクトのプロセスに参加してくださった参加者の皆さんには、本当に感謝しています。また、本プロジェクトは、在日米国大使館の助成を受けて実施しました。

## 共同実施(主催)者について



特定非営利活動法人 **日本NPOセンター**

〒100-0004 東京都千代田区大手町2-2-1 新大手町ビル245

日本NPOセンターは、1996年に設立され、インフラストラクチャー・オーガニゼーション（基盤的組織）として、NPOの社会的基盤強化を図っています。また、さまざまなプログラムを通じて、NPOやNPO支援組織の支援をするとともに、NPOと行政、企業との協働の促進することで、日本の市民社会での市民活動と非営利セクターの発展を支援することを目的としています。

[www.jnpoc.ne.jp](http://www.jnpoc.ne.jp)

# CARAVAN

studios

キャラバン・スタジオ (**Caravan Studios**)

Caravan Studios, TechSoup Global, 435 Brannan Street, Suite 100,  
San Francisco, CA 94107 USA

キャラバン・スタジオは、世界中の非営利セクターに対してIT支援を行う社会的企業であるTechSoupの中で受賞歴のある部門です。地域コミュニティが最重要課題を解決するための地域リソースを整理・アクセス・活用するためのテクノロジーベースのサービスやアプリを構築しています。キャラバン・スタジオは、地域コミュニティでの経験や、IDEOやCooper Studioといった企業で採用されている19のデザイン思考の原則に基づいて活動しており、これらのモデルをさらに発展させ、そのオーナーシップ（当事者意識）を企業やクライアントから、そのツールを最も必要としている地域コミュニティにシフトさせてきました。このプロセスは、コミュニティの当事者意識と取り組みを促すために不可欠だと信じています。つまり、「私たちが作ったものを、私たちが使っている」という意識です。キャラバン・スタジオは、コミュニティ主体のアプローチを活用することで、これまで労働移住、人売買、家庭内暴力、食料安全保障、災害対応といった領域でのアプリ開発を成功させてきました。

テックスープ (TechSoup Global) は1987年に米国で設立された501(c)3非営利団体で、より公平な世界を目指して人々が協力し合えるためのデジタル・プラットフォームと対面での体験を提供しています。提供されるプログラムやプロジェクトは、世界規模で地域に密着したキャパシティ・ビルディングを目的としています。テックスープは、世界中の120万以上の非営利団体と図書館にITのリソースと教育を提供しており、そのミッションは、世界中の市民社会組織や社会変革の担い手が、より公平な地球にするためのソリューションをデザイン・実施するのに必要となるリソースへの効果的なアクセスを可能にするためのダイナミックな架け橋を築くことです。

[www.CaravanStudios.org](http://www.CaravanStudios.org)   [www.techsoup.org](http://www.techsoup.org)

これは、用語の定義やヒント、参考リソースなどが書かれたテキストボックスの一例です。

## これはプロジェクトのガイドブックです。

このガイドブックでは、コミュニティ主体の開発プロジェクトを行うために必要なステップを説明しています。ここでは、日本での高齢化社会をどう支援していくかの方法を見つけることに焦点を当てつつも、全体としてコミュニティ主体の開発の方法論を紹介することを主目的としています。

各パートでは、それぞれのステップの紹介と実践方法、学んだことを他の参加者と共有する仕組み、そして学びのふりかえり、という構成になっています。

### フォーマット (形式) について

ガイドブックはスライドの形式になっています。スライド本文の左には、用語の定義や、ヒント、参考リソースなどが書かれたテキストボックスが適宜表示されています。

また、スライド本文の下には、自身の気づきや追加情報などを書き加えることができるようになっています。

## 定義

\*ローファイ・プロトタイプ  
簡易版プロトタイプ (=Lo-fi Prototype) は、ご自身のアイデアをより多くの人に伝えるためのシンプルな方法です。アプリ機能を考えない簡単なスケッチです。

## 定義

\*デザイン・クエスチョンは、「私たちはどうすれば...することが可能か？」という質問形式になります。それはまずご自身のアイデアを引き出すことを意図しています。あとの段階で実施上の検討事項を当てはめていきます

例：

- 私たちはどうすれば被災者に迅速なサポートを提供することが可能か？
- 私たちはどうしたら災害時にボランティアを効果的に展開するのを支援できるか？
- 職員が職場の安全問題を報告できるようにするには私たちはどうサポートすることができるか？

# 本プロジェクトは3部構成です

## パート1：（状況）

このパートでは、ご自身の地域での高齢化に関する問題や高齢者をサポートするために利用できるリソース（資源）について学んでいきます。

## パート2：（生み出す）

このパートでは、デザイン・クエスチョン\*（デザインに関する質問）の作り方を学び、それに対するアイデアのリスト作成を行います。

## パート3：（デザインする）

このパートでは、ご自身のアイデアの中から1つアイデアを選んで、ローファイ・プロトタイプ\*を作っていきます。

パート1

ランドスケープ(状況)

このセクションでは、背景となる情報を調べることに重点を置きます。

パート1のゴールは、高齢者が直面している問題や利用できるリソース（地域資源）など、ご自身の地域に住む高齢者（人口）についてより理解を深めることです。

この予備調査にかかる時間はおよそ1時間程度です。

※より完成度の高いプロジェクトを実施する場合は、このステップで情報収集のためにインタビューや、アンケート、ファシリテーション入りグループミーティングなどを行ったりしますが、本プロジェクトでは行いません。

