



九州大学
KYUSHU UNIVERSITY

Designing the Future of FUKUOKA

Design Thinking
Innovation Workshop 2013

Designing the
Future of FUKUOKA

Designing the Future of FUKUOKA

このブックレットは、九州大学のデザイン思考（デザインシンキング）教育プログラムとして開講したワークショップの記録をまとめたものです。

ゲストファシリテーター：IDEO

開講期間：2013 年 9 月 24 日～ 26 日

This booklet is a document that is compiled the records of design workshop held as a program of design thinking education by Kyushu University.

Guest facilitator: IDEO

Date: 24th - 26th September 2013

02	Introduction Toru Tanigawa, Kyushu University Yasuyuki Hirai, Kyushu University
04	Facilitators Michael Peng, IDEO Tokyo Kenichi Nonomura, IDEO Tokyo Seisho Sumida, IDEO Tokyo
06	Design Thinking Process
08	Project: Designing the Future of _____ in Fukuoka
10	Future of Infrastructure: team A
20	Future of Food & Beverage: team B
30	Future of Hospitality: team C
40	Future of Nature: team D
50	Future of Entertainment: team E

Introduction



谷川 徹

九州大学 産学連携センター教授
ロバート・ファン / アントレプレナー
シップセンター長

Toru Tanigawa

Professor, Deputy Director General /
Art, Science and Technology Center
for Cooperative Research,
Kyushu University
Director General / Robert T. Huang
Entrepreneurship Center

九州大学 / ロバート・ファン / アントレプレナーシップ・センター（QREC）は、世界を舞台にイノベーションを起こすアントレプレナーの育成を目指す教育研究組織として、九州大学の学生を主たる対象に、様々な講義やセミナー、教育関連プロジェクトを提供しています。

アントレプレナーに必須のものは、社会の様々な課題を発見しその課題解決のために、自ら考え積極的にチャレンジ・行動し、失敗を恐れず前に進む資質です。ベンチャーの起こし方等を教える前に、このような資質を醸成することがアントレプレナーシップ教育の基本です。ユーザーの観察を起点として課題を発見・確認し、試行錯誤を重ねながら有るべき解を生み出してゆく、“デザインシンキング”の考え方は、まさにアントレプレナーシップ教育における基盤的なものです。QREC は「デザインシンキング」の講義を通じて、本物のアントレプレナーシップ教育を進めて行くつもりです。

As an educational research institution that aims to nurture entrepreneurs who generate innovation on the world stage, The Robert T. Huang Entrepreneurship (QREC) provides various lectures, seminars, and education-related projects targeting mainly Kyushu University students.

What are essential for entrepreneurship are qualities that enable the entrepreneur to discover various issues in society and proactively think, take on challenges, and take action—pressing forward while encountering failures along the way—in order to resolve these issues. The foundation for entrepreneurship education is fostering such qualities before attempting to teach people how to establish venture businesses.

The way of thinking that is “design-thinking”—discovering and confirming issues based on observation of users and devising appropriate solutions through repeated trial and error— is truly fundamental to entrepreneurship education. Through lectures on “design-thinking”, QREC intends to advance true entrepreneurship education.



Introduction



平井 康之

九州大学 大学院 芸術工学研究院
デザインストラテジー部門 准教授

Yasuyuki Hirai

Associate Professor,
Department of Design Strategy,
Graduate School of Design,
Kyushu University

私がアイデオ（IDEO）にいた 1990 年代、アイデオはまだアイデオ・プロダクト・ディベロプメントという社名であった。今のアイデオに変わったのはデザインシンキングとリンクする。デザイン以外の幅広いインタンジブルな（かたちのない）課題をタンジブルな（それまで培って来たものづくりデザインの）方法論で解決する、それがデザインシンキングのはじまりである。

九州大学で取り組んでいるロイヤル・カレッジ・オブ・アート（RCA）のインクルーシブデザインとアイデオのデザインシンキングは、ソーシャルデザインとしても人脈としても共通点が多い。その両方を知り実践する者として、このように九州大学で、インクルーシブデザインに続きデザインシンキングの授業がはじまったことは、先進的な取り組みであり素晴らしいことと感じている。今回再認識したが、アイデオの創造力の基本は人であり、ツールではない。デザインシンキングは、ツールから人に「伝染」しない。人から人に「伝染」する。そこが面白い。

When I was with IDEO in the 1990s, the company's name was still “IDEO Product Development”. The change to the current name “IDEO” is linked to design-thinking. The beginning of design-thinking is the resolution of a broad range of intangible (formless) non-design issues with tangible (previously accumulated manufacturing design) methodology.

Inclusive design that Kyushu University is currently collaborating with the Royal College of Art (RCA) and IDEO's design-thinking have many points in common, both as social design and as a human network. As someone who knows and has been involved in both, I believe that Kyushu University not only undertaking inclusive design but now also establishing a course in design-thinking in this way is both a visionary and wonderful enterprise. The foundation for IDEO's creativity is humans, and not tools—a fact that I took this opportunity to reconfirm. Design-thinking is not “transmitted” from tools to humans; it is “transmitted” from humans to humans. That is what makes it so interesting.



Facilitators



マイケル・ペン
シニア デザイン リード
IDEO Tokyo

Michael Peng
Senior Design Lead
IDEO Tokyo

私はデザインシンキングは教育に関わる全ての人が取り入れるべきマインドセットであると信じています。デザインシンキングの中核にあるのは、より魅力的な未来をつくるために誰もが貢献できるという自信を持つということです。教育という分野において、私たちは日々難しい問題に直面しています。デザインシンキングは標準化されたリニアな方程式のようなプロセスを使うのではなく、自身のクリエイティビティや他者とのコラボレーションを通して自分一人では思いつかなかったであろうソリューションを見出すことを可能にします。

世の中がさらに複雑化するなか、私たちはソリューションを見つけるために新たな方法を必要としています。私たちは、このデザインシンキングというアプローチが、様々な年代の人たちが共に世界の色々な問題を解決するための糸口になることを願っています。

Design Thinking is a mindset that I truly believe everyone within the education sector should adopt into their lives.

At its core, Design Thinking is about having the confidence that everyone can be part of creating a more desirable future. Within education, we constantly face difficult challenges on a day-to-day basis. Instead of using a standard linear process to solve these challenges, Design Thinking forces you to tap into your creative abilities and work collaboratively with others to come up with a solution that you might not have otherwise have been able to come up with by yourself.

As the world becomes more and more challenging, we need new ways to help us think through potential solutions. It is our hope that learning and applying Design Thinking can help people of all ages creatively solve some of the world's most difficult challenges -- together.



Facilitators



野々村 健一
ビジネス デザイン リード
IDEO Tokyo

Kenichi Nonomura
Business Design Lead
IDEO Tokyo

IDEO Tokyo のリードビジネスデザイナーとして国内外の様々な企業や団体とのプロジェクトを手掛ける。慶應義塾大学卒業後、トヨタ自動車にて海外営業や商品企画を担当。米ハーバード・ビジネス・スクールへ私費留学し経営学修士（MBA）取得の後、IDEO Tokyo 立ち上げに従事。

Kenichi is a business designer at IDEO, Tokyo. His focus is to bridge creativity with business, and using the combination to generate successful change and innovation.

Prior to joining IDEO, Kenichi worked in a Country Manager and Product Manager role at Toyota Motor Corporation's headquarters in Japan. Kenichi holds an MBA from Harvard Business School, US, and a BA in Policy Management from Keio University, Japan. A globe trotter, Kenichi has lived in London, New York, and Singapore.



