科目ナンバリング	G-LAS12 80026 LJ18　G-LAS12 80026 LJ12						
授業科目名<英訳>	デザイン思考実践 Practice of Design Thinking			担当者所属職名・氏名	経営管理大学院 客員准教授 村野　剛太 非常勤講師 谷口　智彦 非常勤講師 千葉　晃一		
群	大学院横断教育科目群	分野(分類)	統計・情報・データ科学系	使用言語	日本語		
旧群		単位数	1単位	時間数	15時間	授業形態	演習（対面授業科目）
開講年度・開講期	2026・ 前期集中	曜時限	集中 8月27日(木)・28日(金)　2-5限	配当学年	大学院生	対象学生	全学向

（情報学研究科, 経営管理大学院の学生は, 全学共通科目として履修登録できません。所属部局で履修登録してください。）

[授業の概要・目的]

講義日程　8月27日、28日（2限～5限）

システムやソフトウェアの開発プロセスを分解すると、次のように分けられる。
A．問題点やニーズを見つけ出し、それへの解決策を練ること
B．その解決策をシステムやソフトウェアに実装できるよう定義すること
このうちAを実践する有力なツールに「デザイン思考」がある。また、Bのプロセスは専門的には「業務要件定義」と呼ばれ、現場の要求を正確にプログラマーに伝える重要なやり取りである。なお実際にはこの後に、プログラミングしてそれを実現することが続く。
本科目では、このAにあたる「デザイン思考」を講義と演習によって習得する。

「デザイン思考」は社会にイノベーションを起こす一つの有効な手段として、近年注目されるようになった課題解決アプローチである。目まぐるしく変化する現代社会において、顧客の思考やユーザの要望を実現させる上で、真意を正確に把握することは決して簡単ではない。本講義ではデザイン思考を大きく「課題の発見」と「課題の解決」に分けて、そのプロセスについて学ぶ。これにより、あらゆる問題に対して臆することなく、真の課題の発見と解決ができるスキルを習得する。

「情報学ビジネス実践講座」：京都大学と協力企業（ANA・ANAシステムズ、NTTデータグループ、DMG森精機、東京海上日動火災保険・東京海上日動システムズ、三井住友フィナンシャルグループ・日本総合研究所、日本電気）が、デジタル時代の社会で活躍するために、ITとそのビジネスへの活用を実践的に学べる場を提供することを目的に設立した産学共同講座。
詳細は講座ホームページ（ https://www.project.gsm.kyoto-u.ac.jp/pib/ ）参照
非常勤講師：株式会社NTTデータグループ 谷口 智彦　様
千葉 晃一　様

[到達目標]

デザイン思考のマインドとプロセス（共感、問題定義、アイデア創出、プロトタイピング、検証の５つのステップ）を理解し、新しい課題に対して、デザイン思考の順序にしたがって課題を解決できるようにする。

[授業計画と内容]

8コマの集中講義を以下のような構成で進める。但し、学習の理解度に応じて内容を変更する場合がある。

1. 基本知識の講義
(1)デザイン思考とはどのようなアプローチ法か
(2)デザイン思考を行なう上で必要なマインドや成果物（アイデアスケッチ、リーンキャンバス、プ

デザイン思考実践(2)へ続く↓↓↓

デザイン思考実践(2)

ラグマティックペルソナ、ユーザージャーニーマップ、ユーザストーリーマップ、UXプロトタイプなど）とその活用場面、活用方法

2. グループワークによるデザイン思考の実践と習得
(1)課題発見フェーズ
ビジネスのコンテキストを整理し、課題を網羅的に洗い出した上で、解くべき最大の課題を発見する

(2)課題詳細化フェーズ
課題を抱えたユーザの現状の行動順序などを分析して課題を詳細化する。

(3)解決方法探索フェーズ
個人でアイデアを出した上でペアレビューで多様な視点を追加し、アイデアスケッチにまとめるビジネスモデルやユーザストーリーを設計し、ユーザの行動順序とマッピングする。設計したモデルをグループごとに発表し、他グループからフィードバックを得る

(4)プロトタイピングフェーズ
UXの改善が重要なユーザストーリーについて、具体的なUXをスケッチ等でプロトタイプとして可視化する。ユーザストーリーとプロトタイプをグループごとに発表し、他グループからフィードバックを得る

(5)展開確認フェーズ
想定した課題が想定した解決方法で改善しているかどうか定量的に検証する

(6)全体振り返り
デザイン思考の実践方法を学習し、今後の研究活動などにどう活かせるか振り返りを行う。

非常勤講師のNTTデータグループ谷口 智彦氏・千葉 晃一氏は、企業における価値創出を推進するための研究開発やデジタル技術を応用したサービス創出に関する人財育成を担う。
本講義においては、昨今注目される生成AI周辺技術と本講義で扱う顧客価値創出との関連についても言及する。

[履修要件]

特になし

[成績評価の方法・観点]

講義でのディスカション等への貢献度、プレゼンテーション等の内容、講義終了後に提出されるレポートにより総合的に判断する。

[教科書]

特に定めない。必要な資料は講義において配布する。

[参考書等]

（参考書）
必要に応じて講義内で紹介する。

（関連ＵＲＬ）
https://www.project.gsm.kyoto-u.ac.jp/pib/(情報学ビジネス実践講座)

デザイン思考実践(3)へ続く↓↓↓

デザイン思考実践(3)

[授業外学修（予習・復習）等]

受講に際し特別の知識は必須ではないが、講義の効果を高めるため事前予習を課す場合がある。

[その他（オフィスアワー等）]

オフィスアワーは特に設定しない。質疑はメールにて随時受け付ける。
村野　剛太　: murano.gota.3u@kyoto-u.ac.jp

※オフィスアワーの詳細については、KULASISで確認してください。

[主要授業科目（学部・学科名）]