## ヒント

下の余白を利用して、情報源となるURLのリンクなど、ご自身の情報源を追加してみてください。

# ランドスケープ(状況)

**まず、お住まいの地域の高齢者の状況を把握する必要があります。**

## 説明

以下のような情報を含めてください。

- ご自身の地域の年齢別人口
- ご自身の地域の平均寿命（男女別）
- ご自身の地域の平均退職年齢（男女別）

その他、価値がありそうな情報も記載してみてください。



# ランドスケープ(状況)

---

## 高齢者の方々はどのような問題に直面していますか？

### 説明

ご自身の地域の高齢者人口/高齢化などに関する記事や報告・研究書を探して、高齢者の方々が直面している課題を3～5つ挙げてみてください。

# ランドスケープ(状況)

---

高齢者グループは地域でどんなリソース（資源）を利用することができますか？

## 説明

以下のリストを作成してみてください。

- NPO（非営利団体）2～3つ
- 行政（関連）機関
- 医療機関やその他の支援機関
- 公共図書館・公民館など

# ランドスケープ(状況)

---

## 高齢者グループの擁護者/代弁者は誰ですか？

### 説明

以下のリストを作成してみてください。

- 高齢者/化の問題を取り上げている地域のジャーナリスト
  - 高齢者/化問題のためのプログラムやリソースを提唱している地元の政治家
  - その他、高齢者/化問題に取り組む地域の擁護者/提唱者がいれば追加してください。
- ※すでに知っている人以外にもネット検索も活用してみてください。

# ランドスケープ(状況)

---

## 高齢者グループはどこに集いますか？

### 説明

高齢者の方々が集まる場所をリストアップしてください。次のような場所などを想定していますが、それに限定されません。またそれぞれの場所にどういった時にどういった理由で集まるのかも書いてみてください。

- 公民館・地域センター
- 公共図書館
- 公園
- 喫茶店 など

ヒント

この機会に、ご自身の地域コミュニティや高齢者を支援する団体に、こういったものが必要になりそうなのかを考えてみてください。

## ランドスケープ(状況)

どんな課題があると思いますか？そしてそれらを解決するための機会がありますか？

# これでパート1のランドスケープ（状況）は完成です！

第一目のオンラインワークショップで、ご自身で行ったことや・学んだことなどを他のプロジェクト参加者と共有する時間を設けます。

次は、デザイン・クエスチョンとそれに呼応するアイデアのリストを「生み出す (Generate)」セクションになります。

パート2  
生み出す

このセクションでは、アイデアを出すことに焦点をおきます。

パート2の目的は、意味をもつデザイン・クエスチョンをつくる方法と、そのデザイン・クエスチョンに対して様々なアイデア（発想）を含んだ回答をつくり出していく方法を学ぶことです。

このワークは、大きく分けて3つのステップがあります。

1. デザイン・クエスチョンをつくります
2. 質問への回答をブレインストーミングします
3. そのアイデアの重要性を評価します

このセクションにかかる時間はおよそ1時間半（90分）程度です。



デザイン・クエス  
ションは...

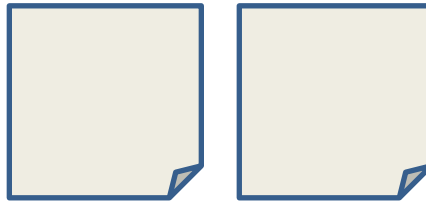
- 課題の骨組みをつくります。
- 探求を可能にします。
- ソリューションが可能であることを提案します。
- さまざまな対応を可能にします。

## 生み出す

まず、いくつかのデザイン・クエス  
ションの例をあげてみます。

### 説明

- どうすれば私たちは、DV被害者支援団体のためにシェルターをすぐに見つけることができるか？
- どうすれば私たちは、若者がすぐに食べられる食事を見つけられるサポートができるか？
- どうすれば私たちは、職員が職場の安全問題を報告する支援ができるか？
- どうすれば私たちは、災害時のボランティアの展開を効果的にサポートすることができるか？



## ヒント

下の余白にデザイン・クエスチョンのアイデアや気づき、その他の情報を追加してみてください。

## ヒント

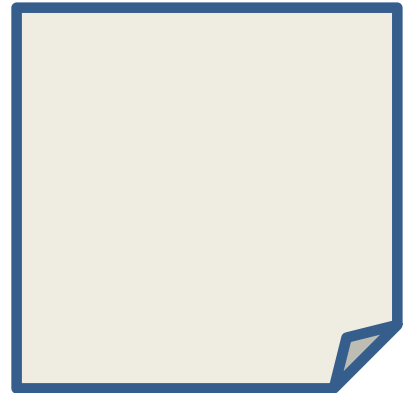
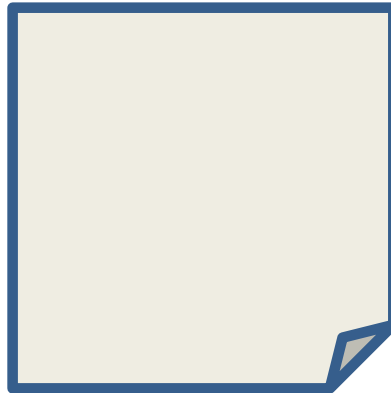
※印刷された付箋ではなく、実際の付箋を使っていたくことも可能です。

# 生み出す

## デザイン・クエスチョンをつくってみる(目安15分)

### 説明

1. パート1で行ったあなたの「ランドスケープ(状況)」調査を見返します。
2. そこで記載した「課題と機会」を念頭にデザイン・クエスチョンを考え始めてください。
3. 下の付箋を使ってこのスライドにデザイン・クエスチョンを追加していきます。
4. すべての付箋を使う必要はありませんが、付箋を書き足してもかまいません。