住田 聖昇
デザイナー
IDEO Tokyo

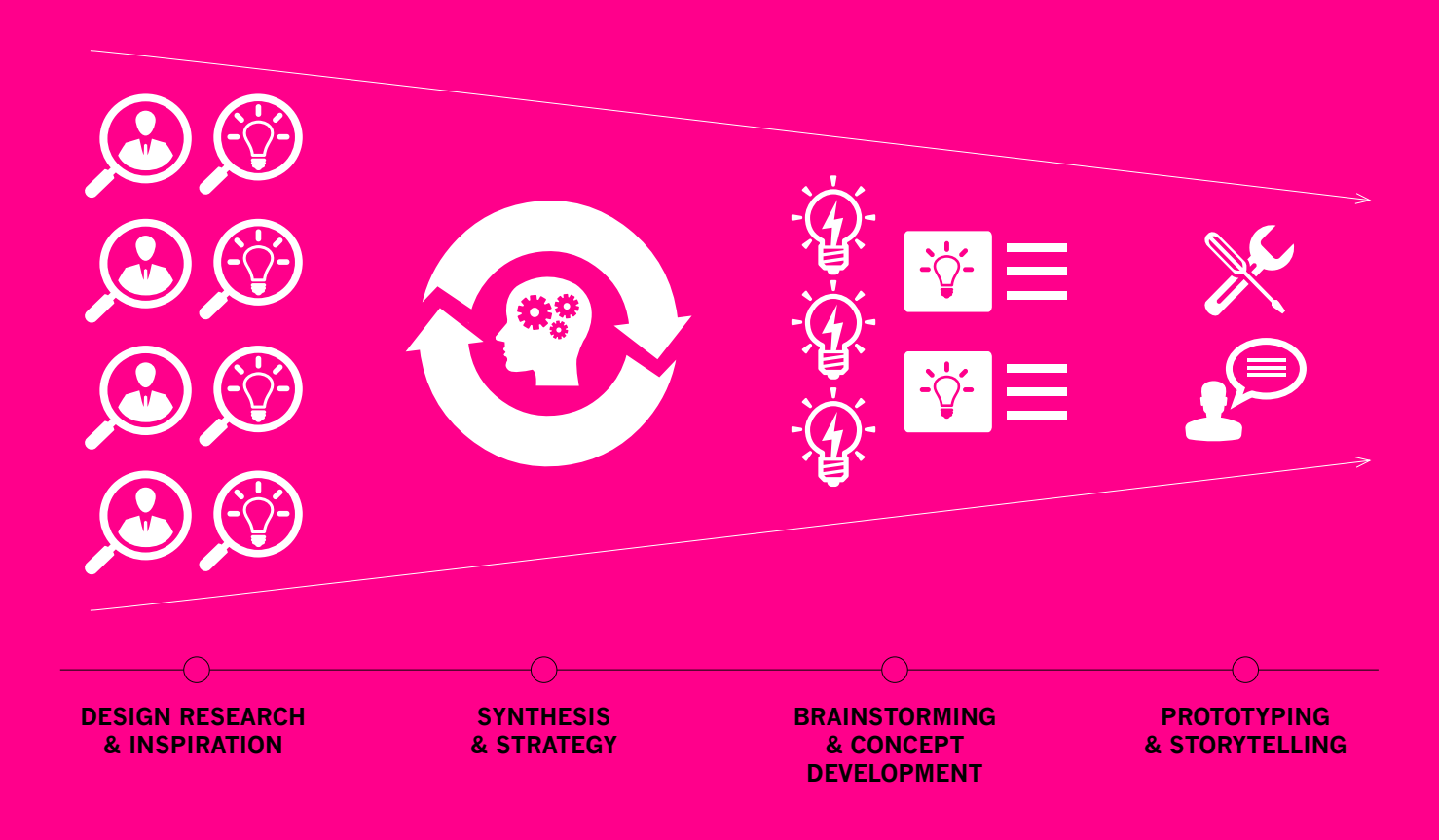
Seisho Sumida
Designer
IDEO Tokyo

ロンドンセントラルセントマーチン芸術大学卒業。プロダクトデザイン、ビジュアルコミュニケーション・ブランディングを中心に、イギリス、ドイツ、日本にて様々なプロジェクトに関わる。2011 年より IDEO Tokyo の立ち上げに参加。

Seisho is a designer at IDEO, Tokyo. His role is to translate the design research insights to meaningful and compelling design concepts.

Prior to joining IDEO, Seisho worked at advertising firm, Leo Burnett, in Germany as an art director, where he was responsible for the international brand strategy, campaigns and communication. Seisho holds a BA (Hons) degree in Product Design from the renowned Central Saint Martins College of Arts and Design.

DESIGN THINKING PROCESS



福岡の の未来をデザインする

Design an innovative _____ experience for the Future of Fukuoka

Future of **Infrastructure**

Future of **Food & Beverage**

Future of **Hospitality**

Future of **Nature**

Future of **Entertainment**

team A

Future of Infrastructure

team A: Opportunity Area

How might we create more usable transfer experience in FUKUOKA?



福岡のインフラの未来を
デザインする。
Design an innovative **Infrastructure**
experience for the Future of Fukuoka.

Bari-Barrier-Free

福岡はアジアの玄関口。多くの海外からの観光客や留学生が訪れる。初めて訪れる土地、最もストレスを感じるのは慣れない交通機関での移動。それに対して、遠方からの利用者の目線で、都心部への移動におけるチケット購入方法の不便さと情報に着目した。

ハンズフリーで交通機関を利用でき、最適にナビゲートしてくれる便利なチケットの在り方をデザインした。交通各社共通のチケット販売のシステムを中心に、ホスピタリティあふれる情報提供や、身体的・心理的・言語の違いによるストレスをなくし、乗り換えをやすくする交通各社の連携によるバリアフリー・トランジットシステム「バリ・バリアフリーシステム」のビジネス提案。

Fukuoka is a gateway to Asia, and as such, the city is visited by many overseas tourists and international students. The aspect of visiting a new place that people find the most stressful is traveling around on unfamiliar transit systems. We therefore focused on the inconvenience of purchasing tickets for traveling to the city center and information provided from the perspective users from far away.

We designed a concept for a convenient ticket system that enables users to utilize modes of transport and navigates the transit system optimally. Focusing on a sales system for tickets that can be used for all the transit companies, we propose the "Bari-Barrier-Free System", a barrier-free transit system that provides hospitality-filled information, eliminates the physical and psychological stress caused by language differences, and makes changing trains or busses (modes of transport) easier through the collaboration of transit companies.

空港に到着するとすぐに出迎えてくれて目的地まで案内してくれる。
あらかじめ登録した個人情報をセンサーで認識。
目的地までの案内が瞬時に表示される。
乗り換えを気にすることなく 1 枚の切符で目的地まで案内してくれる
「バリ・バリアフリーきっぷ」の券売機。

Welcome! Visitors arrive at the airport and are immediately greeted
and provided with guidance to their destination.
Pre-recorded personal information is checked using sensors.
Guidance to their information is displayed instantaneously.
"Bari-Barrier-Free-Ticket" ticket vending machines provide users with
guidance to their destination, eliminating worry about changing trains.



重松 藍
Ai Shigematsu
九州大学工学部地球環境工学科3年
Undergraduate Student
Department of Earth Resources,
Marine and Civil Engineering,
Faculty of Engineering,
Kyushu University

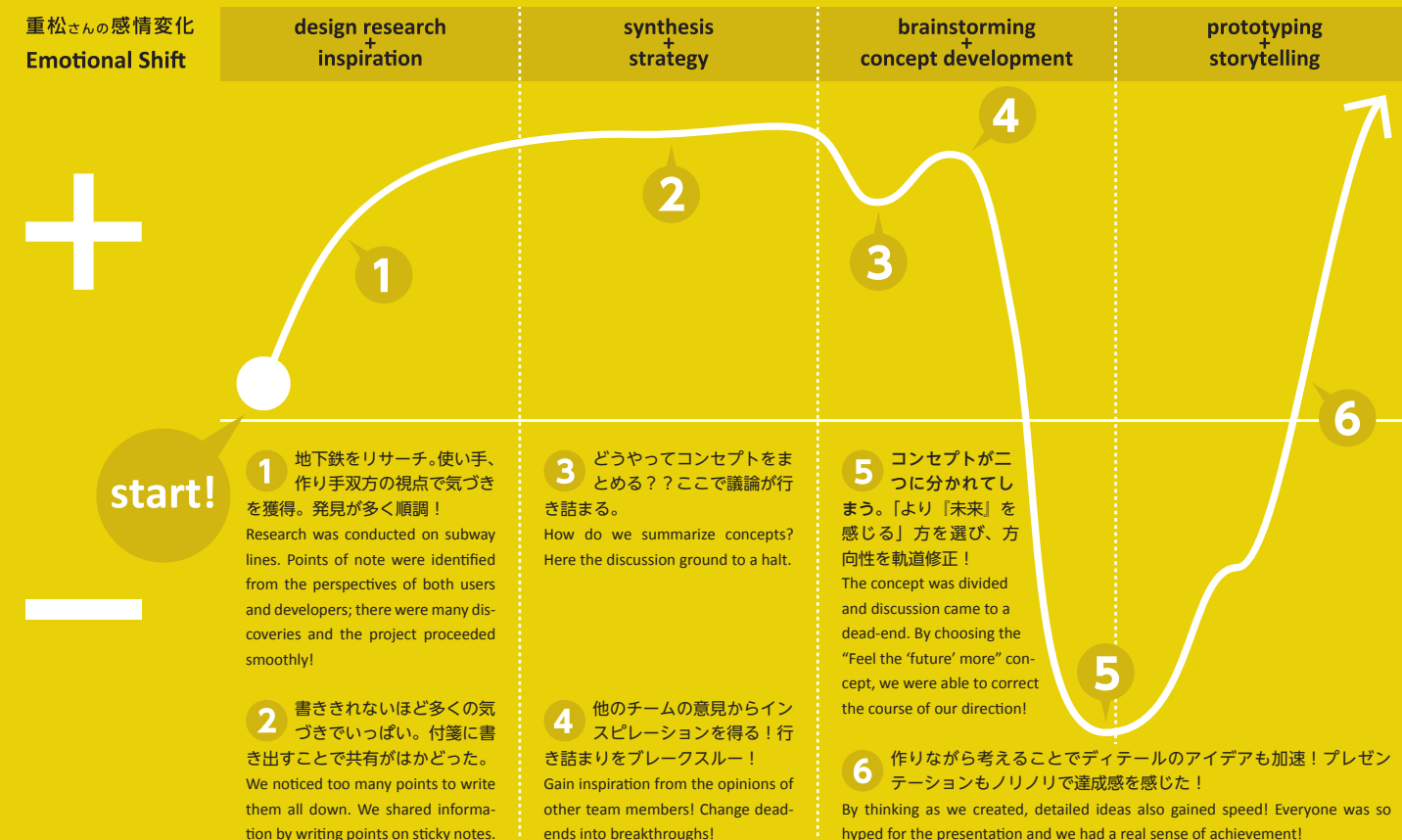
People #01 Ai Shigematsu

デザインシンキングはどの分野にも生かせると感じたのと、同時に自分の中で足りないことを発見できました。

フィールドワークでは多くの発見がありました。行ってよかったなって思っています。机上の空論ではなく、実際に見ないとわからないことが色々あったので。例えば、バリアフリーの例として紹介されているものでも、それが本当に効果的かどうかについては、現場に行って体験してみて初めて気づくこともあったし、そこで働いている人にお話を伺えたのも大きかったと思います。ユーザー視点と、開発者やサービスの提供者からの視点も聞けて、メンバーそれぞれ気づくことが多かったですね。

