

PROJECT DESIGN PATTERNS

プロジェクト・デザイン・パターン
カード

CARDS

プロジェクト・デザイン・パターン・カード
Ver1.0
2017年9月発行

【カードセットに含まれるもの】
表紙/パターンリスト 1枚
パターン・カード 32枚
実践レベルカード 3枚
取り入れたいカード 1枚
取り扱い説明書(本紙)

【カード制作・販売】
株式会社クリエイティブシフト
<http://creativeshift.co.jp>

【コンテンツ制作】
パターン制作:慶應義塾大学SFC 井庭崇研究室
井庭崇, 窪田哲朗, 原島裕志
森遙香, 石田剛
表紙デザイン:村岡博美(UDS株式会社)
イラスト:原澤香織(UDS株式会社)

【書籍版】
『プロジェクト・デザイン・パターン : 企画・プロデュース・
新規事業に携わる人のための企画のコツ32』
著者:井庭崇, 梶原文生
翔泳社, 2016年
*本カードは上記書籍からの抜粋でつくられています。

プロジェクト・デザイン・パターンとは

Project Design Patterns (PDP) は、「企画のコツ」を32個の言葉で記述したものです。新しいスタイルの創出やリノベーションなどで、魅力的な空間を次々と生み出しているUDS株式会社の創業者・会長である梶原文生さんの企画の考え方を言語化しています。

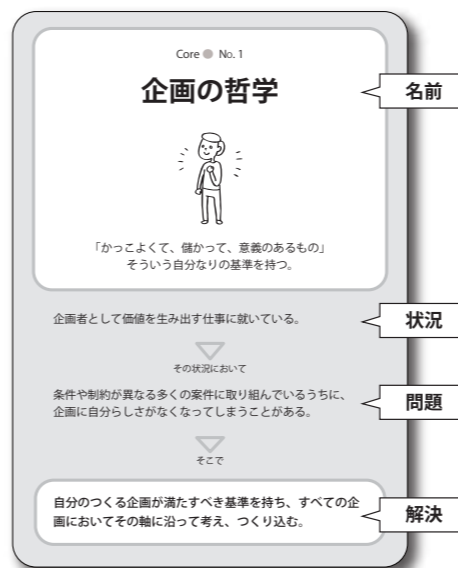
UDS株式会社の梶原さんが手がけてきた「企画」は空間デザインに関するものですが、それを抽象化してまとめることで、PDPは他の分野にも適用することができるものになっています。一般的な商品・サービスの企画のみならず、事業の企画を考える際のヒントとして使うことも可能です。

消費者の考え方やライフスタイルなどが多様化している今、これまで以上に「企画」が難しい時代になってきています。そのようななか、PDPは、梶原さんが培ってきた企画のコツを開示することで、多くの方が自分の現場に取り入れ、新しいモノやコトを生み出していけるようになることを目指してつくられました。特にこのPDPカードは、個人で使うだけでなく、複数人で対話・議論することに適しています。ぜひ、PDPカードを使って企画の腕に磨きをかけ、よい企画を生み出していきましょう。



PDP カードの見方

PDPは、「パターン・ランゲージ」という方法で記述しています。パターン・ランゲージは、良いデザインや良い実践のコツを共有するための方法です。ある領域の「上手な人」から工夫や経験則を抽出し、言語化することで、その知を他の人が取り入れられるようにしていきます。



コツは「パターン」と呼ばれ、どのコツにも日常で使えるような言葉で「名前」がつけられています。それぞれ上記のカード例のように、ある「状況」において起こりやすい「問題」と、それを乗り越えるための「解決」のヒントという3つのパーツで書かれています。多くの人が取り入れられるように、やや抽象的に記述してありますので、「解決」を参考にしながら、自分の状況や性格などに応じてよい実践方法を見つけてみてください。また、「名前」(パターン名)を日々の思考や会話で使えば、より自然にコツを取り入れることが可能になります。