# 生み出す

---

あなたのつくった最もよいデザイン・クエスチョンを選んでください

説明

1. 前のスライドからもっともよい質問を3つ選んでください。
2. その質問をこのスライドに足してください。

デザイン・クエスチョン 1:  
(ここに質問を記入)

デザイン・クエスチョン 2:  
(ここに質問を記入)

デザイン・クエスチョン 3:  
(ここに質問を記入)

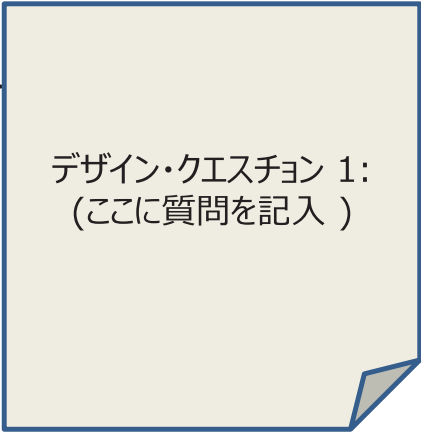
## ヒント

ここにある8枚の付箋より多く使ってもいいですし、少なくともかまいません!

# 生み出す

## 説明

1. 前のスライドからデザイン・クエスチョン1 をこのスライドの付箋に記入します。
2. このクエスチョン（質問）に対する回答として、短くて簡単なアイデアを書き足していきます。
3. ひとつのアイデアにつき付箋を一枚使います。
4. アイディアは、ITやテクノロジーにこだわらなくて大丈夫です。
5. アイディアが本当に実行可能かどうかとも心配しないで大丈夫です。
6. このアクティビティの目的は、より多くのアイデアを出すことにあります！



デザイン・クエスチョン 1:  
(ここに質問を記入)

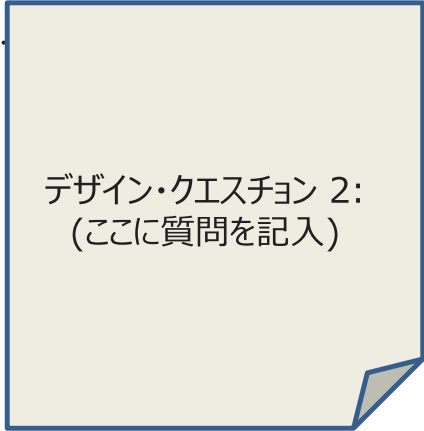
## ヒント

ここにある8枚の付箋より多く使ってもいいですし、少なくともかまいません！

# 生み出す

## 説明

1. 前のスライドからデザイン・クエスチョン2 をこのスライドの付箋に記入します。
2. このクエスチョン（質問）に対する回答として、短くて簡単なアイデアを書き足していきます。
3. ひとつのアイデアにつき付箋を一枚使います。
4. アイディアは、ITやテクノロジーにこだわらなくて大丈夫です。
5. アイディアが本当に実行可能かどうか心配しないで大丈夫です。
6. このアクティビティの目的は、より多くのアイデアを出すことにあります！



デザイン・クエスチョン 2:  
(ここに質問を記入)

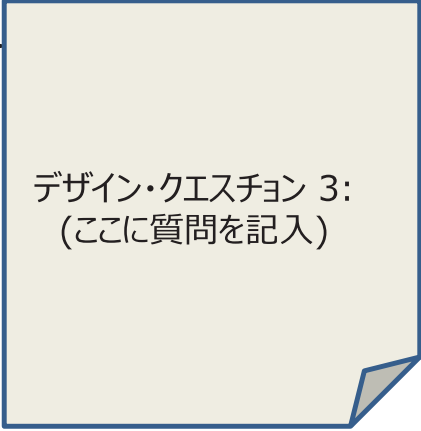
## ヒント

ここにある8枚の付箋より多く使ってもいいですし、少なくともかまいません!

# 生み出す

## 説明

1. 前のスライドからデザイン・クエスチョン3 をこのスライドの付箋に記入します。
2. このクエスチョン（質問）に対する回答として、短くて簡単なアイデアを書き足していきます。
3. ひとつのアイデアにつき付箋を一枚使います。
4. アイディアは、ITやテクノロジーにこだわらなくて大丈夫です。
5. アイディアが本当に実行可能かどうか心配しないで大丈夫です。
6. このアクティビティの目的は、より多くのアイデアを出すことにあります！



デザイン・クエスチョン 3:  
(ここに質問を記入)

# 生み出す

---

## 説明

1. 書いた中で、自分をもっとも関心があって、インパクトが出そうだと思う5つのアイデアを選んでください。
2. その5つのアイデアをこのスライドに記入します。

アイデア 1  
(ここにアイデアを記入)

アイデア 2  
(ここにアイデアを記入)

アイデア 3  
(ここにアイデアを記入)

アイデア 4  
(ここにアイデアを記入)

アイデア 4  
(ここにアイデアを記入)

## ヒント

下の余白に、つけたスコアを説明するための情報を追加してみてください。（※それによって他の人たちに根拠を説明しやすくなります。）

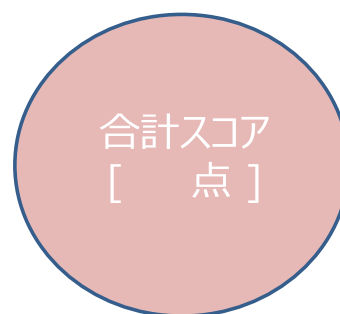
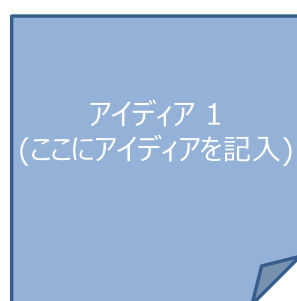
## ヒント