ただ、デザインシンキングのプロセスは楽しかった反面、初めてやることばかりだったので、常に難しさと隣り合わせでした。というのも、他のチームと比較して私のチームが一番多様な人が集まったグループで、メンバーとは各人の状況とか立場の違いで、意見の対立があってコミュニケーションの大変さから行き詰まる場面が多くありました。しかし、それぞれの立場での意見は、一つのケースとして捉えて一歩引いて課題を考えると、視野が広がったし、考え方や気持ちも穏やかになり、課題をブレークスルーできましたね。

実社会ではチームで進める仕事は多いと思うので、デザインシンキングはどの分野にも生かせると感じたのと、同時に自分の中で足りないことを発見できました。ブレインストーミングやプロトタイピング、チームのアイデアをいい方向に持っていくこともそうだし、それぞれのフェーズでもうちよっと回数を重ねて自分の頭の使い方を変えたいし、併せてチームのアイデアや発見をまとめるためのファシリテーションのスキルの重要性も感じました。



People #01 Ai Shigematsu

**I felt design-thinking process could be applied in any field,
at the same time I was able to discover aspects in which I myself was insufficient.**

Many discoveries were made through the fieldwork, and we believe it was worthwhile because of the various points that could only be realized through actual observation in the field rather than a desk plan. For example, even amongst the systems introduced as examples of barrier-free transit, whether or not the system is truly effective can only be known by going into the field and actually experiencing it, and being able to speak with people actually using the transit systems was also highly beneficial. Team members were able to realize many points and issues by hearing from the perspectives of not only users but also developers and service providers.

However, although the design-thinking process was fun, we were also encountered great

difficulties as this was the first time we had attempted virtually all of the activities involved. Compared with other teams, our group had the greatest diversity amongst its members, and the differences in circumstances and perspectives of individual members led to clashes of opinion, with the difficulty in communication often causing our endeavors to grind to a halt. However, when all the opinions from varying perspectives were considered as one case and we took a step back to think about the issues, not only did our perspectives widen but also our ways of thinking and feelings became calmer and we were able to achieve breakthroughs with each issue.

Since in actual society much work is carried out in teams, not only did we feel our

design-thinking process could be applied in any field, but also at the same time each of us was able to discover aspects in which we ourselves were insufficient. In not only brain-storming and prototyping activities and taking the team's ideas in a good direction, but also in every phase of the project we felt a desire to slightly increase the number of times activities were carried out and build these up, changing our own ways of using our brains, as well as the importance of facilitation skills for summarizing team ideas and discoveries.





team B

Future of Food & Beverage

team B: Opportunity Area

How might we create more memorable breakfast experience in FUKUOKA?



members & history



今後福岡ではどんな「食」のサービスを提供できるか？チームメンバーは台湾からの留学生を含む5名。福岡特有の食文化を生かしつつ、チーム内の留学生からのインスピレーションや観察調査を経て、観光客視点での新たな福岡の食体験を提案する。

In the future, what kinds of “food” services can be provided? The team comprised five members, including a student from Taiwan. While taking advantage on the food culture unique to Fukuoka, they proposed new Fukuoka food experiences based on inspiration provided by the international student member of the team and observational research.



伊地知 悟
工学部
Satoru Ijichi
School of Engineering



大賀 ゆか
芸術工学部
Yuka Ohga
School of Design



荻野 弘晃
システム生命科学府
Hiroaki Ogino
Graduate School of
System Life Sciences



下山 遊夏
経済学部
Yuka Shimoyama
School of Economics



載 于超
芸術工学府
Tai YuChao
Graduate School of
Design

1 チームに分かれて駅や飲食店を調査。さらに何気ない行動の中から気づきを得るために、観察調査を重視した。

The team split up to conduct surveys around the train station and in restaurants. Furthermore, in order to identify points of note in casual behavior, emphasis was placed on observational research.

2 調査で撮りためたビジュアル資料や、チーム内の意見から得たインスピレーションを基に課題を共有していく。

Issues were shared based on visual materials gathered in the survey research as well as inspiration gained from the opinions of team members.

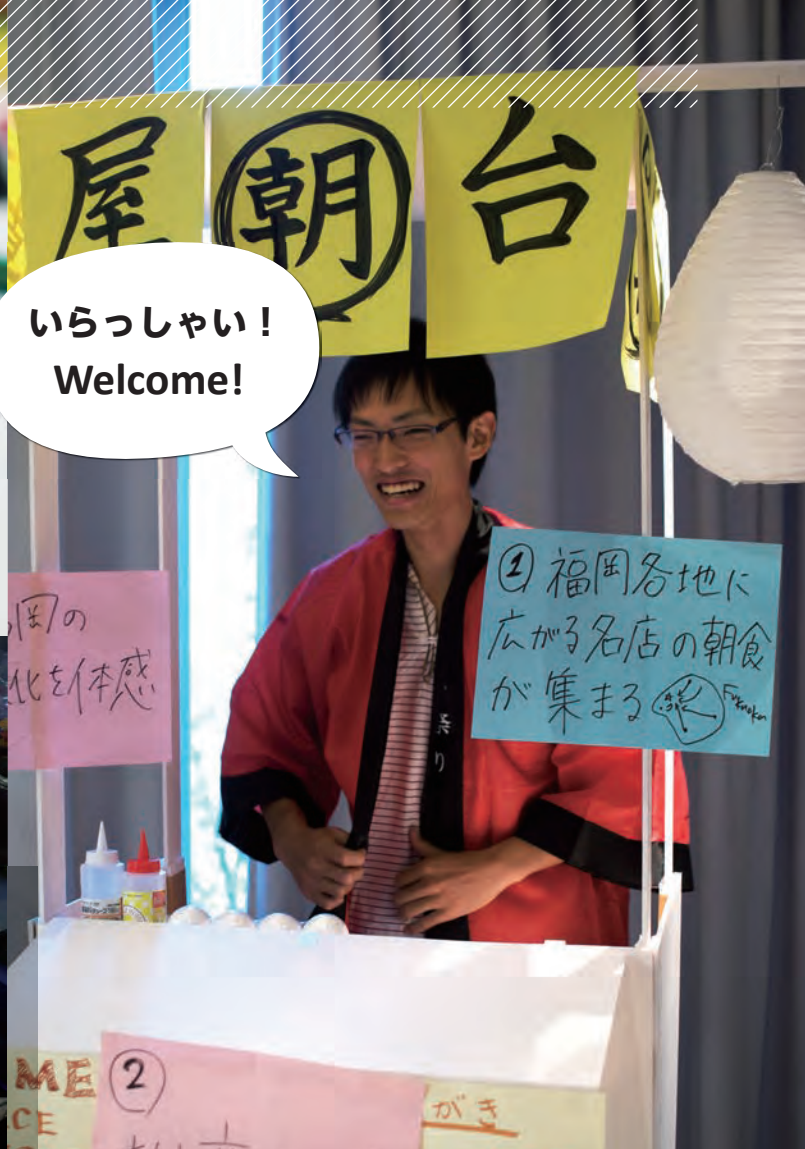
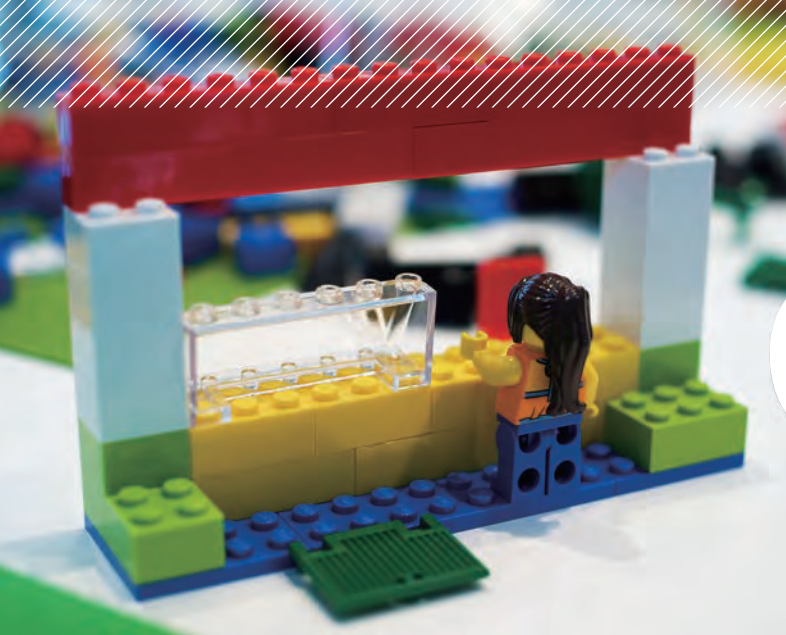
3 アイデアをどんどん書き出す。「朝屋台」という新しいサービスをコンセプトに、実現化のイメージをつかむ。

They wrote down idea after idea. Based on the concept of a new service called a “morning food stall”, we grasped images for concept realization.

4 チームに分かれて「朝屋台」を制作する。自然と役割ができ、プロトタイピングによって、サービスの表現も視覚化した。

The team split up to create a “morning food stall”. We were able to divide up roles naturally, and service expressions were also visualized through prototyping.





朝から福岡の「食」を満喫！。

朝の公園を利用して朝食屋台を展開する。

Enjoy “Fukuoka cuisine” from first thing in the morning!

Breakfast food stall are provided using public parks in the morning.

福岡の食の未来を
デザインする。
Design an innovative Food & Beverage
experience for the Future of Fukuoka.

