

DAY3-1

「アイデア創造型授業」教員育成セミナー

UX検討プロセスを活用した 顧客体験創造ワークショップ

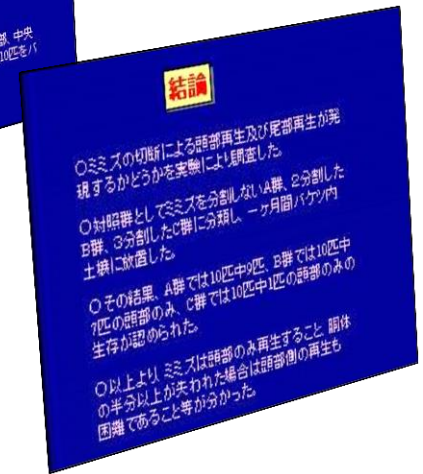
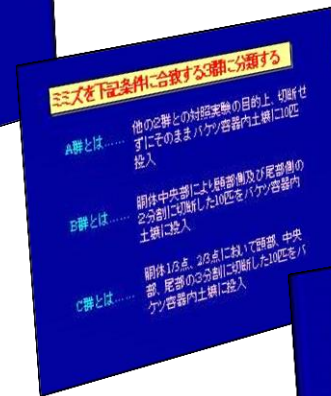
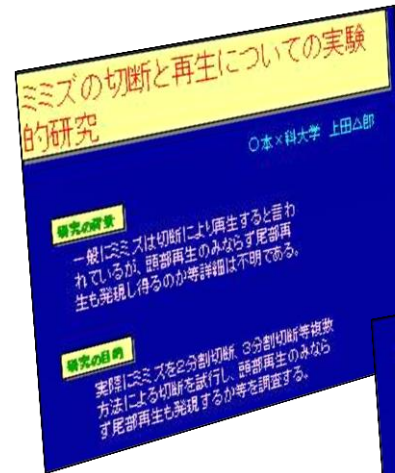
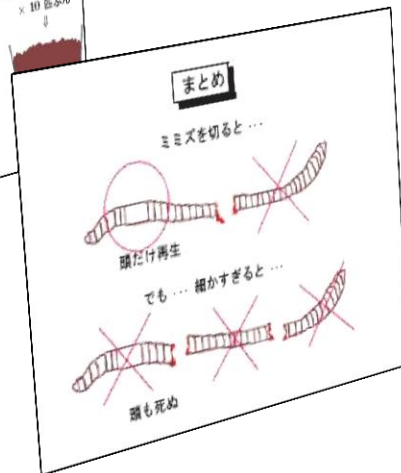
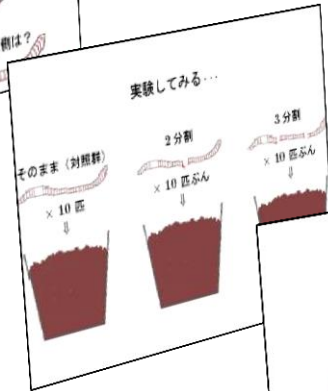
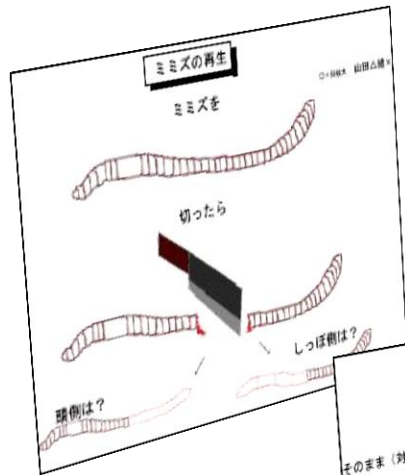
2014年12月24日25日26日（3日間）
株式会社セカンドファクトリー