「具体的なアクション」とは、高齢者の課題に対応するために支援者（あるいは当事者）の具体的な行動を期待できるかという観点で考えます。

# 生み出す

## 説明

1. この表の各項目を使って、アイデア 1 のスコア（点数）を出していきます。
2. スコアは1から5までで、1 が低で、5 が高です。
3. 自身の認識や経験に基づいてスコアを出してもらって結構です。
4. それぞれの項目のスコアを足し上げます。
5. 合計スコアを丸に記入します。



各項目	スコア
インパクトを受ける人数	
インパクトの深さ	
意識向上につながる	
知識増加につながる	
具体的なアクションにつながる	



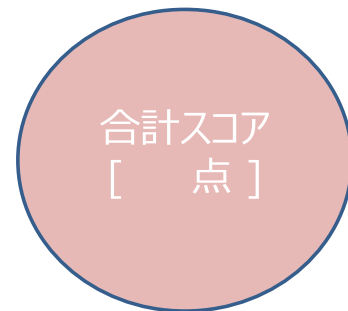
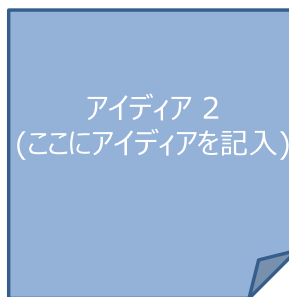
## ヒント

下の余白にスコアの根拠となる説明を書き足してみてください。

# 生み出す

## 説明

1. この表の各項目を使って、アイデア 2 のスコア (点数) を出していきます。
2. スコアは1から5までで、1 が低で、5 が高です。
3. 自身の認識や経験に基づいてスコアを出してもらって結構です。
4. それぞれの項目のスコアを足し上げます。
5. 合計スコアを丸に記入します。



各項目	スコア
インパクトを受ける人数	
インパクトの深さ	
意識向上につながる	
知識増加につながる	
具体的なアクションにつながる	

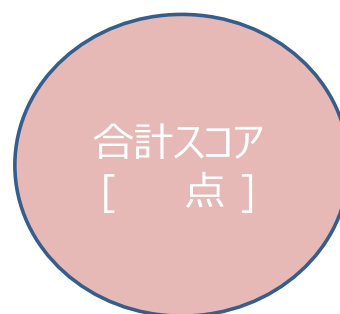
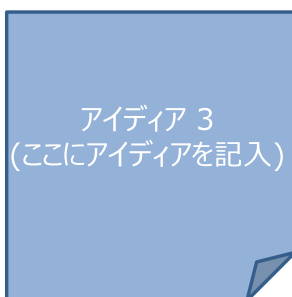
## ヒント

下の余白にスコアの根拠となる説明を書き足してみてください。

# 生み出す

## 説明

1. この表の各項目を使って、アイデア 3 のスコア（点数）を出していきます。
2. スコアは1から5までで、1 が低で、5 が高です。
3. 自身の認識や経験に基づいてスコアを出してもらって結構です。
4. それぞれの項目のスコアを足し上げます。
5. 合計スコアを丸に記入します。



各項目	スコア
インパクトを受ける人数	
インパクトの深さ	
意識向上につながる	
知識増加につながる	
具体的なアクションにつながる	

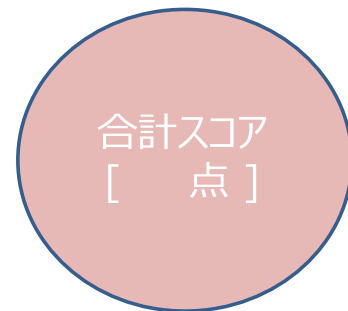
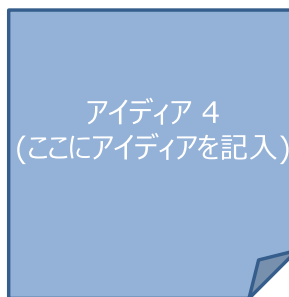
## ヒント

下の余白にスコアの根拠となる説明を書き足してみてください。

# 生み出す

## 説明

1. この表の各項目を使って、アイデア 4 のスコア（点数）を出していきます。
2. スコアは1から5までで、1 が低で、5 が高です。
3. 自身の認識や経験に基づいてスコアを出してもらって結構です。
4. それぞれの項目のスコアを足し上げます。
5. 合計スコアを丸に記入します。



各項目	スコア
インパクトを受ける人数	
インパクトの深さ	
意識向上につながる	
知識増加につながる	
具体的なアクションにつながる	

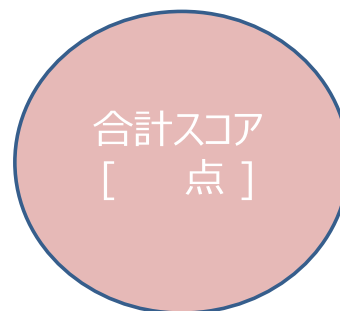
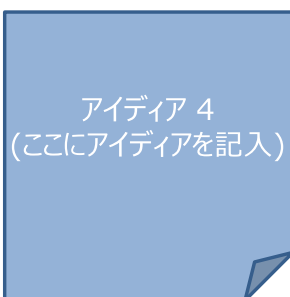
## ヒント