ASA Yatai (Breakfast stall)

せっかく福岡に観光に来たからには、朝から福岡文化を満喫したい！

ホテルや旅館にはない独自の朝食専門サービスがないこと、福岡の屋台や角打ちといった独自のファストフード文化に着目し、福岡の朝、福岡らしい朝食を提供する、店舗および販売スキームを提案した。

「朝屋台」では、気軽に立ち寄れる明るい雰囲気にする事で、伝統文化に対する興味の薄い若い世代をマーケットに取り込むことができる。また、観光客が福岡文化を堪能できるだけでなく、地産地消で福岡のディープな名産をプロモーションできる、出展者側のメリットも大きい。食べ物に限らず様々な物品販売に応用展開し、更なるビジネスチャンスを拡大するプラットフォームとなる。

“I’ve come all the way to see the sights of Fukuoka, and so I want to fully experience Fukuoka culture from first thing in the morning!”

Focusing on the fact that there is no independent service specializing in breakfast outside of hotels and inns and on Fukuoka’s unique food culture of food stalls and standing-up bars, we proposed a scheme of shops or sales providing Fukuoka-style breakfasts for typical Fukuoka mornings.

With “Morning Food Stalls”, by creating a cheerful atmosphere that encourages people to casually drop in, it is possible to draw the younger generation—who have little interest in traditional culture—into the market. Moreover, not only can tourists enjoy Fukuoka culture, but also there is huge merit for vendors in that they are able to promote Fukuoka’s unique local products through local production for local consumption. This stall system can be applied not only to food but also the sale of various products, providing a platform for further expanding business opportunities.



伊地知 悟

Satoru Ijichi

九州大学工学部 エネルギー科学科 4 年

Undergraduate Student
Department of Energy Science
and Engineering,
Faculty of Engineering,
Kyushu University

People #02 Satoru Ijichi

**形のないもののデザインとか、
ああ、なんかこういうことなんだって感じました。**

まず、デザインシンキング、すごく楽しかったです。正直言うと、こんなにブレインストーミングやプロトタイプを重視して、「そこまでやる？」って最初思ったんですよ。こういう方法を初めて実践したらどうしても相手の意見を否定しそうだけど、否定はやめようって空気が心をオープンにしたと思います。メンバーそれぞれの閉じているクリエイティビティを「出していこうよ！」みたいな空気だったので堅苦しくなくて、その空気が面白かったです。

僕はこれまで物を考えるときには、基本的にある目的達成のためのロジカルな思考の仕方をしていて、そのほうがいいというふうに学んでいました。デザインシンキングではそれとは違い、課題となる情報を集めて、そこからアイデアを山のように出して、いわゆるカオスな時間帯があったのが印象的でした。実際にそこから面白いものが生まれだし、だからこそ、発表も主体性を持って臨めたと思っています。

実は受講後に、自分が立ち上げたイベントで実践してみました。話し合いでも、もっと自由にしていけるかなって気がするようになっていたので、実際にみんなに議論やアイデア出しを任せてみたらうまく回るようになって。それぞれの主体性や思っていることをもっと、ひきだしてまとめた方がいいものができるって実感しました。

デザインシンキングを受講して、自分の中で自身のクリエイティビティを見つけられれば別に物だけではなくて、例えば会議や企画もデザインの対象だって思いました。形のないもののデザインとか、ああ、なんかこういうことなんだって感じました。

伊地知さんの感情変化
Emotional Shift

design research
+
inspiration

synthesis
+
strategy

brainstorming
+
concept development

prototyping
+
storytelling

+

start!

1 現場での調査で好奇心が高かった。調査するポイントが明確だったのと、留学生とのコミュニケーションから、提案に活かせる多くの新しい気づきや発見があった。
There was a high degree of curiosity with the survey in the field. Many new points of note and discoveries that could be used in our proposal were identified due to the clarity of the points being surveyed and communication with international students.

2 課題を付箋に書き出したり、チームメンバーがまとめたビジュアル資料で、課題の関係を俯瞰して整理できた。チームに自然と役割ができて、すごく生産的なブレインストーミング！
Issues were written on sticky notes, and the relationship between issues was overviewed and summarized using the visual materials put together by team members. The team members divide up roles naturally, and our brainstorming was extremely productive!

3 議論に疲れたけど、気づくと思った以上に気づきを共有できた。ただ、まとめるのか？
The discussions wore me out, but before I knew it we were able to share more points of note than I had imagined—but can we summarize all this?!

4 実現化のイメージができてきた！モチベーションアップ！「あっ」というアイデアを出してやろう！
We have developed an image for realization! Increase motivation! I'm determined to come up with ideas that make people think, "Wow!"

5 待てよ？どうやって具現化する？再度課題発見。
Wait a minute! How do we give shape to this? Another issue is uncovered.

6 形にすることで細かい課題を整理しながら精度が高められた！プロトタイプはプレゼンテーションにはとても重要！！
By giving shape to concepts accuracy was increased while organizing detailed issues! Prototypes are very important for conveying information in presentations!!

Ah, so this is what is meant by ‘designing things with no form’!

First of all, the design thinking was lots of fun. To be honest, with all the brainstorming and prototyping, at first I thought, “Do we really need to go this far?” When implementing this method for the first time, it is virtually inevitable that you come close to rejecting other people’s opinions, but I think that the atmosphere of “Let’s refrain from rejecting others’ opinions” opened up our hearts and minds. The atmosphere wasn’t very formal; it seemed to call to the creativity buried deep within each team member, saying, “Hey, get out here!”—a very interesting atmosphere.

Until now, whenever I thought about things, I basically used a logical way of thinking aimed at achieving a goal, and I was taught that this was the best way to think.

Design-thinking was different, however.

Information on issues is collected and then mountains of ideas are generated from this information, and I was strongly impressed by the fact that there was a so-called chaos time period. It was actually from here that interesting ideas were born, and I think it was precisely because of this that we were able to approach the presentation with independence.

Actually, after taking the course, I tried realizing this concept through events I organized myself. In discussions, I came to feel it would be possible to be more free, and so when I actually left everyone on the team to debate and come up with ideas, things went smoothly. I gained the sense that good results can be more easily achieved when more of

team members’ independence and ideas are drawn out and put together.

After taking the design thinking course, I thought that, if I can find the creativity within me, design can be applied not only to objects but also conferences and planning, for example. I felt, “Ah, so this is what is meant by ‘designing things with no form’!”



team C

Future of Hospitality

team C: Opportunity Area

How might we create better connect people's travel with their interests?



members & history



中国やマレーシアからの留学生を含む最も多国籍なチーム。海外からの観光客に開かれたおもてなしサービスとは何か？チームメンバー構成を有効活用し、日本の文化を集約した体験型ホテルの提案を行った。

This team was the most internationally diverse, with members including international students from China and Malaysia. What is hospitality that is open to tourists from overseas? Making effective use of the team's membership composition, they proposed an experiential hotel bringing together various aspects of Japanese culture.



松藤 愛子
法学部

Aiko Matsufuji
School of Law

高崎 寛基
システム情報科学府

Hiroki Takasaki
Graduate School of
Information Science
and Electrical
Engineering

張 強
芸術工学府

Qiang Zhang
Graduate School of
Design

1 福岡市内の観光案内所やホテルを調査。留学生が英語で質問し、その反応から課題を抽出するなど、調査方法を工夫した。

This team surveyed tourist information centers and hotels in Fukuoka City. Survey methods were



ロー・ピン・ヤップ
芸術工学府

Loh Ping Yeap
Graduate School of
Design

松川 祐子
工学部

Yuko Matsukawa
School of Engineering

adapted through such measures as having international students ask questions in English and identifying issues based on the responses to these questions.

2 チームが多言語化してしまう分、早期に意見をビジュアルにマッピングすることで、スムーズなコミュニケーションを図る。Opinions were visually mapped as early as possible due to the team's multilingualization, facilitating smooth communication.

3 各人の個性が色濃く出たブレインストーミング。コンセプトの収束が難しかったが、個性を生かし提案に独自性が出た。Brainstorming was heavily tinged by the personalities of individual members. Although converging concepts was difficult, advantage was taken of the various personality differences and a distinctive proposal was developed.

4 留学生がサービスを利用する当事者の視点でプロトタイプを作成。作りながら修正することで、提案の精度を高める。A prototype was created from the perspective that international students would be the central actors utilizing the services. Adjustments were made as the prototype was being formulated, increasing the precision of the proposal.

1 design research & inspiration**2 synthesis & strategy****3 brainstorming & concept development****4 prototyping & storytelling**

