

ツール 43：プロトタイプ

このツールの目的

時間と費用をかけずにアイデアを具体化し、他のメンバーがテストし評価することができるようにする。

このツールを使うタイミング

収束のフェーズで、どのアイデアがうまくいくかについての意思決定が必要なタイミング。

プロトタイプとは

MSPの収束フェーズにおいて主な関心事となるのは、共有の理解を生み出し、ソリューションに向けて進捗しているという感覚をメンバー全員が持つことである。多くのアイデアや選択肢がメンバーに提示されるが、それらを具体化し、テストすることが必要となる。

プロトタイプというツールは、提案の全体像を精緻化するために多くの時間やエネルギー、リソースを費やす前に、それぞれのアイデアのよい点と悪い点についてのヒントをくれるものだ。プロトタイプは、提示されたアイデアについて、プロセスの初期段階で時間をかけずテストし、その基本要素についてフィードバックを得るといった選択肢を与えてくれる。

デザイン・コンサルティング会社IDEOによれば、プロトタイプは、以下の3つの主要要素で構成される：

- 考えるために作る：他のメンバーとの間で、それについてコミュニケーションすることができ、アイデアをよりよいものとするソリューションを生み出す。
- ざっと、手早く、正しく：プロトタイプは完璧である必要はない。テストのために手早く安価に作成することで、早いタイミングで対象のさまざまな点を理解できるようにするのがプロトタイプだ。
- 問に答える：プロトタイプというツールで回答したい問とは何かを特定することが重要となる。

プロトタイプのメリットを生かしたいなら、ファシリテーターはさまざまなプロトタイプのツールを利用することができる。たとえばグループでは、他のメンバーにアイデアを理解してもらうため、模型作成や、絵コンテ作成、ロールプレイ、図表の描画などが考えられる。

どのツールを選ぶとしても、参加者は遊び心をもって臨むことが重要だ。つまり、失敗を恐れることなく物事を試し、どうすればそれをよりよくできるのかについてのフィードバックに関心を持つということである。

例：MSPにおける絵コンテの活用法

絵コンテとは、時間を掛けずにプロセスやアイデアを視覚化する簡単なスケッチのことを基本的に指す。対象は、MSPが開発・提供を計画している製品やサービスであってもよい。絵コンテは、人に見せられる（直線的な）形式にアイデアを変換するためのブレインストーミングのツールだ。視覚化のプロセスを経ることで、そのアイデアについて考え抜くこともできるようになる。このプロセスでは、マンガのフォーマットがよく用いられる。

時間をかけずにいくつかのアイデアをテストする方法として絵コンテを活用したい場合、グループを複数の小グループに分け、その小グループごとに絵コンテを作らせることもできる。

ファシリテーターは絵コンテの基本要素についてグループに説明し、明快なメッセージを伝えるためには絵が詳細であったり美しかったりする必要はないということを参加者全員が確実に理解するように図る。絵コンテが出来上がると、ファシリテーターは全員を集め、フィードバックセッションを行う。

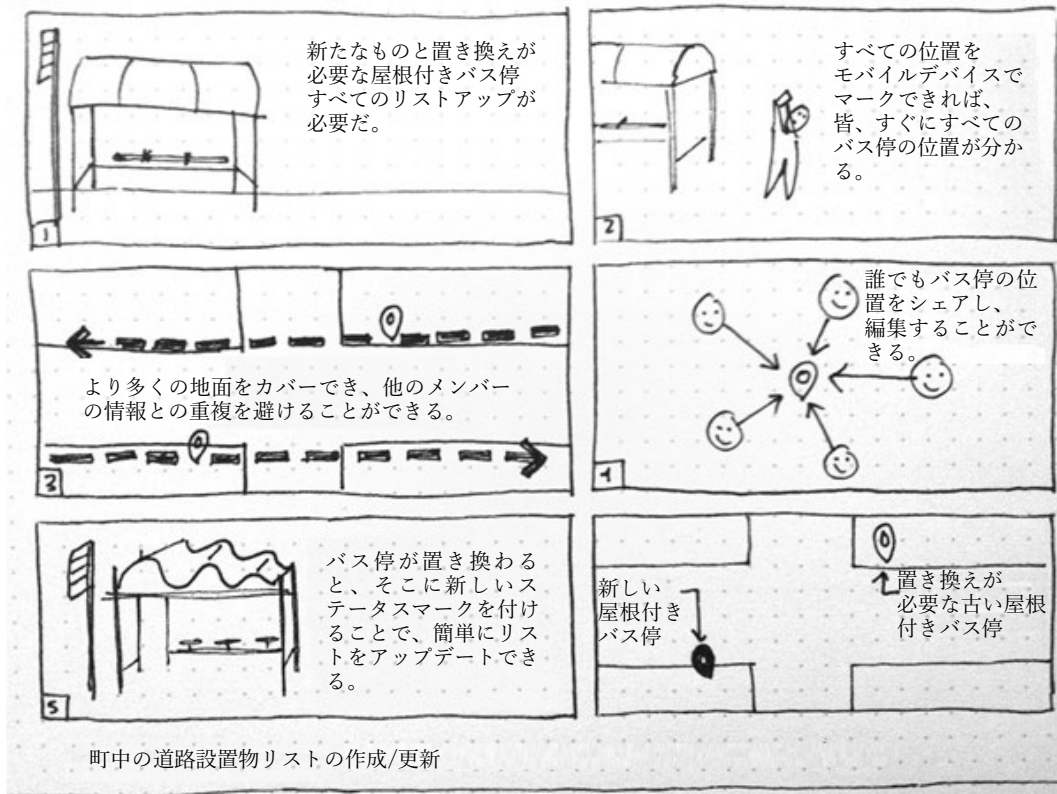
必要な材料：ペン、紙または絵を描ける白板

時間：約60分

各チームへの絵コンテについての指示：

- あなた方のアイデアの中で視覚化したい主要要素を決めてください。
- 30～45分で、マンガのフォーマットでそのストーリーを視覚化してください。
- グループにその絵コンテを紹介し、フィードバックを求めてください。

デザインスタジオUxによる絵コンテ例：



さらに知りたい方は：

IDEO (2015). The field guide for human-centred design. 1st edition 次のURLからダウンロード可能：
<http://www.designkit.org/resources/1/>

IDEO (2013). Human-centred design toolkit. 2nd edition 次のURLからダウンロード可能：
http://www.ideo.com/images/uploads/hcd_toolkit/IDEO_HCD_ToolKit.pdf (UPLOAD)