下の余白にスコアの根拠となる説明を書き足してみてください。

# 生み出す

## 説明

1. この表の各項目を使って、アイデア 5 のスコア（点数）を出していきます。
2. スコアは1から5までで、1 が低で、5 が高です。
3. 自身の認識や経験に基づいてスコアを出してもらって結構です。
4. それぞれの項目のスコアを足し上げます。
5. 合計スコアを上の方に入力します。



各項目	スコア
インパクトを受ける人数	
インパクトの深さ	
意識向上につながる	
知識増加につながる	
具体的なアクションにつながる	

## このスライドの意味は？

デザイン・クエスチョンとアイデアを共有することには、以下のような意味があります。

1. 自分が出したアイデアがデザイン・クエスチョンのきちんとした回答になっているか？というロジック（論理）を確認できる。

2. 「このデザイン・クエスチョンがこのアイデアにつながった」という、アイデアに至った道のりを物語と論理で共有できるようになる。

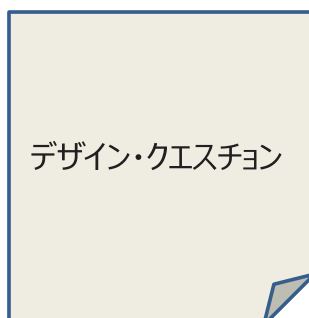
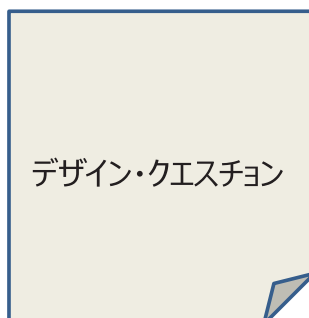
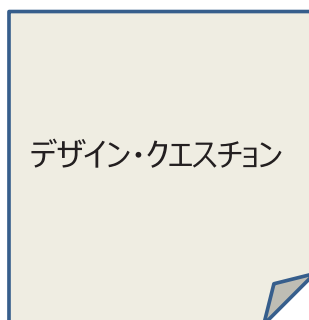
3. デザイン・クエスチョン（自分にとってこの質問がどれだけ重要なのか）とそれに対するアイデア（アイデアがデザイン・クエスチョンにどれだけきちんと対応しているか）について、外部からフィードバック・意見を得ることができる。

自身のデザイン思考の「旅路」を共有することは、自身のチームや地域コミュニティからのサポートを得るのにも有効です。

## 生み出す

### 説明

1. スコアがもっとも高いアイデアを3つ、ランク順に並べます。
2. 同じスコアのアイデアが複数ある場合は、ご自身で順番づけしてもらって結構です。
3. 各アイデアにどのデザイン・クエスチョンが呼応しているかも記載してください。
4. 場合によっては、各アイデアに対して、複数のデザイン・クエスチョンが連なる場合もあるかもしれません。



## ヒント

下の余白に説明をつけくわえていただけます。

# ふりかえり

これまでのワークで良かったこと、あまり良くなかったことは？ 下の付箋に書いてみてください。

良かった点

あまり良くなかった点

## これでパート2:Generate(生み出す)は完成です

一番高得点だった3つのアイデア(2つ前のスライド)とワークのふりかえりを、他のプロジェクト参加者に共有する機会を設けます。

次のセクションでは、もっとも高いスコアを獲得したアイデアをもとに、コミュニティ・ユーザー・ジャーニーと、ローファイ(簡易版)プロトタイプを作成する方法を学んでいきます。

### 定義

コミュニティ・ユーザー・ジャーニー  
設計された製品やプログラム、サービスと、想定されるユーザー(使用者)にどのような相互作用があるかを表す一連のステップのこと。これには、ユーザー自身の特徴の説明や描写の他に、それらの製品やプログラム、サービスをどのように知り、それらをどのように利用する可能性があるかが含まれます。

このプロジェクトでは、シンプルなテンプレートを使用して、主な相互作用の領域を特定・説明します。

パート 3  
デザインする



このセクションでは、あなたのアイデアを製品（アプリ）にするための初めのステップにフォーカスしています。

パート3の目的は、ユーザーペルソナ、ユーザージャーニー、ローファイプロトタイプなどのツールを使用して、あなたのアイデアを共有し、より多くの人からフィードバックを得ることができるようにすることです。

このワークには、大きく分けて3つのステップがあります。

1. ユーザー・ペルソナを作成します。
2. ユーザー・ペルソナと製品との間にどういったインターアクション（相互連携）があるのかについて記述します。
3. 最後に、それらのアイデアをもとにローファイ・プロトタイプを作成します。

## 注意

これまでのプロセスで学んだことやフィードバックなどをもとに、あなたのデザイン・クエスチョンやアイデアを見直し、修正してみてください。

# デザインする

## 説明

前のセクション（Generate：生み出す）では、デザイン・クエスチョンとそれに対する回答（アイデア）を作成しました。回答にはスコア（点数）をつけて、最も実現可能性の高いアイデアを選んだ後、参加者からフィードバックをもらいました。

点数、フィードバック、第2回ワークショップでのやりとりをもとに、最終的にあなたが取り組みたいアイデアを選んでください。

下にデザイン・クエスチョンとアイデアの両方を書いてください。

（ここにあなたのデザイン・クエスチョンを書きます）

（ここにあなたのアイデアの内容を記述します）

## 定義

ユーザー・ペルソナとは、企業の製品やサービスを利用するさまざまな顧客タイプを表すために作成された架空のキャラクター（人物）のことです。

## ユーザー・ペルソナは

- ユーザーのモチベーションを理解するのに役立ちます。
- ツールに何を必要としているかではなく、ユーザーが何を必要としているかについて話させることを可能にします。
- あなたの製品のアイデアをテストするのに役立ちます。