Fukuokan Dream

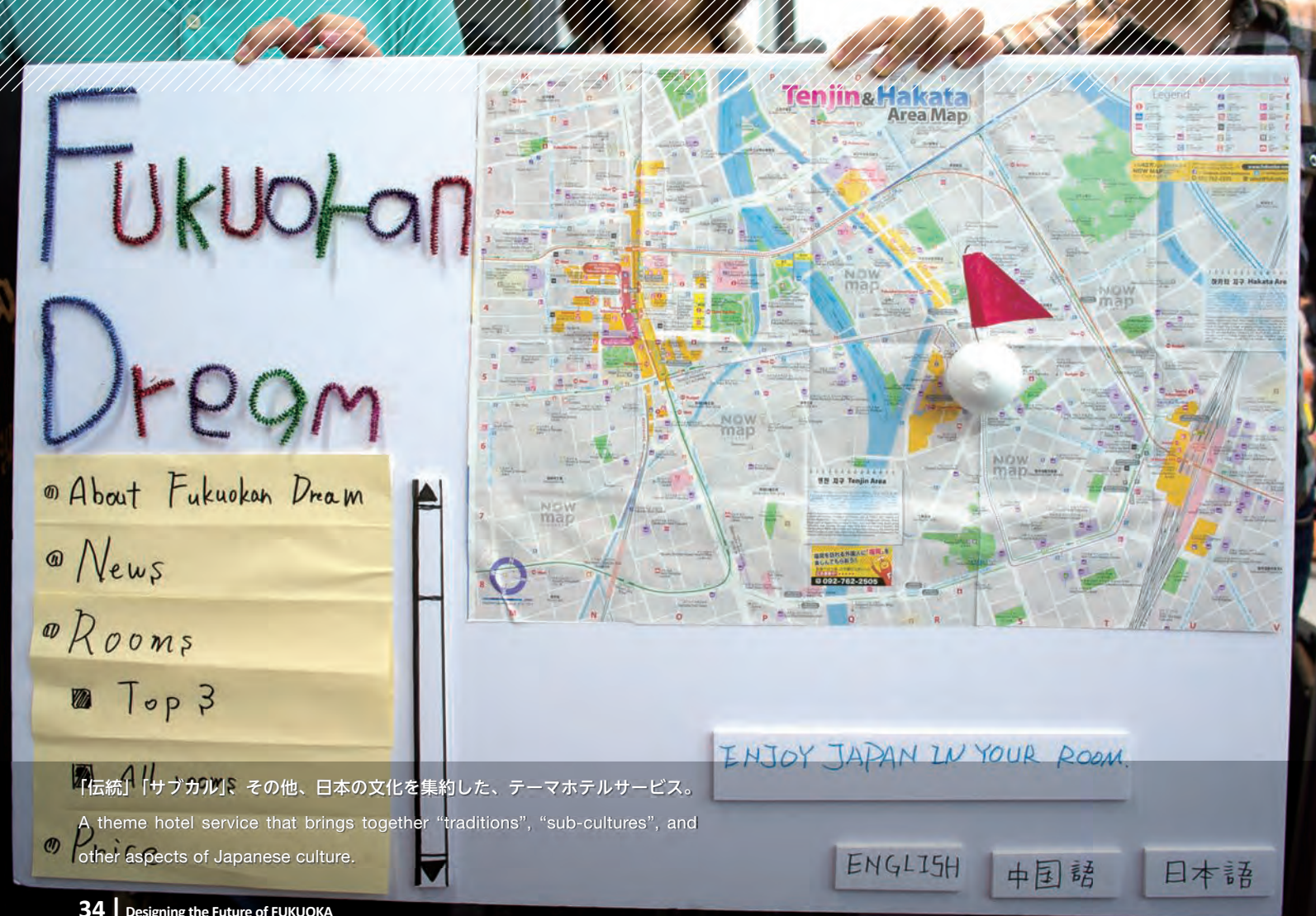
海外からの観光客は旅行先で特別な体験、特に日本文化の体験を求めている一方で、パッケージ化されたサービスでは記憶に残りにくい。また、福岡は都市がコンパクトで様々な日本文化を体験できる観光資源が手近に存在している。これを生かして、福岡にしかない、日本を凝縮したサービスを提供することで、もっと記憶に残る観光ができないかという点に着目した。

「Fukuokan Dream」は、観光客それぞれの趣味に合わせた旅のスケジュールを提供するホテルとそのサービスである。ホテルには様々なコンセプトの部屋があり、観光客は事前にウェブサイト上であらかじめ日本の情報を調べて好みに応じて選び予約宿泊することができる。福岡を日本の観光情報発信の拠点にした提案としてまとめた。

Although tourists from overseas want to have special experiences at their travel destination and especially want to experience Japanese culture, packages services tend to be easily forgotten. Furthermore, Fukuoka is a compact city with tourism resources enabling visitors to experience various aspects of Japanese culture close to hand. Taking advantage of this, we focused on the possibility of creating tourism experiences that are more memorable by providing services that are unique to Fukuoka and condense various aspects of Japan.

The “Fukuokan Dream” is a proposal for a hotel and services provided by the hotel that provide a schedule tailored to the individual interests of tourists. The hotel has rooms decorated in according to various different concepts, and tourists are able to research information about Japan, select their preferred room, and book their accommodation in advance on the hotel's website. The project was put together as a proposal for making Fukuoka a base for communicating tourist information on Japan.

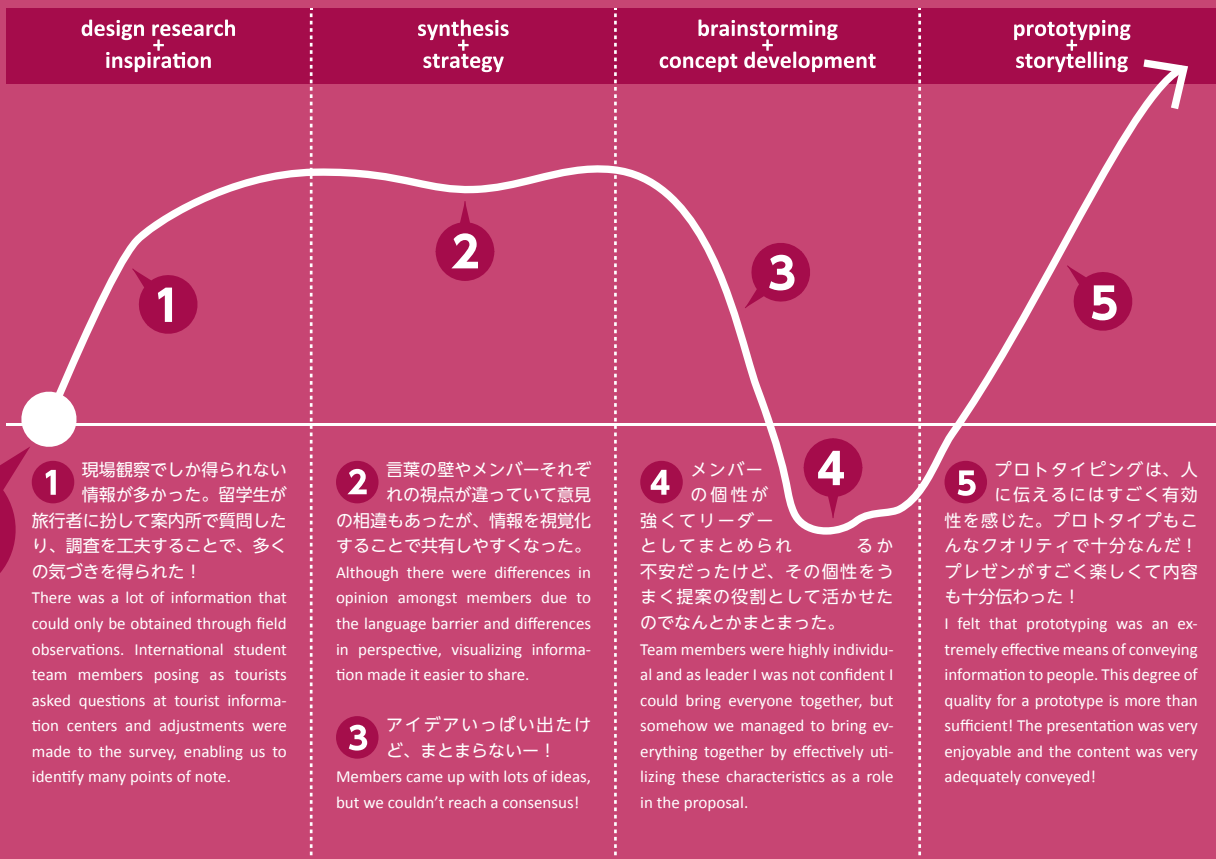
福岡の *おもてなし* の未来を
デザインする。
Design an innovative *Hospitality*
experience for the Future of Fukuoka.



松藤さんの感情変化
Emotional Shift



start!



People #03 Aiko Matsufuji

**デザインシンキングを学んだことで、
誰かが動かないと変らないことについても踏み出しやすくなった気がします。**

みんなで一つのものを作る際の話し合いの重要性を感じていたときにデザインシンキングに興味を持ったんですが、受講前は方法的なイメージが強くて、特に会議の方法的だと思っていましたが、そのプロセスはすごく型破りというか、形がないのが話し合いのプロセスなんだとイメージが変わりました。デザインの作業に関しても、自分の足でフィールドワークに出かけたり、議論の段階から作って、作って、作って、完成させていくっていう経験が新しくなっていて感じています。

私の就職先が、技術を導入する業種の営業部門なんですけど、デザインという言葉は自分には関係ないと思っていました。しかしデザインシンキングのプロセスのように、営業するにしても顧客ニーズを自分の足で見えていけばすごくわかるものがあるんじゃないかと、自分では実際に作れない規模が大きいものを提案する時でも、簡単なプロトタイプをしっかりと作って、提案するというのも顧客の理解を得る上ではとても大事だになっていう発見があったと思います。

デザインという言葉の捉え方についても、前よりも広くなったと思います。デザインというときれいなイラストや、形にとらわれることがすごく大きかったですけど、人の動き方やスタイルをデザインするとか、見えないところのデザインってすごく大事なんだなっていうことを非常に感じました。

何だってデザインできるんだって言うことをすごく思いました。デザインシンキングを学んだことで、誰かが動かないと変らないことについても踏み出しやすくなった気がします。



松藤 愛子

Aiko Mtsufuji

九州大学法学部 4 年

Undergraduate Student
Faculty of Law, Kyushu University

People #03 Aiko Matsufuji

Through learning design-thinking, I feel it has become easier for me to take a step forward with regard to issues that will not change unless someone takes action.

I became interested in design-thinking when I sensed the importance of discussion when a group of people create something together, but before taking the course I had a strongly methodological image of design-thinking, and I envisioned it as a methodology for meetings in particular. However, my image has changed and I now see design-thinking as an extremely unconventional process, or rather, as a discussion process without form.

