



Date

Team

Name

You have **the power** to transform
a troubled future into a happy future **by making** together **with making** products & project.

SchoMy

01

実在の1人を 発見する

まず、身近なところで見つけてみる

すべてのイノベーションは1人のために創られます。
あなたは、誰の困っていることをテクノロジーで解決しますか？

- ①自分自身
- ②身近な人
- ③第三者

※きっとこのことで困っている人がいるだろうという想定から生まれた誰か

実在の1人

どんなことで困っている？（「テーマのたまご」になります）

その人の紹介（「テーマのたまご」に関わることでの紹介）



02 不満を見つける

隠れているものを探し当てる

不満を探すときのAIUEO

A : Activities 何をしているのか

I : Interactions どのようなやりとりをしているか

U : Users 誰が登場人物なのか

E : Environment どのような周辺環境があるのか

O : Object 何を目的としているか

その不満はどうかねばなくなり、そもそもどうなりたいのかも考える



その人が困っていること

困っていることからさらに起こる問題は、何かあるだろうか？（困りの連鎖）

その不満は、どんな時に起きるのか？

なぜ、その不満が起きているのか？

その不満には、その人以外に誰が関わっているのか？

どうしてこの不満を解決したいのか？



03

「1人」から
「多数」へ広げる

実在する1人が抱えている課題を、他の人が同じように強い不満として捉えているか、それとも、そこまで重要な課題ではないのかを考えます。

他の人も困っているのであれば、それは、大勢の人の不満を解決できるチャンスかもしれません。そしてそれは、ビジネスになります。

そのことで、みんなは困っているのか？

実在の1人（具体的）

ユーザー像（抽象的）
どんな人か？その人の特徴は？
性別は？年齢は？通学方法は？

目的（抽象的）なにがしたいのか？どうなりたいのか？

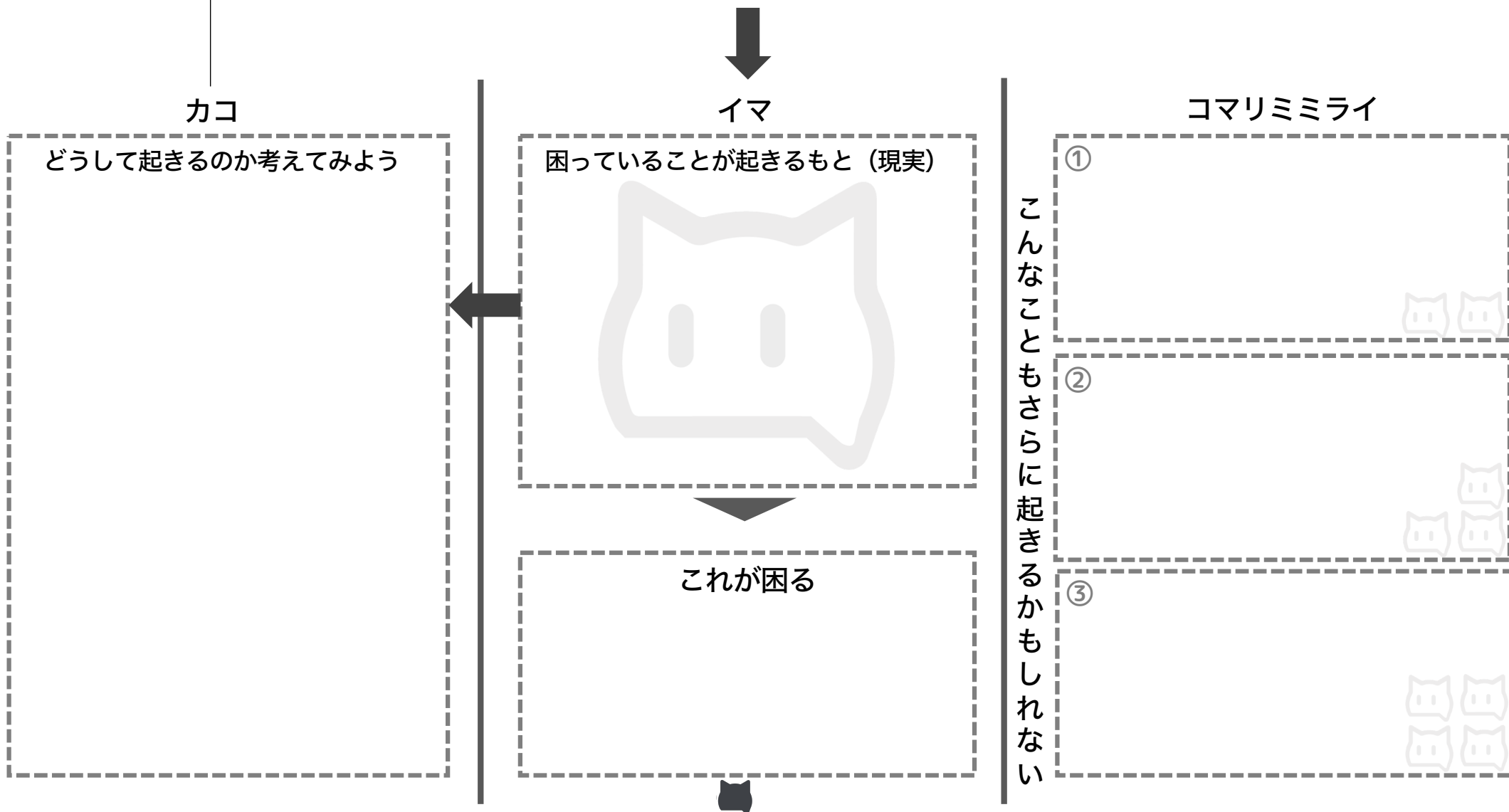