取締役シニアUXストラテジスト
齋藤善寛

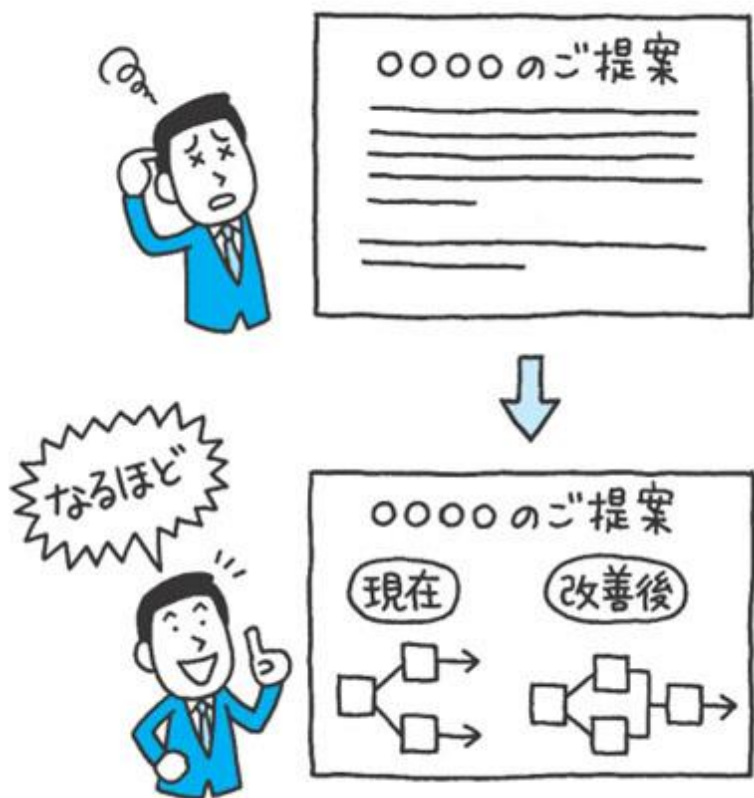


魅力的なプレゼンテーション

良いプレゼンテーション / 悪いプレゼンテーション

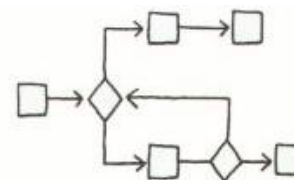


文章ではなく図を用いよう



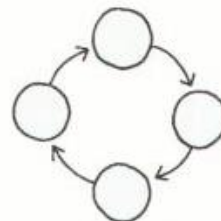
時間軸と流れ(フロー)

フロー型要素をつなげると、時間や順番にどのような流れで進めていくのかを示すことができます。バリューチェーンやプロセス管理などでよく使われます。



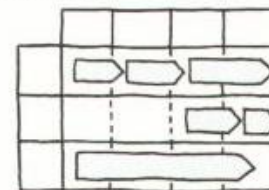
時間軸と複雑な流れ(フローチャート)

仕事の手順やコンピュータープログラムなど複雑な流れを示すのがフローチャートです。条件分岐ポイントにはひし形を使います。



サイクル(循環)

PDCA など循環型で、何度も同じことを繰り返す場合には、このようなサイクル型で示します。全体が環状の図では円が構内の要素を採用します。



時間と役割分担(ガントチャート)

マトリックスとフローが組み合わされた図では、複数の人が関わるプロジェクトなどにおいて、役割分担とタスクの進捗を同時に管理できるというメリットがあります。

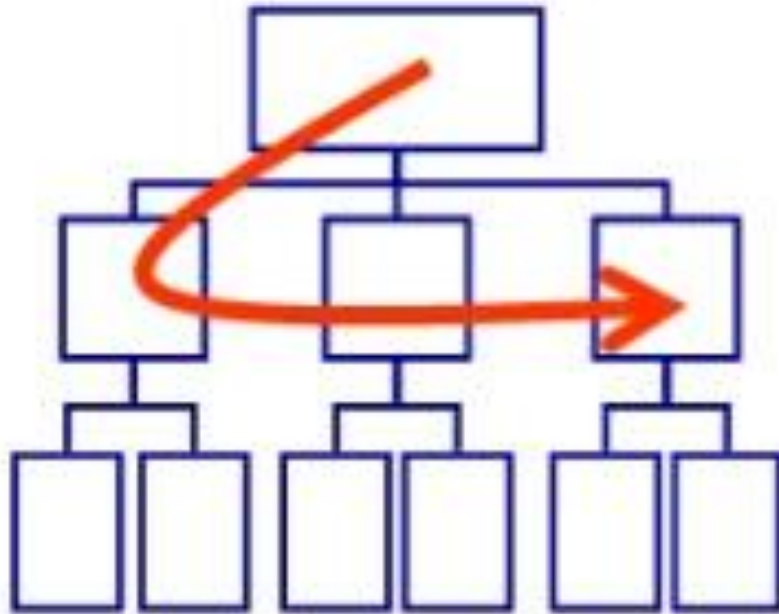


人間は理解の際に、**考えるべき対象が3つ以下**であれば素早いスピードで正確な情報の処理が行えるという性質を持っているからです。**逆に4つ以上**になると情報の処理スピードと**正確性が著しく低下**することが実証されています。