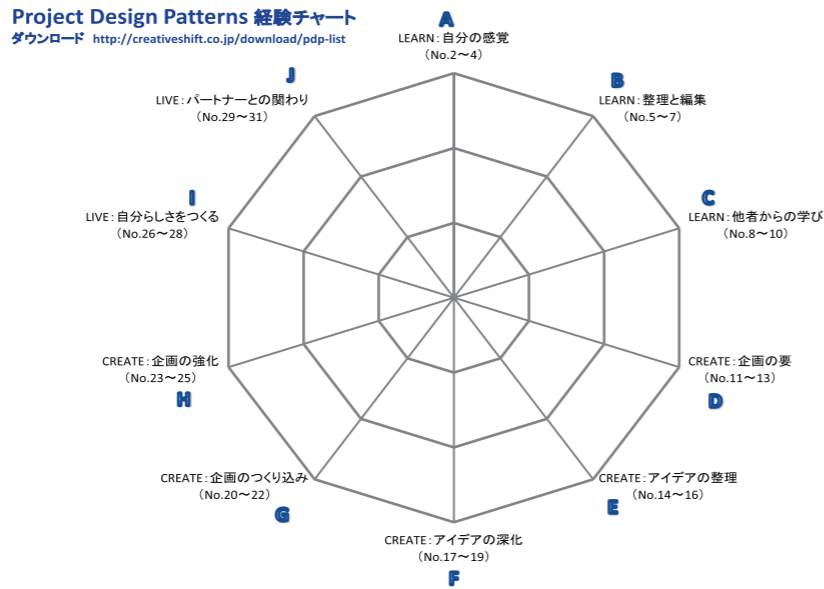
Project Design Patterns 一覧

- | | |
|-----------------|---|
| CORE | 1. 企画の哲学 |
| LEARN | 2. 買ってみる
3. 直に仕入れる
4. 体感判断
5. 偶然の取り込み
6. 自分なりの引き出し
7. 仮組み把握
8. 予想とのギャップ
9. ダメ事例の研究
10. 情報補給 |
| CREATE | 11. 言われてみれば欲しかったもの
12. 隠れた良さ
13. アイデアの重ね合わせ
14. 徹底リスト
15. 考えるための点数化
16. 相談の順番
17. 愛着が生まれる余地
18. 実現のリアリティ
19. なぜの掘り下げ
20. 基本の価値
21. どうやるかの突き詰め
22. くずしのポイント
23. ひとことと言う
24. なりきって考える
25. 未来を織り込む |
| LIVE | 26. 好きなことを増やす
27. 自分なりの強み
28. 目標にする三人
29. 感性の相性
30. 一緒につくる
31. プロとしての主張 |
| PLEASURE | 32. 楽しい記憶 |

PDPカードの使い方

I. 現状を分析し、傾向を見る

- ①それぞれのカードを読んで、日ごろ実践しているかどうかを考えてみます。実践しているものには、右の表の「経験チェック」に○を入れます。チームや事業などについてであれば、議論しながら判断します。
- ②すべてのカードのチェックが終わったら、A～J(チャート・カテゴリ)ごとに○の数を足し、1～3までの点数を「○の個数」欄に書きます。
- ③A～Jの点数を見ながら、レーダーチャートを作成します。1点を1目盛りとして点を取り、点を結んで形を描きます。
- ④できたチャートの形を見ながら、強みや、経験が不足している領域を把握します。A～Jには、カテゴリのタイトルがついていきますので、参考にしてください。
- ⑤その際、これまでのどんな経験がきているのか、他の人と違う傾向があるならなぜなのか等を考えてみましょう!



II. みんなで経験を話し合う

- ①PDPカードから、自分が「これから取り入れたい」と思うものを選び出します。
- ②「これから取り入れたい」秘訣をみんなに見せ、すでに実践している人がいたら、具体的な工夫の仕方や考え方を聞いてみましょう。逆に、誰かが知りたい秘訣を自分が実践していたら、その経験を話すなどして、これまでの経験を交換しあいます。PDPカードが対話の観点となることで、お互いの実践知の交換がスムーズに行えます。

III. 目標を決める

- ①「実践している(緑)」「少し実践している(水色)」「実践していない(ピンク)」というワークカードを机に間隔を開けて並べ、それぞれの実践度に合わせて、パターンカードをワークカードの近くに置いていきます。
- ②すべて終わったら、水色またはピンクの近くに置いたもののうち、今後やってみたいものを「取り入れたい(黄)」に動かし、その中で1枚を今後の目標として決めます。
* チームで話し合いながら行くと、自分たちの企画力の客観視になり、効果的です。