# デザインする

## まず、あなたの製品のプライマリ・ユーザー（主要利用者）を決めましょう

### 説明

ひとつの製品やツールには多くの種類のユーザーが関わっている（を抱えている）ことが多いです。たとえばCaravan Studiosが作成したアプリ Safe Shelter Collaborative（安全なシェルターの協団体）※の主要な利用者は、シェルターを提供する団体になります。この団体が、このアプリで起こるすべてのアクションを開始することになります。あなたも同様にアクションを開始する主要ユーザーを特定してみましょう。

### ※ Safe Shelter Collaborativeについて

セーフ・シェルター・コラボラティブ（安全なシェルターの協団体）では、ドメスティック・バイオレンス、人身売買、性的暴行の被害者のために、緊急に必要とされるシェルターを見つけることをサポートするアプリです。この協団体には多くの参加者が必要となります。たとえば、逃れた被害者、シェルター提供団体、法執行機関や病院のケースワーカー、そして必要に応じてシェルター施設の費用を負担してくれる寄付者です。

英語になりますが、Safe Shelter Collaborativeの詳細は[こちら](#)をご覧ください。

## 定義

ユーザー・ペルソナとは、企業の製品やサービスを利用するさまざまな顧客タイプを表すために作成された架空のキャラクター（人物）のことです。

ユーザー・ペルソナは

- ユーザーのモチベーションを理解するのに役立ちます。
- ツールに何を必要としているかではなく、ユーザーが何を必要としているかについて話させることを可能にします。
- あなたの製品のアイデアをテストするのに役立ちます。

# デザインする

## 説明

ユーザー・ペルソナは、製品の主要ユーザーに関する詳細情報です。それぞれ①②③④の箇所に主要ユーザーの詳細を記入してください

1. ユーザーを表す名前と画像イメージ（※オンラインで探しても、自分で描いても結構です。下の出典で画像イメージ例があります）を入れます。
2. 行動：主要ユーザーのライフスタイルは？家族と一緒に過ごしていますか？どこにどんな理由で行きますか？
3. デモグラフィック：主要ユーザーの家族は何人ですか？家族の中での役割は？年齢は？働いていますか？あるいはボランティアをしていますか？世帯にはどういった資源がありますか？
4. 動機：主要ユーザーが行動を起こす動機（ドライブをかけるもの）は何でしょう？必要としているものは？それが満たされていることは、主要ユーザーにとって何を意味しますか？（出典）

1	2
3	4

右は写真は別プロジェクトで参加者が作成したユーザー・ジャーニーで、以下がその要点の翻訳になります。

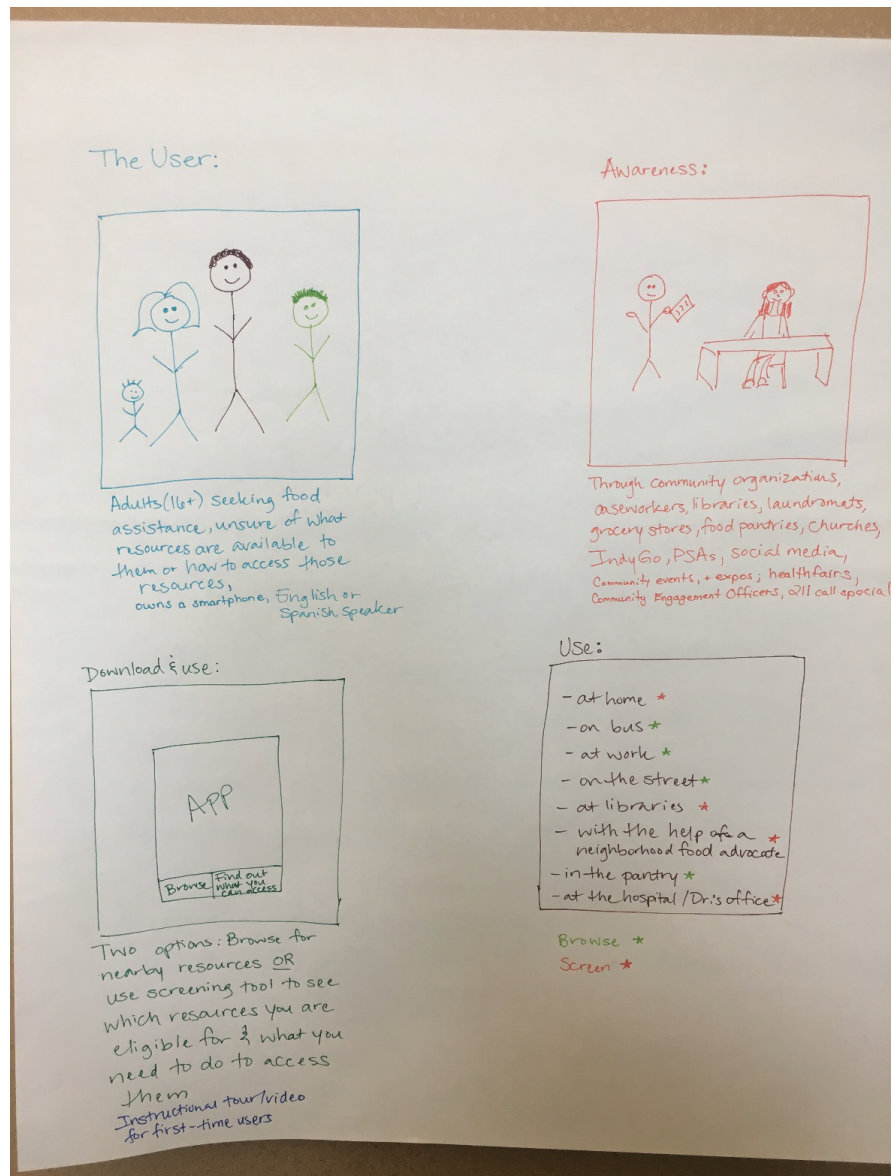
皆さんにこれから作業してもらうユーザー・ジャーニーがこういったものなのかを大まかにイメージしてもらうためのものなので、項目などは違います。