構成

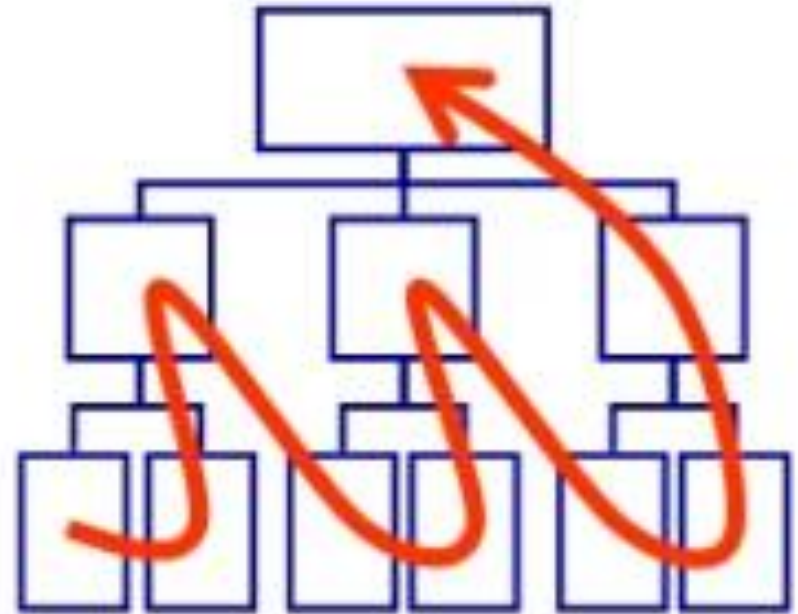
トップダウン 方式

結論から説明し、要点のみサラッと



ボトムアップ 方式

情報から詳細に説明し、結論は最後



とりあえず

えーと

おもしろい

あのー

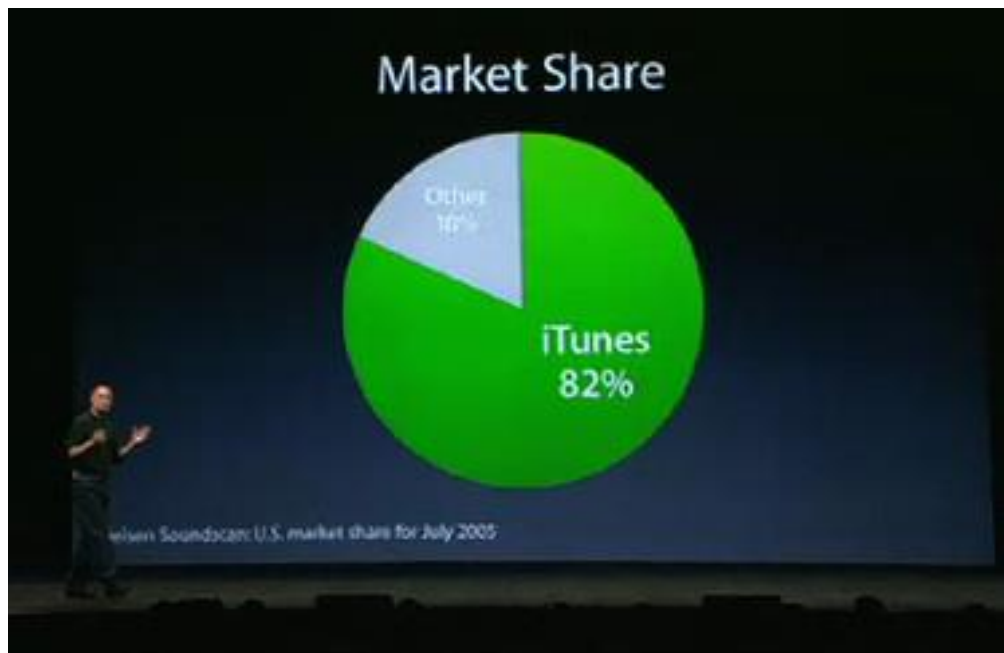


NGワード

やっぱり

絶対に

ストーリーに客観的な確かさを生み出す



創造的プレゼンテーション・パターン

慶応SFCのメンバーによる活動



メインメッセージ
Main Message

今、最も伝えたいことは何だろうか？

創造的プレゼンテーションの
デザインの秘訣が34個にま
とめられている



心に響くプレゼント
Touching Present

プレゼンテーションは、聞き手へのプレゼント。



プレゼンテーションとは、
単なる“伝達”ではなく
“創造”の営みである。



成功のイメージ
Success Imaging

プレゼンテーションによって聞き手が
どうなることが理想なのか。そのイメージを持つ。

出典：<http://presentpatterns.sfc.keio.ac.jp/index.html>



最終発表

各チーム10分

新製品（体験）発表会



各チーム10分
質疑5分

最終発表

- ★検討プロセスを必ず伝えてください
- フィールドワーク（ユーザーインタビュー）
- アイデアずらし
- ターゲットユーザー
- コンセプト
- キャッチコピー
- 利用シナリオ（主なユーザーや関連するユーザーの心の動きを詳しく）
- 新たなユーザー体験（登場人物分）
- ★体験マップ（図）
- ★社会に与える影響