もっと広い範囲で考える

みじかな問題は、実は社会で起きている問題とつながっているかもしれない。



04 不満を分解する

困っていることが起きるものを中心に、「なぜそれが起きてしまったのか？」という過去の視点と、「これが起きることによってどんなことが連鎖で起きるのか？」という未来の視点で考えます。



05

どこを
解決するか

困っていることを分解する

困っていることを、ダイレクトに解決することは難しいです。

「ゴミ箱にものをちゃんと捨てない人が多い」という課題に、「捨てたくなったときを感知して自動でゴミ箱が近づいてくるロボット」を作るという解決方法は難しいです。

まずは、困っていることをいくつかの要素に分け、その困っていることが発生している一番の要素はどこなのか？もしくは、本当に実現したいことは何かを考えます。

困っていること・したいこと

要素A

要素B

要素C



06 理想を考える

困っていることが分析できたら、理想を考えます。どうなったら困りごとが起きずに済むのかを考えると同時に、解決されることで連鎖的に起きる良いこと（ウレシミノレンサ）を考えましょう。

ウレシミミライ

どうなったらうれしいかを考えよう（理想）

ウレシミノレンサ

こんなこともさらに起きるかもしれない

①

②

③



07

課題の設定

今まで課題を発見し分析した内容をシンプルにまとめます。
たくさん意見を出したものを、まとめる（収束）ことで何を作って、どう解決していくのかということが整理できます。

誰の立場で考える？

誰のためにつくる？

こうなったらいいな（理想）

今はこんな感じ（現実）



このギャップをうめるために、どんなことに取り組みればいいかを考えよう

取り組むこと

08 開発の準備をしよう

テクノロジーの活用方法を知ろう

困っていることを解決するために「つくること」で解決していきます。今回は、困ったことが起きる前、起きた後に起きる困ったことを未然に防ぐことを、テクノロジーを活用して、しっかり「伝えること」で解決する方法をテクノロジーをつかって考えます。

どのように活用しているのかを調べよう



こういったものをいますぐにつくることは難しいかもしれません。例えば、「通知が来て、伝える」などは、今回はできません。それを、光る・鳴る・振動するで代替して考えます。一步一步です。