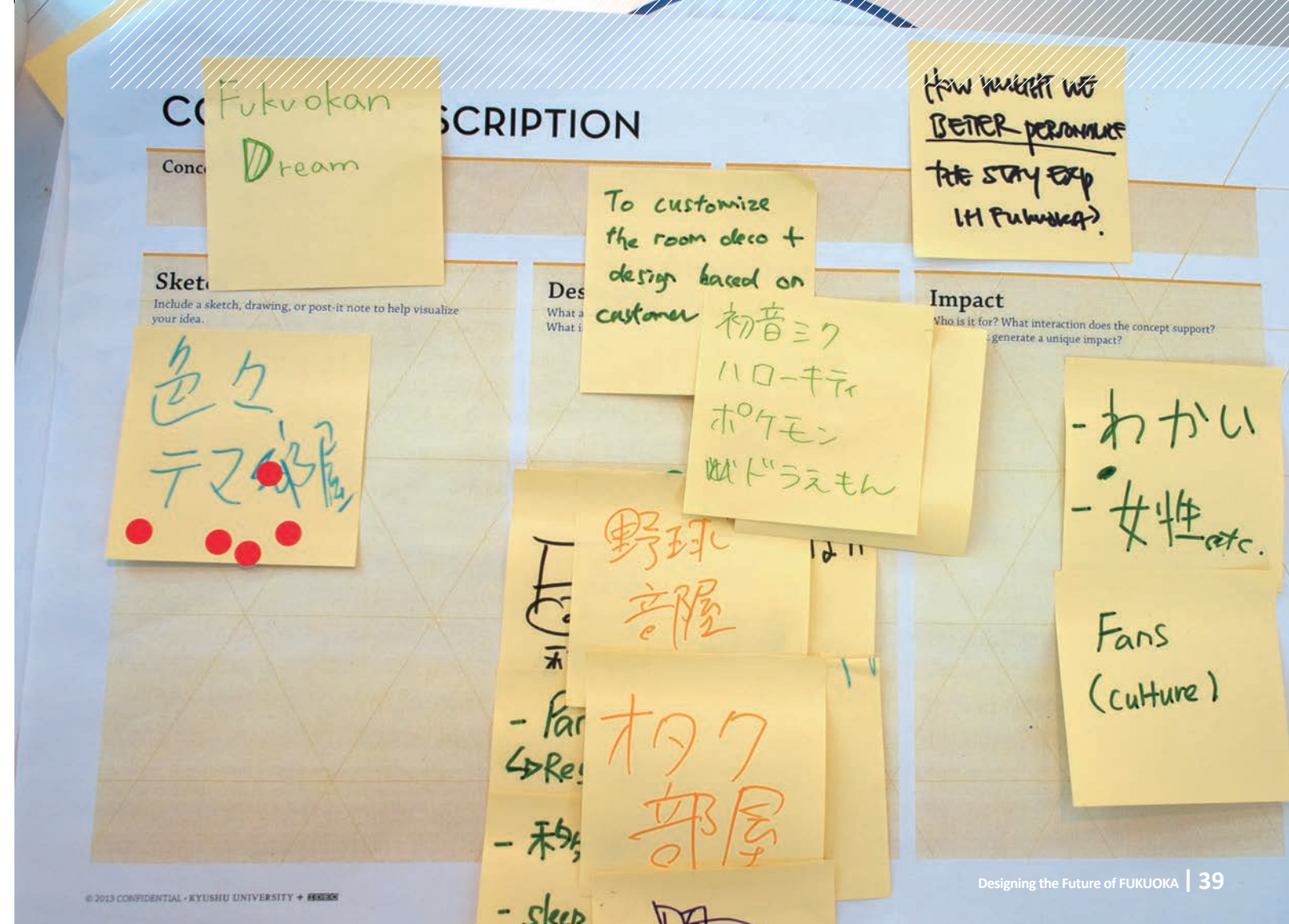
With regard to the task of designing, too, I found going out myself on field trips and creating, creating, creating from the discussion stage until the project was completed to be totally new experiences.

I have been hired to work in the marketing division of a company in a field that incorpo-

rates technology, and so I felt that the word “design” had nothing to do with me. However, I realized that, like in the design-thinking process, in marketing I could gain tremendous understanding of the needs of customers by going and looking at these needs for myself, and that even when proposing something of a scale that is larger than I can actually produce myself, properly creating a simple prototype and presenting this is also very important in gaining customers’ understanding.

My interpretation of the word ‘design’ has also broadened. When I heard the word “design” I almost always envisioned attractive illustrations or shapes, but I now strongly feel it design of people’s movements or style or of things that cannot be seen is extremely important.

I strongly felt I can design anything now. Through learning design-thinking, I feel it has become easier for me to take a step forward with regard to issues that will not change unless someone takes action.





team D

Future of Nature

team D: Opportunity Area

How might we inspire people to join outdoor activity in the city?



members & history



福岡の観光資源として、自然をどう活用する？メンバー全員がリーダー気質というこのチームが、福岡の都心部でアウトドアアクティビティを満喫することをコンセプトに福岡の「自然」の未来に挑戦。

How can the natural environment be utilized as a tourism resource for Fukuoka? With all members demonstrating leadership qualities, our team took on the challenge of the future of Fukuoka's "nature" under the concept of enjoying outdoor activities in Fukuoka's central city area.



北村 誉貴
工学部
Motoki Kitamura
School of Engineering



有吉 美恵
人間環境学府
Mie Ariyoshi
Graduate School of
Human-Environment
Studies



細見 彬
生物資源環境科学府
Akira Hosomi
Graduate School of
Bioresource and
Bioenvironmental
Sciences

1 市内外の公園や自治体の観光課などを調査。自然という普段見慣れたバイアスを取り去ることで新しい気づきを得る。

This team surveyed parks in and around the city



陳 嘉龍
芸術工学府
Chen Jialong
Graduate School of
Design



カミラ・ザラテ
芸術工学府
Camila Zarate
Graduate School of
Design



古藤 泰地
法学部
Taichi Kotou
School of Law

as well as the tourism divisions of local government offices. By eliminating the bias of nature which we are used to seeing, they were able to identify new points of note.

2 調査で得た気づきを付箋に書き出す。全チームで最も共有する情報が多く、キーとなる課題の抽出に苦慮する結果となる。The points identified in the survey were written on sticky notes. Much of the information we obtained was among the most commonly gathered by all of the teams, causing us great anxiety in selecting key issues.

3 まとまりにくかったアイデアを主観的に重要度を判断し直し、二分したコンセプトの軌道修正を図る。We subjectively reevaluated the importance of ideas on which it was difficult to reach consensus, and corrected the trajectory of polarized concepts.

4 プロトタイピングで一気に加速。これまでモヤモヤしていた部分が明確になり、提案のイメージが固まる。The project accelerated all at once after prototyping. Aspects that had up until then been confused suddenly became clear and the image for our proposal came together.

1 design research & inspiration**2 synthesis & strategy****3 brainstorming & concept development****4 prototyping & storytelling**



都心で遊べる総合アウトドアレジャービル！
緑化されたビルには、あらゆるアウトドアのアクティビティができる設備が整っている。



A sports and leisure complex where people can enjoy themselves in the city center!
The greenified building provides a range of facilities enabling a diversity of outdoor activities.

福岡の自然の未来を
デザインする。
Design an innovative Nature
experience for the Future of Fukuoka.

Green Front Fukuoka

都市部に自然を求めてくる観光客は少ない。しかし福岡は街がコンパクトで、少し足を伸ばせば様々な自然がある。そんな自然を都市部で満喫し、自然を観光資源とした新しい都市づくりの可能性に着目した。

都市部で自然を体感できるアクティビティを行うにはどうしたらいいか。世界初の屋内で自然を楽しむ、総合レジャービル、「グリーンフロント福岡」をデザインした。

ビルでは様々なアウトドア活動ができ、都市部における自然体感アクティビティのビジネスパッケージとして、世界中の自然環境の少ない地域に展開可能な新しい町づくりの提案としてまとめた。

Few tourists seek nature in the city area. However, Fukuoka has a compact city area and nature can be found only a short trip away. We focused on the possibility of new urban planning using nature as a tourism resource that would enable people to enjoy this nature in the central city area.

What needs to be done to provide activities that enable people to experience nature in the city center? We designed “Green Front Fukuoka”, the world’s first sports and leisure complex where nature can be enjoyed indoors.

Various outdoor activities can be enjoyed inside the building, and we created a proposal for a new form of urban planning that can be expanded to regions throughout the world where there is little nature as a business package for activities enabling people to experience nature in the city center.