PDP を用いた振り返りシート

チャート・カテゴリ	○の個数	経験チェック ○	コツの名前(パターン名)	解決の考え方(Solution)
A			1. 企画の哲学	自分のつくる企画が満たすべき基準を持ち、すべての企画においてその軸に沿って考え、つくり込む。
			2. 買ってみる	サービスの受け手と同様に、自分のお金を払ってサービスを実際に受け、ユーザーの視点や気持ち、不満や課題を自らの経験として感じ取る。
			3. 直に仕入れる	現場に足を運んで、そこで得た一次情報をもとに考える。
			4. 体感判断	現場で自らの五感で感じたことを大切に、企画の判断に使っていく。
B			5. 偶然的取り込み	面白いと思ったら、「いまの自分のプロジェクトに活かさないか?」と、とことん考えてみる。
			6. 自分なりの引き出し	得た情報を自分の基準や視点で捉え、「発想の種」として引き出せるかたちで蓄積していく。
			7. 仮組み把握	一度そのアイデアを含む企画をつくり込んでみて、全体を把握し、あとのような要素が加われば企画として成り立ち、魅力的になるのかを明らかにする。
C			8. 予想とのギャップ	これから見に行くものについて、自分ならどのようなものをつくるかを想像し、その想像と実際の違いから、新たな気づきを得る。
			9. ダメ事例の研究	評判の悪い事例や、自分にとって魅力的ではない事例もよく見るようにし、その結果を生み出している原因を分析し、学ぶ。
			10. 情報補給	自分の情報の偏り具合を意識して、足りない分野の情報を得るように心がける。
D			11. 言われてみれば欲しかったもの	まだ直接的にサービスが提供されてない隠れた需要をターゲットとして、サービスを考える。
			12. 隠れた良さ	その場所の特性や歴史を調べ、今は注目されていない良さを掘り起こして、それらを踏まえた上で新しい価値をつくる。
			13. アイデアの重ね合わせ	複数の方向性のアイデアを重ね合わせ、独自の価値をつくりあげる。
E			14. 徹底リスト	企画の前提となる課題やアイデアなどを、考え得るだけすべて書き出し、それを見ながら考えをまとめていく。
			15. 考えるための点数化	複数の評価軸を設定し、各要素に対してそれぞれの軸ごとに点数をつけ、その総合点と自分の感覚のズレを見ながら考えを深める。
			16. 相談の順番	相談相手の得意なことや頼るべきことを踏まえながら、フィードバックを適切なときに取り入れられる相談の順番を考え、その順番で意見をもらい、企画を育てていく。
F			17. 愛着が生まれる余地	企画の骨格はしっかりとつくりながらも、相手がアイデアを盛り込んだり選んだりできる余地をきちんとつくっておく。
			18. 実現のリアリティ	その企画を現実のものにすることを強く意識し、コンセプトと実現する具体的なものとの間にズレがないかを繰り返し確認しながら調整を続ける。
			19. なぜの掘り下げ	なぜ実現が困難なのかを自ら考えとともに、関係者になぜそのような制度や仕組みになっているのかを聞いて回り、それらを把握した上で解決のための道を見出す。
G			20. 基本の価値	その企画がまずは満たさなければならない基本価値をしっかりと意識し、それらが損なわれていないかをチェックしながら、企画をつくり込む。
			21. どうやるかの突き詰め	企画をつくり込んでいるときには、絶えず「どうやるのか」を自問し、徹底してその方法について考え続ける。
			22. くずしのポイント	企画の一部に適度に遊びや面白み、意外性を入れることで、より快速で特徴のあるものにしていく。
H			23. ひとこと言う	その企画で提供したい価値をひとことと言えるまで、企画の「売り」を突き詰めて考える。
			24. なりきって考える	「○○さんだったら、この企画に対して何と言うだろうか」と、誰かになりきってコメントを想像し、いろいろな観点からアイデアを磨いていく。
			25. 未来を織り込む	ずっと価値をもたらす続けられるように、需要や供給の変化を予測し、それを見込んだ企画になるようにつくり込む。
I			26. 好きなことを増やす	好きなことから感じられる楽しさや感覚を仕事に取り入れていくために、趣味やプライベートでワクワクする時間を維持し、増やしていく。
			27. 自分なりの強み	自分の得意なことや特徴をかけたものが「自分の強み」だと捉え、それが今後どのようなになればよいかを見極め、自分の強みを育てていく。
			28. 目標にする三人	「○○の面ではこうなりたい」と思う人を三人見つけ、それぞれそうなる方法を考え、実行する。
J			29. 感性の相性	考え方を理解できるように話し合いを重ね、共感できると確認してから仕事の話を進めていく。
			30. 一緒につくる	プロジェクトに関わるメンバーは、成果をつくっていくためのパートナーであると捉え、全員が対等に議論に参加できるような環境をつくっていく。
			31. プロとしての主張	クライアントの思いを実現するための企画のプロとして、自分の考えを持ち、しっかりと意見を伝え、話し合う。
			32. 楽しい記憶	単に良いものをつくるだけではなく、「一緒につくる」プロセスを楽しむものにする。