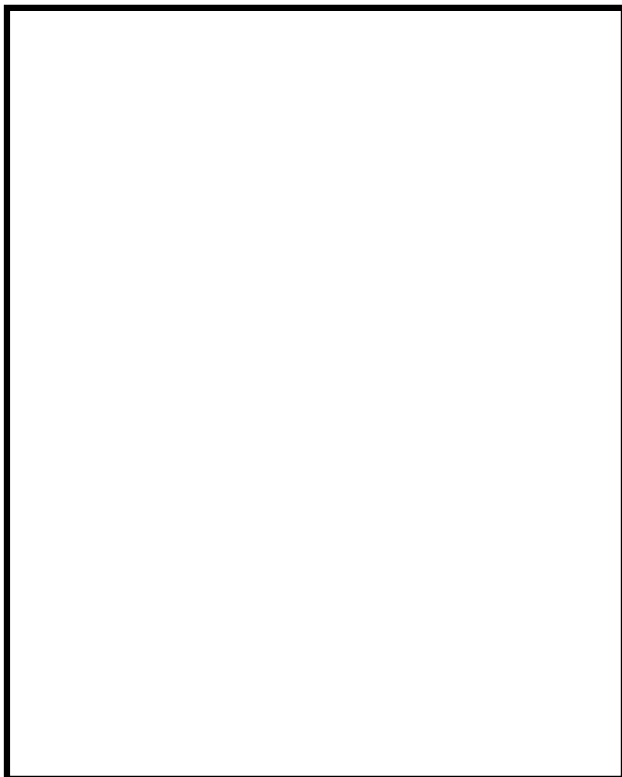


09 伝える方法を考える

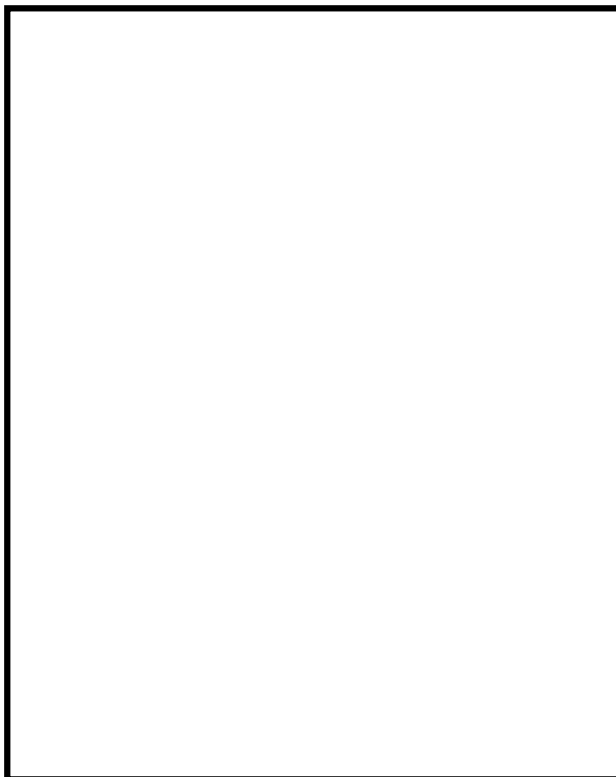
今回使用するのは3パターンです。
この3つの要素は、それぞれ最適な使い方があります。まずは、どのような特徴があるのかを考えましょう。
これまでに開発された作品を紹介しています。参考にしてください。



光ることで伝える



鳴ることで伝える



振動することで伝える



10 開発しよう

困っていることを解決するために、伝える方法を決めます。
何で、どう伝えることが最適か考えまとめます。
光・音・振動をどのように使い、伝わった人はそれをどのように受け止めるかを考えることが大切です。

何で伝える？

光 ・ 音 ・ 振動 ・ その他 ()

どう伝える？

光・音・振動を効果的に使おう



11 開発しよう

伝える方法を考えることができたなら、次は、その伝えるタイミングをいつにするかを考えます。どんな状態の時に、センサーが感知することで困ったことを未然に防いだり、解決することができるのかを考えます。

- ・ 増える / 減る
 - ・ サイズが大きくなる / 小さくなる
 - ・ なくなる / 現れる
 - ・ 音が大きくなる / 小さくなる
 - ・ 電源が入る / 消える
 - ・ その他()
- ・ 通過する
 - ・ 揺れる
 - ・ 押される
 - ・ 周りが明るくなる / 暗くなる
 - ・ 色が濃くなる / 薄くなる
- ・ 触れる
 - ・ 磁力が働く
 - ・ 圧力がかかる

解決したいことと、上の状態が、どのようにつながるか考えてみよう



12 開発しよう

伝える方法を考えることができたなら、次は、その伝えるタイミングをいつにするかを考えます。どんな状態の時に、センサーが感知することで困ったことを未然に防いだり、解決することができるのかを考えます。