対象ユーザー  
食糧援助を求めている成人(16歳以上)で、どのようなリソース(地域資源)が利用できるのか、あるいはどういった方法でリソースが利用できるのかわからない。スマートフォンを所有していて、英語またはスペイン語が話せる。

認知経路  
地域組織、ケースワーカー、図書館、コインランドリー、食料品店、フードパントリー、教会、公共サービスの告知、ソーシャルメディア、地域イベント、健康に関するお祭り、地域エンゲージメント・オフィサーを通じて

# デザインする

## 参考：ユーザー・ジャーニーの一例



## 定義

ユーザー・ジャーニーとは、あなたが描写したユーザー・ペルソナが、これからあなた作成しようとしているアプリ製品をどのように知り、どう使い、どう他の人たちにシェアするのかなどを説明したものです。

# デザインする

## 認知

主要ユーザーはどのようにしてその製品を知りますか？ラジオの広告？社会的サービスを行う団体の誰かが製品について伝えますか？

ここでは、主要ユーザーがどのようにして製品を認知するようになるのかを説明してください。

## 認知

## 定義

ユーザー・ジャーニーとは、あなたが描写したユーザー・ペルソナが、これからあなた作成しようとしているアプリ製品をどのように知り、どう使い、どう他の人たちにシェアするのかななどを説明したものです。

# デザインする

## 開始

この製品を使用するには何が必要ですか？ 主要ユーザーは何かをダウンロードする必要がありますか？ サインアップして、ユーザー名とパスワードを作成する必要がありますか？

開始

## 定義

ユーザー・ジャーニーとは、あなたが描写したユーザー・ペルソナが、これからあなた作成しようとしているアプリ製品をどのように知り、どう使い、どう他の人たちにシェアするのかなどを説明したものです。

# デザインする

## 相互連携

主要ユーザーが製品を使用開始してから、ユーザーとあなたのアイデア間にどのような相互連携があるかを考えてみましょう。

例えば、

- ユーザーはアプリなどの製品をリソースを見つけるために使いますか？
- ユーザーはデータや情報などを提供することになりますか？
- ユーザーはアプリに質問を送って答えを得たりしますか？

相互連携



## 定義

ユーザー・ジャーニーとは、あなたが描写したユーザー・ペルソナが、これからあなた作成しようとしているアプリ製品をどのように知り、どう使い、どう他の人たちにシェアするのかなどを説明したものです。

# デザインする

## インパクト

あなたのアイデア(製品)によって、主要ユーザーはどんなインパクト(影響)を受けますか?この製品は主要ユーザーのゴール(目標達成)にどう役立ちますか?このツールを使うことでユーザーにとって何が違ってくるのでしょうか?

インパクト

## 定義

ユーザー・ジャーニーとは、あなたが描写したユーザー・ペルソナが、これからあなた作成しようとしているアプリ製品をどのように知り、どう使い、どう他の人たちにシェアするのかなどを説明したものです。

# デザインする

## 提唱

主要ユーザーはこのツールをどう勧め、伝えるのかを考えてみてください。

アプリの機能を使ってダウンロードして使えるように招待（インバイト）を送るのでしょうか？アプリから他の人を巻き込むような情報を発信しますか？主要ユーザーにレビューを書いてもらいますか？このツールが他の人にどういった助けになると説明しますか？

## 提唱

## なぜローファイ・プロトタイプ？

ローファイ・プロトタイプは、人（あなたの想定している主要ユーザー）が、テクノロジーとどのように対話するかを考えるための仕組みを提供するものです。これは、あなたのアイデアをじっくり考えるのに役立ちます。そして、他の人にそのテクノロジーについて説明することで、その人たちからフィードバックを得ることができるようになります。

# デザインする

## それでは製品（アプリ）をデザインしてみよう！

### 説明

- よく人は「技術のことはよくわからない」と言いますが、実はこれは、JavaScriptやReact、MongoDB、Haskellなどの仕組みを知らないということです。
- 大丈夫。それらの仕組みや動作について知る必要はありません。
- 必要なのは、アプリをダウンロードしようと思う理由やその人の動機を知ることなのです。
- どのようにダウンロードして、それをスマホに入れて、それを使い始めるのか？ □これらがわかれば、ローファイ・プロトタイプを開発するために必要なことはすべてわかっていることになります。