有吉 美恵

Mie Ariyoshi

九州大学大学院人間環境学府修士課程 1 年
Graduate Student
Graduate School of
Human-Environment Studies,
Kyushu University

People #04 Mie Ariyoshi

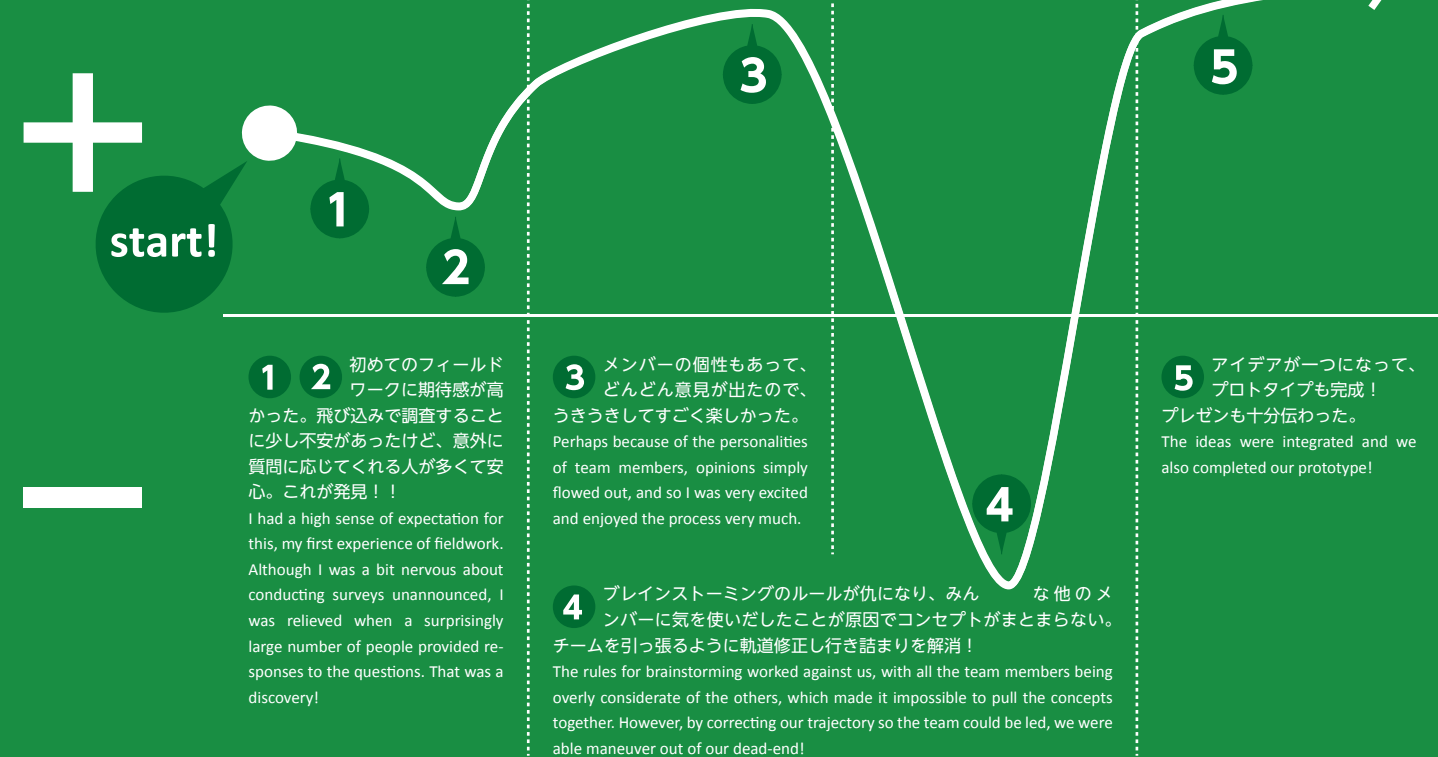
私にとってのデザインシンキングはまさに、
「チームデザインシンキング」だったと思います。

デザインシンキングは、実際のビジネスシーンでも応用できるシチュエーションが、すごく多くの場面でありました。例えば実際に仕事をしていても、やっぱり人って自分の意見と違くなって思うと批判したくなるんですけど、相手の意見を否定しないというブレインストーミングのルールが、円滑に会議や打合せを進めるのに有効だと感じました。

多種多様なメンバーが集まることは実社会では実は多い。特に企業では、出身も部門も違う多様なメンバーで仕事をする。でもこのメンバーと一緒に考えなければいけない。そういう経験があったので、メンバーの専門分野が多様なこのチームではそれぞれの観点が全然違って最初は苦戦するかと思いました。しかし、結果的にはそれぞれに自分の持ち味とかわいい面が出て、いいチームだったなと感じました。組織心理学の分野ではリーダーのタイプには色々な型に分類されていて、今回はメンバー全員何かしらのリーダーシップを発揮していたという感じがしました。例えば、サポートにまわるタイプとか、うまくコミュニケーションの潤滑油になってくれているタイプなどがいて、それぞれの持ち味が出せて、いい雰囲気やっていたのかなと思います。

そういうこともあって、今回受講したデザインシンキングは、組織のチームビルディングにすごく役に立つと感じました。意見の相違は絶対あると思うんですけど、一旦はそれを受け入れてみる。その上で出てきた情報を分析して、ある違う点のみにして何か改良すればいいんじゃないかなと。私にとってのデザインシンキングはまさに、「チームデザインシンキング」だったかなと思っています。

有吉さんの感情変化
Emotional Shift



People #04 Mie Ariyoshi

I think design-thinking was truly “team design-thinking”.

There were many, many aspects of design thinking for which there are situations that can be applied to actual business scenes. For example, in actual work situations people tend to want to criticize others where their opinions differ, and so I found the brainstorming rule of not negating the opinions of others to be effective in enabling meetings and discussions to proceed smoothly.

In the real world, it is actually very common for groups with diverse memberships to come together. In companies, especially, workers came from a diverse range of different backgrounds and specializations. However, these group members need to be able to think together. Because I had experienced this, I initially thought that viewpoints of members of

our team—who came from a diversity of specialized fields—would differ completely and we would have a difficult job. However, I felt that in the end it was an excellent team, with everyone contributing their own flavor, or good aspects.

In the field of organizational psychology, leader types are classified into various forms, and I felt that during the project all the team members demonstrated some form of leadership. For example, there were types who provided support and types who facilitated smooth communication, with each member contributing their own individual flavor, which I thought created a good atmosphere.

Partly for this reason, I felt that taking this

design-thinking course is extremely useful in organizational team-building. Although there are certain to be differences of opinion, group members can first of all accept opinions that differ from their own, then based on this analyze information that is contributed and make some kind of improvement to specific points of difference only. For me, I think design-thinking was truly “team design-thinking”.



team E

Future of **Entertainment**

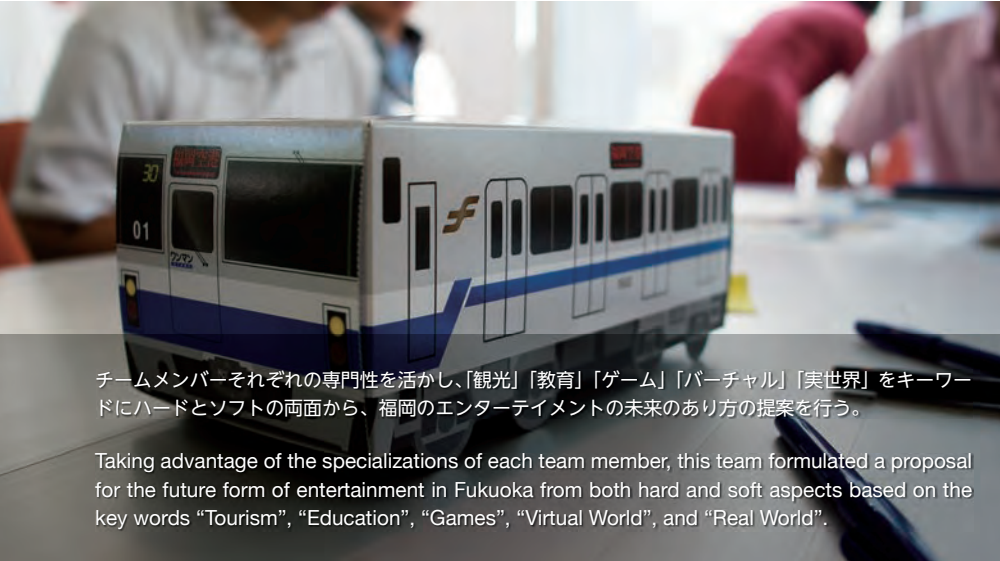


team E: Opportunity Area

How might we create more enjoyable learning experience about history of FUKUOKA?



members & history



小泉 智美
芸術工学部
Tomomi Koizumi
School of Design



森田 淳
総合理工学府
Jun Morita
Interdisciplinary Graduate School of Engineering Sciences



大瀧 裕也
21 世紀プログラム
Yuya Ohtaki
The 21st Century Program

1

ゲーム開発の現場に訪問しエンターテインメント業界について調査。フィールドワークとして、市街地を歩きながら観察を行う。



青 格楽
芸術工学府
Qing Gele
The Graduate School of Design



望月 雄太
経済学部
Yuta Mochizuki
School of Economics



深見 夏輝
芸術工学府
Natsuki Fukami
Graduate School of Design

2

日常生活に潜む問題の中から、解決すべきキーとなる課題を検討。専門の異なるメンバーの意見に触発され情報を整理しながら新たな気づきを獲得。

From amongst problems submerged in everyday life, they examined key issues that needed to be resolved. Inspired by the opinions of team members with different specializations, they identified new points of note as we summarized and organized information.

3

分析で悩んだ分、無数のアイデアを創出。街全体をゲームのフィールドにしてしまうコンセプトにまとまる。

They worried excessively about analysis, but this worry totally paid off with the countless ideas that were generated. They put together a concept that made the entire city the field for a game.

4

工作機械を使つてのラピッドプロトタイピング。手を動かすことが、アイディアにフィードバックされるのを実感した。

Rapid prototyping was carried out using machine tools. They realized that moving our hands fed-back into ideas.

This team visited companies developing games and conducted a survey on the entertainment industry. For fieldwork, we walked around the city and observed.

1 design research & inspiration



2 synthesis & strategy



3 brainstorming & concept development



4 prototyping & storytelling





街全体がゲームの
フィールドに！
Making the entire city
a game field!



Using AR technology, we transported the entire city into the game world.
With their bodies, users can experience city history and tourism content
virtually.

ARの技術を用いて、街全体をゲームの世界にしてしまう。まちの
歴史や観光のコンテンツを体を使ってバーチャルに体験できる

福岡のエンタ+の未来を
デザインする。
Design an innovative Entertainment
experience for the Future of Fukuoka.