どんな状態をみる？

センサーをどうやって使う？

センサーをどのように使って、どんな動きに反応させるか考えよう



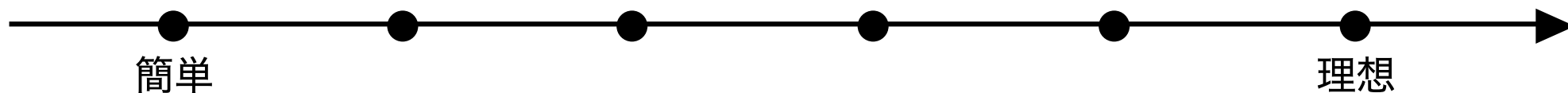
13 マイルストーン の設定

作りたい理想をイメージをしよう

課題解決のためにこんなものを作りたいというのに対して、段階的に開発を進めていけるように、ポイントを設定します。

センサーに反応させて、
簡単な動きをさせる。

細かな設定をしていき、
理想に近づけていく。



レベル1

レベル2

レベル3

あとは、作りながら考えよう。そして使ってみると、もっとこうしたいというのが出てくるので、まずは作って動かそう。



まとめ

整理して
発信しよう

チームが作るものを簡潔に伝えるために、プロダクトの概要をまとめます。

1. 製品がどんな問題を解決するか
2. 誰のために問題を解決するか
3. 課題を解決するためにはどんなことが必要なのか

解決したい課題

したいと思っている

使う人・使ってほしい人（ターゲット）

向けの

という製品名です。

アピールポイント

これは、

することができ、

従来の方法

とは違って、

他のものと違う能力・画期的な仕組み

になっています。

ま
と
め

整理して
発信しよう

続きです。

4.使う人がどのようにこのプロダクトを使うのか

5.使うとどうなるのか

どのように使ってもらうか

と言うように使ってもらい、またこれを使うことで、

使うとどうなるか

となります。



14 協力しよう

テーマを決めよう

スクリーボードを使っての開発は、チームで行うことが多くなります。まずは、プロジェクトのチームメンバーのことをよく知り、開発するものと達成までの手順を共有しましょう。

①テーマを決めよう



15 協力しよう

役割分担をしよう

スクリーボードを使っての開発は、チームで行うことが多くなります。まずは、プロジェクトのチームメンバーのことをよく知り、開発するものと達成までの手順を共有しましょう。

②だれとつくりますか？チームメンバーの名前を書こう メンバーが得意なこと（できること）を整理しておこう

name	
skill	

name	
skill	

name	
skill	

③何を作りますか？どんなことをするものなのかを書こう

--

④まずは、最初の（ ）分で

--

ここまで進める

⑤役割分担（分ける内容）

--



16

協力しよう

進行するための準備をしよう

開発の最中もしっかりコミュニケーションをとります。
まずは、最初に設定したフェーズ1を終えての状況を共有し、
改善することがあれば、このタイミングで一度修正しましょう。

⑥今どんな状態か知らせよう (phase01の進捗^{しんちよく}状況)