## 参考：ローファイ・プロトタイプの一例①

右は過去のワークショップで参加者から提案された一例です。

見てのとおりに、ローファイ・プロトタイプそのものにはあまり詳細な説明がありません。

その代わりアプリの意図や機能を説明するビジュアルとナラティブ(物語)といった、たくさんの説明があることがわかります。

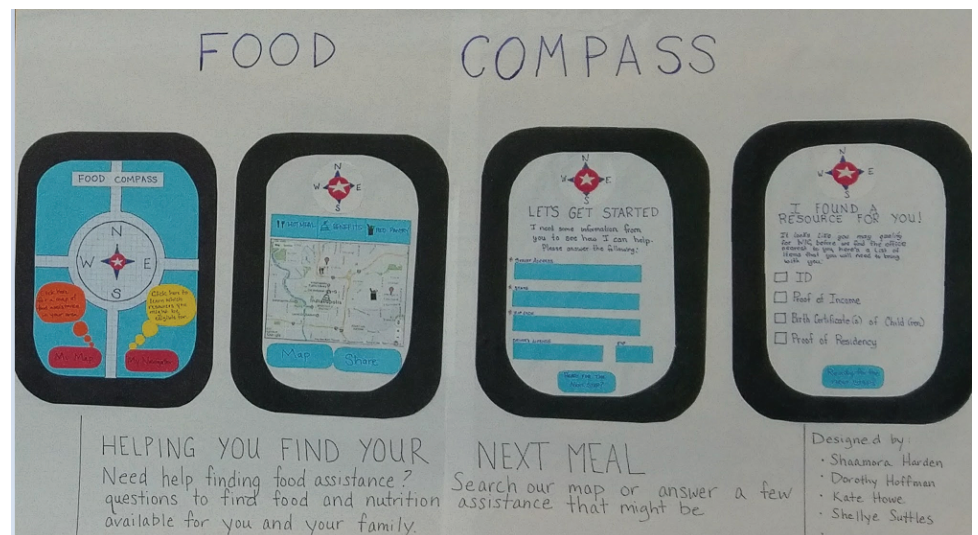
自身のアイデアを発表するときには、ローファイ・プロトタイプのストーリーをたくさん共有してください。

# デザインする

## 食べ物羅針盤

～次の食事を探すお手伝い～

食糧援助を見つけるサポートが必要ですか？地図を検索したり、いくつかの質問に答えていただくことで、あなたとあなたの家族が利用できる食品や栄養の支援を見つけることができます。



## なぜローファイ・プロトタイプ？

参考：ローファイ・プロトタイプの一例②

こちらも過去のワークショップで参加者から提案された一例です。

見てのとおり、ローファイ・プロトタイプそのものにはあまり詳細な説明がありません。

その代わりにアプリの意図や機能を説明するためにたくさんのビジュアルと物語のある説明があることがわかります。

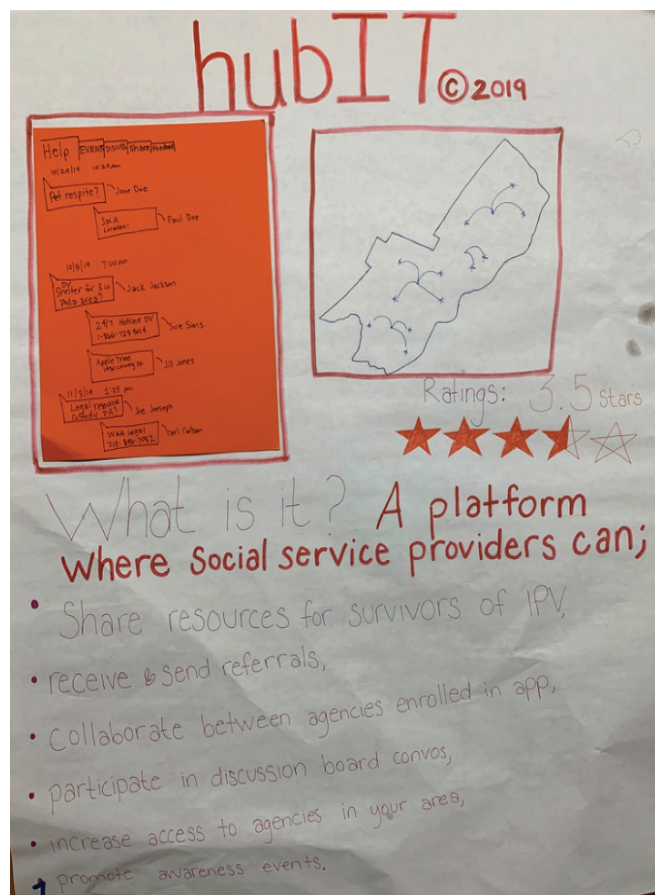
あなたが自身のアイデアを発表するときには、ローファイ・プロトタイプのストーリーをたくさん共有してください。

# デザインする

## hubIT (拠点IT) 社会的サービス提供者のためのプラットフォーム

このアプリではこんなことが可能に：

- 近親者間暴力から逃れたサバイバーのためのリソースの共有
- 紹介・推薦状の受け取りと送信
- アプリに登録されている機関間の連携
- 掲示板への参加
- お住まいの地域機関情報へのアクセス増
- 啓発イベントの推進



# デザインする

---

## 説明

アプリ名、主な機能を表す画像、アプリの説明を含めてください。

イメージを描いてみて、写真などを使って画像をこのスライドに貼り付けます。

「アプリの説明」に含める事項：

- アプリの詳細
- アプリを使用することで誰が最も恩恵を受けるかの明確なアイデア
- アプリがそのユーザーにどういった利益をもたらすか、またはユーザーの手助けになるかの説明

決まったフォーマットはありませんので、ご自身のアイデアで適宜変更してもらって結構です。

アプリ名※素敵な名前をつけてください：

機能 1 イメージ (写真)	機能 2 イメージ (写真)	機能 3 イメージ (写真)
----------------------	----------------------	----------------------

アプリの説明

## これでパート3:Design (デザインする) は完成です

三回目のワークショップでは、作成したローファイ・プロトタイプを参加者に共有します。

ワークショップでは、あなたの作成したプロトタイプの意図、つまりあなたが特定のユーザーに対して解決したいと思っている問題を他のワークショップ参加者が理解できたのかなど、フィードバックや評価をもらえる機会となります。