AR Fukuoka

福岡は街がコンパクトで生活しやすい。一方、空港が近く、騒音などの問題もあるのは事実である。
「渋滞を減らすには楽しく歩けばいい。飛行機がうるさければ楽しくすればいい。」不便さも含
めて街全体をエンターテインメント化できないかと考えた。

「AR Fukuoka」は駅で貸し出された眼鏡を装着し、AR空間上のキャラクターに街を案内して
もらうシステム。利用者は独自のストーリー（クエスト）をクリアしていき街の歴史や名所旧跡、
福岡文化を体験的に学べる。ARの街中に展開される広告を主な収益とするビジネス。不便さも含
めて街全体をエンターテインメント化し、街を活性化するアプリケーションビジネスの提案を行った。

Fukuoka is a compact, easy-to-live-in city. However, the airport is close by, and so in reality there are
problems such as loud noise.

“In order to reduce traffic congestion, people should be able to enjoy walking. If airplanes are noisy,
the situation needs to be made enjoyable”. We thought about the possibility of “entertainmentizing” the
entire city, including aspects that are inconvenient.

“AR Fukuoka” is a system whereby people put on glasses they borrow at the rail station and tour the
city with guidance commentary provided by AR space characters. Users clear their own unique stories
(quests) as they experientially learn about the city’s history, places of historic interest and scenic beauty,
and Fukuoka’ culture. The main source of income for this business is advertising throughout the AR city.
We formulated a proposal for an application business that “entertainmentizes” the entire city, including
aspects that are inconvenient, and invigorates the city.

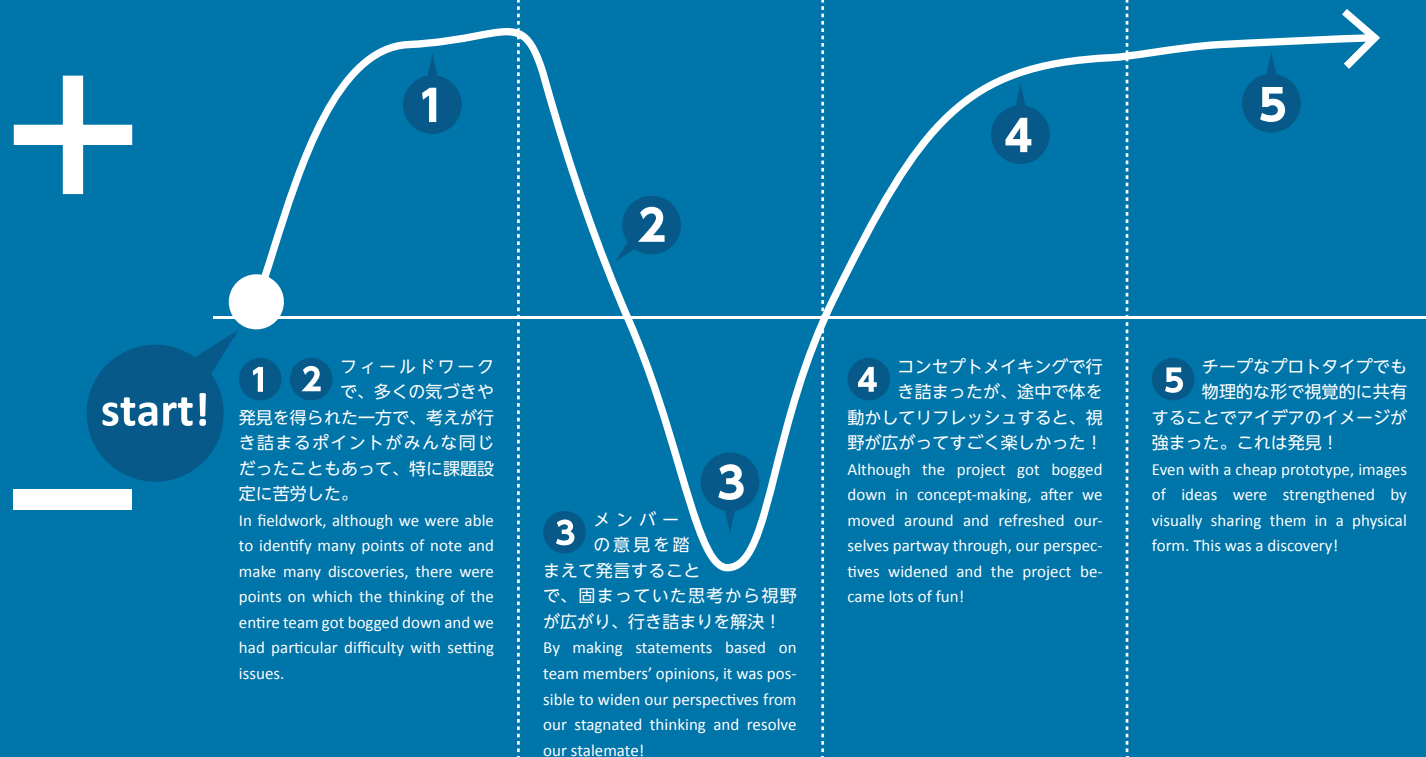
小泉さんの感情変化
Emotional Shift

design + research
+ inspiration

synthesis
+ strategy

brainstorming
+ concept development

prototyping
+ storytelling



People #05 Tomomi Koizumi

デザインシンキングは、
デザインの幅や見方を変える大事な方法だなとすごく感じました。

思いやりのデザイン。私が大学に入学した時に目指していたのは、「思いやりのデザイン」だったんです。これまではデザイナーの立場で、自分の満足を満たすデザインしかしたことがなかったことに気づいた時に、デザインにもっと「思いやり」が必要だと感じたことがきっかけでした。

デザインシンキングを受講して感じたのは、ユーザーの立場で課題を抽出し、デザインで解決するというのが自分の中では一番大きい要素でした。ユーザー視点というのを、言葉は聞いたことがあっても、いまいちピンと来ていませんでしたが、実際に物やサービスを使う立場の目線から何が問題で、何が必要なのかという風に考えると課題を解決することができて、それが自分としては目指すデザインに役立ちました。

私はあるデザインにおいて人間が視覚的にどういう影響を受けるかということを研究しているのですが、例えばこういう風にビジュアライズしたら人はどういう風に思うんだらうって、この研究にもデザインシンキングのユーザー視点の考え方は応用できるのではないかなと思います。

受講後は、デザインシンキングの方法を実践的に応用しています。同じような課題を他の分野で抱えていないかとか、似たような行動や似たようなものが他のところにはないだろうかというふうに考えるようになって、そこが自分としては考え方がすごく広がったことなんじゃないかなと思います。

デザインシンキングはデザインの幅や見方を変える大事な方法だなとすごく感じました。



小泉 智美

Tomomi Koizumi

九州大学芸術工学部 画像設計学科 3年

Undergraduate Student
Department of
Visual Communication Design,
Faculty of Design,
Kyushu University

People #05 Tomomi Koizumi

I feel very strongly that design thinking is an important means of changing the breadth of design and how people view design.

Considerate design—when I entered university, my objective was “considerate design”. The trigger for this was that, at the moment I realized that until then I had created only designs that satisfied me as a designer, I felt that design needed more “consideration” (thoughtfulness).

After taking the design-thinking course, I felt that the largest element within me was identifying issues from the perspective of users and resolving them through design. Although I had heard the expression “user’s perspective”, I didn’t really comprehend what it meant. However, by thinking about what are issues and what is necessary from the standpoint of those actually using items or services, it was possible to resolve issues; for

me, this was very helpful in achieving the kind of design I am aiming for.

I am researching how humans are influenced visually by design; for example, if this is visualized in this way, what will people think of it? I think that the concept in design-thinking of thinking from the user’s perspective can also be applied to this research.

After taking the course, I applied the design-thinking methods practically. I began to think things like, “Are other fields experiencing similar issues?” or “Are there similar behaviors or similar things in other places?” and for me, I think my way of thinking has broadened tremendously. I feel very strongly that design thinking is an important means of changing the breadth of design and how people view design.



Designing the Future of FUKUOKA



担当教員

平井康之 (九州大学 大学院 芸術工学研究院 デザインストラテジー部門 准教授)
谷川徹 (九州大学 産学連携センター 教授 ロバート・ファンノアントレプレナーシップ・センター センター長)

ファシリテーター

マイケル・ペン (IDEO Tokyo)
野々村健一 (IDEO Tokyo)
住田聖昇 (IDEO Tokyo)
稲増佑子 (IDEO Tokyo)

ティーチングアシスタント

横得達也
マイケル・ブランゼ

調査・研究

富本浩一郎

編集・デザイン: 富本浩一郎

動画撮影: 坂井健一郎

協力: 松尾紘出子 (有限会社エム・ワイ・プラン)

発行日: 2014 年 2 月

発行: 九州大学

Teacher

Yasuyuki Hirai (Associate Professor, Graduate School of Design, Kyushu University)
Toru Tanigawa (Professor, Art, Science and Technology Center for Cooperative Research Kyushu University, Robert T. Huang Entrepreneurship Center)

Facilitator

Michael Peng (IDEO Tokyo)
Kenichi Nonomura (IDEO Tokyo)
Seisho Sumida (IDEO Tokyo)
Yuko Inamasu (IDEO TOKYO)

Teaching Assistant

Tatsuya Makie
Michael Brandse

Research

Koichiro Fumoto

Editor, Art Direction | Koichiro Fumoto

Movie | Kenichiro Sakai

Cooperation | Hideko Matsuo (My plan)

Date of Publication | February 2014

Publisher | Kyushu University

©KYUSHU University