⑦チームで取り組んでいて、改善することがあれば話し合おう



17

協力しよう

ゴールまでの道のりを考えよう

完成に向けて、どんな内容を行う必要があるかを書き出しましょう。
出し合ったあとジャンルでわけます。ジャンルは、小さい枠に色を
塗って分けましょう

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

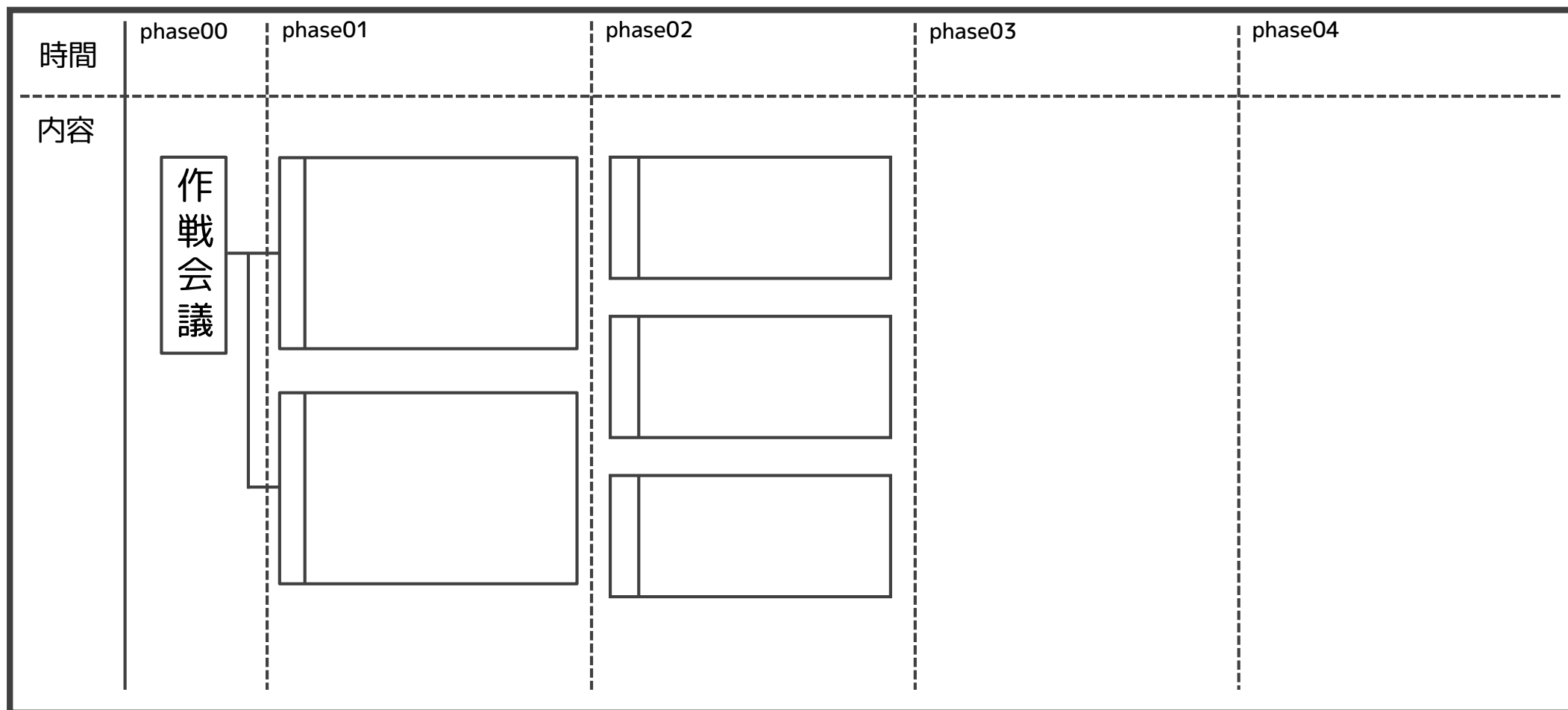
--	--



18 協力しよう

進行表をつくる

ゴールまでの手順を考えます。先ほど挙げた内容を参考にし、当てはめて進行表を作りましょう。開発までの道のりを可視化させておきましょう。



phase06

phase07

phase08

phase09

phase10



19 共感してもらおう そしたら？

解決したい課題を見つけ、それを解決できる方法も考えたら、それを発信することを行います。その時に大事なことは、「共感」してもらうことです。「たしかに、そうだ」と思ってもらうことを意識して最後に発信する方法を考えていきます。

いかに人を巻き込み、共感させることができるか

共感してもらいたい部分

解決したい課題や、実現したい未来を伝えて、共感してもらおう。

共感してもらったらどんなことをしてもらいたい？

課題解決の実現に向けて、自分たちのチームに足りないところや、もっと力を入れたいところはどこだろう？



20 情報を発信する

いかに人を巻き込み、共感させることができるか

Phaseごとにスライドを1枚用意します。
ですので、完成させるスライドの数は5枚になります。

文字を羅列するのではなく、図や写真などを活用しましょう。文字は少なめを意識してください。
発表時間は3分～5分でまとめます。簡潔に話しましょう。

Phase1.課題の提示：解決したい課題は何ですか？

Phase2.共感：なぜそれを解決したいんですか？

Phase3.共感：どんなことを達成して、どうなることが理想ですか？

Phase4.技術の説明：どうやって解決しますか？達成しますか？

Phase5.人を巻き込む：どんなことを共にやっていきたいですか？

